

## İlkokul Türkçe Ders Kitaplarında Oyun ve Oyuncakların Kullanımı\*

Erol Duran

Uşak Üniversitesi Eğitim Fakültesi. erol.duran@usak.edu.tr

Betül Sezgin Tufan

Uşak Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü. btl\_szgn@hotmail.com

### ÖZ

Bu çalışmada, ilkökuller Türkçe ders kitapları incelenerek, bu kitaplarda yer alan ve öğrencilerin gelişimine ve öğrenmelerine katkısı olan oyunlar ve materyal olarak kullanılan oyuncakların varlığı ve nitelikleri ortaya konulmaya çalışılmıştır. Bu amaçla ilkökuller Türkçe ders kitapları incelenerek, bu kitaplarda yer alan oyunlar ve materyal olarak kullanılan oyuncaklar; sayıları, türleri ve özellikleri belirlenerek bu oyunların yeterliliği ve etkinliği ortaya konulmaya çalışılmıştır. Araştırma betimsel nitelikli nitel araştırma olarak desenlenmiştir. Çalışma grubu olarak ilkökuller öğrencilerinin oynadıkları oyunları ve oyuncakları tespit etmek amacıyla 322 ilkökuller (1-4. Sınıflar) öğrencisi ile çalışılmıştır. Ayrıca doküman incelemesi ile, ilkökuller 1, 2, 3, ve 4. sınıf Türkçe ders kitapları incelenmiştir. İlkokuller 1-4. sınıf Türkçe ders kitapları incelendiğinde, sınıflarda oyun ve oyuncak sayıları arasında bir düzen olmadığı gibi, oyuna ve oyuncakla ilginin üst seviyede olduğu ilkökuller döneminde yeterli sayıda oyun ve oyuncakın Türkçe ders kitaplarında eğitsel amaçlı yer almadığı görülmüştür. İlkokuller öğrencilerine hangi oyunları ve oyuncakları oynadıkları sorulduğunda, öğrencilerden alınan cevaplarda 20 farklı oyun ve 13 farklı oyuncak tespit edilmiştir.

**Anahtar Kelimeler:** İlkokuller, oyun, oyuncak, eğitsel oyun.

## Use of Games And Toys In Primary School Turkish Textbooks

### ABSTRACT

In this research, primary school Turkish textbooks were examined and tried to reveal the existence and qualities of toys used as materials and games which contributed to the development and learning of the students. For this purpose, primary school Turkish textbooks were examined and the games and toys which were used as materials in these books; numbers, types and characteristics of these games have been determined and the sufficiency and effectiveness of these games have been tried to be revealed. The research was designed as descriptive qualitative research. As a working group, it was worked with 322 primary school students (1st-4th graders) to determine the games and toys played by primary school students. In addition, primary school Turkish textbooks of 1, 2, 3, and 4th grade were examined by document review. When primary school 1st-4th grade Turkish textbooks were examined, it was seen that there was no order between the numbers of games and toys in the classroom, and sufficient numbers of games and toys were not included in Turkish textbooks for educational purposes during the primary school period. When asked what games and toys were played by primary school students, 20 different games and 13 different toys were found in the answers received from the students.

**Keywords:** Primary school, game, toy, educational game.

### Giriş

Oyun ve oyuncaklar çocuğun hayatının vazgeçilmezidir; fiziksel, ruhsal ve duygusal gelişimlerine katkı sağlamaktadır. Bu araştırma, çocuklar için vazgeçilmez olan oyunları ve oyuncakları, eğitim ortamında kullanmanın faydalarına vurgu yapması ve bir eğlence aracı olarak görülen oyun ve oyuncakların, bilginin aktarılmasında ve kalıcılığını sağlamada etkili olduğuna dikkat çekmesi bakımından önemlidir.

\* Bu çalışma, 24-26 Nisan 2017 tarihlerinde, I. Uluslararası Sınırsız Eğitim ve Araştırma Sempozyumunda sözlü bildiri olarak sunulmuştur.

Çağın getirdiği gelişmeler ile birlikte yaşamın her alanında olduğu gibi eğitim alanında da değişiklikler olmuştur. Eğitim öğretim ortamları, bireyi merkez alan bir yapıya dönüşmeye başlamıştır. Bu bağlamda bireyin eğitim faaliyetlerine aktif katılımını sağlamak amacıyla farklı yöntemler, teknikler ve çeşitli materyaller kullanma yoluna gidilmiştir. Nitelikli ve kalıcı bir öğrenme gerçekleştirebilmek için bireyin seyerek ve isteyerek eğitim öğretim faaliyetlerine katılımını sağlayabilmek büyük önem arz etmektedir. Bebeklik ve okulöncesi dönemden başlayarak çocuğun bilişsel, duygusal ve toplumsal olarak gelişimine katkı sağlayan oyunlar, çocuğun eğitiminde de vazgeçilmez unsurlardır. Oyun, çocuğa öğrenme zemini hazırlarken bu etkinlikler sayesinde çocuk; nesnelere tutma ve kullanma, bedenini kontrol etme, nesnelere işleyiş tarzlarını kavrama yeteneği kazanır ve iletişim becerilerini geliştirir (Jones,2007:5). Böylece oyun çocuğun çok yönlü gelişimine katkı sağlar.

## Oyun

Çocuğun psikolojik, duyuşsal ve psikomotor gelişimine katkı sağlayan oyunun birbirinden farklı tanımları yapılmıştır. Oyun, Piaget (1999)'e göre bir uyum sürecidir. Oyun, çocuğun kontrol edebildiği ve kurallarına kendisinin karar verdiği bir uğraştır (MEGEB,2016:4). Türk Dil Kurumu(2016) ise, oyun kavramını, yetenek ve zekâ geliştirici, belli kuralları olan, iyi vakit geçirmeye yarayan eğlence olarak tanımlamaktadır. Koçyiğit, Tuğluk ve Kök (2007) oyunu, belli bir amaca yönelik ya da amaçsız olarak, kurallı ya da kurlsız, çocuğun tüm gelişim alanlarına etki eden, çocuğun isteyerek ve hoşlanarak katıldığı, araçlı ya da araçsız olarak gerçekleştirilebilen doğal öğrenme alanı olarak tanımlamışlardır. Telman ve Adanalı (2009:13)'ya göre oyun, insanın simülasyonlarla, rol almalarla büyüme sürecinde gelişimini tamamlamada kullandığı yöntemlerdir. Oyun, zaman geçirmeye yarayan, belli kuralları olan, eğlence amaçlı bir aktivite olmanın ötesinde, çocuğa gelecek yaşantısında gerekli olacak her türlü bilgi ve beceriyi kazandırmada hazırlık niteliği taşır(MEGEB,2008:3). Bu açıdan değerlendirildiğinde oyun, çocuğun hiçbir dış baskı etkisinde kalmadan kendi isteği ile giriştiği tüm etkinliklerdir (Egemen, Yılmaz, Akil, 2004:39). Oyun, karmaşık bir insan davranışıdır. Dinamik bir süreçtir; ilgi ve eğlenceyi içerir (Özdoğan,2000:101).Oyun öncelikle “gönüllü” bir eylemdir. Emirlerle ya da kurallara bağlı tekrarlanan oyunlar ancak bir oyunun zorunlu temsilidir. Dolayısıyla oyun kavramı özgürlük kavramıyla doğrudan ilintilidir. Oyun aynı zamanda halk kültürünün hafızalarıdır (Polat,2013:331).

Günümüzde eğitim öğretimin vazgeçilmez yöntemleri arasında yerini alan oyunun, daha bilinçli ve eğitime yönelik olarak kurgulanması ile “eğitsel oyun” kavramı karşımıza çıkmaktadır. Varışoğlu, Şeref, Gedik ve Yılmaz (2013) eğitsel oyunu, çocuğun fiziksel, zihinsel ve ruhsal gelişimini olumlu yönde etkileyen, çocukta haz ve neşe duygusu oluşturan, iyi davranışlar ve alışkanlıklar kazandıran etkinliklerin bütünü olarak tanımlarken; Üçgül (2006), oyunların bir alt kategorisi ve oyuncuların bilgisinde değişiklik yaratmayı amaçlayan oyun olarak ifade etmiştir.

## Çocuk Oyunlarının Sınıflandırılması

Evliyaoğlu ve Baykurt (1988:185), çocuk oyunlarını 3 farklı kategoride sınıflandırmışlardır.

1. Ezgilerine Göre Çocuk Oyunları (Türkümlü oyunlar, ezgili oyunlar, düz oyunlar)
2. Çocukların Yaşlarına Göre Çocuk Oyunları (5-7 yaşlar arası çocuk oyunları, 8-12 yaşlar arası çocuk oyunları, 13-15 yaşlar arası çocuk oyunları)
3. Oynandığı Yere Göre Çocuk Oyunları (Şehir ve kasabalarda oynanan çocuk oyunları, köylü ve dağlıların çocuk oyunları, oymaklardaki çocuk oyunları).

Baran ise (1999:29) çocuk oyunlarını, gönüllü hoş eden oyunlar, usu geliştiren oyunlar ve bedeni eğiten oyunlar olarak sınıflandırmıştır. Bugüne kadar çocuk oyunları, oynama zamanlarına, oyun yerlerine oynanan oyundaki kişi sayısına, cinsiyete, yöresel alanlara, kullanılan araç gereçlere göre sınıflandırılmıştır (Artun, 2011). Bu çalışmada daha çok kültürel oyunlar ve bilişim oyunları olmak üzere iki sınıflandırma üzerinde durulacaktır.

## Kültürel Oyunlar

Kültürel oyunlar, toplumların kendi kültürleri ile ilişkili ve yaşam biçimlerini yansıtan o topluma ait öğeleri içeren, oyunlar olarak tanımlanabilir. Geçmişten bu yana ülkemizin hemen her yöresinde bilinen bazı oyunlarımız vardır: Aç kapıyı bezirgân başı, saklambaç, sek sek, ipatlama,

çelikçomak, körebe, bilye, yağ satarım bal satarım, beştaş, birdirbir, elim sende, ebeleme, uçurtma oyunları en bilinen kültürel oyunlarımız arasındadır.

### **Dijital oyunlar**

Günümüzde teknolojinin hızlı gelişimi ile birlikte çocukların oynadıkları oyunlarda farklılıklar göstermeye başlamıştır. Çocukların ekran merakının artması nedeniyle sokak ve bahçe oyunlarının yerini dijital oyunlar almaya başlamıştır. Dijital oyunlar, ekranlar vasıtasıyla oynanan oyunlardır. Binark ve Bayraktutan (2008), yeni iletişim ortamı özelliklerinin oyun oynama ortamına dâhil edilmesiyle, geleneksel oyun anlayışından farklı yeni bir oyun anlayışı geliştiğini belirtmişlerdir.

Eğitim ortamlarında öğrenciyi motive etmek ve öğrenmenin kalıcılığını arttırmak amacı ile dijital oyunların kullanılması yararlı olabilir. Dijital oyunların eğitsel amaçlı kullanılması eğitsel dijital oyun kavramını doğurmaktadır. Aksoy (2014), eğitsel dijital oyunu, eğitsel hedefler çerçevesinde öğrenenin bilişsel ve duyuşsal gelişimini esas alan, bireysel ya da çoklu oyunların, teknolojik araçlar üzerinden gerçekleştirilmesi olarak tanımlamaktadır.

### **Oyun ve Oyuncak İlişkisi**

Oyunun bir unsuru olan ve oyun aracı (TDK, 2016) olarak tanımlanan oyuncaklar çocukların en sevdiği eşyalarıdır. Bir başka ifadeyle oyuncak, yetişkinler tarafından hazırlanan, çocuk oyunlarına yardımcı olmak için hazırlanmış ve ana işlevi çocuğu oynatmak olan oyun malzemeleridir (Ergün,1980:106). Egemen, Yılmaz ve Akil (2004:39)'e göre ise oyuncak, bir ayağı düş dünyasında diğer ayağı ise gerçek dünyada olan bir köprüdür. Oyun ve oyuncak kavramlarının ayrı değerlendirilmesi gerektiğini ileri süren görüşler olmasına rağmen bu iki kavram birbirinin tamamlayıcısı olarak görülebilir. Çocuk, oyunlarıyla ayrılmaz bir bütünlük içerisinde olduğu gibi oyuncaklarıyla da ayrılmaz bir bütündür. Oyuncaklarıyla gerçek ve derin ilişkiler içerisindedir. Bu nedenle oyun ve oyuncaklar, çocuk için büyük öneme sahiptir (Altınköprü, 2015: 45-47).

Oyuncaklar çocukların yalnızca eğlenmelerini sağlayan ve boş vakitlerini dolduran araçlar değildir. Çocuğun yaşına göre seçilen eğitici oyuncaklar, çocuğun gelişimi için oldukça önemlidir. “Eğitici oyuncaklar, çocuklara erken yaşta kazandırılmak istenilen kavramları (eşleştirme, farklı olanı bulma, parçaları birleştirme, gruplama, sıralama, ilişki kurma, vb) hem eğlendirici hem de eğitici yöntemlerle çocuğa öğretmeye yardımcı olan oyuncaklardır” (MEGEB, 2008:7). Oğuzkan ve Avcı (1981), eğitici oyuncak, çocukların bilişsel, dil ve öz bakım becerilerinin gelişimini desteklemek amacıyla sistemli bir şekilde geliştirilmiş; sosyal, duygusal ve motor becerilerinin de gelişimine katkısı olan, çocukların oynayarak öğrenmeleri esasına dayalı masa üstü oyuncaklar olarak tanımlamaktadırlar. Bu tanımları dikkate alarak eğitici oyuncak, çocukların eğlenerek ve oynayarak öğrenmelerini sağlayan, bilişsel becerilerinin gelişimine katkı sağlayan oyuncaklar olarak tanımlayabiliriz. Çocukluk çağının her döneminde önemli bir yere sahip olan oyuncakların, zihinsel, fiziksel ve sosyal gelişimi desteklemek ve eğlenerek daha kalıcı öğrenme sağlamak için eğitim faaliyetleri içerisinde yer almaları akademik başarıyı arttırmak açısından önemlidir.

### **Oyun ve Oyuncakın Eğitimdeki Yeri**

Oyun, okul öncesi dönemin tek uğraşdır. Okula başlamakla oyun gereksinimi sona ermez; çocuk büyüdükçe, gelişim düzeyine göre biçim değiştirerek sürer. Okulu oyun çağının sonu gibi görmek yanlış olur. Oyunsuz bir eğitime zorlamak kötü eğitim olarak nitelendirilebilir. Çocuğu öğrenmeden soğutmanın en kestirme yoludur. Bunun yerine oyunu, öğrenmenin yardımcısı ve aracı kılmak gerekir (Yörükoğlu,2006:71-72). Oyun çocuğu hayata hazırlar, deneyimlerini oluşturmaya fırsatlar verir, duygularını, zekâsını, bedenini geliştirir. Çocuk oyun sayesinde toplumun kurallarının içine girer; yetişkin-çocuk, toplum-çocuk, kültür-çocuk ilişki döngüsü sağlanır. Hangi türden olursa olsun, her oyunun çocuğa kazandırdığı bir şeyler vardır. Bazı oyunlar çocukları, ileride atılacakları yaşamda üstlenecekleri rollere, görevlere hazırlarlar (Altınköprü, 2015:51). Oyun denildiğinde aklımıza hemen eğlence düşüncesi gelir. Çocuklar için ise bir o kadar önemlidir oyun. Çocuğun tüm yaşamında tüm yönleriyle gelişebilmesi için gerekli olan besindir. Yaratıcılığını ortaya koyabildiği ve üretebildiği yerdir oyun (Barber, 2011). Motaigne'nin de belirttiği gibi “çocukların oyunu oyun değil, onların en ciddi uğraşdır (Yörükoğlu, 2006:66). Çocuğun kişiliğın gelişiminde önemli bir yere sahip

olan oyun, eğitimde de kullanılan önemli bir araçtır. İlköğretime yeni başlayan bir çocuğun dikkatini bir konu etrafında tutabilme süresi çok sınırlıdır. Ancak bu süreyi oyun ile uzatabilmek mümkündür. Olumlu davranışlar kazandırmak için de yine oyundan yararlanılabilir (Artun, 2011:349).

Çocuk fiziksel, duygusal ve psikomotor becerilerini oyunla geliştirme imkânı bulurken, sosyal çevresiyle de iletişim kurar, böylece oyun sayesinde farklı yönlerini hem severek hem de isteyerek geliştirme imkânı bulmuş olur. Bu nedenle çocuğun sadece özel hayatı için değil, eğitim hayatında da oyundan gerektiği gibi yararlanılması gerekmektedir. Çünkü çocuğun bir şeyi isteyerek ve severek yapması, ondan verim almanın en iyi yoludur.

Özellikle okullarda oyunların kullanılması bazı avantajları da beraberinde getirmektedir. Öncelikle ilkokul seviyesindeki öğrencilerin derslere olan ilgisinin artmasına ve dolayısıyla anlatılan konunun daha iyi öğrenilmesine katkı sağlayacaktır. Her zaman sınıfta kullanılan yöntem ve tekniklere yenilik katarak konuya daha çabuk dikkat çekilecek, derse katılım her zamankinden daha fazla olacaktır. Önemli olan derslere uygun nitelikte oyunlar ve oyuncaklar seçerek başarıya katkı sağlayabilmektir.

### **Araştırmanın Amacı**

Bu araştırmada, ilkokul Türkçe ders kitapları incelenerek, bu kitaplarda yer alan ve öğrencilerin gelişimine ve öğrenmelerine katkısı olan oyunlar ve materyal olarak kullanılan oyuncakların varlığı ve nitelikleri ortaya konulmaya çalışılmıştır. Bu amaçla ilkokul Türkçe ders kitapları incelenerek, bu kitaplarda yer alan oyunlar ve materyal olarak kullanılan oyuncaklar; sayıları, türleri ve özellikleri belirlenerek bu oyunların yeterliliği ve etkililiği ortaya konulmaya çalışılmıştır. Bu amaçla aşağıdaki sorulara cevap aranmıştır.

1. İlkokul öğrencileri hangi oyunları oynamaktadırlar?
2. İlkokul öğrencileri hangi oyuncakları oynamaktadırlar?
3. İlkokul kitaplarında hangi oyunlara rastlanmaktadır?
4. İlkokul kitaplarında hangi oyuncaklara rastlanmaktadır?

### **Yöntem**

#### **Araştırma Modeli**

Bu araştırmada, ilkokul 1-4. sınıf Türkçe ders kitabında yer alan oyunlar ve materyal olarak kullanılan oyuncakların ders kitaplarında ne şekilde yer aldığı tespitini amaçlandığından araştırma betimsel nitelikli nitel araştırma olarak desenlenmiştir.

#### **Çalışma Grubu**

İlkokul öğrencilerinin oynadıkları oyunları ve oyuncakları tespit etmek amacıyla 322 ilkokul (1-4. Sınıflar) öğrencisi ile çalışılmıştır.

Ayrıca, doküman incelemesi ile ilkokul 1, 2, 3, ve 4. sınıf Türkçe ders kitapları incelenmiştir.

#### **Verilerin Toplanması**

Araştırmanın verilerine ulaşabilmek amacıyla ilkokul 1-4. sınıf Türkçe ders kitapları taranmıştır. Ayrıca, İlkokul öğrencilerinin oynadıkları oyunlar ve oyuncaklar hakkında bilgi edinmek için yarı yapılandırılmış görüşme formu hazırlanmıştır. Görüşme iki sorudan oluşmaktadır: “*Hangi oyunları oynuyorsunuz?*”, “*Hangi oyuncaklarla oynuyorsunuz?*”. Araştırmada veri toplama amacıyla doküman incelemesi yapılmıştır.

#### **Geçerlik ve Güvenilirlik Çalışmaları**

Araştırmanın geçerlik ve güvenilirliği aşağıdaki adımlarla sağlanmaya çalışılmıştır.

Uzman Görüşü: Araştırmada seçilen yöntem, veri toplama aracı ve verilerin analizinin araştırmanın amacına uygunluğu üç uzmana sorulmuş ve bu doğrultuda çalışmaya son hâli verilmiştir.

Pilot uygulama: Öğrencilerle yapılan görüşme, öncelikle Uşak ili merkez ilkokullarında 20 kişilik birinci sınıf; 23 kişilik ikinci sınıf; 24 kişilik üçüncü sınıf ve 19 kişilik dördüncü sınıflarla uygulanmıştır. Görüşme formunda yer alan sorular uzman görüşüne başvurularak hazırlanmıştır.

## Bulgular

Araştırmanın bulguları ve yorumları, araştırma alt problemleri sırası dikkate alınarak sunulmuştur.

### Birinci ve İkinci Alt Probleme İlişkin Bulgu ve Yorumlar

Bu araştırmada ilkokul 1-4. sınıflar ile yapılan görüşme sırasında öğrencilere sorulan sorulara verdikleri yanıtlar Tablo 1-2’de gösterilmiştir.

Tablo 1

#### İlkokul öğrencilerinin oynadıkları oyunlar

Oyunlar	n	1.sınıf	2. sınıf	3. sınıf	4. sınıf	Toplam
Saklambaç	322	22	56	48	54	180
Yakalamaca	322	17	27	33	32	109
Futbol	322	19	22	23	40	104
Körebe	322	24	21	17	18	80
Yakan Top	322	7	19	10	25	61
Seksek	322	12	18	13	9	52
Evcilik	322	22	15	8	5	50
İp Atlama	322	4	11	9	20	44
Bilgisayar Oyunları	322	-	18	-	19	37
Basketbol	322	-	2	5	19	26
İstop	322	-	1	5	16	22
Dokuz Kiremit	322	-	1	1	11	13
A’dan Z’ye	322	-	3	9	-	12
Voleybol	322	-	2	1	8	11
Beş Taş	322	-	2	3	6	11
Kutu Kutu Pense	322	6	2	1	-	9
Çelik Çomak	322	-	-	6	1	7
Koşu Yarışması	322	-	2	1	3	6
Badminton	322	-	-	-	5	5
Monopoly	322	-	-	2	2	4

Tablo 1’de çalışma grubu öğrencilerinin sıklıkla oynadıkları oyunlar sıralanmıştır. Tablo incelendiğinde, öğrencilerin yirmi farklı oyun oynadığı tespit edilmiştir. Öğrencilere “Hangi oyunları oynuyorsunuz?” sorusuna verilen cevaplarda 180 öğrenci saklambaç oyunu, 109 öğrenci yakalamaca, 104 öğrenci futbol, 80 öğrenci körebe, 61 öğrenci yakan top, 52 öğrenci seksek, 50 öğrenci evcilik, 44 öğrenci ip atlama, 37 öğrenci bilgisayar oyunları, 26 öğrenci basketbol, 22 öğrenci istop, 13 öğrenci dokuz kiremit, 12 öğrenci A’dan Z’ye, 11 öğrenci voleybol, 11 öğrenci beş taş, 9 öğrenci kutu kutu pense, 7 öğrenci çelikçomak, 6 öğrenci koşu yarışması, 5 öğrenci badminton ve 4 öğrenci monopoly oyununu oynadıklarını ifade etmişlerdir. Öğrencilerin sıklıkla oynadıkları oyunların saklambaç, yakalamaca, futbol, körebe, yakan top, sek sek ve evcilik olduğu görülmektedir.

Tablo 2

*İlkokul öğrencilerinin oynadıkları oyuncaklar*

Oyuncaklar	n	1. sınıf	2. sınıf	3. sınıf	4. sınıf	Toplam
Bebek	322	45	38	36	17	<b>136</b>
Uzaktan Kumandalı Araba	322	37	34	32	19	<b>122</b>
Taşıtlardan Oluşan Oyuncaklar (Kepçe, Kamyon, Uçak, Tır vb.)	322	25	10	15	9	<b>59</b>
Oyuncak ayı	322	17	15	13	10	<b>55</b>
Top	322	19	12	12	6	<b>49</b>
Yap- Boz	322	10	18	4	4	<b>36</b>
Peluş Oyuncaklar	322	16	1	8	2	<b>27</b>
Artık Oynamıyorum	322	-	-	2	24	<b>26</b>
Oyuncak Silah	322	11	2	4	7	<b>24</b>
Mutfak Seti	322	11	2	8	1	<b>22</b>
Robot	322	8	7	5	1	<b>21</b>
Lego	322	6	2	5	1	<b>14</b>
Telefon	322	1	-	-	-	<b>1</b>

Tablo 2’de çalışma grubu öğrencilerinin oynadıkları oyuncaklar sıralanmıştır. Oyuncaklar on üç farklı oyuncak grubu olarak listelenmiştir. Tabloya göre öğrencilerin çok çeşitli oyuncaklarla oynadıkları görülmektedir. “*Hangi oyuncaklarla oynuyorsunuz?*” sorusuna öğrencilerin verdikleri cevaplarda 136 öğrencinin *bebek*, 122 öğrencinin *uzaktan kumandalı araba*, 59 öğrencinin *taşıtlardan oluşan oyuncaklar*, 55 öğrencinin *oyuncak ayı*, 49 öğrencinin *top*, 36 öğrencinin *yapboz*, 27 öğrencinin *peluş oyuncaklar*, 24 öğrencinin *oyuncak silah*, 22 öğrencinin *mutfak seti*, 21 öğrencinin *robot*, 14 öğrencinin *lego*, 1 öğrencinin ise *telefon* oyuncakları ile oynadıkları görülmektedir. 26 öğrenci ise artık oyuncak oynamadığını belirtmiştir. Öğrencilerin en çok *bebek*, *uzaktan kumandalı araba*, *taşıtlardan oluşan oyuncaklar (kepçe, kamyon, uçak, tır, vb)*, *oyuncak ayı* ve *top* ile oynadıkları görülmektedir.

**Üçüncü ve Dördüncü Alt Probleme İlişkin Bulgu ve Yorumlar**

Bu araştırmada ilkokul 1- 4. sınıf Türkçe ders kitapları temalarda yer verilen oyun ve oyuncaklar bazında Tablo 3-6’da gösterilmiştir.

Tablo 3

*İlkokul birinci sınıf türkçe ders kitaplarında yer alan oyunlar ve oyuncaklar*

Tema Adı	Oyun Adı	Oyuncak Adı
1. Biz ve Değerlerimiz	İstenilen bir oyun	-
2. Mili Kültürümüz	Kırmızı balık oyunu	-
3. Dünya ve Çevre	Yağ satarım bal satarım	-
4. Sağlık, Spor ve Oyun	-	-
5. Vatandaşlık Bilinci	-	Top
6. Milli Mücadele ve Atatürk	-	-
7. Bilim ve Teknoloji	Uçak oyunu	-
<b>Toplam</b>	<b>4</b>	<b>1</b>

Tablo 3 incelendiğinde, “Biz ve Değerlerimiz” temasında, isim belirtmeden yalnızca istenilen bir oyuna yer verilmesi istenirken, materyal olarak herhangi bir oyuncak ismi belirtilmemiştir. “Milli Kültürümüz” temasında *kırmızı balık oyunu* ile *bulmaca oyununa* yer verilmiş ancak oyuncak ismi önerilmemiştir. “Dünya ve Çevre” temasında *yağ satarım balsatarım* oyununa yer verilmiş, oyuncak ismi önerilmemiştir. “Sağlık, Spor ve Oyun” ve “Milli Mücadele ve Atatürk” temasında herhangi bir oyun ve oyuncak ismi yer verilmemiştir. “Vatandaşlık Bilinci” temasında herhangi bir oyun ismi

bulunmazken, oyuncak olarak top kullanılması önerilmiştir. “Bilim ve Teknoloji” temasında uçak oyununa yer verilirken, oyuncak ismi belirtilmemiştir. İlkokul birinci sınıf Türkçe ders kitabının tamamına bakıldığında, yedi temada toplam dört oyuna yer verilirken, sadece bir etkinlik için oyuncak kullanılması tavsiye edilmiştir.

Tablo 4

*İlkokul ikinci sınıf Türkçe ders kitaplarında yer alan oyunlar ve oyuncaklar*

Tema Adı	Oyun Adı	Oyuncak Adı
1. Birey ve Toplum	Trafik oyunu	-
2. Atatürk	Kelime bulma oyunu	-
3. Sağlık ve Çevre	-	-
4. Üretim, Tüketim ve Verimlilik	-	-
5. Dünya'mız ve Uzay	-	-
6. Değerlerimiz	-	-
7. Oyun ve Spor	-	Bebek Araba Eski oyuncaklar
8. Güzel Ülkem Türkiye	Kim bilir? oyunu İsim, hayvan, şehir oyunu	-
<b>Toplam</b>	<b>4</b>	<b>3</b>

Tablo 4 incelendiğinde, “Birey ve Toplum” temasında *trafik* oyunu, “Atatürk” temasında *kelime bulma oyunu*, “Güzel Ülkem Türkiye” temasında *kim bilir? oyunu* ve *isim, hayvan, şehir oyununun* oynatılması istenirken, “Sağlık ve Çevre”, “Üretim, Tüketim ve Verimlilik”, “Dünyamız ve Uzay” ve “Değerlerimiz” temasında herhangi bir oyun ve oyuncak ismi belirtilmemiştir. Yalnızca “Oyun ve Spor” temasında *bebek, araba ve evde bulunan eski oyuncaklardan* getirilmesi istenmiştir. İlkokul ikinci sınıf Türkçe ders kitabının tamamına bakıldığında, sekiz temada toplam dört oyun ve üç oyuncak kullanımı tavsiye edilmiştir.

Tablo 5

*İlkokul üçüncü sınıf Türkçe ders kitaplarında yer alan oyunlar ve oyuncaklar*

Tema Adı	Oyun Adı	Oyuncak Adı
1. Birey ve Toplum	-	-
2. Atatürk	-	-
3. Sevgi	-	-
4. Üretim, Tüketim ve Verimlilik	-	-
5. Sağlık ve Çevre	Kalk-çömel oyunu Kelime oyunu	-
6. Masallar	-	-
7. Değerlerimiz	-	-
8. Oyun ve Spor	Bahçe oyunları Saklambaç oyunu Bayrak kapmaca oyunu	Sevilen bir oyuncak
<b>Toplam</b>	<b>5</b>	<b>1</b>

Tablo 5 incelendiğinde, “Sağlık ve Çevre” temasında *kalk çömel oyununa* ve *kelime oyununa*; “Oyun ve Spor” temasında *bahçe oyunları, saklambaç oyunu ve bayrak kapmaca oyununa* yer verilmiştir. “Birey ve toplum”, “Atatürk”, “Sevgi”, “Masallar” ve “Değerlerimiz” temasında herhangi bir oyun ve oyuncak belirtilmezken yalnızca “Oyun ve Spor” temasında sevilen bir oyuncak getirilmesi istenmiştir. İlkokul üçüncü sınıf Türkçe ders kitabının tamamına bakıldığında, sekiz temada toplam beş oyun ve bir oyuncak kullanılması tavsiye edilmiştir.

Tablo 6

*İlkokul dördüncü sınıf Türkçe ders kitaplarında yer alan oyunlar ve oyuncaklar*

Tema Adı	Oyun Adı	Oyuncak Adı
1.Oyun ve Spor	Dama/satranç	Sevdikleri bir oyuncak
2.Atatürk	-	-
3.Birey ve Toplum	Bilgisayar oyunları	-
	Şarkılı oyunlar	
4.Üretim, Tüketim ve Verimlilik	-	-
5.Değerlerimiz	-	-
6. Hayal Gücü	-	-
7. Güzel Ülkem Türkiye	-	-
8.Sağlık ve Çevre	-	-
<b>Toplam</b>	<b>3</b>	<b>1</b>

Tablo 6 incelendiğinde, “Oyun ve Spor” temasında *dama, satranç ve sevdikleri bir oyuncak kullanılması* yönünde dikkat çekilmiştir. “Birey ve Toplum” temasında bilgisayar oyunları, şarkılı oyunlara etkinlikler içerisinde yer verilmesi gerektiği belirtilmiştir. “Üretim, Tüketim ve Verimlilik”, “Değerlerimiz”, “Hayal Gücü”, “Sağlık ve Çevre” ve “Güzel Ülkem Türkiye” temalarında oyun oyuncak ismi belirtilmemiştir. İlkokul dördüncü sınıf Türkçe ders kitabının tamamına bakıldığında, sekiz temada toplam üç oyun ve bir oyuncak kullanılması tavsiye edilmiştir.

### Sonuç ve Tartışma

İlkokul 1-4. sınıf Türkçe ders kitapları incelendiğinde, birinci sınıf ders kitabında toplam dört oyun ve bir oyuncak; ikinci sınıf kitabında dört oyun ve üç oyuncak; üçüncü sınıf kitabında beş oyun ve bir oyuncak; dördüncü sınıf kitabında ise üç oyun ve bir oyuncak olduğu tespit edilmiştir. Sınıflarda oyun ve oyuncak sayıları arasında bir düzen olmadığı gibi, oyuna ve oyuncuğa ilginin üst seviyede olduğu ilkökul döneminde yeterli sayıda oyun ve oyuncuğun Türkçe ders kitaplarında eğitsel amaçlı yer almadığı görülmüştür. Oysaki ilkökul öğrencilerine hangi oyunları ve oyuncakları oynadıkları sorulduğunda, öğrencilerden alınan cevaplarda 20 farklı oyun ve 13 farklı oyuncak ortaya çıkmıştır. Türkçe ders kitaplarında oyunların hem niceliksel hem de tür olarak çeşitlendirilmesi gerekmektedir. Özellikle birinci sınıflarda eğitim-öğretim süresince toplam dört oyuna yer verilmesi, bu yaş grubunun oyuna ve oyuncuğa olan ilgisi düşünüldüğünde oldukça yetersiz kalmaktadır.

Oyunların ve oyuncuğun çocukların gelişimine ve öğrenmenin kalıcılığına etkisi düşünülürse, Türkçe ders kitaplarında oyun ve oyuncaklara hem sayısal hem de tür olarak yeterince yer verilmediği görülmektedir. Gedik ve Tekin (2015) yaptıkları araştırma çalışmayı destekler niteliktedir. Gedik ve Tekin, oyunun öğrenmeye sağladığı katkıya vurgu yapmışlar, ortaokul Türkçe ders kitaplarında da oyuna yeterince yer verilmediğini tespit etmişlerdir. Aytekin (2001), okul öncesi eğitimi programları içinde oyunun çocuğun gelişimine olan etkilerini araştırmış, ana sınıfı ve öğrenci velileri ile yaptığı çalışma sonucunda oyunun çocuğun gelişiminde önemli etkileri olduğunu ortaya koymuştur. Amory ve Seagram (2003), geliştirdikleri eğitimsel modellerini öğrenme ortamlarına uyguladıklarında, bu oyun modellerinin akademik başarıyı arttırdığını tespit etmişlerdir. Bottino, Ferlino ve Travella (2007), ilkökul düzeyindeki bilgisayar oyunları ile akıl yürütme becerilerini ve stratejilerini geliştirmeleri üzerine yaptıkları araştırmalarında; bulmacalar gibi zihin oyunlarından yararlanarak, ilkökul öğrencilerinin bilişsel becerilerindeki gelişimini incelemişler ve oyunların öğrencilerin mantıksal düşünme becerilerine olumlu katkıda bulunduğunu tespit etmişlerdir. Kaya (2007), İlköğretim I. kademede İngilizce derslerinde oyun tekniğinin erişime etkisini araştırmış; araştırmanın sonucunda oyun tekniğinin uygulandığı grubun erişimin geleneksel yöntemim uygulandığı guruba oranla daha yüksek olduğunu tespit etmiştir. Pivec ve Kearney (2007), eğitsel oyunlarla ilgili yaptıkları çalışmalarda; oyunların öğrenme motivasyonu sağlayarak, öğrenme olasılığını artırdığını ayrıca deneyim ve uygulama yoluyla bilgi ve becerilerin kazanılmasının iyi bir yolu olduğunu belirtmişlerdir. Flether ve Tobias’ın (2012), bilgisayar oyunlarının ve simülasyonların eğitim



sürecine dahil edilmesi ile ilgili arařtırmaları, oyunların ve simülasyonların çeřitli biliřsel yetenekleri geliřtirdiđini göstermektedir. Ayrıca, oyunların ve simülasyonların gerektirdiđi aktivitelerden gerçek dünya görev performansına olumlu bir řekilde aktarılmasına dair kanıtlar vardır. Oyunlara yönelik olumlu tutumlar sergilenmiřtir. Ancak, ařırı derecede oyun oynayan saldırganlık ve dūřmanlık davranıřlarının artma eđiliminde olduđu ve okul notlarının olumsuz etkilenebileceđi ortaya koyulmuřtur. Fırat (2013), çocuk oyunları-eđitim iliřkisi (bezirgân bařı örneđi) üzerine yaptıđı arařtırmada, bezirgân bařı oyunundan hareketle geleneksel oyunların da çocuđun geliřiminde ve eđitiminde olumlu etkiye sahip olduđu sonucuna varmıřtır. Solak Sađlam (2013), oyunların dil bilgisi öđretiminde ve kelime serveti etkinliklerindeki yeri (yenilenen ilköđretim beřinci sınıf ders kitapları örneđi) ile ilgili yaptıđı arařtırmada Türkçe ders kitaplarında yer alan oyun örneklerinin sınırlı olduđu, öđrencilerin kelime servetinin zenginleřtirebilmesi için oyun örneklerinin iřlevselliđinin arttırılması gerektiđi sonucuna ulařmıřtır. Öztemiz ve Önal (2013), ilkokul öđrencilerinin oyun tekniđi ile okuma alışkanlıđı kazanmasına yönelik öđretmen görüřleri üzerine yaptıđı arařtırmasında, on öđretmenin katılımıyla elde edilen sonuçlarda oyunla öđrenme tekniđinin bařka birçok ders ya da uygulamanın öđretiminde olduđu gibi okuma alışkanlıđı kazandırmada da son derece etkili olduđu sonucuna ulařmıřlardır. Gökřen, (2014), oyunların çocukların geliřimine katkıları ve Gaziantep çocuk oyunları ile ilgili bir arařtırma yapmıř; Gaziantep çevresinde oynanan 35 oyun incelemiř ve oyunun çocuk için temel bir ihtiyaç olduđu sonucuna varmıřtır. Kaya ve Elgün (2015), eđitsel oyunlar ile desteklenmiř fen öđretiminin ilkokul öđrencilerinin akademik bařarisına etkisini arařtırmıř; arařtırma sonucunda eđitsel oyunlarla desteklenen deney grubunun bařarisının, kontrol grubuna göre daha yüksek olduđunu gözlemlemiřtir. Korucu ve Kurtlu (2016), Türkçe öđretmenlerinin Türkçe derslerinde eđitsel materyal olarak oyun ve oyuncak kullanımına yönelik görüř ve önerileri üzerine yaptıkları arařtırmada, öđretmenler eđitsel materyal olarak oyun ve oyuncakın kullanımının dilbilgisi konuları ile sınırlı kaldıđını ifade etmiřlerdir. Yapılan bu arařtırmalar dikkate alındıđında ilkokul Türkçe kılavuz kitaplarında eđitsel oyunların ve oyuncakların yeterli sayıda ve türde yer alması ilkokul öđrencilerinin biliřsel, sosyal, psikolojik ve fiziksel geliřimine katkı sađlayacaktır.

## Kaynaklar

- Aksoy, N.C. (2014). *Dijital oyun tabanlı matematik öğretiminin ortaokul 6. sınıf öğrencilerinin başarılarına, başarı güdüsü, öz-yeterlik ve tutum özelliklerine etkisi*. (Doktora Tezi), Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Altınköprü, T. (2015). *Çocuk psikolojisi, çocuğun gelişimi, mutluluğu ve sosyal uyumu nasıl sağlanır?* İstanbul: Hayat Yayıncılık.
- Amory, A. & Seagram, R. (2003). Educational game models: Conceptualization and devaluation. *South African Journal of Higher Education*, 17(2), p.206-217.
- Artun, E. (2011). *Türk halkbilimi*. Adana: Karahan Kitabevi
- Aytekin, H. (2001). *Okul öncesi eğitimi programları içinde oyunun çocuğun gelişimine olan etkileri*. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Dumlupınar Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Kütahya.
- Baran, M. (1999). *Çocuk oyunları*. Ankara: Kültür Bakanlığı Çocuk Kitapları.
- Barber, V. (2011). *Oyunlarla çocukların duygusal dünyasını geliştirmek*. (Çev. Emel Aksay). İstanbul: Sistem Yayıncılık.
- Binark, M., ve Bayraktutan-Sütçü, G. (2008). *Kültür endüstrisi ürünü olarak dijital oyun*. Ankara: Kalkedon Yayınları.
- Bıyıklı, H. ve Öztaş, Y. (2016). *İlköğretim Türkçe öğretmen kılavuz kitabı 2*. Ankara: Doku Yayıncılık.
- Bottino, R., Ferlino, L., & Travella, M. O. (2007). Developing strategic and reasoning abilities with computer games at primary school level. *Computers & Education*, 49(4), 1272–1286.
- Bozbey, S., Oğan, M., Özkara, M., Aktaş, A. Demir, E. ve Köksal, K. (2016). *İlköğretim Türkçe öğretmen kılavuz kitabı 4*. Ankara: Özgün Matbaacılık.
- Egemen, A., Yılmaz, Ö ve Akil, İ. (2004). Oyun, oyuncak ve çocuk, *ADÜ Tıp Fakültesi Dergisi*, 5(2) : 39 – 42.
- Ergün, M. (1980). Oyun ve oyuncak üzerine I. *Milli Eğitim I/1*, 102-119.
- Evliyaoğlu, S. ve Baykurt, S. (1988). *Türk halkbilimi*. Ankara: Ofset Reprodüksiyon Matbaacılık.
- Erhan, G. (2016). *İlköğretim Türkçe öğretmen kılavuz kitabı 3*. İzmir: Kartopu Yayıncılık.
- Fırat, H. (2013). Çocuk oyunları-eğitim ilişkisi: Bezirgân başı örneği. *Turkish Studies*, 8(13), 885-896.
- Fletcher, J.D. & Tobias, S. (2006). "Using Computer Games and Simulations for Instruction: A Research Review." Proceedings of the Society for Advanced Learning Technology Meeting. 15/12/2016 tarihinde file:///C:/Users/asus/Downloads/Using\_computer\_games\_and\_simulations\_for\_instructi. pdf internet adresinden erişildi.
- Gedik, M. ve Tekin, B. (2015). Ortaokul Türkçe dersi öğretmen kılavuz kitaplarında yer alan eğitsel oyunların niteliksel ve niceliksel olarak incelenmesi. *Sırt Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, (3), 96-107.
- Gökşen, C. (2014). Oyunların çocukların gelişimine katkıları ve Gaziantep çocuk oyunları, *Atatürk Üniversitesi Türkiyat Araştırmaları Enstitüsü Dergisi*, 54, 229-259.
- Jones, M. (2007). *Çocuk ve oyun*. (Çev. Ayda Çayır). İstanbul: Kaknüs Yayınları.
- MEGEP (2008). MEGEP: T.C. Milli Eğitim Bakanlığı Mesleki Eğitim ve Öğretimin Güçlendirilmesi Projesi. Çocuk gelişimi ve eğitimi: Oyun etkinliği-28 Kasım 2016 tarihinde [http://megep.meb.gov.tr/mte\\_program\\_modul/modul\\_pdf/61CBG033.pdf](http://megep.meb.gov.tr/mte_program_modul/modul_pdf/61CBG033.pdf) adresinden erişildi.

- MEGEB (2016). T.C. Milli Eğitim Bakanlığı Mesleki Eğitim ve Öğretimin Güçlendirilmesi Projesi. Çocuk Gelişimi ve Eğitimi Oyun ve Hareket Etkinlikleri- 02/12/2016 tarihinde [http://www.megep.meb.gov.tr/mte\\_program\\_modul/moduller/Oyun%20ve%20Hareket%20Etkinlikleri.pdf](http://www.megep.meb.gov.tr/mte_program_modul/moduller/Oyun%20ve%20Hareket%20Etkinlikleri.pdf) adresinden erişildi.
- Kaya, Ü.Ü. (2007). *İlköğretim I. kademede İngilizce derslerinde oyun tekniğinin erişiyeye etkisi*. Yüksek lisans tezi. Afyon Kocatepe Üniversitesi, Afyonkarahisar.
- Kaya, S. ve Elgün, A. (2015). Eğitsel oyunlar ile desteklenmiş fen öğretiminin ilkökul öğrencilerinin akademik başarısına etkisi. *Kastamonu Eğitim Dergisi*, 23(1), 329-342.
- Koçyiğit, S., Tuğluk, M.N. ve Kök, M. (2007). Çocuğun gelişim sürecinde eğitsel bir etkinlik olarak oyun, *Kazım Karabekir Eğitim Fakültesi Dergisi*, Atatürk Üniversitesi, S 16, Erzurum.
- Korucu, S., ve Kurtlu, Y. (2016). Türkçe öğretmenlerinin Türkçe derslerinde eğitsel materyal olarak oyun ve oyuncak kullanımına yönelik görüş ve önerileri. *Electronic Turkish Studies*, 11(9), 539-558.
- Oğuzkan, Ş. ve Avcı, N. (1981). *Okulöncesinde eğitici oyuncaklar*. İstanbul: YA-PA Yayınları,
- Özdoğan, B. (2000). *Çocuk ve oyun*. Ankara: Anı yayıncılık.
- Öztemiz, S., Önal, H. (2013). İlkokul öğrencilerinin oyun tekniği ile okuma alışkanlığı kazanmasına yönelik öğretmen görüşleri, Ankara Beytepe İlkokulu Örneği, *Bitlis Eren Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, (1) 2, 65-79.
- Piaget, J. (1962). *Play, dreams and imitation in childhood*. London: Routledge.
- Pivec, M., Kearney, P. (2007). Games for learning and learning from games. *Informatica*, 31(6), p. 419-423.
- Polat, H. (2013). Anadolu'da bir çocuk geleneği: Sözde oyuncu. *Ekev Akademi Dergisi*, (57), 329-346.
- Sağlam, M. S. (2013). Oyunların dil bilgisi öğretiminde ve kelime serveti etkinliklerindeki yeri (Yenilenen ilköğretim 5. Sınıf ders kitapları örneği). *Uluslararası Türkçe Edebiyat Kültür Eğitim (TEKE) Dergisi*, 2(4), 274-285.
- Sidekli, S. ve Balcı E. (2016). *İlköğretim Türkçe öğretmen kılavuz kitabı 1*, MEB, Ankara.
- Tekerek, N. (2006). Oyun kavramından dramaya dramadan dramatik eğitime. *Tiyatro Araştırmaları Dergisi*, 22, 47-73.
- TDK (2016). Büyük Türkçe Sözlük. 29/11/2016 tarihinde [http://www.tdk.gov.tr/index.php?option=com\\_bts&arama=kelime&guid=TDK.GTS.583ec687f05939.96755220](http://www.tdk.gov.tr/index.php?option=com_bts&arama=kelime&guid=TDK.GTS.583ec687f05939.96755220) internet adresinden erişildi.
- Üçgül, M. (2006). *The impact of computer games on students' motivation*. Ankara: Middle East Technical University,.
- Varışoğlu, B., Gedik, M., Şeref, İ. ve Yılmaz, İ. (2013). Türkçe dersinde uygulanan eğitsel oyunlara yönelik tutum ölçeği: Geçerlilik ve güvenilirlik çalışması. *Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, Adıyaman Üniversitesi, 6, 1059-1081.
- Yörükoğlu, A. (2006). *Çocuk ruh sağlığı*. İstanbul: Özgür Yayınları.

## **Extended Abstract**

Games and toys are essential in child's life. They make a significant contribution to child's physical, spiritual and emotional development. This study is important because it implies the advantages of integrating games and toys which are essential for children into educational environment and it also points out the effectiveness of games and toys, seen as an entertainment tool, on transferring information and making information permanent.

As in every field of life, there have been some changes in education field with recent developments. Educational environments have been becoming student-centered. Therefore, different methods, techniques and materials are used in order to provide individuals' active participation. To achieve a qualified and permanent learning, it is very important to have students participate fondly and willingly in educational activities. Starting from infancy and pre-school period, games make contributions to child's cognitive, emotional and social developments. Games are also very essential for child's education. While games offer a learning environment, by the help of activities children gain the ability of holding and using objects, controlling their body, understanding how objects work and improve their communication skills(Jones,2007:5). So games are useful for child's overall development.

In this study we examined Turkish textbooks in primary schools. We tried to find and define games which are present in these books and useful for the development and learning of the child and toys used as a teaching tool. For this purpose, we determined numbers, types and features of the games and toys used as a teaching tool in these textbooks. We tried to reveal efficiency and sufficiency of these games. We aimed to answer the questions below.

1. Which games do primary school students play?
2. Which toys do primary school students play with?
3. Which games are present in primary school textbooks?
4. Which toys are present in primary school textbooks?

In this study, we used descriptive qualitative research method as we aimed at determining how games and toys appear in primary school 1<sup>st</sup>-4<sup>th</sup> grades textbooks.

We worked with 322 (1<sup>st</sup>-4<sup>th</sup> grades) primary school students in order to determine which games and toys these primary school students play. Document review method was used to examine 1<sup>st</sup> grade, 2<sup>nd</sup> grade, 3<sup>rd</sup> grade and 4<sup>th</sup> grade Turkish textbooks.

Primary school 1<sup>st</sup>-4<sup>th</sup> grades Turkish textbooks were scanned to collect data for the study. Besides, semi-structured interview form was prepared to get information about games and toys primary school students play. This interview consists of two questions: "Which games do you play?" "Which toys do you play with?". Document review method was applied to collect data.

In this study, interviews with primary school 1<sup>st</sup>-4<sup>th</sup> grades students pointed out that students mostly prefers playing hide and seek, tag, soccer, blind man's buff, dodge ball, hopscotch and playing house; students mostly prefers playing with dolls, remote operated vehicles, teddy bear, ball, vehicles such as plane, truck, lorry, digger etc.

When primary school 1<sup>st</sup>-4<sup>th</sup> grades Turkish textbooks were examined it was found out that there were four games and one toy in 1<sup>st</sup> grade textbook; four games and three toys in 2<sup>nd</sup> grade textbook; five games and one toy in 3<sup>rd</sup> grade textbook and three games and one toy in 4<sup>th</sup> grade

textbook. There was no order or correlation in numbers of games and toys at these four grades. Although primary school students show great interest to games and toys, it is found that not enough games and toys are used as an educational tool in Turkish textbooks. However when primary school students were asked which games and toys they played, their answers included 20 different games and 13 different toys. Games in Turkish textbooks should be diversified in the terms of type and quantity. Especially four games in total at 1<sup>st</sup> grade are inadequate when we take into account this age group's interest to games and toys.

When we consider the effect of games and toys on children's development and permanent learning, we notice that Turkish textbooks don't contain enough games and toys in terms of type and quantity. A study by Gedik and Tekin (2015) supports our study. Gedik and Tekin put emphasis on the contributions of games to learning. They also stated that there weren't enough games in secondary school Turkish textbooks, too. Aytekin (2001) studied the effects of games on child's development in pre-school curriculum. As a result of a study conducted with preschool students and their parents, he found out that games had a great effect on child's development. When Amory and Seagram (2003) applied an educational model created by themselves in learning environments, they found out these game models increased academic success of the students. Bottino, Ferlino and Travella (2007), in their study on developing strategic and reasoning abilities with computer games at primary school level, examined primary school students' cognitive development by engaging them in mind games such as puzzles. They found out that these games fostered reasoning abilities in primary school students. Kaya (2007) studied the effects of game technique on gain scores in English lessons in primary school. It was found out that gain scores of the experimental group on which game technique was applied were higher than gain scores of the control group on which traditional method was applied. Pivec and Kearney (2007) in their study on educational games stated that games provided learning motivation, increased the possibility of learning and they were a good way to acquire knowledge and skills through experience and practice. Fletcher's and Tobias's (2012) study on integrating computer games and simulations into education processes revealed that computer games and simulations enhanced various cognitive skills. Moreover, there are some proofs over a positive transfer from games and simulations to performance on external tasks. Students had positive attitudes towards games. However, children playing computer games excessively have tendency to show aggressive and hostile behaviors and excessive computer game playing may have negative effect on exam marks. When we consider all these studies, it is concluded that having enough educational games and toys in primary school Turkish guide textbooks will make a significant contribution to cognitive, social, psychological and physical development of primary school students.