

## Sınıf Öğretmenlerinin Oyun Oynamaya Yönelik Metaforik Algılarının Belirlenmesi

Serkan AYTEKİN\*<sup>1</sup> 

Gönderilme Tarihi: 01 Temmuz 2022 Kabul Tarihi: 21 Haziran 2023  
DOI: 10.52974/jena.1137419

### Öz:

Oyun oynamak, insan ömrünün her döneminde var olan ve önemi herkes tarafından kabul edilen bir süreçtir. Eğitim hayatında da kullanılan oyun, öğrenciler tarafından sevilen bir uğraştır. Bu sebeple öğretmenler ders sürecinde oyun oynamayı sıklıkla kullanırlar. Öğrencilerin eğitim hayatında onlara oyun oynama imkânı sunan ve bu süreci yürütmeye en önemli etken olan kişiler öğretmenlerdir. Hem öğrenci yaş grubu özellikleri hem de eğitim sürecindeki kritik önemi göz önüne alındığında ilkökul hayatı, oyun oynamak ve paydaşların oyun oynamaya yönelik görüşlerinin incelenmesi konusunda önemsenmesi gereken bir alandır. Bu araştırma, bilgiler göz önüne alınarak planlanmıştır. Bu araştırmanın amacı, sınıf öğretmenlerinin oyun oynamaya yönelik metaforik algılarını ortaya koymaktır. Araştırmanın örneklemini, Denizli ilinde 2021-2022 eğitim-öğretim yılında görev yapan sınıf öğretmenleri oluşturmaktadır. Araştırma, nitel araştırma yaklaşımlarından olgu bilim (fenomenoloji) deseni ile yürütülmüştür. Araştırmada metaforik algı formu aracılığıyla veri toplanmıştır. Toplanan veriler içerik analizi yöntemiyle çözümlenmiştir. Elde edilen bulguların analizinde sınıf öğretmenlerinin metaforik algıları, üç tema altında gruplandırılmıştır. Bu temalar; çocuğa sağladığı fayda, oyunun yapısı ve oyunun süreci şeklinde isimlendirilmiştir. Çocuğa sağladığı fayda teması altında hayata hazırlar, mutlu eder, geliştirir, öğretir alt temaları yer almaktadır. Oyunun yapısı teması altında sevilir, önemlidir, eğitim aracıdır alt temaları yer almaktadır. Oyunun Süreci teması altında ise özgürdür, kurallıdır alt temaları yer almaktadır. Elde edilen sonuçlardan hareketle sınıf öğretmenlerinin oyun oynamaya yönelik genel anlamda olumlu düşünceleri olduğunu, oyun oynamayı önemli ve faydalı gördükleri söylenebilir.

**Anahtar Kelimeler:** Sınıf öğretmeni, oyun, oyun oynamak, metafor, ilkökul.

### Abstract:

Playing games is a process that exists in every period of human life, and its importance is recognized by everyone. Play, which is also used in educational life, is a favorite pastime for students. For this reason, teachers often use games in the lesson process. Teachers are the ones who offer students the opportunity to play games in their educational lives and are the most important factor in carrying out this process. Considering both the characteristics of the student age group and its critical importance

### Atf:

Aytekin, S. (2023). Sınıf öğretmenlerinin oyun oynamaya yönelik metaforik algılarının belirlenmesi. *International Journal of Education and New Approaches*, 6(1), 185-197. <https://doi.org/10.52974/jena.1137419>

<sup>1</sup>Pamukkale Üniversitesi, Türkiye. Orcid ID: 0000-0003-2750-7023

\*Corresponding Author: saytekin@pau.edu.tr

*in the educational process, primary school life is an area that should be given importance in terms of playing games and examining the views of stakeholders towards playing games. This research was planned with this information in mind. The aim of this study is to reveal the metaphorical perceptions of classroom teachers toward playing games. The sample of the study consists of classroom teachers working in Denizli province in the 2021–2022 academic year. The research was conducted with phenomenology design, one of the qualitative research approaches. The data were collected through a metaphorical perception form. The collected data were analyzed using the content analysis method. In the analysis of the findings, the metaphorical perceptions of classroom teachers were grouped under three themes. These themes were named benefit to the child, structure of the game and process of the game. Under the theme of benefit to the child, there are sub-themes of prepares for life, makes happy, develops, and teach. Under the theme of the structure of the game, there are sub-themes of it is loved, it is important, and it is an educational tool. Under the theme of the process of the game, there are the sub-themes of it is free and it has rules. Based on the results obtained, it can be said that classroom teachers have positive thoughts about playing games in general, and they see playing games as important and useful.*

**Keywords:** Primary school teacher, game, play a game, metaphor, primary school.

## GİRİŞ

Oyun, insan hayatının başlangıcından günümüze kadar var olmuştur. Sadece insanlarda değil, hayvanlarda da oyun oynamaya dair bulguların olduğuna yönelik çalışmalar mevcuttur (And, 1974). Ulusların tarihine baktığımızda oyunun ilk belirtileri; tapınaklarında toplanan insanların kendini müziğin ritmine bırakarak hiçbir kurala uymadan dans etmeleri, hareketlerin figürlerinde benzerlik görülmemesi ve insan topluluklarının bazen tepinme, garip sesler çıkarma, bazen de yumuşak hareketlerle kıpırdanma, sallanma şeklinde kendilerini tanrılarına yakın bulmaları şeklinde görülmektedir (Sel, 1984).

Oyun çok eski bir kavramdır. Aslında kültürden de eski olduğu söylenebilir. Ancak oyun kavramı sanki insanlarla özdeşleşen bir kelime, bir davranış şekli gibi görünmektedir. Oysaki hayvanları gözlemlediğimizde onların da kendi aralarında sürekli oynuyor olduklarını hatta insanlarla bile oynadıklarını fark ederiz. Oyun oynayarak eğlenirler ve mücadele verirler. Bu durumda oyunun tüm canlılar için vazgeçilmez derecede önemli olduğunu söyleyebiliriz. Oyun yetişkin hayatında da çok değerli ve önemlidir (Önder & Arslan Çiftçi, 2017).

Çocuklar bebeklikten itibaren içgüdüsel olarak oyun oynamaktadırlar (Sel, 1984). Çocuk oyun sürecinde dıştan bir etki ve baskı olmadan bilinçsiz ve amaçsız bir şekilde koşar, oynar, bağırır, tırmanır ve buna bağlı olarak oyun çocuklar için neşe ve mutluluk kaynağıdır (Özmen, 1999; Say & Akbulut, 2021).

Bir öğrenme aracı olarak oyun, içten gelen bir davranıştır ve isteğe bağlıdır. İsmarlama ya da zorlama oyun, oyun değildir. Oyun, oynayan kişi açısından birbirinden farklı davranışları kapsar, içinde barındırır, üstelik bu kapsam oyun oynama süreci içerisinde sürekli olarak değişebilme özelliğine de sahiptir. Oyun sadece bir sonuç değildir. Kim oynarsa oynasın oynayanı eğlendirir, mutlu eder ve oynama anında da oyun son derece ciddiye alınır. Kısacası oyun çocuğun serbest etkinliğidir. Oyunun belli başlı, doğrudan bir amacı yoktur, oyundaki konular çocuğun gelişimine, gereksinimine bağlı olarak zaman içinde biçimlenir ve farklılık gösterir (Adıgüzel, 2018).

Bu bilgilerden hareketle ilkökul çocuğunun içinde bulunduğu özellikler ve oyunun bu yönleri göz önüne alınırsa oyun süreci, eğitim süreçlerinin içerisinde kullanılarak eğitsel kazanımların bir aracı olarak kullanılabilir. Oyunun insan hayatında yer aldığı tarih ve önem göz önüne alınırsa, insanların oyuna bakış açısı da önem arz etmeye başlar. Çağdaş uygarlıklar, oyunun

önemini anlamak ve bu faaliyeti değerlendirmek için çalışmalar yürütmektedirler (Poyraz, 2011). Milli Eğitim Temel Kanunu Madde 23'te ilköğretimin amaç ve görevleri şu şekilde belirtilmiştir:

1. Her Türk çocuğuna iyi bir vatandaş olmak için gerekli temel bilgi, beceri, davranış ve alışkanlıkları kazandırmak; onu milli ahlak anlayışına uygun olarak yetiştirmek;
2. Her Türk çocuğunu ilgi, istidat ve kabiliyetleri yönünden yetiştirerek hayata ve üst öğrenime hazırlamaktır.
3. (Ek: 16/8/1997- 4306/4 md.) İlköğretimin son ders yılının ikinci yarısında öğrencilere, ortaöğretimde devam edilebilecek okul ve programların hangi mesleklerin yolunu açabileceği ve bu mesleklerin kendilerine sağlayacağı yaşam standardı konusunda tanıtıcı bilgiler vermek üzere rehberlik servislerince gerekli çalışmalar yapılır.

İlköğretimin genel amaç ve görevleri incelendiğinde ilkokul çocuğuna amaçlanan temel bilgi, beceri, davranış ve alışkanlıkların kazandırılmasına ve çocuğun ilgi ve yeteneğine yönelik olarak sürecin yürütülmesinde oyun önemli bir faktör olarak kullanılabilir. Çocuğa okulu sevdirek okul sürecinin eğlenceli hale getirilmesinin en temel yolu eğitim süreçlerinin oyun yoluyla yürütülmesidir. Bu noktada çocukların oyunlar ile hem eğitsel süreçlerde daha keyifli vakit geçirmesine hem de oyun oynayarak eğitim süreçlerini sevmesine katkı sağlamak çok önemlidir.

Eğitim sürecinin temelinde yer olan öğrenciler dışındaki paydaşlar veli, yönetici ve öğretmenlerdir. Bu paydaşların sürece ve süreçte yer alan faktörlere yönelik görüşleri, daha kaliteli bir eğitim süreci ve çıktısına ulaşma adına önem arz etmektedir. Burada ilkokul eğitim süreçlerinin yürütücüleri olan sınıf öğretmenleri en önemli paydaşlar olarak akla gelmektedir. Sınıf öğretmenleri, çocukların eğitim hayatında en kritik dönem olan ilkokuldaki eğitim sürecini yürüten kişilerdir. Buradan hareketle sınıf öğretmenlerinin oyun oynamaya yönelik görüşlerinin nasıl olduğu önemlidir. Oyun oynamanın sınıf öğretmenleri tarafından nasıl görüldüğünün ortaya çıkarılması, oyun oynamanın çocuklar üzerinde beceri ve kazanım yönünden nasıl etkiler yaratacağı ve nelerin iyileştirilmesi gerektiğinin açığa çıkarılması yönünden önemlidir.

Eğitim bilimlerinde kavramların analiz edilmesinde, duygu, düşünce ve deneyimlerin paylaşılmasında, bir nesne, kavram ya da olguya ilişkin algıların ortaya koyulmasında kullanılan araçlardan birisi de metaforlardır (Aykaç & Çelik, 2014). Algıların belirlenmesinde metaforlar önemli bir veri aracı olarak kullanılabilir (Çırak Kurt & Yıldırım, 2020). Metaforlar, herhangi bir kavramı farklı bir kavramla tanımlama, betimleme, görme ve yorumlama imkânı sağlar (Karaaslan, vd., 2018). Bu bilgiler göz önüne alındığında bu araştırmanın, sınıf öğretmenlerinin oyun oynamaya yönelik metaforik algılarını ortaya çıkarması yönleriyle alan yazına önemli katkı sağlayacağı düşünülmektedir.

Bu araştırma, sınıf öğretmenlerinin oyun oynamaya yönelik görüşlerini metaforlar aracılığıyla incelemeyi amaçlamaktadır. Metaforlar, bireylerin uygulamaları nasıl kavramsallaştırdıkları konusunda faydalı bilgiler sağlayabilir. Sınıf öğretmenlerinin oyun oynamaya yönelik metaforları incelenerek temel tutumlarını ve görüşlerini anlamlandırabiliriz. Sınıf öğretmenlerinin oyun oynamaya yönelik bakış açılarının ortaya koyulması; ilkokul öğrencilerinin oyun oynama zamanları, oyun kaliteleri ve daha etkili oyun uygulamaları

yapabilmeleri adına katkı sağlayacaktır. Ayrıca sınıf öğretmenlerini konuya yönelik metaforlarını ortaya koymak, ilkökul öğrencilerinin oynadıkları oyunlara yönelik planlamalara katkı sağlayacaktır.

## YÖNTEM

### *Araştırmanın Modeli*

Araştırma, araştırma nitel araştırma olarak desenlenmiştir. Nitel araştırmalar, algıların, durum ve olayların kendi doğal ortamında, derinlemesine incelenerek ortaya koyulmasına yönelik bir sürecin izlendiği araştırmalardır (Yıldırım & Şimşek, 2013). Araştırmada, sınıf öğretmenlerinin oyun oynamaya yönelik algıları ortaya çıkarılmaya çalışıldığı için nitel araştırma olarak desenlenmesi uygun görülmüştür. Araştırmanın modeli, nitel araştırma yöntemlerinden olan olgu bilim (fenomenoloji) desendir. Olgu bilim, günlük hayatta sık sık karşılaştığımız ancak hakkında ayrıntılı bilgiye sahip olmadığımız olay, durum, tecrübe, algı ve kavramların doğal ortamında ayrıntılı olarak incelendiği araştırmalardır (Yıldırım & Şimşek, 2013). Daha kısa bir ifade ile olgu bilim, bireylerin kavram ve olgularla ilgili tecrübe ve bakış açılarını yorumlayarak inceleyen araştırma desendir (Creswell, 2013). Bu araştırmada sınıf öğretmenlerinin oyun oynamaya yönelik algıları, oluşturdukları metaforlar aracılığıyla hiçbir müdahale olmaksızın ortaya koyulmaya çalışılmıştır. Bu yönüyle araştırma olgu bilim desinine uygundur.

### *Katılımcılar*

Araştırmanın katılımcıları, 2021-2022 eğitim-öğretim yılında Denizli İl Milli Eğitim Müdürlüğüne bağlı devlet okullarında görev yapan sınıf öğretmenleri arasından seçilmiştir. Katılımcılara, kolay ulaşılabilir yöntemle ulaşılmıştır. Kolay ulaşılabilir örneklem seçiminin en belirgin yönü, zaman ve olanaklar yönünden hızlıdır ve araştırma sürecinin yürütülmesi kolaydır.

Araştırma kapsamında 365 sınıf öğretmeninden veri toplanmıştır. Toplanan veriler arasından metaforun kaynağı ve metaforun konusu arasında anlamsızlık olan ya da bir metafor üretilmeyen yanıtlar elenmiş ve 328 sınıf öğretmeni araştırmaya dahil edilerek araştırmaya son hali verilmiştir. Katılımcı grubun 215'i kadın (%65.6), 113'ü erkek (%34.4) sınıf öğretmenidir.

### *Veri Toplama Aracı*

Araştırmanın verileri, yarı-yapılandırılmış görüşme formu aracılığı ile toplanmıştır. Bu form, araştırmacı tarafından hazırlanmıştır. Bu formda, katılımcılara yönelik bireysel bilgilerin yer aldığı sorular ve devamında tek bir metafor sorusunun yer aldığı araştırma sorusundan oluşan bir soru yer almıştır. Bu metafor sorusu, “Oyun oynamak ..... gibidir/benzer. Çünkü.....” şeklindedir. Veri toplama formu, anlaşılabilirlik ve amaca hizmet etmesi yönünden denenmek amacıyla 20 sınıf öğretmenine pilot çalışma olarak uygulanmıştır. Sınıf öğretmenlerinden alınan cevaplar incelendiğinde, formun amacına hizmet ettiği belirlenmiştir.

### *Verilerin Analizi*

Çalışmada sınıf öğretmenlerinin oyun oynamaya yönelik oluşturdukları metaforlar incelenmiştir. Sınıf öğretmenleri tarafından oluşturulan metaforlar, içerik analizi yapılarak anlamlandırılmıştır. İçerik analizi, nitel metinler içerisinde tekrar eden kelimelere ve temalara yönelik tarama yapılarak içeriğin temel anlamlarının belirlenmesine yönelik ortaya çıkarma işlemi olarak ifade edilebilir (Patton, 2015). İçerik analizi öncesinde metafor konusu, metafor kaynağı ve metafor kaynağından metafor konusuna atfedildiği düşünülen durumlar

(Forceville'den akt. Saban, 2008) göz önüne alınarak metaforlarda elemeye gidilmiştir. Sınıf öğretmenleri tarafından oluşturulan 32 metaforun elenmesi sonrasında toplam 328 sınıf öğretmenine ait metafor ile içerik analizi yapılmaya başlanmıştır. İlgili süreçte analiz yapılırken kodlama yapılarak, kodlardan temalara ulaşılmıştır. Kod ve tema oluşturulması aşamasında, araştırmacı dışındaki birbirinden bağımsız iki ayrı uzman, her metaforu ayrı bir incelemeye tabi tutarak kodlama işlemini gerçekleştirmişlerdir. Ardından kod ve temalara yönelik sorgulamalara devam ederek ortak görüş birliğine varana kadar çalışmışlar ve sonuçta üç tema ve toplam dokuz alt temanın olduğu yapı ortaya koyulmuştur.

Araştırmacı ve uzmanlar tarafından yürütülen çalışmanın güvenilirliği için; Güvenirlik=Görüş birliği / (Görüş Birliği+Görüş Ayrılığı) formülü (Miles & Huberman, 1994) kullanılmıştır. Yapılan analiz sonucu güvenilirlik oranı %92 olarak hesaplanmıştır. Miles ve Huberman'a (1994) göre %70 ve üzerindeki değerler yeterli derecede nitelendirilirken, %90 ve üzerindeki değerler iyi derecede nitelendirilir. Buna göre ulaşılan güvenilirlik değerinin %92 olması, veri analizinin güvenilirliğinin iyi derecede olduğu söylenebilir. Sınıf öğretmenlerinin oluşturdukları metaforlar, araştırmada okuyucuya sunulurken italik olarak yazılmış ve katılımcı ifadesini temsilen "K" kısaltması kullanılarak yanında katılımcı numarası ile beraber "(K-28)" şeklinde gösterilmiştir.

## BULGULAR

Oyun oynamaya ilişkin sınıf öğretmenleri tarafından oluşturulan metaforlar üç tema altında toplanmıştır. Bu temalar şunlardır: Çocuğa sağladığı fayda, oyunun yapısı, oyunun süreci. Bu temaların altlarında farklı alt temalar yer almaktadır. Oyun oynamanın *çocuğa sağladığı fayda* teması altında dört, *oyunun yapısı* teması altında üç, *oyunun süreci* teması altında ise iki alt tema yer almaktadır. Tema ve alt temalara ilişkin detaylı bilgiler aşağıda Tablo 1.'de gösterilmiştir.

**Tablo 1.** Sınıf öğretmenlerinin oynamaya yönelik metaforlarının frekans değerlerine göre dağılımı

Tema ve Alt Temalar		f
<b>Çocuğa Sağladığı Fayda</b>	Hayata hazırlar	57
	Mutlu eder	39
	Geliştirir	33
	Öğretir	25
	Toplam	154
<b>Oyunun Yapısı</b>	Sevilir	51
	Önemlidir	48
	Eğitim aracıdır	25
	Toplam	124
<b>Oyunun Süreci</b>	Özgürdür	31
	Kurallıdır	19
	Toplam	50
<b>Genel Toplam</b>		<b>328</b>

Tablo 1 incelendiğinde, sınıf öğretmenlerinin oyun oynamaya yönelik metaforlarının üç tema altında toplandığı görülmektedir. Elde edilen metaforların %46,95'inin *çocuğa sağladığı fayda*, %37,8'inin *oyunun yapısı* ve %15,25'inin ise *oyunun süreci* teması altında toplandığı görülmektedir. Söz konusu temalar altında çeşitli alt temalar yer almaktadır. Aşağıda yer alan ilgili başlıklarda ilgili temalara ve alt temalara ilişkin detaylı bilgiler okuyucuya sunulmuştur.

### **Çocuğa Sağladığı Fayda**

Sınıf öğretmenlerinin oyun oynamaya yönelik oluşturdukları metaforlar incelendiğinde, en fazla metaforun gruplandırılarak en kalabalık olarak ortaya çıkan tema *çocuğa sağladığı fayda* şeklinde isimlendirilen temadır. Bu tema altında dört tane alt tema yer almaktadır. Bu alt temalar; *hayata hazırlar, mutlu eder, geliştirir, öğretir* şeklinde ifade edilmiştir. En fazla katılımcı metaforunun yer aldığı bu tema ve alt temaların genel olarak olumlu anlam ifade edecek şekilde isimlendirilmiş olmaları, sınıf öğretmenlerinin oyun oynamayı genellikle olumlu ve katkı sağlayıcı şekilde gördüklerini ifade edebilir.

Sınıf öğretmenleri tarafından oyun oynamaya yönelik oluşturulan metaforların bazılarını incelediğimizde, oyun oynamanın çocuklara hayatı öğrettiğine yönelik ifadelerin yer aldığı görülmektedir. Bu yargıları destekleyecek örnek ifadeler şu şekildedir:

*Oyun oynamak geleceğin aynası gibidir. Çünkü çocuğa gelecekte deneyimleyeceği hayat tecrübelerini yaşatır.*” (K-128)

*“Oyun oynamak hayata açılan pencere gibidir. Çünkü çocuk oyun oynarken keşfetmeyi, kendini bulmayı ve beraber yaşamayı öğrenir.”* (K-92)

*“Oyun oynamak olimpiyatlara hazırlanan sporcunun, antrenmanı gibidir. Çünkü çocuk oyun oynayarak, gelecekteki yaşamının provasını yapar.”* (K-13)

Farklı katılımcıların oluşturdukları metaforları incelediğimizde ise oyun oynamanın çocuğa mutluluk kattığına yönelik anlam ifade eden metaforların olduğunu görmekteyiz. Bu anlamı taşıyan metaforlar *mutlu eder* alt teması altında toplanmıştır. Oyun oynamanın verdiği mutluluğu ifade eden yargılara örnek ifadeler şu şekildedir:

*“Oyun oynamak bayram sabahına benzer. Çünkü oyun oynarken insanın içinde tarifsiz bir neşe olur.”* (K-28)

*“Oyun oynamak bahar gibidir. Çünkü içimizde çiçekler açar.”* (K-5)

*“Oyun oynamak çikolata yemek gibidir çünkü her seferinde mutlu eder.”* (K-5)

Sınıf öğretmenlerinin bazıları ise oluşturdukları metaforlarla oyun oynamanın geliştirici yönlerine vurgu yapmışlardır. Bu yanıtlar ise *geliştirir* alt teması altında toplanmıştır. Oyun oynamanın çocuğun gelişimine katkı sağladığına yönelik görüşlerin ifade edildiği örnekler şu şekildedir:

*“Oyun oynamak yeme içmeye benzer. Çünkü çocuğun gelişimini, sağlıklı olmasını destekler.”* (K-75)

*“Oyun oynamak hava ve su gibidir. Çünkü çocuğun gelişmesi için çok önemlidir.”* (K-5)

*“Oyun oynamak beslenmek gibidir. Çünkü çocuğun çok yönlü gelişimine katkıda bulunur.”* (K-91)

Katılımcı sınıf öğretmenlerinin bir grubu ise oyun oynamaya yönelik oluşturdukları metaforlarda anlam olarak oyunun çocuğa sağladığı öğretici yönleri değinmişlerdir. Bu anlamdaki metaforların yer aldığı alt tema ise *öğretir* şeklinde belirlenmiştir. Bu yargılara ilişkin örnek ifadeler şu şekildedir:

“Oyun oynamak okula benzer. Çünkü öğrenciye bir sürü şey öğretir.” (K-115)

“Oyun oynamak eğitime benzer. Çünkü eğitimi (bilgiyi) eğlenceli şekilde öğretir.” (K-85)

“Oyun oynamak telefonu şarj etmek gibidir çünkü önce çocukları oyunla şarj eder sonra o şarjla istekli bir ortamda verimli öğrenmeyi gerçekleştiririz.” (K-118)

### **Oyunun Yapısı**

Sınıf öğretmenlerinin oyun oynamaya yönelik oluşturdukları metaforlar incelendiğinde, sınıf öğretmenlerinin oyun kavramına yapısal yönden yaklaşarak oyunun yapısına yönelik ifadeler yer verdikleri metaforlar belirlenmiştir. Oyun oynamayı, oyunun yapısı yönüyle metaforlaştıran sınıf öğretmenlerinin yanıtları, *oyunun yapısı* teması altında toplanmıştır. Bu tema altında üç tane alt tema yer almaktadır. Bu alt temalar *sevilir*, *önemlidir*, *eğitim aracıdır* şeklinde isimlendirilmiştir. Bu alt temaların ifade ettiği anlam incelendiğinde olumlu anlamlar olduğu görülmektedir. Alt temalarda yer alan metaforlardan *sevilir* alt teması içerisinde yer alan yanıtlardan bazıları şu şekildedir:

“Oyun oynamak lezzetli pasta gibidir. Çünkü çocuklar oynamayı her şeyden çok sever.” (K-304)

“Oyun oynamak masala benzer. Çünkü çocuklar masal dinlemeyi çok sever.” (K-42)

“Oyun oynamak çizgi film izlemek gibidir. Çünkü çocukları bıraksan tüm gün başından ayrılmazlar.” (K-51)

Oyun oynamanın önemine vurgu yapan sınıf öğretmenlerinin metaforlarının yer aldığı alt tema *oyunun yapısı* teması altında yer almış ve *önemlidir* şeklinde isimlendirilmiştir. Bu alt temada yer alan metaforlara örnek ifadeler şu şekildedir:

“Oyun oynamak bir romanın sayfası gibidir. Çünkü eksik olduğunda birşeyler yarım kalır.” (K-83),

“Oyun oynamak kablo gibidir. Çünkü elektrik devresi için kablo ne ise oyun da çocuk için odur.” (K-121),

“Oyun oynamak Anne baba gibidir. Çünkü çocukların bir parçasıdır.” (K-149)

“Oyun oynamak nefes almak gibidir. Çünkü çocuğun en değerli uğraşısıdır.” (K-16)

Oyun oynamanın eğitimde kullanıldığı ve bir araç olduğuna yönelik anlam ifade eden metaforların yer aldığı cevaplar ise *oyunun yapısı* teması altında yer alan *eğitim aracıdır* alt teması altında toplanmıştır. Sınıf öğretmenleri bu anlamda

“Oyun oynamak oyun hamuru gibidir. Çünkü oyunla çocuğu istediğiniz gibi şekil vererek eğitirsiniz.” (K-2)

“Oyun oynamak gezerek para kazanmaya benzer. Çünkü hem eğlenceli zaman geçirir hem de istediğiniz gibi ders yaparak kazancınız olur.” (K-301)

“Oyun oynamak başarının anahtarı gibidir. Çünkü çocuklara oyun oynatarak akademik yönden gelişmelerini sağlayabiliriz.” (K-22)

### **Oyunun Süreci**

Sınıf öğretmenlerinin oyun oynamaya yönelik oluşturdukları metaforlar incelendiğinde, sınıf öğretmenlerinin oyun oynama sürecine yönelik ifadeler yer verdikleri metaforlar belirlenmiştir. Oyun oynamayı, oyun süreci yönüyle metaforlaştıran sınıf öğretmenlerinin yanıtları, *oyunun süreci* teması altında toplanmıştır. Bu tema altında iki tane alt tema yer almaktadır. Bu alt temalar *özgürdür* ve *kurallıdır* şeklinde isimlendirilmiştir. Bu alt temaların ifade ettiği anlam incelendiğinde birbirine zıt anlamlı olduğu dikkat çekmektedir. Sınıf öğretmenlerinin bir kısmı oyun oynamayı kurallı bir süreç olarak görürken başka bir grup sınıf öğretmeni ise özgür bir süreç olarak görmektedir. Bu görüşler birbirine tezat olsa da sınıf öğretmenlerinin bir kısmının oyun oynama sürecini özgür bir ortam olarak görürken diğer bir kısmının ise kurallı bir süreç olarak nitelendirdiği ifade edilebilir.

Sınıf öğretmenlerinin oluşturdukları metaforlar incelendiğinde, oyun oynama sürecinin özgür bir süreç olduğuna yönelik anlam atfeden yanıtlar *özgürdür* alt teması altında toplanmıştır. Bu yanıtlara örnek ifadeler şu şekildedir:

“Oyun oynamak uçmak gibidir. Çünkü oyun oynarken çocuklar kuşlar gibi özgürdür.” (K-232)

“Oyun oynamak özgürlük gibidir. Çünkü öğrenciler oyun sırasında sınırsızdırlar.” (K-108)

“Oyun oynamak rüya görmek gibidir. Çünkü müthiş hayal gücü gerektirir ve kısıtlama yoktur.” (K-87)

Son olarak sınıf öğretmenlerinin verdikleri yanıtlar arasında oyun sürecinin bir kurallar bütünü olduğuna yönelik yanıtlar yer almaktadır. Sınıf öğretmenlerinin oyun oynamaya yönelik oluşturdukları metaforlar bu anlam üzerinden gruplandığında oyunun süreci teması altında kurallıdır alt teması ismiyle gruplanmıştır. Bu alt temada yer alan örnek ifadeler şu şekildedir:

“Oyun oynamak matematik dersine benzer. Çünkü onun da kuralları, disiplini ve araç gereçleri vardır. Sonunda kazanan da ödülünü alır.” (K-99),

“Oyun oynamak dünyanın en zor işlerine benzer. Çünkü kurallara uymak zorundasın.” (K-444)

“Oyun oynamak askeri eğitime benzer. Çünkü kurallara uymazsan oyun dışında kalırsın.” (K-309)



## TARTIŞMA

Araştırma, sınıf öğretmenlerinin oyun oynamaya yönelik algılarını, oluşturdukları metaforlar aracılığıyla ortaya çıkarmayı amaçlamaktadır. Ulaşılan sonuçlar, çocuğa sağladığı fayda, oyunun yapısı, oyunun süreci şeklinde temalaştırılmıştır. Bu temalarda belirtilen ifadelerle göre oyun oynamanın sınıf öğretmenleri açısından genel olarak olumlu anlamlar taşıdığı ve çocuklara fayda sağladığı, önemli olduğu, sürecinin sevildiği sonuçlarına ulaşılmıştır. Alan yazında farklı araştırmalar oyun kavramına yönelik metaforları ortaya koymuştur.

Hazar, Tekkurşun Demir ve Dalkıran (2017), ortaokul öğrencilerinin oyun ve dijital oyun algılarını metaforlar aracılığıyla incelemeyi amaçlamıştır. Araştırma, Uşak İl Milli Eğitim Müdürlüğüne bağlı olan Nihat Dülgeroğlu Ortaokulunda 2016-2017 eğitim öğretim döneminde öğrenim gören 150 (5., 6., 7. ve 8. sınıf) öğrenci ile yürütülmüştür. Araştırmada elde edilen verilere geleneksel ve dijital oyunlara yönelik oluşturulan temalar; Duyuşsal imgeler, Olumsuz imgeler, Mücadele imgeleri, Birey imgeleri, Sağlık imgeleri, Motivasyon imgeleri, Doğa imgeleri, Zaman imgeleri, Değer yükleme imgeleri ve Soyut imgeler olarak belirlenmiştir. Araştırma sonuçlarına bakıldığında, değer yükleme yönünden anlamlı sonuçlar bulunduğu görülmektedir. Bu yönden araştırmamızı desteliyor olsa da elde edilen olumsuz imgeler teması araştırmamızda bulunan temalar ile çelişmektedir.

Çakaroglu ve Ömür (2020), üniversite öğrencilerinin oyun kavramına ilişkin sahip oldukları algılarını metaforlar aracılığıyla tespit etmeyi amaçlamıştır. Araştırmanın katılımcı grubunu 17 erkek ve 124 kadın üniversite öğrencisi olmak üzere toplam 141 kişi oluşturmuştur. Oyunun özelliklerine yönelik öğrencilerin ürettikleri metaforlara bakıldığında; oyunun yaşamı yansıtıcı özellikte olması, eğitimin bir parçası olması ve ihtiyaç olması metaforları belirgin olarak öne çıkmıştır. Değerlendirme sonucunda; katılımcı grubun oyunla ilgili düşünceleri ve oyuna yükledikleri anlamları; oyunun ihtiyaç olduğu, yaşamı yansıtıcı özellikte olduğu ve mutluluk verici özellikte olduğu olarak belirlenmiştir. Bu çalışmada elde edilen oyunun ihtiyaç olduğu, yaşamı yansıtması ve mutluluk vermesi yönleri, araştırmamızda bulunan temalarla tamamen örtüşmektedir ve birbirini destekler niteliktedir.

Baydar Arıcan (2021), üniversite öğrencilerinin oyun ve fiziksel aktivite kavramlarına yönelik algılarını metafor analizi yoluyla incelemeyi amaçlamıştır. Araştırmanın örneklem grubunu 2020-2021 eğitim-öğretim yılında Gazi Üniversitesi Spor Bilimleri Fakültesinde öğrenim gören 112 öğrenci oluşturmuştur. Verilerin analizi sonucu spor bilimleri fakültesi öğrencilerinden elde edilen “oyun” kavramı metaforlarına ilişkin kategoriler; eğitim-öğretim aracı (17), duygusal alan (15), sağlık kaynağı (11), ihtiyaç (11), rahatlama/gevşeme (9), eğlence (8), sosyal iletişim/etkileşim (5), sanatsal faaliyet (4), dijital (4), teknoloji (4), hareketli/eğitsel (3) kategorileridir. Sonuç olarak, öğrencilerin oyun kavramına yönelik metaforik algıları çoğunlukla eğitim-öğretim aracı kategorisinde toplanmıştır. Burada oyun oynamak değil oyun kavramına yönelik metaforlar toplanmış ve elde edilen ihtiyaç, rahatlama, eğlence gibi yönler araştırmamızda ulaştığımız temaları anlam yönünden desteklemektedir.

Çar (2022), sınıf öğretmenlerinin beden eğitimi ve oyun dersine ve oyun kavramına yönelik metaforik algılarının incelemeyi amaçlamıştır. Araştırmanın çalışma grubunu, 2021-2022 eğitim-öğretim yılında Balıkesir ili, Bandırma ilçesinde görev yapan sınıf öğretmenleri oluşturmuştur. Sınıf öğretmenleri, oyun kavramına yönelik 41 metafor üretmiştir. Sınıf öğretmenlerinin oyun algılarına yönelik metaforlar incelendiğinde; “eğlence faktörü”, “eğitim-öğretim faktörü”, “hayat/temel yaşam faktörü”, “özgürlük faktörü”, “rahatlık faktörü” ve

“sağlık faktörü” gibi temalar şeklinde kategorilere ayrıldığı görülmüştür. Araştırmada oyun kavramına yönelik elde edilen eğlence, eğitim-öğretim, hayat, özgürlük, rahatlık gibi faktörler incelendiğinde araştırmamızda ulaştığımız tema ve sonuçlarla benzer ve birbirini destekler niteliktedir. Bu araştırmada oyun kavramına yönelik oluşturulan olumlu ifadeler, bizim araştırmamızda oyun oynamaya yönelik de benzer anlamlarla ifade edilmiştir.

Gözel ve Gündoğdu (2021), farklı sınıflarda öğrenim gören öğrencilerin oyun kavramına yönelik görüşlerini, oluşturdukları metaforlar aracılığıyla incelemeyi amaçlamıştır. Araştırmanın katılımcı grubunu ilkökul, ortaokul ve lise son sınıfların 200’er öğrencisi olmak üzere, toplam 600 öğrenci oluşturmuştur. Öğrencilerin oyun kavramına yönelik metaforik algıları incelendiğinde oyun kavramı toplam 246 metafor ile açıklanmıştır. Bu metaforlar; hepsi son sınıf öğrencileri olmak üzere ilkökul 17; ortaokul 19 ve lise 17 olmak üzere toplam 53 kategoride toplanmıştır. Araştırmada elde edilen bulgulara göre; ilkökul son sınıf öğrencileri oyun kavramını en fazla ‘eğlence, arkadaş, kitap ve saklambaç’ metaforlarıyla; ortaokul son sınıf öğrencileri en fazla ‘hayat, eğlence, arkadaş, iyi vakit geçirme’ metaforlarıyla, lise son sınıf öğrencileri ise en fazla ‘hayat, eğlence, çocuk, futbol ve yemek’ metaforlarıyla ifade etmişlerdir. Bu çalışmada oyun kavramına yönelik ortaya koyulan eğlence ve hayat metaforları ile araştırmamızda bulduğumuz hayata hazırlar ve sevilir kategorileri benzerdir.

Alan yazında yer alan araştırmaların sonuçları ile araştırmada elde edilen bulgular karşılaştırıldığında *eğitim, eğlence, içerik, özgürlük, hayat* gibi kavramların yukarıda yer alan çalışmalarda ortaya koyulduğu görülmektedir. Bu yönüyle alan yazındaki sonuçlarla araştırmamızda elde edilen sonuçlar birbirini desteklemektedir. Ayrıca katılımcı sınıf öğretmenlerinin oluşturdukları metaforların *özgürdür* ve *kurallıdır* gibi zıt anlamdaki kavramlarla alt tema olarak ortaya çıkması, sınıf öğretmenlerinin oyun oynamaya yönelik farklı bakış açılarını ortaya koymaktadır. Alan yazında yer alan çalışmalar daha çok farklı katılımcı grupların oyun kavramına yönelik metaforlarını ortaya koymuştur. Oyun ifadesi kavramdır fakat oyun oynamak bir süreçtir. Araştırmamızda elde edilen sonuçlar oyun oynama sürecine yöneliktir. Sınıf öğretmenlerinin oyun oynamaya yönelik metaforik algılarını ortaya koyan araştırmaya rastlanmamıştır.

## SONUÇ VE ÖNERİLER

Bu araştırma alan yazında yer alan oyun kavramına yönelik metaforların belirlendiği çalışmalar ile oyun oynamaya yönelik metaforları ortaya koyulması açısından temelde farklıdır. Alan yazında yer alan çalışmalar oyun kavramına yönelik metaforları ele aldığı için daha kısıtlı kalmıştır fakat araştırmamızda oyun oynamaya yönelik metaforlar ile hem oyun hem oyun oynama süreci hem de bunların sağladığı faydalara yönelik anlam içeren sonuçlar elde edilmiştir. Genel anlamda bu araştırmada ortaya koyulan metaforlar ile ilkökuldaki oyun süreçlerinin geliştirilmesine, oyunların çocukların hayatındaki rolünün anlaşılmasına, daha yararlı oyun süreçlerinin yapılandırılmasına yönelik belirlemelere öncülük etmesi amaçlanmıştır. Bundan sonraki araştırmalarda sınıf öğretmenleri dışındaki eğitim paydaşları olan ilkökul öğrencileri, ilkökul yöneticileri, öğrenci velileri ve öğretmen adaylarının oyun oynamaya yönelik metaforik algıları ya da görüşlerinden hareketle düşünceleri açığa çıkarılabilir.

### ***Etik Metin***

Bu makalede araştırma ve yayın etiği kuralları takip edilmektedir. Makale ile ilgili her türlü ihlalin sorumluluğu yazar/yazarlara aittir.

## KAYNAKÇA

- Adıgüzel, Ö. (2018). *Eğitimde yaratıcı drama*. Yapı Kredi Yayınları.
- And, M. (1974). *Oyun ve bugün. Türk kültüründe oyun kavramı*. Yapı Kredi Yayınları.
- Aykaç, N., & Çelik, Ö. (2014). Öğretmenlerin ve öğretmen adaylarının eğitim programına ilişkin metaforik algılarının karşılaştırılması. *Eğitim ve Bilim*, 39(173) 328-340.
- Baydar Arıcan, H. Ö. (2021). Üniversite öğrencilerinin oyun ve fiziksel aktivite kavramlarına yönelik metaforik algılarının incelenmesi. *Sportmetre The Journal of Physical Education and Sport Sciences*, 19(4), 170-183.
- Creswell, J. W. (2013). *Nitel araştırma yöntemleri*. (Çev. Ed. Mesut Bütün & Selçuk Beşir Demir). Siyasal Kitabevi.
- Çakaroglu, D., & Ömür, E. H. (2020). "Oyun" kavramına ilişkin algının metafor yoluyla belirlenmesi. *Sinop Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 4(1), 155-164.
- Çar, B. (2022). Sınıf öğretmenlerinin beden eğitimi dersi ve oyun kavramı ile ilgili algılamalarının incelenmesi. *Sportmetre The Journal of Physical Education and Sport Sciences*, 20(3), 105-117.
- Çırak Kurt, S., & Yıldırım, İ. (2020). İlköğretim matematik öğretmenleri ile öğretmen adaylarının çeşitli kavramlara ilişkin metaforik algıları. *Pamukkale Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 48, 174-198.
- Gözel, Ü. & Gündoğdu, K. (2021). Öğrencilerin oyun kavramına yönelik metaforik algıları. *Anadolu Journal of Educational Sciences International*, 11(1), 135-158.
- Hazar, Z., Tekkurşun, D. G., & Dalkıran, H. (2017). Ortaokul öğrencilerinin geleneksel oyun ve dijital oyun algılarının incelenmesi: Karşılaştırmalı metafor çalışması. *Sportmetre Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 15(4), 179-190.
- Karaaslan, E., Çelebi Erol, C., Yıldız Demirtaş, V., & Çubukçu, F. F. (2018). Öğretmen adaylarının sanat eserlerine yönelik metaforik algıları. *İdil Dergisi*, 7(51), 1377-1383.
- Miles, B., & Huberman, M. (2015). *Genişletilmiş bir kaynak kitap: Nitel veri analizi*. (Çev. Ed: Sadegül Akbaba Altun & Ali Ersoy). Pegem Akademi.
- Milli Eğitim Temel Kanunu, 1973 [https://oygm.meb.gov.tr/meb\\_iys\\_dosyalar/2017\\_11/08144011\\_KANUN.pdf](https://oygm.meb.gov.tr/meb_iys_dosyalar/2017_11/08144011_KANUN.pdf) )
- Patton, M. Q. (2015). *Nitel araştırma ve değerlendirme yöntemleri*. (Çev. Ed. Mesut Bütün & Selçuk Beşir Demir). Pegem Akademi Yayınları.
- Poyraz, H. (2011). *Okul öncesinde oyun ve oyun örnekleri*. Anı Yayıncılık.
- Saban, A. (2008). Okula ilişkin metaforlar. *Kuram ve Uygulamada Eğitim Yönetimi*, 55(55), 459-496.
- Say, S., & Akbulut, S. (2021). Investigation of primary-school teachers' attitudes towards educational game according to different variables. *The Turkish Online Journal of Educational Technology*, (Special Issue), 79-84.
- Sel, R. (1984) *Okul öncesi çocuklarına oyunlar-rondlar*. Yapa Yayınları
- Özmen, Ö. (1999). *Çağdaş sporda eğitim üçgeni (2. Baskı)*. Bağırhan Yayın Evi.
- Önder, A. & Arslan Çiftçi, H. (2017). *Erken çocuklukta oyun ve oyun yoluyla öğrenme*. Nobel Akademik Yayıncılık.
- Yıldırım, A., & Şimşek, H. (2013). *Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri*. Seçkin Yayınevi.

## EXTENDED ABSTRACT

### *Determining the Metaphoric Perceptions of Classroom Teachers about Playing*

Play has existed since the beginning of human life. There are studies showing that there are findings of play not only in humans but also in animals (And, 1974). The most basic way to make the school process fun by making children love school is to carry out educational processes through play. At this point, it is very important to contribute to children having a more enjoyable time in educational processes with games and liking educational processes by playing games. Considering the characteristics of primary school children and these aspects of the game, the game process can be used as a means of educational gain by being used in educational processes. Revealing how play is seen by classroom teachers is important in terms of revealing the effects of play on children in terms of skills and achievements and what needs to be improved. Considering this information, it is thought that this study will make an important contribution to the literature in terms of revealing the metaphorical perceptions of classroom teachers towards play. Metaphors can be used as an important data tool in determining perceptions and are frequently used in the field of educational sciences (Çırak Kurt & Yıldırım, 2020). Metaphors enable defining, describing, seeing, and interpreting a concept with a different concept (Karaaslan, Çelebi Erol, Yıldız Demirtaş, & Çubukçu, 2018).

The aim of this study is to reveal the metaphorical perceptions of classroom teachers toward playing games. The sample of the study consists of classroom teachers working in Denizli province in the 2021–2022 academic year. The research was conducted with a qualitative research approach based on research models. Qualitative research is a research approach in which a process is followed to reveal perceptions, situations, and events in their natural environment by examining them in depth (Yıldırım & Şimşek, 2013). The model of the research is the phenomenology model, which is one of the qualitative research approach models. Phenomenology is a research model in which events, situations, experiences, perceptions, and concepts that we often encounter in daily life but do not have detailed information about are examined in detail in their natural environment (Yıldırım & Şimşek, 2013). In the study, data were collected through a metaphorical perception form. The collected data were analyzed using the content analysis method. Content analysis can be expressed as the process of revealing the basic meanings of the content by scanning for recurring words and themes in qualitative texts (Patton, 2015).

In the analysis of the findings, the metaphorical perceptions of classroom teachers were grouped under three themes. These themes were named benefits for children, structure of play, and process of play. Under the theme of benefit to the child, there are sub-themes of prepares for life, makes happy, develops, and teach. Under the theme of the structure of the game, there are sub-themes of It is loved, it is important, and it is an educational tool. Under the theme of process of the game, there are the sub-themes free and rules.

With this research, it was tried to reveal how classroom teachers perceive game playing and how they view game playing. Based on the results obtained, it can be said that classroom teachers have positive thoughts about playing games in general, and they see playing games as important and useful. In general terms, the metaphors revealed in this study are intended to lead to the development of play processes in primary schools, to understand the role of games in children's lives, and to lead to determinations for structuring more useful play processes. In future studies, the metaphorical perceptions or opinions of primary school students, primary

school administrators, student parents, and prospective teachers, who are stakeholders in education other than classroom teachers, can be revealed.



"Journal of Education and New Approaches - JENA" is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/).