



T.C İNÖNÜ ÜNİVERSİTESİ

EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ

GÜZEL SANATLAR EĞİTİMİ ANABİLİM DALI

MÜZİK EĞİTİMİ BİLİM DALI

**Online Eğitimde Oyun ve Etkinlik Temelli Müzik Dersi Öğretim Programının
İlkokul Öğrencilerinin Akademik Başarıları Üzerindeki Etkisi**

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Aybüke İMER

Malatya, 2023

T.C.
İNÖNÜ ÜNİVERSİTESİ
EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ
GÜZEL SANATLAR EĞİTİMİ ANA BİLİM DALI
MÜZİK EĞİTİMİ BİLİM DALI


**Online Eğitimde Oyun ve Etkinlik Temelli Müzik Dersi Öğretim Programının
İlkokul Öğrencilerinin Akademik Başarıları Üzerindeki Etkisi**

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Aybüke İMER

Danışman: Dr. Öğr. Üyesi Betül KARAGÖZ DURSUN

Malatya, 2023

	KABUL ONAY FORMU	Doküman No	İNÜ-KYS-FRM-142
		Yayın Tarihi	19.08.2019
Revizyon No			
Revizyon Tarihi			
İNÖNÜ ÜNİVERSİTESİ			

**İNÖNÜ ÜNİVERSİTESİ
EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ MÜDÜRLÜĞÜ**

**ONLINE EĞİTİMDE OYUN VE ETKİNLİK TEMELLİ MÜZİK DERSİ ÖĞRETİM
PROGRAMININ İLKOKUL ÖĞRENCİLERİNİN AKADEMİK BAŞARILARI
ÜZERİNDEKİ ETKİSİ**

YÜKSEK LİSANS TEZİ

DANIŞMAN

Dr. Öğr. Üyesi Betül Karagöz DURSUN

HAZIRLAYAN

AYBÜKE İMER

Jürimiz tarafından 31/08/2023 tarihinde yapılan tez savunma sınavı sonucunda bu tez **oybirliği /oyçokluğu** ile başarılı bulunarak Güzel Sanatlar Eğitimi Anabilim Dalı Yüksek Lisans Tezi olarak kabul edilmiştir.

Jüri Üyelerinin Unvanı Adı Soyadı

İmza

1. Doç. Dr. Ali Korkut ULUDAĞ

2. Doç. Dr. Ozan EROY

3. Dr. Öğr. Üyesi Betül Karagöz DURSUN

O N A Y

Bu tez, İnönü Üniversitesi Lisansüstü Eğitim-Öğretim Yönetmeliği'nin ilgili maddeleri uyarınca yukarıdaki jüri üyeleri tarafından kabul edilmiş ve Enstitü Yönetim Kurulu'nun .../.../20... tarih ve 20.../..... sayılı Kararıyla da uygun görülmüştür.

Doç. Dr. Eyüp İZCİ

Enstitü Müdürü

ONUR SÖZÜ

Dr. Öğr. Üyesi Betül KARAGÖZ DURSUN danışmanlığında yüksek lisans tezi olarak savunduğum “**Online Eğitimde Oyun ve Etkinlik Temelli Müzik Dersi Öğretim Programının İlkokul Öğrencilerinin Akademik Başarıları Üzerindeki Etkisi**” başlıklı tezimde bilimsel ve etik kurallara aykırı düşecek bir yardıma başvurmaksızın tarafımdan yazıldığını ve yararlandığım tüm yapıtların hem metin içinde hemde kaynakçada yöntemine uygun şekilde gösterilenlerden oluştuğunu beyan eder ve bunu onurumla doğrularım.

Aybüke İMER

ÖNSÖZ

Çocuklarda yeme, içme, barınma gibi temel ihtiyaçlardan sonra oyun gelmektedir. Çocuklar okulda, evde, sokakta kısacası her yerde her zaman oyun oynayabilmektedirler. Sosyal, duygusal, fiziksel birçok yönden bireyi geliştiren oyun, ilkokul dönemindeki çocuklar için vazgeçilmez bir eğlence aracıdır. Bu bağlamda eğlence aracını müzik eğitime katmak, müzik dersini eğlenceli kılarken aynı zamanda kalıcı öğrenmeyi de sağlamış olacaktır. Böylelikle daha etkili ve verimli bir müzik eğitimi ortaya çıkacaktır. İlköğretimde verilen müzik eğitimi genel müzik eğitimidir. Bu araştırmada, araştırmacı tarafından müzik öğretim programında yer alan kazanımlara uygun, oyun ve etkinlikler tasarlanmıştır. Alana katkı sağlamak amacıyla, tasarlanan bütün oyun ve etkinliklerin görselleri, planları ve sunumları eklerde paylaşılmıştır. Müziği herkese, her çocuğa sevdirmek araştırmacının temel amacını oluşturmaktadır.

Araştırma sürecinde hem lisans hem de yüksek lisans eğitimim boyunca benden desteğini esirgemeyen, her problemde moral ve motivasyon veren değerli tez danışmanım Dr. Öğr. Üyesi Betül KARAGÖZ DURSUN' a saygı, sevgi ve teşekkürlerimi sunarım.

Tez savunma jürimde bulunan değerli hocalarım Doç. Dr. Ali Korkut ULUDAĞ ve Doç. Dr. Ozan EROY'a, değerli bilgilerini benimle paylaşarak tezime kattıklarından dolayı teşekkür ederim.

Çalışmanın uygulama sürecinde yardımlarını esirgemeyen okul yöneticilerine, öğretmenlere ve öğrencilere, araştırma konumu seçerken bana ilham olan, bu zamana kadar tanıdığım tüm öğrencilerime teşekkür ederim.

Tez yazma sürecimde her türlü yol gösteren, moral ve motivasyon veren çocuk gelişimci annem Bilge İMER'e, yardıma ihtiyaç duyduğum her an yanımda olan, kardeşlerim Aybala İMER ve Ayçıl İMER'e ve eğitim hayatım boyunca maddi manevi hiçbir desteğini esirgemeyen babam Ahmet İMER'e teşekkür ederim.

Aybüke İMER

ÖZET

ONLİNE EĞİTİMDE OYUN VE ETKİNLİK TEMELLİ MÜZİK DERSİ ÖĞRETİM PROGRAMININ İLKOKUL ÖĞRENCİLERİNİN AKADEMİK BAŞARILARI ÜZERİNDEKİ ETKİSİ

İMER, Aybuke

Yüksek Lisans, İnönü Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü

Müzik Eğitimi Bilim Dalı

Tez Danışmanı: Dr. Öğr. Üyesi Betül KARAGÖZ DURSUN

Ekim-2023

Bu araştırmada, online eğitimde oyun ve etkinlik temelli müzik dersi öğretim programının ilkokul öğrencilerinin akademik başarıları üzerindeki etkisinin ortaya konması amaçlanmıştır. Çalışmada araştırmacı tarafından ilkokul 4. Sınıf Müzik Dersi Öğretim Programı derinlemesine incelenerek programdaki konu ve kazanımlara uygun oyun ve etkinlikler hazırlanmıştır. Online eğitim sürecinde müzik eğitimi derslerinin hem daha eğlenceli hem de daha verimli geçmesini sağlayarak, çocuklara müzik dersini sevdirmek ve müzik dersinde kalıcı öğrenmeyi sağlamak için hazırlanan oyun ve etkinlikler, müzik eğitiminde öğretilmesi hedeflenen kazanımlarla ilgili materyallerden oluşmaktadır. Hazırlanan oyun ve etkinlikler online öğretime uygun şekilde bilgisayar karşısında senkron olarak gerçekleştirilmiştir. Araştırma, yarı deneysel desene göre tasarlanmıştır. Çalışma kapsamında; 10 hafta boyunca süren oyun ve etkinlik temelli uygulamalardan veri toplamak amacıyla “Müzik Dersi Başarı Testi” ve Kişisel Bilgi Formu” kullanılmıştır. Çalışmanın nicel boyutunda sontest kontrol gruplu deneysel desen kullanılmıştır. Yapılan çalışma sonucunda, sontest puanlarına göre uzaktan müzik eğitimi derslerinde kullanılan oyun ve etkinlik temelli uygulamaların öğrencilerin akademik başarıları üzerindeki etkisi istatistiksel açıdan değerlendirilmiştir. Araştırmadan elde edilen bulgular şunlardır; Deney ve kontrol grubu öğrencilerinin başarı ön test puanları arasında istatistiksel açıdan anlamlı bir fark bulunamamıştır $t(27.32) = 1.05, p = .30$; Deney grubu öğrencilerinin başarı ön test ve son test puanları arasında istatistiksel açıdan anlamlı bir fark olup olmadığı incelenmiştir. Deney grubu öğrencilerinin ön test puanının son test

puanından anlamlı olarak düşük olduđu sonucuna ulařılmıştır ($p = .016$); Kontrol grubu öğrencilerinin başarı ön test ve son test puanları arasında istatistiksel açıdan anlamlı bir fark bulunamamıştır ($p = .385$); Deney grubu ($Md=66$) ve kontrol grubu ($Md= 53$) öğrencilerinin başarı son test puanları arasında istatistiksel açıdan anlamlı bir fark tespit edilmiştir. Buna göre, deney grubu öğrencilerine uygulanan 10 haftalık oyun ve etkinlik temelli müzik dersi öğretim programının öğrencilerin akademik başarısına önemli ölçüde etkisi olduđu söylenebilir.

Anahtar Kelimeler: Online Müzik Eğitimi, Oyun Temelli Öğrenme, Akademik Başarı.



ABSTRACT

THE EFFECT OF GAME AND ACTIVITY BASED MUSIC LESSON TEACHING PROGRAM ON THE ACADEMIC ACHIEVEMENT OF ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS IN ONLINE EDUCATION

İMER, Aybüke

M.Sc., İnönü University, Institute of Educational Sciences

Music Teaching Department

Thesis Advisor: Assist. Prof. Dr. Betül KARAGÖZ DURSUN

October -2023

In this study, it was aimed to reveal the effect of the game and activity-based music lesson curriculum in online education on the academic achievement of primary school students. In the study, the researcher examined the primary school 4th grade music course curriculum in depth and prepared games and activities suitable for the subjects and achievements in the program. The games and activities prepared to make music education lessons more fun and more productive in the distance online education process, to make children love music lessons and to provide permanent learning in music lessons consist of materials related to the achievements aimed to be learned in music education. The prepared games and activities were carried out synchronously in front of the computer in accordance with online teaching. The research was designed according to a quasi-experimental design. Within the scope of the study; "Music Lesson Achievement Test" and Personal Information Form" were used to collect data from the game and activity-based practices that lasted for 10 weeks. In the quantitative dimension of the study, posttest control group experimental design was used. As a result of the study, the effect of game and activity-based applications used in distance music education courses on students' academic achievement was statistically evaluated according to posttest scores. The findings were presented in tables and interpreted. At the end of the research, the results obtained from the findings were listed and various suggestions were made in line with the results. The findings obtained are as follows; There was no statistically significant difference between the achievement pretest scores of the experimental and

control group students $t(27.32) = 1.05, p = .30$; It was examined whether there was a statistically significant difference between the achievement pre-test and post-test scores of the experimental group students. It was concluded that the pre-test score of the experimental group students was significantly lower than the post-test score ($p = .016$); There was no statistically significant difference between the achievement pretest and posttest scores of the control group students ($p=.385$); A statistically significant difference was found between the achievement posttest scores of the experimental group ($Md=66$) and control group ($Md=53$) students. Accordingly, it can be said that the 10-week game and activity-based music lesson teaching program applied to the experimental group students had a significant effect on the academic achievement of the students.

Keywords: Online Music Education, Game-Based Learning, Academic Achievement.

İÇİNDEKİLER

ONUR SÖZÜ	iii
ÖNSÖZ	iv
ÖZET	v
ABSTRACT.....	vii
İÇİNDEKİLER	ix
RESİMLER LİSTESİ.....	xii
GRAFİKLER LİSTESİ.....	xiii
TABLolar LİSTESİ	xiv
EKLER LİSTESİ.....	xv
BÖLÜM 1	1
1. GİRİŞ	1
1.1.Problem Durumu	1
1.2. Problem Cümlesi.....	2
1.3. Alt Problemler.....	3
1.4. Araştırmanın Amacı	3
1.5. Araştırmanın Önemi.....	4
1.6. Sayıtlar	5
1.7. Araştırmanın Sınırlılıkları	5
1.8. Tanımlar	5
BÖLÜM 2	6
2. KURAMSAL BİLGİLER VE İLGİLİ ARAŞTIRMALAR.....	6
2.1. Online Eğitim	6
2.2. Müzik ve Müzik Eğitimi	8
2.2.1. İlköğretimde Müzik Eğitimi.....	9
2.2.2.Müzik Öğretim Programı	11
2.3. Oyun.....	16
2.3.1. Oyunun Çocuk Gelişimi Üzerindeki Etkileri.....	18
2.3.1.1. Fiziksel-Motor Gelişime Etkisi.....	19
2.3.1.2. Zihinsel-Bilişsel Gelişime Etkisi	20
2.3.1.3. Duygusal Gelişime Etkisi	21

2.3.1.4. Sosyal Gelişime Etkisi.....	22
2.3.2. Oyun ve Etkinlik Temelli Öğrenme.....	23
2.4. İlköğretimde Müzik Eğitiminde Kullanılan Öğretim Yöntemleri	24
2.4.1 Genel Müzik Öğretim Yöntemleri	25
2.4.2. Özel Müzik Öğretim Yöntemleri	26
2.4.3. Özgül Müzik Öğretim Yöntemleri.....	27
2.5. Müzik Öğretim Yaklaşımları	28
2.5.1. Orff Yaklaşımı	28
2.5.2. Kodaly Yöntemi.....	29
2.5.3. Dalcroze Yöntemi	29
2.5.4. Suzuki Yöntemi.....	30
2.6. İlgili Araştırmalar.....	32
BÖLÜM 3	34
3. YÖNTEM.....	34
3.1. Araştırma Modeli	34
3.2. Çalışma Grubu	35
3.3. Veri Toplama Araçları	41
3.3.1. Kişisel Bilgi Formu.....	41
3.3.2. Socratic Uygulaması ve Müzik Başarı Testi.....	42
3.3.3. Uzman Görüş Formu.....	45
3.4. Deneysel Uygulama ve Veri Toplama Süreci	45
3.5. Verilerin Analizi.....	55
BÖLÜM 4	56
4. BULGULAR VE YORUMLAR.....	56
4.1. Araştırmanın Birinci Alt Problemine Yönelik Bulgular ve Yorum	56
4.2. Araştırmanın İkinci Alt Problemine Yönelik Bulgular ve Yorum.....	57
4.3. Araştırmanın Üçüncü Alt Problemine Yönelik Bulgular ve Yorum.....	58
4.4. Araştırmanın Dördüncü Alt Problemine Yönelik Bulgular ve Yorum	59
BÖLÜM 5	61
5. SONUÇ VE ÖNERİLER	61

5.1. Sonuç.....	61
5.2.Öneriler	62
KAYNAKÇA.....	63
EKLER	70
Ek 1: Etik Kurul Onayı	71
Ek 2 : Meb Uygulama İzin Onayı	72
Ek 3: Kişisel Bilgi Formu	73
Ek 4: Socratic Müzik Başarı Testi	74
Ek 5 : Uzman Görüş Alma Formu	85
Ek 6: Müzik Dersi Akademik Başarı Testi Uzman Görüş Formları.....	87
Ek 7: Müzik Dersi Günlük Planlar.....	94
Ek 8: Araştırmada Kullanılan PowerPoint Sunumları	106
Ek 9: Uzaktan Eğitim Sürecinden Görüntüler	130

RESİMLER LİSTESİ

Resim 1: Mickey'nin Nota Dükkanı Oyunu.....	46
Resim 2: Kaç Vuruşum Şarkı Sözleri.....	47
Resim 3: Para Birimleri ile Nota Değerleri	47
Resim 4: 2/4'lük dizeler	48
Resim 5: 4/4'lük nota dizeleri	48
Resim 6: Melodinin Hediye Paketleri	50
Resim 7: Melodinin Yapbozu.....	51
Resim 8: Hava durumuna göre hareket et oyunu	53
Resim 9: Hazine Avı Oyunu	54
Resim 10: Socratic Web Platformu Giriş Ekranı	42
Resim 11: Socratic Üye Giriş Ekranı	43
Resim 12: Socratic Öğretmen Ekranı Giriş Örneği.....	44
Resim 13: Socratic Platformu Öğrenci Giriş Ekranı	44

GRAFİKLER LİSTESİ

Grafik 1: Cinsiyet Değişkenine Ait Frekans Grafiği.....	36
Grafik 2: Kardeş Sayısı Değişkenine Ait Frekans Grafiği	37
Grafik 3: Anne Eğitim Durumu Değişkenine Ait Frekans Grafiği	38
Grafik 4: Baba Eğitim Durumu Değişkenine Ait Frekans Grafiği.....	39
Grafik 5: Anne Mesleği Değişkenine Ait Frekans Grafiği.....	39
Grafik 6: Baba Mesleği Değişkenine Ait Frekans Grafiği	40
Grafik 7: Aylık Gelir Değişkenine Ait Frekans Grafiği	41
Grafik 8: Müzik Başarı Testi (Ön Test)	57
Grafik 9: Deney Grubunun Ön Test ile Son Test Puanlarının Karşılaştırılması	58
Grafik 10: Kontrol Grubunun Ön Test ve Son Test Puanlarının Karşılaştırılması	59
Grafik 11: Deney ve Kontrol Grubunun Son Test Sonuçları Açısından Fark.....	60

TABLolar LİSTESİ

Tablo 1. 2018 Müzik Öğretim Programı İlkokul 1.sınıf Öğrenme Alanları ve Kazanımlar.....	12
Tablo 2. 2018 Müzik Öğretim Programı İlkokul 2.sınıf Öğrenme Alanları ve Kazanımlar.....	13
Tablo 3. 2018 Müzik Öğretim Programı İlkokul 3.sınıf Öğrenme Alanları ve Kazanımlar.....	14
Tablo 4. 2018 Müzik Öğretim Programı ilköğretim 4.sınıf Öğrenme Alanları ve Kazanımlar.....	15
Tablo 5: Cinsiyet Değişkenine Ait Yüzde-Frekans Değerleri	35
Tablo 6: Kardeş Sayısı Değişkenine Ait Yüzde-Frekans Değerleri.....	36
Tablo 7: Anne Eğitim Durumu Değişkenine Ait Yüzde-Frekans Değerleri.....	37
Tablo 8: Baba Eğitim Durumu Değişkenine Ait Yüzde-Frekans Değerleri	38
Tablo 9: Anne Mesleği Değişkenine Ait Yüzde-Frekans Değerleri	39
Tablo 10: Baba Mesleği Değişkenine Ait Yüzde-Frekans Değerleri.....	40
Tablo 11: Aylık Gelir Değişkenine Ait Yüzde-Frekans Değerleri	40
Tablo 12: Araştırmada Yer Alan Deney ve Kontrol Grubu Öğrencilerinin Öntest Puanlarına İlişkin Bağımsız Örneklem T Testi Sonuçları	56
Tablo 13: Araştırmada Yer Alan Deney Grubu Öğrencilerinin Ön Test Puanları İle Son Test Puanlarının Karşılaştırılmasına İlişkin Bağımlı Örneklem T Testi Sonuçları	57
Tablo 14: Araştırmada Yer Alan Kontrol Grubu Öğrencilerinin Başarı Ön Test Puanları İle Son Test Puanlarının Karşılaştırılmasına İlişkin Bağımlı Örneklem T Test Sonuçları	58
Tablo 15: Araştırmada Yer Alan Deney ve Kontrol Grubu Öğrencilerinin Sontest Puanlarına İlişkin Bağımsız Örneklem T Testi Sonuçları	60

EKLER LİSTESİ

Ek 1: Etik Kurul Onayı	71
Ek 2 : Meb Uygulama İzin Onayı	72
Ek 3: Kişisel Bilgi Formu	73
Ek 4: Socratic Müzik Başarı Testi	74
Ek 5 : Uzman Görüş Alma Formu	85
Ek 6: Müzik Dersi Akademik Başarı Testi Uzman Görüş Formları	87
Ek 7: Müzik Dersi Günlük Planlar	94
Ek 8: Araştırmada Kullanılan PowerPoint Sunumları	106
Ek 9: Uzaktan Eğitim Sürecinden Görüntüler	130

BÖLÜM 1

1. GİRİŞ

Bu bölümde; problem durumu, araştırmanın amacı, alt problemler, araştırmanın önemi, sınırlılıklar, sayılılar ve tanımlar yer almaktadır.

1.1.Problem Durumu

İlkokul, zorunlu eğitimin ilk aşamasıdır. TDK (2021)'ya göre ilköğretim “Bir öğretim basamağından oluşan örgün eğitim sisteminin temel bilgi ve becerileri kazandıran ilk basamağı, ilköğrenim, zorunlu öğrenim” olarak tanımlanmıştır. Eğitim sürecinin etkili ve verimli devam etmesi için ilkokul süreci önem taşımaktadır. Aydın (2000), ilkokulun önemini “bireyin eğitim yaşamında en önemli aşama” olarak ifade etmektedir.

Eğitimde en öncelikli öğrenilmesi gereken, eğitimin temelini oluşturan ve eğitimin olmazsa olmazı olan okuma-yazma öğrenimidir. İlk okuma yazma öğretiminde öncelikli adım sesleri hissetme ve tanımadır. Bu adım harf okuma-yazma, harflerden hece, hecelerden kelime ve kelimelerden cümle oluşturmak ile devam eder. Son adımda metin okuma ile tamamlanmaktadır. İlk okuma-yazma eğitiminde amaç sadece temel seviyede okuma-yazma becerisi kazanmak değildir. Okuma-yazma becerisi ile birlikte düşünme, anlama, analiz yapma, ilişki kurma gibi zihinsel becerilerinde kazanılması hedeflenmektedir (Meb, 2019:10).

“İlk okuma yazma öğretiminin genel amacı çocuğa yaşamı boyunca kullanacağı okuma ve yazmanın temel becerilerini kazandırmaktır” (Kavcar, Oğuzkan, Sever, 2005: 27). Bu öğretim ilkokulda okul ve okuma açısından geleceğimizi şekillendiren, okuma-

yazma, aritmetik gibi zihinsel becerilerin kazanıldığı birinci sınıfta başlamaktadır (Oktay, 1988). Müzik eğitimi, bireye kendi yaşantısı yoluyla kazandırılan müzikle ilgili davranışlardır (Uçan, 2018:2).

Eğitimin temeli olan alfabeyi öğrenmek ne kadar önemliyse müzik alfabesini öğrenmek de müzik eğitimi için oldukça önemlidir. “Bir dili konuşup, yazıp, anlayabilen her insan, müziğin dilini de aynı oranda öğrenebilecek yeterlidir. Müzik okur-yazarlığı, seçilmiş ufak bir azınlığın becerisi olmamalı, aksine tüm insanlığın genel bilgisinin, kültürünün bir parçası olmalıdır” (Apaydın, 2019). Online eğitime geçtiğimiz bu dönemde öğrencilerin müzik dersine olan ilgilerini arttırmak, akademik başarılarına olumlu yönde yansiyacaktır. Bu nedenle öğrencilere düz bir anlatım kullanmak yerine hem eğlenecekleri hem de eğlenirken öğrenecekleri oyun ve etkinlik temelli öğretim temel alınmalıdır.

Yapılan bu çalışmada ilkokul 4. Sınıf Müzik Dersi Öğretim Programı derinlemesine incelenmiş ve programdaki konu ve kazanımlara uygun oyun ve etkinlikler düzenlenmiştir. Online eğitim sürecinde müzik eğitimi derslerinin hem daha eğlenceli, hem de daha verimli geçmesini sağlayarak, çocuklara müzik dersini sevdirmek ve müzik dersinde kalıcı öğrenmeyi sağlamak bu araştırmanın en temel noktasını oluşturmaktadır. İlkokul öğrencilerine yönelik hazırlanmış olan oyun ve etkinlikler, müzik eğitiminde öğrenilmesi hedeflenen kazanımlardan oluşmaktadır. Çalışmada hazırlanan oyun ve etkinliklerin, çocuklarda müzik dersine karşı ilgi ve öğrenme isteği oluşturacağı, bu bağlamda öğrencilerin akademik başarıları üzerine etkisi olacağı düşünülmektedir. Ayrıca araştırmanın sınıf öğretmenlerine ve müzik öğretmenlerine faydalı olup alana katkı sağlayacağı düşünülmektedir.

1.2. Problem Cümlesi

Araştırmanın ana problem cümlesi “Online Eğitimde Oyun ve Etkinlik Temelli Müzik Dersi Öğretim Programının İlkokul Öğrencilerinin Akademik Başarıları

Üzerindeki Etkisi Nedir?” şeklinde oluşturulmuştur. Bu ana problemle birlikte aşağıdaki alt problemlere yanıt aranmıştır.

1.3. Alt Problemler

1. Deney ve kontrol gruplarının başarı öntest puanları arasında istatistiksel açıdan anlamlı bir fark var mıdır?

2. Deney grubunun başarı öntest ve sontest puanları arasında istatistiksel açıdan anlamlı bir fark var mıdır?

3. Kontrol grubunun başarı öntest ve sontest puanları arasında istatistiksel açıdan anlamlı bir fark var mıdır?

4. Deney ve kontrol gruplarının başarı sontest puanları arasında istatistiksel açıdan anlamlı bir fark var mıdır?

1.4. Araştırmanın Amacı

Oyun çocuğun bilişsel, bedensel, fiziksel, duygusal ve sosyal yönden gelişmesine fayda sağlamaktadır. Eğitim bilime göre oyun, çocukların eğitiminde en etkili yoldur. Froebel’in eğitim görüşünün temelini oyun oluşturur. Gazali de bu görüşlere benzer düşüncelere sahiptir. Çocukların bilişsel gelişimine katkıda bulunan oyunun eğitimde önemli bir yere sahip olduğunu vurgulamaktadır. Romalı Ountilian çocuklarda öğrenme kavramının bir oyun gibi olması gerektiğini dile getirmiştir (Çoban ve Nacar, 2006). Bu düşüncelerden yola çıkarak, çocukların birçok yönden gelişmesine katkı sağlayan oyunun, eğitimde kullanılmasının gerekliliği ortaya çıkmaktadır. “Online Eğitimde Oyun ve Etkinlik Temelli Müzik Dersi Öğretim Programının İlkokul Öğrencilerinin Akademik Başarıları Üzerindeki Etkisi Nedir?” problemi üzerine kurulan bu araştırmanın amacı oyun ve etkinlik temelli müzik dersi öğretiminin, öğrencilerin akademik başarılarına etkisinin olup olmadığının araştırılmasıdır.

1.5. Araştırmanın Önemi

Pandemi süreci ilk öğretimden yüksek öğretime kadar birçok kademeyi olumsuz etkilemiştir. Tüm kademelerde uzaktan eğitime geçilmiştir. Bu dönemde okula gitmeden, hareket etmeden sadece telefon, tablet ya da bilgisayar gibi teknolojik araçlar karşısında öğrenim gören kademelerde çocuklar ve aileleri psikolojik açıdan olumsuz yönde etkilenmiştir. Okatan ve Tagay (2021), pandemi döneminde okuyan ilkökul öğrencilerinin velileriyle yaptığı bir çalışmada velilerin başta eğitim olmak üzere sağlık, teknoloji bağımlılığı, sosyallikten uzaklaşma ve aile ilişkilerinden olumsuz etkilenme kaygıları olduğu ortaya çıkmıştır.

Müfredatta müzik genellikle ikinci plandadır. Öncelikle matematik, Türkçe gibi dersler yer almaktadır. Müfredatın kaliteli olması için sanat dahil edilerek çeşitli konulara yer verilmesi gerekmektedir. Genellikle notalar ve enstrümanlar gibi araçların kullanıldığı müzik dersi, performans ve beceriye dayalıdır. Fakat uzaktan eğitimde öğrencilerin okula ait olan müziksel araçlara ulaşması kolay değildir (Shaw ve Mayo, 2021).

Müzik derslerinde eğitimin verimli ve eğlenceli geçmesini sağlayacak oyun ve etkinlikler hem öğrencinin derse olan ilgi ve motivasyonunu artıracak hem de öğretmen, öğrencilerin ilgileri sayesinde motive olacaktır. Araştırmada, müzik eğitimi derslerinde eğlenerek öğrenme ile daha kalıcı öğrenmeler sağlayacak oyun ve etkinlikler yer almaktadır. Uzaktan eğitime mecbur kaldığımız bu dönemde müzik dersleri için araştırmacı tarafından geliştirilen eğlenceli oyun ve etkinliklerin hem dersi etkili hale getirme açısından hem de uzaktan eğitimde öğrencilerin derse daha ilgili ve motivasyonu girmelerini sağlayacaktır.

Geleneksel öğretim yöntemlerine göre dijital destekli etkinlikler çocukların motivasyonunu arttırmakta ve çocukların daha istekli katılmasını sağlamaktadır. Dijital destekli socrative web platformunun kullanıldığı bu araştırma, pandemi sürecini yaşadığımız bu dönemde önem taşımaktadır. Oyun ve etkinliklerin sınıf öğretmenlerine ve müzik öğretmenlerine katkı sağlayacağı düşünülmektedir.

1.6. Sayıtlar

Çalışmaya katılan öğrencilerin araştırmaya içtenlikle cevap verdikleri ve kullanılan ölçme araçlarının güvenilir olduğu varsayılmıştır.

1.7. Araştırmanın Sınırlılıkları

Bu araştırma;

- Araştırmaya dahil edilen öğrenciler ile,
- 2020-2021 eğitim öğretim yılı ile ve
- Veri toplamak amacıyla kullanılan Socrative uygulaması ile sınırlıdır.

1.8. Tanımlar

Oyun: “Yetenek ve zekâ geliştirici, belli kuralları olan ve iyi vakit geçirmeye yarayan eğlence” (TDK, 2020).

Müzik Eğitimi: Bireye kendi yaşantısı yoluyla amaçlı olarak müziksel davranış kazandırma, kazanılan müziksel bir davranışı değiştirme, geliştirme ve yetkinleştirmeye yönelik süreci kapsayan bir eğitimidir (Uçan, 2018:5).

Online Eğitim: Bireylerin, çevrimiçi platformlarda senkron olarak bir araya geldikleri, zaman ve yer sınırlaması olmadan, web tabanlı ortamda gerçekleştirdikleri eğitimidir.

BÖLÜM 2

2. KURAMSAL BİLGİLER VE İLGİLİ ARAŞTIRMALAR

2.1. Online Eğitim

Çin'in Vuhan eyaletinde başlayan ve tüm dünyayı kısa sürede etkisi altına alan covid-19 virüsü, başta eğitim olmak üzere sağlık, ekonomi, turizm ve birçok sektörü olumsuz yönde etkilemiştir. “COVID-19'dan (EBR, 2020); Dünya ölçeğinde 1.5 milyardan fazla öğrenci, 63 milyon öğretmen, karantina, kilitleme ve okulun kapatılmasından etkilenen çok sayıda eğitim destek personeli ile eğitim topluluğu olumsuz olarak etkilenmiştir. Çoğu ülkede, bilgisayar, internet ve diğer çevrimiçi platformların eksikliği, bazı ülkelerde erişim ve fırsatı sınırlayan olağanüstü veri maliyeti nedeniyle dijital sınıflar hala mümkün olamamıştır. Dijital kullanılabilirliği, yetkinlikleri ve kültürü olan öğrenciler bile öğretmenler, diğer eğitim personeli ve öğrencilerle değerli etkileşimi ve sosyal ilişkilerden mahrum kalmıştır. Kriz sırasındaki alternatif eğitim biçimleri, öğrencilerin fiziksel varlığının yerini alamayan geçici tedbirler olarak kalmıştır” (Balcı, 2020:77).

Eğitim “Kişinin zihnî, bedenî, duygusal, toplumsal yeteneklerinin, davranışlarının en uygun şekilde ya da istenilen bir doğrultuda geliştirilmesi, ona birtakım amaçlara dönük yeni yetenekler, davranışlar, bilgiler kazandırılması yolundaki çalışmaların tümüdür” (Akyüz, 2012:2). Eğitimin iletişim teknolojileri ve posta hizmetleri ile öğrenci ve öğretmenlerin farklı ortamda bulunarak gerçekleştirilmesine ise uzaktan eğitim denir (İşman, 2011:1).

Literatürde uzaktan eğitim, e öğrenme, dijital öğrenme ve online eğitimle ilgili kavram karmaşası bulunmaktadır. Bulun ve diğerlerine göre (2004), “Bilgisayar ve internetin eğitimin hizmetine sunulmasıyla “uzaktan eğitim” kavramı bambaşka bir boyut kazandı. Bu aşamadan sonra literatüre; sanal sınıflar, online eğitim, senkron-asenkron

öğrenme gibi kavramlar girdi ve bu alanda çok büyük gelişmeler sağlandı”. İşman (2011)’e göre online eğitim ders materyalinin öğrenciye aktarılmasında internet teknolojilerinin kullanıldığı bir sistemdir ve uzaktan eğitimin bir türü olarak tanımlanmaktadır. Öğrenci bir bilgisayar, tablet veya cep telefonu kullanarak internet üzerinden sisteme bağlanır ve eğitim sürecine katılır (İşman, 2011:1). Yamamoto ve Altun (2020)’a göre “Uzaktan öğretim zaman içerisinde evrimini tamamlamış, e-öğrenme ya da dijital öğrenme denen kavrama evrilmiştir”. Bu bilgilerden yola çıkılarak online eğitim kavramı, uzaktan eğitim kavramı ile aynı anlamda kullanılabilir.

Birçok tanımı bulunan uzaktan eğitim Türk Dil Kurumu sözlüğüne göre, “Öğrenci ile öğretmenin yüz yüze olmadan çeşitli iletişim araçları kullanılarak belli bir merkezden yapılan eğitim biçimi” olarak tanımlanmaktadır (TDK, 2023). Dargut, Torun ve Erdem (2016:72)’e göre yer ve zaman sınırlılıklarını ortadan kaldıran bir eğitim sistemidir. Eğitim sisteminde önemli bir yer tutan uzaktan eğitim ilk defa 1728 yılında posta ile yapılmıştır (İşman, 2011:3-4). Günümüzde uzaktan eğitim eş zamanlı anlamına gelen senkron ve eş zamansız anlamına gelen asenkron olmak üzere iki şekilde yapılmaktadır. Senkron uzaktan eğitim, canlı bağlantı yoluyla kullanıcılar ve sunucu etkileşimli olarak birbirlerine soru sorabildikleri, birbirleri ile tartışabildikleri ve test çözebildikleri bir eğitimidir ve bu eğitim sınıf ortamında gerçekleştirilir (Gökçe, 2008:2). Öğretimde elektronik cihazların kullanılmasıyla bilginin karşılıklı olarak anında iletilebildiği bir ortamdır. Dağınık ya da grup halinde olabilen öğrenciler tıpkı geleneksel eğitimde olduğu gibi öğretmenler ile aynı anda aynı yerde buluşurlar. Başarının yüksek olması iletişimin etkili olma derecesine bağlıdır. Asenkron uzaktan eğitim, daha önceden üretilip depolanan bilgiye, öğrencilerin istedikleri an, istedikleri sayıda ulaşabilmesidir (Aslantaş, 2014:18). Öğrencinin istediği her an derslere girebileceği, tekrar tekrar dinleyebileceği, test alabileceği ve aktivitelere katılabileceği web tabanlı bir eğitim sistemidir (Gökçe, 2008:2).

“Uzaktan Eğitim modellerinin en önemli amacı, büyük bir kitlenin gerekli eğitimleri buldukları yerden ve zamanda almalarıdır. Eğitimi alacak kişiye sunulan bu esneklik, eğitimin alınmasını kolaylaştırmaktadır. Ayrıca tam anlaşılmamış konuların birden çok tekrar edilmesi ve sınav ve testlerin çoğunluğu bu eğitimin verimini artırmaktadır” (Dinçer, 2006:5).

2.2. Müzik ve Müzik Eğitimi

Eğitim, bireyin kasıtlı ya da istendik davranış değişikliği meydana getirme sürecidir. Eğitimin esaslı aracı Eflatun'a göre müziktir. Müzik eğitimi ise bireye kendi yaşantısı yoluyla kazandırılan müziksel davranışlardır. Tüm toplumun ruh sağlığı ancak müzik eğitimi ile sağlanabilir. Bu nedenle birey ve toplum eğitiminin temelinde müzik olmalıdır (Uçan, 2018; Ertürk, 1972, Yıldız, 2006).

Apaydın (2019)'a göre müziği sevdirmek, müzik eğitiminin ana amaçlarından biridir. Uçan (2018) ise müzik eğitimi amaçlarına göre ; genel müzik eğitimi, özengen müzik eğitimi ve mesleki müzik eğitimi olmak üzere üç başlık altında toplamaktadır. Genel müzik eğitimi, her bireyin alması gereken temel müzik eğitimidir. Ortak bir anlayış oluşturmak için bireylerin mesleği, okulu, alanı, dalı ne olursa olsun temel müzik eğitimi almaları zorunludur. Eğitimin temeli ilköğretimse, müziğin temeli genel müzik eğitimidir. İlköğretim programında yer alan genel müzik eğitimi oldukça önem taşımaktadır. İlköğretimde genel müzik eğitimi sınıf öğretmenleri tarafından verilmektedir (Uçan, 2018; Yıldız, 2006).

Özengen müzik eğitimi, genel müzik eğitimine göre daha geniş kapsamlı olup müziğe yada müziğin belli bir dalına gönüllü olan, genel müzik eğitimi ile yetinmeyip müzikten zevk ve doyum sağlamak isteyen bireylere yönelik müzik eğitimidir. Herkes için zorunlu olmayıp, sadece müziğe yada müziğin belli bir dalına istekli ve gönüllü olan bireylere dönüktür. Yaygın eğitim ve uygulamaların büyük önem taşıdığı özengen müzik eğitiminde, gönüllü kişi ve kuruluşların özengen bireylere yönelik düzenlediği kurslar, özel dersler, konserler ve yarışmalar da önemli bir yere sahiptir.

Müziğe belli düzeyde yeteneği olan kişilere yönelik olan mesleki müzik eğitimi, müziğin tamamını ya da bir dalını meslek olarak seçmek isteyen bireylere gerekli olan müziksel davranışları kazandırmayı amaçlayan müzik eğitimidir. Genel ve özengen müzik eğitimine göre daha profesyoneldir. Genellikle örgün eğitim kurumlarında ya da buna benzer ortamlarda verilen mesleki müzik eğitimi, bazı özel durumlarda ilköğretimin ikinci kademesinden yükseköğretime kadar yönlendirmeyle başlayıp en son yükseköğretimde tam biçimini alır (Uçan, 2018).

2.2.1. İlköğretimde Müzik Eğitimi

Ses ve müzik, çocuğun hem kendisiyle hem de çevresiyle iletişim ve etkileşim kurmasında başta gelen öğelerdir. Sessel ve müziksel gelişim doğum öncesinde başlar. Müzik, doğumdan sonra çocuğun kendini ifade edebilme ve iletişim kurma becerisinde vazgeçilmez bir parça haline gelmektedir. Dolayısıyla duygu, dil, psikomotor ve zihin gelişimini de sürdürmektedir. Yıldız (2006), müziğin çocuk gelişimi üzerindeki etkilerini dil gelişimi, duygusal ve sosyal gelişim ve bedensel ve psikomotor gelişim olarak üç başlık altında toplamaktadır. Çocuğun hayatında vazgeçilmez bir parça olan müzik, her yerde ve her zaman bir amaç ve araç olarak kullanılmakta ve plan program dahilinde okul öncesi dönemden başlayıp ilköğretim dönemi ile sürdürülmelidir. İlköğretim dönemi ile birlikte çocuğun hayatında müziksel değişim ve çeşitlilik görülmektedir(Yıldız, 2006; Uçan, Yıldız ve Bayraktar,1999).

İlköğretim öğrencilerinin tümü için gerekli ve zorunlu olan müzik eğitimi, bireye istedik ya da kalıcı müziksel davranışlar kazandırma sürecidir. Eğitimin farklı alanlarında ve farklı seviyelerinde müzik, öğrenme ve öğretmeyi kolaylaştıran, güçlendiren bir araçtır. İlköğretim kademesinde müzik eğitimi devlet okullarında sınıf öğretmenleri tarafından, özel okullarda ise müzik öğretmenleri tarafından verilmektedir. Müzik eğitimi genel, özengen ve mesleki müzik eğitimi olmak üzere üç başlık altında toplanmaktadır. Genel müzik eğitimi ortak bir anlayış oluşturmak için herkesin alması gereken zorunlu ve temel müzik eğitimidir. Özengen müzik eğitimi, müziğin belli bir yönüne, dalına ilgisi olan ve müziği zevk almak amacıyla öğrenen gönüllü kişilere verilen müzik eğitimidir. Mesleki müzik eğitimi ise müziği profesyonel olarak meslek edinmiş kişiler için verilen müzik eğitimidir (Uçan, Yıldız ve Bayraktar, 1999; Şahin, 2009; Andırıcı, 2006; Sökezoğlu, 2010:39).

İlkokullarda verilen müzik eğitimi, genel müzik eğitimidir. Fakat çocuğun müziksel yeteneğine ve beklentilerine göre özengen ya da mesleki müzik eğitimi de verilebilir. Çocukların yetenekleri ile ilgili yapılan araştırmalarda çocukların bir çoğunun orta düzeyde yetenekli olduğu öne çıkmakta olup, çok yetenekli olan ya da yeteneksiz olan çocuklar istisna olarak kabul edilmiştir. Sesin ve müziğin olduğu bir ortama doğan

çocuklar için müzikle eğitim, en önemli eğitim yollarından biridir (Uçan, Yıldız ve Bayraktar,1999; Şahin, 2009; Andırcı, 2006; Sökezoğlu, 2010:39). Çocukların barınma, yeme-içme gibi ihtiyaçlarının dışında güvende olma, grup içinde kendine yer bulma, başarı hissine ihtiyacı vardır. İlköğretimde bir araç olarak kullanılan müzik (Çilden, 2001), çocukların bu ihtiyaçlarını gidermesinde önem taşır.

Fletcher (1989), ilköğretim müzik eğitiminde ulaşılmak istenen hedefleri 9 madde ile açıklamıştır:

- 1- Müziğin temel öğeleri /melodi, ritim, armoni, konturpuan, tını, doku, vb. ve bestecilerin bu öğeleri ne şekilde kullandığını kavrama.
- 2- Geçmişte ve bugün müzikte yer alan müzikal stiller hakkında genel bir bilgi. Klasik batı müziğinde ortaçağdan bugüne kadar olan dönem, geleneksel pop ve caz türleri, diğer kültürlerle ait müzikler, özellikle yaşanan ülkede üretilenler vb.
- 3- Değişik sanat dalları ve müzik arasındaki bağları kavrama.
- 4- Genel tarih ile bağlantılı bir müzikal tarih anlayışı kazanma.
- 5- Sesin oluşumu hakkında genel bir bilgiye ve belli bir vokal repertuara sahip olma.
- 6- Belli bir düzeyde çalgı aleti çalma.
- 7- Elektronik müzik aletleri ile ilgili belli bir deneyime ve bilgiye sahip olma.
- 8- Müzik yazısını temel düzeyde bilmek.
- 9- İcra, sınav ya da her ikisi yoluyla, çalışmalarını ilerletmeye teşvik etmek” (Fletcher, 1989: 127–128)

2.2.2.Müzik Öğretim Programı

Uçan (1999), müzik öğretimini “müziksel öğrenmeyi tasarlama, düzenleme ve gerçekleştirme süreci” olarak tanımlamıştır. “İlkokulun müzik öğretim ve eğitimi, bütün müzik öğretim ve eğitiminin temelidir” (Yönetken, 1950’den akt., Say, 2005:26). Müzik öğretim programı hazırlanırken dikkat edilmesi gereken bazı hususlar bulunmaktadır. Bunlar;

- Öğrencinin derse aktif katılımını sağlayacak oyun, drama, soru-cevap, röportaj ve münazara gibi çeşitli öğretim yöntemleri ile planlanmalıdır.
- Müzik dersinin öğrenci tarafından sevilmesinde ve dersin verimli şekilde işlenmesinde önemli rol oynayan dinleme, toplu söyleme gibi etkinliklere yer verilmelidir.
- Öğrencilerin ön bilgilerinin yeterliliği, ilgileri ve gelişim düzeyleri göz önünde tutularak planlanmalıdır.
- Belirli gün ve haftalarda o günle ilgili kazanım bütünleştirilip verilmelidir.
- Müzik eğitiminde teori bir araç olarak görülmeli ve asıl amaç öğrencilerin müziksel estetik ve sanat duygularını geliştirmektir (Meb, 2018).

Tablo 1. 2018 Müzik Öğretim Programı İlkokul 1.sınıf Öğrenme Alanları ve Kazanımlar

Dinleme-Söyleme	Müziksel Algı ve Bilgilenme	Müziksel Yaratıcılık	Müzik Kültürü
Ortama uygun müzik dinleme ve yapma kurallarını uygular.	Müzik çalışmalarını gerçekleştirdiği ortamı tanır.	Ses oyunları yapar.	İstiklâl Marşı'na saygı gösterir.
İstiklâl Marşı'nı saygıyla dinler.	Çevresindeki varlıkları hareket hızlarıyla ayırt eder.	Oluşturduğu ritim çalgısıyla öğrendiği müziklere eşlik eder.	Çevresindeki müzik etkinliklerine katılır.
Çevresindeki ses kaynaklarını ayırt eder.	Müziklere uygun hızda hareket eder		Ortama uygun müzik dinleme ve yapma kurallarını bilir.
Çevresinde duyduğu sesleri taklit eder.	----- ----	Dinlediği / söylediği okul şarkılarının sözlerine uygun hareketler oluşturur	Ortama uygun müzik dinleme ve yapma davranışları sergiler.
Çevresinde kullanılan çalgıları tanır.	----- ----	Dinlediği öyküdeki olayları farklı ses kaynakları kullanarak canlandırır.	Atatürk'ün sevdiği türkü ve şarkıları tanır.
Düzenli ve düzensiz sesleri birbirinden ayırt eder.	----- ----	----- -----	----- -----
Ses ve nefes çalışmaları yapar.	----- ----	----- -----	----- -----
Öğrendiği müzikleri birlikte seslendirir.	----- ----	----- -----	----- -----
Vücudunu ritim çalgısı gibi kullanır.	----- ----	----- -----	----- -----
Belirli gün ve haftalarla ilgili müzik etkinliklerine katılır.	----- ----	----- -----	----- -----
Müzik çalışmalarını sergiler.	----- ----	----- -----	----- -----

Müziksel yaşamımızın temelini oluşturan ilköğretim döneminde müzik öğretim programı; Dinleme-Söyleme, Müziksel Algı ve Bilgilenme, Müziksel Yaratıcılık ve Müzik Kültürü olarak dört bölümden oluşarak, öğrenme temelli yaklaşım esas alınarak planlanmıştır.

Tablo 1'de görüldüğü gibi 2018 İlköğretim müzik öğretim programının 1.sınıf öğretim programında “Dinleme-Söyleme” öğrenme alanında 11 kazanım, “Müziksel Algı

ve Bilgilenme” öğrenme alanında 3 kazanım, “Müziksel Yaratıcılık” öğrenme alanında 5 kazanım ve “Müzik Kültürü” öğrenme alanında 5 kazanım olmak üzere toplam 24 kazanım bulunmaktadır.

Tablo 2. 2018 Müzik Öğretim Programı İlkokul 2.sınıf Öğrenme Alanları ve Kazanımlar

Dinleme-Söyleme	Müziksel Algı ve Bilgilenme	Müziksel Yaratıcılık	Müzik Kültürü
Ses ve nefes çalışmaları yapar.	Doğada duyduğu sesleri, gürlük özelliklerine göre farklı ses kaynakları kullanarak canlandırır	Dinlediği öyküdeki olayları farklı materyaller kullanarak canlandırır.	Ortama uygun müzik dinleme ve yapma davranışları sergiler
Vücudunu ritim çalgısı gibi kullanır.	Dağarcığındaki müzikleri anlamlarına uygun hız ve gürlükte söyler.	Oyun müziklerine, özgün hareketlerle eşlik eder.	Farklı türlerdeki müzikleri dinleyerek müzik beğeni ve kültürünü geliştirir
Öğrendiği müzikleri birlikte seslendirir.	Çevresinde kullanılan çalgıları tanır.	-----	Okuldaki müzik etkinliklerine katılır.
Belirli gün ve haftalarla ilgili müzik etkinliklerine katılır	Konuşmalarında uzun ve kısa heceleri ayırt eder	-----	Çevresindeki müzik etkinliklerine katılır.
İstiklâl Marşı'nı anlamına uygun söyler	Duyduğu ince ve kalın sesleri ayırt eder.	-----	-----
Millî, dinî ve manevi günler ile ilgili müzikler dinler.	-----	-----	-----
Müzik çalışmalarını sergiler.	-----	-----	-----

Tablo 2’de görüldüğü gibi müzik öğretim programının ilköğretim 2.sınıf öğretim programında “Dinleme-Söyleme” öğrenme alanında 7 kazanım, “Müziksel Algı ve Bilgilenme” öğrenme alanında 5 kazanım, “Müziksel Yaratıcılık” öğrenme alanında 2

kazanım, “Müzik Kültürü” öğrenme alanında 4 kazanım olmak üzere toplam 18 kazanım bulunmaktadır.

Tablo 3. 2018 Müzik Öğretim Programı İlkokul 3.sınıf Öğrenme Alanları ve Kazanımlar

Dinleme-Söyleme	Müziksel Algı ve Bilgilenme	Müziksel Yaratıcılık	Müzik Kültürü
Konuşurken ve şarkı söylerken sesini doğru kullanır.	Müzikteki uzun ve kısa ses sürelerini fark eder.	Dinlediği müziklerle ilgili duygu ve düşüncelerini ifade eder.	Bildiği çalgıları özelliklerine göre sınıflandırır.
Birlikte söyleme kurallarına uyar.	Müzikteki ses yüksekliklerini grafikte gösterir.	Müziklerde yer alan farklı ezgi cümlelerini dansa ve oyuna dönüştürür	Çevresindeki halk danslarını müzikleri ile tanır.
Belirli gün ve haftalarla ilgili müzikleri anlamına uygun söyler.	Duyduğu basit ritim ve ezgiyi tekrarlar.	Ezgi denemeleri yapar	Farklı türlerdeki müzikleri dinleyerek müzik kültürünü geliştirir.
İstiklâl Marşı'nı saygıyla söyler.	Müzikleri uygun hız ve gürlükte seslendirir.	Farklı ritmik yapılarıdaki ezgilere uygun hareket eder.	Millî, dinî ve manevî değerler ile ilgili müzik dağarcığına sahip olur.
Oluşturduğu ritim çalgısıyla dinlediği ve söylediği müziğe eşlik eder.	Müziklerdeki aynı ve farklı söz kümelerini harekete dönüştürür.	-----	-----
Kendi kültüründen oyunlar oynayarak şarkı ve türküler söyler.	Notalar ile renkleri eşleştirir.	-----	-----
Müzik çalışmalarını sergiler.	Seslerin yüksekliklerini, sürelerinin uzunluk ve kısalıklarını ayırt eder.	-----	-----

Tablo 3'e bakıldığında müzik öğretim programının ilköğretim 3.sınıf öğretim programında “Dinleme-Söyleme” öğrenme alanında 7 kazanım, “Müzik Kültürü” öğrenme alanında 4 kazanım olmak üzere toplam 11 kazanım bulunmaktadır.

Bilgilenme” öğrenme alanında 7 kazanım, “Müziksel Yaratıcılık” öğrenme alanında 4 kazanım, “Müzik Kültürü” öğrenme alanında 4 kazanım olmak üzere toplam 22 kazanım bulunmaktadır.

Tablo 4. 2018 Müzik Öğretim Programı ilköğretim 4.sınıf Öğrenme Alanları ve Kazanımlar

Dinleme-Söyleme	Müziksel Algı ve Bilgilenme	Müziksel Yaratıcılık	Müzik Kültürü
Birlikte söyleme kurallarına uyar.	Temel müzik yazı ve öğelerini tanır	Dinlediği müziklerle ilgili duygu ve düşüncelerini ifade eder.	Müzik arşivi oluşturmanın önemini fark eder.
İstiklâl Marşı'nı doğru söylemeye özen gösterir.	Müzikteki ses yüksekliklerini grafikte gösterir	Müziklere kendi oluşturduğu ritim kalıpları ile eşlik eder.	Sınıfça ortak müzik arşivi oluşturur.
Farklı ritmik yapıdaki ezgileri seslendirir.	Şarkı, türkü ve oyun müziklerinde hız değişikliklerini fark eder	Kendi oluşturduğu ezgileri seslendirir.	Farklı türlerdeki müzikleri dinleyerek müzik kültürünü geliştirir.
Belirli gün ve haftaların anlamına uygun müzikler söyler.	Öğrendiği seslerin temel özelliklerini ayırt eder.	Farklı ritmik yapıdaki ezgilere uygun hareket eder.	Öğrenilen müzikler aracılığıyla milli ve manevi bilinç kazanır.
Müzik çalışmalarını sergiler.	Dinlediği müziklerdeki gürlük değişikliklerini fark eder.	Müziklerde aynı ve farklı ezgi cümlelerini dansa dönüştürür.	Çevresindeki müzik etkinliklerine katılır
-----	Temel müzik yazı ve öğelerini (yükseklik, süre, hız, gürlük) bilişim destekli müzik teknolojilerini kullanarak ayırt eder.	-----	-----

Tablo 4’de görüldüğü gibi müzik öğretim programının ilköğretim 4.sınıf öğretim programında “Dinleme-Söyleme” öğrenme alanında 5 kazanım, “Müziksel Algı ve

Bilgilenme” öğrenme alanında 6 kazanım, “Müziksel Yaratıcılık” öğrenme alanında 5 kazanım, “Müzik Kültürü” öğrenme alanında 5 kazanım olmak üzere toplam 21 kazanım bulunmaktadır.

Müzik Dersi Öğretim Programının Amaçları aşağıda sıralanmıştır (MEB,2018):

- Başta İstiklal Marşı olmak üzere marşlarımızı kurallarına uygun söyleyebilmek,
- Şarkı söyleyebilmek,
- Farklı kültürlere ait öğeleri, müzik türlerini tanıyarak zenginlik olarak algılamasını sağlayabilmek,
- Müzik yoluyla çocuğun estetik, bilişsel, toplumsal yönden gelişmesini sağlamak,
- Çocukların sosyal yönden arkadaşları ile ilişkilerinin gelişmesini sağlamak,
- Atatürk’ün müzikle ilgili düşüncelerini anlamak,
- Paylaşmayı, hoşgörülü olmayı, sevgiyi öğrenmesini sağlamak,
- Genel müzik kültürü ve bilgisine sahip olmalarını sağlamaktır.

2.3. Oyun

Tarihi insanlık tarihi kadar eskiye dayanan oyunun (Poyraz, 2012), birçok farklı tanımı bulunmaktadır. TDK (2021) oyunu, “Yetenek ve zekâ geliştirici, belli kuralları olan, iyi vakit geçirmeye yarayan eğlence” olarak tanımlamıştır. İbn-i Sina (980-1037) oyunu, çocuğun sosyalleşmesi için önemli bir araç olarak görüp, çocuğun oyun ihtiyacının en iyi şekilde karşılanması gerektiği görüşünü savunmuştur. Gazali (1058-1111) oyunu, çocukların zihnini ve enerjisini yenilemesi, çalışmalardan sıkıldıkları zaman beyinlerini yenilemesi için önemli bir araç olarak görmüştür. Rogers (1928-2003), Gazali’nin söylediklerinin tam aksine oyunun öğrenme yorgunluğu sonrasında yapılan bir faaliyet olmayıp, çocukluk zamanlarında yapılan ciddi öğrenme sağlayan bir meslek olduğunu savunmaktadır. Rousseau (1712-1778) ise oyunu, çocuğun en doğal hakkı olarak görmüştür. Çocukların eğlenmelerine onay verilmesini ve sevgi ile yaklaşılması gerektiğini savunmuştur (Bardak ve Topaç, 2019). Frobel (1782-1852) oyunu, çocuğun

geleceğine attığı tohumlar ve hayatın merkezi olarak tanımlamıştır (Bardak ve Topaç, 2019:6; Polatlar, 2021:2).

Piaget oyunu, çocuğun zihinsel gelişiminin bir yansıması olarak görmektedir. Montaigne'e göre çocukların oyun oynaması bizim işe gitmemiz kadar doğaldır ve onlar için gerçek bir iştir (Egemen vd., 2004:39). Montessori de Montaigne gibi oyunu çocukların temel işi olarak görmüştür (Çoban ve Nacar, 2006:61). Freud'a göre oyun, çocukların isteklerini özgürce ifade ettiği; kaygı veren olayların üstesinden gelmeye yarayan ve deneyim kazanılan bir ortam olarak ifade edilmiştir (Koçyiğit vd., 2007:333-334).

“Dasen (1984) oyunu, ‘toplumun aynası’ olarak tanımlar. Ona göre oyun toplumun temel değerlerini yansıtır ve bunları çocuğa aktarır”. (Polatlar,2021:2) Vygotsky çocukların hayali bir durum yaratıp kendilerine roller alarak belli kurallar çerçevesinde oynadıkları bir zaman dilimi olarak tanımlamıştır (Bodrova ve Leong, 2007'den akt. Polatlar,2021:2). Dönmez (1992) oyunu “belli bir amaca yönelik olan veya olmayan kurallı ya da kuralsız gerçekleştirilen, fakat her durumda çocuğun isteyerek ve hoşlanarak yer aldığı, fiziksel, bilişsel, dil, duygusal ve sosyal gelişiminin temeli olan, gerçek hayatın bir parçası ve çocuk için en etkin öğrenme süreci” olarak tanımlamıştır.

Dewey (1859-1952) oyunu, çocuk için yaparak yaşayarak öğrenme ortamı sağladığı için ezberlemenin yerine tercih eder (Koçyiğit, Tuğluk ve Kök, 2007: 329). Huizinga'ya göre oyunda en önemli şey oyuncunun oyunun gerçek olmadığını ve oyun sonuçlarının yaşamını etkilemeyeceğinin bilincinde olmasıdır (Gordon ve Kuschner, 2009:2). Pellegrini (2008)'e göre oyunda hedef ve sonuçtan çok süreç önemlidir. Hurwitz (2002)'in görüşü de bu düşünceyi desteklemektedir ve oyunda sonuçtan çok sürecin önemli olduğunu vurgulamaktadır.

Çocuklar oyunu oynarken bilinçli ya da bilinçsiz öğrenme sağlarlar. Bu da oyunun ne kadar doğal ve ne kadar aktif bir öğrenme ortamı olduğunu göstermektedir (Ayan ve Memiş, 2012:144). Helanko, bir durumun oyun kabul edilebilmesi için çocuğun oyundaki nesnesini, arkadaşını ve faaliyetini hiçbir zorlama olmadan kendisi seçmesi gerekir. Bu nesne, arkadaş ve faaliyet üzerinde dikkatini toplamalıdır. Oyundaki dikkatini nesne, arkadaş ya da faaliyet üzerinde toplamalıdır. Dikkati dağıldığı anda çocuk oyun ortamından çıkmış olur. Dikkatini topladığı an tekrar oyun içine girmiş kabul edilir

(Özdoğan, 2020:114) Oyun çocukların sosyal ve bilişsel becerilerini geliştirmesini sağlarken bir yandan da çocukların şu andaki ve ilerideki ilişkilerini etkileyen doğal bir araçtır (Öğretir, 2008:94). Bizi iyileştiren oyun, dünyayı ve sosyal rollerimizi öğrenmemizi sağlayan bir ortamdır (Cohen, 1993:1).

Oyunun belirli kuralları ve özellikleri vardır. Zaman sınırları ve kuralları olan oyun, çocuk için zorunlu değildir. Kendi isteğiyle oyunda yer alan çocuk keyif ve mutluluk duyar. Gerçek hayatın kuralları geçerli olmayıp sadece oyun kuralları geçerlidir. Oyunda kimin kazanacağı ya da kimin kaybedeceği önceden belli değildir (MEB, 2014:7). Tüm bu tanımlara bakıldığında oyunun oldukça geniş kapsamlı bir tanımı vardır. Doğduğumuz andan itibaren hayatımızda olan oyunun tanımlarından yola çıkarak tek bir tanım yapmak gerekirse oyun; çocukların zihnini, psikomotor becerilerini ve duyuşsal becerilerini geliştiren ve geliştirirken eğlenmelerine, iyi vakit geçirmelerine ve sosyalleşmelerine imkân sağlayan, kuralsız ya da kurallar dâhilinde gerçekleşen bir olgudur.

2.3.1. Oyunun Çocuk Gelişimi Üzerindeki Etkileri

Çocuğun sağlıklı büyümesi için en önemli ihtiyaçların başında uyku ve beslenme gelmektedir. Çocuklar için uyku ve beslenme ne kadar önemliyse oyun da bir o kadar önemli bir ihtiyaçtır (Pehlivan, 2014). Oyun aynı zamanda çocukların şimdiki ve gelecekteki ilişkilerini etkileyen doğal bir araçtır (Öğretir,2008:94). Öğrenciler oyunlara zevkle katılırlar. Ders başında ya da ders sonunda yapılan oyunlar, çoğunlukla öğrenmelerin pekiştirilmesi için kullanılır (Altun, 2005). “Oyun sayesinde çocuklar karar verme, kurallara uyma, başkalarına karşı saygılı ve dürüst olma, grup içinde davranışlarını denetleme, başkalarıyla iş yapabilme özelliklerini geliştirirler” (Tamer 1987’den akt. Cıray, 2018:13).

Oyun çocukların kendini ifade etme şeklidir. Oyunda çocukların duyguları, ailelerinin sosyo-ekonomik durumları ve aile yaşantıları ortaya çıkmaktadır. Plato’nun sözü de bu cümleyi destekler niteliktedir. “Bir kişiyle bir saat oyun oynayarak, onu bir yıl içindeki sohbetinizden daha fazla tanıyabilirsiniz.” (Ogelman, 2014:2). Oyun sırasında

silik ve geride kalan, bencil ve saldırgan davranışlar sergileyen bir çocuğun aile yaşantısında problemler yaşadığı tahmin edilebilmektedir (Çoban ve Nacar, 2006:22).

Çocukların kişilikleri oynadıkları oyunlarla şekillenmektedir. Çocuk koşma, oynama, zıplama ve bağırma hareketini bilinçsizce ve hiçbir amacı olmadan yapar. Bu hareketleri yaparken de doğal olarak neşelenir ve mutlu olur (Yalçınkaya ve Çağlak, 1998:1). Çocukların oyun tercihleri, yaşlarına ve gelişimlerine bağlı olarak şekillenmektedir (Toksoy, 2010:2). Kula (2019) yaptığı bir araştırmasında, zekâ oyunlarının öğrencilerde özgüven, empati, iletişim, düşünme becerileri ve işbirlikli çalışma alanlarında olumlu yönde etkilediği sonucuna ulaşmıştır.

Bardak ve Topaç (2019), oyun ve oyun materyalleri ile ilgili yazdığı kitapta şu sözlere yer vermektedir.

“Çocuğun Kendisi Oyundur.

- Çocuğun dili oyundur.
- Çocuğun düşüncesi oyundur.
- Çocuğun kendini ifade etmesi oyundur.
- Çocuğun çevreyi tanıması oyundur.
- Çocuğun öğrenmesi oyundur
- Çocuğun davranışı oyundur
- Çocuğun mesleği oyundur
- Çocuğun hayatı oyundur
- Çocuk eşittir oyundur”

Oyunun çocuk gelişimi üzerindeki etkileri incelendiğinde fiziksel, zihinsel, sosyal ve duygusal olmak üzere dört başlık altında toplanabilmektedir.

2.3.1.1. Fiziksel-Motor Gelişime Etkisi

Çocuk, oyun oynarken tüm bedenini kullanmaktadır. Bedenini kullandıkça da oyun esnasında gevşeme, kasılma ve esneme ile büyük ve küçük kasları sürekli çalışmaktadır. Oyunda kan dolaşımı, kalp atışı ve solunum yükseldikçe kan akışı sayesinde vücuda daha fazla oksijen geçişi sağlanmaktadır (Meb, 2014:8). Öğrenme, büyüme, gelişme ile ilgili olan motor gelişimin başında güç, hız, esneklik ve eş güdüm

(koordinasyon) vardır. Bu motor yetenekler için oyun ideal bir ortam sağlar (Uskan ve Bozkuş, 2019:126).

Oyunun fiziksel gelişime etkilerini araştırmacılar şöyle söylemektedir;

- “Motor beceri ve koordinasyonu geliştirir.
- Tüm hislerin gelişimini destekler.
- Dünyanın fiziksel yapısının araştırılmasına teşvik eder”(Kuğuoğlu ve Tanır, 2006:295).
- Çocuğun içindeki enerjiyi boşaltmasını sağlar ve uykuyu düzenler.
- Küçük kas gelişimine katkı sağlar.
- Büyük kas gelişimini hızlandırır.
- Vücutta koordinasyon ve denge sağlayarak vücuda esneklik kazandırır.
- Özellikle koşma, zıplama, tırmanma gibi hareket içeren oyunlar dolaşım, solunum ve sindirim sisteminin çalışmasını olumlu etkiler (Emin, 2016:91; Hazar, 1996; MEB, 2014:9; Bardak ve Topaç, 2019:74).

2.3.1.2. Zihinsel-Bilişsel Gelişime Etkisi

Oyunun çocuk gelişimine olan etkilerinden biri de zihinsel gelişimdir. Oyun, beyinde sinirsel bağlantılar kurar. Böylece oyuncunun daha zeki olmasına fayda sağlar. Oyun oynamak beyin gelişimini ve beyin büyümesini arttırdığı için sürekli oynanmalıdır. Genellikle oyun sadece çocukların oynadığı bir şey gibi görülür. Fakat yetişkinler de oyun oynamalıdır. Çocuklar nasıl sinirsel bağlantılar kurarak oyunda daha zeki oluyorsa yetişkinler de hala öğrenme yeteneğine sahip olmalarından dolayı aynı şekilde sinirsel bağlantılar kurarak oyun oynamaya devam etmelidirler (Goldstein, 2012:5; Cohen, 1993:2). Collard’ın yaptığı çalışmada, çocuğun zihinsel gelişimi için başkaları ile oynaması, kendi oyuncakları ile oynamasından daha iyi olduğu ortaya çıkmıştır (Özdoğan, 2020).

Piaget için oyun, tam olarak bilişsel gelişimdir. Çocuklar bilişsel gelişimleri için önem taşıyan bilgi ve becerileri oyun aracılığıyla öğrenirler (Ahmad vd.,2016:72). “Bilişsel gelişimde oyun, kavramların gelişimi, zekâ, koşullu düşünme, problem çözme becerisi, çok yönlü düşünme, biliş ötesi gibi 6 önemli başlığa katkı sağlamaktadır”

(Johnson, Christie and Yawkey,1999'dan akt. Ogelman, 2016:117). Bu açıklamalardan yola çıkarak oyunun zihinsel-bilişsel gelişime katkıları hakkında şunlar söylenebilir:

- Problem çözme becerisi kazandırır.
- Neden-sonuç ilişkisi kurma becerisi kazandırır.
- Mantık yürütme, dikkatini toplama ve odaklanma becerilerine katkıda bulunur.
- Anlama becerileri ve zekâları gelişir.
- Çok yönlü düşünme becerisi kazandırır.
- Hayal güçlerini ve hafızalarını geliştirir.
- Kendisini ve çevresini tanımasına olanak sağlar.
- Nesnelere tanıma, işlevlerini bilme ve ağırlık, sıcak, soğuk, renk, boyut, şekil vb. birçok kavramların kazanılmasını sağlar (Johnson, Christie and Yawkey, 1999'dan akt. Ogelman, 2016:117; Ahmad vd, 2016:72; MEB, 2014:11; Bardak ve Topaç, 2019:74).

2.3.1.3. Duygusal Gelişime Etkisi

Çocuklar; mutluluk, sevinç, acı, korku, nefret, sevme-sevilmeme ve ayrılık gibi birçok duyguyu oyunda öğrenmektedir (Çoban ve Nacar, 2006:22). Duygular ve oyun arasındaki ilişki ilk defa Freud tarafından ortaya konmuştur. Çocuklar oyun oynayarak korkularının, suçluluk ve kırgınlık duydukları durumların üstesinden gelirler (Özdoğan,2020:126). Çocuklar duygularını kontrol etmeyi oyunla öğrenirler (Koçyiğit vd., 2007:335). Oyun oynamayan çocuklar içe kapanık ve alıngan olabilmektedirler (Emin, 2016:92). Oyun sırasında çocuk başına buyruk şekildedir ve kendi dünyasında hareket eder. Böylece duygusal rahatlama sağlanır (Poyraz,2012:49).

Anne, baba, öğretmen ve yakın çevredeki insanlarla olan iletişimleri, çocuğun duygusal gelişimini en çok etkileyen unsurlardır. Yakın çevresindeki anne, baba ve öğretmen çocuğa ne kadar olumlu yaklaşırsa çocuktaki gelişme de o kadar olumlu olur. Çocuklar mutlu, kendine güvenen, paylaşımcı bireyler olarak gelişirler. Fakat çocuğun yakın çevresi olumsuz yaklaşırsa çocuktaki gelişme de aynı oranda olumsuz olmaktadır. Bu çocuklar korkak, kaygılı, kendine güveni olmayan ve kuşkucu bireyler olarak gelişmektedirler (Emin, 2016:94). Bu tanımlardan yola çıkarak şunlar söylenebilir:

- Duyusal kavramların öğrenilmesine yardımcı olur.

- Duygularını kontrol etmeye yardımcı olur.
- Empati becerisi gelişir.
- Oyunda kendi başına özgür hareket eden çocuk, duygularını dışa vurarak rahatlama sağlar (Koçyiğit vd., 2007:336; Poyraz,2012:40; Uskan ve Bozkuş, 2019:126)

2.3.1.4. Sosyal Gelişime Etkisi

“Sosyal yönden gelişim; bireyin doğduğu andan itibaren içinde bulunduğu sosyal çevre ile kültürün değerlerine ve davranışlarına uyum sağlama sürecidir” (Uysal, 1996: 31) “Çocuğun sosyalleşmesi, doğumdan başlayarak yaşam boyu devam eden oldukça karmaşık bir süreçtir” (Çağdaş, 1997:78). Ömeroğlu ve Ulutaş’a (2007: 74) göre: “Çocukların ailesiyle, arkadaşlarıyla ve çevresindeki diğer bireylerle olan ilişkilerini, sorumluluk alma, liderlik, paylaşma vb. becerilerin kazanımını içeren bir süreç” olarak tanımlanmıştır. Çocuğun sosyal davranışları, ilk yıllarındaki sosyal gelişimine bağlıdır (Çağdaş,1997:80). Oyun, çocukların sosyal gelişimi için çok önemlidir.

Çocuğun yaşamında en zengin ve en doğal ortamlar grup oyunlarıdır. Grup içinde rolünü yerine getirme ve sorumluluk duygusunu oyun yoluyla kazanır. Grup oyunları sayesinde çocuk, arkadaşları ile etkileşerek sosyalleşir. Aynı zamanda sorumluluk alma, lider ya da üye olma, görgü kuralları, kazanma-kaybetme, başkalarına saygı gösterme ve yarışmada dayanışma gibi becerileri kazanır (Aral vd., 2000:69-70’den akt. Dinç, 2002:30; Kavasoglu, 2010:27).

Yapılan araştırmalara göre toplumda hak ettiği yeri alamayan ve akademik başarısızlığa uğrayan çocuklar, sosyal gelişimini tamamlayamayan bireyler olarak karşımıza çıkmaktadır. Sosyal gelişimini tamamlayan bireyler; yardımlaşma, iş birliği yapma, topluma uyum sağlama gibi davranışlar konularında sosyal gelişimini tamamlayamayan bireylere göre daha başarılı olabilmektedir. Bundan dolayı çocuğun sosyal gelişimine de önem verilmelidir. (Sökezoğlu, 2010:30; Dinç, 2002:16). Bu tanımlardan yola çıkarak oyunun sosyal gelişime etkilerini sıralayacak olursak;

- İnsanlarla iletişim kurma becerisi gelişir.
- Paylaşmayı ve yardımlaşmayı öğrenir.
- Liderlik becerisi kazanır.

- Sorumluluk alma becerisi kazanır.
- Topluma uyum sağlama becerisi kazanır (Cirhinliođlu, 2001:167-168; Uskan ve Bozkuş, 2019:127).

2.3.2. Oyun ve Etkinlik Temelli Öğrenme

Oyun; belli kurallar dahilinde yetenek ve zeka geliřtiren, iyi vakit geirmeye yarayan eđlencedir. Etkinlik ise “Etkin olma durumu, müessiriyet” anlamına gelmektedir. (Tdk, 2022) Bu tanımlardan yola çıkılarak söylenebilir ki oyun ve etkinlik kavramı bir bütündür. Çocuk etkin olmadığı bir oyunu oynayamaz. Aslında oyun temelli öğrenme kavramını kullanırken bile etkin olan bir çocuk düşünölmektedir.

Oyun temelli öğrenme, çocukların ilgi, istek ve ihtiyaçları doğrultusunda zevk alarak oynadıkları oyun sırasında öğrenme ortamının sağlanmasıdır. Çocuklar oyun oynamayı çok severler. Oyun oynarken tüm dünyadan koparlar ve kendilerini tamamen oyuna adarlar. Oyunda farkında olmadan öğrenilmesi amaçlanan bilgiyi alır ve kalıcı olarak hafızalarına kaydederler. Oyun oynamak çocukların hem bedensel psikomotor becerilerinin gelişimine katkı sağlar hem de bireye eđlenceli öğrenme ortamı hazırlar. Bu öğrenme ortamı sınırlandırılmış ya da sınırlandırılmamış olarak iki şekilde oluşturulabilmektedir.

Çocuklara oyunla öğretim yöntemi tekniđini uygularken oyunun öğrenme amacıyla yapıldığı fark ettirilmemelidir. Eğitim alanında son yıllarda yapılan çalışmalarda oyunun çocuk gelişimine katkı sağladığı, etkili ve kalıcı öğrenme için eğitimde oyuna yer verilmesi gerektiđi öne sürölmektedir. Piaget, Winnicott, Vygotsky ve Bruner gibi bilim adamları tarafından da desteklenen bu görüşler üzerine “oyunla öğrenme” yaklaşımı ortaya çıkmıştır. Her düzeydeki öğrenciler üzerinde etkili olan oyunla öğrenme yaklaşımında, çođunlukla eğitici oyunlar adı verilen oyunlar ile öğrencilere düşünme, keşfetme, araştırma, sorgulama gibi becerileri kazandırmayı amaçlamaktadır (Güneş, 2015:777-778).

Çocuklar eğitim sürecinde eğlendikleri sürece aktif olurlar. Derste sıkılan, ilgisiz kalan bir çocuk asla eğitime dahil olamaz. Alman Erasmus Von Rotterdam da bu görüşü desteklemektedir. Rotterdam'a göre çocuklar için öğretimin zevkli olması gerekmektedir. Bundan dolayı öğretim ile oyun iç içe olmalıdır (Seyrek ve Sun, 1991'den akt. Poyraz, 2012:2).

2.4. İlköğretimde Müzik Eğitiminde Kullanılan Öğretim Yöntemleri



Şekil 1: Müzik Öğretim Yöntemleri, Göğüş (2009)

“Müzik öğretim yöntemi, müzik öğretimi sürecinde veya müziksel öğretme-öğrenme etkinliklerinde amaca ulaşmak ya da hedefe erişmek için bilinçli ve mantıklı olarak seçilen ve izlenen düzenli yoldur” (Uçan, Yıldız ve Bayraktar, 1999).

Göğüş (2009) müzik öğretim yöntemlerini XX. Yüzyıl Öncesinde Müzik Öğretim Yöntemleri, XX. Yüzyıl Başlarında Müzik Öğretim Yöntemleri ve XX. Yüzyıl Müzik Öğretim Yöntemleri olmak üzere üç başlık altında toplamaktadır.

Uçan ve arkadaşları (1999) ise müzik öğretim yöntemini genel müzik öğretimi yöntemleri, özel müzik öğretimi yöntemleri ve özgül müzik öğretimi yöntemleri olarak üç ana türe ayırmıştır.

Bunlar;

- Genel Müzik Öğretim Yöntemleri
- Özel Müzik Öğretim Yöntemleri
- Özgül Müzik Öğretim Yöntemleri

2.4.1 Genel Müzik Öğretim Yöntemleri

1. Anlatma Yoluyla Müzik Öğretim Yöntemi,
2. Tartışma Yoluyla Müzik Öğretim Yöntem Yöntemi,
3. Sorma/Yanıtlama (Yanıt alma) Yoluyla Müzik Öğretim Yöntemi,
4. Karşılıklı Konuşma Yoluyla Müzik Öğretim Yöntemi (Karşılıklı Müzik Öğretim Yöntemi)
5. Görüşme Yoluyla Müzik Öğretim Yöntemi,
6. Araştırma/İnceleme Yoluyla Müzik Öğretim Yöntemi,
7. Sunma / Alma Yoluyla Müzik Öğretim Yöntemi,
8. Bulma/Keşfetme Yoluyla Müzik Öğretim Yöntemi,
9. Yaratma/Üretme Yoluyla Müzik Öğretim Yöntemi,
10. Oyunlama/Oyunlaştırma Yoluyla Müzik Öğretim Yöntemi,
11. Rol yapma Yoluyla Müzik Öğretim Yöntemi,
12. Örnek Olay İnceleme Yoluyla Müzik Öğretim Yöntemi,
13. Yaşam Öyküleme Yoluyla Müzik Öğretim Yöntemi,
14. İş birliği Yapma Yoluyla Müzik Öğretim Yöntemi, (İş birlikli Müzik Öğretim Yöntemi)
15. Paylaşma Yoluyla Müzik Öğretim Yöntemi,
16. Sorun Çözme Yoluyla Müzik Öğretim Yöntemi,
17. Gösterme/Yaptırma Yoluyla Müzik Öğretim Yöntemi,

18. Çalışma/Çalıştırma Yoluyla Müzik Öğretim Yöntemi,
19. Yapma/Yaşama Yoluyla Müzik Öğretim Yöntemi,
20. Tasarlama/Gerçekleştirme Yoluyla Müzik Öğretim Yöntemi,
- 21.Öğrenmeyi Öğretme Yoluyla Müzik Öğretim Yöntemi,
- 22.Öğrenme Yaklaşımları Geliştirme Yoluyla Müzik Öğretim Yöntemi.

2.4.2. Özel Müzik Öğretim Yöntemleri

B.1. Temel Oluşturma İşlevli Özel Müzik Öğretim Yöntemleri

1. Müziksel İşitme/Okuma/Yazma Yoluyla Müzik Öğretim Yöntemi
2. Müziksel Devinme/Ritimleme Yoluyla Müzik Öğretim Yöntemi (Dalcroze Yöntemi)
3. Müziksel Toplu Söyleme Yoluyla Müzik Öğretim Yöntemi (Kodaly Yöntemi)
4. Müziksel Devinme/Ritimleme/Söyleme-Çalma/Doğaçlama Yoluyla Müzik Öğretim Yöntemi (Orff Yöntemi)

B.2. Geliştirme İşlevli Müzik Öğretim Yöntemleri

1. Müziksel Yetenek Geliştirme Yoluyla Müzik Öğretim Yöntemi
2. Müziksel Zeka Geliştirme Yoluyla Müzik Öğretim Yöntemi
3. Müziksel Dil Geliştirme Yoluyla Müzik Öğretim Yöntemi
4. Sanal Müzik Yapmayı Geliştirme Yoluyla Müzik Öğretim Yöntemi 4

B.3. Odaklanma İşlevli Özel Müzik Öğretim Yöntemleri

1. Devinme-Dans etme Odaklı Müzik Öğretim Yöntemi
2. Doğaçlama-Besteleme Odaklı Müzik Öğretim Yöntemi
3. Seslendirme-Yorumlama Odaklı Müzik Öğretim Yöntemi
4. Dinleme-Özümseme Odaklı Müzik Öğretim Yöntemi

5. Çevirme-Dönüştürme Odaklı Müzik Öğretim Yöntemi
6. Bilgilenme-Bilgileştirme Odaklı Müzik Öğretim Yöntemi
7. Düşünme-Yansıtma Odaklı Müzik Öğretim Yöntemi

2.4.3. Özgül Müzik Öğretim Yöntemleri

1. İşitsel Müzik Öğretim Yöntemi, (Kulaktan Öğretim Yöntemi)
2. Görsel/İşitsel Müzik Öğretim Yöntemi, (Gözden/Kulaktan Öğretim Yöntemi)
3. Görsel/Okusal/Yazsal Müzik Öğretim Yöntemi, (Yazıdan/Notadan Öğretim Yöntemi)
4. Devinsel/Oynasal Müzik Öğretim Yöntemi, (Devinimden/Oyundan Öğretim Yöntemi)
5. Eylesel/Söylesel/Çalsal Müzik Öğretim Yöntemi. (Meşkten Öğretim Yöntemi/Meşksel Öğretim Yöntemi)

Müzik eğitiminde konu türüyle ilgili veya konu türüne ilişkin başlıca özgül müzik öğretim yöntemleri şunlardır:

1. Ezgi Öğretim Yöntemi,
2. Şarkı Öğretim Yöntemi,
3. Çalgı Öğretim Yöntemi,
4. Müzik Yazısı Öğretim Yöntemi,
5. Müzik Bilgisi Öğretim Yöntemi
6. Müzik Dili (Müzikçe) Öğretim Yöntemi.

2.5. Müzik Öğretim Yaklaşımları

2.5.1. Orff Yaklaşımı

Alman besteci ve müzik eğitimcisi olan Carl Orff (1895-1982), Müzik eğitimciliği, piyano öğretmenliği, orkestra şefliği ve tiyatro yönetmenliği yapmıştır. Temelinde yaşayarak öğrenmeyi kapsayan orff öğretisi, hareket etme, dans etme, müzik yapma ve müzik yaratma aktivitelerini içermektedir (Işın, 2008:16). “Çocuklar için müzik” kitabının yayımlanması ve “Stüdyo 49 Çalgı Fabrikası” nda ksilofon ve glockenspiellerin üretilmesiyle geniş eğitimci kitlesi tarafından kabul gören orff yaklaşımı, 1948 yılında başlayan bir radyo yayını ile adını duyurmuştur (Beşiroğlu ve Toksoy, 2006:25-27) “Çocuklar için müzik” adlı eseri, uygulamalar sırasında yaratılan çalgı parçaları, oyun şarkıları, tekerlemeler ve metinleri içerir. Eski çocuk şarkıları bu eserin çıkış noktasıdır (Jungmaire, 2005’ten akt. Eren, 2012:17).

Özel bir yetenek gerektirmeyen bu yaklaşımda, yapılan çalışmalar sayesinde birey hem kendi potansiyelini ortaya çıkaracak hem de ortaya çıkardığı bu potansiyelle gruba destek olacak şekilde planlanır. Önce hareket, dil, beden sesleri ve vurmali çalgılarla ritmik düzeyde ele alınan orff yöntemi, mırıldanma, şarkı söyleme, ses heceleri ve ezgisel çalgılar yoluyla ezgi düzeyinde müzik yaparak devam eder. Son olarak vurmali ezgi çalgıları yolu ile armonik düzeye ulaşılır (Beşiroğlu ve Toksoy, 2006:25-27). Ekici (1998:98), orff yöntemi için şunları söylemektedir:

“Orff pratiğinde en önemli çalgı vücuttur ve ikincisi sestir. Vücudun her kısmı, ana vuruşu, hem de parçanın farkında olmayı ifade etmede kullanılabilir. Vücut, ilk aşamalarda konuşmak ve şarkı söylemek için çalgılara eşlik eden ilkedir”.

Orff öğretiminde çalgılar derili çalgılar, melodi üreten çalgılar ve ritim çalgıları olarak 3 e ayrılır. Derili çalgılar: bongo, büyük trampet, conga, davul, tef ve timpaniden oluşmaktadır. Melodi üreten çalgılar: glockenspiel, ksilofon, metalofon, müzik kapları ve melodi üretmeye yarayan tokmaklardır. Ritim çalgıları ise ağaç blok, çan, çelik üçgen,

kastanyet, marakas, minik ziller, ritim çubukları, sürtmeli çalgılar ve zilden oluşmaktadır (Arı, 2000).

2.5.2. Kodaly Yöntemi

1882-1967 yılları arasında yaşayan Zoltan Kodaly, macar besteci ve eğitimcidir. Müzik eğitimine erken yaşlarda çello çalarak başlamıştır. Fakat daha sonra kariyerine eğitimci olarak devam etmiştir. Çocukların müziğe doğru zamanda yönlendirilmeleri gerektiğini savunmuştur (Ören, 2011:2). “Müzik herkes içindir... Öğretmenler, müziği ve müzik yapmayı öğrencilerin hayatının ayrılmaz bir parçası olması yönünde geliştirmelidirler” (Boshkoff, 1991’den akt. Özeke, 2007:112) görüşünü savunmuştur. Tüm Macar devlet okullarında kullanılan Kodaly yöntemi dinleme, şarkı söyleme ve yaratmaya dayanır. (Daniel, 1968: 20-24’den akt. Cary, 2012:182).

Müziğe küçük yaşlarda başlamak, müzik eğitiminin etkililiğini artırır (Yıldırım, 1995:24-25). Küçük yaştaki çocukların yürüyüş adımlarını dörtlük notalara, koşmalarını ise sekizlik notalara benzetmiş ve ritim öğelerinin öğretilmesinde dörtlük ve sekizlik notalardan başlanması gerektiğini savunmuştur (Ören, 2011:7).

Kodaly yönteminin amacı, çocuklara müzik dilini öğretmektir. Müzik dilini bilmenin verdiği güvenle müziği dinlemesini, okumasını, yazmasını, çözümlemesini ve üretmesini böylece müziği sevmesini sağlamaktır. Kodaly müzik dilini öğretirken çocuklara dünyanın ve kendi kültürlerinin ürünleri ile tanıştırmak müziğin her yönüyle gelişmelerini amaçlamıştır (Yıldırım, 1995:26).

2.5.3. Dalcroze Yöntemi

1865 yılında doğan Viyana’lı Emile Jaques Dalcroze, müzik derslerini ilk olarak müzik öğretmeni olan annesi Julie Jaques’den almıştır (Özmenteş,2005:36). Müziği hareketlerle öğrenme ve hareketlerle yaşama yöntemi olan “Eurhythmics” metodunu geliştiren bir müzik eğitimcisidir (Özal,2007:2). Dalcroze “Eurhythmics” metodunu Cenevre konservatuvarı’nda yaşadığı ve gözlemlendiği sorunlardan ilham alarak ortaya çıkarmıştır. Kendi yöntemini uygulamak için açtığı bir okulu Birinci Dünya Savaşı

nedeniyle kapatmak zorunda kalmış ve Cenevre konservatuvarında armoni ve solfej dersleri veren bir eğitimci olarak kariyerine başlamıştır.

Dalcroze, Cenevre konservatuvarındaki öğrencileri ile deneyler yaparak sorunların çözümüne ilişkin ilk çalışmalarını yapmıştır. Öğrencileri ile yaptığı deneylerin gözlemlerinde elde ettiği ipuçları, deneyin çıkış noktasını oluşturmuştur. Dalcroze öğrencilerin dinledikleri müziğe göre bedenlerine yön verdiklerini gözlemlemiştir. Ritim ve bedensel hareketlerin, öğrencilerin müziği hissetmeleri için gerekli olduğunu ortaya koymuştur (Özmenteş, 2005:36-45).

Dalcroze'a göre insan bedenini çok iyi akortlanmış bir müzik aletine dönüştürmek, sağlam ve canlı bir müzikal temel oluşturmanın en iyi yoludur. Eurhythmics, kulak eğitimi- solfej ve doğaçlama Dalcroze metodunun 3 temel ögesini oluşturmaktadır. Eksiksiz bir müzik eğitimi için bu 3 temel öge şarttır (Özal, 2007:2).

2.5.4. Suzuki Yöntemi

1898 yılında Japonya'nın Nagoya şehrinde doğan Shinichi Suzuki, Suzuki metodunun kurucusudur. Babası Japonya'nın ilk ve en büyük keman üreticisidir. (<http://www.suzukimusic.org.au/suzuki.htm>). Kemanın teknik yapım aşamasını, el yapımı ve ürünün cilalanmasına kadar olan her aşamasını fabrikada çalışması sayesinde öğrenme fırsatı bulmuştur. Gramofonda dinlediği Mischa Elman'ın çaldığı "Ave Maria" eserinden etkilenen ve hiçbir nota bilgisi olmayan Suzuki, fabrikadan eve getirdiği bir kemanla Elman'dan dinlediği Haydn'ın minüeti ilk parçası olmuştur (Özmen, 2020:15). Keman çalmayı Mischa Elman'ın plaklarını dinleyerek kendi kendine öğrenmiştir (Kasap, 2005:115).

1920 yılında okumak için gittiği Almanya'nın Berlin şehrinde Karl Klinger'in öğrencisi olmuştur. Klinger ile birlikte 8 yıl boyunca konçertolar, sonatlar ve oda müziği çalışan Suzuki, 1928 yılında tekrar Japonya'ya dönmüştür (Özmen, 2020:15).

İmparatorluk Konservatuvarı'nda genç öğrenciler dışında küçük çocuklara da ders vermeye başlamasının ardından öğrencilerin performanslarının dikkat çektiğini görünce "yetenek doğuştan değildir" görüşü kafasında yer etmiştir. Dört yaşındaki bir çocuğa ders vermesi istendiğinde bu kadar küçük bir çocuğa nasıl ders vereceğim diye düşünürken

çocuğun konuşmayı öğrenirken uyguladığı yöntemleri müzik eğitiminde de kullanabileceğini düşünmüştür (Kuran, 2007:3-4).

Suzuki çocukları geleceğin yaratıcıları olarak görmüştür (Brody, 2016:23). Doğdukları ilk anda konuşmayı bilmeyen çocuklar , çevrelerinden, anne babalarından sürekli konuşmaları duyar, zamanla taklit eder ve en sonunda konuşmayı öğrenirler. Suzuki doğal olarak gelişen bu konuşma davranışının müzik eğitiminde de uygulanabilir olduğu görüşünü savunmuştur. Çocuk doğduğunda seçilmiş müzikler sürekli dinletilir. Çocuk müziği duydukça kulağı gelişir ve sesleri hafızasına kaydeder. Zamanla bu müziklere tepki verir. Konuşmayı öğrenirken sesleri duyduğumuzda doğal olarak aynı sesleri çıkarma isteği olur. Müzik eğitiminde de sürekli dinletilen müziklerin ardından zamanla çocuğun duyduğu müzikleri çalmak isteme davranışı ortaya çıkmaktadır (Brody, 2016:81-82). Suzuki yönteminde, çocuğun kulaktan duyduğunu çalgıyla çalabilecek aşamaya gelmesi amaçlanır. Öğrenci merkezli Suzuki yönteminde müzik öğretiminin bire bir yapılması önem taşımaktadır. Böylece çocuklar müzik yönü güçlü bireyler olarak yetişmesini sağlamaktadır (Alpagut ve Yöndem, 2019:12).

2.6. İlgili Araştırmalar

Çiftçi ve Korkmaz (2021), “Oyun ve Dans İçerikli Müzik Eğitimi Etkinliklerinin 9-10 Yaş Grubu Çocukların Özsaygı Düzeylerine Etkisi” adlı makalesinde 9-10 yaş grubunda olan 96 çocuğa Coopersmith Özsaygı Ölçeği uygulanarak özsaygı düzeyleri düşük ve birbirine yakın olan 30 çocuk seçilerek, seçkisiz atama yöntemi ile deney kontrol grupları oluşturulmuştur. Deney grubundaki öğrencilere 10 hafta boyunca haftada iki ders saati, araştırmacı tarafından uzman görüşler alınarak çağdaş öğretim yöntemleriyle aktif öğrenmeye dayalı olarak geliştirilmiş, oyun ve dans içerikli müzik eğitimi etkinliklerinin yer aldığı müzik eğitimi programı uygulanmıştır. Kontrol grubundaki öğrencilere hiçbir uygulama yapılmamıştır. Araştırma sonucunda oyun ve dans içerikli müzik eğitimi etkinliklerinin deney grubundaki çocukların toplam, genel ve akademik özsaygı boyutlarında anlamlı düzeyde olumlu etkilerinin olduğu, sosyal ve ev-aile özsaygısı boyutlarında ise anlamlı düzeyde bir değişiklik görülmediği saptanmıştır. Kontrol grubundaki öğrencilerin ise toplam, genel, akademik, sosyal ve ev-aile özsaygı puanlarının düşük oranda azaldığı görülmüştür.

Sarıkaya (2019), “Ritim Öğretiminde Eğitsel Oyun Kullanımının Müzik Eğitimine Etkileri Üzerine Bir Araştırma” adlı doktora tezi yazmıştır. Araştırmada deney ve kontrol gruplarına 10 haftalık ritim eğitimi uygulanmıştır. Kontrol grubuna geleneksel öğretim yaklaşımları kullanılarak ritim dersleri verilirken, deney grubuna eğitsel oyunlarla desteklenmiş ritim eğitimi verilmiştir. 10 haftalık ritim eğitimi sonunda her iki grubun da başarılarını ölçmek için ritim başarı testi uygulanmıştır. Araştırma sonucunda deney grubuna verilen eğitsel oyunla ritim eğitiminin, geleneksel öğretim yöntemlerine göre öğrencilerin müzik becerilerinde daha olumlu yönde katkısı bulunmuştur.

Sökezoğlu (2010), “Ritim, Hareket ve Şarkı Öğretimi Temelli Müzik Eğitiminin 7 - 11 Yaş Grubu Çocuk Yuvası Öğrencilerinin Sosyal Gelişimleri Üzerine Etkisi (Afyonkarahisar İli Örneği)” adlı yayımlanmamış doktora tezinde çocuk Esirgeme Kurumu’na bağlı çocuk yuvasından 7-11 yaş arasındaki 40 öğrenci deney ve kontrol grupları için rastgele seçilmiştir. Avcıoğlu tarafından hazırlanan ve geliştirilen “Sosyal Becerileri Değerlendirme Ölçeği” çocukların yuvadaki bakıcı anneleri tarafından doldurulmuştur. Ön test aşamasından sonra kontrol grubu öğrencileri yuvadaki genel eğitimlerine devam ederken, deney grubu öğrencilerine üç ay boyunca ritim, hareket ve şarkı öğretimi temelli müzik eğitimi verilmiştir. Uygulanan son test sonrasında çıkan

verilerde ritim, hareket ve şarkı öğretimi temelli müzik eğitimi alan öğrencilerin, müzik eğitimini almayan kontrol grubu öğrencilerine göre sosyal yönden daha çok geliştikleri ortaya çıkmıştır.

Korkmaz (2019)'un, "İlkokul Özengen Solfej Eğitiminde Oyunun Öğrenmeye Etkisi" yüksek lisans tezinde 6-8 yaş arası özengen solfej eğitimi alan öğrenciler ile araştırma yapılmıştır. Araştırmada amaç oyunun nota öğrenme ve okumada bir etkisinin olup olmadığının ortaya çıkarmaktır. 14 hafta süren bu çalışmada deney ve kontrol grupları oluşturulmuştur. Deney grubuna 14 hafta boyunca oyun etkisi ile özengen solfej eğitimi verilirken kontrol grubuna sadece özengen solfej eğitimi verilmiştir. Çalışmanın sonunda oyun etkisi verilen deney grubunun, kontrol grubuna göre daha başarılı oldukları sonucuna ulaşılmıştır.

BÖLÜM 3

3. YÖNTEM

Bu bölümde, araştırmanın desenine, çalışma grubuna, deneysel sürece, veri toplama araçlarına ve verilerin analizine ilişkin bilgilere yer verilmiştir.

3.1. Araştırma Modeli

Fraenkel & Wallen tarafından sistematik olarak bazı şeyleri denemek ve gözlemek olarak açıklanan deneysel araştırmalarda temel amaç bağımlı ve bağımsız değişkenler arasında neden-sonuç ilişkisini test etmektir. Deneysel araştırmalar türlerine göre ilk aşamada tek denekli ve çok denekli desenler olarak ikiye ayrılmaktadır. İkinci aşamada ise çok denekli desenler başlığı altında; gerçek deneysel, yarı deneysel ve zayıf deneysel olarak sınıflandırılmaktadır. Gerçek deneysel desenlerde deneklerden koşullara uygun olanlar denek havuzuna seçkisiz atanırken, yarı deneysel desenlerde eşleştirilmiş gruplar arasından seçkisiz atama yapılmaktadır. Zayıf deneysel desenlerde ise herhangi bir seçkisiz atama ya da grup eşleştirmesinden bahsedilmemektedir (Büyüköztürk vd., 2018:202-206).

Online Eğitimde Oyun ve Etkinlik Temelli Müzik Dersi Öğretim Programının İlkokul Öğrencilerinin Akademik Başarıları Üzerindeki Etkisi'ni incelemeyi amaçlayan bu araştırma, nicel araştırma yöntemlerinden yarı deneysel desene göre tasarlanmıştır. Kerlinger (1973) yarı deneysel deseni, “deney ve kontrol gruplarına yansız olarak atanan deneklerin deneysel manipülasyondan (X) önce ve sonra ölçüldüğü desen” olarak tanımlanmaktadır (Kerlinger, 1973; akt. Büyüköztürk, 2001)

Çalışma kapsamında; 10 hafta boyunca süren etkinlik uygulamalarından sonra veri toplamak amacıyla “Müzik Dersi Başarı Testi” kullanılmıştır. Çalışmanın nicel

boyutunda “Ön Test- Son Test –İzleme Testli Kontrol Gruplu Yarı Deneysel Desen kullanılmıştır. Yapılan çalışma sonucunda, sontest puanlarına göre online eğitimde oyun ve etkinlik temelli müzik derslerinde kullanılan oyun ve etkinlik temelli uygulamaların öğrencilerin akademik başarıları üzerindeki etkisi istatistiksel açıdan değerlendirilmiştir. Elde edilen bulgular tablolar ve grafikler halinde sunularak yorumlanmıştır. Araştırma sonucunda, bulgulardan elde edilen sonuçlar sıralanmış ve sonuçlar doğrultusunda çeşitli öneriler getirilmiştir.

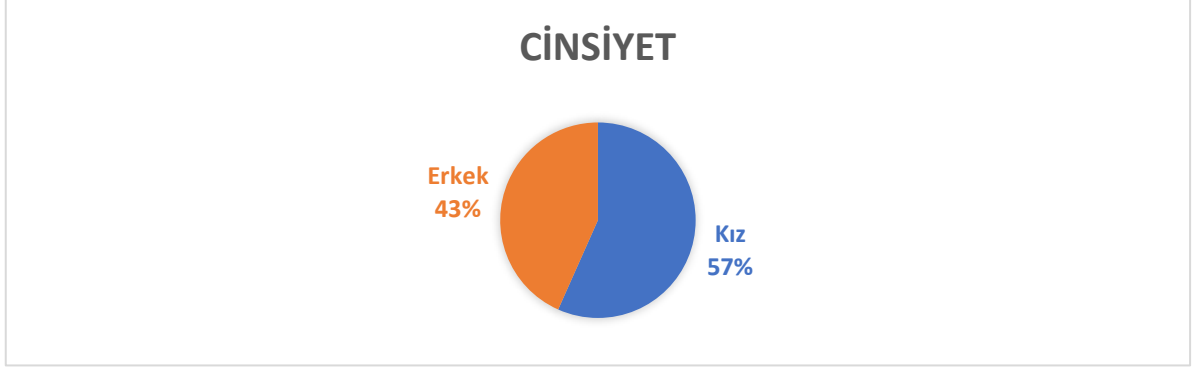
3.2. Çalışma Grubu

Araştırmanın çalışma grubunu alınan izinler doğrultusunda 2020-2021 eğitim-öğretim yılındaki 30 öğrenci oluşturmaktadır. Özel okulda öğretmenler ve yöneticiler ile görüşülerek sınıf ortalamaları birbiri ile paralel olan 4-A ve 4-B sınıfı çalışmaya dahil edilmiştir. Bu sınıfları deney ve kontrol grubu olarak belirlemek için kura yöntemi yapılmıştır. Yapılan kura yönteminde seçkisiz olarak atanan 4-A sınıfı kontrol grubu, 4-B sınıfı ise deney grubu olarak atanmıştır. Çalışma grubundaki 4-A sınıfı (n=15) ve 4-B sınıfından (n=15) toplam 30 öğrenci oluşturmaktadır. Çalışma grubunu oluşturan deney ve kontrol grubu öğrencilerine ait demografik bilgiler, yüzde-frekans değer tabloları ve grafikler şeklinde sunulmuştur.

Tablo 5: Cinsiyet Değişkenine Ait Yüzde-Frekans Değerleri

	Deney Grubu		Kontrol Grubu		Toplam	
	f	%	f	%	f	%
Kız	9	60,00%	8	53,33%	17	56,67%
Erkek	6	40,00%	7	46,67%	13	43,33%
Toplam	15	100,00%	15	100,00%	30	100,00%

Tablo 5'e bakıldığında çalışmada yer alan öğrencilerin; 17'sinin kız, 13'ünün ise erkek olduğu görülmektedir.



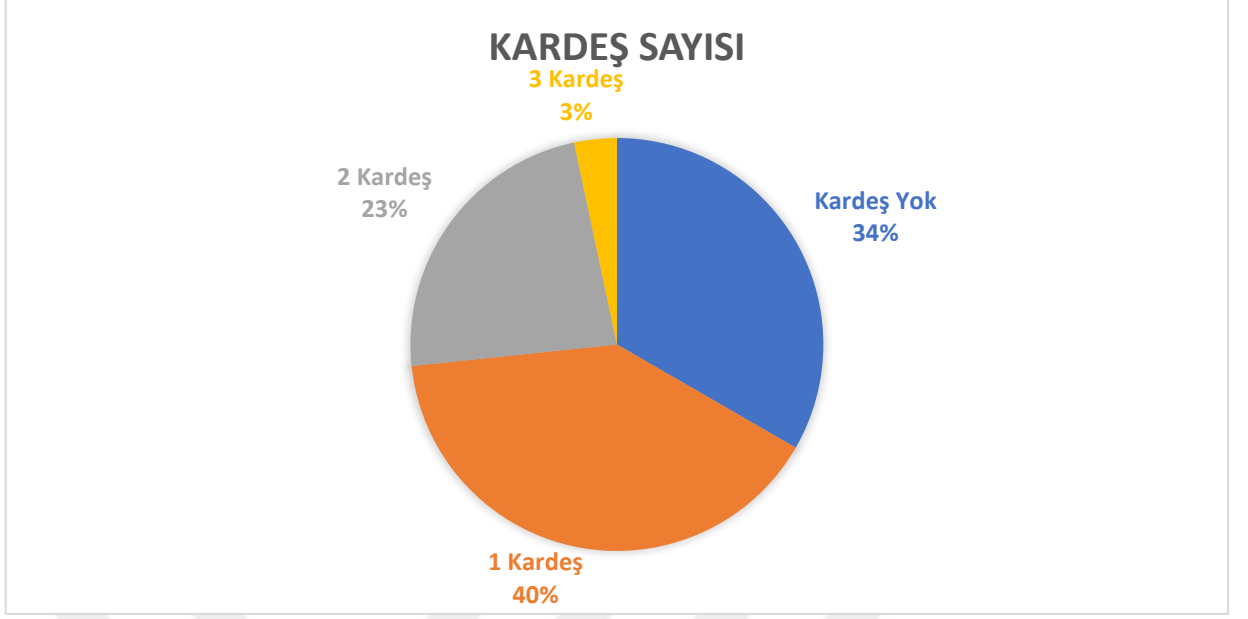
Grafik 1: *Cinsiyet Değişkenine Ait Frekans Grafiği*

Grafik 1 incelendiğinde; çalışmada yer alan öğrencilerin; %57'sinin kız, %43'ünün ise erkek olduğu görülmektedir.

Tablo 6: *Kardeş Sayısı Değişkenine Ait Yüzde-Frekans Değerleri*

	Kardeş Yok		1 Kardeş		2 Kardeş		3 Kardeş		Toplam	
	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%
Kardeş Sayısı	10	33,33%	12	40,00%	7	23,33%	1	3,33%	30	100%

Tablo 6'ya bakıldığında çalışmada yer alan öğrencilerin; %33,33'ünün kardeşi olmadığı, %40'ının 1 kardeşi olduğu, %23,33'ünün 2 kardeşi olduğu ve %3,33'ünün 3 kardeşi olduğu görülmektedir.

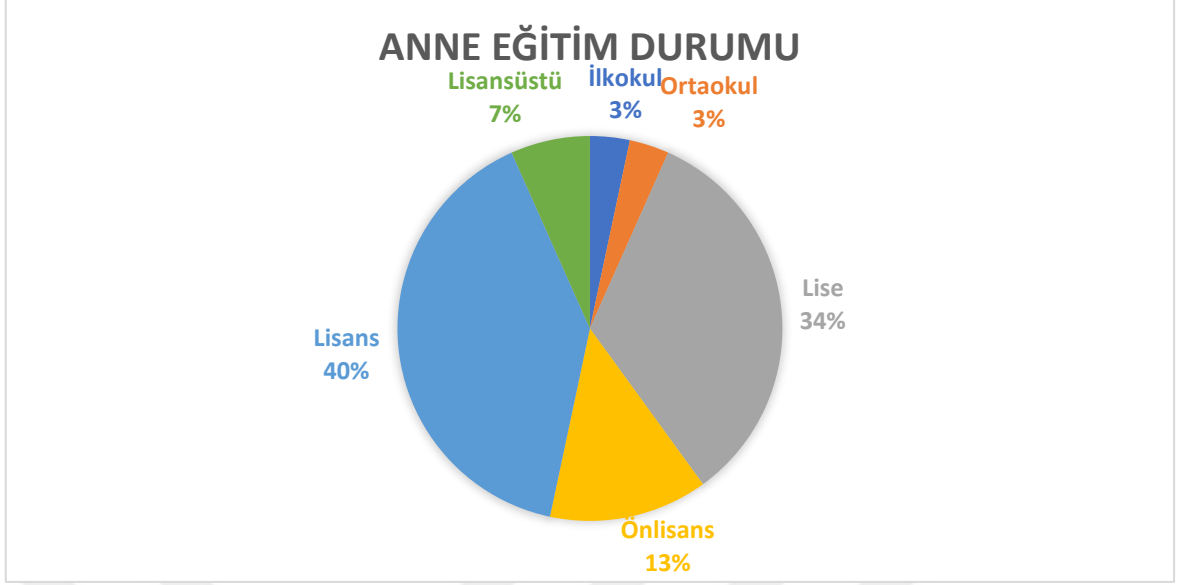


Grafik 2: Kardeş Sayısı Değişkenine Ait Frekans Grafiği

Tablo 7: Anne Eğitim Durumu Değişkenine Ait Yüzde-Frekans Değerleri

	İlkokul		Ortaokul		Lise		Önlisans		Lisans		Lisansüstü		Toplam	
	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%
Anne Eğitim Durumu	1	3,33%	1	3,33%	10	33,33%	4	13,33%	12	40,00%	2	6,67%	30	100,00%

Tablo 7'ye bakıldığında çalışmada yer alan öğrencilerin annelerinin; %3,33'ünün ilkokul mezunu, %3,33'ünün ortaokul mezunu, %33,33'ünün lise mezunu, %13,33'ünün önlisans mezunu, %40'ının lisans mezunu, %6,67'sinin ise lisansüstü mezunu olduğu görülmektedir.

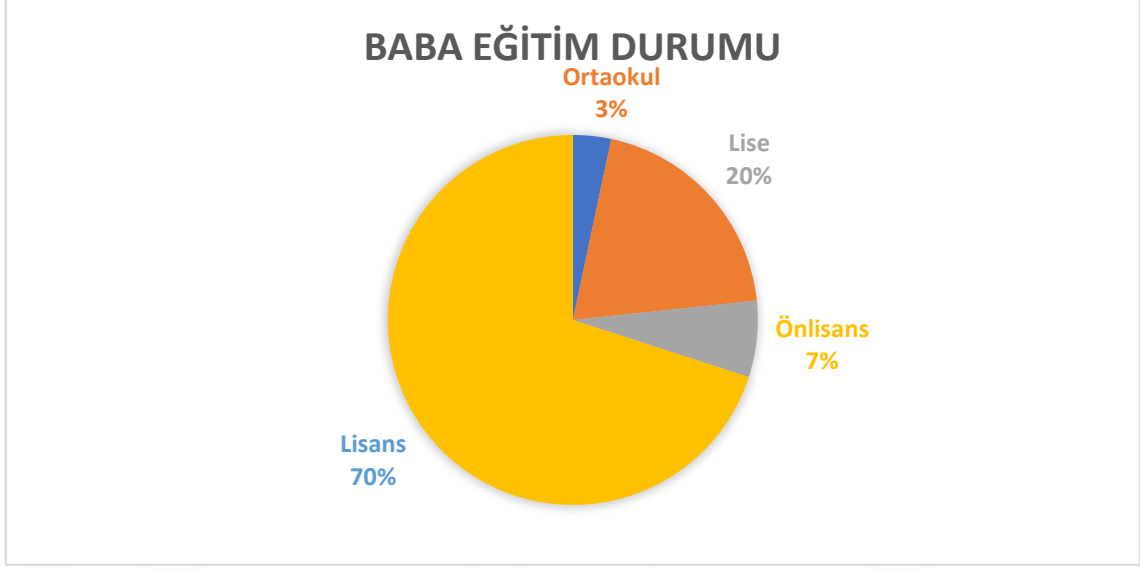


Grafik 3: Anne Eğitim Durumu Değişkenine Ait Frekans Grafiği

Tablo 8: Baba Eğitim Durumu Değişkenine Ait Yüzde-Frekans Değerleri

	İlkokul		Ortaokul		Lise		Önlisans		Lisans		Lisansüstü		Toplam	
	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%
Baba Eğitim Durumu	0	0,00%	1	3,33%	6	20,00%	2	6,67%	21	70,00%	0	0,00%	30	100,00%

Tablo 8'e bakıldığında çalışmada yer alan öğrencilerin babalarının; %3,33'ünün ortaokul mezunu, %20'sinin lise mezunu, %6,67'sinin önlisans mezunu, %70'inin lisans mezunu olduğu görülmektedir. Çalışma grubunda yer alan öğrencilerin babalarında ilkökul ve lisansüstü mezunu olanların oranı %0 olarak tespit edilmiştir.

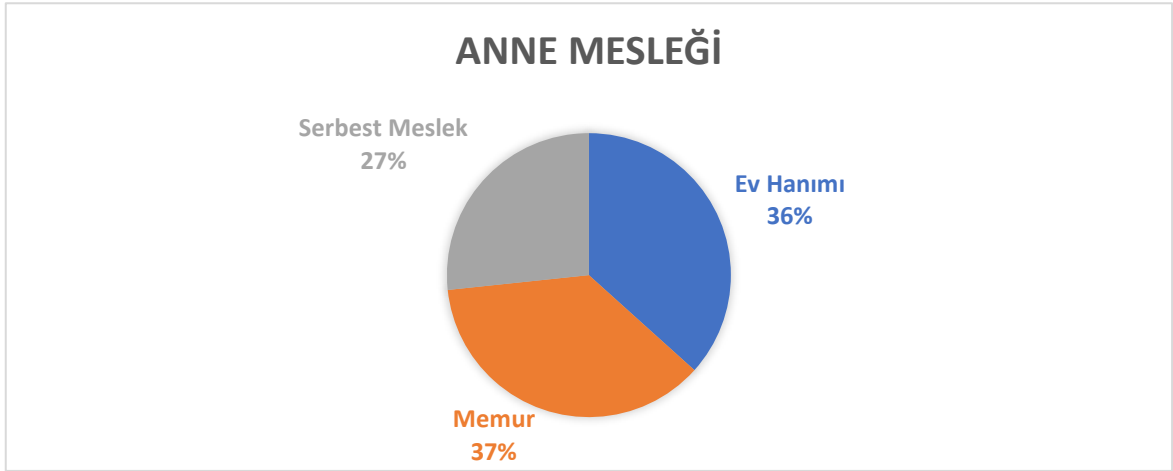


Grafik 4: Baba Eğitim Durumu Değişkenine Ait Frekans Grafiği

Tablo 9: Anne Mesleği Değişkenine Ait Yüzde-Frekans Değerleri

	Ev Hanımı		Memur		Serbest Meslek		Diğer		Toplam	
	f	%	F	%	f	%	f	%	f	%
Anne Mesleği	11	36,67%	11	36,67%	8	26,67%	0	0,00%	30	100,00%

Tablo 9'a bakıldığında çalışmada yer alan öğrencilerin annelerinin; %36,67'sinin ev hanımı olduğu, %36,67'sinin memur olduğu, %26,67'sinin serbest meslek ile uğraştığı görülmektedir.



Grafik 5: Anne Mesleği Değişkenine Ait Frekans Grafiği

Tablo 10: *Baba Mesleği Değişkenine Ait Yüzde-Frekans Değerleri*

	İşsiz		Memur		Serbest Meslek		Diğer		Toplam	
	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%
Baba Mesleği	0	0,00%	15	50,00%	15	50,00%	0	0,00%	30	100,00%

Tablo 10'a bakıldığında çalışmada yer alan öğrencilerin babalarının; %50'sinin memur olduğu, %50'sinin serbest meslek ile uğraştığı görülmektedir.



Grafik 6. *Baba Mesleği Değişkenine Ait Frekans Grafiği*

Tablo 11. *Aylık Gelir Değişkenine Ait Yüzde-Frekans Değerleri*

	0-2.500		2.500-5.000		5.000-7.500		7.500+	
	f	%	f	%	f	%	f	%
Aylık Gelir	0	0,00%	0	0,00%	15	50%	15	50%

Tablo 11'e bakıldığında çalışmada yer alan öğrencilerin ailelerinin aylık geliri; %50'sinin 5.000-7.500 TL olduğu, %50'sinin 7.500 TL üzeri olduğu görülmektedir. Çalışma grubunda yer alan ailelerde geliri 0-2.500 TL olan veya 2.500-5.000 TL olan tespit edilememiştir.



Grafik 7: *Aylık Gelir Değişkenine Ait Frekans Grafiği*

3.3. Veri Toplama Araçları

Çalışma kapsamında; 10 hafta boyunca sürecek olan etkinlik uygulamalarından sonra, nicel verileri toplamak amacıyla “Müzik Dersi Başarı Testi” kullanılmıştır. Müzik başarı testi “Socratic” uygulaması aracılığıyla öğrencilere online olarak web platformu üzerinden gönderilmiştir. Ayrıca çalışma grubuna ait kişisel verileri toplamak amacıyla da “Kişisel Bilgi Formu” kullanılmıştır.

3.3.1. Kişisel Bilgi Formu

Yapılan araştırmada deney ve kontrol grubu öğrencilerinin özellikleri ile ilgili veri toplamak amacıyla kişisel bilgi formu (bkz. EK-3) kullanılmıştır. Formda öğrencilerin cinsiyet, yaş, kardeş sayısı, anne-baba eğitim durumu, anne-baba mesleği, okul başarı düzeyi ailede müzikle ilgilenen biri var mı? sorularına cevap aranmış ve bilgiler toplanmıştır.

3.3.2. Socrative Uygulaması ve Müzik Başarı Testi

Öğretmenin soru sorup, öğrenciden senkron şekilde cevap aldığı birçok web sitesi bulunmaktadır. Bu web sitelerinden biri de sadece internet ya da interneti olan akıllı bir telefon dışında başka bir yazılım ve elektronik cihaz gerektirmeyen Socrative uygulamasıdır (Coca ve Slisko, 2020:18).



Resim 1: Socrative Web Platformu Giriş Ekranı

Socrative, tablet ya da telefon üzerinden bir uygulama ile öğretmenlerin ücretsiz olarak öğrencilere soru sorabildiği bir web platformudur (Bryke, 2020). Öğrencilere çevrimiçi ve görsel destekli soru sormayı sağlayan socrative, yapılan bir araştırmada

(Aslan ve Şeker, 2016) öğrencilerin motivasyonunu arttırdığını ve dijital destekli etkinliklere, geleneksel öğretim yöntemlerinden daha istekli katıldıkları sonucuna ulaşmıştır.



Effortlessly assess and engage your students while visualizing learning progress in real-time with instant results.

Teacher Login


Email

Password

[Reset password](#)

SIGN IN

Or

 Sign in with Google

Resim 2: Socrative Üye Giriş Ekranı

Socrative uygulama aşamaları:

1. İnternet üzerinden www.socrative.com web sitesi ekranına gidilir.
2. Sitenin sağ üst köşesinde bulunan login (giriş yap) bölümünden sign up now (şimdi üye olun) seçeneğine tıklanır.
3. Gerekli bölümler doldurulduktan sonra otomatik olarak sayfaya giriş yapılır.
4. Sol üstte yer alan library (kütüphane) seçeneğine tıklanır ve burada ekle seçeneğine tıklanarak Çoktan seçmeli, doğru-yanlış ve kısa cevap seçeneklerinden biri işaretlenerek sınav oluşturulur.
5. Oluşturulan sınavı uygulamak için sol üstte bulunan launch (başlat) kısmından kısa sınav seçeneğine tıklanır ve hazırlanan sınavlardan biri seçilir ve sınav başlamış olur.
6. Öğrencilere <https://b.socrative.com/login/student/> linki gönderilir.
7. Linke tıklayan çıkan kutucuğa oda ismini yazar ve sağ alttaki ülkelerden türk seçeneğini işaretleyerek join (katılın) seçeneğine tıklar.
8. Öğrenci ismini kutucuğa yazarak sınava başlar ve soruları cevaplayarak cevapları çevrimiçi olarak sınav uygulayıcısına gönderir.

9. Sınav uygulayıcısı sol üstte yer alan results (sonuçlar) seçeneğinden online olarak öğrencileri takip eder.



Resim 3: Socrative Öğretmen Ekranı Giriş Örneği

Socrative uygulamasında araştırmacı tarafından tasarlanan oyun ve etkinliklerin öğrencilerin öğrenmeleri üzerinde ne derece etkili ve kalıcı olduğunu ölçebilmek adına çoktan seçmeli müzik başarı testi oluşturulmuştur. Müzik başarı testi hazırlanırken ilköğretim müzik öğretim programındaki kazanımlar temel alınmıştır. Belirlenen kazanımlara uygun sorular oluşturulmuştur. Soruların incelenmesi açısından 4 müzik öğretmenin uzman görüşüne başvurulmuştur.



Resim 4: Socrative Platformu Öğrenci Giriş Ekranı

3.3.3. Uzman Görüş Formu

Yapılan araştırma sırasında uygulanan formların, kullanılan şarkı, oyun ve etkinliklerin geçerliliğini saptamak ve araştırmanın daha verimli yürümesini sağlamak amacıyla Uzman Görüş Formu oluşturulmuştur. Uzmanlar tarafından gelen dönütler sonucunda yeniden düzenlenerek araştırmada kullanılmıştır.

3.4. Deneysel Uygulama ve Veri Toplama Süreci

Araştırmada uygulanan deneysel uygulama ve veri toplama sürecinin işlenişi aşağıda yer almaktadır.

- Araştırmada deneysel uygulama öncesinde Malatya Valiliği ve Malatya İl Milli Eğitim Müdürlüğünden gerekli izinler alınmıştır.
- Oyun ve Etkinlik Temelli Müzik Dersi Öğretim Programı 10 haftalık bir süreçten oluşmaktadır.
- Birinci hafta araştırma okulundaki idareci ve öğretmenler ile görüşme yapılarak çalışma hakkında detaylı bilgiler verilmiştir.
- İkinci hafta araştırma için rastgele bir sınıf seçilmiştir. Ardından deney ve kontrol grubu olmak üzere rastgele 2 gruba ayrılmıştır.
- Üçüncü hafta öğrencilere çalışmayla ilgili bilgiler aktarılmıştır. Deney ve kontrol grubu öğrencilerine müzik dersi başarı testi ön test olarak uygulanmıştır.
- Dördüncü haftadan dokuzuncu haftaya kadar 6 hafta boyunca müzik dersi öğretim programında yer alan 6 kazanım verilmiştir.
- Onuncu hafta deney ve kontrol grubuna aynı müzik başarı testi son test olarak uygulanmıştır. Deney grubu öğrencilerine “Araştırmada kullanılan oyun ve etkinliklere yönelik görüşleriniz nelerdir?” sorusu sorulmuştur. Çalışma sonunda araştırmaya katılan öğrencilere, öğretmenlere ve idarecilere faydalarından dolayı teşekkür ederek tamamlanmıştır.
- Araştırma sürecinde yapılan online dersler zoom programı ile video kayıt altına alınmıştır.
- Çalışma sonucunda nicel veriler analiz edilmiş ve yorumlanmıştır.





Deneysel süreç dâhilinde, deney grubuna uygulanan online oyun ve etkinlikler aşağıda yer almaktadır:



Resim 5: Mickey'nin Nota Dükkanı Oyunu

Mickey'nin Nota Dükkanı Oyunu

1. Aşama : Zoom programından ders başlatılır. Öğrencilerle kısa bir sohbetten sonra derse geçilir. Öncelikle öğrencilere vuruş kavramı anlatılır. Bu kavramda eller açık bir şekilde alkış yapacak şekilde bekletilir. Ardından öğrencilere 1 vuruş olması için elleriyle bir kere birbirine vurup tekrar eller açık şekilde beklemeleri istenir. 2 vuruş için aynı adımları iki kere ve 4 vuruş için aynı adımları dört kere yapması istenir. Son olarak öğrencilere yarım vuruş kavramını anlatmak için ellerini birbirine vurup açmamaları istenir.

İçim boş ve yuvarlaksam 4 vuruş	
İçim boş ve çubukluysam 2 vuruş	
İçim dolu ve çubukluysam 1 vuruş	
Birde kuyruğum varsa yarım vuruş	

Resim 7: Kaç Vuruşum Şarkı Sözleri

Notaların değerlerinin anlatıldığı “Kaç Vuruşum?” şarkısı ile derse devam edilir. Öğrenciler birkaç defa şarkıyı dinlerler. Şarkı tamamen öğrenildikten sonra gönüllü olan birkaç öğrenciye, sözleri bilgisayar ekranında olan “Kaç Vuruşum” şarkısı söylenir. Ders esnasında ara ara öğrencilere “İçim boş ve yuvarlaksam kaç vuruştum?”, “İçim dolu ve çubukluysam kaç vuruştum?” şeklinde şarkı ile ilgili sorular yöneltilir. Öğrenciler heyecanla sorulara cevap vermeye çalışırlar. Her soru anında şarkıyı sürekli olarak düşünmek zorunda kalan öğrenciler şarkıyı tekrar yoluyla öğrenmiş olurlar. Böylece öğrenciler hem derse aktif katılmış olur hem de birlik ikilik dördlük ve sekizlik notaların şekillerini ve vuruş sayılarını şarkı yoluyla kavramış olur.

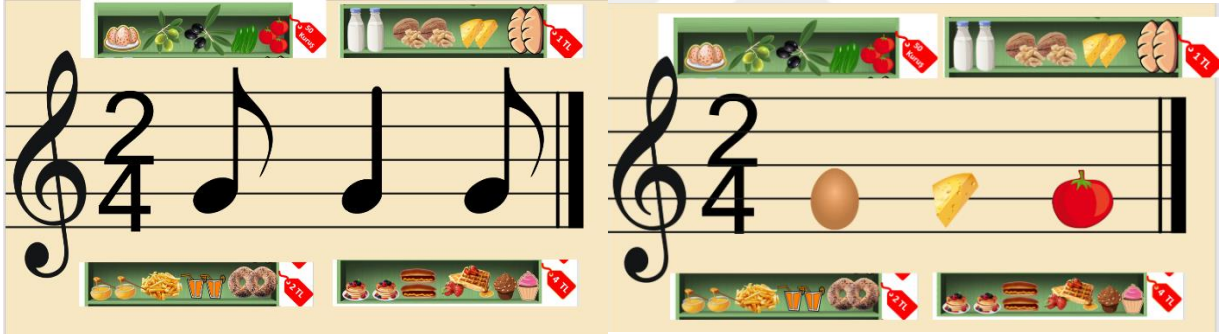


Resim 6: Para Birimleri ile Nota Değerleri

2.Aşama: Öğrencilere para birimleri ile eşleşen nota ve sus değerleri öğretilir.

Ardından “Hiç markete gittiniz mi?” sorusu sorularak öğrencilerin derse dikkat çekmesi sağlanır. Marketten genelde neler aldıklarından kısaca bahsetmeleri istenir. Öğrencilere animasyon videosu eşliğinde Mickey’nin nota dükkanına götürülür. Öğrencilerin kısa bir süre ürünleri ve etiketleri incelemeleri istenir. Oyunun nasıl oynandığı ve kuralları öğrencilere anlatılır.

Markette kahvaltılık ürünler yer almaktadır. Her ürünün yanında fiyat etiketleri bulunmaktadır. Öğrenciler resmi inceledikten sonra 2/4’lük ölçüler için ikişer TL, 4/4’lük ölçüler için dörder TL paraları olduğu söylenir. Ellerindeki para miktarına göre marketten çeşitli yiyecekler almaları istenir. “Kahvaltı için marketten bir şeyler almamız gerekiyor. Ne almak istersiniz?” sorusu sırayla öğrencilere sorulur.



Resim 8: 2/4’lük dizeler



Resim 9: 4/4’lük nota dizeleri

2/4'lük ve 4/4'lük ölçüler için alttaki rakamın elimizdeki para miktarını, üstteki rakamın ise harcaabileceğimiz para miktarını göstermekte olduğu söylenir. Öğrencilerden 2/4'lük ölçüler için 2 TL'lik, 4/4'lük ölçüler için 4 TL'lik yiyecekleri çeşitli olacak şekilde dizelere yerleştirmeleri istenir. Alınan ürünler öğrenciler arasında tartışılır. Ardından aldıkları ürünlerin yerine para birimlerine karşılık gelen nota değerleri ile değiştirmeleri istenir. Aldıkları ürünler sınıfta öğrencilerle tartışılır.

Melodi'nin Doğum Günü Etkinliği

1. Aşama: Zoom programından ders başlatılır. Öğrencilere müziğin temel kavramlarını öğretmeyi hedefleyen “Melodi'nin Doğum Günü” hikayesi anlatılır. Hikayenin öğrencilerde kalıcı bir öğrenme sağlaması ve anlatılan hikayeyi zihninde tamamlaması için görsellerden oluşan ve sanki bir kitabın sayfalarını çeviriyormuş gibi hissettiren bir sunum gösterilir. Hikayede Melodi adında bir kızın doğum günü yaşadıkları anlatılmaktadır. Doğum günü hediyesi kilitli bir müzik kutusu olmuştur. Bu kutu ancak sol anahtarı ile açılmaktadır. İçinde dizek, ölçü çizgisi, ölçü sayısı ve bitiş çizgisinden oluşan bir yapboz hediye edilmiştir. Öğrencilere hikaye sırasında “Acaba Melodi bu parçayı nereye koymalı?” ya da “Melodi bu kilitli hediye kutularını nasıl açabilir?” şeklinde sorular yöneltilir. Öğrenciler hikayenin sonunda sol anahtarı, bitiş çizgisi, dizek, ölçü çizgisi, ölçü sayısı ve ölçüden oluşan müziğin temel kavramlarını araştırmacı tarafından oluşturulan hikaye yoluyla kavramış olur. Son olarak öğrencilere nota şarkısı öğretilir. Böylece fa, sol ve la notalarının sesleri öğrencilere şarkı yoluyla dolaylı yönde kazandırılmış olur.

2. Aşama: Doğum Günü Hikayesi

Melodi adında bir kız varmış. Günlerden bir gün köpeğini ormana gezmeye çıkarmış. Ormanda dolaşmış dolaşmış ve çok yorulmuş. Melodi'nin o gün doğum günüymüş. Bir anda aklından “acaba annem ve babam benim doğum günümü unuttu mu?” diye düşünerek üzüntüye kapılmış. Evin kapısına gelmiş, kapıyı açmış, içeri girmiş

ellerini yıkayıp odasına gitmiş. Ders çalışmak için kitaplarını masaya koymuş fakat kitaplarını alırken birde ne görsün! Kilitli bir sürü hediye kutusu! İçinde neler olduğunu merak eden Melodi, heyecanlanarak kutuların anahtarını aramaya koyulmuş.



Resim 10: Melodinin Hediye Paketleri

Aramış, aramış en sonunda anahtarı bulmuş ve bu sayede kilitli olan hediye kutularını açmış. Bu anahtar sol anahtarıymış. Kutunun içinde de müzikle ilgili temel kavramlardan oluşan ilginç bir yapboz hediyesi varmış. Bu ilginç yapbozu tamamlamanın yolu, parçaları doğru sırayla yerleştirmekmiş. Melodi heyecanla yapbozun parçalarını yerleştirmeye başlamış. Önce dizeği oluşturan beş çizgiyi koymuş, sonra dizeğin başına sol anahtarını yerleştirmiş. Ölçü çizgileri sayesinde dizeği ölçülere ayırmış. Notaları ölçülerin içine güzelce yerleştirmiş. Ölçü rakamını yapboza koymayı unuttuğunu fark edince hemen sol anahtarının yanına yerleştirmiş. Elindeki bitiş çizgisini de dizeğin bittiği yere yerleştiren Melodi, tüm yapbozu tamamlamayı başarmış.



Resim 11: Melodinin Yapbozu

3. Aşama:

Son aşamada, araştırmacı tarafından yazılan ve bestelenen nota şarkısı öğrencilere öğretilir. Kazanımda yer alan fa, sol ve la notalarının yerlerinin ve seslerinin öğrenilmesi temel amaç olarak alınarak, şarkı sözlerinde geçen notalar hem isimleriyle hem de sesleriyle yer alırlar. Öğrenciler fa, sol ve la notalarını şarkıda dinleyip söylerken aynı zamanda bu notaların seslerini de gizil şekilde öğrenmiş olurlar.

Nota Şarkısı

Dizekte üç nota, Fa Sol La (x2)

Üçüncüsü La, Ortadaki Sol

Birincisi Fa, Bunlar üç nota (x2)

Kalın mı? İnce mi? Oyunu

Ders zoom programından başlatılır. Öğrencilere “Sizce erkeklerin sesleri mi daha incedir? Yoksa kadınların sesleri mi daha incedir? sorusu sorularak öğrencilerin dikkati derse çekilir. Soruya dönüt-düzeltilme yapılmadan derse geçilir. Öğretmen, öğrencilerin müzik dersinde sıkça rastladıkları notaların ve hatta hayvanların da tıpkı insanlar gibi ince

ve kalın sese sahip olduklarını, notaların incelik kalınlaşmasını anlatır. Örneğin müzikte fa notasının daha kalın, la notasının ise daha ince olduğunu söyler. Ardından hayvanların seslerine geçilir. Öğretmen elindeki hayvan görsellerinin olduğu kartları öğrencilere ikişerli olarak gösterir. Çocukların görsellerdeki hayvanların nasıl ses çıkardığını taklit etmeleri istenir. Öğrencilerin örneğin köpeklerin ve kedilerin seslerinin hangisinin ince hangisinin kalın olduğunu tahmin etmeleri istenir. Öğrenciler tahminlerini söyler. Başarılı olan öğrencilere “Aferin, doğru bildin” diyerek pekiştirici verilir. Yanlış cevap veren öğrencilere ise düzeltme yapılır. Ardından notaların ve çalgıların karşılaştırıldığı görsellere geçilir.

Fa, sol ve la notaları görselleri ele alınarak sürekli yer değiştirerek notaların hangisinin daha ince ya da hangisinin daha kalın olduğu sorulur. Ardından her nota için “peki bu notanın içi boş ve yuvarlak olduğunu düşündüğümüzde kaç vuruş olur?” sorusu sorularak nota değerinin ne kadar uzun olduğu anlatılmaya çalışılır. Öğrenciler notaların sürelerini söyledikten sonra notanın süresi ne kadar artarsa uzunluğu da o kadar artacağı anlatılır. Böylece öğrenciler hem notaların uzunluk-kısalık özelliklerini hem de incelik-kalınlık özelliklerini kartlarla oyun yöntemi ile etkili bir şekilde öğrenmiş olur. Çalgılar ise öğretmenin elinde yine ikişerli olarak çalınır. İki farklı enstrümandan ezgiler çalınır ve öğrencilere “Hangisi daha ince?”, “Hangisi daha kalın?” soruları yöneltilir. Öğrencilere notalar yukarıya doğru çıkıldıkça incelik, aşağı inildikçe kalınlaşması anlatılır.

Kaplumbağa-Tavşan Oyunu

Zoom programından ders başlatılır. Öğrencilere “Sizinle hayvanların dünyasına gireceğiz ama önce bir şarkı öğrenmeliyiz” denir. Öğrencilere seviyelerine uygun olan ve müfredatta yer alan yağmur yağıyor şarkısı öğretilir. Öğrenciler şarkıyı tam olarak öğrendikten sonra hayvanların dünyasına gidilir. Birden fazla hayvan arasından en yavaş olan hayvanı bulmaları istenir. Ardından başka bir görselden en hızlı hayvanı seçmesi istenir. Şimdi kaplumbağa ve tavşan ile oyun başlar. Ders başında öğrendiğimiz “Yağmur yağıyor” şarkısı öğrenciler tarafından söylenir. Öğretmen tavşan kuklasını gösterdiğinde şarkıyı bir tavşan gibi hızlı, kaplumbağa kuklalarını gösterdiğinde ise kaplumbağa gibi yavaş söylenmelidir. Tavşan ve kaplumbağa kuklalarını hızlıca art arda göstererek

öğrenci şaşırtmaya çalışılır. Şaşıran öğrenci oyundan elenir ve diğer öğrencilerle oyun devam eder. Son kalan öğrenci oyunu kazanır. Böylelikle müzikte hızlı ve yavaş kavramı oyunlaştırma yöntemi ile öğrencilere kazandırılmış olur.

Hava Durumuna Göre Hareket Et Oyunu

Öncelikle bir önceki ders oynanan kaplumbağa ve tavşan oyunu ile ilgili tekrar amaçlı kısa bir video izletilir. Videoda presto ve largo kavramları yer almaktadır. Presto dediğinde tren hızlıca ilerlemektedir. Largo dediğinde ise kar yağan bir video görünmektedir. Videonun sonunda öğrenciler presto kavramının hızlı, largo kavramının ise yavaş anlamına geldiğini kavramış olur.

Öğrencilere “Bugün sizlerle hava durumları ile ilgili bir oyun oynayacağız” diyerek derse devam edilir. Öğrencilere oyunun kuralları anlatılır. Öğretmen, öğrencilerden görsellerdeki hava koşullarına göre hareketler yapmalarını ister. Güneşli havalarda esniyormuş gibi kollarını havaya kaldırmaları, yağmurlu havalarda ellerini birbirlerine sürtmeleri istenir. Yağmurun şiddeti arttıkça elin sürme kuvvetini arttırmaları söylenir. Gök gürültülü havalarda ise dizlere ya da masaya vurmaları beklenir.

Gönüllü olan öğrenciler sırayla öğretmenin söylediği hava durumlarına göre hareket etmeye başlar. Oyun giderek hızlanır. Öğrenciler şaşırdığında oyunu kaybeder ve diğer öğrenci ile öğretmen arasında oyun tekrar başlar. Kazanan öğrenciye aferin diyerek pekiştireç verilir. Hep birlikte kazanan öğrenci alkışlanır. Böylece çocukların hem psikomotor gelişimleri desteklenmiş olur, hem de müzikte giderek kuvvetlenme-giderek hafifleme kavramları oyun yoluyla kazanılmış olur.



Resim 12: Hava durumuna göre hareket et oyunu

Hazine Avı Oyunu

Öğrencilere en sevdikleri çizgi film karakterleri sorulur. Çizgi film karakterlerinin müzikle ilgili kavramları sakladığı ve onları bulmamız gerektiği söylenir. Öncelikle sol anahtar, bitiş çizgisi, dizek, dörtlük nota, birlik nota, sekizlik nota ve ikilik nota gibi temel kavramlar öğrencilere anlatılır. Öğretmen öğrencilerden bir süre resmi incelemelerini ister ve ardından bir yarışma yapacağını söyler.

Öğretmen rastgele bir öğrenci seçer. Öğretmenin soru sormasıyla öğrenci için süre başlar. Seçtiği öğrenciye kavramın özelliklerini söyler. Örneğin, öğretmen sol anahtar kavramı için, “Dizeğin başında yer alırım. Notalara adını veririm.” der. Öğrenci cevabı bulmaya çalışır. Doğru cevabı verdikten sonra öğretmen “Hadi bakalım şimdi de sol anahtarının yerini bul” der ve öğrenci çizgi film karakterlerinin içinde saklanan sol anahtarını bulmaya çalışır.



Resim 13: Hazine Avı Oyunu

Öğrenciler en kısa sürede doğru cevabı bulmaya çalışırlar. Ardından öğretmen yine bir öğrenci seçerek bir kavramın özelliklerini söyler. Bitiş çizgisi kavramı için “Şarkıların sonunda yer alırım, önümde bir çizgi daha vardır, Ben kimim?” Diye sorar. Öğrenciler bilmeye çalışır. Bu şekilde her defasında öğretmen bir öğrenci seçer, kavram

özelliklerini söyler ve “Ben Kimim? Diye sorar. Oyunun sonunda tüm öğrencilerin doğru cevaba ulaşma sürelerine bakılır. Oyun sırasında hangi öğrencinin doğru cevaba ne kadar sürede ulaştığı oyun sonuna kadar söylenmez. En kısa sürede doğru cevaba ulaşan öğrenci oyunu kazanmış olur. Hem öğrenciler oyun oynadıkları için keyif alırlar hem de müzikteki temel kavramları öğrenmiş ve tanımış olurlar.

3.5. Verilerin Analizi

Araştırmanın nicel verilerinin analizi SPSS paket programı ile yapılmıştır. İki bağımsız arasındaki ortalamalara bakarak istatistiksel olarak anlamlı bir fark olup olmadığını test etmek için bağımsız örneklem t testi kullanılmıştır. İki ilişkili grubun ölçümünden elde edilen ortalamaların birbirlerinden anlamlı bir farklılık gösterip göstermediğini ölçmek için bağımlı örneklem t testi kullanılmıştır.

BÖLÜM 4

4. BULGULAR VE YORUMLAR

4.1. Araştırmanın Birinci Alt Problemine Yönelik Bulgular ve Yorum

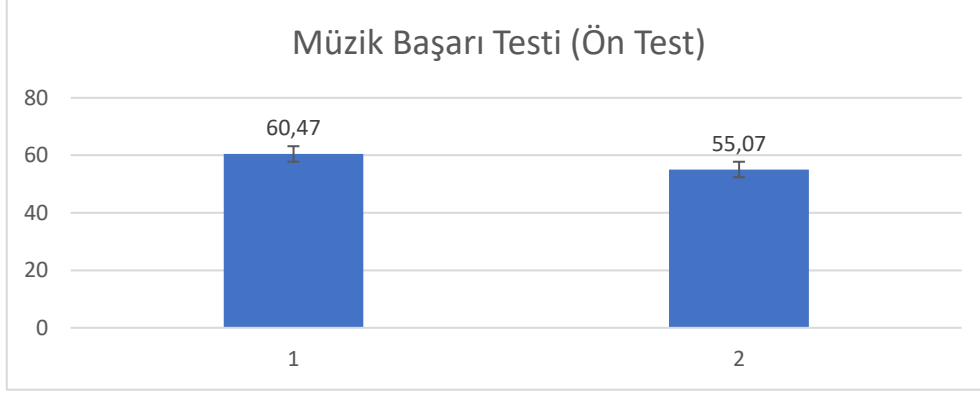
Araştırmanın “Deney ve kontrol gruplarının başarı öntest puanları arasında istatistiksel açıdan anlamlı bir fark var mıdır?” sorusu, birinci alt problemi oluşturmaktadır.

Deney ve Kontrol Grupları Arasında Ön-Test Puanları Açısından Fark (N=30)

Tablo 12: *Araştırmada Yer Alan Deney ve Kontrol Grubu Öğrencilerinin Öntest Puanlarına İlişkin Bağımsız Örneklem T Testi Sonuçları*

<i>Öntest</i>	<i>Grup</i>	<i>N</i>	\bar{X}	<i>ss</i>	<i>sd</i>	<i>t</i>	<i>p</i>
<i>Müzik Başarı Testi</i>	<i>Deney</i>	15	60,47	15,137	28	1,051	.302
	<i>Kontrol</i>	15	55,07	12,914	27.322		

Tablo 12’de görüldüğü gibi; Deney grubu ve kontrol grubu arasında ön-test puanları açısından bir fark olup olmadığını incelemek üzere bağımsız örneklem t testi uygulanmıştır. Veriler incelendiğinde deney grubu ile ($\bar{x} = 60.47$, $SS = 15.13$) kontrol grubu ($\bar{x} = 55.07$, $SS = 12.91$) arasında anlamlı bir fark tespit edilememiştir $t(27.32) = 1.05$, $p = .30$.



Grafik 8: Müzik Başarı Testi (Ön Test)

Grafik 8 incelendiğinde deney grubuna yapılan müzik başarı testinin aritmetik ortalaması 60.47, kontrol grubunun aritmetik ortalaması ise 55.07 olduğu görülmektedir. Bu durumda deney ve kontrol grubunun ön test puanları arasında anlamlı bir farklılık olmadığı sonucu ortaya çıkmaktadır.

4.2. Araştırmanın İkinci Alt Problemine Yönelik Bulgular ve Yorum

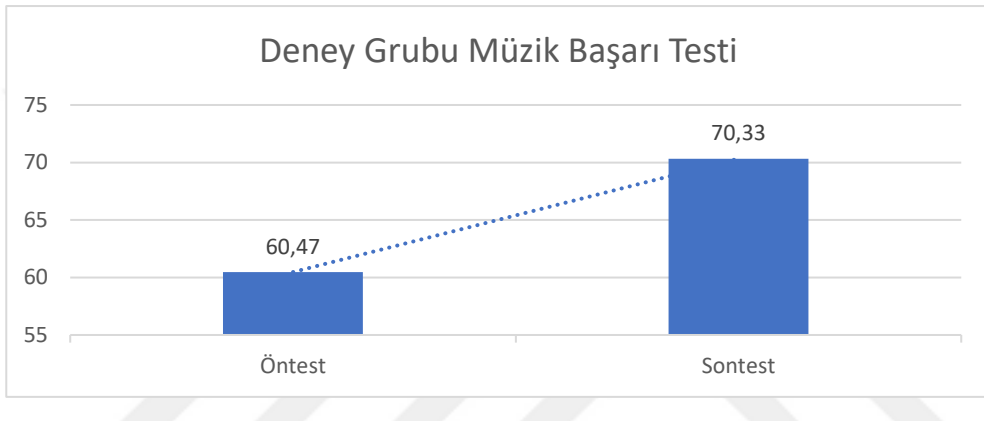
Araştırmanın ikinci alt problemi “Deney grubunun başarı öntest ve sontest puanları arasında istatistiksel açıdan anlamlı bir fark var mıdır?” şeklinde belirlenmiştir.

Deney Grubu Ön-test ve Son-test Sonuçları Arasında Fark (N = 15)

Tablo 13: Araştırmada Yer Alan Deney Grubu Öğrencilerinin Başarı Ön Test Puanları İle Son Test Puanlarının Karşılaştırılmasına İlişkin Bağımlı Örneklem T Testi Sonuçları

Grup	Müzik Başarı Testi	N	\bar{X}	ss	sd	t	p
Deney Grubu	Öntest	15	60,47	15,137	14	-2.734	.016
	Sontest	15	70.33	15.546			

Deney grubunun ön test ve son test puanları arasında bir fark olup olmadığını belirlemek üzere bağımlı örneklem t testi uygulanmıştır. Tablo 13’de yer alan veriler incelendiğinde deney grubunun öntest puanlarına ilişkin aritmetik ortalama puanlarının ($\bar{x} = 60.47$), son test puanlarına ilişkin aritmetik ortalama puanlarının ($\bar{x} = 70.33$) olduğu görülmektedir. Analiz sonucunda, ön-test grubu sonuçlarının, son test grubu sonuçlarından anlamlı olarak düşük olduğu tespit edilmiştir; $p = .016$. Bu bulgular doğrultusunda deney grubuna yapılan oyun ve etkinlik temelli müzik dersi çalışmalarının ilkokul öğrencilerinin akademik başarılarına etkisi olduğu söylenebilir.



Grafik 9: Deney Grubunun Ön Test ile Son Test Puanlarının Karşılaştırılması

Grafik 9 incelendiğinde deney grubunun son test puanlarının ($\bar{X} = 70.33$), ön test puanlarından ($\bar{X} = 60.47$) anlamlı ölçüde arttığı sonucuna ulaşılmaktadır.

4.3. Araştırmanın Üçüncü Alt Problemine Yönelik Bulgular ve Yorum

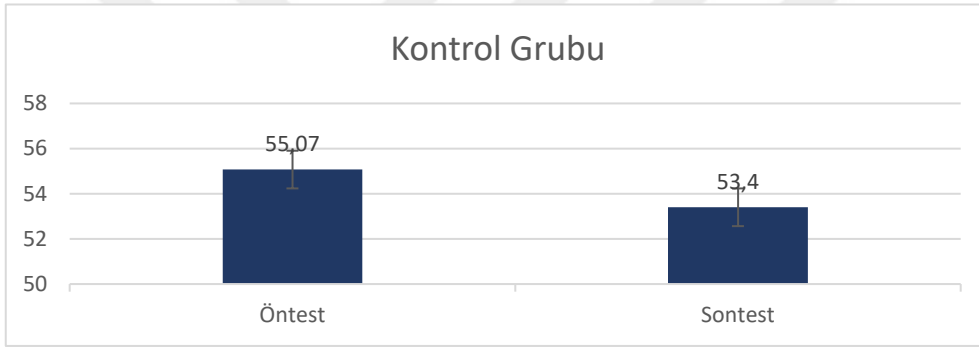
Araştırmanın “**Kontrol grubunun başarı ön test ve son test puanları arasında istatistiksel açıdan anlamlı bir fark var mıdır?**” sorusu, üçüncü alt problemi oluşturmaktadır.

Kontrol Grubu Ön-test ve Son-test Sonuçları Arasında Fark (N = 15)

Tablo 14: Araştırmada Yer Alan Kontrol Grubu Öğrencilerinin Başarı Ön Test Puanları ile Son Test Puanlarının Karşılaştırılmasına İlişkin Bağımlı Örneklem T Test Sonuçları

<i>Grup</i>	<i>Müzik Başarı Testi</i>	<i>N</i>	\bar{X}	<i>ss</i>	<i>sd</i>	<i>t</i>	<i>p</i>
<i>Kontrol Grubu</i>	<i>Öntest</i>	15	55.07	12.914	14	.897	.385
	<i>Sontest</i>	15	53.40	9.818			

Kontrol grubunun öntest puanları ile sontest puanları arasında bir fark olup olmadığını incelemek üzere bağımlı örneklem t testi uygulanmıştır. Tablo 14’de yer alan veriler incelendiğinde, kontrol grubunun öntest sonuçlarının ($\bar{x}=55.07$), sontest sonuçlarından ($\bar{x}=53.40$) anlamlı farklılık göstermediği ortaya çıkmıştır ($p=.385$).



Grafik 10: Kontrol Grubunun Ön Test ve Son Test Puanlarının Karşılaştırılması

Grafik 10’daki veriler incelendiğinde kontrol grubunun ön test puanlarının ($\bar{X}=55.07$), son test puanlarından ($\bar{X}=53.40$) anlamlı bir farklılık göstermediği ortaya çıkmaktadır.

4.4. Araştırmanın Dördüncü Alt Problemine Yönelik Bulgular ve Yorum

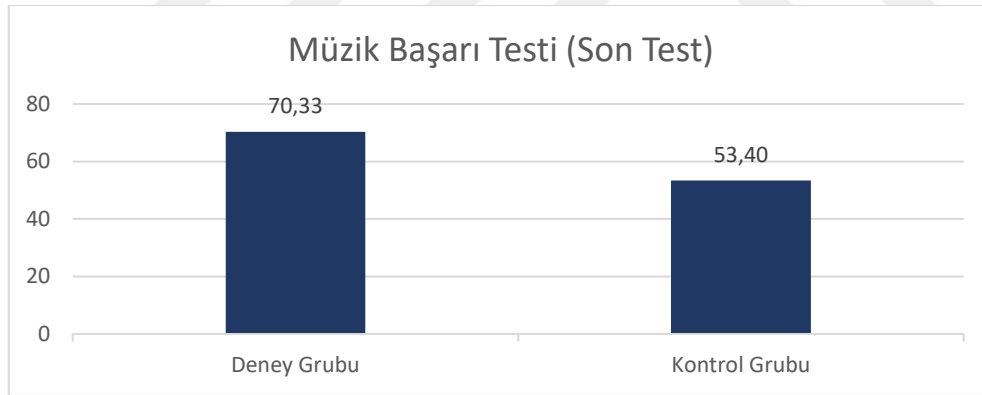
Araştırmanın “Deney ve kontrol gruplarının başarı sontest puanları arasında istatistiksel açıdan anlamlı bir fark var mıdır?” sorusu, dördüncü alt problemi oluşturmaktadır.

Deney ve Kontrol Grupları Arasında Son-Test Sonuçları Açısından Fark (N=30)

Tablo 15: Araştırmada Yer Alan Deney ve Kontrol Grubu Öğrencilerinin Başarı Sontest Puanlarına İlişkin Bağımsız Örneklem T Testi Sonuçları

Sontest	Grup	N	\bar{X}	ss	sd	t	p
Müzik Başarı Testi	Deney	15	70,33	15,546	28	3,567	.001
	Kontrol	15	53,40	9,818	23,6		

Deney grubu ve kontrol grubu arasında son-test puanları açısından bir fark olup olmadığını incelemek üzere bağımsız örneklem testi uygulanmıştır. Tablo 15’de yer alan verilerde deney grubu ile ($Md = 66$) kontrol grubu ($Md = 53$) arasında anlamlı bir fark tespit edilmiştir. Buna göre deney grubuna yapılan 6 haftalık oyun ve etkinlik temelli müzik dersi öğretim programının öğrencilerin akademik başarısına etkisi olduğu söylenebilir.



Grafik 11: Deney ve Kontrol Grubunun Son Test Sonuçları Açısından Fark

Grafik 11’deki veriler incelendiğinde deney grubunun son test sonuçları ($\bar{X}=70.33$), kontrol grubunun son test sonuçlarına ($\bar{X}= 53.40$) göre anlamlı bir artış göstermektedir.

BÖLÜM 5

5. SONUÇ VE ÖNERİLER

5.1. Sonuç

Online Eğitimde Oyun ve Etkinlik Temelli Müzik Dersi Öğretim Programının İlkokul Öğrencilerinin Akademik Başarıları Üzerindeki Etkisi'ni inceleyen bu araştırmada elde edilen sonuçlar aşağıda sıralanmıştır.

Araştırmanın birinci alt problemine yönelik yapılan araştırma sonucunda; deney ve kontrol gruplarının başarı öntest puanları arasında istatistiksel açıdan anlamlı bir fark tespit edilememiştir. Bu durumda deney ve kontrol gruplarının başarı seviyelerinin birbirine yakın olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

Araştırmanın ikinci alt problemine yönelik yapılan araştırma sonucunda; deney grubunun başarı öntest ve sontest puanları arasında anlamlı bir farklılık bulunmuştur. Araştırmada deney grubuna yapılan öntest puanlarının, sontest puanlarından anlamlı olarak düşük olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

Araştırmanın üçüncü alt problemine yönelik yapılan araştırma sonucunda; kontrol grubu öntest ve sontest puanları arasında anlamlı bir fark bulunamamıştır.

Araştırmanın dördüncü alt problemine yönelik yapılan araştırma sonucunda; deney ve kontrol gruplarının başarı sontest puanları arasında istatistiksel açıdan anlamlı bir fark tespit edilmiştir.

Yapılan deneysel araştırmada, deney ve kontrol grubuna müzik başarı testi, ön test ve son test olarak uygulanmıştır. Araştırmada yer alan deney grubu öğrencilerine 10 haftalık oyun ve etkinlik temelli müzik öğretim programı uygulanmıştır. Kontrol grubu öğrencilerine ise MEB tarafından belirlenen müzik öğretim programı uygulanmış, araştırmacı tarafından herhangi bir uygulama yapılmamıştır. Deney grubu öğrencilerinin

öntest sontest puanları arasında anlamlı farklılık bulunurken, kontrol grubu öğrencilerinde anlamlı bir fark bulunamamıştır. Buna göre;

- Araştırma sonucunda deney grubuna uygulanan online oyun ve etkinlik programı, deney grubu öğrencilerinin akademik başarısını olumlu yönde etkilediği,
- Meb müzik öğretim programı ile müzik eğitimi derslerine devam eden kontrol grubu öğrencilerinde anlamlı bir fark görülmediği,
- Deney grubu öğrencilerinin araştırmada yer alan oyun ve etkinliklerle eğlenerek kalıcı öğrenmeyi sağladığı,
- Çalışmada kullanılan oyun ve etkinlik temelli müzik dersi öğretim programının, deney grubu öğrencilerinin öntest sontest puanlarında gösterdiği anlamlı farklılığa dayanarak, eğitimde kullanılan oyun ve etkinlik temelli öğretim programının akademik başarıya katkı sağladığı ortaya çıkmaktadır.

5.2.Öneriler

Çalışma sonucunda elde edilen sonuçlara yönelik öneriler geliştirilmiştir.

- Öğrenciler dersi eğlenceli ve zevkli buldukları sürece çok iyi dinlerler. Etkili ve kalıcı bir öğrenme için müzik öğretiminde anlatım yöntemi daha az kullanılarak sıkça oyun ve etkinliklere yer verilmelidir.
- Müzik ders kitabındaki etkinliklerin az olduğu saptanmış ve ders kitaplarına daha çok etkinlik eklenmesi gerektiği düşünülmektedir. Böylece öğrenciler eğlenecekleri etkinlikleri yaparken zevkle kalıcı öğrenme sağlayacaklardır.
- Müzik ders kitabına çocukların hem eğlenecekleri hem de öğrenme sağlayacakları oyunlar eklenmesi gerektiği düşünülmektedir.
- Müzik dersi, verilen kazanımlara göre çeşitli materyaller eşliğinde çoklu zeka kuramına uygun olarak öğretilmelidir.

KAYNAKÇA

AHMAD, S., A., BATOOL, ...Vd., “Play And Cognitive Development: Formal Operational Perspective Of Piaget’s Theory”, *Journal Of Education And Practice*, 2016/7, (28), Ss. 72-79.

AKYÜZ, Y., (2012), Türk Eğitim Tarihi, (22.Baskı), Pegem Akademi Yayınları, Ankara.

ANDIRICI, Ö. (2006), İlköğretimde Müzik Derslerinde Kullanılan Öğretim Yöntemlerine İlişkin Bir İnceleme , Yüksek Lisans Tezi, Uludağ Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Anabilim Dalı, Bursa.

ARAL Ve Diğerleri, (2000), Çocuk Gelişimi 2, (1.Baskı), Ya-Pa Yayınları, İstanbul.

ARI, Z., (2000), “Orff Metodu Ve Çalgılarının Müzik Öğretimindeki Önemi Üzerine Bir Araştırma”, Yüksek Lisans Tezi, Selçuk Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, Konya.

ASLAN, B., H, SEKER, ‘Interactive Response Systems (Irs) Socratic Application Sample’, *Journal Of Education And Learning* , 2016/6, (1), Ss. 167–174.

ASLANTAŞ, T. (2014). Uzaktan Eğitim, Uzaktan Eğitim Teknolojileri Ve Türkiye’de Bir Uygulama. *Erişim Adresi: Tankutaslantas.Com/Wp-Content/Uploads/2014/04/Uzaktan-Eğitim-Uzaktan-Eğitim-Teknolojileri-Ve-Türkiyede-Bir-Uygulama.Pdf*.

AYAN, S., U., MEMİŞ, “Erken Çocukluk Döneminde Oyun” *Selçuk Üniversitesi Beden Eğitimi Ve Spor Bilim Dergisi*, 2012/14 (2): Ss. 143-149.

AYDIN, A. (2000)., “Zorunlu Temel Eğitim Uygulaması Ve Çözüm Bekleyen Sorunlar”, Osmangazi Üniversitesi Fen Edebiyat Fakültesi Eğitim Bilimleri, 8/2000, (8), 98-103.

BALCI, A., “Covid- 19 Özelinde Salgınların Eğitime Etkileri” *Uluslararası Liderlik Çalışmaları Dergisi: Kuram Ve Uygulama* , 2020/3 (3) , Ss. 75-85.

BULUN, M., B., GÜLNAR, S., GÜRAN, “Eğitimde mobil teknolojiler” *TOJET: Türk Çevrimiçi Eğitim Teknolojileri Dergisi* , 2004/3, (2), ss. 165-169.

TELLİ, S. G., Altun, D., “Coronavirüs ve Çevrimiçi (Online) Eğitimin Önlenemeyen Yükselişi”, *Üniversite Araştırmaları Dergisi* , 2020/3, (1) , ss. 25-34.

KASAP, B., “Suzuki Piyano Okulu Yöntemi”, *İnönü Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi* , 2005/6, (10), ss. 71-86.

KURAN, E., (2016), Suzuki Yöntemi ve Türkiye'deki Konservatuvar Öncesi Müzik Eğitimi, Doktora Tezi, Anadolu Üniversitesi, Eskişehir.

BRODY, S, Z., “Erken Yaş Müzik Eğitiminde ‘Suzuki Ana Dil Metodu’ Ve Öğretmen Olarak Annenin Rolü”, *Kesit Akademi Dergisi*, 2016/2, (6), ss. 23-31.

BARDAK M., M, TOPAÇ., (2019), Oyun Ve Oyun Materyalleri, İstanbul Üniversitesi, Açık Ve Uzaktan Eğitim Fakültesi, İstanbul.

BARDAK, M. (2018). Oyun Temelli Öğrenme. (E. Ç. A.Gürol (Eds) İçinde, Erken Çocukluk Döneminde Öğrenme Yaklaşımları, Efe Akademi Yayınları, İstanbul, ss. 207-230.

BAYAZITOĞLU, E. N. (1996). İlköğretim İkinci Sınıf Hayat Bilgisi Dersinde Eğitsel Oyunlar, Erişi Ve Kalıcılık, Yüksek Lisans Tezi, Hacettepe Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.

BURGAZ U, S., T., BOZKUŞ, “Eğitimde Oyunun Yeri” Uluslararası Güncel Eğitim Araştırmaları Dergisi (Ugead), 2019/5, (2), Ss. 123-131.

BÜYÜKÖZTÜRK, Ş., KILIÇ, Ç, E., ...vd., (2019). Bilimsel Araştırma Yöntemleri, Pegem A Yayıncılık, Ankara

BEŞİROĞLU, Ş., TOKSOY, AC., “Orff Yaklaşımı kapsamında İlköğretim I. Kademesinde müzik ve hareket eğitimine başlangıç için bir model hattı” , *İTÜ DERGİSİ/b* , 2006/3, (2), ss. 23-34.

CARY, G, D., “Kodály Ve Orff: Erken Müzik Eğitiminde İki Yaklaşımın Karşılaştırılması" *Uluslararası Yönetim İktisat Ve İşletme Dergisi* , 2012/8, (15), ss. 179-194.

CİRAV, Ö, (2018) 9-10 Yaş Grubu Çocuklara Uygulanan Eğitsel Oyun Aktivitelerinin Fiziksel Ve Motorik Özelliklerine Etkisi, Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Gelişim Üniversitesi, Antrenörlük Eğitimi / Hareket Ve Antrenman Bilimleri, İstanbul.

CİRİNLIOĞLU, F. G. (2001). Çocuk Ruh Sağlığı Ve Gelişimi. Ankara: Nobel Yayıncılık

ÇAĞDAŞ, A., (1997), İletişim Dilinin 4-5 Yaş Çocuklarının Sosyal Gelişimlerine Etkileri, Doktora Tezi, Selçuk Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Konya.

ÇILDEN, Ş., “Müzik, Çocuk Gelişimi Ve Öğrenme” *Gazi Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi* , 2001/21 (1), Ss. 1-8.

ÇOBAN, B., NACAR E, (2006), Okul Öncesi Eğitimde Eğitsel Oyunlar, (1.Baskı), Nobel Basımevi, Ankara.

DARGUT, T., F. TORUN, Vd. ..., “Uzaktan Eğitim Araştırmaları Üzerine Kesitsel Bir Alan Yazın İncelemesi” *Açıköğretim Uygulamaları Ve Araştırmaları Dergisi* , 2016/2 (1), Ss. 71-93 .

DİNÇ, B., (2002), Okulöncesi Eğitimin 4-5 Yaş Çocuğunun Sosyal Gelişimine Etkileri Konusunda Öğretmen Görüşleri, Yüksek Lisans Tezi, Anadolu Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Eskişehir.

DİNÇER, S., “Bilgisayar Destekli Eğitim Ve Uzaktan Eğitime Genel Bir Bakış”, Çukurova Üniversitesi, Akademik Bilişim, Ss. 65-68.

EBRET, A. (2015), Etkinlik Temelli Matematik Öğretiminin 3. Sınıf Öğrencilerinin Problem Çözme Becerilerine Ve Matematiğe İlişkin Tutumlarına Etkisi, (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi), Necmettin Erbakan Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü.

EGEMEN, A, Ö., YILMAZ, İ, A., “Oyun, Oyuncak Ve Çocuk” *Adü Tıp Fakültesi Dergisi* , 2004/5(2) : 39 - 42

EKİCİ, T., (1998), “Orff Çalgıları Ve Müzik Eğitiminde Kullanılan Yöntemleri”, Yüksek Lisans Tezi, Dokuz Eylül Üniversitesi, İzmir.

EMİN, O., “Oyunun Çocuk Psikolojisi Ve Gelişimi Üzerine Etkileri”, *Uluslararası Hakemli İlmî Araştırma Dergisi* , 2016/2, (28), Ss. 86-97.

EREN, B., (2012), “Müzik Eğitiminde Kaynaştırma Uygulamaları Ve Orff-Schulwerk”, *Trakya Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi* , 2012/2, (2), ss. 14-25.

ERTÜRK, S., (1972), “Eğitimde Program Geliştirme”, Yelkentepe Yayınları, Ankara.

FEGERT, J.M., Vitiello, B., Plener, P.L. *Et Al.* Challenges And Burden Of The Coronavirus 2019 (Covid-19) Pandemic For Child And Adolescent Mental Health: A Narrative Review To Highlight Clinical And Research Needs In The Acute Phase And The Long Return To Normality. *Child Adolesc Psychiatry Ment Health* **14**, 20 (2020). <https://doi.org/10.1186/S13034-020-00329-3>

FLETCHER, P., 1989. Education And Music, Oxford University Press, New York.

GOLDSTEİN, J., (2012), Play In Children’s Development, Health And Well-Being, Toy Industries Of Europe.

GORDON, G. (2009) What Is Play? In Search Of A Definition. In Kushner, D. (Ed.), From Children To Red Hatters: Diverse Images And Issues Of Play, Play And Culture Studies (Vol. 8, Pp. 1–13). Lanham, Md: University Press Of America.

GÖKÇE, T., “Küreselleşme Sürecinde Uzaktan Eğitim” , *Dicle Üniversitesi Ziya Gökalp Eğitim Fakültesi Dergisi* , 2008, (11) , Ss. 1-12.

GÜNEŞ, F., “Oyunla Öğrenme Yaklaşımı”, *Electronic Turkish Studies*, 2015/10, (11), ss. 773-786.

HAZAR, M., (1996), Beden Eğitimi Ve Sporda Oyunla Eğitimi, Tutibay Yayınları, Ankara, ss.9-14.

https://dynamicmusicroom.com/kodaly-method/#moveable_do_solfege Erişim Tarihi: 15/03/2021

<https://rize.meb.gov.tr/rista/caydanlik-dergi.asp?d=oku&id=4390>

IŞIN, D. (2008), “Okulöncesi Müzik Eğitiminde Uygulanan Orff Yaklaşımı’nın 5-6 Yaş Grubundaki Çocukların Ritimsel Becerilerine Etkileri” , Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi, Ankara.

İŞMAN, A., (2011), Uzaktan Eğitim, (4.Baskı), Pegem Akademi Yayınları, Ankara.

KAVASOĞLU, ERKİN, B., (2010), İlköğretim 6, 7 Ve 8. Sınıf Matematik Dersinde Olasılık Konusunun Oyuna Dayalı Öğretiminin Öğrenci Başarısına Etkisi, Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.

KAVCAR, C., OĞUZKAN, F., ve SEVER, S., (2005), Türkçe Öğretimi (7.Baskı). Engin Yayınevi, Ankara.

KOÇYİĞİT, S., M., N, TUĞLUK, M., KÖK, “Çocuğun Gelişim Sürecinde Eğitsel Bir Etkinlik Olarak Oyun” *Kazım Karabekir Eğitim Fakültesi Dergisi*, 2007, (16): Ss. 324-342.

KORKMAZ, I., (2019) “İlkokul Özengen Solfej Eğitiminde Oyunun Öğrenmeye Etkisi” Necmettin Erbakan Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Güzel Sanatlar Eğitimi Ana Bilim Dalı Yüksek Lisans Tezi, Konya.

KUĞUOĞLU, S., M., KÜRTÜNCÜ TANIR, “Gelişim Dönemlerine Göre Oyunun Terapötik Kullanımı” , *Ege Üniversitesi Hemşirelik Fakültesi Dergisi*, 2006/22, (1), Ss. 293-304.

MAYERS, A. (2013). Introduction To Statistics And Spss In Psychology. Pearson Press.
MEB, (2014), Çocuk Gelişimi Ve Eğitimi, Ankara.

MEB, (2018), 2018 İlkokul Ve Ortaokul Müzik Dersi Öğretim Programı 1-8. Sınıflar. Ankara: Milli Eğitim Bakanlığı Yayınları.

NACAR, B. Ç. E. Ve ÇOBAN, B., (2006), Okul Öncesi Eğitimde Eğitsel Oyunlar, Nobel Basımevi, Ankara.

OGELMAN, G, H., (2014), Yaşamın İlk Yıllarında Oyun: Oyuna Çok Yönlü Bakış, (1.Baskı), Pegem Akademi Yayıncılık, Ankara.

YILDIRIM, K., (1995), Kodaly yöntemiyle müzik eğitimi, Yüksek Lisans Tezi, Dokuz Eylül Üniversitesi, İzmir.

OGELMAN, G, H., (2016), Yaşamın İlk Yıllarında Oyun: Oyuna Çok Yönlü Bakış, (2.Baskı), Pegem Akademi Yayıncılık, Ankara.

OKTAY, A., “Çocuğun Yaşamında İlkokulun Yeri Ve Önemi”, *Yaşadıkça Eğitim Dergisi*, 1988/4, Ss. 6-8.

ÖĞRETİR, D, A., “Oyun Ve Oyun Terapisi” , *Gazi Üniversitesi Endüstriyel Sanatlar Eğitim Fakültesi Dergisi*, 2008, (22), Ss. 94-100

ÖMEROĞLU, E. Ve ULUTAŞ, İ. (2007). Çocuk Ve Ergen Gelişimi. (1. Basım). İstanbul: Morpa Kültür Yayınları.

ÖMEROĞLU, E., ULUTAŞ, İ., (2007), Çocuk Ve Ergen Gelişimi, Morpa Kültür Yayınları, Ankara.

ÖZAL, K., (2007). “Dalcroze Metodu”, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Samsun.

ÖREN, B. (2011). Kodaly Yöntemi, Ondokuz Mayıs Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Güzel Sanatlar Eğitimi Ana Bilim Dalı Yüksek Lisans Tezi, Samsun.

ÖZDOĞAN, B., (2020), Çocuk Ve Oyun, (7.Baskı), Anı Yayıncılık, Ankara.

ÖZEKE, S., “Kodály Yöntemi Ve İlköğretim Müzik Derslerinde Kodály Yöntemi Uygulamaları”, *Eğitim Fakültesi Dergisi*, 2007/20, (1), ss. 111-119.

ÖZMENTEŞ, (2005), “Dalcroze Eurhythmic Öğretiminin Müziksel Beceriler, Müzik Dersine İlişkin Tutumlar Ve Müzik Yeteneğine İlişkin Özgüven Üzerindeki Etkileri”, Doktora Tezi,

PEHLİVAN, H., (2014), Oyun Ve Öğrenme, (4.Baskı), Anı Yayıncılık, Ankara.

POLATLAR, Y, D., (2021), Erken Çocuklukta Oyun Gelişimi Ve Eğitimi, (1.Baskı), Pegem Akademi Yayınları, Ankara.

POYRAZ, H., (2012), Okul Öncesinde Oyun Ve Oyun Örnekleri, (5.Baskı), Anı Yayıncılık, Ankara.

PRYKE, S. (2020). The Use Of Socratic In University Social Science Teaching. *Learning And Teaching*, 13(1), 67-86.

Sökezoğlu, D. (2010). Ritim, Hareket Ve Şarkı Öğretimi Temelli Müzik Eğitiminin 7 - 11 Yaş Grubu Çocuk Yuvası Öğrencilerinin Sosyal Gelişimleri Üzerine Etkisi: Afyonkarahisar İli Örneği (Yayımlanmamış Doktora Tezi), Gazi Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara

ŞAHİN, O. (2009), Kırıkkale İl Merkezinde Görev Yapan Sınıf Öğretmenlerinin Müzik Dersi İle İlgili Yeterliklerine İlişkin Bir Araştırma (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi), Kırıkkale Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Kırıkkale.

TOKER, G. A. (2008). “Küreselleşme Sürecinde Uzaktan Eğitim”, *Diyarbakır Üniversitesi Ziya Gökalp Eğitim Fakültesi Dergisi*, 11:1-12.

TOKSOY, A. C., (2006), Orff Yaklaşımı Çerçevesinde İlköğretim I. Kademesinde Müzik Ve Hareket Eğitimine Başlangıç İçin Bir Model Önerisi, Doktora Tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi, Müzikoloji/ Müzik Tarihi, İstanbul.

UÇAN, A., (2018), Müzik Eğitimi, (4.Baskı), Arkadaş Yayınları, Ankara.

UÇAN, A., G., YILDIZ vd..., (1999), İlköğretimde Müzik Öğretimi, (Temmuz), Burdur.

YALÇINKAYA, T., S, ÇAĞLAK, “Oyun Ve Oyuncakların Hareket Gelişime Katkıları”, *M.Ü. Atatürk Eğitim Fakültesi Eğitim Bilimleri Dergisi*, 1998, (10), Ss. 319-326.

www.tdk.gov.trErişim Tarihi: 04/12/2020

www.tdk.gov.tr Erişim Tarihi: 14/03/2021

www.tdk.gov.tr Erişim Tarihi: 02/05/2022

EKLER



Ek 1: Etik Kurul Onayı


Evrak Tarih ve Sayısı: 22/04/2021-E.38822

T.C. İNÖNÜ ÜNİVERSİTESİ BİLİMSEL ARAŞTIRMA VE ETİK KURULU Sosyal ve Beşeri Bilimler Bilimsel Araştırma Etik Kurulu		
Oturum Tarihi : 22.04.2021	Oturum Sayısı : 8	Karar Sayısı : 2021/8-46
Etik Açından Uygun		
Çalışma Adı	Uzaktan Eğitimde Oyun ve Etkinlik Temelli Müzik Dersi Öğretim Programının İlkokul Öğrencilerinin Akademik Başarıları Üzerindeki Etkisi	
Araştırmacılar	Yükseklisans Öğrencisi Aybuke İMER (Yürütücü)	
Başkan Kurul Üyesi Prof.Dr. Hüseyin Suphi ERDEM Başkan Yardımcısı Kurul Üyesi Prof.Dr. Mustafa ARSLAN Kurul Üyesi Prof.Dr. Mehmet GÜNGÖR Kurul Üyesi Prof.Dr. Süleyman ÇALDAK Kurul Üyesi Prof.Dr. Nesrin SİS Kurul Üyesi Prof.Dr. Mehmet ÜSTÜNER Kurul Üyesi Prof.Dr. Lutfiye ÖZDEMİR Sekreter Hatice CİHAN		

E-İmzalıdır.
Etik Kurul Başkanı
Hüseyin Suphi ERDEM

Bu belge,güvenli elektronik imza ile imzalanmıştır.
Evrak doğrulaması <https://www.turkiye.gov.tr/inonu-universitesi-ebys?eD=BSPK1UJHHE> adresinden yapılabilir. (PIN:52382

Ek 2 : MEB Uygulama İzin Onayı



T.C.
MALATYA VALİLİĞİ
İl Millî Eğitim Müdürlüğü

Sayı : E-34259660-605.01-25775116
Konu : Uygulama İzin Onayı
(Aybüke İMER)

31.05.2021

VALİLİK MAKAMINA

İlgi : MEB. Yenilik ve Eğitim Teknolojileri Genel Müdürlüğünün 21.01.2020 tarih ve 1563890 sayılı 2020/2 Genelgesi.

İnönü Üniversitesi Rektörlüğünün 05/05/2021 tarih ve E.42385 sayılı yazılarında; Üniversitenin Eğitim Bilimleri Enstitüsü Güzel Sanatlar Eğitimi Ana Bilim Dalı Müzik Eğitimi Bilim Dalı yüksek lisans öğrencisi Aybüke İMER'in yürütmekte olduğu "Uzaktan Eğitimde Oyun ve Etkinlik Temelli Müzik Dersi Öğretim Programının İlkokul Öğrencilerinin Akademik Başarıları Üzerindeki Etkisi" konulu tez çalışmasının ilimizde bulunan Malatya Doğa Kolejinde uygulanması talep edilmektedir.

Anket-Tez Araştırma ve Değerlendirme Komisyonumuz, 18/05/2021 tarihinde yapılan toplantıda; ilgili yasal düzenlemelerde belirtilen ilke, esas ve amaçlara aykırılık teşkil etmeyecek şekilde, denetimleri ilgili kurum müdürlüğü tarafından gerçekleştirilmek üzere, derslerin aksatılmaması, kişisel verilerin gizliliğine dikkat edilmesi kaydıyla, gönüllülük esasına göre ve araştırmacının araştırmasının bitimi tarihinden itibaren 30 gün içerisinde araştırma sonuçlarını Müdürlüğümüze bildirmesi şartı ile anket uygulaması yapmasını uygun görmüş olup, Müdürlüğümüzce de uygun görülmektedir.

Makamlarınızca da uygun görülmesi halinde olurlarınıza arz ederim.

Mehmet AKGÜN
Müdür a.
İl Millî Eğitim Şube Müdürü


OLUR
Battal KANBAY
Vali a.
İl Millî Eğitim Müdürü

Bu belge güvenli elektronik imza ile imzalanmıştır.
Belge Doğrulama Adresi: <https://www.turkiye.gov.tr/meb-ebys>

Adres
Telefon No
E-Posta
Kep Adresi: meba@hs01.kep.tr

Belge için
Unvan Veri Harulama ve Kontrol İşletmeni
İnternet Adresi
Faks

1024-0401-276d-n8c0-h862



Ek 3: Kişisel Bilgi Formu

AÇIKLAMA

Bu anket, uzaktan eğitimde etkinlik ve oyun temelli müzik dersi öğretim programının ilkököl öğrencilerinin akademik başarıları üzerindeki etkisini ortaya koymak amacıyla yapılan çalışmaya veri toplamak amacı ile Malatya Doğa Koleji İlköğretim Okulu'na devam eden ilköğretim öğrencilerine uygulanmak üzere hazırlanmıştır. Anket, kişisel bilgilere yönelik sorular olmak üzere tek bölümden oluşmaktadır. Ankette 9 tane kişisel bilgilere yönelik soru bulunmaktadır. Bu ankette elde edilecek veriler sadece bu araştırma için kullanılacaktır. Anketi cevaplandıranlara ait her türlü bilgi gizli tutulacaktır. Araştırmanın amacına ulaşması, ankette yer alan soruların doğru ve içtenlikle cevaplandırılmasına bağlıdır. Katkınız ve yardımlarınız için teşekkür ederim.

Araştırmacı
Aybülke İMER
İnönü Üniversitesi Güzel Sanatlar Eğitimi Anabilim Dalı
Tezli Yüksek Lisans Programı
E-mail: [REDACTED]

KİŞİSEL BİLGİLER

- Cinsiyetiniz**
 Kız Erkek
- Yaşınız**
 8 9 10 11
- Kardeş Sayısı**
 Yok 1 2 3 4 ve üzeri
- Anne Eğitim Durumu**
 Mezun değil İlkokul Ortaokul Lise Ön lisans Lisans Lisansüstü
- Baba Eğitim Durumu**
 Mezun değil İlkokul Ortaokul Lise Ön lisans Lisans Lisansüstü
- Annenizin mesleği**
 Ev hanımı Memur İşçi Serbest meslek Diğer
- Babanızın mesleği**
 İşsiz Memur İşçi Serbest meslek Diğer.....
- Okul başarı düzeyiniz**
 Çok iyi İyi Orta Kötü Çok Kötü
- Ailenizde müzikle ilgilenen biri var mı?**
 Annem Babam Abim Ablam Kardeşim Diğer.....

Müzik Başarı Testi

1.



Nota dükkanına giden Derin, 2 tane 2 vuruşluk nota almıştır. Aldığı notaların toplamı kaç vuruştur?

- A) 3
- B) 1
- C) 4
- D) 2

2. Yanda gördüğünüz nota kaç vuruştur?

- A) 2 vuruş
- B) 1 vuruş
- C) 4 vuruş
- D) 0 vuruş



3. Notaları tanımlamaya yarayan, portenin ikinci çizgisine adını veren müzik yazısına ne denir?

- A) Dizek
- B) Metronom
- C) Sol Anahtarı
- D) Sus İşareti



4. Bilge odasında melodika çalarken bir işarete denk gelmiştir. Bu işaret ne anlama geliyor?

- (A) Sus İşareti
- (B) Dizek
- (C) Sol Anahtarı
- (D) Bitiş Çizgisi



5.



Notaların toplamı kaç vuruş eder?

- (A) 1 vuruş
- (B) 2 vuruş
- (C) 4 vuruş
- (D) 3 vuruş

6. Ece notaları kalından inceye sıralamak istiyor. Hangi seçenekte doğru sırayla verilmiştir?

- (A) La - Sol - Fa
- (B) Fa - Sol - La
- (C) Sol - La - Fa
- (D) La - Fa - Sol



7. Aşağıdaki hayvanlardan hangisinin sesi daha incedir ?

- (A) Fil
- (B) Köpek
- (C) Aslan
- (D) Kuş



8. Yanda gördüğünüz dizekteki notanın adı nedir?

- (A) Sol
- (B) La
- (C) Do
- (D) Fa



9. Havaalar sürekli değişir. Bazen yağmur yağarken bazen güneş açabilir. Hava durumlarının giderek kuvvetlenmesi hangi seçenekte doğru verilmiştir?

- (A) Güneşli-Yağmurlu-Gök Gürültülü-Rüzgarlı
- (B) Güneşli-Rüzgarlı-Yağmurlu-Gök Gürültülü
- (C) Yağmurlu-Rüzgarlı-Güneşli-Gök Gürültülü
- (D) Yağmurlu-Güneşli-Gök Gürültülü-Rüzgarlı



10.



Yanda gördüğünüz portede kaç ölçü vardır?

- (A) 8
- (B) 4
- (C) 3
- (D) 2

11.



5 çizgi 4 aralıktan oluşan, üzerine notaları yazmaya yarayan müzik şekline ne denir?

- A) Dizek
- B) Ölçü Çizgisi
- C) Ufuk Çizgisi
- D) Bitiş Çizgisi

12. Su, notaları ve vuruşları eşleştirmiş fakat bir yerde hata yaptığını farketmiş. Sence hangi seçenekte hata yapmış? :)

- A) Birlik Nota-4 vuruş
- B) Dörtlük Nota-1 vuruş
- C) Sekizlik Nota-Yarım vuruş
- D) İkili Nota-Yarım vuruş



13.



Her ölçüde 2 vuruş yaptığını söyleyen Melis, hangi ritim kalıbında bir şarkı söylüyordur?

- A) 2/4
- B) 4/4
- C) 6/4
- D) 3/4

14. Resimde gördüğünüz nota nasıl bir notadır?

- (A) Birlik Nota=4 vuruş
- (B) Dörtlük Nota=1 vuruş
- (C) Sekizlik Nota=Yarım Vuruş
- (D) İkilik Nota=2 vuruş



15. Sol notasının üst kat komşusu olan notanın adı nedir?

- (A) Re
- (B) La
- (C) Mi
- (D) Ayşe



16. Müzik öğretmeni, 3-C sınıfına bir sınav yapmıştır. Atakan müzik öğretmenin sorduğu "Müzikte ölçü çizgisi ne işe yarar?" sorusuna hangi cevabı verirse doğru olur?

- (A) Ölçüleri ayırmaya yarar.
- (B) Hiçbir işe yaramaz.
- (C) Notaları ölçmeye yarar.
- (D) Ölçüleri silmeye yarar.



17.



Kaplumbağa bir gün ormanda dolaşıyormuş. Ormanda dolaşırken bir tavşan önüne çıkmış ve "Bu notanın kaç vuruş olduğunu söylersen geçmene izin veririm" demiş. Kaplumbağa düşünmüş ama hatırlayamamış. Kaplumbağa'ya yardım edelim mi? Bu nota kaç vuruş?

- (A) 4 vuruş
- (B) 3 vuruş
- (C) 1 vuruş
- (D) 2 vuruş

18. Notaların vuruş sayıları ne kadar fazla olursa, notaların değeri o kadar uzun olur. Buna göre hangi seçenekteki nota değeri daha uzundur?

- (A) Birlik Nota=4 vuruş
- (B) Dörtlük Nota=1 vuruş
- (C) Sekizlik Nota=Yarım vuruş
- (D) İkilik Nota=2 vuruş



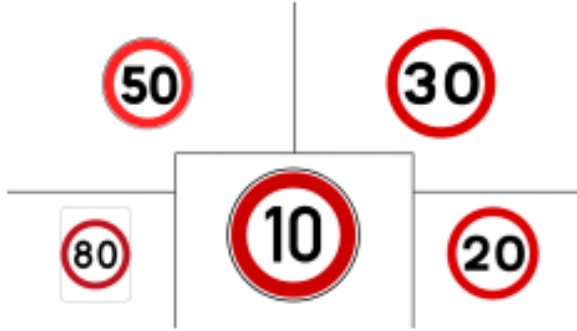
19.



Dizeğin başındaki anahtarla aynı adı taşıyan ve ikinci çizgide bulunan nota notasıdır. Boşluğa ne gelmelidir?

- (A) Sol
- (B) Fa
- (C) Do
- (D) Mi

20.



Arabanın giderek hızlanması için hız göstergelerinin küçükten büyüğe dizilişi nasıl olmalıdır?

- (A) 10-30-80-50-20
- (B) 80-50-30-20-10
- (C) 50-30-80-10-20
- (D) 10-20-30-50-80

21. Esra, sevdiği bir sanatçının konserine gitmiştir. Konserde kuvvetli bir çalgı dikkatini çekmiştir. Bu çalgı aşağıdakilerden hangisi olabilir?

- (A) Flüt
- (B) Ukulele
- (C) Trompet
- (D) Melodika



22.



Müzikte şarkının bittiği yere konulan bir ince bir kalın çizginin adı nedir?

- (A) Yol çizgisi
- (B) Ölçü çizgisi
- (C) Bitiş Çizgisi
- (D) Dizek çizgisi

23. Orkestra şefi Kübra, şarkının hafif tempolu bölümü için bir çalgı seçmek istemektedir. Hafif tempolu bir çalgı için hangisi daha uygun olur?

- (A) Bateri
(B) Piyano
(C) Darbuka
(D) Flüt



24.

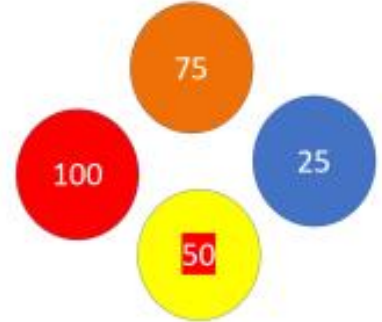


Sol anahtarı dizekte nereye konur?

- (A) Çekmeceye
(B) Dizeğin ortasına
(C) Dizeğin başına
(D) Her yere

25. Bir müzik yarışmasında şarkıyı,
Kırmızı Takım=100
Turuncu Takım=75
Sarı Takım=50
Mavi Takım=25
tempoda söylemektedir. Buna göre şarkıyı en hızlı söyleyen takım hangisidir?

- (A) Kırmızı
(B) Sarı
(C) Mavi
(D) Turuncu



26.



Mustafa'nın 3 tane oyuncak arabası vardır. Beyaz olanın hızı 60, pembe olanın hızı 70, kırmızı olanın hızı ise 90'dır. Mustafa 3 arabasını da aynı anda çekip bıraktığına göre hangi araba varış noktasına ilk ulaşır?

- (A) Beyaz
- (B) Kırmızı
- (C) Hepsi aynı anda ulaşır.
- (D) Pembe

27.



Hayvanların bazıları çok hızlı koşarken bazıları çok yavaş koşabilir. Müzikte de bazı şarkılar hızlıyken, bazı şarkılar yavaştır. Şarkılarda yavaş tempodan hızlı tempoya geçmeye ne denir?

- (A) Giderek İncelme
- (B) Giderek Yavaşlama
- (C) Giderek Kuvvetlenme
- (D) Giderek Hızlanma

28.



Müzikte bazı çalgıların sesleri kuvvetlidir. Bazı çalgıların sesleri ise hafiftir. Aşağıdaki çalgılardan hangisinin sesi hafiftir?

- (A) Davul
- (B) Keman
- (C) Trompet
- (D) Bateri

29.



Vurmali çalgıların sesleri yayli çalgılara göre daha kuvvetlidir. Aşağıdaki çalgılardan hangisi daha kuvvetlidir?

- (A) Flüt
- (B) Keman
- (C) Davul
- (D) Melodika

30. Bir gün hayvanlar ormanda buluşmuşlar. Oturup hep birlikte şarkı söylemek istemişler. Şarkının yavaş tempolu yerlerini hızlı tempolu yerlerini ise söylemişlerdir. Boşluklara hangi hayvanlar gelirse doğru olur?

- (A) Kaplumbağalar - Tavşanlar
- (B) Köpekler - Kediler
- (C) Karıncalar - Kelebekler
- (D) Sincaplar - Atlar



31. Müzikte seslerin sürelerini ölçmek için elimizi yada ayağımızı kullanırız.

Müzikte seslerin sürelerini ölçmek için yaptığımız eşit süreli harekete ne denir?



- (A) Ritim
- (B) Alkış
- (C) Metronom
- (D) Vuruş

32. 4.sınıf öğrencileri ile yapılan bir yarışmada şarkıyı hızlı söyleyen kişi oyunu kazanmaktadır. Eda şarkıyı 50 metronomda, Ada şarkıyı 120 metronomda, Seda ise şarkıyı 75 metronomda, tamamladığına göre yarışmayı kim kazanmıştır?



- (A) Kimse kazanmamıştır.
- (B) Ada kazanmıştır.
- (C) Eda kazanmıştır.
- (D) Seda kazanmıştır.

Uzman Görüşü Alma Formu

Bu form, “Oyun ve Etkinlik Temelli Müzik Dersi Öğretim Programı’nın İlkokul Öğrencilerinin Akademik Başarıları Üzerindeki Etkisi” başlıklı çalışmada kullanılacak olan oyun ve etkinliklerin geçerliliğini saptamak amacıyla düzenlenmiştir.

Ek 5 : Uzman Görüş Alma Formu

Oyun ve Etkinlik Destekli Müzik Öğretim Programının Geçerlik Ölçütleri						
1	“Temel Müzik Yazı ve Öğelerini Tanır” kazanımının öğretiminde kullanılan “Mickey’nin Nota Dükkanı” oyunu 4.sınıf (9-10 yaş grubu) öğrencileri için uygun olup, ölçmesi bakımından geçerlidir.					
2	“Temel Müzik Yazı ve Öğelerini Tanır” kazanımının öğretiminde kullanılan “Melodi’nin Evi” adlı hikayeleştirme tekniği ile yapılan etkinliğin 4.sınıf (9-10 yaş grubu) öğrencileri için uygun olup, ölçmesi bakımından geçerlidir.					
3	“Temel Müzik Yazı ve Öğelerini Tanır” kazanımının öğretiminde kullanılan “Nota Şarkısı” 4.sınıf (9-10 yaş grubu) öğrencileri için uygun olup, ölçmesi bakımından geçerlidir.					
4	“Öğrendiği Seslerin Temel Özelliklerini Ayırt Eder” kazanımının öğretiminde kullanılan “Çevremdeki Sesler” etkinliği 4.sınıf (9-10 yaş grubu) öğrencileri için uygun olup, ölçmesi bakımından geçerlidir.					
5	“Şarkı, Türkü Ve Oyun Müziklerinde Hız Değişikliklerini Fark Eder” kazanımının öğretiminde kullanılan “Kaplumbağa ve Tavşan” oyunu 4.sınıf (9-10 yaş grubu) öğrencileri için uygun olup, ölçmesi bakımından geçerlidir.					
6	“Şarkı, Türkü Ve Oyun Müziklerinde Hız Değişikliklerini Fark Eder” kazanımının öğretiminde kullanılan “Yağmur Yağıyor” şarkısı 4.sınıf (9-10 yaş grubu) öğrencileri için uygun olup, ölçmesi bakımından geçerlidir.					
7	“Dinlediği müziklerdeki gürlük değişikliklerini fark eder” kazanımının öğretiminde kullanılan “Değişen Hava Durumları” oyunu 4.sınıf (9-10 yaş grubu) öğrencileri için uygun olup, ölçmesi bakımından geçerlidir.					
8	“Dinlediği müziklerdeki gürlük değişikliklerini fark eder” kazanımının öğretiminde kullanılan “Bir Kuvvetli Bir Hafif” şarkısı 4.sınıf (9-10 yaş grubu) öğrencileri için uygun olup, ölçmesi bakımından geçerlidir.					
9	“Temel Müzik Yazı Ve Öğelerini(Yükseklik, Süre, Hız, Gürlük) Bilişim Destekli Müzik Teknolojilerini Kullanarak Ayırt Eder” kazanımının öğretiminde kullanılan “Kukla Notalar” etkinliği 4.sınıf (9-10 yaş grubu) öğrencileri için uygun olup, ölçmesi bakımından geçerlidir.					
10	Hazırlanan oyun ve etkinlikler zaman bakımından uygundur.					

Arařtırmacı

Aybüke İMER

İnönü Üniversitesi

Eđitim Bilimleri Enstitüsü

Güzel Sanatlar Eđitimi Anabilim Dalı

Uzmanın Adı Soyadı:

İmza:



Uzman Görüşü Alma Formu

Bu form, “Oyun ve Etkinlik Temelli Müzik Dersi Öğretim Programı’nın İlkokul Öğrencilerinin Akademik Başarıları Üzerindeki Etkisi” adlı çalışmada öntest-sontest olarak kullanılacak olan “Başarı Testi” nin ölçme aracı olarak kullanılmasında geçerliliğinin ve güvenilirliğinin saptanması amacıyla düzenlenmiştir.

Ek 6: Müzik Dersi Akademik Başarı Testi Uzman Görüş Formları

Başarı Testine İlişkin Geçerlik Ölçütleri						
1	Başarı testinde yer alan 1.soru “Temel müzik yazı ve öğelerini ayırt eder” kazanımına yönelik bilgileri ölçmesi bakımından geçerli olup, test içerisinde yer alması uygundur.					
2	Başarı testinde yer alan 1.soru, 4.Sınıf (9-10 yaş grubu) öğrenciler için uygundur.					
3	Başarı testinde yer alan 2.soru “Temel müzik yazı ve öğelerini ayırt eder” kazanımına yönelik bilgileri ölçmesi bakımından geçerli olup, test içerisinde yer alması uygundur.					
4	Başarı testinde yer alan 2.soru, 4.Sınıf (9-10 yaş grubu) öğrenciler için uygundur.					
5	Başarı testinde yer alan 3.soru, “Temel müzik yazı ve öğelerini ayırt eder” kazanımına yönelik bilgileri ölçmesi bakımından geçerli olup, test içerisinde yer alması uygundur.					
6	Başarı testinde yer alan 3.soru, 4.Sınıf (9-10 yaş grubu) öğrenciler için uygundur.					
7	Başarı testinde yer alan 4.soru “Temel müzik yazı ve öğelerini ayırt eder” kazanımına yönelik bilgileri ölçmesi bakımından geçerli olup, test içerisinde yer alması uygundur.					

8	Başarı testinde yer alan 4.soru, 4.Sınıf (9-10 yaş grubu) öğrenciler için uygundur.					
9	Başarı testinde yer alan 5.soru “Temel müzik yazı ve öğelerini (yükseklik, süre, hız, gürlük) bilişim destekli müzik teknolojilerini kullanarak ayırt eder” kazanımına yönelik bilgileri ölçmesi bakımından geçerli olup, test içerisinde yer alması uygundur.					
10	Başarı testinde yer alan 5.soru, 4.Sınıf (9-10 yaş grubu) öğrenciler için uygundur.					
11	Başarı testinde yer alan 6.soru, “Öğrendiği seslerin temel özelliklerini ayırt eder” kazanımına yönelik bilgileri ölçmesi bakımından geçerli olup, test içerisinde yer alması uygundur.					
12	Başarı testinde yer alan 6.soru, 4.Sınıf (9-10 yaş grubu) öğrenciler için uygundur.					
13	Başarı testinde yer alan 7.soru, “Öğrendiği seslerin temel özelliklerini ayırt eder” kazanımına yönelik bilgileri ölçmesi bakımından geçerli olup, test içerisinde yer alması uygundur.					
14	Başarı testinde yer alan 7.soru, 4.Sınıf (9-10 yaş grubu) öğrenciler için uygundur.					
15	Başarı testinde yer alan 8.soru, “Temel müzik yazı ve öğelerini ayırt eder” kazanımına yönelik bilgileri ölçmesi bakımından geçerli olup, test içerisinde yer alması uygundur.					
16	Başarı testinde yer alan 8.soru, 4.Sınıf (9-10 yaş grubu) öğrenciler için uygundur.					
17	Başarı testinde yer alan 9.soru, “Dinlediği müziklerdeki gürlük değişikliklerini fark eder” kazanımına yönelik bilgileri ölçmesi bakımından geçerli olup, test içerisinde yer alması uygundur.					
18	Başarı testinde yer alan 9.soru, 4.Sınıf (9-10 yaş grubu) öğrenciler için uygundur.					

19	Başarı testinde yer alan 10.soru, “Temel müzik yazı ve öğelerini ayırt eder” kazanımına yönelik bilgileri ölçmesi bakımından geçerli olup, test içerisinde yer alması uygundur.					
20	Başarı testinde yer alan 10.soru, 4.Sınıf (9-10 yaş grubu) öğrenciler için uygundur.					
21	Başarı testinde yer alan 11.soru, “Temel müzik yazı ve öğelerini ayırt eder” kazanımına yönelik bilgileri ölçmesi bakımından geçerli olup, test içerisinde yer alması uygundur.					
22	Başarı testinde yer alan 11.soru, 4.Sınıf (9-10 yaş grubu) öğrenciler için uygundur.					
23	Başarı testinde yer alan 12.soru, , “Temel müzik yazı ve öğelerini (yükseklik, süre, hız, gürlük) bilişim destekli müzik teknolojilerini kullanarak ayırt eder” kazanımına yönelik bilgileri ölçmesi bakımından geçerli olup, test içerisinde yer alması uygundur.					
24	Başarı testinde yer alan 12.soru, 4.Sınıf (9-10 yaş grubu) öğrenciler için uygundur.					
25	Başarı testinde yer alan 13.soru, “Temel müzik yazı ve öğelerini ayırt eder” kazanımına yönelik bilgileri ölçmesi bakımından geçerli olup, test içerisinde yer alması uygundur.					
26	Başarı testinde yer alan 13.soru, 4.Sınıf (9-10 yaş grubu) öğrenciler için uygundur.					
27	Başarı testinde yer alan 14.soru, , “Temel müzik yazı ve öğelerini (yükseklik, süre, hız, gürlük) bilişim destekli müzik teknolojilerini kullanarak ayırt eder” kazanımına yönelik bilgileri ölçmesi bakımından geçerli olup, test içerisinde yer alması uygundur.					
28	Başarı testinde yer alan 14.soru, 4.Sınıf (9-10 yaş grubu) öğrenciler için uygundur.					
29	Başarı testinde yer alan 15.soru, “Temel müzik yazı ve öğelerini ayırt eder” kazanımına yönelik bilgileri ölçmesi bakımından geçerli olup, test içerisinde yer alması uygundur.					

30	Başarı testinde yer alan 15.soru, 4.Sınıf (9-10 yaş grubu) öğrenciler için uygundur.					
31	Başarı testinde yer alan 16.soru, “Temel müzik yazı ve öğelerini ayırt eder” kazanımına yönelik bilgileri ölçmesi bakımından geçerli olup, test içerisinde yer alması uygundur.					
32	Başarı testinde yer alan 16.soru, 4.Sınıf (9-10 yaş grubu) öğrenciler için uygundur.					
33	Başarı testinde yer alan 17.soru, “Temel müzik yazı ve öğelerini ayırt eder” kazanımına yönelik bilgileri ölçmesi bakımından geçerli olup, test içerisinde yer alması uygundur.					
34	Başarı testinde yer alan 17.soru, 4.Sınıf (9-10 yaş grubu) öğrenciler için uygundur.					
35	Başarı testinde yer alan 18.soru, , “Temel müzik yazı ve öğelerini (yükseklik, süre, hız, gürlük) bilişim destekli müzik teknolojilerini kullanarak ayırt eder” kazanımına yönelik bilgileri ölçmesi bakımından geçerli olup, test içerisinde yer alması uygundur.					
36	Başarı testinde yer alan 18.soru, 4.Sınıf (9-10 yaş grubu) öğrenciler için uygundur.					
37	Başarı testinde yer alan 19.soru, “Temel müzik yazı ve öğelerini ayırt eder” kazanımına yönelik bilgileri ölçmesi bakımından geçerli olup, test içerisinde yer alması uygundur.					
38	Başarı testinde yer alan 19.soru, 4.Sınıf (9-10 yaş grubu) öğrenciler için uygundur.					
39	Başarı testinde yer alan 20.soru, “Şarkı, türkü ve oyun müziklerinde hız değişikliklerini fark eder” kazanımına yönelik bilgileri ölçmesi bakımından geçerli olup, test içerisinde yer alması uygundur.					
40	Başarı testinde yer alan 20.soru, 4.Sınıf (9-10 yaş grubu) öğrenciler için uygundur.					
41	Başarı testinde yer alan 21.soru, “Dinlediği müziklerdeki gürlük değişikliklerini fark eder” kazanımına yönelik					

	bilgileri ölçmesi bakımından geçerli olup, test içerisinde yer alması uygundur.					
42	Başarı testinde yer alan 21.soru, 4.Sınıf (9-10 yaş grubu) öğrenciler için uygundur.					
43	Başarı testinde yer alan 22.soru, “Temel müzik yazı ve öğelerini ayırt eder” kazanımına yönelik bilgileri ölçmesi bakımından geçerli olup, test içerisinde yer alması uygundur.					
44	Başarı testinde yer alan 22.soru, 4.Sınıf (9-10 yaş grubu) öğrenciler için uygundur.					
45	Başarı testinde yer alan 23.soru, “Dinlediği müziklerdeki gürlük değişikliklerini fark eder” kazanımına yönelik bilgileri ölçmesi bakımından geçerli olup, test içerisinde yer alması uygundur.					
46	Başarı testinde yer alan 23.soru, 4.Sınıf (9-10 yaş grubu) öğrenciler için uygundur.					
47	Başarı testinde yer alan 24.soru, “Temel müzik yazı ve öğelerini ayırt eder” kazanımına yönelik bilgileri ölçmesi bakımından geçerli olup, test içerisinde yer alması uygundur.					
48	Başarı testinde yer alan 24.soru, 4.Sınıf (9-10 yaş grubu) öğrenciler için uygundur.					
49	Başarı testinde yer alan 25.soru, “Temel müzik yazı ve öğelerini (yükseklik, süre, hız, gürlük) bilişim destekli müzik teknolojilerini kullanarak ayırt eder” kazanımına yönelik bilgileri ölçmesi bakımından geçerli olup, test içerisinde yer alması uygundur.					
50	Başarı testinde yer alan 25.soru, 4.Sınıf (9-10 yaş grubu) öğrenciler için uygundur.					
51	Başarı testinde yer alan 26.soru, “Şarkı, türkü ve oyun müziklerinde hız değişikliklerini fark eder” kazanımına yönelik bilgileri ölçmesi bakımından geçerli olup, test içerisinde yer alması uygundur.					

52	Başarı testinde yer alan 26.soru, 4.Sınıf (9-10 yaş grubu) öğrenciler için uygundur.					
53	Başarı testinde yer alan 27.soru, , “Şarkı, türkü ve oyun müziklerinde hız değişikliklerini fark eder” kazanımına yönelik bilgileri ölçmesi bakımından geçerli olup, test içerisinde yer alması uygundur.					
54	Başarı testinde yer alan 27.soru, 4.Sınıf (9-10 yaş grubu) öğrenciler için uygundur.					
55	Başarı testinde yer alan 28.soru, “Dinlediği müziklerdeki gürlük değişikliklerini fark eder” kazanımına yönelik bilgileri ölçmesi bakımından geçerli olup, test içerisinde yer alması uygundur.					
56	Başarı testinde yer alan 28.soru, 4.Sınıf (9-10 yaş grubu) öğrenciler için uygundur.					
57	Başarı testinde yer alan 29.soru, “Dinlediği müziklerdeki gürlük değişikliklerini fark eder” kazanımına yönelik bilgileri ölçmesi bakımından geçerli olup, test içerisinde yer alması uygundur.					
58	Başarı testinde yer alan 29.soru, 4.Sınıf (9-10 yaş grubu) öğrenciler için uygundur.					
59	Başarı testinde yer alan 30.soru, “Temel müzik yazı ve öğelerini (yükseklik, süre, hız, gürlük) bilişim destekli müzik teknolojilerini kullanarak ayırt eder” kazanımına yönelik bilgileri ölçmesi bakımından geçerli olup, test içerisinde yer alması uygundur.					
60	Başarı testinde yer alan 30.soru, 4.Sınıf (9-10 yaş grubu) öğrenciler için uygundur.					
61	Başarı testinde yer alan 31.soru, “Temel müzik yazı ve öğelerini (yükseklik, süre, hız, gürlük) bilişim destekli müzik teknolojilerini kullanarak ayırt eder” kazanımına yönelik bilgileri ölçmesi bakımından geçerli olup, test içerisinde yer alması uygundur.					

62	Başarı testinde yer alan 31.soru, 4.Sınıf (9-10 yaş grubu) öğrenciler için uygundur.					
63	Başarı testinde yer alan 32.soru, “Temel müzik yazı ve öğelerini (yükseklik, süre, hız, gürlük) bilişim destekli müzik teknolojilerini kullanarak ayırt eder” kazanımına yönelik bilgileri ölçmesi bakımından geçerli olup, test içerisinde yer alması uygundur.					
64	Başarı testinde yer alan 31.soru, 4.Sınıf (9-10 yaş grubu) öğrenciler için uygundur.					



Ek 7: Müzik Dersi Günlük Planlar

MÜZİK DERSİ GÜNLÜK PLANI 1. HAFTA	
BÖLÜM 1 :	
Süre	40 dakika
Sınıf	4
Öğrenme Alanı	Müziksel Algı ve Bilgilenme
Konu	Notalar, Sus İşaretleri, Vuruş Sayıları

BÖLÜM 2 :	
KAZANIMLAR	<ol style="list-style-type: none">1. Notaların sürelerini doğru ifade eder.2. Nota değerlerini doğru ifade eder.3. 2/4 ve 4/4'lük ölçüleri öğrenir.4. Birlik-İkilik-Dörtlük-Sekizlik notaların şeklini şarkı yoluyla öğrenir.5. Dörtlük ve sekizlik sus işaretlerini kolayca kavrar.
ÖĞRENME-ÖĞRETME YÖNTEM VE TEKNİKLERİ	Anlatım, Gösterip Yaptırma, Tartışma, Benzetim, Soru-Cevap.
KULLANILAN EĞİTİM TEKNOLOJİLERİ	PowerPoint Sunusu, Market Materyali, Bilgisayar, Animasyon.
ARAÇ VE GEREÇLER	
DERS ALANI	Bilgisayar, İnternet.

ÖĞRENME-ÖĞRETME SÜRECİ

DİKKAT ÇEKME

- Öğrencilere, “hiç markete gidip yiyecek satın aldınız mı?”, Aldığınız her yiyecek bir nota süresini ifade etseydi olsaydı nasıl olurdu? Şeklinde sorular yöneltilir. Birkaç öğrenciden cevap alınır. Öğrencilere dönüt ve düzeltme yapmadan dersin sonunu beklmeleri gerektiği söylenir.

GÜDÜLEME

- Öğrencilere öncelikle nota süreleri ile ilgili şarkı öğretilir.
- Nota değerlerine denk gelen para birimleri görseli gösterilir.
- Öğrencilere Mickey'nin nota dükkanı animasyonu izlettirilir ve öğrenciler benzetim tekniği ile Mickey'nin nota dükkanına götürülür.

GÖZDEN GEÇİRME

Bu dersteki hedefimizin;

- Nota sürelerinin bilinmesi
- 2/4 ve 4/4'lük ölçülerin öğrenilmesi
- Dörtlük ve sekizlik sus ve nota değerlerinin öğrenilmesi gerektiği belirtilir.

GEÇİŞ

Etkinlik 1:

Zoom programından ders başlatılır. Öğrencilere notaların sürelerini anlatan bir şarkı birkaç defa dinletilir. Şarkı biter ve öğretmen şarkıyı tekrar amaçlı öğrencilere seslendirir. Sözleri bilgisayar ekranında olan şarkı bu defa öğrenciler tarafından sırayla söylenir. Öğrenilen

şarkıdaki alkış hareketleri taklit edilir. Ara ara öğrencilere “içim boş ve yuvarlaksam kaç vuruştum?”, “İçim dolu ve çubukluysam kaç vuruştum?” şeklinde nota süreleri ile ilgili basit sorular yöneltilir. Böylece derse aktif katılımıla eğlenceli bir giriş yapılır.

Öğrencilere para birimleri ile eşleşen nota ve sus değerleri öğretilir. Ardından “Hiç markete gittiniz mi?” sorusu sorularak öğrencilerin derse odaklanması sağlanır. Marketten genelde neler aldıklarından kısaca bahsetmeleri istenir. Öğrenciler animasyon videosu ile Mickey’nin nota dükkanına götürülür ve raflardaki ürünlerin etiketlerinde yazan fiyatlardan kısaca bahsedilir. 2/4 lük ve 4/4’lük ölçüler için alttaki rakamın elimizdeki para miktarını, üstteki rakamın ise harcayabileceğimiz para miktarını gösterdiği anlatılır. Öğrenciler 2/4’lük ölçüler için 2 TL’lik, 4/4’lük ölçüler için 4 TL’lik ürünleri dizelere yerleştirmeleri istenir. Sırayla gönüllü olan öğrencilere ne aldıkları sorulur ve hep birlikte aldığı ürünler sınıfla birlikte tartışılır.

GELİŞTİRME

- Öğretmen tarafından uygulanan Mickey’nin nota dükkanı oyununda öğrencilerin aktif şekilde katılması sağlanır.
- Doğru yanıt veren öğrencilere pekiştirme verilir, yanlış yanıt veren öğrencilere ise düzeltme yapılarak öğrenmek eksiklikleri giderilir.

ÖZET

- Öğrencilere nota değerleri ile ilgili şarkı öğretilir. Notaların süreleri ile eşleşen para birimleri görseli ile öğrencilerin nota sürelerini kavraması sağlanır. Ardından öğrendikleri para ve nota değerlerini markette alabilecekleri kadar ürünü sepete yani dizeğe yerleştirmeleri istenir. Öğrenciler öğrendikleri şarkı sayesinde örneğin 2 TL’lik ürünler için isterse içi boş ve çubuklu olan notayı isterse içi dolu ve çubuklu olan notadan 2 tane dizeğe yerleştirmesi gerektiğini öğrenir.

KAPANIŞ

- Ders başında öğrencilere sorulan sorular hatırlatılır. Bir sonraki haftanın konusu için hedeften haberdar edilir. Öğrendikleri şarkıyı tekrar etmesi ve çevresindekilere de öğretmesi ödev olarak verilir.

DEĞERLENDİRME

- Öğrencilere yönelik hazırlanan başarı testi öğrencilerin değerlendirilmesi için kullanılabilir.

MÜZİK DERSİ GÜNLÜK PLANI 2. HAFTA	
BÖLÜM 1 :	
Süre	40 dakika
Sınıf	4
Öğrenme Alanı	Müziksel Algı ve Bilgilenme
Konu	Temel müzik yazı ve öğeleri-Notalar(Fa-Sol-La)

BÖLÜM 2 :	
KAZANIMLAR	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dizek kavramının anlamını bilir 2. Sol anahtarının anlamını öğrenir. 3. Ölçü sayısını ve ölçü çizgisini bilir. 4. Bitiş işareti kavramının ne anlama geldiğini bilir. 5. Dizek-Sol Anahtarı-Ölçü Sayısı- Ölçü Çizgisi-Bitiş İşareti kavramlarını birbirinden ayırt eder. 6. Fa sol ve la notalarının yerlerini öğrenir.
ÖĞRENME-ÖĞRETME YÖNTEM VE TEKNİKLERİ	Anlatım, Hikaye, Soru-Cevap, Görseller, Tartışma, Benzetim.
KULLANILAN EĞİTİM TEKNOLOJİLERİ ARAÇ VE GEREÇLER	PowerPoint Sunusu, Bilgisayar, Video, Şarkı.
DERS ALANI	Bilgisayar, İnternet.
ÖĞRENME-ÖĞRETME SÜRECİ	
DİKKAT ÇEKME	<ul style="list-style-type: none"> • Evinize girmek için kapıyı ne ile açıyorsunuz? Anahtarınız olmasa kapıyı açabilir misiniz? Şeklinde sorular yöneltilir. Öğrencilerin birkaçından cevap aldıktan sonra dönüt-düzeltilme yapmadan derse geçilir.
GÜDÜLEME	<ul style="list-style-type: none"> • Öncelikle öğrencilere, bugün size Melodi'nin hikayesini anlatacağım diyerek dersi daha dikkatli dinlemeleri sağlanır. • Öğrencilere notaları ve müziğin temel kavramlarını öğrenirlerse çalmak istedikleri bir çalgıyı ya da söylemek istedikleri bir müziği daha güzel söyleyebilecekleri açıklanır.
GÖZDEN GEÇİRME	<ul style="list-style-type: none"> • Bu derste dizek, ölçü sayısı, ölçü çizgisi, sol anahtarı, bitiş çizgisi ve notaları öğrenecekleri söylenerek hedeften haberdar edilir.
GEÇİŞ	
Etkinlik 1:	<ul style="list-style-type: none"> • Öğrencilere hikaye anlatarak derse başlanır. Melodi adında bir kız varmış. Köpeğini dışarıya gezmeye çıkarmış. Dolaşmış dolaşmış ve çok yorulmuş. Melodi'nin o gün doğum günüymüş. Aklından “acaba annem ve babam benim doğum günümü unuttu mu?” diye düşünerek üzüntüye kapılmış. Evin kapısına gelmiş, kapıyı açmış, içeri

girmiş ellerini yıkayıp odasına gitmiş. Ders çalışmak için kitaplarını masaya koymuş fakat kitaplarını alırken birde ne görsün! Kilitli bir sürü hediye kutusu! İçinde neler olduğunu merak eden Melodi, hemen kutuların anahtarını aramaya koyulmuş. Anahtarı bulmuş ve bu sayede kilitli olan hediye kutularını açmış. Bu anahtar sol anahtarıymış. Kutunun içinde de notalar varmış. Annesi ve babası Melodi'nin doğum gününü unutmamış. Ona birde dizek, ölçü çizgisi, ölçü sayısı ve bitiş çizgisinin olduğu bir yapboz hediye etmişler. Melodi heyecanla yapbozun parçalarını yerleştirmeye başlamış. Önce dizeği koymuş, sonra dizeğin başına sol anahtarını koymuş. Ölçü çizgileri ile dizeği ölçülere ayırmış. Notaları ölçülerin içine güzelce yerleştirmiş. Dizeğin birinci aralığına fa, ikinci çizgisine sol, ikinci aralığına da la notasını yerleştirmiş. Elindeki bitiş çizgisini de dizeğin bittiği yere yerleştiren Melodi, tüm yapbozu tamamlamayı başarmış. Hikaye sırasında öğrencilere hikaye ile ilgili görseller gösterilir. Ara ara öğrencilere “Sizce melodi bu işareti nereye nereye yerleştirmeli?” gibi sorular yöneltilir. Böylece aktif bir katılımı öğrenciler kavramları ve notaları etkili bir şekilde öğrenmiş olur. Hikayeler sanki bir hikaye kitabı gibi resimler yoluyla sıralanır. Öğretmen hikayeyi okurken bu arada sayfa çeviriyormuş gibi görseller arasında hikaye ile ilgili geçişler yapar. Son olarak öğrencilere nota şarkısı öğretilir, bu şarkı yoluyla da öğrencilere fa sol la notalarının sesleri dinletilmiş olur.

ÖZET

- Öğrencilere hikaye yoluyla notalar, dizek, bitiş çizgisi, sol anahtarı, ölçü çizgisi kavramları öğretilir. Ara ara öğrencilere sorular yöneltilerek öğrencilerin etkin katılımı sağlanır. Dönüt-düzeltilmeler yapılır ardından fa sol la notalarını içeren nota şarkısı öğrencilere öğretilir. Ders sonlandırılır.

DEĞERLENDİRME

- Öğrenciler melodinin hikayesi sayesinde müzikteki notalar ve temel kavramları öğrenir. Başarılı olan öğrencilere aferin diyerek pekiştirilerek verilir. Sorulara yanlış cevap veren öğrencilere ise düzeltme yapılarak eksiklikler giderilir.

MÜZİK DERSİ GÜNLÜK PLANI 3. HAFTA	
BÖLÜM 1 :	
Süre	40 dakika
Sınıf	4
Öğrenme Alanı	Müziksel Algı ve Bilgilenme
Konu	Seslerin incelik-kalınlık, uzunluk-kısalık özellikleri

BÖLÜM 2 :	
KAZANIMLAR	<ol style="list-style-type: none"> 1. Öğrenciler fa-sol-la notalarının incelik kalınlık özelliğini bilir. 2. Çevresinde sıkça rastladığı arkadaşlarının, hayvanların ve çalgıların seslerinin kalın mı ince mi olduğunu farkına varır. 3. Hangi notanın daha uzun, hangi notanın daha kısa süreli olduğunu bilir.
ÖĞRENME-ÖĞRETME YÖNTEM VE TEKNİKLERİ	Anlatım, Soru-Cevap, Tartışma, Benzetim, Dizek materyali, Oyun.
KULLANILAN EĞİTİM TEKNOLOJİLERİ	PowerPoint Sunusu, Bilgisayar.
ARAÇ VE GEREÇLER	
DERS ALANI	Bilgisayar, İnternet.
ÖĞRENME-ÖĞRETME SÜRECİ	
DİKKAT ÇEKME	<ul style="list-style-type: none"> • Öğrencilere dersin başında “Sizce 4 elmayı yemek mi daha uzun sürer?, Yoksa 2 elmayı yemek mi daha uzun sürer?” şeklinde sorular yöneltilir. Öğrenciler soruyu cevapladıktan sonra öğretmen “Hadi bir inceleyelim ve dersin sonunda cevap verelim” diyerek derse başlar.
GÜDÜLEME	<ul style="list-style-type: none"> • Öğrencilere “Eğer notaların hangisinin daha ince, hangisinin daha kalın olduğunu bilirsek, yerlerini karıştırmadan kolayca yerleştirebiliriz.
GÖZDEN GEÇİRME	<ul style="list-style-type: none"> • Bugün sizinle “İnce mi Kalın mı?” oyunu oynayacağız diyerek hedeften haberdar edilir. • Öğrencilere dersi dikkatle dinleyip öğrenirlerse duydukları seslerin ince mi yoksa kalın mı olduğunu kolayca anlayabilecekleri söylenir.
GEÇİŞ	
Etkinlik 1:	

- Öğrencilere dersin başında “Sizce 4 elmayı yemek mi daha uzun sürer?, Yoksa 2 elmayı yemek mi daha uzun sürer?” şeklinde sorular yöneltilir. Soruya dönüt-düzeltilme yapılmadan derse geçilir. Öğrencilere; çalgıların, hayvanların ve notaların yer aldığı kartlar gösterilir. Öğretmen çalgıların seslerini karşılaştırarak öğrencilere dinletir. Ardından öğrencilere hangi çalgının daha ince, hangi çalgının daha kalın sesli olduğu sorulur. Hayvan resimlerinin yer aldığı görsellere geçilir. Bu defa hayvanların seslerini öğrencilerden taklit etmeleri istenir. Öğrenciler örneğin köpeklerin ve kedilerin seslerinin hangisinin ince hangisinin daha kalın olduğunu tahmin etmeleri istenir. Öğrenciler tahminlerini söyler. Başarılı olan öğrencilere “Aferin, doğru bildin” diyerek pekiştirilerek verilir. Yanlış cevap veren öğrencilere ise düzeltme yapılır. Hayvanlar ve çalgıların karşılaştırıldığı görsellerin amacına ulaşmasından sonra notalara geçilir. Fa sol la notaları görselleri ele alınarak sürekli yer değiştirerek notaların hangisinin daha ince ya da hangisinin kalın olduğu sorulur. Böylece öğrenciler hem notaların uzunluk-kısalık özelliklerini hem de incelik-kalınlık özelliklerini kartlarla oyun yöntemi ile etkili bir şekilde öğrenmiş olur.

Etkinlik 2:

- Ağaç şeklinde dizek materyali kullanılarak notaların yukarı doğru çıkıldıkça incilmesi ve aşağı doğru inildikçe kalınlaşması anlatılır. Öğrenciler dizek materyali üzerinde notaların inceli kalınlaşmasını kolaylıkla anlar. Nota kuklaları sırayla fa sol ve la notalarına yerleştirilir. Öğrencilere notalar yukarıya doğru çıkıldıkça inceli, aşağı inildikçe kalınlaşması anlatılır.

ÖZET

- Çalgılar, hayvanlar ve notaların olduğu görsellerle öğrenciler seslerin özelliklerini kavrar.
- Dizek materyali ile notaların inceli ve kalınlaşması anlatılır.

DEĞERLENDİRME

- Öğrenciler oyun yöntemiyle derse aktif şekilde katılarak derse olan ilgi ve motivasyonu artacaktır.
- Ağaç materyali ile notaların pesleşip tizleşmesi öğrenciler tarafından kolayca anlaşılır.

MÜZİK DERSİ GÜNLÜK PLANI 4. HAFTA	
BÖLÜM 1 :	
Süre	40 dakika
Sınıf	4
Öğrenme Alanı	Müziksel Algı ve Bilgilenme
Konu	Müzikte Giderek Hızlanma/Giderek Yavaşlama.

BÖLÜM 2 :	
KAZANIMLAR	<ol style="list-style-type: none"> 1. Öğrenciler giderek yavaşlama kavramını kuklalar ve şarkı ile öğrenir. 2. Öğrenciler giderek hızlanma kavramını kuklalar ve şarkı ile öğrenir.
ÖĞRENME-ÖĞRETME YÖNTEM VE TEKNİKLERİ	Anlatım, Tartışma, Benzetim, Soru-Cevap.
KULLANILAN EĞİTİM TEKNOLOJİLERİ ARAÇ VE GEREÇLER	PowerPoint Sunusu, Bilgisayar, Video, Kuklalar.
DERS ALANI	Bilgisayar, İnternet.
ÖĞRENME-ÖĞRETME SÜRECİ	
<p>DİKKAT ÇEKME</p> <ul style="list-style-type: none"> • “Dersin başında öğrencilere tavşan mı yoksa kaplumbağa mı daha hızlı koşar ?” sorusu yöneltilir. <p>GÜDÜLEME</p> <ul style="list-style-type: none"> • Öğrencilere “Hadi bir şarkı ile başlayalım. Yağmur yağıyor şarkısını biliyor musunuz?” denir. <p>GÖZDEN GEÇİRME</p> <ul style="list-style-type: none"> • Öğrencilere yağmur yağıyor şarkısı dinletilir. • Öğrencilere bugün yağmur yağıyor şarkısı ile bir oyun oynayacağız diyerek hedeften haberdar edilir. <p>GEÇİŞ</p> <p>Etkinlik 1:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Öğrencilere yağmur yağıyor şarkısı öğretilir. Öğrenciler yağmur yağıyor şarkısını öğrendikten sonra öğrencilere “Şimdi sizinle bir oyun oynayacağız”, “Size tavşan kuklasını gösterirsem şarkıyı daha hızlı, kaplumbağa görselini gösterirsem parçayı daha yavaş söyleyeceksiniz” denir. Sırayla öğrencilerden parçayı söylemeleri istenir. Sırası gelen öğrenciye öncelikle parçayı normal hızında söylemesi istenir. Şarkıyı biraz söyledikten sonra önce kaplumbağa görseli gösterilir. Öğrenciden normal hızdan yavaş hıza geçmesi beklenir. Öğrenci şarkıyı söylemeye devam ettikten sonra bir anda tavşan görseli gösterilir. Öğrenciden parçayı daha hızlı söylemesi beklenir. Burada kaplumbağa görseli giderek yavaşlamayı temsil eder. Tavşan görseli ise giderek hızlanmayı temsil eder. 	

ÖZET

- Öğrencilere yağmur yağıyor şarkısı öğretilir.
- Seçilen öğrenci şarkıyı söylemeye başlar.
- Öğrenciye kaplumbağa görseli gösterildiğinde parçayı daha yavaş, tavşan görseli gösterildiğinde parçayı daha hızlı söylemesi istenir.
- Şaşırان öğrenci oyunu kaybeder ve başka öğrenci ile öğretmen oyuna yeniden başlar. Kazanan öğrenciye aferin diyerek pekiştirme verilir.

DEĞERLENDİRME

- Öğrenciler kaplumbağa ile tavşan oyunu ile müzikte giderek yavaşlama ve giderek hızlanma kavramlarını öğrenirler.

MÜZİK DERSİ GÜNLÜK PLANI 5. HAFTA	
BÖLÜM 1 :	
Süre	40 dakika
Sınıf	4
Öğrenme Alanı	Müziksel Algı ve Bilgilenme
Konu	Müzikte Giderek Kuvvetlenme-Giderek Hafifleme

BÖLÜM 2 :	
KAZANIMLAR	<ol style="list-style-type: none"> 1. Öğrenciler müzikte giderek kuvvetlenme kavramını “hava durumlarına göre hareket et” etkinliği ile öğrenir. 2. Öğrenciler müzikte giderek hafifleme kavramını “hava durumlarına göre hareket et” etkinliği ile öğrenir.
ÖĞRENME-ÖĞRETME YÖNTEM VE TEKNİKLERİ	Anlatım, Gösterip Yaptırma, Tartışma, Benzetim
KULLANILAN EĞİTİM TEKNOLOJİLERİ	PowerPoint Sunusu, Bilgisayar, Video, Görsel.
ARAÇ VE GEREÇLER	
DERS ALANI	Bilgisayar, İnternet.
ÖĞRENME-ÖĞRETME SÜRECİ	
DİKKAT ÇEKME	
<ul style="list-style-type: none"> • Öğrencilere “Hava yağmurlu ve çok soğuk olduğunda nasıl giyiniriz?” ya da “Güneşli bir havada kıyafetlerimizi nasıl seçeriz?” şeklinde sorular sorulur. 	
GÜDÜLEME	
<ul style="list-style-type: none"> • Öğrencilere, bugün sizinle hava durumlarını konuşacağız denir. Hava durumlarına göre nasıl kalın ya da ince giyiniyorsak, müzikte de yeri geldiğinde kuvvetli yeri geldiğinde hafif söylemeliyiz. 	
GÖZDEN GEÇİRME	
<ul style="list-style-type: none"> • Bu dersteki hedefimizin müzikte giderek kuvvetlenme ve giderek hafifleme olduğu belirtilir. 	
GEÇİŞ	
Etkinlik 1:	
<ul style="list-style-type: none"> • Öğrencilere “Bugün sizlerle hava durumları ile ilgili bir oyun oynayacağız” diyerek derse başlanır. Öğrencilere oyunun kuralları anlatılır. Öğretmen, öğrencilerden görsellerdeki hava koşullarına göre hareketler yapmalarını ister. Güneşli havalarda esniyormuş gibi kollarını havaya kaldırmaları, yağmurlu havalarda ellerini birbirlerine sürtmeleri istenir ve yağmurun şiddeti arttıkça elin sürme kuvvetini arttırmaları söylenir. Gök gürültülü havalarda ise dizlere ya da masaya vurmaları 	

beklenir. Gönüllü olan öğrenciler sırayla öğretmenin söylediği hava durumlarına göre hareket etmeye başlar. Oyun giderek hızlanır. Öğrenciler şaşırıldığında oyunu kaybeder ve diğer öğrenci ile öğretmen arasında oyun tekrar başlar. Kazanan öğrenciye aferin diyerek pekiştirme verilir. Hep birlikte kazanan öğrenci alkışlanır. Böylece çocukların psikomotor gelişimleri de desteklenmiş olur.

ÖZET

- Öğrenciler söylenen hava durumlarına göre hareket ederler. Böylece giderek kuvvetlenme ve giderek hafifleme kavramlarını hava durumlarına göre öğrenirler.

DEĞERLENDİRME

- Öğrenciler hava durumları sayesinde hem giderek kuvvetlenme ve giderek hafifleme kavramlarını öğrenecek hem de psikomotor gelişimlerini destekleyici yönde olduğu düşünülmektedir.

MÜZİK DERSİ GÜNLÜK PLANI 6. HAFTA	
BÖLÜM 1 :	
Süre	40 dakika
Sınıf	4
Öğrenme Alanı	Müziksel Algı ve Bilgilenme
Konu	Müzikte temel kavramlar

BÖLÜM 2 :	
KAZANIMLAR	<ol style="list-style-type: none"> 1. Müzikte temel kavramları öğrenirler. 2. Temel kavramların ne anlama geldiklerini bilirler.
ÖĞRENME-ÖĞRETME YÖNTEM VE TEKNİKLERİ	Anlatım, Tartışma, Soru-Cevap.
KULLANILAN EĞİTİM TEKNOLOJİLERİ ARAÇ VE GEREÇLER	PowerPoint Sunusu, Bilgisayar, Video.
DERS ALANI	Bilgisayar, İnternet.
ÖĞRENME-ÖĞRETME SÜRECİ	
<p>DİKKAT ÇEKME</p> <ul style="list-style-type: none"> • Öğrencilere “En sevdiğiniz çizgi film karakteri hangisi?” sorusu sorularak derse giriş yapılır. <p>GÜDÜLEME</p> <ul style="list-style-type: none"> • Öğrencilere “sevdiğiniz çizgi film karakterlerinde müzikle ilgili eşyalarımız var, çizgi film karakterleri onları saklamış. Hadi, birlikte bulalım mı ?” denir. <p>GÖZDEN GEÇİRME</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bu dersteki hedefimizin müzikle ilgili temel kavramları öğrenmek ve tanımak olduğu açıklanır. <p>GEÇİŞ</p> <ul style="list-style-type: none"> • Öğrencilere en sevdikleri çizgi film karakterleri sorulur. Çizgi film karakterlerinin müzikle ilgili kavramları sakladığı ve onları bulmamız gerektiği söylenir. Öncelikle sol anahtar, bitiş çizgisi, dizek, dörtlük nota, birlik nota, sekizlik nota ve ikilik nota gibi temel kavramlar öğrencilere anlatılır. Öğretmen öğrencilerden bir süre resmi incelemelerini ister ve ardından bir yarışma yapacağını söyler. Öğretmen rastgele bir öğrenci seçer. Öğretmenin soru sormasıyla öğrenci için süre başlar. Seçtiği öğrenciye kavramın özelliklerini söyler. Örneğin, öğretmen sol anahtar kavramı için, “Dizeğin başında yer alırım. Notalara adını veririm.” der. Öğrenci cevabı bulmaya çalışır. Doğru cevabı verdikten sonra öğretmen “Hadi bakalım şimdi de sol anahtarının yerini bul” der ve öğrenci çizgi film karakterlerinin içinde saklanan sol anahtarını bulmaya çalışır. Öğrenciler en kısa sürede doğru cevabı bulmaya çalışırlar. Ardından öğretmen yine bir öğrenci seçerek bir kavramın özelliklerini söyler. Bitiş çizgisi kavramı için “ Şarkıların sonunda yer alırım, önümde bir çizgi daha vardır, Ben kimim?” Diye sorar. Öğrenciler bilmeye çalışır. Bu şekilde her defasında öğretmen 	

bir öğrenci seçer, kavram özelliklerini söyler ve “Ben Kimim? Diye sorar. Oyunun sonunda tüm öğrencilerin doğru cevaba ulaşma sürelerine bakılır. Oyun sırasında hangi öğrencinin doğru cevaba ne kadar sürede ulaştığı oyun sonuna kadar söylenmez. En kısa sürede doğru cevaba ulaşan öğrenci oyunu kazanmış olur. Hem öğrenciler oyun oynadıkları için keyif alırlar hem de müzikteki temel kavramları öğrenmiş ve tanımış olurlar.

ÖZET

- Öğretmen öğrencilere müziksel temel kavramları anlatır. Ardından öğrencilere kavramların özelliklerini söyleyerek “Ben Kimim?” diye soru sorar. Öğrencinin süresi başlar. Öğrenciler doğru cevabı verdikten sonra en kısa sürede resimde gizli olan kavramı bulmaya çalışırlar. En kısa sürede saklı eşyayı bulan öğrenci oyunu kazanır.

DEĞERLENDİRME

- Öğrenciler “Ben Kimim?” ve “Hadi Beni Bul” oyunu ile temel kavramları bilir ve müzikteki görevlerini öğrenir.

Ek 8: Arařtırmada Kullanılan PowerPoint Sunumları



9



10



11



12

Melodi'nin Doğum Günü Hikayesi



5



6



7



8



9



10



11



12



5



6



7



8

MERHABA ÇOCUKLAR

▶
HAYVANLARIN DÜNYASINA
HOŞ GELDİNİZ 😊

YAĞMUR YAĞIYOR

Tekerleme



ŞİMDİ HAYVANLARIN
DÜNYASINA GİRELİM VE NELER
VARMİŞ BİR BAKALIM

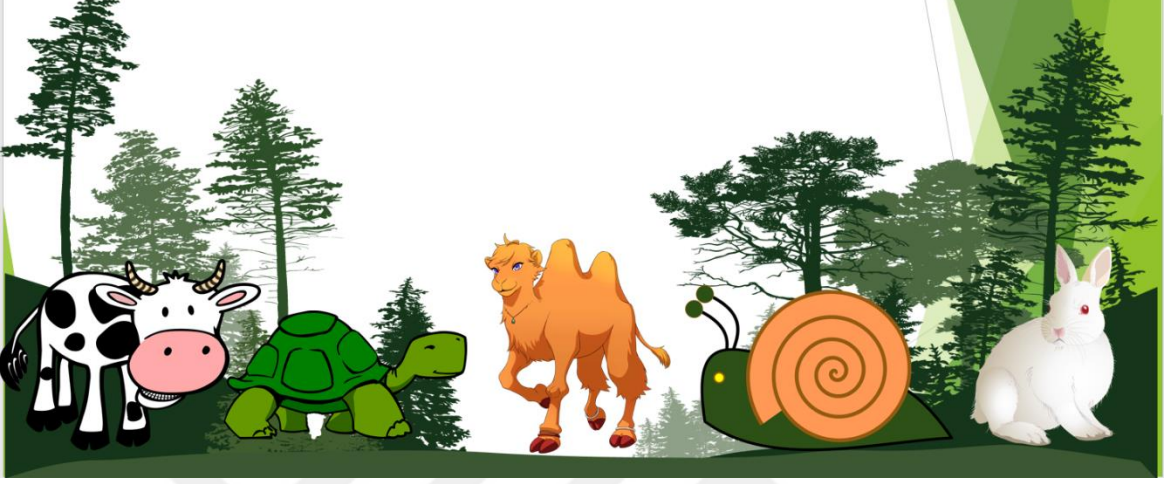
ÖNCE YAVAŞ BİR
► HAYVAN SEÇELİM

ACABA BU HAYVANLARDAN EN YAVAŞ
OLANI HANGİSİ?



HADI ŞİMDİ DE HIZLI
BİR HAYVAN
► SEÇELİM

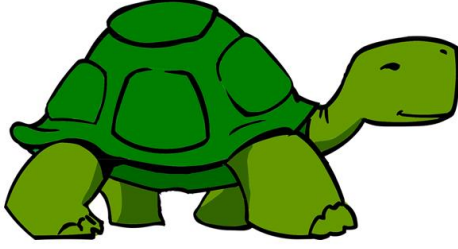
ACABA BU HAYVANLARDAN EN HIZLI
OLANI HANGİSİ?



O ZAMAN KAPLUMBAĞA
VE TAVŞANLA GÜZEL BİR
▶ OYUN OYNAYALIM MI?

ÖĞRENDİĞİMİZ YAĞMUR YAĞIYOR
ŞARKISINI,

KAPLUMBAĞA GÖRÜNCE
YAVAŞ



TAVŞAN GÖRÜNCE HIZLI



SÖYLEYELİM

TEBRİK EDERİM 😊
Bir sonraki müzik
okulunda
▶ görüşmek üzere 😊

Hazine Avı



KURBAĞA
PRENS'İ
BİLİYOR
MUSUNUZ?



SEVDİĞİNİZ ÇİZGİ FİLM
KARAKTERLERİ BAZI
MÜZİK PARÇALARINI
SAKLAMIŞ.







Mickey'nin Nota Dükkanı Oyunu





KAÇ VURUŞUM?

İçim boş ve yuvarlaksam 4 vuruş



İçim boş ve çubukluysam 2 vuruş



İçim dolu ve çubukluysam 1 vuruş










Birde kuyruğum varsa yarım vuruş





BİR NOTA KAÇ TL
BİLİYOR MUSUNUZ?

HADI ÖĞRENELİM

○	=	
	=	
	=	
	=	

	=	
	=	





Mickey'nin Nota Dükkanı



A musical staff in 2/4 time with a treble clef. The staff contains four whole notes: an egg, a slice of Swiss cheese, and a tomato. Above the staff are two shelves of groceries. The left shelf contains a loaf of bread, olives, green beans, and tomatoes, with a red price tag of 50 Kuruş. The right shelf contains two bottles of milk, walnuts, a slice of cheese, and a loaf of bread, with a red price tag of 1 TL. Below the staff are two more shelves of groceries. The left shelf contains french fries, two glasses of orange juice, and two donuts, with a red price tag of 2 TL. The right shelf contains a stack of pancakes, two burgers, waffles, a chocolate cupcake, and a pink cupcake, with a red price tag of 4 TL.

A musical staff in 2/4 time with a treble clef. The staff contains three quarter notes. Above the staff are two shelves of groceries. The left shelf contains a loaf of bread, olives, green beans, and tomatoes, with a red price tag of 50 Kuruş. The right shelf contains two bottles of milk, walnuts, a slice of cheese, and a loaf of bread, with a red price tag of 1 TL. Below the staff are two more shelves of groceries. The left shelf contains french fries, two glasses of orange juice, and two donuts, with a red price tag of 2 TL. The right shelf contains a stack of pancakes, two burgers, waffles, a chocolate cupcake, and a pink cupcake, with a red price tag of 4 TL.

**Şimdi de herkesin
4 TL parası var**



CREATED BY
RENDERFOREST.COM

**Acaba bu
sepetlere 4 TL'lik
neler ile
doldurabiliriz?**



CREATED BY
RENDERFOREST.COM

50 Kuruş

1 TL

2 TL

4 TL

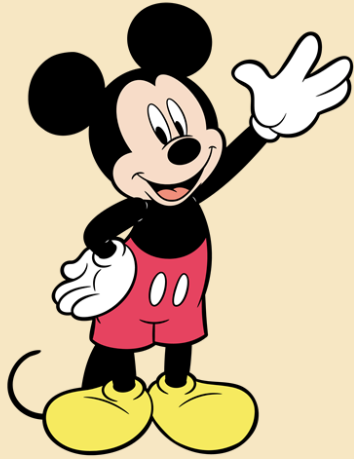
50 Kuruş

1 TL

2 TL

4 TL

**İyi iş çıkardınız
çocuklar tebrik
ederim 😊**




**Bir sonraki
müzik
okulunda
görüşmek
üzere 😊**

Ek 9: Uzaktan Eğitim Sürecinden Görüntüler

ÖĞRENDİĞİMİZ YAGMUR YAGIYOR
ŞARKISINI,

KAPLUMBAĞA GÖRÜNCE
YAVAŞ

TAVŞAN GÖRÜNCE HIZLI



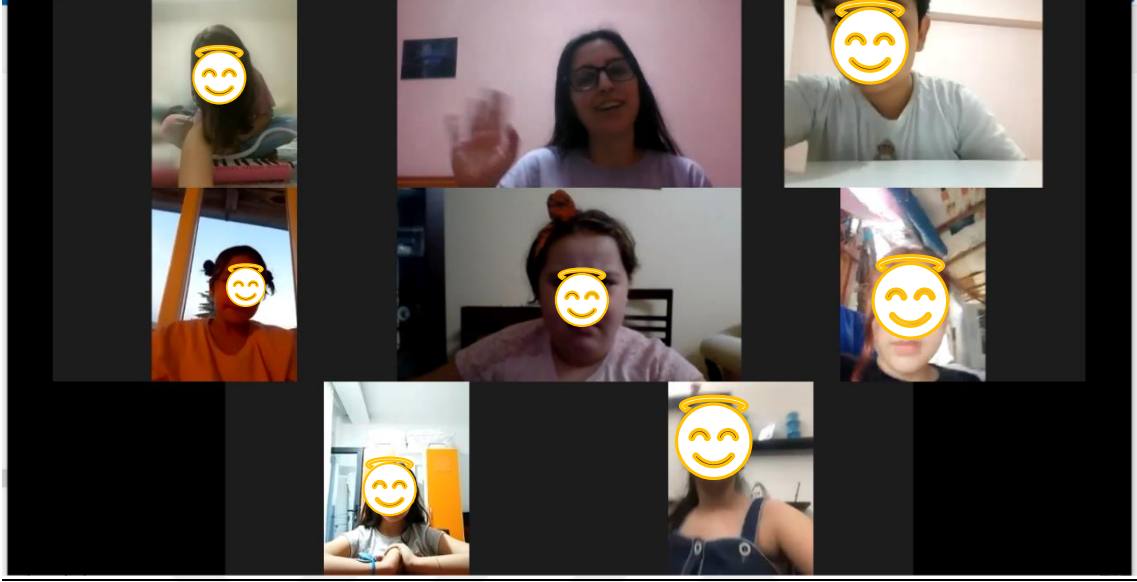
SÖYLEYELİM

Görev Görünümü

Video conference interface showing a grid of participants with smiley face emojis.

Şimdi de çalgıların
seslerine bakalım 😊

Video conference interface showing a grid of participants with smiley face emojis.

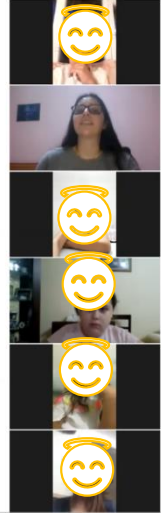


Nota Şarkısı


Dizekte üç nota
Fa Sol La x2


Üçüncüsü La
Ortadaki Sol
Birincisi Fa


Bunlar üç nota. x2






 **KAÇ VURUŞUM!**

İçim boş ve yuvarlaksam 4 vuruş 

İçim boş ve çubukluysam 2 vuruş 

İçim dolu ve çubukluysam 1 vuruş 

Birde kuyruğum varsa yarım vuruş 