

T.C.
DOKUZ EYLÜL ÜNİVERSİTESİ EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ
GÜZEL SANATLAR EĞİTİMİ ANABİLİM DALI
MÜZİK ÖĞRETMENLİĞİ PROGRAMI
DOKTORA TEZİ

7-9 YAŞ ARASI ÇOCUKLAR İÇİN “ANİMASYON DESTEKLİ PİYANO ÖĞRETİM YÖNTEMİ”

Ayça AVCI

İzmir
2018

T.C.
DOKUZ EYLÜL ÜNİVERSİTESİ EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ
GÜZEL SANATLAR EĞİTİMİ ANABİLİM DALI
MÜZİK ÖĞRETMENLİĞİ PROGRAMI
DOKTORA TEZİ

7-9 YAŞ ARASI ÇOCUKLAR İÇİN “ANİMASYON DESTEKLİ PİYANO ÖĞRETİM YÖNTEMİ”

Ayça AVCI

Danışman

Prof. Dr. Ş. Nergiz ŞAKİRZADE SARI

İzmir
2018

YEMİN METNİ

Doktora tezi olarak sunduğum “7-9 Yaş Arası Çocuklar İçin “Animasyon Destekli Piyano Öğretim Yöntemi” adlı çalışmanın, tezin proje safhasından sonuçlanmasına kadar ki bütün süreçlerde bilimsel ahlak ve geleneklere aykırı düşecek bir yardıma başvurulmaksızın yazıldığını ve yararlandığım eserlerin kaynakçada gösterilenlerden oluştuğunu, bunlara atıf yapılarak yararlanılmış olduğunu belirtir ve onurumla beyan ederim.

Ayça AVCI
26.02.2018

Eğitim Bilimleri Enstitüsü Müdürlüğüne

İşbu çalışma, jürimiz tarafından Güzel Sanatlar Eğitimi Anabilim Dalı Müzik Öğretmenliği Programında DOKTORA TEZİ olarak kabul edilmiştir.

Başkan :Prof. Dr. Ş. Nergiz ŞAKIRZADE SARI

Üye :Doç. Dr. Mümtaz Hakan SAKAR

Üye :Yrd. Doç. Dr. Zühal ÇETİN ÖZKAN

Üye :Prof. Dr. Metin KARKIN

Üye :Doç. Dr. İrade ABBASOVA

Onay

Yukarıda imzaların, adı geçen öğretim üyelerine ait olduğunu onaylarım.

26.2.2018



Prof. Dr. Süha YILMAZ
Enstitü Müdürü V.

TEŞEKKÜR

Araştırmamın her sayfasını dikkatle okuyarak ve gerekli düzenlemeleri yapmamı sağlayarak, tezimin her aşamasında bilgisini, deneyimini ve desteğini benimle paylaşarak bu çalışmayı tamamlamamda desteğini hissettiren danışmanım Prof. Dr. Ş. Nergiz ŞAKİRZADE SARI'ya teşekkürlerimi bir borç biliyorum.

Doktora tez araştırma sürecimi “tez izleme” sınavlarıyla kontrol eden, her seferinde paylaştığı önerileri sayesinde tezime değer katan ve kendisiyle hemşehri olmaktan gurur duyduğum kıymetli hocam Doç. Dr. Mümtaz Hakan SAKAR'a verdiği tüm destek için çok teşekkür ediyorum.

Animasyonları tez çalışmama dahil etmemle birlikte farklı bir disiplini tanımaya çalışma yolunda, senaryo yazmadan, karakter yaratmaya, sahne tasarımı, animasyondaki renk seçimlerine kadar bir filmin nasıl yapılması gerektiğini benimle paylaşarak önümü aydınlatan değerli hocam Yrd. Doç Dr. Zühal ÇETİN ÖZKAN'a çok teşekkür ediyorum. Bu tezin yaşamıma kattığı anlamların başında ismini rahatlıkla sayabilirim. Çünkü sadece akademik anlamda değil, her açıdan tanımaktan mutluluk duyduğum, son derece naif, paylaşımcı ve varlığı insani tüm değerlerin timsali diyebileceğim özel bir yürek.

Araştırmamın içeriğindeki ölçme araçlarının gelişmesinde, program geliştirme sürecimde kısacası eğitim-öğretim ile ilgili her aşamada akademik bilgisini ve önerilerini benimle paylaşarak, etkili yönlendirmelerle tezimin hızla ilerlemesini ve tamamlanmasını sağlayan son derece kıymet verdiğim, bir hocaların da ötesinde yaşam deneyimleriyle ve duruşuyla da örnek aldığım canım hocam Doç. Dr. Hale SUCUOĞLU'ya çok teşekkür ediyorum.

Araştırmamın sonlarına doğru tanımama rağmen bilgisini ve deneyimini içtenlikle paylaşan, tezime değer verip vakit harcıyıp okuyan ve önerileriyle tezimi geliştiren Prof. Dr. Metin KARKIN hocama ve tam savunma günümde tanıyarak tanımaktan son derece mutluluk duyduğum, bundan sonraki akademik yaşamıma önerileri ile ışık tutan Doç. Dr. İrade ABBASOVA hocama çok teşekkür ediyorum.

Doktoramın prosedürüyle ilgili her aşamada öncelikle son derece değer verdiğim bir hocam olarak beni hep ileriye taşıyan, aynı zamanda da yaşadığım sıkıntıları etkili önerileriyle çözümleme fırsatını bana sunarak bir abla gibi yaşamıma altın dokunuşu yapan Doç. Dr. Bahar BARAN hocama ne kadar teşekkür etsem azdır.

Araştırmamdaki animasyonların yapımı için destek verip beni güzel bir ekiple tanıştıran Prof. Dr. Ercan AKPINAR hocama çok teşekkür ediyorum. Animasyonların canlandırmasını gerçekleştiren Ersel KURT'a ve Osman URHAN'a çok teşekkür ediyorum.

D.E.Ü. Buca Eğitim Bilimleri Enstitüsü öğrenci işlerinde görev yapan ve benim tüm evrak işlerimde yönlendirmeleriyle işlerimi zamanında tamamlamamı sağlayan, yaşamımda iyi ki tanıdığım dediğim güzel yüreklerden Tülay COŞKUN'a, Hakan ERKAN'a ve Alev UÇGUN SEZEN'e teşekkür ediyorum.

Puanlarımı Türkiye çapındaki başarılılar sıralamasına alarak, doktoramın dört senesi boyunca akademik çalışmalarına maddi desteği veren Tubitak BİDEB 2211 Yurt İçi Lisansüstü Burs Programı'na teşekkür ediyorum.

Son olarak, yaşamımın her aşamasında olduğu gibi doktora sürecimde de, ilgisini, desteğini, özverisini, sevgisini, saygısını esirgemeyen, benimle ağlayıp benimle gülen, kendimi ne vakit yorgun hissetsem elimden tutarak yeniden güç veren ve en önemlisi de bu çalışmamın ana materyali olan animasyonlardaki hikayelerimi ürettiğim hayal gücümün temelini oluşturan küçüklük masallarımı beni susturmadan ve hiç bıkmadan dinleyerek bu günlerimin temelini atan canım annem Feray AVCI'ya ve canım babam Zülküf AVCI'ya sonsuz kez teşekkür ediyorum. Özellikle el emeği göz nuru olan ADPÖ yönteminin eldivenlerini ve Çelesta karakterimin amigurimi bebeğini ören anneme bir kez daha teşekkür etmek istiyorum.

Ayça AVCI

26.02..2018

İÇİNDEKİLER

YEMİN METNİ.....	i
TEŞEKKÜR.....	ii
TABLO LİSTESİ.....	vii
ŞEKİL LİSTESİ.....	ix
ÖZET	x
ABSTRACT.....	xii
BÖLÜM I.....	1
GİRİŞ	1
1.1. Araştırmanın Problem Durumu.....	1
1.2. Müzik Eğitimi ve Çalgı Öğretimindeki Kullanılan Yöntemler.....	3
1.2.1. Suzuki Yöntemi	3
1.2.2. Orff Yöntemi	4
1.2.3. Kodaly Yöntemi	4
1.2.4. Carabo-Cone Yöntemi	5
1.2.5. Dalcroze Yöntemi	5
1.3. Piyano Öğretiminde Kullanılan Yöntemler (Metotlar)	5
1.3.1. Hanon metodu	6
1.3.2. Beyer metodu(op.101)	6
1.3.3. Czerny metodu	7
1.3.4. Burkard metodu.....	7
1.4. Eğitimde Program Geliştirme	7
1.5. Materyal Geliştirme	9
1.6. Eğitim ve Öğretim Teknolojisi	11
1.6.1. Eğitim Teknolojisi	13
1.6.2. Öğretim Teknolojisi	19
1.6.3. Eğitim ve Öğretim Teknolojisi Arasındaki Fark.....	22
1.7. ADPÖ Yönteminin Program Geliştirme Aşamaları.....	22
1.7.1. ADPÖ Yönteminin Eğitim Felsefesi.....	23
1.7.2. ADPÖ Yönteminin Öğretim Psikolojisi	24
1.7.3. ADPÖ Yönteminin Öğretim Modeli	26
1.7.4. ADPÖ Yönteminin Program Tasarımı.....	29
1.7.5. ADPÖ Yönteminin Öğretim Teknolojisi Modeli.....	30
1.7.6. ADPÖ Yönteminin Materyal Geliştirme Süreci	30
1.7.6.1. Senaryonun Yazılması	30
1.7.6.2. Senaryonun Animasyon Haline Getirilmesi.....	31
1.7.6.3. Bilgisayar Oyunlarının Belirlenmesi.....	31
1.7.6.4. Müziklerin Bestelenmesi.....	31

1.7.6.5. Diğer Materyallerin Tasarımı ve Hazırlanılması.....	32
1.7.6.6. Ders Kitabının Hazırlanması.....	32
1.7.6.7. Materyalin Uzman Kontrolüne Sunulması.....	33
1.7.6.8. Materyalin Test Edilmesi.....	34
1.7.6.9. Materyallere Son Halinin Verilmesi	34
1.7.7. ADPÖ Yönteminin Öğretim Tasarımı Modeli.....	34
1.8. Araştırmanın Amacı ve Önemi	53
1.9. Araştırmanın Problem Cümlesi:.....	55
1.10. Araştırmanın Alt Problemleri:	55
1.11. Sayıtlılar:.....	56
1.12. Sınırlılıklar:	57
1.13. Tanımlar	57
1.14. Kısaltmalar.....	58
BÖLÜM II	59
İLGİLİ YAYIN VE ARAŞTIRMALAR	59
2.1. Bilgisayar Destekli Eğitim	59
2.2. Animasyon Destekli Öğretim	64
BÖLÜM III	79
YÖNTEM	79
3.1. Araştırmanın Modeli.....	79
3.2. Araştırmanın Yöntemi	79
3.2.1. Araştırmanın Nicel Aşaması (Deneysel Yöntem).....	79
3.3. Katılımcı Grubu	84
3.3.1. Örneklem (Katılımcı Öğrenci) Seçimi.....	84
3.3.2. Örneklem Büyüklüğü (Çalışma Grubu Büyüklüğü)	85
3.4. Araştırmanın Uygulanacağı Kurum	86
3.5. Materyalin Test Edilmesi:	86
3.6. Veri Toplama Araçları.....	88
3.6.1. Nicel Veri Toplama Araçları.....	89
3.6.1.1. Piyano Başarı Testi (Ek 1)	89
3.6.1.2. Piyano Performans testi Rubrik (Dereceli Puanlama Anahtarı) (Ek 2-3)	95
3.6.1.3. Piyano Performans Testi Kontrol Listesi (Ek 4).....	98
3.6.2. Nitel Veri Toplama Aracı: Yarı Yapılandırılmış Görüşme Formu (Ek 5).....	101
3.7. Veri Çözümleme Teknikleri.....	103
3.7.1. Deneysel Yöntemdeki Veri Analizinin Puanlama Aşaması:	103
3.7.2. Görüşme Verilerinin Analizi.....	105
3.7.3. Deney ve Görüşme Verilerinin Ortak Analizi.....	106
3.8. Araştırmanın Geçerlik ve Güvenirliği.....	107

3.8.1. Araştırmanın Geçerliliği	107
3.8.2. Araştırmanın Güvenirliği	107
BÖLÜM IV	109
BULGULAR VE YORUMLAR.....	109
4.1. Piyano Başarı Testi için Tanımlayıcı İstatistikler	109
4.2. Alt Problemlere İlişkin Bulgular.....	112
4.2.1. Piyano Başarı Testine Ait Alt Problemlere İlişkin Bulgular.....	112
4.2.2. Piyano Performans Testine Ait Alt Problemlere İlişkin Bulgular.....	118
4.2.3. Görüşmelere Ait Alt Problemlere İlişkin Bulgular	125
4.2.4. Ders Süreçlerine Yönelik Uzman Görüşleri	132
BÖLÜM V	135
SONUÇ, TARTIŞMA VE ÖNERİLER.....	135
5.1. Sonuçlar	135
5.1.1. Araştırmanın Ana Probleminin Yanıtı	142
5.2. Öneriler	143
KAYNAKÇA.....	147
EK-1	157
EK- 2	163
EK- 3	164
EK- 4	165
EK-5	166
EK-6	169
EK-7	174
EK-8	175
EK- 9	177
EK-10	207
EK-11	210
EK-12	211
EK-13	212
EK- 14	213
EK-15	214
EK- 16	245
EK- 17	246
EK- 18	248

TABLO LİSTESİ

Tablo 1 “Piyano Kitabının Nasıl Olmasını İstersin? Sorusuna Verilen Yanıtlar”	33
Tablo 2 “Öğretmenlerin “öğrenciler niçin “legato” ve “staccato” çalmada bu kadar zorlanmaktalar?” ve “başlangıç aşamasında öğrenemediklerinde, bu tekniklerden yoksun olmaları ileriki yaşlarındaki performanslarını nasıl etkiliyor?” sorularına yanıtları”	40
Tablo 3 “Dersin Teorik- Uygulama yanının gösterildiği performans içerik matrisi”	42
Tablo 4 “Bilgi İletim Tasarımı”	47
Tablo 5 “Öntest-Sontest Kontrol Gruplu Deneysel Model”	81
Tablo 6 “Ön test-Son test Kontrol Gruplu Deneysel Modelinin Uygulama Aşamaları”	82
Tablo 7 “Katılımcı öğrencilerin deneysel aşamadaki dağılımları”	85
Tablo 8 “Piyano Başarı Testi’nin ilk halindeki kazanımlara göre soru sayısı dağılımı”	90
Tablo 9 “Piyano Başarı Testi Maddelerinin Güçlük Derecesi ve Ayrıcılık İndeksleri”	93
Tablo 10 “Piyano Performans Testi Rubrik Ölçme Aracının Ölçütlerine Göre Ağırlıklı Kappa Katsayıları ve Pilot Çalışmaya Katılan Öğrenci Sayısı”	96
Tablo 11 “Kontrol Listesinin Ölçütlerine Göre Ağırlıklı Kappa Katsayısı ve Pilot Çalışmaya Katılan Öğrenci Sayısı”	99
Tablo 12 “Deney Grubuna Ait Piyano Başarı ve Piyano Performans Testi için Tanımlayıcı İstatistikleri	110
Tablo 13 “Kontrol Grubuna Ait Piyano Başarı ve Piyano Performans Testi için Tanımlayıcı İstatistikler”	111
Tablo 14 “Deney ve Kontrol Gruplarının Ön test Piyano Başarı Puanlarının Karşılaştırılması”	112
Tablo 15 “Deney ve Kontrol Gruplarının Son test Piyano Başarı Puanlarının Karşılaştırılması”	113
Tablo 16 “Deney ve Kontrol Gruplarının Ön test – Son test Piyano Başarı Puanlarının Karşılaştırılması”	115
Tablo 17 ”Deney ve Kontrol Gruplarının Piyano Başarı Testi Puan Ortalamalarının	

SonTest-Kalıcılık testi olarak Karşılaştırılması	117
Tablo 18 “Deney ve Kontrol Gruplarının Ön-Test Piyano Performans Puan Ortalamalarının Karşılaştırılması”	119
Tablo 19 “Deney ve Kontrol Gruplarının Son-test Piyano Performans Puan Ortalamalarının Karşılaştırılması”	120
Tablo 20 “Deney ve Kontrol Gruplarının Ön-test ve Son-test Piyano Performans Puanlarının Karşılaştırılması”	121
Tablo 21 “Deney ve Kontrol Gruplarının Piyano Performans Testi Puanlarının Son-Test ve Kalıcılık testi olarak Karşılaştırılması”	124
Tablo 22 “ADPÖ yöntemiyle piyano öğrenen öğrencilerin ADPÖ yöntemine yönelik görüşlerine ait örnek ifadeler”	126
Tablo 23 “Öğrencilerin yöntem materyallerine (Animasyonlar (Ek-11-12), ders kitabı (Ek-15), hamur oyunu, renkli parmak eldiveni (Ek-14), bilgisayar oyunları (Ek13)) yönelik görüşmelerine ait çıkarımların frekans ve yüzde değerleri”	128
Tablo 24 “Öğrencilerin yöntem sürecine yönelik görüşmelerine ait çıkarımların frekans ve yüzde değerleri”	130
Tablo 25 “Öğrencilerin derste öğrenilenlerin kalıcılığına yönelik görüşmelerine ait çıkarımların frekans ve yüzde değerleri”	131
Tablo 26 “Uzmanların Örnek Tümceleri”	132
Tablo 27 “Uzmanların yöntem materyallerine (animasyonlar, ders kitabı, hamur, oyunlar, renkli parmak eldiveni) yönelik görüşlerinin sayı ve yüzdeleri”	133
Tablo 28 “Uzmanların yöntem sürecine yönelik görüşlerinin sayı ve yüzdeleri” ..	134

ŞEKİL LİSTESİ

Şekil 1 “Deney ve Kontrol Gruplarının Ön-test Piyano Başarı Puan Ortalamalarının Karşılaştırılması”	113
Şekil 2 “Deney ve Kontrol Gruplarının Son-test Piyano Başarı Puan Ortalamalarının Karşılaştırılması”	114
Şekil 3 “Deney ve Kontrol Gruplarının Ön-test ve Son-test Piyano Başarı Puan Ortalamalarının Karşılaştırılması”	116
Şekil 4 “Deney ve Kontrol Gruplarının Son-test ve Kalıcılık-Testi Piyano Başarı Puan Ortalamalarının Karşılaştırılması”	118
Şekil 5 “Deney ve Kontrol Gruplarının Ön-test Piyano Performans Puan Ortalamalarının Karşılaştırılması”	119
Şekil 6 “Deney ve Kontrol Gruplarının Son-test Piyano Performans Puan Ortalamalarının Karşılaştırılması”	121
Şekil 7 “Deney ve Kontrol Gruplarının Ön-test ve Son-test Piyano Performans Puan Ortalamalarının Karşılaştırılması”	123
Şekil 8 “Deney ve Kontrol Gruplarının Piyano Performans Testi Puan Ortalamalarının Son Test Kalıcılık testi olarak Karşılaştırılması”	125

ÖZET

7-9 YAŞ ARASI ÇOCUKLAR İÇİN “ANİMASYON DESTEKLİ PIYANO ÖĞRETİM YÖNTEMİ”

Araştırmanın amacı, 7-9 yaş arası öğrencilerin “legato-staccato” konusu üzerine planlanan on ders sürecinde kullanılan **ADPÖ (Animasyon Destekli Piyano Öğretim)** yönteminin, öğrencilerin piyano başarısı ve piyano performansı üzerine etkisinin ne olduğunun belirlenmesidir.

Araştırmayı özgün kılan ilk nokta, teknoloji çağı çocuklarının bilgisayarlı öğretim metoduyla piyanoyu ve kavramlarını daha iyi öğrenebileceklerine ve derslere daha da ilgiyle ve merakla gelebileceklerine dikkat çekmek, ikicisi daha önce dünyada müzik ya da piyanoya yönelik animasyonlar yapılsa da bu projedeki gibi sistematik ve metodolojik olarak ve hikâyeleştirilerek yapılan ilk örnek olması, üçüncüsü de Türkiye çıkışlı ve sadece müzik ile ilgili bir çizgi filmin kahramanlarını örnek alan çocukların sanatsal aktivitelerle daha çok ilgilenmelerinin önünün açılabilmesi ve dördüncü olarak da çizgi filmdeki kahramanların kullandıkları sihirli güçlerin “müzikal yetenekler” olması sebebiyle öğrencilerin müzik yapmanın ayrıcalıklı bir yetenek olduğunu ve önemini fark etmeleri sağlanır.

Araştırma nicel ve nitel olmak üzere iki aşamada yapılmıştır. Nicel aşamada öğrencilerin piyano başarısı ve piyano performansı üzerinde hangi yöntemin daha etkili olduğunun belirlenmesi için “**GPÖ (Geleneksel Piyano Öğretim) Yöntemi**” görenle “**ADPÖ Yöntemi**” gören iki grup, yarı deneysel desenlerden “Ön test- son test kontrol gruplu deneysel modeliyle” karşılaştırılmıştır. Gruplar, seçkisiz atamayı içermeyen yarı deneysel desenlerden eşleştirme deseni ile deney ve kontrol grubu olarak belirlenmiştir. Veri toplama araçları, zihinsel öğrenmelerin ölçülmesi için pilot çalışma ile güvenilirlik katsayısı 0,96 olarak belirlenen “piyano başarı testi”, psikomotor öğrenmelerin yani piyano performansının değerlendirilmesi için de maddelerinin güvenilirlik katsayısı hesaplanarak “veri toplama araçları” başlığında sunulan rubrik ölçme aracı ve kontrol listesi kullanılmıştır. Bu testlerle elde edilen nicel veriler, SPSS 18 paket program ile analiz edilmiştir. Araştırmanın nitel aşamasında ise “Yarı Yapılandırılmış Görüşme Formu” ile katılımcı öğrencilere yöntemler hakkındaki görüşleri sorulmuştur. Elde edilen nitel bulgular da, verilerin

azaltılması, kategorileştirilerek soru ve hipotezlerle ilişkilendirilip sunulması ve son olarak mantıklı bir içerikle sonuç çıkarılarak doğrulanması şeklinde analiz edilmiştir.

Araştırma Karşıyaka Belediyesi Konservatuarı'nda gerçekleştirilmiştir. Katılımcılar, konservatuara yeni gelen 7-9 yaş arasındaki nota bilmeyen 36 öğrenciden oluşmuştur. Öğrenciler eşleştirme yöntemiyle, deney grubuna 18, kontrol grubuna 18 öğrenci olarak ayrılmıştır. Hangi grubun deney, hangi grubun kontrol grubu olacağı random yöntemiyle belirlenmiştir. Öğrencilerle toplam 5 hafta süren (Haftada 2 saat yani toplamda 10 saat) bir öğretim süreci yaşanmıştır. Deney aşamasında dersler bir uzmana izletilerek, görüşme yapılan katılımcıların görüşleriyle ders içindeki hareketlerinin ne derece örtüştüğü kontrol ettirilmiştir.

ADPÖ yöntemi ile GPÖ yönteminin deneysel süreçle karşılaştırılmasında; ADPÖ yönteminin uygulandığı deney grubu öğrencileriyle GPÖ yönteminin uygulandığı kontrol grubu öğrencileri arasında ve tekrarlı ölçümlerle (ön-test,son-test, kalıcılık testi ölçümlerinde) elde edilen bulgulara göre piyano başarı puanları ve piyano performans testi puanlarının deney grubu (ADPÖ yöntemi uygulanan grup) lehine anlamlı farklılık olduğu bulunmuştur.

Görüşme sonuçlara göre, animasyonların, bilgisayar oyunlarının, piyano kitabının, renkli parmak eldivenlerinin ve oyun hamurlarının kullanılması, öğrenciler tarafından eğlenceli, dikkat çekici, öğretici, kalıcılığı güçlendirici, öğrenme ve yeniden hatırlamayı kolaylaştırıcı bulunmuştur. Netice olarak öğrenciler, piyano derslerinde bu materyallerin kullanılmasını sevmişlerdir.

Sonuçlara göre, teknoloji çağında yaşayan öğrenciler için, pirinç dolu şişeler, yoğurt kabından perküsyon aletleri gibi el yapımı materyallerle derslerin işlenmesi yeterli gelmemekte ve eğlenceli bulunmamaktadır. Çünkü öğrenciler bilgisayarla oynamaya ve animasyon izlemeye alışkındırlar. Dolayısıyla, öğrencilerin ilgilerinin, piyano derslerine devamlılıklarının, piyano başarılarının ve piyano performanslarının “Animasyon Destekli Piyano Öğretim Yöntemi” materyallerinin kullanılmasıyla arttırılabileceği düşünülerek ADPÖ yönteminin piyano derslerinde kullanımı ve yaygınlaştırılması önerilmektedir.

ABSTRACT

“THE ANIMATION SUPPORTED PIANO TEACHING METHOD” FOR CHILDREN AGED 7-9

The aim of this research is determined what is the influence of the students' piano success and performance by using “Animation Supported Piano Teaching” method is used in ten course planned on “legato-staccato” subject.

The first point that makes research unique is draw attention to that children of technology age can learn better and can join to lessons interestedly by using computerized teaching method. The second is being the first piano method example is created systematically, methodically and animated stories are used, even though animations are done for piano and music in the whole world. The third is ensuring that children are involved in artistic activities thanks to animations is only about music and made in Turkey. The forth is making students aware of the privilege of making and interested music thanks to watching magical power of animated characters.

The research was carried out in two stages as quantitative and qualitative. In quantitative stage, to determine which method is effective on students' piano success and piano performances, the control group ,who is educated by using Traditional Piano Teaching method, and the experimental group, who is educated by using Animation Supported Piano Teaching method, are compared by using “pretest posttest experimental design with control group” which is from semi-experimental desings. Groups were identified as experimental and control with maching design that is not including non-arbitrary assignment. Data collection tools are those: “piano success test” that is for mesuring mental learning and the confidence coefficient of the test is determined as 0,96 with pilot study. The other data collection tools are rubric measuring instrument and control list constitute piano performances tests. These tests are used for mesuring psychomotor skills. the datas obtained from these tests are analyzed by SPSS 18 program. In qualitative stage, sudents' opinions were obtained by using “semi-structed interview form” Datas are analyzed according to Dey's “qualitative analysis” technic. This technic includes

description, classification and correlation steps. The research has been realized in Karsiyaka Municipal Conservatory piano classes in Izmir province. 36 students who don't know to read note and are between the age of 7-9 constitute the population of the study. Students are divided into two groups as experiment group of 18 students and control group of 18 students. Separation of groups as control and experiment is determined by the random method. Students are taken piano lessons in five weeks (two hours a week). Lessons are in the experimental phase controlled by specialists. Then, these specialists' views and students' opinions were compared. Thus, validity and reliability of student opinions were checked. And also, in data collecting and analyzing processes, to increase the validity and reliability of the research, all the interviews were recorded and transcribed into text afterwards.

In experimental phase, in comparison of Animation Supported Piano Teaching method with Traditional Piano Teaching method, according to the findings were obtained from between the experiment group students who were subject to Animation Supported Piano Teaching method and the control group students who were subject to Traditional Piano Teaching method and repeated measurements, significant difference has been found in favor of the experiment group related with piano successes and piano performances.

According to interview results, using animations, computer games, piano teaching book, colorful finger gloves and play dough are thought to be entertaining, striking, instructive, persistence enhancer, facilitating learning and reviving in the mind, by students. In conclusion, students like using these materials in piano lessons.

According to these results, it can be said that for students who live in the age of technology, handmade materials, such as rice-filled bottles, percussions from yoghurt pots, are not sufficient to teach piano playing and using these handmade materials are not funny, because they are used to play computer and watch animations (cartoons). As a result, students' interests and continuities in piano lessons can be increased by using animation supported piano teaching method's materials.

BÖLÜM I

GİRİŞ

Bu bölümde araştırmaya ait kavramsal çerçeveden söz ederek problem durumu açıklanmış, araştırmanın amacı ve önemi, araştırmanın problem cümlesi ve alt problemleri, sayıtlar, sınırlılıklar ve tanımlara yer verilmiştir.

1.1. Araştırmanın Problem Durumu

Piyano öğretim süreçlerinde, doğru yöntemlerin kullanılmamasından kaynaklı olarak ortaya bir takım problemler çıkmaktadır. Bu problemler erken yaşlarda öğrencilere verilen piyano öğretimi sürecinde ortaya çıkar ise, ileriki yaşlarında düzeltilmesinde oldukça sıkıntı çekildiği görülmektedir. Sözü edilen bu durumu bir araştırma sonucuyla destekleyerek açıklamak yerinde olacaktır. Yazıcı (2013) tarafından, piyano öğretiminde karşılaşılan sorunları ortaya çıkarmak üzere, güzel sanatlar lisesinde görev yapan 54 piyano öğretmeni ile gerçekleştirilen araştırma sonrası şu sonuçlar elde edilmiştir:

Öğrenciler,

1. %90,7 oranında klavye karşısında doğru oturabilmektedir.
2. %72,2 oranında parmaklarını doğru basabilmektedir.
3. %64,8 oranında Fa-sol anahtarlarındaki notaları dikey okuma ve sesleme sorunu yaşamaktadırlar.

4. %35,2 oranında sus işaretlerine uyma **sorunları bulunmaktadır.**
5. %70,4 oranında değiştirici işaretleri tanıyıp, kullanarak çalabilmektedir.
6. %70,4 oranında bir anahtardan diğer anahtara geçerek çalma **sorunu yaşamaktadır.**
7. %70,4 oranında parmak numaralarına uyarak çalma **sorunu yaşamaktadır.**
8. %75,9 oranında deşifre yapabilme **sorunu yaşamaktadır.**
9. %42,6 oranında “Legato” çalış tekniğini **kullanamamaktadır.**
10. %53,7 oranında “Staccato” çalış tekniğini kullanma **sorunu yaşamaktadırlar.**
11. %82,4 oranında “Legato” ve “staccato” tekniğini her iki elde **çalamamaktadır.**
12. %75,9 oranında hız terimlerine uygun çalmada **sorun yaşamaktadır.**
13. %59,2 oranında gürlük terimlerine **uygun çalamamaktadır.**
14. %59,3 oranında anlatım terimlerine (nüans) **uygun çalamamaktadır.**
15. %83, 3 oranında parçaları akıcı bir biçimde çalma **sorunu yaşanmaktadır.**
16. %88,9 oranında temel ritim kümelerini doğru çalma **sorunu yaşanmaktadır.**
17. %14,9 oranında derse hazırlıklı **gelinmemektedir.**
18. %62,9 oranında hatalarını fark etme ve çözüm üretme kazanımlarını elde **etmedikleri** görülmektedir.

Yukarıdaki Yazıcı'nın araştırma sonuçları incelendiğinde görülmüştür ki, onsekiz (18) piyano becerisinin, onbeşinde (15'inde) problem yaşanmaktadır. Üstelik bu araştırmanın yapıldığı kurumun güzel sanatlar eğitiminin verildiği bir lise olması, o kadar yoğun eğitim ve öğretime rağmen erken yaşta kazanılamayan bu piyano davranışlarının daha sonradan edinilmesinin ne kadar güç olduğunu ve sorun olarak daha sonra ortaya çıktığını göstermektedir.

Bu araştırmada etkisi incelenen ADPÖ yöntemi de, tam da bu amaç ile geliştirilmiştir. Bu piyano sorunlarının ortaya çıkmasındaki en büyük etken, öğrencinin çalgı öğrenme ve çalışma disiplini edinememiş olması ve düzenli çalma alışkanlığını erken yaşlarda kazanamayışındandır. ADPÖ yöntemi, önce öğrenciye piyano dersini sevdirmeyi, daha sonra da piyanoyu yaşantısından bir parça haline

getirerek, her piyano dersinde öğrenciyi bambaşka yolculuklara çıkartıp merak ve ilgi duygusunu dinamik tutarak piyano çalmayı öğrencinin alışkanlığı halini aldırmayı hedeflemektedir.

Bu araştırmada da, Yazıcı'nın araştırma sonuçlarına göre 9. (Legato çalma tekniği),10. (Staccato çalma tekniği) ve 11. (Legato ve Staccato Çalma tekniklerinin her iki elde gerçekleştirilmesi) maddelerindeki sorunlar ele alınarak ADPÖ yöntemi ile çözüm getirilmesi araştırmanın problem durumunu oluşturmaktadır.

Araştırmanın problem durumunun kısaca açıklanmasının ardından, “Araştırmanın amacı ve önemi” başlığında yer alan açıklamaların daha net anlaşılabilmesi için, amaç ve önemlerden önce ADPÖ yönteminin ortaya çıkış sürecine ve kuramsal dayanaklarına açıklık getirilmiştir.

1.2. Müzik Eğitimi ve Çalgı Öğretimindeki Kullanılan Yöntemler

Başlıkta özellikle müzik eğitimi ve çalgı öğretimi olarak belirtilmesinin sebebi, genelde temel müzik eğitimi için kullanılan yöntemlerin, çalgı öğretiminde de yardımcı yöntem olarak kullanılmasıdır.

Yeri geldiğinde piyano öğretim sürecinde de yararlanılan, metodolojide yerini almış beş yöntem bulunmaktadır. Bu yöntemlere dair çokça kaynak bulunmasından ötürü bu araştırmada kısaca üzerlerinde durulmuştur.

1.2.1..Suzuki Yöntemi

Japonya'da Schinicki Suzuki tarafından geliştirilen bu yöntem, öncelikle keman için geliştirilmiştir. Bu yöntem, çocuğun dili küçük yaşta öğrenme yeteneğinden yola çıkarak ortaya konulmuştur. Buna göre çocuğa çalgı eğitimi, tıpkı dil gibi kulaktan yapılmaktadır. “Bu sisteme göre çocuk haftalık dersinin dışında ve diğer uğraşlarının yanı sıra her gün annesinin gözetiminde, o hafta çalacağı parçayı kasetten dinler, kasetten dinlediği parçayı çalar ya da çalışır.” (Özen, 2004, s.61)

Yani öğrenci dinlediği müziği kulaktan ezberleme ile çalgısını öğrenir. Bu yöntem özellikle okul öncesi yaş grubuna ait olduğundan derslerin sürecinde ebeveylelerin de bulunması istenir.

1.2.2. Orff Yöntemi

Alman besteci Carl Orff tarafından öne sürülen bu yöntemde, öğrencinin ritim duygusu, hayalgücü ve bu doğrultuda yaratıcılığının geliştirilmesi hedeflenmektedir. Yöntemin içeriğinde çeşitli çalgılar bulunmaktadır. Bu çalgıların tümüne de “orff çalgıları” adı verilmektedir. Ancak yöntemde, öğrencinin kendi bedeniyle müziğini yapabilmesine olanak vermek üzere beden perküsyonu da kullanılmaktadır. Bu yöntem aslında temel müzik öğretim yöntemi olarak geçse de, piyano derslerinde yardımcı yöntem olarak bazı kavramların öğretiminde faydalanılmaktadır.

1.2.3. Kodaly Yöntemi

Macar besteci Kodaly aynı zamanda bir eğitici. Bu sebeple çocukların müzik öğretimi üzerine geliştirdiği yönteme göre, müzik eğitimi çocuklara küçük yaşta verilmelidir. Bu yöntemde, çocukların iki ya da üç yaşlarında temel müzik kavramlarını şarkı söyleme, dans etme, değişik biçimlerde el çırpma ve oyunlar yoluyla kazandıkları bilgi ve beceriler, daha çok kulak eğitimi ve şarkı söylemeyle ilgilidir. Kodaly prensiplerinin merkezinde çocuğun kendi ülkesinin halk müziği ile şarkı söylemeyi öğrenmesi vardır. Bir sesin algılanmasından, duyulan notanın veya aralığın yazılmasına kadar bu yöntemde, el işaretleri ve nota isimlerinden oluşan heceler kullanılır. Aynı zamanda enstrüman öncesi hazırlık eğitimi niteliği taşıyan bu yöntemde öğretmen ve aile iş birliği önem taşımaktadır (Tufan, 1995, s. 36). Bu yöntem, diğer yöntemlerde olduğu gibi, piyano (çalgı) öğretiminde bir yardımcı yöntem olarak yerini almıştır.

1.2.4. Carabo-Cone Yöntemi

Bu yöntem de diğerlerinde olduğu gibi okul öncesi çocuklara yöneliktir. Müzik kavramlarını somut bir içerikle öğrencilere aktarma esasına dayanmaktadır. Örneğin, çocuklara Do major akoru öğretilmesi isteniyorsa, bir çocuğa do sesi, diğerine mi bir diğerine de sol sesini seslendirmesi söylenir. Bu şekilde çocuğun yaşayarak öğrenmesi sağlanır.

1.2.5. Dalcroze Yöntemi

Besteci ve armoni eğitmeni olan Emile Jacques Dalcroze tarafından geliştirilen bu yöntemin amacı, çocuğun müzik kulağını, ritim duygusunu ve diğer yöntemlerdeki gibi yaratıcılığını oyunlarla ve özellikle jimnastikle geliştirmektir. Diğer önemli nokta ise öğrencinin bu yöntemde aktif dinleyici olması ve fiziksel tepki vermesinin yer almasıdır. Bu yöntem de, çalgı öğretim sürecinde kullanılan yardımcı yöntemlerdendir.

Yukarıda kısaca açıklamaları yapılan yöntemler, müzik eğitiminde temel oluşturan yöntemlerdir. Her birinin kendi içinde programlanmış sistematik bir yapısı bulunmaktadır. Ancak çağ değişmekte olduğundan artık bu yöntemlerin günümüze göre uyarlanmış hallerine de yer verilmesi gerekmektedir. Bu noktada piyano öğretim sürecine yeni program denemeleri ile katkılar yapılması yerinde olacaktır.

1.3. Piyano Öğretiminde Kullanılan Yöntemler (Metotlar)

Piyano çalgısı, müzik eğitimcileri tarafından, müziği çalma, dinleme ve okuma becerilerini kazanma, müziği anlama, müzik bilgisi oluşturma ve diğer müzik çalışmalarına temel oluşturma bakımından, en evrensel olmasının yanı sıra en temel çalgı olarak da kabul edilmektedir. Bu nedenle piyano öğretimi, müzik programlarının vazgeçilmez bir parçası olarak görülmektedir. (Kasap, 2004, s. 160).

Ancak tıpkı müzik eğitiminde doğru yöntemin aranıldığı gibi piyano öğretimi

sürecinde de doğru yöntemlerin kullanılmasıyla artık daha da kıymetlenen zaman, öğrenciler için verimli bir şekilde kullanılmış olur.

Doğru yöntem, Böhmova (1973) tarafından ifade edilen iyi düzeyde piyano çalabilmenin şu sekiz özelliğini öğrenciye kazandırabilmelidir:

- 1- Doğru bir ritimle çalabilmek, 2- Elleri güzel tutabilmek,
- 3- Klavyenin karşısına iyi oturmak 4- Kesin ve temiz çalabilmek,
- 5- Çıkıcı ve inici pasajları iyi çalabilmek,
- 6- Doğru parmaklar ile çalabilmek,
- 7- Keyif vererek çalabilmek,
- 8- Süslemeleri iyi yapabilmektir. (Böhmova'dan ,1973 Aktaran Gültek, 2004, s.4)

Piyanodan ve öğretiminde kullanılan yöntemde olması gerekli niteliklerden söz ettikten sonra, piyano öğretiminde olmaz olmaz sayılacak birkaç metottan bahsetmek yerinde olacaktır. Piyano öğretiminde kullanılan yöntemler genelde Fransızca'dan dilimize geçen “metot” (*Fr. methode*) sözcüğü ile birlikte kullanılmaktadır. Örneğin piyano başlangıç öğretiminde en çok kullanılan metotlar:

1.3.1. Hanon metodu

Charles Louis Hanon tarafından yazılan, içinde 60 adet parmak egzersizinin bulunduğu ve bu 60 egzersizin 60 dakikada çalınması ile virtüözlük kademesine geçilecek düzeye gelineceğini ön gören ve o düzey için gereken tekniksel parmak egzersizlerini içeren bir metottur.

1.3.2. Beyer metodu(op.101)

Ferdinan Beyer tarafından yazılan, yine piyanoya başlangıç düzeyinde olan öğrencilerin, notaları, nota değerlerini, anahtarları, parmak numaralarını, dizileri, akorları, notaların tuşe üzerindeki yerlerini, ölçü belirteçlerini, diyez-bemolleri öğrenebildiği, öncelikle her iki eli de Sol anahtarında başlatan ve daha sonra Fa anahtarını sol ele getiren etütlerin yer aldığı bir başlangıç metodudur.

1.3.3. Czerny metodu

(op.599) Carl Czerny tarafından yazılan, yeni başlayanlara yönelik hazırlanmış, içinde 100 adet piyano etüdünün bulunduğu, tıpkı Beyer metodunda olduğu gibi iki elin de Sol anahtarıyla başladığı daha sonra Fa anahtarına geçişin yapıldığı bir metottur.

1.3.4. Burkard metodu

Alexander Burkard tarafından 1906 yılında geliştirilen bu metot, piyano çalmaya Orta Do notasına iki elin baş parmaklarının yerleştirilmesiyle başlanacağını önermektedir. Bu metot diğer metotlara göre daha yenidir ve Orta Do notasını ortak kullanarak Fa ve Sol anahtarıyla aynı anda başlamayı önermektedir.

Burada belirtilen piyano metotları sadece var olan piyano metotlarına örnek olması açısından sunulmuştur. Bu araştırmada sözü edilen bu dört piyano metodunun seçilme sebebi, en yaygın kullanılır olmalıdır.

Yukarıda sözü edilen metotların her biri, günümüzden çok önce ortaya çıkan metotlardır. Ancak şu anda teknoloji çağını yaşadığımız için her şey çok çabuk değişebilmektedir. Bu sebeple bir önceki başlıkta bahsedilen Suzuki, Orff, Kodaly, Carabo-Cone ve Dalcroze yöntemleri gibi kendi içinde programı olan, ancak bir yandan da yukarıda kısaca içerikleri belirtilen piyano metotlarındaki gibi piyanoya ait teknikleri ve diğer içerikleri öğreten etüt, egzersiz ve eserlerin yer aldığı yeni bir yöntemin, günümüz şartları ve teknolojisine göre uyarlanarak ortaya konulması ve yeni bir piyano öğretim programıyla sunulması yerinde olacaktır.

1.4. Eğitimde Program Geliştirme

Her program bir ihtiyaçtan yola çıkılarak geliştirilmektedir. Bu sebeple en başta ortaya bir ihtiyacın ya da başka bir deyişle çözülmek istenen bir eğitim-öğretim probleminin konulması ve geliştirilen program ile ona çözüm bulunması

gerekmektedir. Bu doğrultuda denilebilir ki, eğitimin ele alması gereken konulardan biri de ihtiyaçların karşılanmasına aracı olmaktır. (Rüzgar ve Aslan, 2014)

Program geliştirme, bir tasarım sürecidir. Eğitimde yer alan tüm süreçlerin, çeşitli değerlendirmeler neticesinde netleştirildiği ve belirli normlar çerçevesinde şekillendirildiği bir bütündür. Bu tasarım süreci, hedeflerin belirlenmesi, içeriğin düzenlenmesi, uygulanacak yöntem-teknikler ve yapılacak ölçme-değerlendirme işlemleri için temel oluşturmaktadır. (Saylor, Alexsander ve Lewis, 1981)

Piyano Öğretiminde Program Geliştirme

Yeni bir yöntemin ortaya konulmasında program geliştirmenin etkililiğine dair alan yazın incelendiğinde şu araştırmaya rastlanmıştır: Otacıoğlu (2005) tarafından hazırlanan “Müzik Öğretmenliği Piyano Dersi İçin Bir Model Denemesi” adlı doktora çalışmasında, deneysel yöntemle öntest son-test deney deseni kullanarak programlı öğretim modelinin piyano dersindeki etkililiğini ortaya çıkarma istenmiştir. Bu amaçla müzik öğretmenliği bölümündeki 1. sınıftan seçilen katılımcı öğrencilerin güz döneminde, deney grubuna programlandırılmış öğretime dayandırılmış piyano öğretimi, kontrol grubuna da klasik piyano öğretimi verilmiştir. Araştırmada programlandırılmış öğretime dayalı bir saatlik piyano dersinde, yeni oluşturulan bir materyal veya teknik kullanılmamış, sadece öğretilecek olan konuların hangi sıra ile yapılacağı belirlenmiş yani programlanmıştır. Bu noktada dikkate alınan tek unsur, programlı öğretim kapsamındaki “dikkat çekme, güdüleme, gözden geçirme, derse geçiş (hangi soruların ve etkinliklerin yaptırılacağına dair karar verilen bölüm) ve sonuçta da nasıl değerlendirileceği” basamaklarıdır. Bu basamaklar da, aslında tıpkı klasik bir piyano dersi gibi öğretmen anlatımı ve gösterimi olarak gerçekleşmektedir; ancak tek fark neyin hangi sıra ile yapılacağının belirlenmiş olmasıdır. Deney sonucunda yapılan “başarı testi” değerlendirme neticelerine göz atıldığında, deney grubunun ön-test son-test sonuçları arasında anlamlı fark bulunduğu, kontrol grubunun da aksi olarak ön-test son-test sonuçlarının arasında anlamlı fark bulunmadığı belirlenmiştir. Ayrıca gruplardan, deney grubu kontrol grubuna oranla daha başarılı olarak belirlenmiştir. Bu da programlı öğretimin

öğrenci başarısına olumlu katkı sağladığını göstermektedir.

Bu sebeple denilebilir ki, piyano öğretim sürecini etkin kılmak için öncelikle bir programının olması gerekmektedir.

“Bir eğitim programı geliştirilmeden önce, öncelikle eğitim programının belli bir tasarım yaklaşımına göre yapılandırılması gerekmektedir.” (Yakar, (2016, s.3)

Bu araştırmada öne sürülen ADPÖ yönteminin program geliştirme sürecine, gerekli açıklamalar yapıldıktan sonra “ADPÖ yönteminin geliştirilmesi” başlığı altında yer verilmiştir.

Program geliştirmenin yanında bir programın olmazlarından araç-gereçler yani materyallerin varlığı da çok önemlidir. Buna göre bir program geliştirildikten sonra o programın ihtiyacını karşılayacak, materyallerin de geliştirilmesi gereklidir.

1.5. Materyal Geliştirme

“Öğretim materyalleri, öğrenme süreci içerisinde öğretmen tarafından değişik ortamlarda öğrencilere sunulan araçlardır. Bu araçlar; basılı materyaller, fotoğraflar, maketler gibi ilk bakışta anlaşılır nesneler olabileceği gibi içeriğine erişmek için daha yüksek teknolojiye gereksinim duyulan ses kasetleri, videolar, CD’ler, internet sayfaları, çeşitli yazılımlar gibi ortamlarda da sunulabilir.” (Kaya, 2006, s.26)

Bu noktada günümüzde, teknoloji tabanlı olarak çokça materyal gelişimi olduğu görülmektedir. Bunun sebebi ise, yeni çağın çocuklarının ilgisini derse kanallı edebilmektir.

Piyano Öğretiminde Materyal Geliştirme

Piyano öğretiminde kullanılmak üzere günümüzde birçok materyal geliştirilmektedir. Hepsinin ortak yanına bakıldığında temeline “teknolojiyi”

almalarıdır. Gerek bilgisayar, gerek tablet, gerekse akıllı telefonlarda kullanılabilen uygulamalar geliştirilerek artık öğretim süreçlerine farklı boyutlar getirilmeye başlanmıştır. Belirtilen cihazlarda kullanılarak piyano öğretimini desteklediğine inanılan birkaç uygulamaya örnek verilirse, “pianist”, “piano teacher”, “Synthesia”, “Perfect Piano” gibi uygulamaların varlığından söz edilebilir. Buna yönelik alan yazında rastlanan bir çalışma incelendiğinde, genel müzik eğitimi ve ayrıca çalgı öğretiminde kullanılabilecek çeşitli yazılımların günümüzde olduğundan bahsedilmektedir. Koç (2004) tarafından yapılan araştırmanın neticesinde, dünya üzerinde müzik eğitimleri için kullanılan multimedya tabanlı eğitim yazılımları açıklanmıştır. Bu araştırma incelendiğinde, birçok müzik eğitim yazılımlarından bahsedildiği görülmektedir. Kullanılan yazılımlar, onları kullanan farklı yaş grubu ve statüdeki bireylere göre ayrıca sınıflandırılmaktadır. Araştırma kapsamında, bilgisayar destekli müzik yazılımları önce dörde ayrılmıştır. Bunlar, müzik eğitim programları, pratiğe ve uygulamalara dayalı yazılımlar, nota yazım programları ve son olarak da birçok devinimle müzik yapmaya yarayan “sequencer” sistemleridir.

Müzik eğitimi yazılımları çerçevesindeki programlara örnek olarak şu isimler verilmiştir: “Early music skills”, “MusicAce”, “Sound Concentration”, “Simon Game- Ear Training”, MIBAC Music Lessons”, GUIDO Music Learning System”, “Listen”, “Play It By Ear”

Bunların dışında öğrencinin yaşına ve sınıfına göre de ayrılan programlar mevcuttur. Örneğin ilkokul ve ortaokul seviyesindeki müzik eğitim yazılımları, öncelikle müzik bilgisine dayandırılmadan, belli basit kalıplar kullanılarak yapılmıştır. Örneğin, daha çok doğaçlamaya ağırlık veren, öğrenciye doğaçlama üzerine analiz şansı veren bu yazılımlardan biri “Making Music” yazılımıdır. Ardından gelen “Essentials of Music Theory” yazılımı da daha çok müziğin temel yapılarını (nota, sus işaretleri, vb.) öğretmek üzere tasarlanmıştır. Bunun dışında, Batı ülkelerinde popüler olarak kullanılan “Music Ace 1&2” programı da temel müzik eğitimi vermektedir.

Yukarıda ismi geçen “Making Music, Essentials of Music Theory ve Music Ace 1&2” adlı programlar, her ne kadar bilgisayar tabanlı olarak müzik eğitiminde yer alsalar da, hiçbirinde ADPÖ yönteminde olduğu gibi müzik bilgisi aktarımını animasyonların hikâyeleri içinde yapmamaktadır. Sadece notaları bazen renkli bazen de renksiz görsellerle ve ses efektleriyle (sadece nota seslerini duyurmak adına) salt didaktik bir sunumla öğretmektedirler. Dünya üzerinde de daha yeni yeni araştırma konuları kapsamında yer bulan “Multimedya, bilgisayar destekli ya da teknoloji destekli müzik eğitimi” adına her ne kadar çeşitli program denemeleri yapılsa da, ADPÖ yöntemiyle bu programlara yeni bir soluk getirilmiş olup, animasyonlar, ders kitabı ve diğer materyallerle birlikte öğrenciyi birçok yönden yakalayarak tam bir öğretim yöntemi ortaya konulması temel hedef olarak belirlenmiştir. Bu da dünya da bir ilk olarak yerini bulacaktır.

Yukarıda sözü edilen araştırma neticesinde görülmektedir ki, materyal geliştirme artık teneke kutularına pirinç doldurulması ya da yoğurt kaplarından davul yapılmasının ötesine geçmektedir. Artık devir, teknoloji devridir. Çocukların ilgisini teknolojik materyallerle çekmek daha olağandır. Bu sebeple de eğitimde ve öğretim süreçlerinde teknolojinin bulunması artık şart olmuştur.

1.6. Eğitim ve Öğretim Teknolojisi

Teknoloji sözcüğü, kavram olarak zihinlerde tasavvur edildiğinde, gelişimin ve ilerlemenin ortak paydada yer aldığı tüm fikirleri akıla getirmektedir. Buna dair de birçok tanım bulunduğu bir gerçektir. Ancak, bir öğretim yönteminin geliştirildiği bu çalışmada, teknoloji, problem çözen yanıyla daha çok anılacağından ötürü şöyle bir tanım yerinde olacaktır: “Makine kullanımının yanı sıra teknoloji, sistemler, işlemler, yöntemler ve kontrol mekanizmalarıyla hem insanlardan hem de eşyalardan kaynaklanan sorunlara, bu sorunların zorluk derecesine teknik çözüm olasılıklarına ve ekonomik değerlerine uygun çözüm üretebilmek için bir bakıştır.” (Finn’den aktaran Demirel ve Altun, 2009, s.10) Ünlü eğitim teknoloğu olan James Finn’in, teknolojiyi çözüme yönelik destek olarak ele alıp vurgulaması, onu diğer tanımlardan ayırmaktadır. “Diğer tanımlar” nitelemesiyle anlatılmak isteneni, biraz daha

netleştirmek adına, başka teknoloji tanımlarına da aşağıda yer verilmiştir. Böylece, Finn'in tanımının diğerlerinden farklılığı daha net anlaşılabilecektir.

- a) “Teknoloji, en yalın anlamı ile kuramsal bilgilerin ve bilimsel yasaların uygulamaya dönüştürülmesi işidir.” (Findan’dan aktaran Yanpar, 2007, s. 3)
- b) “Can’a göre de teknoloji mal ve hizmet üretmek amacıyla eldeki bilgi ve tekniklerin kullanılmasıdır.” (Yanpar, 2007, s.3)
- c) “Teknoloji, bilimin üretim, hizmet, ulaşım vb. alanlardaki sorunlarına uygulanışıdır.” (Alkan’dan aktaran Demirel ve Altun, 2009, s.10)
- d) “Başka bir tanıma göre; teknoloji, insanın bilimi kullanarak doğaya üstünlük kurmak için tasarladığı rasyonel bir disiplindir.” (Simon’dan aktaran Demirel ve Altun, 2009, s.10)

Yukarıdaki tanımların sayılarını arttırmak mümkündür; fakat bunun niceliğinden öte niteliğiyle ilgilenmenin doğruluğuna inanarak dört seçkin tanımlamayla sınırlı tutulmuştur.

Görüldüğü üzere, James Finn'in tanımının vurgulamış olduğu, teknolojinin çözüm üretmek üzere kullanılması, araştırmamız için önemli bir noktadır. Çünkü araştırmanın ana hedefleri olan, 7-9 yaş arası çocukların, piyanoya başlangıç aşamasında, ders içindeki dikkatlerinin dinamik tutulmasıyla öğrencilerin piyano başarılarının ve piyano performanslarının olumlu yönde gelişmesiyle öğrendikleri bilgilerin daha sonra unutulmaması yani kalıcılıklarının sağlanması, ADPÖ yöntemiyle gerçekleştirilmeye çalışılmaktadır.

Ayrıca, Finn'in tanımını araştırmanın konusuna yakın kılan diğer gerçeklik de, tanımın, “teknoloji” kelimesinin, insanlara anımsattığı “makineleşme” ifadesini aşan yanıdır. Yani, teknoloji denilince ilk akla makineleşme gelse de, aslında teknolojinin bunun da ötesinde olduğunu gösteren bir tanım olmasıdır. Çünkü ADPÖ yönteminin içinde, salt bilgisayar odaklı bir eğitimden değil, bunun yanında animasyonların içeriğiyle paralel gidecek bir kitap ve öğrencinin etkinliklerde kullanacağı diğer materyaller de yer almaktadır. Görülmektedir ki, “Makine kullanımının yanı sıra teknoloji, sistemler, işlemler, yöntemler ve kontrol

mekanizmalarıyla hem insanlardan hem de eşyalardan kaynaklanan sorunlara, bu sorunların zorluk derecesine teknik çözüm olasılıklarına ve ekonomik değerlerine uygun çözüm üretebilmek için bir bakıştır.” tanımında altı çizili olan ifade, araştırmanın teknolojik tabanını temsil eden türdendir.

1.6.1. Eğitim Teknolojisi

Eğitim teknolojisinin bir bilim dalı olarak ortaya konulması psikolog Skinner’le gerçekleşmiştir. (Rıza, 1997 s.25, p. 3) Eğitim teknolojisinin tanımı: “değişik bilimlerin verilerini, özel hedef, yöntem, araç ve gereç, ölçme ve değerlendirme gibi eğitimin geniş alanlarında uygulamaya koyan, uygun maddi ve manevi ortamlarda insan gücünün en iyi şekilde kullanılmasını, eğitim sorunlarının çözülmesini, kalitenin yükseltilmesini, verimliliğin arttırılmasını sağlayan bir sistemler bütünüdür.” (Rıza, 1997, s.28, p.3)

Prof. Dr. Enver Tahir’e göre, (1997) bir dersin içeriğindeki kaynaklar arasında yazıların görüntülerle desteklenmesi öğrencilerin ilgisini çekmektedir ve bıkmalarını engellemektedir. Bunun yanında içerikle ilgili soruların sorulması da öğrencilerin konsantrelerinin devamlılığını sağlamak ve bilgilerin kalıcılığı açısından önem taşımaktadır. Öğrencilerin soruları cevaplamaları için düşünme payı verildikten sonra doğru cevapların başka bir kaynak tarafından sunulması gereklidir. (Rıza, 1997, s.38)

ADPÖ yönteminde de, öğretilenler ara ara öğrencilere sorularak kendi cümleleriyle tekrar etmeleri sağlanmaktadır.

“Eğitim teknolojisi öğretmenin rolünü genişletmiştir. Buna göre; öğretmen, bir yönetici rolünü üstlenmektedir. Öğretmenin en azından; 1- planlarını düzenlemek, 2- kaynaklarını organize etmek, 3- rehberlik yapmak, 4- araştırmak, 5- üretmek ve 6- kontrol etmek üzere altı görevi bulunmaktadır.” (Rıza, 1997, s.39, p.4) ADPÖ yönteminde de, öğretmen, ders öncesi araştırma yaparak planları yapan, kaynakları organize eden, üreten, dersi baştan sona baskıcı olmadan kontrol eden bir rehber

görevindedir.

“Değişiklik, zenginlik anlamına gelmektedir. Bu durum, öğrencilerin uzun süre konsantrasyonlarını korumalarını sağlamaktadır.” (Rıza, 1997, s. 43, p.1) ADPÖ yöntemi de, içeriğinde barındırdığı değişik materyaller ile (animasyonlar, oyunlar, kitap, oyun materyalleri) derse değişiklik katmakta ve dikkat süreleri küçük yaşlarda çok uzun olamayan öğrencilerin dikkatinin dağılmasını önlemektedir.

“Yaratıcılığı gerçekleştiren araç ve gereçlere ağırlık verilmelidir. Bunların başında öğrenme paketlerinin üretilmesi gelmektedir. Bu tür üretim, öğretmen ve öğrencilere sistemli çalışmayı da öğretmektedir.” (Rıza, 1997, s. 43, p. 4) Bu araştırmada da ADPÖ yöntemi, bir öğretim paketidir ve hem öğretmenlere hem de öğrencilere sistemli çalışma imkânı sunmaktadır.

Gropper’e (1963) göre; bir resim bin kelimeye eşittir. (akt. Rıza, 1997) “Öğretim araçları sadece resimlerle sınırlı kalmamaktadır. Görevlerini resimlerden daha iyi yapan öğretim araçları da bulunmaktadır.” (s. 66, p.1) Bu noktada, ADPÖ yöntemindeki animasyonlar, canlanmış karelerle resimlerin ötesine geçebilmektedir.

Rıza’ya (1997) göre; eğitim teknolojisinin bir takım yararları bulunmaktadır. Bunlar “dolaylı yararlar” ve “dolaysız yararlar” olarak iki grupta toplanmıştır. Dolaylı yararlar başlığı altında şunlara yer verilmiştir:

a) Yaratıcılığa Sevk eder: Öğretmen ve öğrenciler gelişime ayak uydurmak adına, teknolojik araç gerekleri kullanarak yeni fikirler ortaya atarak yaratıcılıklarını pekiştirirler. ADPÖ yöntemi de, yeni çağın çocuklarını yakalayabilmek adına geliştirilmiştir.

b) Öğretmenin Rolünü Genişletir: Öğretmen eğitim teknolojisinden yararlandıkça “bilgi aktaran” sıfatının dışına çıkarak artık bir rehber ya da yönetici durumuna gelir. Dersin içeriğini en kısa sürede, en keyifli şekilde, öğrencilerini motive ederek verebileceği bir ortam hazırlar ve dersin amacına kısa sürede ulaşarak diğer etkinliklere daha fazla zaman arttırabilir. ADPÖ yönteminde de, öğretmen

rehber rolünü üstelenmektedir.

c) Fırsat Eşitliğini Gerçekleştirir: Teknolojik araçlar sayesinde bilgiler kısa sürede daha büyük kitlelere kolayca ulaşabilmeyi sağlamaktadır. Örneğin kaliteli bir eğitici film televizyonda yayımlandığında, köyden şehre her yandaki öğrencilerin aynı filmi izleme ve o filmde bir şeyler öğrenme şansı doğacaktır. Bu da eğitimde fırsat eşitliğine ortam sağlayacaktır. ADPÖ yöntemi de, ister paket tasarım halinde, istenirse de içeriğindeki animasyonları televizyonda yayımlanarak bir çok kitlenin piyano (müzik) dersi alması sağlanabilir.

d) Motivasyon Yaratır: "...motivasyon bulunmadığı hallerde yetenek yalnız başına yeterli olmamakta ve dolayısıyla büyük kayıplar meydana gelmektedir. Araştırmalar zekadan daha fazla motivasyonun başarıyı etkilediğini kaydetmiştir." (s. 70, p.1) Teknolojik araç ve gereçlerin eğitimde kullanılmasıyla öğrencilerin zevkle, konuyla daha fazla ilgilenmeleri ve zaman ayırmaları sağlanabilecektir. (s. 70) ADPÖ yöntemindeki, animasyonlar, oyunlar ve çeşitli etkinliklerle öğrencilerin motivasyonlarının da artacağı düşünülmektedir.

e) Eğitimi Bireyselleştirir: Öğrenciye değişik öğrenme alternatiflerinin sunulmasında eğitim teknolojisinde kullanılan çeşitli araçlardan yararlanmaktadır. Çünkü her öğrencinin kendine göre bir öğrenme durumu bulunmaktadır. Kimi duyarak, kimi görerek, kimi okuyarak, kimi de yaparak daha kalıcı öğrenir. Bazen de tüm bunların bir arada olduğu araçlarla öğrenenler de vardır. ADPÖ yöntemi de, içeriğindeki materyaller ile çeşitli duylara hitap ederek, öğrenmeyi tetiklemektedir.

f) Serbest Eğitimi Sağlar: Öğrenciler açısından serbest eğitim, zaman ve mekan sınırlaması olmadan anlamına gelir. Öğretmenler açısından ise, konular teknolojik araçlar sayesinde kısa zamanda aktarıldıktan sonra diğer etkinliklere fazladan zaman kalması anlamındadır. ADPÖ yöntemindeki animasyon ve oyunlar tekrar tekrar istenildiği zaman uzaktan ya da yakından birerbir eğitimle kullanılabilir niteliktedir.

g) Birinci Kaynaktan Bilgiyi Sağlar: Öğrenciye bilgiyi doğrudan sunan, "...teyp, radyo, slayt, film, video ve televizyon yayınları birinci kaynak olan olgu, olay, nesne veya yazar v. b. gibi olanlarının ses ve görüntülerini sınıfa getirerek öğrencilere daha da somut ve kalıcı bilgiler kazandırmaktadır." (s. 73, 2) ADPÖ yönteminde de, birincil kaynak olan animasyon ve oyunlar vardır.

h) Kopya Edilebilen Bir Sistem Oluşturur: Böylelikle daha fazla kesime bilgiler birincil kaynak olarak ulaştırılmış olur. ADPÖ yöntemindeki animasyonları ve oyunları içeren bilgisayar uygulaması ile ders kitabı çoğaltılabilir niteliktedir.

Dolaysız Yararlar:

a) Öğrenmeyi Kolaylaştırır: Birden çok uyararla birlikte birden çok duyuya hitap ederek kalıcı öğrenmelere zemin hazırlamaktadır. Öğrenciye bilgiyi çeşitli halleden sunarak (sesli, görsel, v.b.) anlaşılır mesajlar verir. ADPÖ yöntemi, hem görme, hem dinleme hem de dokunmaya hitap ederek kalıcı öğrenmeyi destekleyebilmektedir.

b) Aktif Öğrenmeyi Sağlar: “ Araç ve gereçler kullanılırken gösteri durdurularak veya sona erdiğinde tartışmalar açılarak öğrencilerde tepkiler uyandırılabilir.” (s.75, p.2) Sonuç olarak tartışılan konularda akla yatan fikirler uygulamaya konulurken yatmayanlar reddedilir. ADPÖ yöntemindeki bilgisayar uygulamasında, animasyonlar ve oyunlar istenildiğinde durdurulabilir ve çalıştırılabilir olduğundan hem öğrencileri sürekli aktif tutar (yani sadece tek bir etkinlikte pasif halde bırakmaz.) hem de soru-cevaplar, çeşitli materyalleri kullanmalar öğrencilerden geri tepkiler alma şansı da sunarak onları yine aktif duruma getirir.

c) Somut Öğrenmeyi Gerçekleştirir: Özellikle salt bir kez dinleme ile bir konuyu hemen anlayamayan öğrenciler için bazı bilgilerin çeşitli şekillerde somut olarak sunulması kalıcı öğrenme adına daha akla yatkındır. Bu durum her ne kadar sadece küçük yaştaki çocukların eğitiminde kullanıldığı düşünülse de üniversite çağındaki öğrenciler için de bilginin somut halde sunulması öğrenmenin kalıcılığını etkilemektedir. Piyano ve temel müzik eğitimindeki kavramlar genelde soyut kaldığı için ADPÖ yöntemindeki animasyonlar, oyunlar ve etkinlik materyalleri ile görsel ve işitsel anlamda somut hale getirilebilmektedir.

d) Aşamalı Öğrenmenin Temelini Kurar: Örneğin bir kelebeğin gelişimi ile ilgili öğrenciye film, slayt gibi görseller eşliğinde bilgiler sunulduğunda, öğrenci kelebeğin gelişimini aşama aşama gördükçe gelişimi tüm gerçekliğiyle yakında görme şansına sahip olabilecek. ADPÖ yönteminde de, piyanoda bir tekniğin aşama aşama nasıl yapılacağı animasyonlar eşliğinde gösterilebilmektedir.

e) Düşüncede Sürekliliği Sağlar: “ Hareket ve renkler öğrencilerin düşüncelerinde sürekliliği sağlamaktadır. Öğretim araçları bu yolla anlama ve kavramayı geliştirmekte önemli bir rol oynamaktadır.” (s. 78, p.1) Öğrencilerin daha uzun süre derse konsantre olmaları sağlanır. ADPÖ yöntemindeki animasyonlarda kullanılan hareketli ve renkli animasyonlar bu duruma hizmet edebilmektedir.

f) Üretimi Arttırır: “ Araştırma sonuçlarına göre 45 dakikada anlatım yöntemiyle öğretilen bilgiler, herhangi bir kayıp olmamakla beraber bir filmle 15 dakikada öğretilmektedir. Tabii ki de filmde bilgiler yoğun bir şekilde ve görüntülerle verilmektedir.” (s. 78-79) Bu doğrultuda öğretim araçları sayesinde daha fazla bilgi daha kısa sürede aktarılabilmektedir. ADPÖ yöntemindeki animasyonlar ile böylece ders içeriği kısa sürede anlatılarak geri kalan ders süresinde ise öğrencinin piyanoda pratik yapabilmesine olanak verilebilmektedir.

g) Değişik Sınıf ve Düzeylerden Özel Hedefleri Gerçekleştirir: Bahsi geçen özel hedefler daha önce de belirtilen “bilişsel özel hedefleri duyuşsal hedefler ve psikomotor özel hedeflerdir. Ayrıca televizyon hem **bilişsel**, hem **duyuşsal** hem de **psikomotor** hedefleri gerçekleştirebilmektedir.

1) “Bilişsel hedeflerle ilgili; televizyon, derin düşünceyi gerektiren kurumsal materyalleri sunarak insanların zihinlerine hitap etmektedir.” (Rıza, 1997, s. 258, p.5) “Yapılan araştırma sonuçlarına göre; anlatım yöntemi ile 45 dakikada gerçekleştirilen bilişsel hedefler, televizyonla öğrenci başarılarında her hangi bir düşüş olmadan 25 dakikada gerçekleştirilebilmektedir.” (Rıza, 1997, s. 259, p.1)

2) “Duyuşsal hedeflerle ilgili; televizyon, insan duygularına hitap ederek sevindirmekte, rahatlatmakta, güldürmekte, üzmemekte ve ağlatmaktadır.” (Rıza, 1997, s.259, p.2)

3) “Psikomotor hedeflerle ilgili; televizyon, insanlara birçok pratik ağırlıklı beceri, meslek ve sanatları öğretmekte, yararlı olabilmektedir.” (Rıza, 1997s.259, p.3)

Yukarıdaki bu noktalar her ne kadar televizyon için belirtilse de, animasyonlar da televizyonda yayımlanacak türden olduğundan, ADPÖ yönteminde yer alan animasyonlar için de, aynı tanımlamaların yapılması mümkündür. ADPÖ

yönteminin öğretim tasarımında yer alan bilişsel, duyuşsal ve psikomotor hedefleri, animasyonlar, oyunlar ve diğer materyaller ile sunulabilmektedir.

“Okunan veya dinlenen ya da TV ve sinema ekranlarından seyredilen birçok hikâyenin bizi etkilediğini hemen söyleyebiliriz. Çocukların, bu alanda etkilenmesi yetişkinlerden daha fazladır.” (Rıza, 1997, s. 120, p. 3) ADPÖ yöntemindeki animasyonlar da sadece bilgi aktaran değil içeriğinde hikayesi olan, hikaye arasında konu öğretimi yapan türdendir.

“Hikâyedeki olaylar ve kahramanlar, çocuğun ilgisini çekmektedir. Bu imkân, hikâye kahramanının çocuklar tarafından taklit edilebilecek bir örnek olmasına getirmektedir. Çocuklar, özellikle ilkokul yıllarında kişiliklerini oluşturmaktadırlar.

...Yani, hikâye kahramanları, toplumun iyiliği ve ortak menfaati için çaba harcayan, topluma yararlı kişiler olmalıdırlar. Dolayısıyla da hikâyede, cömertlik, yiğitlik, fedakârlık, anne ve baba sevgisi, sabır, çalışmada süreklilik, yardımlaşma, şefkat, saygı, sevgi, itaat, vatan savunması, iyilik, işbirliği v.b. gibi yüksek ahlaki yönler vurgulanmalıdır.” (Rıza, 1997,s. 125, p. 3) ADPÖ yönteminde, tüm bu içerikler söz konusudur.

Yukarıdaki madde Skinner’ın pekiştirme kuramını hatırlatmaktadır. “...hikâyede de, çocuklar tarafından taklit edilebilecek benzeri davranışlar sergilenmelidir. ADPÖ yöntemi de, çocukların yapabileceği davranışları animasyonda göstermektedir.

“ Hikâyeler, teknolojik yöntemlerle işlendiği takdirde daha da yüksek başarılar kaydedilmektedir. Bu sonuç, Tezci (1997) tarafından desteklenmiştir. Araştırmacı, ilkokul dördüncü sınıflarından oluşan kontrol grubuna, klasik yöntemle aralıklarla üç hikâye anlatmıştır. Verilen testlere göre öğrenciler, her üç alanda daha yüksek puanlar kaydetmişlerdir. Saydam-teyp, slayt- teyp, ve videokaset, ile öğretilen deney grubu öğrencileri kontrol grubuna göre her üç alanda anlamlı düzeylerde daha olumlu sonuçlar kaydetmişlerdir.” (s. 130, p.1)

“Çilenti (1991:35) ve Rıza (1993:7), birçok araştırma sonucuna işaret ederek insanların yaşantılarının %83’ünü göz, %11’ini kulak duyu organları ile elde ettiklerini belirtmektedirler. Bu sonuç, göz ve kulağın insan yaşantısında ne kadar önem taşıdığını vurgulamaktadır.” (Rıza, 1997, s.130, p. 4) Eğitim aracı ne kadar fazla duyu organına hitap ederse, öğrenme o kadar kolay olmakta, zihinde daha kalıcı olmakta, daha geç unutulmaktadır.” (Rıza, 1997, s.258, p. 2)ADPÖ yöntemindeki animasyonlar, oyunlar ile hem görsel hem işitsel, kitap ile görsel, diğer materyallerle dokunsal algıya hizmet edilmektedir.

Eğitim teknolojisinin içerdiklerinden bahsettikten sonra yeniden ama bu sefer farklı bir açıdan bakılarak, en çok başvuru Alkan’ın tanımına göre, “genelde eğitime, özelde öğrenme durumuna egemen olabilmek için ilgili bilgi ve becerilerin işe koşulmasıyla öğrenme ya da eğitim süreçlerinin işlevsel olarak yapıllaştırılmasıdır. Diğer bir deyişle, öğrenme-öğretme süreçlerinin tasarlanması, uygulanması, değerlendirilmesi ve geliştirilmesi işidir. (Alkan’dan aktaran Yanpar, 2007, s.4)

Piyano dersi, bir alana özgü yapıldığı ve kendi içinde bir disiplin olduğundan ötürü, eğitim teknolojisinin genel çatısından sonra, öğretim teknolojisinin altında da incelenmelidir. Bunun sebebi de, bir sonraki açıklanacak olan “Eğitim ve Öğretim Teknolojisi Arasındaki Fark” adlı başlıkta belirtilmektedir.

1.6.2. Öğretim Teknolojisi

Öğretim teknolojisi kavramının da çeşitli tanımlarının bulunmasına karşılık, ADPÖ yöntemiyle paralel anlayışa sahip olan üç özel tanım üzerinde durulacaktır. Bunlar:

1- “Öğretim teknolojisi, özel amaçların gerçekleştirilmesinde etkili öğrenmeyi sağlamak için iletişim ve öğrenme ile ilgili araştırmalardan hareketle, **insan gücü ve insan gücünün dışındaki kaynaklar kullanılarak** öğretme-öğrenme sürecinin tasarlanması, yürütülmesi ve değerlendirilmesinde sistematik bir

yaklaşımdır. (Ergin'den aktaran Yanpar, 2007, s.6)

2- “Belirlenmiş hedefler uyarınca, daha etkili bir öğretim elde etmek için öğrenme ve iletişim konusundaki araştırmaların ve ayrıca **insan kaynakları ve diğer kaynakların beraber kullanılmasıyla** tüm öğrenme-öğretme sürecinin sistematik bir yaklaşımla tasarlanması, uygulanması ve değerlendirilmesidir.” (Commussion on Instructional Technology'den aktaran Demirel ve Altun, 2009, s.12)

3- “Öğretim teknolojisi, öğrenme için süreçler ve kaynakların **tasarlanması, geliştirilmesi, kullanılması, yönetilmesi ve değerlendirilmesinin** teori ve uygulamasıdır.” (Ely'den aktaran Yanpar, 2007, s. 6)

İlk iki tanımda altı çizili ifadeler incelendiğinde, öğretim teknolojisinde salt makinelerden değil, insan gücünden de yararlanılması gerektiğinden bahsedilmektedir. “Öğretim materyalleri öğretmenin yerini alacak bir seçenek olmamakla birlikte, konuyu öğrencilerine aktarmalarında öğretmene adeta asistanlık yaparlar.” (Gündüz ve Odabaşı'ndan aktaran Yanpar, 2007, s.10) Bu gerçeklik de, ADPÖ yönteminin dersi işleme mantığıyla son derece örtüşmektedir. Çünkü ADPÖ yöntemi, her ne kadar bilgisayar kullanımını gerektirse de, öğretmen kaynağını kesinlikle bertaraf etmemekte, aksine derste öğrencinin aktif olduğu bir ortam sunarken, öğretmenin rehber konumunu da ön plana çıkartarak öğretmene asistanlık yapmaktadır. Kısaca ADPÖ yöntemi, öğretmensiz olarak düşünülmemelidir. Çünkü öğretmen, yöntemin canlı yüzüdür yani öğrenciyle iletişimdeki kaynaktır. Geriye kalan tüm materyaller de öğretmenin öğrenciye ileteceği mesajın kalıcılığını arttırmak üzere geliştirilen mesajın gönderildiği kanallardır.

Üçüncü tanıma da bakıldığında, öğretimdeki süreçlerin ve kaynakların hangi tür basamaklardan geçtiğinden söz edildiği görülmektedir. Bu basamakları teker teker inceleyelim ve ADPÖ yöntemiyle ilişkilendirelim.

(Yanpar, 2007, s.6)

1- Tasarlama:

a-Öğretimsel sistemlerin tasarımı: Öğretim girdileri, süreç, ürün ve dönütlerin hepsinin sistem olarak tasarlanmasıdır.

b- Mesaj tasarımı: İletişimin nasıl olacağı, hangi kaynaktan yararlanılacağı belirlenir.

c- Öğretim stratejileri: Sunuş, buluş vb. öğretim stratejileri gibi...

d- Öğrenenin özellikleri: Öğrenci merkezli eğitimle gelen bir alt başlıktır. Öğrencinin özelliklerini kapsar.

2- Geliştirme:

a- Yazılı teknolojiler: Ders kitabı, dergiler, gazeteler, vb.

b- Görsel- işitsel teknolojiler: TV, radyo. vb.

c- Bilgisayar tabanlı teknolojiler: Bilgisayar, projeksiyon, vb.

d- Kaynaştırılmış teknolojiler: Yukarıdakilerin hepsinin birden kullanıldığı teknolojilerdir.

3- Kullanma:

a- Medya kullanımı: Her çeşit medya araçlarının kullanımı.

b- Yeniliğin yaygınlaştırılması: Yeniliklerin uygulanması ve sonrasında tekrar edilerek yaygınlaştırılması.

c- Uygulama ve kurumsallaştırma: Planların uygulanması ve daha sonra tekrarlanarak kurumsallaştırılması.

d- Politika ve düzenlemeler: Uygulamaların yapılmasında yer alan bir takım düzenlemeler ve izlenen adımları içerir.

4- Yönetim:

a- Proje yönetimi: Öğrencileri aktif olarak proje üretmeye yönlendirilir ve bu süreç kontrol edilir.

b- Kaynak yönetimi: Öğretim için yararlanılan kaynakları kontrol edilir ve etkin olarak kullanılır.

c- Dağıtım sisteminin yönetimi: Öğretim süreçlerinin uygulanması kontrol edilir, kullanım araçlarının kullanım süresi yönlendirilir ve kontrol edilir.

d- Bilgi yönetimi: Bilginin kontrol edilip ve organizasyonun sağlanmasıyla yapılır.

5- Değerlendirme:

a- Problem analizi: Yapılan öğretimsel uygulamanın aksayan yanları, ihtiyaçlarının tespiti ve analizi.

b- Kriter dayanaklı değerlendirme: Belirli bir kriter üzerinden

yapılan değerlendirmedir.

c- Sürece yönelik değerlendirme: Amaç not vermek değil, öğrencinin gelişimini izlemektir. Ödevler, kısa sınavlar gibi...

d-Ürüne yönelik değerlendirme: Öğrencinin kazandıklarını görüp not vermek amacıyla yapılır.

1.6.3.Eğitim ve Öğretim Teknolojisi Arasındaki Fark

“Öğretim, öğrenme-öğretme ortamının içerdiği etkinlikleri tanımlamaktadır. Eğitim kavramı ise, öğretimin yanı sıra, yönetim ve rehberlik gibi diğer eğitimsel etkinlikleri de içermektedir.” (Yanpar, 2007, s.5) Eğitim teknolojilerinin temelde ağırlık verdiği alan öğrenme ve öğretmenin etkililiğidir. Denilebilir ki, eğitim kavramı, eğitim sürecindeki her türlü sistemi, tekniği ve yardımcı ele alarak genel bir yapıyı kapsamaktadır. Öğretim ise, eğitimin alt dalı olarak, her bir disiplinin kendine özgü olan yönleri üzerine gerçekleştirilen bir süreçtir.

Bu araştırmanın konusunun da kendine özgü bir disiplin olan “piyano öğretimini” amaçlamasından ve “öğretim” kavramının kadrajına girmesinden ötürü, esas ağırlık, eğitim teknolojisinin alt dalı olan “öğretim teknolojisi” başlığı üzerine verilmiştir.

ADPÖ yöntemi, “öğretim teknolojisi” başlığı altında belirtilen tüm basamaklar dikkate alınarak gerçekleştirilmiştir. Ancak detaylarına program geliştirme sürecinin açıklandığı “öğretim tasarımı” başlığı altında yer verilmiştir.

1.7. ADPÖ Yönteminin Program Geliştirme Aşamaları

Yukarıdaki kavramsal çerçeve ve ilgili yayın-araştırmalar ışığında, öne sürülen ADPÖ yönteminin program geliştirme süreci öncelikle aşağıdaki yedi başlığın içeriği oluşturularak başlamıştır:

- 1- ADPÖ yönteminin eğitim felsefesi
- 2- ADPÖ yönteminin öğretim psikolojisi

- 3- ADPÖ yönteminin öğretim modeli
- 4- ADPÖ yönteminin program tasarımı
- 5- ADPÖ yönteminin materyal geliştirme süreci
- 6- ADPÖ yönteminin öğretim tasarım modeli
- 7- ADPÖ yönteminin öğretim teknoloji modeli

1.7.1. ADPÖ Yönteminin Eğitim Felsefesi

ADPÖ yöntemi, öğrencinin her şeyi duyularıyla algılayarak deneyimlemesinin yani yaşantı haline getirerek öğrenmesinin üzerinde durmaktadır. Bu sebeple eğitim felsefelerinden İlerlemecilik görüşlerine uyduğu görülmektedir. İlerlemecilik, pragmatizmin eğitime uyarlanması biçimi olduğundan ötürü şu açıklama önemlidir: “Pragmatizm’de genel olarak insan yaşantı yoluyla öğrenen, yararlıyı yapma eğiliminde olan toplumsal ve biyolojik bir varlık olarak ele alınır. Bu bağlamda öğretmen, yol gösterici, öğrencinin yaşantı geçirmesini sağlayıcı, onu yüreklendirici edegenliklere girmelidir. Cezaya kesinlikle başvurmamalıdır.” (Sönmez, 1998, s.50, p.2) Bu açıklama dâhilinde ilerlemecilik akımının ilkeleri şunlardır:

- 1. Öğretmen rehber rolündedir.
- 2. Öğrenen merkezlidir.
- 3. Uygulamaya teoriden daha fazla önem verilir.
- 4. Eğitim çocuğun ilgilerine göredir.
- 5. Öğretim, yaşamın ta kendisidir.
- 6. Öğretim, problem çözmeye yönelik tasarlanır.

ADPÖ yöntemi de, yukarıdaki bu altı özelliği ile felsefelerden pragmatizmin, eğitim felsefelerinden de ilerlemecilik felsefesi üzerine kurulmuştur.

1.7.2. ADPÖ Yönteminin Öğretim Psikolojisi

ADPÖ yönteminin dayandığı öğretim psikolojisi, Albert Bandura tarafından geliştirilen “Gözlem yoluyla öğrenme”dir. Albert Bandura tarafından öne sürülen bu kuramda, değişik kaynaklarda model alarak öğrenme, taklit yoluyla öğrenme ya da sosyal öğrenme olarak da geçmektedir.

Adından da anlaşılacağı üzere, öğrenmenin gözlem yoluyla gerçekleşmesi odaklı bir öğrenme kuramıdır. Bu gözlem sonucunda, öğrenen bireyin gözlediklerini taklit etmesiyle öğrendiğini pekiştirmesi de sağlanmış olur. Kurama göre de tam öğrenme bu şekilde gerçekleşmektedir.

Miller ve Dollard, taklit davranışlarını üç boyutta ele almaktadır:

1. Aynı davranışın gösterilmesi: Konser bittikten sonra herkesin alkışlaması

2. Bir başkasının davranışının kopya edilmesi: Öğrenenin, sevdiği bir sanatçının çalmasını kopya etmesi.

3. Benzer bağımlı davranış: Daha önce ödül alan bir arkadaşının çaldığı eseri, arkadaşı gibi çaldığında ödül alacağına inanan öğrencinin durumu gibi.

(Deniz, 2012, s.319)

Bandura'nın üzerinde durduğu bir nokta bulunmaktadır. Bu da gözlem yoluyla öğrenme ile taklit yoluyla öğrenmenin birbirinin yerine konulmayacak iki ayrı kavram olduğudur. (Deniz, 2012, s.320)

Taklit, bir davranışı doğrudan alıp kopyalamak iken, gözlem yoluyla öğrenmede de şöyle hassas bir durumun söz konusu olduğu Bandura'nın şu görüşünden belli olmaktadır:

“Bandura, insanların çevrelerindeki kişilerin davranışlarını gözlediklerini, buradan bazı sonuçlar çıkararak kendileri için yararlı olan davranışı yaptıklarını öne sürmüştür.” (Deniz, 2012, s.320)

Bandura'nın bu ifadesi ışığında anlaşılmaktadır ki, gözlem yoluyla öğrenmede birey, taklitte olduğu gibi, gördüğü davranışı doğrudan kopya etmiyor, gözlemlediklerini kendi bilişsel süzgecinden geçirerek yorumluyor ve yararlı gördüklerini belleğine kodluyor. Bu yüzden de, gözlem yoluyla öğrenmenin bilişsel bir boyutu da bulunmaktadır.

Bandura, sosyal öğrenme kuramını davranışçı kuram ile karşılaştırdığında şunu ifade etmiştir: “Koşullu öğrenmede birey kendi deneyimlerine dayandığı halde, sosyal öğrenmede başkalarının deneyimlerinden yararlanarak öğrenir.” (Deniz, 2012, s.321)

Bandura'nın taklit yoluyla öğrenme üzerine yorumu ise şöyledir: “Gözledikleri davranışları pekiştirenlerin taklit etme olasılıkları (...) daha fazladır.”

Sosyal öğrenme kuramını kısaca maddeler olarak özetlemek gerekirse:

1- Birey kendi deneyimlerinden ziyade, başkalarının bilgi ve deneyimlerinden yararlanarak, onları gözlemleyip taklit ederek öğrenir.

2- Bilhassa ahlak ve disiplin öğretimi ile beceri öğretmede, bu kuramın görüşlerinden yararlanılmaktadır. (Deniz, 2012, s.322)

Sosyal öğrenme kuramında öğrenmeyi gerçekleştiren yaşantılarda önemli olan bir nokta “modelin özellikleri”dir. “Modelin özellikleri gözlemcinin özelliklerine ne kadar benzerse, gözlemci de o kadar benzer davranış gösterebilir. Ancak modelin statüsünün ve gücünün yüksek olması taklit edilmesini arttırmaktadır.” (Deniz, 2012, s.323) Bu konuyla ilgili Bandura'nın arkadaşlarıyla gerçekleştirdiği bir araştırma da, bu görüşü desteklemektedir. Araştırmada bir grup çocuğa, gerçek yaşamdan insanları, bir grup çocuğa filmdeki insanları, bir grup çocuğa da çizgi film kahramanlarıyla, bir bebeğe karşı saldırgan davranışların sergilendiği davranışlar gösterilmiştir. Neticede, en yüksek saldırganlık davranışını çizgi film izleyen grup göstermiştir. Bu netice de şunu ortaya koymuştur: “modelin özelliklerinin (çizgi film) gözlemcinin özelliklerine benzemesinin taklit edilme olasılığını arttırmaktadır.” (Deniz, 2012, s.323)

“Yapılan deneyler, çocukların gözlem yoluyla öğrenmelerinde çizgi film

kahramanlarının gerçek yaşam modellerinden daha çok dikkatlerini çektikleri ve dolayısıyla daha etkili olduklarını ortaya koymaktadır.” (Deniz, 2012, s.328)

ADPÖ Yöntemiyle ile ilişkisi: Yukarıdaki araştırma sonuçlarıyla da desteklenen, çizgi filmlerin çocukların öğrenmesi üzerindeki etkisi artık günümüzde çok belirgin hale gelmiştir. ADPÖ yöntemi de, çocukların iç dünyasına ulaşmada etkili yol olan çizgi filmlerden yararlanarak, çocukların animasyon kahramanlarını gözlemleyerek piyanoyu (müziği) öğrenmesini hedeflemektedir. Aynı zamanda animasyon kahramanı ile birlikte, dersin öğretmeninin yapacağı örneklemeler de, çocuk tarafından gözlemlenebilecektir. Böylece, hem sanal hem de reel modeller ile çocuğun iki yönlü gözlem içinde olması sağlanmış olacaktır. İki yönlü modelden sanal olan (animasyon), daha renkli olup öğrencinin derse olan dikkatini çekerken, diğer reel model (öğretmenin) ile çocuğun gözlemleyeceği davranışların detayına dikkat edebilmesi sağlanacaktır. Bu gözlem sürecinde, yeri geldiğinde çocuk gözlemlediğini doğrudan taklit edebilecek, yeri geldiğinde de gözlemlediği davranışın nedenini öğretmenine sorarak bilişsel süzgecinden de geçirme şansına erişecektir. Bu yüzden yöntemde öğretmenin varlığı sabittir. Tüm bunların yanında da, animasyon kahramanlarının öğrenen grubun (7-9) yaşlarına yakın olmasıyla çocuklar tarafından taklit edilme olasılığı da arttırılmış olacak.

1.7.3. ADPÖ Yönteminin Öğretim Modeli

Bu model kapsamında, hem davranışçı hem de bilişsel kuramcılarının önemle üzerinde durduğu ilkeler bulunmaktadır. Bu sebeple de ADPÖ yöntemi için daha geçerli bir model olarak görülmektedir.

Gagne'nin 8 basamaklı öğretim durumu aşağıdaki gibidir:

1- Dikkat çekme: Öğretimin hedefler doğrultusunda gerçekleştirilmesi için, öncelikle öğrencinin dikkatinin öğretilecek materyale çekilmesi gerekir.” (Erden, Akman, 1997, 180)

ADPÖ Yöntemiyle İlgisi: Bu yöntemde kullanılan tüm materyallerin ortak

amacı da, öğrencinin dikkatini dinamik tutmak olduğundan, materyallerin dersin içeriğinden ve amaçlarından uzaklaştırmayacak derece hareketli, renkli ve dikkat çekici olmasına özen gösterilmiştir. Derse girişte ilgiyi çekmek için çizgi filmin konusuna yönelik tahminler sorulur.

2-Öğrenciyi dersin hedeflerinden haberdar etme: Öğretime başlamadan önce, dersin içeriğinde öğrenciye ne öğreneceği duyurulur. Böylece öğrenmeye hazırlanması ve seçici algısı yönlendirilmiş olunur. (Erden, Akman, 1997, 180) “Öğrencileri hedeften haberdar etme, öğrencilerin merak duygularını uyandırarak güdülenmelerine ve dikkatlerini uyarıcı materyal üzerinde toplamalarını da yardımcı olabilir.” (Erden, Akman, 1997, 181)

ADPÖ Yöntemiyle İlgisi: Çizgi filmin başlangıcında, öğrenciye mutlaka hangi konuların, kavramların v.b. öğretileceği duyurulur ve gösterilir. Aynı zamanda, öğretmen de, kitap üzerinden dersle ilgili sayfayı açar ve başlıkları okutup resimleri göstererek öğrenciyi dersin içeriğinde öğretileceklerden haberdar eder.

3- Ön bilgilerin hatırlatılması (Çalışan/kısa süreli bellek için hatırlatma): “Yeni bir bilgi sunulmadan önce, öğrencinin bu bilgiyle ilişkili ön bilgisinin hatırlatılması gerekir.” (Erden, Akman, 1997, 181)

ADPÖ Yöntemiyle İlgisi: Örneğin, nota değerlerinden ikisi (birlik ve ikilik nota değeri) bir bölümde daha önceden öğretildiğinde, geriye kalan nota değerleri başka bir bölümde öğretilmeden önce, ilk öğrendiği nota değerleri öğrenciye hatırlatılarak yeni öğrenecekleriyle ilişkilendirmesi sağlanır. Böylelikle anlamlı öğrenmeye zemin hazırlanmış olunur.

4- Uyarıcı materyalin sunulması: “Sunuş sırasında çeşitli yöntem, teknik ve materyalden yararlanılabilir. Öğrenci sunulan uyarıcıları, seçerek, örgütleyerek, ön bilgileriyle karşılaştırarak, uzun süreli belleğine kodlamaya çalışır.” (Erden, Akman, 1997, 181)

ADPÖ Yöntemiyle İlgisi: Öğrenciye, hem animasyon ve bilgisayar oyunları ile görsel ve işitsel anlamda, hem kitaptan yapılan resimli, etkinliklerin yer aldığı uygulamalarla hem de diğer materyallerle dersin içeriği sunulmaktadır.

5- Öğrenciye yol gösterme: “Bu amaçla, öğrenciye neyi nerede çalışacağı, öğrenme sırasında nelere dikkat etmesi gerektiği, anlamlı kodlama yapabilmesi için yeni bilgilerin hangi ön öğrenmelerle birleştirileceği konularında

ipuçları verilmelidir.” (Erden, Akman, 1997, 181)

ADPÖ Yöntemiyle İlgisi: Öğretmen, yöntemin her aşamasında öğrenciye bilgiyi işlerken ve davranış haline getirirken nelere dikkat etmesi gerektiğini söyler.

6- Davranışı ortaya çıkarma: “Her yeni davranış öğrenildikten sonra, öğrencilerin bu davranışı ne derece kazandıklarının yoklanması gerekir.” (Erden, Akman, 1997, 181)

ADPÖ Yöntemiyle İlgisi: Bu durumu örnekle açıklamak gerekirse, öğrenci o gün müzikte notaların “staccato” (kesik kesik çalma) nasıl çalındığını öğrendiğinde, dersin sonunda staccato notaların olduğu bir parça kendisine verilir ve çalması istenir. Böylece staccato çalış tekniğini ne derece doğru yaptığı da yoklanabilir.

7- Dönüt- Düzeltme verme: “Öğrencinin yaptığı davranışın doğru ya da yanlış olduğunu bilmesi gerekir. “Öğrenci gösterdiği davranışın doğru olduğunu bilirse, davranışı pekişir ve öğrenmeye karşı güdüsü artar. Öğrencinin gösterdiği davranış yanlışsa, bir daha aynı hatayı tekrarlamaması ve yanlış öğrenmeye neden olunmaması için hatanın düzeltilmesi gerekir.” (Erden, Akman, 1997, 181)

ADPÖ Yöntemiyle İlgisi: Yöntem kapsamındaki animasyon kahramanının yönlendirmesiyle, öğrenciden animasyon içindeki öğretilenleri uygulaması istenir. Bu noktada, öğretmen, öğrencinin uygulamasını ne derece doğru yaptığını gözler ve gerektiği yerde yanlış bir gidişat var ise müdahale ederek düzeltme yapar ya da doğru davranışı olumlu cümlelerle pekiştirir. Yani öğrenciye uygulamasının doğru ya da yanlışlığı hakkında dönüt verir.

8- Öğrenilenlerin kalıcılığı ve transferinin sağlanması: Yeni öğrenilen bilgilerin kalıcı olması ve hızlı hatırlanabilmesi için, bilgilerin uzun süreli bellekte uygun bir şekilde örgütlenmesi ve düzenli olarak tekrar edilmesi gerekir. (...) “Bilgilerin uygun örgütlenmesi için de, öğrenilen bilgilerin yeni durumlarda kullanılması gerekir. Bu amaçla öğrencilere yeni kazandıkları bilgileri uygulayabilecekleri problem durumları verilebilir. Böylece hem öğrenme eksikleri fark edilip giderilebilir, hem de yeni oluşturulan şema güçlenir.” (Erden, Akman, 1997, 181)

ADPÖ Yöntemiyle İlgisi: Animasyonlar, bilgisayar oyunları, kitap ve diğer materyaller eşliğinde öğretilen yeni bilgilerin kullanılması için, her dersin sonunda öğrenciye kısa bir piyano parçası verilerek öğrendiği bilgileri bu parça üzerinde fark

ederek uygulaması istenirken, yaptığı uygulamaları açıklaması da istenir. Örneğin, ders içinde diyez-bemol işaretlerini öğrendiyse, diyez ve bemol arasındaki farkın ne olduğu, önüne getirildikleri notanın sesini nasıl değiştirdikleri mutlaka öğrenciye sorulur. Bu yalnızca diyez-bemol öğrenilen derste değil, diğer derslerdeki parçalarda da diyez-bemol işaretleri var ise, doğru cevaplar sıklaştıkça sorulmaya devam edilmelidir.

1.7.4. ADPÖ Yönteminin Program Tasarımı

ADPÖ yönteminin dayandığı program tasarımı “öğrenen merkezli yaklaşımlardan” “öğrenci merkezli program” yaklaşımıdır. Öğrenci merkezli program yaklaşımı,

Milli Eğitim Bakanlığı Eğitim Araştırma ve Geliştirme Dairesi Başkanlığı tarafından yayınlanan ve tümüyle öğrenci merkezli yaklaşımın anlatıldığı kitapta şu şekilde açıklanmaktadır:

"Bireysel özellikler dikkate alınarak, bilimsel düşünme ve iletişim kurma becerisine sahip, öğrenmeyi öğrenmiş, üretken, bilgiye ulaşp kullanabilen, evrensel değerleri benimsemiş, teknolojiyi etkin kullanan ve bireyin kendini gerçekleştirmesi için, eğitim sürecinin, her aşamada birey katılımını sağlayacak biçimde yapılandırılmasıdır" (EARGED, 2007, s.5)

ADPÖ Yöntemiyle İlgisi: Buna göre, bireyin öğrendiklerini uygulamasına, teknolojiyi kullanmasına, nasıl öğrendiğini fark etmesine, öğrendiklerini derse katılarak yani yaşantıyla öğrenmesine, öğrendiklerini ders içindeki parçaları seslendirirken kullanmasına olanak veren ADPÖ yönteminin, program yaklaşımı olarak öğrenci merkezli yaklaşımı benimsediği görülebilmektedir.

1.7.5. ADPÖ Yönteminin Öğretim Teknolojisi Modeli

Bunların yanında yöntem, bilgisayar teknolojilerini kapsadığı için öğretim teknolojileri modellerinden “Assure Modeli” kapsamında yer almaktadır. Assure modeli, öğretim sürecinde medya ve teknolojiden sistematik bir şekilde yararlanılmasını konu alan bir modeldir. Model, derslerde medya ve teknolojinin nasıl kullanılması gerektiği, kullanılacak sistemleri belirlerken hangi işlemlerden geçilmesi, hangi irdelemelerin yapılması gerektiğini belirtmektedir. ADPÖ yöntemi de, Assure modelinin şu basamaklarına göre tasarlanmıştır: 1- Öğrenenlerin (öğrencilerin) analizi (Genel ve giriş özellikleri, öğrenme stilleri), 2- Hedef ve kazanımları belirleme, 3- Yöntem, medya ve materyallerin seçimi (Yöntem seçimi, medya formatı seçimi), 4- Yöntemler (Tartışma, alıştırma ve uygulama, Oyun, benzetme, keşfetme, problem çözme, 5- Medya ve materyallerin kullanımı, 6- Öğrenci katılımını sağlama, 7- Revizyon ve Değerlendirme (Yanpar, 2007, s.48-67)

Bir sonraki başlıkta, ADPÖ yönteminin, Morrison, Ross, Kemp öğretim tasarımına göre nasıl düzenlendiği açıklanırken, “Assure modeli”ne ait yukarıda sözü edilen bu basamakların ADPÖ yönteminde nasıl şekillendiği de açıklanmış olacaktır. Bu sebeple “ADPÖ yöntemiyle ilgisi” şeklinde ayrıca açıklanma ihtiyacı duyulmamıştır.

1.7.6. ADPÖ Yönteminin Materyal Geliştirme Süreci

1.7.6.1. Senaryonun Yazılması

Araştırmacı, öncelik senaryo yazımı için konunun uzmanlarına danışıp, animasyon senaryosunun nasıl yazılması gerektiğini araştırıp öğrendikten sonra, legato ve staccato kavramlarını içeren hikâyeler oluşturmuştur. Daha sonra bu hikâyeleri bir senaryo yazım uzmanına, bir piyano eğitimcine, bir çocuk gelişim uzmanına ve bir de program geliştirme uzmanına gösterip danışarak, senaryo hikâyesinin hedef yaş grubuna uygunluğu, kavramların ders hedeflerini içerip içermediği, senaryoya dönüşebilecek nitelikte olup olmadığı (kahramanları, konusu, mekansal özellikleri..) üzerine dönütler almıştır. Daha sonra bu dönütlere göre gerekli düzenlemeleri yapan araştırmacı, hikâyeyi senaryo haline getirmiştir.

1.7.6.2. Senaryonun Animasyon Haline Getirilmesi

Animasyon senaryosunun yazılmasının ardından, karakterleri, mekânların, objelerin çizimi için bir illüstratör ve animasyon yapım uzmanıyla birlikte çalışılmıştır. Karakter tasarımlarının yapımı sürecinde aynı zamanda yine senaryo yazım alanındaki bir uzmanın ve piyano alanındaki bir uzmanın görüşleri de alınmıştır. Çizimlerin tamamlanmasının ardından yazılı senaryonun hikâye tahtası (story board) oluşturulmuştur.

Diğer bir aşama olan canlandırmaya geçmeden önce, animasyonda vurgulanması gereken noktalar animasyon yapım uzmanıyla görüşülmüş ve seslendirilecek metinler belirlenmiştir. Senaryonun tüm dialogları, araştırmanın yaş grubundan (7-9 yaş arası) çocuklardan oluşan bir ekip tarafından seslendirilmiştir. Kaydedilen sesler, oluşturulan hikaye tahtası, animatör tarafından canlandırılarak animasyona dönüştürülmüştür.

1.7.6.3. Bilgisayar Oyunlarının Belirlenmesi

Animasyonun içeriğine göre, etkileşimli olmasını sağlamak üzere, animasyon kahramanının yönlendireceği dört adet oyun belirlenmiştir. Bunlardan üçü bilgisayarda oynanırken, yalnız biri hamur ile oynanacaktır. Bilgisayardaki üç oyun da araştırmacı tarafından tasarlanmış ve hem animasyon yapım uzmanına hem de bilgisayar oyunu tasarımcısına danışılarak son halini almıştır. Oyunlar sırasıyla “Renkli Nota Yağmuru”, “Zıplak Staccato” ve “Legato mu, Staccato mu?” adlı oyunlardır.

1.7.6.4. Müziklerin Bestelenmesi

ADPÖ yöntemi içinde kullanılan müziklerin hepsi, araştırmacı tarafından bestelenmiştir. İçlerinden yalnızca “Meryem’in Küçük Kuzusu” adlı parça özellikle öğrencilerin çoğunlukla bildikleri bir melodi olduğundan ders kitabında yer verilmiştir. Orijinal adı “Mary had a little lamb” olmasına karşın, kültürümüzde

Mary isminin olmaması sebebiyle Mary adı, Meryem olarak değiştirilmiştir.

1.7.6.5. Diğer Materyallerin Tasarımı ve Hazırlanması

ADPÖ yönteminde kullanılan diğer materyallerden biri hamur diğeri de “renkli parmak eldiveni”dir. Hamur oyunu için, dışarıda satılan hamur oyuncağı kullanılmıştır. Ancak renkli parmak eldiveni, piyano başlangıç aşamasında olan ve dizek üzerindeki notaları henüz yeterli düzeyde okuyamayan öğrencilere legato ve staccato tekniklerini, on ders saatini içeren bu kısa süreçte kazandırabilmek adına, araştırmacı tarafından tasarlanmış ve örgü konusunda yeterliği olan birine hazırlanmıştır. Eldivenin parmaklarında kullanılan renkler belirlenirken de, ana renk ve ara renk mantığından faydalanılmıştır. Hangi seslere ana, hangi seslere ara renklerin verileceği şuna göre belirlenmiştir:

Renkler gibi, sesler de iki gruba ayrılır:

1. Temel nota grubu olan “do, mi, sol”, temel renklerde kırmızı, sarı ve mavi'ye karşılık gelir.
2. Tamamlayıcı notalar grubu olan “re, fa, la ve si”; tamamlayıcı renkler olan turuncu, yeşil, lacivert, mor'a eşittir. (Martel, 1998, s. 46)

1.7.6.6. Ders Kitabının Hazırlanması

Araştırmacı tarafından hazırlanan ders kitabının tasarım sürecinde bu sefer de öğrencilerin ders kitaplarının görünümüyle ilgili beklentilerini ortaya çıkarmak için altı dershanede piyano dersi alan 7-9 yaş arası 43 öğrenci ile yapılandırılmamış görüşme tekniğiyle görüşülmüş ve onlara “Piyano kitabının nasıl olmasını istersin?” sorusu yöneltilmiştir. Verilen yanıtlar şu şekildedir:

Tablo 1
Piyano Kitabının Nasıl Olmasını İstersin? Sorusuna Verilen Yanıtlar

Soru	Cevapların Kategorisi	Tekrarlanan Öğrenci Görüşleri	Tekrar Sıklığı	Tekrar Yüzdesi
Piyano kitabının nasıl olmasını istersin?	Kitabın görsel tasarımı	“Renkli olmasını isterim.”	42	%98
		“Daha çok resimli olmasını isterim”	39	%91
		“Yazıların daha az olmasını isterim. Çünkü okumaktan sıkılıyorum.”	34	%79
		“Beni Güldürmesini isterim.”	23	%53
		“Karakterler olsun üzerinde. Böylece olur.”	11	%26
	Kitaptaki piyano parçaları	“Çaldığım parçalar çok uzun olmasın isterim.”	36	%84
		“Kısa parçalar olsun. Çalarken bazen yoruluyorum.”	27	%63

Öğrencilerden alınan bu görüşler doğrultusunda, daha az yazı ve daha çok görselin yer aldığı, animasyon kahramanlarının ve onların arasında geçen dialogların bulunduğu, piyanoda çalınacak parçaların daha kısa tutulduğu renkli bir kitap hazırlanılmıştır.

1.7.6.7. Materyalin Uzman Kontrolüne Sunulması

ADPÖ yöntemine ait tüm materyallerin tamamlanmasının ardından, piyano dersinde kullanılması üzerine son kez bir piyano eğitmenine ve dersin işleme düzeni için bir de program geliştirme uzmanına danışılmış ve alınan olumlu geri dönütlerin

ardından sıra materyallerin test edilmesine gelinmiştir.

1.7.6.8. Materyalin Test Edilmesi

Araştırmacı tarafından geliştirilen ADPÖ yönteminin bilgisayar uygulamasındaki çizgi filmlerin ve oyunları işleyişinde, ders kitabının görünümünde, etkinlik materyallerinin kullanımında ve hazırlanan 10 derslik ders planının işleyişinde yeni bir düzenleme ihtiyacının olup olmadığının kontrol edilmesi için 4 öğrenci ile (7 yaşında iki öğrenci ve 9 yaşında iki öğrenci ile) materyaller test edilmiştir.

Materyallerin test edilmesi sonrasında ADPÖ yönteminin bilgisayar uygulamasındaki teknik hatalar belirlenmiş (renkli nota yağmuru oyununda takılmaların olması) ve animasyon ekibi tarafından düzeltilmiştir. Ayrıca ders kitabının sayfa fonundaki resimlerin çocukların dikkatini dağıttığı fark edilerek sayfalar düz bir fon ile yenilenmiştir. Ayrıca parçaları çalarken öğrencilerin kullanacağı “renkli parmak eldivenleri” her öğrenciye uymayınca yeniden boyutlandırılarak dikilmiştir.

1.7.6.9. Materyallere Son Halinin Verilmesi

Materyal test edildikten sonra tüm eksiklikleri tamamlanan ADPÖ yönteminin materyalleri artık araştırmanın esas uygulamasında kullanılmak üzere hazır hale gelmiştir.

1.7.7. ADPÖ Yönteminin Öğretim Tasarımı Modeli

Son olarak ADPÖ yönteminin yukarıda belirtilen model, kuram ve yaklaşımlara göre şekillenme sürecinde, son halini almasını sağlayan öğrenme tasarımı olarak da “Morrison, Ross ve Kemp Öğrenme Tasarımı Modeli”nden faydalanılmıştır. Bu öğretim tasarım modelinin kullanılma sebeplerinden biri esnek,

uyarlanabilir, değiştirilebilir ve hatta eklenebilir olmasıdır. Sezgisel yaklaşıma olanak sunmaktadır. Ayrıca bu noktada da, öğretim tasarımcısının deneyimlerini, gözlemlerini ve yorumlarını yansıtarak modeli geliştirebilmesine de imkân vermektedir. Diğer modellerden farkı doğrusal yerine döngüsel bir yol izlemesidir. Hiçbir basamak birbirine oklarla bağlanmamıştır. Kullanım, tasarımcının yaratıcılığına bırakılmıştır. Modelin basamakları şöyle sıralanmaktadır: 1- Öğretim Problemi, 2- Öğrenen Özellikleri, 3- Görev Analizi, 4- Öğretimsel Hedefler, 5- İçerik Sıralama, 6- Öğretim Stratejileri, 7- Mesaj Tasarımı, 8- Öğretimin Geliştirilmesi, 9- Değerlendirme Araçları. Basamakların içeriklerini örnek dersi açıklarken belirtmek yerinde olacaktır.

Sınıf: Başlangıç aşaması 7-9 yaş arası piyano öğrencisi

Ders: Piyano dersi

Ünite: Legato ve Staccato

Ders Saati: 1 saat

Öğretim Problemi: Piyano çalmanın başlangıç seviyesinde olan öğrenci, notaları henüz artikülasyon eklemekten çalmaktadır. Durum böyle olunca da çaldığı müziklere gerekli ifadeyi kazandıramamış ve piyano müziğinin önemli aşaması olan, esere karakter katarak seslendirmeyi gerçekleştirememektedir. Bunun sebebi de piyanoda kullanılan “legato” ve “staccato” terimlerini henüz öğrenmemesidir.

Problemi belirlerken şu aşamadan yararlanılmıştır:

HEDEF: Öğrenci, çaldığı eserin notalarını eksiksiz ve doğru artikülasyonlar yorumlayarak seslendirme.

KAZANIMLAR: 1- Artikülasyonun müzikteki önemini kavrar.

2- Artikülasyonlardan legato ve staccato terimlerini hem bilişsel hem psiko-motor hem de duyuşsal düzeyde algılar ve gerçekleştirir.

Öğrenen Özellikleri:

ADPÖ yöntemi 7-9 yaş arasında ve başlangıç aşamasında piyano öğrenen öğrencileri kapsamaktadır. Bu noktada bu yaş grubunun seçilmesinde önemli noktalar bulunmaktadır.

1- Bilişsel Gelişime Göre:

7-9 yaş grubundaki çocuklar, “Somut işlem dönemi” içerisinde olduğundan, ders içeriğinin çoğunlukla duyulara hitap edilerek verilmesi gerekir. Böylece algılama süreçleri hızlandırılarak çabuk öğrenmeleri sağlanmış olur.

Piaget’in Bilişsel Gelişim Basamaklarından olan “Somut İşlem Basamağı”

ADPÖ yöntemi, Piaget’in ortaya koyduğu bilişsel gelişim basamaklarından “Somut İşlemler Dönemi”ndeki çocukların öğretimini gerçekleştirmek üzere düzenlenmektedir. Bu durumun gerekçelerini açıklamadan önce, “somut işlemler dönemi” hakkında kısaca bilgi vermekte yarar vardır.

Somut İşlemler Dönemi (6-7 yaş/ 11-12 yaş)

7-11 (bazı kaynaklarda 6-12 olarak da belirtilmektedir.) yaş arası çocukların, bu dönemde bilişsel faaliyetlerini maddeler halinde özetlemek gerekirse:

a- Muhakeme yaparak somut problemleri çözebilme.

“Bu dönemde somut nesnelerle ilgili sembollerin sistematik ve mantıklı bir biçimde işlenmesi ve kontrol edilmesi söz konusu olmalıdır. Nesnelerin zihinsel temsilinden, kavram ve simgeler üzerinde zihinsel işlemeye geçilmektedir. Diğer bir deyişle çocuk bir önceki dönemde geliştirdiği ve kullanmaya başladığı sembolleri zihinsel süreçlerle ilgili işlemlerde kullanmaya başlamaktadır. Sembollerle ilgili temel aritmetik işlemler bu dönemin başlarında somut olmaları (Çocuğun yaşantısında bildiği, kullandığı ve aşina olduğu nesneler kullanılması) koşulu ile yapılabilmektedir. Örneğin iki elma, beş elma daha kaç eder sorusunu yanıtlamayı ya parmaklarını, ya da başka nesneleri (fasulye, boncuk) kullanarak ki burada parmaklarını ya da diğer nesneleri sembolik olarak elma kabul edip işlem yapmaktadır ya da somut olarak elma eline verilip toplaması istendiğinde doğru bir biçimde hesaplayabilmektedir.” (Deniz, 2012, s.90)

ADPÖ Yöntemiyle İlgisi: Bu kazanım sayesinde, öğretilen notaların dizek üzerinde nasıl bir düzenle yazıldığı, notalara hangi mantıkla belli değerler verildiği,

müzikteki kavramların piyano çalmayla nasıl ilişkilendiği gibi konuların algılanması desteklenmiş olmaktadır.

b- Korunumun (“her hangi bir nesnenin biçimi ya da mekandaki konumu değiştiğinde, miktar, ağırlık ya da hacminde değişiklik olmayacağı” (Erden ve Akman, 1997, 56)) kavranması “Hem sıralama hem korunumun kazanılması geçişlik özelliğinin kazanılmasını beraberinde getirmektedir. Geçişlik özelliği parçalar arasındaki ilişkiyi bilerek yeni bir ilişkinin çıkarılması anlamına gelmektedir.” (Örneğin, Notaların dizek üzerine diziliş ilişkisi) (Deniz, 2012, s.90-91)

Korunum ilkesinin kavranmasına paralel olarak, işlemleri tersine çevirebilme, geriye dönebilme ve merkeziyetsizlik özellikleri de gelişebilmektedir.” (Deniz, 2012, s.91)

ADPÖ Yöntemiyle İlgisi: Bu kazanım sayesinde de, örneğin öğrenci Do notasının hem bir vuruş hem de iki vuruş hem de dört vuruşluk halinin olabileceğini kavrayabilmektedir.

c- Sınıflama, sıralama ve tersine çevirme işlemlerinin başarılması. (Erden ve Akman, 1997, 56) “Bu dönem birden fazla özelliği dikkate alarak sınıflama yapabilirler Örneğin hangi maddeden yapıldıklarına (tahta, metal, plastik v.b.) , renklerine (sarı, kırmızı, yeşil, beyaz v.b.) ve uzunluklarına göre sınıflama dediğimizde bunu doğru biçimde yapabildikleri gözlenmektedir. Bu dönemdeki çocuk, ondan istenildiği şekilde belirli bir ilişkiye göre sıralama yeteneği geliştirir. Örneğin çocuğun eline farklı uzunluklarda çubuklar verilip bunları büyükten küçüğe sırala dediklerinde bunu kolaylıkla yapabilmektedir.” (Deniz, 2012, s.90)

“Bu dönemdeki çocuklar dönüşümsel düşünme yeteneğine sahip olurlar. Dönüşümsel düşünme yolu ile geçmiş olayları zihinsel olarak yeniden kurabilme, onların problem çözmelerinde biraz düşünerek doğru cevabı bulmalarına yardımcı olmaktadır.” (Deniz, 2012, s.90)

ADPÖ Yöntemiyle İlgisi: Bu özelliği kazanan öğrenci, piyano parçasını deşifre ederken, benzer notaları ya da eserdeki benzer bölümleri görebilir ve böylece eseri daha kolay ve çabuk çözümlemiş olur.

2- Psikomotor Gelişime Göre:

7-9 yaş arası çocukların, ince motor becerileri, 7 yaş öncesine göre daha da gelişmiştir ve çalgı öğrenmesi için uygun motor becerisini kazanmıştır. Bu sebeple öğrenen alt yaş sınırı özellikle 7 olarak belirlenmiştir.

Çizgi Film İzleme Oranlarına Göre: Araştırma 1:

Türkiye İstatistik Kurumu'nun yapmış olduğu resmi bir araştırma sonucunda, 6- 15 yaş arası öğrencilerin bilişim teknolojilerini ve medyayı kullanma istatistikleri aşağıdaki verilmiştir. Verileri maddeler halinde sıralamak gerekirse:

a- Her on çocukta dokuzu hemen her gün televizyon izlemektedir.

b- “6-15 yaş grubundaki çocukların %92,5'i hemen her gün TV izledi. Bu oran 6-10 yaş grubundaki çocuklarda %94,8 ve 11-15 yaş grubu çocuklarda ise %90,2'dir. Günde ortalama dört saatin üzerinde TV izleyen çocukların oranı 6-15 yaş grubunda %12 iken, 6-10 yaş grubunda %12,5, 11-15 yaş grubu çocuklarda ise %11,6'dır.

c- 06-10 yaş grubu çocuklarda en çok izlenen program türü %93,8 ile çizgi film iken 11-15 yaş grubu çocuklar tarafından en çok izlenen program türü ise %76,8 ile film ve dizilerdir.”

Araştırma 2:

Cesur ve Parker'in 7-11 yaş arası çocukların TV programlarına yönelik tercihleri üzerine yaptıkları bir araştırmanın sonuçlarına göre, “Tv'de en çok neyi seyretmekten hoşlanıyor?” sorusuna çocukların verdiği yanıtlardan çarpıcı noktalar şöyledir:

“Bu soruya verilen üç seçeneğin toplamına bakıldığında, ilk beşin sıralamasında çizgi film seyretme oranı yine ilk sıradayken (%41.6), dizi seyretme oranı %20.6 ile ikinci sıraya yükselmiştir. Daha sonra sırasıyla, film (%11.9), belgesel (%6.7) ve çocuk programı (%2.7) gelmektedir.” (Cesur ve Parker, 2007 s. 116)

“Çocukların TV’de en çok neyi seyretmekten hoşlandığına verilen cevaplar, ilk tercihlerinin çoğunlukla “çizgi film” olduğunu göstermektedir.” (Cesur ve Parker, 2007 s. 116)

Buna ilaveten çizgi film kahramanlarının tercihi yaşla birlikte azalırken 9 yaşından itibaren de yetişkin dizi karakterleri daha fazla tercih edilmeye başlanmaktadır. (Cesur ve Parker, 2007, 125)

“Çocukların en sevdiği programların yaş ile ilişkisine bakıldığında, çizgi film seyretme oranında, 10 yaştan itibaren düşme görülmektedir.” (Cesur ve Parker, 2007, 118)

ADPÖ Yöntemi ile ilişkisi: Bilişsel ve psikomotor gelişim süreçlerine göre belirlenen alt yaş sınırının 7 olmasının yanında, yukarıda yer alan araştırmaların sonuçlarından da yola çıkarak söylenebilir ki, araştırmanın üst yaş sınırı 9 olarak belirlenmelidir. Çünkü yapılan araştırma verilerine göre, özellikle 10 yaşına kadar olan çocukların daha çok çizgi film izlemeyi tercih ettikleri görülmektedir. Böylece varılacak sonuç şu olabilir, bu model, 10 yaş öncesi için daha uygun bir materyaldir.

Toplamak gerekirse, hem bilişsel, hem psikomotor ve hem de çizgi film izleme tercihleri açısından değerlendirildiğinde, 7-9 yaş arası çocukların izlemeyi en çok tercih ettiği program türü olan çizgi filmlerin, öğretim materyali olarak kullanılmasıyla özellikle 10 yaşına kadar olan çocukların derse olan ilgilerinin artırılması ve motivasyonlarının sağlanması mümkündür.

Bunlarla birlikte öğrenenlerin kimi görerek, kimi duyarak, kimi yaparak, kimi ise dokunarak öğrenmektedir. ADPÖ yönteminde de bireysel farklılıkları da hesaba katılmış ve böylece animasyondan izleyerek ve işiterek, oyunlardan uygulayarak(yaparak-yaşayarak), kitaptan görerek-alıştırmaları çözerek ve somut materyallerle dokunarak öğrenmelerin gerçekleşmesi sağlanmıştır. Sonuçta her türden öğrenciye ulaşma oranı artırılmıştır.

Yönlendirici Bağlam Analizi: (Dersin içeriğinin belirlenmesi)

Bağlam analizi yapılırken gözlem ve görüşme tekniğinden yararlanılmıştır. Bu sebeple iki aşamada gerçekleştirilmiştir. İlki piyanoda eserleri, gerektiği halde artikülasyonsuz çalınmasının, 7-9 yaş arası çocukların performansını nasıl etkilediğini görmek üzere tasarımcı tarafından altı dershanedeki 22 farklı piyano dersi gözlemlenerek yapılmıştır. Bu noktada görülmüştür ki, öğrenciler her ne kadar eserin notalarını, tartımını ve temposunu doğru bir şekilde seslendirseler de, parçada yazılı olan legato ve staccatoları yapamadıkları için eser orjinal halinden başka bir şekilde duyulmakta ve çaldıkları dönemin özelliklerini de kaybetmektedir.

Analizin görüşme aşamasında ise iki nokta üzerinde durulmuştur: *Birincisi* “öğrenciler niçin “legato” ve “staccato” çalmada bu kadar zorlanmaktalar?”, *ikincisi* ise “başlangıç aşamasında öğrenemediklerinde, bu tekniklerden yoksun olmaları ileriki yaşlarındaki performanslarını nasıl etkiliyor?” sorularıdır. Görüşmeler, altı dershanede ve derslane dışındaki 32 piyano öğretmeniyle gerçekleştirilmiştir. Sorular, 7-9 yaş arası ve 9 yaş sonrası öğrencilere piyano dersi veren öğretmenlerle yapılandırılmamış görüşmelerle sorulmuştur. Öğretmenler tarafından en sık tekrarlanan cümleler şu şekildedir:

Tablo 2

Öğretmenlerin “öğrenciler niçin “legato” ve “staccato” çalmada bu kadar zorlanmaktalar?” ve “başlangıç aşamasında öğrenemediklerinde, bu tekniklerden yoksun olmaları ileriki yaşlarındaki performanslarını nasıl etkiliyor?” sorularına yanıtları

Sorular	Tekrarlanan Öğretmen Görüşleri	Tekrar Sıklığı	Tekrar Yüzdesi
Öğrenciler niçin “legato” ve	“Tekniklerin ilginç gelmemesi”	26	%81
	“Sadece piyano üzerinde gösterilmesi”	30	%94

“staccato” çalmada bu kadar zorlanmaktalar?	“Tekniklerin gerekli olduğunu düşünmemeleri”	23	%72
	“Tekniğin müziği nasıl değiştirdiğini fark etmemesi.”	28	%87
Başlangıç aşamasında öğrenemediklerinde, butekniklerden yoksun olmaları ileriki yaşlarındaki performanslarını nasıl etkiliyor?	“Teknikler sonradan davranış halini almıyor.”	30	%94
	“Yaşla artması gereken yorum gücü artmıyor.”	27	%84
	“Dönem özelliklerini yansıtmada zorlanıyorlar.”	31	%97

Verilen yanıtlar incelendiğinde de, görülmektedir ki, ders içeriği olarak ele alınması planlanan “legato” ve “staccato” çalma teknikleri, öğrencilerin piyanodaki parçaları gerektiği gibi seslendirmesi için öğrenilmesi gereken önemli tekniklerdir.

Bu araştırmada ders konusu olarak “legato” ve “staccato” çalma tekniklerinin seçilmesini teyit eden bir diğer çalışma da Yazıcı (2013) tarafından yapılmıştır. Yazıcı piyano çalmada karşılaşılan sorunları ortaya koymak üzere güzel sanatlar lisesindeki 54 piyano öğretmenine uyguladığı anket sonrasında, öğrencilerin, %42,6 oranında “Legato” çalış tekniğini kullanmada sorunu olduğu, %53,7 oranında “staccato çalış tekniğini kullanma” kazanımı elde etmede olumsuzluk yaşadıklarını, %81,4 oranında ise legato ve staccato tekniğini her iki elde çalma” kazanımını elde etmede de yine olumsuzluk yaşadıkları sonucuna varılmıştır. (Yazıcı, 2013, s.143) Bu çalışmanın lisedeki öğrenciler düşünülerek yapılması, erken yaşlarda kazanılmayan “legato” ve “staccato” çalma tekniklerinin sonraki yaşlarda edinilmesinde problem yaşanılmasına sebep olduğu görülmektedir.

Bu sebepler göz önünde tutulularak, “legato” ve “staccato” çalma teknikleri araştırmanın deneysel aşamasındaki ders konusu olarak ele alınmıştır.

Görev Analizi:

ADPÖ yönteminin görev analizi yapılırken iki tür analizden yararlanılmıştır.

Bunlar:

1) **Konu Analizi:** Kavram analizi olarak da adlandırılır. Bu noktada öğretilecek içerik yapısı olarak Legato ve Staccato terimleri ile bu terimlerin piyano çalarken nasıl kullanılacağına öncelikle bilgi düzeyinde anlaşılmasıdır.

2) **Görev Analizi:** Bu analiz basamağında ise, konu analizi kısmında verilen kavramların uygulamaya konulma sürecinde yapılacaklar yer almaktadır. Bunlar,

- a) Animasyonu izleme,
- b) Animasyonun yönlendirdiği uygulamaları yerine getirme,
- c) Kitaptaki alıştırmaları tamamlama,
- d) Somut materyallerle derste verilen görevleri yerine getirme (oyunlar)
- e) Verilen parça üzerinde, öğrenilen legato ve staccato terimlerini işaretlerinden tanıyarak doğru teknikle uygulama.

Dersin belirlenen hedefleri doğrultusunda aktarılabilecek olgu, kavram, ilke ve kurallar, işlemler, kavramlar arası ilişkiler, tutum içerik olarak belirlenmiştir. Dersin teorik ve uygulama yanını birlikte göstermek üzere, Merrill'in geliştirdiği, performans-içerik matrisi kullanılarak görev analizi aşağıdaki şekilde tablolaştırılmıştır. İçerik analizi yapılırken de, kavramla ilişkili sıralama göz önünde tutulmuştur.

Tablo 3

Dersin Teorik- Uygulama yanının gösterildiği performans içerik matrisi

İçerik	Performans	
	Hatırlama	Uygulama
Olgu	Legato ve Staccato terimlerinin hangi dilde, ne anlama geldiğini bilme. (Olgu1) Legato ve Staccato terimlerinin hangi işaretlerle ifade edildiklerini bilme.(Olgu 2)	-----
Kavram	Legato ve Staccato işaretlerini çalınacak piyano eseri üzerinde fark etme.	Eser üzerinde Legatove Staccato işaretlerini ayırt etme. Hangiterimin işaretini gördünce hangitekniki uygulayacağını bulma.

İlkeler ve Kurallar	Legato ve Staccato tekniklerinin nasıl çalınacağını açıklama.	Bir piyano eserindeki Legato ve Staccato tekniklerini piyanoda doğru olarak seslendirme.
İşlemler	Bir parmağı basarken diğerini yavaşça kaldırma şeklinde uygulanan legato çalma tekniğini kavrama. (İşlem 1) Parmağı tuşa hemen dokundurup zıplatarak geri döndürme şeklinde uygulanan staccato çalma tekniğini kavrama. (İşlem 2)	Bir parmağı basarken diğerini yavaşça kaldırma hareketi olan legato çalma tekniğini uygulama. (işlem 1) Parmağı tuşa hemen dokundurup zıplatarak geri döndürme şeklinde yapılan staccato çalma tekniğini uygulama. (İşlem 2)
Kişiler arası	Legato ve Staccato tekniklerini içeren bir piyano parçasını seslendirirken öğrencinin ve öğretmenin rolünü açıklama.	Öğrenilen legato ve Staccato tekniklerini öğrenci olarak seslendirme.
Tutum	Legato ve Staccato çalma tekniklerini benimseme.	Legato ve Staccato tekniklerinin seslendirilmesinin eğlenceli ve kolay olduğunu düşünme.

Öğretim Hedefleri

Dersin konusuyla ilgili hedefler bilişsel, psikomotor ve duyuşsal düzeyde yazılmıştır. Bu doğrultuda, seçilen ders içeriğine yönelik belirlenen temel hedef, piyanodaki

artikülasyon çeşitlerinden olan “legato” ve “staccato” teknikleriyle ilgili olgu, kavram, ilkeler ve kurallar, işlemler, kişiler arası beceri ve tutumların hatırlanması ve uygulanmasıdır. Yukarıdaki performans ve içerik matrisi de göz önüne alınarak on dersin sonunda varılacak şu alt hedefler belirlenmiştir:

Bilişsel Düzeyde

- 1- Legato ve Staccato terimlerinin hangi dilde, ne anlama geldiğini bilme.
- 2- Legato ve Staccato terimlerinin hangi işaretlerle ifade edildiklerini bilme. 3- Legato ve Staccato terimlerinin müzikte ne için kullanıldıklarını kavrama. 4- Legato ve Staccato terimlerini eser üzerinde fark etme.
- 5- Legato ve Staccato çalış tekniklerini yazarak ayırt etme.

Psikomot Hedefler

- 1- Legato ve Staccato terimlerinin hangi dilde, ne anlama geldiğini algılama.
- 2- Legato ve Staccato terimlerinin hangi işaretlerle ifade edildiklerini tanımlama.
- 3- Legato ve Staccato terimlerinin müzikte ne için kullanıldıklarını zihnine yerleştirme.
- 4- Karşılaştığı her yeni parçada Legato ve Staccato kendi kendine fark edebilme.
- 5- Legato ve Staccato işaretlerini yazarak kullanma.
- 6- Legato ve Staccato çalış tekniklerini öğretmen eşliğinde seslendirme.
- 7-Öğrenilenlerin pekişmesi için kısa bir etüdü tek başına deşifre etme.
- 8- Bilgisayar oyununda dinlediği müziklerle Legato ve Staccato oyunlarının resmini eşleştirerek düzenleme.
- 9- Legato ve Staccato kavramlarını beceri haline getirme.
- 10- Legato ve Staccato tekniklerini karşılaştığı yeni parçalar üzerinde tek başına kullanabilme.
- 11- Dersin sonunda Legato ve Staccato teknikleri ve işaretleri hakkında kendi fikirlerini oluşturma.

Duyuşsal Hedefler

- 1- Legato ve staccato terimlerinin hangi dilde, ne anlama geldiğini öğrenmede açık olma.
- 2- Legato ve Staccato terimlerinin işaretlerini görünce tepki verme.
- 3- Legato ve Staccato terimlerinin müzikteki varlığına alışma.
- 4- Eseri çalarken Legato ve Staccato terimlerinin farkında olma.
- 5- Legato ve Staccato tekniklerini müzik yapmadaki öneminin farkında olma.
- 6- Derslerin işlenmesi düzeninden hoşlanma.
- 7- Legato ve Staccato tekniklerini benimseme.
- 8- Legato ve Staccato kavramlarını kullanmaya alışma.
- 9- Legato ve Staccato tekniklerini piyano çalarken kullanabilir hale gelme.
- 10- Dersin işleme düzeninden hoşlanıp devamlılığa istekli olma.
- 11- Ders işleme sürecinde sabırlı davranma.

İçerik Sıralaması

İçerik sıralaması yapılırken “kavramla ilişkili sıralama” kullanılmıştır. Bu sıralama türünün kullanılma sebebi, legato teriminin önce bilişsel, sonra psikomotor ve daha sonra da duyuşsal düzeyde öğrenilmesinde, öğrencinin öğrenirken, bu öğrenme düzeyleri arasındaki ilişkilendirmeyi sağlayabilmesinin önünü açmaktır. Tasarımdaki içerikler şu şekilde sıralanmıştır:

- 1- Legato ve Staccato terimlerinin hangi dilde oldukları
- 2- Legato ve Staccato terimlerinin kelime olarak ne anlama geldikleri
- 3- Legato ve Staccato terimlerinin hangi işaretlerle gösterildikleri
- 4- Legato ve Staccato teknikleri uygulanırken nelere dikkat edilmesi gerektiği
- 5- Legato ve Staccato tekniklerinin nasıl uygulanması gerektiği
- 6- Parça deşifre ederken, legato ve staccato tekniklerinin nasıl uygulanacağı
- 7- Legato ve Staccato çalma tekniklerinin benimsenmesi
- 8- Legato ve Staccato sözcüklerini kullanmaya alışık olma

Yukarıda belirtilenler, aşamalık ilişkisi içerisinde yazılsa da, dersin akışına, öğrencinin öğrenme durumuna (kavrayış hızına) bağlı olarak, gereken durumlarda farklı sıralarda ve etkileşimde sunulabilecektir.

Öğretim Stratejisi

ADPÖ yönteminin öğretim stratejisi yazılması iki adımdan oluşmaktadır:

1) Dağıtım Stratejisi: Animasyon gösterimi, ders kitabı, oyun hamurları aracılığıyla öğretim, birebir olarak yapılmaktadır.

2) Öğretim Stratejisi: İki aşamada yazılmaktadır.

a) Başlangıç Stratejisi: ADPÖ yönteminin içerik boyutunu ele almaktadır. Sunuma yöneliktir. Bu sebeple, dersin içeriğini öğrenciye göstermek üzere, animasyonun başında legato ve staccato oyuncakları görsel olarak tanıtılıp, kitaptaki piyano üzerinde de gösterilerek derse başlanır.

b) Üretim Stratejisi: ADPÖ yönteminin performans boyutunu ele almaktadır. Yöntemde öğretmenin görevi rehber olmaktır. Öğrencinin öğrenme durumuna göre derste kullanılacak materyal sırasını belirlemek, görsel ve işitsel materyallerin sunumunu yapmak, dokunsal materyallerin nasıl kullanılacağını öğretmek, öğrenci verilen görevleri yerine getirirken geri dönütler yapmak, öğrencinin bireysel farklılığını gözlemleyerek öğretim hızını ayarlamak (yeri geldiğinde animasyon- kitap-materyal kullanımını tekrarlamak) ve dersin sonunda öğrencinin performansını değerlendirmektir.

Tüm bu aşamalarla yukarıda belirlenen hedeflerin gerçekleştirilmesi sağlanacaktır.

Bilgi İletim Tasarımı (Mesaj)

Bu başlıkta, ADPÖ yönteminin nasıl sunulacağından söz edilecektir. Bilgi iletim tasarımı, ön-öğretim stratejileri, mesajlar türünden iki aşamadan oluşacaktır.

Tablo 4
Bilgi İletim Tasarımı

Ön Öğretim Stratejileri	İşlevi(Öğretimin Amacı)	İçerik Yapısı/Uzunluğu	Öğrenen Türü	Görev Özellikler (Öğrenme Koşulları)
Ön test	Öğrenenden ne beklendiğine dikkat çekmek için öğrenciye dersin sürecinde kullanılacak tüm materyaller gösterildikten sonra “Müzik Ülkesi” adlı çizgi filmin konusu ve kahramanları kısaca anlatılır. öğrenciye dersin	Öğretim süresi kısa ve hafif yapılandırılmıştır.	7-9 yaş arasındaki piyano öğrenmeye yeni başlamış çocuklar	Öğrenci Müzik Ülkesi adlı çizgi filmin konusunun ne anlattığını kavradığında uygundur..
Davranış Hedefleri	Öğrenciye legato ve staccato çalma tekniklerini ders sonunda öğreneceği ve piyanoda parça çalarak seslendireceği belirtilir.	En fazla on dakikalık animasyon ve uygulama sunumu, hamur oyunu ve kitaptan deşifre yaptırma	Ortalama yetenekli öğrenciler	ADPÖ yöntemiyle uygundur.

Gözden Geçirme (Öğreneni öğrenme görevine hazırlamak)	1-Öğretmen, öğrenciye çizgi Filmin nasıl olduğunu merak edip etmediğini sorup öğrenciden de cevap alındıktan sonra kitaptaki resimlere dikkatli bakmasını söyler. 2- Resimlere kısa süreli bakışın ardından animasyon izletilmeye başlanır.	Kısa süreli ve hafif yapılanmıştır.	Ortalama Yetenekli Öğrenciler	Animasyonun bir an önce başlamasına istekli olma durumu. Animasyonda ki hediye merak edip etmemesi.
İleri Düzenleyiciler (Kavramsal çerçeve sunarak, öğrencinin içeriği netleştirmesi ni sağlamak)	Dersin sonunda bağlı ya da zıplayarak (öğrenci eylemi)/zıplatarak (öğretmen eylemi) çalma terimleri yerine, “legato” ve “staccato” terimlerini kullanmak	Katı Yapılanmış	Ortalama yetenekli öğrenciler	Kavramsal bilgiler

Mesajlar: ADPÖ yönteminin öğretim birimlerinin neler olduğunu gösterir. Bilgisayar (animasyonun izletildiği, oyunların oynatıldığı, resimlerin gösterildiği ve müziklerin dinletildiği uygulamanın kullanılmasında), ders kitabı, renkli parmak eldiveni ve oyun hamurları dersin öğretim birimleridir.

Öğretimin Geliştirilmesi:

Bu aşamada öğretimin nasıl dağıtılacağı belirtilmektedir. ADPÖ yönteminin bu dersinde, öğretim bireysel hızda öğrenme etkinliği olarak tasarlanmıştır. Çünkü dersler birebir olarak planlanmıştır. Bireysel hızda öğrenme için konu anlatımı, öğrencinin konuyu kavrayıp kavramamasına göre tekrarlanabilir, materyaller tekrar tekrar kullanılabilir ve materyallerin kullanım sırası öğrencinin merakına göre de yeniden şekillendirilebilir.

Değerlendirme Araçları

ADPÖ yönteminde kullanılan başarı değerlendirmesi, her öğrenciyi kendi içinde değerlendirdiği ve belli özellikleri kazandırmayı hedeflediğinden ötürü “ölçüt odaklı değerlendirme” uygulanmaktadır. Bunun için de üç aşamalı değerlendirme yapılır:

1) Bilişsel hedeflere yönelik: Öğrencinin kavramları bilişsel olarak hangi düzeyde algıladıkları çoktan seçmeli test yapıları ile değerlendirilir.

2) Psikomotor hedeflere yönelik: Öğrencinin performansı, derecelendirme ölçeği olan Analitik Rubrik ölçeği ve kontrol listesinin kullanılmasıyla ölçülür.

3) Duyuşsal hedeflere yönelik: Öğrencinin derse ve öğrendiklerine yönelik düşünceleri, yarı yapılandırılmış görüşme formundan yararlanılan görüşmelerle değerlendirilir. Buradaki amaç, öğrencinin öğrendiklerini duyuşsal algıda nereye kodladığını bulmak ve her hangi bir yanlış kodlama varsa, onu fark ederek düzeltme yapabilmenin önünü açabilmektir.

Gözden Geçirme: Bu aşamada, ADPÖ yönteminin genel işleyişinde her ders için, süreç, sonuç ve doğrulama değerlendirmeleri kullanılacaktır. Bu doğrultuda, değerlendirmeler sonunda elde edilen veriler, uzman görüşlerine sunulup gözden geçirildikten sonra gerekirse yeniden düzenlenecektir.

Süreç Değerlendirme

ADPÖ yönteminde, örnek dersin tasarlandığı bu sürecin değerlendirilmesinde öğrencilere dersin sonunda yapılacak olan görüşmelerle, tasarımın uygulanmasına yönelik sorular sorulacaktır. Sonrasında verdikleri cevaplar çözümlendiğinde elde edilen veriler doğrultusunda tasarım genel yapısı ve varsa eksiklik/güçsüzlükler belirlenip giderilecektir.

Planlama, Proje Yönetimi ve Destek Birimleri

ADPÖ yönteminin tasarımı, bir proje yönetimi ile değil, dersi verecek öğretmen tarafından tasarlandığı için, proje yönetimi ve destek birimlerine ihtiyaç duyulmamıştır. Buna karşın bu aşamada, geliştirilen ADPÖ yönteminin hem genel anlamda bütününe, hem de spesifik olarak on (10) dersinin nasıl uygulanacağı planlanmıştır.

Uygulamanın Planlanması

ADPÖ yöntemi genel olarak şu aşamalarda gerçekleşmektedir:

- 1- Animasyonun genel hikayesinin anlatıldığı slayt gösterilerek Müzik Ülkesi ve kahramanları tanıtılır.
- 2- Animasyonların seyrettirilmesi.
- 3- Gerekliğinde animasyonların yönlendirdiği bilgisayardaki uygulama oyununun oynatılması.
- 4- Yine animasyonun yönlendirdiği ancak bu sefer dokunsal materyallerle yapılacak oyunların oynanması (etkinlikleri uygulanması).
- 5- Kitaptaki alıştırmaların yapılması.
- 6- Kitaptaki piyano parçalarının gözden geçirilmesi, notaların ve müzik terimlerinin (işaretlerinin) okunması.
- 7-Oyunlarla kazandırılan tekniklerin (legato ve staccato) renkli parmak eldiveni takılarak kitaptaki alıştırmaların ve parçaların çaldırılmasıyla pekiştirilmesi.

ADPÖ yönteminin örnek dersinin planı şu şekildedir:

Bu başlık altında örnek ders planlarından sadece birinden söz edilmektedir. Ancak geriye kalanlar Ek 9'da yer almaktadır.

1-Öğrenciye Müzik Ülkesi ve kahramanları önce slayt gösterimiyle anlatılır ve çocuklar hikayenin içine çekilir.

2-Müzik Ülkesi anlatıldıktan sonra öğrencinin animasyonu merak edip etmediği sorulur.

3- Sonra animasyon başında dersin konusu olan Legato ve Staccato, animasyondaki haliyle oyuncakları gösterilir. Ardından bilgisayar ekranında, bir müzik eserinde nasıl görüldüğüyle karşılaştırılır.

4- Öğrenciye dersin nasıl işleyeceği ve sonunda neleri öğreneceği bahsedilir.

5- Ders süreci hakkında bilinçlenen öğrenciye animasyon izletilmeye başlanır.

6- Animasyonda legato çizgisinin nasıl olduğu gösterildikten sonra ilk olarak legato çizgisinin neye benzediği sorulur.

7- Dersin sonunda seslendireceği parça üzerindeki legato çizgilerini bulması istenir.

8-Legatonun animasyondaki anlatımının bütünüyle tamamlandıktan sonra öğrenci hamur oyununa yönlendirilir.

Hamur Oyunu: Öğrenciye tuşlar gibi görünen uzun ince olarak şekil verilmiş hamurlara bir parmağını basıp hamurda iz bıraktıktan sonra parmağının iz bıraktığı yerde kalmasını sonrasında diğer parmağını diğer hamur parçasına iz bırakmak için götürüp hamurla temas ettikten sonra diğer basılı parmağını kaldırması istenir. (Bu normalde tuş üzerinde de yapılabilir ama buradaki amaç kazandırılmaya çalışılan tekniğin öğrencinin ilgisini çekebilecek hale getirilerek sunulmasıdır.) Öğrenci bu işlemi hamur üzerinde gerçekleştirdikten sonra aynısını piyano tuşları üzerinde de yapması istenir.

9- Legato tekniğini hamur oyununda yapan öğrenciden piyano üzerinde de yapması istenir.

10- Staccato kavramı, animasyonda öğretildikten sonra, animasyon

durdurularak öğretmen Zıplak staccato notasının önce adını öğrenciye sorar. Sonrasında notanın özelliğinin ne olduğunu, neye benzediğini sorar. Sormasının ardından cevapları alıp dersin sonunda seslendireceği parça üzerindeki staccato noktalarını bulması istenir. Sonrasında da uygulamadaki oyunu öğrencinin oynamasını ister. Oyunu öğrenciye tarif eder. Ancak öğrencinin oyunu öğrenmesi için önce kitaptaki “Alıştırma Köşe”sinde notaları deşifre etmesi gerekmektedir. Bu köşe “Legato ve Staccato Oyuncakları” parçasının staccato çalınması gereken bölümlerden örnekler alınarak oluşturulmuştur.

Uygulama (oyun): Ekrandaki Zıplak Staccato notasının yere değmesiyle öğrenci bilgisayar klavyesindeki “S” tuşuna basmasıyla bu oyun oynatılacaktır. Oyunda önemli olan Zıplak Staccato karakteri zıplayıp yere değdiği esnada öğrenci de S tuşuna basmasıdır. Uygulamada Zıplak Staccato notası sürekli sıçrayacaktır. Bu oyunda değerlendirmek ve geri dönütler öğretmenin görevidir.

11- Animasyon tamamlandıktan sonra öğrenci öğretmenin gözetiminde “Legato ve Staccato Parkı” parçasının önce sadece dikkatli bir şekilde notalarını deşifre eder.

12- Sonrasında parçanın üzerindeki legato ve staccato işaretlerini gösterir.

13- Son olarak da parça legato ve staccato tekniklerine dikkat ederek seslendirilir.

Sonuç Değerlendirme

Sonuç değerlendirme iki aşamada yapılacaktır. İlki başarı, ikincisi ise performans değerlendirmedir.

1- Başarı değerlendirme: Öğrencinin örnek ders hedeflerine göre hazırlanmış on derslik süreç sonunda öğrendiği legato ve staccato kavramlarını içeren çoktan seçmeli “Piyano Başarı Testi” yapılarak değerlendirilir.

2- Performans değerlendirme: Öğrencinin performansı iki aşamada ölçülür. İlk olarak legato ve staccato çalma tekniklerini kullanacağı iki parçayı seslendirmesi istenir. Bu Rubrik ölçeğiyle değerlendirilir. İkinci olarak da dinlediği parçaların legato mu yoksa staccato mu olduğunu anlayıp anlamadığı da “kontrol listesi” ile

değerlendirilir. Performansı değerlendiren rubrik ve kontrol listesi ölçme araçlarına da “piyano performans testleri” adı verilmektedir.

Doğrulamalı Değerlendirme:

Örnek dersin hedeflerine göre hazırlanmış on (10) derslik süreç örneği üzerinden, ADPÖ yönteminin üzerinde durduğu “kalıcı öğrenme”nin gerçekleşip gerçekleşmediğini ortaya koymak üzere uygulamanın yapılmasından iki hafta sonra yukarıdaki bahsedilen “Piyano Başarı testi” ile “Piyano Performans testleri” (Rubrik ve kontrol listesi) tekrar uygulanır.

1.8. Araştırmanın Amacı ve Önemi

Araştırmanın Amacı

Araştırmanın ana amacı, 7-9 yaş arası öğrencilerin “legato-staccato” konusuna ilişkin planlanan on ders sürecinde kullanılan ADPÖ yönteminin, öğrencilerin başarı, performans ve kalıcı öğrenmeleri üzerine etkisinin ne olduğunun belirlenmesidir. Planlanan on ders saatinde, Geleneksel Piyano Öğretim (GPÖ) yöntemiyle genelde gözlemlenen belli başlı problemler ortadan kaldırılarak, ADPÖ (Animasyon Destekli Piyano Öğretim) yöntemiyle çözümler getirilmesi yan amaçlardandır. Çünkü piyano metodolojisi incelendiğinde, bugüne kadar bir yöntem tasarımı değil, salt piyano eserlerinin ve müzikal kavramaların öğretiminin yapıldığı kitapların yazıldığı görülmektedir. Ancak tasarlanan ADPÖ yönteminde, tıpkı müzik eğitimi literatüründe önemli yere sahip Kodaly, Suzuki gibi metotlarda olduğu gibi belirli bir disiplin ve ilkeler söz konusudur. Bunların ders içinde belirli sırayla ve anlayışla sunulması gerektiğinden, ADPÖ yöntemini uygulayacak öğretmenlerin de bu sıra ve anlayışa hâkim olması gerekmektedir. Bu yüzden yöntemin kapsamında nasıl kullanılmasını öğretecek bir “Öğretmen Kılavuzu” da yer alacaktır. Bu anlamda, GPÖ yöntemindeki eksik yanları tamamlayıp, var olan problemleri çözen, çağa uyum sağlayarak hem teknolojiye yararlanıp hem de öğretmen-öğrenci etkileşimini bozmayan ADPÖ yöntemiyle, piyano öğretimine yeni

bir soluk getirilmesi ve ADPÖ yönteminin müzik eğitiminde kullanılan diğer yöntemlerin çağ kapsamındaki alternatif olması da araştırmanın neticesinde elde edilecek veriler ışığındaki nihai amaçtır.

Araştırmanın Önemi

Araştırmayı önemli kılan nokta, araştırmayı özgün kılan özellikleridir. Araştırmayı özgün kılan dört durum bulunmaktadır. Birincisi, teknoloji çağını yaşayan öğrencilerin bilgisayar tabanlı bir öğretim metoduyla piyanoyu ve kavramlarını daha iyi öğrenebileceklerine ve her derse bu şekilde daha da ilgiyle ve merakla gelebileceklerine dikkat çekmek, ikicisi daha önce dünyada müzik ya da piyanoya yönelik animasyonlar yapılsa da bu projedeki gibi sistematik ve metodolojik olarak ve hikâyeleştirilerek yapılmamış olmasından ötürü ilk örnek olması, üçüncüsü de Türkiye çıkışlı ve sadece müzik ile ilgilenen kahramanları olan bir çizgi film ile çizgi film kahramanlarını örnek alan çocukların böyle sanatsal aktivitelerle daha çok ilgilenmelerinin önünün açılabilmesi ve dördüncü olarak da çizgi filmdeki kahramanların kullandıkları sihirli güçlerin “müzikal yetenekler” olması sebebiyle öğrencilerin müzik yapmanın ayrıcalıklı bir yetenek olduğunu ve önemini fark etmeleri sağlanmasıdır. Bu araştırmanın doğrudan önemi olmasa da ilerleyen günlerde ortaya çıkacak diğer bir önemi de, bu çizgi filmler seri haline getirilerek ve daha sonra çeşitli dillere de çevrildiğinde, dünya çocuklarının da dikkatini çekebilecek ve hatta tıpkı diğer çizgi film kahramanları gibi, çocuklar kullandıkları aksesuarlarda bu kahramanları görmek isteyerek her hallerinde onları örnek almaları sağlanabilecektir.

Yukarıdaki belirtilenlerin yanı sıra, ADPÖ yönteminin topluma ve eğitime diğer bir katkısı olarak, bu araştırmanın verileri ışığında gerekli düzenlemeler ile, 20’şer derslik (bir dönemlik) paketler haline getirilip dönem dönem öğrencilere piyano derslerinde sunulacağı gibi, ilerleyen aşamalarda televizyonda da yine her animasyonun belli bir müziksel öğretiyi içerecek şekilde de gösterilmesi planlanmaktadır. Bu şekilde küçük yaşta çocuklara okullarda verilen müzik dersine alternatif bir yöntem olabilecektir.

Nihayetinde, ADPÖ yöntemiyle, öğrencilerin ilgileri piyanoya, müziğe, sanata çekildikçe, ileriki yaşlarında edinecekleri mesleklerine de olumlu yönden alt yapı sağlayacaktır. Bu da araştırmayı önemli kılan diğer bir noktadır.

1.9. Araştırmanın Problem Cümlesi:

Araştırmanın neticesinde varılmak istenen birçok önemli nokta (“Araştırmanın Önemi” başlığı altında verilenler) bulunmaktadır. Ancak sadece bu araştırma kapsamında belirlenecek başlıklar aşağıdaki problem cümlesinde şu şekilde belirtilmiştir:

“7-9 yaş arasındaki öğrencilerin piyano derslerinde ADPÖ yönteminin kullanılmasının, öğrencilerin piyano derslerindeki başarı, performans ve kalıcı öğrenmelerine etkisi nedir?”

1.10. Araştırmanın Alt Problemleri:

Piyano başarı testi ile ilgili alt problemler;

1. Deneyisel işlem öncesinde, ADPÖ (deney grubu) ve GPÖ (kontrol grubu) yöntemiyle piyano öğrenen öğrencilerin piyano başarı testi puanları arasında anlamlı bir fark var mıdır?

2. Deneyisel işlem sonrasında ADPÖ (deney grubu) ve GPÖ (kontrol grubu) yöntemiyle piyano öğrenen öğrencilerin piyano başarı testi puanları arasında anlamlı bir fark var mıdır?

3. ADPÖ (deney grubu) ve GPÖ (kontrol grubu) yöntemiyle piyano öğrenen öğrencilerin piyano başarı testi puanları deneyisel işlem öncesi ve sonrasında farklılaşmakta mıdır?

4. ADPÖ (deney grubu) ve GPÖ (kontrol grubu) yöntemiyle piyano öğrenen öğrencilerin piyano başarı testi puanları tekrarlı ölçümlere göre (sontest- kalıcılık testi) farklılaşmakta mıdır?

Piyano performans testi ile ilgili alt problemler

5. Deneysel işlem öncesinde, ADPÖ (deney grubu) ve GPÖ (kontrol grubu) yöntemiyle piyano öğrenen öğrencilerin piyano performans puanları arasında anlamlı bir fark var mıdır?

6. Deneysel işlem sonrasında ADPÖ (deney grubu) ve GPÖ (kontrol grubu) yöntemiyle piyano öğrenen öğrencilerin piyano performans puanları arasında anlamlı bir fark var mıdır?

7. ADPÖ (deney grubu) ve GPÖ (kontrol grubu) yöntemiyle piyano öğrenen öğrencilerin piyano performans puanları deneysel işlem öncesi ve sonrasında farklılaşmakta mıdır?

8. ADPÖ (deney grubu) ve GPÖ (kontrol grubu) yöntemiyle piyano öğrenen öğrencilerin piyano performans testi puanları tekrarlı ölçümlere göre (sontest-kalıcılık testi) farklılaşmakta mıdır?

Görüşme ile ilgili alt problemler:

9. Yarı yapılandırılmış görüşme formu sonuçlarına göre ADPÖ (deney grubu) yöntemi ile piyano öğrenen öğrencilerin ADPÖ yöntemine yönelik görüşleri nelerdir?

1.11. Sayıtlar:

Araştırma yapıldığı sürece,

1- Deney ve kontrol grubu öğrencilerinin araştırmacı tarafından kontrol altına alınamayan dış etmenlerden aynı derece etkilendikleri,

2-Katılımcı öğrencilerin araştırma derslerine gönüllü bir şekilde katıldıkları,

3-Katılımcı öğrencilerin hiçbir zorlama ya da etki altında olmaksızın, kendi arzularıyla veri toplama araçlarını doldurdıkları,

4-Katılımcı öğrencileri araştırma kapsamındaki ders dışındaki zamanlarda, deneysel süreçlerde yapılan işlemlerden birbirlerini haberdar etmedikleri varsayılmaktadır.

1.12. Sınırlılıklar:

1- Araştırma kapsamında sadece yöntemin geçerliliğini sunabilmek için hazırlanacak 15 dakikalık bir animasyon 10 ders içinde bölüştürülerek kullanılacaktır.

2- Derslerin ve animasyon senaryosunun içeriği, kullanılacak animasyon tekniğinin özellikleriyle sınırlıdır.

1.13. Tanımlar

Piyano: Genelde 52 beyaz, 36 siyah tuştan oluşan, tuşlarına basıldığında, içindeki keçeyle kaplı tahta çekicinin tellere vurması sonucunda ses elde edilen ve her ne kadar tuşlu görünse de vurmali çalgılar sınıfından sayılan çalgıya verilen genel addır. İtalyanca ismiyle “*pianoforte*” olarak da tanımlanmaktadır. Ancak artık yaygın olarak sadece “piyano” ifadesiyle daha sık kullanılmaktadır.

Piyano Öğretimi: “Çalgıyı seslendirmek için bireyin davranışlarında müzikal, teknik ve estetik nitelikli yeni davranışlar kazandırmak amacıyla uygulanan sürecin tümü olarak nitelendirilebilir.” (Yılmaz, 2006, 584) (Bu tanımın aktarıldığı kitapta başlık “piyano eğitimi” olarak yazıldıysa da, özel alanlarda yapılan bu planlı süreçler “eğitim” sözcüğünden ziyade “öğretim” kelimesiyle ifade edildiğinden, araştırma boyunca “piyano öğretimi” şekliyle kullanılmıştır. Çünkü “eğitim” daha genel bir ifadedir ve yaşam boyu devam eden, zamanı ve mekanı olmayan bir boyuttur.)

Animasyon: (...) “bir başka deyişle “Canlandırma Sineması”; resim ya da nesnelerin hareketli ve canlı oldukları yanılsaması uyandıracak biçimde düzenlenmesi işidir.” (Şenler, 2005, s.100)

Çizgi Film: “Tek tek resimleri ya da devinimsiz nesneleri gösterim sırasında devinim duygusu verecek şekilde düzenlemek ve filme aktarma işi” (Özön, 1981, s.49)

GPÖ Yöntemi: Hala daha günümüzde kullanılmakta olan bu eski anlayış piyano öğretimi, genelde sadece bir kitap eşliğinde yapılan, öğretmenin sürekli olarak çalınacak piyano eserlerini kendisinin örneklediği ya da örneklemeden doğrudan öğrencisine okutarak çaldırdığı, sürekli olarak öğretmenin anlatıcı olduğu, başka hiçbir etkinliğin yapılmadığı bir ders sürecini tanımlamaktadır. Ödevler de, öğretmenin belirlediği bir parçayı öğrencisine ders içinde çaldırtarak daha sonra pekiştirmesi için tekrar etmesini istemesi şeklindedir. Bunun dışında öğrencinin geliştirmesi gereken başka özellikler (hız, nüans, artikülasyon, vb.) var ise bu yönler öğretmen tarafından tespit edilerek öğrencinin bu özel yönleri kanallara kanalize olup çalışması istenir. Bunların yanında başka bir materyal ve çalışmaya yer verilmez.

1.14. Kısaltmalar

GPÖ Yöntemi: Geleneksel Piyano Öğretim Yöntemi

ADPÖ Yöntemi: Animasyon Destekli Piyano Öğretim Yöntemi

MEB: Milli Eğitim Bakanlığı

BÖLÜM II

İLGİLİ YAYIN VE ARAŞTIRMALAR

İlgili yayınlar ve araştırmalar incelendiğinde, müzik eğitimi ve piyano öğretimi alanında animasyonların kullanımıyla ilgili sınırlı kaynak olmasının fark edilmesinden ötürü, animasyonların eğitim-öğretim süreçlerine etkilerini gösteren diğer disiplinlere ait araştırma sonuçlarına da yer verilmiştir. Böylece ADPÖ yönteminde ana materyal olarak niçin animasyonların seçildiği konusuna da açıklık getirilmiştir.

2.1. Bilgisayar Destekli Eğitim

Çoğu literatürde, kısa adıyla BDE olarak da bilinen bilgisayar destekli eğitimin üzerine günümüzde birçok çalışma yapılmıştır. Bu sebeple konunun detaylarına burada yer verilmeyecektir. Çünkü asıl konu olan animasyonlardır. Ancak yine de kısa bir tanımlamadan bahsedilecek olunursa, bilgisayarın öğrenmenin meydana geldiği bir ortam olarak kullanıldığı, öğretim sürecini ve öğrenci motivasyonunu güçlendirebilen, öğrencinin kendi öğrenme hızına göre yararlanabileceği ve kendi kendine öğrenme ilkelerinin bilgisayar teknolojisi ile birleşmesinden oluşmuş bir öğretim yöntemi olduğu söylenebilmektedir. (Şahin ve Yıldırım, 1999)

Bilgisayarların eğitim-öğretim sürecine etkileri üzerine alan yazında yer alan araştırmalarla konuya açıklık getirilmeye çalışılmıştır. Bunlar şu şekildedir:

Medya teknolojileri bünyesinde sembol sistemlerini ve işlem (yönlendirme) kabiliyetlerini barındırır. (Kozma, 1991) Sembolik sistemler olarak belirtilenler, konuşma dili, yazılı tekstler, resimler, müzikal işaretler, müzik performansları, numaralar, formüller, haritalar, grafikler ve bunlar gibi görsellikleri içerir. İşleme kabiliyetleri de, kullanılan araçta kullanılan bu sembol sistemlerini özel bir yolla işleyebilme kapasitesidir. Özel yol ifadesiyle belirtilene örnek vermek gerekirse, gösteri yapma, depolama, alma, geriye alma, oynatma, düzenleme, çevirme, diğer sistemler arasında değerlendirme gibi işlemler gösterilebilir. (Kozmo, 1994, s. 11, p. 2)

Etkileşimci bakış açısına göre, bir medya araç ile öğrenmek tamamlayıcı bir süreci içermektedir. Sunumların yapılmasında ve performansların gerçekleştirilmesinde bazen öğrenciler, bazen de medya aracı görev almaktadır. (Kozmo, 1991)

Barbara White tarafından yapılan “ThinkerTool” adlı projede, bilgisayarların öğrenmeyi nasıl kolaylaştırdığı sorusuna yanıt aranmaya çalışılmıştır. Özellikle bilgisayarların dinamik sembolleri kullanma özelliği sayesinde sunumların hareketli olarak gösterilmesine olanak sunmaktadır. Böylece verilmek istenen esas mesaj yani görev, daha belirgin olarak ifade edilebiliyor. Özellikle öğrencilerin aklının karışmasına sebep olan mental öğretim içeriklerinin aktarılmasında, örneğin Newton’un hareket kanunu gibi, bilgisayarla eğitim, konunun anlaşılmasını kolaylaştırmaktadır. Üstelik bilgisayarlar ile gösterilen hareketli objelere oyun konsolları ile müdahalede bulunan öğrenciler, böylelikle sürece de katılarak önemli bir öğrenme fırsatı yakalamış olmaktadır. (Kozmo, 1994, s. 12, p. 1)

Şen (2011) tarafından yazılan “Müzik Öğretiminde Bilgisayar Destekli Programlı Öğretim Yönteminin Etkililiği” adlı doktora tezinde, araştırmacı 7. sınıf öğrencilerinin müzik derslerinde bilgisayar destekli öğretim yöntemini kullanılarak

geleneksel yöntemle deneysel olarak karşılaştırmıştır. Etkililiğini kanıtlamak istediği programlı müzik öğretimi ders materyali olarak da Adobe Flash CS3 programını kullanarak bir uzmanla hazırladığı bilgisayar yazılımını kullanmıştır. Bu yazılım, hakkında açık bilgi vermek üzere araştırmacının kendi açıklamasına aşağıda alıntı halinde yer verilmiştir.

“Materyalin (öğretim yazılımının) yapısı hakkında kısaca bilgi verilecek olursa; ekranın en üstünde öğrenilecek konu başlığının bulunduğu sütun vardır. Ekranın sol tarafında yer alan “Neler Öğreneceğim” başlığı adı altında, öğrenilecek konuya ilişkin alt başlıkların bulunduğu sol menü vardır. Ekranın sağ tarafında öğrenilecek bilgi ile ilgili “bilgi- soru-dönüt (geri-bildirim)” lerin yer aldığı ana menü vardır. Ayrıca konu başlığı sütunu ile ana menü arasında yer alan; öğrenilecek bilgiler ile ilgili olduğu düşünülerek hazırlanmış olan video-ses, oyun, sözlük, yardım ve bunları biliyor musunuz linklerinin (simgelerinin) yer aldığı sütun vardır.” (Şen,2011, s.85- 86)

“Materyalin (yazılımın) en başında yönerge ve materyal tanıtım ekranları yer almaktadır. Ayrıca materyalin her bölümünde üstte yer alan “Yardım” butonunda (linkinde), öğrenciye materyali nasıl kullanılacağı hakkında verilen bilgiler yer almaktadır.” (Şen, 2011, s.86)

“Öğretilecek konularda, öğrencilerin dikkatini çekmek ve motivasyonunu artırmak amacıyla bilgisayar teknolojisinin sağladığı avantajlardan yararlanılarak, materyalde çeşitli resim, grafik, oyun, ses, video, animasyonlar kullanılmıştır. Materyalin kullanımına başlanırken öğrencinin adını yazması gerekmektedir. (Ayrıca araştırmacı tarafından belirlenen bir şifreyi girmesi gerekmektedir) Ders anlatımında materyalin, öğretmen yerini alıp, dersin başından sonuna kadar kullanılacağı düşünüldüğünden bilgisayar dilinde “ajan” olarak ifade edilen bir kahraman oluşturulmuştur. Eğitsel Arayüz Ajanı: Herhangi bir iletişim kanalını kullanarak öğrenen ile etkileşime geçen (ses, görüntü, metin), sosyal öğrenme ortamı yaratmak amacı ile öğrenciye öğrenme deneyimi sırasında rehberlik eden, bilgi sağlayan, dönüt veren bilgisayar benzetimli karakterdir (Sel, 2009: 8). Oluşturulan

bu kahraman öğrencilerin yaş seviyelerine uygun olarak düşünülmüştür. Dersin müzik olması sebebiyle bulunan kahramanın adının “ezgi” olması kararlaştırılmıştır. Bu kahraman dışında, diziler konusunda öğrencilerin dikkatini çekmesi amaçlanarak “Tonton dede” (ton ve makamlar konusu anlatılırken ton konusu ile ilişkilendirilmesi açısından) yer almıştır. Her bir bölümde öğrencilerin beğeni ile çalışmalarını sağlamak amaçlandığından, ilgi çekici animasyon, ses dosyası ve videolara yer verilmiştir.” (Şen, 2011, s.86)

Öntest-sontest deneysel desenin kullanıldığı çalışmada deney grubunu 24 kişi oluştururken, kontrol grubu 23 kişiden oluşmuştur. 10 hafta süren uygulamanın sonunda, her iki yöntemle de öğretilenlerin kalıcılığını ölçmek amacıyla katılımcı öğrencilere bir başarı testi uygulanmıştır. Bu kalıcılığı ölçen başarı testi sonucunda deney grubunun ön test-son test sonucu kontrol grubununkine göre yüksek çıksa da istatistiksel olarak aralarında anlamlı bir fark bulunamamıştır. Her iki yöntemle işlenen derslerde öğrencilerin bilgi düzeyinde öğrenmelerinin gerçekleştiği ortaya çıktığından şu öneri getirilmiştir: Öğrencilere bir ders saatinde bilgisayar destekli programlı öğretim yöntemiyle diğer ders saatinde de geleneksel öğretim yöntemiyle ders verilmesi mümkündür.

Şengün ve Turan (2004) tarafından gerçekleştirilen araştırmada, bilgisayar destekli eğitimin coğrafya dersinde kullanılması üzerine öğrenci görüşleri alınmıştır. Araştırma, Fırat Üniversitesi’ndeki Sosyal Bilgiler Öğretmenliği ve Fen Edebiyat Fakültesi Coğrafya Bölümü lisans öğrencileri ile birlikte yapılmıştır. Lisans öğrencilerine sorular yöneltilmeden önce “Volkanizma ve Depremler” konusu bilgisayar destekli eğitim kapsamında olan, bilgisayar, datashow, Microsoft PowerPoint, Windows Media Player, ACDSee Programları, resimler, şekiller, ses ve çeşitli animasyonlar eşliğinde sunulmuştur. Sunum sonunda, öğrencilere yapılan anket sonuçları X ve T testi ile değerlendirildiğinde şu sonuçlar ortaya çıkmıştır:

1- Bilgisayar destekli ders sunumunun etkisi, çekici, anlaşılır ve kalıcı olması öğrenciler tarafından olumlu bulunmuştur.

2- Öğretim elemanlarının bu tür ders sunumu yapmaları için teşvik edilmesi

gerektiğini belirtmişlerdir.

3- Öğrencilerin büyük çoğunluğu öğretmen olduklarında dersi böyle işleme istediğindedirler.

4- Özellikle coğrafya bölümü öğrencileri, bilgisayar destekli eğitimi fiziki coğrafya alanine daha uygun bulmuşlardır

5- Ayrıca, bu tür bir araştırmanın deneysel olarak hazırlanıp öğrenmede kalıcılık boyutunun da araştırılabileceğini de son olarak ifade etmişlerdir.

Kalıcı öğrenmeye bu çalışmada yer verilmemiştir. Ek olarak, bu çalışmada kullanılan bilgisayar destekli öğretim çeşitlerinden hiçbiri, ADPÖ yönteminde olduğu gibi hikâyeli animasyonlardan (çizgi filmlerden) oluşmamaktadır.

Bu son maddede de belirtildiği üzere, şimdiki çalışmada da, piyano (müzik) dersinde kullanılacak bilgisayar destekli öğretim kapsamındaki ADPÖ yönteminin, kalıcı öğrenmeye (içeriğin hatırlanması) ne kadar etkisinin olacağı araştırılmıştır.

Caner (2008) tarafından hazırlanan yüksek lisans tezine bakıldığında, 5. sınıf “Canlıların Sınıflandırması” adlı konudaki tespit ettiği kavram yanlışlarını gidermede en etkili yöntemi bulmak üzere, bilgisayar destekli yapılandırmacı yaklaşımın 5E modeline uyularak Powerpoint sunumu olarak hazırlanan yeni bir öğretim yöntemini yine yapılandırmacı yaklaşımla hazırlanan ancak bilgisayar desteği olmayan başka bir öğretim yöntemiyle karşılaştırmıştır. Öntest-son test deney desenini kullanan araştırmacı, deney grubuna powerpointle hazırladığı yöntemini uygularken, kontrol grubuna sade yapılandırmacı yaklaşımlı 5E modeli temelli yöntemi uygular. Veri toplama araçları olarak da, kavram yanlışlarını belirleme anketi, yarı yapılandırılmış görüşme tekniği, poster hazırlatma yöntemi kullanılmıştır. Yarı deneysel olarak yapılan bu araştırma, üç farklı köy okulundaki 60 öğrenci üzerinde gerçekleştirilmiştir. Sonuçlara bakıldığında, deney grubuna katılan öğrencilerin canlıların sınıflandırması adlı konudaki başarılarının yükseldiği ve kavram yanlışlarının da büyük ölçüde giderildiği görülmektedir. Böylece araştırmanın sonucunda, bilgisayar destekli yapılandırmacı 5E modeli temelli öğretim yönteminin etkili olduğu vurgulanmıştır.

Akçay ve diğer, (2005), 6. sınıf Fen dersi içeriğinde yer alan çiçekli bilgiler konusunu, Macromedia Authorware adlı yazarlık programıyla hazırlanan yazılım eşliğinde, 50 kişiden oluşan katılımcı öğrenci grubuna anlatmışlardır. Bu çalışmadaki amaç, bilgisayar destekli yapılan bu öğretme sürecinin geleneksel yöntemle yapılan sürece göre öğrenci başarısı üzerinde ne derece etkili olduğunu ortaya çıkarmaktır. Araştırma 2001-2002 eğitim-öğretim yılının birinci döneminde, Kastamonu ili Merkez İlçesi'ndeki bir ilköğretim okulunda gerçekleştirilmiştir. 25 kişilik katılımcıdan oluşan deney grubuna araştırmacı tarafından hazırlanan bilgisayar destekli eğitim verilirken, aynı sayıdan oluşan kontrol grubuna da geleneksel öğretim uygulanmıştır. Veri toplama aracı olarak da, çoktan seçmeli 25 soruluk başarı testinden yararlanılmıştır. Sonuçlar incelendiğinde, bilgisayar destekli öğretim sürecine katılan öğrencilerin diğer gruba göre daha başarılı oldukları belirlenmiştir.

Son olarak Rıza'ya göre, “öğrenciler, bilgi ve sanat dallarının birçok konularını bilgisayar desteğiyle daha iyi öğrenmektedirler.” (s.331, p.2) ADPÖ yöntemi, içeriğinde gösterilen animasyonlar ile bilgisayar destekli öğretim kapsamına da girdiğinden, piyano öğretimini gerçekleştirmede uygun olduğu düşünülmektedir.

2.2. Animasyon Destekli Öğretim

Bu bölümü açıklamaya öncelikle animasyonu tanımlayarak başlamak yerinde olacaktır.

Türk Dil Kurumu'na göre, kelime kökü olarak Fransızca'dan gelen “animasyon”, Türkçe olarak “canlandırma” sözcüğüne karşılık gelmektedir. (TDK) Bu sözcük, Latince “animare” yani “canlandırmak, hayat vermek” fiilinden türemiştir. “Animare” fiili ise yine Latince “anima” yani “nefes, ruh” sözcüğünden türetilmiştir. (<https://www.etimolojiiturbce.com/kelime/animasyon>) İngilizce dilinin Amerikan Mirası Sözlüğü'nde ise bu sözcüğü şu şekilde açıklamaktadır: “Yaşamın, ilginin, ruhun, hareketin ya da aktivitenin eylem, süreç ya da sonucu.” (America Heritage Dictionary of the English Language, 2000)

Animasyon denildiğinde her ne kadar akla doğrudan çocukların izlediği çizgi filmler gelse de, çeşitli tekniklerin kullanılarak yapılmasıyla, bu kelimeye birçok anlam yüklenmiştir. Bu tekniklerden en temelleri şunlardır:

- 1- Canlı eylemle sembollerin birleştirilmesiyle yapılan harekete ya da aktiviteye vurgunun yapıldığı,
- 2- “Stop-motion” olarak bilinen teknikle plastik modellerin kullanıldığı,
- 3- Genelde bilinen çizgi filmlerin düz çizim teknikleriyle çizildiği tekniklerdir. (Halas, 1976)

Animasyonu diğer eğitim araçlarından özel ve ayrı kılan yanı, açık ve basit durumların doğasını eşsiz bir şekilde stilize etmesidir. Hatta arzu edildiği şekilde anlaşılabilir zaman bölümlerine de ayrılabilir. (Halas, 1976) Animasyonu ayrıca kılan diğer yanı da, gerçeklikten sıyrılarak bir takım illüstrasyonların kullanılmasına olanak sağlamasıdır. Örneğin, süreç ve hareket analizinde bir takım diyagramların kullanılması, karmaşık içeriklerin sembollerle sadeleştirilmesi, hızdaki değişimin renklerle vurgulanması, her hangi bir harekete vurgu yaparken sesin kullanılması, hatta mizahtan yararlanılması animasyonu diğer araçlardan ayıran en karakteristik özelliklerdir. (Halas, 1976)

Araştırmanın ekseninden çok uzaklaşmamak adına daha fazla detaya girilmeyecek olsa da kısaca belirtilebilir ki, animasyonların film temelli araçlar arasında, anlatılmak istenileni ortaya koymak için zengin çalışma alanı sunduğu, çeşitli tekniklerinin olduğu bilinmektedir. Araştırmada eğitim üzerinden gidildiği için şimdi de eğitim ve öğretimde animasyonların kullanılması üzerine açıklamalar yapılacak ve literatürden örneklere yer verilecektir.

Animasyonun eğitim-öğretim süreçlerinde yer almasıyla ilgili noktalara ilgili araştırmalardan örnekler ile değinilmiştir. Ancak yine de kısa bir tanımla yapılırsa, denilebilir ki, animasyonları izleme sayesinde öğrenci ders konularını somut olarak izleyerek kavramanın yanında, yaratıcı düşünceler geliştirebilmekte, olasılıklar üzerinde durabilmekte, çeşitli denemelere de girişebilmektedir. Böylece öğretim ortamı hem etkileşimli olabilmekte hem de bireysel öğretim sağlanabilmektedir.

Animasyonlar geleneksel sınıf ortamının sıkıcılığını büyük ölçüde ortadan kaldırarak, öğrenme etkinliklerini zevkli bir uğraş haline getirmeye yardım etmektedir. (Steven ve Phillip, 1994)

Bu kısa açıklamadan sonra animasyonlar üzerine alan yazında yer alan diğer araştırmalara yer verilerek, animasyonların eğitim-öğretim sürecindeki konumu incelenmiştir.

Reindl et al., görsel hücre animasyonlarını kullanarak, lise ve üniversite düzeyi okullardaki öğrencilere yönelik, biyolojideki molekül ve hücre konusunun öğretimi üzerine yaptıkları araştırmada, öğrencilerin gözle görmelerinin mümkün olmadığı hücresel ve moleküler yapıları öğrenme aşamasında, kavramsallaştırmada ve hücrelerin fonksiyonlarını anlamada zorlandıklarını fark etmişlerdir. Bunun neticesinde North Dakota Devlet üniversitesindeki “Görsel Hücre Üretimleri” yapan bir grup tarafından geliştirilen ve ücretsiz kullanıma sunulan görsel hücre animasyonları, moleküler ve hücresel yapıların öğretimi için birer multimedya materyali olarak kullanılmışlardır. Araştırmada animasyonların öğretim aşamasında kullanılmasıyla üç önemli bulgu elde edilmiştir. 1- Animasyonların çoklu gösterilme özelliği sayesinde daha fazla öğrenme gerçekleşmiştir. 2- Durağan grafiklerle karşılaştırıldığında, animasyonlu öğretimle öğrencilerin öğrenme kazanımları artmıştır. 3- Animasyonlarla öğrencilerin moleküler ve hücresel biyoloji sürecini algılamaları kolaylaşmıştır. (Katie M. Reindl et al., 2015, s.7-8)

Danton H. O’Day tarafından yapılan diğer araştırma da, biyoloji öğretiminde animasyonların önemi konu alınmış ve ayrıca animasyonlu öğrenmelerin uzun süre akılda kalıcılığı üzerine de çalışılmıştır. 393 öğrencinin katılımcı olduğu araştırmada animasyonla öğretim, grafiklerle öğretimle karşılaştırılmıştır. Kolesterol alımı ile ilgili animasyon yazar tarafından Microsoft Office 2003 Powerpoint programıyla yapılmıştır. Sonra da Camtasia Studio 2.1.1 programıyla film formatına dönüştürülmüştür. Grafikler ise yine yazar tarafından CorelDraw 7.0 programı ile çizilmiştir. Animasyonlar ve grafikler internet ortamında bir link ile öğrencilerin kullanımına sunulmuştur. Öğretimin gerçekleşmesinin ardından ise animasyon ve

grafiklerin ulaşılacağı linkler internetten kaldırılmıştır. Çünkü amaçlanan, edinilen bilgilerin uzun süre kalıcı olup olmadığıdır.

Beş farklı öğretmenin öğretici olduğu, biri “İleri hücre biyolojisi” diğer ise “İnsan gelişimi” konularının işlendiği iki ayrı grup üzerinde gerçekleşen araştırmada, kullanılan yöntem karşılaştırmalı analizdir. Araştırmanın ilk değerlendirme basamağında, bir grup animasyonlarla diğeri de grafiklerle eğitim almış olan iki ayrı gruba bir test uygulanır. İlk değerlendirmeye 213 kişi katılır. Ardından 21 gün sonra öğrenilenlerin kalıcı olup olmadığını ölçmek için aynı soru kağıdının sadece ikinci yarısı 180 öğrenciye tekrar yaptırılır. İkinci değerlendirmede katılımcıların azalma sebebi öğrencilerin kurslardan ayrılmış olmasıdır.

Çalışmanın sonuçları incelendiğinde ilk değerlendirme için gruplar arasında anlamlı başarı farkı çıkmasa da, ikinci değerlendirmede ölçülen “uzun süreli kalıcılık” sonuçlarına bakıldığında görülmektedir ki, animasyonla ders alanların hatırlama yüzdesi, grafikle ders alanlara oranla fazladır. Bu da göstermektedir ki, animasyonlar daha iyi bir öğrenme deneyimi sunmakla birlikte, öğrenilenlerin daha fazla kalıcı olmasında da etkili bir araçtır. (O’Day, 2007, s. 222, p.2)

Animasyonun eğitim sürecinde kullanılmasının getirdiği faydalar Bradley Stith tarafından şu ifadelerle belirtilmiştir:

1- Kimi görsel, kimi işitsel kimi de hareketle öğrenenler düşünüldüğünde, animasyonun bir yazıyı okuyarak ya da durağan resimlere bakarak öğrenmeye göre daha etkili bir araç olduğu görülmektedir. Animasyonun görsel öğrenme özelliği taşıyanlara faydası açıktır. Ancak hareketle öğrenebilenler bile animasyonu kullandıklarında bilgisayar klavyesinde ya da faresiyle işlemler yapıyorlarsa, onların da öğrenme süreçleri verimli olarak işleyebilecektir.

2- Animasyonlar sınıf ortamında kullanılabildiği gibi, web ya da CD’ye de aktararak öğrencilerin evlerinde, işlerinde, seyahatte ya da her hangi bir yerde daha sonra ulaşabilmelerine olanak sunmaktadır. Böylece görülmektedir ki, animasyonun uzun vadede getirileri sayılamayacak kadar çoktur. (Stith, 2004, s. 185)

Williamson ve Abraham, kimya kavramlarının öğretiminde animasyonun

kullanılmasının ne gibi etkileri olduğunu test ettiklerinde, görülmüştür ki, animasyonla öğrenen öğrencilerin sınav sonuçları önemli derecede artış göstermiştir. Bununla birlikte, animasyon izleyerek öğrenen öğrencilerin “hoşnutluk”larında da artış olduğu belirlenmiştir. (Stith, 2004, s. 186, p.1)

Animasyonlar gözle doğrudan gözlemin mümkün olmadığı bir çok olayı gözler önüne serebilmeyi mümkün kılmasından, özellikle bazı durumları somut hale getirerek gözlemlene şansı vermesinden ötürü eğitim sürecine büyük katkılar getirmektedir. Bu katkıları her disiplinde düşünmek mümkündür. Kesner ve Linzey’in 2005 yılında yaptıkları bir çalışmada, kas, solunum, sindirim, kardiyovasküler ve sinir sistemlerinin işlemlerini anlatan fizik çalışmalarında animasyonların kullanılabilir olduğu belirtilmiştir. (Kesner ve Linzey, 2005)

Bunların yanında animasyonları öğrencilerin dikkatini çeken bir yanı olması vesilesiyle derste verimi arttırdığı da görülmektedir. Lowe (2004) bu durumu şu şekilde açıklamıştır: Animasyonların duygusal hem de bilişsel fonksiyonu bulunduğunu belirtmiştir. Animasyonun duygusal fonksiyonu, tasvir edilenlerin, olağanüstülükleri, mizahın, ilginçliklerin kullanılmasıyla öğrenenlerin dikkatini öğretim materyaline doğru çekebilmesidir. Bilişsel fonksiyonu ise, soyut ve açıklaması güç olan konuların hareketli bir halde sunulabilmesiyle öğrenenlere kolay bir yol sunulmasıdır. Metin ve durağan resimlerle karşılaştırıldığında, animasyonun prosedürel bilgiyi daha net ve sırasıyla aktarabilme artışı bulunmaktadır. (Lowe, 2004)

Animasyonun hareketli olmasını getirdiği artılardan birisi de Hegarty (2005) göre şu şekildedir. Mekanik hareketlerin gösterilmesinde, durağan resimler sadece resim olmasından ötürü hareketi dolaylı bir şekilde oklarla ya da faz diyagramları ile gösterirken, animasyonlarla doğrudan hareketin tüm oluşma aşamaları canlanmış halde gösterilebilmektedir. Ayrıca araştırmasında belirttiği şu ifadeyle, animasyonların hareketli olmasının avantajını da özetlemektedir: “ Animasyonlar daha gerçekçi tasarımlardır, yani temsil ettikleri gerçeklikle daha uyumludurlar.” (Hegarty, 2005, s. 451)

Animasyonları diğer bir faydası ise, doğrudan gözlenmesi mümkün

olmayan, örneğin virüs gibi oldukça fazla mikroskobik maddelerin veya elektrik akımı, manyetik güç gibi hiçbir şekilde gözlemi mümkün olmayan gerçeklikleri gözlenebilir kılmasıdır. Üstelik olayların ve durumların her açıdan gözlenebilir olmasına da olanak vermektedir. (Hwang et al., 2012, s. 369)

Animasyonların öğretim materyali olarak etkili olduklarını deneysel bir çalışma ile kanıtlamak üzere, Trevisan et al.(2009), Amerika'nın altı üniversitesinden, üreme fiziği gören lisans öğrencilerini bir çalışmaya davet etmişlerdir. Deneysel çalışmada, fizikolojinin bir konusu olan “foliküler dinamikler” ders içeriği olarak seçilmiştir. Belirtilen konu, bir grup öğrenciye geleneksel video içeriğiyle gösterilirken, diğer gruba da animasyonlarla aktarılmıştır. Deneysel süreçten sonra tek seferlik teste tabi tutulan iki grup öğrencinin puanları karşılaştırıldığında, animasyonlarla öğretim görenlerin puanlarının anlamlı bir şekilde diğer gruptan fazla olduğu ortaya çıkmıştır. (Trevisan et al., 2009)

Animasyonları, soyut durumları anlaşılır kılması üzerine de etkisi olduğunu gösteren bir başka çalışma da Hays (1996) tarafından gerçekleştirilmiştir. Çalışmada, moleküllerin hareketleri, ısıнын etkisini, molekül hareketleri üzerindeki baskıyı, molekülün farklı yoğunluklarda nasıl yayıldığı konuları, animasyonlar, durağan resimler ve metinler aracılığı ile yani üç farklı materyal ile öğretilmiştir. Katılımcılar önce mekânsal algı yetenekleri düşük ve yüksek olacak şekilde iki ayrı gruba bölünmüşlerdir. Ardından öğrencilere bu üç farklı materyalin kullanımı hakkında öğrencilere sorular sorulmuş ve değerlendirilmişlerdir. Sonuçta görülmüştür ki, animasyonla yapılan öğretim, mekânsal algısı düşük olan öğrenciler için daha yardımcı nitelik göstermiştir. (Hays, 1996)

Animasyonların öğrenme sürecine katkıları üzerine yapılan bir diğer çalışmada ise, Kittidachanupap et al., (2012), öğrencilerin öğrendikleri İngilizce kelimelere animasyonların yardımıyla adapte olabildiklerini ve geleneksel öğrenme süreci geçiren gruba göre daha başarılı olduklarını ortaya koymuşlardır. (Kittidachanupap et al., 2012)

Brisbourne ve ekibinin görüşüne göre, “eğitimcilerin en önemli görevi,

öğrencilerin uygun zihinsel öğrenme modellerini biçimlendirmede yardım etmektir. Animasyonlar da, durağan resimlerin tabiatında olan geçicilik ve görsel-uzamsallık sınırlarının üstesinden gelmede öğrencilere yardımcı olabilmektedir.” (Brisbourne et al., 2002, s.13)

Bircan (2013) tarafından hazırlanan doktora tezinin araştırma konusunu oluşturan animasyon destekli haritalarla tarih öğretiminin, 9. sınıf öğrencilerinin akademik başarıya ve mekân algılarına etkisi, şu anda gerçekleştirilen araştırma konusuna, yeni bir model denemesini içermesi açısından da benzerlik gösterildiğinden, sonuçlarına yer verilmektedir. Bu doktora tezi sonuçlarına göre, animasyonlarla işlenen tarih dersinin sonucunda, öğrencilerin uygulanan ders sürecini zevkli, ilgi çekici, kalıcı, hızlı öğretici, haritalarla çalışmayı teşvik edici, harita becerilerini kazanmada ve mekân algısı geliştirmede faydalı olarak değerlendirdikleri görülmektedir. Katılımcı öğrenciler ayrıca, bu şekildeki ders sürecini kalıcılığı arttırıcı, eğlendirici, dikkat çekici, zihinde canlandırmalara imkân veren, somut ve öğretici bir ürün olarak değerlendirmişlerdir.

Bircan tarafından yürütülen bu doktora tezi, her ne kadar kalıcı öğrenmeyi de konu edinse, tarih dersi çerçevesinde olup, doğrudan didaktik yapıli animasyonlar kullanılarak gerçekleştirilmiştir. Hâlbuki şimdiki proje kapsamında kullanılacak olan animasyonlar, çizgi film niteliğinde olup, hikâye içerisinde öğrencilere öğretim verecek şekilde tasarlanmaktadır. Bu da ADPÖ yönteminin özgünlüğünü ortaya koymaktadır.

Ayvacı, Abdüsselam Z. ve Abdüsselam M. S. (2012) ‘nin yapmış olduğu araştırmada, Fen bilimleri kapsamında yer alan, 6. sınıf “Kuvveti Keşfedelim” konusu, 5E yapılandırıcılık temel alınarak oluşturulan hikâyeli çizgi filmler aracılığıyla öğrencilere öğretilmeye çalışılmış. N=30 deney grubu ve N=30 kontrol grupları deneysel yöntemle karşılaştırılmıştır. Veri toplama aracı olarak da 15 maddelik başarı testi ve öğretmen gözlemlerinden yararlanılmıştır. Netice olarak da, hikâyeli animasyonlarla öğretim yapılan deney grubunun diğer gruba göre daha başarılı olduğu, dersi daha eğlenceli geçirdikleri ve soyut kavramların

somutlaştırılmasıyla daha iyi anlamalarının sağlandığı görülmüştür. Böylece sorulan sorulara da zorlanmadan cevap verdiklerine şahit olunmuştur.

Yapılan bu araştırmada da görülen hikâyeli animasyonlar ders anlatımı, televizyonda da yer alan çoğu çizgi filmde de yer almaktadır. Örneğin, vücudumuzdaki her hangi bir organın işleme disiplini hikâyeli bir animasyonun içinde, organı da kişileştirerek anlatılmaktadır. Kısaca, anlatılan konu sıra dışı öğelerle ilgi çekici hale getirilerek çocuklara anlatılmaktadır. Bu genelde fen ve tarih derslerinin konularına yönelik hazırlanmaktadır.

Şimdi araştırmanın konusunu oluşturan ADPÖ yönteminde, hikâye içinde ders öğretimi yapan çizgi filmler yer aldığı gibi, bir ders kitabı ve diğer somut materyallere de yer verilmektedir. Bu yöntemi diğerlerinden ayıran bu yanına ek olarak, müzik alanında ilk kez yapılacak olmasıdır.

Özer (2012) tarafından hazırlanan “Sosyal Bilgiler Öğretiminde Çizgi Filmlerin Kullanımı” adlı doktora tezinde, 7. sınıf Sosyal Bilgiler dersinin içeriğinde yer alan “Ülkeler Arası Köprüler” ünitesindeki “Birinci Dünya Savaşı ve Çanakkale’de Mustafa Kemal” konusu, öğretiminin yapılması için “Çanakkale Geçilmez” adlı çizgi filmde yararlanılmıştır. Araştırmadaki deney grubu öğrencilerine çizgi filmle birlikte öğretim yapılırken, kontrol grubuna da sadece sözlü aktarımla konu anlatımı yapılmıştır.

Niğde ilindeki Cumhuriyet İlköğretim okulundaki iki ayrı sınıfta öğrenim gören 70 kişilik öğrenci grubunun deney sonuçları öntest son test ile değerlendirilmiştir. Veri toplama aracı olarak, OKS ve SBS sorularından örneklerin de yer aldığı 20 soruluk çoktan seçmeli başarı testi kullanılmıştır. Alt problemler SPSS ile değerlendirilip, analiz yorumlarında t testinden yararlanılmıştır. Çıkan sonuçlarda çizgi filmle ders işlenen grubun akademik başarısının diğer gruba göre daha yüksek olduğu görülmüştür.

Şimdiki araştırmayı, yukarıdaki araştırmadan ayıran en önemli nokta, şimdiki

çalışmada yeni bir ADPÖ yönteminin ortaya konulması ve içeriğindeki animasyon senaryoları, ders kitabı ve materyallerinin araştırmacı tarafından oluşturulmasıdır. Ancak yukarıdaki araştırmada kullanılan çizgi film, zaten var olan bir filmidir. Fikren yaklaşım benzeşse de, eğitimsel çalışmaların yer aldığı literatüre yeni fikirlerin, yöntemlerin eklenmesi açısından ADPÖ yöntemli bu yeni araştırma, piyano öğretimi ve müzik eğitimi açısından bu açığı tamamlamayı hedeflemektedir. Böylece sadece müzikle sınırlanmayıp diğer derslere de örnek olacağı düşünülmektedir.

Zennure Abdüsellam'ın (2013) yazmış olduğu “Fen öğretiminde çizgi filmlerin etkisi: Kuvveti Keşfedelim örneği” başlıklı yüksek lisans tezinde, 2011-12 eğitim- öğretim yılında Trabzon İli Kemaliye İlköğretim Okulu'ndan 60 katılımcı öğrenci ile (30 deney- 30 kontrol grubu) öntest-son test deneysel model kullanılarak yeni bir öğretim yolu denenmiştir. Bu öğretim de, yapılandırılmış yaklaşımın 5E modeli temel alınarak hazırlanan çizgi filmlerden oluşmaktadır. Deney grubuna “Kuvveti Keşfedelim” konusu hazırlanan bu çizgi filmlerle birlikte anlatılırken, kontrol grubuna dersin kitaplarıyla anlatılmıştır. Veri toplama araçları olarak da, araştırmacı tarafından oluşturulan akademik başarı testi, kavramsal anlama testi ve duyuşsal alan belirleme ölçeği kullanılmıştır. Yapılan bu deneysel çalışma sonunda 5E ile zenginleştirilmiş animasyon destekli çizgi filmlerin uygulandığı deney grubundaki öğrencilerin “Kuvveti Keşfedelim” konusundaki kazanımlara göre hazırlanan sorulara verilen cevaplar sonucunda elde edilen akademik başarılarının kontrol grubu öğrencilerine göre anlamlı farklılık gösterecek şekilde arttığı görülmüştür.

Taraf'ın (2011) yüksek lisans tezi olarak hazırlamış olduğu “Özel ilköğretim okulu öğrencilerine İngilizce zamanlarının öğretiminde otantik çizgi film kullanımı” adlı çalışmada, 9-10 yaşlarındaki 30 kişilik dördüncü sınıf öğrencileriyle deneysel bir araştırma yapılmıştır. Araştırmada deney grubuna katılanlara otantik çizgi filmlerle öğretim yapılırken, kontrol grubundakilere geleneksel yollarla öğretim yapılmıştır. Veri toplama araçları olarak, öntest-son test, İngilizce yeterlik testleri, ders değerlendirme formları ve yabancı dil öğretmenleriyle röportajlar kullanılmıştır.

Sonuçlar SPSS 18 ile analiz edilmiştir. Neticeler incelendiğinde, deney grubundakilerin kontrol gruptakilere kıyasla önemli derecede başarılı oldukları görülmüştür. Ancak öğretmen röportajlarına göre otantik çizgi filmlerin ders öğretiminde yer alması kullanışlı bulunmadığı belirlenmiştir.

Yapılan araştırma sonucunda bulunan eksik kalan yan, sadece otantik çizgi film kullanılmasıdır. Bu sebeple tam bir model değildir. Çizgi filmler, derse sadece bir destek materyali olarak gösterilmiş, ne zaman ne şekilde kullanılacağı üzerinde öğretmenlere yönergeler vermediği için kullanışlı bulunmamıştır.

Türkan'nın (2010) hazırlamış olduğu teze bakıldığında, 7. Sınıf “Yaşamımızdaki Elektrik” Fen ve Teknoloji dersine ait konu içerik alınarak, yapılandırmacı yaklaşım çerçevesinde bilgisayar destekli animasyonlarla hazırlanmış öğretim yönteminin öğrencilerin akademik başarı ve tutumlarına etkisi incelenmiştir. Örneklemi ise, Niğde ilinde 2009-2010 eğitim-öğretim yılında okuyan 60 öğrenci oluşturmuştur. Deney grubunu oluşturan öğrencilere bilgisayar destekli yapılandırmacı temelli öğretim süreci uygulanırken, kontrol grubuna da sadece yapılandırmacı yaklaşımlı öğretim süreci uygulanmıştır. Veri toplama araçları olarak güvenirlik katsayısı 0, 83 olan 25 soruluk akademik başarı testi ve tutum anketi olarak da Yaman tarafından hazırlanan beşli likert tipi ölçek kullanılmıştır. Sonuçlar karşılaştırıldığında, deney grubunun başarı testi puanı kontrol grubuna göre yüksek çıkarken, derse yönelik tutumları açısından aralarında anlamlı bir fark olmadığı tespit edilmiştir.

Bu çalışmada kullanılan bilgisayar destekli animasyonlar araştırmacı tarafından hazırlanmamış olup, Vitamin adlı internet sitesinden elde edilmiş ve ayrıca bu animasyonlar hikâye içinde bir öğretim değil, doğrudan içeriği açıklayan canlandırmalardan oluşmaktadır. Örneğin, voltmetrenin çalışma disiplinini gösteren animasyon, doğrudan bu disiplinin işlem sürecini anlatmaktadır.

Arıcı ve Dalkılıç (2006) tarafından gerçekleştirilen araştırmada, Biyoloji, Türkçe ve Fizik dersindeki konulardan aldıkları örnek olayları öğrencilere animasyonlarla hikâyeleştirilerek anlatmışlardır. Böylece zihinde canlandırılması zor olan soyut kavram ve olayları somut halde görmelerini sağlayarak öğrenmeyi kolaylaştırdığını ifade etmişlerdir. Araştırmada örnek gösterilen olaylardan biri de şöyledir: Biyoloji dersinde anlatılan, çiçekli bitkilerde olgunlaşan erkek organlarından yayılan çiçek tozlarının, dişi organın tepciğine böcekler ve rüzgarla taşınması, oradan da dişicik borusundan tohum taslağına gelerek yumurta hücrelerini döllenmesi gözle görülecek bir olay değildir. Bu ancak animasyonlarla öğrencilere somut halde sunulabilir. Bu sebeple Arıcı ve Dalkılıç, gerçek yaşamda gerçekleşen ancak gözlemi zor olan olayların öğretiminde ve bazı durumlarında vurgulanmasında animasyonlardan yararlanılmasının uygun olduğunu belirtmektedir.

Rieber (1991) tarafından yapılan bir araştırmada, animasyonların akademik başarıdaki etkisi incelenmek üzere, dördüncü sınıflarından oluşan 70 katılımcı öğrenci ile çalışılmıştır. Öğrencilere animasyon ve grafiklerle hazırlanan Newton'un hareket yasalarını konu alan ders anlatımı yapılmıştır. Öğrencilere bunun yanında öğrendikleri konuları uygulayabilecekleri alanlar da sunulmuştur. Ayrıca simülasyonlarla birlikte de, öğrendiklerini hissedebilecekleri deneyimler de eklenmiştir. Öğrencilere sunulan bu çeşitli öğretim süreçlerinden hangilerini seçmek istedikleri sorulduğunda, animasyonları seçtikleri görülmüştür. Tüm bu olumlu gelişmelerin yanında, sadece animasyonla yapılan öğretimde, bazı kavram yanlışlarının olabilme tehlikesi bulunduğundan, öğretim sürecinde mutlaka öğrenciye ara ara açıklamalarla destek verilmesi gerektiği araştırmacı tarafından vurgulanan önemli bir noktadır. Tüm bunların yanında, Rieber'in kullandığı animasyonlar, grafik ve simülasyonlar, tamamen konuyu salt didaktik açıdan destekleyen, somutlaştırmak adına hazırlanmış görsellerdir. Her hangi bir hikâyeleştirme ve ek materyal kullanılmamıştır.

Bülbül (2010) tarafından hazırlanan doktora tezinde, araştırmacı tarafından hazırlanan bilgisayar animasyonları destekli 7E öğrenme döngüsü modelinin, öğrencilerin akademik başarısı, kavram anlamaları ve biyoloji dersine yönelik tutumları üzerinde ne derece etkili olduğunun belirlenmesi için, difüzyon ve osmoz

konuları içerik alınarak deneysel bir çalışma yapılmıştır. Araştırmanın katılımcı grubunu 66 kişiden oluşan lise öğrencileri oluşturmaktadır. Katılımcılar eşit sayıda deney ve kontrol grubu olarak ayrılmıştır. Deney grubuna hazırlanan 5 tane bilgisayar animasyonu, laboratuvar aktiviteleri ve tartışma yöntemiyle konuların içeriği anlatılırken, kontrol grubuna sadece öğretmen açıklamaları ve kitaptaki deneylerle birlikte verilen konu anlatımları eşliğinde ders aktarımı yapılmıştır. Veri toplama aracı olarak da, difüzyon ve osmoz kavram yanılgıları testi, başarı testi ve biyoloji tutum ölçeği kullanılmıştır. Araştırma neticesindeki sonuçlara göre, deney grubu tüm veri toplama araçları değerlendirmelerinde diğer gruba göre daha başarılı çıkmış ve araştırmacının yeni modelinin, diğer modele göre daha etkili olduğu belirlenmiştir. Bunların yanında, bu çalışmada kullanılan animasyonlar da, her hangi bir hikâyeleştirmeye yer verilmeden doğrudan konu açıklamaya yönelik olarak verilmiştir.

Kolomuç (2009) tarafından hazırlanan doktora tezinde, 11. sınıf Kimya dersi içeriğindeki “Kimyasal Reaksiyonların Hızları” adlı ünite kapsamında yer alan, alternatif kavramlar belirlenmiş ve 5E modeline uygun olarak hazırlanan animasyon destekli öğretim eşliğinde sunulurken, öğrenci başarısına ne derece etkide bulunduğu incelenmiştir. Araştırmanın örneklemini iki farklı liseden seçilen, toplam 72 öğrenciyken deney ve kontrol grubu 36’şar kişiden oluşmuştur. Deney grubuna araştırmacı tarafından Flash, Macromedia Authorware ve Fireworks programları kullanılarak hazırlanan animasyonlar ve içerikle uyumlu çalışma yaprakları ile ders anlatımı yapılırken kontrol grubuna geleneksel yöntemle ders aktarımı yapılmıştır. Yarı deneysel olarak gerçekleştirilen bu çalışmadan elde edilen sonuçlarda, deney grubuna katılanların yeni öğretim modeliyle, alternatif kavramlarının değiştiği, yeni bilgiler kazanarak bu bilgileri kalıcı olarak edindikleri ifade edilmiştir. Yeni modelde kullanılan animasyonların türüne göz atıldığında, yine bir hikâyeleştirme olmadan sadece konuların canlandırmasına yönelik yapıldıkları görülmektedir.

İskender (2007) tarafından hazırlanan “Özel dersanelerde animasyon kullanımıyla bilgisayar destekli fen öğretiminin öğrenci başarısına, hatırlama düzeyine ve duyuşsal özellikleri üzerine etkisi” adlı yüksek lisans tezi ile 8. sınıfların

müfredatında olan “Mitoz (bölünme sonunda kromozom sayısının sabit kalması) ve Mayoz (eşeyli üremelerde olan, kromozom sayısının yarıya indiği dört yeni hücrenin oluştuğu bölünmedir.) Hücre Bölünmesi” konusunun animasyonla öğretiminin, geleneksel öğretim yöntemine göre ne gibi farklılık yaratmakta olduğu ölçülmüştür. Araştırmanın örneklemini, özel dersanelerde öğrenim görmekte olan 258 sekizinci sınıf öğrencisi (Deney grubu: 129 – Kontrol Grubu: 129) oluşturmaktadır. Ön-test son-test deney deseni kullanılmıştır. Veri toplama aracı olarak, 24 soruluk başarı testi ve duyuşsal özellikleri belirlemek üzere öğrenci görüşlerinden yararlanılmıştır. Kullanılan animasyonlar araştırmacı tarafından hazırlanmayıp internet ve diğer ders materyal kaynaklarından elde edilmiştir. Animasyonlarda her hangi bir hikâyeleştirme bulunmamaktadır. Araştırma sonucunda, animasyonlu yöntemin uygulandığı deney grubunun sonuçlarıyla kontrol grubu sonuçları arasında deney grubu lehine bir fark belirlenmiştir. Öğrenci görüşlerinden elde edilen sonuçlar dâhilinde de, doyuma ulaşma, bilgiyi somutlaştırma, etkili öğrenme, bilgiyi kalıcı hale getirme, bilginin sıkıcı halde kurtarılması, destekleyici öğrenme gibi durumların olduğu tespit edilmiştir.

İnaç (2010), tarafından hazırlanan, “Animasyon kullanımının ilköğretim öğrencilerinin fen ve teknoloji dersindeki akademik başarılarına ve akılda tutma düzeylerine etkisi: 6, 7 ve 8. sınıflar örneği” adlı yüksek lisans tezinde de, Çanakkale Fen Bilimleri Dersanelerinin Çanakkale Şubesi olan Özel Kale Fen Bilimleri Dershanesi’nde öğrenim gören 40 altıncı, 74 yedinci ve 46 sekizinci sınıf öğrencisinin (Toplam 160 katılımcı) katılımcı olarak yer almıştır. Ön test-son test deneysel desen ile gerçekleştirilmiş ve öğrenciler her bir sınıf içinde eşit sayıda olmak üzere deney ve kontrol grubu halinde ikiye ayrılmışlardır. Deneysel aşama, 2009- 2010 güz döneminde yapılmıştır. Araştırmacının deney grubuna sunduğu derste kullandığı animasyonlar, sadece konuyu somutlaştırmak adına resimlerden meydana gelen ve her hangi bir hikâyeleştirmeye yer verilmeyen, yazılarla açıklamaların yapıldığı animasyonlardan seçilmiştir. Kontrol grubuna da öğretmen merkezli geleneksel bir öğretim yapılmıştır. Veri toplama araçları da, her bir sınıf için ayrı ayrı oluşturulan ön test aşamasında uygulanan 25 soruluk düzey belirleme testleri ile, uygulama sonrası tarama için kullanılan ve yine her sınıf için ayrı ayrı

hazırlanan ünite testleridir. Bunun dışında da, animasyonlu derslerin akılda kalıcılığa etkisini belirlemek amacıyla, uygulamadan dört hafta sonra uygulanan ünite testleri de bulunmaktadır. Elde edilen veriler doğrultusunda, her bir sınıftaki deney grubunun akademik başarısının diğer gruplara göre yüksek olduğu ve hatırd tutma düzeyi için de animasyonlu yöntemin olumlu sonuçlar doğurduğu belirlenmiştir. Öğrencilerin görüşlerinden elde edilen bilgilerde de, motivasyonlarının ve ilgilerinin animasyonlu öğretimle daha çok arttığı ve daha kolay öğrendikleri belirlenmiştir.

Kim ve ekibinin (2007) hazırlamış olduğu çalışmaya bakıldığında, animasyonların etkili bir öğretim aracı olarak bilinmesine rağmen, öğretim sürecinde etkili olmalarının altında yatan gerçeğin, uygulandığı grubun yaşı ve bilişsel özellikleri ile ilgili olduğunu dile getirmişlerdir. Örneğin, kendi çalışmalarında birinci kademe dördüncü sınıf öğrencileri animasyonlu grafiklerle öğretilenleri eğlenceli ve etkili bulurken, altıncı sınıf öğrencileri durağan grafikleri daha etkili bulmuştur. Ancak bu çalışmada kullanılan ve “animasyon” olarak adlandırılan materyallerde de her hangi bir hikâyeleştirmeye yer verilmediği gibi, doğrudan ana hatlarıyla öğretilen konunun hareket eden resimlerinden yararlanılmıştır. Araştırmacılar, daha etkili sunum ve kullanımlarla, animasyonların daha çok istenen bir materyal olabileceğini belirtmişlerdir.

McLean ve ekibi (2005) tarafından hazırlanan “Moleküler ve hücrel biyoloji animasyonları: Öğrenci öğrenmesi üzerine geliştirme ve etkisi” adlı çalışmada, örneklem olarak belirlediği dört grubu bir deney ve üç kontrol grubu olarak ayırmış ve hepsine ön test uygulamıştır. Çıkan sonuçlara bakıldığında bir farklılık gözlemlenmemiştir. Daha sonra World Wide Web adlı sitedeki ders anlatım animasyonlarından yararlanarak seçilen öğrenci gruplarından deney grubuna animasyonlu eğitim yaptırılırken, kontrol gruplarının dersinde animasyona yer verilmemiştir. Uygulama ardından yapılan son test sonuçları incelendiğinde de kontrol gruplarının kendi aralarında bir fark belirlenmezken, deney grubu ile kontrol gruplar arasından anlamlı bir fark ortaya çıkmıştır. Neticede animasyonlu eğitimin, öğrencilerin ders içeriğini akılda tutmalarına olumlu katkı sağladığı ifade edilmiştir. Ancak bu çalışmada kullanılan animasyonlar da, hem araştırmacı tarafından

hazırlanmamış hem de hikâyeleştirmeler halinde sunulmamıştır.

Tüm bunların yanında animasyonların eğitim ve öğretimde kullanımındaki sınırlılıkları ile ilgili de bir takım açıklamalar ve yorumlar bulunmaktadır. Bunun sebebi de aslında animasyonların tasarımı sürecinden kaynaklanmaktadır. Örneğin,

Morrison ve ekibi (2000), hızlı tempoda giden animasyonların, öğrencilerin prosedürel bilgiyi edineceği canlandırmaları gözlemlerken zorlanmasına sebep olacağını belirtmişlerdir. Bununla birlikte animasyonların yapımının maliyet ve zaman gerektirmesinden ötürü, eğer mümkünse sadece metin ve durağan resimlerin kullanılmasının daha yerinde olacağını savunmuşlardır. (Morrison, 2000)

Açıklama: Ancak Brisbane ve arkadaşlarının görüşüne göre, teknoloji çağını gereği artık film temelli olan animasyonların çoğu bilgisayarlarda pahalı olmayan uygulamalarla yapılabilir durumdadır. (Brisbane et al., 2002, s.12) Üstelik artık küçük yaştaki çocuklara kodlama eğitiminin verilir olmasıyla birlikte kendi animasyonunu kendi yapan bir neslin de geldiği düşünülürse, animasyonların yapımının aşırı maliyet gerektiren bir durum olduğu konusunun geçerliğini kaybedeceği düşünülmektedir. Yine aynı araştırmaya göre, Web, i.e., Animated GIF, Quick-Time, ve Macromedia Flash programları nispeten düşük maliyetle ve çok da ustalık gerektirmeden animasyon yapılmasına olanak sağlayan programlardır. (Brisbane et al., 2002, s.13)

Bilgisayar destekli ve onun içeriğindeki animasyon desteli eğitim-öğretim ürünlerinin, eğitim-öğretim sürecine getirdiği katkılar üzerine birçok araştırma bulunmaktadır. Bu araştırmada, tez konusuyla daha ilintili olduğu düşünülen araştırmalara yer verilebilmiştir.

BÖLÜM III

YÖNTEM

3.1. Araştırmanın Modeli

Bu araştırmanın iki inceleme basamağı bulunmaktadır. İlki ADPÖ ile GPÖ yönteminin karşılaştırıldığı nicel verilerin toplandığı deneysel uygulama aşamasıdır. Bu aşamada deneysel modellerden, seçkisiz atamayı içermeyen yarı deneysel desenlerden “Ön test- son test kontrol gruplu deneysel modeli” kullanılmıştır. Deney ve kontrol grupları “eşleştirme deseniyle” belirlenmiştir. “Deneysel modellerin amacı, değişkenlerin arasındaki neden-sonuç ilişkisini ortaya koymaktır. İkinci aşama ise nitel verilerin toplandığı ve nitel veri toplama araçlarından olan “görüşme tekniği”nin kullanıldığı son aşamadır. Aşağıda her iki aşama da detaylandırılarak sunulmuştur.

3.2. Araştırmanın Yöntemi

3.2.1. Araştırmanın Nicel Aşaması (Deneysel Yöntem)

“ Yeni Bilgiler” kavramı, eğitim araştırmaları için zorunlu ve en belirli özelliklerden biridir. Araştırma yeni bilgileri ve bilinmeyenleri bulmaya yönelik bir etkinliktir. Bu yeni bilgilerin, eski bilgilerle ilgili olabileceği normaldir.” (Kaptan,

1977) Bu sebeple, birçok alanda da yararlanılan animasyonların (hikâyeleştirilmiş çizgi filmlerin) ilk kez sistematik piyano öğretiminde kullanılacak olması, müzik eğitimi ve piyano öğretimi metodolojisine yeni bir pencere açarken önceki yapılan araştırmalarla benzer deneysel aşamalara sahip olması gayet olağandır.

Deneysel yöntem, dikkatle kontrol edilmiş koşullar altında, belirli bir etkiye, harekete (input) karşılık nasıl bir tepkinin, davranışın (output) meydana geleceğini saptamaya yönelmiş bir süreçtir. (Kaptan, 1977) Bu araştırmada da, sonuçları merak edilen yeni bir öğretim yöntemi ortaya konulmaktadır. Deney grubuna uygulanacak bu yeni öğretimi etki olarak nitelersek, sonucunda katılımcı öğrenciler üzerinde yaratacağı sonuçları da tepki olarak ifade edebiliriz.

“Deneysel yöntem “neden?” sorusuna cevap aramaktadır. Bu kontrolün sağlanması ile mümkündür.” (Kaptan, 1977) Araştırmada sonuçları merak edilen yeni öğretim yönteminin hangi sebeplerle hangi sonuçları doğurduğunu belirleyebilmek için çalışmanın başında sorulacak olan “neden?” sorusuna sağlıklı cevap alabilmek için, iç ve dış geçerliği, güvenilirliği tehdit eden tüm olumsuzlukların araştırmacı tarafından kontrol altına alınması birinci şarttır. Ayrıca araştırmacı aşağıdaki şu iki noktayı da kontrol altına almalıdır:

(1) Deney değişkeninin (bağımsız değişkenin) istenen biçimde ayarlanması; yani kontrolü (...)dür. Böylece deney değişkeni olan ADPÖ yöntemi de araştırmacı tarafından tasarlanmıştır. (2) İç geçerliğin korunması için de değişkenlerin içinde gözlendiği koşulların hazırlanması, başka bir deyişle istenmedik değişkenlerin, etkenlerin kontrolü. Örneğin, (Yaş, zeka, vb. gibi) sabit tutulması. (Kaptan, 1977)

“işlem, deneysel yöntemde bağımsız değişkendir ya da bağımsız değişkenin değişik durumlarıdır.” (...) Araştırmacının, işlem ya da bağımsız değişkenlerden etkilenecek olan özellikleri belirlemesi gerekmektedir. Bu özellikler bağımlı değişkenlerdir.” (Kaptan, 1977) Bu araştırmanın da bağımsız değişkenlerinden biri ADPÖ yöntemi iken, diğeri GPÖ yöntemidir. Bu yöntemlerin deneysel uygulanması

neticesinde etkilenmesi beklenen bağımlı değişkenler de öğrencilerin piyano başarısı ve piyano performansıdır.

Deneysel modelde beklenen, bağımsız değişkenin/lerin bağımlı değişkeni/leri etkilemeleri, koşulların kontrol altında tutularak sistemli bir şekilde manipülasyonların yapılması ve neticelerinin izlenerek kayıt altına alınmasıdır.

Bu araştırmada deneysel model olarak, seçkisiz atamayı içermeyen yarı deneysel desenlerden “Ön test- son test kontrol gruplu deneysel modeli” kullanılmıştır. Eşleştirilmiş desen yöntemiyle atanarak oluşturulan iki grup vardır. Bunlardan biri deney, diğeri ise kontrol grubudur. Bu noktada ise hem denemeden önce (öntest) hem de denemeden sonra (son test) ölçümler yapılmaktadır. Kullanılan deneysel modelin simgelerle tablolaştırılmış hali aşağıda verilmiştir. (Karasar, 2002)

Tablo 5

Ön-test Son-test Kontrol Gruplu Deneysel Model

Grup	Ön-test	İşlem	Son-test
Deney	M	O 1 X	O3
Kontrol	M	O 2	O4

(Büyüküstün, 2012, s. 2008)

Yukarıdaki tabloda yer alan simgelerin neleri ifade ettikleri aşağıdaki şekildedir:

1- M, hazır gruplardan ikisi belli değişkenler üzerinden eşleştirme yapılır. Eşleştirilen gruplar işlem gruplarına seçkisiz atanır.

2- O1- O3 ise ön test ve son test gözlemleri arasında grubu etkileyen kontrol edilmemiş herhangi bir ilgili değişken ve deneysel değişken nedeniyle deney

grubunda oluşan farkı gösterir.

3- O2 – O4 , ön test ve son test gözlemleri arasında grubu etkileyen kontrol edilmemiş herhangi bir değişken nedeniyle kontrol grubunda oluşan farkı gösterir.

4- (O1 – O3)-(O2 – O4), deney değişkeninin etkisini gösterir. (Karasar, 2002)

Araştırmada kullanılan ön test-son test modeli, “gerçek deneme modelleri arasında sayıldığından bilimsel değeri de en yüksek olan modeller arasındadır.

Tablo 6
Ön test-Son ts Kontrol Gruplu Deneysel Modelinin Uygulama Aşamaları

Gruplar	Ön-test	İşlem (Yöntem)	Son-Test	Kalıcılık Testi
(M*)Deney	Piyano Başarı testi **)	ADPÖ Yöntemi	Piyano Başarı testi**	Piyano Başarı testi**
	Performans Testleri (rubrik-kontrol listesi***)		Performans Testleri (rubrik-kontrol listesi***)	Performans Testleri (rubrik-kontrol listesi***)
(M*) Kontrol	Piyano Başarı testi **)	GPÖ Yöntemi	Piyano Başarı testi **)	Piyano Başarı testi **)
	Performans Testleri (rubrik-kontrol listesi***)		Performans Testleri (rubrik-kontrol listesi***)	Performans Testleri (rubrik-kontrol listesi***)

*Eşleştirme deseniyle oluşturulmuş gruplardır. (The Matching)

** 26 Soruluk piyano başarı testi

*** “Legato ve Staccato Oyuncakları” ile “Legato ve Staccato El Ele” parçalarının değerlendirildiği Analitik Rubrik ölçme aracı ve legato-staccato müziklerinin ayrımının ölçüldüğü kontrol listesi ölçme aracı

Yukarıdaki tabloda görülenleri açıklamak gerekirse, yansız atama ile oluşturulan deney grubuna, ön test olarak piyano başarı testi ve piyano performans testleri (rubrik-kontrol listesi) uygulandıktan sonra aynı grupla araştırmacı tarafından geliştirilen “Animasyon Destekli Piyano Öğretim” yöntemi isimli modelle 10 ders

saati süren eğitim gerçekleştirilir. Ardından bu sefer son test olarak piyano başarı testi ve piyano performans testleri (rubrik-kontrol listesi) uygulanır. Aradan iki hafta sonra da kalıcı öğrenmeyi ölçme üzere “gecikmiş test” adı altında yeniden piyano başarı testi ve piyano performans testleri (rubrik-kontrol listesi) uygulanır.

Kontrol grubunda gerçekleştirilen aşamalar, deney grubuyla paralel giden bir süreçte gerçekleştirilir. Yansız atama ile belirlenen kontrol grubuna da, önce ön test olarak piyano başarı testi ve piyano performans testleri (rubrik-kontrol listesi) uygulanır. Daha sonra aynı grupta araştırmacının planladığı şekilde sadece öğretmen anlatımı ve araştırmacının bestelediği (ADPÖ yöntemi içinde de çaldırılan parçalar) parçaların öğretildiği “Geleneksel Piyano Öğretim” yöntemi isimli modelle 10 ders saati süren eğitim gerçekleştirilir. Ardından son test olarak piyano başarı testi ve piyano performans testleri (rubrik-kontrol listesi) uygulanır. Üç hafta aradan sonra da kalıcı öğrenmeyi ölçmek üzere “kalıcılık testi” adı altında yeniden piyano başarı testi ve piyano performans testleri (rubrik-kontrol listesi) yeniden uygulanır.

Kalıcılık testinin son testten üç hafta sonra uygulanmasının sebebi şöyle açıklanmaktadır. Çalgı öğreniminin psikomotor bir eğitim süreci olmasından ve öğrencilere uygulanan öğretim süreçlerinde (Hem ADPÖ hem de GPÖ yöntemleriyle 10 derslik eğitimin yapıldığı 5 hafta boyunca) hiçbir şekilde ödev verilmemesi ve bu şekilde de tekrar şanslarının bulunmaması neticesinde uzun zaman ara verilmesinin motor beceri kaybına uğramaya ve alışkanlıkların unutulmasına sebep olma ihtimali (profesyonel sanatçılar için dahi) taşıması, kalıcılık testinin üç hafta sonrasına sebep olmuştur.

Benzer bir çalışmada da aynı kural uygulanmıştır ve aynı şekilde animasyonlarla eğitimin ardından son-test yapıp daha sonra da 21 günün ardından bir test daha uygulanmıştır. Böylece öğrenilenlerin kalıcı olup olmadığı ölçülmüştür. (O'day, 2007)

3.3. Katılımcı Grubu

Araştırma, piyano çalmaya yeni başlayacak 7-9 yaş arası öğrencileri ele alsa da, bu yaş grubundaki tüm öğrencilere ulaşmak mümkün olmadığından ve piyano derslerinin birebir işlenmesi sebebiyle, zaman sorununu ortadan kaldırmak adına bir katılımcı grubu seçilerek gerçekleştirilmesi planlanmıştır. Araştırmanın katılımcı grubunu, deneysel ve görüşme aşamalarının yapılacağı Karşıyaka Belediyesi Konservatuvarı'na gelen çeşitli demografik özelliklere sahip 36 kursiyer oluşturmaktadır. Araştırma, nota bilen ve nota bilmeyen 7-9 yaş arası çocuklar üzerinde gerçekleştirileceğinden ve 10 derslik birebir bir çalgı eğitim sürecini kapsadığından, doğrudan Milli Eğitim Bakanlığına bağlı bir okuldaki her hangi bir sınıfın seçilerek yapılması mümkün olmayacaktır. Bu sebeple araştırmanın katılımcı grubu oluşturulması için belirlenen ölçütler kamuoyuna internet aracılığı ile duyurularak gelen başvurular değerlendirilmiş ve bu şekilde toplamda 36 kişi belirlenmiştir.

Çalışma grubunda yer alan öğrenciler de aşağıdaki “Örneklem (Katılımcı Öğrenci) Seçimi” başlığında açıklanan örneklem seçim tekniklerine göre seçilmiştir.

3.3.1. Örneklem (Katılımcı Öğrenci) Seçimi

Öncelikle belirtilmelidir ki, bu başlık altında, literatürden aynen aktarıldığından, her ne kadar “örneklem” ifadesi yer alsa da, araştırma genelinde “katılımcı öğrenci” ifadesi kullanılacaktır. Araştırmada, “Seçkisiz olmayan örneklem Seçimi” başlığı altında yer alan “Amaçlı Örneklem” türünden “Ölçüt Örneklem” den yararlanılarak örneklem seçimi yapılacaktır. “Amaçlı örneklem seçimi” tekniğinin kullanılmasının sebebi “derinlemesine araştırma yapabilmek amacıyla çalışmanın bağlamında bilgi açısından zengin durumların seçilmesidir.” (Büyüköztürk, 2012) Amaçlı örneklem türlerinden olan “ölçüt örneklem”nin kullanılma sebebine gelince de, Büyüköztürk’e göre bu örneklem türü, “Örneklemin problemle ilgili olarak belirlenen niteliklere sahip kişiler, olaylar, nesneler ya da durumlardan oluşturulmasıdır.” (Büyüköztürk, 2012, s. 11) Bu sebeple araştırmada,

“Somut İşlem Basamağın’da yer alan ve çizgi filmlerle diğer yaşlara göre daha çok ilgilenen 7-9 yaş arasındaki çocuklar üzerinde, ADPÖ yönteminin ne gibi etkileri olduğunun ortaya çıkarılması istendiğinden öncelikle tüm katılımcı çocukların 7-9 yaş aralığında yer alması ölçütü aranmaktadır. Sonrasında ise araştırma piyano başlangıç aşamasındaki öğrencileri kapsadığı için, piyano öğrenmeye henüz başlamış öğrencilerin seçilmesi hedeflenmiştir.

Tablo 7
Katılımcı öğrencilerin deneysel aşamadaki dağılımları

Yaş Grupları	Deney Grubu	Kontrol Grubu	Yaş Grubuna Göre Toplam katılımcı sayısı
7 yaşında	6	6	12
8 yaşında	6	6	12
9 yaşında	6	6	12
Toplam Örneklem	18	18	36

Örneklem sayısının belirlenmesi üzerine ilgili literatürün incelenmesi neticesinde, yukarıdaki tabloda katılımcı sayısının deney ve kontrol grupları şeklindeki dağılımı görülmektedir. Ölçüt örnekleme türüyle seçiler 36 öğrenciden 7 yaşındaki 12 kişi eşleştirme deseniyle deney ve kontrol grubu olarak 6’şar kişilik iki ayrı gruba bölünmüştür. Geriye kalan 24 öğrenciden 8 yaşındaki 12 kişisi eşleştirme deseniyle deney ve kontrol grubu olarak yine 6’şar kişilik iki ayrı gruba bölünmüştür. En son geriye kalan 9 yaşlarındaki 12 kişi de 6’şar kişilik iki ayrı gruba bölünmüştür. Böylece 18 kişilik deney ve 18 kişilik de kontrol grubu oluşturulmuştur.

3.3.2. Örneklem Büyüklüğü (Çalışma Grubu Büyüklüğü)

Sıkı deneysel kontrol altındaki bir deneysel araştırma için 10-20 kadar küçük bir örneklem genişliği başarılı bir araştırmayı mümkün kılabilir. (Büyüköztürk,

2012, s.22) Bu görüşü destekleyen diğer bir görüş daha şu şekildedir: Deneysel araştırmalarda, her grupta (deney-kontrol grubundan) 15'er denek gibi az sayıda denek olması sonuçların geçerli olmasını sağlayabilir. (Gay, 1987; akt. Arlı ve Nazik, 2001, s.77).

3.4 Araştırmanın Uygulanacağı Kurum

Araştırmanın deney ve görüşme aşamaları, uygun araç – gerecin (piyano) sahipliğinden, çeşitli çalgı eğitimlerinin de yapılır olmasının neticesinde yeterli öğrenci sayısına ulaşılabilmemesinden ötürü Karşıyaka Belediye Konservatuar'ındaki piyano sınıfında gerçekleştirilecektir.

3.5. Materyalin Test Edilmesi:

Araştırmanın etkilerini ölçtüğü materyal olan ADPÖ yönteminin işleyişine ve materyallerine yönelik her hangi bir aksaklığın olup olmadığının ölçülmesi ve son şeklinin verilmesi adına İzmir'in Bornova ilçesindeki özel bir dershanede 7 yaşından iki (biri nota bilen biri bilmeyen) öğrenci ve 9 yaşından iki öğrenci ile yöntem denenmiştir. Denemenin sadece 7 ve 9 yaş gruplarına yapılma sebebi, araştırma kapsamındaki iki sınırdaki yaş gruplarını temsil etmeleridir. Denenme sürecinden sonra üç noktada değişim yapılmıştır:

ADPÖ yönteminin bilgisayar uygulamasında teknik bir hata tespit edilmiştir. Bu hata daha sonra animasyonu yapan ekip tarafından giderilmiştir.

1- ADPÖ ders materyali olan kitabın sayfalarının fonundaki resimlerin çocukların dikkatini fazlasıyla çektiği ve derse ilgilerinin dağıldığı fark edilerek fonlar düz renk haline getirilmiştir.

2- Derste kullanılan “renkli parmak eldivenlerin” her çocuğa uygun olmadığı fark edilerek eldivenlere alternative yeni bir tane daha dikilmiştir.

3.2.2. Araştırmanın Nitel Aşaması (Görüşme Yöntemi)

Araştırmanın deneysel aşaması tamamlandıktan sonra araştırmanın nitel araştırma basamağına geçilecektir. Bu sebeple nitel araştırma yöntemlerinden görüşme tekniğinden yararlanılacaktır. Görüşme yapılmasının amacı, öğrencilerin uygulanan ADPÖ yöntemi hakkındaki görüşlerinin belirlenmesidir. Katılanların sayısına göre de bireysel görüşmeler yapılacaktır. Kullanılan görüşme tekniği olarak da “yarı yapılandırılmış görüşme tekniğinden” yararlanılacaktır. Görüşülen kişiler de araştırmadaki katılımcı öğrencilerdir.

Yarı Yapılandırılmış Görüşme: Araştırmanın ikinci aşamasında görüşmeden yararlanılarak veriler toplanılacaktır. Görüşme ya da daha yaygın bir deyişle yüz yüze görüşme yöntemi, araştırmacı ile cevaplayıcıyı bir araya getiren bir veri toplama aracıdır. (Şenol, 2012) Şenol’a göre, yüz yüze gerçekleştirilen görüşme tekniğinin avantajları şu şekilde sıralanmıştır: 1- Cevaplamama oranı azalır, 2- Daha fazla bilgi toplanılmasını sağlar, 3- Diğer yöntemlere göre daha esnektir. (Şenol, 2012) Araştırma süresince, yeni kullanılan yöntemin tasarımcısı olmasından ötürü, tüm aşamalarda araştırmacı kendisi görev alacağından, hiçbir veri toplamada anketöre ihtiyaç duyulmayacaktır. Anketör, görüşme ya da benzer veri toplama tekniklerini, araştırmacının dışında uygulayanlara verilen genel bir isimdir. Anketörün olmamasından ötürü, Şenol’un belirtmiş olduğu anketörden kaynaklı, görüşme tekniğinin olumsuz yanlarından etkilenilmemiş olunacaktır. Ancak, araştırmacı topladığı verilerin geçerliği ve güvenilirliği üzerine teyit almak adına, beraberinde alanda uzman bir gözlemci ile çalışacak ve toplanan verilerin yansız onaylanmasını sağlayacaktır. Yine dezavantaj konusunda, yapılan görüşmeler birebir ve detaylı sorularla gerçekleştirileceğinden ötürü, görüşme tekniğinde uzun bir süre zarfına ihtiyaç duyulması, Şenol tarafından araştırma süresi açısından dezavantaj olarak ele alınmıştır. (Şenol, 2012)

Yarı yapılandırılmış görüşme tekniği, yapılandırılmış görüşme tekniğinden biraz daha esnektir. Bu teknikte, araştırmacı önceden sormayı planladığı soruları içeren görüşme protokolünü hazırlar. Buna karşın araştırmacı görüşmenin akışına

bağlı olarak değişik yan ya da alt sorularla görüşmenin akışını etkileyebilir ve kişinin yanıtlarını açmasını ve ayrıntılandırmasını sağlayabilir. (Türmüklü, 2000, s. 547). Yarı yapılandırılmış görüşme tekniğinin araştırmacıya sunduğu en önemli kolaylık görüşmenin önceden hazırlanmış görüşme protokolüne bağlı olarak sürdürülmesi nedeniyle daha sistematik ve karşılaştırılabilir bilgi sunmasıdır. (Yıldırım ve Şimşek, 2004, s. 283). “Yarı yapılandırılmış görüşmeler, araştırmacıya konuyla ilgili olabilecek maddelerin sorulmasında büyük serbestlik sağlar. Sorular ve sıralamaları sabit değildir, görüşme sırasında gelişebilirler. (...) Breakwell (1995) her iki görüşme tekniğinin araştırmacının bilgi ve yeteneğine bağlı olmasından dolayı, yapılandırılmamış görüşmelerdeki derinliğin, yapılandırılmış görüşmelerdekilerle aynı seviyede olacağını ifade etmektedir.” (Büyüköztürk ve diğer, 2012, s. 152) Araştırmanın ikinci aşamasında “Yarı yapılandırılmış görüşme tekniği”nden yararlanılmasının sebebi de katılımcı öğrencilerin kullanılan ADPÖ yöntemi hakkındaki fikirlerini daha detaylı olarak vermelerini sağlamaktır. Görüşmenin akışına göre sorulan sorularla detaylarda saklı kalanların da açıklanmasına olanak verilmiş olunacaktır. Bu yapılan görüşmeler de katılımcı öğrencilerin ailelerinin rızası alınarak kayıt cihazına kaydedilecek ve ardından yazıya dökülecektir. Ailelerin iznini almak üzere de, önce aileyi araştırma süreci hakkında bilgilendirmek üzere “Aile İzin Formu Bilgilendirmesi” (Ek 6) kendilerine okutulacak sonra da gönüllü olanların izninin teyit edilmesi adına “Aile İzin Formu” (Ek 7) belgeleri ailelere imzalatılacaktır.

Bununla birlikte öğrencilerden elde edilen görüşme verilerinin gerçeği yansıtıp yansıtmadığı üzerine ders süreçlerine dahil olarak gözlemleyen üç uzman ile de yapılandırılmamış görüşme ile görüşmeler gerçekleştirilerek öğrencilerin görüşme verilerinin doğruyu yansıtıp yansıtmadığı kontrol edilmiş olacaktır.

3.6. Veri Toplama Araçları

Aşağıdaki başlıklarda, “nicel veri toplama araçları” başlığında piyano başarı testi, piyano performans testleri (rubrik-Analitik dereceli puanlama anahtarı-, kontrol listesi) ve “nitel veri toplama araçları” başlığında da “yarı yapılandırılmış görüşme

formu”na yönelik açıklamalar ve geçerlik-güvenirlik süreçleri hakkındaki bilgiler yer almaktadır. Testlerin güvenilirlik çalışmaları Karşıyaka Belediyesi Konservatuvarı’nda çalgı öğrenimi gören 54 öğrenci ile yine Karşıyaka Belediye Konservatuvarı’nda gerçekleştirilmiştir.

3.6.1. Nicel Veri Toplama Araçları

Veri toplama araçları seçilip düzenlenirken iki ayrı noktaya dikkat edilmiştir. İlki “zihinsel öğrenmelerin değerlendirilmesi”, ikincisi ise “psikomotor alandaki öğrenmelerin değerlendirilmesi”dir. “Zihinsel öğrenmeler, prensipler, kavramlar ve problem çözmek için gerekli olan genellemeler gibi belirgin bilgi birikimi gerekli performansları içerir.” (Vural, 2004, s. 73). Araştırmanın nicel aşaması olan deneysel sürecin verilerini teşhis etmek üzere, ilkin 26 sorudan oluşan “piyano başarı testi” ile zihinsel öğrenmeler değerlendirilecektir. Diğer psikomotor alandaki ölçümler ise “... mesleki beceri, belirli fiziksel faaliyetleri yapabilme anlamına gelen psikomotor davranışları içerir.” (Vural, 2004, s.74) Piyano çalmak ve öğrenilen teknikleri davranış haline getirmek de beceriler arasında görüldüğünden performans aşamasında psikomotor alandaki öğrenmeleri değerlendirmek üzere “piyano performans testleri” olarak nitelenecek ölçme araçları olan “rubrik ölçme aracı” ve “kontrol listesi” kullanılacaktır.

3.6.1.1. Piyano Başarı Testi (Ek 1)

Araştırmada zihinsel öğrenmelerin değerlendirilmesinde kullanılacak “piyano başarı testi, toplamda 26 sorudan oluşmaktadır. İlk 12 soru “çoktan seçmeli” bölümü, 13- 14-15-16-17-18. sorular “legato” ve “staccato” işaretlerinin notaların üzerindeki kavrama göre yandaki gereken işarettten birinin seçilerek çizilmesini gerektiren yazılı bölümü, yine 19-20-21-22-23-24. sorular bu sefer de “legato” ve “staccato” işaretinin yazılı olduğu notalar üzerinde işaretlenerek bulunması istenen bölümü ve son olarak da 25-26. sorular da verilen cümlelerin boş bırakılan (....) kısmına verilen dört seçenekten birinin seçilerek gereken uygun kelimenin yazılacağı bölümü içermektedir. Testin süresi 40 dakikadır.

Piyano Başarı Testinin Geçerliliği

Araştırmada kullanılacak piyano başarı testinin (ön test-son test-gecikmiş test) soruları hazırlanırken, öncelikle araştırmacı tarafından senaryosu yazılan animasyonun kullanılacağı on derste yer alan konular belirlenmiş ve ardından derslerin kazanımları, bilişsel, psikomotor ve duyuşsal alan basamaklarına göre belirtke tablosunda (Ek-10) maddelenmiştir. Dersin konuları ve kazanımları belirlenirken, çeşitli piyano öğretim kitapları incelenmiş ve literatürdeki piyano metotlarının “legato” ve “staccato” kavramları ve çalma tekniklerinin, çocuklara hangi yollarla kazandırılmaya çalışıldığı tespit edilmiştir. Bunun akabinde de, elde edilen bu kazanımlar, piyano alanındaki bir uzman öğretici ile görüşülerek gözden geçirilmiş ve böylece on ders saatini kapsayan piyano öğrenme süreci için araştırmada kullanılacak animasyonun piyano başarı testinin ölçmesi beklenen dokuz adet kazanımı tespit edilmiştir.

Dokuz adet bilişsel basamak kazanımı belirlendikten sonra, her bir kazanıma göre aşağıdaki tabloda görülen 32 soruluk “Piyano Başarı Testi” oluşturulmuştur.

Tablo 8

Piyano Başarı Testi’nin ilk halindeki kazanımlara göre soru sayısı dağılımı

Bilişsel Alan Kazanımları	Soru Sayısı
1- Legato teriminin hangi dilde, ne anlama geldiğini bilme.	2
2- Staccato teriminin hangi dilde, ne anlama geldiğini bilme.	2
3- Legato teriminin hangi işaretle ifade edildiğini bilme.	3
4- Staccato teriminin hangi işaretle ifade edildiğini bilme.	3
5- Legato teriminin müzikte ne için kullanıldığını kavrama.	4

6- Staccato teriminin müzikte ne için kullanıldığını kavrama.	4
7- Legato terimini eser üzerinde fark etme.	4
8- Staccato terimini eser üzerinde fark etme.	4
9- Legato ve Staccato çalış tekniklerini yazarak ayırt etme.	6
Toplam	32

Toplam 32 sorudan oluşan “piyano başarı testi” maddelerinin, önceden belirlenen kazanımların yer aldığı belirtke tablosundaki dağılıma uygunluğunun kontrol edilmesi ve yapı ve kapsam geçerliğinin tespit edilmesi adına bir “Piyano Başarı Testi Uzman Görüşü Formu” hazırlanmıştır. Bu form ile piyano öğretimi alanındaki iki, program ve ölçek geliştirme alanındaki bir uzmana danışılarak tablodaki söz konusu kazanımların testin sorularıyla ölçülüp ölçülmediği değerlendirilmiştir. Uzman tespitleri sonucunda, testteki sorulardan 21. ve 23. sorunun yanlış anlaşılma olasılığından ötürü testten çıkarılmasına karar verilmiştir. Bunun yanında uzmanlardan birinin önerisi doğrultusunda, öğrenciler tarafından nasıl cevap verileceğinin anlaşılma ihtimalinden dolayı, 27. soruda kullanılan “legato ve staccato” kavramlarından yalnız birinin kullanılmasına karar kılınmıştır. Bunun üzerine soruda gerekli düzeltme yapılmış ve teste dahil edilmiştir. Bir başka düzeltme ise 8. sorunun cevap seçenekleri arasındaki “hiçbiri” yanıtının uzman önerisi dahilinde değiştirilerek yerine “anahtar” seçeneğinin eklenmesi olmuştur. Uzman görüşleri neticesinde testte yapılan düzeltme ve eksiltmeler sonucunda başta 32 soruluk olan piyano başarı testi, 30 soruluk halini almıştır.

Araştırmacı tarafından hazırlanan “piyano başarı testi”nin güvenirlik katsayısı belirlenirken aşağıdaki aşamalar izlenmiştir.

Piyano Başarı Testinin Güvenirliği

Araştırmanın bilişsel alan kazanımlarını ölçmek adına kullanılan “piyano başarı testi”nin güvenilirliğinin belirlenmesi için madde analizine ihtiyaç duyulmuştur. Madde analizi, başarı ölçmek için kullanılan testlerde maddelerin ayırt edicilik ve güçlük (zorluk) derecesini belirlemede kullanılmaktadır. Genelde ayıricılık 0.20 ile 0.30 arasında testte kullanılma özelliğini taşıyabilmektedir. Ancak bununla birlikte ayıricılık durumu 0.30 ile 0.40 arasında olan maddeler “iyi seviyede” 0.40’tan da yüksek olanlar “çok iyi seviyede” kullanılabilir sayılmaktadır. Ayıricılığı 0.20 oranından düşük olan maddelerin de önce geliştirilip daha sonra kullanılması gereklidir. Ayıricılığı (-) eksi olan maddeler ise testte hiçbir şekilde kullanılmamalıdır. (Özçelik,1989) Maddelerin güçlük (zorluk) dereceleri ile ilgili de, güçlük derecesi 0.90’nın üstünde olan maddeler “kolay”, 0.20’nin altında olan maddeler ise “zor” olarak nitelenir. Bu sebeple piyano başarı testini oluşturan maddelerin zorluk derecesinin ortalamasının 0.50 ya da civarında olmasının ve maddelerin zorluk durumlarının geniş bir ranja yayılması maddelerin “orta güçlük” olmasını sağlayacak ve böylelikle maddeler uygulanan öğrenciler için ne çok kolay ne de çok zor olmayacaktır.

Güvenirlik analizinde “k” soru ve “n” birim bulunmaktadır. Buna göre de “piyano başarı testinin” güvenilirlik analizi de $k > 30$ ve $n > 50$ formülü çerçevesinde yapılmıştır. (Aktaş, 2013) Bu sebeple soru sayısı (k) 30, örneklem (n birimi) sayısı da yedi yaşındaki 18 öğrenci, sekiz yaşındaki 18 öğrenciye ve dokuz yaşındaki 18 öğrenciye olmak üzere Karşıyaka Belediyesi konservatuarına gelen toplam 54 kişilik ilköğretim çağındaki kursiyerler olarak ele alınmıştır. Güvenirlik analizi yapılırken de, piyano başarı testinin maddelerinin güçlük ve ayırt edicilik dereceleri belirlenmiştir. Böylece testin iç tutarlılığını ve homojenliğini ölçmek adına Cronbach’s Alpha yöntemi kullanılmıştır. Ayrıca bu pilot çalışma ile hem testin güvenilirliği hem de öğrenciler tarafından anlaşılabilirliği de tespit edilmiştir. Ölçme aracının pilot çalışmasına katılan 54 öğrencinin seçilmesinde, yaş durumlarının belirleyici olmasının yanı sıra, “legato” ve “staccato” konularını bilmeleri adına, önceden mutlaka piyano ya da bir şekilde çalgı dersi almış olmaları gerektiğinden, doğrudan bir ilköğretim okulundan seçim yapılmamış, dışarıdan internet üzerinden

duyuru ile öğrenciler bu bilimsel çalışmaya davet edilmiştir. Ancak öğrencilerin heterojenliğini sağlamak üzere de, çeşitli demografik özellikleri olması açısından, İzmir'in geneline bir çağrı yapılmıştır. Piyano başarı testinin pilot çalışmasının öğrenci profili, İzmir'in Karşıyaka, Bornova, Şemikler, Göztepe, Bostanlı, Buca, Manavkuyu, Evka 3, Gaziemir ilçelerinden gelen öğrencilerden oluşmaktadır. Test Karşıyaka Belediye'sinin izniyle Belediye Konservatuarı'ndaki piyano sınıfında gerçekleştirilmiştir.

Pilot çalışmaya katılan öğrencilere uygulanan "piyano başarı testi"nin güvenirlik analizi yapıldığında, Cronbach's Alpha katsayısı 0.95 olarak bulunmuştur. Ancak maddelerin madde güçlük dereceleri ve ayıricılık indeksleri incelendiğinde bazı maddelerin, çıkarılması ve geliştirilmesi gerektiği fark edilmiştir. Bunları ortaya koymak üzere aşağıdaki tabloda madde güçlük dereceleri ve ayıricılık indeksleri verilmiştir.

Tablo 9
Piyano Başarı Testi Maddelerinin Güçlük Derecesi ve Ayıricılık İndeksleri

Madde	Güçlük Derecesi	Ayıricılık indeksi
1	,72	,66
2	,68	,73
3	,68	,80
4	,75	,66
5	,72	,46
6	,75	,60
7	,14	,20
8	,85	,33
9	,24	,33
10	,77	,60
11	,75	,60
12	,81	,53
13	,18	,53

14	,87	,46
15	,20	,13
16	,85	,53
17	,79	,53
18	,81	,53
19	,72	,66
20	,79	,60
21	,70	,66
22	,74	,73
23	,74	,60
24	,72	,66
25	,74	,60
26	,70	,73
27	,72	,66
28	,75	,86
29	,72	,66
30	,70	,80

Yukarıdaki tablodaki maddelerin güçlük derecelerine bakıldığında 7. sorunun öğrenciler tarafından çok zor bulunduğu görülmektedir. Ayrıca madde ayıricılık indekslerine de bakıldığından 15. sorunun da düşük bir indekse sahip olmasından ötürü bilen ile bilmeyeni yeterince ayırt edemediği belirlenmiştir. Bu sebeplerle bu iki soru testten çıkarılmıştır. Bunların yanında madde güçlük derecesi, 24 olan 9. soru ve madde güçlük derecesi, 18 olan 13. soru geliştirilmek üzere uzmanlara yeniden gösterildiğinde öğrenciler tarafından yanlış anlaşılma ihtimalleri göz önüne alınarak testten çıkarılmasına karar verilmiştir. Piyano başarı testi bu son haliyle de toplam 26 sorudan oluşmaktadır.

Piyano başarı testinin güvenirlik analizinin son durumuna bakıldığında, 7., 9., 13. ve 15. maddelerin testten çıkarılmasının ardından hesaplanan Cronbach's Alpha güvenirlik katsayısı 0,96 olarak hesaplanmıştır. Bu netice ile de belirlenmiştir ki, piyano başarı testi güvenilir bir testtir.

3.6.1.2. Piyano Performans testi Rubrik (Dereceli Puanlama Anahtarı) (Ek 2-3)

Araştırmada, “Piyano performans testleri” olarak belirtilen testlerden ilki rubrik ölçme aracıdır. Müziksel performansın değerlendirilmesi aşamasında, rubrik (dereceli puanlama anahtarı) kullanımı diğer ölçme araçlarına göre daha kullanışlı, güvenilir ve geri bildirim vermesi açısından işlevsel olarak görülmektedir. Ayrıca öğrencinin kendi performansını da değerlendirme yapabileceği bir puanlama anahtarıdır (Ciorba ve Smith, 2009, s. 5-15). Piyano performansının, rubrik ölçme aracıyla, geleneksel komisyon kararı ile ölçümünün karşılaştırıldığı bir araştırmada şu sonuç elde edilmiştir: Öğrencilerin performanslarının rubrik ölçme aracıyla daha güvenilir bir şekilde ölçüldüğü ortaya çıkmıştır. Ek olarak da rubrik aracının uyum geçerliği 0,915 gibi yüksek bir rakam olarak bulunmuştur. (Minez, 2012) Bu sebeple de daha objektif sonuçlar verebilir. Özellikle “analitik rubrik” çeşidi daha çok ayrıntıya imkan verdiğinden ve süreci ölçebildiğinden, çalgı performanslarının değerlendirilmesinde de güvenilir ve geçerli sonuçlar vermesi mümkündür.

Piyano Performans Testi Rubrik için Geçerlik

Rubrik ölçme aracının yapı ve kapsam geçerliğinin kontrol edilmesine yönelik, iki parça için hazırlanan bir adet ölçme aracı, hem ölçülen parçalar hem de beklenen psikomotor beceri kazanımlarının yer aldığı “Rubrik Uzman Görüşü Formu” (Ek2 ve Ek3 Rubrik Ölçme Aracı formlarının aynıları kullanılmıştır.) ile birlikte alanında uzman üç piyano eğitimcine kontrol ettirilmiştir. Uzmanların kontrolünden sonra ölçme aracının belirtilen kazanımları kapsadığı ve parçada çalınması istenen noktaların rubrikteki ölçütler arasında yer aldığı belirtilerek kapsam geçerliği uzmanlar tarafından onaylanmıştır.

Piyano Performans Testi Rubrik için Güvenirlik

Rubriğin güvenilirliğinin belirlenmesi adına, bir pilot çalışma gerçekleştirilmiştir. Bu sefer çalışma grubu belirlenirken, “piyano başarı testi”nin güvenilirlik çalışmasına katılan 54 öğrenci arasından, bir önce yapılan “piyano başarı testi”nden en yüksek puanı alan ilk 20 öğrenci çalışma grubuna dahil edilmiştir. Daha sonra 20 öğrenciye hazırlanan rubriğin ölçtüğü parçalar verilmiştir. Parçalar dağıtıldıktan sonra araştırmacı, öğrencilere toplu bir şekilde her iki piyano parçasının

nasıl bir şekilde çalışılacağını piyanoyla sunumlu bir şekilde anlatmıştır. Çalışmalar piyanolu büyük bir sınıf gerektirdiğinden Karşıyaka Belediyesi izniyle Belediye Konservatuvarındaki piyano sınıfında gerçekleştirilmiştir. Sunumdan sonra öğrencilerden iki hafta boyunca bu parçaları istenilen ölçütlere dikkat ederek çalışmaları istenmiştir. Aynı zamanda iki parça ve parçaların piyano performans ölçümü için hazırlanan rubrikler iki piyano uzmanına dağıtılmıştır. İki haftanın sonunda, öğrenciler yine konservatuvardaki sınıfta sırasıyla dinlenmiş ve bu dinleme sırasında iki piyano uzmanı, birbirinden bağımsız bir şekilde öğrencileri rubrikteki ölçütlere göre değerlendirerek puanlama yapmışlardır. Uzmanların değerlendirmelerinin ardından elde edilen veriler ışığında rubriğin on adet ölçütü için ayrı ayrı hesaplanan Ağırlıklı Kappa katsayısına bakıldığında sonuçlar aşağıdaki tablodaki gibidir.

Tablo 10

Piyano Performans Testi Rubrik Ölçme Aracının Ölçütlerine Göre Ağırlıklı Kappa Katsayıları ve Pilot Çalışmaya Katılan Öğrenci Sayısı

Ölçütler	Ağırlıklı Kappa Katsayısı	Öğrenci Sayısı
Legato ve Staccato notaları doğru seslendirme	,692	20
Eserin notalarının seslendirilmesi	,643	20
Eserin ritmik yapısının seslendirilmesi	,857	20
Parmak numaraları	,773	20
Uygun tempoda seslendirme	,773	20
Legato işaretini gösterebilme	1,00	20

Staccato işaretini gösterebilme	1,00	20
Legato ve Staccato işaretlerini ayırt edebilme	1,00	20
Legato işaretinin ne işe yaradığını bilme	,615	20
Staccato işaretinin ne işe yaradığını bilme	,773	20

Yukarıdaki tabloya bakıldığında ilk ölçüt olan “legato ve staccato notaları doğru seslendirme” ölçütü için güvenilirlik katsayısı ,692, “eserin notalarının seslendirilmesi” ölçütü için ,643, “eserin ritmik yapısının seslendirilmesi” ölçütü için ,857, “Parmak numaraları” ölçütü için ,773, “uygun tempoda seslendirme” ölçütü için ,773, “legato işaretini gösterebilme” ölçütüne göre 1,00, “staccato işaretini gösterebilme” ölçütüne göre 1,00, “legato ve staccato işaretlerini ayırt edebilme” ölçütüne göre de 1,00, “legato işaretinin ne işe yaradığını bilme” ölçütüne göre ,615, “staccato işaretinin ne işe yaradığını bilme” ölçütüne göre de ,773 çıkmıştır. Landis ve Koch’un (Landis, Koch, 1977, s.159) uyumun derecesini elde edilen kappa katsayısı 0.20’ye eşit yada küçük ise “zayıf uyum”, 0.21-0.40 aralığında ise “Ortanın altında uyum”, 0.41-0.60 aralığında ise “Orta düzeyde uyum”, 0.61-0.80 aralığında ise “İyi düzeyde uyum” ve 0.81-1.00 aralığında ise “Çok iyi düzeyde uyum” olarak tanımlamalarına göre değerlendirildiğinde, araştırmada kullanılan rubriğin, “eserin ritmik yapısının seslendirilmesi”, “legato işaretini gösterebilme”, “staccato işaretini gösterebilme” ve “legato ve staccato işaretlerini ayırt edebilme” ağırlıklı kappa katsayıları 0.81-1.00 arasında olduğundan “çok iyi düzeyde uyum” tanımlamasını aldığı, geriye kalan yedi adet ölçütün de 0.61-0.80 aralığında kalmasından ötürü “iyi düzeyde uyum” gösterdiği görülmektedir. Bu veriler ışığında rubrik ölçme aracının güvenilir olduğu söylenebilir.

3.6.1.3. Pişano Performans Testi Kontrol Listesi (Ek 4)

Kontrol listesi, öğrencilerden beklenen pişano performans ölçütlerinin madde madde listelenerek, öğrencilerin bu ölçütleri sergileyip sergilemediklerinin belirlenmesi için kullanılan bir ölçme aracıdır. Ölçülecek her bir madde için ayrı ayrı puan verilir ve bunlar toplanılıp bir not edinilebilir. (Bekiroğlu, 2004: 81,82) Bu listeler, bir işlemin yapılıp yapılmadığını, belirlenen özelliklerin bireyde bulunup bulunmadığını teşhis etmek için kullanılır. Kontrol listesinin dereceli rubrik ölçeğinden en önemli farkı ise pişano performans seviyeleri olmaksızın sadece gözlenen özelliğın var olup olmadığına dair basit bir “evet-hayır” yargısını içermesidir. (Yılmaz, 2009: 482).

Pişano Performans Testi Kontrol Listesi için Geçerlik

Pişano performans testlerinden diğeri ise kontrol listesidir. Kontrol listesinin araştırmacı tarafından geliştirilmesinin ardından, ölçme aracının yapı ve kapsam geçerliğinin kontrol edilmesine yönelik, dokuz adet müziğın (legato-staccato müziklerinin) yer aldığı bir CD, ölçme aracının ölçmesi beklenen ölçütlerin yazılı olduđu “Kontrol Listesi” ile birlikte alanında uzman üç pişano eğitmenine kontrol ettirilmiştir. Uzmanların kontrolünden sonra ölçme aracının belirtilen kazanımı kapsadığı belirtilerek kapsam geçerliğini sağladığı, dokuz adet sorunun, ölçütü yeterli düzeyde ölçebildiğı ve “evet” –“hayır” seçenekleriyle kesin ayrımı yaparak puanlamada da nesnelliğe imkan sunduđu onaylanmıştır.

Pişano Performans Testi Kontrol Listesi için Güvenirlik

Kontrol listesinin güvenilirliğinin hesaplanması için de bir pilot çalışma gerçekleştirilmiştir. Rubrik ölçme aracının pilot çalışmasına katılan 20 öğrenci çalışma grubuna dahil edilmiştir. Daha sonra 20 öğrenciye uygulamanın nasıl olacağı topluca anlatılmıştır. Çalışma, yine Karşıyaka Belediyesi izniyle Belediye Konservatuvarındaki pişano sınıfında gerçekleştirilmiştir. Her bir öğrenci konservatuardaki sınıfa sırasıyla alınarak dokuz parça sırayla dinletilerek legato ve staccato olarak ayırt etmeleri istenmiştir. Bu uygulama sırasında iki pişano uzmanı, birbirinden bağımsız bir şekilde öğrencileri kontrol listesindeki ölçütlere göre değerlendirerek puanlama yapmışlardır. Uzmanların değerlendirmelerinin ardından

elde edilen veriler ışığında kontrol listesinin dokuz adet ölçütü için ayrı ayrı hesaplanan Ağırlıklı Kappa katsayısına bakıldığında sonuçlar aşağıdaki tablodaki gibidir.

Tablo 11
Kontrol Listesinin Ölçütlerine Göre Ağırlıklı Kappa Katsayısı ve Pilot Çalışmaya Katılan Öğrenci Sayısı

Ölçüt: Bilgisayar oyununda dinlediği müzikleri Legato ve Staccato oyuncaklarının resmini eşleştirme.	Ağırlıklı Kappa Katsayısı	Öğrenci Sayısı
1. parçadaki legato-staccato ayrımını yapar	,828	20
2. parçadaki legato-staccato ayrımını yapar	,608	20
3. parçadaki legato-staccato ayrımını yapar	,773	20
4. parçadaki legato-staccato ayrımını yapar	,773	20
5. parçadaki legato-staccato ayrımını yapar	1,00	20
6. parçadaki legato-staccato ayrımını yapar	1,00	20
7. parçadaki legato-staccato ayrımını yapar	,643	20
8. parçadaki legato-staccato ayrımını yapar	,615	20
9. parçadaki legato-staccato ayrımını yapar	1,00	20

Yukarıdaki tabloya bakıldığında ilk ölçüt olan “1. parçadaki legato-staccato ayrımını yapar” ölçütü için güvenilirlik katsayısı ,828, “2. parçadaki legato-staccato ayrımını yapar” ölçütü için ,608, “3. parçadaki legato-staccato ayrımını yapar” ölçütü için, 773, “4. parçadaki legato-staccato ayrımını yapar” ölçütü için ,773, “5. parçadaki legato-staccato ayrımını yapar” ölçütü için 1,00, “6. parçadaki legato-staccato ayrımını yapar” ölçütüne göre 1,00, “7. parçadaki legato-staccato ayrımını yapar” ölçütüne göre ,643, “8. parçadaki legato-staccato ayrımını yapar” ölçütüne göre ,615 ve “9. parçadaki legato-staccato ayrımını yapar” ölçütüne göre de 1,00 çıkmıştır. Landis ve Koch’un uyumun derecesini elde edilen kappa katsayısı 0.20’ye

eşit yada küçük ise “zayıf uyum”, 0.21-0.40 aralığında ise “Ortanın altında uyum”, 0.41-0.60 aralığında ise “Orta düzeyde uyum”, 0.61-0.80 aralığında ise “İyi düzeyde uyum” ve 0.81-1.00 aralığında ise “Çok iyi düzeyde uyum” olarak tanımlamalarına göre değerlendirildiğinde, araştırmada kullanılan kontrol listesinin, “5. parçadaki legato- staccato ayrımını yapar”, “6. parçadaki legato-staccato ayrımını yapar”, “9. parçadaki legato-staccato ayrımını yapar” maddelerinin ağırlıklı kappa katsayıları 1,00 olup 0.81-100 arasında olduğundan “çok iyi düzeyde uyum” tanımlamasını aldığı, geriye kalan altı adet ölçütün de 0.61-0.80 aralığında kalmasından ötürü “iyi düzeyde uyum” gösterdiği görülmektedir. Bu veriler ışığında kontrol listesi ölçme aracının güvenilir olduğu söylenebilir.

1-Ön-test- Son-test için: Başarı testi (26 soruluk test), Piyano performans testleri (İki parçanın değerlendirildiği iki adet rubrik ölçme aracı ve dinleyerek ayırt etmenin değerlendirildiği kontrol listesi)

2-Kalıcılık testi için: Başarı testi (26 soruluk test), Piyano performans testleri (İki parçanın değerlendirildiği iki adet rubrik ölçme aracı ve dinleyerek ayırt etmenin değerlendirildiği kontrol listesi)

Deneyin Gerçekleşme Süreci:

1- İlk adımda tüm öğrencilere ön test (başarı testi-rubrik ölçme aracı ve kontrol listesi) uygulanacak ve legato-staccato kavramlarını hem bilişsel hem de psikomotor düzeyde ne derece bilip bilmedikleri belirlenecektir.

2- Sonraki adımda, deney grubuna etkisi belirlenmek istenen ADPÖ yöntemi ile ders anlatımı yapılırken, kontrol grubuna sadece bir kitap ve öğretmen anlatımından oluşan GPÖ yöntemi uygulanarak ders sunumu gerçekleştirilecektir. Bu ders işlem süreçlerinin görüntüleri, ailelerin izinleri alındıktan sonra kamera ile kayıt altına alınacaktır.

3- Gerçekleştirilen ders işlemlerinin ardından, her iki gruba da “Piyano başarı Testi” ve “Piyano performans testleri” (Rubrik- kontrol listesi) adı altındaki son test uygulanacaktır. Önce “Piyano Başarı Testi” yapılacak, sonrasında da “Piyano performans Testleri” gerçekleştirilecektir. Sonrasında ise testler araştırmacı tarafından değerlendirilir. Çünkü “...öğrenciden bir iş veya işlemi yapması istenir ve

yapılan iş veya işlem önceden belirlenmiş bazı standartlara göre değerlendirilir. Performansa dayalı testlerin çoğu, derecelendirme ölçeği veya kontrol listesinden oluşur.” (Vural, 2004, s.74)

4- Araştırmada asıl ortaya çıkarılmak istenen, yöntemlerin kalıcı öğrenme üzerindeki etkisini ölçmek üzere de, her iki gruba, işlemten üç hafta sonrasında (psikomotor beceriler içermesinden ötürü üç hafta olarak belirlenmiştir.) kalıcılık testi olarak Piyano Başarı Testi” ve “Piyano performans Testleri” yeniden uygulanacaktır.

5- Son aşama olarak da, deneysel aşamada hangi öğretim yönteminin daha etkili olduğunu belirlemek üzere, iki grubun da ön test, son test ve kalıcılık testi puanları karşılaştırılacaktır.

3.6.2. Nitel Veri Toplama Aracı: Yarı Yapılandırılmış Görüşme Formu (Ek 5)

Michael Patton, görüşme sayesinde bir bireyin iç dünyasına girilerek onun perspektifinden bakılabileceğini öne sürmüştür. (Patton, 1987) Patton’a göre görüşmenin türleri vardır. Bu araştırmada kullanılacak tür de “Görüşme Formu” türüdür. Kendisi bu türü şöyle açıklamaktadır:

Bu görüşme yaklaşımı, görüşme sırasında keşfedilecek bir sorular ve konular listesini kaplar. “Görüşme formu” yöntemi, benzer konulara yönelmek yoluyla değişik insanlardan aynı tür bilgilerin alınması amacıyla hazırlanır. (Patton, 1987, s.111)

Yapılan araştırmada bu görüşme türünün seçilmesinin sebepleri ise şöyledir:

a- Zaman esnekliği sağlamaktadır.

b- Görüşmeci bireyin yanıtladığı soruları tekrardan sormayabilir ya da istediği bazı soruları ekleyebildiği gibi çıkartabilir.

c- Belirli bir forma dayalı olması farklı bireylerden sistematik ve karşılaştırmalı cevapların alınmasını sağlamaktadır.

Bunların dışında da, görüşme tekniğinin artıları olan, esneklik, yanıtlanma

oranın yüksekliği, yüzyüze yapılmasından kaynaklı sözel olmayan davranışların verdiği ipuçları, araştırmacının görüşme sürecine dahil olmasıyla ortamı kontrol edebilmek görüşmeciye rahat ettirebilmeyi sağlayabilmesi, soruları belli sırayla sorabilmesi, görüşülenin anlık tepkilerini gözlemleyebilme imkanı, veri kaynağının teyit edilebilmesi, yanıt oranın tam olması ve derinlemesine bilgi edinme olasılığının yüksek oluşu sebebiyle, bu çalışmada Patton'un görüşme formu türünden yararlanılmak istenmiştir. Doğrudan forma bağlı kalmadan detay elde etmek adına spontane soruların sorulabilmesi açısından da "Yarı yapılandırılmış görüşme formu" kullanımı tercih edilmiştir. Buradaki görüşme formu ile öğrencilerin öğretim yöntemleri hakkındaki görüşlerini ortaya koymak hedeflenmektedir.

Yarı Yapılandırılmış Görüşme Formunun Geçerliliği

Türnüklü'ye göre görüşme tekniğinin geçerliliği görüşmecinin verdiği cevaplara, bu cevapların analizi sonunda okuyucuya sunular bilgilere ve yargılara yönelik bir duruştur. Ayrıca geçerlikte görüşme süreci de önemlidir. Araştırmacıyı yanıltmaması için, araştırmacının görüşeceği kişiyi, tutumlarını da iyi tanınması ve aralarında belli bir güvenin sağlanması gereklidir. Ayrıca geçerlikte, kaydedilen ses kayıtlarının analizi sürecinin de doğru işlemesi süreci etkilemektedir. (Türnüklü,2000, s. 552) Bu sebeplerden, araştırmacının öğrenci ile 10 ders sürecini geçirmesi, öğrenciyi görüşme sürecine kadar tanınması için uygun ortamı yaratmaktadır. Ayrıca kaydedilen ses kayıtları metine döküldükten sonra ayrıca uzmanlara da dinletilerek teyit ettirilecektir. Yazılı metine aktarımda, görüşmecinin duraklamalarına da yer verilmesi suskunlukta anlatılan anlamları da içereceğinden görüşmenin geçerliliği için önemlidir. (Türnüklü,2000, s. 553)

Yarı Yapılandırılmış Görüşme Formunun Güvenirliği

Görüşme aracının güvenirliği, araştırmacının soru soruş biçimi yani her bir görüşmeciye aynı soruları sorup sormadığına göre, kaydedilen görüşmeyle yazıya dökülen halinin tutarlı olması ölçütleri güvenirliği etkilemektedir. (Türnüklü, 2000, s. 550-551) Bu sebeple araştırmacı soru sorarken tamamen doğaçlamaya bırakmadan yarı yapılandırılmış bir form ile görüşme yapacaktır. Ayrıca görüşme aşamasının analizi kısmına da özen gösterilmesi adına kodlama ile analizin yapılması karar

verilmiştir. Gerekli içerik “veri çözümleme teknikleri” bölümünde açıklanmıştır.

Görüşme formundan elde edilen bilgilerin gerçeği yansıtıp yansıtmadığını belirlemek üzere, ders süreçlerini izleyen üç uzmana, öğrencilerin ders süreçlerinde neler hissettiklerine dair çıkarımlarda da bulunması ve verdikleri cevaplarla uyumun olup olmadığı da kontrol ettirilecektir. Bunun için de yapılandırılmamış, sadece başta tek bir sorunun uzmana yöneltip geri kalanında görüşmenin akışına göre şekillenen bir görüşme gerçekleştirilecek ve uzman görüşleri ile öğrenci görüşleri karşılaştırılıp yarı yapılandırılmış görüşme formuyla elde edilen verilerin güvenilirliği belirlenebilecektir.

3.7. Veri Çözümleme Teknikleri

3.7.1. Deneysel Yöntemdeki Veri Analizinin Puanlama Aşaması:

Piyano Başarı testi: Piyano başarı testi adıyla belirtilen test, öğrencilerin derslerden öğrendikleri kavramlar, prensipler gibi bilişsel öğrenmeleri hedef almaktadır. Her bir soru kendi içinde eşit bir şekilde puanlanmıştır. Başarı testi 26 sorudan oluşmaktadır. Her bir soru 2 puan değerindedir. Tam puan alanlar toplamda 52 puan alacaktır. Salt başarı testi puanları yansıtıldığında 52 tam puan, 100 puan üzerinden belirtilecektir. Ancak piyano başarı ve piyano performans testi puanlarının toplamı hesaplanırken 100 puan üzerinden hesaplanan piyano başarı puanının %52’si alınarak toplam puana dahil edilecektir.

Piyano Performans Testleri (Rubrik Ölçeği- Kontrol testi): Öğrencinin gerçekleştireceği en fazla davranış sayısı o parça için verilecek en yüksek puanı, en az davranış sayısı en az puanı karşılamaktadır. Araştırmanın performans değerlendirmesinde iki adet ölçme aracı kullanılmaktadır. Biri, iki adet parçanın ne derece seslendirildiğini ölçen rubrik ölçeği, diğeri ise legato ve staccato çalma tekniklerinin duyularak ne derece ayırt edildiğini ölçen kontrol listesi ölçme aracıdır. Bu iki ölçme aracının veri analizi için ayrı puanlamalar yapılır. Kontrol testinden tam

puan olarak 18 elde edildiğinden kontrol listesi puanı %18'lik dilim olarak kabul edilir. Geriye kılana 82'lik kısım rubrik ölçme aracıyla ölçülen iki ayrı parça için bölüştürülür. İki adet parçanın rubrik ölçme aracı ile ayrı ayrı puanlanmasından elde edilen iki puanın ayrı ayrı %41'i elde edilir. Sonra yüzdeleri alınan puanların toplamıyla da performans testinden elde edilen puan ortaya çıkar. Ancak başarı testi ve performans testinin toplam puanı hesaplanırken, performans testi toplam puanının sadece %48'i hesaplanıp toplama dahil edilir.

Deneyisel Yöntemdeki Veri Analiz Aşamaları:

1- Öncelikle istatistiksel verilerin elde edildiği çalışma grubunun normallik varsayımının belirlenmesi için Kolmogorov-Smirnov normallik testi yapılacaktır. Buna göre de parametrik ya da nonparametrik (parametrik olmayan) testlerle veriler analiz edilecektir.

2- Sonrasında ölçeklerle toplanan ön test-son test ve kalıcılık testleri, ne (piyano başarı testi ve piyano performans testlerinden) ait verilerden tanımlayıcı istatistikler (ortalama, standart sapma) elde edilecektir

3- Kolmogorov-Smirnov normallik testinin sonucunda normallik varsayımını karşılayan değişkenler için grupların karşılaştırılmalarında t testi uygulanır. Ön test-son test- kalıcılık testlerinin karşılaştırılmasında "bağımlı t testi uygulanacaktır.

4- Deney ve kontrol gruplarının sonuçlarının kendi içlerindeki değişimlerini/gelişimlerini görmek adına da karşılaştırmaları için "bağımsız t Testi" sonuçlarından elde edilecek standart sapma ve aritmetik ortalamalarına bakılacaktır.

5-"t testi" sonuçlarının değerlendirilmesi 0,05 anlamlılık düzeyinde yapılacaktır. $p < 0,05$ olduğunda gruplar arasındaki fark anlamlı olarak sayılacaktır.

6- Varyansların eşit olup olmadığına bakılmak için de Levene testi kullanılacaktır.

7- Bağımsız t testi sonuçlarının ortaya koyduğu deney ve kontrol grupları arasındaki değişime bakılarak ve grupların kendi içinde ön-test, son-test ve kalıcılık testlerinin karşılaştırıldığı bağımlı t testi sonuçları göz önüne alınarak, iki ayrı gruba uygulanan yöntemlerin, öğrencilerin piyano derslerindeki piyano başarıları, piyanodaki performansı üzerine etkisi yorumlanacaktır.

8-Deney ve kontrol grubunu oluşturan katılımcı öğrencilerin uygulanan

öğretim yöntemleriyle yapılan ders işleyişine yönelik görüşleri araştırmanın son veri toplama basamağında yapılacak görüşmelerde belirlenecek ve gerekli yorumlamalar gerçekleştirilecektir.

3.7.2. Görüşme Verilerinin Analizi

Veri analizi modeli birbiriyle karşılıklı olarak etkileşen şu dört aşamada gerçekleştirilmektedir: (Keeves ve Sowden, 1994)

- 1- Araştırmanın deseni
- 2- Verilerin toplanması
- 3- Verilerin analizi
- 4- Bulguların özetlenmesi

Miles ve Huberman'a göre de, bu dört aşamalı veri analiz modelinin kapsamındaki “veri analizi” de üç etkinlikle gerçekleştirilmektedir. (Miles ve Huberman, 1984, s. 23) Bunlardan kısaca bahsetmek gerekirse:

1- Verilerin azaltılması: Kayıt altına alınan veriler, daha sonra odaklaşma, basitleştirme, özetleme ve dönüştürme süreçleriyle indirgenebilir. Bu süreçler içerisinde, kategorileştirme, kodlamalar yapılmaktadır. Kategorileştirme ilk basamaktır. Kategoriler tanımlanırken, araştırma soruları, hipotezleri, problemi ve diğer araştırma kapsamındaki konular göz önüne alınmalıdır. Daha sonra kodlama yapılırken de, güvenirlik açısından dikkat edilmesi gereken şu nokta atlanmamalıdır. Kodlama, ilk yapıldıktan sonra, tutarlığı ölçmek adına verilerin bir kısmı farklı bir zamanda yeniden araştırmacı tarafından kodlanır. İlk kodlamayla ikinci kodlama en az yüzde seksen birbiriyle örtüşüyorsa araştırmanın kodlamasında güvenirlik olduğu kabul edilebilmektedir. (Keevves ve Sowden, 1994, s. 1469) Bu şekilde gereksiz noktalar arındırılarak önemli hususlar ortaya çıkarılabilir.

Yapılan araştırmada da kayıt altına alınan veriler önce yazıya dökülecek. Ardından araştırmanın hipotezlerine, problemine ve diğer içeriklerine uygun bir

şekilde, elde edilen veriler kategorileştirilecek. Sonrasında bu kategorileşmiş ifadelerle belirli kodlamalarla etiket verilecektir. Ancak araştırmanın güvenilirliği açısından ilk yapılan kodlamanın ardından kategorilerin bir kısmı seçilerek yeniden kodlama yapılacaktır. Önceki kodlamayla aynı olduğu belirlendiği vakit geçerliğin sağlandığı varsayılarak analize devam edilecektir.

2- Verilerin Sunumu: Verilerin sunulmasındaki amaç, okuyucuya görsel ve sistematik bir biçimde sunularak araştırmadan geçerli ve doğru sonuçların çıkartılması için zemin hazırlanmasıdır. (Türnüklü, 2000 s. 556) Bu yapılırken de, veri azaltımı aşamasındaki kategorileştirmenin ardından, sunum kısmında bu kategoriler araştırmanın soruları ve hipotezleri kapsamında okuyucuya açıklanarak sunulmalıdır. (Türnüklü, 2000 s. 556) Bu çalışmadaki verilerin sunumu, Miles ve Huberman'ın (1994) da belirttiği iki sunum tarzından biri olan, kolon ve satırlardan oluşan matris şeklinde yapılacaktır. (s. 99)

3-Sonuç Çıkarma ve Doğrulama: En son basamak olmasına karşın, araştırmanın başından beri yapılan bir etkinliktir. Araştırmacı tüm belirsizlik ve karmaşayı ortadan kaldırıp okuyucuya damıtılan doğru bilgileri sunmalıdır. Bu da Miles ve Huberman (1994) tarafından belirtilen şu noktalar dikkat edilerek yapılacaktır:

- 1- Araştırma kapsamındaki örüntü ve temalar göz önünde bulundurulacaktır.
- 2- Sunumda zıtlıklara ve karşılaştırmalara yer verilecektir.
- 3- Benzer olanlar ise gruplandırılacaktır.
- 4- Analojiden ve metaforlardan da yararlanılarak açıklamalar yapılacaktır.
- 5- Değişkenler özelliklerine göre gruplandırmalar yapılacak ve değişkenler arasındaki ilişkiler dikkate alınarak yorumlamalar yapılacaktır.
- 6- Son olarak da mantık çerçevesinde tüm veriler birbiriyle ilişkilendirilerek sonuç raporlaştırılacaktır. (Miles ve Huberman, 1994, s. 245)

3.7.3. Deney ve Görüşme Verilerinin Ortak Analizi

Bu aşamada ise, deney aşamasına şahitlik eden, çocuklar üzerine çalışan üç uzmanın görüşleri alınıp ses cihazına kaydedilerek çocuklardan elde edilen görüşme verilerinin geçerlik ve güvenilirliği desteklenmiştir. Böylece öğrenci görüşlerine dair çıkarımlar, uzman görüşleri merkez alınarak son halini almış olur.

3.8. Araştırmanın Geçerlik ve Güvenirliği

3.8.1. Araştırmanın Geçerliliği

Araştırmanın deneysel aşamasında gerçekleştirilecek gözlemlerin sonucunda araştırmacı tarafından elde edilecek verilerin geçerliğinin kanıtlanması yani ortaya çıkacak bulguların farklı veri toplama yöntemleriyle teyit ettirilmesi için (Yıldırım, Şimşek, 2004, s. 257), araştırmacı, “Yarı Yapılandırılmış Görüşme” formu eşliğinde öğrencilerin kullanılan yöntemler hakkındaki görüşlerini tespit etmiştir. Araştırmanın görüşme aşamasında, daha detaylı şekilde öğrenmek üzere de sabit sorulara yer verilmemiştir. Yeri geldiğinde görüşmenin akışına uygun olarak derin bilgiyi elde etmek adına farklı sorular da yöneltilmiştir. Bu şekilde de elde edilen verilerin geçerliği arttırılmıştır.

Öğrencilerin yöntemlere yönelik görüşleri alındıktan sonra da materyallere ve ders sürecine öğrencilerin nasıl yaklaştıklarını değerlendirmeleri için ders süreçlerine şahitlik eden uzmanlarla da yarı yapılandırılmış formda görüşmeler yapılmıştır. Uzman görüşleri merkez alınarak, öğrencilerden elde edilen verilerin geçerliliğinin teyitlenmesi sağlanmıştır.

Araştırmanın deneysel aşamasının ardından öğrenci görüşleri kayıt cihazı ile kaydedilecektir. Bu görüşmeler kayıt altına alınırken, bulguları teyit etmek adına, strateji olarak (Yıldırım, Şimşek, 2004, s. 257) araştırmada o andaki görüşme sürecini kontrol eden bir gözlemciye de yer verilecektir. Bunun yanında, görüşmeye katılanlara yöneltilecek soruların arasında yeri geldiğinde aynı fikri taşıyan soru farklı şekillerde sorularak, tekrar aynı cevabı verip vermedikleri kontrol edilecektir. Aynı cevabın alınmadığı çelişen cevaplar araştırma kapsamına dâhil edilmeyecektir.

3.8.2. Araştırmanın Güvenirliği

Araştırmanın veri toplama sürecinin birinci ve ikinci aşamasındaki yapılacak tüm işlemler (veri toplama, analiz etme, yorumlama) detaylı olarak açıklanacaktır.

Elde edilecek bulgular net istatistiksel ilişkilendirmelerle yorumlanacaktır. Yöntemin içindeki her aşama araştırmanın içeriğinde ayrıntılı belirtilecektir. Bunlarında dışında katılımcıların nasıl seçildiği, görüşme ve gözlem notlarına dair açıklamalar da açıkça araştırma kapsamında yer alacaktır. Elde edilen verileri etkilememek için araştırmanın yorumları salt veriler sunulduktan sonra belirtilecektir. Ayrıca güvenilirliği arttırmak üzere deneysel süreç video ile kayıt altına alınacaktır. Deneysel aşamalar, uzman görüşünü almak üzere gerekli kişilere, ailelerden alınan izin ile izletilip gerekli değerlendirmeler yapılacaktır. Verilerin kanıtlanması istendiğinde, daha sonra gerekli platformlarda da gösterilmek üzere kayıtlar saklı tutulacaktır.

Araştırmanın içeriğinde yer alacak görüşmelerin (yarı yapılandırılmış görüşme formu) araştırmanın “ekler” kısmında sunularak güvenilirliği desteklenecektir. Araştırmacının, araştırma kapsamındaki konumu da belirtilecektir. Bunların haricinde veri analizleri yapılırken önyargılar, yanlış anlaşılmalara ve gerçeği yansıtmadığı anlaşılan veriler araştırma kapsamına dâhil edilmeyecektir. Son olarak da ses ve görüntü kayıtlarının alınması izni için, katılımcı öğrencilerin yaşları müsait olmadığından (7-9 yaşa arası) ailelerinden yazılı izin alınması üzerine hazırlanan, araştırma sürecinin açıklamasının yapıldığı “Aile İzin Formu Bilgilendirmesi” adlı belge (Ek-3) ailelere okutulduktan sonra, esas iznin alınacağı “Aile İzin Formu” (Ek 1.14.1. doldurtulacak ve kayıtlar izinler dahilinde gerçekleştirilecektir.)

Tüm bu geçerlik ve güvenilirliği sağlamak adına gerçekleştirilen ve yukarıda belirtilen aşamalar, Yıldırım ve Şimşek’in oluşturdukları geçerlik ve güvenilirlik basamakları çerçevesinde yapılmıştır.

BÖLÜM IV

BULGULAR VE YORUMLAR

Araştırmanın bu bölümünde, öncelikle araştırmada elde edilen verilerin tanımlayıcı istatistiksel analizlerine (ortalama, standart sapma, minimum ve maksimum değerler) ait bulgulara yer verilmiştir. Daha sonra teker teker çözümlenerek ortaya çıkarılan alt problemlere ilişkin bulgular, hem tablo ve grafikler halinde sunulmuş, hem de sunulan tablo ve grafiklerde gösterilen ifadelerin açıklamalarına yer verilerek ne anlama geldikleri belirtilmiştir.

4.1. Piyano Başarı Testi için Tanımlayıcı İstatistikler

Tanımlayıcı istatistiklerin kullanılma sebebi, araştırmada elde edilen ve analizlerin başında düzensiz olan ham verilerin, incelenen vasıflar açısından hedeflenen kitlenin yapısını ortaya çıkarabilmesi için işlenmesi gerekmektedir. Kullanılan teknikler genelde, sınıflama, gruplama, vasıf kombinezonu teknikleri ile toplam (sayı ya da frekanslar), oran (yüzdelere), ortalama (aritmetik ortalama, mod, medyan) ve standart sapma gibi ölçütlerden yararlanılır. (İstatistik analiz, 2017) Bu çalışmada ise, veriler tanımlayıcı istatistiklerden olan ortalama, standart sapma, minimum puan ve maksimum puanlar şeklinde tabloda sunulmuştur. Ayrıca verilerin normallik dağılımı için de Kolmogorov-Smirnov ölçümüne ait değerler verilmiştir.

Tablo 12
Deney Grubuna Ait Piyano Başarı ve Piyano Performans Testi için Tanımlayıcı İstatistikler

Test	Puan Türü	<i>n</i>	<i>X</i>	<i>SS</i>	<i>Min</i> .	<i>Max.</i>	<i>Kolmogorov-Smirnov Z</i>	<i>P</i>
Ön-test	Piyano Başarı	18	7,88	5,33	0	22	1,174	,127
	Piyano Performans	18	27,5	3,99	22	38	,849	,467
	Toplam	18	17,11	3,47	12	25	,767	,598
Son-test	Piyano Başarı	18	96,72	8,37	65	100	1,589	0,13
	Piyano Performans	18	92,38	5,56	77	100	,825	,505
	Toplam	18	95	6,59	71	100	1,179	,124
Kalıcılık testi	Piyano Başarı	18	98	2,82	92	100	1,576	,014
	Piyano Performans	18	93,16	4,39	85	100	,601	,862
	Toplam	18	95,83	3,09	91	100	,860	,450

Tablo 12 ‘deki Deney grubunun tanımlayıcı istatistiklerine bakıldığında, son test ortalama puanları ön teste göre yüksek iken, kalıcılık testi ile yakın değerler içerdiği görülmektedir. Tablo 12’de normallik varsayımını ortaya koymak üzere, Kolmogorov- Smirnov testi sonuçlarıyla birlikte verilen *p* değerleri incelendiğinde, ön test, son test ve kalıcılık testlerinde yapılan “piyano başarı”, “piyano performans” ve “toplam” ölçümlerinin ($p>0,05$) değeri referans alınarak normal dağılımdan geldiği görülmektedir. Çünkü değerler 0,05’ten büyük olarak çıkmıştır.

Tablo 13
Kontrol Grubuna Ait Piyano Başarı ve Piyano Performans Testi için
Tanımlayıcı İstatistikler

Test	Puan Türü	<i>n</i>	<i>X</i>	<i>SS</i>	<i>Min.</i>	<i>Max</i> .	<i>Kolmogorov-Smirnov Z</i>	<i>P</i>
Ön-test	Piyano Başarı	1 8	7,77	5,03	0	20	,821	,510
	Piyano Performans	1 8	27,4	4,04	22	32	,827	,510
	Toplam	1 8	16,88	3,16	13	23	,706	,702
Son-test	Piyano Başarı	1 8	35,83	15,08	12	58	,588	,879
	Piyano Performans	1 8	61,88	6,53	51	73	,673	,756
	Toplam	1 8	48,44	9,84	34	62	,756	,616
Kalıcılık testi	Piyano Başarı	1 8	31,38	12,66	12	54	,528	,943
	Piyano Performans	1 8	57,22	6,94	49	71	,690	,727
	Toplam	1 8	43,77	9,15	30	58	,596	,869

Tablo 13 ‘deki Kontrol grubunun tanımlayıcı istatistiklerine bakıldığında, son testin puanlarının ön teste göre yüksek olduğu görülmektedir. Ancak son test ile kalıcılık testi ortalama puanları karşılaştırıldığında son test ortalamalarının kalıcılık testinde düştüğü görülmektedir. Ayrıca tablo 13’de normallik varsayımını ortaya koymak üzere, Kolmogorov- Smirnov testi sonuçlarıyla birlikte verilen *p* değerleri incelendiğinde, ön-test, son-test ve kalıcılık testlerde yapılan “piyano başarı”, “piyano performans” ve “toplam” ölçümlerinin ($p>0,05$) değeri referans alınarak normal

dağılımdan geldiği görülmektedir. Çünkü değerler 0,05'ten büyük olarak çıkmıştır.

4.2. Alt Problemlere İlişkin Bulgular

Bu bölümde, her bir alt problemin sorusu ile birlikte, o alt problemi çözmeye yönelik verilere yer verilmiştir. Verilerin sunum sırası: Pişano başarı testine ait alt problemlere ilişkin bulgular, pişano performans testine ait alt problemlere ilişkin bulgular, görüşmelere ilişkin bulgular olarak belirlenmiştir.

4.2.1. Pişano Başarı Testine Ait Alt Problemlere İlişkin Bulgular

1- Deneysel işlem öncesinde, ADPÖ (deney grubu) ve GPÖ (kontrol grubu) yöntemiyle pişano öğrenen öğrencilerin pişano başarı testi puanları arasında anlamlı bir fark var mıdır?

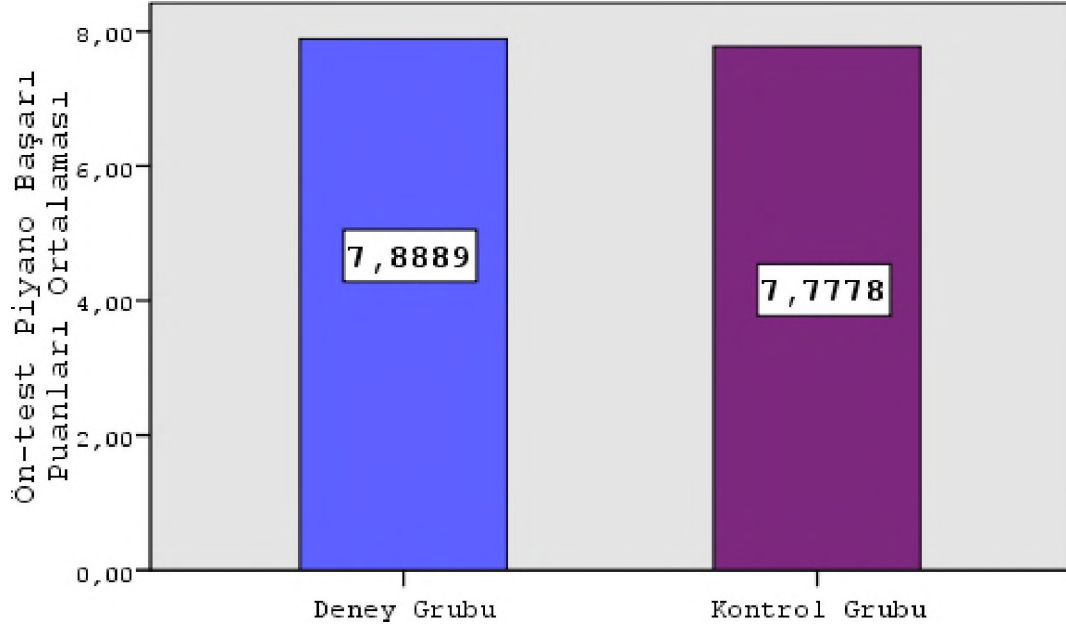
Yukarıdak birinci alt probleme ilişkin veriler Tablo 14'de verilmiştir.

Tablo 14
Deney ve Kontrol Gruplarının Ön test Pişano Başarı Puanlarının
Karşılaştırılması

Test	Grup	N	X	SS	t	P
Ön-test	Deney	18	7,88	5,33	,906	,94
	Kontrol	18	7,77	5,03		

Tablo 14'de deney ve kontrol grubu ön test pişano başarı testi puanları, bağımsız t testi ile karşılaştırıldığında, deney grubunun ortalaması 7,88, kontrol grubunun ortalaması da 7,77 olarak bulunmuştur. Bu sonuçlara göre $p > 0,05$ değeri dikkate alındığında $0,94 > 0,05$ ölçümüyle deney ve kontrol grupları arasında anlamlı farkın olmadığı görülmektedir. ($t(34)=0,064$; $p= 0,94$; $p > 0,05$)

Şekil 1
Deney ve Kontrol Gruplarının Ön-test Piyano Başarı Puan Ortalamalarının
Karşılaştırılması



Yukarıdaki şekil 1’de de anlaşıldığı gibi deney ve kontrol grubu ön-test piyano başarı puanlarının ortalamaları birbirine oldukça yakındır. Bu sebeple aralarında anlamlı bir fark bulunmamaktadır.

2- Deneysel işlem sonrasında, ADPÖ (deney grubu) ve GPÖ (kontrol grubu) yöntemiyle piyano öğrenen öğrencilerin piyano başarı testi puanları arasında anlamlı bir fark var mıdır?

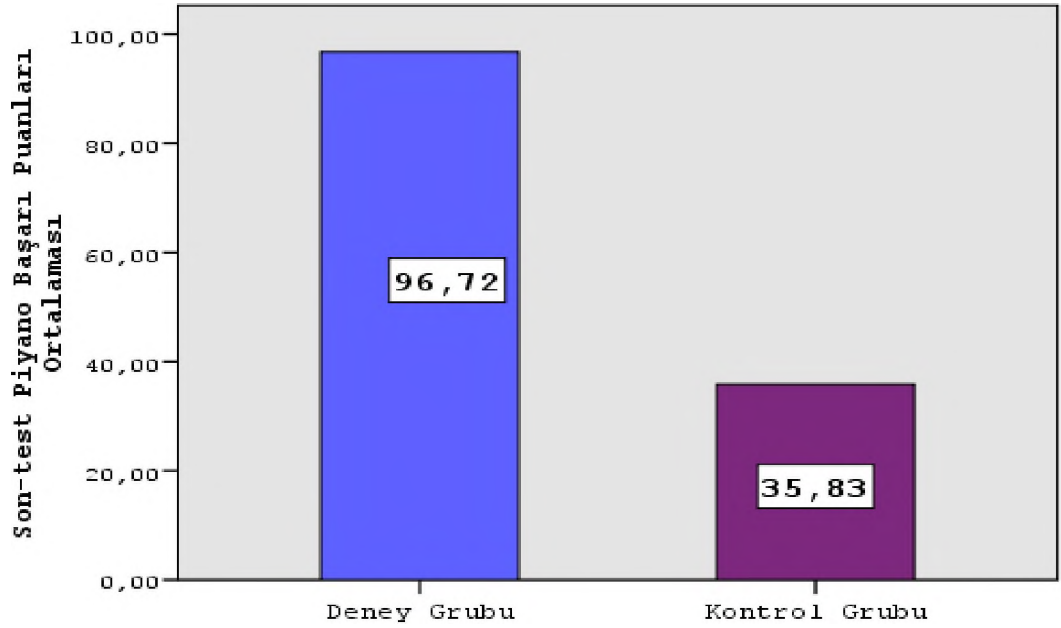
Tablo 15
Deney ve Kontrol Gruplarının Son test Piyano Başarı Puanlarının
Karşılaştırılması

Test	Grup	N	X	SS	t	p
Son-test	Deney	18	96,72	8,37	14,97	,000
	Kontrol	18	35,83	15,08		

Tablo 15’de deney ve kontrol grubu ön test piyano başarı testi puan sonuçları, bağımsız t testi ile karşılaştırıldığında, deney grubunun ortalaması **96,72**, kontrol grubunun ortalaması da **35,82** olarak bulunmuştur. Bu sonuçlara göre $p>0,05$ değeri

dikkate alındığında $0,00 < 0,05$ ölçümüyle deney ve kontrol grupları arasında anlamlı farkın olduğu görülmektedir. ($t(26,5)=14,97$; $p=,000$; $p<0,05$) Ayrıca deney grubunun son test piyano başarı puanlarının ortalamasının kontrol grubuna göre yüksek olduğu da tablodan görülebilmektedir

Şekil 2
Deney ve Kontrol Gruplarının Son-test Piyano Başarı Puan Ortalamalarının Karşılaştırılması



Yukarıdaki şekil 2’de de anlaşıldığı gibi deney ve kontrol grubu son-test piyano başarı puanlarının ortalamaları birbirine oldukça uzaktır. Bu sebeple aralarında anlamlı bir fark bulunmaktadır.

3- ADPÖ (deney grubu) ve GPÖ (kontrol grubu) yöntemiyle piyano öğrenen öğrencilerin piyano başarı testi puanları deneysel işlem öncesi ve sonrasında farklılaşmakta mıdır?

Tablo 16
Deney ve Kontrol Gruplarının Ön test – Son test Piyano Başarı Puanlarının
Karşılaştırılması

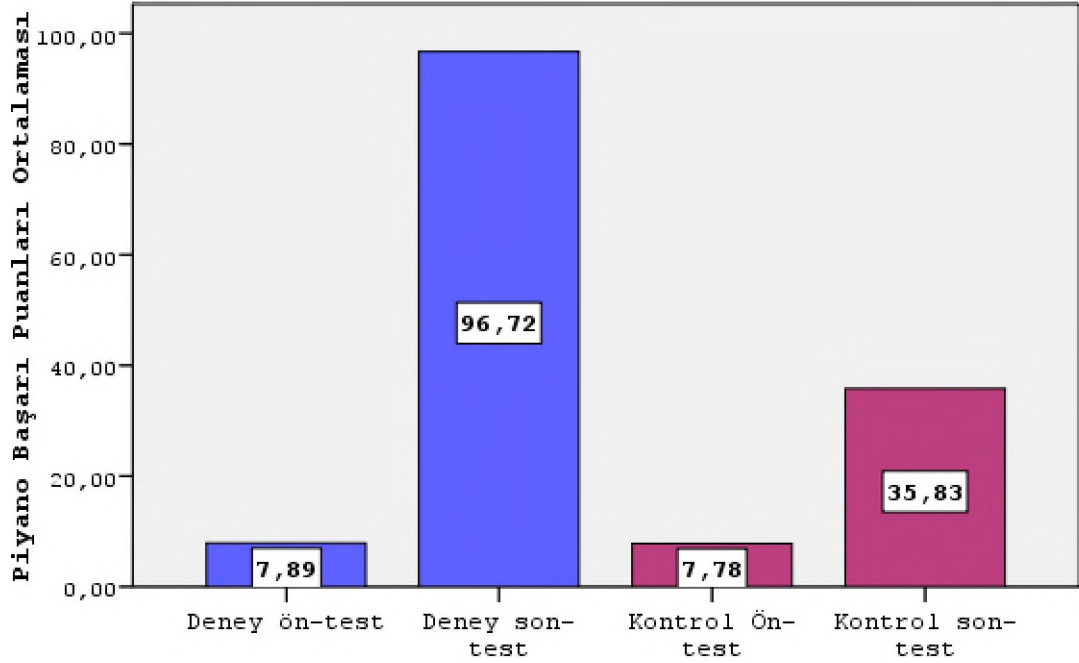
Grup	Testler	n	$\bar{X}$	SS	t	p	r
Deney	Ön-test	18	7,88	5,33	-34	,000	-,222
	Son-testi	18	96,72	8,37			
Kontrol	Ön-test	18	7,77	5,03	-7,00	,000	-,236
	Son-testi	18	35,83	15,08			

Tablo 16’da deney ve kontrol grubu ön test-son test piyano başarı testi puan sonuçları karşılaştırıldığında,

Deney grubunun ön test ortalamasının **7,88**, son test ortalaması ise **96,72** olduğu görülmektedir. Ayrıca tablodaki “p” değerine bakıldığında, deney grubu piyano başarı testine ait ön-test ve son-test puanları arasında anlamlı bir farkın olduğu anlaşılmaktadır. ($t(17) = -34$; $p=0,00$; $p<0,05$). Son test, ön teste göre artış göstermektedir. Bunlarla birlikte, ön-test ve son-testlerin korelasyonları $r = -,222 < 0$ ’dır (Sig: ,376>0,01). Bu “r” değerine bakıldığında ön-test ve son-test arasında tam negatif doğrusal bir ilişki olduğunu göstermektedir. Bu da bir puan çok düşerken, diğerinin çok yükseldiğini göstermektedir.

Kontrol grubunun ön test ortalamasının **7,77** , son test ortalaması ise **35,83** olduğu görülmektedir. Buna göre kontrol grubu piyano başarı testine ait ön-test ve son-test puanları arasında anlamlı bir fark vardır. son testte ön teste göre artış göstermektedir. ($t(17) = -7,00$; $p=0,000$; $p<0,05$). Ön-test ve son-testlerin korelasyonları $r = -,236 < 0$ ’dır. (Sig: ,346>0,01) Bu “r” değerine bakıldığında ön-test ve son-test arasında tam negatif doğrusal bir ilişki olduğunu göstermektedir. Bu da bir puan çok düşerken, diğerinin çok yükseldiğini göstermektedir.

Şekil 3
Deney ve Kontrol Gruplarının Ön-test ve Son-test Piyano Başarı Puan
Ortalamalarının Karşılaştırılması



Yukarıdaki şekil 3'te de görüldüğü üzere, deney grubunun piyano başarı puan ortalaması son-testte ön-teste göre artış göstermiştir. Aynı şekilde kontrol grubunun piyano başarı puan ortalamaları da son-testte ön-teste göre artış göstermiştir. Fakat deney grubunun son-test puan ortalaması ile kontrol grubunun son-test puan ortalaması birbiri ile karşılaştırıldığında görülmektedir ki, deney grubunun son-test puanı kontrol grubuna göre daha yüksektir.

4 ADPÖ (deney grubu) ve GPÖ (kontrol grubu) yöntemiyle piyano öğrenen öğrencilerin piyano başarı testi puanları tekrarlı ölçümlere göre (son-test- kalıcılık testi) farklılaşmakta mıdır?

Tablo 17
Deney ve Kontrol Gruplarının Piyano Başarı Testi Puan Ortalamalarının Son
Test- Kalıcılık testi olarak Karşılaştırılması

Grup	Testler	n	$\bar{X}$	SS	T	p	r
Deney	Son-test	18	96,72	8,37	-,770	,452	,601
	Kalıcılık testi	18	98	2,82			
Kontrol	Son-test	18	35,83	15,08	4,71	,000	,903
	Kalıcılık testi	18	31,38	12,66			

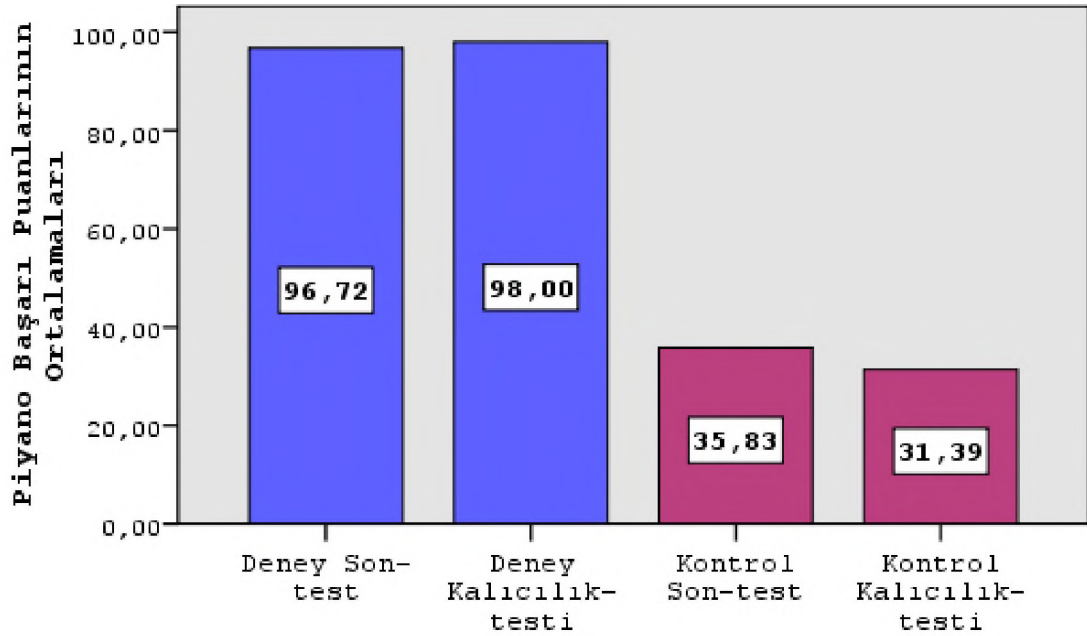
Tablo 17’de deney ve kontrol grubu son-test ve kalıcılık testi piyano başarı testi puan sonuçları karşılaştırıldığında,

Deney grubunun son-test ortalamasının **96,72**, kalıcılık test ortalaması ise **98** olduğu görülmektedir. Ayrıca tablodaki “p” değerine bakıldığında, $p=,452>0,05$ ölçümüne göre, deney grubu piyano başarı testine ait son-test ve kalıcılık test ortalamaları arasında **anlamlı bir farkın olmadığı** anlaşılmaktadır. ($t(17)= -,770$; $p=,452$; $p>0,05$). Son-test ve kalıcılık testi arasındaki korelasyon katsayısı $r=,601>0$ ’dır. Bu durum son-test ve kalıcılık test arasında pozitif **orta dereceli** bir ilişkinin olduğunu göstermektedir.

Kontrol grubunun son-test ortalamasının **35,83**, kalıcılık test ortalaması ise **31,38** olduğu görülmektedir. Ayrıca tablodaki “p” değerine bakıldığında, $p=0,00<0,05$ ölçümüne göre, kontrol grubu piyano başarı testine ait son-test ve kalıcılık test ortalamaları arasında **anlamlı bir farkın olduğu** anlaşılmaktadır. Kalıcılık testi puanları son-teste göre değişme göstermektedir. ($t(17)= 4,710$; $p=0,000$; $p<0,05$). Son-test ve kalıcılık testi arasındaki korelasyon katsayısı $r= 0,973>0,01$ ’dir. Bu durum son-test ve kalıcılık test arasında pozitif yönlü bir ilişkinin olduğunu göstermektedir.

Şekil 4

Deney ve Kontrol Gruplarının Son-test ve Kalıcılık-Testi Pişano Başarı Puan Ortalamalarının Karşılaştırılması



Yukarıdaki şekil 4’te de görüldüğü üzere, deney grubunun pişano başarı puan ortalaması kalıcılık-testinde son-teste göre artış göstermiştir. Ancak kontrol grubunun pişano başarı puan ortalaması kalıcılık-testinde son-teste göre azalma göstermiştir. Bununla birlikte deney grubunun kalıcılık-testi puan ortalaması ile kontrol grubunun kalıcılık-testi puan ortalaması birbiri ile karşılaştırıldığında görülmektedir ki, deney grubunun kalıcılık-testi puan ortalaması kontrol grubunun kalıcılık-testi puan ortalamasına göre daha yüksektir.

4.2.2. Pişano Performans Testine Ait Alt Problemlere İlişkin Bulgular

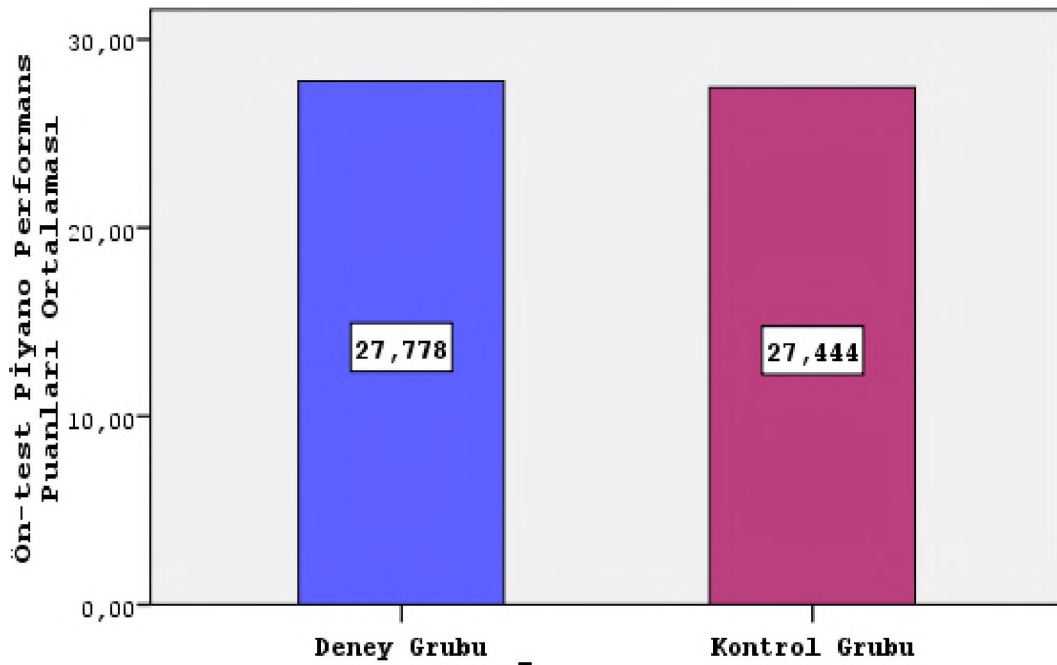
5- Deneysel işlem öncesinde, ADPÖ (deney grubu) ve GPÖ (kontrol grubu) yöntemiyle pişano öğrenen öğrencilerin pişano performans testi puanları arasında anlamlı bir fark var mıdır?

Tablo 18
Deney ve Kontrol Gruplarının Ön-Test Piyano Performans Puan
Ortalamalarının Karşılaştırılması

Test	Grup	N	$\bar{X}$	SS	t	p
Ön-test	Deney	18	27,7	3,99	,442	,80
	Kontrol	18	27,4	4,04		

Tablo 18’de deney ve kontrol grubu ön test piyano başarı testi puan sonuçları, bağımsız t testi ile karşılaştırıldığında, deney grubunun ortalaması 27,7, kontrol grubunun ortalaması da 27,4 olarak bulunmuştur. Bu sonuçlara göre deney ve kontrol grupları arasında anlamlı fark yoktur. ($t(34)=0,442$; $p= 0,805$; $p>0,05$)

Şekil 5
Deney ve Kontrol Gruplarının Ön-test Piyano Performans Puan
Ortalamalarının Karşılaştırılması



Yukarıdaki şekil 5’te de anlaşıldığı gibi deney ve kontrol grubu ön-test piyano performans puanlarının ortalamaları birbirine oldukça yakındır. Bu sebeple

aralarında anlamlı bir fark bulunmamaktadır.

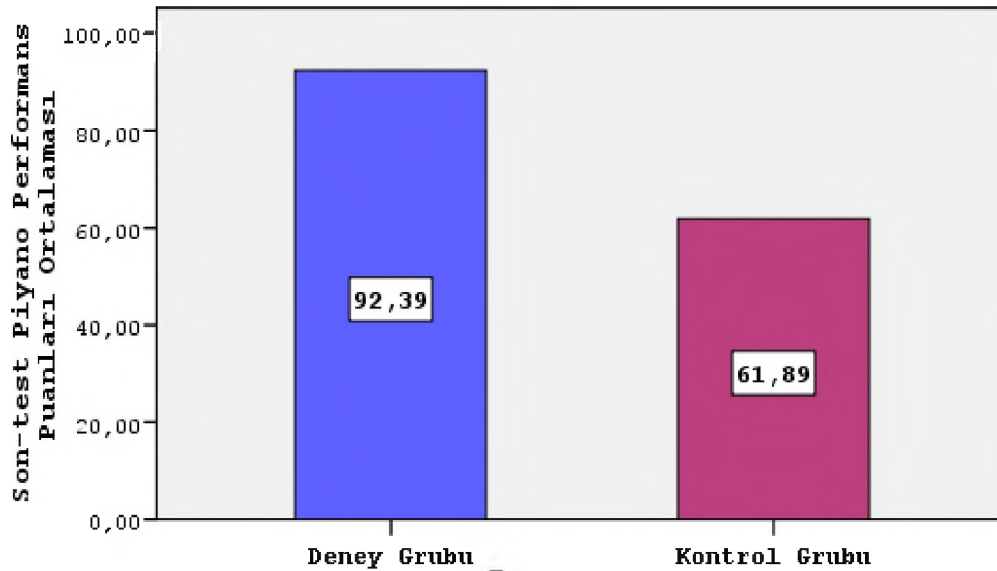
6- Deneysel işlem sonrasında, ADPÖ (deney grubu) ve GPÖ (kontrol grubu) yöntemiyle piyano öğrenen öğrencilerin piyano performans testi puanları arasında anlamlı bir fark var mıdır?

Tablo 19
Deney ve Kontrol Gruplarının Son-test Piyano Performans Puan
Ortalamalarının Karşılaştırılması

Test	Grup	N	X	SS	t	P
Son-test	Deney	18	92,38	5,56	15,078	,000
	Kontrol	18	61,88	6,53		

Tablo 19’da deney ve kontrol grubu ön-test piyano başarı testi puan sonuçları, bağımsız t testi ile karşılaştırıldığında, deney grubunun ortalaması **92,38**, kontrol grubunun ortalaması da **61,88** olarak bulunmuştur. $p>0,05$ değeri dikkate alındığında $0,00<0,05$ ölçümüyle deney ve kontrol grupları arasında anlamlı farkın olduğu görülmektedir. ($t(34)=15,078$; $p=,000$; $p<0,05$) Ayrıca deney grubunun son test piyano performans puanlarının ortalamasının kontrol grubuna göre yüksek olduğu da tablodan görülebilmektedir.

Şekil 6
Deney ve Kontrol Gruplarının Son-test Piyano Performans Puan
Ortalamalarının Karşılaştırılması



Yukarıdaki şekil 6’da da anlaşıldığı gibi deney ve kontrol grubu son-test piyano performans puanlarının ortalamaları birbirine uzaktır. Bu sebeple aralarında anlamlı bir fark bulunmaktadır.

7- ADPÖ (deney grubu) ve GPÖ (kontrol grubu) yöntemiyle piyano öğrenen öğrencilerin piyano performans testi puanları deneysel işlem öncesi ve sonrasında farklılaşmakta mıdır?

Tablo 20
Deney ve Kontrol Gruplarının Ön-test ve Son-test Piyano Performans
Puanlarının Karşılaştırılması

Grup	Testler	n	X	SS	t	p	r
Deney	Ön-test	18	27,7	3,99	- 36,359	,000	-,224
	Son-testi	18	92,38	5,56			
Kontrol	Ön-test	18	27,4	4,04	- 18,520	,000	-,060
	Son-testi	18	61,8	6,53			

Tablo 20’de deney ve kontrol grubu ön test-son test piyano başarı testi puan

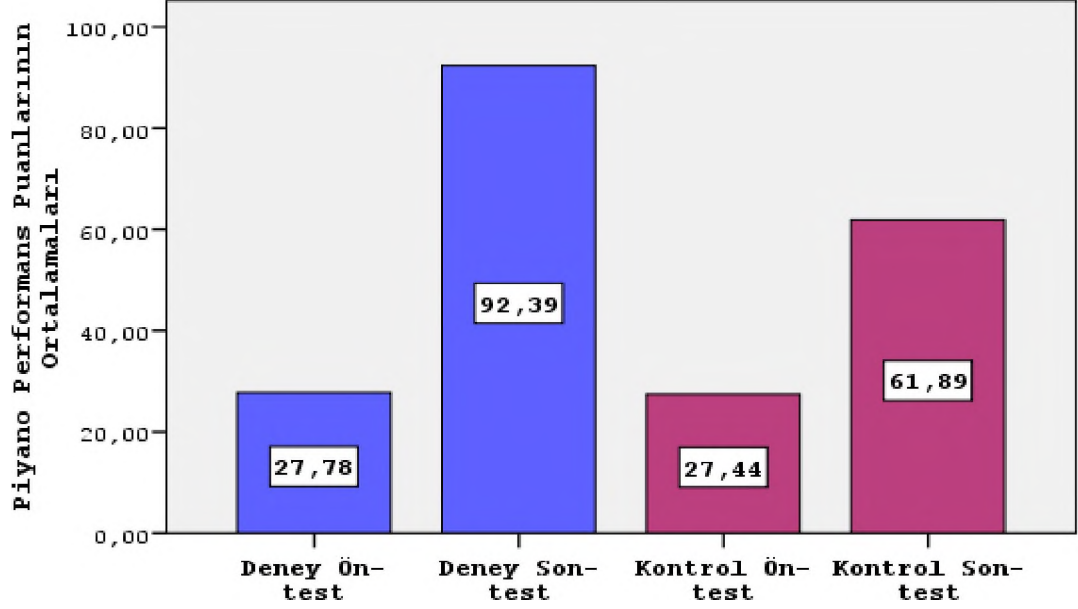
sonuçları karşılaştırıldığında,

Deney grubunun ön test ortalamasının **27,7**, son test ortalaması ise **92,38** olduğu görülmektedir. Ayrıca tablodaki “p” değerine bakıldığında, $p=0,00<0,05$ ölçümüne göre, deney grubu piyano performans testine ait ön-test ve son-test puanları arasında **anlamlı bir farkın olduğu** anlaşılmaktadır. ($t(17)= -36,359$; $p=0,00$; $p<0,05$). Son test, ön teste göre artış göstermektedir. Bunlarla birlikte, ön-test ve son-testlerin korelasyon katsayıları $r= -,224<0,01$ ’dir Bu “r” değeri, ön-test ve son-test arasında zayıf düzeyde negatif doğrusal bir ilişki olduğunu göstermektedir. Bu da bir puan düşerken, diğerinin yükseldiğini göstermektedir. Zayıf düzeyde olması da, ön test puanı düşük olan öğrencinin son-test puanı da düşük olacak anlamına gelmemektedir.

Kontrol grubunun ön test ortalamasının **27,4**, son test ortalaması ise **61,8** olduğu görülmektedir. Ayrıca tablodaki “p” değerine bakıldığında, $p=0,00<0,05$ ölçümüne göre, kontrol grubu piyano performans testine ait ön-test ve son-test puanları arasında anlamlı **bir farkın olduğu** anlaşılmaktadır. ($t(17)= -18,520$; $p=0,000$; $p<0,05$) Son test, ön teste göre artış göstermektedir. Bunlarla birlikte, ön-test ve son-testlerin korelasyon katsayıları $r= -,060<0,01$ ’dir. Bu “r” değerine bakıldığında ön-test ve son-test arasında zayıf düzeyde negatif doğrusal bir ilişki olduğunu göstermektedir. Bu da bir puan düşerken, diğerinin yükseldiğini göstermektedir. Zayıf düzeyde olması da, ön test puanı düşük olan öğrencinin son-test puanı da düşük olacak anlamına gelmemektedir.

Şekil 7

Deney ve Kontrol Gruplarının Ön-test ve Son-test Piyano Performans Puan Ortalamalarının Karşılaştırılması



Yukarıdaki şekil 7’de de görüldüğü üzere, deney grubunun piyano performans puan ortalaması son-testte ön-teste göre artış göstermiştir. Aynı şekilde kontrol grubunun piyano performans puan ortalamaları son-testte ön-teste göre artış göstermiştir. Fakat deney grubunun son-test piyano performans puan ortalaması ile kontrol grubunun son-test piyano performans puan ortalaması birbiri ile karşılaştırıldığında görülmektedir ki, deney grubunun son-test puan ortalaması kontrol grubunun puan ortalamasına göre daha yüksektir.

8- ADPÖ (deney grubu) ve GPÖ (kontrol grubu) yöntemiyle piyano öğrenen öğrencilerin piyano performans testi puanları tekrarlı ölçümlere göre (son-test-kalıcılık testi) farklılaşmakta mıdır?

Tablo 21
Deney ve Kontrol Gruplarının Piyano Performans Testi Puanlarının Son-Test
ve Kalıcılık testi olarak Karşılaştırılması

Grup	Testler	n	X	SS	t	p	r
Deney	Son-test	18	92,38	5,56	-,728	,476	,608
	Kalıcılık testi	18	93,16	4,39			
Kontrol	Son-test	18	61,88	6,53	4,896	,000	,822
	Kalıcılık testi	18	57,22	6,94			

Tablo 21’de deney ve kontrol grubu son-test ve kalıcılık testi piyano performans testi puan sonuçları karşılaştırıldığında,

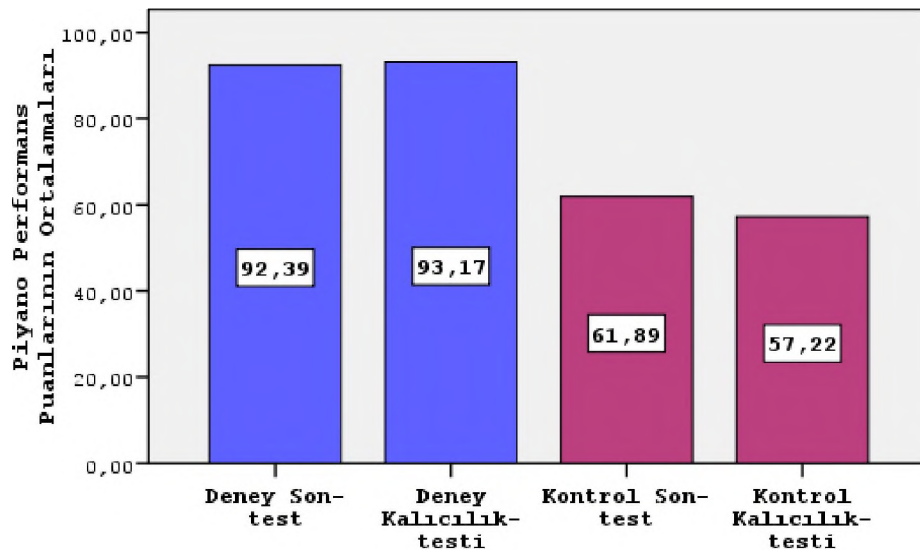
Deney grubunun son-test ortalamasının **92,38**, kalıcılık test ortalaması ise **93,16** olduğu görülmektedir. Ayrıca tablodaki “p” değerine bakıldığında, $p=0,476<0,05$ ölçümüne göre, deney grubu piyano performans testine ait son-test ve kalıcılık-test puanları arasında anlamlı **bir farkın olmadığı** anlaşılmaktadır. ($t(17)= -,728$; $p=0,476$; $p<0,05$). Son-test ve kalıcılık-test ortalamalarının birbirine yakın olduğu görülmektedir. Bunlarla birlikte, ön-test ve son-testlerin korelasyonları katsayıları $r= 0,608>0,01$ ’dir. Bu “r” değeri, son-test ve kalıcılık-test ortalamalarının arasında pozitif yönlü **güçlü** bir ilişkinin olduğunu göstermektedir. İlişkinin güçlü olması, son test puanı yüksek olan öğrencinin kalıcılık testi puanının da yüksek olabileceğini göstermektedir.

Kontrol grubunun son-test ortalamasının **61,88**, kalıcılık test ortalaması ise **57,22** olduğu görülmektedir. Ayrıca tablodaki “p” değerine bakıldığında, $p=0,00<0,05$ ölçümüne göre, kontrol grubu piyano performans testine ait son-test ve kalıcılık-test ortalamalarının arasında anlamlı **bir farkın olduğu** anlaşılmaktadır. ($t(17)= 4,896$; $p=0,000$; $p<0,05$) Kalıcılık testi ortalamaları, son teste göre düşüktür. Bunlarla birlikte, son-test ve kalıcılık testlerinin korelasyon katsayıları $r= 0,822>0,01$ ’dir. Bu “r” değeri, son-test ve kalıcılık- test ortalamalarının arasında pozitif yönlü **güçlü** bir ilişkinin olduğunu göstermektedir.

Yani son-testten düşük alan bir öğrenci, kalıcılık testinden de düşük ya da yakın puan alabileceği anlaşılmaktadır.

Şekil 8

Deney ve Kontrol Gruplarının Piyano Performans Testi Puan Ortalamalarının Son Test- Kalıcılık testi olarak Karşılaştırılması



Yukarıdaki şekil 8’de de görüldüğü üzere, deney grubunun piyano performans puan ortalaması kalıcılık-testinde son-teste göre artış göstermiştir. Ancak kontrol grubunun piyano performans puan ortalamaları kalıcılık-testinde son-teste göre azalma göstermiştir. Bununla birlikte deney grubunun kalıcılık-testi piyano performans testi puan ortalaması ile kontrol grubunun kalıcılık-testi piyano performans testi puan ortalaması birbiri ile karşılaştırıldığında görülmektedir ki, deney grubunun kalıcılık-testi puan ortalaması kontrol grubunun kalıcılık-testi puan ortalamasına göre daha yüksektir.

4.2.3. Görüşmelere Ait Alt Problemlere İlişkin Bulgular

9- Yarı yapılandırılmış görüşme formu sonuçlarına göre ADPÖ yöntemi ile piyano öğrenen öğrencilerin ADPÖ yöntemine yönelik görüşleri nelerdir?

ADPÖ yöntemiyle piyano dersi gören öğrencilerin uygulanan deneysel sürece,

ADPÖ yönteminin işleyişine ve yöntemdeki materyallere yönelik görüşlerini almak üzere araştırmaya katılan deney grubu öğrencilerine, “yarı yapılandırılmış görüşme formu” hazırlanarak sorulara sorulmuş ve verdikleri yanıtlar ses kaydı olarak alınmıştır. ADPÖ yöntemine yönelik elde edilen ses kayıtları önce yazıya dökülmüştür ve sonra da içerik analizi yapılarak, kategorilere ayrılmıştır. Tablo 22’de öğrencilerin bazı örnek bazı ifadeleri verilmiştir.

Tablo 22

ADPÖ yöntemiyle piyano öğrenen öğrencilerin ADPÖ yöntemine yönelik görüşlerine ait örnek ifadeler

Görüş Kategorisi	Öğrencilerin Örnek Tümceleri
Olumlu (18 kişi)	K1- “Animasyonlarla piyano öğrenmek çok eğlenceliydi.”, “Keşke okuldaki derslerimiz de böyle yapılsa.”, “Animasyon kahramanları komik olunca daha çok ilgimi çekti.”
	K2 “Animasyonun sonunu çok merak ediyorum.”, “Müzik Ülkesi”ni çok sevdim.”, “Piyano dersi çok eğlenceliydi.”
	K3 “ Piyano derslerine başlamadan önce piyano dersleri nasıl olur diye internette araştırırken öğrencilerin derslerde mutsuz olduğunu görünce başta korktum. Ama sizinle derslere başlayınca animasyonları, oyunları ve böyle renkli bir kitabı görünce sorunun derslerin nasıl yapıldığı ile ilgili olduğunu anladım. Eldivenler de çok güzel.”
	K4 “Ders animasyonlarla çok eğlenceliydi.”, “Uygulamadaki oyunlar çok güzeldi.”, “En çok Çelesta karakterini ve piyanoyu sevdim.”, “Bir sonraki bölümü merak ediyorum.”
	K5 “Piyano dersi olduğu günü iple çekiyorum öğretmenim.”
	K6- “Keşke her gün yapsak bu dersi.”
	K7- “Okuldaki derslerimiz de böyle olsa çok eğlenceli olurdu. Okula daha istekli giderdim.”
	K8- “Bugüne kadar yaptığım en keyifli dersimdi. Daha önce derste hiç çizgi film izlemedim.”

	K9- “Animasyonları çok sevdim ama en çok da Çelesta ve piyanosunu sevdim.”
	K10- “Okuldaki arkadaşlarıma ve annemlere öğrendiğim legato ve staccato oyunlarını anlattım.”
	K11- “Animasyonların komik olmasını çok sevdim.”
	K12- “Kitapta daha az yazının olması iyi olmuş. Genelde çoğu kişi okumak istemiyor zaten.”
	K13- “Renkli parmak eldiveni sayesinde notaları piyanoda hemen çalmayı öğrendim. Ama sonradan çıkararak çalıp çalamayacağımı merak ettim. Çalmayı başarınca mutlu oldum.”
	K14- “Ders saatleri kısa gibi geldi. Sadece onun için biraz üzüldüm.”
	K15- “Animasyonun hikâyesiyle öğrenmek daha eğlenceli. Bazen televizyonda bir şeyler öğreten animasyonlar oluyor. Çok konuşma olunca sevmiyorum.”
	K16- “Normalde çok çizgi film izlemem ama bu yöntem hoşuma gitti.”
	K17- “Hamur oyunu çok eğlenceliydi. Bir de Çelesta’nın kardeşinin konuşması çok tatlıydı.”
	K18- “Müzik Ülkesi’nde her şeyin müzik ile ilgili olması çok güzel. Bu çizgi film her gün olsa da izlesem.”
Olumsuz (2 kişi)	ADPÖ yöntemiyle piyano öğrenen öğrencilerin hiç biri yöntem hakkında olumsuz düşünceye vermemiştir. Sadece K4 “Türkü karakterinin ismini sevmedim. Çünkü müzik olarak türkülerini dinlemeyi hiç sevmem.” demiştir.
	K12- “Piyano dersinin olduğu gün elimde tabletle oyun oynarken annem seslenince derse gelmek için önce canım sıkılıyor oyunu bırakacağım diye ama sonra geldiğimde derste de bilgisayarda oyun oynayınca mutlu oluyorum.

ADPÖ yöntemiyle piyano öğrenen öğrencilerin tamamı (n=18) ADPÖ yönteminin işleyişine, animasyonlarına, oyunlarına ve diğer materyallerine (ders kitabı, hamur, renkli parmak eldiveni) yönelik olarak olumlu görüşlerde bulunmuşlardır. Ancak katılımcılardan yalnız ikisi (K4 ve K12), tıpkı diğer katılımcılar gibi ADPÖ yöntemiyle piyano dersi işleyişi ve materyalleri hakkında olumlu yargılara yer verseler de sadece bir durum hakkında olumsuz görüşe yer vermişlerdir. K4'dün olumsuz görüşünü belirttiği konu, animasyon kahramanının ismiyle ilgilidir. Türkü dinlemekten hoşlanmadığını dile getiren K4, bu sebeple Türkü karakterinin adını pek sevmediğini ifade etmiştir. Ancak bunun dışında ADPÖ yöntemiyle ilgili hiçbir durumu olumsuz bulmamıştır. K4'ün olumlu örnek ifadelerine yukarıdaki Tablo 23'de yer verilmiştir. Diğer olumsuz görüşü dile getiren K12'nin açıklamasına bakıldığında aslında başta olumsuz gibi başlasa da sonraki derse geldiğinde yeniden bilgisayarda bir şeyler yapmış olmanın onu motive ettiği anlaşılmaktadır.

Öğrencilerin ADPÖ yönteminin sürecine, animasyonlarına, oyunlarına ve diğer materyallerine ilişkin görüşleri yazı dökülüp incelendiğinde “olumlu” ve “olumsuz” olarak iki gruba ayrıldıktan sonra elde edilen çıkarımlar aşağıdaki Tablo 23'de yer almaktadır.

Tablo 23

Öğrencilerin yöntem materyallerine (Animasyonlar (Ek-11-12), ders kitabı (Ek-15), hamur oyunu, renkli parmak eldiveni (Ek-14), bilgisayar oyunları (Ek13)) yönelik görüşmelerine ait çıkarımların frekans ve yüzde değerleri

Görüş Kategorileri	ADPÖ yöntemine yönelik çıkarımlar	Çıkarımı Destekleyen Kişi	
		Sayısı (n)	Yüzdesi (%)
Yöntem Materyallerine	1- Animasyonların çok eğlenceli olması.	18	%100

(Animasyonlar, ders kitabı, hamur, oyunlar, renkli parmak eldiveni) Yönelik	2- Animasyonlar ve oyunlarla ders yapmanın öğrenmeyi kolaylaştırması.	18	%100
	3- Müzik Ülkesi'nin çok sevilmesi	12	%67
	4- Animasyonlarla piyano öğrenmenin çok güzel olması.	14	%78
	5- Animasyon hikâyesinin çok ilgi çekici olması.	13	%72
	6- Animasyonun sonraki bölümünde neler olacağının merak edilmesi.	18	%100
	7- Animasyonda piyano çalınmasından çok hoşlanılması.	13	%72
	8- Renkli parmak eldiveninin çok sevilmesi.	14	%78
	9- Animasyonda piyanonun çalınmasının ilgi çekmesi.	15	%83
	10- Kitapta daha çok resimlerin yer almasından hoşlanılması.	17	%94

Tablo 23'deki, "yöntem materyallerine (animasyonlar, ders kitabı, hamur, oyunlar, renkli parmak eldiveni) yönelik" öğrencilerle yapılan görüşme bulgularına göre, ADPÖ yöntemiyle derslerin işlendiği deney grubunu oluşturan 18 katılımcıdan, %100'ü "animasyonların çok eğlenceli olması.", "animasyonlar ve oyunlarla ders yapmanın öğrenmeyi kolaylaştırması.", "animasyonun sonraki bölümünde neler olacağının merak edilmesi." üzerine görüşlerini dile getirmişlerdir. %94'ü ise "kitapta daha çok resimlerin yer almasından hoşlanılması." ve %83'ü de "animasyonda piyanonun çalınmasının ilgi çekmesi." üzerine görüşlerini

bildirmişlerdir. Öğrencilerin değindikleri konulardan en düşük yüzdeyi ise %67’lik değerle “Müzik Ülkesi’nin çok sevilmesi” çıkarımı almıştır.

Tablo 24
Öğrencilerin yöntem sürecine yönelik görüşmelerine ait çıkarımların frekans ve yüzde değerleri

Görüş Kategorileri	ADPÖ yöntemine yönelik çıkarımlar	Çıkarımı Destekleyen Kişi	
		Sayısı (n)	Yüzde esi (%)
Yöntemin Sürecine Yönelik	1- Piyano çalarken ve öğrenirken çok eğlenilmesi.	18	%100
	2- Animasyon ve oyunlarla piyano çalmayı öğrenmenin mükemmel olması.	18	%100
	3- Piyano derslerinde mutlu hissedilmesinden ötürü her hafta derse istekli ve meraklı gelinmesi.	18	%100
	4- Okuldaki derslerin de bu yöntem ile işlenmesinin istenmesi.	18	%100
	5- Bu yöntemin öğrenmeyi kolaylaştırdığını düşünmesi.	18	%100
	6- Ders saatlerinin çok kısa gelmesi.	15	%83
	7- Yöntemin her yanıyla çok sevilmesi.	18	%100

Tablo 24’deki, “*öğrencilerin yöntem sürecine yönelik*” öğrencilerle yapılan görüşme bulgularına göre, ADPÖ yöntemiyle derslerin işlendiği deney grubunu oluşturan 18 katılımcıdan, %100’ü “piyano çalarken ve öğrenirken çok eğlenilmesi.”,

“animasyon ve oyunlarla piyano çalmayı öğrenmenin mükemmel olması.”, “piyano derslerinde mutlu hissedilmesinden ötürü her hafta derse istekli ve meraklı gelinmesi.”, “okuldaki derslerin de bu yöntem ile işlenmesinin istenmesi.”, “bu yöntemin öğrenmeyi kolaylaştırdığını düşünmesi.” son olarak da “yöntemin her yanıyla çok sevilmesi.” çıkarımlarına yer vermişlerdir. En düşük ifade ise %83'lük değerle “ders saatlerinin çok kısa gelmesi.” çıkarımıdır.

Tablo 25
Öğrencilerin derste öğrenilenlerin kalıcılığına yönelik görüşmelerine ait çıkarımların frekans ve yüzde değerleri

Görüş Kategorileri	ADPÖ yöntemine yönelik çıkarımlar	Çıkarımı Destekleyen Kişi	
		Sayısı (n)	Yüzdesi (%)
Derste Öğrenilenlerin Kalıcılığına Yönelik	1-Öğrenilen her şeyin hatırlanılması.	17	%94
	2-Legato ve Staccato oyuncaklarının dersten sonra tanıdıklara anlatılması.	8	%44
	3-Ödev verilme de öğrenilenlerin unutulmaması.	16	%89
	4- Animasyondaki tüm görülenlerin hatırlanılması.	17	%94

Tablo 25'deki, “*derste öğrenilenlerin kalıcılığına yönelik*” öğrencilerle yapılan görüşme bulgularına göre, ADPÖ yöntemiyle derslerin işlendiği deney grubunu oluşturan 18 katılımcıdan, en fazla yüzdeyi, %94'lük değerle “öğrenilen her şeyin hatırlanılması.”, ve “animasyondaki tüm görülenlerin hatırlanılması.” çıkarımları almıştır. En düşük yüzde ise %44'lük değerle “legato ve staccato oyuncaklarının dersten sonra tanıdıklara anlatılması.” çıkarımı almıştır.

4.2.4. Ders Süreçlerine Yönelik Uzman Görüşleri

Yukarıdaki öğrenci görüşlerinin güvenilirliğini arttırmak üzere, araştırmanın yaş grubunu kapsayan çocuklar üzerine çalışan üç uzmanın derslere yönelik görüşlerine başvurulmuştur. Ders sürecini yakından da gözlemleyen uzmanlardan, yapılandırılmamış türdeki görüşme ile elde edilen bulgular aşağıdaki gibidir.

Tablo 26
Uzmanların Örnek Tümceleri

Görüş Kategorisi	Uzmanların Örnek Tümceleri
Olumlu (18 kişi)	U1- “Özellikle animasyonlarla oyunlar, çocuklar için seçilebilecek etkin bir araç olmuş.”, “Öğrencilerin derse gülümseyerek gelmesi ders sürecinden mutlu olduklarını gösterir.” “Dersin neresinde neyin yapılacağı belli olduğu için süreç çocukları sıkımsıyor ve sürekli dinamik.” “Animasyonları izlerken gözlerini ayırmamaları sevdiklerini gösteren önemli bir detay.”, “Derslerin durağan olmaması çocukları sıkımsıyor.”
	U2 “Şimdiki çocukların tam da aradığı bir yöntem olmuş.”, “Öğrencilerin ders saatlerinden önce kapıya gelmeleri ve kapının önünde beklemek istemeleri derse olan ilgi ve meraklarının yüksek olduğunu gösterir.” “Çocuklar sadece piyanoya sabitlenmediği için ders süreci zevkli geliyor.” “Öğrenciyi bir sonraki derse bağlayan bir yöntem olmuş.”
	U3 “Kullanılan materyaller çocuklar için oldukça ilgi çekici.”, “Çocukların ilk dersten sonra kendi zihinlerindeki müzik ülkesini dile getirmek istemeleri bu yöntemin hayal dünyalarını da genişlettiğini dile getirmektedir.” “Çocuklar duygularını kolay belli ederler. Yüzlerinden heyecanları ve sevdikleri zaten belli.”, “Çocuklar ara ara animasyon ve oyunlar olması

	sayesinde tekrar tekrar aynı parçayı çalmaktan sıkılmıyorlar.”,
Olumsuz (Öneri olarak 1 kişi)	Uzmanlardan hiç biri ADPÖ yöntemi hakkında olumsuz düşünceye yer vermemiştir. Yalnız U2 “Bu yöntem sadece 7-9 yaş arası olarak sabitlenmemeli 6 yaş grubu için de gayet etkili olacaktır. Çünkü yazıdan daha çok görselliğe yer verilmiştir.” diye öneride bulunmuştur.

Tablo 27

Uzmanların yöntem materyallerine (animasyonlar, ders kitabı, hamur, oyunlar, renkli parmak eldiveni) yönelik görüşlerinin sayı ve yüzdeleri

Görüş Kategorileri	ADPÖ yöntemine yönelik çıkarımlar	Uzman Görüşlerinin	
		Sayısı (n)	Yüzdesi (%)
Uzmanların Yöntem Materyallerine (Animasyonlar, ders kitabı, hamur, oyunlar, renkli parmak eldiveni) Yönelik Durumları	1- Özellikle animasyonlarla oyunların, çocuklar için etkin bir araç olması.	3	%100
	2- “Kullanılan materyallerin çocuklar için ilgi çekici olması.	3	%100
	3- Çocukların istediği materyallerin kullanılması.	3	%100
	4- Çocukların animasyonları dikkatle izlemeleri.	3	%100
	5- Çocukların animasyonda öğretileni piyanoda istekle yapmak isteyişleri.	3	%100

Tablo 28
Uzmanların yöntem sürecine yönelik görüşlerinin sayı ve yüzdeleri

Görüş Kategorileri	ADPÖ yöntemine yönelik çıkarımlar	Uzman Görüşlerinin	
		Sayısı (<i>n</i>)	Yüzdesi (%)
Yöntemin Sürecine Yönelik	1- Çocukları sadece piyanoya sabitlemediği için dersi zevkli hale getiren bir yöntem olması.	3	%100
	2- Yöntemin programlı gitmesinin çocukları sıkılmaması.	3	%100
	3- Çocukların yöntemi çok sevmeleri	3	%100
	4- Çocukların yöntemi ilgiyle takip etmeleri.	3	%100
	5- Öğrencilerin bir sonraki derse istekle gelmesi.	3	%100

BÖLÜM V

SONUÇ, TARTIŞMA VE ÖNERİLER

Bu bölümde, ADPÖ (Animasyon Destekli Piyano Öğretim) yönteminin, piyano dersi gören 7-9 yaş arası öğrencilerin piyano başarılarına, piyano performanslarına ve kalıcı öğrenmelerine etkisinin ne olduğunu tespit etmek amacıyla gerçekleştirilen bu araştırmanın bulgularından elde edilen sonuçlara ve bu sonuçlara dayanılarak getirilen önerilere yer verilmiştir.

5.1. Sonuçlar

Sonuçlar, araştırmanın alt problemlerine göre sırasıyla açıklanılmıştır. En sonunda da, alt problemlerden elde edilen sonuçların toplamına göre araştırmanın ana problemine ait sorunun yanıtı verilmiştir.

1-Deneyssel işlem öncesinde, ADPÖ (deney grubu) ve GPÖ (kontrol grubu) yöntemiyle piyano öğrenen öğrencilerin piyano başarı testi puanları arasında anlamlı bir fark var mıdır?

Çalışmanın birinci alt problemine ait bulgular incelendiğinde, deneyssel uygulama öncesi araştırmaya katılan öğrencilerin piyano başarılarındaki hazır bulunuşluk durumunu belirlemek üzere gerçekleştirilen ön-test sonuçları, puanlara göre deney ve kontrol grubu arasında bir fark olmadığını göstermektedir. Bu durum

uygulama öncesinde katılımcıların piyano başarıları hazır bulunuşluk düzeylerinin eşit olduğunun göstermektedir.

2- Deneysel işlem sonrasında, ADPÖ (deney grubu) ve GPÖ (kontrol grubu) yöntemiyle piyano öğrenen öğrencilerin piyano başarı testi puanları arasında anlamlı bir fark var mıdır?

Araştırmada ADPÖ yöntemiyle deney grubuna ve GPÖ yöntemiyle de kontrol grubuna derslerin verilmesinden sonra her iki gruba da uygulanan son-testin puan ortalamaları karşılaştırıldığında; ADPÖ yönteminin uygulandığı deney grubu öğrencilerinin piyano başarı puan ortalamalarının kontrol grubundaki öğrencilerin puan ortalamalarına göre yüksek olduğu belirlenmiştir. Sonuçlar istatistiksel açıdan değerlendirildiğinde görülmüştür ki, son-test bulguları yönünden deney grubu lehine anlamlı bir farklılık vardır.

3- ADPÖ (deney grubu) ve GPÖ (kontrol grubu) yöntemiyle piyano öğrenen öğrencilerin piyano başarı testi puanları deneysel işlem öncesi ve sonrasında farklılaşmakta mıdır?

Araştırmanın deney grubuna ait ön-test ile son-test piyano başarı testi puan ortalamaları karşılaştırıldığında görülmüştür ki, ADPÖ yöntemiyle ders işlenen deney grubunun piyano başarı testi puan ortalamaları deneysel işlem sonrasında, öncesindeki sonuçlara göre artış göstermiştir. Öyleyse denilebilir ki, deney grubunun piyano başarı testi puan ortalamaları deneysel işlem öncesi ve sonrası arasında anlamlı fark bulunmaktadır.

Araştırmanın kontrol grubuna ait ön-test ile son-test piyano başarı testi puan ortalamaları karşılaştırıldığında görülmüştür ki, GPÖ yöntemiyle ders işlenen kontrol grubunun piyano başarı testi puan ortalamaları deneysel işlem sonrasında, öncesindeki sonuçlara göre artış göstermiştir. Öyleyse denilebilir ki, kontrol grubunun piyano başarı testi puan ortalamalarının deneysel işlem öncesi ve sonrası arasında anlamlı fark bulunmaktadır.

Hem deney hem de kontrol gruplarının deneysel işlem öncesi ve sonrası arasında anlamlı bir fark olduğu sonucuna göre, öğrencilerin her iki yöntemle yapılan derslerle bir takım kazanımlar elde ettikleri sonucuna varılmaktadır. Ancak hangi grubun daha fazla kazanım elde ettiği neticesine bakıldığında ve 2. alt problemin sonucuna geri dönüldüğünde, deney grubunun son-test piyano başarı testinin puan ortalamaları, kontrol grubuna ait son-test puan ortalamalarına göre daha fazla olduğu görülmektedir. Böylece deneysel işlem sonrasında deney grubunun daha fazla kazanım elde ettiği sonucuna varılabilir.

4- ADPÖ (deney grubu) ve GPÖ (kontrol grubu) yöntemiyle piyano öğrenen öğrencilerin piyano başarı testi puanları tekrarlı ölçümlere göre (son-test- kalıcılık testi) farklılaşmakta mıdır?

Araştırmanın ADPÖ yöntemiyle ders işlenen deney grubuna ait son-test ile kalıcılık testi piyano başarı puan ortalamaları karşılaştırıldığında görülmüştür ki, deney grubunun kalıcılık testi puan ortalamaları ile son-test puan ortalamaları arasında anlamlı bir fark bulunmamaktadır.

Araştırmanın GPÖ yöntemiyle ders işlenen kontrol grubuna ait son-test ile kalıcılık testi piyano başarı puan ortalamaları karşılaştırıldığında görülmüştür ki, kontrol grubunun kalıcılık testi puan ortalamaları ile son-test puan ortalamaları arasında anlamlı bir fark bulunmaktadır. Farkın oluşma sebebine bakıldığında, kalıcılık testi puan ortalamalarının son-test puan ortalamalarına göre düşüş gösterdiği görülmektedir.

5- Deneysel işlem öncesinde, ADPÖ (deney grubu) ve GPÖ (kontrol grubu) yöntemiyle piyano öğrenen öğrencilerin piyano performans testi puanları arasında anlamlı bir fark var mıdır?

Çalışmanın beşinci alt problemine ait bulgular incelendiğinde, deneysel uygulama öncesi araştırmaya katılan öğrencilerin piyano performanslarındaki hazır bulunuşluk durumunu belirlemek üzere gerçekleştirilen ön-test puan ortalamaları,

ortalamalara göre deney ve kontrol grubu arasında bir fark olmadığını göstermektedir. Bu durum uygulama öncesinde katılımcıların piyano performansları hazır bulunuşluk düzeylerinin eşit olduğunun göstermektedir.

6- Deneyisel işlem sonrasında, ADPÖ (deney grubu) ve GPÖ (kontrol grubu) yöntemiyle piyano öğrenen öğrencilerin piyano performans testi puanları arasında anlamlı bir fark var mıdır?

Araştırmada ADPÖ yöntemiyle deney grubuna ve GPÖ yöntemiyle de kontrol grubuna derslerin verilmesinden sonra her iki gruba da uygulanan son-test puan ortalamaları karşılaştırıldığında; ADPÖ yönteminin uygulandığı deney grubu öğrencilerinin piyano performans puan ortalamalarının kontrol grubundaki öğrencilerin puan ortalamalarına göre yüksek olduğu belirlenmiştir. Sonuçlar istatistiksel açıdan değerlendirildiğinde görülmüştür ki, son-test bulguları yönünden deney grubu lehine anlamlı bir farklılık vardır.

7- ADPÖ (deney grubu) ve GPÖ (kontrol grubu) yöntemiyle piyano öğrenen öğrencilerin piyano performans testi puanları deneyisel işlem öncesi ve sonrasında farklılaşmakta mıdır?

Araştırmanın deney grubuna ait ön-test ile son-test piyano performans testi puan ortalamaları karşılaştırıldığında görülmüştür ki, ADPÖ yöntemiyle ders işlenen deney grubunun piyano performans testi puan ortalamaları deneyisel işlem sonrasında, öncesindeki sonuçlara göre artış göstermiştir. Öyleyse denilebilir ki, deney grubunun piyano performans testi puan ortalamalarının deneyisel işlem öncesi ve sonrası arasında anlamlı fark bulunmaktadır.

Araştırmanın kontrol grubuna ait ön-test ile son-test piyano performans testi puan ortalamaları karşılaştırıldığında görülmüştür ki, GPÖ yöntemiyle ders işlenen kontrol grubunun piyano performans testi puan ortalamaları deneyisel işlem sonrasında, öncesindeki sonuçlara göre artış göstermiştir. Öyleyse denilebilir ki, kontrol grubunun piyano performans testi puan ortalamalarının deneyisel işlem öncesi ve sonrası arasında anlamlı fark bulunmaktadır.

Hem deney hem de kontrol gruplarının deneysel işlem öncesi ve sonrası arasında anlamlı bir fark olduğu sonucuna göre, öğrencilerin her iki yöntemle yapılan derslerle bir takım kazanımlar elde ettikleri sonucuna varılmaktadır. Ancak piyano performansında hangi grubun daha fazla kazanım elde ettiği neticesine bakıldığında ve 6. alt problemin sonucuna geri dönüldüğünde, deney grubunun piyano performans son-test puan ortalamaları, kontrol grubuna ait son-test puan ortalamalarına göre daha fazla olduğu görülmektedir. Böylece deneysel işlem sonrasında deney grubunun daha fazla kazanım elde ettiği sonucuna varılabilir.

8- ADPÖ (deney grubu) ve GPÖ (kontrol grubu) yöntemiyle piyano öğrenen öğrencilerin piyano performans testi puanları tekrarlı ölçümlere göre (son-test-kalıcılık testi) farklılaşmakta mıdır?

Araştırmanın ADPÖ yöntemiyle ders işlenen deney grubuna ait son-test ile kalıcılık testi piyano performans puan ortalamaları karşılaştırıldığında görülmüştür ki, deney grubunun kalıcılık testi puan ortalamaları ile son-test puan ortalamaları arasında anlamlı bir fark bulunmamaktadır.

Araştırmanın GPÖ yöntemiyle ders işlenen kontrol grubuna ait son-test ile kalıcılık testi piyano performans puan ortalamaları karşılaştırıldığında görülmüştür ki, kontrol grubunun kalıcılık testi puan ortalamaları ile son-test puan ortalamaları arasında anlamlı bir fark bulunmaktadır. Farkın oluşma sebebine bakıldığında, kalıcılık testi puan ortalamalarının son-test puan ortalamalarına göre düşüş gösterdiği görülmektedir.

9- Yarı yapılandırılmış görüşme formu sonuçlarına göre ADPÖ yöntemi ile piyano öğrenen öğrencilerin ADPÖ yöntemine yönelik görüşleri nelerdir?

Bu alt problemin değerlendirmesi üç görüş kategorisi içinde değerlendirilmiştir. Birinci kategori öğrencilerin yöntem materyallerine (Animasyonlar, ders kitabı, hamur oyunu, bilgisayar oyunları, renkli parmak eldiveni) yönelik görüşmeleridir. Öğrenciler, yöntem materyallerini, çok eğlenceli,

ders öğrenmeyi ve yapmayı kolaylaştırıcı, ilgi çekici, merak uyandırıcı, ders sürecinden hoşlandırıcı bulmuşlardır.

İkinci kategori, öğrencilerin yöntem sürecine yönelik görüşmeleridir. Öğrenciler, yöntem sürecini eğlenceli, mutlu edici, istek ve merak uyandırıcı, öğrenmeyi kolaylaştırıcı, öğrenmeye ve derse gelmeye teşvik edici bulmuşlardır.

Üçüncü kategori, öğrencilerin derste öğrenilenlerin kalıcılığına yönelik görüşmeleridir. Öğrenciler, öğrenilenlerin kalıcılığı hakkında, öğrendiklerini unutmadıklarını, çevrelerindekiyle anlatarak paylaştıklarını, animasyondaki izlediklerini unutmadıklarını ve ödevsiz olmasına rağmen her yapıları hatırladıklarını dile getirerek yöntemin kalıcı olarak öğrenmelerini sağladıklarını vurgulamışlardır.

İçinde teknolojik araç-gereçleri olan ADPÖ yönteminin, bilgisayar destekli öğretim yöntemlerinin çerçevesinde bulunmasından ötürü denilebilir ki, öğrenciler, içinde animasyonların ve oyunların yer aldığı bilgisayar uygulamasının, renkli ve bol görsellerin olduğu ders kitabının ve diğer etkinlik materyallerinin olduğu ADPÖ yöntemini ilgi çekici, etkili, eğlenceli, öğretici, hatırdan tutmayı kolaylaştırıcı, merak ve ilgi uyandırıcı, ders sürecinde öğrenciyi mutlu edici ve derse gelmeyi teşvik edici bulmuşlardır. Aynı zamanda araştırmada öğrenci görüşlerini teyit etmek üzere öğrenci süreçlerini gözlemleyen uzmanlarla yapılan görüşmelerden elde edilen verilere göre de öğrenciler ADPÖ yöntemi sayesinde derse severek, isteyerek, merakla gelmekte ve ders sürecinden de keyif alarak, bir sonrasında ne olacağını merak ederek, mutlu olarak, ilginç bularak öğrenmektedirler. Uzmanlardan elde edilen bu verilerle aynı kaniya ulaşan ve öğrenci görüşlerini teyit eden bir başka çalışma da bulunmaktadır. Najjar (1996) tarafından yapılan bir araştırma sonucuna göre, multimedya kullanımına yönelik yapılan araştırmalara dayalı olarak animasyonların öğrencilerin derse karşı olumlu görüşler beslemesini sağladığı, kavram öğrenmelerini desteklediği, üç boyutlu düşünebilmelerinde ve anlam geliştirmede yararlar elde etmelerine imkan verdiği görülmektedir. Bu çalışmada da öğrenci görüşleri incelendiğinde animasyonların kullanıldığı ADPÖ yöntemi lehine

olumlu sonuçlar elde edildiği görülmektedir. Bu nedenle daha önce yapılan araştırmalarla paralel sonuçlara ulaşıldığı kanısına varılabilir. Bu sonuçlarla, bilgisayar teknolojileri hakkında öğrenci görüşlerinin alındığı şu çalışmaların sonuçları birbirini destekler niteliktedir. (Şengün ve Turan, 2004; Bircan, 2013; Steven ve Phillip, 1994; Stith, 2004; Ayvacı ve diğer, 2012, Rieber, 2011)

Çalışmanın bulgularıyla alt problemlerin cevaplandırılmasından elde edilen sonuçlara göre, giriş bölümünde de dile getirildiği gibi, teknoloji çağının içinde olan çocukların eğitim-öğretim süreçlerinde, teknolojik araç ve gereçlerin kullanılmasının onların başarılarını arttırdığı sonucuna varılmıştır. Bu sonuç, diğer araştırmalardan elde edilen sonuçlar ile de desteklenmektedir. (Rıza, 1997; Kolomaç, 2009, Abdülsellam, 2013, Akçay ve arkadaşarı, 2005, Kozmo, 1994; Şen, 2011; Caner 2008, Akçay ve diğer, 2006, Bülbül, 2010)

Araştırmada etkililiği ölçülen ADPÖ yöntemine ismini veren animasyonların, eğitim- öğretim sürecine katkıları hakkında bu çalışmadan elde edilen sonuçlar dahilinde varılan yargı şu şekildedir: Deneysel işlem ve sonrasında yapılan tekrarlı ölçümler incelendiğinde hem piyano başarı puanları, hem de piyano performans puanları açısından deney grubunun kontrol grubuna göre daha yüksek değerler aldığı görülmektedir. Bu da ADPÖ yöntemiyle ders işlenen deney grubunun GPÖ yöntemiyle ders işlenen kontrol grubundan daha başarılı olduğu sonucunu vermektedir. Böylece animasyonların kullanıldığı ADPÖ yönteminin piyano öğretiminde etkili bir yöntem olduğu sonucu ortaya çıkmaktadır. Animasyonların eğitim-öğretim süreçlerine getirdiği katkılar diğer araştırmalarla da desteklenmektedir. (Katie M. Reindl et al., 2015; O'Day, 2007; Lowe, 2004; Hegarty, 2005; Trevisan et al., 2009; Kittidachanupap et al., 2012; Brisbane et al., 2002, Ayvacı ve diğer, 2012; Özer, 2012, Taraf, 2011; Türkan, 2010, Kolomoç, 2009; İskender, 2007; İnaç, 2007; Mclean et al., 2005;)

Doğrudan gözlemlenmesi mümkün olmayan durumları gözler önüne sererek öğretimi kolaylaştıran animasyonların etkin olduğu, bu araştırmada legato ve staccato kavramlarının anlatıldığı ADPÖ yönteminin öğrencilerin puanlarının artmasına sebep

olmasından anlaşılmaktadır. Doğrudan gözlemlenmesi mümkün olmayan durumların animasyonlarla anlatılabilir olup öğretimi kolaylaştırdığını destekleyen diğer araştırmalar da bulunmaktadır. (Hwang et al., 2012; Kesner ve Linzey, 2005; Arıcı ve Dalkılıç, 2016)

Özellikle soyut kavramların anlaşılmasında katkı sağlayan animasyonların müzikteki ve piyano öğretimindeki kavramların anlatımına destek verdiği bu araştırmada da ADPÖ yönteminin etkili olmasıyla ortaya çıkmıştır. Soyut kavramların animasyonlarla anlatılabilir olması sonucunu destekleyen diğer bir araştırma da bulunmaktadır.(Hays, 1996)

Animasyonların eğitim-öğretim süreçlerine bu kadar olumlu etkilerini destekleyen çalışma olmasına rağmen, bazı çalışmalar bu durumun aksini de gösterebilmektedir. Örneğin, Taraf'ın (2011) gerçekleştirdiği bir araştırmada, İngilizce öğretiminde kullanılan otantik çizgi filmlerin, öğretmenler tarafından kullanışlı bulunmadığı sonucuna varılmıştır. Ancak sadece bu araştırma sonucuna göre animasyonların yetersiz ya da olumsuz etkileri olduğu kanısına varılacağı düşünülmemektedir. Çünkü bu araştırmanın kapsamında etkisi araştırılan ADPÖ yönteminin, kendi içerisinde bir işleyiş basamağı bulunmasına karşın, sözü edilen otantik çizgi filmlerin kullanıldığı derslerde, öğretmenlerin ders sürecini nasıl işleyeceklerine yönelik yönergeler yer verilmemiştir. Bu da göstermektedir ki, eğitim-öğretim sürecindeki başarının artmasında animasyonun etkisi sadece tek başına kendisinde değil animasyonun ders içerisinde nasıl kullanılacağına da bilinmesindedir. Dolayısıyla, öğrencilerin ders sürecinden keyif almalarının diğer bir sebebi de, dersin hangi aşamasında nelerin yapılacağı önceden bilindiği için ders sürecinde hiçbir aksama olmamış ve öğrenciyi sıkmadan dersin işlenmiş olmasıdır.

5.1.1. Araştırmanın Ana Probleminin Yanıtı

7-9 yaş arasındaki öğrencilerin piyano derslerinde ADPÖ yönteminin kullanılmasının, öğrencilerin piyano derslerindeki başarı, performans ve kalıcı öğrenmelerine etkisi nedir?

Tüm analizler sonucunda görülmektedir ki, 7-9 yaş arasındaki öğrencilerin piyano derslerinde ADPÖ yönteminin kullanılmasının, öğrencilerin piyano derslerindeki başarı, performans ve kalıcı öğrenmelerine olumlu yönden etkisi bulunmaktadır.

5.2. Öneriler

1- Ders konusu olarak seçilen Legato ve Staccato kavramları ve çalma tekniklerinin anlatıldığı dersler sonrası yapılan analizler neticesinde, ADPÖ yönteminin öğrencilerin piyano başarıları, piyano performansı ve kalıcı öğrenmelerine olumlu yönden katkı sağladığı sonucuna varılmıştır. Böylece denilebilir ki, diğer müzik ve piyano (çalgı) konularının **ADPÖ yöntemiyle anlatılması, öğrencilerin piyano (çalgı) başarıları ve piyano (çalgı) performansını arttıracak ve kalıcı öğrenmelerini sağlayabilecektir.**

2- Piyano dersleri her ne kadar sadece piyano başında geçmesi ve sürekli pratik yapılması gereken dersler gibi düşünülse de, **ADPÖ yöntemiyle 7-9 yaş arası öğrencilerin bir yerde sabit tutulmadan, sürekli etkinlik değiştirerek ders yapması ile öğrencilerin ders sürecinden sıkılmadan, kaç tekrar yaptığını ve zamanın nasıl geçtiğini fark etmeden piyano parçalarını çalması ve pratik kazanması sağlanabilecektir. Bu sebeple yapısı daha hareketli, uzun süreli konsatrasyonu düşük olan öğrencilerin kullanımına uygun olduğu düşünülmektedir.**

3- Çalgı öğrenimi disiplin ve devamlılık isteyen bir süreçtir. Piyano öğrenirken de öğrencinin derse devamlılığı önem taşımaktadır. **ADPÖ yöntemi, içeriğindeki animasyonlar, oyunlar ve etkinlik materyali ile, çocuğun günlük yaşamda da elinde bulunan teknolojiye uzaklaşmamasından ötürü çocukları derse bağlayacak ve devamlılığın önü açılacaktır.**

4- Animasyondaki hareketli ve renkli görseller öğrencinin görme duyusuna, sesler işitme duyusuna ve diğer etkinlik materyalleri dokunma duyusuna hitap ederek çoklu duyuların tetiklenmesiyle öğrenmelerin kalıcılığının artırıldığı **ADPÖ yönteminin olumlu sonuçları ile bir kez daha desteklenmiştir. Buna göre bundan sonraki geliştirilecek olan yöntemlerde de birden çok duyuya hitap edilerek yani öğrencilere yaşantı yoluyla öğretimlerin yapılması anlamında bir başka**

örnek olacak ve kendinden sonrakilere de yol gösterecektir.

5- Öğrencileri okullardan, eğitim sisteminden uzaklaştıran en önemli etken, eğitim- öğretim süreci faaliyetlerinin öğrencilerin yaşantısından uzak olması yani aynı içerikleri göstermemesidir. ADPÖ yönteminde, öğrencilerin severek izledikleri animasyonlardan, her gün ellerinde olan bilgisayar oyunlarından, kışın giydikleri eldivenler gibi günlük yaşamlarındaki parçalardan yer alması, onların piyano derslerini de yaşamlarının bir parçası haline getirmesini olağan kılmaktadır. Bu sebeple **ADPÖ yönteminin diğer piyano ve müzik dersi konularının işlenmesinde kullanılmasıyla piyano dersleri çocuklar için yaşamlarının bir parçası halini alabilecektir.**

6-Çocuklar eğlendikleri derslere bağlanabilirler ve hatta ilerleyen çağlarında o alanlarda meslek edinmeleri de mümkündür. **ADPÖ yönteminde, animasyonlar, bilgisayar oyunları ve diğer etkinliklerle ders içinde sürekli dinamik olan öğrenci, ders sürecinden keyif aldığı için piyano dersine daha ilgili olabilecektir. Bu sebeple bireysel piyano derslerinde kullanılması öğrenciyi derse bağlamada etken olacaktır.**

7- Bu araştırma, şu anda sadece piyano öğretimi üzerine yapılsa da, senaryoların doğru içeriklerle belirlenmesi üzerine, diğer çalgıların öğretiminde de kullanılabileceği öngörülmektedir. Bu sebeple **ADPÖ yönteminin, müzik eğitiminin birçok alanında uygun senaryolarla kullanılması önerilmektedir.**

8- ADPÖ yöntemi, içinde çizgi filmlerin, ders kitabının, ders kitabının ve somut materyallerin yer aldığı bir paket olup hem faydalı bir yöntem, hem de bir ürün özelliğini taşımaktadır. **ADPÖ'nün bir yöntem olmasının ötesinde, içeriğindeki animasyonların yeniden gözden geçirilmesi ile gerekli düzenlemeler yapılarak, MEB okullarında verilen müzik eğitimini pekiştirip tamamlamak üzere TV'de ya da her hangi bir medyada yayımlanması (tamamen yöntemin içeriklerinin yer aldığı bir Web sitesi gibi) önerilmektedir.**

9- ADPÖ yöntemiyle ders işleyen öğrencilerin, yöntemin animasyon kahramanlarını yaşamlarına daha çok dâhil etmeleri ve dolayısıyla da müzik ve piyano üzerine daha ilgili olmalarını sağlamak üzere, **çizgi film senaryolarının hikâye kitabı haline getirilerek telif konulu eserler kapsamına da girmesi öngörülmektedir. Tüm bu gelişmelerin başta Türkiye'de olmak üzere ve**

ardından gerekli çevirilerle tüm dünyada müzik eğitime katkı sağlayacağı, beklenen sonuç ve etkilerdir.

10- ADPÖ yöntemi, içeriğindeki animasyonları, bilgisayar oyunları, ders kitabı ve diğer materyalleri ile **bireysel piyano (çalgı) derslerinde kullanılabilmesinin yanı sıra**, özellikle müzikal kavramların anlatıldığı animasyonların **toplu derslerde de izletilmesinin mümkün olduğu ve böylece öğrencilerin ders süreçlerini daha keyifli hale getireceği** söylenebilir.

11- Bu araştırma kapsamında, **ADPÖ yöntemi** her ne kadar 7-9 yaş arası çocuklar için kullanılsa da, **uygun senaryolar dahilinde, okul öncesi çocukların müzik eğitiminde kullanılması da mümkündür.**

12- ADPÖ yöntemindeki animasyonlar, sadece çocuklar için değil, soyut olanı somutlaştırması ile yani gözle doğrudan gözlemlenemeyeni görülür kılmasından ötürü, güzel sanatlar liselerinde ve hatta müzik bölümlerindeki üniversite öğrencileri için de, uygun senaryo çalışmaları ile kullanılabilir etkinlikte materyal halini alabilir. Örneğin, şan dersinde diyaframın çalışma disiplinini, diyaframın nasıl işlediğini doğrudan gözlemlemenin mümkün olmamasından ötürü anlayamayan öğrenci için, animasyonla gösterim yapılması, öğrencinin zihninde olan karışıklığı da giderebilir ve nefesini düzenlerken diyaframında neler olup bittiğini gören öğrencinin öğrenme sürecine de katkı sağlar. **Bu sebeple ADPÖ yönteminin içeriğindeki animasyonlar, senaryolara uygun pedagojik bilgi desteği verilmesi ve yaş gruplarına göre ayarlanmasıyla gerektiğinde müzik eğitimi verilen lise ve üniversitelerde de kullanılabilir.**

13- ADPÖ yöntemi, öğrencileri derse davet edici özellik taşımasından ötürü, yanlış yöntemlerden ötürü kaybedilen **yetenekli öğrencilerin müziğe devam etmesini ve böylece müzik camiasına özel yeteneklerin kazanılmasına da katkı sağlayabilecektir.** Bu sebeple seri üretimi yapılarak piyano öğretmenleri tarafından kullanılmasının uygun olacağı düşünülmektedir.

14- Öğrenciler, ADPÖ yöntemiyle piyano öğrenirken hem eğlendikleri hem de öğrendikleri görülmektedir. Buna göre **ADPÖ yönteminin** çocukların yaşamlarına dâhil olmasıyla onların piyano ile daha fazla vakit geçirme olasılıkları da artacaktır.

15- Bu sebeple yöntemin **hem paket halinde seri üretiminin yapılarak**

bireysel piyano derslerinde kullanılması önerilmektedir; hem de yöntemin animasyonlarının televizyonda yayınlanmasının ardından öğrencilerin animasyondaki kahramanlarla kendilerini ilişkilendirerek onların resimlerini tıpkı diğer çizgi film kahramanlarının da olduğu gibi günlük kullandıkları eşyalar üzerinde de görmek isteyecekler ve böylece yavaş yavaş müzik ve piyano çocuklar için sadece gitmek ve çalışmak zorunda oldukları bir ders değil yaşamlarından bir parça halini alacaktır. Böylece öğrencilerin, kimi çizgi filmlerde bulunan zararlı içeriklere maruz kalması önlenerek, pedagojik temelli, öğrencinin lehine olan bir eğitim-öğretim ortamında çizgi film izleyebilmesi sağlanabilecektir.

16- Son olarak, ADPÖ yöntemiyle piyano öğrenen her öğrencinin geleceğin müzisyeni olma ihtimalinin yanında diğer meslek gruplarından olmaları da kesinlikle mümkündür. İşte bu noktada, ADPÖ yöntemi ile öğrencinin derse devamlılığı sağlanarak geleceğin mimarlarının, mühendislerinin, doktorlarının ve diğer meslek grubu mensuplarının sanatsal alt yapı sahibi olan bireylerden olması mümkün kılınacaktır. Böylece, mesleki bilgilerini müzik sanatındaki bilgi ve deneyimleriyle harmanlayan bir neslin inşa edilmesine ortam sağlanabilir. Çünkü, Atatürk'ün de belirttiği gibi, **"Hayatta müzik lazım değildir. Çünkü hayat müziktir. Eğer söz konusu olan hayat, insan hayatı ise müzik mutlaka vardır."**

KAYNAKÇA

Abdlsellam, Z. (2013), “Fen ğretiminde izgi Filmlerin Etkisi: Kuvveti Keşfedelim rneęi”, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Karadeniz Teknik ni. Eęitim Bilm. Ens. İlkğretim ABD, Fen Bilgisi Eęitimi Bilim Dalı.

Akçay, S., Aydoędu, M., Yıldırım, H.İ. ve Şensoy, . (2005), “Fen Eęitiminde İlkğretim 6. Sınıflarda içekli Bitkiler Konusunun ğretiminde Bilgisayar Destekli ğretimin ğrenci Başarısına Etkisi” **Kastamonu Eęitim Dergisi**, 13(1), 103-116

Aktaş,S.(2013), “Gvenirlik”, ([w3" balikesir tr ~bsentuna wp content uploads 2013 guvenilirlik](http://w3.balikesir.tr/~bsentuna/wp-content/uploads/2013/guvenilirlik)), son erişim tarihi: (07.11.2017)

The American Heritage Dictionary of the English Language, 4th ed. 2000. Boston, MA: Houghton Mifflin Company.

Arıcı, N., Dalkılıç, E. (2006), “Animasyonların Bilgisayar Destekli Eęitime Katkısı: Bir Uygulama rneęi”, **Kastamonu Eęitim Dergisi**, Ekim 2006, Cilt: 14, No:2, s. 421-430

Arlı, M. ve Nazik, H. (2001). “**Bilimsel Araştırmaya Giriş**” Ankara: Gazi Kitabevi.

Ayvacı H. Ş., Abdsselam Z. ve Abdsselam M. S (2012), “Animasyon Destekli izgi Filmlerin Fen ğretimine Etkisi: 6. Sınıf Kuvveti Keşfedeli Konusu rneęi”, **Eęitim ve ğretim Araştırmaları Dergisi**, Kasım 2012, Cilt 1, Sayı 4, Makale 21,

ISSN: 2146-9199

Bekiroęlu, O. (2004). **Klasik ve Alternatif lçme-Deęerlendirme Yntemleri: Fizikte Uygulamalar**. Ankara: Nobel Yayınevi.

Bircan, Şengül, T. (2013), “Animasyon Destekli Haritalarla tarih Öğretiminin Öğrencilerin Akademik Başarılarına ve Mekan Algılarına Etkisi”, Doktora Tezi, Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Ortaöğretim Sosyal Alanlar Eğitimi ABD, Tarih Eğitimi Bilim Dalı

Brisbourne, M. A. S., Chin, S. S. L, Melnyk, E., Begg, D. A., (2002), “Using Web-Based Animations to Teach Histology”, The Anatomical Record, Vol 269, No. 1, p.

11-19, DOI.10.1002 (<http://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1002/ar.10054/pdf>) (12.11.2017)

Bülbül, Y.(2010). “Bilgisayar Animasyonları Destekli 7E Öğrenme Döngüsü Modelinin Difüzyon ve Osmoz Konusunu Anlamaya Etkisi”, Yayınlanmamış doktora tezi, Orta Doğu Teknik Üniversitesi

Büyüköztürk, Ş. , Çakma, E.K. , Akgün, Ö. E. , Karadeniz, Ş. , Demirel, F. , (2012). “**Bilimsel Araştırma Yöntemleri**”. (Geliştirilmiş 11. Baskı). Ankara: Pegem A.

Büyüköztürk, Ş., “Örnekleme Yöntemleri” Ders notları, Balıkesir.edu.tr (<http://w3.balikesir.edu.tr/~msackes/wp/wp-content/uploads/2012/03/BAY-Final-Konulari.pdf>) Son erişim tarihi 31/05/2015

Caner, S. (2008), “Canlıların Sınıflandırması Konusunda Bilgisayar Destekli Materyal Geliştirilerek 5E Modeline Uygulanması ve Kavram Yanılgılarını Gidermedeki Etkililiği”, Yüksek Lisans Tezi, Balıkesir üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Ortaöğretim Fen ve Matematik Alanlar Eğitimi, Biyoloji Eğitimi Anabilim Dalı

- Cesur, S., Paker, O. (2007), “Televizyon ve Çocuk: Çocukların TV Programlarına İlişkin Tercihleri”, **Elektronik Sosyal Bilimler Dergisi** www. e-sosder.com, ISSN: 1304-0278, S. 106-125
- Ciorba, C. R., Smith, N. Y. (2009). “Measurement of Instrumental and Vocal Undergraduate Performance Juries Using a Multidimensional Assessment Rubric”. **Journal of Research in Music Education**. Sayı 57, ss. 5-15.
- Demirel Ö., Altun E. (2009), “**Öğretim Teknolojileri ve Materyal Tasarımı**”. 3. Baskı, Ankara: Pegem Akademi Yayınevi
- Deniz, E. (2012), “**Eğitim Psikolojisi**”. 3. Baskı, Ankara: Maya Akademi Yayınevi,
- EARGED (2007), “Öğrenci Merkezli Eğitim Modeli Uygulaması”, Milli Eğitim Bakanlığı, Eğitimi Araştırma ve Geliştirmesi Dairesi Başkanlığı, http://www.aoa.edu.tr/ozder/files/ogrenci_merkezli_egitim_uygulama_modeli.pdf (18.11.2017)
- Erden M., Akman Y, (1997), “**Eğitim Psikolojisi Gelişim-Öğrenme-Öğretme**”. 4. Baskı, Ankara: Arkadaş Yayınevi
- Gültek, B. (2004). Piyano eğitiminde varolan eğitim ekollerinin felsefeleri ve günümüz çalışmalarında kullanılabilirlikleri hakkında öğretim elemanlarının görüşleri (G.Ü.G.E.F. örneği). Yüksek Lisans Tezi. Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü,.
- Halas J. 1976. **Film animation: a simplified approach**. Paris: United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization
- Hays, T.A. (1996) “Spatial Abilities and the Effects of Computer Animation on Short-term and Long-term Comprehension”, **Journal of Educational Computing Research**, Vol 14, No.2, pp. 139–155.

Hegarty, M. in Mayer, R.E. (ed.) (2005). “**Multimedia Learning About Physical Systems**”. The Cambridge Handbook of Multimedia Learning (pp447–465), Cambridge, UK: Cambridge University Press.

Hwang, I. , Tam, M. , Lam, S. L., Lam, P., (2012), “Review of Use of Animation as a Supplemantary Learning Material of Physiology Content in Four Academic Years”, **The Electronic Journal of e- Learning**. Vol. 10 , No.4, pp. 368-377 (www.ejel.org)

İnaç, A.E. (2010), “Animasyon Kullanımının İlköğretim Öğrencilerinin Fen ve Teknoloji Dersindeki Akademik Başarılarına ve Akılda Tutma Düzeylerine Etkisi: 6, 7 ve 8. Sınıflar Örneği”. Yayınlanmamış yüksek lisans tezi, Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi.

İskender, B.M. (2007). “Özel Dershanelerde Animasyon Kullanımıyla Bilgisayar Destekli Fen Öğretiminin Öğrenci Başarısına, Hatırd Tutma Düzeyine ve Duyuşsal Özellikleri Üzerine Etkisi” Yayınlanmamış yüksek lisans tezi, Muğla Üniversitesi.

Kaptan, S. (1977) “**Bilimsel Araştırma Teknikleri ve İstatistik Yöntemleri**”. Ankara: Tekışık Matbaası ve Rehber Yayınevi

Karasar, N. (2002). “**Bilimsel Araştırma Yöntemi**.” Ankara: Nobel Yayın Dağıtım.

Kasap, B. T. (2004, Nisan). “**Müzik öğretmeni yetiştiren kurumlardaki yardımcı çalgı dersleri üzerine bir araştırma.**” 1924-2004 Musiki Muallim Mektebinden Günümüze Müzik Öğretmeni Yetiştirme Sempozyumu Bildirisi. S.D.Ü., s. 160-175.

Kaya, Z. (2006), “**Öğretim Teknolojileri ve Materyal Geliştirme**”. Ankara: Pegem A Yayıncılık

- Keeves, J. P., Sowden, S. (1994), "Descriptive Data Analysis of T. Husen and N. Postlethwaite Edition." **The International Encyclopaedia of Education**. p: 1464- 1475, Newbury Park, Sage Publication
- Kesner, M.H. and Linzey, A.V. (2005) "Can Computer-based Visual-spatial Lead to Increased Student Performance in Anatomy & Physiology?". **The American Biology Teacher**. Vol 67, No.4, pp206–212.
- Kim, S., Yoon, M., Whang, S.M., Tversky, B. & Morrison, J.B. (2007). "The Effect of Animation On Comprehension and Interest". **Journal of Computer Assisted Learning**. 23 (3), 260-270.
- Kittidachanupap, N., Singthongchai, J., Naenudorn, E. and Khopolklang, N., (2012) **"Development of animation media for learning English vocabulary for children"**, IEEE International Conference on Computer Science and Automation Engineering, May 25-27, Zhangjiajie, China.
- Koç, A. (2004), "Günümüzde Bilgisayar Destekli Müzik Yazılımlarının Müzik Eğitime Katkıları", "1924-2004 Musiki Muallim Mektebinden Günümüze Müzik Öğretmeni Yetiştirme Sempozyumu Bildirisi, SDÜ 7 Nisan 2004, Isparta
- Kolomaç A. (2009). "11. Sınıf "Kimyasal Reaksiyonların Hızları" Ünitesinin 5E Modeline Göre Animasyon Destekli Öğretimi" Yayınlanmamış Doktora Tezi, Atatürk Üniversitesi
- Kozmo R. B. (1991), "Learning with Media. Review of Educational Research", Vol.61,No.2,179-212
<http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.91.5693&rep=rep1&type=pdf>

- Kozmo, R. B. (1994), “Will Media Influence Learning? Reframing the Debate”, **ETR&D**. Vol.42, No.2, pp. 7-19, ISSN 1042- 1629 (<http://web.uconn.edu/myoung/Kozma.pdf>)
- Landis JR, Koch GG (1977) . “The Measurement Of Observer Agreement For Categorical Data”. **Biometrics**. 33: 159–174, DOI: 10.2307/2529310 (<http://www.jstor.org/stable/2529310>)
- Lowe, R.K. (2004) “Animation and Learning: Value For Money?”, in Atkinson, R., McBeath, C., Jonas-Dwyer, D. and Phillips, R. (ed.), **Beyond the Comfort Zone: Proceedings of the 21st ASCILITE Conference** (pp558–561), Perth, Australia, December.
- Martel, C., D. (1998), “**Ben Enerjiyim!**”, 2. Baskı, İstanbul: Arion Yayın evi, Çeviren: Arzu Ünel.
- McClean, P., Johnson, C., Rogers, R., Daniels, L., Reber, J., Slator, B. M., Terpstra, J., White, A. (2005), “Molecular and Cellular Biology Animations: Development and Impact on Student Learning. **Cell Biology Education**. Vol. 4, p. 169-179
- Miles, B. M., Huberman, A. m. (1994), “**Qualitative Data Analysis**”. London: Sage Publication, Second Edition
- Minez, T. (2012), “Piyano Eğitiminde Rubrik ile Geleneksel Ölçme-Değerlendirme Yöntemlerinin Karşılaştırılması”, Yayınlanmamış Yüksek lisans tezi, İnönü Üniversitesi.
- Morrison, J.B., Tversky, B. and Betrancourt, M. (2000) “Animation: Does It Facilitate Learning?”, **AAAI Technical Report SS-00-04**, [online], <http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.594.8082&rep=rep1&type=pdf> (12/11/2017).

- O'Day, D., H., (2007), "The Value of Animations in Biology Teaching: A Study of Long-Term Memory Retention", **CBE Life Sciences Education**. Vol. 6 217-223, Fall 2007
- Otacıoğlu, S. g. (2005), "Müzik Öğretmenliği Piyano Dersi İçin Bir Model Denemesi", Doktora tezi, Marmara Üniversitesi, Atatürk Eğitim Fakültesi, Güzel Sanatlar Eğitimi, Müzik Öğretmenliği Programı
- Özçelik, D. A. (1989). "**Test Hazırlama Kılavuzu.**" Ankara: ÖSYM Eğitim Yayınları.
- Özer, S. (2012), "Sosyal Bilgiler Öğretiminde Çizgi Filmlerin Kullanımı", Doktora tezi, Niğde Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İlköğretim Anabilim Dalı, Sosyal Bilgiler Öğretmenliği Bilim Dalı
- Özön, N. (1981), "**Sinema ve Televizyon Terimleri Sözlüğü**." Ankara: TDK Yayınları. No:462
- Patton, Q. M. (1987), "**How to Use Qualitative Methods in Evaluation**". Sage Publications, 4. Press
- Reindl K. M., White A.R., Johnson C, Vender B, Slator B.M., McClean P. ,(2015) "The Virtual Cell Animation Collection: Tools for Teaching Molecular and Cellular Biology." **PLoS Biol** **13(4): e1002118. doi:10.1371/journal.pbio.1002118**, April 9 2015 (<http://journals.plos.org/plosbiology/article?id=10.1371/journal.pbio.1002118>) (11Kasım 2017)
- Rıza, T., E. (1997), "**Eğitim Teknolojisi Uygulamaları**" İzmir: Dokuz Eylül Üniversitesi Yayınevi.

- Rieber Lloyd P. (1991), “Animation, Incidental Learning, and Continuing Motivation”. **Journal of Educational Psychology**, 83 (3), 318-328.
- Rüzgar, M. E. ve Aslan, B. (2014). “**Eğitim Programlarının ve Öğretimin Temel İlkeleri.**” (Ralph W. Tyler Basic principles of curriculum and instruction). Ankara: Pegem Akademi.
- Saylor, J. G., Alexander, M. W. ve Lewis, J.A. (1981). “**Curriculum planning for better teaching and learning**”. 4th Edition. Holt, Rinehart and Winston, Inc
- Sönmez, V. (1998), “**Eğitim Felsefesi**”, Ankara: Anı Yayıncılık.
- Steven, D. E., Phillip L.M (1994). “**Inside3D Studio**”. USA: McGraw Hill
- Stith, B. J. (2004), “Use of Animation in Teaching Cell Biology”, **Cell Biology Education**, Vol. 3, p. 181-188
- ŞAHİN, T.Y.-YILDIRIM, S. 1999: “**Öğretim Teknolojileri ve Materyal Geliştirme**”. Ankara: Anı Yayıncılık.
- Şeker, H., (2013), “**Eğitimde Program Geliştirme**”. 2. Baskı, Ankara: Anı Yayıncılık,
- Şen, Ü. S. (2011), “Müzik Öğretiminde Bilgisayar Destekli Programlı Öğretim Yönteminin Etkililiği”, Doktora Tezi, Gazi Üniversitesi, Güzel Sanatlar Eğitimi Anabilim Dalı, Müzik Öğretmenliği Bilim Dalı
- Şengün T., Turan M. (2004), “Coğrafya Eğitiminde Bilgisayar Destekli Sunumun Öğrenmedeki Rolünün Öğrenci Görüşlerine Göre Değerlendirilmesi”. **TOJET January**, ISSN: 1303-6521, Volume 3, Article 13
- Şenler, F. (2005), “Animasyon Tarihi, Teknikleri ve Türkiye’deki Yansımaları”, **Türkiyat Araştırmaları Dergisi**, s. 3, ISSN: 1305-5992, s. 100-114

- Şenol, Ş. (2012), “**Araştırma ve Örnekleme Yöntemleri**”. Ankara: Nobel Akademik Yayın
- Taraf, U. H. (2011), “Özel İlköğretim Okulu Öğrencilerine İngilizce Zamanlarının Öğretiminde Otantik Çizgi Film Kullanımı” Yüksek lisans tezi, Hacettepe Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yabancı Diller Anabilim Dalı, İngilizce Dili Eğitimi Bilim Dalı TDK, (http://www.tdk.gov.tr/index.php?option=com_bts&view=bts&kategori1=veritbn&kelimesec=16622) 12.11.2017
- Trevisan, M.S., Oki, A.C. and Senger, P.L. (2009, December 24) “An Exploratory Study of the Effects of Time Compressed Animated Delivery Multimedia Technology on Student”. **Journal of Science Education and Technology**, Vol 19, No.3, pp293–302.
- Tufan, S. (1997). “4-8 Yaş Grubu Öğrencilerinin Müzik ve Piyano Eğitimi.” **Mavi Nota Müzik ve Sanat Dergisi**. 16. Trabzon: Selva Yayıncılık.
- Türkan, S. (2010), “7. Sınıf Öğrencilerinin Yaşamımızdaki Elektrik Ünitesindeki Akademik Başarılarına, Fen ve Teknoloji Dersine Karşı Tutumlarına Animasyonun Etkisinin Araştırılması”, Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İlköğretim Anabilim Dalı, Fen Bilgisi Eğitimi Bilim Dalı
- Türnüklü, A. (2000), “Eğitimbilim Araştırmalarında Etkin Olarak Kullanılabilecek Nitel Bir Araştırma Tekniği: Görüşme”, **Kuram ve Uygulamada Eğitim Yönetimi**, sayı: 24, s: 543-559
- Williams, V.M., and Abraham, M.R. (1995). “The Effects of Computer Animation On the Particulate Mental Models of College Chemistry Students.” **J Res Sci Teach**. 32, 521–534.

- Vural, B. (2004) **“Eğitim ve Öğretimde Planlama-Ölçme ve Stratejiler”**. İstanbul: Hayat Yayıncılık, 2. Baskı
- Yakar, A., (2016), “Geleceğin Eğitimi Üzerine Program ve Tasarım Modeli Önerileri: “Yaşamsal Eğitim Programları” ve Yaşamsal Öğretim Tasarımları”, **MSKU Eğitim Fakültesi Dergisi**. ISSN 2148-6999 Cilt- 3, Sayı- 2
- Yanpar, T. (2007), **“Öğretim Teknolojileri ve Materyal Tasarımı”** Ankara: Anı Yayıncılık, 8. Baskı
- Yazıcı, T. (2013), “Piyano Öğretiminde Karşılaşılan Sorunların Piyano Öğretmenleri Tarafından Değerlendirilmesi”, **Sanat Eğitimi Dergisi**. Cilt. 1, Sayı:2, DOI:10.7816/sed-01-02-09
- Yıldırım, A., Şimşek, H.(2004). **“Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri”**. Ankara: Seçkin Yayıncılık
- Yılmaz, N. (2006). “Uludağ Üniversitesi Eğitim Fakültesi Güzel Sanatlar Bölümü Müzik Eğitimi Anabilim Dalında Uygulanan Piyano Eğitiminin Değerlendirilmesi.” Ulusal Müzik Sempozyumu Bildirisi. (26– 28 Nisan 2006). Denizli: Pamukkale Üniversitesi.
- Yılmaz, K. (2009). **“Sosyal Bilgiler Öğretiminde Ölçme ve Değerlendirme”**. (Ed.: **C. Öztürk**). **Sosyal Bilgiler Öğretimi Demokratik Vatandaşlık Eğitimi**. Ankara: Pegem Akademi, 432–482.

EK-1

Tarih: .../.../.....

**7-9 YAŞ ARASI ÇOCUKLAR İÇİN “ANİMASYON DESTEKLİ PİYANO
ÖĞRETİM YÖNTEMİ”
PİYANO BAŞARI TESTİ**

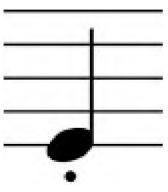
Öğrencinin Adı:

Sınav Yönergesi

Toplamda 26 sorudan oluşan “başarı testi”, İlk 12 soru “çoktan seçmeli” bölümü, 13-14-15-16-17-18. sorular “legato” ve “staccato” işaretlerinin notaların üzerindeki kavrama göre yandaki gereken işarettten birinin seçilerek çizilmesini gerektiren yazılı bölümü, yine 19-20-21-22-23-24. sorular bu sefer de “legato” ve “staccato” işaretinin yazılı olduğu notalar üzerinde işaretlenerek bulunması istenen bölümü ve son olarak da 25-26. sorular da verilen cümlelerin boş bırakılan (.....) kısmına gelmesi gereken uygun kelimenin yazılacağı bölümü içermektedir. Testin süresi 40 dakikadır. İstenilen sorudan ya da soru türünden başlanılabilir. Herkese başarılar.

SORULAR

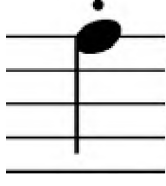
1- Aşağıdakilerden hangisi “legato” işaretidir?

- a)  b)  c)  d) 

2- Aşağıdaki ifadelerden hangisi “staccato” işareti için doğrudur?

- a) Staccato işareti olan notalar birbiriyle bağlı çalınır.
b) Staccato işareti olan notalar önce bağlı sonra zıplatarak çalınır.
c) Staccato çalınacak notanın altında veya üstünde bir nokta  vardır.
d) Staccato çalınacak notanın altında yay gibi bir çizgi () bulunur.

3- Aşağıdakilerden hangisi “legato” çalma tekniği kullanılarak çalınmalıdır?

- a)  b)  c)  d) 

4- Aşağıdakilerden hangisi müzikteki notaların “kesik kesik” çalınması için kullanılır?

- a) Anahtar b) Legato işareti c) Staccato işareti d) Dizək

5- Aşağıdakilerden hangisi nokta (●) işareti ile gösterilir?

- a) Legato işareti b) Sol anahtarı c) Staccato işareti d) Diyez işaret

6- Aşağıdaki ifadelerden hangisi “legato” işareti için doğrudur?

- a) Legato işareti olan notaları piyanoda çalarken (seslendirirken), parmakları tuşlar üzerinde zıplamalıdır.
b) Legato çalınacak olan notaların bazen üzerinde bazen de altında yay gibi () bir işaret bulunur.
c) Bir notanın legato çalınması için o notanın altında nokta (●) bulunur.
d) Bir nota legato çalınacaksa üzerine nokta işareti (●) konulmalıdır.

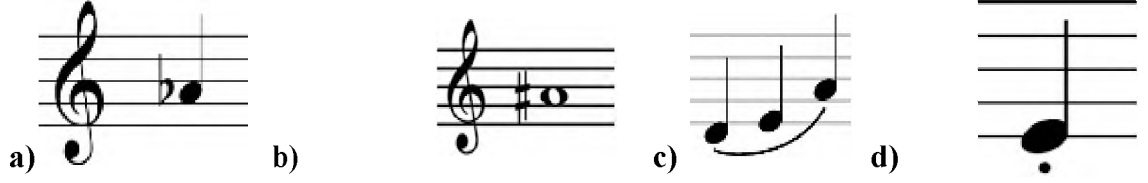
7- Aşağıdaki işaretlerden hangisini gördüğümüzde notaları “kesik kesik” çalmalıyız?

- a)  b)  c)  d) 

8- Aşağıdakilerden hangisi İtalyanca *legato* kelimesinin Türkçe anlamıdır?

- a) Kesik kesik b) Bağlı c) Zıplak d) İp

9- Aşağıdakilerden hangisi “staccato ” tekniğiyle çalınmalıdır?



10- Aşağıdakilerden hangisi İtalyanca *staccato* kelimesinin Türkçe anlamıdır?

- a) Bağlı b) Kesik kesik c) Nokta d) Anahtar

11- Legato işareti olan notalar nasıl çalınmalıdır?

- a) Notalar birbirinden kesilerek çalınmalıdır. b) Notalar aynı anda basılmalıdır.
c) Notalar birbirine bağlanarak çalınmalıdır. d) Parmaklar tuşlar üzerinde zıplamalıdır.

12- Aşağıdaki işaretlerden hangisini gördüğümüzde notaları birbiriyle “bağlı” çalmalıyız?



Aşağıdaki notaların üzerinde yazılan çalma tekniği (legato ve staccato) işaretinin hangisi olduğunu, notaların sağ tarafında bulunan işaretlerden seçerek notaların gerekli yerlerine çiziniz.

legato



staccato



legato

15-



•



staccato

16-



•



legato

17-



•



staccato

18-



•



Aşağıdaki 4 eser bölümü üzerinde gördüğünüz “staccato” işaretlerini yuvarlak içine alınız.

19-



20.



21-



Aşağıdaki 4 eser bölümü üzerinde gördüğünüz “legato” işaretlerini yuvarlak içine alınız.

22-



23-



24-



25- Aşağıdaki cümlelerin boşluklarına “*legato*”, “*staccato*”, “*nota*”, “*anahtar*” kelimelerinden uygun olanını yazınız.

Bağlı çalınması gereken notaların altına ya da üstüne işareti yazılmalıdır.

26- Aşağıdaki cümlelerin boşluklarına “*legato*”, “*staccato*”, “*nota*”, “*anahtar*” kelimelerinden uygun olanını yazınız.

Eğer çaldığınız müzikteki notaların üstünde ya da altında nokta var ise o notalar mutlaka çalınmalıdır.

PERFORMANS TESTLERİ

27 , 28. sorular için kitapta yer alan ve önceden ders içinde çalışılan iki parça çaldırılıp, çalınan iki parça, seslendirilirken dikkat edilmesi gereken noktalarına göre araştırmacı tarafından hazırlanan Rubrik Derecelendirme Ölçeği ile değerlendirilecektir.

29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37. sorular olarak da bilgisayar üzerinde bir uygulama ile yaptırılacaktır. Bu uygulamada öğrenciler dinledikleri dokuz adet müziğin “*legato*” çalma tekniğiyle mi “*staccato*” çalma tekniğiyle mi seslendirildiğini ayırt ederek uygulamadaki legato ve staccato oyuncaklarıyla eşleştireceklerdir.

Piyano Başarı testi + Piyano Performans Testleri (Rubrik test ve Kontrol listesi) = TOPLAM 37 SORU

Tarih: .../.../.....

EK- 2
7-9 YAŞ ARASI ÇOCUKLAR İÇİN “ANİMASYON DESTEKLİ PİYANO ÖĞRETİM
YÖNTEMİ”
PİYANO PERFORMANS TESTİ (RUBRİK DERECELENDİRME ÖLÇEĞİ)

Öğrencinin Adı:

Öğrencinin Yaşı:

Ölçütler	“Legato ve Staccato Oyuncakları” Parçasının Puanlama Dereceleri					Puan
	Eseri Seslendirme Düzeyinde Puanlama Dereceleri					
	Çok yeterli (10)	Yeterli i (8)	Çalışma ihtiyacı var (6)	Yetersiz (4)	Çok yetersiz (2)	
Legato ve Staccato notaları doğru seslendirme	1-Legato ve staccato notaları doğru teknikle seslendirilmektedir.	2- Legato ve staccato notalar çok nadiren hatalı teknikle seslendirilmektedir.	3- Legato ve staccato notalar nadiren hatalı teknikle seslendirilmektedir	4- Legato ve staccato notalar çoğunlukla hatalı teknikle seslendirilmektedir.	5- Legato ve staccato notalar tamamen hatalı teknikle seslendirilmektedir.	
Eserin notalarının seslendirilmesi	1- Eserin tüm notaları doğru seslendirilmektedir.	2- Çok nadiren hatalı notalar çalmaktadır.	3- Nadiren hatalı notalar çalmaktadır.	4- Parça çoğunlukla hatalı notalarla çalınmaktadır.	5- Eser tamamen hatalı notalarla çalınmaktadır.	
Eserin ritmik yapısının seslendirilmesi	1- Eserin ritmik yapısı doğru seslendirilmektedir.	2- Parçanın ritmik yapısı çok nadiren hatalı seslendirilmektedir.	3- Parçanın ritmik yapısı nadiren hatalı seslendirilmektedir.	4- Parçanın ritmik yapısı çoğunlukla hatalı seslendirilmektedir.	5- Parçanın ritmik yapısı tamamen hatalı seslendirilmektedir.	
Parmak numaraları	1- Parmak numaralarının doğru basılmaktadır.	2- Parmak numaraları çok nadiren hatalı basılmaktadır.	3- Parmak numaraları nadiren hatalı basılmaktadır	4- Parmak numaraları çoğunlukla hatalı basılmaktadır.	5- Parmak numaraları tamamen hatalı basılmaktadır.	
Uygun tempoda seslendirme	1- Eser uygun tempoda seslendirilmektedir.	2- Eserin temposu çok nadiren kaçırılmaktadır.	3- Eserin temposu nadiren kaçırılmaktadır.	4- Eserin temposu çoğunlukla kaçırılmaktadır.	5- Eserin temposu tamamen kaçırılmaktadır.	
Legato ve Staccato Kavram ve İşaretlerine Yönelik Performans Dereceleri						
Ölçütler	Çok yeterli (10)	Yeterli i (8)	Çalışma ihtiyacı var (6)	Yetersiz (4)	Çok yetersiz (2)	
Legato işaretini gösterebilme.	1- Legato işareti parça üzerinde doğru olarak gösterilmektedir.	2- Legato işareti parça üzerinde çok nadiren hatalı gösterilmektedir.	3- Legato işareti parça üzerinde nadiren hatalı gösterilmektedir.	4- Legato işareti parça üzerinde çoğunlukla hatalı gösterilmektedir.	5- Legato işareti parça üzerinde tamamen hatalı gösterilmektedir.	
Staccato işaretini gösterebilme	1- Staccato işareti parça üzerinde doğru olarak gösterilmektedir.	2- Staccato işareti parça üzerinde çok nadiren hatalı gösterilmektedir.	3- Staccato işareti parça üzerinde nadiren hatalı gösterilmektedir.	4- Staccato işareti parça üzerinde çoğunlukla hatalı gösterilmektedir.	5- Staccato işareti parça üzerinde tamamen hatalı gösterilmektedir.	
Legato ve Staccato işaretlerini ayırt edebilme	1- Legato ve Staccato işaretleri doğru şekilde ayırt edilmektedir.	2- Legato ve Staccato işaretleri çok nadiren hatalı ayırt edilmektedir.	3- Legato ve Staccato işaretleri nadiren hatalı ayırt edilmektedir.	4- Legato ve Staccato işaretleri çoğunlukla hatalı ayırt edilmektedir	5- Legato ve Staccato işaretleri tamamen hatalı ayırt edilmektedir.	
Legato işaretinin ne işe yaradığını bilme	1- Legato işaretinin ne işe yaradığını doğru olarak hatırlayıp ve söylemektedir.	2-Legato işaretinin ne işe yaradığını çok nadiren hatalı hatırlayıp söylemektedir.	3- Legato işaretinin ne işe yaradığını nadiren hatalı hatırlayıp söylemektedir.	4- Legato işaretinin ne işe yaradığını çoğunlukla hatalı hatırlayıp söylemektedir.	5- Legato işaretinin ne işe yaradığını tamamen hatalı hatırlayıp söylemektedir.	
Staccato işaretinin ne işe yaradığını bilme	1- Staccato işareti ne işe yaradığını doğru olarak hatırlayıp ve söylemektedir.	2-Staccato işaretinin ne işe yaradığını çok nadiren hatalı hatırlayıp söylemektedir	3- Staccato işaretinin ne işe yaradığını nadiren hatalı hatırlayıp söylemektedir.	4-Staccato işaretinin ne işe yaradığını çoğunlukla hatalı hatırlayıp söylemektedir.	5- Staccato işaretinin ne işe yaradığını tamamen hatalı hatırlayıp söylemektedir.	

Değerlendirme Yönergesi

Yukarıdaki Rubrik ölçeğinde “Legato ve Staccato Oyuncakları” adlı parçanın değerlendirme ölçütlerine göre puanlama cetveli verilmiştir. Bu puanlama kriterleri çerçevesinde öğrencilerin performanslarını değerlendiriniz. Gerçekleştirdikleri ölçüte göre olan puanları gerçekleşen performans derece kutusuna ✓ işareti koyarak işaretleyip daha sonra da en sağdaki “puan” sütununa verilen puanı yazınız. En sonunda ise alınan puanları toplayarak çıkan sonucu aşağıdaki “Toplam puan” yazısının yanına yazınız. Eğer görüşleriniz var ise hemen aşağısındaki “Uzman Görüşü” kısmına ekleyiniz. Öğrencinin toplamda alabileceği en yüksek puan 100 olup, en düşük puan ise 20’dir.

Toplam Puan:**Uzman Görüşü:**

Tarih: .../.../.....

EK- 3
7-9 YAŞ ARASI ÇOCUKLAR İÇİN “ANİMASYON DESTEKLİ PİYANO ÖĞRETİM
YÖNTEMİ”
PİYANO PERFORMANS TESTİ (RUBRİK DERECELENDİRME ÖLÇEĞİ)

Öğrencinin Adı:

Öğrencinin Yaşı:

Ölçütler	“Legato ve Staccato El Ele” Parçasının Puanlama Dereceleri					Puan
	Eseri Seslendirme Düzeyinde Puanlama Dereceleri					
	Çok yeterli (10)	Yeterli i (8)	Çalışma ihtiyacı var (6)	Yetersiz (4)	Çok yetersiz (2)	
Legato ve Staccato notaları doğru seslendirme	1-Legato ve staccato notaları doğru teknikle seslendirilmektedir.	2- Legato ve staccato notalar çok nadiren hatalı teknikle seslendirilmektedir.	3- Legato ve staccato notalar nadiren hatalı teknikle seslendirilmektedir	4- Legato ve staccato notalar çoğunlukla hatalı teknikle seslendirilmektedir.	5- Legato ve staccato notalar tamamen hatalı teknikle seslendirilmektedir.	
Eserin notalarının seslendirilmesi	1- Eserin tüm notaları doğru seslendirilmektedir.	2- Çok nadiren hatalı notalar çalmaktadır.	3- Nadiren hatalı notalar çalmaktadır.	4- Parça çoğunlukla hatalı notalarla çalınmaktadır.	5- Eser tamamen hatalı notalarla çalınmaktadır.	
Eserin ritmik yapısının seslendirilmesi	1- Eserin ritmik yapısı doğru seslendirilmektedir.	2- Parçanın ritmik yapısı çok nadiren hatalı seslendirilmektedir.	3- Parçanın ritmik yapısı nadiren hatalı seslendirilmektedir.	4- Parçanın ritmik yapısı çoğunlukla hatalı seslendirilmektedir.	5- Parçanın ritmik yapısı tamamen hatalı seslendirilmektedir.	
Parmak numaraları	1- Parmak numaralarının doğru basılmaktadır.	2- Parmak numaraları çok nadiren hatalı basılmaktadır.	3- Parmak numaraları nadiren hatalı basılmaktadır	4- Parmak numaraları çoğunlukla hatalı basılmaktadır.	5- Parmak numaraları tamamen hatalı basılmaktadır.	
Uygun tempoda seslendirme	1- Eser uygun tempoda seslendirilmektedir.	2- Eserin temposu çok nadiren kaçırılmaktadır.	3- Eserin temposu nadiren kaçırılmaktadır.	4- Eserin temposu çoğunlukla kaçırılmaktadır.	5- Eserin temposu tamamen kaçırılmaktadır.	
Legato ve Staccato Kavram ve İşaretlerine Yönelik Performans Dereceleri						
Ölçütler	Çok yeterli (10)	Yeterli i (8)	Çalışma ihtiyacı var (6)	Yetersiz (4)	Çok yetersiz (2)	
Legato işaretini gösterebilme.	1- Legato işareti parça üzerinde doğru olarak gösterilmektedir.	2- Legato işareti parça üzerinde çok nadiren hatalı gösterilmektedir.	3- Legato işareti parça üzerinde nadiren hatalı gösterilmektedir.	4- Legato işareti parça üzerinde çoğunlukla hatalı gösterilmektedir.	5- Legato işareti parça üzerinde tamamen hatalı gösterilmektedir.	
Staccato işaretini gösterebilme	1- Staccato işareti parça üzerinde doğru olarak gösterilmektedir.	2- Staccato işareti parça üzerinde çok nadiren hatalı gösterilmektedir.	3- Staccato işareti parça üzerinde nadiren hatalı gösterilmektedir.	4- Staccato işareti parça üzerinde çoğunlukla hatalı gösterilmektedir.	5- Staccato işareti parça üzerinde tamamen hatalı gösterilmektedir.	
Legato ve Staccato işaretlerini ayırt edebilme	1- Legato ve Staccato işaretleri doğru şekilde ayırt edilmektedir.	2- Legato ve Staccato işaretleri çok nadiren hatalı ayırt edilmektedir.	3- Legato ve Staccato işaretleri nadiren hatalı ayırt edilmektedir.	4- Legato ve Staccato işaretleri çoğunlukla hatalı ayırt edilmektedir	5- Legato ve Staccato işaretleri tamamen hatalı ayırt edilmektedir.	
Legato işaretinin ne işe yaradığını bilme	1- Legato işaretinin ne işe yaradığını doğru olarak hatırlayıp ve söylemektedir.	2-Legato işaretinin ne işe yaradığını çok nadiren hatalı hatırlayıp söylemektedir.	3- Legato işaretinin ne işe yaradığını nadiren hatalı hatırlayıp söylemektedir.	4- Legato işaretinin ne işe yaradığını çoğunlukla hatalı hatırlayıp söylemektedir.	5- Legato işaretinin ne işe yaradığını tamamen hatalı hatırlayıp söylemektedir.	
Staccato işaretinin ne işe yaradığını bilme	1- Staccato işareti ne işe yaradığını doğru olarak hatırlayıp ve söylemektedir.	2-Staccato işaretinin ne işe yaradığını çok nadiren hatalı hatırlayıp söylemektedir	3- Staccato işaretinin ne işe yaradığını nadiren hatalı hatırlayıp söylemektedir.	4-Staccato işaretinin ne işe yaradığını çoğunlukla hatalı hatırlayıp söylemektedir.	5- Staccato işaretinin ne işe yaradığını tamamen hatalı hatırlayıp söylemektedir.	

Değerlendirme Yönergesi

Yukarıdaki Rubrik ölçeğinde “Legato ve Staccato El Ele” adlı parçanın değerlendirme ölçütlerine göre puanlama cetveli verilmiştir. Bu puanlama kriterleri çerçevesinde öğrencilerin performanslarını değerlendiriniz. Gerçekleştirdikleri ölçüte göre olan puanları gerçekleşen performans derece kutusuna ✓ işareti koyarak işaretleyip daha sonra da en sağdaki “puan” sütununa verilen puanı yazınız. En sonunda ise alınan puanları toplayarak çıkan sonucu aşağıdaki “Toplam puan” yazısının yanına yazınız. Eğer görüşleriniz var ise hemen aşağısındaki “Uzman Görüşü” kısmına ekleyiniz. Öğrencinin toplamda alabileceği en yüksek puan 100 olup, en düşük puan ise 20’dir.

Toplam Puan:**Uzman Görüşü:**

Tarih: .../.../.....

EK- 4
7-9 YAŞ ARASI ÇOCUKLAR İÇİN “ANİMASYON DESTEKLİ PİYANO
ÖĞRETİM
YÖNTEMİ” PERFORMANS TESTİ
(KONTROL LİSTESİ ÖLÇEĞİ)

Öğrencinin Adı:

Öğrencinin Yaşı:

Gözlenecek Kriterler	Evet (2 puan)	Hayır (0 puan)
1. parça doğru işaretle eşleştirilmiştir.		
2. parça doğru işaretle eşleştirilmiştir.		
3. parça doğru işaretle eşleştirilmiştir.		
4. parça doğru işaretle eşleştirilmiştir.		
5. parça doğru işaretle eşleştirilmiştir.		
6. parça doğru işaretle eşleştirilmiştir.		
7. parça doğru işaretle eşleştirilmiştir.		
8. parça doğru işaretle eşleştirilmiştir.		
9. parça doğru işaretle eşleştirilmiştir.		

Değerlendirme Yönergesi

Yukarıdaki “Kontrol Listesi” ölçeğinde öğrencinin dinlediği 9 adet müziğin, "legato" ve "staccato" olarak ayırt etmesinin değerlendirmesi için puanlama cetveli verilmiştir. Öğrenci eğer duyduğu parçayı doğru işaret ile eşleştiriyorsa “Evet”i, yanlış işaret ile eşleştiriyorsa “Hayır”ı işaretleyiniz. Her bir “Evet” için öğrenci 2 puan alırken, “Hayır” seçenekleri için puan alamamaktadır. Dokuz (9) adet parçanın değerlendirilmesi yapıldıktan sonra, elde edilen puanları toplayarak çıkan sonucu aşağıdaki “Toplam puan” yazısının yanına yazınız. Daha sonra da görüşleriniz var ise hemen aşağısındaki “Uzman Görüşü” kısmına ekleyiniz. Öğrencinin toplamda alabileceği en yüksek puan 18 olup, en düşük puan ise 0’dır.

Toplam Puan:

Uzman Görüşü:

EK-5

Tarih:

Katılımcı No.:

**7-9 YAŞ ARASI ÇOCUKLAR İÇİN ANİMASYON DESTEKLİ PİYANO
ÖĞRETİM YÖNTEMİ
YARI YAPILANDIRILMIŞ GÖRÜŞME FORMU**

1- Çizgi filmlerle piyano öğrenmeyi sevdin mi?

Evet çok sevdim.



Hayır sevmedim.



2- En çok hangi materyali sevdin? Neden?

3- Sevmediğin materyal var mı? Neden sevmedin?

4- Sana göre piyano dersi nasıl? Aşağıdaki ifadelerden hangisiyle tanımlamak istersin? Neden?

Bugüne kadarki en güzel dersimdi.



Daha güzel olabilirdi.



Güzel bir dersti.



Hiç güzel değildi.



5- Piyano dersindeki animasyonlar eğlenceli miydi? Neden?

Eğlenceli

Biraz eğlenceli

Sıkıcı

Çok sıkıcı



6. Piyano dersindeki renkli parmak eldiveni ve hamuru ile öğrenmek hakkında neler düşünüyorsun?

7- Piyano dersinin kitabı hoşuna gitti mi?

Hoşuma gitti



Beğenmedim



8- Piyano derslerinin animasyon ve oyunlarla devam etmesini ister misin? Neden?

Kesinlikle isterim



İsterim



Biraz istemem



Kesinlikle istemem.



9- Animasyon ve oyunlarla dersin anlatılması, piyano öğrenmeni kolaylaştırdı mı, zorlaştırdı mı? Neden?

Çok kolaylaştırdı



Biraz kolaylaştırdı



Zorlaştırdı



Çok zorlaştırdı



10- Piyano dersinde izlediğin animasyonları ve oyunları hatırlıyor musun? Neleri hatırlıyorsun?

Hepsini



Bir kısmını



Pek hatırlamıyorum



Hiçbirini



11- Piyano dersi kitabının renkli ve resimli olmasını sevdi mi? Neden?

Evet sevdim



Sevmedim



12- Okuldaki derslerinin de piyano dersi gibi animasyon ve oyunlarla yapılmasını ister miydin? Neden?

Çok isterdim

Biraz isterdim

Yapılmasa daha iyi

Kesinlikle istemezdim



13- Piyano dersinde renkli parmak eldiveni ve hamur oyununun olması öğrenmeni kolaylaştırdı mı, zorlaştırdı mı?

Çok kolaylaştırdı

Biraz kolaylaştırdı

Zorlaştırdı

Çok zorlaştırdı



EK-6

**DOKUZ EYLÜL ÜNİVERSİTESİ BUCA EĞİTİM FAKÜLTESİ MÜZİK
ÖĞRETMENLİĞİ PROGRAMI
DOKTORA TEZİ ARAŞTIRMASI AİLE İZİN FORMU BİLGİLENDİRMESİ**

DEÜ Buca Eğitim Fakültesi Müzik Öğretmenliği Doktora Programı kapsamında yapmakta olduğum doktora araştırma projem olan, “7-9 yaş arası çocuklar için Animasyon Destekli Piyano Öğretim Yöntemi” adlı tezimde, adına geçen yeni öğretim yönteminin geçerliliğini ortaya koymak adına bir takım nitel ve nicel verilere gereksinim duyulmuştur. Bu sebeple tez başlığında belirtilen yaş aralığındaki öğrencilerle bir çalışma yaparak bu verilerin elde edilmesi gerekmektedir. “Animasyon Destekli Piyano Öğretim Yöntemi”nden (ADPÖ Yöntemi) kısaca bahsetmek gerekirse, her dersin konusuna göre hazırlanmış çizgi filmler, ders kitabı ve etkinlik materyalleriyle birlikte yapılan piyano dersini ifade etmektedir. Bu yeni yöntemde öğretmen kılavuz rolündedir ve öğrenci merkezli bir çalışma yapılmaktadır. Yöntemin öncelikli amacı, birçok uyararla birçok duyuya hitap edip, piyano dersi sürecini yaşantı haline getirerek öğrenciye piyano öğretimini keyifli kılmaktır. Araştırma, “Animasyon Destekli Piyano Öğretim Yöntemi”nin, “Geleneksel Piyano Öğretim Yöntemi”ne göre öğrencilerin piyanodaki başarısını, piyano dersine yönelik tutumlarını ve kalıcı öğrenmelerini etkileyip etkilemediğini belirlemek üzere yapılmaktadır. Bunu belirlemek için, seçilen katılımcı öğrencilerin bir grubuna (kontrol grubu) GPÖ yöntemi uygulanırken, diğer gruba da (deney grubu) ADPÖ yöntemi uygulanacaktır. Araştırma sürecinde verilerin elde edileceği iki aşama olacaktır.

1. Aşama (DeneySEL Aşama): ADPÖ yöntemiyle Geleneksel Piyano Öğretim Yöntemini (GPÖ Yöntemi) karşılaştırmak adına, deneye katılan öğrenciler iki gruba ayrılacak ve bir grup “Deney Grubu” diğer grup ise “Kontrol Grubu” olarak tanımlanacaktır. Ancak hiçbir öğrenci hangi grubu temsil ettiğini bilmeyecektir. DeneySEL Aşamanın işlem süreci şu şekildedir:

1-Her iki gruba da deneyin ilk aşamasında ilk bilgi durumlarını yoklamak adına, zihinsel öğrenimleri ölçmek için “Başarı Testi”, performansları ölçmek için de “rubrik test” ve “kontrol listesi” adıyla bir ön test uygulanacaktır. Başarı testi 26 soruluk bir test olup, rubrik araç ile piyano öğretimindeki bazı duruş, tutuşların sorulacağı ve bir de iki adet parça çalınmasının isteneceği uygulama bölümünü içermektedir. Son olarak da yine performans testi olarak dinlemeyle legato ve staccato çalma tekniklerini ayırt ettiği “”kontrol listesi” ile ölçüm yapılacaktır. Ardından ön testlerin aritmetik ortalamaları ve standart sapmaları hesaplanacaktır.

2-Sonraki adımda, deney grubuna etkisi belirlenmek istenen Animasyonlu ADPÖ yöntemi ile ders anlatımı yapılırken, kontrol grubuna sadece bir kitap ve öğretmen anlatımından oluşan GPÖ yöntemi uygulanarak ders sunumu gerçekleştirilecektir. Bu ders işlem süreçlerinin görüntüleri kamera ile kayıt altına alınacaktır. Aynı zamanda dersler kayıt altına alınarak hem öğrenci velilerinin hem de uzmanların ders sürecini izlemeleri de sağlanacaktır.

3-Gerçekleştirilen ders işlemlerinin ardından, her iki gruba da yine “Başarı Testi”, “Rubrik test” ve “Kontrol listesi” adı altındaki son testler uygulanacaktır. Testlerin hepsi, birinci maddedeki aynı testler olacaktır. Sonrasında da yine puanların aritmetik ortalamaları ve standart sapmaları hesaplanacaktır.

4-Araştırmada asıl ortaya çıkarılmak istenen, yöntemlerin kalıcı öğrenme üzerindeki etkisini ölçmek üzere de, her iki gruba, işlemten üç hafta sonrasında “Başarı Testi”, “Rubrik Test” ve “Kontrol listesi” gecikmiş test olarak yeniden uygulanacaktır. Ardından yine elde edilen puanların ortalamaları ve standart sapmaları hesaplanacaktır.

5- Rubrik ölçme aracı ve Kontrol Listesi içeriği: Öğrencilerin piyanodaki performanslarını uzman kontrolünde değerlendirmek üzere performans aşaması gerçekleştirilecektir. Performansların değerlendirilmesi aşamasında derslerde öğretilen legato ve staccato çalma tekniklerini, öğrencilerin öğrenip öğrenmemesini kontrol amaçlı olarak öğrencilere parçalar çaldırılacaktır. Öğrenciler eserleri

seslendirirken, uzman da performansları rubrik derecelendirme ölçeğine göre değerlendirecektir. Rubrik ölçekte, öğrencinin her doğru yaptığı teknik için ölçektedoğru yaptığına dair işaretleme yapılacaktır. Derecelendirmeli ölçek olmasından ötürü öğrenci yaptığı derece kadar puanlanacaktır. Kontrol listesi de dinleyerek çalma tekniklerinin ayırt edildiği bölümü puanlamak için kullanılır. Öğrenci dinlediği müziğin legato ya da staccato olduğunu bilirse, uzman “evet” ya da “hayır” seçeneğini işaretleyerek puanlama yapar.

2. Aşama (Görüşme Aşaması): Bu aşamada, deneysel sürecin ardından, “Yarı Yapılandırılmış Görüşme Formu” kullanılarak, araştırmacı katılımcı öğrencilere kendilerine uygulanan yöntemler hakkındaki görüşleri soracaktır. Burada kullanılacak olan formun ismi “Yarı yapılandırılmış görüşme formu”dur. Soruların yanıtları, araştırmacı tarafından daha sonra detaylı olarak incelenmek ve analiz edilmek üzere ses cihazı ile kayıt altına alınacaktır. Araştırmacı, bu kayıtları gizli tutmakla sorumludur.

Verilerin elde edilmesi neticesinde hedeflenen esas noktalardan maddeler halinde söz etmek gerekirse:

1- Türkiye’de ve dünyada ilk örnek olarak kullanılacak bu yeni yöntem, piyano öğretimi literatürüne kazandırılmış olacaktır.

2- Yöntem, öncelikle bir öğretim paketi halinde sunulacağı gibi, sonrasında da yöntemin çizgi filmleri bir televizyon kanalında gösterime verilerek, ülkedeki okullarda müzik eğitiminin de bir tamamlayıcısı görevini üstlenecektir.

3- Bu yeni yöntemin müzisyen kahramanlarıyla, ülkedeki müzik eğitimi ve piyano öğretiminin (uygun senaryolarla diğer çalgıların öğretimi de hedeflenmektedir.) yaygınlaştırılması, böylece de müzikten, sanattan ve estetikten haberdar yeni bir nesil yetiştirilmesi ana hedefler arasındadır.

UYGULAMA SÜRECİNDEKİ ÖNEMLİ HUSUSLAR

1- Yöntemler çocuklara uygulanırken, onları zorlamadan yapılacak ve buna son derece dikkat edilecek ve istemedikleri hiçbir uygulamaya yer verilmeyecektir. Dersten çıkmak istediklerinde de buna mani olunmayacaktır. Yöntemleri öğrencilere uygulayacak olan araştırmacı, alanında yetkili olup yeni oluşturulan ADPÖ yönteminin de yaratıcısıdır. Bu sebeple uygulamanın her anı kontrol altında tutulacaktır.

2- Her iki yöntemde de, çocukların bilişsel, duyuşsal ve psiko-motor gelişimleri göz önüne alınarak bu alanlarda her hangi bir olumsuzluğun yaşanmaması için gerekli önlemler alınmış bulunmaktadır. Aksine, katılımcı öğrencilerin bu alanlarda yara alması değil geliştirilmesi hedeflenmiştir.

3- Araştırma neticesinde, öğrencilerin hangi yöntemi daha etkili ve keyifli buldukları belirlenerek, velilerin ve öğrencilerin istekleri dâhilinde bu yöntem ile ders verilmeye devam edilebilecektir.

4- Bu araştırmada elde edilen sonuçlar dâhilinde, ADPÖ yönteminin piyano metodolojisine eklenmek üzere ilk adımları atılarak geçerliliği kanıtlanmış olacaktır. Bu noktada da, katılımcı öğrencilerin saf görüşleri önemli olduğundan, onların en doğal halleriyle tepki vermeleri için dersin içeriğini öğretmek dışında, davranışlarına her hangi bir yönlendirmeye manipüle yapılmayacaktır.

ADPÖ yönteminin bu araştırmada, piyanodaki başarıyı arttırmaya, piyano dersine yönelik tutumda olumlu yönelimler yaratmaya ve piyanoyu kalıcı öğrenmeye katkısı ortaya konulduğu takdirde, genel olarak örgün eğitime katkı olarak, müzik eğitimi (piyano ve diğer çalgıların da öğretimi), bu yöntemin televizyonda yayımlanacak animasyonları ile verilecektir. Böylece, toplumun büyük kısmına ulaşıp arzu edilen müziksel kazanımlar, aynı anda birçok çocuğa verilmiş olacaktır. Bu açıdan araştırmanın sonuçlarının hem eğitime hem de topluma katkısı olması açısından önemi büyüktür.

Bilime, mzik eēitimi ve algı ēretimine katkı getirmeye alışan bir araştırmacı olarak, siz ebeveynlerden ricam şudur ki, eēer ocuēunuzun/ocuklarınızın bu araştırma kapsamında yer almasını istiyorsanız adınız ve soyadınızla birlikte gerekli formu doldurmanızdır. Saygılarımla...

Aya AVCI

EK-7**Tarih: .../.../.....****AİLE İZİN FORMU**

“7-9 Yaş Arası Çocuklar İçin Animasyon Destekli Piyano Öğretim Yöntemi” adlı Doktora tez çalışmasının, veri toplama sürecindeki deneysel ve görüşme aşamalarında neler yapılacağını, tezin sahibi olan araştırmacı tarafından hazırlanan “Aile İzin Formu Bilgilendirmesi”ni okuyarak öğrendim. Okuduklarım neticesinde, velisi olduğum_____’nın/nin, bu deneysel ve görüşme

aşamalarına katılmasında, deneysel aşamadaki performansının video ile görüşme aşamasındaki cevaplarının da ses cihazı ile kayıt altına alınmasında her hangi bir sakınca görmediğimden, araştırmada “katılımcı öğrenci” olarak yer almasını onaylıyor ve çocuğumla ilgili şahsıma yöneltilecek soruları cevaplamayı kabul ediyorum.

Katılımcı Öğrencinin,**Adı/Soyadı:****Yaşı:****Okulu:****Veli İmza**

EK-8

Tarih:

Katılımcı No.:

**7-9 YAŞ ARASI ÇOCUKLAR İÇİN “ANİMASYON DESTEKLİ
PIYANO ÖĞRETİM YÖNTEMİ”**

ADPÖ YÖNTEMİYLE YAPILAN DERSLERE

YÖNELİK UZMAN GÖRÜŞME FORMU

Araştırmanın deneysel aşamasında yapılan dersleri,

1- Öğrencilerin yöntem materyallerine (animasyonlar, ders kitabı, hamur, oyunlar, renkli parmak eldiveni) yönelik durumları

2- Yöntemin sürecine yönelik olarak değerlendirebilir misiniz?

Uzman Görüşmelerinden Örnek Soru ve Cevap Kesitleri

Araştırmacı: “Sizce öğrenciler yöntem materyallerini nasıl buldular? Sevdiklerini düşünüyor musunuz?”

Uzman3: “Öğrencilerin her halinden dersin her anından zevk aldıkları belliydi. Özellikle animasyonlar başladığında son derece dikkatle izlediler. Kız olan çizgi film karakteri dikkatlerini çok çekti.”

Araştırmacı: “Eldivenleri sizce beğendiler mi?”

Uzman3: “Kesinlikle. Şahsen ben bile çok beğendim. (kısa bir gülüş) Renkleri ve her iki eldivendeki anahtarlar çok güzel düşünülmüş. Yalnız dersler ilerledikçe bazı öğrencilerin eldivenleri çıkartıp çalmak istemesi de çok güzel bir gelişmeydi.”

Araştırmacı: “Peki sizce uygulamadaki oyunlar öğrenmelerine etkili oldu mu?”

Uzman3: “Öncelikle şunu belirteyim, oyunlarla animasyonların bağlantılı olması çok güzel bir düşünce. Kesinlikle animasyonlar ve bilgisayar oyunları öğrenciler için çok ilgi çekici bir materyal... Yani etkin bir araç olduğu rahatlıkla söylenebilir.”

Araştırmacı: “Yöntemin işleyiş düzenini yani sırasını nasıl buldunuz?”

Uzman3: “Bir kere çok etkinlik var ve bu çok güzel bir şey. Çünkü çocuklar şimdi ne olacak diye merakla bekliyor. Bir piyano bir bilgisayar derken çocuk tüm dersi piyanoda sabit bir şekilde geçirmiyor. Bu bence bir piyano dersine getirilecek en etkili dokunuş. Hatta çocuklar ara ara animasyon ve oyunlar olması sayesinde tekrar tekrar aynı parçayı çalmaktan sıkılmıyorlar.”

Araştırmacı: “Peki siz öğrencilerin bu ders işleme düzeninden hoşlandıklarını düşünüyor musunuz?”

Uzman3: “Kesinlikle hoşlandılar. Çünkü çocuklar duygularını kolay belli ederler. Yüzlerinden heyecanları ve sevdikleri zaten belli.”

Araştırmacı: “Peki tüm bu materyaller öğrencilerin derse istekle gelmesini sağladı mı sizce?”

Uzman3: “Kesinlikle. Her derste dikkatimi çeken bir nokta vardı. Öğrenciler dersteysen bir sonraki dersin öğrencisi derse erkenden gelerek dersi açık duran kapıdan izlemeye çalışıyordu. Belli ki bir sonraki dersi merak ediyordu. Arkadaşı yaparken önceden bir şeyler görebilir miyim diye çalışıyordu. Bence bunu görmek çok başarılı olduğunu gösterir.”

Araştırmacı: “Peki toparlarsak, öğrencilere piyano öğretmek için ADPÖ yöntemi etkin bir yöntem midir?”

Uzman3: “Kesinlikle çok etkili bir yöntem. Bir kere başka bir ülkeden bahsedip ilgi çekiyor. Çocukların ilk dersten sonra kendi zihinlerindeki müzik ülkesini dile getirmek istemeleri bu yöntemin hayal dünyalarını da genişlettiğini dile getirmektedir. Kullanılan materyaller çocuklar için ilgi çekici. Tüm resme baktığımızda iyi bir yöntemde olması gereken her şey var gibi. Keşke biz küçükken de olsaydı. Şimdiki çocuklar çok şanslı. Peki, bu yöntemin diğer bölümleri var mı? Ne zaman seri üretilecek?”

Araştırmacı: (Gülümseyerek) “Henüz çalışmanın ilk bölümü yapıldı. Bu araştırma sonucu başarılı çıktığında devamı da getirilecek.”

Uzman3: “Bence çok başarılı. Biz piyano öğretmenleri için çok yardımcı bir materyal olacak. Sizi kutlarım.”

Araştırmacı: “Hem güzel paylaşımınız hem de sözleriniz için size çok teşekkür ediyorum. Ayrıca hafta sonlarında vakit ayırarak dersleri gözlemleme desteğini verdiğiniz için çok teşekkür ediyorum.”

Uzman3: “Rica ederim. Esas biz teşekkür ediyoruz. Piyano eğitimine böyle güzel bir katkı için çabalamanız var. Bizim size verdiğimiz bu destek az bile.”

Araştırmacı: “Çok teşekkürler.”

Not: Tablo 26’da “Uzmanların Örnek Tümceleri” her ne kadar sunulsa da, gerçek bir görüşmeden örnek kesit verilerek görüşmelerin nasıl bir çerçevede geçtiği ifade edilmek istenmiştir. Ek-8’de yer alan “Uzman Görüş Formu”nda yer alan iki soru görüşmenin çatı iki sorusu olsa da, araştırmacı görüşmeyi spontane bir şekilde çatı dışına çıkmadan gerçekleştirmiştir.

EK- 9
ADPÖ YÖNTEMİ DERS PLANI ve GPÖ YÖNTEMİ DERS PLANI

ADPÖ PİYANO DERS PLÂNI 1. DERS

BÖLÜM I:

Süre: 40 dakika	
DERS	PİYANO
SINIF	1. , 2. , 3. SINIF (7, 8, 9 yaşındaki öğrenciler)

BÖLÜM II:

KAZANIMLAR	Piyano taburesine doğru oturuş ve elleri doğru tutuşu öğrenir. Legato çizgisini tanır. Legato çalma tekniğini öğrenir.
ÖĞRENME-ÖĞRETME YÖNTEM VE TEKNİKLERİ	Anlatım, Gösterip Yaptırma, Gösteri, Beyin Fırtınası, Benzetim, Soru-Cevap
KULLANILAN EĞİTİM TEKNOLOJİLERİ ARAÇ VE GEREÇLER	Piyano, bilgisayar, animasyon, renkli parmak eldiveni, ders kitabı, oyun hamurları ve bilgisayar uygulamaları (oyunlar)
DERS ALANI	Okul, sınıf
ÖĞRENME-ÖĞRETME SÜRECİ	

DERSİN İŞLEYİŞİ	
1- Öğrenciye birlikte “Müzik Ülkesi” adındaki yere yolculuğa çıkacaklarını ve bu yüzden de, tıpkı trafikteki kurallara uyduğumuz gibi, bu yolculuk öncesi yapılması gerekenlerden olan piyano taburesine oturmuş ve piyanoda ellerini tutuş kuralları anlatılıp uyulması gerektiği anlatılır. Ardından da ders kitabındaki hikâyeye okutturulur. 2- Dersin başında, öğrenciyi animasyonlu derse ısındırmak adına, animasyonun kahramanlarının tanıtıldığı, onların hikayelerinin nasıl başladığını anlatan bölüm, öğrenciye kısaca okutulur ya da okuması yavaş olan öğrenciler için öğretmen kendisi okur. 3- Önce dersin ana konusu olan <i>legato</i> işaretinin nasıl olduğu kitaptaki legato oyuncağı resminden ve gerçek legato işaretiyle karşılaştırılmasından gösterilir. Sonra animasyonun başında dersin konusu olan Legato, animasyondaki haliyle oyuncağı gösterilir. Ardından bilgisayar ekranında, bir müzik eserinde nasıl görüldüğüyle karşılaştırılır. 4- Öğrenciye dersin nasıl işleyeceği ve sonunda neleri öğreneceği bahsedilir. 5- Ders süreci hakkında bilinçlenen öğrenciye notaları bilmediği için “Düşen Renkli Notalar” oyunu oynatılır. DÜŞEN RENKLİ NOTALAR OYUNU Öğrenciye her parmağı farklı renge sahip olan, parmak uçları açıkta kalan özel eldivenler giydirilir. Bilgisayar ekranının üst tarafından düşen renkli notaları düşen renge uygun parmağıyla karşılaması gerektiği belirtilir. Örneğin kırmızı Do notası düşerken, kırmızı parmak olan baş parmağıyla bilgisayar klavyesindeki ilgili tuşa basması istenir. Hem sağ hem de sol el için ayrı ayrı bölümlerde bu oyun oynatılır. Öğrenci, renklerle çalma mantığını çözdükten sonra artık bu işlemi kitaptaki renkli notalar ve piyano üzerinde gerçekleştirilmeye geçilir. 6- Önce öğrencinin parmakları piyano klavyesinde uygun yerlere yerleştirilir. Sonrasında ders kitabındaki “Legato ve Staccato Oyuncakları” parçasındaki legato olan bölümler, tıpkı oyundaki gibi öğrenciye renkleri takip ederek çaldırılır. 7- Renklerle notaları seslendirme bölümü öğretmen tarafından yeterli görüldükten sonra animasyon izletilmeye başlanır. 8- Animasyonda legato çizgisinin nasıl olduğu gösterildikten sonra ilk olarak legato çizgisinin neye benzediği sorulur. 7- Dersin sonunda seslendireceği parça üzerindeki legato çizgilerini bulması istenir. 8- Legatonun animasyondaki anlatımının bütünüyle tamamlandıktan sonra öğrenci hamur oyununa yönlendirilir. HAMUR OYUNU: Öğrenciye tuşlar gibi görünen uzun ince olarak şekil verilmiş hamurlara bir parmağını basıp hamurda iz bıraktıktan sonra parmağının iz bıraktığı yerde kalmasını sonrasında diğer parmağını diğer hamur parçasına iz bırakmak için götürüp hamurla temas ettikten sonra diğer basılı parmağını kaldırması istenir. (Bu normalde tuş üzerinde de yapılabilir ama buradaki amaç kazandırılmaya çalışılan tekniğin öğrencinin ilgisini çekebilecek hale getirilerek sunulmasıdır.) Öğrenci bu işlemi hamur üzerinde gerçekleştirdikten sonra aynısını piyano tuşları üzerinde de yapması istenir. 9- Legato tekniğini hamur oyununda yapan öğrenciden tekniği piyano üzerinde de yapması istenir. 10- En sonunda ise “Legato ve Staccato Oyuncakları” parçasının legato bölümü öğrenciye çaldırılır.	

BÖLÜM III

Ölçme-Değerlendirme:	İlk dersteki tüm değerlendirmelerde öğretmenden gelen dönütler ve düzeltmeler kullanılmıştır. Aynı zamanda ders içindeki soru-cevaplar da öğretmen tarafından değerlendirilip varsa eksiklikler tamamlanmıştır.
-----------------------------	---

Ders/Sınıf Öğretmeni

...../...../.....
Uygundur .

ADPÖ PİYANO DERS PLÂNI 2. DERS

BÖLÜM I:

Süre: 40 dakika	
DERS	PIYANO
SINIF	1. , 2. , 3. SINIF (7, 8, 9 yaşındaki öğrenciler)

BÖLÜM II:

KAZANIMLAR	Legato çizgisini farklı parçalar üzerinde de fark eder. Legato çalınacak notaları farklı parçalarda fark edip çalar. Legato çalınan notalar ile çalınmayan parçaları birbirinden ayırt eder.
ÖĞRENME- ÖĞRETME YÖNTEM VE TEKNİKLERİ	Anlatım, Gösterip Yaptırma, Gösteri, Beyin Fırtınası, Benzetim, Soru-Cevap, Örneklem
KULLANILAN EĞİTİM TEKNOLOJİLERİ ARAÇ VE GEREÇLER	Piyano, bilgisayar, animasyonlar, ders kitabı, oyun hamurları ve bilgisayar uygulamaları (oyunlar)
DERS ALANI	Okul, sınıf
ÖĞRENME-ÖĞRETME SÜRECİ	

DERSİN İŞLEYİŞİ	
	1- Öğrenciye birlikte çıkacakları “Müzik Ülkesi” yolculuğu öncesi yerine getirmesi gereken piyano taburesine doğru oturuş ve elleri piyano tuşları üzerindeki doğru tutuşu hatırlatılır. 2- Dersin başında, öğrenciye animasyon kahramanlarının hikayesi hatırlayıp hatırlamadığı sorulur. Unuttuysa yeniden kitaptan okunarak hatırlatılır. 3- Öğrenciye legato oyuncağının ve işaretinin neye benzediği sorulur. Kitaptaki parçadan göstermesi istenir. Eğer tereddüt ediyor ya da bilmekte zorlanıyorsa bir önceki dersteği gibi animasyonun başındaki legato oyuncağı ve gerçek legato işaretinin gösterildiği sahneye dikkat çekilir. 4- Öğrenciye dersin nasıl işleyeceği ve sonunda neleri öğreneceği bahsedilir. 5- Ders süreci hakkında bilinçlenen öğrenciye pekiştirmesi için yeniden notaları bilmediği için “Düşen Renkli Notalar” oyunu oynatılır. DÜŞEN RENKLİ NOTALAR OYUNU Öğrenciye her parmağı farklı renge sahip olan, parmak uçları açıkta kalan özel eldivenler giydirilir. Bilgisayar ekranının üst tarafından düşen renkli notaları düşen renge uygun parmağıyla karşılaması gerektiği belirtilir. Örneğin kırmızı Do notası düşerken, kırmızı parmak olan baş parmağıyla bilgisayar klavyesindeki ilgili tuşa basması istenir. Hem sağ hem de sol el için ayrı ayrı bölümlerde bu oyun oynatılır. Öğrenci, renklerle çalma mantığını çözdükten sonra artık bu işlemi kitaptaki renkli notalar ve piyano üzerinde gerçekleştirilmeye geçilir. 6- Önce öğrencinin parmakları piyano klavyesinde uygun yerlere yerleştirilir. Sonrasında ders kitabındaki “Legato ve Staccato Oyuncakları” parçasındaki legato olan bölümlerin notaları önce legatoya dikkat etmeden, tıpkı oyundaki gibi öğrenciye renkleri takip ederek çaldırılır. 7- Renkli notaları seslendirme bölümü öğretmen tarafından yeterli görüldükten sonra öğrenciye legato hikayesini hatırlayıp hatırlamadığı sorulur. Eğer hatırlamakta zorlanıyorsa ve istiyorsa yeniden animasyon izletilmeye başlanır. 8- Animasyonda legato çizgisinin nasıl olduğu gösterildikten sonra ilk olarak legato çizgisinin neye benzediği sorulur. 7- Bu derste hem dersin ana parçası olan “Legato ve Staccato Oyuncakları” parçası hem de farklı parçalar üzerindeki legato çizgilerini bulması istenir. 8- Legatonun animasyondaki anlatımı bütünüyle tamamlandıktan sonra öğrenciye legato tekniğini hatırlayıp hatırlamadığı sorulur. Hatırlıyorsa doğrudan parça çaldırılmaya geçilir. Hatırlamıyorsa hamur oyununa yönlendirilir. HAMUR OYUNU: Öğrenciye tuşlar gibi görünen uzun ince olarak şekil verilmiş hamurlara bir parmağını basıp hamurda iz bıraktıktan sonra parmağının iz bıraktığı yerde kalmasını sonrasında diğer parmağını diğer hamur parçasına iz bırakmak için götürüp hamurla temas ettikten sonra diğer basılı parmağını kaldırması istenir. (Bu normalde tuş üzerinde de yapılabilir ama buradaki amaç kazandırılmaya çalışılan tekniğin öğrencinin ilgisini çekebilecek hale getirilerek sunulmasıdır.) Öğrenci bu işlemi hamur üzerinde gerçekleştirdikten sonra aynıısını piyano tuşları üzerinde de yapması istenir. 9- Legato tekniğini hamur oyununda yapan öğrenciden tekniği piyano üzerinde de yapması istenir. 10- En sonunda ise “Legato ve Staccato Oyuncakları” parçasının legato bölümü öğrenciye yeniden çaldırılır. 11- Dersin sonunda öğrencinin legato olan ve legato olmayan notaları ayırt etmesi için öğretmen, bazı örnekler çalarak öğrencinin legato çalınan parçaları ayırt etmesi istenir.

BÖLÜM III

Ölçme-Değerlendirme:	Tüm değerlendirmelerde öğretmenden gelen dönütler ve düzeltmeler kullanılmıştır. Aynı zamanda ders içindeki soru-cevaplar da öğretmen tarafından değerlendirilip varsa eksiklikler tamamlanmıştır.
-----------------------------	---

Ders/Sınıf Öğretmeni

...../...../.....

Uygundur.

ADPÖ PİYANO DERS PLÂNI 3. DERS

BÖLÜM I:

Süre: 40 dakika	
DERS	PİYANO
SINIF	1. , 2. , 3. SINIF (7, 8, 9 yaşındaki öğrenciler)

BÖLÜM II:

KAZANIMLAR	1. Legato işaretini farklı parçalar üzerinde görüp tanır. 2. Legato işareti olan notaları öğretmen yardımı olmaksızın seslendirmeye çalışır.
ÖĞRENME- ÖĞRETME YÖNTEM VE TEKNİKLERİ	Anlatım, Gösterip Yaptırma, Gösteri, Beyin Fırtınası, Benzetim, Soru-Cevap
KULLANILAN EĞİTİM TEKNOLOJİLE Rİ ARAÇ VE GEREÇLER	Ders kitabı, piyano, bilgisayar, renkli parmak eldiveni.
DERS ALANI	Okul, sınıf
ÖĞRENME-ÖĞRETME SÜRECİ	
DERSİN İŞLEYİŞİ	1- Bu ders ilk iki derste öğretilen legato işaretinin farklı parçalar üzerinde fark edilerek seslendirilmesi üzerine dayandığından, kitapta yer alan diğer legato işaretli parçaların öğretmen yardımı olmaksızın seslendirmesine öğretmen destek verir. 2- Öğretmen çok müdahale etmeden öğrenci eserleri seslendirmeye çalışır. 3- Eğer öğrencinin takıldığı bir yer olursa da öğretmen gerektiğinde anlatarak, gerektiğinde animasyonu izleterek, gerektiğinde de örnekleyerek yardımcı olur.

BÖLÜM III

Ölçme-Değerlendirme:	Tüm değerlendirmelerde öğretmenden gelen dönütler ve düzeltmeler kullanılmıştır. Aynı zamanda ders içindeki soru-cevaplar da öğretmen tarafından değerlendirilip varsa eksiklikler tamamlanmıştır.
-----------------------------	---

Ders/Sınıf Öğretmeni

...../...../.....
Uygundur.

ADPÖ PİYANO DERS PLÂNI 4. DERS

BÖLÜM I:

Süre:	40 dakika
DERS	PİYANO
SINIF	1. , 2. , 3. SINIF (7, 8, 9 yaşındaki öğrenciler)

BÖLÜM II:

KAZANIMLAR	1.Staccato noktasını (işaretini) tanır. 2.Staccato çalma tekniğini öğrenir.
ÖĞRENME- ÖĞRETME YÖNTEM VE TEKNİKLERİ	Anlatım, Gösterip Yaptırma, Gösteri, Beyin Fırtınası, Benzetim, Soru-Cevap
KULLANILAN EĞİTİM TEKNOLOJİLERİ ARAÇ VE GEREÇLER	Piyano, bilgisayar, renkli parmak eldiveni, animasyon, ders kitabı ve bilgisayar uygulamaları (oyunlar)
DERS ALANI	Okul, sınıf
ÖĞRENME-ÖĞRETME SÜRECİ	

DERSİN İŞLEYİŞİ	
------------------------	--

1- Öğrenciye birlikte çıkacakları “Müzik Ülkesi” yolculuğu öncesi yerine getirmesi gereken piyano taburesine doğru oturuş ve elleri piyano tuşları üzerindeki doğru tutuşu hatırlatılır.

2- Dersin başında, öğrenciye animasyon kahramanlarının hikayesi hatırlayıp hatırlamadığı sorulur. Unuttuysa yeniden kitaptan okunarak hatırlatılır.

3- Önce dersin ana konusu olan *staccato* işaretinin nasıl olduğu kitaptaki zıplak *staccato* oyuncağı resminden ve gerçek *staccato* işaretiyle karşılaştırılmasından gösterilir. Sonra animasyonun başında dersin konusu olan *staccato*, animasyondaki haliyle oyuncağı gösterilir. Ardından bilgisayar ekranında, bir müzik eserinde nasıl görüldüğüyle karşılaştırılır.

4- Öğrenciye dersin nasıl işleyeceği ve sonunda neleri öğreneceği bahsedilir.

5- Ders süreci hakkında bilinçlenen öğrenciye pekiştirmesi için yeniden **notaları bilmediği için “Düşen Renkli Notalar”** oyunu oynatılır.

DÜŞEN RENKLİ NOTALAR OYUNU

Öğrenciye her parmağı farklı renge sahip olan, parmak uçları açıkta kalan özel eldivenler giydirilir. Bilgisayar ekranının üst tarafından düşen renkli notaları düşen renge uygun parmağıyla karşılaması gerektiği belirtilir. Örneğin kırmızı Do notası düşerken, kırmızı parmak olan baş parmağıyla bilgisayar klavyesindeki ilgili tuşa basması istenir. Hem sağ hem de sol el için ayrı ayrı bölümlerde bu oyun oynatılır. Öğrenci, renklerle çalma mantığını çözdükten sonra artık bu işlemi kitaptaki renkli notalar ve piyano üzerinde gerçekleştirilmeye geçilir.

6- Önce öğrencinin parmakları piyano klavyesinde uygun yerlere yerleştirilir. Sonrasında ders kitabındaki “Legato ve Staccato Oyuncakları” parçasındaki *staccato* olan bölümlerin notaları önce *staccato*ya dikkat etmeden, tıpkı oyundaki gibi öğrenciye renkleri takip ederek çaldırılır.

7- Renklerle notaları seslendirme bölümü öğretmen tarafından yeterli görüldükten sonra animasyon izletilmeye başlanır.

8- Animasyonda *staccato* noktasının nasıl olduğu gösterildikten sonra ilk olarak *staccato* noktasının neye benzediği sorulur.

7- Dersin sonunda seslendireceği parça üzerindeki *staccato* noktalarını bulması istenir.

8- *Staccato*nun animasyondaki anlatımının bütünüyle tamamlandıktan sonra öğrenci “Zıplak *Staccato*” oyununa yönlendirilir.

ZIPLAK STACCATO OYUNU: Oyunda, ekranda sürekli zıplayan *staccato* oyuncağının noktası yere değdiği anda öğrencinin parmaklarının yerleştirildiği bilgisayar klavyesindeki tuşlara doğru zamanlamayla basması beklenir. 10 kere denk getiren öğrenci oyunu geçer. Öğretmen tarafından öğrencinin *staccato* tekniğini anladığı onaylanırsa piyanoda tekniğin uygulanmasına sıra gelir.

9- *Staccato* tekniğini zıplak *staccato* oyununda yapan öğrenciden, tekniği piyano üzerinde de “Legato ve Staccato Oyuncakları” parçasının *staccato* bölümleri çalınarak yapması istenir.

10- En sonunda ise “Legato ve Staccato Oyuncakları” parçasının *staccato* bölümünün tamamı öğrenciye çaldırılır.

11- Dersin sonunda öğrencinin legato olan ve legato olmayan notaları ayırt etmesi için öğretmen, bazı örnekler çalarak öğrencinin legato çalınan parçaları ayırt etmesi istenir.

BÖLÜM III

Ölçme-Değerlendirme:	İlk dersteki tüm değerlendirmelerde öğretmenden gelen dönütler ve düzeltmeler kullanılmıştır. Aynı zamanda ders içindeki soru-cevaplar da öğretmen tarafından değerlendirilip varsa eksiklikler tamamlanmıştır.
-----------------------------	--

Ders/Sınıf Öğretmeni

...../...../.....
Uygundur.

ADPÖ PİYANO DERS PLÂNI 5. DERS

BÖLÜM I:

Süre: 40 dakika	
DERS	PİYANO
SINIF	1. , 2. , 3. SINIF (7, 8, 9 yaşındaki öğrenciler)

BÖLÜM II:

KAZANIMLAR	1. Staccato noktasını (işaretini) farklı parçalar üzerinde de fark eder. 2. Staccato çalınacak notaları farklı parçalarda fark edip çalar. 3. Staccato çalınan notalar ile çalınmayan parçaları birbirinden ayırt eder.
ÖĞRENME-ÖĞRETME YÖNTEM VE TEKNİKLERİ	Anlatım, Gösterip Yaptırma, Gösteri, Beyin Fırtınası, Benzetim, Soru-Cevap, Örneklem
KULLANILAN EĞİTİM TEKNOLOJİLERİ ARAÇ VE GEREÇLER	Piyano, bilgisayar, animasyonlar, renkli parmak eldiveni, ders kitabı ve bilgisayar uygulamaları (oyunlar)
DERS ALANI	Okul, sınıf
ÖĞRENME-ÖĞRETME SÜRECİ	

DERSİN İŞLEYİŞİ	
	1- Öğrenciye birlikte çıkacakları “Müzik Ülkesi” yolculuğu öncesi yerine getirmesi gereken piyano taburesine doğru oturuş ve elleri piyano tuşları üzerindeki doğru tutuşu hatırlatılır. 2- Dersin başında, öğrenciye animasyon kahramanlarının hikayesi hatırlayıp hatırlamadığı sorulur. Unuttuysa yeniden kitaptan okunarak hatırlatılır. 3- Öğrenciye zıplak staccato oyuncağının ve işaretinin neye benzediği sorulur. Kitaptaki parçadan göstermesi istenir. Eğer tereddüt ediyor ya da bilmekte zorlanıyorsa bir önceki dersteki gibi animasyonun başındaki zıplak staccato oyuncağı ve gerçek staccato işaretinin gösterildiği sahneye dikkat çekilir. 4- Öğrenciye dersin nasıl işleyeceği ve sonunda neleri öğreneceği bahsedilir. 5- Ders süreci hakkında bilinçlenen öğrenciye pekiştirmesi için yeniden notaları bilmediği için “Düşen Renkli Notalar” oyunu oynatılır. (gerekirse) DÜŞEN RENKLİ NOTALAR OYUNU Öğrenciye her parmağı farklı renge sahip olan, parmak uçları açıkta kalan özel eldivenler giydirilir. Bilgisayar ekranının üst tarafından düşen renkli notaları düşen renge uygun parmağıyla karşılaması gerektiği belirtilir. Örneğin kırmızı Do notası düşerken, kırmızı parmak olan baş parmağıyla bilgisayar klavyesindeki ilgili tuşa basması istenir. Hem sağ hem de sol el için ayrı ayrı bölümlerde bu oyun oynatılır. Öğrenci, renklerle çalma mantığını çözdükten sonra artık bu işlemi kitaptaki renkli notalar ve piyano üzerinde gerçekleştirilmeye geçilir. 6- Önce öğrencinin parmakları piyano klavyesinde uygun yerlere yerleştirilir. Sonrasında ders kitabındaki “Legato ve Staccato Oyuncakları” parçasındaki staccato olan bölümlerin notaları önce staccatoya dikkat etmeden, tıpkı oyundaki gibi öğrenciye renkleri takip ederek çaldırılır. 7- Renkli notaları seslendirme bölümü öğretmen tarafından yeterli görüldükten sonra öğrenciye staccato hikayesini hatırlayıp hatırlamadığı sorulur. Eğer hatırlamakta zorlanıyorsa ve istiyorsa yeniden animasyon izletilmeye başlanır. 8- Animasyonda staccato noktasının (işaretinin) nasıl olduğu gösterildikten sonra ilk olarak staccato işaretinin neye benzediği sorulur. 7- Bu derste hem dersin ana parçası olan “Legato ve Staccato Oyuncakları” parçası hem de farklı parçalar üzerindeki staccato işaretlerini bulması istenir. 8- Staccatonun animasyondaki anlatımı bütünüyle tamamlandıktan sonra öğrenciye staccato tekniğini hatırlayıp hatırlamadığı sorulur. Hatırlıyorsa doğrudan parça çaldırılmaya geçilir. Hatırlamıyorsa zıplak staccato oyununa yönlendirilir. ZIPLAK STACCATO OYUNU: Oyunda, ekranda sürekli zıplayan staccato oyuncağının noktası yere değdiği anda öğrencinin parmaklarının yerleştirildiği bilgisayar klavyesindeki tuşlara doğru zamanlamayla basması beklenir. 10 kere denk getiren öğrenci oyunu geçer. Öğretmen tarafından öğrencinin staccato tekniğini anladığı onaylanırsa piyanoda tekniğin uygulanmasına sıra gelir. 9- Staccato tekniğini zıplak staccato oyununda yapan öğrenciden tekniği piyano üzerinde de yapması istenir. 10- En sonunda ise “Legato ve Staccato Oyuncakları” parçasının staccato bölümü öğrenciye yeniden çaldırılır. 11- Dersin sonunda öğrencinin staccato olan ve staccato olmayan notaları ayırt etmesi için öğretmen, bazı örnekler çalarak öğrencinin staccato çalınan parçaları ayırt etmesi istenir.

BÖLÜM III

Ölçme-Değerlendirme:	Tüm değerlendirmelerde öğretmenden gelen dönütler ve düzeltmeler kullanılmıştır. Aynı zamanda ders içindeki soru-cevaplar da öğretmen tarafından değerlendirilip varsa eksiklikler tamamlanmıştır.
-----------------------------	---

Ders/Sınıf Öğretmeni

.../.../....

Uygundur.

ADPÖ MÜZİK DERS PLÂNI 6. DERS

BÖLÜM I:

Süre:	40 dakika
DERS	PİYANO
SINIF	1. , 2. , 3. SINIF (7, 8, 9 öğrenciler)

BÖLÜM II:

KAZANIMLAR	1.Staccato işaretini farklı parçalar üzerinde görüp tanır. 2.Staccato işareti olan notaları öğretmen yardımı olmaksızın seslendirmeye çalışır.
ÖĞRENME- ÖĞRETME YÖNTEM VE TEKNİKLERİ	Anlatım, Gösterip Yaptırma, Gösteri, Beyin Fırtınası, Benzetim, Soru-Cevap
KULLANILAN EĞİTİM TEKNOLOJİLERİ ARAÇ VE GEREÇLER	Ders kitabı, piyano, bilgisayar, renkli parmak eldiveni.
DERS ALANI	Okul, sınıf
ÖĞRENME-ÖĞRETME SÜRECİ	
DERSİN İŞLEYİŞİ	1- Bu ders dördüncü ve beşinci derste öğretilen staccato işaretinin farklı parçalar üzerinde fark edilerek seslendirilmesi üzerine dayandığından, kitapta yer alan diğer staccato işaretli parçaların öğretmen yardımı olmaksızın seslendirmesine öğretmen destek verir. 2- Öğretmen çok müdahale etmeden öğrenci eserleri seslendirmeye çalışır. 3- Eğer öğrencinin takıldığı bir yer olursa da öğretmen gerektiğinde anlatarak gerektiğinde de örnekleyerek yardımcı olur.

BÖLÜM III

Ölçme-Değerlendirme:	Tüm değerlendirmelerde öğretmenden gelen dönütler ve düzeltmeler kullanılmıştır. Aynı zamanda ders içindeki soru-cevaplar da öğretmen tarafından değerlendirilip varsa eksiklikler tamamlanmıştır.
-----------------------------	---

Ders/Sınıf Öğretmeni

...../...../.....

Uygundur.

ADPÖ PİYANO DERS PLÂNI 7. DERS

BÖLÜM I:

Süre: 40 dakika	
DERS	PİYANO
SINIF	1. , 2. , 3. SINIF (7, 8, 9 yaşındaki öğrenciler)

BÖLÜM II:

KAZANIMLAR	1. “Legato ve Staccato Oyuncakları” adlı parçayı öğretmen yardımıyla seslendirir. 2. Legato ve Staccato işaretlerini farklı parçalar üzerinde görüp tanır. 3. Legato ve Staccato işareti olan notaları öğretmen yardımıyla seslendirmeye çalışır.
ÖĞRENME-ÖĞRETME YÖNTEM VE TEKNİKLERİ	Anlatım, Gösterip Yaptırma, Gösteri, Beyin Fırtınası, Benzetim, Soru-Cevap
KULLANILAN EĞİTİM TEKNOLOJİLERİ ARAÇ VE GEREÇLER	Ders kitabı, piyano, bilgisayar, renkli parmak eldiveni.
DERS ALANI	Okul, sınıf
ÖĞRENME-ÖĞRETME SÜRECİ	
DERSİN İŞLEYİŞİ	1- Bu derste, önceki derslerde öğretilen “Legato ve Staccato Oyuncakları” parçasını çalarken teknikleri doğru olarak seslendirip seslendirmediği yeniden öğretmen tarafından kontrol edilir. 2- Sonraki aşamada ise aynı parçayı öğretmen müdahale etmeden öğrenci seslendirmeye çalışır. 3- Legato ve Staccato işaretlerinin farklı parçalar üzerinde fark edilerek seslendirilmesi üzerine dayandığından, kitapta yer alan diğer parçalardaki legato ve staccato işaretlerini öğrencinin kendisinin bulması beklenir. 4- Eğer öğrencinin takıldığı bir yer olursa da öğretmen gerektiğinde anlatarak, gerektiğinde animasyonu izleterek, gerektiğinde de örnekleyerek yardımcı olur.

BÖLÜM III

Ölçme-Değerlendirme:	Tüm değerlendirmelerde öğretmenden gelen dönütler ve düzeltmeler kullanılmıştır. Aynı zamanda ders içindeki soru-cevaplar da öğretmen tarafından değerlendirilip varsa eksiklikler tamamlanmıştır.
-----------------------------	--

Ders/Sınıf Öğretmeni

...../...../.....
Uygundur.

ADPÖ PİYANO DERS PLÂNI 8. DERS

BÖLÜM I:

Süre: 40 dakika	
DERS	PİYANO
SINIF	1. , 2. , 3. SINIF (7, 8, 9 yaşındaki öğrenciler)

BÖLÜM II:

KAZANIMLAR	1. “Legato ve Staccato Oyuncakları” adlı parçayı öğretmen yardımıyla seslendirir. 2. Legato ve Staccato tekniklerini farklı parçaları dinleyerek ayırt eder. 3. Legato ve Staccato tekniklerini, bilgisayar uygulamasındaki oyunda yer alan müzikleri dinleyerek ayırt eder ve doğru işaretlerle eşleştirir.
ÖĞRENME-ÖĞRETME YÖNTEM VE TEKNİKLERİ	Anlatım, Gösterip Yaptırma, Gösteri, Beyin Fırtınası, Benzetim, Soru-Cevap
KULLANILAN EĞİTİM TEKNOLOJİLERİ ARAÇ VE GEREÇLER	Ders kitabı, piyano, bilgisayar, renkli parmak eldiveni.
DERS ALANI	Okul, sınıf
ÖĞRENME-ÖĞRETME SÜRECİ	
DERSİN İŞLEYİŞİ	1- Bu derste, önceki derslerde öğretilen “Legato ve Staccato Oyuncakları” parçasını çalarken teknikleri doğru olarak seslendirip seslendirmedeği yeniden öğretmen tarafından kontrol edilir. 2- Sonraki aşamada ise aynı parçayı öğretmen müdahale etmeden öğrenci seslendirmeye çalışır. 3- Dinleyerek ayırt etme aşamasında önce öğretmenin Legato ve Staccato teknikleriyle çaldığı parçaları dinleyerek, duyduğu parçaların hangisinin legato tekniğiyle hangisinin staccato tekniğiyle çalındığını ayırt etmesi istenir. 4- Sonrasında da bilgisayardaki uygulamadan dinletilen müziklerin hangisinin legato, hangisinin staccato olduğunu bularak bunları bilgisayar uygulamasındaki legato ve staccato işaretleriyle eşleştirmesi söylenir.

BÖLÜM III

Ölçme-Değerlendirme:	Tüm değerlendirmelerde öğretmenden gelen dönütler ve düzeltmeler kullanılmıştır. Aynı zamanda ders içindeki soru-cevaplar da öğretmen tarafından değerlendirilip varsa eksiklikler tamamlanmıştır.
-----------------------------	--

Ders/Sınıf Öğretmeni

...../...../.....
Uygundur.

ADPÖ PİYANO DERS PLÂNI 9. DERS

BÖLÜM I:

Süre:	40 dakika
DERS	PİYANO
SINIF	1. , 2. , 3. SINIF (7, 8, 9 yaşındaki öğrenciler)

BÖLÜM II:

KAZANIMLAR	1. Legato ve Staccato işaretlerini benimser. 2. Legato ve staccato işaretlerini rahatlıkla parça üzerinde bulur. 3. Legato ve staccato tekniğini “Legato ve Staccato Oyuncakları” parçasında öğretmen yardım etmeksizin seslendirir.
ÖĞRENME-ÖĞRETME YÖNTEM VE TEKNİKLERİ	Anlatım, Gösterip Yaptırma, Gösteri, Beyin Fırtınası, Benzetim, Soru-Cevap, Örneklem
KULLANILAN EĞİTİM TEKNOLOJİLERİ ARAÇ VE GEREÇLER	Piyano, bilgisayar, animasyonlar, ders kitabı, oyun hamurları ve bilgisayar uygulamaları (oyunlar)
DERS ALANI	Okul, sınıf
ÖĞRENME-ÖĞRETME SÜRECİ	

DERSİN İŞLEYİŞİ	
1- Öğrenciye birlikte çıkacakları “Müzik Ülkesi” yolculuğu öncesi yerine getirmesi gereken piyano taburesine doğru oturuş ve elleri piyano tuşları üzerindeki doğru tutuşu hatırlatılır. 2- Dersin başında, öğrenciye animasyon kahramanlarının hikayesi hatırlayıp hatırlamadığı sorulur. Unuttuysa yeniden kitaptan okunarak hatırlatılır. 3- Öğrenciye bu dersin artık son hatırlatma dersi olduğu belirtilip bir sonraki derste tek başına teknikleri seslendirmesi gerektiği açıklanır. 4- Öğrenciye legato ve staccato oyuncaklarının ve işaretlerinin neye benzedikleri sorulur. Kitaptaki parçadan göstermesi istenir. Eğer tereddüt ediyor ya da bilmekte zorlanıyorsa animasyonun başındaki legato oyuncağı ve gerçek legato ve staccato işaretlerinin gösterildiği sahneye dikkat çekilir. Her iki işaretin de neye benzediği sorulur. 5- Ders süreci hakkında bilinçlenen öğrenciye pekiştirmesi için yeniden notaları bilmediği için “Düşen Renkli Notalar” oyunu oynatılır. DÜŞEN RENKLİ NOTALAR OYUNU Öğrenciye her parmağı farklı renge sahip olan, parmak uçları açıkta kalan özel eldivenler giydirilir. Bilgisayar ekranının üst tarafından düşen renkli notaları düşen renge uygun parmağıyla karşılaması gerektiği belirtilir. Örneğin kırmızı Do notası düşerken, kırmızı parmak olan baş parmağıyla bilgisayar klavyesindeki ilgili tuşa basması istenir. Hem sağ hem de sol el için ayrı ayrı bölümlerde bu oyun oynatılır. Öğrenci, renklerle çalma mantığını çözdükten sonra artık bu işlemi kitaptaki renkli notalar ve piyano üzerinde gerçekleştirmeye geçer. 6- Önce öğrencinin parmakları piyano klavyesinde uygun yerlere yerleştirilir. Sonrasında ders kitabındaki “Legato ve Staccato Oyuncakları” parçası çaldırılır. 7- Eğer öğrenci legato tekniğini hatırlamıyorsa hamur oyunu yeniden oynatılır. HAMUR OYUNU: Öğrenciye tuşlar gibi görünen uzun ince olarak şekil verilmiş hamurlara bir parmağını basıp hamurda iz bıraktıktan sonra parmağının iz bıraktığı yerde kalmasını sonrasında diğer parmağını diğer hamur parçasına iz bırakmak için götürüp hamurla temas ettikten sonra diğer basılı parmağını kaldırmaması istenir. (Bu normalde tuş üzerinde de yapılabilir ama buradaki amaç kazandırılmaya çalışılan tekniğin öğrencinin ilgisini çekebilecek hale getirilerek sunulmasıdır.) Öğrenci bu işlemi hamur üzerinde gerçekleştirdikten sonra aynısını piyano tuşları üzerinde de yapması istenir. 9- Legato tekniğini hamur oyununda yapan öğrenciden tekniği piyano üzerinde de yapması istenir. 10- Eğer öğrenci staccato tekniğini hatırlamıyorsa bu sefer zıplak staccato oyunu oynatılır. ZIPLAK STACCATO OYUNU: Oyunda, ekranda sürekli zıplayan staccato oyuncağının noktası yere değdiği anda öğrencinin parmaklarının yerleştirildiği bilgisayar klavyesindeki tuşlara doğru zamanlamayla basması beklenir. 10 kere denk getiren öğrenci oyunu geçer. Öğretmen tarafından öğrencinin staccato tekniğini anladığı onaylanırsa piyanoda tekniğin uygulanmasına sıra gelir. 10- En sonunda ise “Legato ve Staccato Oyuncakları” parçasının tümü öğrenciye yeniden ama bu sefer öğretmen yardımı olmaksızın çaldırılır.	

BÖLÜM III

Ölçme-Değerlendirme:	Tüm değerlendirmelerde öğretmenden gelen dönütler ve düzeltmeler kullanılmıştır. Aynı zamanda ders içindeki soru-cevaplar da öğretmen tarafından değerlendirilip varsa eksiklikler tamamlanmıştır.
-----------------------------	--

Ders/Sınıf Öğretmeni

...../...../.....
Uygundur.

ADPÖ PİYANO DERS PLÂNI 10. DERS

BÖLÜM I:

Süre:	40 dakika
DERS	PİYANO
SINIF	1. , 2. , 3. SINIF (7, 8, 9 yaşındaki öğrenciler)

BÖLÜM II:

KAZANIMLAR	1. Piyanoya doğru oturuş ve elleri doğru tutuşu kendi söyler ve uygular. 2. Çeşitli işaretler arasından Legato ve Staccato işaretlerini tanır. 3. Legato ve staccato işaretlerini kendi cümleleriyle tanımlar. 4. Legato ve staccato tekniğini “Legato ve Staccato Oyuncakları” parçasında öğretmen yardım etmeksizin seslendirir.
ÖĞRENME-ÖĞRETME YÖNTEM VE TEKNİKLERİ	Anlatım, Gösterip Yaptırma, Gösteri, Beyin Fırtınası, Benzetim, Soru-Cevap, Örnekleme
KULLANILAN EĞİTİM TEKNOLOJİLERİ ARAÇ VE GEREÇLER	Piyano, bilgisayar, animasyonlar, ders kitabı, oyun hamurları ve bilgisayar uygulamaları (oyunlar)
DERS ALANI	Okul, sınıf
ÖĞRENME-ÖĞRETME SÜRECİ	
DERSİN İŞLEYİŞİ	1- Öğretmen öğrenciye Müzik Ülkesi yolculuğuna çıkmak için en başta yapılması gereken doğru oturuş ve elleri doğru tutuşun nasıl olduğunu sorar. 2- Daha sonra öğrenciye çeşitli işaretleri gösterir ve aralarından hangisinin legato hangisinin staccato olduğu öğrenciye sorulur. 3- Legato işaretini ve staccato işaretini nasıl tanımlayacağı öğrenciye sorulur. Öğrencinin kendi cümleleriyle açıklaması istenir. 4- Öğrenciye sürekli seslendirdiği “Legato ve Staccato Oyuncakları” adlı parçayı öğretmen yardım etmeksizin seslendirmesi söylenir. 5- Daha sonra tüm verilen cevaplarda eğer bir eksik varsa, öğretmen öğrencinin eksikliklerine göre gerekli materyalleri kullanarak dersin anlatımını yapar ve örneklemelerle açıklar.

BÖLÜM III

Ölçme-Değerlendirme:	Tüm değerlendirmelerde öğretmenden gelen dönütler ve düzeltmeler kullanılmıştır. Aynı zamanda ders içindeki soru-cevaplar da öğretmen tarafından değerlendirilip varsa eksiklikler tamamlanmıştır.
-----------------------------	--

Ders/Sınıf Öğretmeni

....../....../....
Uygundur.

GPÖ PİYANO DERS PLÂNI 1. DERS

BÖLÜM I:

Süre: 40 dakika
DERS PİYANO
SINIF 1. , 2. , 3. SINIF (7, 8, 9 yaşındaki öğrenciler)

BÖLÜM II:

KAZANIMLAR	1.Piyano taburesine doğru oturuş ve elleri doğru tutuşu öğrenir. 2.Legato çizgisini tanır. 3.Legato çalma tekniğini öğrenir.
ÖĞRENME-ÖĞRETME YÖNTEM VE TEKNİKLERİ	Anlatım, Gösterip Yaptırma, Soru-Cevap
KULLANILAN EĞİTİM TEKNOLOJİLERİ ARAÇ VE GEREÇLER	Piyano, ders kitabı.
DERS ALANI	Okul, sınıf
ÖĞRENME-ÖĞRETME SÜRECİ	
DERSİN İŞLEYİŞİ	1- Öğrenciye piyano taburesine nasıl oturacağı ve ellerini piyano üzerine nasıl koyması gerektiği açıklanır. 2- Önce dersin ana konusu olan <i>legato</i> işaretinin nasıl olduğu kitaptaki legato resminden gösterilir. 3- Sonrasında öğrenciye kitaptaki notaların hangi renklerle gösterildiği ve hangi rengin hangi parmakla çalınacağı gösterilir. Sonra kitaptaki notalarla alıştırma yaptırılır. RENKLİ NOTA ALIŞTIRMASI Kitapta renklerle yazılmış Do- Re- Mi- Fa- Sol notalarını sırasıyla 1-2-3-4-5. parmaklarla çalındığı gösterilir. Önce öğretmen yapar sonra öğrenci tekrarlar. 4- Önce öğrencinin parmakları piyano klavyesinde uygun yerlere yerleştirilir. Sonrasında ders kitabındaki “Legato ve Staccato Oyuncakları” parçasındaki legato olan bölümler, öğrenciye renkleri takip ederek çaldırılır. 5- Renklerle notaları seslendirme bölümü öğretmen tarafından yeterli görüldükten sonra dersin başında gösterilen legato çizgisini öğrencinin hatırlayıp hatırlamadığı sorulur. Parça üzerinde bulması istenir. 6- Parça üzerinde legato çizgisini öğrenci bulamazsa öğretmen tekrar gösterir. Bulma bölümü tamamlanınca ilk olarak legato çizgisinin neye benzediği sorulur. 7- Legato öğrenci tarafından açıklandıktan sonra öğretmen legato çizgisinin anlamını ve müzikte ne işe yaradığını söyler. Açıklamalardan sonra öğrenciye legato tekniği gösterilir. Öğretmen örnekler ve öğrencinin yapmasını ister. 8- En sonunda ise “Legato ve Staccato Oyuncakları” parçasının legato bölümü bu sefer legato tekniğine dikkat etmesi belirtilerek öğrenciye çaldırılır.

BÖLÜM III

Ölçme-Değerlendirme:	İlk dersteki tüm değerlendirmelerde öğretmenden gelen dönütler ve düzeltmeler kullanılmıştır. Aynı zamanda ders içindeki soru-cevaplar da öğretmen tarafından değerlendirilip varsa eksiklikler tamamlanmıştır.
----------------------	--

Ders/Sınıf Öğretmeni

.... / /

Uygundur.

GPÖ PİYANO DERS PLÂNI 2. DERS

BÖLÜM I:

Süre:	40 dakika
DERS	PİYANO
SINIF	1. , 2. , 3. SINIF (7, 8, 9 yaşındaki öğrenciler)

BÖLÜM II:

KAZANIMLAR	1.Legato çizgisini farklı parçalar üzerinde de fark eder. 2.Legato çalınacak notaları farklı parçalarda fark edip çalar. 3.Legato çalınan notalar ile çalınmayan parçaları birbirinden ayırt eder.
ÖĞRENME-ÖĞRETME YÖNTEM VE TEKNİKLERİ	Anlatım, Gösterip Yaptırma, Soru-Cevap
KULLANILAN EĞİTİM TEKNOLOJİLERİ ARAÇ VE GEREÇLER	Piyano, ders kitabı
DERS ALANI	Okul, sınıf
ÖĞRENME-ÖĞRETME SÜRECİ	
DERSİN İŞLEYİŞİ	1- Öğrenciye piyano taburesine doğru oturuş ve elleri piyano tuşları üzerindeki doğru tutuşu hatırlatılır. 2- Legato işaretinin neye benzediğini hatırlayıp hatırlamadığı sorulur ve “Legato ve Staccato Oyuncakları” parçasında göstermesi istenir. 3- Sonrasında öğrenciye kitaptaki notaların hangi renklerle gösterildiği ve hangi rengin hangi parmakla çalınacağı hatırlayıp hatırlamadığı sorulur. Hatırlamazsa tekrar gösterilir. Sonra kitaptaki notalarla tekrar alıştırma yaptırılır. ALİŞTİRMA Kitapta renklerle yazılmış Do- Re- Mi- Fa- Sol notalarını sırasıyla 1-2-3-4-5. parmaklarla çalındığı gösterilir. Önce öğretmen yapar sonra öğrenci tekrarlar. 4- Önce öğrencinin parmakları piyano klavyesinde uygun yerlere yerleştirilir. Sonrasında ders kitabındaki “Legato ve Staccato Oyuncakları” parçasındaki legato olan bölümler, öğrenciye renkleri takip ederek tekrar çaldırılır. 5- Ardından farklı parçalar üzerindeki legato çizgilerini bulması istenir. 6- Farklı parçalar üzerinde Legato işaretlerini bulduktan sonra tekniği kullanarak parçaları seslendirmesi istenir. 7- Dersin sonunda öğrencinin legato olan ve legato olmayan notaları ayırt etmesi için öğretmen, bazı örnekler çalarak öğrencinin legato çalınan parçaları ayırt etmesi istenir.

BÖLÜM III

Ölçme-Değerlendirme:	Tüm değerlendirmelerde öğretmenden gelen dönütler ve düzeltmeler kullanılmıştır. Aynı zamanda ders içindeki soru-cevaplar da öğretmen tarafından değerlendirilip varsa eksiklikler tamamlanmıştır.
----------------------	---

Ders/Sınıf Öğretmeni

...../...../.....
Uygundur.

GPÖ PİYANO DERS PLÂNI 3. DERS

BÖLÜM I:

Süre: 40 dakika	
DERS	PİYANO
SINIF	1. , 2. , 3. SINIF (7, 8, 9 yaşındaki öğrenciler)

BÖLÜM II:

KAZANIMLAR	1. Legato işaretini farklı parçalar üzerinde görüp tanır. 2. Legato işareti olan notaları öğretmen yardımı olmaksızın seslendirmeye çalışır.
ÖĞRENME-ÖĞRETME YÖNTEM VE TEKNİKLERİ	Anlatım, Gösterip Yaptırma, Soru-Cevap
KULLANILAN EĞİTİM TEKNOLOJİLERİ ARAÇ VE GEREÇLER	Ders kitabı, piyano
DERS ALANI	Okul, sınıf
ÖĞRENME-ÖĞRETME SÜRECİ	
DERSİN İŞLEYİŞİ	1- Bu ders ilk iki derste öğretilen legato işaretinin farklı parçalar üzerinde fark edilerek seslendirilmesi üzerine dayandığından, kitapta yer alan diğer legato işaretli parçaların öğretmen yardımı olmaksızın seslendirmesine öğretmen destek verir. 2- Öğretmen çok müdahale etmeden öğrenci eserleri seslendirmeye çalışır. 3- Eğer öğrencinin takıldığı bir yer olursa da öğretmen gerektiğinde anlatarak gerektiğinde de örnekleyerek yardımcı olur.

BÖLÜM III

Ölçme-Değerlendirme:	Tüm değerlendirmelerde öğretmenden gelen dönütler ve düzeltmeler kullanılmıştır. Aynı zamanda ders içindeki soru-cevaplar da öğretmen tarafından değerlendirilip varsa eksiklikler tamamlanmıştır.
-----------------------------	---

Ders/Sınıf Öğretmeni

...../...../.....
Uygundur.

GPÖ PİYANO DERS PLÂNI 4. DERS

BÖLÜM I:

Süre:	40 dakika
DERS	PİYANO
SINIF	1. , 2. , 3. SINIF (7, 8, 9 yaşındaki öğrenciler)

BÖLÜM II:

KAZANIMLAR	1.Staccato noktasını (işaretini) tanır. 2.Staccato çalma tekniğini öğrenir.
ÖĞRENME-ÖĞRETME YÖNTEM VE TEKNİKLERİ	Anlatım, Gösterip Yaptırma, Soru-Cevap
KULLANILAN EĞİTİM TEKNOLOJİLERİ ARAÇ VE GEREÇLER	Piyano, ders kitabı
DERS ALANI	Okul, sınıf
ÖĞRENME-ÖĞRETME SÜRECİ	
DERSİN İŞLEYİŞİ	1- Öğrenciye piyano taburesine nasıl oturacağı ve ellerini piyano üzerine nasıl koyması gerektiği açıklanır. 2- Önce dersin ana konusu olan <i>staccato</i> işaretinin nasıl olduğu kitaptaki staccato resminden gösterilir. 3- Sonrasında öğrenciye kitaptaki notaların hangi renklerle gösterildiği ve hangi rengin hangi parmakla çalınacağı gösterilir. Sonra kitaptaki notalarla alıştırma yaptırılır. ALİŞTİRMA Kitapta renklerle yazılmış Do- Re- Mi- Fa- Sol notalarını sırasıyla 1-2-3-4-5. parmaklarla çalındığı gösterilir. Önce öğretmen yapar sonra öğrenci tekrarlar. 4- Önce öğrencinin parmakları piyano klavyesinde uygun yerlere yerleştirilir. Sonrasında ders kitabındaki “Legato ve Staccato Oyuncakları” parçasındaki staccato olan bölümler, öğrenciye renkleri takip ederek çaldırılır. (Staccato tekniğine dikkat etmeden.) 5- Renklerle notaları seslendirme bölümü öğretmen tarafından yeterli görüldükten sonra dersin başında gösterilen staccato noktasını öğrencinin hatırlayıp hatırlamadığı sorulur. Parça üzerinde bulması istenir. 6- Parça üzerinde staccato noktasını öğrenci bulamazsa öğretmen tekrar gösterir. Bulma bölümü tamamlanınca ilk olarak staccato noktasının neye benzediği sorulur. 7- Staccato öğrenci tarafından açıklandıktan sonra öğretmen staccato noktasının anlamını ve müzikte ne işe yaradığını söyler. Açıklamalardan sonra öğrenciye staccato tekniği gösterilir. Öğretmen örnekler ve öğrencinin yapmasını ister. 8- En sonunda ise “Legato ve Staccato Oyuncakları” parçasının staccato bölümü bu sefer staccato tekniğine dikkat etmesi belirtilerek öğrenciye çaldırılır.

BÖLÜM III

Ölçme-Değerlendirme:	İlk dersteki tüm değerlendirmelerde öğretmenden gelen dönütler ve düzeltmeler kullanılmıştır. Aynı zamanda ders içindeki soru-cevaplar da öğretmen tarafından değerlendirilip varsa eksiklikler tamamlanmıştır.
----------------------	--

Ders/Sınıf Öğretmeni

...../...../.....
Uygundur.

GPÖ PİYANO DERS PLÂNI 5. DERS

BÖLÜM I:

Süre:	40 dakika
DERS	PİYANO
SINIF	1. , 2. , 3. SINIF (7, 8, 9 yaşındaki öğrenciler)

BÖLÜM II:

KAZANIMLAR	1.Staccato noktasını (işaretini) farklı parçalar üzerinde de fark eder. 2.Staccato çalınacak notaları farklı parçalarda fark edip çalar. 3.Staccato çalınan notalar ile çalınmayan parçaları birbirinden ayırt eder.
ÖĞRENME-ÖĞRETME YÖNTEM VE TEKNİKLERİ	Anlatım, Gösterip Yaptırma, Soru-Cevap
KULLANILAN EĞİTİM TEKNOLOJİLERİ ARAÇ VE GEREÇLER	Piyano, ders kitabı
DERS ALANI	Okul, sınıf
ÖĞRENME-ÖĞRETME SÜRECİ	
DERSİN İŞLEYİŞİ	
1- Öğrenciye piyano taburesine doğru oturuş ve elleri piyano tuşları üzerindeki doğru tutuşu hatırlatılır. 2- Staccato işaretinin neye benzediğini hatırlayıp hatırlamadığı sorulur ve “Legato ve Staccato Oyuncakları” parçasında göstermesi istenir. 3- Sonrasında öğrenciye kitaptaki notaların hangi renklerle gösterildiği ve hangi rengin hangi parmakla çalınacağı hatırlayıp hatırlamadığı sorulur. Hatırlamazsa tekrar gösterilir. Sonra kitaptaki notalarla tekrar alıştırma yaptırılır. ALİŞTİRMA Kitapta renklerle yazılmış Do- Re- Mi- Fa- Sol notalarını sırasıyla 1-2-3-4-5. parmaklarla çalındığı gösterilir. Önce öğretmen yapar sonra öğrenci tekrarlar. 4- Önce öğrencinin parmakları piyano klavyesinde uygun yerlere yerleştirilir. Sonrasında ders kitabındaki “Legato ve Staccato Oyuncakları” parçasındaki staccato olan bölümler, öğrenciye renkleri takip ederek tekrar çaldırılır. (önce staccato tekniğine dikkat etmeden.) 5- Ardından farklı parçalar üzerindeki staccato noktalarını bulması istenir. 6- Farklı parçalar üzerinde Staccato işaretlerini bulduktan sonra tekniği kullanarak parçaları seslendirmesi istenir. 7- Dersin sonunda öğrencinin staccato olan ve staccato olmayan notaları ayırt etmesi için öğretmen, bazı örnekler çalarak öğrencinin staccato çalınan parçaları ayırt etmesi istenir.	

BÖLÜM III

Ölçme-Değerlendirme:	Tüm değerlendirmelerde öğretmenden gelen dönütler ve düzeltmeler kullanılmıştır. Aynı zamanda ders içindeki soru-cevaplar da öğretmen tarafından değerlendirilip varsa eksiklikler tamamlanmıştır.
----------------------	--

Ders/Sınıf Öğretmeni

...../...../.....
Uygundur.

GPÖ PİYANO DERS PLÂNI 6. DERS

BÖLÜM I:

Süre:	40 dakika
DERS	PİYANO
SINIF	1. , 2. , 3. SINIF (7, 8, 9 yaşındaki öğrenciler)

BÖLÜM II:

KAZANIMLAR	1.Staccato işaretini farklı parçalar üzerinde görüp tanır. 2.Staccato işareti olan notaları öğretmen yardımı olmaksızın seslendirmeye çalışır.
ÖĞRENME- ÖĞRETME YÖNTEM VE TEKNİKLERİ	Anlatım, Gösterip Yaptırma, Soru-Cevap
KULLANILAN EĞİTİM TEKNOLOJİLERİ ARAÇ VE GEREÇLER	Ders kitabı, piyano
DERS ALANI	Okul, sınıf
ÖĞRENME-ÖĞRETME SÜRECİ	
DERSİN İŞLEYİŞİ	1- Bu ders ilk iki derste öğretilen staccato işaretinin farklı parçalar üzerinde fark edilerek seslendirilmesi üzerine dayandığından, kitapta yer alan diğer staccato işaretli parçaların öğretmen yardımı olmaksızın seslendirmesine öğretmen destek verir. 2- Öğretmen çok müdahale etmeden öğrenci eserleri seslendirmeye çalışır. 3- Eğer öğrencinin takıldığı bir yer olursa da öğretmen gerektiğinde anlatarak gerektiğinde de örnekleyerek yardımcı olur.

BÖLÜM III

Ölçme-Değerlendirme:	Tüm değerlendirmelerde öğretmenden gelen dönütler ve düzeltmeler kullanılmıştır. Aynı zamanda ders içindeki soru-cevaplar da öğretmen tarafından değerlendirilip varsa eksiklikler tamamlanmıştır.
-----------------------------	---

Ders/Sınıf Öğretmeni

...../...../.....
Uygundur.

GPÖ PİYANO DERS PLÂNI 7. DERS

BÖLÜM I:

Süre:	40 dakika
DERS	PİYANO
SINIF	1. , 2. , 3. SINIF (7, 8, 9 yaşındaki öğrenciler)

BÖLÜM II:

KAZANIMLAR	1.“Legato ve Staccato Oyuncakları” adlı parçayı öğretmen yardımıyla seslendirir. 2.Legato ve Staccato işaretlerini farklı parçalar üzerinde görüp tanır. 3.Legato ve Staccato işareti olan notaları öğretmen yardımıyla seslendirmeye çalışır.
ÖĞRENME-ÖĞRETME YÖNTEM VE TEKNİKLERİ	Anlatım, Gösterip Yaptırma, Soru-Cevap
KULLANILAN EĞİTİM TEKNOLOJİLERİ ARAÇ VE GEREÇLER	Ders kitabı, piyano
DERS ALANI	Okul, sınıf
ÖĞRENME-ÖĞRETME SÜRECİ	
DERSİN İŞLEYİŞİ	1- Bu derste, önceki derslerde öğretilen “Legato ve Staccato Oyuncakları” parçasını çalarken teknikleri doğru olarak seslendirip seslendirmedeği yeniden öğretmen tarafından kontrol edilir. 2- Sonraki aşamada ise aynı parçayı öğretmen müdahale etmeden öğrenci seslendirmeye çalışır. 3- Legato ve Staccato işaretlerinin farklı parçalar üzerinde fark edilerek seslendirilmesi üzerine dayandığından, kitapta yer alan diğer parçalardaki legato ve staccato işaretlerini öğrencinin kendisinin bulması beklenir. 4- Eğer öğrencinin takıldığı bir yer olursa da öğretmen gerektiğinde anlatarak gerektiğinde de örnekleyerek yardımcı olur.

BÖLÜM III

Ölçme-Değerlendirme:	Tüm değerlendirmelerde öğretmenden gelen dönütler ve düzeltmeler kullanılmıştır. Aynı zamanda ders içindeki soru-cevaplar da öğretmen tarafından değerlendirilip varsa eksiklikler tamamlanmıştır.
-----------------------------	--

Ders/Sınıf Öğretmeni

...../...../.....
Uygundur.

GPÖ PİYANO DERS PLÂNI 8. DERS

BÖLÜM I:

Süre:	40 dakika
DERS	PİYANO
SINIF	1. , 2. , 3. SINIF (7, 8, 9 yaşındaki öğrenciler)

BÖLÜM II:

KAZANIMLAR	1. “Legato ve Staccato Oyuncakları” adlı parçayı öğretmen yardımıyla seslendirir. 2. Legato ve Staccato tekniklerini farklı parçaları dinleyerek ayırt eder. 3.
ÖĞRENME-ÖĞRETME YÖNTEM VE TEKNİKLERİ	Anlatım, Gösterip Yaptırma, Soru-Cevap
KULLANILAN EĞİTİM TEKNOLOJİLERİ ARAÇ VE GEREÇLER	Ders kitabı, piyano
DERS ALANI	Okul, sınıf
ÖĞRENME-ÖĞRETME SÜRECİ	
DERSİN İŞLEYİŞİ	1- Bu derste, önceki derslerde öğretilen “Legato ve Staccato Oyuncakları” parçasını çalarken teknikleri doğru olarak seslendirip seslendirmedeği yeniden öğretmen tarafından kontrol edilir. 2- Sonraki aşamada ise aynı parçayı öğretmen müdahale etmeden öğrenci seslendirmeye çalışır. 3- Dinleyerek ayırt etme aşamasında önce öğretmenin Legato ve Staccato teknikleriyle çaldığı parçaları dinleyerek, duyduğu parçaların hangisinin legato tekniğiyle hangisinin staccato tekniğiyle çalındığını ayırt etmesi istenir.

BÖLÜM III

Ölçme-Değerlendirme:	Tüm değerlendirmelerde öğretmenden gelen dönütler ve düzeltmeler kullanılmıştır. Aynı zamanda ders içindeki soru-cevaplar da öğretmen tarafından değerlendirilip varsa eksiklikler tamamlanmıştır.
-----------------------------	--

Ders/Sınıf Öğretmeni

...../...../.....
Uygundur.

GPÖ PİYANO DERS PLÂNI 9. DERS

BÖLÜM I:

Süre:	40 dakika
DERS	PİYANO
SINIF	1. , 2. , 3. SINIF (7, 8, 9 yaşındaki öğrenciler)

BÖLÜM II:

KAZANIMLAR	1. Legato ve Staccato işaretlerini benimser. 2. Legato ve staccato işaretlerini rahatlıkla parça üzerinde bulur. 3. Legato ve staccato tekniğini “Legato ve Staccato Oyuncakları” parçasında öğretmen yardım etmeksizin sesledirir.
ÖĞRENME-ÖĞRETME YÖNTEM VE TEKNİKLERİ	Anlatım, Gösterip Yaptırma, Soru-Cevap
KULLANILAN EĞİTİM TEKNOLOJİLERİ ARAÇ VE GEREÇLER	Piyano, ders kitabı
DERS ALANI	Okul, sınıf
ÖĞRENME-ÖĞRETME SÜRECİ	
DERSİN İŞLEYİŞİ	1- Öğrenciye piyano taburesine doğru oturuş ve elleri piyano tuşları üzerindeki doğru tutuşu hatırlatılır. 2- Öğrenciye bu dersin artık son hatırlatma dersi olduğu belirtilip bir sonraki derste tek başına teknikleri seslendirmesi gerektiği açıklanır. 3- Öğrenciye legato ve staccato işaretlerinin neye benzedikleri sorulur. Kitaptaki parçadan göstermesi istenir. Eğer tereddüt ediyor ya da bilmekte zorlanıyorsa öğretmen tekrar hatırlatır. 4- Sonrasında öğrenciye kitaptaki notaların hangi renklerle gösterildiği ve hangi rengin hangi parmakla çalınacağı gösterilir. Sonra kitaptaki notalarla alıştırma yaptırılır. RENKLİ NOTA ALIŞTIRMASI Kitapta renklerle yazılmış Do- Re- Mi- Fa- Sol notalarını sırasıyla 1-2-3-4-5. parmaklarla çalındığı gösterilir. Önce öğretmen yapar sonra öğrenci tekrarlar. 5- Eğer öğrenci legato tekniğini hatırlamıyorsa öğretmen tekrar gösterir. 6- Legato tekniğini öğretmen anlattıktan sonra öğrenciden tekniği piyano üzerinde de yapması istenir. “Legato ve Staccato Oyuncakları” parçasının legato bölümü çaldırılır. 7- Sonrasında eğer öğrenci staccato tekniğini hatırlamıyorsa bu sefer öğretmen staccato tekniğini anlatır ve örnekler. . 8- Öğretmen tarafından öğrencinin staccato tekniğini anladığı onaylanırsa piyanoda tekniğin uygulanmasına sıra gelir. “Legato ve Staccato Oyuncakları” parçasının staccato bölümü çaldırılır. 9- En sonunda ise “Legato ve Staccato Oyuncakları” parçasının tümü öğrenciye yeniden ama bu sefer öğretmen yardımı olmaksızın çaldırılır.

BÖLÜM III

Ölçme-Değerlendirme:	Tüm değerlendirmelerde öğretmenden gelen dönütler ve düzeltmeler kullanılmıştır. Aynı zamanda ders içindeki soru-cevaplar da öğretmen tarafından değerlendirilip varsa eksiklikler tamamlanmıştır.
----------------------	---

Ders/Sınıf Öğretmeni

...../...../.....

Uygundur.

GPÖ PİYANO DERS PLÂNI 10. DERS

BÖLÜM I:

Süre:	40 dakika
DERS	PİYANO
SINIF	1. , 2. , 3. SINIF (7, 8, 9 yaşındaki öğrenciler)

BÖLÜM II:

KAZANIMLAR	1. Piyanoya doğru oturuş ve elleri doğru tutuşu kendi söyler ve uygular. 2. Çeşitli işaretler arasından Legato ve Staccato işaretlerini tanır. 3. Legato ve staccato işaretlerini kendi cümleleriyle tanımlar. 4. Legato ve staccato tekniğini “Legato ve Staccato Oyuncakları” parçasında öğretmen yardım etmeksizin seslendirir.
ÖĞRENME-ÖĞRETME YÖNTEM VE TEKNİKLERİ	Anlatım, Gösterip Yaptırma, Soru-Cevap
KULLANILAN EĞİTİM TEKNOLOJİLERİ ARAÇ VE GEREÇLER	Piyano, ders kitabı
DERS ALANI	Okul, sınıf
ÖĞRENME-ÖĞRETME SÜRECİ	
DERSİN İŞLEYİŞİ	1- Öğretmen öğrenciye gereken doğru oturuş ve elleri doğru tutuşun nasıl olduğunu sorar. 2- Daha sonra öğrenciye çeşitli işaretleri gösterir ve aralarından hangisinin legato hangisinin staccato olduğu öğrenciye sorulur. 3- Öğrenciye sürekli seslendirdiği “Legato ve Staccato Oyuncakları” adlı parçayı öğretmen yardım etmeksizin seslendirmesi söylenir. 5- Daha sonra tüm verilen cevaplarda eğer bir eksik varsa, öğretmen öğrencinin eksikliklerine göre gerekli ders bölümünün anlatımını yapar ve örneklemelerle açıklar.

BÖLÜM III

Ölçme-Değerlendirme:	Tüm değerlendirmelerde öğretmenden gelen dönütler ve düzeltmeler kullanılmıştır. Aynı zamanda ders içindeki soru-cevaplar da öğretmen tarafından değerlendirilip varsa eksiklikler tamamlanmıştır.
-----------------------------	--

Ders/Sınıf Öğretmeni

...../...../.....
Uygundur.

EK-10
BELİRTKE TABLOSU

	Bilişsel Alan Basamakları							Duyuşsal Alan Basamakları						Psikomotor Alan Basamakları						
HEDEFLER	Bilgi	Kavrama	Uygulama	Analiz	Sentez	Değerlendirme		Alma	Tepkide bulunma	Değer verme	Örgütlenme	Niteleme (Kişilik haline getirme)		Algılama	Kurulma	Kılavuzluk yapma	Mekanikleşme	Beceri haline getirme	Duruma uydurma	Yaratma
1- Legato teriminin hangi dilde, ne anlama geldiğini bilme.	1						1- Legato ve staccato terimlerinin hangi dilde, ne anlama geldiğini öğrenmede açık olma.	1					1- Legato ve Staccato terimlerinin hangi dilde, ne anlama geldiğini algılama.	1						
2- Staccato teriminin hangi dilde, ne anlama geldiğini bilme.	1						2- Legato ve Staccato terimlerinin işaretlerini görünce tepki verme.		1				2- Legato ve Staccato terimlerinin hangi işaretlerle ifade edildiklerini tanımlama.	1						
3- Legato teriminin hangi işaretlerle ifade edildiğini bilme.		1					3- Legato ve Staccato terimlerinin müzikteki varlığına alışma.			1			3- Legato ve Staccato terimlerinin müzikte ne için kullanıldıklarını zihnine yerleştirme.	1						
4- Staccato teriminin hangi işaretle ifade edildiğini bilme.		1					4- Eseri çalarken Legato ve Staccato terimlerinin farkında olma.	1					4- Karşılaştığı her parçada Legato ve Staccato kendi kendine fark edebilme.	1						
5- Legato teriminin müzikte ne için kullanıldığını kavrama.			1				5- Legato ve Staccato tekniklerini müzik yapmadaki öneminin farkında olma.	1					5- Legato ve Staccato işaretlerini yazarak kullanma.					1		
6- Staccato teriminin müzikte ne için kullanıldığını kavrama.			1				6- Derslerin işlenmesi düzeninden hoşlanma.			1			6- Legato ve Staccato çalış tekniklerini öğretmen eşliğinde seslendirme.			1				
7- Legato terimini eser üzerinde fark etme.			1				7- Legato ve Staccato tekniklerini benimseme.				1	1	7-Öğrenilenlerin pekişmesi için kısa bir etüdü tek başına deşifre etme.				1			

8- Staccato terimini eser üzerinde fark etme.			1				8- Legato ve Staccato kavramlarını kullanmaya alışma.				1		8- Bilgisayar oyununda dinlediği müzikleri Legato ve Staccato oyuncaklarının resmini eşleştirme.						1	
9- Legato ve Staccato çalış tekniklerini yazarak ayırt etme.			1		1		9- Legato ve Staccato tekniklerini piyano çalarken kullanabilir hale gelme.				1		9- Legato ve Staccato kavramlarını beceri haline getirme.					1		
							10- Dersin işleme düzeninden hoşlanıp devamlılığa istekli olma.			1		1	10- Legato ve Staccato tekniklerini karşılaştığı parçalar üzerinde tek başına kullanabilme.						1	
							11- Ders işleme sürecinde sabırlı davranma.					1	11- Dersin sonunda Legato ve Staccato teknikleri ve işaretleri hakkında kendi fikirlerini oluşturma.							1

EK-11
ADPÖ UYGULAMA GÖRÜNTÜLERİ
Uygulamanın Ana Ekran Görüntüsü



Uygulamanın Ara Yüz Görüntüleri



EK-12
ADPÖ ANİMASYON GÖRÜNTÜLERİ

Prova Sahnesi



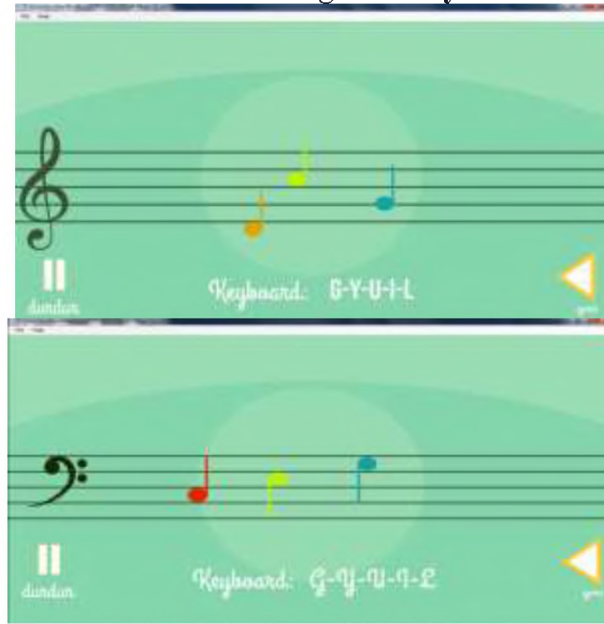
Legato Parkı Sahnesi



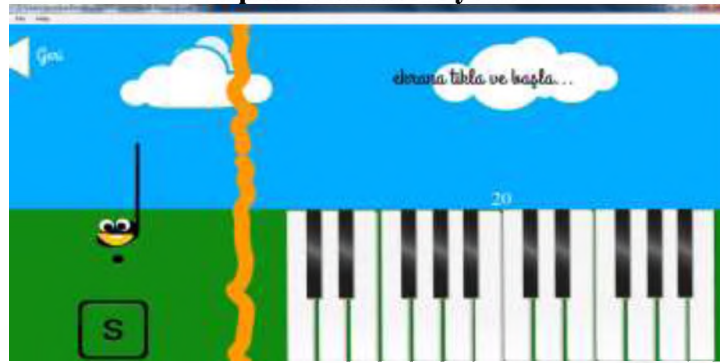
Staccato Parkı Sahnesi



EK-13
ADPÖ BİLGİSAYAR OYUNLARINDAN GÖRÜNTÜLER
Renkli Nota Yağmuru Oyunu



Zıplak Staccato Oyunu



Legato mu? Staccato mu? Dinleyerek Bulma Oyunu



EK- 14
ADPÖ YÖNTEMİNİN DİĞER MATERYALLERİNİN GÖRÜNTÜLERİ
Renkli Parmak Eldivenleri



Oyun Hamuru



EK-15
ADPÖ KİTABININ GÖRÜNTÜSÜ



BEN VE DOSTLARIMLA
PIYANO ŞEHİRİNDE BİR
YOLCULUĞA HAZIR
MISINIZ ARKADAŞLAR?

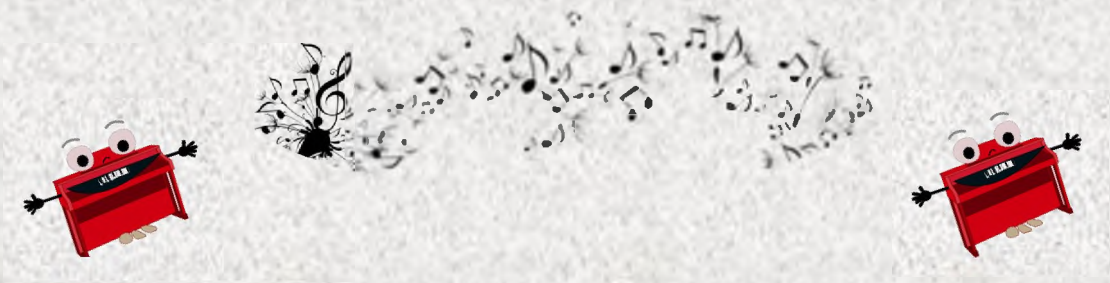


7-9 YAŞ ARASI ÇOCUKLAR İÇİN BAŞLANGIÇ AŞAMASI PİYANO ÖĞRETİMİ KİTABI

AYÇA AVCI

2018





İÇİNDEKİLER

- 1- Piyano Şehri
- 2- Piyano Taburesine nasıl otururuz?
- 3- Elleri Piyano Çalarken Tuşlar Üzerinde Nasıl Tutarız?
- 4- Piyano Tuşlarına Nasıl Basmalıyız?
- 5- Renkli Nota Yağmuru Oyunu?
- 6- Düşen Notalarla Aynı Rengi Basalım.
- 7- Müzik Ülkesinin Kahramanlarını Tanıyalım.
- 8- ***LEGATO*** Çizgisiyle Tanıştınız mı? 
- 9- ***LEGATO*** Çalmaya Hazır Mısınız?
- 10- ***LEGATO*** ve ***STACCATO*** Oyuncakları Parçası
- 11- Meryem'in Küçük Kuzusu
- 12- Ley Ley ***LEGATO***
- 13- Öğretmenimiz ***LEGATO*** Çalarken...
- 14- Bağlı Bağlı ***LEGATOLAR***
- 15- ***LEGATO*** Salıncağı
- 16- ***STACCATO*** noktasıyla Tanıştınız mı? 
- 17- ***STACCATO*** Çalmaya Hazır mısınız?
- 18- Zıplayan Sesler
- 19- Zıpla ***STACCATO*** Zıpla
- 20- Öğretmenimiz ***STACCATO*** Çalarken...
- 21- Sağdan Soldan ***STACCATO***
- 22- Üçlü ***STACCATO*** Kardeşler
- 23- ***LEGATO*** ve ***STACCATO*** El Ele
- 24- ***LEGATO*** ve ***STACCATOYU*** Dinleyelim
- 25- Duyarak ***LEGATO*** ve ***STACCATOYU*** Ayırt Edelim

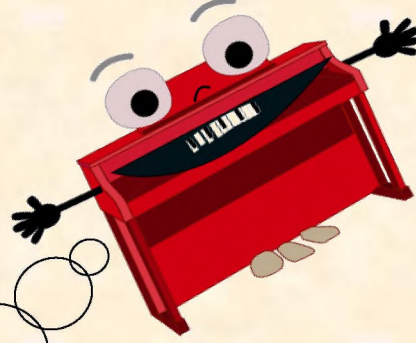
PİYANO ŞEHİRİ



PİYANO ŞEHİRİNE
HOŞGELDİNİZ! ☺



MÜZİK ÜLKESİ YOLCULUĞUNA HAZIRLIK



1. GÖREV

PİYANO
TABURESİNİN
YARISINA
OTURMALISIN!

Bu resimdekiler Prelüd ve Füg adındaki **ikiz kardeşler**. Taburelerini işte böyle paylaşmışlar. Haydi siz de **taburenizi bir başkasıyla paylaşarak** oturun bakalım dostlarım.

PRELÜD

FÜG



MÜZİK ÜLKESİ YOLCULUĞUNA HAZIRLIK



2. GÖREV

**TUŞLARA PARMAK
UÇLARINLA
BASMALISIN!**



3. GÖREV

**SOL ELİMİZİ BURAYA YERLEŞTİRELİM.
PARMAKLARIMIZIN UCUYLA RENKLİ
DÜĞMELERE BASALIM.**

**SAĞ ELİMİZİ BURAYA YERLEŞTİRELİM.
PARMAKLARIMIZIN UCUYLA RENKLİ
DÜĞMELERE BASALIM.**



4. GÖREV

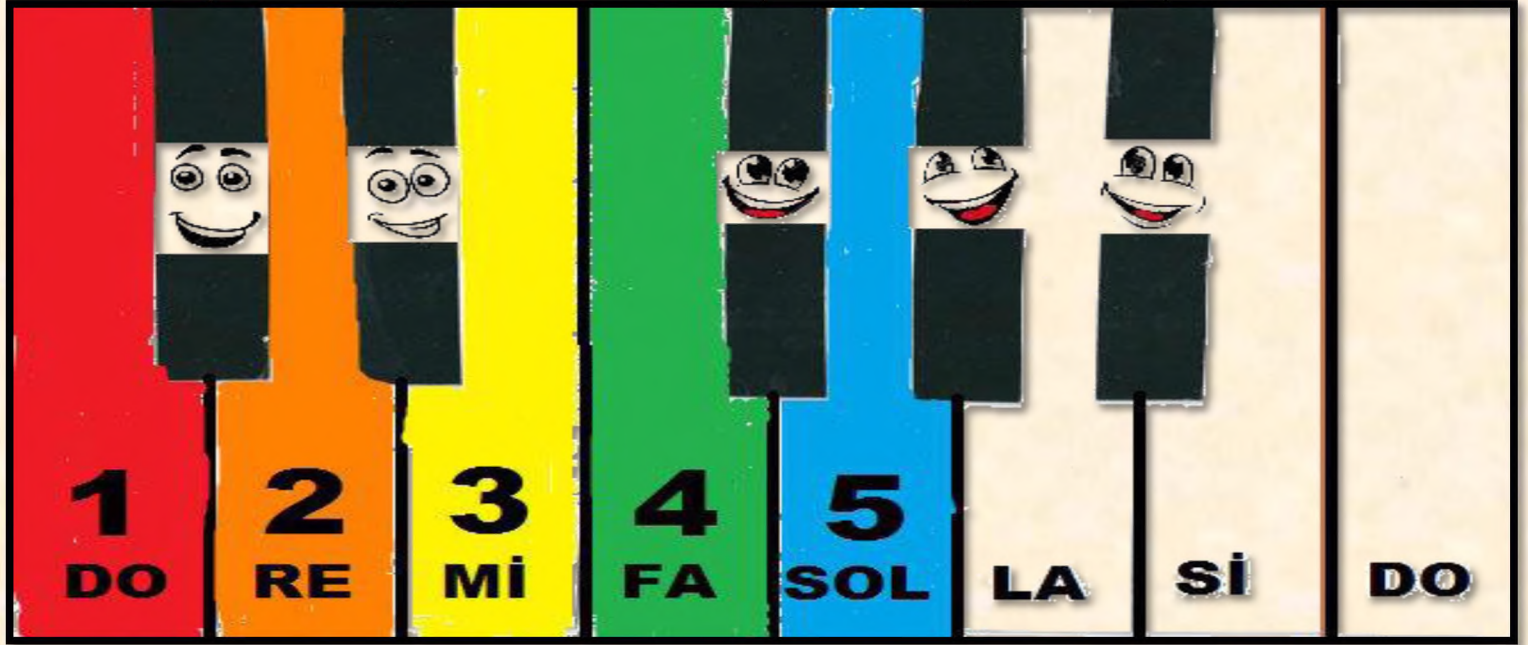
PARMAKLARIMIZI PİYANO ÜZERİNDE AŞAĞIDAKİ YERLERİNE YERLEŞTİRELİM.

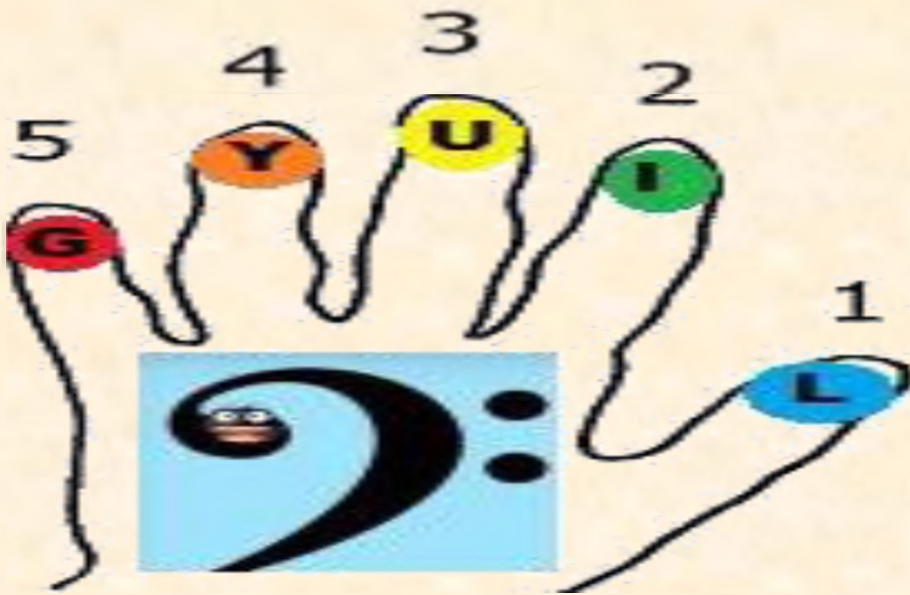
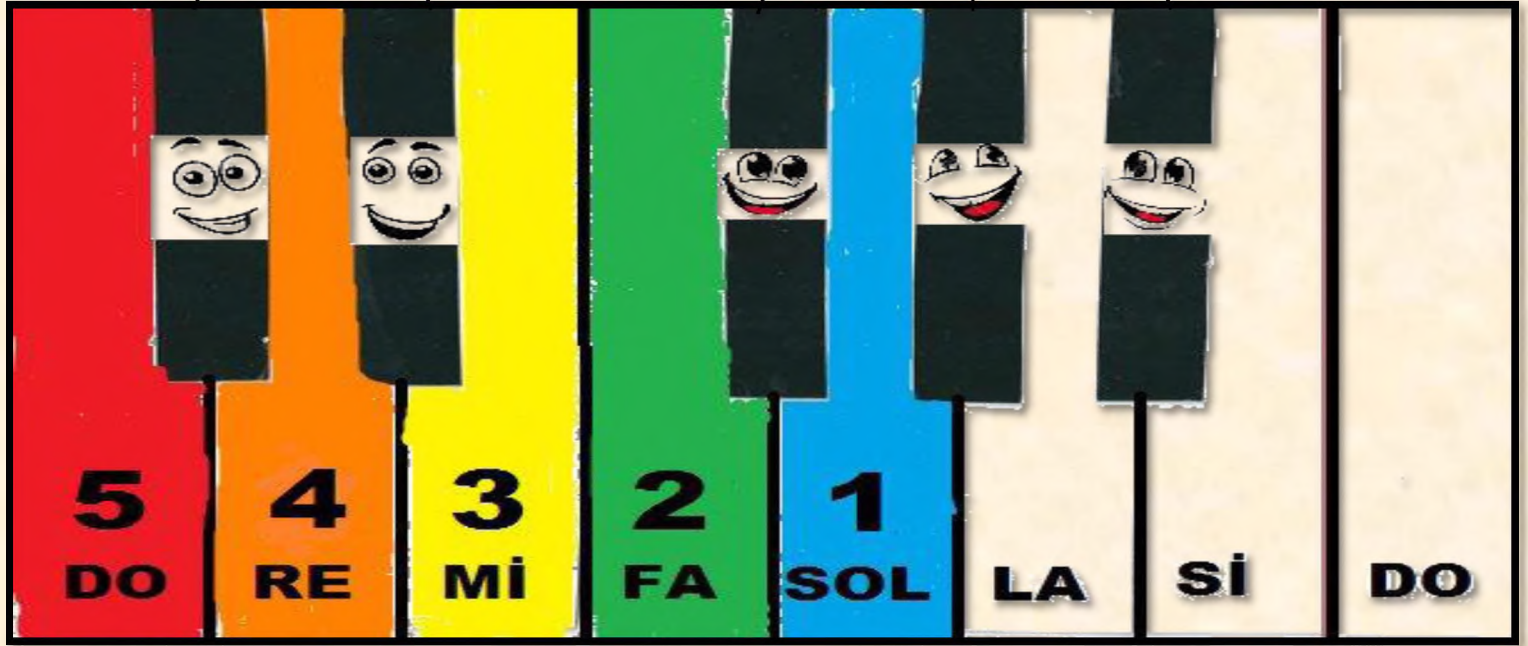
Merhabaaa... Biz

İKİZ SİYAH
TUŞLARIZ!

Merhabaaa... Biz de

ÜÇÜZ SİYAH
TUŞLARIZ!





RENKLİ NOTA YAĞMURU OYUNU



Dostum! Oyunumuz
iki aşamalı ve çok
eğlenceli bir oyun.
Önce oyunu

SAĞ elinle,

sonra da **SOL**
elinle
oynayacaksın.



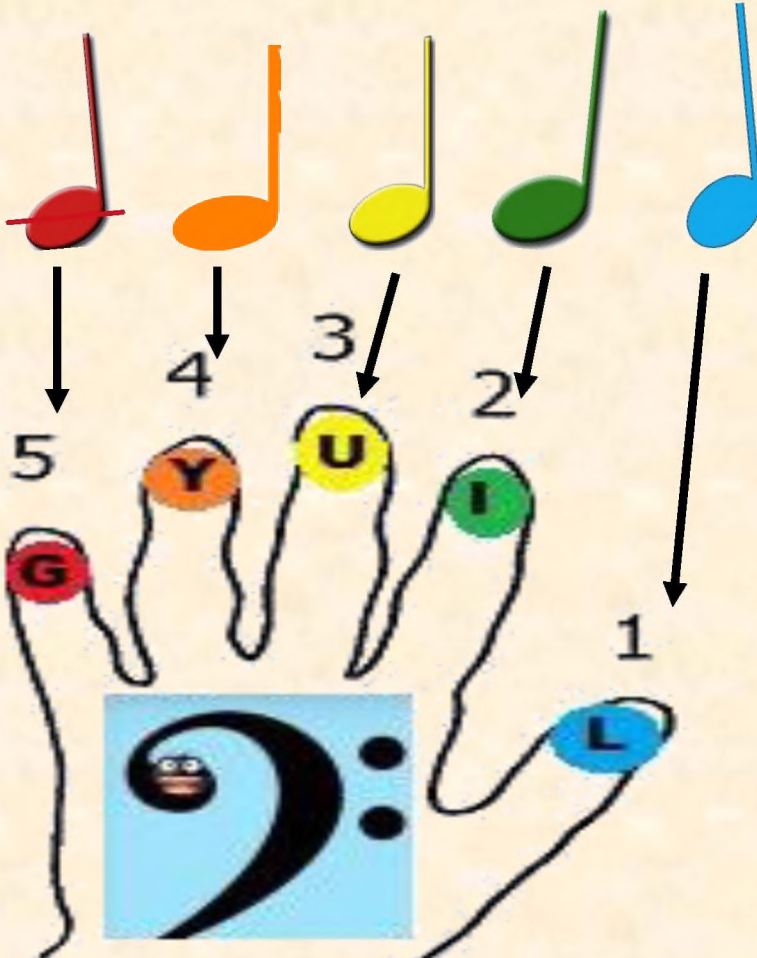
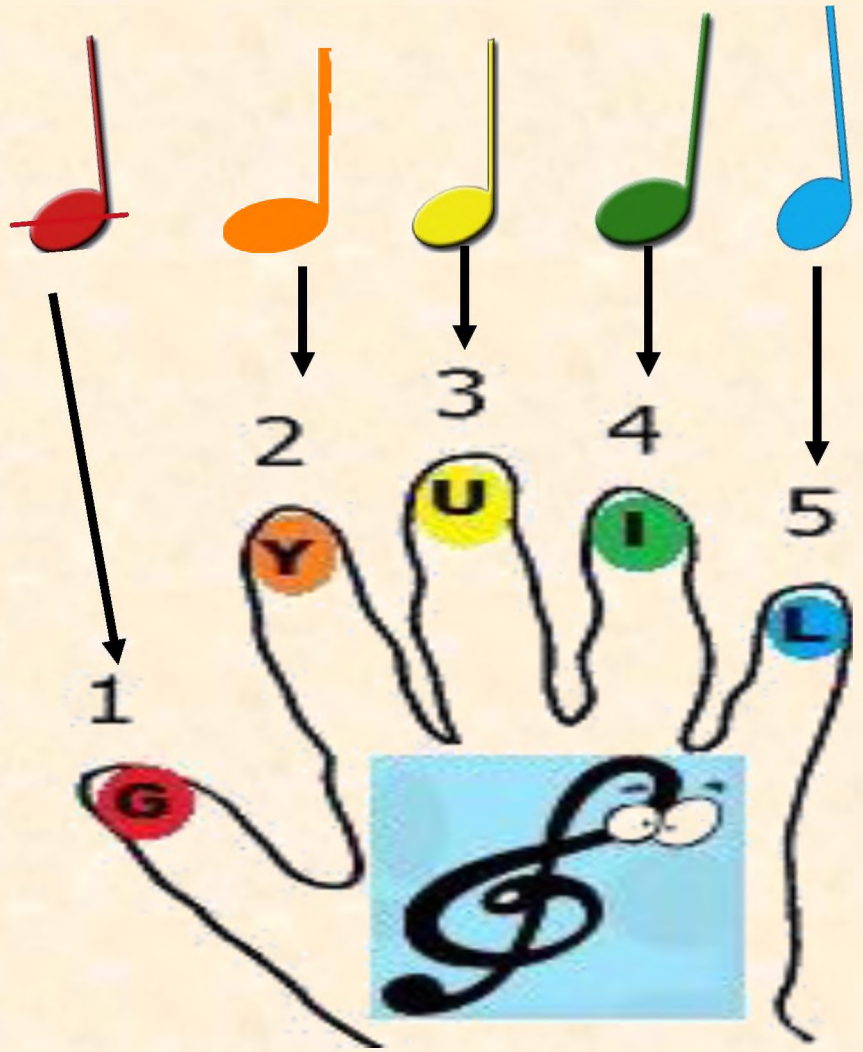
OYUNDA
PARMAKLARINI
BİLGİSAYAR
KLAVYESİNDE YANDA
YAZILI OLAN
HARFLERİN ÜZERİNE
YERLEŞTİRMELİSİN.



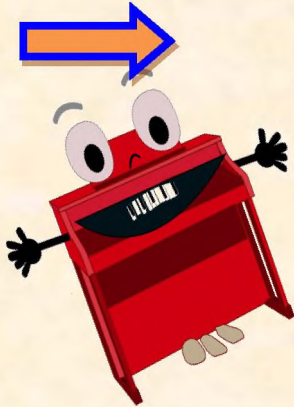
OYUNDA
PARMAKLARINI
BİLGİSAYAR
KLAVYESİNDE YANDA
YAZILI OLAN
HARFLERİN ÜZERİNE
YERLEŞTİRMELİSİN.



**HANGİ
RENKTE NOTA
DÜŞTÜYSE O
RENKTEKİ
PARMAKLA
BASMALIYIZ
CANLARIM! 😊**



MÜZİK ÜLKESİ



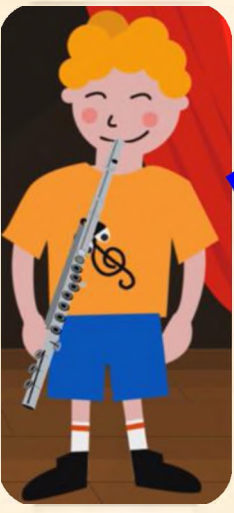
Merhaba! Ben, Müzik Ülkesi'nin başkenti olan **PIYANO ŞEHİRİ**'NİN kahramanı **ÇELESTA** !

SÜPER GÜCÜM: *Piyanoyu çalarak kötülüklerin geçemediği koruyucu bir kalkan oluşturup görünmez kalabilmektir.*

Merhaba! Ben, **BAĞLAMA** şehrinin kahramanı **TÜRKÜ** !

SÜPER GÜCÜM: *Bağlamayı hızlı çalarak zamanı yavaşlatabilmek.*





Merhaba! Ben **FLÜT** şehrinin kahramanı **PAN!**

En az yemek yemek kadar flüt çalmayı da çok severim. 😊

SÜPER GÜCÜM: *Flüt ile etkileyici sesler çıkartarak eşyaları yerinden hareket ettirebilmek.*

Merhaba! Ben **ŞAN** şehrinin kahramanı **ARYA!**

SÜPER GÜCÜM: *Her sesi çıkartabilerek şarkı söyleyebilmek.*

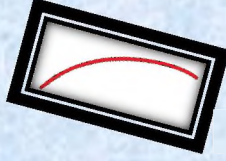


Beeeen **DİSONANS!** Sevmem müzik falan!

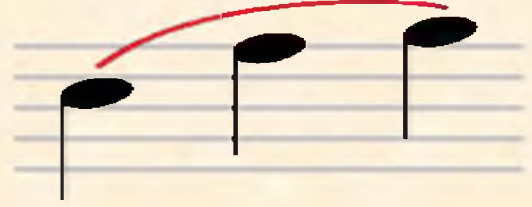
SÜPER GÜCÜM: *Müzik Ülkesi'ni yok etme arzusu!*



Hadi dostlarım. Şimdi parçanın
üzerindeki **Legato çizgilerini**



bulma zamanııı. 😊



LEGATO ve STACCATO OYUNCAKLARI

Ayça AVCI



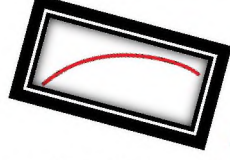
Parçadaki **LEGATO**
çizgilerini bulabildin mi
dostum?



LEGATO ÇALMAYA HAZIRLIK

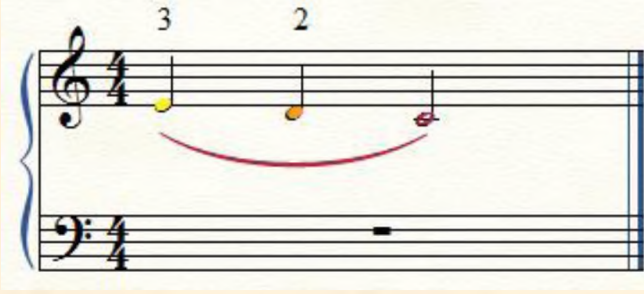


Şimdi deee **LEGATO BAĞLI**

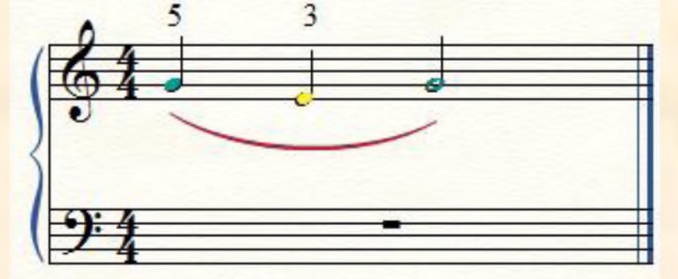


NOTALARI piyanoda
seslendirme vakti dostum.

1. ALIŞTIRMA



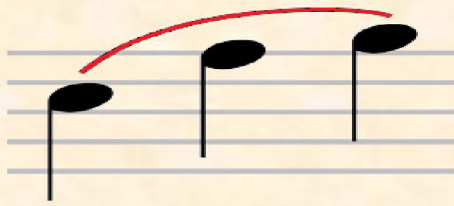
2. ALIŞTIRMA



Bağlayın gençler tüm
notalar kardeşidir. Onları

ayırmayın.





Haydi dostum! Şimdi
LEGATO ve **STACCATO**
ile müzik yapma vaktiiii....

LEGATO ve STACCATO OYUNCAKLARI

Ayça AVCI





**LEGATO ÇALMAYA DEVAM
EDELİM CANLARIIIMMM. 😊**

LEY LEY LEGATO

Ayça AVCI

5 3 2 1

2 1 3 4

9 4 2 3 2

3 2 4 5

"LEGATO"LU PARÇALAR

ÖĞRETMENİN ÇALACAĞI PARÇALAR

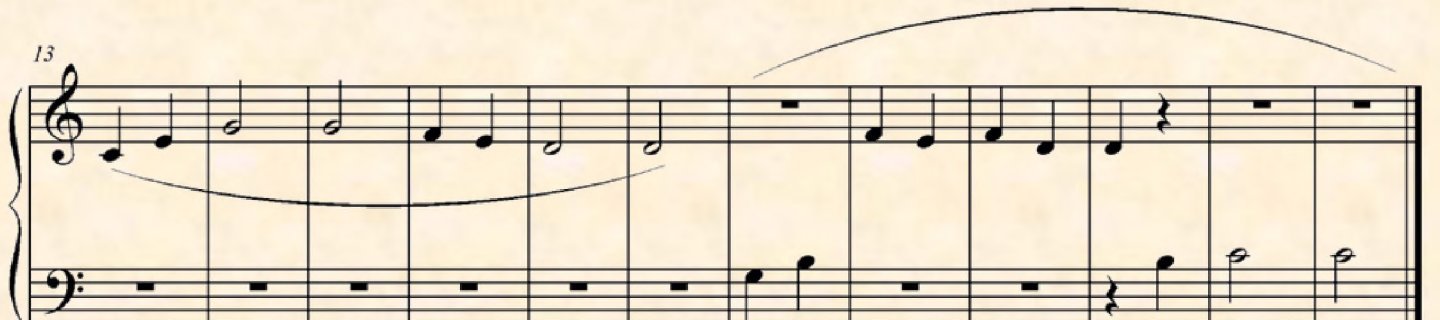
LEGATO 1

Ayça AVCI



LEGATO 2

Ayça AVCI



LEGATO ÇALMAYA DEVAAAAMM

BAĞLI BAĞLI LEGATOLAR

Ayça AVCI



LEGATO SALINCAĞI

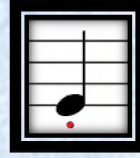
Ayça AVCI



STACCATO (Stakato)



Hadi dostlarım. Şimdi de parçanın üzerindeki **noktalı**



STACCATO

notalarını bulma zamanııı. 😊



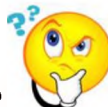
LEGATO ve STACCATO OYUNCACLARI

Ayça AVCI



Acaba parçadaki noktalı

STACCATO notalarını

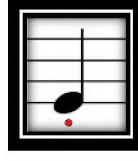


bulabildiniz mi?

STACCATO ÇALMAYA HAZIRLIK

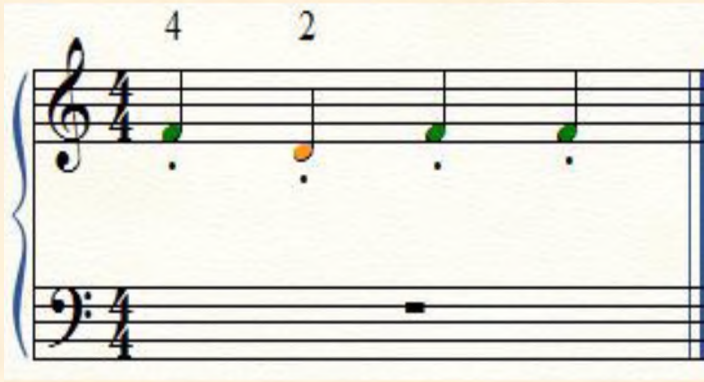


Şimdi de noktalı **STACCATO**

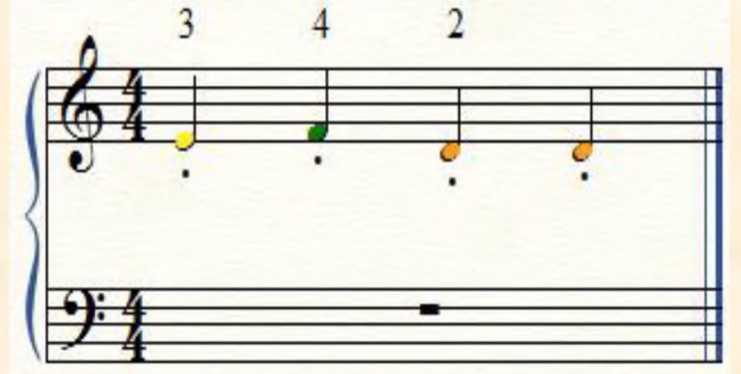


notaları piyanoda
seslendirme vakti dostum.

1. ALIŞTIRMA

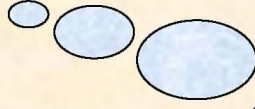


2. ALIŞTIRMA

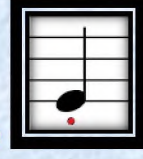


Beni çalan eller
ZIPLASIN bakalım. 😊





Hadi dostlarım. Şimdi de
parçanın üzerindeki **noktalı**



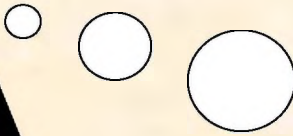
STACCATO

notalarını bulma zamanı. 😊



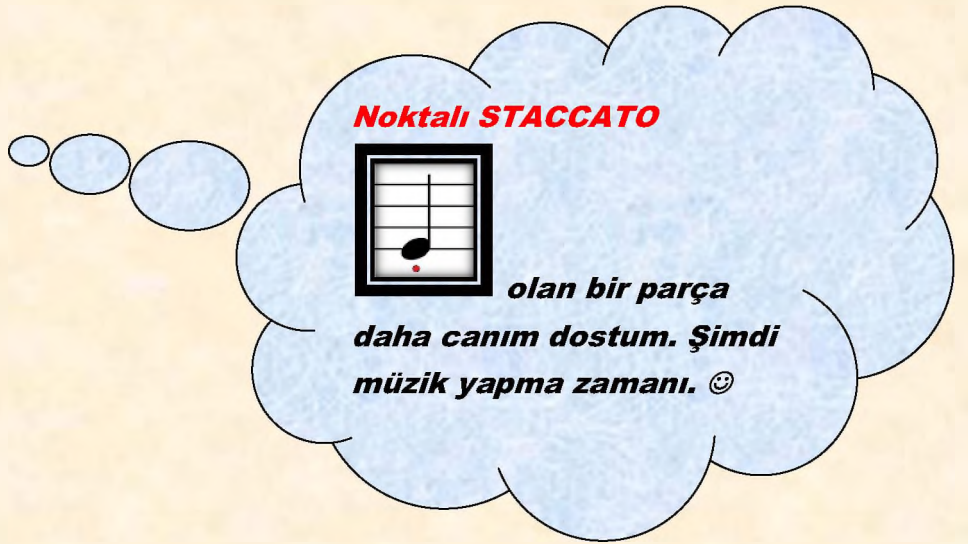
ZIPLAYAN SESLER

Ayça AVCI



Staccato noktalarını
bulduysanız artık
parçaları çalmaya
başlayalım mı canım?





Ayça AVCI

A musical score for a piano piece titled "The Little Boat". The score is written for two staves, Treble and Bass, in 4/4 time. The melody is in the Treble staff, and the accompaniment is in the Bass staff. The key signature is one flat (B-flat). The score consists of 8 measures. The melody starts on a whole note G4, followed by a half note F#4, a quarter note E4, and a quarter note D4. The accompaniment starts on a whole note G3, followed by a half note F#3, a quarter note E3, and a quarter note D3. The melody continues with a half note C#4, a quarter note B3, and a quarter note A3. The accompaniment continues with a half note C#3, a quarter note B2, and a quarter note A2. The melody ends with a half note G4, and the accompaniment ends with a half note G3. The score is marked with fingerings: 5, 2, 5, 4, 1 for the Treble staff and 5, 4, 2 for the Bass staff. The score is also marked with a blue bracket on the left side, indicating the piano part.

"STACCATO" LU PARÇALAR

ÖĞRETMENİN ÇALACAĞI PARÇALAR

STACCATO 1

Ayça AVCI



STACCATO 2

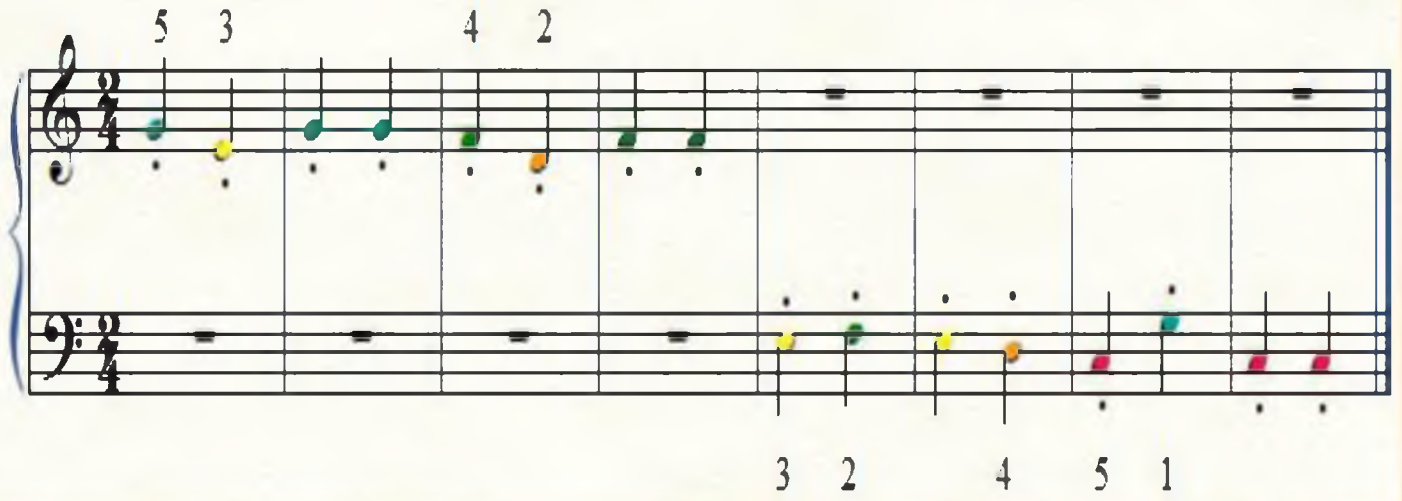
Ayça AVCI



STACCATO ÇALMAYA DEVAAAAMT :)

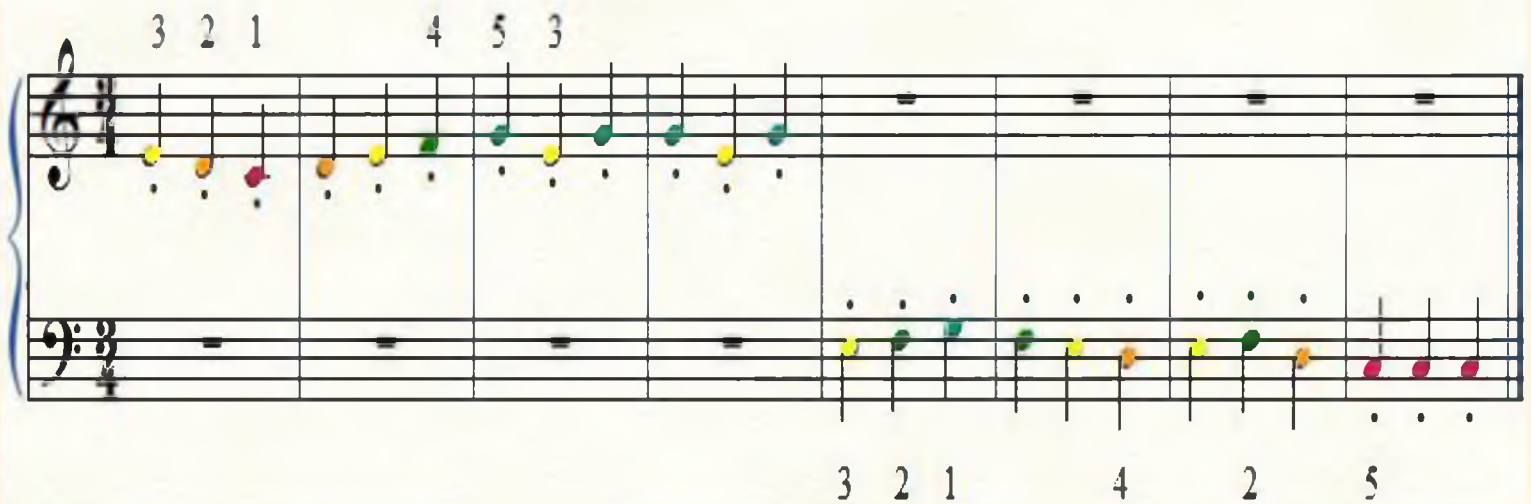
SAĞDAN SOLDAN STACCATO

Ayça AVCI



ÜÇLÜ STACCATO KARDEŞLER

Ayça AVCI





LEGATO ve STACCATO EL ELE

Ayça AVCI





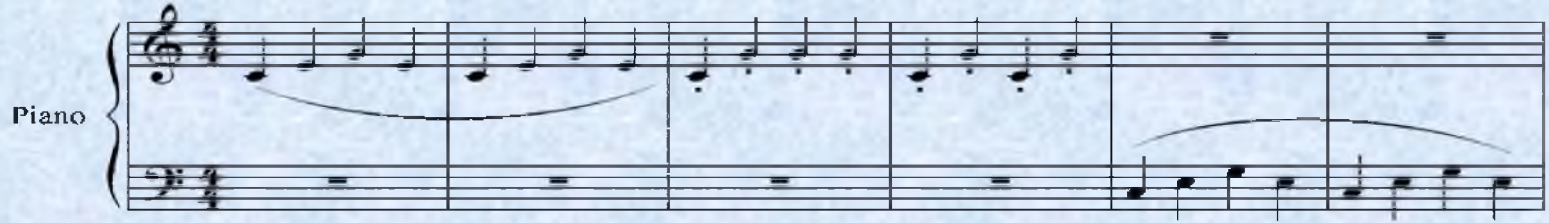
DUYDUNUZ MUUUUU?



Aşağıdaki parçayı öğretmeninizden dinleyin ve **LEGATO** notalarla **STACCATO** notaları duyarak tanımaya çalışın.

LEGATO BAGLAR STACCATO ZIPLAR

Ayça AVCI



DİNLEMeye DEVAM!

ÜÇLÜ BAGLA ÜÇLÜ ZIPLA

Ayça AVCI





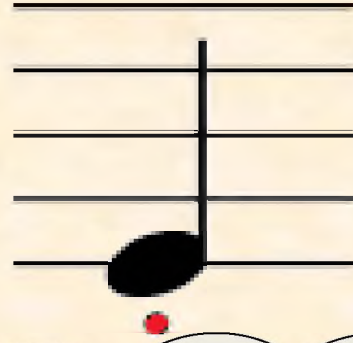
NELER DUYUYORSUN?



LEGATO MU?



STACCATO MU?



Merhaba canımmmm! Şimdiki oyunda
duyduğun müziklerin **LEGATO** mu
yoksa **STACCATO** mu olduklarına
karar vererek, müzikleri doğru
oyuncaklarla eşleştirebilmelisin.

İYİ ŞANSLAAAR!! 😊



EK- 16
DERSLERDEN GÖRÜNTÜLER



EK- 17
Etik Kurul Raporu Uygulama İzin Belgesi

	T.C. DOKUZ EYLÜL ÜNİVERSİTESİ REKTÖRLÜĞÜ Öğrenci İşleri Daire Başkanlığı			
Sayı : 47855647-804.01-E.995 Konu : Tez Uygulaması		16/01/2018		
EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ MÜDÜRLÜĞÜNE				
İlgi : a) 15.11.2017 tarihli ve 67493393-302.08.01-2087 sayılı yazınız. b) Karşıyaka Belediye Başkanlığı Kültürel ve Sosyal İşler Müdürlüğü'nün 10.01.2018 tarihli ve 31673748-804.01-E.658 sayılı yazısı.				
Enstitünüz Güzel Sanatlar Eğitimi Anabilim Dalı Müzik Öğretmenliği Doktora Programı öğrencisi Ayça AVCI'nın "7-9 Yaş Arası Çocuklar İçin Animasyon Destekli Piyano Öğretim Yöntemi" konulu tez çalışması kapsamında uygulama yapmasına izin verildiğine ilişkin Karşıyaka Belediye Başkanlığı Kültür ve Sosyal İşler Müdürlüğü'nden alınan ilgi (b) yazı fotokopisi ekte gönderilmektedir. Bilgilerini ve gereğini arz ederim.				
<i>e-imzalıdır</i> Metin ÇAĞLAR Öğrenci İşleri Daire Başkanı				
Ek: İlgi (b) yazı (1 sayfa)				
<table border="0" style="width: 100%;"> <tr> <td style="width: 60%;"> Adres: Çarşıbaşı Bulvarı No:144 35230 Alsancak İZMİR Telefon: 02324121426 Fax: 02324121433 E-Posta: o.ozkan@deu.edu.tr Elektronik Ad: www.deu.edu.tr Kay Adresi: dokuzeyluluniversitesi@hu01.trg.tr </td> <td style="width: 40%; text-align: right;"> Bilgi için irihet: Özlem ÖZKAN Bilgiye İhtiyaç  </td> </tr> </table>			Adres: Çarşıbaşı Bulvarı No:144 35230 Alsancak İZMİR Telefon: 02324121426 Fax: 02324121433 E-Posta: o.ozkan@deu.edu.tr Elektronik Ad: www.deu.edu.tr Kay Adresi: dokuzeyluluniversitesi@hu01.trg.tr	Bilgi için irihet: Özlem ÖZKAN Bilgiye İhtiyaç 
Adres: Çarşıbaşı Bulvarı No:144 35230 Alsancak İZMİR Telefon: 02324121426 Fax: 02324121433 E-Posta: o.ozkan@deu.edu.tr Elektronik Ad: www.deu.edu.tr Kay Adresi: dokuzeyluluniversitesi@hu01.trg.tr	Bilgi için irihet: Özlem ÖZKAN Bilgiye İhtiyaç 			
Bu belge 5070 sayılı elektronik imza kanununa göre güvenli elektronik imza ile imzalanmıştır. Elektronik belge doğrulama adresi: http://ebys.deu.edu.tr/docuplus/SigCheck.aspx?FileDocID=1c7b6658-e252-4045-afcf-1c556a431954				

10 Oca 2018 13:26 HP Faks

sayf 1

KAYIT



T.C.
KARŞIYAKA BELEDİYE BAŞKANLIĞI
Kültür ve Sosyal İşler Müdürlüğü



Sayı : 31673748-804.01-E.658
Konu : Ayça Avcı'nın Tez Uygulanması

10/01/2018

DOKUZ EYLÜL ÜNİVERSİTESİ REKTÖRLÜĞÜNE
Öğrenci İşleri Daire Başkanlığı

İlg: 17/11/2017 tarihli ve 47855647-302.08.01 -E.13393 sayılı yazınız.

İlgi yazınızda Üniversitemiz Eğitim Bilimleri Enstitüsü Güzel Sanatlar Eğitimi Anabilim Dalı Müzik Öğretmenliği Doktora programı öğrencisi Ayça AVCI'nın "07 - 09 yaş arası çocuklar için Animasyon destekli piyano öğretim yöntemi" konulu tez çalışmasının uygulamasını Konservatuar Birliğimizde yapılması esgiasındır. Komisyon ilgili mekan ve öğrenci desteği verilmiştir.

Bilgilerinizi arz ederim.

e-imza
Murat ÖZEL
Başkan Yardımcısı

BELGENİN ASLI
ELEKTRONİK İMZALIDIR

D. E. Ü. REKTÖRLÜK GELEN NO
11.01.2018 15.18 - 3434



Adres: Doç. Dr. Bahriye Üçok Bulvarı No:5 Karşıyaka/İZMİR
Telefon: 0232 399 4000 Faks: 0232 399 4366

e-posta: netil.ozel@karisyaka.bel.tr <http://www.karisyaka.bel.tr>

Emine ATMACA
Dahili:

5070 sayılı Elektronik İmza Kanunu'na uygun olarak Güvenli Elektronik İmza ile iletmiştir.
Evrak teyidi <https://dhs.karisyaka.bel.tr/torgu/vergula.aspx> adresinden 167E-TS01-EOHP kodu ile yapılabılır.

EK- 18

DOKUZ EYLÜL ÜNİVERSİTESİ EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ
YÜKSEK LİSANS/DOKTORA TEZ ÇALIŞMASI ORJİNALLIK RAPORU

Tarih: 12/02/2018

Tez Başlığı:
7-9 Yaş Arası Çocuklar İçin "Animasyon Destekli Piyano Öğretim Yöntemi"

Yukarıda başlığı belirtilen tez çalışmamın a) Kapak sayfası, b) İçindekiler ve Giriş, c) Ana bölümler ve d) Sonuç kısımlarından oluşan toplam 253 sayfalık kısmına ilişkin, 12/02/2018 tarihinde **tez danışmanım tarafından** Dokuz Eylül Üniversitesi Kütüphane ve Dokümantasyon Daire Başkanlığı'nın sağladığı İntihal Tespit Programından (Turnitin-Tez İntihal Analiz Programı) aşağıda belirtilen **filtreleme tiplerinden biri** (uygun olanı işaretleyiniz) uygulanarak alınmış olan orijinallik raporuna göre, tezim **benzerlik oranı % 16'dır.**

• <http://www.kutuphane.deu.edu.tr/turnitin-tez-intihal-analiz-programi/> adresindeki Tez İntihal Analiz Programı Kullanım Kılavuzunu okudum ☒

Filtreleme Tipi 1(Maksimum %15): ☐ **Filtreleme Tipi 2(Maksimum %30):** ☒

☐ Kabul/Onay ve Bildirim sayfaları hariç, ☐ Kaynakça hariç, ☐ Alıntılar dâhil, ☐ A1b (6) kelimeden daha az örtüşme içeren metin kısımları hariç.	☒ Kabul/Onay ve Bildirim sayfaları hariç, ☒ Kaynakça dâhil, ☒ Alıntılar dâhil.
---	--

EK 1- İntihal Tespit Programı Raporu İLK SAYFA Çıktısı: ☒

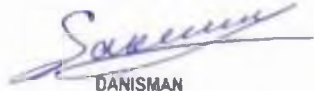
EK 2- İntihal Tespit Programı Raporu (Tümü) Cd İçinde: ☒

Dokuz Eylül Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Tez Çalışması Orijinallik Raporu Uygulama Esaslarını inceledim ve yukarıda belirtilen azami benzerlik oranlarına göre tez çalışmamın herhangi bir intihal içermediğini, aksinin tespit edileceği muhtemel durumda doğabilecek her türlü hukuki sorumluluğu kabul ettiğimi ve yukarıda vermiş olduğum bilgilerin doğru olduğunu beyan ederim.

Gereğini saygılarımla arz ederim.

Adı Soyadı: Ayça AVCİ
Öğrenci No: 2013950143
Anabilim Dalı: Güzel Sanatlar Eğitimi
Programı: Müzik Öğretmenliği Doktora
Statüsü: Yüksek Lisans ☐ Doktora ☒

ÖĞRENCİ
Ayça AVCİ


DANIŞMAN
Prof. Dr. Ş. Nergiz ŞAKIRZADE SARI

Açıklamalar

1: Bu formu teslim etmeden önce süren bilgileri uygun bulduğunuz (1/1) işaretleyerek doldurmuşuz.
 Kullanıcı göre ve konusunda sorun yaşanması durumunda Üniversitemiz Merkez Kütüphanesinde bulunan Turnitin yetkilisine (Atış Tel: +90 (232) 3618026 veya turnitin@deu.edu.tr) başvurulur.

2: Yüksek Lisans/Doktora "Tez Çalışması Orijinallik Raporu" formu teze dillenen ve elektronik nüshasının içersinde ekler kısmında yer alır.

3: Tez savunmasında düzeltilme alınması durumunda bu form güncellenmek yeniden hazırlanır.

4: Turnitin-Tez İntihal Analiz Programına yüklenen Dosya Başlığı (document file) olarak **tez başlığının tamamı**, Yazar Adı (author's first name) olarak **öğrencinin adı**, Yazar Soyadı (author's last name) olarak **öğrencinin soyadı** bilgisi girilir.