

“MÜZİKLİ OYUNLAR” KAVRAMINA İLİŞKİN OKUL ÖNCESİ ÖĞRETMEN ADAYLARININ METAFORİK ALGILARI

Doç. Dr. Ilgım Kılıç
Başkent Üniversitesi Eğitim Fakültesi
Temel Eğitim Bölümü
Sınıf Öğretmenliği Anabilim Dalı
ilgimkili@gmail.com

Özet

Bu çalışmanın amacı, “müzikli oyunlar” kavramına ilişkin okul öncesi öğretmen adaylarının metaforik algılarının belirlenmesidir. Araştırmada çalışma grubunu Başkent Üniversitesi Temel Eğitim Bölümü Okul Öncesi Öğretmenliği Anabilim Dalında 2015-2016 eğitim-öğretim yılında öğrenim görmekte olan 81 öğrenci oluşturmaktadır. Araştırmada nitel araştırma desenlerinden durum çalışması kullanılmıştır. Araştırmanın verileri boşluk doldurmayı gerektiren ve tek sorudan ibaret olan bir formla toplanmıştır. Her öğrencinin, “Müzikli oyunlar gibidir, çünkü” cümlesini tamamlamasıyla veriler elde edilmiştir. Verilerin analizinde ve yorumlanmasında içerik analizi tekniği kullanılmıştır. Bu kapsamda, öğretmen adaylarının ifadeleri incelendiğinde 61 geçerli metafor ürettikleri görülmüştür. Metafor sayısına göre sırasıyla gıda, eğlence, doğa, duygusal gelişim, eğitim, çocuğun dünyası, sanat ve renk kategorileri olmak üzere toplam 8 kategori altında toplanabildiği görülmüştür. Elde edilen bulgular ışığında müzikli oyunların okul öncesi öğretmenleri tarafından yararlı ve etkili bulunduğu ve öğretmen adaylarına bu konuda ağırlıklı olarak eğitim verilmesi önerilmektedir.

Anahtar Sözcükler: Müzikli oyunlar, okul öncesi eğitimi, okul öncesi öğretmen adayı.

METAPHORIC PERCEPTIONS OF PRE-SERVICE PRE-SCHOOL TEACHERS OF THE CONCEPT OF “MUSICAL GAMES”

Abstract

The aim of this study is to determine the metaphoric perceptions of pre-service pre-school teachers of the concept of “musical games”. The study group of the research consists of 81 students studying at Başkent University, Division of Primary Education, Department of Pre-School Teaching in the 2015-2016 academic year. The case study among qualitative research patterns was used in the study. The research data were collected with a form that requires gap-filling and consists of a single question. The data were obtained with each student’s completing the sentence “Musical games are like because”. The content analysis technique was used in the analysis and interpretation of the data. In this context, upon examining the expressions of pre-service teachers, it was observed that they produced 61 valid metaphors. By the number of metaphors, it was observed that they could be gathered into 8 categories, these being food, entertainment, nature, emotional development, education, children’s world, art and colours, respectively. In the light of the findings obtained, it is stated that musical games are found to be beneficial and effective by pre-school teachers, and it is recommended to provide training to pre-service teachers primarily on this subject.

Keywords: Musical games, pre-school education, pre-service pre-school teacher.

GİRİŞ

İlk çocukluk dönemi yaşam döneminde çok önemli bir dönem olarak kabul edilmektedir. Çünkü yetişkinliğe temel oluşturan, kişiliğin oluşumunu sağlayan, bireyin ilerideki hayatında mutlu, huzurlu, fiziksel ve ruhsal yönden sağlıklı olmasını, başarılı bir yaşam sürmesini sağlayan ve destekleyen en

önemli dönem temel gelişimsel becerilerin kazanıldığı çocukluk dönemidir. Bu temel becerilerin dengeli bir şekilde geliştirilebilmesi, çocuklara uygun ortam ve fırsatların yaratılması görevleri aile ve çevreden sonra okula başlayan çocuklarda ilk olarak okul öncesi öğretmenine düşmektedir.

Okul öncesi kurumlarında verilen eğitim ve yapılan etkinliklerin, sanatsal etkinliklerle de desteklenmesi çocuğun gelişimini besleyecek, hızlandıracak ve hem çocuğun kendi kendisini tanınmasını sağlayacak hem de çocuktaki yeteneklerin ortaya çıkartılmasını sağlayacaktır. Öte yandan çocukların bu dönemdeki oyun gereksinimi göz ardı edilemez. Kılıç'ın (2016:195) da belirttiği gibi bu dönemde çocuğun tüm dünyası oyundur demek yeridir. Her çocuğun oyuna ihtiyacı vardır ve okul öncesi eğitim kurumlarında çocukların oyun gereksinimleri büyük ölçüde giderilir. İçerisinde müziği de barındıran ve müzik eğitiminin bir parçası olan müzikli oyunlar çocukların fiziksel, bilişsel, sosyal, dilsel, duygusal tüm gelişim alanlarına hitap ederek yaratıcılıklarının gelişmesine de önemli ölçüde katkıda bulunur. Bu nedenle müzikli oyunlar okul öncesi öğretmen adaylarının lisans eğitimleri süresinde müzik eğitiminde de yer almaktadır. Öğretmen adaylarının çocuklara müzikli oyunlar hazırlayabilmeleri, müzik eğitimi içerisinde müzikli oyunlara yer verebilmeleri ve müzikli oyunları eğitimlerinin bir parçası olarak kullanabilmeleri çocukların gelişimleri açısından büyük önem taşımaktadır. Bu nedenle bu araştırmada okul öncesi öğretmen adaylarının müzik derslerinde almış oldukları müzikli oyunlarla ilgili uygulamalar sonucu, müzikli oyunlara ilişkin algı ve değerlendirmelerinin nasıl olduğunu metaforlar yoluyla ortaya koymak amaçlanmıştır.

Bu genel amaç çerçevesinde aşağıdaki sorulara cevap aranmıştır:

1. Eğitim Fakülteleri Temel Eğitimi Bölümü Okul Öncesi Öğretmenliği Anabilim Dalında öğrenim görmekte olan öğretmen adaylarının *Müzikli Oyunlar* kavramına ilişkin sahip oldukları metaforik algılar nelerdir?
2. Bu metaforlar ortak özellikleri bakımından hangi kavramsal kategoriler altında toplanabilir?

YÖNTEM

Araştırmanın amacı doğrultusunda var olan durumları ortaya koymaya çalışan betimsel araştırma yöntemine başvurulmuştur. Betimsel araştırmalar, geçmişte ya da halen var olan bir durumu var olduğu şekliyle betimlemeyi amaçlamaktadır. Bu araştırma modelinde çalışmaya konu olan olay, birey veya durum koşulları içinde olduğu gibi tanımlanmaya çalışılır (Karasar, 2009: 77). Araştırmada okul öncesi öğretmen adaylarının "müzikli oyunlar" hakkındaki duygu ve düşüncelerini metafor tekniği ile belirlemeyi amaçlayan "Müzikli oyunlar gibidir. Çünkü" cümlesini tamamlamaları istenmiştir. Bu amaç için öğretmen adaylarına sayfanın en üstünde bu ibarenin yazılı olduğu boş bir kağıt verilmiş ve onlardan bu ibareyi kullanarak bir zihinsel imge (metafor) oluşturmaları istenmiştir. Metaforun konusu ve kaynağı arasındaki bağın daha net bir şekilde ortaya çıkarılabilmesi için metafora *gibi* kavramı kullanılmıştır. *Çünkü* kavramı ise öğretmen adaylarının verilen metaforu bir gerekçeye dayanarak, mantıksal bir çerçevede sunabilmeleri için istenmiştir. Öğretmen adaylarının kendi el yazılarıyla kaleme aldıkları bu kompozisyonlar, araştırmada temel veri kaynağı olarak kullanılmış ve öğrencilerden elde edilen duygu ve izlenimler içerik analizi yoluyla açıklanmaya çalışılmıştır. İçerik analizi yapılırken Saban (2008) tarafından geliştirilen değerlendirme süreci dikkate alınmıştır. Bu aşamalar sırasıyla (1) isimlendirme, (2) eleme ve arttırma, (3) kategori geliştirme, (4) geçerlik ve güvenilirliği sağlama ve (5) verileri bilgisayar ortamına aktarma aşamalarıdır. Bütün veriler bilgisayara aktarıldıktan sonra frekans ve yüzdelerle öğretmen adaylarının "müzikli oyunlar" hakkındaki görüşleri betimlenmeye çalışılmıştır.

Araştırmanın çalışma grubunu Başkent Üniversitesi Eğitim Fakültesi Temel Eğitim Bölümü Okul Öncesi Öğretmenliği Programında 2015-2016 eğitim-öğretim yılında öğrenim görmekte olan 81 öğretmen adayı oluşturmaktadır.

BULGULAR

Bu bölümde, ilk olarak araştırmada elde edilen genel bulgulara değinilmektedir. Daha sonra, müzikli oyunlar kavramına ilişkin olarak bu araştırmada geliştirilen 8 kavramsal kategori ve her bir kategorinin

sahip olduğu özellikler, katılımcıların ürettiği örnek metafor imgeleriyle de desteklenerek tanıtılmaktadır.

Tablo 1, öğretmen adayları tarafından geliştirilen metaforları alfabetik sıraya göre listeleyerek, her bir metaforu temsil eden öğrenci sayısını ve yüzdesini sunmaktadır.

Tablo 1: Metaforların Kategorilere Göre Dağılımı

Kategoriler (n=8)	f (%)	Metaforlar (n=62)	f (%)
Gıda	13 (%21,3)	Ekmek, en sevdiğin pasta, enerji deposu, kaymaklı künefe, meyveli soda, nar, pamuk şeker, pizza, su (5), vitamin, yemeğin baharatı, yemek sonrası yenen tatlı, yiyecek	17 (%21,7)
Eğlence	9 (%14,7)	Alışveriş yapmak (2), bulmaca (2), çok sevilen bir yerde tatile çıkmak, eğlence (2), eğlence karnavalına katılmak, eğlenceli bir oyuncak, lunapark, parkta eğlenmek, sirk	12 (%15,3)
Doğa	9 (%14,7)	Ağaç, bahar, deniz, gökkuşağı (2), güneş (2), meyve veren ağaç, nehir, nisan ayı, ormanı çiçeklerle süslemek	11 (%14,1)
Duygusal Gelişim	8 (%13,1)	Duygu, hayal (3), insanın hayallerini yansıtması, iyi bir arkadaş, kişinin rahatça kendini ifade etmesi, masal, mutluluk, neşe kaynağı	10 (%12,8)
Eğitim	8 (%13,1)	Binanın temeli, çocuğun duygusal ve bilişsel sürecinin eğitilmesi, etkinliklerin tamamlayıcısı, inşaatın temeli, öğrenmenin en güzel yolu, öğretme aracı (2), yürümeyi öğrenmek, zihinsel uyanma	9 (%11,5)
Çocuğun Dünyası	7 (%11,4)	Bir çocuğun yüzündeki gülümseme, çocuğun dünyası (5), çocuğun hayal dünyası, çocuğun oyuncak karşısındaki mutluluğu, çocuk, çocukların müzikle ilk tanışması, çocukların oyuncak sandığı	11 (%14,1)
Sanat	4 (%6,5)	Ebru sanatı, orkestra, sanat (2), tiyatro	5 (%6,4)
Renk	3 (%4,9)	Rengarenk bir resim, renkler, renkli kalemlerin kağıtlara bıraktığı iz	3 (%3,8)

Tablo 1’de verilen bilgilere göre müzik öğretmeni adayları “müzikli oyunlar” kavramına ilişkin toplam 61 geçerli metafor üretmiştir. Söz konusu 61 metaforun %83,6’sı (51 tanesi) sadece bir öğretmen adayı tarafından temsil edilmektedir. Geriye kalan 10 metaforu temsil eden öğretmen adayı sayısı da 5 ve 2 arasında değişmektedir. İlk sırada yer alan metaforlar ise sırasıyla (1) su ve (2) çocuğun dünyası şeklindedir.

Kategori 1: Gıda

Tablo 2, “gıda” kategorisini oluşturan metaforları ve her bir metaforu geliştiren öğrenci sayısını ve yüzdesini sunmaktadır. Tablo 2 incelendiğinde, “gıda” kategorisinin toplam 13 adet metafor ve 17 öğrenci (%21,7) ile temsil edildiği görülmektedir. Bu kategori en fazla metaforun üretildiği kategoridir.

Tablo 2: “Gıda” kategorisini oluşturan metaforlar ve dağılımı

Metafor kodu	Metafor adı	Metaforu temsil eden öğrenci		Metafor kodu	Metafor adı	Metaforu temsil eden öğrenci	
		f	%			f	%
21	Ekmek	1	1,2	48	Pizza	1	1,2
22	En sevdiğin pasta	1	1,2	54	Su	5	6,2
23	Enerji deposu	1	1,2	56	Vitamin	1	1,2
31	Kaymaklı künefe	1	1,2	57	Yemeğin baharatı	1	1,2
36	Meyveli soda	1	1,2	58	Yemek sonrası yenen tatlı	1	1,2

38	Nar	1	1,2	59	Yiyecek	1	1,2
47	Pamuk şeker	1	1,2				
Toplam						17	

Aşağıda, "gıda" kategorisini temsil eden metaforların öğretmen adayları tarafından tanımlanmalarına ilişkin örnekler yer almaktadır. Metaforlar, alfabetik sıraya göre verilmektedir. Buna ek olarak, verilen örneklerde, öğrencilerin kendi cümleleri ve ifadeleri değiştirilmeden aktarılmaktadır. Katılımcılardan alınmış olan yanıtlar şu şekilde örneklendirilebilir:

"Müzikli oyunlar **ekmek** gibidir. Çünkü ekmek karnımızı doyurduğu gibi müzikli oyunlar da çocuğun ruhunu doyurur. Onun ruhsal ihtiyacını giderir."

"Müzikli oyunlar **en sevdiğin pasta** gibidir. Çünkü pasta yerken başlangıcından sonuna kadar zevkle ve istekle yersin, müzikli oyunda aynı şekildedir. Başından sonuna kadar istekle katılırsın ve oynarsın. Her ikisinde de yüzünde tatlı bir tebessüm kalır."

"Müzikli oyunlar **kaymaklı künefe** gibidir. Çünkü hazırlık süreci meşakkatli ve uzundur. İçine katılan malzemelerin ya da etkinliklerin belirli oranları, süreleri vardır. Fazlası ve azı künefenin tadını değiştirirken, oyundan alınan zevki bozacaktır. Kaymaksız künefe olmayacağı gibi müzikli oyun olmayan bir okul öncesi programı da yavan ve eksik kalacaktır."

"Müzikli oyunlar **meyveli soda** gibidir. Çünkü soda rahatlatan bir içecektir. Ama meyveli soda olduğu zaman daha hoş bir aroması olur. Müzikli oyunlar da aynı bunun gibidir. Oyun zaten güzel bir şeydir ama müzikle daha hoş ve anlamlı bir hal kazanır."

"Müzikli oyunlar **su** gibidir. Çünkü insanlar susuz yaşayamazlar. Su sağlık verir. Müzikli oyunlar da aynı şekilde çocukların tüm gelişim alanlarına iyi gelir, duygularını ifade ederler, enerjilerini sağlıklı bir şekilde dışa vururlar. Müzik ve müzikli oyunda da çocuklar için olmazsa olmazdır. İnsanların su nasıl bir ihtiyacı ise müzikli oyunlar da çocukların ihtiyacıdır. Ben bu ders olmadan önce müzikli oyunları ve müziği çok da önemsemezdim. Ama fark ettim ki su misali ihtiyacımız varmış. Bizler yetişkin olarak bu kadar eksikliğini hissediyorsak, çocuklar çok daha fazla hissedecektir. O yüzden çocuklar için müzikli oyunlar su misali vazgeçilmezdir."

"Müzikli oyunlar **su** gibidir. Çünkü hayatımızın her evresinde ihtiyacımız vardır. Aynı şekilde müzikli oyunlar olmadan da hayat kurmuş çiçek gibidir. Müzikli oyunlar yoluyla müzik eğitimi alınca yeşermeye, kendi dünyamız güzelleşmeye başlar. Karşılaştığımız her şeye ayrı bir güzellikle bakarız. Susuz nasıl yaşanmazsa, çocuklar müziksiz ve müzikli oyunlar olmadan da yaşayamaz. Yaşasa da hayattan zevk almaz. Hep eksik bir yanları olur."

"Müzikli oyunlar **vitamin** gibidir. Çünkü çocukların vitamine daima ihtiyaçları vardır. Müzikli oyunlar yoluyla onlara vitamin aşılarız. Enerjileri, hayal dünyaları, müzik beğenileri zenginleşir. Müzikli oyunlar çocukları rahatlatır."

Kategori 2: Eğlence

Tablo 3, "eğlence" kategorisini oluşturan metaforları ve her bir metaforu geliştiren öğrenci sayısını ve yüzdesini sunmaktadır. Tablo 3 incelendiğinde, "eğlence" kategorisinin toplam 9 adet metafor ve 12 öğrenci (% 15,3) ile temsil edildiği görülmektedir.

Tablo 3: "Eğlence" kategorisini oluşturan metaforlar ve dağılımı

Metafor kodu	Metafor adı	Metaforu temsil eden öğrenci		Metafor kodu	Metafor adı	Metaforu temsil eden öğrenci	
		f	%			f	%
2	Alışveriş yapmak	2	2,5	19	Eğlenceli bir oyuncak	1	1,2
6	Bulmaca	2	2,5	33	Lunapark	1	1,2
14	Çok sevilen bir yerde tatile çıkmak	1	1,2	46	Parkta eğlenmek	1	1,2
18	Eğlence	2	2,5	53	Sirk	1	1,2
20	Eğlence karnavalına katılmak	1	1,2				
Toplam						12	

Aşağıda, "eğlence" kategorisini temsil eden metaforların öğretmen adayları tarafından tanımlanmalarına ilişkin örnekler yer almaktadır. Metaforlar, alfabetik sıraya göre verilmektedir. Buna ek olarak, verilen örneklerde, öğrencilerin kendi cümleleri ve ifadeleri değiştirilmeden aktarılmaktadır. Katılımcılardan alınmış olan yanıtlar şu şekilde örneklendirilebilir:

"Müzikli oyunlar **alışveriş yapmak** gibidir. Çünkü bize enerji verir ve mutlu eder."

"Müzikli oyunlar **bulmaca** gibidir. Çünkü hem müzik hem oyun bir arada olduğunda müziğin içindeki sesleri bulmak, buna oyunu dahil etmek gibi etkinlikler bulmacaya benzer. Bulmacalar gibi eğlenceli ve öğretici olur. Oyunda müzik olmasıyla çocukların dikkati çekilir ve kolaylıkla algıları açılır."

"Müzikli oyunlar **eğlence** gibidir. Çünkü eğitimin standartlaşan ve sıkıcı hale gelmiş düz anlatım metodunun öğrenmeyi ne kadar zorlaştırdığı ortadadır. Oysa müzikli oyunlar sadece oyun değildir, oyunun içerisinde çeşitli kazanımlar da elde edilir. Bu kazanımları müzikli oyunlarla verdiği için hem eğlencedir hem öğrenmedir."

"Müzikli oyunlar **eğlence karnavalına katılmak** gibidir. Çünkü okul öncesi dönemi çocuklarının müzikli oyunlarda enerjileri çok yüksektir. Her müzikli oyun etkinliğinden beklentileri de yüksektir. Bu etkinliklere çoğu aktif katılım gösterirler. Kendilerini tıpkı bir eğlence karnavalında hissederler. Müzikli oyunlarda heyecanları doruktur. Nasıl ki bir eğlence karnavalından beklentiler yüksektir. Heyecanla giderseniz, yaratıcı, farklı etkinliklere katılarak mutluluğunuzu arttırırsınız. Okul öncesindeki müzikli oyunlarda da yaratıcı ve keyif verici etkinliklerle çocukların mutlulukları artar. Bu onların bir sonraki etkinliklere de aktif katılımlarını sağlar."

"Müzikli oyunlar **lunapark** gibidir. Çünkü rengarenk bir ruh katar insana. Dışarıdan görüntüsü insanı içine çeker. İzlemesi de, katılması da keyiflidir. Hem kulağa, hem bedene, hem de ruha hitap eder. Nasıl lunaparkta binmek istediğimiz oyuncaklar var ise, müzikli oyunlarda da oynamak istediğimiz oyunlar vardır. Müzikli oyunlar insanın kendini ifade etmesini, rahatlamasını, mutlu olmasını sağlar. Lunaparklarda insanı mutlu eder. Rengarenk balonlar, pamuk şekerler, hareketli ve sesli oyuncaklar dikkatimizi nasıl çekiyorsa, müzikli oyunlarda dans, oyun, müzik ve ısınma çalışmaları ile insan ruhunun dikkatini çekecek ve bizleri mutlu edecektir."

Kategori 3: Doğa

Tablo 4, "doğa" kategorisini oluşturan metaforları ve her bir metaforu geliştiren öğrenci sayısını ve yüzdesini sunmaktadır. Tablo 4 incelendiğinde, "eğlence" kategorisinin toplam 9 adet metafor ve 11 öğrenci (% 14,1) ile temsil edildiği görülmektedir.

Tablo 4: "Doğa" kategorisini oluşturan metaforlar ve dağılımı

Metafor kodu	Metafor adı	Metaforu temsil eden öğrenci		Metafor kodu	Metafor adı	Metaforu temsil eden öğrenci	
		f	%			f	%
1	Ağaç	1	1,2	35	Meyve veren ağaç	1	1,2
3	Bahar	1	1,2	39	Nehir	1	1,2
15	Deniz	1	1,2	41	Nisan ayı	1	1,2
25	Gökkuşakı	2	2,5	43	Ormanı çiçeklerle süslemek	1	1,2
26	Güneş	2	2,5				
Toplam						11	

Aşağıda, "doğa" kategorisini temsil eden metaforların öğretmen adayları tarafından tanımlanmalarına ilişkin örnekler yer almaktadır. Metaforlar, alfabetik sıraya göre verilmektedir. Buna ek olarak, verilen örneklerde, öğrencilerin kendi cümleleri ve ifadeleri değiştirilmeden aktarılmaktadır. Katılımcılardan alınmış olan yanıtlar şu şekilde örneklendirilebilir:

"Müzikli oyunlar **ağaç** gibidir. Çünkü ağaçlara emek verdiğimiz taktirde o kadar güzelleşir, büyür ve yeşerirler. Müzikli oyunlar yoluyla da çocuklara ne kadar emek verirsek, o kadar mutlu, sağlıklı, enerjik çocuklar yetiştirebiliriz."

"Müzikli oyunlar **bahar** gibidir. Çünkü bahar gelince insan hafifler, mutlu olur ve kendini diğer zamanlara göre daha iyi hisseder. Müzikli oyunlar da çocuğu rahatlatır ve eğlendirir. Çocuk kendini daha iyi hisseder."

"Müzikli oyunlar **deniz** gibidir. Çünkü denize ilk anda alışamamışken sığlarda geziniriz. Ardından onu tanıyıp, kendimizi ona bıraktığımızda derinliklerini ve güzelliklerini fark ederiz. Müzikli oyunları da ilk başlarda yalnızca şarkıdan ibaret görürüz, ancak onunla uygulamalar yaptıkça, ne kadar çok şey öğretebileceğimizi öğreniriz ve müzikli oyunların derinliklerine doğru kendimizi bırakırız."

"Müzikli oyunlar **gökkuşluğu** gibidir. Çünkü müzikli oyunlar, okul öncesindeki bütün gelişim alanlarını kapsar. Çocuğun yaş ve gelişim düzeylerine uygun yapılan bu etkinliklerle kavramları kolay bir şekilde öğretebiliriz. Müzikli oyunlarla birçok bütünleştirilmiş etkinlik yapabiliriz. Çocuklar hayal gücüyle, yaratıcılıklarıyla çeşit çeşit hareketler ve gösteriler sergilerler. Bu açıdan gökkuşağının bütün renklerinin bir araya gelmesi gibi, çocukların bütün gelişim alanları desteklenmiş olur."

Müzikli oyunlar **güneş** gibidir. Çünkü müzikli oyunlarla çocuğun müziğe karşı olan ilgisini ve yatkınlığını ortaya çıkartabilmektedir. Yani çocuğun gizli, bilinmeyen yeteneklerine ışık tutmaktadır. Aynı zamanda çocukların yaratıcı fikirlerini bir güneş gibi aydınlatarak ortaya çıkartır. Çocuğun iç dünyasına ışık tutar."

"Müzikli oyunlar **Nisan ayı** gibidir. Çünkü Nisan ayında baharın gelişiyle birçok kişi mutlu olur, eğlenir. Kış aylarının bitip havaların güzelleşmesiyle enerji dolar. Müzikli oyunlar da öyle. Müzikli oyunlarla çok eğlenilir. Enerji artar. Bunun yanı sıra bir şeyler öğrenilir, öğrenmeye olan motivasyon artar ve eğlenerek öğrenilir."

"Müzikli oyunlar **ormanı çiçeklerle süslemek** gibidir. Çünkü müzikli oyunlar çocuğun ruhunu süsler, hayata bakışını kuvvetlendirir. Ona estetik bir kişilik kazandırır, farklı öğrenmeler sunar. Uçsuz bucaksız ormanı çiçekler ile süslemek, çocuğun ruhuna müzik ritimlerini işlemek gibidir. Her ritimde bir ağaç kovuğuna rengarenk çiçekler ekeriz."

Kategori 4: Duygusal Gelişim

Tablo 5, "duygusal gelişim" kategorisini oluşturan metaforları ve her bir metaforu geliştiren öğrenci sayısını ve yüzdesini sunmaktadır. Tablo 5 incelendiğinde, "duygusal gelişim" kategorisinin toplam 8 adet metafor ve 10 öğrenci (% 12,8) ile temsil edildiği görülmektedir.

Tablo 5: "Duygusal Gelişim" kategorisini oluşturan metaforlar ve dağılımı

Metafor kodu	Metafor adı	Metaforu temsil eden öğrenci		Metafor kodu	Metafor adı	Metaforu temsil eden öğrenci	
		f	%			f	%
16	Duygu	1	1,2	32	Kişinin rahatça kendini ifade etmesi	1	1,2
27	Hayal	3	3,7	34	Masal	1	1,2
28	İnsanın hayallerini yansıtmaları	1	1,2	37	Mutluluk	1	1,2
30	İyi bir arkadaş	1	1,2	40	Neşe Kaynağı	1	1,2
Toplam						10	

Aşağıda, "duygusal gelişim" kategorisini temsil eden metaforların öğretmen adayları tarafından tanımlanmalarına ilişkin örnekler yer almaktadır. Metaforlar, alfabetik sıraya göre verilmektedir. Buna ek olarak, verilen örneklerde, öğrencilerin kendi cümleleri ve ifadeleri değiştirilmeden aktarılmaktadır. Katılımcılardan alınmış olan yanıtlar şu şekilde örneklendirilebilir:

"Müzikli oyunlar **duygu** gibidir. Çünkü müzikli oyunlar çocukların yaşantısında vazgeçilmez bir yere sahiptir. Çocuklar duygularını, düşüncelerini müzikle ve oyunla daha iyi anlatabilir."

"Müzikli oyunlar **hayal** gibidir. Çünkü oyun içinde müziğe tek bir yönden bakmak imkansızdır. Çocuklar müzikli oyunlarla sürekli yeni hayal dünyalarına girerler."

"Müzikli oyunlar **kişinin rahatça kendini ifade etmesi** gibidir. Çünkü kişi müzik eşliğinde duygularını da, düşüncelerini de yansıtabilir. Müzikli oyun olduğu zaman kişi müziğe ve oyuna dahil olurken, öte yandan kendi düşüncelerini de ifade etme yolu bulur. Dolayısıyla müzikli oyunlar kişinin olduğu gibi kendini rahatça ifade etmesini sağlamaktadır."

"Müzikli oyunlar **masal** gibidir. Çünkü müzikli oyunlarda müziğin ritmi ile birlikte farklı dünyalara yelken açılabilir. Bambaşka bir dünya yaratıp ona göre hareketler, canlandırmalar yapılabilir. Gerçek

hayatta olunamayacak roller burada canlandırılabilir. Dansla birlikte eğlenceli bir dünyanın içine girilebilir.”

“Müzikli oyunlar **mutluluk** gibidir. Çünkü müzikli oyunlarla hem eğlenme, hem de eğlenirken öğrenmelerin gerçekleştiğini görüyoruz. Bunun da insanların içinde olan mutluluğu ve hazzı ortaya çıkarttığını düşünüyorum.”

“Müzikli oyunlar **neşe kaynağı** gibidir. Çünkü müzikli oyun çalışmalarında çocukların olduğu kadar biz üniversite öğrencileri de öğreniyor, mutlu oluyor, eğlenirken yeni bir şeyler öğreniyoruz. Müzikli oyunlar hem bizlere hem çocuklara birer neşe kaynağı oluyor.”

Kategori 5: Eğitim

Tablo 6, “eğitim” kategorisini oluşturan metaforları ve her bir metaforu geliştiren öğrenci sayısını ve yüzdesini sunmaktadır. Tablo 6 incelendiğinde, “eğitim” kategorisinin toplam 8 adet metafor ve 9 öğrenci (%11,5) ile temsil edildiği görülmektedir.

Tablo 6: “Eğitim” kategorisini oluşturan metaforlar ve dağılımı

Metafor kodu	Metafor adı	Metaforu temsil eden öğrenci		Metafor kodu	Metafor adı	Metaforu temsil eden öğrenci	
		f	%			f	%
5	Binanın temeli	1	1,2	44	Öğrenmenin en güzel yolu	1	1,2
10	Çocuğun öğrenme süreci	1	1,2	45	Öğretme aracı	2	2,5
24	Etkinliklerin tamamlayıcısı	1	1,2	60	Yürümeyi öğrenmek	1	1,2
29	İnşaatın temeli	1	1,2	61	Zihinsel uyarılma	1	1,2
Toplam						9	

Aşağıda, “eğitim” kategorisini temsil eden metaforların öğretmen adayları tarafından tanımlanmalarına ilişkin örnekler yer almaktadır. Metaforlar, alfabetik sıraya göre verilmektedir. Buna ek olarak, verilen örneklerde, öğrencilerin kendi cümleleri ve ifadeleri değiştirilmeden aktarılmaktadır. Katılımcılardan alınmış olan yanıtlar şu şekilde örneklendirilebilir:

“Müzikli oyunlar **çocuğun öğrenme süreci** gibidir. Çünkü müzikli oyunlarda amaç duyuşsal, bilişsel ve devinişsel kazanımları edindirmek ve en iyi şekilde öğrenmeyi sağlamaktır. Önemli olan çocuğun iyi eğitim alarak kendi kültürünü tanımasının yanı sıra oyun yoluyla kendine güvenli, bağımsız, özgür düşünebilen bireyler olarak yetiştirilebilmeleridir.”

“Müzikli oyunlar **etkinliklerin tamamlayıcısı** gibidir. Çünkü her etkinliğin içerisinde müzikle öğretebileceğimiz bilgiler vardır. Bir matematik etkinliğinde sayıları çocuklara bir ritim veya şarkı eşliğinde oyunla öğretebiliriz. Sanat etkinliklerinde müzikle birlikte çocuklara etkinliği daha zevkli bir hale getirebiliriz. Müziksiz oyun olur ancak müzikle daha eğlenceli, daha verimli, daha kapsamlı olur.”

“Müzikli oyunlar **inşaatın temeli** gibidir. Çünkü okul öncesinde müzikli oyunlar çok önemlidir. Düzgün ve doğru bir şekilde verildiği zaman çocuk müzik eğitiminin temelini de çok sağlam almış olur. Temeli ne kadar sağlam olursa bir üst basamaklarda o kadar sağlam olur, tıpkı inşaatın temelinde olduğu gibi.”

“Müzikli oyunlar **zihinsel uyarılma** gibidir. Çünkü müzikli oyunlarla çocuğun çevresini fark etmesine, dinlemesine ve anlamasına yardımcı olunur. Sesleri, enstrümanları ayırt eder ve öğrenmeye çalışır. Dünyaya farklı bakmasını sağlar. Bir nevi çocuğun uyku halinden uyanması gibidir.”

Kategori 6: Çocuğun Dünyası

Tablo 7, “çocuğun dünyası” kategorisini oluşturan metaforları ve her bir metaforu geliştiren öğrenci sayısını ve yüzdesini sunmaktadır. Tablo 7 incelendiğinde, “çocuğun dünyası” kategorisinin toplam 7 adet metafor ve 11 öğrenci (% 14,1) ile temsil edildiği görülmektedir.

Tablo 7: "Çocuğun Dünyası" kategorisini oluşturan metaforlar ve dağılımı

Metafor kodu	Metafor adı	Metaforu temsil eden öğrenci		Metafor kodu	Metafor adı	Metaforu temsil eden öğrenci	
		f	%			f	%
4	Bir çocuğun yüzündeki gülümseme	1	1,2	11	Çocuk	1	1,2
7	Çocuğun hayatı	5	6,2	12	Çocukların müzikle tanışması	1	1,2
8	Çocuğun hayal dünyası	1	1,2	13	Çocukların oyuncak sandığı	1	1,2
10	Çocuğun karşılarındaki mutluluğu	1	1,2				
Toplam						11	

Aşağıda, "çocuğun dünyası" kategorisini temsil eden metaforların öğretmen adayları tarafından tanımlanmalarına ilişkin örnekler yer almaktadır. Metaforlar, alfabetik sıraya göre verilmektedir. Buna ek olarak, verilen örneklerde, öğrencilerin kendi cümleleri ve ifadeleri değiştirilmeden aktarılmaktadır. Katılımcılardan alınmış olan yanıtlar şu şekilde örneklendirilebilir:

"Müzikli oyunlar **çocuğun hayatı** gibidir. Çünkü insan her döneminde müziğe ihtiyaç duyar. Müzikli oyunlar çocukluk döneminin vazgeçilmezidir. Bu nedenle müzikli oyunlar çocuğun hayatı gibidir."

"Müzikli oyunlar **çocukların müzikle ilk tanışması** gibidir. Çünkü okul öncesinde müzikli oyunlara ne kadar önem verilirse; ilgisi, yeteneği olan bir çocuğu da bu sayede keşfederek, müziğe olan ilgisini önceden görebiliriz. Çocukların aktif müzik yapma konusunda ilgileri uyanır, meraklı ve istekli olurlar. Ayrıca arkadaşlarıyla bu deneyimi paylaşabilirler. Dolayısıyla ilkokullardaki müzik deneyimlerini de gerçekleştirmiş olurlar."

Kategori 7: Sanat

Tablo 8, "sanat" kategorisini oluşturan metaforları ve her bir metaforu geliştiren öğrenci sayısını ve yüzdesini sunmaktadır. Tablo 8 incelendiğinde, "sanat" kategorisinin toplam 4 adet metafor ve 5 öğrenci (% 6,4) ile temsil edildiği görülmektedir.

Tablo 8: "Sanat" kategorisini oluşturan metaforlar ve dağılımı

Metafor kodu	Metafor adı	Metaforu temsil eden öğrenci		Metafor kodu	Metafor adı	Metaforu temsil eden öğrenci	
		f	%			f	%
17	Ebru sanatı	1	1,2	52	Sanat	2	2,5
42	Orkestra	1	1,2	55	Tiyatro	1	1,2
Toplam						5	

Aşağıda, "sanat" kategorisini temsil eden metaforların öğretmen adayları tarafından tanımlanmalarına ilişkin örnekler yer almaktadır. Metaforlar, alfabetik sıraya göre verilmektedir. Buna ek olarak, verilen örneklerde, öğrencilerin kendi cümleleri ve ifadeleri değiştirilmeden aktarılmaktadır. Katılımcılardan alınmış olan yanıtlar şu şekilde örneklendirilebilir:

"Müzikli oyunlar **ebru sanatı** gibidir. Çünkü ebru sanatında her renk vardır ve beyaz bir sayfaya çıkar yapılanlar. Müzikli oyunda da çocuğu eğlendirirken farklı farklı gelişimsel alanlarına hitap edilir. Tıpkı ebruda olduğu gibi. Ebrudaki renkler, çocuğun gelişim alanları gibidir."

"Müzikli oyunlar **orkestra** gibidir. Çünkü bütünleştirilmiş olan müzikli oyunlar bir orkestra gibi uyumlu, birbiriyle bağlantılı, hoş parçaların bir araya gelmesinden oluşur. Müzikli oyunda orkestra şefinin yerini öğretmen alır. Öğretmen hazırladığı müzikli oyunu çocukların birbiriyle olan iletişimi, paylaşımı ve bütünlüğüyle gerçekleştirir."

Kategori 8: Renk

Tablo 9, "renk" kategorisini oluşturan metaforları ve her bir metaforu geliştiren öğrenci sayısını ve yüzdesini sunmaktadır. Tablo 9 incelendiğinde, "renk" kategorisinin toplam 3 adet metafor ve 3 öğrenci (% 3,8) ile temsil edildiği görülmektedir.

Tablo 9: "Renk" kategorisini oluşturan metaforlar ve dağılımı

Metafor kodu	Metafor adı	Metaforu temsil eden öğrenci		Metafor kodu	Metafor adı	Metaforu temsil eden öğrenci	
		F	%			f	%
49	Rengarenk resim	bir	1	51	Renkli kalemlerin kağıtlara bıraktığı iz	1	1,2
50	Renkler		1				1,2
Toplam						3	

Aşağıda, "renk" kategorisini temsil eden metaforların öğretmen adayları tarafından tanımlanmalarına ilişkin örnek yer almaktadır. Verilen örnekte, öğrencinin kendi cümlesi ve ifadesi değiştirilmeden aktarılmaktadır. Katılımcılardan alınmış olan yanıtlar şu şekilde örneklendirilebilir:

"Müzikli oyunlar **rengarenk bir resim** gibidir. Çünkü içerisinde resimlerdeki gibi bütün renkleri barındırır. Renkleri kullanım biçimi her müzikli oyunda farklıdır, tıpkı bir resim gibi. Bir resme baktığımızda kişiden kişiye göre o resme yüklenen anlamlar farklılaşabilir. Müzikli oyunlar da böyledir. İçerisine öğretmek istediğimiz birçok kavram koyarız. Öğrenciler tek bir kavram da alabilir, birçok kavram da alabilir. Her öğrenci başka başka kavramlara dikkat çekebilir. Paylaşımlar gerçekleşir ve bu paylaşımlar sayesinde ortaya çok güzel bir etkileşim çıkar. Müzikli oyunlar farklı bakış açılarının paylaşıldığı bir ortam oluşturabilir, rengarenk bir resim gibi."

TARTIŞMA VE SONUÇ

Bu çalışma ile okul öncesi öğretmen adaylarının "müzikli oyunlar" kavramına ilişkin metaforik algılarının belirlenmesi amaçlanmıştır. Elde edilmiş olan bulgulara göre öğretmen adaylarının müzikli oyunlar kavramına ilişkin 61 adet geçerli metafor ortaya koydukları sonucuna ulaşılmıştır.

Öğretmen adaylarının "müzikli oyunlar" kavramına yüklemiş oldukları metaforların gıda, eğlence, doğa, duygusal gelişim, eğitim, çocuğun dünyası, sanat ve renk kategorileri olmak üzere sekiz (8) kategori başlığı altında toplandığı sonucuna ulaşılmıştır. Müzikli oyunlar kavramına yüklenen metaforlar içerisinde en fazla metaforun gıda kategorisinde yer aldığı görülmektedir. Ayrıca okul öncesi öğretmen adayları tarafından ortaya konulan metaforların tekrar edilme oranları incelendiğinde yine gıda kategorisinde yer alan su (%6,2) ve çocuğun dünyası kategorisinde yer alan çocuğun hayatı (%6,2) metaforlarının en sık ifade edilmiş metaforlar olduğu belirlenmiştir. Söz konusu metaforların ilk sırada yer alması, müzikli oyunlara ilişkin zihinlerde oluşan ilk imajın çocuk ve susuz bir yaşam olamayacağı düşünüldükçe yazılmış ve ilişkilendirilmiş olan su metaforu olduğu şeklinde yorumlanabilir.

Sekiz (8) kategori başlığı altında "müzikli oyunlar" kavramına ilişkin metaforlar, en çok sayıda gıda, eğlence ve doğa kategorilerinde görülmektedir.

Okul öncesi öğretmen adaylarının "müzikli oyunlar" kavramına yüklemiş oldukları metaforlar genel bir yaklaşımla ele alındığında; müzikli oyunların öğretmen adayları üzerinde olumlu bir etkisi olduğu, çocukluk döneminde vazgeçilmez, önemli ve gerekli bir unsur olduğu düşüncesinin hakim olan düşünceler arasında yer aldığı görülmektedir. Ayrıca müzikli oyunların bir eğlence unsuru olduğu, eğlenerek öğrenmeyi sağladığından bir eğitim aracı olduğu ve sanatsal bir kazanım sağlayabileceği özellikleri de öğretmen adaylarıncı vurgulanmıştır. Benzer şekilde Tunçer ve Doğrusöz'ün (2013) de belirttiği gibi müzikli oyunlar bilişsel faydaların sağlandığı eğlenceli ve eğitici materyaller olarak kullanılır. Ayrıca müzikli oyunlarla öğrenmenin etkisini ortaya koyan başka araştırmalar da mevcuttur (Yılmaz Bolat ve Dikici Sığırtmacı, 2006). Başer (2004:8) müzikli oyunları zihin gelişimini destekleyici bir

faktör olarak ele almaktadır. Bu görüş de öğretmen adaylarının müzikli oyunlar konusunda vermiş oldukları olumlu ve eğitici metafor örneklerini desteklemektedir.

Çocuğun dünyası, eğitim ve gıda kategorilerinde öğretmen adaylarınca belirtilen metaforları, Okan'ın (2010: 8) çocuklar için müzikli oyunların arkadaş edinmede en güzel ve en kısa yollardan biri olduğu ve müzikli oyunlarla öğrenmenin daha kolay ve kalıcı gerçekleştiği görüşleri desteklemektedir.

Çalışmada elde edilmiş tüm bu sonuçlar ışığında şu öneriler getirilebilir:

- Okul öncesi öğretmen adaylarına mesleki yaşantılarında aktif olarak uygulayabilecekleri şekilde müzikli oyunlar konusunda ağırlıklı eğitim verilmelidir. Müzikli oyunlarla ilgili uygulamaların zorunlu müzik derslerinde işlenmesinin yanı sıra konuyla ilgili seçmeli dersler yoluyla da verilmesi sağlanmalıdır.
- Benzer bir çalışma farklı okul öncesi öğretmenliği programlarında öğrenim görmekte olan öğretmen adaylarıyla gerçekleştirilebilir.
- Benzer bir çalışma mesleki yaşantılarında verecekleri müzik eğitimi sırasında müzikli oyunları birer araç olarak kullanabilecek olan müzik öğretmeni adayları, sınıf öğretmeni adayları ve özel eğitim alanı öğretmen adaylarına da uygulanarak bu alanlardaki öğretmen adaylarının metaforik algıları belirlenebilir.
- Mesleğe adım atmış ve halen görev başında olan okul öncesi öğretmenlerinin müzikli oyunlara dair metaforik algıları belirlenebilir. Elde edilen sonuçlar öğretmen adaylarının meslek öncesi ve meslek içerisindeki algılarının karşılaştırılabilmesi için kullanılabilir.
- Okul öncesi dönem çocukları ile müzikli oyunları algılayış biçimlerine dair bir araştırma yürütülebilir.

Not: Bu çalışma Antalya'da 18-20 Mayıs 2017 tarihlerinde düzenlenen 8'inci Eğitimde Yeni Yönelimler Kongresinde bildiri olarak da değerlendirilmiştir.

KAYNAKÇA

- Başer, F. A. (2004) Müziğin Okul Öncesi Dönemde Çocuk Gelişimine Katkısı. *Sakarya Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, Sayı 8, 1-10.
- Kılıç, M. (2016). Gerçek Yaşamın Tadında: Gelişim Dönemleri 1-Çocukluk-Okul. Pegem Akademi Yayınları: Ankara.
- Özdemir Tunçer, D. ve Doğrusöz, N. (2013). 36-72 Aylık Çocuklar İle Dalcroze Yaklaşımı: Oyun Örnekleri. *Akademik Bakış Dergisi*, 36, 1-20.
- Saban, A. (2008). Okula İlişkin Metaforlar. *Kuram ve Uygulamada Eğitim Yönetimi*, 55, 459-496.
- Saban, A. (2008). İlköğretim I. Kademe Öğretmen ve Öğrencilerinin Bilgi Kavramına İlişkin Sahip Oldukları Zihinsel İmgeler. *İlköğretim Online*, 7 (2), 421-455.
- Yılmaz Bolat, E. & Dikici Sığırtmaç, A. (2006). Sayı ve İşlem Kavramı Kazanımında Müzikli Oyunların Etkisi. *Ege Eğitim Dergisi*, 7 (2), 43-56.