



## SPORMETRE

The Journal of Physical Education and Sport Sciences  
Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi



DOI: 10.33689/spormetre.1091870

Geliş Tarihi (Received): 22.03.2022

Kabul Tarihi (Accepted): 02.08.2022

Online Yayın Tarihi (Published): 30.09.2022

### SINIF ÖĞRETMENLERİNİN BEDEN EĞİTİMİ DERSİ VE OYUN KAVRAMI İLE İLGİLİ ALGILAMALARININ İNCELENMESİ

Bekir Çar<sup>1\*</sup> 

<sup>1</sup>Bandırma Onyediy Eylül Üniversitesi, Spor Bilimleri Fakültesi, BALIKESİR

**Öz:** Sınıf öğretmenleri öğrencilik döneminde eğitim-öğretimin temelini atan ve öğrencileri hayata hazırlayan en önemli kişilerdir. Eğitim-öğretim müfredatı içerisinde sınıf öğretmenleri beden eğitimi ve oyun dersleriyle öğrencilerin hafta içi her gün 1(bir) saat fiziksel aktivite yapmasını sağlamaktadırlar. Çalışmamız sınıf öğretmenlerinin beden eğitimi ve oyun dersine ve oyun kavramına yönelik algılarının incelenmesi amacıyla yapılmıştır. Çalışmada nitel araştırma yöntemi kullanılmıştır. Çalışma grubunu, 2021-2022 eğitim-öğretim yılında Balıkesir ili, Bandırma ilçesinde görev yapan sınıf öğretmenleri oluşturmuştur. Yapılan çalışmada sınıf öğretmenlerinin “Beden eğitimi ve oyun dersi ... gibidir., çünkü ...” ve “Oyun ... gibidir, çünkü...” ifadelerini tamamlamalarının istendiği metafor formu ile elde edilmiştir. Veriler içerik analizi yöntemiyle çözümlenmiştir. Çözümlemeler neticesinde beden eğitimi ve oyun dersine yönelik 53, oyun kavramına yönelik 41 metafor üretilmiştir. Sınıf öğretmenlerinin beden eğitimi ve oyun dersi algılarında kullandıkları metaforlar incelendiğinde; “beklenen ve istenen faktörü”, “kural faktörü”, “sağlık, eğlence ve rahatlık faktörü”, “fiziksel hareketlilik faktörü”, “özgürlük faktörü” ve “temel yaşam faktörü” temalarında kategorilere ayrıldığı görülmüştür. Oyun algılarına yönelik metaforlar incelendiğinde ise; “eğlence faktörü”, “eğitim-öğretim faktörü”, “hayat/temel yaşam faktörü”, “özgürlük faktörü”, “rahatlık faktörü” ve “sağlık faktörü” gibi temalar şeklinde kategorilere ayrıldığı görülmektedir. Araştırmada sınıf öğretmenlerinin hem beden eğitimi ve oyun dersine hem de oyun kavramına yönelik metaforlar incelendiğinde olumlu metaforların türetildiği görülmektedir.

**Anahtar Kelimeler:** Beden eğitimi ve oyun dersi, oyun, metafor

### EXAMINATION OF LESSONS OF CLASS TEACHERS ON PHYSICAL EDUCATION AND THE CONCEPT OF PLAY

**Abstract:** Classroom teachers are the most important people who lay the foundation for education and prepare students for life during their school years. The curriculum requires that class teachers provide 1 (one) hour of physical activity every weekday as part of physical education and games classes. Our study was conducted with the aim of investigating classroom teachers' perceptions of physical education and play lessons and the concept of play. The qualitative research method was used for the study. The study group was formed by teachers teaching in Bandırma district in Balıkesir province in the school year 2021-2022. In the study, classroom teachers said, “Teaching sports and games... It is like...” and “The game is like... because...” collected through the metaphor form asking them to complete their expressions. The data were analyzed using the content analysis method. As a result of the analysis, 53 metaphors for physical education and play and 41 metaphors for the concept of play were produced. In the study of metaphors used by classroom teachers for the perception of physical education and play, the factors of “expectation and desire”, “rule”, “health, entertainment and comfort”, “physical agility”, “freedom” and “basic life” were categorized into themes. When metaphors for play perceptions were examined, they were categorized into themes such as “recreation factor,” “education factor,” “life/basic life factor,” “freedom factor,” “comfort factor,” and “health factor.” The study found that positive metaphors emerged when examining physical education and play metaphors and teachers' concept of play.

**Key Words:** Physical education and game lesson, game, metaphor

\* Sorumlu Yazar: Bekir Çar, Dr. Öğr. Üyesi., E-mail: carbekir@gmail.com

## GİRİŞ

İnsanlar temel ihtiyaçlarını karşıladıktan sonra duyuşsal ve zihinsel olarak kendilerini rahatlatmak, birbirleriyle tatlı bir rekabet ortamı oluşturmak ve günlük monotonluktan kurtulmak amacıyla kendileri için fiziksel aktivitelere katılmış ve hoş vakit geçirmek için ortamlar oluşturmuşlardır. Beden eğitimi ve oyun geçmişten günümüze kadar süre gelen dönemlerden itibaren değişiklikler göstererek yaşamımızın ruhsal doyum noktasını oluşturmuştur.

Oyun kavramına bakıldığı zaman, insanların çevreye uyum sağlamaları ve kendilerini eğlendirmek amacıyla yapmış oldukları fiziksel ve zihinsel aktivitelerdir (Brown ve Vaughan, 2009). Bireylerin sosyalleşmelerini sağlaması amacıyla rekabet ortamı yaratması ve kişileri eğlendirmesi bakımından önemlidir (Son ve ark., 2007; Vygotsky, 2004; Yarnal, 2006; Yarnal ve ark., 2008). Oyun, insanların günlük işlerinden sonra vakit ayırabildikleri sürelerde, yalnızca eğlenme yöntemi ile kendilerini dinlendirdikleri eylemlerdir (Boratav, 1984). Bedensel ve zihinsel olarak kendilerini geliştirebildikleri beceri temelli aktiviteler (Seyrek ve Sun, 1991) ve bireyleri sosyal yönden geliştiren, kendine özgü kurallardan meydana gelen ve tamamen gönüllü olarak katılım sağlanan aktivitelerdir (Tamer, 1987).

Sınıf öğretmeni, okulöncesi dönemden sonra ilkökul programlarında görev alan, program içerisinde yer alan dersleri öğrencilerine öğreten, bireysel farklılıkları dikkate alan, araştırma ve geliştirmeyi sağlayan, öğrencilerin sosyalleşmesi için beden eğitimi ve oyun aktivitelerini uygulatan ve rehberlik faaliyetleriyle iletişim becerileri sağlayan kişidir (Gömleksiz, Öner ve Bozpolat, 2010).

Beden eğitimi ve oyun dersi, ilkökul kademesinde 1. 2. ve 3. sınıflarda eğitim-öğretim gören öğrenciler haftalık olarak 5 ders saati, 4. sınıfta eğitim-öğretim gören öğrenciler için haftalık 2 ders saati sınıf öğretmenleri tarafından işlenmektedir. Beden eğitimi ve oyun dersi fiziksel yeterliliklerin geliştirilmesi, oyun kavramının öğrencilere benimsetilmesi, eğlenmek ve hayata hazırlanmak açısından önemlidir. Bu etkinliklerde oyun kavramının yeterli ve verimli bir şekilde uygulanması için fiziksel etkinlik kartları kullanılmaktadır (Meb, 2017). Öğrencilerin fiziksel verimliliğinin en üst seviyeye çıkarılması, oyun ve etkinliklerin koordineli bir şekilde düzenlenmesi ve uygulamaya konulması çocukların temel motorik özelliklerinin gelişiminde etkili olmaktadır (Yıldız ve Güven, 2016).

Ülkemizde ilköğretim kademesinde beden eğitimi ve oyun dersinde sınıf öğretmenlerin kontrolünde olduğu için soğuk, yağışlı ve aşırı sıcak havalarda diğer derslerin tekrar edilmesi şeklinde geçmektedir (Tamer, 1987). Bu ders sayesinde öğrencilerin fiziksel, ruhsal ve zihinsel açıdan bütün bir şekilde gelişim gösterdikleri görülmektedir. Spor malzemelerinin ve alanlarının yetersiz olması derslerin etkili ve verimli geçmesinin önüne geçmiş durumdadır (Pehlivan, 2001).

Çalışmamızın amacı; sınıf öğretmenlerinin beden eğitimi oyun dersi ve oyun kavramına yönelik algılarının metaforlar yoluyla irdelenmesidir. Güven ve Yıldız'ın (2016) sınıf öğretmenlerinin beden eğitimi ve oyun dersinde ne tür beklentileri olduğuna yönelik çalışmasında bu derse asıl branşı olan öğretmenlerin girmesi gerektiğini, oyun malzemelerinin eksik olması ve yeterli spor alanlarının olmamasından dolayı derslerin sekteye uğradığını belirtmişlerdir. Bu sebeple; sınıf öğretmenlerinin beden eğitimi ve oyun dersine yönelik vurgulamış oldukları metaforlar nelerdir ve hangi kategorilerde sınırlandırılmıştır; sınıf

öğretmenlerinin oyun kavramına yönelik vurgulamış oldukları metaforlar nelerdir ve hangi kategorilerde sınırlandırılmıştır? ifadeleri için sonuçlar ortaya konulacaktır.

## YÖNTEM

Bu kısımda çalışmanın modeli, grubu, veri toplama araçları ve analizi ile ilgili bilgiler verilmiştir.

### Araştırma Modeli

Sınıf öğretmenlerinin beden eğitimi ve oyun dersi ve oyun kavramlarına yönelik algılarının belirlenmesi amacıyla incelenen bu çalışmada, detaylı veri toplamak, öğretmenlerin bireysel tutumlarını, hayal dünyalarını çözümlmek ve ortaya çıkarmak neticesiyle nitel araştırma deseniyle incelenmiştir (Büyüköztürk ve ark., 2017). Çalışmaya bakıldığında sınıf öğretmenlerinin beden eğitimi ve oyun dersi ve oyun kavramına yönelik algılarının belirlenmesi için bu yöntem kullanılmıştır.

### Araştırma Grubu

Bu çalışmada 2021-2022 eğitim-öğretim dönemi ikinci yarısında Balıkesir ili, Bandırma ilçesinde görev yapan 60 kadın ve 20 erkek toplamda 80 sınıf öğretmeni gönüllü olarak katılmıştır.

**Tablo 1.** Araştırma Grubu

	Değişken	N	%
Cinsiyet	Kadın	60	75
	Erkek	20	25
	Toplam	80	100

### Veri Toplanması

Araştırmaya katılan sınıf öğretmenlerinin “beden eğitimi ve oyun dersi” ve “oyun” kavramına yönelik düşündükleri ya da hayal ettikleri fikirleri ortaya koymak amacıyla “Beden eğitimi ve oyun dersi .... gibidir, çünkü ...” ve “oyun .... gibidir, çünkü ...” cümlelerini tamamlamaları istenmiştir. “Metafor çalışmasında kavramların tanımlaması ve kavramların daha sonra açıklanması metaforlara ait cümleler meydana getirilmesi istenmiştir (Kılcan, 2009). Bu amaç doğrultusunda “gibi” ifadesi ile benzetmeye yönelik fikirlerin ortaya çıkarılması, “çünkü” ifadesi ise bu benzetmeden yola çıkarak düşüncelerin öznel olarak yazılması söylenmiştir. Metafor formunda birinci bölümde demografik özelliklere yer verilmiştir; ikinci bölümde metaforların kavramlarla ilişkilendirilerek düşüncelerin ortaya çıkarılmaya çalışılmıştır. Çalışmanın etik ilkelere uygunluğu, Bandırma Onyediy Eylül Üniversitesi Sosyal ve Beşeri Bilimler Etik Kurulu 2022-3 / 04.03.2022 tarihli kararınca onanmıştır.

### Verilerin Analizi

Araştırmada verilerin analizi için içerik analizi yönteminden yararlanılmıştır. Bu yöntemde nitel veri analizinin kullanılması (Patton, 2018), içerik analizinde esas unsur belirli kavramların bütünleştirilip ortak başlık altında kümelendirilmesidir (Yıldırım ve Şimşek, 2013). Yapılan analizde özelden genele ve tümevarımsal içerik yaklaşımı kullanılmıştır.

Araştırmada metaforların çözümlenme bölümünde, (1) metaforların seçilmesi, (2) örnek metaforlar ile ilgili bilgi verilmesi, (3) kategorileştirme aşaması ve (4) geçerlik ve güvenilirlik sağlama (Saban, 2009) basamaklamaları yapılmıştır.

*1. Metaforların Seçilmesi:* Bu aşamada metafor formlarına 1' den başlayarak numaralama yapılmış ve Excel programına kaydedilmiştir. Her bir form bir katılan kişiye ait olarak sıralanmıştır (Örneğin Katılımcı Öğretmen (KÖ1). Bu numaralandırma işlemi bulgular bölümünde katılımcıların görüşlerinin metaforlara dorudan atıfta bulunulması için yararlanılmış olup boş bırakılan formlar kullanım dışı kalmıştır (Kılcan, 2019).

*2. Örnek metaforlar ile ilgili bilgi verilmesi:* Kullanılacak metaforlar seçildikten sonra beden eğitimi ve oyun dersi ve oyun kavramına yönelik metaforlar gerekçesi ile analiz edilmiştir. Bu metot' da metaforlardan tema ve kategorize işlemlerinin belirli kurullarla uygulanmasıdır (Saban 2009). Bu uygulama sonucunda beden eğitimi ve oyun dersine yönelik 80 katılımcıdan 53 farklı metafor, oyun kavramına yönelik 80 katılımcıdan 41 farklı metafor ortaya çıkarılmıştır.

*3. Kategorileştirme aşaması:* Bu bölümde metaforlar ortak bir kategori içerisine alınmaya çalışılmıştır. Bu işlemde benzeyen, benzetilen ve ikisi arasındaki ilişki (Kılcan, 2019) ele alınmıştır. Bu kategoriler beden eğitimi ve oyun dersi ve oyun kavramına yönelik üretilen metaforlar 6 tema içerisinde toplanmıştır.

*4. Geçerlik ve güvenilirlik sağlama:* Nitel veri analizinde katılımcılardan toplanan veriler belirli özelliklerde rapor edilmesi, detaylandırılması ve katılımcıların yazdıkları düşüncelerin olduğu gibi aktarılması gerekmektedir (Yıldırım ve Şimşek, 2013). Toplanan veriler dijital ortamda kayıt altına alınarak uzman ve alanında tecrübesi olan akademisyenler aracılığıyla incelenmiş beden eğitimi ve oyun dersine yönelik 53 metafor 6 tema ve oyun kavramına yönelik 41 metafor 6 tema ile eşleştirmeleri istenmiştir. Eşleştirme neticesinde, Miles ve Huberman (2016) görüş birliği ve görüş ayrılığı güvenilirlik formülü (Güvenirlik = görüş birliği /görüş birliği + görüş ayrılığı) ile sonuçlandırılmıştır. Bu sonuçların %90' dan daha yüksek olması çalışmanın güvenilirliği açısından önemlidir. Çalışmamızda beden eğitimi ve oyun dersine yönelik ortalama güvenilirlik oranı 0.92, oyun kavramına yönelik ortalama güvenilirlik 0.94 çıkmıştır. Beden eğitimi ve oyun dersine yönelik 8 metaforunda (tabak, küre, kebab, atkı, kitap, laptop, yumurta), oyun kavramına yönelik 6 metaforunda (çember, nakış, lastik, menteşe, tahta, silikon) ilişkisiz metaforlar olarak bulunmuştur.

## **BULGULAR**

Bu kısımda sınıf öğretmenlerinin beden eğitimi ve oyun ile oyun kavramına yönelik algılarıyla ortaya çıkan metaforlar ve bu metaforlar sonucunda ortaya çıkan temalar tablolar yoluyla sunulmuştur.

### **Sınıf öğretmenlerinin beden eğitimi ve oyun dersine yönelik ortaya çıkan temalar ve metaforlar**

Araştırmanın analizi sonucunda sınıf öğretmenlerinin beden eğitimi ve oyun dersine yönelik ortaya çıkan metaforlar 6 kategori altında sınıflandırılmıştır. Tablo 2'de bu temalar, örnek metafor ve gerekçeleri ile bilgiler verilmiştir.

Sınıf öğretmenlerinin beden eğitimi ve oyun dersine yönelik algılarını ifade etmek için ürettikleri metaforlar; “beklenen ve istenen faktörü”, “kural faktörü”, sağlık, eğlence ve rahatlık faktörü”, “fiziksel hareketlilik faktörü”, “özgürlük faktörü” ve “temel yaşam faktörü” kategorileri altında sınıflandırılmıştır.

**Tablo 2.** Sınıf öğretmenlerinin beden eğitimi ve oyun dersine yönelik ortaya çıkan temalar ve metaforlar

Temalar	Metafor Adı	Frekans	Metafor gerekçeleri (Oyun...)
<b>Beklenen ve İstenen Faktörü</b>	Boş Ders(1), Kaçış Ramпасı(1), Tatil(2), Teneffüs(2)	6	...teneffüs gibidir. Çünkü öğrenciler için en istenilen derstir (KÖ50). ...tatil gibidir, çünkü öğrenciler dört gözle bekler (KÖ3).
<b>Kural Faktörü</b>	Ahenk(1), Anne(1), Disiplin(1), Eğitim(1), Nasır(1), Rutin Spor Faaliyeti(1),	6	...ahenk gibidir. Çünkü hep birlikte belirli kurallar çerçevesinde hareket edilir (KÖ5). ...eğitim gibidir, çünkü hayatın ve derslerin kurallarını içerir (KÖ31).
<b>Sağlık, Eğlence ve Rahatlık Faktörü</b>	Akü(1), Bulmaca(1), Çay(2),Çimlere Basmak(1), Dans(1), Eğlence(12), Enerji İçeceği(1), Güzel(1),Hastane(1), Hayat(1), İlaç(1)Kırmızı Çizgi(1), Luna Park(1), Mutluluk(3),Mola(4), Nefes(1),Oyun(1), Pencere(1), Rahatlık(1), Sağlık(1),Şarj Ünitesi(2),Şölen(1), Terapi(2),Vitamin(1),Yol(1), Yağmur(1),	45	...sağlık gibidir. Çünkü bedeninin bütünü ile çalışmasını sağlarken dayanıklılık, güç ve sağlığında gelişimini sağlar (KÖ1). ...eğlence gibidir. Çünkü bu ders öğrencileri çok eğlendirir (KÖ11). ...mutluluk gibidir. Çünkü öğrencileri eğlendirir, mutlu olur ve bedenlerini rahatlatır (KÖ18). ...mola gibidir. Çünkü derslerin stresinden öğrenciyi uzaklaştırır ve rahat bir nefes almasını sağlar (KÖ61). ...oyun gibidir. Çünkü öğrenciler oyun oynarken her şeyi unutup tamamen eğlenir (KÖ43). ...yol gibidir. Çünkü yolculuk yaparken kişiler rahatlar ve tüm düşüncelerden uzaklaşır (KÖ17).
<b>Fiziksel Hareketlilik Faktörü</b>	Dambıl(1), Güç(1),Hareket(2), Spor(1), Şarj(2)	7	...dambıl gibidir. Çünkü ağırlık aletleri sayesinde fiziksel egzersiz yapılır (KÖ80). ...hareket gibidir. Çünkü diğer derslerde oturmak zorunda kalırsın, bu derste ise fiziksel hareketler yapmak zorunda kalırsın (KÖ52).
<b>Özgürlük Faktörü</b>	Manav(1), Özgürlük(3), Tiyatro(1),Uzaklaşma(1)	6	...özgürlük gibidir. Çünkü beden eğitimi sayesinde öğrencilerin zihinsel, duyuşsal ve bilişsel süreçleri gelişerek, kendilerini daha rahat geliştirebilecekleri özgür bir ortam yaratır (KÖ25).
<b>Temel Yaşam Faktörü</b>	Bedensel Gelişim(1), Güneş(1), Hayat(3), Nefes Almak(2), Sevgi(1), Yemek(2)	10	...protein gibidir. Çünkü protein alamazsa kas gelişimi olmaz ve vücudun temel gelişimi için önemlidir (KÖ34). ...nefes gibidir. Çünkü nefes alamazsak yaşama şansımız olmaz (KÖ27).
	Metafor Sayısı= 53	Toplam Metafor Sayısı= 80	

Tablo 2' ye bakıldığında en çok metaforun "sağlık, eğlence ve rahatlık faktörü" teması altında kategorileştiği görülmüştür. Bu tema 45 öğretmen tarafından, 27 farklı metafor üretilmiştir.

Metaforda üç temel bileşenin ortak paydalarının olduğu gerekçesi olduğu için bütün bir tema olarak alınmıştır. Bu tema ile ilişkili metaforlar;

*Beden eğitimi ve oyun dersi mola gibidir. Çünkü günümüzde akademik dersler arasında sıkışan, yoğun programlar, dersler, sınavlar arasında git-geller yaşayıp kendilerini hiç istemedikleri, bir yarışın tam ortasında bulan öğrenciler için severek geçirdikleri eğlenceli ve rahatlatıcı bir derstir (KÖ63).*

*Beden eğitimi ve oyun dersi rahatlık gibidir. Çünkü öğrencilerin hem fiziksel hem psikolojik kendilerini en rahat hissettikleri ders olarak görülür (KÖ71).*

*Beden eğitimi ve oyun dersi eğlence gibidir. Çünkü çocukların kendilerini en mutlu hissettikleri zaman dilimidir (KÖ74).*

*Beden eğitimi ve oyun mola gibidir. Çünkü enerjilerini atıp eğlenebildikleri anlardan oluşmaktadır (KÖ78).*

*Beden eğitimi ve oyun dersi yağmur gibidir. Çünkü, herkes yağmurda eğlenir ve keyif alır (KÖ2).*

*Beden eğitimi ve oyun dersi eğlence gibidir. Çünkü öğrenci şarj olarak deposunu doldurur ve eğlenir (KÖ7).*

*Beden eğitimi ve oyun dersi mola gibidir. Çünkü bu derste stres atılır (KÖ13).*

*Beden eğitimi ve oyun dersi mutluluk gibidir. Çünkü bedenini özgür bırakarak mutlu olursun (KÖ18).*

*Beden eğitimi ve oyun dersi çay gibidir. Çünkü bir bardak çay insanı rahatlatır (KÖ20).*

*Beden eğitimi ve oyun dersi çimlere basmak gibidir. Çünkü tüm kötü enerjiji üzerimizden atarız ve elektriğimiz alındığı için rahatlarız (KÖ22).*

*Beden eğitimi ve oyun dersi ilaç gibidir. Çünkü diğer derslerin stresini üzerimizden atarız (KÖ28).*

*Beden eğitimi ve oyun dersi luna park gibidir. Çünkü luna parkta çok eğleniriz (KÖ29).*

*Beden eğitimi ve oyun dersi kırmızı çizgimiz gibidir. Çünkü o ders bizim olmazsa olmazımızdır, eğlendirir, güldürür ve zevk verir (KÖ33).*

*Beden eğitimi ve oyun dersi şölen gibidir. Çünkü öğrenciler şölenlerde çok eğlenir (KÖ46).*

*Beden eğitimi ve oyun dersi şarj aleti gibidir. Çünkü öğrencilere enerji vererek mutlu olmasını sağlar (KÖ49).*

*Beden eğitimi ve oyun dersi dans gibidir. Çünkü bedendeki bütün stresi, yorgunluğu ve kötü enerjiji atmamızı sağlar (KÖ57).*

Çalışmaya katılan sınıf öğretmenlerinin en çok ürettikleri ikinci tema ise “temel yaşam faktörü” temasıdır. Bu tema da ise 10 öğretmen 6 metafor ortaya çıkarmıştır. Metaforlara bakıldığında yaşamımız için gerekli olan farklı kavramlarla bütünleştirdikleri görülmüştür.

Bu tema ile ilişkili metaforlar;

*Beden eğitimi ve oyun dersi hayat gibidir. Çünkü insan yetiştirmek toplumumuzun en zor işidir, bunun için nefes, su, yemek gibi bu derste çok önemlidir (KÖ75).*

*Beden eğitimi ve oyun dersi nefes almak gibidir. Çünkü nefes almadan yaşayamayız (KÖ23).*

*Beden eğitimi ve oyun dersi yemek gibidir. Çünkü yemek yediğimiz zaman enerjimiz yükselir ve yemek olmadan hayatı idame ettiremeyiz (KÖ26).*

*Beden eğitimi ve oyun dersi hayat gibidir. Çünkü hayata hazırlar ve hayatımızı sürdürmek için vardır (KÖ41).*

“Fiziksel hareketlilik faktörü” temasında 7 öğretmen 5 metafor ortaya çıkarmıştır. Bu tema ile ilişkili metaforlar;

*Beden eğitimi ve oyun dersi hareket gibidir. Çünkü bilginin ağırlığından kurtulup kas gücünün geliştirilmesiyle artık yükler hafifler ve hareketlilik ön plana çıkar (KÖ64).*

*Beden eğitimi ve oyun dersi güç gibidir. Çünkü fiziksel hareketler sayesinde güç depolarız (KÖ65).*

*Beden eğitimi ve oyun dersi şarj gibidir. Çünkü öğrencilerin şarjı doldukça hareketlilikle doğru orantılı olarak artar (KÖ70).*

*Beden eğitimi ve oyun spor gibidir. Çünkü bedensel hareketi sağlar (KÖ4).*

“Çalışmaya katılan sınıf öğretmenlerinin en az ürettikleri metafor kategorisi “beklenen ve istenen faktörü”, “kural faktörü” ve “özgürlük faktörü” olduğu görülmüştür. Beklenen ve istenen faktörü temasında 6 öğretmen 5 tema, kural faktörü temasında 6 öğretmen 6 tema ve özgürlük faktöründe 6 öğretmen 4 tema ortaya çıkarmıştır. Bekleme ve isteme faktörü temasında; *Beden eğitimi ve oyun dersi teneffüs gibidir. Çünkü, o dersi çocuk ders olarak görmez, ders arasında arkadaşlarıyla ve öğretmeniyle geçirmek için beklediği zaman olarak görür (KÖ76).* *Beden eğitimi ve oyun dersi kaçış rampası gibidir. Çünkü, ne zaman sıkılan, üzülen ya da mutlu edilmek istenen öğrenci varsa beden eğitimi dersini en iyi kaçış olarak görür ve ister (KÖ79).* Kural faktörü temasında; *Beden eğitimi ve oyun dersi anne gibidir. Çünkü, annemizin koyduğu gibi kurullarla işlenen derstir (KÖ8).* Özgürlük faktörü temasında; *Beden eğitimi ve oyun dersi özgürlük gibidir. Çünkü, buna ayrılan süre ve imkanlar ile öğrenciler akranlarıyla doyasıya oynayıp kendilerini özgürce ifade edebilir (KÖ69).* *Beden eğitimi ve oyun dersi özgürlük gibidir. Çünkü öğrenciler bu derste kendi alanlarından çıkıp, rahatça duygu ve düşüncelerini ifade edip eğlenebildikleri, kendilerini özgür hissettikleri bir alandır (KÖ68)* gibi metafor ve gerekçelerden oluşmaktadır.

### **Sınıf öğretmenlerinin oyun kavramına yönelik ortaya çıkan temalar ve metaforlar**

Araştırmanın analizi sonucunda sınıf öğretmenlerinin oyun kavramına yönelik ortaya çıkan metaforlar 6 kategori altında bölünmüştür. Tablo 3.’te bu temalar, örnek metafor ve gerekçeleri ile bilgiler verilmiştir.

Sınıf öğretmenlerinin beden eğitimi ve oyun dersine yönelik algılarını ifade etmek için ürettikleri metaforlar; “eğlence faktörü”, “eğitim-öğretim faktörü”, “hayat/temel yaşam faktörü”, “özgürlük faktörü”, “rahatlık faktörü” ve “sağlık faktörü” kategorileri altında sınıflandırılmıştır.

**Tablo 3.** Sınıf öğretmenlerinin oyun kavramına yönelik ortaya çıkan temalar ve metaforlar

Temalar	Metafor Adı	Frekans	Metafor gerekçeleri (Oyun...)
<b>Eğlence Faktörü</b>	Çikolata (4), Dans(2), Ders(1), Eğlenme(4), Mutluluk (3), Palyaço(1), Sihir(1), Uçak(1),	17	...eğlenmek gibidir. Çünkü oyun insanları dinlendirir, kişiyi eğlendirir ve eğlendirirken motivasyonunu artırır (KÖ1). ...palyaço gibidir. Çünkü palyaçolarda çocukları eğlendirir ve şenlendirir (KÖ13). ...uçak gibidir. Çünkü oyun oynarken inşaların mutluluktan ayakları yerden kesilir (KÖ18). ...eğlence gibidir. Çünkü insanın ruhunu coşturur ve eğlendirir (KÖ31).
<b>Eğitim-Öğretim Faktörü</b>	Çocuk (1), Eğitim (2), Mesai Kavramı (1), Okul (1), Öğrenme (1),	6	...okul gibidir. Çünkü her şeyi orada öğrenir ve öğrendiklerini uygular (KÖ8). ...öğrenme gibidir. Çünkü çocuklar en çok oyun oynarken öğrenir (KÖ15).
<b>Hayat/Temel Yaşam Faktörü</b>	Besin (3), Hayat (7), Hava (2), Kapı(1), Renklerin Dünyası (1), Su (3), Tutkal (2), Yemek (8)	27	...tutkal gibidir. Çünkü tutkal hayatla eş değerdir ve oyun sayesinde birbirlerine sınımsız yapıştırır (KÖ5). ...hava gibidir. Çünkü her canlının oyun gibi buna ihtiyacı vardır (KÖ7). ...kapı gibidir. Çünkü hayatın bütün içeriklerine açılan giriş kapısını kullanmak ve hayatın kendisi gibi içerisinde var olmaktır (KÖ10). ...besin gibidir. Çünkü temel ihtiyacımızdır (KÖ23). ...yemek gibidir. Çünkü oyun da yemek gibi her yaşın ihtiyacıdır (KÖ53). ...hava gibidir. Çünkü oksijen gibi faydasını görüp, karbondioksit gibi zararlı davranışlarında farkına vararak hayatın anlamını öğretir (KÖ16).
<b>Özgürlük Faktörü</b>	Çocuk (1), Gök Kuşağı (2), Hayal (2), İletişim (1), Kendini Anlatma (1), Öğrenme Aracı (1), Özgürlük (2),	10	...özgürlük gibidir. Çünkü öğrenci özgür olduğu zaman kendi yeteneklerinin farkında olur (KÖ3). ...hayal gibidir. Çünkü hayallere ulaşmak için özgür bir ortam gerekmektedir (KÖ24).
<b>Rahatlık Faktörü</b>	Anne Kucağı (1), Ayna (1), Dinlenme (1), Hayal (1), Sevgi (1), Tatil (1), Teneffüs (1), Terapi (2), Yemek (1)	10	...hayal gibidir. Çünkü öğrencilere keyif verir (KÖ2). ...terapi gibidir. Çünkü çocukların ruhunu dinlendirir (KÖ30).
<b>Sağlık Faktörü</b>	Doktor (1), İlaç (3), Terapi (5), Vitamin (1)	10	...doktor gibidir. Çünkü can kurtarır (KÖ21). ...terapi gibidir. Çünkü öğrenciyi ruhsal olarak tedavi eder (KÖ57).
	Metafor Sayısı= 41	Toplam Metafor Sayısı= 80	

Tablo 3’ e bakıldığında en çok metaforun “hayat/temel yaşam faktörü” teması altında kategorileştiği görülmüştür. Bu tema 27 öğretmen tarafından, 8 farklı metafor üretilmiştir.

Metaforda iki temel bileşenin ortak paydalarının olduğu gerekçesi olduğu için bütün bir tema olarak alınmıştır. Bu tema ile ilişkili metaforlar;

*Oyun yemek gibidir. Çünkü ruhu besleyen gıda oyundur (KÖ66).*

*Oyun su gibidir. Çünkü bedenimiz suya ihtiyaç duyduğu gibi ruhumuz da oyuna ihtiyaç duyar hayatta kalabilmek için (KÖ67).*

*Oyun hayat gibidir. Çünkü karşılaşılabilecek durumlar, tepkiler için temel yaşamın ön hazırlığıdır (KÖ69).*

*Oyun yemek gibidir. Çünkü acısı, tatlısı her şeyi içinde bulunmaktadır (KÖ73).*

*Oyun yemek gibidir. Çünkü insan yemek yemeye her zaman ihtiyaç duyar ve yedikçe enerjisi artar. Bence oyuna da her yaşta ve her zaman ihtiyaç vardır. Oynadıkça enerjin artar (KÖ79).*

*Oyun hayat gibidir. Çünkü çocuk oyunda var olur (KÖ27).*

*Oyun renklerin dünyası gibidir. Çünkü oyun sırasında bütün renkler ortaya çıkar tıpkı hayatın içinde fark edemediğimiz güzelliklere benzer (KÖ33).*

*Oyun hayat gibidir. Çünkü hayatın içinde oyuna hazırlık yaparız ve onu taklit ederiz (KÖ39).*

*Oyun hayat gibidir. Çünkü hayatı öğretir (KÖ49).*

*Oyun hayat gibidir. Çünkü hayatta olduğu gibi her zaman kaybederiz (KÖ59).*

*Oyun yemek gibidir. Çünkü yemek yedikçe onu doyum olmaz (KÖ60).*

*Oyun yemek gibidir. Çünkü çocuk oyun ile öğrenir oyun ile yaşar ve hayatın tadını çıkarır (KÖ62).*

Çalışmaya katılan sınıf öğretmenlerinin en çok ürettikleri ikinci tema ise “eğlence faktörü” temasıdır. Bu tema da ise 17 öğretmen 8 metafor ortaya çıkarmıştır. Metaforlara bakıldığında yaşamımız için gerekli olan ruhumuzun temel gıdası eğlence olduğu görülmüştür. Bu tema ile ilişkili metaforlar;

*Oyun mutluluk gibidir. Çünkü insan birlik ve beraberlikle mutluluğu, sevinci ve eğlenmeyi öğrenir (KÖ64).*

*Oyun çikolata gibidir. Çünkü nasıl ki çikolata yediğimiz zaman mutlu oluruz, mutluluk hormonu salgılarız, enerji verir ve oyun sayesinde eğlenerek hayatın tadını çıkartırız (KÖ65).*

*Oyun dans gibidir. Çünkü eğlendirir (KÖ32).*

*Oyun mutluluk gibidir. Çünkü vücut fonksiyonlarını çalıştırarak eğlenmesini sağlar ve mental olarak kişiye zevk verir (KÖ44).*

*Oyun sihir gibidir. Çünkü bir anda olduğun yerden sanki başka bir yere gitmişsin gibi ortam değişikliği sağlayarak eğlendirir (KÖ50).*

*Oyun mutluluk gibidir. Çünkü oyun oynarken çocuklar çok mutlu olurlar (KÖ52).*

*Oyun çikolata gibidir. Çünkü çikolatanın çocuklara mutluluk verdiği gibi oyunda şenlendirir (KÖ55).*

*Oyun çikolata gibidir. Çünkü çikolata gibi oyunu da sürekli eğlenmek için istersin bağımlısı olursun (KÖ56).*

*Oyun eğlence gibidir. Çünkü eğlence sayesinde zihnimizi de dinlendirir (KÖ61).*

“Çalışmaya katılan sınıf öğretmenlerinin ürettikleri diğer metafor kategorisi “özgürlük faktörü”, “rahatlık faktörü” ve “sağlık faktörü” olduğu görülmüştür. Özgürlük faktörü temasında 10 öğretmen 7 tema, rahatlık faktörü temasında 10 öğretmen 9 tema ve sağlık faktöründe 10 öğretmen 4 tema ortaya çıkarmıştır. Özgürlük faktörü temasında; *Oyun özgürlük gibidir. Çünkü, çocukların kendilerini tamamen mutlu, huzurlu ve özgürce hareket ettiği sınırlamasız aktivitelerdir (KÖ71).* *Oyun gökkuşağı gibidir. Çünkü, çocukların yağmurdan sonra ortaya çıkan ve tamamen kendi istekleri doğrultusunda meydana gelen gökkuşakları gibi özgür hareket ettikleri bedeni etkinliklerdir (KÖ48).* *Rahatlık faktörü; Oyun anne kucığı gibidir. Çünkü, oyundayken çocuk bütün kaygılarından arınmıştır, huzur içinde sadece oyuna odaklanır ve dış çevredeki bütün olumsuzluklardan soyutlanarak tüm vücudu gibi beyninin de rahatlamasını sağlar (KÖ63).* *Oyun ayna gibidir. Çünkü, oynama şekli kişiliğimizi yansıtarak rahat bir görüntü ortaya çıkarır (KÖ51).* *Oyun teneffüs gibidir. Çünkü, teneffüsün vermiş olduğu rahatlıkla beynimizi rahatlatır (KÖ20).* *Sağlık faktörü; Oyun terapi gibidir. Çünkü, terapi sonrası nasıl kişi sağlıklı hissederse, oyun sayesinde çocukta içini dökerek sağlıklı olur (KÖ76).* *Oyun vitamin gibidir. Çünkü vitamin aldıkça nasıl ki sağlıkla ilgili temel depolarımız doluyorsa oyun oynayarak sağlıklı bir şekilde güçleniyoruz (KÖ28).* *Oyun ilaç gibidir.*



*Çünkü, hastalandığımızda nasıl ilaç alıp sağlığınıza kavuşursak oyun oynayarak sağlığımızı koruruz (KÖ12).*

Çalışmaya katılan sınıf öğretmenlerinin en az ürettikleri metafor kategorisi “eğitim-öğretim faktörü” olduğu görülmüştür. Eğitim-öğretim faktörü; *Oyun mesai kavramı gibidir. Çünkü, nasıl ki zorunlu olarak eğitim-öğretim için mesai kavramı varsa, oyunda da mesai kavramı gibi sürekli oynamalıyız ki eğitim-öğretim sürecinde aktif olalım (KÖ37). Oyun eğitim gibidir. Çünkü, eğitim-öğretim de nasıl simülasyon teknikleri tehlikeli öğrenmelerde etkiliyse oyunda da dijital ortam sayesinde eğitim alarak hayatta eğitilmiş olarak kendimizi geliştiririz (KÖ47).*

## TARTIŞMA VE SONUÇ

Sınıf öğretmenlerinin beden eğitimi ve oyun dersiyse, oyun kavramlarına yönelik ortaya çıkardıkları metaforlar incelemesinde, çalışmaya katılan öğretmenlerin, beden eğitimi ve oyun dersiyse ilgili 53, oyun kavramıyla ilgili 41 metafor ortaya çıkardıkları görülmektedir. Kullanılan bu metaforların oluşturmuş olduğu kategorileri beden eğitimi ve oyun dersi ve oyun kavramıyla ilgili 6 kategori altında toplandığı görülmüştür.

Çalışmada sınıf öğretmenlerinin beden eğitimi ve oyun dersiyse ilgili metaforların oluşturduğu kategoriler; “beklenen ve istenen faktörü”, “kural faktörü”, “sağlık, eğlence ve rahatlık faktörü”, “fiziksel hareketlilik faktörü”, “özgürlük faktörü” ve “temel yaşam faktörü” olarak fikir ürettikleri görülmüştür. Beden eğitimi ve oyun dersinin sınıf öğretmenleri açısından neler ifade ettiğine bakıldığında dersin temel gereksinimleriyle algılamalarının aynı doğrultuda olduğu görülmüştür. Baydar-Arıcan’ın (2021) üniversite öğrencilerinin fiziksel aktivite kavramına yönelik geliştirmiş oldukları metafor ihtiyaç kategorisinde olduğu belirtmiştir. Koç ve arkadaşlarının (2015) ilköğretim öğrencilerine yönelik yapmış oldukları çalışmada spor kavramına yönelik eğlence metaforunun en yoğun olarak kullanıldığı görülmüştür. Ulaş’ın (2021) branş öğretmenlerinin beden eğitimi ve spor dersine yönelik metaforlarının belirlenmesi çalışmasında eğlendiren ve rahatlatan ders olarak algıladıkları belirtilmiştir. Roset, Green ve Thurston’un (2019) beden eğitiminin gençler üzerindeki etkilerinin araştırılması ile ilgili araştırmasında dersin öğrencilerin eğlenmelerine, özgür ortam hazırlamalarına ve hayatın olağan akışından kurtulup kendilerini geliştirmelerine; Yılmaz ve arkadaşlarının (2017) beden eğitimi dersine yönelik diğer bir çalışmada ise derste öğrencilerin fiziksel gelişimlerine, zihinsel yeteneklerinin artmasına ve sosyalleşmeye yardımcı olduğu sonuçlarına ulaşmışlardır. Namli ve arkadaşlarının (2017) beden eğitimi dersine yönelik kişileri sürekli aktif tuttuğu, rahatlattığı ve farklı branşları öğrendikleri bir etkinlik olarak algıladıkları görülmüştür.

Sınıf öğretmenlerinin en fazla kullanmış oldukları tema; sağlık, eğlence ve rahatlık faktörü temasıdır. İkinci tema; temel yaşam faktörü temasıdır. Metaforlar incelendiğinde öğrencilerin zihinsel ve fiziksel olarak rahatlamaları, enerjilerini tüketmeleri ve vücutta olan fazla elektriği atmaları için bu dersi her zaman ipe çektikleri algılanmaktadır.

Sınıf öğretmenlerinin ortaya çıkardıkları metaforlara bakıldığında özgür bir ortam oluşturmak, çalışmaya katılan sınıf öğretmenlerinin oyun kavramıyla ilgili metafor oluşturduğu kategoriler; “eğlence faktörü”, “eğitim-öğretim faktörü”, “hayat/temel yaşam faktörü”, “özgürlük faktörü”, “rahatlık faktörü” ve “sağlık faktörü” olarak fikir ürettikleri görülmüştür. Oyun kavramının sınıf öğretmenleri açısından hangi düşünceleri ortaya koyduklarına bakıldığında hangi yaş grubunda olursa olsun kişilerin temel gereksinimlerini karşılayan ve

fiziksel faaliyetler olduğu görülmüştür. Gözel ve Gündoğdu'nun (2020) ilkökul, ortaokul ve lise öğrencilerinin oyun ile ilgili algılarını ortaya çıkarmak amacıyla yapmış olduğu çalışmada kitap, saklambaç, eğlence, hoş vakit geçirme gibi kavramlarıyla özdeşleştirdikleri görülmüştür. Baydar-Arıcan'ın (2021) üniversite öğrencilerinin oyun kavramına yönelik geliştirmiş oldukları metafor eğitim öğretim aracı kategorisinde olduğu görülmüştür. Koç'un (2020) üniversitede öğrenim gören öğrencilerin beden eğitimi kavramına yönelik metaforik algılarına bakıldığında sağlıklı bir şekilde yaşamaya devam ettikleri, yemek ve içmek gibi ihtiyaç olduğu ve yarışma ve oyunlar sayesinde rekreasyonel olarak kişileri çeşitli etkinliklere sevk ettiği sonucuna ulaştığı görülmüştür. Sevinç ve Ergenç (2017)'in spor kavramı ile ilgili metaforları incelendiğinde, olumlu eklentiler sağlayan, öğrencilere mutluluk kaynağı olan ve fizyolojik olarak kazanç sağlayan bir etkinlik olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Tok (2018)'un oyun ile ilgili algılamaların araştırılması konusunda mutluluk katması hayata, ruhsal ihtiyaçların karşılanması, Çakaroglu ve Ömür'ün (2020) çocuk gelişiminde okuyan öğrencilere yönelik çalışmasında hayatın çekirdeği olarak yaşamı simgelemesi ve kişide serotonin hormonu salgılatarak mutlu olmasını sağladığını, Kurtipek'in (2019) spor kulübü kavramına yönelik metaforik çalışmada sosyalleşme, eğitim ve çeşitlilik algılarının olduğu bulunmuştur. Clevenger'in (2016) öğretmenlerin oyun konusundaki fikirlerine baktığında, hangi oyun olursa olsun yaratıcılıkla ilgili olduğunun farkında olmaları gerektiğini belirlemiştir.

Sınıf öğretmenlerinin en fazla kullanmış oldukları tema hayat/temel yaşam faktörü temasıdır. İkinci tema eğlence faktörü temasıdır. Metaforlara bakıldığında öğrencilerin oyunu hava, su ve yemek gibi temel ihtiyaçlar, kendilerinin rahat hareket ettiği özgür bir yer, zihinsel tedavi süreci olan terapi ve kendilerini mutlu ederek eğlendiren faaliyetler olduğu görülmektedir.

Literatür incelendiğinde beden eğitimi ve spor, oyun, spor yöneticileri, fiziksel aktivite, spor denilince aklımıza gelen metaforlar gibi çeşitli konularda yurtiçinde ve yurt dışında çalışmalar yapıldığı görülmektedir (Baydar-Arıcan, 2021; Güllü, 2021; Köksal ve Görücü, 2015; Kurtipek ve Sönmezoğlu, 2018; Ulaş, 2021). Ayrıca beden eğitimi ve spor kavramının çizimler yoluyla anlatılması sonucu disiplin ortamında uygulanan, öğrencilerin bireysel farklılıklarla eğlenebildikleri, beden eğitimi öğretmenini kahraman gördükleri ve sporun temelinde etik, ahlak gibi kavramları barındırdığı gibi temel sonuçlara ulaştığı görülmüştür (Karaşahinoğlu ve İlhan, 2009). Kavramlar ve çalışmalar ayrıntılı olarak irdelendiği zaman x ifadesinin y ifadesi ile karşılandığı metafor çalışmasında görülmektedir (Lakoff ve Johnson, 2005).

Araştırmamın sonucu olarak sınıf öğretmenlerinin hem beden eğitimi ve oyun dersine hem de oyun kavramına yönelik algılarında farklılıklar olduğu ve bu değişkenliklerin beden eğitimi ve oyun kavramlarına yönelik olumlu algılamalarının olduğu görülmüştür. Morgan ve Hansen' in (2008) sınıf öğretmenlerinin beden eğitimi dersine karşı görüşleri incelemesinde, bizim çalışmamızda da bahsettiğimiz gibi sağlıklı bir yaşam süreme, aşır kilolu öğrencilerin ortaya çıkmasını önleme ve durağan bir yaşantıdan dinamik bir yaşantıya geçmesini sağlayan etkenler olarak olduğunu açıklamışlardır. Benzer çalışmalarda spor yapanların psikolojik olarak rahatladığı, daha fazla mutlu olarak hayata olan adaptasyonlarının arttığı ve stresten uzaklaştıkları sonuçlarına ulaşıldığı görülmüştür (Sharma ve ark., 2009; Zukerman ve ark. 2020). Çalışma verilerine bakıldığında farklı branşlardaki öğretmen ya da öğretmen adaylarına nicel ve nitel araştırma yöntemlerinin beraber kullanıldığı çalışmalar yapılabilir.

## KAYNAKLAR

Baydar-Arıcan, H.Ö. (2021). Üniversite öğrencilerinin oyun ve fiziksel aktivite kavramlarına yönelik metaforik algılarının incelenmesi. *Spor metre Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 19(4), 170-183.

Boratav, P.N. (1984). *100 soruda Türk folkloru*. İstanbul: Bilgesu.

Büyüköztürk, Ş., Çakmak, E. K., Akgün, Ö. E., Karadeniz, Ş., Demirel, F. (2017). *Bilimsel araştırma yöntemleri*. Ankara: Pegem Akademi.

Brown, S., Vaughan, C. (2009). *Play: How it shapes the brain, opens the imaginations, and invigorates the soul*. New York: Aevry Penguin Group.

Clevenger, M.T. (2016). *Preservice teachers' beliefs about play in kindergarten*. (Unpublished Doctoral dissertation). University of South Carolina. <http://scholarcommons.sc.edu/etd/3603> adresinden 04.01.2022 tarihinde erişilmiştir.

Çakaroğlu, D., Ömür, E.H. (2020). "Oyun" kavramına ilişkin algının metafor yoluyla belirlenmesi. *Sinop Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 4(1), 155-164.

Gömlüksiz, N., Öner, Ü., Bozpolat, E. (2010, Mayıs). Sınıf öğretmeni adaylarının sınıf öğretmeni yetiştirme programında yer alan derslere ilişkin görüşlerinin değerlendirilmesi, *9. Ulusal Sınıf Öğretmenliği Eğitimi Sempozyumu*, 20-22 Mayıs, Elazığ, TÜBİTAK Desteği ile Basılmış, Cantekin Matbaası, 666-673.

Gözel, Ü., Gündoğdu, K. (2020). Öğrencilerin oyun kavramına ilişkin metaforik algıları. *Anadolu Journal of Education Sciences International*, 11(1), 135-158.

Güllü, E. (2021). Metaphorical perceptions of physical education and sports: An evaluation from the perspective of preservice teachers. *African Educational Research Journal*, 9(1), 9-15.

Yıldız, Ö., Güven, Ö. (2016). Sınıf öğretmenlerinin oyun ve fizikî etkinlikler dersinden beklentileri. *Kastamonu Eğitim Dergisi*, 22(2), 525-538.

Karavaşinoğlu, T., İlhan, E. L. (2019). Beden eğitimi öğretmeni algısına yönelik öğrenci çizimlerinin incelenmesi. *Gazi Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 24(1), 1-15.

Kılcan, B. (2019). *Eğitim bilimlerinde metaforların veri toplama aracı olarak kullanılması, örnek bir uygulama*. B. Kılcan (Ed.), *Metafor ve eğitimde metaforik çalışmalar için bir uygulama rehberi* (s. 89-108) içinde. Ankara: Pegem Akademi.

Koç, M., Murathan, F., Murathan, T. (2015). İlköğretim 7. sınıf öğrencilerinin spor kavramına ilişkin algıları. *The Journal of Academic Social Science*, 3(9), 294-303.

Koç, U. (2020). Üniversite öğrencilerinin beden eğitimi kavramına ilişkin metaforik algıları. *Uluslararası Bozok Spor Bilimleri Dergisi*, 1(1), 11-20.

Köksal, O., Görücü, A. (2015). Examining secondary school students' metaphor perceptions of the concept of physical education lesson. *Turkish Journal of Sport and Exercise*, 17(1), 105-113.

Kurtipek, S., Sönmezoğlu, U. (2018). Determination of the perceptions of sports managers about sport concept: A metaphor analysis study. *International Journal of Higher Education*, 7(4), 17-25.

Kurtipek, S. (2019). Spor kulüplerine üye bireylerin spor kulübü kavramına ilişkin algılarının belirlenmesi: bir metafor analiz çalışması. *Spor metre Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 17(1), 209-145.

Lakoff, G., Johnson, M. (2005). *Metaforlar: Hayat, anlam ve dil* (Çev. G. Y.Demir). İstanbul: Paradigma.

MEB (2017). *Talim ve Terbiye Kurulu Başkanlığı, Öğretim Programları* (Oyun ve Fiziki Etkinlikler Dersi). <http://mufredat.meb.gov.tr/> adresinden 11.02.2022 tarihinde erişilmiştir.

- Miles, M. B., Huberman, A.M. (2016). *Nitel veri analizi*. (Çev. Ed Sadegül Akbaba Altun ve Ali Ersoy). Ankara: Pegem Akademi.
- Morgan, P. J., Hansen, V. (2008). Physical education in primary schools: Classroom teachers' perceptions of benefits and outcomes. *Health Education Journal*, 67(3), 196-207.
- Namlı A., Temel C., Güllü M. (2017). Ortaokul öğrencilerinin beden eğitimi dersine ilişkin ürettikleri metaforlar. *Kastamonu Eğitim Dergisi*, 25(2), 479-496.
- Patton, M. Q. (2018). *Nitel araştırma ve değerlendirme yöntemleri*. Qualitative research and evaluation methods].(Trans. Eds. M. Butun & SB Demir). Ankara: Pegem Akademi.
- Pehlivan, Z. (2001, Aralık). İlköğretimde beden eğitimi öğretmeni yetiştirme. II. *Uluslararası Beden Eğitimi ve Spor Öğretmenliği Sempozyumu*, (21-23 Aralık 2001). Bursa: Bursa Uludağ Üniversitesi Eğitim Fakültesi Beden Eğitimi ve Spor Bölümü, 115-120.
- Røset, L., Green, K., Thurston, M. (2019). Norwegian youngsters' perceptions of physical education: exploring the implications for mental health. *Sport, Education and Society*, 1, 1-13.
- Saban, A. (2009). Öğretmen adaylarının öğrenci kavramına ilişkin sahip oldukları zihinsel imgeler. *Türk Eğitim Bilimleri Dergisi*, 7(2), 281-326.
- Sharma, S.V., Hoelscher, D.M., Kelder, S.H., Diamond, P.M., Day, R.S., Hergenroeder, A.C. (2009). A path analysis to identify the psychosocial factors influencing physical activity and bone health in middle-school girls. *J Phys Act Health*, 6(5), 606-616.
- Sevinç Ö.S., Ergenç M. (2017). Düzce Üniversitesi'nin bazı fakültelerinde öğrenim görmekte olan lisans öğrencilerinin "spor" hakkındaki metaforları. *Düzce Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 7(2), 106-131.
- Seyrek, H., Sun, M. (1991). *Okul öncesi eğitimde çocuk oyunları*. İzmir: Müzik Eserleri.
- Son, J. Kerstetter, D. Yarnal, C., Baker, B. L. (2007). Promoting older women's health and well-being through social leisure environments: What we have learned from the Red Hat Society. *Journal of Women & Aging*, 19(3-4), 89-104.
- Tamer, K. (1987). *Beden eğitimi ve oyun öğretimi*. Eskişehir: Anadolu Üniversitesi.
- Tok, E. (2018). Okul öncesi öğretmen adaylarının oyuna ilişkin algıları: metafor analizi örneği. *Kastamonu Eğitim Dergisi*, 26(2), 600-611.
- Ulaş, M. (2021). Metaphorical perceptions of other branch teachers towards physical education teachers and lessons. *International Journal of Progressive Education*, 17(3), 31-48.
- Vygotsky, L. S. (2004). Imagination and creativity in childhood. [Article]. *Journal of Russian & East European Psychology*, 42(1), 7-97.
- Yarnal, C. M. (2006). The Red Hat Society®: Exploring the role of play, liminality, and communitas in older women's lives. *Journal of Women & Aging*, 18(3), 51-73.
- Yarnal, C. M., Chick, G., Kerstetter, D. L. (2008). "I did not have time to play growing up... so this is my play time. It's the best thing I have ever done for myself": What is play to older women? *Leisure Sciences*, 30(3), 235-252.
- Yıldırım, A., Şimşek, H. (2013). *Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri*. (9. Genişletilmiş Baskı) Ankara: Seçkin Yayınevi.
- Yıldız, Ö., Güven, Ö. (2016). Sınıf öğretmenlerinin oyun ve fizikî etkinlikler dersinden beklentileri. *Kastamonu Eğitim Dergisi*, 22(2), 525-538.

Yılmaz, A., Esenturk, O. K., Demir, G. T., İlhan, E. L. (2017). Metaphoric perception of gifted students about physical education course and physical education teachers. *Journal of Education and Learning*, 6(2), 220-234.

Zuckerman, S.L., Yengo-Kahn, A.M., Brett B.L., Kuhn, A.W., Wolfson, D.I., Kerr, Z.Y. (2020). Benefits of team sport participation versus concerns of chronic traumatic encephalopathy: prioritizing the health of our youth. *Concussion*. 5(2), 75-92.