

Özel Yetenekli Çocukların ve Ebeveynlerinin Oyun Kavramına Yönelik Metaforik Algıları

Metaphorical Perceptions Of Specially Gifted Children And Their Parents Towards The Concept Of Play

Ümit DOĞAN¹

Mustafa KOYUNCU² Aysu DOĞAN³

Özet

Bu nitel çalışmanın amacı, özel yetenekli öğrencilerin ve ebeveynlerinin oyunu nasıl algıladıklarını metaforlar yoluyla ortaya çıkarmak ve kıyaslama yapmaktır. Katılımcılar, 2019-2020 eğitim öğretim yılı, Şanlıurfa Bilim ve Sanat Merkezinde eğitim görmekte olan, özel yetenekli olduğu Milli Eğitim Bakanlığı'nın belirlediği uzmanlar tarafından uygulanan WISC-R testi ile daha önceden tespit edilmiş (zekâ testi puanı 130'un üzerinde olan) 45 özel yetenekli öğrenci ve bu öğrencilerin ebeveynlerinden oluşmuştur. Araştırmaya katılan özel yetenekli öğrencilerden 22'si kız, 23'ü erkek öğrencidir. Ebeveynlerin ise 35'i erkek, 10'u kadındır. Nitel araştırmanın bir çeşidi olan karşılaştırmalı durum çalışması deseni kullanılmıştır. Katılımcılara yarı yapılandırılmış form dağıtılmış ve verilerin içeriği analiz edilmiştir. Araştırmanın bulgularına göre katılımcı 45 öğrencinin ve 45 ebeveyninin oyuna dair ürettikleri metaforların her birinin farklı olduğu bulgusuna ulaşılmıştır. Araştırmada, özel yetenekli öğrenciler tarafından oyun kavramı ile ilgili üretilen metaforlar 4 kavramsal kategori, ebeveynler tarafından üretilen metaforlar da 4 kavramsal kategori altında toplanmıştır. Özel yetenekli öğrencilerce üretilen kavramsal kategoriler: "Bağımlılık Yapan Bir Unsurun İfadesi Olarak Oyun", "Yalnızlık Unsuru Olarak Oyun", "Vazgeçilmez Bir Unsurun İfadesi Olarak Oyun" ve "Rekabet Unsuru Olarak Oyun" başlıkları altında toplanmıştır. Ebeveynlerce üretilen kavramsal kategoriler ise "Özgürlük Unsuru Olarak Oyun", "Sosyalleşme Unsuru Olarak Oyun", "Vazgeçilmez Bir Unsurun İfadesi Olarak Oyun" ve "Dayanışma Unsuru Olarak Oyun" şeklindedir. Öğrenciler en çok vazgeçilmez unsur olarak oyunu temsil eden metaforları üretirken en az ise rekabet unsuru olarak oyunu temsil eden metaforları üretmişlerdir. Ebeveynler en çok vazgeçilmez unsur olarak oyun temsil eden metaforları üretirken en az ise dayanışma unsuru olarak oyunu temsil eden metaforları üretmişlerdir. Çıkan sonuçlara göre de yapılan çıkarımlar ve tartışmalar makale sonunda paylaşılmıştır.

Anahtar Kelimeler: Özel yetenek, çocuk, oyun, metafor.

Abstract

The purpose of this qualitative study is to reveal and compare through metaphors how specially gifted students and their parents perceive the game. Participants in the 2019-2020 school year, enrolled in science and Art Center, Sanliurfa special applied by experts designated by the Ministry of education that is capable of WISC-R, previously identified test (intelligence test score above 130, which is composed of 45 gifted students and parents of these students. Of the specially talented students participating in the study, 22 are girls and 23 are boys. 35 of the parents are male and 10 are female. The comparative situation study pattern, a variant of qualitative research, was used. The semi-structured form was distributed to the participants and the content of the data was analyzed. According to the results of the study, it was found that each of the metaphors produced by 45 participating students and 45 parents about the game were different. In the study, metaphors produced by specially gifted students related to the concept of play were collected under 4 conceptual categories and metaphors produced by parents were collected under 4

¹ Şube Müdürü, Milli Eğitim Bakanlığı, Sakarya-Türkiye, doganumit18@hotmail.com

² Uzman, Türkiye İstatistik Kurumu, Ankara-Türkiye, mus-koy@hotmail.com

³ Öğretmen, Milli Eğitim Bakanlığı, Sakarya-Türkiye, doganaysu42@gmail.com

conceptual categories. Conceptual categories produced by specially talented students are: 'game as an expression of an addictive element', 'game as an element of loneliness', 'game as an expression of an indispensable element' and 'game as an element of competition'. The conceptual categories produced by parents are 'play as an element of Freedom', 'play as an element of socialization', 'play as an expression of an indispensable element' and 'play as an element of solidarity'. Students have produced metaphors that represent the game as the most indispensable element, while at least they have produced metaphors that represent the game as an element of competition. Parents have produced metaphors that represent the game as the most indispensable element, while at least they have produced metaphors that represent the game as an element of solidarity. Conclusions and discussions made according to the results were shared at the end of the article.

Key Words: Talented students, child, games, metaphors

GİRİŞ

Oyun; bebeklikten başlayarak çocuğun toplumsallaşmasının en önemli aracıdır. Çocuk biyolojik, fizyolojik, sosyolojik ve psikolojik olarak oyunda gelişir (Çınar, 2008, s. 17). Çiçek ve Sallıoğlu'na (2011) göre ise oyun, kendiliğinden şekillenen, çocuğun öğrenmesine, yaratıcılığını geliştirmesine ve enerjisini boşaltabilmesine yarayan keyifli bir etkinliktir. Bir faaliyetin oyun olabilmesi için çocuğun oyunu kendisinin başlatması, istemesi, kurallarını kabul etmesi ve eğlenmesi gereklidir. Oyun, çocuğun gereksinimidir. Hayatının ilk yıllarından itibaren bilinçli bir şekilde eğitilmesi gereken çocuk, zamanının büyük bir bölümünü oyunla geçirir. Doğumu izleyen günlerde ortaya çıkan oyun ihtiyacı, çocuk büyüdükçe biçim değiştirerek sürer. Caillois'e (2001) göre oyun; kişinin özgür iradesine bağlı olarak katıldığı, belli bir mekaniği, kural veya kuralları olan, ölçülebilir bir sonucu olan, eğlenceli vakit geçirilebilen fiziksel ve zihinsel etkinlik olarak tanımlanmaktadır. Yakın geçmişte oyunlar cadde, sokak, mahalle aralarında yani açık alanlarda ve akranlarla oynanırken, günümüzde bilişim teknolojilerinin gelişiminin de etkisiyle ev, internet kafe, oyun salonu gibi kapalı alanlarda ve sanal ortamlarda, sanal kişilerle oynanmaktadır (Horzum, Ayas ve Balta, 2016). Oyun; öğrenme, yaratma, deneyim kazanma, iletişim kurma ve yetişkinliğe hazırlanma aracıdır. Oyun sırasında çocuk pek çok şeyi kendi kendine deneyerek öğrenir (Şimşek ve Topal, 2006, s.278). Her oyun, her şeyden önce gönüllü bir eylemdir. Emirlere bağlı oyun, oyun değildir. Olsa olsa bir oyunun zorunlu temsili olabilir. Oyun sadece bu özgürlük karakteriyle bile doğal evrim sürecini aşmaktadır (Huizinga, 2006, s.24). Oyunun çocuğun fiziksel, psikomotor, bilişsel, duygusal, sosyal ve dil gelişimine olumlu etkileri olduğu birçok araştırmacı ve bilim insanı tarafından belirtilmiştir. Çocuk oyunları, çocuk eğitimi ve gelişimi ile ilgili toplumsal, kültürel açıdan önemli olduğu gibi eğitimbilim ve ruhbilimi açısından da önem taşımaktadır (Seyrek ve Sun, 2003). Tarih boyunca çocuklar, genellikle oyunlarını kendileri oluşturmuşlar ya da büyüklerin oynadıkları oyunları değiştirerek oynamışlardır. Çocuğun en önemli işi oyun, en önemli aracı ise oyuncaklarıdır. Ancak, çocuğun yaşamında son derece önemli olan oyun ve oyuncaklar; teknolojik gelişmeler sonucunda, günümüzde şekil, biçim, oynanan ortam, oynanacak kişi sayısı ve gerekli araç ve gereçler bakımından değişmeye başlamıştır. Eskiden oynanan oyunlar tüm dünyada olduğu gibi Türkiye'de de şekil değiştirmiş ve eski oyunların yerini yaratıcılığı ve hayal gücünü kısıtlayan uzaktan kumandalı oyuncaklar ve bilgisayar oyunları almıştır (Başal, 2007).

Özel yetenek; yetenek düzeyi, yaratıcılık ve motivasyon kümeleridir. Genel yüksek yetenekler, sözcük akıcılığı, sözel ve sayısal muhakeme, soyut düşünebilme, bilgilerin hızlı, sağlıklı ve seçici olarak anımsanmasıdır. Özellik kümelerinden ikincisi olan yaratıcılık, yeni düşünceler oluşturmayı ve bunları yeni problemlerin çözümünde kullanabilmeyi içermektedir. Motivasyon ise, üstün iş, görev yüklenme yeteneğidir. Yaratıcılık ve motivasyon kümelerindeki özellikler değişkendir ve 13 uygun eğitimle geliştirilebilir, oysa normalin üstündeki yetenek kümesi kalıcıdır. Bireyin özel olarak nitelendirilmesi için doğuştan getirdiği yeteneklere bağlı olduğu kadar, uygun eğitime, çevre ve kişilik öğelerine de bağlıdır (Davaslıgil, 2004). Özel yetenekli öğrenci, zekâ, yaratıcılık, sanat, liderlik kapasitesi veya özel akademik alanlarda yaşıtlarına göre

yüksek düzeyde performans gösteren kişidir (MEB, 2007). Özel yetenekliler; geçerli ve güvenilir zekâ testlerinde sürekli olarak 130 ve daha yukarı zekâ bölümü (ZB) sağlayan; kendi yaşlılarından rastgele seçilmiş bir kümenin %98'inden üstün olanlara verilen addır (Ataman, 2005). Özel yetenekli öğrenciler özel eğitime muhtaç çocuklar olup; özel eğitim Ataman (2005) tarafından "Çoğunluktan farklı ve özel gereksinimli bireylere sunulan, üstün özellikleri olanların yetenekleri doğrultusunda kapasitelerinin en üst düzeyine çıkmasını sağlayan, yetersizliği engele dönüştürmeyi önleyen, özel gereksinimli bireyi kendine yeterli hale getirerek topluma kaynaşmasını ve bağımsız, üretici bireyler olmasını destekleyecek becerilerle donatacak eğitim" şeklinde tanımlanmaktadır. Özel yetenekli öğrenciler örgün eğitimdeki okullarına devam ederken aynı zamanda Milli Eğitim Bakanlığı'na bağlı Bilim ve Sanat Merkezlerine devam ederler. Bilim ve Sanat Merkezleri "Okul öncesi, ilköğretim ve ortaöğretim kurumlarına devam eden üstün veya özel yetenekli öğrencilerin örgün eğitim kurumlarındaki eğitimlerini aksatmayacak şekilde bireysel yeteneklerinin farkında olmalarını ve kapasitelerini geliştirerek en üst düzeyde kullanmalarını sağlamak amacıyla açılmış olan bağımsız özel eğitim kurumlarıdır" (Davaslıgil, 2000). Ülkemizdeki ilk Bilim ve Sanat Merkezi 1995 yılında Ankara'da açılmış olup, 2019-2020 eğitim öğretim yılı verilerine göre, 83 Bilim ve Sanat Merkezi'nde 6609'u erkek, 5497'si kız olmak üzere toplam 12106 öğrenci eğitim görmektedir (<http://www.meb.gov.tr/istatistik/>, Erişim Tarihi: 06. 06. 2019).

Özel yetenekli çocukların en önemli özelliklerinden biri sosyal ve kişilik özellikleri oldukça gelişmiştir. Karşısındakilerin düşüncelerini, duygularını ve isteklerini kestirebilme yeteneğine sahiptirler. Yeni ve değişik durumlara kolay ve çabuk uyum sağlarlar. Meseleleri sorgular, net bir şekilde düşünür, ilişkileri fark eder ve anlamları idrak ederler (MEGEP, 2009). Özel yetenekli çocukların en önemli özelliği normal çocuklardan çok daha önceki yaşlarda evrensel problemler ilgilerini çeker ve onları çözmeye çalışırlar (Roeper, 1992; Akt: Hızlı, 2013).

Metaforlar (benzetmeler, mecazlar) olayların oluşumu ve işleyişi hakkında düşüncelerimizi yapılandıran, yönlendiren ve kontrol eden en güçlü zihinsel araçlardan biridir (Saban, 2004). Metaforların eğitimcilere ve öğrenenlere birçok avantajı vardır (Sternberg, 2008; Akt: Gür, 2012). Eğitimin her alanında örneğin program geliştirme ve plânlamada; öğretim alanında öğrenmeyi teşvik etme ve yaratıcı düşünceyi geliştirmede başvurulmaktadır (Arslan ve Bayrakçı, 2006). Metaforlarla gelişen bilişsel süreç bireyde duyuşsal etkiler yaratır. Bilişsel ve duyuşsal süreçlerin etkileşimi bireylerin, kendi duygu ve düşüncelerini ya da karşısındakilerin duygu ve düşüncelerini tanımlarken metaforlardan yararlanmalarına yol açar. Bu bağlamda metaforlar, bireylerin dünyayı ve kendilerini algılama biçimlerini göstermektedir (Girmen, 2007).

Bu araştırma özel yetenekli öğrencilerin ve ebeveynlerinin "oyun" metaforları ortaya çıkarma amacına yönelik olarak gerçekleştirilmiştir. Bu genel amaç çerçevesinde aşağıdaki sorulara cevap aranmıştır:

1. Özel yetenekli öğrencilerin ve ebeveynlerinin oyun kavramına ilişkin sahip oldukları metaforlar nelerdir?
2. Bu metaforlar ortak özellikleri bakımından hangi kavramsal kategoriler altında toplanabilir?
3. Bu kavramsal kategoriler özel yetenekli öğrencilerin ve ebeveynlerin cinsiyetleri bakımından farklılık göstermekte midir?
4. Bu kavramsal kategoriler özel yetenekli öğrencilerin ve ebeveynlerin yaşları bakımından farklılık göstermekte midir?

YÖNTEM

Araştırmanın Deseni

Özel yetenekli öğrencilerin oyun kavramına ilişkin sahip oldukları algıları, metaforlar aracılığıyla belirlemeyi amaçlayan bu çalışmada nitel araştırma yöntemlerinden fenomenolojik (olgubilim) desen kullanılmıştır (Yıldırım ve Şimşek, 2006). Olgubilim deseni fark ettiğimiz, ancak derin ve detaylı bir anlayışa sahip olmadığımız olgulara odaklanmaktadır. Bir araştırma bir veya birkaç kişinin deneyimlerine ilişkin hikayeleri rapor ederken, fenomenolojik çalışma birkaç kişinin bir fenomen veya kavramlarla ilgili yaşanmış deneyimlerinin ortak anlamını tanımlar. Olgubilim çalışmalarının temel amacı, bir olguyla ilgili kişisel deneyimleri, daha genel bir düzeye çekmektir (Creswell, 2007).

Araştırmanın Çalışma Grubu

Bu çalışma 2019-2020 eğitim öğretim yılı, Şanlıurfa Bilim ve Sanat Merkezinde eğitim görmekte olan, özel yetenekli olduğu Milli Eğitim Bakanlığı'nın belirlediği uzmanlar tarafından uygulanan WISC-R testi ile daha önceden tespit edilmiş (zekâ testi puanı 130'un üzerinde olan) 45 özel yetenekli öğrenci ve bu öğrencilerin ebeveynlerinden oluşmuştur. Çalışma grubu özel yetenekli öğrenciler ve ebeveynleri arasından gönüllülük esasına dayalı olarak amaçlı örnekleme yöntemi ile belirlenmiştir. Amaçlı örnekleme, zengin bilgiye sahip olduğu düşünülen durumların derinlemesine çalışılmasına olanak vermektedir (Patton, 1997). Araştırmaya katılanlara ait bilgiler Tablo 1'de gösterilmiştir.

Tablo 1. Araştırmaya Katılan Öğrencilere Ait Demografik Bilgiler

	Özellikler	N	%
Cinsiyet	Kız	22	48,88
	Erkek	23	51,12
Yaş	7-10 yaş	22	48,88
	11-14 yaş	23	51,12

Tablo 1 incelendiğinde, araştırmaya katılan özel yetenekli öğrencilerden 22'si kız (%48,88), 23'ü erkek (%51,12) öğrencidir. Çalışmada yer alan öğrencilerden 22'si (% 48.88) 7-10 yaş aralığında, 23'ü (%51.12) 11-14 yaş aralığındaki öğrencilerdir.

Tablo 2. Araştırmaya Katılan Ebeveynlere Ait Demografik Bilgiler

	Özellikler	N	%
Cinsiyet	Kadın	10	22,22
	Erkek	35	77,78
Yaş	30-40 yaş	14	31,11
	41 yaş ve üstü	31	68,89

Tablo 2 incelendiğinde, araştırmaya katılan ebeveynlerden 10'u kadın (%22,22), 35'i erkektir (%77,78). Çalışmada yer alan ebeveynlerden 14'ü (% 31.11) 30-40 yaş aralığında, 31'i (%68.89) 41 yaş ve üstü yaş aralığındadır.

Verilerin Toplanması

Araştırmaya katılan katılımcıların “oyun” kavramına ilişkin metaforlarını ortaya çıkarmak için “Oyun.....gibidir. Çünkü” cümlesini tamamlamaları istenmiştir. Bu amaç için katılımcılara bu cümlenin yazılı olduğu bir form verildikten sonra metafor oluşturma hakkında bilgi verilmiş ve onlardan kendi düşüncelerine göre liderliğin başka bir kavrama benzetilmesi istenmiş, sonra da “çünkü” kavramı verilip bu benzetmenin mantıklı bir açıklamasının yapılması istenmiştir.

Araştırmada Kullanılan Verilerin Analiz Edilmesi

Çalışmada elde edilen verilerin analizinde “içerik analizi” tekniğinden yararlanılmıştır. İçerik analizinin temel amacı toplanan verileri açıklayabilecek kavramlara ve ilişkilere ulaşmaktır. Betimsel analizde genel olarak özetlenen veriler, içerik analizinde daha derinlemesine incelenir ve betimsel yaklaşımla fark edilemeyen kavram ve temalara içerik analizi sonucu ulaşılabilir (Yıldırım ve Şimşek, 2006). Bu çerçevede özel yetenekli öğrenciler ve ebeveynleri tarafından geliştirilen metaforlar ilgili literatürde olduğu gibi 5 aşamada analiz edilmiştir (Bektaş ve Karadağ, 2013). Verilerin analizi sırasıyla adlandırma ve eleme, metaforları derleme, kategori geliştirme, geçerlik ve güvenilirliğin sağlanması ve frekansların hesaplanması aşamalarından oluşmaktadır.

Adlandırma aşamasında; özel yetenekli öğrencilere ve ebeveynlerine uygulanan anketler toplanmış ve hepsinin bir arada olduğu geçici bir liste oluşturulmuştur. Tüm metaforların anketlerde belirgin bir şekilde geliştirilip geliştirilmediği kontrol edilmiştir.

Eleme aşamasında; özel yetenekli öğrenciler ve ebeveynleri tarafından üretilen metaforlar Saban’da (2008) olduğu gibi; metaforun konusu, metaforun kaynağı, metaforun konusu ile kaynağı arasındaki ilişki bakımından ele alınmıştır. Bu doğrultuda; Belli bir metafor kaynağı içermeyen, üretilen metafora dair bir gerekçe belirtmeyen, “Oyun” kavramının açıklanması için katkısı olmayan, birden fazla kategori kapsamında ele alınabilecek herhangi bir metafor tespit edilmemiştir.

Kategori geliştirme aşamasında; özel yetenekli öğrenciler ve ebeveynleri tarafından üretilen metaforların “Oyun” kavramının hangi özellikleri düşünülerek oluşturulduğu incelenmiş ve nasıl kavramsallaştırıldığına bakılmıştır. Bu doğrultuda adlandırma aşamasında metaforlara verilen kodlar dikkate alınarak, benzer temaları içeren metaforlar aynı kategoriye dâhil edilmiştir. Bu aşamada kategorilerin nasıl oluşturulduğuna ışık tutması açısından öğrencilerin ifadelerine yer verilmiştir. Öğrencilerin ve ebeveynlerin doğrudan ifadeleri yazılırken gerçek isimleri yerine öğrenciler için “Ö-1” ebeveynler için ise “V-1” gibi kod isimler kullanılmıştır.

Geçerlik ve güvenilirliği sağlama aşamasında; araştırmanın iç güvenilirliğini sağlamak için, üretilen metaforların bulunduğu kategoriyi temsil edip etmediğini onaylamak amacıyla uzman görüşüne başvurulmuştur. Nitel çalışmalarda, uzman ve araştırmacı değerlendirmeleri arasındaki uyumun %90 ve üzeri olduğu durumlarda arzu edilen düzeyde bir güvenilirlik sağlanmış olmaktadır (Saban, 2008). Yapılan bu araştırmanın güvenilirliği Miles ve Huberman’ın formülü (Güvenirlik= Görüş birliği/Görüş birliği+Görüş ayrılığı x 100) ile hesaplanmıştır (Miles ve Huberman, 1994; Akt: Şenel ve Aslan, 2014). Çıkan sonuç %96 olarak bulunmuştur. Frekansların hesaplanması ve verilerin yorumlanması aşamasında oluşturulan kategoriler tablollaştırılmış ve özel yetenekli öğrencilerin bu metaforları kullanma sıklıkları frekans ve yüzde olarak ifade edilmiştir. Elde edilen bulgulara göre veriler yorumlanmıştır.

BULGULAR

Özel yetenekli öğrencilerin ve ebeveynlerinin “Oyun” kavramına ilişkin sahip oldukları algıların metaforlar aracılığı ile belirlenmesi amacıyla yapılan bu çalışmada ilk olarak öğrenciler tarafından geliştirilen metaforlardan benzer temaları içerenler aynı başlık altında bir araya getirilerek kategoriler oluşturulmuştur. Oluşturulan metaforların benzer olma durumları

belirlenirken benzetme yönü esas alınmıştır. Ayrıca bu doğrultuda özel yetenekli öğrencilerin ve ebeveynlerinin “Oyun” kavramına yönelik oluşturdukları metaforlar ve bu metaforların yer aldığı kategoriler katılımcıların cinsiyetlerine ve yaşlarına göre tablolar halinde verilerek yorumlanmıştır.

Oyun Kavramına İlişkin Oluşturulan Metaforlar

Bu araştırmada elde edilen genel bulgulara göre, özel yetenekli öğrenciler ve ebeveynleri “Oyun” kavramına yönelik geçerli olan 45’er farklı çeşit metafor üretmiştir. Öğrencilerin ve ebeveynlerin üretmiş olduğu bu metaforlar Tablo 3 ve Tablo 4’ te verilmiş olup oluşturulan metaforlar benzetme yönleri dikkate alınarak kategorileştirilmiştir.

Tablo 3. Özel Yetenekli Öğrencilerin “Oyun” Kavramına Yönelik Oluşturdukları Metaforlar

Sıra	Metafor	f	%	Sıra	Metafor	f	%
1	Esrar	1	2,22	25	Nöbetteki Asker	1	2,22
2	Yemek Menüsü	1	2,22	26	Yağmur	1	2,22
3	Sınav	1	2,22	27	Hız. Adem ile Hz. Havva	1	2,22
4	Sigara	1	2,22	28	Jokey	1	2,22
5	Çimento	1	2,22	29	Dedemin Takma Dişleri	1	2,22
6	Düğüm	1	2,22	30	Babamın Sürekli Koltukta Uyuya Kılması	1	2,22
7	Emzik	1	2,22	31	Kahve Falı	1	2,22
8	Bayrak	1	2,22	32	Sünnet Düğünü	1	2,22
9	Çanak Anten	1	2,22	33	Çoban	1	2,22
10	Televizyon	1	2,22	34	Tabldot yemek	1	2,22
11	Tırnak Yemek	1	2,22	35	Bakıcı	1	2,22
12	Baba	1	2,22	36	Usta	1	2,22
13	Anne	1	2,22	37	Kardeşim	1	2,22
14	Çekirdek	1	2,22	38	Tuz	1	2,22
15	Kütüphane	1	2,22	39	Düğündeki gelin	1	2,22
16	Kebabın yanındaki şalgam	1	2,22	40	Hapishane	1	2,22
17	Babamın Maaşı	1	2,22	41	Annemle ninemin sürekli didişmesi	1	2,22
18	Amigo	1	2,22	42	Düdüklü Tencere	1	2,22
19	Şarj Aleti	1	2,22	43	Otobüs firmaları	1	2,22
20	Çay Kaşığı	1	2,22	44	Babamın bıyığı	1	2,22
21	Klavye	1	2,22	45	Bayram Temizliği	1	2,22
22	MR Cihazındaki Durum	1	2,22	Toplam		45	100
23	Asansörde kalmak	1	2,22				
24	Mezar	1	2,22				

Tablo 3 incelendiğinde özel yetenekli öğrencilerce 45 metafor üretildiği ve üretilen tüm metaforların birbirlerinden farklı olduğu görülmektedir.

Tablo 4. Ebeveynlerin “Oyun” Kavramına Yönelik Oluşturdukları Metaforlar

Sıra	Metafor	f	%	Sıra	Metafor	f	%
1	Gece	1	2,22	25	Kız isteme seremonisi	1	2,22
2	Yağmur	1	2,22	26	Kıyafet	1	2,22
3	Arabamın kaskosu	1	2,22	27	Otobüste yan koltuktaki yolcu	1	2,22
4	Halay	1	2,22	28	Klima	1	2,22
5	Düğün konvoyu	1	2,22	29	Vatan	1	2,22
6	Sendika	1	2,22	30	Kanat	1	2,22
7	Eşimin altın günü	1	2,22	31	Zincir	1	2,22
8	Esans	1	2,22	32	Şemsiye	1	2,22
9	Çoban	1	2,22	33	Kız istemedeki tuzlu kahve	1	2,22
10	Eve geç gelebilmek	1	2,22	34	Çeşme başı	1	2,22
11	Dantel Örtülerim	1	2,22	35	Hanımından izin almış erkek	1	2,22
12	İftar vakti	1	2,22	36	Selamlaşmak	1	2,22
13	Dedikodu	1	2,22	37	Teleferik	1	2,22
14	Evlilik alyansı	1	2,22	38	Brezilya dizileri	1	2,22
15	Yol	1	2,22	39	Karşı cins	1	2,22
16	İbadet	1	2,22	40	Sis Farı	1	2,22
17	Kaldıraç	1	2,22	41	Çocuklarım	1	2,22
18	Düdüklü Tencere	1	2,22	42	Düğünlerdeki takı	1	2,22
19	Kesimden kurtulmuş kurbanlık dana	1	2,22	43	Karınca	1	2,22
20	Toka	1	2,22	44	Bayram sabahı	1	2,22
21	Dikiş Makinesi	1	2,22	45	Borç alıp vermek	1	2,22
22	Kamera	1	2,22	Toplam		45	100.00
23	Santral	1	2,22				
24	Açık büfe menü	1	2,22				

Tablo 4 incelendiğinde ebeveynlerce 45 metafor üretildiği ve üretilen tüm metaforların birbirlerinden farklı olduğu görülmektedir.

Tablo 5. Özel Yetenekli Öğrencilerin “Oyun” Kavramına Yönelik Oluşturdukları Metaforların Kategorileri

Kategoriler	Metaforlar	Metafor Sayısı	f/%
Bağımlılık Unsuru Olarak Oyun	Esrar(1), Sigara(1), Emzik(1), Tırnak yemek(1), Çekirdek(1), Televizyon(1), Baba(1), Anne(1), Kebabın yanındaki şalgam(1), Kahve Falı(1), Tuz(1), Bayram Temizliği(1)	12	12/26,67
Yalnızlık Unsuru Olarak Oyun	Babamın maaşı(1), MR Cihazındaki Durum(1), Mezar(1), Nöbetteki asker(1), Hz. Adem ile Hz. Havva(1), Kütüphane(1), Asansörde kalmak(1), Sünnet Düğünü(1), Bakıcı(1), Tabldot yemek(1), Hapishane(1), Sınav(1), Jokey(1), Çay Kaşığı(1), Usta(1)	15	15/33,33
Vazgeçilmez Unsur Olarak Oyun	Dedemin takma dişleri(1), Babamın koltukta uyuması(1), Düğündeki gelin(1), Yemek Menüsü(1), Çimento(1), Bayrak(1), Çanak Anten(1), Amigo(1), Şarj Aleti(1), Klavye(1), Yağmur (1), Düdüklü Tencere(1)	12	12/26,67
Rekabet Unsuru Olarak Oyun	Annemle ninemin didişmesi(1), Otobüs firmaları(1), Babamın bıyığı(1), Kardeşim(1), Düğüm(1), Çoban(1)	6	6/13,33
Toplam		45	45/100,00

Tablo 5’te görüldüğü gibi özel yetenekli öğrenciler tarafından oluşturulan metaforlar benzerlik yönlerine göre kategorileştirildiğinde 4 kategori elde edilmiştir. Bu kategoriler; “Bağımlılık Unsuru Olarak Oyun”, “Yalnızlık Unsuru Olarak Oyun”, “Vazgeçilmez Unsur Olarak Oyun” ve “Rekabet Unsuru Olarak Oyun” şeklinde belirlenmiştir. Öğrenciler en çok vazgeçilmez unsur olarak oyunu temsil eden metaforları üretirken en az ise rekabet unsuru olarak oyunu temsil eden metaforları üretmişlerdir. Kategoriler aşağıda ayrı ayrı ele alınmıştır.

Bağımlılık Unsuru Olarak Oyun

Bu kategoride özel yetenekli öğrenciler oyunu bağımlılık yapan bir unsur ile ilişkilendirerek metaforlar üretmişlerdir. Bu metaforlar ve frekansları Esrar(1), Sigara(1), Emzik(1), Tırnak yemek(1), Çekirdek(1), Televizyon(1), Baba(1), Anne(1), Kebabın yanındaki şalgam(1), Kahve Falı(1), Tuz(1), Bayram Temizliği(1) şeklindedir. Aşağıda bu kategoriyi oluşturan metaforların özel yetenekli öğrenciler tarafından tanımlamalarına ilişkin örnekler yer almaktadır.

“Oyun tırnak yemek gibidir. Çünkü tırnak yemekten nasıl ki zor vazgeçersen oyundan da vazgeçemezsin.” (Ö-11)

“Oyun içinde nikotin bulunan emzik gibidir. Çünkü kendini oyundan alamazsın ve hep aileden azar iştirsin.” (Ö-7)

“Oyun kebabın yanındaki şalgam gibidir. Çünkü bu ikili birbirine nasıl bağlıysa benim hayatımdaki tek bağımda oyundur.” (Ö-16)

Yalnızlık Unsuru Olarak Oyun

Bu kategoride özel yetenekli öğrenciler oyunu yalnızlık unsuru ile ilişkilendirerek metaforlar üretmişlerdir. Bu metaforlar ve frekansları Babamın maaşı(1), MR Cihazındaki Durum(1), Mezar(1), Nöbetteki asker(1), Hz. Adem ile Hz. Havva(1), Kütüphane(1), Asansörde kalmak(1), Sünnet Düğünü(1), Bakıcı(1), Tabldot yemek(1), Hapishane(1), Sınav(1), Jokey(1), Çay Kaşığı(1), Usta(1) şeklindedir. Aşağıda bu kategoriyi oluşturan metaforların özel yetenekli öğrenciler tarafından tanımlamalarına ilişkin örnekler yer almaktadır.

“Oyun MR Cihazındaki durumunuz gibidir. Çünkü oyunlardaki gibi yalnızsınız ve sadece bir şeye odaklanırsınız.” (Ö-22)

“Oyun sünnet düğününüz gibidir. Çünkü olayda yalnızsınız ve o çetrefilden kurtulmaya çalışırsınız.” (Ö-32)

“Oyun asansörde kalmak gibidir. Çünkü yalnızsınız ve size yardım gelmesi tamamen tesadüf eseridir.” (Ö-23)

Vazgeçilmez Unsur Olarak Oyun

Bu kategoride özel yetenekli öğrenciler oyunu vazgeçilmez unsurlar ile ilişkilendirerek metaforlar üretmişlerdir. Metaforlar ve frekansları Dedemin takma dişleri(1), Babamın koltukta uyuması(1), Düğündeki gelin(1), Yemek Menüsü(1), Çimento(1), Bayrak(1), Çanak Anten(1), Amigo(1), Şarj Aleti(1), Klavye(1), Yağmur (1), Düdüklü Tencere(1) şeklindedir. Aşağıda bu kategoriyi oluşturan metaforların özel yetenekli öğrenciler tarafından tanımlamalarına ilişkin örnekler yer almaktadır.

“Oyun dedemin takma dişleri gibidir. Çünkü dedem onsuz nasıl yapamazsa bende oyunsuz yapamam.” (Ö-29)

“Oyun babamın oturma odasındaki koltukta uyuması gibidir. Çünkü babam annemle bu konu yüzünden kavga etse de ondan vazgeçemez, bende oyundan vazgeçemem.” (Ö-30)

“Oyun düğündeki gelin gibidir. Çünkü gelin düğünün vazgeçilmezi ise benimde vazgeçilmezim oyundur.” (Ö-39)

Rekabet Unsuru Olarak Oyun

Bu kategoride özel yetenekli öğrenciler oyunu rekabet unsuru ile ilişkilendirerek metaforlar üretmişlerdir. Bu kategori öğrencilerce üretilen metafor sayısı bakımından en az metaforu barındıran kategoridir. Bu metaforlar ve frekansları Annemle ninemin didişmesi (1), Otobüs firmaları (1), Babamın bıyığı (1), Kardeşim (1), Düğüm (1), Çoban (1) şeklindedir. Aşağıda bu kategoriyi oluşturan metaforların özel yetenekli öğrenciler tarafından tanımlamalarına ilişkin örnekler yer almaktadır.

“Oyun annemle ninemin didişmesi gibidir. Çünkü bende oyunda rakibi yenmek için her türlü gücümü ortaya koyarım.” (Ö-41)

“Oyun babamın bıyığı gibidir. Çünkü babam her iddia da bıyığını ortaya koyar. Bende bir tek oyunda her türlü varlığımı ortaya koyarım.” (Ö-44)

“Oyun kardeşimle aramızdaki yarış gibidir. Çünkü bu yarış zordur hem eğlencelidir.” (Ö-37)

Tablo 6. Özel Yetenekli Öğrencilerin Cinsiyetleri Bakımından 'Oyun' Kavramına Yönelik Oluşturdukları Metaforların Kategorilerinin Karşılaştırılması

Kategori	Kız		Erkek		Toplam	
	n	%	n	%	n	%
Bağımlılık Unsuru Olarak Oyun	4	8,88	8	17,77	12	26,65
Yalnızlık Unsuru Olarak Oyun	9	20,00	6	13,55	15	33,55
Vazgeçilmez Unsur Olarak Oyun	8	17,77	4	8,88	12	26,65
Rekabet Unsuru Olarak Oyun	1	2,22	5	11,11	6	13,33
Toplam	22	48,88	23	51,12	45	100

Tablo 6 incelendiğinde, özel yetenekli kız öğrenciler tüm kategoriler için metafor üretmiş olup öğrenciler en çok *"yalnızlık unsuru olarak metafor"* (%16,90) kategorisini temsil eden metafor imgelerini üretmişlerdir. Kız öğrenciler en az *"rekabet unsuru olarak oyun"* (%4,23) kategorisini temsil eden metafor imgelerini üretmiştir.

Tablo 6'da görüleceği üzere, özel yetenekli erkek öğrenciler de tüm kategoriler için metafor üretmiş olup öğrenciler en çok *"bağımlılık unsuru olarak oyun"* (%22,54) kategorisini temsil eden metafor imgelerini üretmiştir. Erkek öğrenciler en az *"vazgeçilmez unsur olarak oyun"* (%5,64) kategorisini temsil eden metafor imgelerini üretmiştir.

Tablo 7. Özel Yetenekli Öğrencilerin Yaşları Bakımından 'Oyun' Kavramına Yönelik Oluşturdukları Metaforların Kategorilerinin Karşılaştırılması

Kategori	7-10 yaş		11-14 yaş		Toplam	
	n	%	n	%	n	%
Bağımlılık Unsuru Olarak Oyun	3	6,66	9	20,00	12	26,66
Yalnızlık Unsuru Olarak Oyun	5	11,11	10	22,22	15	33,33
Vazgeçilmez Unsur Olarak Oyun	11	24,44	1	2,22	12	26,66
Rekabet Unsuru Olarak Oyun	4	8,88	2	4,44	6	13,32
Toplam	22	48,88	23	51,12	45	100

Tablo 7 incelendiğinde, 7-10 yaş aralığındaki özel yetenekli öğrenciler tüm kategoriler için metafor üretmiş olup öğrenciler en çok *"vazgeçilmez unsur olarak oyun"* kategorisini temsil eden metafor imgelerini üretmişlerdir. 7-10 yaş aralığındaki özel yetenekli öğrenciler en az *"bağımlılık unsuru olarak oyun"* kategorisini temsil eden metafor imgelerini üretmiştir.

Tablo 7’de görüleceği üzere, 11-14 yaş aralığındaki özel yetenekli öğrenciler de tüm kategoriler için metafor üretmiş olup en çok ‘*yalnızlık unsuru olarak oyun*’ kategorisini temsil eden metafor imgelerini üretmiştir. 11-14 yaş aralığındaki özel yetenekli öğrenciler en az ‘*vazgeçilmez unsur olarak oyun*’ kategorisini temsil eden metafor imgelerini üretmiştir.

Tablo 8. Özel Yetenekli Öğrencilerin Ebeveynlerinin “Oyun” Kavramına Yönelik Oluşturdukları Metaforların Kategorileri

Kategoriler	Metaforlar	Metafor Sayısı	f/%
Özgürlük Unsuru Olarak Oyun	Hanımından izin almış erkek (1), Eve geç gelebilmek (1), İftar vakti (1), Açık büfe menü (1), Kesimden kurtulmuş kurbanlık dana (1), Yol (1), Kıyafet (1), Kanat (1), Teleferik (1)	9	9/20,00
Sosyalleşme Unsuru Olarak Oyun	Eşimin altın günü (1), Düğün konvoyu (1), Kız isteme seremonisi (1), Selamlaşmak (1), Halay (1), Kaldıraç (1), Santral (1), Otobüste yan koltuktaki yolcu (1), Çeşme başı (1), Esans (1)	10	10/22,22
Vazgeçilmez Unsur Olarak Oyun	Dedikodu (1), Brezilya dizileri (1), Karşı cins (1), İbadet (1), Çocuklarım (1), Dantel Örtülerim (1), Arabamın kaskosu (1), Gece (1), Yağmur (1), Çoban (1), Evlilik alyansı (1), Düdüklü tencere (1), Kamera (1), Klima (1), Vatan (1), Şemsiye (1), Kız istemedeki tuzlu kahve (1), Sis farı (1)	18	18/40,00
Dayanışma Unsuru Olarak Oyun	Karınca (1), Bayram sabahı (1), Sendika (1), Borç (1), Toka (1), Dikiş makinesi (1), Zincir (1), Düğünlerdeki takı (1)	8	8/17,78
Toplam		45	45/100,00

Tablo 8’de görüldüğü gibi özel yetenekli öğrencilerin ebeveynleri tarafından oluşturulan metaforlar benzerlik yönlerine göre kategorileştirildiğinde 4 kategori elde edilmiştir. Bu kategoriler; “*Özgürlük Unsuru Olarak Oyun*”, “*Sosyalleşme Unsuru Olarak Oyun*”, “*Vazgeçilmez Unsur Olarak Oyun*” ve “*Dayanışma Unsuru Olarak Oyun*” şeklinde belirlenmiştir. Ebeveynler en çok vazgeçilmez unsur olarak oyun temsil eden metaforları üretirken en az ise dayanışma unsuru olarak oyunu temsil eden metaforları üretmişlerdir. Kategoriler aşağıda ayrı ayrı ele alınmıştır.

Özgürlük Unsuru Olarak Oyun

Bu kategoride özel yetenekli öğrencilerin ebeveynleri oyunu özgürlük unsuru ile ilişkilendirerek metaforlar üretmişlerdir. Bu metaforlar ve frekansları Hanımından izin almış erkek(1), Eve geç gelebilmek(1), İftar vakti(1), Açık büfe menü(1), Kesimden kurtulmuş kurbanlık dana(1), Yol(1), Kıyafet(1), Kanat(1), Teleferik(1) şeklindedir. Aşağıda bu kategoriyi oluşturan metaforların tanımlamalarına ilişkin örnekler yer almaktadır.

“Oyun hanımından izin almak gibidir. Çünkü özgürlüğüm ya izne ya da oyuna bağlıdır” (V-35)

“Oyun kesimden kurtulmuş kurbanlık dana gibidir. Çünkü özgürlük çocukluktan itibaren kaçmakla ve oyunla başlar.” (V-19)

“Oyun iftar vakti gibidir. Çünkü oyunda aynı oruç esnasında kendinizi kısıtladıktan sonra iftar vaktinde özgür hissettiğiniz an gibidir.” (V-12)

Sosyalleşme Unsuru Olarak Oyun

Bu kategoride özel yetenekli öğrencilerin ebeveynleri oyunu sosyalleşme unsuru ile ilişkilendirerek metaforlar üretmişlerdir. Bu metaforlar ve frekansları Eşimin altın günü(1), Düğün konvoyu(1), Kız isteme seremonisi(1), Selamlaşmak(1), Halay(1), Kaldıraç(1), Santral(1), Otobüste yan koltuktaki yolcu(1), Çeşme başı(1), Esans(1) şeklindedir. Aşağıda bu kategoriyi oluşturan metaforların tanımlamalarına ilişkin örnekler yer almaktadır.

“Oyun eşimin altın günü gibidir. Çünkü altın günü nasıl bahaneyse bir araya gelmek için oyunda bir araya gelmek için bahanedir.” (V-7)

“Oyun otobüste yan koltukta oturan ve hiç tanımadığınız kişiye yolcu nereye demek gibidir. Çünkü tanışmak ve kaynaşmak oyunla başlar.” (V-27)

“Oyun çeşme başında su doldururken âşık olmak gibidir. Çünkü oyunda en sevdiğin arkadaşlarını görmenin ve onlarla eğlenceli vakit geçirmenin en güzel yoludur” (V-34)

Vazgeçilmez Unsur Olarak Oyun

Bu kategoride özel yetenekli öğrencilerin ebeveynleri oyunu vazgeçilmez unsur ile ilişkilendirerek metaforlar üretmişlerdir. Bu kategori üretilen metafor sayısı bakımından başat durumdadır. Metaforlar ve frekansları Dedikodu (1), Brezilya dizileri (1), Karşı cins (1), İbadet (1), Çocuklarım (1), Dantel Örtülerim (1), Arabamın kaskosu (1), Gece (1), Yağmur (1), Çoban (1), Evlilik alyansı (1), Düdüklü tencere (1), Kamera (1), Klima (1), Vatan (1), Şemsiye (1), Kız istemedeki tuzlu kahve (1), Sis farı (1) şeklindedir. Aşağıda bu kategoriyi oluşturan metaforların tanımlamalarına ilişkin örnekler yer almaktadır.

“Oyun dedikodu gibidir. Çünkü dedikodudan vazgeçilmediği gibi oyundan da ancak öldüğümüzde vazgeçeriz.” (V-13)

“Oyun kız istemedeki tuzlu kahve gibidir. Çünkü nasıl ki kız istemenin vazgeçilmezi tuzlu kahveyse çocukluğumuzun vazgeçilmezi de oyunlardır” (V-33)

“Oyun karşı cins gibidir. Çünkü zor anlarsın ve anladın mı da vazgeçemezsin.” (V-40)

Dayanışma Unsuru Olarak Oyun

Bu kategoride özel yetenekli öğrencilerin ebeveynleri oyunu dayanışma unsuru ile ilişkilendirerek metaforlar üretmişlerdir. Bu kategori üretilen metafor sayısı bakımından en az metaforu barındıran kategoridir. Bu metaforlar ve frekansları Karınca (1), Bayram sabahı (1), Sendika (1), Borç (1), Toka (1), Dikiş makinesi (1), Zincir (1), Düğünlerdeki takı (1) şeklindedir. Aşağıda bu kategoriyi oluşturan metaforların tanımlamalarına ilişkin örnekler yer almaktadır.

“Oyun karınca gibidir. Çünkü birliktelik hayvanlarda karıncaların çalışması esnasında, insanlarda ise oyun esnasında en güzel gözlenir.” (V-43)

"Oyun bayram sabahı gibidir. Çünkü bayram sabahında herkes birlik görüntüsü veriyorsa oyunda da herkes birlik olmak isterler." (V-44)

"Oyun düğünlerdeki takı töreni gibidir. Çünkü düğünlerde takı dayanışma için varsa oyun da insan hayatında dayanışma ve birlik içinde vardır." (V-42)

Tablo 9. Özel Yetenekli Öğrencilerin Ebeveynlerinin Cinsiyetleri Bakımından 'Oyun' Kavramına Yönelik Oluşturdukları Metaforların Kategorilerinin Karşılaştırılması

Kategori	Kadın		Erkek		Toplam	
	n	%	n	%	n	%
Özgürlük Unsuru Olarak Oyun	1	2,22	8	17,76	9	19,98
Sosyalleşme Unsuru Olarak Oyun	2	4,44	8	17,76	10	22,20
Vazgeçilmez Unsur Olarak Oyun	2	4,44	16	35,52	18	39,96
Dayanışma Unsuru Olarak Oyun	5	11,11	3	6,66	8	17,77
Toplam	10	22,22	35	77,78	45	100,00

Tablo 8 incelendiğinde, özel yetenekli öğrencilerin ebeveynlerinden kadın katılımcılar tüm kategoriler için metafor üretmiş olup ebeveynler en çok "Dayanışma unsuru olarak oyun" kategorisini temsil eden metafor imgelerini üretmişlerdir. Ebeveynler en az "özgürlük unsuru olarak oyun" kategorisini temsil eden metafor imgelerini üretmiştir.

Tablo 8'de görüldüğü üzere, özel yetenekli öğrencilerin ebeveynlerinden erkek katılımcılar da tüm kategoriler için metafor üretmiş olup ebeveynler en çok "vazgeçilmez unsur olarak oyun" kategorisini temsil eden metafor imgelerini üretirken en az "dayanışma unsuru olarak oyun" kategorisini temsil eden metafor imgelerini üretmiştir.

Tablo 9: Özel Yetenekli Öğrencilerin Ebeveynlerinin Yaşları Bakımından 'Oyun' Kavramına Yönelik Oluşturdukları Metaforların Kategorilerinin Karşılaştırılması

Kategori	30-40 Yaş		41 Yaş ve Üstü		Toplam	
	n	%	n	%	n	%
Özgürlük Unsuru Olarak Oyun	2	4,44	7	15,54	9	19,98
Sosyalleşme Unsuru Olarak Oyun	6	13,32	4	8,88	10	22,20
Vazgeçilmez Unsur Olarak Oyun	3	6,66	15	33,30	18	39,96
Dayanışma Unsuru Olarak Oyun	3	6,66	5	11,10	8	17,76
Toplam	14	31,11	31	68,89	45	100,00

Tablo 9 incelendiğinde, özel yetenekli öğrencilerin ebeveynlerinden 30-40 yaş aralığındaki katılımcılar tüm kategoriler için metafor üretmiş olup ebeveynler en çok "*Sosyalleşme unsuru olarak oyun*" (%13,32) kategorisini temsil eden metafor imgelerini üretmişlerdir. Ebeveynler en az "*Özgürlük unsuru olarak oyun*" (%4,44) kategorisini temsil eden metafor imgelerini üretmiştir.

Tablo 9'da görüleceği üzere, özel yetenekli öğrencilerin ebeveynlerinden 41 yaş ve üstü katılımcılar da tüm kategoriler için metafor üretmiş olup ebeveynler en çok "*Vazgeçilmez unsur olarak oyun*" (%33,30) kategorisini temsil eden metafor imgelerini üretirken en az "*Sosyalleşme unsuru olarak oyun*" (%8,88) kategorisini temsil eden metafor imgelerini üretmiştir.

TARTIŞMA VE SONUÇ

Araştırma özel yetenekli öğrencilerin ve ebeveynlerinin oyun algılarını ortaya koyması bakımından özgün bir çalışmadır. Özel yetenekli öğrenciler "Oyun" kavramına yönelik toplam 45 adet geçerli ve farklı metafor üretirken, ebeveynleri de 45 adet geçerli ve farklı metafor üretmişlerdir. Araştırma neticesinde özel yetenekli öğrenciler tarafından oluşturulan metaforlar benzerlik yönlerine göre kategorileştirildiğinde 4 kategori elde edilmiştir. Bu kategoriler; "Bağımlılık Unsuru Olarak Oyun", "Yalnızlık Unsuru Olarak Oyun", "Vazgeçilmez Unsur Olarak Oyun" ve "Rekabet Unsuru Olarak Oyun" şeklinde belirlenmiştir. Öğrenciler en çok vazgeçilmez unsur olarak oyunu temsil eden metaforları üretirken en az ise rekabet unsuru olarak oyunu temsil eden metaforları üretmişlerdir. Araştırmamıza benzer şekilde Kıran (2011), Kaya (2013) ve Horzum, Ayas ve Çakır-Balta (2016) de geçmişte oyunların açık oyun alanlarında, parklarda, sokaklarda çocukların birbirleri ile etkileşim halinde oynadıklarını ancak günümüzde bu oyun alanlarının yok olduğunu hatta geleneksel oyun kavramının zihinlerden silinmeye başladığını ve bunun tam tersi olarak çocukların artık evlerde, internet kafelerde ve bunun gibi yapay oyun alanlarında oynamayı sürdürdüklerini ifade etmektedirler. Bu durum günümüzde çocukların artık parklar, sokaklar yerine evlerde, kafelerde oynamayı sürdürmelerinden kaynaklandığı söylenebilir. Araştırma neticesinde özel yetenekli kız öğrenciler tüm kategoriler için metafor üretmiş olup öğrenciler en çok "*yalnızlık unsuru olarak metafor*" kategorisini temsil eden

metafor imgelerini üretmişlerdir. Kız öğrenciler en az *"rekabet unsuru olarak oyun"* kategorisini temsil eden metafor imgelerini üretmiştir. özel yetenekli erkek öğrenciler de tüm kategoriler için metafor üretmiş olup öğrenciler en çok *"bağımlılık unsuru olarak oyun"* kategorisini temsil eden metafor imgelerini üretmiştir. Erkek öğrenciler en az *"vazgeçilmez unsur olarak oyun"* kategorisini temsil eden metafor imgelerini üretmiştir. Christakis, Ebel, Rivara ve Zimmerman'a (2004) göre ilköğretim ve ortaöğretim öğrencileriyle çalışılan ve bu öğrencilerin bilgisayar oyunu kullanım sürelerini inceleyen, 2004 yılında yürütülen bir araştırmada kızların haftada oyun oynadıkları süre 5,5 saat iken erkeklerin haftada ortalama oyun süreleri 13 saati bulmaktadır. Yapılan farklı araştırmalarda da erkeklerin kızlardan daha fazla oyun oynadığını sonucuna ulaşılmıştır (Hasting vd., 2009; Kars, 2010; İnal and Çağıltay, 2005). Erkek öğrencilerin oyunu bağımlılık unsuru olarak görmeleri daha uzun süre bilgisayar oyunu olarak oynamalarından kaynaklandığı söylenebilir. 7-10 yaş aralığındaki özel yetenekli öğrenciler tüm kategoriler için metafor üretmiş olup öğrenciler en çok *"vazgeçilmez unsur olarak oyun"* kategorisini temsil eden metafor imgelerini üretmişlerdir. 7-10 yaş aralığındaki özel yetenekli öğrenciler en az *"bağımlılık unsuru olarak oyun"* kategorisini temsil eden metafor imgelerini üretmiştir. 11-14 yaş aralığındaki özel yetenekli öğrenciler de tüm kategoriler için metafor üretmiş olup en çok *"yalnızlık unsuru olarak oyun"* kategorisini temsil eden metafor imgelerini üretmiştir. 11-14 yaş aralığındaki özel yetenekli öğrenciler en az *"vazgeçilmez unsur olarak oyun"* kategorisini temsil eden metafor imgelerini üretmiştir. Özel yetenekli öğrencilerin ebeveynleri tarafından oluşturulan metaforlar benzerlik yönlerine göre kategorileştirildiğinde 4 kategori elde edilmiştir. Bu kategoriler; *"Özgürlük Unsuru Olarak Oyun"*, *"Sosyalleşme Unsuru Olarak Oyun"*, *"Vazgeçilmez Unsur Olarak Oyun"* ve *"Dayanışma Unsuru Olarak Oyun"* şeklinde belirlenmiştir. Ebeveynler en çok vazgeçilmez unsur olarak oyun temsil eden metaforları üretirken en az ise dayanışma unsuru olarak oyunu temsil eden metaforları üretmişlerdir. Tok (2018) tarafından gerçekleştirilen araştırma neticesinde oyunun rahatlatıcı olması mutluluk vermesi, yaşamı yansıtması, ihtiyaç olması, öğrenme aracı olması, hayali olması, hayatı öğretmesi, iç dünyayı yansıtması şeklinde kategoriler elde edilmiştir. Sherwood ve Reifel (2013) erken çocukluk eğitimi alanında eğitim alan öğretmen adaylarının oyunla ilgili inançlarını tespit etmeye yönelik yaptıkları çalışmada öğretmen adaylarının oyunla ilgili çelişkili yanıtları olduğunu tespit etmişlerdir. Mclane'in (2003) öğretmenlerle yaptığı çalışmada öğretmenlerden oyunu ve niteliklerini tanımlamalarını istemiştir. Çalışmanın bulguları arasında oyunun eğlendirici, çocuğun özgür hissettiği, keyif verici özellikleri yer almaktadır. Özel yetenekli öğrencilerin ebeveynlerinden kadın katılımcılar tüm kategoriler için metafor üretmiş olup kadın ebeveynler en çok *"Dayanışma unsuru olarak oyun"* kategorisini temsil eden metafor imgelerini üretmişlerdir. Ebeveynler en az *"özgürlük unsuru olarak oyun"* kategorisini temsil eden metafor imgelerini üretmiştir. Özel yetenekli öğrencilerin ebeveynlerinden erkek katılımcılar da tüm kategoriler için metafor üretmiş olup ebeveynler en çok *"vazgeçilmez unsur olarak oyun"* kategorisini temsil eden metafor imgelerini üretirken en az *"dayanışma unsuru olarak oyun"* kategorisini temsil eden metafor imgelerini üretmiştir. Klasik kuramcılardan biri olan Gross'un alıştırmaya kuramında oyunun rahatlatıcı, mutluluk verici özelliklerinden bahsedilmiş ve oyun iç dünya ile sosyal dünyanın bir araya getirildiği bir alan olarak açıklanmıştır. Gross aynı zamanda oyunun hayata hazırlayıcı bir özelliği olduğunu da belirtmiştir (Sevinç, 2004). Piaget inşa kuramında oyun yoluyla çocuğun deneyimlerini ve bilgilerini özümlediğini, uyum sağladığını ifade ederken, Vygotsky de oyunun hayali unsurları içerdiğini, çocuğu özgürleştirdiğini, özellikle sosyal ilişkilere yönelik deneyimler kazandırdığını belirtir. (Tüfekçioğlu, 2013). Özel yetenekli öğrencilerin ebeveynlerinden 30-40 yaş aralığındaki katılımcılar tüm kategoriler için metafor üretmiş olup en çok *"Sosyalleşme unsuru olarak oyun"* kategorisini temsil eden metafor imgelerini üretmişlerdir. Ebeveynler en az *"Özgürlük unsuru olarak oyun"* kategorisini temsil eden metafor imgelerini üretmiştir. Özel yetenekli öğrencilerin ebeveynlerinden 41 yaş ve üstü katılımcılar da tüm kategoriler için metafor üretmiş olup ebeveynler en çok *"Vazgeçilmez unsur olarak oyun"* kategorisini temsil eden metafor imgelerini üretirken en az *"Sosyalleşme unsuru olarak oyun"* kategorisini temsil eden metafor imgelerini üretmiştir. Sonuç olarak; geçmişte daha

çok oynanan geleneksel oyunların yararları yönünde daha çok metafor kullanılırken, günümüzde daha çok oynanan dijital oyunların sakıncalı-zararlı sonuçlarına yönelik metaforların daha çok kullanılması ve bu metaforların bilimsel araştırma sonuçları ile paralellik göstermesi bu problemlerin çözümüne yönelik yapılacak araştırmalara yol gösterici bir nitelik taşımaktadır. Öneriler; yapılacak olan benzer çalışmalarda, nitel araştırma desenlerinden metafor desenine ek olarak gözlem ve yazma-çizme (resim) desenlerinin kullanılması konu ile ilgili daha derinlemesine ve kapsamlı verilerin elde edilmesinde önemli araç olacaktır. Bir diğer açıdan; çocukların yaşamında geleneksel oyunlara ilişkin tercihin daha geniş yer bulması için aileler, milli eğitim bakanlığı kurumları, spor bakanlığı, belediyeler, gençlik spor il müdürlükleri gibi paydaşların bir araya gelerek konu ile ilgili bilimsel araştırma ve uygulamaları hayata geçirmesi yaşanan sorunların çözümüne önemli derecede katkı sağlayabilir.

KAYNAKÇA

- Acar, S. (2007). *Raven Spm Plus Testi ve Roets Liderlik Değerlendirme Ölçeğinin 10-11 Yaş Geçerlik, Güvenirlik, Ön-Norm Çalışmalarına Göre Üstün Zekâlı Olan ve Olmayan Öğrencilerin Liderlik Özelliklerinin Karşılaştırılması*. Yayınlanmış Yüksek Lisans Tezi. İstanbul Üniversitesi, İstanbul.
- Ataman, A. (Ed.). (2005). *Özel Gereksinimli Çocuklar ve Özel Eğitime Giriş. (3. Baskı)*. Ankara: Gündüz Eğitim ve Yayıncılık.
- Bass, B. M. (1990). *Bass and Stogdill's Handbook of Leadership: Theory, Research, and Managerial Applications*. London: Collier Macmillan.
- Başal, H. A. (2007). Geçmiş Yıllarda Türkiye'de Çocuklar Tarafından Oynanan Çocuk Oyunları. *Eğitim Fakültesi Dergisi*: 20(2), 243-266.
- Başaran, İ.E. (1992). *Yönetimde İnsan İlişkileri-Yönetimsel Davranış*. Ankara: Kadioğlu Matbaası.
- Bektaş, M. ve Karadağ, B. (2013). İlkokul 4. Sınıf Öğrencilerinin Yardımlaşma Değerine Yönelik Geliştirdikleri Metaforların İncelenmesi. *Turkish Studies- International Periodical for the Languages, Literature and History of Turkish or Turkic, (Sosyal Bilimler- Karşılaştırmalı Dil-Edebiyat- Eğitim)*, 8(8), 271-286.
- Caillois, R. (2001). *Man, Play, and Games*, Çev.: M. Barash, University of Illinois Press, Urbana 2001, s. 3-4.
- Ceylan, A. (2011). *Yönetimde İnsan ve Davranış*, İstanbul: Kaan Matbaacılık.
- Creswell, J. W. (2007). *Qualitative inquiry and research design choosing among five approaches*. Sage Publications.
- Çınar, A. A. (2008). *Muğla Çocuk Folkloru*. Muğla: Karaca Matbaacılık.
- Çiçek, E. ve Sallıoğlu, G. (2013). Gelişimde Oyun ve Oyuncaklar, <http://pdrgunlugu.net/?wpdmact=process&did=MTAxLmhvdGxpbms=>
- Davaslıgil, Ü. (2004). *Üstün Çocuklar*. İstanbul: Çocuk Vakfı Yayınları.
- Emir, S., ve Acar, S. (2007). Zekâ-Liderlik İlişkisi: Üstün Zekâlı Olan ve Olmayan Öğrencilerin Liderlik Becerilerinin Karşılaştırılması. *Hasan Âli Yücel Eğitim Fakültesi Dergisi*, 4(2).
- Girmen, P. (2007). *İlköğretim Öğrencilerinin Konuşma ve Yazma Sürecinde Metaforlardan Yararlanma Durumları*. Yayınlanmamış Doktora Tezi, Anadolu Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Eskişehir.
- Hastings, E. C., Karas, T. L., Winsler, A., Way, E., Madigan, A. and Tyler, S. (2009). Young children's video/computer game use: relations with school performance and behavior. *Issues in mental health nursing*, 30 (10), 638-649.
- Hızlı, E. (2013). *Üstün Zekalı ve Yetenekli Çocukların Matematik Tutumlarının Çeşitli Değişkenler Açısından İncelenmesi*, Yüksek Lisans Tezi, Özel Eğitim Anabilim Dalı, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Horzum, M. B., Ayas, T. ve Balta, Ö. Ç. (2016). Çocuklar için bilgisayar oyun bağımlılığı ölçeği. *Türk Psikolojik Danışma ve Rehberlik Dergisi*, 3(30). <http://www.meb.gov.tr/istatistik/>, Erişim Tarihi: 06.06.2019.
- Huizinga, J. (2006). *Homo Ludens (Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme)*. (M.A. Kılıçbay, Çev.). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- İnal, Y. ve Çağiltay, K. (2005). Turkish elementary school students' computer game play characteristics. *In BILTEK 2005 International Cognition Congress*.
- Kars, G. B. (2010). *Şiddet içerikli bilgisayar oyunlarının çocuklarda saldırganlığa etkisi*. Yüksek Lisans Tezi, Ankara Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Kaya, B. A. (2013). *Çevrimiçi oyun bağımlılığı ölçeğinin geliştirilmesi*. Yüksek Lisans Tezi, Gaziosmanpaşa Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Tokat.

- Kıran, Ö. (2011). *Şiddet içeren bilgisayar oyunlarının ortaöğretim gençliği üzerindeki etkileri*. Yüksek Lisans Tezi, Ondokuzmayıs Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Samsun.
- Koparal, C. (2008). *Yönetim Organizasyon*. Eskişehir: T.C. Anadolu Üniversitesi Yayını.
- McLane, J. (2003). 'Does not.' 'Does, too.' *Thinking about play in the early childhood classroom*. Chicago, Illinois: Herr Research Center, Erickson Institute. Erişim adresi: <https://www.erickson.edu/research/thinking-about-play-in-the-early-childhood-classroom/>
- MEB. (Milli Eğitim Bakanlığı). (2007). Bilim ve Sanat Merkezi Yönergesi. Ankara.
- MEGEP. (Mesleki Eğitim ve Öğretim Sisteminin Güçlendirilmesi Projesi) (2009). Çocuk Gelişimi ve Eğitimi, Üstün Zekâ ve Özel Yetenekli Çocuklar Modülü.
- Ogurlu, Ü. (2012). *Liderlik Becerileri Geliştirme Programının Üstün Zekâlı Olan ve Olmayan Öğrencilerin Liderlik Becerilerine Etkisi*, Yayınlanmamış Doktora Tezi, İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Patton, M.Q. (1997). *How to use qualitative methods in evaluation*. Newbury park, CA: SAGE Publications.
- Saban, A., (2004). Giriş Düzeyindeki Sınıf Öğretmeni Adaylarının "Öğretmen" Kavramına İlişkin İleri Sürdükleri Metaforlar. *Türk Eğitim Bilimleri Dergisi*, 2(2), 131-155.
- Saban, A. (2008). Okula İlişkin Metaforlar. *Kuram ve Uygulamada Eğitim Yönetimi Dergisi*, 14(3), 459-496.
- Sevinç, M. (2004). *Erken Çocukluk Gelişimi ve Eğitiminde Oyun*, İstanbul: Morpa Yayınları.
- Seyrek, H. ve Sun, M. (2003). *Okul öncesi eğitiminde oyun*. İzmir: Müzik Eserleri Yayınları.
- Sherwood, S. A. S. ve Reifel, S. (2013). Valuable and Unessential: The Paradox of Preservice Teachers' Beliefs About the Role of Play in Learning. *Journal of Research in Childhood Education*, 27 (3), 267-282. doi: 10.1080/02568543.2013.795507.
- Sternberg, R. J. (2005). WICS: A Model of Giftedness im Leadership. *Roeper Review*, 28,1 37-44.
- Şenel, T. ve Aslan, O. (2014). Okul Öncesi Öğretmen Adaylarının Bilim ve Bilim İnsanı Kavramlarına İlişkin Metaforik Algıları, *Mersin Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, Cilt 10, Sayı 2.
- Şimşek, T. ve TOPAL, Y. (2006). Türkçe Eğitiminde Drama ve Özgün Uygulama Örnekleri. *Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*. C.7, S.1. 277-297.
- Tok, E. (2018). Okul öncesi öğretmen adaylarının oyuna ilişkin algıları: metafor analizi örneği. *Kastamonu Eğitim Dergisi*, 26(2), 599-611.
- Tüfekçioğlu, Ü. (2013). *Çocuk Eğitiminde Oyunun Önemi*. Ü. Tüfekçioğlu (Ed.). Çocukta Oyun Gelişimi. (S. 1-37) içinde. Eskişehir: Anadolu Üniversitesi.
- Yıldırım, A. ve Şimşek, H. (2006). *Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri*. Ankara: Seçkin Yayınevi.