T.C.
KASTAMONU ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
SANAT VE TASARIM ANA SANAT DALI

YÜKSEK LİSANS TEZİ

OKUL ÖNCESİ ÇOCUKLARIN OYUN TEMELLİ PİYANO EĞİTİMİNE YÖNELİK TUTUM VE MÜZİKSEL GELİŞMELERİNİN İNCELENMESİ

RUMEYSA GÜNEŞ

Danışman : Prof. Dr. Lale HÜSEYNOVA
Jüri Üyesi : Dr. Öğr. Üyesi Metin BUZDUĞU
Jüri Üyesi : Dr. Öğr. Üyesi Ezgi TEKGÜL CANLI

KASTAMONU-2026

TAAHHÜTNAME

Bu tezin tasarımı, hazırlanması, yürütülmesi, araştırmalarının yapılması ve bulgularının analizlerinde bütün bilgilerin etik davranış ve akademik kurallar çerçevesinde elde edilerek sunulduğunu; ayrıca tez yazım kurallarına uygun olarak hazırlanan bu çalışmada bana ait olmayan her türlü ifade ve bilginin kaynağına eksiksiz atıf yapıldığını, bilimsel etiğe uygun olarak kaynak gösterildiğini bildirir ve taahhüt ederim.

Rumeysa GÜNEŞ

ÖZET

YÜKSEK LİSANS TEZİ

OKUL ÖNCESİ ÇOCUKLARIN OYUN TEMELLİ PİYANO EĞİTİMİNE YÖNELİK TUTUM VE MÜZİKSEL GELİŞMELERİNİN İNCELENMESİ

RUMEYSA GÜNEŞ

KASTAMONU ÜNİVERSİTESİ SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
SANAT VE TASARIM ANA SANAT DALI
DANIŞMAN: PROF. DR. LALE HÜSEYNOVA

Okul öncesi dönemde müzik eğitimine yönelik çalışmaların yapılması, çocukların gelişim süreçlerini destekleyen önemli katkılar sunmaktadır. Bu çalışmadaki amaç; öncelikle okul öncesi çocukların yeteneğini ortaya çıkartmak, zeka gelişimini ilerletmek, müziksel becerilerini ve temel nota bilgilerini geliştirmek ve çocukların piyanoya olan tutum ve davranışlarını incelemektir. Oyun temelli piyano eğitimindeki amaç, çocuklara kısa süre içerisinde enstrüman çalma becerisi kazandırmak ve piyanoya olan ilgi ve sevgiyi arttırmaktır. Ayrıca araştırmanın hedefleri arasında oyun temelli eğitim yaklaşımının çocukların öğrenme süreçlerini nasıl kolaylaştırdığı, özgüvenlerini ve müziksel duyarlılıklarını nasıl geliştirdiğini tespit etmek yer almaktadır. Araştırma, 3 çocuk üzerinden yürütülen "çoklu durum" (multiple case) desenine sahip nitel bir durum çalışması olarak yürütülmüş; bu sürece özel olarak tasarlanan nota-renk eşleştirme, ritim-süre ve şarkılarla klavye bütünleştirme odaklı üç özgün oyun eşliğinde çocukların oyun temelli piyano eğitimine yönelik tutumları ve müziksel davranışları bireysel şekilde gözlemlenmiştir. Araştırmanın bulguları; oyun temelli piyano eğitiminin çocukların dikkatlerini çekerek müziği daha etkili ve verimli hale getirip konsantrasyonlarını arttırdığını, her üç çocukta da enstrümana olan ilgi ve sevginin ortak bir şekilde güçlendiğini ve çocukların eğitime karşı olumlu tutum sergilediklerini, ancak temel nota bilgisi ve müziksel gelişim gibi bilişsel alanlarda çocukların bireysel öğrenme düzeylerine göre farklılıklar oluştuğunu ortaya koymuştur. Bu araştırma erken yaşta müzik eğitiminin çok kıymetli olduğunu vurgulayarak, bu alanda yapılacak gelecekteki araştırmalara katkı sağlayacaktır.

ANAHTAR KELİMELER: Okul Öncesi Eğitim, Oyun Temelli Piyano Eğitimi, Müziksel Gelişim, Okul Öncesi Çocuklar

Haziran 2026, 84 Sayfa

ABSTRACT

MSC THESIS

AN INVESTIGATION OF PRESCHOOL CHILDREN'S ATTITUDES TOWARD GAME-BASED PIANO EDUCATION AND THEIR MUSICAL DEVELOPMENT

RUMEYSA GÜNEŞ

KASTAMONU UNIVERSITY INSTITUTE OF SOCIAL SCIENCE
ART AND DESIGN MAIN ART DEPARTMENT
SUPERVISOR: PROF. DR. LALE HÜSEYNOVA

Conducting studies on music education in the preschool period provides significant contributions that support children's developmental processes. The primary purpose of this study is to uncover the talent of preschool children, advance their cognitive development, enhance their musical skills and basic note knowledge, and examine their attitudes and behaviors toward the piano. The objective of game-based piano education is to enable children to acquire instrument-playing skills within a short period and to increase their interest in and affection for the piano. Additionally, the research aims to determine how the game-based learning approach facilitates children's learning processes and how it enhances their self-confidence and musical sensitivity. The study was conducted as a qualitative case study with a "multiple case" design involving three children; within this process, children's attitudes and musical behaviors toward game-based piano education were individually observed through three original games specifically designed around note-color matching, rhythm-duration, and keyboard integration with songs. The findings of the research revealed that game-based piano education captures children's attention, making learning more effective and efficient while increasing their concentration. Furthermore, it demonstrated that interest in and affection for the instrument were commonly strengthened in all three children, leading them to exhibit positive attitudes toward the education, whereas variations occurred in cognitive domains such as basic note knowledge and musical development based on their individual learning levels. Highlighting the great value of early childhood music education, this study will contribute to future research in the field.

KEYWORDS: Preschool Education, Game-Based Piano Education, Multiple Case Study, Basic Note Knowledge, Musical Development

June 2026, 84 Page

TEŞEKKÜR

Tez çalışmamın planlanması, yürütülmesi ve tamamlanması sürecinde bilgi birikimi, akademik yönlendirmeleri ve yapıcı değerlendirmeleriyle bana rehberlik eden danışmanım Prof. Dr. Lale HÜSEYNOVA'ya teşekkür ederim. Çalışmanın her aşamasında gösterdiği sabır, anlayış ve özenli yaklaşım; araştırma sürecini daha düzenli, verimli ve bilinçli bir şekilde yürütmemde önemli katkı sağlamıştır. Akademik bakış açımı geliştirmemde, konuyu daha kapsamlı değerlendirmemde ve süreç boyunca karşılaştığım güçlükleri aşmamda sunduğu destek için kendisine minnettarım.

Eğitim hayatım boyunca bana güven veren, desteklerini her zaman hissettiren ve bu süreçte yanımda olan aileme de gönülden teşekkür ederim. Onların sevgisi, sabrı ve bana duydukları inanç, bu çalışmayı tamamlamamda en büyük motivasyon kaynaklarımdan biri olmuştur.

Rumeysa GÜNEŞ

Kastamonu, 2026

İÇİNDEKİLER

Sayfa

TEZ ONAYI ..... **ii**
TAAHHÜTNAME ..... **iii**
ÖZET ..... **iv**
ABSTRACT ..... **v**
TEŞEKKÜR ..... **vi**
İÇİNDEKİLER ..... **vii**
ŞEKİLLER VE GÖRSELLER DİZİNİ ..... **ix**
TABLOLAR DİZİNİ ..... **x**
SİMGELER VE KISALTMALAR DİZİNİ ..... **xi**
1. GİRİŞ **1**
1.1 Araştırmanın Problem Cümlesi 2
1.2 Alt Problemler 2
1.3 Araştırmanın Amacı 3
1.4 Araştırmanın Önemi 3
1.5 Sınırlılıklar 4
2. KAVRAMSAL ÇERÇEVE **5**
2.1 Okul Öncesi Dönemde Müzik Eğitiminin Yeri 5
2.2 Okul Öncesi Dönemde Oyunun Öğrenmeyi Destekleyici Rolü 7
2.3 Piyano Çalmanın Bilişsel ve Motor Becerilere Etkileri 10
2.4 Oyun Temelli Eğitimde Çocukların Tutum ve Yaklaşımları 12
3. YÖNTEM **16**
3.1 Araştırma Modeli 16
3.2 Çalışma Grubu 16
3.3 Veri Toplama Araçları 17
3.3.1 Uzman Görüşü ve Kapsam Geçerliği 17
3.4 Uygulama Süreci 18
3.4.1 Uygulama Sürecinin Kuramsal ve Bilişsel Temelleri 18
3.5 Verilerin Analizi 20
3.6 Etik Beyan 20
3.7 Etik Kurul Onayı 20
4. BULGULAR **22**
4.1 Uygulama Süreci ve Oyun Temelli Etkinliklere İlişkin Bulgular 22
4.2 Uygulamada Kullanılan Oyunlar, Materyaller ve Görsellere İlişkin Bulgular 28
4.2.1 Nota–Renk Eşleştirme Oyununa İlişkin Bulgular 28
4.2.2 Süre Değerleri Oyununa İlişkin Bulgular 31
4.2.3 Nota–Süre–Klavye Bütünleştirme Oyununa İlişkin Bulgular 32
4.3 Oyun Temelli Piyano Etkinliklerine Yönelik Tutumlara İlişkin Bulgular 32
4.4 Temel Nota Bilgisine İlişkin Bulgular 34
4.5 Müziksel Uygulama Becerilerine İlişkin Bulgular 34
4.5.1 Süre/Ritim Becerilerine İlişkin Bulgular 35
4.5.2 Klavyede Uygulama ve Motor Becerilere İlişkin Bulgular 35
4.5.3 Oyunlardan Klavyeye Aktarım Sürecine İlişkin Bulgular 36

4.6 Bulguların Genel Değerlendirmesi 37
4.7 Çocuk Bazında 10 Oturumluk Genel Değerlendirme Gözlem Formları 38
4.7.1 Ç1'e İlişkin 10 Oturumluk Genel Değerlendirme Gözlem Formu 38
4.7.2 Ç2'ye İlişkin 10 Oturumluk Genel Değerlendirme Gözlem Formu 40
4.7.3 Ç3'e İlişkin 10 Oturumluk Genel Değerlendirme Gözlem Formu 42
4.7.4 Çocuklara İlişkin Toplu Karşılaştırma Özeti 43
4.8 Oturum Sonrası Yapılandırılmış Gözlem Kayıtları 44
4.8.1 Ç1'e İlişkin Oturum Sonrası Yapılandırılmış Gözlem Kayıtları 45
4.8.2 Ç2'ye İlişkin Oturum Sonrası Yapılandırılmış Gözlem Kayıtları 49
4.8.3 Ç3'e İlişkin Oturum Sonrası Yapılandırılmış Gözlem Kayıtları 53
4.9 Oturum Sonrası Yapılandırılmış Gözlem Kayıtlarının Bütüncül Analizi 57
5. SONUÇ VE ÖNERİLER 58
5.1 Sonuç 58
5.2 Tartışma 60
5.3 Öneriler 62
KAYNAKLAR 65
EKLER 67
EK A Etik Kurul Onay Belgesi 68
EK B Uzman Görüşü Onay Formu 69
EK C Uygulamada Kullanılan Oyun Materyalleri ve Görseller 70

ŞEKİLLER VE GÖRSELLER DİZİNİ

Sayfa

Şekil 4.1 Nota kartları (ön yüz: portede nota örnekleri) 29
Şekil 4.2 Renk kartları (eşleştirme için kullanılan renk görselleri) 30
Şekil 4.3 Süre değeri kartları (vuruş değerleri ve yönergeler) 31

TABLOLAR DİZİNİ

Sayfa

Tablo 4.1 Oturum akışı ve beş haftalık uygulama planı 26
Tablo 4.2 Uygulamada kullanılan oyunların içeriği 27
Tablo 4.3 Ç1'e ait gözlem formu 38
Tablo 4.4 Ç2'ye ait gözlem formu 40
Tablo 4.5 Ç3'e ait gözlem formu 42
Tablo 4.6 Çocuklara ilişkin toplu karşılaştırma özeti 44
Tablo 4.7 Ç1 yapılandırılmış oturum kayıtları 45
Tablo 4.8 Ç2 yapılandırılmış oturum kayıtları 49
Tablo 4.9 Ç3 yapılandırılmış oturum kayıtları 53

SİMGELER VE KISALTMALAR DİZİNİ

Kısaltmalar

Ç1	**:** Birinci çocuk / birinci katılımcı kodu
Ç2	**:** İkinci çocuk / ikinci katılımcı kodu
Ç3	**:** Üçüncü çocuk / üçüncü katılımcı kodu
dk.	**:** Dakika
MEB	**:** Millî Eğitim Bakanlığı
SBE	**:** Sosyal Bilimler Enstitüsü

1. GİRİŞ

Müzik, bireyin yaşamında önemli bir yere sahip olup, insan gelişimini çok yönlü biçimde etkileyen bir olgu olarak değerlendirilmektedir. Dolayısıyla müzik eğitimi, bireyin gelecekteki gelişimini şekillendirmede temel bir unsur oluşturmaktadır. İyi müzik eğitimi, müzik, müzik öğretimi ve müzikal gelişim hakkında bilgi gerektirir. Küçük çocuklara (0-4 yaş) iyi müzik öğretimi ayrıca gelişim alanları ve gelişim aşamaları hakkında bilgiyi ve kavrayışı gerekli kılar (Gestel, 1994, s. 22). "Müzik hayatımızın bir parçasıdır. Müzik insanı eğiten, geliştiren, değiştiren bir olgudur. Bu açıdan insanların müzikle iç içe olması çok önemlidir. Erken müzik eğitimi ise küçük yaşlardan bireyi daha verimli, daha kaliteli sonuçlara ulaştırmaktır" (Hüseynova, 2011, s. 642). Bu değerlendirmeler, müziğin yalnızca estetik bir etkinlik olmadığını; aynı zamanda bireyin gelişimini destekleyen önemli bir eğitim aracı niteliği taşıdığını göstermektedir. Özellikle erken yaşlarda gerçekleştirilen müzik eğitimi, çocukların öğrenme süreçlerini destekleyerek ilerleyen dönemlerdeki gelişimsel ve eğitsel yaşantılarına temel oluşturabilecek bir yapı sunmaktadır. Bu bağlamda, eğitimin erken dönemlerde başlamasının önemi daha belirgin hâle gelmektedir. Atalarımızın "ağaç yaş iken eğilir" sözü, insan gelişiminde erken yaşların taşıdığı önemi yalın bir biçimde ifade eden en güzel sözlerden biridir. İnsanın öğrenmeye en açık olduğu dönem 0-6 yaş arası erken çocukluk dönemidir. Hüseynova'ya göre;

> Genellikle çocukların 0–6 yaş arası dönemi en aktif dönem sayılır. Bu yaşlarda çocuk bir "sünger" gibidir. Etrafında her ne varsa onun dikkatini çeker, gördüklerini, duyduklarını içine alır ve başarılı olur. Aynı zamanda o yaşlarda aldığı eğitim ileride çocuğun başarılarını büyük bir ölçüde etkiler. O yüzden bu dönemde çocukların verimli ve kaliteli eğitim almaları sağlanmalıdır (Hüseynova, 2015, s. 362).

Çocukların bu dönemde aldıkları eğitimler ileride karşılaşacakları öğrenim süreçlerinin temelini atar. Erken yaşta müzik eğitimi, yalnızca iyi müzik öğretimini değil, aynı zamanda hayati önem taşıyan ebeveyn desteğini de gerektirir. Erken çocukluk gelişimi ve öğrenme literatürü, oyun fırsatları, öğrenme "ortamı" ve ebeveyn desteği gibi faktörler de dahil olmak üzere, çocukların erken gelişiminde iç içe geçmiş çevresel etkilerin karmaşıklığını vurgular. Toplum tutumları ve başarı baskısı zaman zaman değişmekle birlikte, öğrenme ortamındaki önemli unsurlar çocuk, öğretmen ve ebeveynlerdir (McMahon, 1994, s. 58).

Erken yaşta öğrenilen müzik eğitimi çocukta zihinsel gelişimi açısından kalıcı izler bırakır. Çocukların bilişsel ve duyuşsal becerilerini geliştirmek için önemli katkılarda bulunan müzik, özellikle piyano eğitimi geleneksel eğitimlerin yanı sıra oyun temelli yaklaşımlarla eğitimi daha eğlenceli ve verimli hale getirmek için etkili bir araçtır. Oyun temelli piyano eğitimi çocuklara yeteneklerini keşfetmelerinin dışında problem çözme, hafıza, yaratıcılık, dikkat ve zihinsel esneklik gibi bilişsel beceriler kazandırır.

1.1 Araştırmanın Problem Cümlesi

Erken çocukluk döneminde çocukların dikkat sürelerinin kısa olması, soyut kavramları sınırlı düzeyde anlamaları ve motivasyonlarının hızlı değişebilmesi nedeniyle piyano eğitiminde geleneksel öğretim yaklaşımları beklenen ölçüde verim üretmede yetersiz kalabilmekte ve uygulama sürekliliği açısından sınırlılıklar gösterebilmektedir. Bu doğrultuda, çocukların gelişim özelliklerine uygun biçimde tasarlanan oyun temelli piyano eğitimi, çocukların derse yönelik olan istek, katılım, güdülenme tutumlarını artırma ve müziksel gelişimlerini destekleme potansiyeline sahiptir. Ancak okul öncesi çocuklarla yürütülen piyano eğitiminde oyun temelli yaklaşımın, çocukların derse ilişkin tutumları ile müziksel gelişim süreçlerine yönelik yansımalarını kapsamlı bir yaklaşımla inceleyen çalışmaların sınırlılığı, bu yaklaşımın pedagojik katkısına yönelik belirsizlik oluşturmaktadır. Bu doğrultuda araştırmanın problemi; okul öncesi dönem çocukları için özel olarak tasarlanan oyun temelli piyano eğitiminin, çocukların etkinliklere yönelik tutumlarına, temel nota bilgilerine, müziksel uygulama becerilerine ve bu süreçteki bireysel gelişim dinamiklerine yönelik yansımaları nelerdir? şeklinde belirlenmiştir.

1.2 Alt Problemler

1) Tasarlanan oyun temelli piyano eğitimi, okul öncesi çocukların etkinliklere yönelik tutumsal gelişimlerini ve derse katılım motivasyonlarını nasıl şekillendirmiştir?

2) Eğitim sürecinde kullanılan özgün oyunların, çocukların temel nota bilgilerini öğrenme ve pekiştirme düzeyleri üzerindeki rolü nedir?

3) Oyun temelli yaklaşım, çocukların müziksel uygulama becerilerinde (ritim-süre algısı, motor kontrol ve bilgiyi klavyeye aktarma) nasıl bir değişim meydana getirmiştir?

4) Süreç boyunca elde edilen tüm bulgular, çoklu durum (multiple case) analizi bağlamında çocukların bireysel öğrenme hızları ve performans dinamikleri açısından ne tür farklılıklar sergilemektedir?

1.3 Araştırmanın Amacı

Bu çalışmanın amacı, okul öncesi dönemdeki çocuklarla yürütülen oyun temelli piyano uygulamasında çocukların oyun temelli piyano etkinliklerine yönelik tutumlarını ve süreç içinde gözlenen müziksel gelişim göstergelerini incelemektir. Araştırmada tutum; etkinliğe istekli katılım, dikkati sürdürme, yönergeyi izleme, etkinliği devam ettirme ve yeniden deneme gibi gözlenebilir davranışlar üzerinden ele alınmıştır. Müziksel gelişim ise temel nota bilgisi, süre/ritim takibi, klavyede doğru tuşa yönelme, el-parmak kontrolü ve iki el koordinasyonuna ilişkin göstergeler doğrultusunda değerlendirilmiştir. Bu bağlamda çalışma, oyun temelli yapı içinde yürütülen piyano etkinliklerinin çocukların öğrenme sürecine yansıyan tutum ve müziksel performans göstergelerini ortaya koymayı hedeflemektedir.

1.4 Araştırmanın Önemi

Okul öncesi dönemde müzik eğitimi, çocuğun işitsel farkındalık, ritim duygusu ve temel müzik kavramlarıyla erken yaşta tanışmasına zemin hazırlayan önemli bir öğrenme alanıdır. Bu dönemde piyano eğitimi ise işitsel izleme ile el-parmak kullanımını aynı süreçte birleştiren yapısıyla, çocuğun dikkatini yönlendirme ve hareket kontrolünü düzenleme gibi becerilerin uygulama içinde görünür hâle geldiği bir müzik etkinliği sunar. Ancak okul öncesi yaş grubunda dikkat süresinin kısa olması ve soyut kavramların sınırlı düzeyde anlaşılması, piyano öğretiminin çocukların gelişim özelliklerine uygun biçimde yapılandırılmasını gerekli kılmaktadır. Bu araştırma, okul öncesi dönemde piyano eğitiminde oyun temelli bir yaklaşımın uygulanmasına ilişkin süreci somutlaştırması ve öğrenme sürecinde gözlenebilen göstergeleri sistemli biçimde ortaya koyması bakımından önem taşımaktadır. Nota,

süre/ritim ve klavye gibi alanların oyun ve hareket temelli etkinliklerle ele alınması, öğretim sürecinin çocuk için daha anlaşılır ve sürdürülebilir bir çerçeveye kavuşmasına katkı sağlayan bir yol olarak değerlendirilmektedir. Bu yönüyle çalışma, okul öncesi piyano öğretiminde oyun temelli yapıların nasıl kurgulanabileceğine ilişkin somut bir örnek sunmaktadır.

Araştırmanın bir diğer önemi, oyun temelli piyano uygulamasında çocukların yalnızca "sonuç/ürün" düzeyindeki performanslarını değil, öğrenme sürecinde gözlenebilen tutum göstergelerini (isteklilik, dikkati sürdürme, yönergeyi izleme, sürdürme, yeniden deneme) görünür kılmasıdır. Bu yönüyle çalışma, piyano eğitiminde sürecin nasıl ilerlediğini ve çocukların etkinliğe yaklaşımının oturumlar boyunca nasıl değiştiğini izlemeyi mümkün kılan bir değerlendirme bakışı sunmaktadır. Böylece öğretmenler, çocukların müziksel kazanımlarını değerlendirirken aynı zamanda öğrenme sürecinin niteliğine ilişkin somut işaretleri de takip edebilmektedir.

Bu bağlamda, okul öncesi çocuklarla yürütülen piyano eğitiminde oyun temelli yaklaşımın uygulama sürecine ilişkin verilerin sınırlı olduğu dikkate alındığında, bu araştırmanın alandaki boşluğu kısmen doldurarak erken yaş piyano öğretimine yönelik öğretim tasarımlarının geliştirilmesine katkı sağlaması beklenmektedir.

1.5 Sınırlılıklar

Bu araştırma, araştırmacı tarafından yapılandırılan birebir eğitim oturumları ile 3 çocuk üzerinde yürütülmüştür. Çalışmanın temel sınırlılığı; örneklem grubunun küçük olması nedeniyle elde edilen bulguların genel bir popülasyona genellenememesidir. Araştırmanın sonuçları; kullanılan veri toplama araçlarının gözlem ve görüşme ile kısıtlı olması, uygulamanın özel bir birebir eğitim ortamında gerçekleştirilmesi ve katılımcıların bireysel özellikleri ile sınırlıdır. Bu doğrultuda çalışma, oyun temelli piyano eğitiminin erken çocukluk dönemindeki etkilerine dair özgün bir vaka derinliğinde betimleme sunmaktadır.

2. KAVRAMSAL ÇERÇEVE

2.1 Okul Öncesi Dönemde Müzik Eğitiminin Yeri

Müziğin çocukların büyüme ve gelişimine katkıları, tarih boyunca filozoflar ve eğitimciler tarafından küçük çocukların hayatındaki müziğin öneminin vurgulanmasıyla iyi bir şekilde belgelenmiştir. Aristoteles, müziğin çocuklarda karakter gelişiminde büyük bir etkisi olduğuna inanıyordu. 18. yüzyılda, filozof Jean-Jacques Rousseau (1712-1778), yaşamın ilk yıllarının sadece yetişkinliğe hazırlık olmadığını, daha da önemlisi, bir çocuk olarak özgürce yaşanması gerektiğini yazmıştır. Rousseau ayrıca çocukların yaşlarına uygun ve ilgi çekici çocuksu şarkılar öğrenmeleri gerektiğini vurgulamıştır (Thomas-Lee, 2003, s.1).

Okul öncesi dönem, çocuğun çevresinden gelen uyaranlara hızlı tepki verdiği; merak etme, deneme ve tekrar yoluyla öğrenmenin belirginleştiği bir gelişim evresidir. Bu yıllarda çocuk yalnızca yeni bilgiler edinmez; yeni bir deneyime nasıl yaklaşacağını, dikkatini ne kadar sürdürebileceğini ve katılımını nasıl yöneteceğini de adım adım geliştirir. Öğrenme, çocuğun doğrudan deneyim yaşadığı durumlarda daha anlamlı hâle gelebilir; çocuk bir şeyi yalnızca duymakla kalmayıp görüp dokunabildiğinde, hareket ederek eşlik edebildiğinde ve tekrar ederek sınayabildiğinde öğrendiği içerik daha kolay yerleşir. Müzik, dinleme ile hareketi bir araya getirmesi, tekrar ve etkileşimle doğal biçimde sürmesi nedeniyle bu dönemin öğrenme biçimiyle güçlü bir uyum gösterir. E. Metz'in Müzik Eğitimi Araştırmaları Dergisi'nde yayınlanan "Okul Öncesi Çocuklarda Müzikal Tepki Olarak Hareket" başlıklı çalışması, 2, 3 ve 4 yaşındaki çocukların serbest seçim ortamlarında müziğe nasıl kendiliğinden tepki verdiklerini niteliksel olarak analiz etmiştir. Araştırma, küçük çocukların müziği nasıl algıladıkları ve müziğe nasıl tepki verdikleriyle ilgili bir teori oluşturmak için üç temel kategori belirlemiştir: Koşullar, etkileşimler ve sonuçlar (Metz, 1989).

Müzik eğitiminin önemi ve yerini vurgulayan bir diğer araştırmada İsveç ulusal müfredatının, müzik, sanat ve dramanın okul öncesi eğitim etkinliklerinde hem içerik hem de yöntem olarak kullanılması gerektiğinin belirtilmesiyle karşılaşılmaktadır. Müzik, drama, ritim, dans ve hareketin yanı sıra sözlü ve yazılı dil gibi farklı ifade

biçimleri aracılığıyla yaratma ve iletişim kurma, okul öncesi eğitimin çocuğun gelişimini ve öğrenmesini desteklemede kullanacağı hem içerik hem de yöntemleri sağlandığı belirtilmektedir. Ehrlin ve Gustavsson'a göre, "Müzik, dil gelişimini teşvik etmede, matematik kavramada, motor becerilerde veya okul öncesi eğitime farklı kültürel unsurları getirmede bir araç olarak teşvik edilmektedir (Ehrlin ve Gustavsson, 2015, s. 37).

Müzikle kurulan deneyimler, çocuğun seslere yönelmesini ve ses akışını takip etmesini sağlayarak işitmeye dayalı farkındalığı güçlendirir. Çocuk zamanla seslerin nereden geldiğini araştırır, benzer sesleri birbirinden ayırt etmeye çalışır ve "ne duyduğunu" daha bilinçli izlemeye başlar. Başlama–durma, bekleme, doğru anda eşlik etme gibi davranışlar, çocuğun dinlediği akışa göre hareketini düzenlemesine yardımcı olur. Böylece dinleme, pasif bir durum olmaktan çıkar; çocuğun dikkatiyle birlikte ilerleyen ve davranış üretmesini sağlayan etkin bir beceriye dönüşür.

Okul öncesi dönemde müzik, ritim ve zamanlama çalışmalarına doğal bir zemin sunar. Tekrar eden ritim kalıpları çocuğun akışı yakalamasını, hareketini bu akışla uyumlu hâle getirmesini ve kendi temposunu ayarlamasını sağlar. Çocuk ritme eşlik ederken hareketlerinin hızını ve şiddetini kontrol etmeyi, el-kol ya da tüm bedenini uyumlu biçimde kullanmayı öğrenir. Ritim kalıbını belirli bir süre sürdürebilmek ve bozulduğunda yeniden toparlayabilmek hem dikkat hem de davranış kontrolü açısından önemli bir pratik alanı oluşturur.

Müzik, dil ve iletişimle de yakından ilişkilidir. Şarkılar, tekerlemeler ve ritmik söyleyişler çocuğa sesini kullanma, hece ve vurgu denemeleri yapma, ritimle birlikte konuşma akışını düzenleme fırsatı verir. Zamanla çocuk duygu ve düşüncelerini ses, ritim ve söz aracılığıyla daha rahat dışa vurabilir; bu da kendini ifade etme gücünü destekler. Birlikte söyleme ya da eşlik etme durumlarında ise çocuk sırayı takip etme, başkasını dinleme ve uyum sağlama gibi sosyal davranışları doğal biçimde kullanır.

Müzik deneyimleri duyuşsal açıdan da destekleyicidir. Çocuk müzik sırasında keyif alma, heyecanını yönetme ve farklı duygular arasında geçiş yapma fırsatı bulur. Küçük adımlarla ilerleyen etkinliklerde kısa bir ritmi doğru yapma ya da doğru yerde başlama

gibi küçük ama motive edici başarılar ortaya çıkabilir. Bu tür kazanımlar arttıkça çocuk yeniden denemeye daha açık olabilir ve etkinliğe katılımı daha kolay sürdürebilir.

Müzikal bir akışı izlemek, çocuğun bilişsel süreçlerini de harekete geçirir. Yönergeyi akılda tutmak, sıralı bir akışı izlemek, "önce–sonra" düzenini korumak ve yaptığı işi kontrol etmek müzikte sık görülen gerekliliklerdir. Bu süreçler, çocuğun dikkatini yönetmesine ve davranışını hedefe göre ayarlamasına katkı sağlayabilir. Ayrıca çocukların dikkat süresi, hareket ihtiyacı ve öğrenme hızı farklılık gösterebildiği için, müzikle kurulan deneyimlerin esnek ve uyarlanabilir olması bu dönemde ayrı bir önem taşır.

Okul öncesi yıllarda müzikle karşılaşan çocuklar, sesleri ayırt etme ve dinlediğini takip etme becerilerini geliştirir; ritim çalışmalarıyla zamanlama, koordinasyon ve hareket kontrolü üzerinde ilerleme gösterir. Şarkılar ve ritmik söyleyişler, çocuğun dili daha etkili kullanmasına, vurgu–tonlama denemeleri yapmasına ve duygu ile düşüncelerini ses aracılığıyla ifade etmesine katkı sağlar. Müzik etkinlikleri, küçük adımlarla başarı duygusu oluşturduğu için motivasyonu güçlendirir; tekrar etme ve yeniden deneme davranışını destekler. Bu yönleriyle müzik, okul öncesi dönemde çocuğun bireysel gelişimini dinleme, ritim, ifade ve öğrenme davranışları üzerinden besleyen çok boyutlu bir deneyim alanı sunar.

2.2 Okul Öncesi Dönemde Oyunun Öğrenmeyi Destekleyici Rolü

Oyun temelli eğitim, okul öncesi dönemde çocukların öğrenme süreçlerini destekleyen ve öğrenilen bilgilerin kalıcılığını artıran etkili bir yöntem olarak kabul edilmektedir. Bu yaklaşım, çocukların bilişsel, sosyal ve duyuşsal gelişimlerini güçlendirirken, aynı zamanda onların öğrenme motivasyonunu artırmakta ve bilgilerin uzun süreli hafızaya aktarılmasını kolaylaştırmaktadır. Okul öncesi eğitimde oyunla öğrenme, çocukların çevreyi aktif bir şekilde deneyimlemelerine olanak tanır. Bu süreç, öğrenmeye olan ilgiyi ve isteği artırarak, bilgilerin kalıcı hale gelmesine yardımcı olur. MEB (2016), okul öncesi eğitim programında "Oyun çocuğun dilidir" ifadesiyle oyun temelli yaklaşımın, çocukların öğrenme süreçlerinde ne kadar önemli bir rol oynadığını

vurgulamaktadır. Oyun, çocukların kendi dünyalarını keşfetmelerini, ifade etmelerini ve öğrenme süreçlerinde aktif bir şekilde yer almalarını sağlar.

Okul öncesi dönemde oyun, çocuğun dünyayı tanıma ve anlamlandırma biçiminin merkezinde yer alır. Çocuk oyun sırasında yalnızca eğlenmez; deneme yapar, sonuçlarını gözlemler, yeniden dener ve kurduğu ilişkiler üzerinden öğrenmesini yapılandırır. Amerikalı filozof ve eğitim kuramcısı John Dewey, 8 bölümden oluşan "Deneyim ve Eğitim" adlı kitabında deneyimin eğitim ve öğretimde en temel unsur olduğunun altını çizmektedir (Dewey, 2014). Oyun, bu dönemde çocuğun dikkatini toplamasını kolaylaştıran, merak duygusunu canlı tutan ve öğrenme sürecini sürdürülebilir kılan doğal bir araç niteliği taşır.

Oyunun öğrenmeyi destekleyen yönlerinden biri, çocuğu etkin biçimde sürece dahil etmesidir. Oyun içinde çocuk karar verir, seçim yapar, sırayı takip eder, yönergeye göre hareket eder ve kendi davranışını anlık olarak düzenler. Bu özellik, öğrenmeyi pasif bir alımdan çıkarıp çocuğun kontrol ettiği bir deneyime dönüştürür. Özellikle okul öncesi dönemde dikkat süresinin sınırlı olması, öğrenme etkinliklerinin hareket ve etkileşim içermesini daha anlamlı kılar. Oyun yapısı, kısa hedefler ve küçük adımlarla ilerlediğinde çocuğun süreci takip etmesi kolaylaşır.

Oyun aynı zamanda tekrar ve pekiştirme için uygun bir zemin sunar. Bir oyunun kuralları, aşamaları ve hedefi tekrarlandıkça çocuk benzer davranışları yeniden üretir; bu tekrarlar öğrenmeyi güçlendirir. Üstelik oyun içindeki tekrar, mekanik bir alıştırma gibi algılanmaz; çocuk oyunu sürdürmek istediği için tekrar etmeye gönüllü olur. Böylece öğrenme süreci daha uzun süre devam eder ve kazanımlar daha kalıcı hâle gelir.

Oyunun öğrenmeye katkısı, hatayı daha kabul edilebilir hâle getirmesiyle de ilişkilidir. Oyun ortamında yanlış yapmak başarısızlık olarak değil, oyunun doğal bir parçası olarak görülür. Çocuk bir denemede zorlandığında, farklı bir yol deneyerek ya da ipucu alarak yeniden deneme fırsatı bulur. Bu durum çocuğun pes etme eğilimini azaltır, sürdürme davranışını artırır ve öğrenmeye yönelik olumlu bir yaklaşım geliştirmesine katkı sağlar.

Oyun, öğrenilecek içeriğin somutlaştırılmasını da kolaylaştırır. Soyut kavramlar; renk, kart, hareket, ses, ritim, eşleştirme, sınıflama gibi oyun bileşenleriyle görünür hâle gelir. Çocuk, kavramı yalnızca sözel tanım üzerinden değil; oyunun içinde kullandığı materyal ve yaptığı davranış aracılığıyla anlamlandırır. Bu sayede öğrenme, çocuğun zihninde daha net bir yer edinir.

Renklerle nota öğretimi, soyut müzik kavramlarını görünür hâle getirerek öğrenmeyi kolaylaştırabilir; Aydoğan bu yaklaşımı "Sesleri (notaları) renklerle göstermek de bu yaklaşımlardan biridir. Böylelikle nota ve org öğreniminin daha kolay ve daha zevkli bir duruma getirilmesi amaçlanmaktadır" sözleriyle açıklamaktadır (Aydoğan, 2014, s. 6).

Okul öncesi dönemde oyun temelli öğrenme yaklaşımı, çocuğun ilgisini sürdüren bir yapı sunduğu için tutum üzerinde de belirleyici bir rol oynar. Etkinliğe istekle başlama, sürece katılım gösterme, dikkati toparlayarak devam etme ve zorlandığında yeniden deneme gibi davranışlar, oyunun öğrenme sürecini desteklediğini gösteren gözlenebilir işaretlerdir. Bu nedenle oyun, okul öncesi dönemde hem öğrenmenin gerçekleştiği hem de çocuğun öğrenmeye yönelik yaklaşımının güçlendiği bir süreç olarak değerlendirilebilir.

Oyun temelli etkinlikler, çocukların problem çözme, iletişim kurma, iş birliği yapma, yaratıcılık ve motor becerilerini pekiştiren önemli araçlardır. Bu kazanımlar, okul öncesi eğitimde öğrenme verimliliğinin temel bileşenlerindendir. Oyun sırasında çocuklar, parmak kontrolü, ritim ve etkileşim gibi becerileri geliştirirken, müzikal farkındalık ve psikomotor gelişim de desteklenir. Bu bağlamda, oyunlar, sadece eğlenceli bir etkinlik olmanın ötesinde, çocukların motor becerilerinin yanı sıra bilişsel gelişimlerini de pekiştiren bir öğrenme ortamı sunmaktadır.

Öğretmenlerin, çocukların bireysel farklılıklarını göz önünde bulundurarak oyun tabanlı etkinlikleri yönlendirmesi, öğrenme sürecini daha anlamlı hale getirir. Öğretmenlerin doğru oyun materyallerini seçerek çocukları yönlendirmesi, öğrenilen bilgilerin daha kalıcı olmasına katkı sağlar. Ayrıca, oyun temelli etkinliklerde çocuklar, öğrendiklerini tekrar etme ve uygulama fırsatı bulurlar. Bu süreç, çocukların

bilgileri pekiştirmelerini ve kalıcı hale getirmelerini sağlar. Dolayısıyla, okul öncesi öğretim programlarında oyun temelli yaklaşımların benimsenmesi, öğrenme verimliliği açısından kritik bir öneme sahiptir. Oyunla öğrenme, çocukların bilgileri doğal bir şekilde tekrar etmelerini ve bu bilgileri anlamlı bir şekilde hafızalarına kazandırmalarını sağlar. Bu da kalıcılığı artırır ve çocukların öğrenme süreçlerinde daha etkin bir katılım gösterir.

Sonuç olarak, oyun temelli öğrenme yaklaşımları, okul öncesi çocukların öğrenme süreçlerini hem eğlenceli hem de verimli hale getiren etkili yöntemlerdir. Bu yöntem, çocukların aktif katılımını teşvik ederek öğrenilen bilgilerin kalıcılığını artırmakta ve onların bilişsel ve motor becerilerini geliştirme fırsatı sunmaktadır.

2.3 Piyano Çalmanın Bilişsel ve Motor Becerilere Etkileri

Piyano eğitimi, çocukların aynı anda hem düşünsel hem de bedensel süreçlerini kullanmasını gerektiren yapısıyla çok yönlü bir öğrenme alanı sunar. Çocuk piyano çalarken bir yandan duyduğu sesi izler, bir yandan hangi tuşa basacağını seçer, diğer yandan ritme dikkat eder ve hareketini buna göre düzenler. Bu süreçte görsel bilgiler (tuşların konumu, elin yerleşimi, semboller) ile işitsel bilgiler (çıkan sesin doğru-yanlış oluşu, ritim akışı) birlikte değerlendirilir; çocuk aldığı bu bilgileri eyleme dönüştürürken karar verme ve kontrol mekanizmalarını sürekli devrede tutar. Dolayısıyla piyano çalma, tek bir beceriye dayanan bir etkinlikten çok, farklı beceri alanlarının eş zamanlı çalıştığı bütünleşik bir performans olarak değerlendirilebilir.

1970'li yıllarda okul öncesi çağındaki çocuklar için müzik eğitimini ele alan yöntem kitaplarının incelenmesi sonucunda, küçük çocuklar için uygun olduğu önerilen 30 ritmik aktiviteden oluşan bir liste ortaya çıkarılmış, 3 yıllık çalışma 1976'da başlamıştır. Araştırmanın tamamı boyunca toplam 14 görev kullanılmıştır. Görevlerden beşi, deneklerin Edward Rainbow'un 70 kayıtlı piyano müziğine sabit bir ritim üretmesini gerektiriyordu. Bu görevler şunlardı: (1) el çırpma, (2) elleri dizlere vurma, (3) yürüme, (4) yürürken el çırpma ve (5) ritim çubuklarına vurma.

Bu görevlerde başarı kriteri, öğrencinin müzikle senkronize olarak 8 ardışık vuruş üretmesini gerektiriyordu (Rainbow, 1977, s. 69-70).

Bilişsel açıdan piyano eğitimi; dikkat, bellek ve düzenleyici düşünme süreçleri üzerinden ilerler. Çocuk bir melodiyi öğrenirken kısa bir diziyi akılda tutar, sıralamayı takip eder ve bir sonraki adımı zihninde hazırlar. Çalışma sırasında yapılan tekrarlar, bilginin daha sağlam yerleşmesini sağlarken; çocuğun "doğru ses–doğru tuş" eşleşmelerini zihinsel olarak kurmasına yardımcı olur. Piyano çalışması aynı zamanda seçici dikkati güçlendiren bir yapı içerir; çocuk aynı anda birçok uyarıcı varken doğru hedefe odaklanır ve yaptığı işi izleyerek sürdürür. Bunun yanında, hata fark etme ve düzeltme süreci bilişsel açıdan önemlidir: çocuk çıkan sesin beklenenden farklı olduğunu algılar, hatanın nereden kaynaklandığını bulmaya çalışır ve bir sonraki denemede stratejisini değiştirir. Bu döngü, çocuğun kendi performansını izleme, değerlendirme ve yeniden düzenleme becerilerini destekleyen bir öğrenme düzeni oluşturur.

Motor becerileri açısından piyano eğitimi, özellikle ince hareketlerin kontrolünü gerektirdiği için el ve parmak becerilerini geliştiren bir alan olarak öne çıkar. Tuşa basarken parmakların ayrı ayrı hareket edebilmesi, gerektiğinde kuvvetin artırılıp azaltılması ve elin doğru konumda tutulması; küçük kas gruplarının kontrollü biçimde yönetilmesini içerir. Piyano çalma sırasında hareketlerin yalnızca doğru yapılması değil, doğru zamanda yapılması da önemlidir; bu da zamanlama becerisini ve motor akıcılığı destekler. İki elin birlikte kullanıldığı çalışmalarda çocuk, her elin görevini ayrı ayrı yürütürken eş zamanlılığı korumaya çalışır; bu durum motor planlama ve koordinasyonu daha ileri bir düzeyde devreye sokar. Ayrıca el-göz uyumu ve işitsel geri bildirim, motor davranışı sürekli biçimde yönlendirir; çocuk hareketinin sonucunu anında duyduğu için düzeltmeyi geciktirmeden yapar ve hareketini giderek daha kontrollü hâle getirir.

Piyano eğitiminin bilişsel ve motor alanlara katkısı, öğretim sürecinin niteliğiyle yakından ilişkilidir. Okul öncesi dönemde hedeflerin küçük parçalara bölünmesi, ilerlemenin aşamalı kurulması ve çocuğun hızına göre uyarlama yapılması hem bilişsel yükü dengeler hem de motor kontrolün sağlıklı biçimde gelişmesine zemin hazırlar. Bu sayede çocuk, bir yandan düşünsel süreçlerini kullanarak müziksel akışı anlamlandırır, diğer yandan bedensel kontrolünü geliştirerek daha düzenli ve akıcı hareketler üretir. Böylece piyano eğitimi, okul öncesi dönemde yalnızca müziksel

kazanımlara değil, aynı zamanda bilişsel süreçlerin ve motor becerilerin birlikte gelişmesine hizmet eden çok boyutlu bir öğrenme deneyimi sunar.

2.4 Oyun Temelli Eğitimde Çocukların Tutum ve Yaklaşımları

Okul öncesi çocukların oyun tabanlı eğitimine yönelik çok sayıda araştırmalar yapılmıştır. Bu çalışmalar arasında okul öncesi çağındaki çocukların müzikal ve ritmik yetenekleri üzerine araştırmalar, müzikal etkinliklerin küçük çocukların toplam gelişimine ne gibi etkileri olduğunu gözlemleyen araştırmalar yer almıştır. Bu çalışmalardan biri de Gelişim Psikolojisi uzmanı, profesör A. Nicolopoulou'nun dikkate değer çalışmasıdır. Araştırmacı çalışmasında oyun ve bilişsel gelişim üzerine Piaget, Vygotsky vb. araştırmacılara eleştirel bir genel bakış sunarak bu araştırmaları analiz etmiştir. Nicolopoulou'ya göre, Piagetçi yaklaşımında sosyokültürel bir boyutun olmaması, gelişim kuramı giderek ana alternatif çerçeve olarak ortaya çıkan Vygotsky'nin etkisine yer açmıştır. Uzman belirtmiştir ki, oyun, uyum sağlamanın üzerinde özümsemenin önceliğiyle karakterize edilir; özne olayları ve nesneleri mevcut zihinsel yapılarına dahil eder. Nicolopoulou, çalışmasında hem araştırmacıların hem de uygulayıcıların endişelerini giderebilecek daha güçlü bir çocuk oyunu araştırma programına nasıl katkıda bulunabileceğini de önermiştir (Nicolopoulou, 1993, s. 2-3).

Oyun temelli eğitim, çocuğun doğasına uygun bir öğrenme düzeni sunduğu için tutum ve yaklaşımın şekillenmesinde güçlü bir rol oynar. Oyun temelli etkinliklerde çocukların öğrenmeye yaklaşımı çoğunlukla merak ve keşif duygusu üzerinden gelişir. Çocuk, oyunun sunduğu seçenekler içinde denemeler yapar, yeni yollar bulur, farklı kararlar alır ve bunların sonuçlarını doğrudan deneyimler. Bu deneyim, çocuğun öğrenmeye karşı daha açık ve girişken bir tutum geliştirmesini destekler. Özellikle okul öncesi dönemde öğrenmenin "sonuç odaklı" değil "süreç odaklı" yaşanması, çocuğun deneme davranışını artırır.

Oyun içinde çocuk, bir görevi hemen yapamadığında bunu çoğu zaman başarısızlık olarak görmez; oyunun akışı içinde yeniden denemeyi doğal kabul eder. Böylece

çocuk, hata yapmaya karşı daha esnek bir yaklaşım geliştirir ve öğrenmeye yönelik kaygısı azalır.

Tutumun oluşmasında en belirleyici unsurlardan biri, çocuğun yaşadığı başarı deneyimleridir. Oyun temelli eğitimde hedefler küçük adımlara bölündüğünde çocuk daha sık "başarabildim" duygusu yaşar. Bu küçük başarılar, çocuğun kendine güvenini ve etkinliğe bağlılığını artırır. Başarı deneyimi arttıkça çocuk etkinliğe daha istekli başlar, yönergeleri daha dikkatle takip eder ve etkinliği sürdürme eğilimi güçlenir. Bunun yanında oyun, etkinliği yalnızca bilişsel bir uğraş olmaktan çıkararak duygu ve hareket boyutunu da sürece katar. Çocuk bedensel olarak katılım gösterdiğinde ve duygusal olarak sürece dahil olduğunda, öğrenme davranışı daha kalıcı bir hâl alır (Koç Akran ve Kocaman, 2018).

Oyun temelli eğitimde çocukların yaklaşımını etkileyen bir diğer boyut, kontrol duygusudur. Çocuğun seçim yapabildiği, farklı yolları deneyebildiği ve sürece aktif olarak yön verebildiği etkinlikler, öğrenmeyi daha içten gelen bir motivasyonla destekler. Bu motivasyon, çocuğun yalnızca yönergeyi yerine getirmesiyle sınırlı kalmaz; etkinliğe yeni öneriler getirmesi, oyunu genişletmesi, tekrar talep etmesi gibi davranışlarla görünür olur. Bu durum, çocuğun öğrenmeye karşı daha katılımcı ve sorumluluk alan bir yaklaşım geliştirdiğini gösterir.

Okul öncesi dönemde tutumun belirlenmesinde çocuğun sözel ifadelerinden çok, gözlenebilir davranışlarına odaklanmak daha işlevsel olabilir. Oyun temelli süreçte tutum ve yaklaşımı yansıtan davranışlar şu göstergeler üzerinden izlenebilir (MEB, 2024):

- Etkinliğe istekli başlama ve katılım göstermede gönüllülük
- Dikkati sürdürme ve oyunun kurallarını/akışını takip etme
- Zorlandığında yardım isteme, ipucu alma ve yeniden deneme
- Etkinlik içinde keşfetme, seçenek üretme ve yaratıcı katkı sunma

- Tekrar isteme, oyunu sürdürme ve bir sonraki etkinliği merak etme

- Kaçınma davranışı, sıkılma tepkisi, kısa sürede bırakma gibi olumsuz işaretlerin azalması

- Grup etkinliklerinde sırayı bekleme, akranla uyum, birlikte üretme gibi sosyal katılım davranışları

Oyun temelli öğrenme ortamının duygusal iklimi de tutumu doğrudan etkiler. Çocuğun kendini güvende hissettiği, yargılanma kaygısının düşük olduğu, hatanın doğal kabul edildiği bir ortamda çocuk daha rahat risk alır ve denemeye daha açık olur. Bu iklimi kurmada öğretmenin yaklaşımı belirleyicidir. Öğretmenin çocuğun çabasını fark etmesi, sürece dair olumlu geri bildirim vermesi, zorlanma anlarında destekleyici bir tutum sergilemesi ve etkinliği çocuğun gelişim düzeyine göre uyarlaması; tutumun olumlu yönde gelişmesine katkı sağlar. Bunun yanında öğretmenin kullandığı dilin açık, kısa ve anlaşılır olması; yönergelerin somutlaştırılması ve etkinliğin hareket, görsel materyal ve işitsel uyarıcılarla desteklenmesi de çocukların sürece yakınlaşmasını kolaylaştırır.

Çocukların oyun temelli etkinliklere yaklaşımı bireysel farklılıklara göre değişir. Bazı çocuklar yeni bir etkinliğe hızla katılırken, bazıları önce izlemeyi ve güven kazandıktan sonra dahil olmayı tercih eder. Mizaç özellikleri, dikkat süresi ve önceki deneyimler gibi etmenler, çocuğun başlangıç tutumunu etkiler. Bu nedenle oyun temelli eğitimde tek bir katılım biçimi beklemek yerine, çocukların farklı hızlarda uyum sağlayabileceği esnek bir düzen kurmak önem taşır. Uyum sağlayan etkinlikler, çocuğun kendi temposunda ilerlemesine izin vererek tutumun zaman içinde olumlu yönde değişmesini destekler.

Oyun temelli eğitimde olumlu tutum ve yapıcı yaklaşım geliştiğinde, çocuk öğrenme sürecini daha uzun süre sürdürür ve kazanımların kalıcılığı artar. Bu durum özellikle müzik ve çalgı eğitiminde daha görünür hâle gelir; çünkü müziksel gelişim tekrar, süreklilik ve dikkat gerektiren bir yapı içerir.

Oyun temelli düzen, çocuğun tekrar yapmasını doğal hâle getirerek öğrenmeyi destekler; aynı zamanda müzik etkinliğine yönelik olumlu duyguların oluşmasını kolaylaştırır. Böylece tutum (isteklilik, devam etme, yeniden deneme) ile gelişim (ritim, işitsel ayrım, koordinasyon, müziksel hafıza vb.) arasında birbirini besleyen bir ilişki kurulur (Sökezoğlu ve Atılgan, 2020).

3. YÖNTEM

Bu bölümde, araştırma sürecinin planlanması ve yürütülmesine ilişkin yöntemsel bilgiler sunulmuştur. Araştırmanın deseni, çalışma grubu, veri toplama araçları, uygulama süreci, veri analizi ve etik boyuta ilişkin açıklamalar ayrı başlıklar altında ele alınmıştır.

3.1 Araştırma Modeli

Bu araştırma, okul öncesi çocukların oyun temelli piyano eğitimine yönelik tutumlarını ve süreç içindeki müziksel gelişim göstergelerini öğretmen gözlemi üzerinden incelemeyi amaçlayan nitel bir çalışmadır. Çalışmada çocukların doğal öğrenme ortamındaki davranışları, uygulama sürecine yayılmış biçimde izlenmiş; tutum ve müziksel gelişim göstergeleri oturum sonlarında yapılandırılmış gözlem formu ve alan notlarıyla kayıt altına alınmıştır. Araştırma, sınırlı sayıda katılımcının belirli bir uygulama sürecinde ayrıntılı biçimde incelenmesine dayanması nedeniyle durum çalışması yaklaşımıyla ele alınmıştır.

3.2 Çalışma Grubu

Araştırmanın çalışma grubunu, okul öncesi yaş grubundaki 3 çocuk oluşturmaktadır. Örneklem grubunun 3 çocukla belirlenmesinde; birebir uygulama sürecinde her bir katılımcının müziksel gelişimini, enstrümanla fiziksel etkileşimini ve hata karşısındaki tepkilerini anlık ve eksiksiz gözlemleyebilmek, verilerin derinlemesine analizini sağlayabilmek adına araştırmacının eş zamanlı takip kapasitesi temel alınmıştır. Çalışmaya dâhil edilme ölçütleri; velilerden alınan yazılı onam, çocukların sözlü rızası, uygulama sürecinde devamlılığın sağlanabilmesi ve birebir ders ortamında yönergeleri izleyebilecek gelişim düzeyinde olma şeklinde belirlenmiştir. Katılımcılar, gizlilik ilkesine bağlı kalınarak Ç1, Ç2 ve Ç3 kodlarıyla adlandırılmıştır.

3.3 Veri Toplama Araçları

Bu araştırmada veri toplama aracı olarak araştırmacı tarafından hazırlanan yapılandırılmış gözlem formu kullanılmıştır. Form, çocukların oyun temelli piyano oturumları boyunca sergiledikleri davranışları izlemeye yönelik maddelerden oluşmakta; maddeler tutuma ilişkin göstergeler (derse istekli başlama, yönerge takibi, dikkati sürdürme, etkinliği sürdürme, zorlandığında yeniden deneme, kendini ifade etme, etkinlikten keyif alma ve etkinlik esnasında kısa süreli duraksamalar yaşama) ile müziksel gelişime ilişkin göstergeleri (notayı ve rengi ayırt etme/eşleştirme, klavyede doğru tuşa yönelme, süre değerlerini ayırt etme ve bedensel eylemlerle uygulama, ritmik akışı takip etme, iki elin birlikte kullanımına yönelik denemeler, hata fark etme ve düzeltmeye yönelme) kapsamaktadır. Gözlem maddeleri 1–4 aralığında derecelendirilmiştir. Derecelendirme düzeylerine ilişkin açıklamalar, Bulgular bölümünde çocuk bazında verilen genel değerlendirme gözlem formlarında sunulmuştur.

3.3.1 Uzman Görüşü ve Kapsam Geçerliği

Tez çalışması kapsamında geliştirilen oyun temelli piyano etkinliklerinin, görsel materyallerin ve yapılandırılmış gözlem formunun amaca, hedef yaş grubunun gelişim özelliklerine, pedagojik ilkelere ve öğretim tasarımı süreçlerine uygunluğunu değerlendirmek amacıyla uzman görüşüne başvurulmuştur. Bu doğrultuda, lisans, yüksek lisans ve doktora eğitimini eğitim bilimleri üzerine tamamlamış; nitel araştırma yöntemleri, eğitimde ölçek tasarımı ve ölçme aracı geliştirme konularında derin bir akademik deneyime sahip olan, veri toplama aracını ve uygulama bağlamını inceleyen uzmanın görüşleri alınmıştır. İlgili alanlarda lisans ve lisansüstü düzeyde eğitimler almış olan uzman, aynı zamanda bu alanlarda ders vermeye ve akademik çalışmalar yürütmeye devam etmektedir. Uzmanın ölçek tasarımı ve materyal değerlendirme süreçlerindeki bu deneyimi, hazırlanan gözlem formunun kapsam geçerliği ile araştırmanın amaca hizmet etme derecesini bilimsel standartlar ölçüsünde desteklemiştir. Söz konusu incelemeye ilişkin onay formu Ek B'de sunulmuştur.

3.4 Uygulama Süreci

Bu araştırmanın uygulama süreci toplam beş hafta, on oturum sürmüştür. Uygulamalar, her çocukla haftada iki gün ve yaklaşık 30 dakika sürecek şekilde birebir yürütülmüştür. Oturumlar oyun temelli bir akışla yapılandırılmış; araştırmacı tarafından tasarlanan üç oyun uygulama sürecine dâhil edilmiştir. Süreçte temel amaç, çocukların oyun temelli piyano etkinliklerine yönelik tutumlarını (isteklilik, dikkati sürdürme, yönergeyi izleme, etkinliği sürdürme, yeniden deneme gibi) ve süreç içinde gözlenen müziksel gelişim göstergelerini (temel nota bilgisi, süre/ritim, klavyede yönelme, el-parmak kontrolü ve iki el koordinasyonu gibi) doğal ders akışı içinde izlemek ve kayıt altına almaktır. Uygulama sürecinin planlı ve sistematik bir biçimde yürütülmesi amacıyla, her oturum belirli aşamalar doğrultusunda yapılandırılmıştır. Oturumlarda kısa bir ısınma bölümünün ardından günün konusuna ilişkin kısa bir teorik açıklama yapılmış, daha sonra oyun uygulamasına ve klavye çalışmasına yer verilmiştir.

Süreç boyunca bu genel akış korunmuş; oyunların tanıtımı ve tekrarı ile becerilerin pekiştirilmesi haftalara dağıtılarak düzenlenmiştir. Bu çerçevede, uygulama sürecinin oturum akışı ve beş haftalık uygulama planı bulgular bölümünde Tablo 4.1'de sunulmuştur.

3.4.1 Uygulama Sürecinin Kuramsal ve Bilişsel Temelleri

Araştırma kapsamında tasarlanan oyun temelli piyano eğitim süreci, çocukların müziksel becerileri kazanırken arka planda yürüttükleri bilişsel bilgi işleme süreçleri göz önünde bulundurularak yapılandırılmıştır. Süreçte yer alan üç farklı oyun ve bu oyunlar esnasında çocuklardan beklenen davranışlar, Schneider ve Shiffrin (1977) tarafından öne sürülen "Kontrollü ve Otomatik İşleme Kuramı" (Controlled and Automatic Information Processing) bağlamında temellendirilmiştir. Eğitim bilimleri literatüründe de Senemoğlu (2018) tarafından kapsamlı bir şekilde ele alınan bu kurama göre birey, yeni ve karmaşık bir görevi öğrenirken refleksif (otomatik) davranamaz; bunun yerine yüksek dikkat ve zihinsel çaba gerektiren "kontrollü bir bilgi işleme süreci" yürütür.

Bu doğrultuda, uygulamadaki her bir oyunun bilişsel altyapısı şu şekilde çözümlenmiştir:

- Oyun 1 (Nota–Renk Eşleştirme Oyunu): Bu aşamada çocukların notaları renk kodlarıyla ilişkilendirmesi, iki ayrı görsel nesne arasında bağ kurma becerisine dayanmaktadır. Notaların porte (çizgiler) üzerindeki konumlarını ayırt etme eylemi çocukta "uzamsal bir kodlama" süreci başlatmakta; bu kodların klavye üzerinde gösterilmesi ise zihinsel bilginin "motor davranışa" dönüştürülmesini sağlamaktadır. Bu süreçte çocuk bir uzman gibi otomatik davranmamakta, tamamen kontrollü işleme mekanizmasını kullanmaktadır.

- Oyun 2 (Süre Değerleri Hareket Oyunu): Birinci oyundaki bilişsel akışa benzer şekilde, bu oyunda da çocukların soyut süre değerlerini algılayıp bunu bedensel hareketlere dökmesi söz konusudur. Ritmik akışı takip etme ve süreye uygun hareketi seçme eylemi, bilginin motor beceriye dönüştürüldüğü bir diğer kontrollü bilgi işleme durumunu oluşturmaktadır.

- Oyun 3 (Nota–Süre–Klavye Bütünleştirme Oyunu): İlk iki oyunda edinilen kazanımların bir araya getirildiği bu son aşamada, bilişsel yük en üst seviyeye çıkmaktadır. Çocuktan, farklı koşulları eşzamanlı olarak göz önünde bulundurarak bütüncül bir motor beceri sergilemesi beklenmektedir. Önceki aşamalarda sadece notanın konumuna odaklanılırken, bu aşamada hem notanın porte üzerindeki konumuna hem de biçimine (süre değerine) aynı anda dikkat edilmesi zorunluluğu doğmuştur.

Kuramsal çerçevede, iki ayrı karmaşık koşulun aynı anda işlendiği bu bütünleştirme süreci, çocukların zihninde yoğun bir bilişsel yük yaratmaktadır. Dolayısıyla, çocukların özellikle bu aşamada sergiledikleri kısa süreli duraksamalar, bir öğrenme veya uygulama eksikliği değil; Schneider ve Shiffrin'in (1977) dikkat çektiği, zihinsel kontrolün ve yapılandırılmış kontrollü bilgi işleme sürecinin doğal bir yansıması olarak kabul edilmiştir.

3.5 Verilerin Analizi

Genel değerlendirme gözlem formundan elde edilen puanlar her çocuk için maddeler bazında düzenlenmiş; tutum ve müziksel gelişim göstergeleri ayrı başlıklar altında betimsel biçimde ele alınmıştır. Süreç içindeki değişim örüntülerini desteklemek amacıyla oturumların ardından tutulan serbest gözlem notları, tutum (isteklilik, dikkat, sürdürme, zorlanma karşısında devam etme) ve müziksel gelişim (temel nota bilgisi, ritim ve süre, klavye yönelimi, motor kontrol) temaları çerçevesinde sınıflandırılarak yorumlanmıştır. Bulgularda sunulan oturum sonrası gözlem kayıtlarıyla desteklenmiştir.

3.6 Etik Beyan

Bu araştırmanın literatür taraması, veri toplama, veri analizi ve raporlaştırma süreçleri dâhil olmak üzere tüm aşamalarında bilimsel etik ilke ve kurallara uygun hareket ettiğimi beyan ederim. Çalışma grubunun okul öncesi dönem çocuklarından oluşması sebebiyle; araştırmaya başlamadan önce çocukların yasal vasileri olan velilerine çalışma hakkında gerekli bilgilendirmeler yapılmış ve kendilerinden yazılı 'Aydınlatılmış Onam Formu' alınmıştır. Katılımcı çocukların ise sürece katılmaya yönelik sözlü rızaları (gönüllü katılımları) gözetilmiştir. Çalışmada kullanılan veri toplama araçlarına ilişkin gerekli izinler sağlanmış, veri toplama sürecine etik kurul onayı alındıktan sonra başlanmıştır. Araştırma boyunca 6698 sayılı Kişisel Verilerin Korunması Kanunu kapsamında kişisel verilerin korunmasına özen gösterilmiş; katılımcılara ait bilgiler gizlilik ilkesi doğrultusunda yalnızca araştırmanın amacı için kullanılmıştır. Bu doğrultuda çalışma, ilgili etik yönerge ve ilkeler dikkate alınarak yürütülmüştür.

3.7 Etik Kurul Onayı

“Okul Öncesi Dönemde Uygulanan Oyun Temelli Piyano Derslerinin Çocukların Müziksel Gelişimleri ve Derse Yönelik Tutumları Üzerindeki Etkisinin İncelenmesi” başlıklı tez çalışmasının verileri, Kastamonu Üniversitesi Rektörlüğü Sosyal ve Beşeri Bilimler Bilimsel Araştırmalar ve Yayın Etiği Kurulu Başkanlığı’ndan 09.04.2026 tarih ve 3/5 sayılı Etik Kurul Onayı alındıktan sonra toplanmıştır.

Araştırmada çocukların kimlik bilgileri gizli tutulmuş; katılımcılar kodlarla ifade edilmiştir. Uygulama sürecine veli bilgilendirmesi ve onayı ile başlanmış; çalışma boyunca çocukların katılımı gönüllülük esasına göre sürdürülmüştür. Veri toplama sürecinde video ve ses kaydı alınmamış, yalnızca gözlem formu ve kısa alan notları kullanılmıştır.

4. BULGULAR

Bu bölümde, uygulama sürecinde elde edilen veriler araştırmanın amacı ve alt problemleri doğrultusunda incelenmiştir. Çocukların oyun temelli piyano eğitimine yönelik tutumları, etkinliklere katılım durumları ve müziksel gelişim göstergeleri değerlendirilerek bulgular ilgili başlıklar altında sunulmuştur.

4.1 Uygulama Süreci ve Oyun Temelli Etkinliklere İlişkin Bulgular

Okul öncesi dönemde müzik eğitimi, çocukların bilişsel, duyuşsal ve motor gelişimlerini destekleyen önemli öğrenme alanlarından biridir. Bu yaş grubundaki çocukların yeni deneyimlere açık olmaları, müziği tanıma, sevme ve müziksel etkinliklere katılma süreçlerini daha anlamlı hale getirmektedir. Bununla birlikte çocukların dikkat sürelerinin kısa olması ve ilgilerinin hızlı biçimde değişebilmesi, müzik eğitiminde kullanılan yöntemlerin gelişim özelliklerine uygun biçimde düzenlenmesini gerekli kılmaktadır. Bu nedenle araştırmada, çocukların müziksel sürece aktif katılımını desteklemek amacıyla oyun temelli etkinliklerden yararlanılmıştır.

Uygulama sürecinde çocukların notaları tanımaları, ritim ve süre değerlerini fark etmeleri, müziksel yapıları ayırt etmeleri ve basit düzeyde piyano uygulamalarına yönelmeleri amaçlanmıştır. Bu amaç doğrultusunda etkinlikler, çocukların ilgisini canlı tutacak, öğrenme sürecini eğlenceli hale getirecek ve dikkatlerini sürdürebilmelerine katkı sağlayacak şekilde planlanmıştır. Oyunlaştırılmış etkinliklerin tercih edilmesinde, okul öncesi dönemde öğrenmenin somut yaşantılar, tekrar ve hareket yoluyla desteklenmesi etkili olmuştur.

Araştırma kapsamında hazırlanan oyunlar, çocukların müziksel becerilerini ortaya çıkarmaya ve bu becerileri aşamalı olarak geliştirmeye yönelik olarak tasarlanmıştır. Etkinlikler, çocukların önce temel müzik kavramlarıyla tanışmalarını, ardından ritim ve süre değerlerini bedensel hareketlerle deneyimlemelerini, son aşamada ise edindikleri bilgileri piyano üzerinde uygulamalarını destekleyecek biçimde

düzenlenmiştir. Böylece uygulama sürecinde basitten karmaşığa doğru ilerleyen bir öğrenme yolu izlenmiştir.

Okul öncesi dönemde okuma-yazma becerileri henüz gelişim sürecinde olan çocuklar için müziksel kavramlar doğrudan teorik açıklamalarla değil; oyun, görsel materyal, hareket ve tekrar yoluyla sunulmuştur. Bu doğrultuda çocuklara müziği sevdirmek, enstrümanı tanıtmak, temel notaları öğretmek, çocuk şarkıları aracılığıyla müziksel farkındalık kazandırmak ve belirli bir süreç sonunda piyano üzerinde basit uygulamalar yaptırmak hedeflenmiştir. Uygulama boyunca çocukların gelişimleri gözlemlenmiş, bir aşamadaki kazanımların ardından bir sonraki aşamaya geçilmiştir.

Çocukların duygusal durumlarının ve dikkat düzeylerinin değişkenlik gösterebilmesi nedeniyle eğitim sürecinin oyun ve eğlence temelli yürütülmesine önem verilmiştir. İlk aşamada çocukların müzikle tanışmaları için dinleme, şarkı söyleme, el çırpma ve ritme eşlik etme gibi etkinliklere yer verilmiştir. Daha sonraki aşamada nota sürelerini kavratmak amacıyla uzun-kısa, hızlı-yavaş, kalın-ince ve hafif-güçlü gibi temel kavramlardan yararlanılmıştır. Son aşamada ise çocukların belirli bir hazırbulunuşluk düzeyine ulaşmalarının ardından piyano uygulamalarına geçilmiştir.

Bu araştırmada çocukların dikkatini artırmak ve müziksel öğrenme sürecini daha ilgi çekici hale getirmek amacıyla üç farklı oyun tasarlanmıştır. Oyunlarda kullanılan materyaller, çocukların yaş düzeylerine uygun olarak hazırlanan oyun kartları ve destekleyici görsel araçlardan oluşmaktadır. Her oyun, bir önceki etkinlikte edinilen kazanımları pekiştirecek ve çocukları bir sonraki aşamaya hazırlayacak biçimde yapılandırılmıştır.

Birinci oyun, çocukların notaları tanımalarını ve notaları renklerle ilişkilendirmelerini sağlamak amacıyla hazırlanmıştır. Bu oyunda kullanılan kartların ön yüzünde porte üzerinde gösterilen nota, arka yüzünde ise ilgili notaya karşılık gelen renk yer almaktadır. Çocuklardan, yedi karttan oluşan materyal seti içerisinden bir kart seçmeleri ve seçtikleri kartta yer alan nota ya da renkle ilişkili görseli bulmaları istenmiştir. Bu uygulama ile çocukların oyun sürecinde hem temel nota bilgisi

kazanmaları hem de renk-nota eşleştirmesini eğlenceli biçimde deneyimlemeleri hedeflenmiştir.

İkinci oyun, notaların süre değerlerini bedensel hareketlerle kavratmaya yönelik olarak düzenlenmiştir. Bu oyunda çocuklara nota sürelerini temsil eden kartlar sunulmuştur. Kartlarda yer alan süre değerleri; bir vuruşta bir kez zıplama, iki vuruşta iki kez zıplama, üç vuruşta üç kez zıplama, dört vuruşta iki kez zıplayıp iki kez el çırpma ve yarım vuruşta tek ayak üzerinde zıplama gibi hareketlerle ilişkilendirilmiştir.

Böylece çocukların nota sürelerini yalnızca görsel olarak değil, hareket yoluyla da deneyimlemeleri sağlanmıştır. Bu etkinlik aracılığıyla çocukların dikkatlerini sürdürmeleri, enerjilerini yapılandırılmış bir etkinlik içinde kullanmaları ve ritim bilgisini pekiştirmeleri amaçlanmıştır.

Üçüncü oyun, ilk iki oyunda edinilen kazanımların bir araya getirilmesiyle oluşturulmuştur. Bu oyunda çocukların nota-renk eşleştirme ve nota sürelerini bedensel hareketlerle ifade etme becerilerini piyano uygulamasına aktarmaları hedeflenmiştir. Önceki oyunlarda çocuklar notaları renklerle tanımış, ritmik değerleri ise zıplama ve el çırpma gibi hareketlerle deneyimlemiştir. Üçüncü oyunda bu bilgiler, çocukların aşina oldukları “Bak Postacı Geliyor”, “Kırmızı Balık”, “Mini Mini Bir Kuş”, “Yağmur Yağıyor”, “Yağ Satarım” ve “Küçük Kurbağa” adlı çocuk şarkıları üzerinden uygulanmıştır.

Bu aşamada çocuklardan karışık biçimde sunulan kartlar arasından bir kart seçmeleri istenmiştir. Ardından seçilen kartta yer alan notaları tanımaları, nota-renk ilişkisini çözmeleri ve önceki oyunda öğrendikleri vuruş sürelerine uygun olarak ritmi bedensel hareketlerle ifade etmeleri beklenmiştir. Bu süreç, çocukların önceki etkinliklerde edindikleri bilgileri yeni bir uygulama bağlamında kullanmalarını sağlamış ve piyano çalma sürecine geçiş için hazırlayıcı bir aşama oluşturmuştur[1].

[1] Bu çalışma, 27–28 Temmuz 2023 tarihlerinde Aydın’da düzenlenen 17. Uluslararası Türk Kültürü, Sanatı ve Kültürel Mirası Koruma Sempozyumu’nda “Okul Öncesi Çocukların Müziğe Olan Yaklaşımının Araştırılması ve Oyunlar Sonucunda Müzik Enstrümanı Çalmasının Hedeflenmesi” başlıklı bildiri olarak sunulmuş ve bildiri kitabında elektronik ortamda yayımlanmıştır (s. 48–49). Çalışma, kapsamı genişletilerek tez hâline getirilmiştir. Erişim adresi: https://akademik.adu.edu.tr/aum/tsk/webfolders/files/20230614202723-ALV1A4W5CWWGZRE0G475-SERVET.AKAR-88548298.pdf, Erişim tarihi: 10.04.2026.

Okul öncesi dönem çocuklarının gelişim özellikleri dikkate alınarak tasarlanan üç oyun; notaların tanınması ve renklerle ilişkilendirilmesi, nota sürelerinin bedensel hareketlerle kavratılması ve edinilen bilgi ile becerilerin piyano üzerinde bütüncül biçimde kullanılmasını destekleyecek şekilde yapılandırılmıştır.

Bu doğrultuda çocukların temel nota bilgisi, ritim algısı ve piyano üzerinde uygulama becerilerinin geliştirilmesi hedeflenmiştir.

Uygulama sürecinin daha açık biçimde ortaya konulabilmesi amacıyla "Oturum Akışı ve Beş Haftalık Uygulama Planı" ile "Uygulamada Kullanılan Oyunların İçeriği" başlıklı iki tablo hazırlanmıştır. Haftalık süreç ve oturum düzeni Tablo 4.1'de; oyunların amaçları, kullanılan materyaller, uygulama adımları ve gözlem göstergeleri ise Tablo 4.2'de sunulmuştur.

Araştırma kapsamında hazırlanan oyun temelli piyano eğitimi süreci, okul öncesi çocukların müziksel kavramları oyun yoluyla deneyimlemelerini ve bu deneyimleri klavye üzerinde uygulamalarını destekleyecek biçimde yapılandırılmıştır. Plan, basitten karmaşığa ilerleyen bir anlayışla düzenlenmiştir. İlk oturumlarda nota isimleri ve nota-renk ilişkisine, sonraki oturumlarda vuruş, süre değerleri, ritmik akış ve kısa ezgi çalışmalarına yer verilmiştir. Program beş hafta sürmüş; Ç1, Ç2 ve Ç3 olarak kodlanan her çocuk haftada iki kez bireysel oturuma katılmıştır. Böylece her çocuk için toplam on oturum gerçekleştirilmiştir.

Oyun temelli piyano eğitimi sürecinde izlenen oturum akışı ve beş haftalık uygulama planı aşağıda sunulmuştur.

Tablo 4.1 Oturum akışı ve beş haftalık uygulama planı

A) Oturum Akışı (30 dk)				
Isınma	**Günün konusu**	**Oyun**	**Klavye**	**Kapanış**
2-3 dk	5-7 dk	5-7 dk	15 dk	1-2 dk

B) Beş Haftalık Uygulama Planı				
Hafta	**Oturum**	**Uygulama**	**Temel odak**	**Klavye ve gelişim odağı**
1. Hafta	1	Oyun 1 - Tanıtım	Nota isimleri ve nota-renk ilişkisi	Notayı klavyede bulma; tek ses denemeleri
1. Hafta	2	Oyun 1 - Tekrar	Eşleştirmede doğruluk ve süreklilik	Doğru tuşa yönelme; tuş bulma süresini azaltma
2. Hafta	3	Oyun 2 - Tanıtım	Vuruş kavramı ve süre değerleri	Aynı ses üzerinde süreyi koruma
2. Hafta	4	Oyun 2 - Tekrar	Ritmik akış: başlama-durma ve sayma	Kısa ritmik kalıpları sürdürme
3. Hafta	5	Oyun 1 ve 2 - Pekiştirme	Nota-renk ile süre değerlerini ilişkilendirme	Doğru tuşu bulma ve süreyi koruma
3. Hafta	6	Oyun 1 ve 2 - Pekiştirme	Nota bilgisi ile ritmik akışı birlikte kullanma	Nota ve ritmi birlikte uygulama
4. Hafta	7	Oyun 3 - Tanıtım	Nota ve süre bilgisini kısa ezgide kullanma	Kısa ezgiyi klavyeye aktarma
4. Hafta	8	Oyun 3 - Tekrar	Hata fark etme ve düzeltme	Akıcı deneme; hata sonrası sürdürme
5. Hafta	9	Üç oyunla bütünleştirme	Daha az ipucuyla bağımsız uygulama	Kısa ezgiyi akıcı çalma; iki ele hazırlık
5. Hafta	10	Genel tekrar / son değerlendirme	Öğrenilenleri bütüncül biçimde uygulama	Hata fark etme, düzeltme ve kapanış değerlendirmesi

Uygulama planı Ç1, Ç2 ve Ç3 olarak kodlanan üç çocuk için aynı içerik ve oturum sırasıyla uygulanmıştır. Bireysel farklılıklar; dikkat, katılım, yönergeye uyum, müziksel kavrayış, ritmik farkındalık ve klavye performansı açısından ayrı gözlem notlarıyla kaydedilmiştir.

Tablo 4.1 incelendiğinde uygulama sürecinin aşamalı olarak ilerlediği görülmektedir. İlk hafta nota-renk ilişkisi, ikinci hafta vuruş ve süre değerleri çalışılmıştır. Üçüncü haftada nota ve ritim birlikte kullanılmış; dördüncü haftada kısa ezgi çalışmalarına geçilmiştir. Beşinci haftada üç oyun bütünleştirilerek bağımsız uygulama ve son değerlendirme yapılmıştır.

Oyunların amaçları, kullanılan materyaller, uygulama basamakları ve izlenen gelişim göstergelerine ilişkin genel çerçeve Tablo 4.2'de sunulmuştur. Söz konusu tablo,

uygulamada kullanılan oyunların temel özelliklerini ve araştırma kapsamındaki işlevlerini özetlemektedir.

Tablo 4.2 Uygulamada kullanılan oyunların içeriği

Oyun	Amaç	Materyal	Uygulama (kısa adımlar)	Gözlenen göstergeler
Oyun 1 Nota–Renk Eşleştirme	Notaları tanıtmak ve notaları renkleriyle ilişkilendirerek temel nota bilgisini desteklemek.	7 adet çift taraflı kart (ön: portede nota; arka: nota rengi) ve eşleştirme görselleri.	• Kartlar karışık şekilde sunulur. • Çocuk kart seçer; nota/renk ipucuna göre eşini bulur. • Doğru eşleştirmede nota adı–renk–porte kısa tekrar edilir.	• Tutum: istekli katılım, yönerge takibi, dikkati sürdürme. • Müziksel: notayı ayırt etme, nota–renk eşleştirme.
Oyun 2 Süre Değerleri (Hareketle)	Süre (vuruş) değerlerini bedensel eylemlerle ilişkilendirerek ritim/süre farkındalığını geliştirmek.	Süre değer kartları ve önceden belirlenen hareket kuralları (zıplama, el çırpma).	• Süre değeri kartı seçilir. • Karttaki vuruşa göre hareket uygulanır ve vuruşlar sayılır. • Gerekirse tempo düzenlenerek tekrar edilir, doğru uygulama pekiştirilir.	• Tutum: süreci sürdürme, yeniden deneme, etkinlikten keyif alma. • Müziksel: süre ayırt etme, ritmik akışı izleme.
Oyun 3 Nota–Süre–Klavye Bütünleştirme	Nota ve süre bilgisini bir araya getirerek şarkıları çözümleme ve klavyeye aktarma sürecini desteklemek.	Kısa çocuk şarkılarının notaları, piyano/klavye.	• Çocuk kart seçer; notaları ve vuruş değerlerini çözümler. • Vuruşları hareketle ifade eder. • Aynı kalıbı/melodiyi klavyede dener; hata olduğunda ipucuyla yeniden dener.	• Tutum: dikkati sürdürme, görevi tamamlama, yeniden deneme. • Müziksel: nota–süre ilişkilendirme, klavyede doğru tuşa yönelme, hata düzeltme. • Motor: ince motor kontrol, iki el koordinasyonu denemesi.

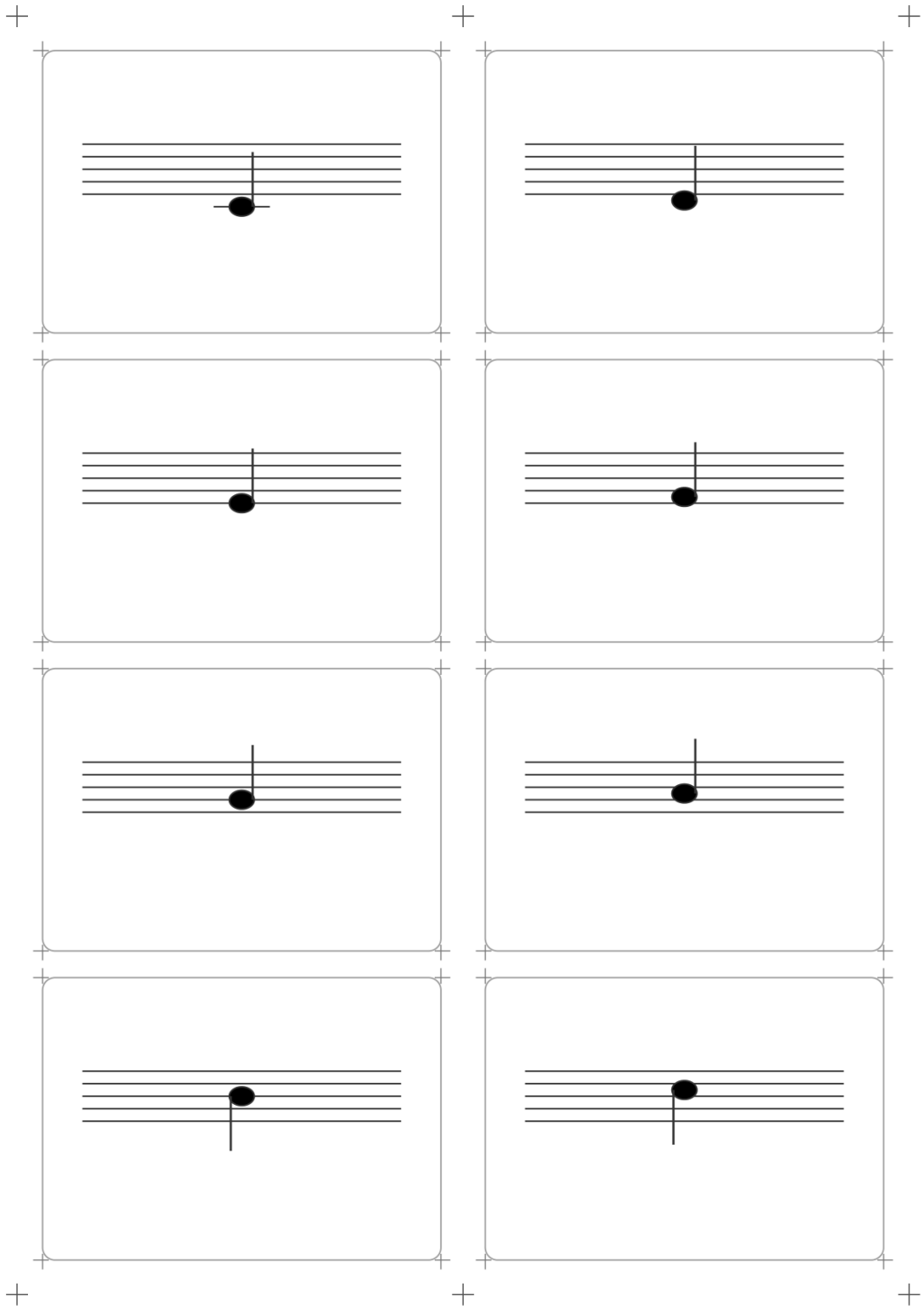
Tablo 4.2’de özetlenen oyunlara ilişkin bulgular, kullanılan materyaller ve görseller eşliğinde aşağıda sunulmuştur.

4.2 Uygulamada Kullanılan Oyunlar, Materyaller ve Görsellere İlişkin Bulgular

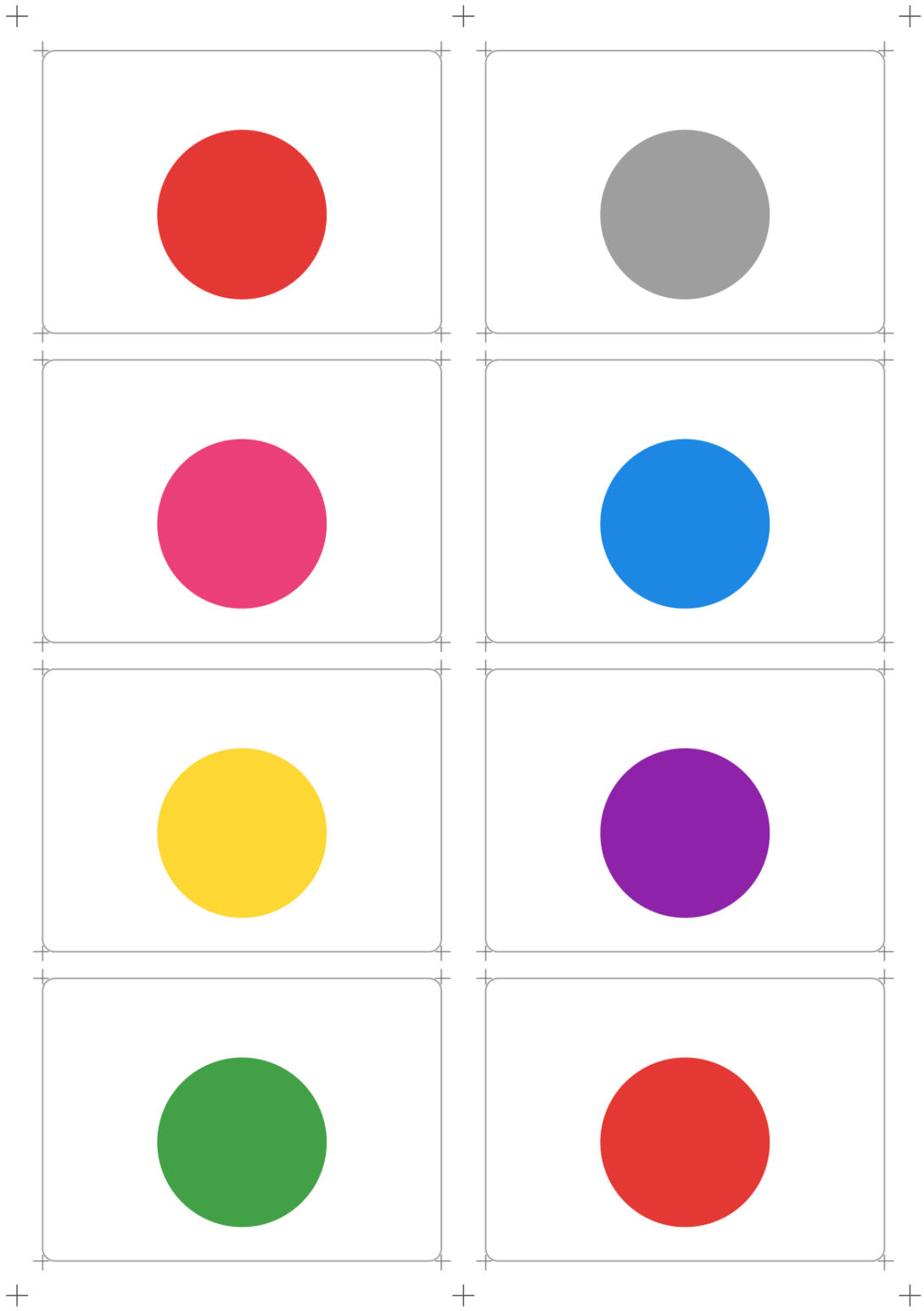
4.2.1 Nota–Renk Eşleştirme Oyununa İlişkin Bulgular

Birinci oyun, çocukların notaları tanımaları ve renklerle ilişkilendirmeleri amacıyla yapılandırılmıştır. Bu oyunda, ön yüzünde portede gösterilen nota, arka yüzünde ise ilgili rengin yer aldığı çift yönlü kartlar kullanılmıştır. Çocukların çektikleri kartların karşılıklarını bulmaları yoluyla bilişsel eşleştirme yapmaları ve nota ile renk bilgilerini eş zamanlı olarak yapılandırmaları hedeflenmiştir.

Bu oyunda kullanılan temel materyaller nota kartları ve renk kartlarından oluşmaktadır. Söz konusu materyallere ilişkin örnek görseller Şekil 4.1 ve Şekil 4.2’de sunulmuştur. Nota–Renk Eşleştirme oyununa ait ayrıntılı görsel materyaller ise Ek C’de verilmiştir.



Şekil 4.1 Nota kartları (ön yüz: portede nota örnekleri)



Şekil 4.2 Renk kartları (eşleştirme için kullanılan renk görselleri)

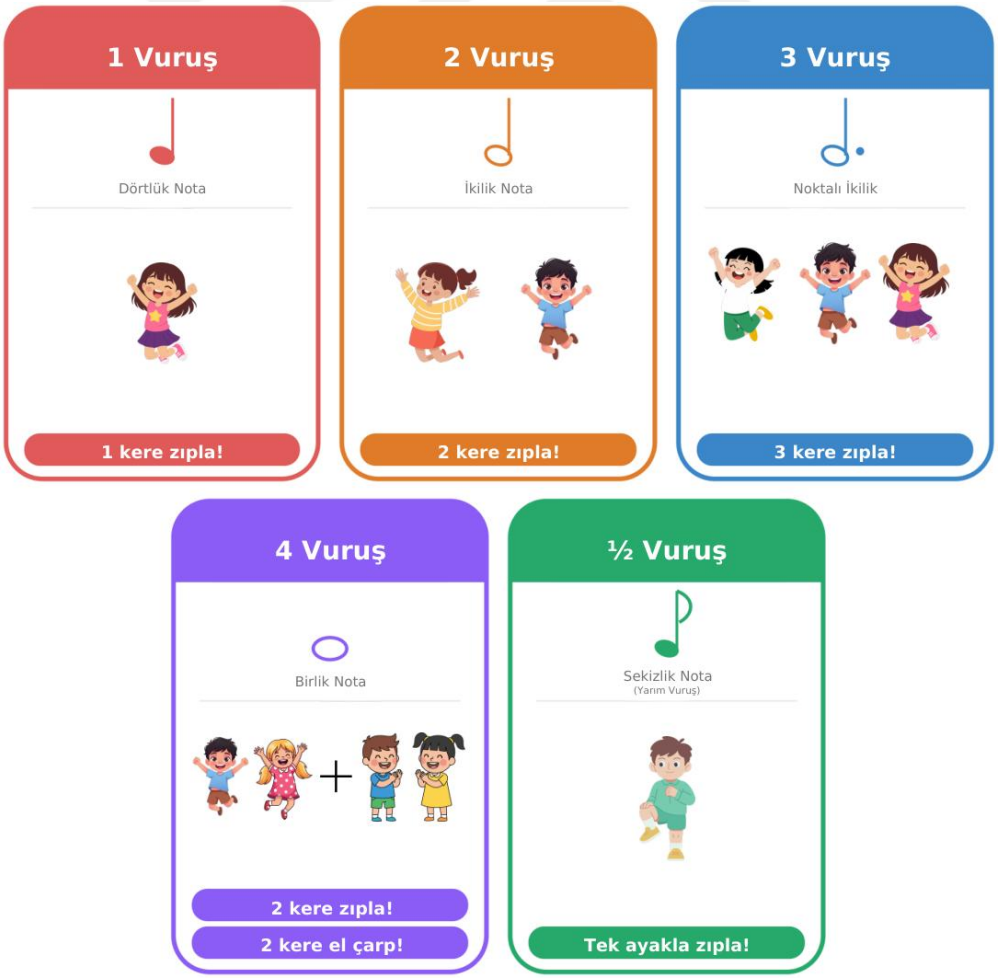
Uygulama sürecinde, çocukların ilk oturumlarda daha çok deneme-yanılma yoluyla eşleştirme yaptıkları, ilerleyen oturumlarda ise doğru nota ve rengi daha kısa sürede ve daha güvenli biçimde eşleştirdikleri gözlenmiştir. Ayrıca çocukların etkinliğe

istekli biçimde katıldıkları, yönergeleri takip etme ve dikkatlerini etkinlik boyunca sürdürme bakımından olumlu bir görünüm sergiledikleri belirlenmiştir.

4.2.2 Süre Değerleri Oyununa İlişkin Bulgular

İkinci oyun, çocukların nota süre değerlerini kavramalarını desteklemek amacıyla bedensel hareketlere dayalı olarak kurgulanmıştır. Bu doğrultuda farklı süre değerleri, zıplama ve el çırpma gibi etkinliklerle somutlaştırılmıştır. Böylece çocukların ritim algılarının geliştirilmesi ve öğrenme sürecine aktif katılımlarının desteklenmesi amaçlanmıştır.

Bu oyunda kullanılan temel materyaller süre değeri kartlarından oluşmaktadır. Söz konusu materyale ilişkin örnek görsel Şekil 4.3'te sunulmuştur. Süre Değerleri oyununa ait ayrıntılı görsel materyaller ise Ek C'de verilmiştir.



Şekil 4.3 Süre değeri kartları (vuruş değerleri ve yönergeler)

Uygulama sürecinde, çocukların başlangıçta süre değerlerini doğru sayma ve ritmik akışı sürdürme konusunda zorlandıkları; ancak tekrar edilen oturumlarla birlikte vuruş sayılarını daha doğru takip ettikleri, ritmik düzeni daha tutarlı biçimde sürdürdükleri ve başlama-durma zamanlamalarını daha kontrollü şekilde gerçekleştirdikleri gözlenmiştir. Bunun yanında, çocukların hareket temelli etkinliklere istekle katıldıkları ve hata yaptıklarında yeniden deneme davranışı sergiledikleri belirlenmiştir.

4.2.3 Nota–Süre–Klavye Bütünleştirme Oyununa İlişkin Bulgular

Üçüncü oyun, önceki iki oyunda kazandırılan nota, renk ve süre bilgilerinin bütüncül biçimde kullanılmasına dayalı olarak yapılandırılmış ve çocukların piyano üzerinde uygulama becerilerinin geliştirilmesine yönelik olarak düzenlenmiştir. Bu doğrultuda, çocukların gelişim düzeylerine uygun olacak biçimde "Bak Postacı Geliyor", "Kırmızı Balık", "Mini Mini Bir Kuş", "Yağmur Yağıyor", "Yağ Satarım", "Küçük Kurbağa" adlı bilinen çocuk şarkılarından oluşan altı farklı nota düzenlemesi araştırmacı tarafından hazırlanmış ve uygulama sürecinde kullanılmıştır. Bu süreçte nota, renk ve süre değerleri eş zamanlı olarak kullanılarak çocukların öğrendikleri bilgileri piyano üzerinde uygulamaları sağlanmış; böylece hem bilişsel hem de psikomotor becerilerinin desteklenmesi amaçlanmıştır. Nota–Süre–Klavye Bütünleştirme oyununda kullanılan görseller ve nota örnekleri Ek C'de sunulmuştur.

4.3 Oyun Temelli Piyano Etkinliklerine Yönelik Tutumlara İlişkin Bulgular

Yapılandırılmış gözlem formlarından ve oturum sonu serbest alan notlarından elde edilen veriler incelendiğinde; uygulama sürecinde çocukların oyun temelli piyano etkinliklerine yönelik yüksek bir motivasyon sergiledikleri, etkinliklere başlama ve süreci devam ettirme konusunda güçlü bir katılım isteği gösterdikleri izlenmiştir. Oturumların oyunla başlaması, çocukların etkinliğe giriş davranışını kolaylaştırmış; derse katılımı daha doğal bir zemine taşımıştır. Gözlemlere göre çocuklar, oyun ortamında kendilerini daha rahat ifade etmiş ve etkinliğe çekingenlik göstermeden dahil olmuşlardır. Süreç ilerledikçe, çocukların etkinliklere başlama süresinin

kısaldığı; oyunun başlamasıyla birlikte dikkatin daha hızlı toplandığı; oturumun tamamına yönelik devamlılık davranışının yoğunluk kazandığı not edilmiştir.

Tutum göstergeleri açısından öne çıkan bulgulardan biri, çocukların uygulama sürecinde istekliliklerinin artan bir seyir göstermesidir. Özellikle oyunların tekrar edildiği oturumlarda çocukların ne yapacaklarını daha çabuk kavradıkları; bu durumun etkinliğe yaklaşımda kendinden emin bir tutumla birlikte görüldüğü izlenmiştir. Oyunların kurallı ve hedefe dönük yapısının, çocukların etkinlik içinde kalmasını ve görev odaklı davranış üretmesini destekleyen bir zemin sunduğu görülmüştür. Bu çerçevede çocukların oyunun bir aşamasından diğer aşamasına geçerken bekleme, sıra takip etme ve yönergeye uygun davranma gibi düzenleyici davranışlarının daha tutarlı bir görünüm kazandığı gözlenmiştir.

Dikkati sürdürme açısından, oturumların kısa süreli ve belirli aşamalara bölünmüş olmasının (oyun + klavye bölümü) çocukların etkinliği izleyebilmesini kolaylaştırdığı izlenmiştir. Çocukların dikkati özellikle oyunun hareketli ve katılımcı bölümlerinde daha güçlü biçimde topladığı; klavye aşamasına geçildiğinde dikkatin sürdürülmesinin ise daha çok motivasyon ve görev bilinciyle ilişkilendiği izlenmiştir. Bununla birlikte süreç içinde çocukların klavye bölümünde kalma sürelerinin arttığı; etkinlik sırasında daha az ara verme ihtiyacı gösterdikleri ve tamamlamaya dönük davranışlarının daha sık tekrarlandığı gözlenmiştir.

Yeniden deneme davranışı, tutum boyutunda dikkat çeken bir diğer bulgu olarak öne çıkmıştır. Çocukların hata yaptıklarında etkinliği bırakmaktan ziyade yeniden denemeye yönelme eğiliminde oldukları; doğruya ulaşmak için ipucu bekleme, yeniden başlama veya aynı adımı tekrar etme gibi yolları kullandıkları görülmüştür. Bu durum, uygulamanın oyun temelli yapısının hata algısını yumuşattığı ve deneme davranışını desteklediği biçiminde yorumlanabilecek bir tablo sunmaktadır. Özellikle her oyunun sonunda “yapabildiğini” fark etmenin, çocuklarda hem heyecanı hem de devam etme isteğini artıran bir unsur olduğu alan notlarında sıklıkla vurgulanmıştır.

Tanıdık içeriklerin (bilinen çocuk şarkıları) klavye çalışmalarına dahil edilmesi de tutum açısından dikkat çekici yansımalar ortaya koymuştur. Çocukların tanıdık melodilerle karşılaştıklarında daha rahat başladıkları; etkinliğini sürdürmeye daha

gönüllü oldukları ve başarı deneyimi yaşadıkça motivasyonlarını korudukları görülmüştür. Bu durum, klavye aşamasında güven duygusunun ve tanıdıklığın tutum üzerinde etkili birer unsur olabileceğine işaret etmektedir.

4.4 Temel Nota Bilgisine İlişkin Bulgular

Yapılandırılmış gözlem formlarından ve süreç boyunca tutulan alan notlarından elde edilen veriler doğrultusunda, uygulama süreci boyunca çocukların temel nota bilgisine ilişkin performansları incelenmiştir. Gözlem kayıtları, özellikle birinci oyunun tekrar edilmesiyle birlikte çocukların notaları tanıma ve notaları renklerle ilişkilendirme süreçlerinde belirgin bir gelişim eğilimi sergilediklerine işaret etmektedir. Aynı etkinliğin farklı oturumlarda yeniden uygulanmasının, çocukların kavramlara yönelik aşinalığını pekiştirdiği; uygulama basamaklarını daha rahat yerine getirmelerine ve hata yapma sıklıklarının azalmasına yardımcı bir zemin sunduğu gözlenmiştir.

Temel nota bilgisi açısından çocukların, notayı tanıma ve notayı renkle ilişkilendirme davranışlarında ilerleyen oturumlarda daha hızlı tepki verdikleri izlenmiştir. İlk uygulamalara ait alan notlarında daha çok arama ve deneme davranışı vurgulanırken, tekrar oturumlarında seçim yapma süresinin kısaldığı ve eşleştirme davranışının daha kendinden emin biçimde sürdürüldüğü gözlem kayıtlarına yansımıştır. Ayrıca çocukların portede verilen ipuçlarını daha aktif kullanmaya başladıkları; notayı yalnızca renk üzerinden değil, görsel biçimi ve konumuyla da ayırt etmeye yöneldikleri izlenmiştir. Gözlemlerden elde edilen bu veriler, çocukların temel nota bilgilerinin süreç içinde pekişme eğiliminde olduğunu göstermektedir.

4.5 Müziksel Uygulama Becerilerine İlişkin Bulgular

Bu başlık altında, uygulama süreci boyunca çocukların müziksel uygulama becerilerine ilişkin bulgular ele alınmıştır. Oyun temelli piyano eğitimi sürecinde çocukların yalnızca temel müzik kavramlarını tanımaları değil, aynı zamanda bu kavramları uygulama içinde kullanmaları da hedeflenmiştir. Bu doğrultuda çocukların süre ve ritim becerileri, klavyede doğru tuşa yönelme, el–parmak kontrolü, iki el kullanımına yönelik denemeleri ve hata fark edip düzeltmeye yönelme davranışları

birlikte değerlendirilmiştir. Ayrıca oyunlarda edinilen bilgi ve becerilerin klavye çalışmalarına aktarılma biçimi de bu başlık altında incelenmiştir.

4.5.1 Süre/Ritim Becerilerine İlişkin Bulgular

Bu başlık altında, yapılandırılmış gözlem formları ve alan notlarından elde edilen veriler ışığında, çocukların nota süre değerlerini bedensel tepkilerle uygulama, ritmik akışı sürdürme ve başlama–durma zamanlamasını takip etme becerilerine ilişkin bulgular sunulmuştur. Süreç içerisinde tutulan kayıtlar, çocukların özellikle hareket temelli etkinlikler yoluyla süre kavramını daha somut biçimde anlamlandırmaya yöneldiklerini ve tekrar eden oturumlarla birlikte ritmik düzeni daha tutarlı biçimde sürdürme eğilimi gösterdiklerini işaret etmektedir. Bu çerçevede, çocukların vuruş sayılarını doğru takip etme, ritmik akışı bozmadan devam ettirme ve uygun zamanda başlama ya da durma davranışları gözlem bulguları bağlamında değerlendirilmiştir.

4.5.2 Klavyede Uygulama ve Motor Becerilere İlişkin Bulgular

Bu alt başlık altında, yapılandırılmış gözlem formları ve süreç içi alan notlarından hareketle, çocukların klavyede doğru tuşa yönelme, el–parmak kontrolünü sağlama, iki el kullanımına yönelik denemelerde bulunma ve hata fark edip düzeltmeye yönelme davranışlarına ilişkin bulgular ele alınmıştır. Gözlem verileri, uygulama süreci boyunca çocukların öğrendikleri temel nota ve ritim bilgilerini enstrüman üzerinde uygulamaya aktarma süreçlerinde ilerleme eğilimi gösterdiklerine işaret etmektedir. Özellikle klavyede doğru tuşa yönelme, parmakların kontrollü kullanımı ve çalmayı sürdürme davranışları bu kapsamda gözlem bulguları doğrultusunda değerlendirilmiştir.

Klavyede çocukların doğru tuşa yönelme davranışının, özellikle tanıdık şarkılarla çalışılan oturumlarda daha akıcı bir görünüm kazandığı gözlenmiştir. Çocukların melodiyi bildikleri durumlarda ritmik akışı daha rahat sürdürdükleri, tuş arayışının azaldığı ve deneme davranışının esneklik kazandığı izlenmiştir. Bunun yanında, çocukların yanlış tuşa bastığında sesin farklılığını fark ederek yeniden denemeye yönelmesi, alan notlarında hem işitsel kontrol hem de dikkat açısından dikkat çekici birer yansıma olarak kaydedilmiştir.

El ve parmak kullanımına ilişkin gözlem bulgularında, çocukların süreç içinde ince motor kontrol gerektiren hareketleri daha istikrarlı gerçekleştirme eğiliminde oldukları izlenmiştir. Tuşa basarken parmakları ayrı ayrı kullanma, elin konumunu koruma ve basışın şiddetini ayarlama gibi davranışların, ilk denemelere kıyasla daha kontrollü bir yapı sergilemeye başladığı derecelendirme ölçeklerine yansımıştır. Klavyede çalma sırasında ritmik akışa uyum sağlama, hareketin yalnızca doğru yapılmasını değil doğru zamanda yapılmasını da gerektirdiğinden, zamanlama becerisinin de süreç içinde belirli bir görünürlük kazandığı alan notlarında belirtilmiştir.

İki elin birlikte kullanıldığı denemelerde çocukların başlangıçta bir eli baskın biçimde kullandıkları, ancak zamanla iki eli birlikte kullanmaya yönelik daha açık bir yaklaşım sergiledikleri izlenmiştir. İki elin eş zamanlı yönetimi okul öncesi dönem için daha zorlayıcı bir basamak olduğundan, bu alandaki bulgular daha çok deneme sıklığı, süreci sürdürme ve koordinasyonu koruma çabası üzerinden gözlem verilerine yansımıştır. Çocukların iki el çalışmasına yönelik istekliliğinin artması, klavye bölümünün yalnızca teknik değil, aynı zamanda motivasyonla da ilişkili bir öğrenme alanı olabileceğine işaret etmektedir.

4.5.3 Oyunlardan Klavyeye Aktarım Sürecine İlişkin Bulgular

Saha notları ve gözlem kayıtları ışığında, oyun temelli etkinlikler sırasında edinilen nota, renk ve süre bilgilerinin klavye çalışmalarına aktarılmasına ilişkin bulgular değerlendirilmiştir. Uygulamanın genel yapısı, oyunlarda edinilen bilgi ve becerilerin klavyede uygulanmasına dayalı olarak kurgulanmıştır. Bu aktarım sürecinde oyunların sıralı ve aşamalı biçimde ilerlemesinin, çocukların klavye bölümüne daha hazırlıklı geçmeleri için destekleyici bir zemin oluşturduğu izlenmiştir.

Özellikle birinci ve ikinci oyunda somutlaşan nota ve ritim bilgilerinin üçüncü oyunda klavyeye bağlanmasının, çocukların öğrendiklerini uygulama içinde kullanma davranışını desteklediği alan notlarına yansımıştır. Çocukların, daha önce oyun yoluyla tanıdıkları nota, renk ve süre ilişkilerini klavyede deneme fırsatı bulduklarında, müziksel bilgileri daha anlamlı bir biçimde uygulamaya aktarma

eğilimi gösterdikleri izlenmiştir. Bu durum, oyun temelli öğrenmenin yalnızca kavramsal değil, uygulamaya dönük bir destek sunabileceğine işaret etmektedir.

Aktarım sürecinde dikkati çeken kolaylaştırıcı unsurlardan birinin, klavye bölümünde tanıdık çocuk şarkılarının kullanılması olduğu gözlem verilerinden anlaşılmaktadır. Çocukların bilinen melodilerle çalıştıklarında daha az tereddüt yaşadıkları; melodiyi sürdürme ve tamamlamaya dönük davranışlarının sıklaştığı gözlenmiştir. Bu süreçte hata sonrası yeniden başlama, doğru tuşu arama ve ritmi yeniden kurma gibi davranışların yoğunluk kazandığı; çocukların öğrenme sürecini kendi içinde düzenleme çabalarının arttığı not edilmiştir. Böylece oyunlardan klavyeye geçişin, yalnızca içerik aktarımı değil, aynı zamanda çocuğun kendini yeterli hissettiği bir müziksel uygulama alanı olarak şekillenme eğiliminde olduğu değerlendirilmiştir.

4.6 Bulguların Genel Değerlendirmesi

Bulgular genel olarak değerlendirildiğinde, oyun temelli piyano oturumlarının çocukların etkinliğe yönelik tutumlarını destekleyici bir çerçeve sunduğu gözlem verilerinden anlaşılmaktadır. Süreç içinde isteklilik, dikkati sürdürme ve yeniden deneme davranışlarının sıklık kazandığı; çocukların bireysel ilerlemelerini fark ettikçe oturumlara daha heyecanlı katılım eğilimi gösterdikleri alan notlarına yansımıştır. Müziksel gelişim boyutunda ise temel nota bilgisi ile süre/ritim göstergelerinde pekişme eğiliminin arttığı; klavye bölümünde doğru tuşa yönelme, el-parmak kontrolü ve iki el denemelerine ilişkin davranışların zamanla daha istikrarlı bir yapı sergilediği izlenmiştir. Tanıdık çocuk şarkılarının klavye çalışmalarına dahil edilmesinin, çocukların klavye aşamasına daha rahat katılmalarına ve çalmayı sürdürme çabalarının yoğunluk kazanmasına zemin hazırlayan bir unsur olabileceği değerlendirilmiştir.

Sonuç olarak bu bölümde, oyun temelli piyano eğitimi uygulaması süresince elde edilen bulgular betimsel bir yaklaşımla sunulmuştur. Bulgular, yapılandırılmış gözlem kayıtları ve oturum sonu serbest alan notlarının bütüncül bir yaklaşımla değerlendirilmesiyle düzenlenmiş; çocukların oyun temelli piyano etkinliklerine yönelik tutum göstergeleri ile süreç içinde izlenen müziksel gelişim göstergeleri ayrı

başlıklar altında ele alınmıştır. Araştırmada yer alan çocuklar etik ilkelere uygun biçimde Ç1, Ç2 ve Ç3 olarak kodlanmıştır.

4.7 Çocuk Bazında 10 Oturumluk Genel Değerlendirme Gözlem Formları

Bu başlık altında, beş hafta ve toplam 10 oturum süren uygulama süreci sonunda her çocuk için ayrı ayrı doldurulan genel değerlendirme gözlem formlarına yer verilmiştir. Söz konusu formlar, çocukların oyun temelli piyano eğitimi süreci boyunca sergiledikleri tutum ve müziksel gelişim göstergelerine ilişkin genel eğilimleri ortaya koymak amacıyla hazırlanmıştır. Değerlendirmede 1 = Gözlenmedi, 2 = Zaman zaman görüldü, 3 = Oturumların çoğunda görüldü ve 4 = Düzenli ve tutarlı biçimde görüldü şeklinde derecelendirme yapılmıştır.

Buna göre 1 puanı ilgili davranışın 10 oturum boyunca genel olarak gözlenmediğini, 2 puanı davranışın zaman zaman görüldüğünü ancak tutarlı olmadığını, 3 puanı davranışın oturumların çoğunda gözlendiğini, 4 puanı ise 10 oturum boyunca düzenli ve tutarlı biçimde gözlendiğini ifade etmektedir. Çocuklara ilişkin bireysel değerlendirme formlarının ardından, genel puanların birlikte görülebilmesine olanak sağlayan toplu karşılaştırma özeti 4.7.4 başlığı altında sunulmuştur[2].

4.7.1 Ç1'e İlişkin 10 Oturumluk Genel Değerlendirme Gözlem Formu

Tablo 4.3 Ç1'e ait gözlem formu

Derecelendirme Ölçeği						
Düzey	**Açıklama**					
1	10 oturum boyunca genel olarak gözlenmedi.					
2	Zaman zaman görüldü; tutarlı değil.					
3	Oturumların çoğunda görüldü.					
4	10 oturum boyunca düzenli ve tutarlı şekilde görüldü.					
Çocuk 1 - Genel Değerlendirme						
Çocuk Kodu	**Yaş**	**Uygulama süresi**	**Oturum sıklığı**			
Ç1	4,5	5 hafta	Haftada 2 oturum, 30 dk.			
Gözlem maddesi			**1**	**2**	**3**	**4**
Tutuma ilişkin göstergeler						
Derse/etkinliğe istekli başlama						**X**
Yönergeyi takip etme						X
Dikkati sürdürme					X	

[2] Bu başlık altında sunulan tüm genel değerlendirme formlarında aynı derecelendirme ölçeği esas alınmıştır.

Tablo 4.3'ün devamı

Etkinliği sürdürme				X
Zorlandığında yeniden deneme				X
Kendini ifade etme				X
Etkinlikten keyif alma				X
Etkinlik esnasında kısa süreli duraksamalar yaşama	X			
Müziksel gelişime ilişkin göstergeler				
Notayı ve rengi ayırt etme/eşleştirme				**X**
Klavyede doğru tuşa yönelme				X
Süre değerlerini ayırt etme ve bedensel eylemle uygulama				X
Ritmik akışı takip etme				X
İki elin birlikte kullanımına yönelik denemeler			X	
Hata fark etme ve düzeltmeye yönelme				X

Ç1 - Oturumlara Göre Kısa Özet

Oturum	**Öne çıkan gözlem**	**Not**
1	Yeni materyale meraklı ve enerjik biçimde başladı; nota-renk eşleştirmede ilk denemelerde kısa süreli karışıklıklar yaşadı.	Renk ipuçları ve açık yönergeler sürece uyumunu kolaylaştırdı.
2	Oyun 1'in tekrarında eşleştirme doğruluğu arttı; kartları seçerken önceki oturuma göre daha kontrollü davrandı.	Hızlanma eğilimi görüldüğünde "önce kontrol etme" hatırlatması etkili oldu.
3	Süre değerlerini bedensel hareketlerle uygulamaktan keyif aldı; uzun vuruşlarda sayımı zaman zaman karıştırdı.	Birlikte sayma ve hareketi süreyle eşleme, ritmik düzeni korumasını destekledi.
4	Ritmik kalıpları sürdürmede önceki oturuma göre daha dengeli bir performans sergiledi.	Tempo sabitliğinde kısa destekler gerekse de tekrarlarla akış güçlendi.
5	Nota-renk eşleştirme ile süre değerlerini birlikte kullanmaya başladı; önceki kazanımlar arasında bağ kurdu.	Doğru tuşu bulduktan sonra süreyi korumaya daha fazla dikkat etti.
6	Nota bilgisi ile ritmik akışı aynı görev içinde kullandı; kısa kalıpları klavyede denedi.	Nota ve ritmi sırayla çözümleme, çalma sürecini destekledi.
7	Nota ve süre bilgisini kısa ezgi içinde kullanırken başlangıçta yavaşladı; aşamalı çözümleme ile ezgiyi klavyeye aktardı.	"Nota-süre-çalma" sıralaması, görevi daha anlaşılır hâle getirdi.
8	Oyun 3 tekrarında daha az ipucuyla ilerledi; yaptığı hatayı fark edip düzeltmeye yöneldi.	Hata sonrası durup yeniden başlama davranışı belirginleşti.
9	Üç oyunun birlikte kullanıldığı oturumda görevler arasında geçiş yapabildi; öğretmen desteği azaldıkça daha dikkatli kontrol yaptı.	İki el kullanımına hazırlık niteliğindeki kısa denemelerde ilgi gösterdi.
10	Genel tekrar oturumunda öğrendiği nota, süre ve ritim bilgilerini bütüncül biçimde kullandı.	Süreç sonunda özgüveninin arttığı, hatasını fark ederek uygulamayı sürdürebildiği gözlendi.

Ç1 - Genel Sonuç; 10 oturumluk uygulama sürecinde Ç1'in oyun temelli piyano etkinliklerine yönelik olumlu tutumunu büyük ölçüde koruduğu görülmüştür. Ç1, oturumlara çoğunlukla istekli başlamış; oyun materyallerine merakla yaklaşmış ve özellikle tekrar içeren çalışmalarda daha kontrollü, dikkatli ve kararlı bir katılım sergilemiştir. İlk oturumlarda hızlı tepki verme eğilimi nedeniyle bazı dikkatsel hatalar görülse de, süreç ilerledikçe yönergeleri izleme, görev sırasını takip etme ve kendi performansını kontrol etme davranışları güçlenmiştir.

Müziksel gelişim açısından Ç1'in nota-renk eşleştirme, klavyede doğru tuşa yönelme, süre değerlerini uygulama ve ritmik akışı sürdürme alanlarında belirgin ilerleme gösterdiği söylenebilir. 4. ve 5. haftalarda önceki oyunların birleştirilmesi, nota ve süre bilgisini aynı uygulama içinde kullanmasını desteklemiştir. Son oturumlarda daha az ipucuyla çalışabilmesi, hata yaptığında uygulamayı bırakmadan düzeltmeye yönelmesi ve kısa ezgileri daha akıcı biçimde seslendirmesi dikkat çekici gelişim göstergeleri olarak değerlendirilmiştir. İki elin birlikte kullanımına yönelik denemelerde ilgi ve istek göstermesine karşın, bu becerinin henüz başlangıç düzeyinde olduğu ve daha uzun süreli uygulamalarla desteklenmesi gerektiği görülmüştür.

4.7.2 Ç2'ye İlişkin 10 Oturumluk Genel Değerlendirme Gözlem Formu

Tablo 4.4 Ç2'ye ait gözlem formu

Derecelendirme Ölçeği						
Düzey	**Açıklama**					
1	10 oturum boyunca genel olarak gözlenmedi.					
2	Zaman zaman görüldü; tutarlı değil.					
3	Oturumların çoğunda görüldü.					
4	10 oturum boyunca düzenli ve tutarlı şekilde görüldü.					
Çocuk 2 - Genel Değerlendirme						
Çocuk Kodu	**Yaş**	**Uygulama süresi**	**Oturum sıklığı**			
Ç2	4,5	5 hafta	Haftada 2 oturum, 30 dk.			
Gözlem maddesi			**1**	**2**	**3**	**4**
Tutuma ilişkin göstergeler						
Derse/etkinliğe istekli başlama					X	
Yönergeyi takip etme					X	
Dikkati sürdürme					X	
Etkinliği sürdürme					X	
Zorlandığında yeniden deneme						X
Kendini ifade etme					X	
Etkinlikten keyif alma						X
Etkinlik esnasında kısa süreli duraksamalar yaşama				X		
Müziksel gelişime ilişkin göstergeler						
Notayı ve rengi ayırt etme/eşleştirme					X	
Klavyede doğru tuşa yönelme					X	
Süre değerlerini ayırt etme ve bedensel eylemle uygulama						X
Ritmik akışı takip etme						X
İki elin birlikte kullanımına yönelik denemeler				X		
Hata fark etme ve düzeltmeye yönelme						X
Ç2 - Oturumlara Göre Kısa Özet						
Oturum	**Öne çıkan gözlem**	**Not**				
1	İlk dakikalarda dikkati çevresel uyaranlara yönelse de hareketli başlangıç etkinliği derse geçişini kolaylaştırdı.	Nota-renk eşleştirmede görsel ipuçlarına ihtiyaç duydu.				

Tablo 4.4'ün devamı

Oturum	Öne çıkan gözlem	Not
2	Tanıdık materyalle karşılaştığında katılımı arttı; eşleştirme görevlerinde önceki oturuma göre daha dikkatli seçimler yaptı.	Görev küçük adımlara ayrıldığında başarı deneyimi yaşadı.
3	Ritim ve hareket temelli etkinlikler dikkatini belirgin biçimde topladı; süre değerlerini bedensel uygulamayla daha kolay kavradı.	Ritim alanı, sürece katılımını güçlendiren temel destek noktası oldu.
4	Oyun 2 tekrarında tempo kontrolü üzerinde çalıştı; hızlanma eğilimi görülse de yeniden başlama fırsatlarıyla görevi sürdürdü.	Kısa duraklamalar dikkatini toparlamasına yardımcı oldu.
5	Nota-renk ve süre çalışmalarını birleştirirken ritim bilgisinden yararlandı.	Nota eşleştirmede zaman zaman duraksadı; sırayla çözümleme etkili oldu.
6	Nota ve ritmi birlikte kullanma görevlerinde kısa hedeflerle ilerledi.	Ritim bilgisini daha rahat kullandı; notalarda görsel desteğe ihtiyaç duydu.
7	Oyun 3 tanıtımında nota ve süre bilgisini birlikte kullanmakta zorlandı.	Kısa bölümlere ayrılan çalışmalarla ilerleyebildi.
8	Oyun 3 tekrarında kavrayışı arttı; hatadan sonra etkinliği bırakmadan yeniden denedi.	Öğretmen desteği azalsa da renk ve işaret hatırlatmaları gerekli oldu.
9	Üç oyunun birlikte kullanıldığı oturumda görevde kalma süresi önceki haftalara göre uzadı.	Oyunlar arası geçişlerde görsel sıra kartı kullanılması süreci kolaylaştırdı.
10	Genel tekrar oturumunda ritim ve süre alanındaki kazanımlarını daha rahat sergiledi; nota ve tuş eşleştirmede orta düzeyde destek aldı.	Süreci olumlu tamamladı; yeniden deneme isteği belirginleşti.

Ç2 - Genel Sonuç; 10 oturumluk uygulama sürecinde Ç2'nin katılımının özellikle kısa, hareketli ve yapılandırılmış etkinliklerde arttığı gözlenmiştir. Dikkat dalgalılığı bazı oturumlarda süreci etkilemiş; ancak yönergelerin tek basamaklı verilmesi, görevlerin küçük parçalara ayrılması ve anlık pekiştirmelerle etkinliğe yeniden yönelmesi sağlanmıştır. Sürecin başında yanlış yaptığında kısa süreli geri çekilme eğilimi gösteren Ç2'nin, ilerleyen oturumlarda hatadan sonra yeniden denemeye daha açık hâle geldiği görülmüştür.

Müziksel gelişim bakımından Ç2'nin en güçlü ilerlemeyi ritim ve süre değerleri alanında gösterdiği söylenebilir. Bedensel eylemlerle desteklenen çalışmalar, ritmik akışı takip etmesini ve süreleri daha doğru uygulamasını kolaylaştırmıştır. Buna karşılık nota-renk eşleştirme ve klavyede doğru tuşa yönelme alanlarında gelişim olmakla birlikte, bu becerilerde görsel ipucu ve kısa hatırlatmalara ihtiyaç devam etmiştir. 4. ve 5. haftalarda yapılan bütünleştirme çalışmaları, Ç2'nin ritimsel güçlü yönünü nota ve klavye uygulamalarına aktarmasına katkı sağlamıştır. İki elin birlikte

kullanımına yönelik denemeler ise sınırlı düzeyde kalmış ve bu alanda daha fazla basamaklandırılmış çalışmaya gereksinim olduğu değerlendirilmiştir.

4.7.3 Ç3'e İlişkin 10 Oturumluk Genel Değerlendirme Gözlem Formu

Tablo 4.5 Ç3'e ait gözlem formu

Derecelendirme Ölçeği						
Düzey	**Açıklama**					
1	10 oturum boyunca genel olarak gözlenmedi.					
2	Zaman zaman görüldü; tutarlı değil.					
3	Oturumların çoğunda görüldü.					
4	10 oturum boyunca düzenli ve tutarlı şekilde görüldü.					
Çocuk 3 - Genel Değerlendirme						
Çocuk Kodu	**Yaş**	**Uygulama süresi**	**Oturum sıklığı**			
Ç3	5,5	5 hafta	Haftada 2 oturum, 30 dk.			
Gözlem maddesi			**1**	**2**	**3**	**4**
Tutuma ilişkin göstergeler						
Derse/etkinliğe istekli başlama						**X**
Yönergeyi takip etme					X	
Dikkati sürdürme					X	
Etkinliği sürdürme						X
Zorlandığında yeniden deneme						X
Kendini ifade etme					X	
Etkinlikten keyif alma						X
Etkinlik esnasında kısa süreli duraksamalar yaşama					X	
Müziksel gelişime ilişkin göstergeler						
Notayı ve rengi ayırt etme/eşleştirme						**X**
Klavyede doğru tuşa yönelme						X
Süre değerlerini ayırt etme ve bedensel eylemle uygulama					X	
Ritmik akışı takip etme						X
İki elin birlikte kullanımına yönelik denemeler					X	
Hata fark etme ve düzeltmeye yönelme						X
Ç3 - Oturumlara Göre Kısa Özet						
Oturum	**Öne çıkan gözlem**	**Not**				
1	Başlangıçta nota-renk ilişkisini hatırlamakta zorlandı; renk ipuçları verildiğinde eşleştirmeye daha rahat geçti.	Tanıdıklaştırma ve kısa tekrarlar sürece uyumunu destekledi.				
2	Aynı materyalle ikinci kez çalıştığında tereddütleri azaldı; kart seçimlerinde daha güvenli davrandı.	Önceki oturuma ait görsel materyaller hatırlamayı kolaylaştırdı.				
3	Süre değerlerini hareketle uygularken sayımı zaman zaman karıştırdı; model alma ve birlikte tekrar ile ritme döndü.	Bedensel etkinlikler ritmik bilgiyi hatırlamasına yardımcı oldu.				
4	Ritmik kalıpları sürdürmede daha düzenli bir görünüm sergiledi; tempo sabitliğinde kısa zorlanmalar yaşadı.	Sayma desteği ve kısa duraklamalar uygulamayı kolaylaştırdı.				
5	Nota-renk eşleştirme ile süre değerlerini ilişkilendirirken önceki öğrenmelerden yararlandı.	"Renk-nota-süre-tuş" sırası, bilgileri düzenlemesini kolaylaştırdı.				
6	Nota ve ritmi birlikte kullanırken kendi kendine tekrar etme davranışı arttı.	Küçük birimler hâlinde çalıştığında daha başarılı oldu.				

Tablo 4.5'in devamı

Oturum	Öne çıkan gözlem	Not
7	Nota ve süre bilgisini kısa ezgi içinde kullanırken belirgin duraksamalar yaşadı.	Görevin küçük parçalara ayrılması ve işaretli ipuçları doğru uygulamayı destekledi.
8	Oyun 3 tekrarında önceki oturuma göre daha az unutma gösterdi; hatasını fark ettiğinde düzeltmeye çalıştı.	Sesli tekrar stratejisi, sıralamayı hatırlamasına yardımcı oldu.
9	Üç oyunun birlikte yer aldığı oturumda başlangıçta duraksasa da tanıdık materyallerle uygulamaya katılımı güçlendi.	Görsel sıra kartı oyunlar arası geçişte destekleyici oldu.
10	Genel tekrar oturumunda öğrenilenleri önceki haftalara göre daha düzenli hatırladı; hata sonrası düzeltme davranışı daha görünür hâle geldi.	Süreç sonunda güven duygusunun arttığı ve unutma eğiliminin azaldığı gözlendi.

Ç3 - Genel Sonuç; 10 oturumluk uygulama sürecinde Ç3'ün öğrenme performansını başlangıçta en çok etkileyen unsurun hatırlama güçlüğü olduğu görülmüştür. İlk oturumlarda nota adları, renk ilişkileri ve uygulama sırasını geri çağırmada zorlanmış; ancak görsel ipuçları, sesli tekrarlar, tanıdık materyaller ve aşamalı yönergeler sayesinde daha düzenli bir ilerleme göstermiştir. Süreç ilerledikçe Ç3'ün yalnızca öğretmen yönlendirmesine bağlı kalmadığı, bazı durumlarda kendi kendine tekrar ederek görevi sürdürmeye çalıştığı gözlenmiştir.

Müziksel gelişim açısından Ç3'ün nota-renk eşleştirme, klavyede doğru tuşa yönelme, ritmik akışı sürdürme ve hata sonrası yeniden deneme davranışlarında gelişim gösterdiği söylenebilir. Nota ve süre bilgisinin birlikte kullanılmasını gerektiren çalışmalar, Ç3 için diğer alanlara göre daha zorlayıcı olmuştur. Bununla birlikte, küçük basamaklara ayrılmış görevler ve görsel destekler sayesinde bu alanda da ilerleme kaydedilmiştir. Son oturumlarda unutma eğiliminin azaldığı, hatasını fark ettiğinde düzeltmeye yöneldiği ve tanıdık materyallerle daha rahat çalıştığı değerlendirilmiştir. İki elin birlikte kullanımına yönelik denemelerde ise dikkatli ve istekli olmasına karşın, bu becerinin daha uzun süreli pekiştirmeye ihtiyaç duyduğu görülmüştür.

4.7.4 Çocuklara İlişkin Toplu Karşılaştırma Özeti

Aşağıdaki tabloda, 10 oturumluk uygulama süreci sonunda çocukların genel değerlendirme puanları bir arada sunulmuştur. Tabloda yer alan puanlamada 1 = Gözlenmedi, 2 = Zaman zaman görüldü, 3 = Oturumların çoğunda görüldü ve 4 = Düzenli ve tutarlı biçimde görüldü anlamına gelmektedir.

Tablo 4.6 Çocuklara ilişkin toplu karşılaştırma özeti

Gözlem maddesi	**Ç1**	**Ç2**	**Ç3**
Tutuma ilişkin göstergeler			
Derse/etkinliğe istekli başlama	**4**	**3**	**4**
Yönergeyi takip etme	4	3	3
Dikkati sürdürme	3	3	3
Etkinliği sürdürme	4	3	4
Zorlandığında yeniden deneme	4	4	4
Kendini ifade etme	4	3	3
Etkinlikten keyif alma	4	4	4
Etkinlik esnasında kısa süreli duraksamalar yaşama	1	2	3
Müziksel gelişime ilişkin göstergeler			
Notayı ve rengi ayırt etme/eşleştirme	**4**	**3**	**4**
Klavyede doğru tuşa yönelme	4	3	4
Süre değerlerini ayırt etme ve bedensel eylemle uygulama	4	4	3
Ritmik akışı takip etme	4	4	4
İki elin birlikte kullanımına yönelik denemeler	3	2	3
Hata fark etme ve düzeltmeye yönelme	4	4	4

Tabloya İlişkin Kısa Değerlendirme; 10 oturumluk uygulama süreci sonunda Ç1'in hem tutum hem de müziksel gelişim göstergelerinde en tutarlı görünümü sergilediği görülmektedir. Ç1, özellikle nota-renk eşleştirme, klavyede doğru tuşa yönelme, ritmik akışı sürdürme ve hata sonrası uygulamayı devam ettirme alanlarında güçlü bir gelişim göstermiştir. Ç2'de dikkat ve yönerge takibi bakımından destek gereksinimi devam etmekle birlikte, ritim ve süre değerleri alanında belirgin ilerleme gözlenmiştir. Ç3 ise başlangıçta yaşadığı hatırlama güçlüğüne karşın, tekrar, görsel ipucu ve sesli desteklerle daha dengeli bir performans geliştirmiştir. Üç çocukta da hata sonrası yeniden deneme davranışının güçlendiği; buna karşılık iki elin birlikte kullanımına yönelik denemelerin sınırlı düzeyde kaldığı görülmektedir.

4.8 Oturum Sonrası Yapılandırılmış Gözlem Kayıtları

Bu başlık altında, üç çocuk için 5 haftalık birebir oturumlara ilişkin yapılandırılmış gözlem kayıtlarına yer verilmiştir. Kayıtlar, her oturumun ardından tutulan serbest gözlem notlarının 5 haftalık uygulama planı doğrultusunda düzenlenmesiyle oluşturulmuştur. Bu kayıtlar aracılığıyla çocukların tutum, dikkat, oyun performansı, klavye performansı ve hata fark etme/düzeltme davranışları ayrıntılı biçimde izlenmiştir.

4.8.1 Ç1'e İlişkin Oturum Sonrası Yapılandırılmış Gözlem Kayıtları

Çocuk 1; Yaş: 4,5 Oturum sıklığı: Haftada 2 oturum, 30 dk. Toplam: 10 oturum

Kısa profil: Ç1, enerjik, meraklı ve hızlı tepki veren bir çocuktur. Oyun temelli etkinliklere katılımı yüksek olmuş; tekrar ve bütünleştirme oturumlarında doğruluk, akıcılık ve hata sonrası toparlanma bakımından belirgin ilerleme göstermiştir.

Oturum akışı: Isınma 2-3 dk.; günün konusu 5-7 dk.; oyun 5-7 dk.; klavye 15 dk.; kapanış 1-2 dk.

Tablo 4.7 Ç1 yapılandırılmış oturum kayıtları

Oturum 1	
Hafta / Oturum	**1. Hafta / 1. Oturum**
Oyun	Oyun 1 - Tanıtım
Günün konusu	Nota isimleri ve nota-renk ilişkisi
Oyun-klavye odakları	Oyun bölümünde nota-renk eşleştirme; klavye bölümünde ilgili notayı bulma ve tek ses denemeleri çalışıldı.
Isınma gözlemi	Kısa ritim tekrarlarına canlı biçimde karşılık verdi ve derse hızlı bir enerjiyle başladı.
Tutum / katılım	Yeni kartlara merak gösterdi; ancak heyecanı nedeniyle bazı seçimleri acele yaptı.
Dikkat ve yönerge takibi	Kısa ve net açıklamalarla süreci takip edebildi; birden fazla yönerge aynı anda verildiğinde kısa süreli karışıklık yaşadı.
Oyun performansı	İlk eşleştirmelerde birkaç kartı karıştırdı; model gösteriminden sonra doğru eşleşmelere yöneldi.
Klavye performansı	Hedef notayı bulurken çevre tuşlara baktı; renk ipucu kullanıldığında doğru tuşa daha güvenli ulaştı.
Zorlandığı nokta / ipucu	Nota adını hatırlarken kısa duraksamalar yaşadı; kart üzerindeki renk kodu ve birlikte sesli tekrar kullanıldı.
Hata fark etme / düzeltme	Yanlış seçim yaptığında etkinliği bırakmadı, yeniden denemeye açık davrandı.
Kapanış notu	Oturum sonunda aynı oyunu tekrar yapmak istediğini belirterek dersten olumlu ayrıldı.
Oturum 2	
Hafta / Oturum	**1. Hafta / 2. Oturum**
Oyun	Oyun 1 - Tekrar
Günün konusu	Eşleştirmede doğruluk ve süreklilik
Oyun-klavye odakları	Kart eşleştirme daha az yönlendirmeyle yürütüldü; klavyede hedef sesi hızlı ama kontrollü bulma üzerinde duruldu.
Isınma gözlemi	Önceki oturumdaki materyali hatırlayarak derse daha hazır başladı.
Tutum / katılım	Tanıdık oyun yapısı kendisini rahatlatmış, katılımını daha düzenli hâle getirmiştir.
Dikkat ve yönerge takibi	Yönergeleri önceki oturuma göre daha bağımsız izledi; hızlandığında kısa kontrol hatırlatması yeterli oldu.
Oyun performansı	Kartları seçerken daha az tereddüt etti ve eşleştirme doğruluğu arttı.
Klavye performansı	Hedef tuşa ulaşma süresi kısaldı; tek ses denemelerinde daha kararlı bir yönelim gösterdi.

Tablo 4.7'nin devamı

Hafta / Oturum	**1. Hafta / 2. Oturum**
Zorlandığı nokta / ipucu	Hızlanınca dikkatsel hata yapabildi; "önce bak, sonra seç" rutini uygulandı.
Hata fark etme / düzeltme	Bazı yanlışlarını öğretmen müdahalesi olmadan fark edip düzeltti.
Kapanış notu	Etkinliğin önceki derse göre kolaylaştığını ifade etti.
Oturum 3	
Hafta / Oturum	**2. Hafta / 3. Oturum**
Oyun	Oyun 2 - Tanıtım
Günün konusu	Vuruş kavramı ve süre değerleri
Oyun-klavye odakları	Süre değerleri bedensel hareketlerle uygulandı; klavyede aynı sesi belirlenen süre boyunca tutma çalışıldı.
Isınma gözlemi	Hareket içeren ritim çalışması ilgisini topladı ve oturuma istekli geçmesini sağladı.
Tutum / katılım	Süre değerleriyle oyun oynamaktan keyif aldı; özellikle hareketli bölümlerde katılımı yükseldi.
Dikkat ve yönerge takibi	Sayım desteği verildiğinde yönergeyi izleyebildi; uzun vuruşlarda dikkatini süreye toplaması gerekti.
Oyun performansı	1 ve 2 vuruşluk örnekleri rahat uyguladı; 3 ve 4 vuruşta sayımı zaman zaman öne aldı.
Klavye performansı	Sesi erken bırakma eğilimi gösterdi; tekrarlar sonrasında süreyi daha tutarlı korudu.
Zorlandığı nokta / ipucu	Uzun vuruşları sabit saymakta zorlandı; el hareketi ile sayma eşleştirildi.
Hata fark etme / düzeltme	Ritim hatası yaptığında yeniden denemeye istekli davrandı.
Kapanış notu	Ritim çalışmasını tekrar yapmak istediğini belirtti.
Oturum 4	
Hafta / Oturum	**2. Hafta / 4. Oturum**
Oyun	Oyun 2 - Tekrar
Günün konusu	Ritmik akış: başlama-durma ve sayma
Oyun-klavye odakları	Ritim kartlarıyla önce düzenli sayma, ardından klavyede kısa kalıpları kesmeden sürdürme çalışıldı.
Isınma gözlemi	Başla-dur çalışması ritmik kontrolünü hazırladı.
Tutum / katılım	Ritim etkinliklerinde kendini daha rahat gösterdi ve uygulamaya istekle katıldı.
Dikkat ve yönerge takibi	Başlama ve bekleme yönergelerini daha dikkatli izledi; tempo değişimlerinde kısa hatırlatma aldı.
Oyun performansı	Süre kartlarını önceki oturuma göre daha düzenli uyguladı.
Klavye performansı	Kısa ritmik kalıpları klavyede sürdürürken süreleri daha bilinçli korumaya çalıştı.
Zorlandığı nokta / ipucu	Zaman zaman hızlanma görüldü; dıştan sayım ve yavaş tempo ile desteklendi.
Hata fark etme / düzeltme	Yanlış ritimde durup baştan alma davranışı daha açık biçimde gözlendi.
Kapanış notu	Başardığını fark ettiği bölümlerde belirgin memnuniyet gösterdi.
Oturum 5	
Hafta / Oturum	**3. Hafta / 5. Oturum**
Oyun	Oyun 1 ve 2 - Pekiştirme
Günün konusu	Nota-renk eşleştirme ile süre değerlerini ilişkilendirme
Oyun-klavye odakları	Renkli nota kartlarına süre işaretleri eklendi; klavyede seçilen sesi ölçülü sayımla sürdürme denendi.
Isınma gözlemi	Önceki oyunlardan seçilen kısa örneklerle derse hızlı uyum sağladı.
Tutum / katılım	İki oyunun birleşmesi ilgisini çekti; göreve meraklı ve dikkatli yaklaştı.

Tablo 4.7'nin devamı

Hafta / Oturum	**3. Hafta / 5. Oturum**
Dikkat ve yönerge takibi	İşlem sırasını hatırladığında görevi düzenli sürdürebildi.
Oyun performansı	Nota-renk eşleştirmeyi hızlı yaptı; süre ekleme aşamasında kısa süre durup kontrol etti.
Klavye performansı	Hedef tuşa ulaştıktan sonra süreyi korumaya daha fazla özen gösterdi.
Zorlandığı nokta / ipucu	Heyecanlandığında süreyi kısaltma eğilimi görüldü; sayımı içinden takip etmesi hatırlatıldı.
Hata fark etme / düzeltme	Süreyi erken bitirdiğini fark ettiğinde yeniden sayarak denedi.
Kapanış notu	Önceki oyunları birlikte kullanmanın eğlenceli olduğunu belirtti.
Oturum 6	
Hafta / Oturum	**3. Hafta / 6. Oturum**
Oyun	Oyun 1 ve 2 - Karma uygulama
Günün konusu	Nota bilgisi ile ritmik akışı birlikte kullanma
Oyun-klavye odakları	Nota-renk ve ritim kartları birlikte kullanıldı; klavyede kısa nota kalıpları belirlenen sürelerle çalındı.
Isınma gözlemi	Nota ve ritim tekrarlarıyla önceki bilgileri hızlı biçimde hatırladı.
Tutum / katılım	Karma uygulama fırsatı motivasyonunu artırdı.
Dikkat ve yönerge takibi	Görev sırasını genel olarak takip etti; hızlandığında kısa kontrol hatırlatması aldı.
Oyun performansı	Nota kartlarını ritim kartlarıyla eşleştirdi ve önceki öğrenmeleri birlikte kullandı.
Klavye performansı	Kısa kalıpları klavyede daha kesintisiz denedi; süreyi korumaya çalıştı.
Zorlandığı nokta / ipucu	Tempo yükseldiğinde küçük duraksamalar oldu; yavaş tempo ile yeniden düzenlendi.
Hata fark etme / düzeltme	Yanlış seslendirdiği bölümü fark edip baştan alma davranışı gösterdi.
Kapanış notu	Nota ve ritmi birlikte kullanabildiğini fark ettiğinde memnuniyet gösterdi.
Oturum 7	
Hafta / Oturum	**4. Hafta / 7. Oturum**
Oyun	Oyun 3 - Tanıtım
Günün konusu	Nota ve süre bilgisini kısa ezgide kullanma
Oyun-klavye odakları	Ezgi kartındaki nota ve süre işaretleri sırayla incelendi; seçilen kalıp klavyede denenmeye başlandı.
Isınma gözlemi	Önceki haftalardan kısa tekrarlarla konuya bağlandı.
Tutum / katılım	Yeni kartları incelemeye istekliydi; görevi çözme isteği yüksekti.
Dikkat ve yönerge takibi	Nota ve süreyi kısa ezgi içinde değerlendirmesi istendiğinde yavaşladı; işlem sırası netleştirilince toparlandı.
Oyun performansı	Notaları tanıdı; süreleri eklediğinde çözümleme süresi uzadı.
Klavye performansı	Ezgiyi klavyede denemeye hevesliydi; ritmi koruma sırasında bazı noktalarda hızlandı.
Zorlandığı nokta / ipucu	Deşifre sırasını karıştırdı; "notayı bul, süreyi say, sonra çal" basamağı uygulandı.
Hata fark etme / düzeltme	Hata yaptığında yeniden denemeyi sürdürdü.
Kapanış notu	Oturum sonunda aynı melodiyi tekrar çalmak istedi.
Oturum 8	
Hafta / Oturum	**4. Hafta / 8. Oturum**
Oyun	Oyun 3 - Tekrar
Günün konusu	Hata fark etme ve düzeltme

Tablo 4.7'nin devamı

Hafta / Oturum	**4. Hafta / 8. Oturum**
Oyun-klavye odakları	Ezgi kartları daha sınırlı yönlendirmeyle ele alındı; klavyede hata sonrası çalmaya devam etme üzerinde duruldu.
Isınma gözlemi	Önceki ezgi kalıbını hızlı hatırladı ve derse yüksek enerjiyle başladı.
Tutum / katılım	Tekrar oturumunda daha rahat çalıştı ve uygulamaya daha emin bir tavırla katıldı.
Dikkat ve yönerge takibi	Yönerge tekrarına önceki oturuma göre daha az ihtiyaç duydu.
Oyun performansı	Kart çözümleme süresi kısaldı; ipuçları azaldığında da görevi tamamlayabildi.
Klavye performansı	Melodiyi daha akıcı denedi; hata yaptığı bölümde durup düzeltmeye çalıştı.
Zorlandığı nokta / ipucu	Tempo sabitliği tam olarak yerleşmedi; hafif el çırpma ve sayma desteği verildi.
Hata fark etme / düzeltme	Hatasını fark ederek geri dönme davranışı önceki oturumlara göre güçlendi.
Kapanış notu	Oturumu yüksek motivasyonla tamamladı.
Oturum 9	
Hafta / Oturum	**5. Hafta / 9. Oturum**
Oyun	Üç oyunla bütünleştirme
Günün konusu	Daha az ipucuyla bağımsız uygulama
Oyun-klavye odakları	Üç oyundan seçilen görevler ardışık biçimde tamamlandı; klavyede ezgi akışını koruma ve iki ele geçişe hazırlık denemeleri yapıldı.
Isınma gözlemi	Nota ve ritim tekrarlarıyla önceki bilgileri hızlı biçimde hatırladı.
Tutum / katılım	Bağımsız deneme fırsatı kendisini motive etti.
Dikkat ve yönerge takibi	Genel akışı takip etti; ayrıntılı kontrol gerektiren yerlerde kısa uyarılar aldı.
Oyun performansı	Oyunlar arasında geçiş yapabildi ve önceki öğrenmeleri aynı etkinlik içinde kullandı.
Klavye performansı	Kısa ezgiyi daha kesintisiz çaldı; iki el hazırlık denemelerinde istekli ancak dikkatliydi.
Zorlandığı nokta / ipucu	Sağ-sol el ayrımında koordinasyon zorlandı; görev tek elden iki ele doğru basitleştirildi.
Hata fark etme / düzeltme	Yanlış yaptığında tüm etkinliği bırakmadan ilgili bölümü tekrar etti.
Kapanış notu	Son oturuma yönelik olumlu beklenti gösterdi.
Oturum 10	
Hafta / Oturum	**5. Hafta / 10. Oturum**
Oyun	Genel tekrar / son değerlendirme
Günün konusu	Öğrenilenleri bütüncül biçimde uygulama
Oyun-klavye odakları	Üç oyundaki görevler son kez uygulandı; klavyede yanlışı ayırt etme, düzeltme ve akışı koruma becerileri izlendi.
Isınma gözlemi	Tanıdık ritim ve nota çalışmalarıyla derse güvenli bir başlangıç yaptı.
Tutum / katılım	Son oturumda öğrendiklerini göstermeye istekliydi.
Dikkat ve yönerge takibi	Süreci büyük ölçüde takip etti; yalnızca tempo kontrolünde kısa yönlendirme aldı.
Oyun performansı	Nota-renk, süre ve ritim görevlerini tek bir uygulama akışı içinde tamamlayabildi.
Klavye performansı	Kısa ezgiyi önceki oturumlara göre daha akıcı seslendirdi.
Zorlandığı nokta / ipucu	İki el kullanımında hâlâ sınırlı desteğe ihtiyaç duydu.
Hata fark etme / düzeltme	Hatasını fark ederek uygulamaya devam etme davranışı süreç sonunda daha bağımsız hâle geldi.
Kapanış notu	Uygulamayı olumlu duyguyla tamamladı; özgüveninde artış gözlendi.

4.8.2 Ç2'ye İlişkin Oturum Sonrası Yapılandırılmış Gözlem Kayıtları

Çocuk 2; Yaş: 5; Oturum sıklığı: Haftada 2 oturum, 30 dk. Toplam: 10 oturum

Kısa profil: Ç2'de dikkat dalgalanması belirgindir. Kısa, hareketli ve parçalanmış görevlerle daha verimli çalışmıştır. Ritim ve süre çalışmalarında görece güçlü performans göstermiş; nota-renk ve doğru tuşa yönelme çalışmalarında ise görsel ipucu ve kısa yönlendirmelere ihtiyaç duymuştur.

Oturum akışı: Isınma 2-3 dk.; günün konusu 5-7 dk.; oyun 5-7 dk.; klavye 15 dk.; kapanış 1-2 dk.

Tablo 4.8 Ç2 yapılandırılmış oturum kayıtları

Oturum 1	
Hafta / Oturum	**1. Hafta / 1. Oturum**
Oyun	Oyun 1 - Tanıtım
Günün konusu	Nota isimleri ve nota-renk ilişkisi
Oyun-klavye odakları	Renkli nota kartlarıyla ilk eşleştirme denemeleri yapıldı; klavyede hedef notayı bulmaya yönelik tek ses çalışmaları sürdürüldü.
Isınma gözlemi	İlk dakikalarda çevresel uyaranlara yöneldi; hareketli başlangıç etkinliği dikkatini toparladı.
Tutum / katılım	Etkinliğe katıldı ancak zaman zaman konu dışına kayma eğilimi gösterdi.
Dikkat ve yönerge takibi	Tek basamaklı yönergelerle daha iyi ilerledi; uzun açıklamalarda odaklanması zorlaştı.
Oyun performansı	İlk turda bazı seçimleri rastlantısal yaptı; görsel ipucu verildiğinde doğruluk arttı.
Klavye performansı	Hedef notayı bulması zaman aldı; deneme-yanılma yoluyla doğru tuşa ulaştı.
Zorlandığı nokta / ipucu	Yeni bilgileri aynı anda işlemekte zorlandı; görev tek hedefe indirildi.
Hata fark etme / düzeltme	Yanlış sonrası kısa süre bırakma eğilimi gösterdi; teşvik edildiğinde yeniden denedi.
Kapanış notu	Olumlu pekiştirme ve kısa özetle oturum tamamlandı.
Oturum 2	
Hafta / Oturum	**1. Hafta / 2. Oturum**
Oyun	Oyun 1 - Tekrar
Günün konusu	Eşleştirmede doğruluk ve süreklilik
Oyun-klavye odakları	Kart seçme aşamasında ipuçları azaltıldı; klavyede hedef tuşa ulaşma denemeleri kısa tekrarlarla pekiştirildi.
Isınma gözlemi	Oyunlaştırılmış sayım çalışması derse geçişini kolaylaştırdı.
Tutum / katılım	Önceki oturumda yaşadığı başarı deneyimi katılımını artırdı.
Dikkat ve yönerge takibi	Kısa görevler ve sık dönütler, odaklanmasını destekledi.
Oyun performansı	İpuçları azaltıldığında önce duraksadı; ardından eşleştirmeleri daha bilinçli yaptı.
Klavye performansı	Tuş bulma süresinde sınırlı da olsa ilerleme görüldü.

Tablo 4.8'in devamı

Hafta / Oturum	**1. Hafta / 2. Oturum**
Zorlandığı nokta / ipucu	Acele seçim yapma eğilimi sürdü; "bak-düşün-seç" rutini kullanıldı.
Hata fark etme / düzeltme	Hatasını fark ettiğinde düzeltmeye açıktı; odak kaybında yeniden yönlendirme gerekti.
Kapanış notu	Kısa ritim etkinliğiyle oturum olumlu biçimde sonlandırıldı.
Oturum 3	
Hafta / Oturum	**2. Hafta / 3. Oturum**
Oyun	Oyun 2 - Tanıtım
Günün konusu	Vuruş kavramı ve süre değerleri
Oyun-klavye odakları	Süre değerleri bedensel etkinliklerle somutlaştırıldı; klavyede aynı sesi sayım eşliğinde sürdürme denendi.
Isınma gözlemi	Ritim hareketleri dikkatini belirgin biçimde topladı.
Tutum / katılım	Hareket temelli ritim oyunu ilgisini çekti ve katılımını artırdı.
Dikkat ve yönerge takibi	Sayım ve hareket bir arada kullanıldığında yönergeyi daha uzun süre izleyebildi.
Oyun performansı	Kısa vuruş örneklerinde başarılı oldu; uzun vuruşlarda sayımı kaçırdığı anlar görüldü.
Klavye performansı	Belirlenen süreyi klavyede sürdürmede başlangıçta zorlandı; tekrarlarla daha düzenli çaldı.
Zorlandığı nokta / ipucu	Yönerge değiştiğinde karışıklık yaşadı; önce tek hedef, sonra ekleme yöntemi kullanıldı.
Hata fark etme / düzeltme	Ritim bölümünde hatasını daha hızlı fark etti.
Kapanış notu	Ritim etkinliğini yeniden yapmak istediğini belirtti.
Oturum 4	
Hafta / Oturum	**2. Hafta / 4. Oturum**
Oyun	Oyun 2 - Tekrar
Günün konusu	Ritmik akış: başlama-durma ve sayma
Oyun-klavye odakları	Tempo kontrolü oyun kartlarıyla sadeleştirildi; klavye bölümünde kısa kalıplar duraklama ve yeniden başlama stratejisiyle ele alındı.
Isınma gözlemi	Başla-dur çalışması dikkatini yeniden toplamada işlevsel oldu.
Tutum / katılım	Tanıdık ritim materyallerinde daha rahat çalıştı.
Dikkat ve yönerge takibi	Dikkat dalgalanması sürse de kısa aralarla görevde kalması sağlandı.
Oyun performansı	Tempo düzenlendiğinde doğruluk düzeyi arttı.
Klavye performansı	İlk denemelerde takıldı; tekrar sonrasında ritmik kalıbı daha kararlı sürdürdü.
Zorlandığı nokta / ipucu	Sabit tempoyu korumakta zorlandı; dıştan sayım kullanıldı.
Hata fark etme / düzeltme	Yanlışta durup baştan alma davranışı önceki haftaya göre daha düzenliydi.
Kapanış notu	Başarı vurgulandığında motivasyonu yükseldi.
Oturum 5	
Hafta / Oturum	**3. Hafta / 5. Oturum**
Oyun	Oyun 1 ve 2 - Pekiştirme
Günün konusu	Nota-renk eşleştirme ile süre değerlerini ilişkilendirme
Oyun-klavye odakları	Renkli nota kartlarına süre işaretleri eklendi; klavyede seçilen sesi ölçülü sayımla sürdürme denendi.
Isınma gözlemi	Hareketli ritimle başlamak dikkatini derse yöneltti.
Tutum / katılım	Ritimden başlanması oturuma daha kolay katılmasını sağladı.
Dikkat ve yönerge takibi	Görev iki parçaya ayrıldığında yönergeyi daha iyi izledi.

Tablo 4.8'in devamı

Hafta / Oturum	**3. Hafta / 5. Oturum**
Oyun performansı	Süre değerini doğru uyguladı; nota-renk eşleştirmede hatırlatmaya ihtiyaç duydu.
Klavye performansı	Hedef tuşa yönelmede ilerleme gözlendi; görsel destek kullanıldığında daha rahat çaldı.
Zorlandığı nokta / ipucu	Nota ve süreyi aynı anda düşünmekte zorlandı; görev sırayla çözümlendi.
Hata fark etme / düzeltme	Yanlış yaptığında kısa yönlendirmeyle yeniden denemeye döndü.
Kapanış notu	Kısa görevlerle çalıştığında motivasyonunu korudu.
Oturum 6	
Hafta / Oturum	**3. Hafta / 6. Oturum**
Oyun	Oyun 1 ve 2 - Karma uygulama
Günün konusu	Nota bilgisi ile ritmik akışı birlikte kullanma
Oyun-klavye odakları	Nota-renk ve ritim kartları birlikte kullanıldı; klavyede kısa nota kalıpları belirlenen sürelerle çalındı.
Isınma gözlemi	Başla-dur oyunu dikkatini toparladı.
Tutum / katılım	Hareket ve ritim içeren aşamalarda katılımı yükseldi.
Dikkat ve yönerge takibi	Uzun açıklamalarda dikkati dağıldı; kısa ve somut yönergelerle sürece döndü.
Oyun performansı	Ritim kartlarını daha rahat kullandı; notalar eklendiğinde yavaşladı.
Klavye performansı	Nota ve ritim kalıplarını kısa parçalara bölerek çalabildi.
Zorlandığı nokta / ipucu	Uzun dizilerde akışı sürdürmekte zorlandı; küçük hedefler verildi.
Hata fark etme / düzeltme	Ritim hatasını daha çabuk fark etti; nota hatasında öğretmen ipucu gerekti.
Kapanış notu	Ritim bölümünde başarılı olduğunu fark edince motivasyonu arttı.
Oturum 7	
Hafta / Oturum	**4. Hafta / 7. Oturum**
Oyun	Oyun 3 - Tanıtım
Günün konusu	Nota ve süre bilgisini kısa ezgide kullanma
Oyun-klavye odakları	Ezgi kartındaki nota ve süre işaretleri sırayla incelendi; seçilen kalıp klavyede denenmeye başlandı.
Isınma gözlemi	Sevdiği ritmik bölümle başlamak derse hazırlanmasını kolaylaştırdı.
Tutum / katılım	Yeni görev ilgisini çekti; ancak nota ve süre kısa ezgi içinde birleştiğinde dikkati daha çabuk dağıldı.
Dikkat ve yönerge takibi	Kısa hedefler belirlendiğinde süreci daha iyi takip etti.
Oyun performansı	Süre değerlerini çoğu zaman doğru saydı; notaları eklediğinde karışıklık yaşadı.
Klavye performansı	Kısa bölümlere ayrılmış ezgilerde daha verimli çalıştı.
Zorlandığı nokta / ipucu	Aynı anda fazla bilgiyi işlemekte zorlandı; iki notalık küçük hedefler kullanıldı.
Hata fark etme / düzeltme	İpucu verildiğinde hatasını düzeltmeyi kabul etti.
Kapanış notu	Oturum sonunda en çok ritim bölümünü sevdiğini ifade etti.
Oturum 8	
Hafta / Oturum	**4. Hafta / 8. Oturum**
Oyun	Oyun 3 - Tekrar
Günün konusu	Hata fark etme ve düzeltme
Oyun-klavye odakları	Ezgi kartları daha sınırlı yönlendirmeyle ele alındı; klavyede hata sonrası çalmaya devam etme üzerinde duruldu.
Isınma gözlemi	Kısa tekrarlar derse geçişini kolaylaştırdı.

Tablo 4.8'in devamı

Hafta / Oturum	**4. Hafta / 8. Oturum**
Tutum / katılım	Tanıdık oyun yapısı görevde kalma süresini artırdı.
Dikkat ve yönerge takibi	Oyunun akışını bildiği için yönergeleri daha düzenli izledi.
Oyun performansı	Süreleri daha doğru uyguladı; notaları hatırlamada kısa desteğe ihtiyaç duydu.
Klavye performansı	Hata sonrası durup yeniden deneyerek çalmayı sürdürdü.
Zorlandığı nokta / ipucu	Notayı hızlı tanımada zorlanma devam etti; renk ve işaret hatırlatmaları kullanıldı.
Hata fark etme / düzeltme	Hata fark etme davranışı önceki oturumlara göre daha görünür hâle geldi.
Kapanış notu	Ritim içeren görevlerde kendini daha rahat hissettiği gözlendi.
Oturum 9	
Hafta / Oturum	**5. Hafta / 9. Oturum**
Oyun	Üç oyunla bütünleştirme
Günün konusu	Daha az ipucuyla bağımsız uygulama
Oyun-klavye odakları	Üç oyuna ait kısa görevler bölümlere ayrıldı; klavyede ezgiyi kesmeden sürdürebilmesi için parça parça denemeler yapıldı.
Isınma gözlemi	Ritmik ısınma ile derse hazırlandı.
Tutum / katılım	Üç oyunun birlikte kullanılması ilgisini çekti.
Dikkat ve yönerge takibi	Görevler kısa tutulduğunda dikkatini daha uzun süre korudu.
Oyun performansı	Ritim görevlerini daha bağımsız yaptı; nota görevlerinde destek aldı.
Klavye performansı	Ezgiyi parça parça çaldı; bütün akışta duraksamalar yaşadı.
Zorlandığı nokta / ipucu	Oyunlar arası geçişte yönergeyi unutabildi; görsel sıra kartı kullanıldı.
Hata fark etme / düzeltme	Hata sonrası etkinliği bırakmadan yeniden denedi.
Kapanış notu	Önceki oturumlara göre görevde kalma süresi uzadı.
Oturum 10	
Hafta / Oturum	**5. Hafta / 10. Oturum**
Oyun	Genel tekrar / son değerlendirme
Günün konusu	Öğrenilenleri bütüncül biçimde uygulama
Oyun-klavye odakları	Seçilen oyun görevleri bitirildi; klavye bölümünde hatadan sonra toparlanma ve çalmayı devam ettirme süreci gözlendi.
Isınma gözlemi	Sevdiği ritim etkinliğiyle derse olumlu başladı.
Tutum / katılım	Son oturumda özellikle ritim içeren çalışmalarda istekliydi.
Dikkat ve yönerge takibi	Dikkat dalgalanması sürse de kısa yönlendirmelerle süreci tamamladı.
Oyun performansı	Süre ve ritim görevlerini başarıyla sürdürdü; nota-renk eşleştirmede orta düzeyde destek aldı.
Klavye performansı	Kısa ezgiyi destekle tamamladı; ritmik akışı koruma çabası belirgindi.
Zorlandığı nokta / ipucu	İki el kullanımında belirgin zorlanma görüldü; tek el odaklı çalışma tercih edildi.
Hata fark etme / düzeltme	Hataları fark etme ve yeniden deneme davranışı güçlendi.
Kapanış notu	Süreci olumlu tamamladı; ritim ve süre alanındaki gelişim öne çıktı.

4.8.3 Ç3'e İlişkin Oturum Sonrası Yapılandırılmış Gözlem Kayıtları

Çocuk 3; Yaş: 5,5; Oturum sıklığı: Haftada 2 oturum, 30 dk. Toplam: 10 oturum

Kısa profil: Ç3'te hatırlama güçlüğü ve tanıdık materyale ihtiyaç belirgindir. Görsel ipucu, sesli tekrar ve basamaklandırılmış yönergelerle daha rahat ilerlemiştir. Süreç uzadıkça hatırlama, hata fark etme ve kendini toparlama davranışlarında gelişim göstermiştir.

Oturum akışı: Isınma 2-3 dk.; günün konusu 5-7 dk.; oyun 5-7 dk.; klavye 15 dk.; kapanış 1-2 dk.

Tablo 4.9 Ç3 yapılandırılmış oturum kayıtları

Oturum 1	
Hafta / Oturum	**1. Hafta / 1. Oturum**
Oyun	Oyun 1 - Tanıtım
Günün konusu	Nota isimleri ve nota-renk ilişkisi
Oyun-klavye odakları	Nota-renk ilişkisi görsel kartlarla tanıtıldı; klavyede ilgili sesi bulma aşamalı biçimde ele alındı.
Isınma gözlemi	Başlangıçta önceki bilgileri hatırlamakta zorlandı; kısa tekrarlarla derse uyum sağladı.
Tutum / katılım	Oyun ilgisini çekti; ancak ilk denemelerde ne yapacağını hatırlamak için bekleme eğilimi gösterdi.
Dikkat ve yönerge takibi	Yönergeler görsel materyalle desteklendiğinde süreci daha iyi izledi.
Oyun performansı	Kart eşleştirmede ilk turda karışıklık yaşadı; renk ipucu doğru seçimleri artırdı.
Klavye performansı	Hedef notayı bulurken duraksadı; "renk-nota-tuş" sıralamasıyla ilerleyebildi.
Zorlandığı nokta / ipucu	Nota adlarını geri çağırmakta zorlandı; renk kodu ve sesli tekrar kullanıldı.
Hata fark etme / düzeltme	Yanlış yaptığında tekrar denedi; düzeltme için sesli tekrar etmeye yöneldi.
Kapanış notu	Renklerle çalışmanın kendisine yardımcı olduğunu ifade etti.
Oturum 2	
Hafta / Oturum	**1. Hafta / 2. Oturum**
Oyun	Oyun 1 - Tekrar
Günün konusu	Eşleştirmede doğruluk ve süreklilik
Oyun-klavye odakları	Tanıdık kartlarla eşleştirme yeniden ele alındı; klavyede renk ipucundan nota konumuna geçiş denendi.
Isınma gözlemi	Önceki oturumun kartlarını yeniden görmek hatırlamasını kolaylaştırdı.
Tutum / katılım	Tanıdık materyal karşısında daha rahat davrandı.
Dikkat ve yönerge takibi	Yönerge takibi gelişti; ara sıra kısa hatırlatma ihtiyacı sürdü.
Oyun performansı	Eşleştirme doğruluğu arttı; kart seçimlerinde daha güvenli görünmeye başladı.
Klavye performansı	Doğru tuşa yönelme süresi kısaldı.

Tablo 4.9'un devamı

Hafta / Oturum	**1. Hafta / 2. Oturum**
Zorlandığı nokta / ipucu	Benzer notalar arasında karışıklık yaşadı; portedeki konum gösterimiyle desteklendi.
Hata fark etme / düzeltme	Bazı yanlışlarını fark edip kendi kendine düzeltmeye başladı.
Kapanış notu	Önceki derse göre daha iyi hatırladığını belirtti.
Oturum 3	
Hafta / Oturum	**2. Hafta / 3. Oturum**
Oyun	Oyun 2 - Tanıtım
Günün konusu	Vuruş kavramı ve süre değerleri
Oyun-klavye odakları	Süre değerleri hareketle deneyimlendi; klavyede aynı sesi belirlenen süre boyunca tutma üzerinde duruldu.
Isınma gözlemi	Hareketli ritim çalışması motivasyonunu artırdı.
Tutum / katılım	Ritim etkinliğinde kendini daha rahat ifade etti.
Dikkat ve yönerge takibi	Sayımda karışıklık yaşadı; model alma ve tekrar ile ritme döndü.
Oyun performansı	Kısa vuruşları doğru uyguladı; uzun vuruş dizilerinde sıralamayı kaçırdığı oldu.
Klavye performansı	Süreyi klavyede korumakta başlangıçta zorlandı; tekrarlarla daha dengeli uyguladı.
Zorlandığı nokta / ipucu	4 vuruşluk dizileri akılda tutmakta zorlandı; el çırpma ve sayma birlikte kullanıldı.
Hata fark etme / düzeltme	İlk hatadan sonra ikinci denemede daha dikkatli davrandı.
Kapanış notu	Ritim oyununu sevdiğini ve tekrar etmek istediğini söyledi.
Oturum 4	
Hafta / Oturum	**2. Hafta / 4. Oturum**
Oyun	Oyun 2 - Tekrar
Günün konusu	Ritmik akış: başlama-durma ve sayma
Oyun-klavye odakları	Ritim kartları üzerinden tekrar yapıldı; klavyede kısa kalıpları hatırlayarak sürdürme üzerinde duruldu.
Isınma gözlemi	Başla-dur çalışması ritmik kontrolü hatırlamasını sağladı.
Tutum / katılım	İlk ritim oturumuna göre daha güvenliydi.
Dikkat ve yönerge takibi	Kısa hatırlatmalarla süreci sürdürebildi; tekrar eden yapı ona destek oldu.
Oyun performansı	Süre kartlarını uygularken daha düzenli bir akış sergiledi.
Klavye performansı	Kısa ritmik kalıpları klavyede sürdürme becerisi gelişti.
Zorlandığı nokta / ipucu	Tempo düzenini korumakta zorlandı; sayım desteği kullanıldı.
Hata fark etme / düzeltme	Hata olduğunda durup baştan alma davranışı belirginleşti.
Kapanış notu	Başarılı olduğunu fark ettiğinde memnuniyet gösterdi.
Oturum 5	
Hafta / Oturum	**3. Hafta / 5. Oturum**
Oyun	Oyun 1 ve 2 - Pekiştirme
Günün konusu	Nota-renk eşleştirme ile süre değerlerini ilişkilendirme
Oyun-klavye odakları	Renkli nota kartlarına süre işaretleri eklendi; klavyede seçilen sesi ölçülü sayımla sürdürme denendi.
Isınma gözlemi	Tanıdık kartlarla başlanması hatırlamasını kolaylaştırdı.
Tutum / katılım	Pekiştirme oturumunda daha güvenli ve istekli göründü.
Dikkat ve yönerge takibi	Sıralama görsel olarak sunulduğunda yönergeyi daha rahat takip etti.
Oyun performansı	Nota-renk eşleştirmeyi daha güvenli yaptı; süreyi eklerken kısa duraksamalar yaşadı.

Tablo 4.9'un devamı

Hafta / Oturum	**3. Hafta / 5. Oturum**
Klavye performansı	Doğru tuşu bulma hızı arttı; süreyi korumada sayım desteğine ihtiyaç duydu.
Zorlandığı nokta / ipucu	İki bilgiyi art arda kullanmakta zorlandı; "renk-nota-süre-tuş" sırası tekrarlandı.
Hata fark etme / düzeltme	Yanlışını fark ettiğinde sesli tekrar ederek düzeltmeye çalıştı.
Kapanış notu	Tanıdık materyalle çalışmak özgüvenini destekledi.
Oturum 6	
Hafta / Oturum	**3. Hafta / 6. Oturum**
Oyun	Oyun 1 ve 2 - Karma uygulama
Günün konusu	Nota bilgisi ile ritmik akışı birlikte kullanma
Oyun-klavye odakları	Nota-renk ve ritim kartları birlikte kullanıldı; klavyede kısa nota kalıpları belirlenen sürelerle çalındı.
Isınma gözlemi	Ritim tekrarları önceki bilgileri hatırlamasını kolaylaştırdı.
Tutum / katılım	Kendi kendine tekrar ederek sürece daha etkin biçimde katıldı.
Dikkat ve yönerge takibi	Sayım ve sesli tekrar olduğunda akışı daha iyi izledi.
Oyun performansı	Ritim kalıbını daha düzenli sürdürdü; notaları eklerken dikkatli davrandı.
Klavye performansı	Kısa nota-ritim kalıplarını küçük parçalara ayırarak çaldı.
Zorlandığı nokta / ipucu	Uzun akışta unutma yaşadı; küçük birimler hâlinde ilerleme kullanıldı.
Hata fark etme / düzeltme	Hatasını fark ettiğinde başa dönüp yeniden denedi.
Kapanış notu	Sesli tekrar stratejisi performansını belirgin biçimde destekledi.
Oturum 7	
Hafta / Oturum	**4. Hafta / 7. Oturum**
Oyun	Oyun 3 - Tanıtım
Günün konusu	Nota ve süre bilgisini kısa ezgide kullanma
Oyun-klavye odakları	Ezgi kartındaki nota ve süre işaretleri sırayla incelendi; seçilen kalıp klavyede denenmeye başlandı.
Isınma gözlemi	Önceki oyunlardan yapılan kısa tekrarlar derse geçişini kolaylaştırdı.
Tutum / katılım	Yeni görev ilgisini çekti; ancak nota ve süre birleştiğinde belirgin biçimde zorlandı.
Dikkat ve yönerge takibi	Yönergelerin tek tek verilmesi ve kısa hedeflerle ilerlenmesi gerekli oldu.
Oyun performansı	Kart çözümlemede sık duraksadı; notayı ve süreyi aynı anda organize etmekte zorlandı.
Klavye performansı	Melodiyi bütün olarak çalmak yerine kısa bölümlere ayrıldığında daha başarılı oldu.
Zorlandığı nokta / ipucu	Deşifre sırası ve bilgiyi hatırlama güçlüğü belirgindi; işaretleme, renk hatırlatması ve basamaklandırma kullanıldı.
Hata fark etme / düzeltme	Hata yaptıktan sonra bir süre bekledi; destekleyici yönlendirme ile çalışmaya yeniden katıldı.
Kapanış notu	En rahat yaptığı bölüm tekrar edilerek oturum olumlu biçimde sonlandırıldı.
Oturum 8	
Hafta / Oturum	**4. Hafta / 8. Oturum**
Oyun	Oyun 3 - Tekrar
Günün konusu	Hata fark etme ve düzeltme
Oyun-klavye odakları	Ezgi kartları daha sınırlı yönlendirmeyle ele alındı; klavyede hata sonrası çalmaya devam etme üzerinde duruldu.
Isınma gözlemi	Kısa tekrar sonrasında önceki derse göre daha hazır göründü.
Tutum / katılım	Görev hâlâ zorlayıcı olsa da ilk tanıtım oturumuna göre daha az kaygılıydı.

Tablo 4.9'un devamı

Hafta / Oturum	**4. Hafta / 8. Oturum**
Dikkat ve yönerge takibi	Hatırlatıcı kartlar ve sesli tekrarlar yönerge takibini kolaylaştırdı.
Oyun performansı	Kart çözümlemede daha az duraksadı; sıralamayı hatırlamak için kendi kendine tekrar etti.
Klavye performansı	Hatalı bölümden sonra önceki noktaya dönerek uygulamayı sürdürme eğilimi güçlendi.
Zorlandığı nokta / ipucu	Ritmi sabit tutmakta zorlandı; sayım ve bedensel eşlik desteği kullanıldı.
Hata fark etme / düzeltme	Hatasını fark edip düzeltme isteği güçlendi.
Kapanış notu	Önceki haftaya göre daha iyi hatırladığını gösteren ifadeler kullandı.
Oturum 9	
Hafta / Oturum	**5. Hafta / 9. Oturum**
Oyun	Üç oyunla bütünleştirme
Günün konusu	Daha az ipucuyla bağımsız uygulama
Oyun-klavye odakları	Üç oyundan seçilen tanıdık örnekler birleştirildi; klavyede kısa ezgiyi hatırlayarak çalma ve iki ele geçişe hazırlık denendi.
Isınma gözlemi	Önceki haftaların materyalleriyle başlamak uyumunu hızlandırdı.
Tutum / katılım	Başlangıçta duraksadı ancak tanıdık materyallerle rahatladı.
Dikkat ve yönerge takibi	Görsel sıra kartı ile yönergeyi daha bağımsız takip etti.
Oyun performansı	Üç oyunun öğelerini ilişkilendirmeye başladı.
Klavye performansı	Kısa ezgiyi daha az duraksamayla çaldı; iki el denemelerine dikkatli yaklaştı.
Zorlandığı nokta / ipucu	Oyunlar arası geçişte unutma görüldü; sıra kartı ve sesli tekrar kullanıldı.
Hata fark etme / düzeltme	Hata sonrası geri dönüp düzeltme davranışı güçlendi.
Kapanış notu	Önceki haftalara göre daha güvenli bir görünüm sergiledi.
Oturum 10	
Hafta / Oturum	**5. Hafta / 10. Oturum**
Oyun	Genel tekrar / son değerlendirme
Günün konusu	Öğrenilenleri bütüncül biçimde uygulama
Oyun-klavye odakları	Üç oyunun genel tekrarı üzerinden son değerlendirme yapıldı; klavyede hatayı fark edip düzelterek devam etme davranışları izlendi.
Isınma gözlemi	Tanıdık ritim ve nota çalışmalarıyla derse güvenli başladı.
Tutum / katılım	Son oturumda daha rahat ve istekliydi.
Dikkat ve yönerge takibi	Görsel ipucu azalsa da süreci genel olarak takip etti.
Oyun performansı	Nota-renk, süre ve ritim görevlerini önceki haftalara göre daha düzenli tamamladı.
Klavye performansı	Kısa ezgiyi daha akıcı çaldı; hata sonrası durup düzeltmeye çalıştı.
Zorlandığı nokta / ipucu	Uzun dizilerde unutma riski sürdü; kısa tekrarlarla desteklendi.
Hata fark etme / düzeltme	Düzeltme ve yeniden deneme davranışı belirginleşti.
Kapanış notu	Süreci olumlu tamamladı; hatırlama ve özgüvende artış gözlendi.

4.9 Oturum Sonrası Yapılandırılmış Gözlem Kayıtlarının Bütüncül Analizi

Beş haftalık ve toplam 10 oturumdan oluşan uygulama süreci, oyun temelli piyano eğitiminin okul öncesi çocukların bireysel öğrenme özelliklerine duyarlı biçimde düzenlenebildiğini göstermektedir. Ç1'de yüksek katılım, hızlı öğrenme, tekrarlarla artan akıcılık ve hata sonrası uygulamayı sürdürebilme davranışı öne çıkmıştır. Ç2'de dikkat dalgalanması devam etmekle birlikte, kısa ve yapılandırılmış görevler sayesinde özellikle ritim ve süre alanında belirgin bir gelişim görülmüştür. Ç3'te ise başlangıçta belirgin olan hatırlama güçlüğü, tanıdık materyaller, görsel ipuçları, sesli tekrar ve basamaklandırılmış yönergelerle azalmış; süreç sonunda daha güvenli ve dengeli bir performans ortaya çıkmıştır.

Genel olarak üç çocuğun da gözlem süreçleri incelendiğinde, ilerleyen oturumlarla birlikte temel nota bilgisi, ritmik akışı sürdürme, klavyede doğru tuşa yönelme, hata fark etme ve yeniden deneme davranışlarında gelişim gözlenmiştir. 4. ve 5. haftalarda yapılan pekiştirme ve bütünleştirme oturumları, önceki öğrenmelerin kalıcılığını desteklemiş ve çocukların farklı beceriler arasında ilişki kurmalarına katkı sağlamıştır. Bununla birlikte iki elin birlikte kullanımına yönelik denemeler üç çocuk için de sınırlı düzeyde kalmış, bu becerinin daha uzun süreli ve aşamalı çalışmalarla desteklenmesi gerektiği sonucuna ulaşılmıştır.

5. SONUÇ VE ÖNERİLER

5.1 Sonuç

Bu tez çalışmasında, okul öncesi dönemdeki çocuklara yönelik olarak hazırlanan oyun temelli piyano eğitimi uygulamasının çocukların etkinliklere yönelik tutumları, temel nota bilgileri ve müziksel uygulama becerileri üzerindeki yansımaları incelenmiştir. Araştırma sürecinden elde edilen bulgular; oyun, hareket, renk, tekrar ve çocukların bildiği melodilerle desteklenen piyano etkinliklerinin çocukların öğrenme sürecine daha istekli katılmaları için destekleyici bir zemin sunduğuna işaret etmektedir.

Araştırmanın birinci alt problemine ilişkin bulgular, çocukların oyun temelli piyano etkinliklerine yönelik tutumlarında süreç içinde isteklilik ve katılım odaklı bir eğilim oluştuğunu göstermektedir. İlk oturumlarda daha çekingen, kısa süreli katılım gösteren ya da yönerge takibinde zorlanan çocukların, ilerleyen haftalarda etkinliklere daha yüksek bir motivasyonla katıldıkları, dikkatlerini daha uzun süre koruyabildikleri ve verilen yönergeleri daha rahat takip edebildikleri izlenmiştir. Ayrıca hata yaptıklarında etkinliği bırakmak yerine yeniden denemeye yönelmeleri, sürecin çocukların kendilerini daha rahat ifade etmelerini ve öğrenmeye devam etme isteklerini desteklediğini düşündürmektedir. Bu sonuç, erken çocukluk döneminde piyano eğitiminin çocukların gelişim özelliklerine uygun, oyun temelli ve aşamalı biçimde yapılandırılmasının önemine işaret etmektedir.

Araştırmanın ikinci alt problemine ilişkin bulgular, çocukların temel nota bilgilerinde süreç odaklı bir ilerleme eğilimi yaşandığını göstermektedir. Nota-renk eşleştirmesine dayalı ilk oyun sayesinde çocukların notaları tanıma, notaları renklerle ilişkilendirme ve görsel ipuçlarını kullanarak becerilerini ilerletme konusunda aşama kaydettikleri izlenmiştir. Sürecin başlangıcında daha çok deneme-yanılma yoluyla ilerleyen çocukların, tekrar eden uygulamalar sonrasında daha hızlı ve kendinden emin eşleştirme yapabildikleri görülmüştür. Ayrıca çocukların notayı yalnızca renk üzerinden değil, porte üzerindeki konumu ve görsel biçimi üzerinden de fark etmeye başlamaları, öğrenme sürecinin daha anlamlı hale geldiğine yönelik güçlü bir izlenim sunmaktadır.

Araştırmanın üçüncü alt problemine ilişkin bulgular, çocukların müziksel uygulama becerilerinde çok yönlü bir gelişimsel farklılaşma süreci başlattığına işaret etmektedir. Özellikle süre ve ritim becerileri açısından çocukların vuruş değerlerini bedensel hareketlerle bütünleştirmeye başladıkları, ritmik akışı daha düzenli sürdürebildikleri ve başlama-durma zamanlamasını daha kontrollü gerçekleştirdikleri gözlenmiştir. Süre değerlerinin hareketle desteklenerek öğretilmesinin, ritim kavramının çocuklar tarafından daha somut biçimde anlamlandırılmasına yardımcı bir zemin sunduğu değerlendirilmiştir. Bu bulgu, okul öncesi dönemde ritim öğretiminde bedensel katılımın ve hareket temelli etkinliklerin etkili bir destek unsuru olabileceğini düşündürmektedir.

Klavye uygulamalarına ilişkin bulgular da çocukların nota ve ritim bilgilerini zamanla piyano üzerinde daha kontrollü biçimde kullanma eğiliminde olduklarını göstermektedir. Doğru tuşa yönelme, el-parmak kontrolü sağlama, çalışmayı ritmik bütünlük içinde sürdürme ve hata sonrasında yeniden deneme davranışlarında ilerleme izlenmiştir. İki elin birlikte kullanılmasına yönelik denemeler bu yaş grubu için daha zorlayıcı bir alan olarak görülmekle birlikte, çocukların süreç ilerledikçe bu beceriye daha fazla yöneldikleri not edilmiştir. Bu durum, oyun temelli yaklaşımın çocukların yalnızca kavramsal öğrenmelerini değil, uygulama ve motor becerilerini de destekleyen bir yapı sunduğuna işaret etmektedir.

Araştırmada dikkat çeken bir diğer sonuç, oyunlardan klavyeye geçişin çocuklar açısından kolaylaştırıcı bir işlev gördüğü yönündedir. Oyunlarda edinilen nota, renk ve süre bilgilerinin klavye çalışmalarında kullanılması, çocukların müziksel bilgilerini uygulamaya dönüştürmelerini desteklemiştir. Özellikle tanıdık çocuk şarkılarının kullanılması, çocukların klavyeye daha rahat yönelmelerine, melodiyi sürdürmelerine ve çalmayı daha rahat denemelerine zemin hazırlamıştır. Oyunların birbirini tamamlayan ve aşamalı biçimde kurgulanmış olması, çocukların piyano üzerinde uygulama yapmaya geçerken daha hazırlıklı davranmalarına imkân tanımıştır. Bu açıdan bakıldığında oyun temelli piyano eğitiminin kavramsal öğrenme ile uygulama becerisi arasında işlevsel bir bağ kurduğu değerlendirilebilir.

Çocuk bazında yapılan değerlendirmeler, uygulamanın bireysel farklılıklara duyarlı bir yapıda işlediğine işaret etmektedir. Araştırmada yer alan çocukların dikkat, hatırlama, ritimsel kavrayış ve klavyeye yönelme bakımından birbirlerinden farklı özellikler sergiledikleri görülmüştür. Buna rağmen oyun temelli etkinliklerin, her çocuğun kendi gelişim düzeyine uygun biçimde sürece katılımını ve ilerleme göstermesini desteklediği gözlenmiştir. Tekrar, görsel ipucu, basamaklandırılmış etkinlikler ve tanıdık içeriklerle desteklenen oturumların, çocukların etkinlikte kalma sürelerini artırdığı ve müziksel uygulama becerilerini desteklediği izlenmiştir. Bu yönüyle araştırma, oyun temelli piyano eğitiminin erken çocukluk döneminde bireysel öğrenme özelliklerine uyarlanabilir bir yaklaşım olduğunu ortaya koyar niteliktedir.

Bununla birlikte elde edilen sonuçlar, araştırmanın çalışma grubunda yer alan çocuklarla ve uygulama sürecinde yapılan gözlemlerle sınırlıdır. Bu nedenle araştırma sonuçları, okul öncesi dönemde oyun temelli piyano eğitiminin çocukların müziksel gelişimini destekleyebileceğine ilişkin önemli ipuçları sunmakla birlikte, daha geniş çalışma gruplarıyla yapılacak araştırmalarla desteklenmeye açıktır.

Sonuç olarak bu araştırma, oyun temelli piyano eğitiminin çocukların etkinliklere yönelik katılım motivasyonu geliştirmelerine, temel müzik kavramlarını daha somut biçimde anlamlandırmalarına ve bu kavramları piyano üzerinde uygulamaya dönüştürmelerine destekleyici bir zemin sunduğunu göstermektedir. Elde edilen sonuçlar, erken çocukluk döneminde piyano eğitiminin çocukların gelişimsel özellikleri dikkate alınarak oyunlaştırılmış, somutlaştırılmış ve aşamalı biçimde yapılandırılmasının yararlı bir yaklaşım olabileceğine işaret etmektedir.

5.2 Tartışma

Bu araştırmada, okul öncesi dönem çocuklarına yönelik tasarlanan oyun temelli piyano eğitiminin tutumsal, bilişsel ve psikomotor gelişim süreçlerine yansımaları incelenmiş; elde edilen bulgular literatürde yer alan mevcut araştırmalar çerçevesinde tartışılmıştır.

Araştırmanın tutum boyutuna yönelik bulguları, oyun temelli etkinliklerin çocukların motivasyonlarını, derse katılım istekliliklerini artırdığı ve hata yapma kaygısını azalttığı yönündedir. Bu bulgu, literatürde oyunun okul öncesi dönemde en doğal

öğrenme aracı olduğunu ve çocukların oyun ortamında kendilerini daha güvende hissederek içsel motivasyon geliştirdiklerini vurgulayan çalışmalarla doğrudan örtüşmektedir (Dewey, 2014; Koç Akran ve Kocaman, 2018). Ayrıca tanıdık çocuk şarkılarının sürece dâhil edilmesinin odaklanmayı artırması; erken yaş müzik eğitiminde çocukların yaşlarına uygun bilindik işitsel uyaranların güven duygusu yaratarak süreci kolaylaştırdığı yönündeki akademik görüşleri destekler niteliktedir (Thomas-Lee, 2003).

Temel nota bilgisine ilişkin bulgular değerlendirildiğinde, tasarlanan nota-renk eşleştirme oyunlarının soyut kavramların somutlaştırılmasında etkili bir pedagojik zemin sunduğu anlaşılmaktadır. Çocukların notaları renk kodlarıyla algılamasının, sembol tanıma süreçlerini desteklediği izlenmiştir. Literatürde, okul öncesi dönem çocuklarının bilişsel gelişim özellikleri gereği soyut sembolleri kavramada zorlanabilecekleri; bu nedenle görsel materyal destekli renk ve somutlaştırma çalışmalarının piyano öğrenimini daha zevkli ve kolay bir duruma getirdiği sıklıkla belirtilmektedir (Aydoğan, 2014). Araştırma bulgularımız bu teorik çerçeveyle paralellik göstererek, özgün oyun materyallerinin piyano eğitiminde somutlaştırıcı bir köprü işlevi gördüğünü doğrulamaktadır.

Müziksel uygulama becerilerine (süre/ritim ve klavye koordinasyonu) yönelik bulgular, bedensel hareketlerin ritim algısını pekiştirdiğine ve ince motor becerilere aktarımı kolaylaştırdığına işaret etmektedir. Özellikle çocukların süre değerlerini bedensel tepkilerle (zıplama, el çırpma vb.) ifade etmeleri sonucunda ritmik akışı daha rahat kavramaları, müzikal tepki olarak hareket temelli eğitim yaklaşımlarının temel felsefesiyle güçlü bir uyum içindedir (Rainbow, 1977; Metz, 1989). Klavye üzerinde el-parmak koordinasyonunu sağlarken çocukların ince motor gelişimlerinde gözlenen süreç odaklı ilerleme ise, erken çocukluk döneminde müzik ve psikomotor gelişimin birbirini destekleyen aşamalı yapısıyla tutarlılık göstermektedir (Ehrlin ve Gustavsson, 2015).

Son olarak, araştırmanın çoklu durum (multiple case) deseniyle ortaya koyduğu bulgular; oyun temelli yaklaşımın duyuşsal tutum üzerinde evrensel ve ortak bir olumlu eğilim yaratırken, temel nota bilgisi ve motor becerilerde çocukların bireysel

öğrenme dinamiklerine göre farklılıklar sergilediğini göstermiştir. İlgili literatürde erken çocukluk eğitiminde tek tip bir gelişim çizgisinden ziyade, çevresel faktörlerin ve çocuğun kendi hızında ilerlediği bireysel yapıların varlığı kabul edilmektedir (Nicolopoulou, 1993; McMahon, 1994). Bu bağlamda araştırma bulguları, piyano eğitiminde standart ve katı beklentiler yerine, çocuğun bireysel kapasitesine göre esneyebilen oyun tasarımlarının gerekliliğini vurgulayarak alandaki literatüre katkı sağlamaktadır.

5.3 Öneriler

Bu araştırmada ulaşılan sonuçlar doğrultusunda, okul öncesi dönemde piyano eğitimi verilirken oyun temelli etkinliklere daha fazla yer verilmesi önerilmektedir. Özellikle başlangıç düzeyinde nota öğretimi, ritim çalışmaları ve klavyeye yönelme sürecinde oyunlaştırılmış materyallerin kullanılması, çocukların etkinliklere daha istekli katılmalarını ve öğrenme sürecine daha düzenli biçimde katılım göstermelerini destekleyebilir.

Nota öğretiminde renk, görsel eşleştirme ve kart temelli materyallerden yararlanılması yararlı olabilir. Bu araştırmada kullanılan nota-renk eşleştirme uygulamalarının, çocukların notaları tanıma ve ayırt etme süreçlerinde destekleyici bir rol üstlendiği görülmüştür. Bu nedenle okul öncesi yaş grubuna yönelik piyano öğretiminde, soyut müziksel kavramların görsel materyallerle somutlaştırılması önem taşımaktadır.

Süre ve ritim öğretiminde bedensel hareketlere dayalı etkinliklerin kullanılması önerilebilir. Çocukların vuruş değerlerini zıplama, el çırpma ya da benzeri hareketlerle ifade etmeleri, ritim kavramını daha somut biçimde deneyimlemelerine katkı sağlayabilir. Bu doğrultuda erken çocukluk dönemine yönelik müzik ve piyano eğitiminde hareket temelli ritim çalışmalarına sistemli biçimde yer verilmesi yararlı olacaktır.

Piyano eğitiminde kullanılacak etkinlik ve materyallerin çocukların gelişim düzeyleri, dikkat süreleri ve bireysel öğrenme hızları dikkate alınarak düzenlenmesi önemlidir. Uygulama sürecinde görevlerin küçük adımlara bölünmesi, gerektiğinde ipucu verilmesi, tekrar yapılması ve tanıdık içeriklerden yararlanılması çocukların öğrenme

sürecini kolaylaştırabilir. Bu nedenle öğretim sürecinde yönergelerin açık, kısa, destekleyici ve çocukların bireysel farklılıklarına duyarlı biçimde planlanması önerilmektedir.

Klavye çalışmalarında çocukların bildikleri ve sevdikleri çocuk şarkılarından yararlanılması faydalı olabilir. Tanıdık melodilerle çalışmak, çocukların klavyeye yönelmelerini kolaylaştırmakta, çalma sürecine daha rahat katılmalarını sağlamakta ve melodiyi sürdürme davranışlarını desteklemektedir. Bu nedenle erken çocukluk dönemine yönelik piyano eğitiminde kullanılacak repertuvarın çocukların yaşına, ilgisine ve gelişim düzeyine uygun melodilerden seçilmesi önem taşımaktadır.

Uygulayıcılara yönelik olarak, okul öncesi dönemde piyano eğitiminin yalnızca teknik beceri kazandırmaya yönelik bir süreç olarak ele alınmaması önerilmektedir. Bu yaş grubunda çocuğun müzikle olumlu bir ilişki kurması, etkinliğe gönüllü katılması, hata yaptığında yeniden denemeye istekli olması ve öğrenme sürecini keyifli bir deneyim olarak yaşaması da önemlidir. Bu nedenle değerlendirme sürecinde yalnızca doğru çalma performansı değil; katılım, dikkat, devamlılık, yönerge takibi ve yeniden deneme davranışları da dikkate alınmalıdır.

İleride yapılacak araştırmalarda, oyun temelli piyano eğitiminin daha geniş çalışma gruplarıyla incelenmesi önerilebilir. Farklı yaş gruplarıyla, daha uzun süreli uygulamalarla ve farklı eğitim ortamlarında gerçekleştirilecek çalışmalar, bu araştırmada elde edilen sonuçların karşılaştırılmasına ve konuya ilişkin daha kapsamlı değerlendirmeler yapılmasına katkı sağlayabilir.

Bunun yanında, oyun temelli piyano eğitiminin farklı öğretim yöntemleriyle birlikte ele alındığı araştırmalar yapılabilir. Böylece oyun, hareket, görsel materyal, tekrar ve çocuk şarkıları gibi unsurların erken çocukluk dönemi piyano eğitimindeki etkileri daha ayrıntılı biçimde değerlendirilebilir. Bu tür çalışmalar, okul öncesi döneme yönelik piyano öğretim programlarının hazırlanmasına ve uygulanmasına katkı sunabilir.

Sonuç olarak, okul öncesi dönemde piyano eğitimi planlanırken oyunun yalnızca destekleyici bir etkinlik olarak değil, çocuğun gelişim özelliklerine uygun temel bir

öğrenme aracı olarak değerlendirilmesi önerilmektedir. Bu yaklaşım, çocukların müziksel kavramları daha somut biçimde deneyimlemelerine, piyano uygulamalarına daha istekli katılmalarına ve müzikle olumlu bir öğrenme ilişkisi kurmalarına katkı sağlayabilir.

KAYNAKLAR

Aydoğan, S. (2014). *Renklerle org öğretimi* (12. Baskı). Arkadaş Yayınları.

Demirel, Ö. (2005). *Eğitim sözlüğü*. PegemA Yayıncılık.

Dewey, J. (2014). *Deneyim ve eğitim* (S. Akıllı, Çev.). (4. Baskı). ODTÜ Geliştirme Vakfı Yayıncılık.

Ehrlin, A., & Gustavsson, H. (2015). The ımportance of music in preschool education. *Australian Journal of Teacher Education, 40* (7), 32-42.

Ertem, Ş. (2014). Piyano eğitiminde öğrenme süreci ve öğrenme stratejileri kullanmanın yeri ve önemi. *Sanat Eğitimi Dergisi, 2*(2), 1–26.

Gestel M. (1994). Learning to Observe in Order to Join the Musical Activities Better to the Total Development of the Young Child. *International Society For Music Education Early Childhood Commission Seminar*. Vital Connections: Young Children, Adults & Music July, University of Missouri-Columbia, USA.

Hüseynova Hasanova, L. ve Güneş, R. (2023). Okul öncesi çocukların müziğe olan yaklaşımının araştırılması ve oyunlar sonucunda müzik enstrümanı çalmasının hedeflenmesi. *17. Uluslararası Türk Kültürü, sanatı ve kültürel mirası koruma çevrimiçi sempozyumu bildiri kitabı*, (ss. 47–50). 27–28 Temmuz 2023, Aydın. ADÜ Yayıları.

Hüseynova, L. (2011a). Erken keman eğitimi: Azerbaycan ve Türkiye örneği. *3. Uluslararası Türkiye Eğitim Araştırmaları Kongresi, Tam Metin Bildirileri Kitabı* (ss. 642- 653) 04–07 Mayıs 2011, KKTC, Girne.

Hüseynova, L. (2011b). İlköğretim I. kademe öğrencilerinin, üniversite öğrenci oda orkestra eşliğinde, solo keman, piyano, flüt, bağlama gibi çalgıların yer aldığı müzikal bir etkinliğe hazırlanmaları. Coşkun, H. (Ed.), *Tokat örneğinde günlük ders planları ve eğitsel oyunlar*, içinde (ss. 139–149). Dağyeli Verlag Yayınevi.

Hüseynova, L. (2015). Keman çalmada temel davranışlar. *II. Uluslararası Güzel Sanatlar Bilimsel Araştırma Günleri*, (ss. 360–374). 8–10 Nisan 2015.

Koç Akran, S., & Kocaman, İ. (2018). Oyun tabanlı öğrenme-öğretme yaklaşımının okul öncesi öğrencilerinin öğrenme tercihlerine etkisi. *Gazi Eğitim Fakültesi Dergisi, 38*(2), 513–533.

Kurtuldu, M. K. (2012). Dikkat stratejilerine yönelik uyarıcı işaretlerin piyano eğitiminde kullanılabilirliği. *Ondokuz Mayıs Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi, 31*(2), 233–254.

McDonald, D. T. (1989). *Musical growth and development Birth through six*. Schirmer Books.

McMahon, O. (1994). Action research - getting ınvolved. *International Society For Music Education Early Childhood Commission Seminar: Vital Connections: Young Children, Adults & Music July*, (pp. 57-63). University of Missouri-Columbia, USA.

Metz, E. (1989). Movement as a musical response among preschool children. *Journal of Research in Music Education, 37* (1), 48-60.

Millî Eğitim Bakanlığı. (2024). *Okul öncesi eğitim programı (Türkiye Yüzyılı Maarif Modeli)*. [Çevrim-içi: https://tegm.meb.gov.tr/meb_iys_dosyalar/2024_09/20104013_2024programokuloncesionayli.pdf], Erişim Tarihi: 11.03.2026.

Nicolopoulou, A. (1993). Play, Cognitive development, and the social world: Piaget, vygotsky, and beyond. *Human Development, 36*(1), 1–23. https://doi.org/10.1159/000277285

Rainbow, E. (1981). A final report on a three-year ınvestigation of the rhythmic abilities of preschool aged children. *Bulletin of the Council for Research in Music Education*, 66/67, 69–73. http://www.jstor.org/stable/40317669

Senemoğlu, N. (2018). *Gelişim, öğrenme ve öğretim: Kuramdan uygulamaya*. Gazi Kitabevi.

Schneider, W., & Shiffrin, R. M. (1977). Controlled and automatic human information processing: I. Detection, search, and attention. *Psychological Review, 84*(1), 1-66.

T.C. Millî Eğitim Bakanlığı. (2013). *Psiko-motor gelişim. Mesleki Eğitim ve Öğretim Sisteminin Güçlendirilmesi Projesi (MEGEP).* [Çevrim-içi: http://ismek.ist/files/ismekOrg/file/2014_hbo_program_modulleri/Psiko_MotorGelisim.pdf], Erişim Tarihi: 23.03.2026.

Thomas-Lee, P. M. (2003). *Piano pedagogy for four- and five-year-olds: An analysis of selected piano methods for teaching preschool children.* [Doctoral Dissertation]. University of Georgia.

EKLER

EK A Etik Kurul Onay Belgesi

T.C.
KASTAMONU ÜNİVERSİTESİ REKTÖRLÜĞÜ
Sosyal ve Beşeri Bilimler Bilimsel Araştırmalar ve Yayın Etiği Kurulu

TOPLANTI SAYISI	KARAR SAYISI	TOPLANTI TARİHİ
3	5	9.04.2026

DAĞITIM YERLERİNE

Prof. Dr. Lale HUSEYNOVA'nın yardımcı araştırmacı, Rumeysa GÜNEŞ'in sorumlu araştırmacı olarak yapmayı planladıkları **"Okul Öncesi Dönemde Uygulanan Oyun Temelli Piyano Derslerinin Çocukların Müziksel Gelişimleri ve Derse Yönelik Tutumları Üzerindeki Etkisinin İncelenmesi"** isimli çalışması; ek'te yer alan şekliyle Kurulumuzca uygun bulunmuştur.

Bu bilgiler ışığında; onam formlarının gönüllülere imzalatılarak gerekli bilgilendirmelerin yapılması, veri toplama araçlarının (anket, ölçek, mülakat,...) uygulama izninin gerekli kurumlardan alınması, çalışmada kullanılacak olan veri toplama araçlarını geliştiren kişilerden müsaadelerinin alınmış olması, çalışmada ses/görüntü kaydı alınacaksa katılımcılardan gerekli izinlerin alınması, 6698 sayılı Kişisel Verilerin Korunması Kanunu kapsamında kişisel verilere dikkat edilerek katılımcılardan rızalarının alınması, **veri toplamaya etik kurul kararından sonra başlanması** ve etik davranış ilkelerine uyulması şartıyla söz konusu araştırmanın yapılmasına toplantıya katılan üyelerin oybirliği ile karar verilmiştir.

Prof. Dr. Yavuz UNAT Kurul Başkanı	Prof. Dr. Aytekin DEMİRCİOĞLU Başkan Yardımcısı	Prof. Dr. Kutay OKTAY Kurul Üyesi
Prof. Dr. Tolga ULUSOY Kurul Üyesi	Prof. Dr. Ergün RECEPOĞLU Kurul Üyesi	Prof. Dr. Mehmet Fatih KALIN Kurul Üyesi
Prof. Dr. Abdullah Çağrı BİBER Kurul Üyesi		

Ek: İlgili Çalışmanın Başvuru Evrakları

DAĞITIM LİSTESİ
Sosyal ve Beşeri Bilimler Bilimsel Araştırmalar ve Yayın Etiği Kuruluna
Sayın Prof. Dr. Lale HUSEYNOVA

Bu belge, güvenli elektronik imza ile imzalanmıştır.
Belge Doğrulama Kodu: AFD4TUU
Belge Takip Adresi: https://www.turkiye.gov.tr/kastamonu-universitesi-ebys

Adres: Kastamonu Üniversitesi Rektörlüğü, Kuzeykent Kampüsü, Merkez/Kastamonu
Telefon No: (0 366) 2801012
Faks No: (0 366) 2801139
e-Posta:
İnternet Adresi: www.kastamonu.edu.tr
Kep Adresi: kastamonuuniversitesi@hs01.kep.tr
Bilgi için : Serdar Durur
Raportör
Telefon No: (0 366) 2801144 - 1144

EK B Uzman Görüşü Onay Formu

T.C. KASTAMONU ÜNİVERSİTESİ

UZMAN GÖRÜŞÜ ONAY FORMU

Tez çalışması kapsamında geliştirilen oyun temelli piyano etkinliklerinin, görsel materyallerin ve yapılandırılmış gözlem formunun; araştırmanın amacına, hedef yaş grubunun gelişim özelliklerine, pedagojik ilkelere ve öğretim tasarımı süreçlerine uygunluğu uzman görüşüne sunulmuştur.

Söz konusu materyaller ve veri toplama araçları, yapılan incelemeler sonucunda araştırmanın bilimsel niteliğine uygun bulunarak onaylanmıştır.

Doç. Dr. Arif AKÇAY

Tarih: 21 / 06 / 2026

EK C Uygulamada Kullanılan Oyun Materyalleri ve Görseller

Nota–Renk Eşleştirme Oyununa Ait Görseller

Amaç ve hedef davranışlar:

Çocukların temel notaları portede ayırt etmelerini, notaları renk kodlarıyla ilişkilendirmelerini ve etkinliğe yönelik istekli katılım davranışlarını desteklemek amaçlanmıştır.

Uygulama düzeni:

Birebir öğretim (öğretmen–çocuk).

Süre:

5–7 dakika

Materyaller:

Çift taraflı nota kartları, renk kartları ve eşleştirme görselleri kullanılmıştır. Kartların ön yüzünde portede gösterilen nota örnekleri, arka yüzünde ise ilgili renklere yer verilmiştir.

Uygulama adımları:

Birinci oyun, öğrencilerin müzik notalarını renklerle ilişkilendirerek öğrenmelerini ve temel nota farkındalığı kazanmalarını sağlamak amacıyla geliştirilen çift taraflı kart yapısına dayanmaktadır. Bu doğrultuda hazırlanan kartların ön yüzünde portede gösterilen nota sembolleri, arka yüzünde ise ilgili notayı temsil eden renk kodları yer almaktadır. Uygulama sürecinde öğretmen kart destesini öğrenciye sunmakta, öğrenci ise rastgele seçtiği karttaki nota ya da renge göre ilgili eşleştirmeyi yapmaktadır. Kartın ön yüzünde nota görüldüğünde öğrenci buna karşılık gelen rengi, arka yüzünde renk görüldüğünde ise ilgili notayı bulmaya çalışmaktadır.

Ek C'nin Devamı

Doğru eşleştirmelerin ardından nota adı ve renk ilişkisi kısa tekrarlarla pekiştirilmekte, yanlış eşleştirmelerde ise ipucu verilerek öğrencinin yeniden denemesi sağlanmaktadır. Böylece nota–renk ilişkisi zihinsel olarak güçlendirilmekte, soyut müzik kavramları okul öncesi döneme uygun biçimde somutlaştırılmakta ve öğrencilerin notaları ayırt etme becerileri desteklenmektedir.

Değerlendirmede izlenen göstergeler:

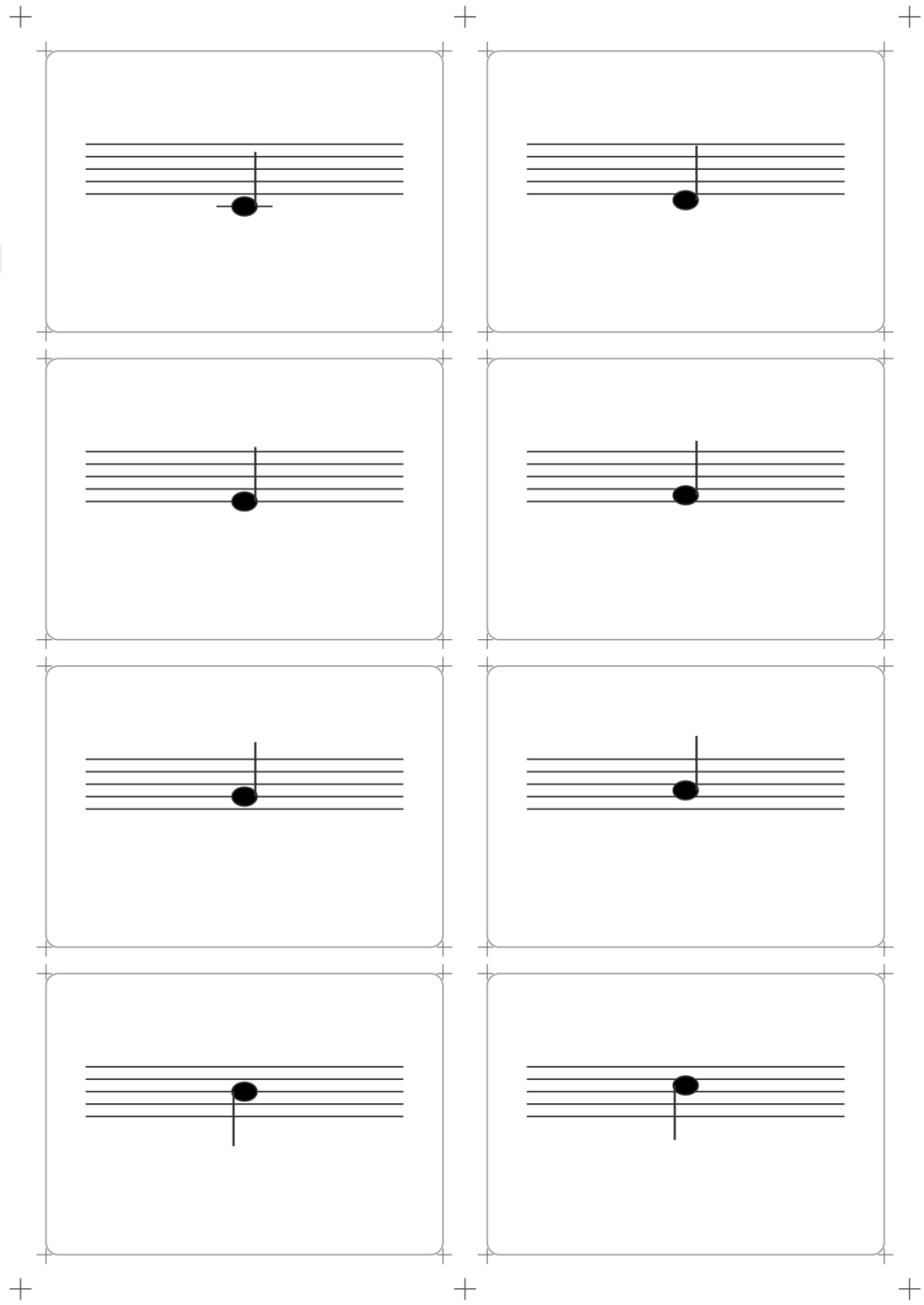
Derse/oyuna istekli başlama ve katılım, yönergeyi takip etme, dikkati sürdürme, notayı portede ayırt etme ve doğru eşleştirme yapma davranışları gözlenmiştir.

Ek C'nin Devamı

SÜRE DEĞERLERİ OYUNUNA AİT GÖRSELLER

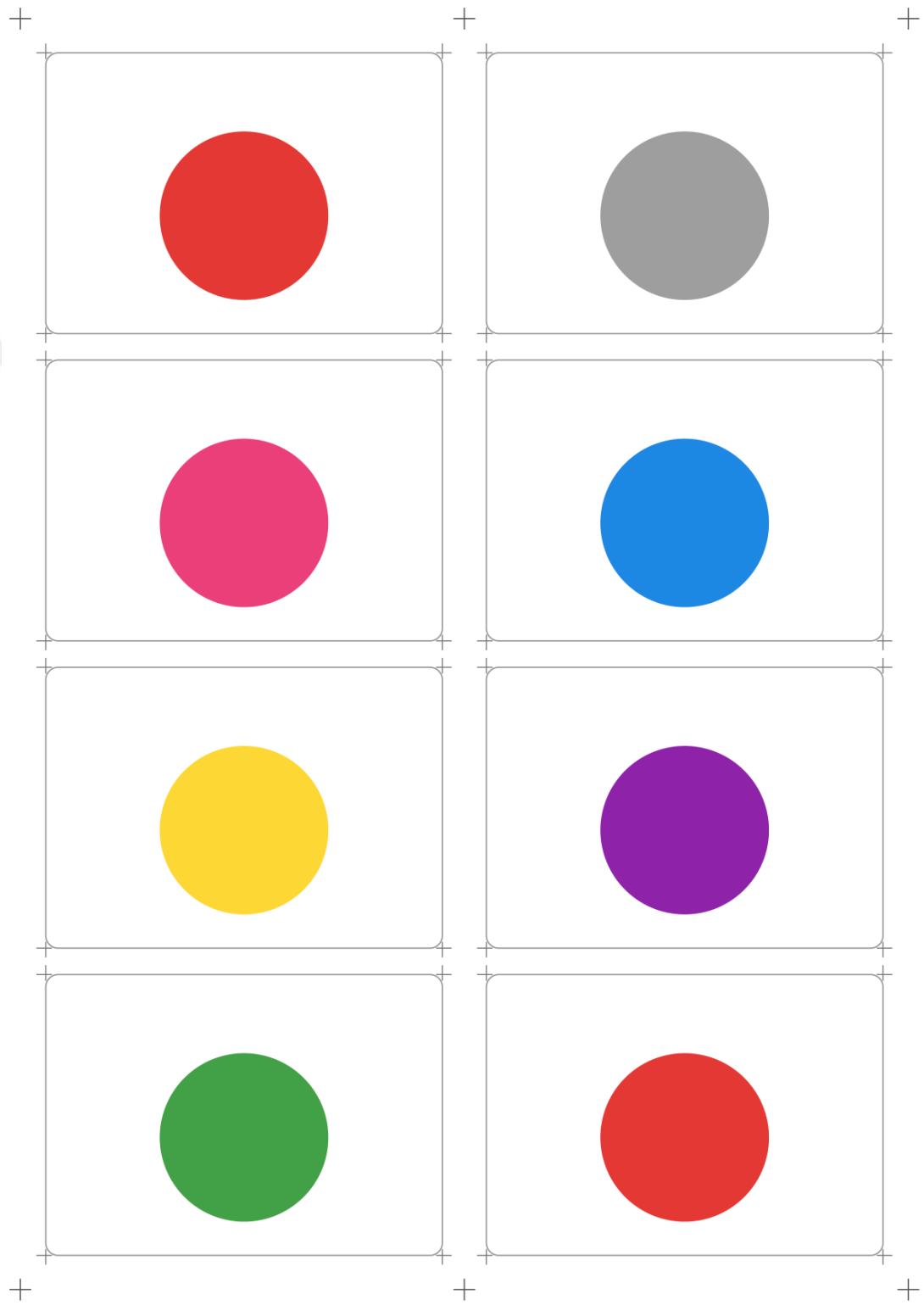
Materyal görselleri:

Nota kartları (ön yüz: portede nota örnekleri)



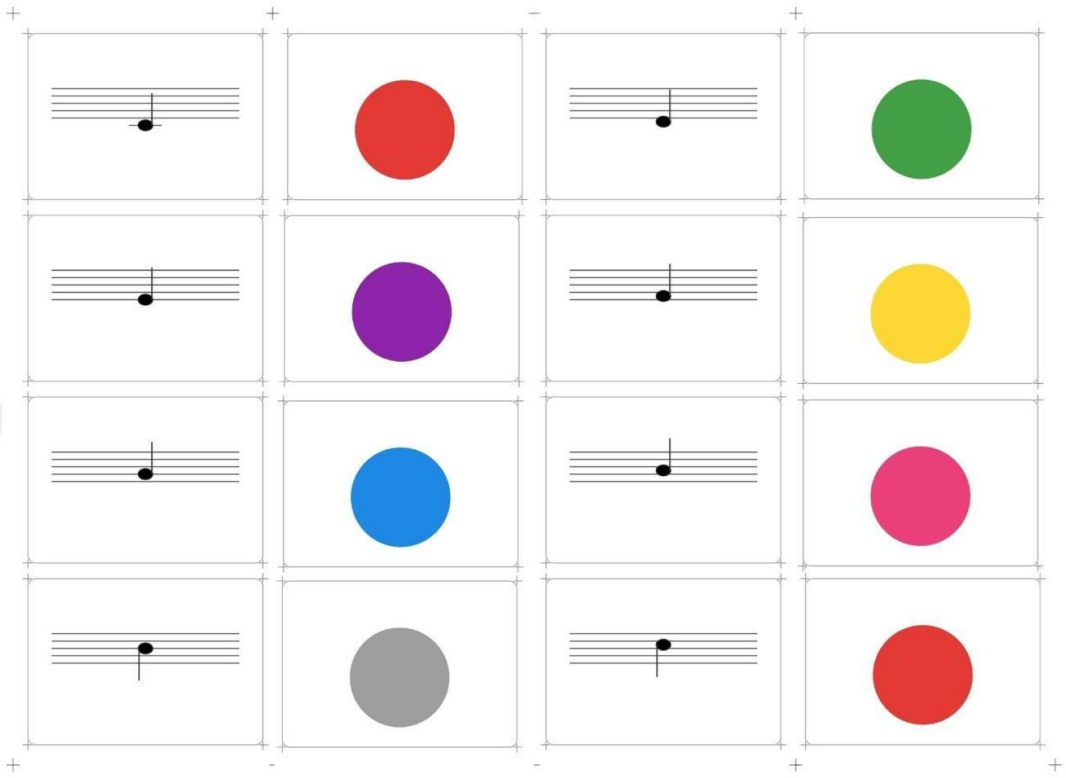
Ek C'nin Devamı

Renk kartları (eşleştirme için kullanılan renk görselleri)



Ek C’nin Devamı

Nota–renk eşleştirme ve materyallerinin toplu görünümü



Ek C'nin Devamı

NOTA–SÜRE–KLAVYE BÜTÜNLEŞTİRME OYUNUNA AİT GÖRSELLER VE NOTA ÖRNEKLERİ

Süre Değerleri Hareket Oyunu

Amaç ve hedef davranışlar:

Çocukların nota süre değerlerini bedensel hareketlerle somutlaştırmaları, ritmik akışı izlemeleri ve yönergeye uygun hareket üretmeleri amaçlanmıştır.

Uygulama düzeni:

Birebir öğretim (öğretmen–çocuk).

Süre:

10–20 dakika.

Materyaller:

Süre değeri kartları kullanılmıştır. Kartlarda 1 vuruş, 2 vuruş, 3 vuruş, 4 vuruş ve 1/2 vuruş değerlerine yer verilmiştir.

Oyun kuralları:

1 vuruş (dörtlük nota): 1 kere zıpla.

2 vuruş (ikilik nota): 2 kere zıpla.

3 vuruş (noktalı ikilik nota): 3 kere zıpla.

4 vuruş (birlik nota): 2 kere zıpla ve 2 kere el çırp.

1/2 vuruş (sekizlik nota): tek ayakla zıpla.

Ek C'nin Devamı

Uygulama adımları:

Öğretmen bir kart seçer ve kartı çocuğa gösterir. Çocuk kartta yer alan süre değerine göre ilgili hareketi gerçekleştirir. Öğretmen vuruşları çocukla birlikte sayar. Gerektiğinde tempo yavaşlatılarak doğru uygulama pekiştirilir; hata durumunda yeniden deneme desteklenir.

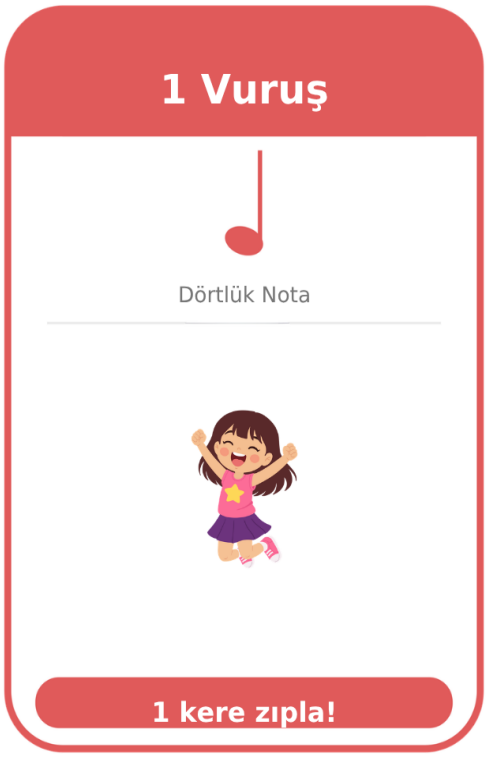
Değerlendirmede izlenen göstergeler:

Süre değerine uygun hareket seçimi, doğru sayma, ritmik akışı sürdürme, başlama–durma zamanlaması, etkinliği sürdürme ve yeniden deneme davranışları gözlenmiştir.

Materyal görselleri:

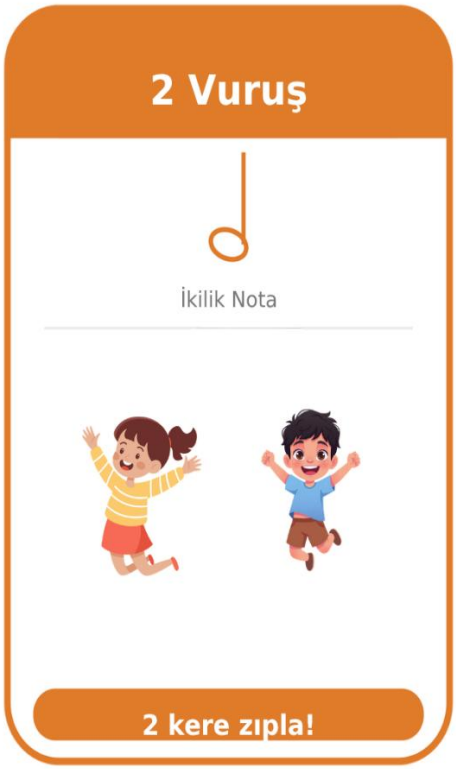
Süre değeri kartları

1 vuruş kartı (dörtlük nota)

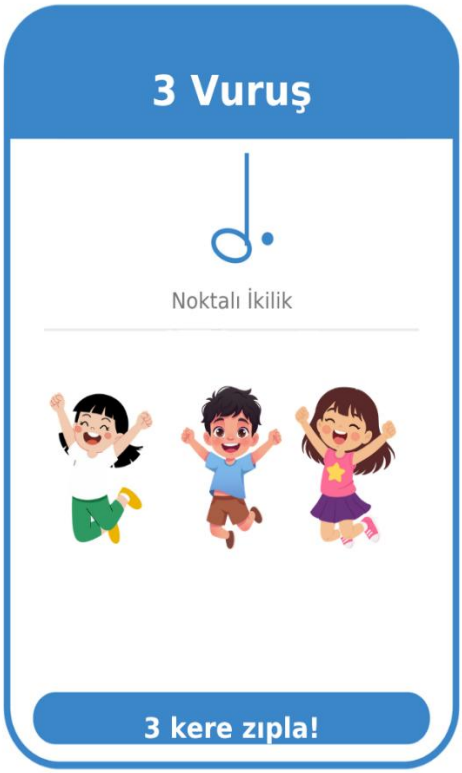


Ek C'nin Devamı

2 vuruş kartı (ikilik nota)

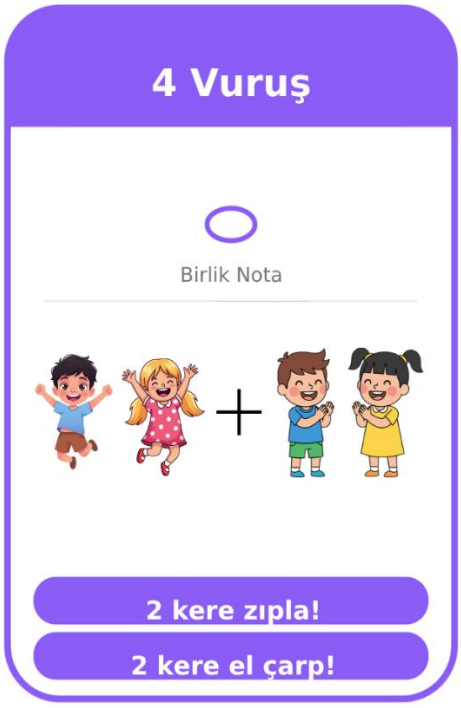


3 vuruş kartı (noktalı ikilik nota)

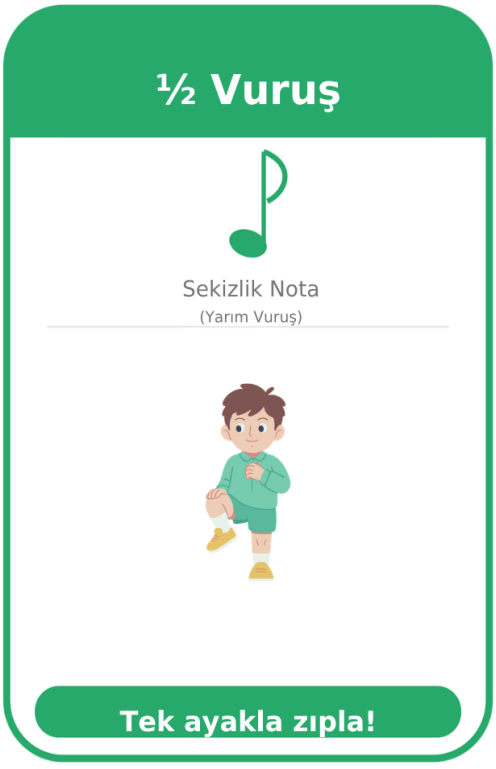


Ek C'nin Devamı

4 vuruş kartı (birlik nota)



1/2 vuruş kartı (sekizlik nota)



Ek C'nin Devamı

Süre değeri kartlarının toplu görünümü



Ek C'nin Devamı

Nota–Süre–Klavye Bütünleştirme Oyunu

Amaç ve hedef davranışlar:

Nota ve süre bilgisini bir arada kullanarak kısa melodileri çözümleme, ritmi koruyarak klavyede uygulamaya aktarma ve hata sonrası yeniden deneme davranışlarını desteklemek amaçlanmıştır.

Uygulama düzeni:

Birebir öğretim (öğretmen–çocuk).

Süre:

15–20 dakika (oturumun klavye bölümünde uygulanır).

Materyaller:

Çocukların gelişim düzeylerine uygun olarak araştırmacı tarafından hazırlanan kısa nota düzenlemeleri ile piyano/klavye kullanılmıştır. Bu kapsamda "Bak Postacı Geliyor", "Kırmızı Balık", "Mini Mini Bir Kuş", "Yağmur Yağıyor", "Yağ Satarım Bal Satarım" ve "Küçük Kurbağa" adlı altı bilinen çocuk şarkısının nota düzenlemeleri hazırlanmış ve uygulama sürecinde kullanılmıştır. Bu altı düzenleme, ayrı sayfalar halinde yer almaktadır.

Uygulama adımları:

Kartlar karışık şekilde sunulur ve çocuk bir kart seçer. Kart üzerindeki notalar ve vuruş değerleri öğretmen rehberliğinde çözümlenir. Ardından ritim, ikinci oyunda olduğu gibi hareketle ifade edilerek kurulmuştur. Son aşamada çocuk aynı ritim ve nota dizisini klavye üzerinde denemiş; hata durumunda yeniden deneme ve ipucu ile düzeltme desteklenmiştir.

Ek C'nin Devamı

Değerlendirmede izlenen göstergeler:

Nota–süre ilişkilendirme, klavyede doğru tuşa yönelme, ritmi koruyarak çalma, hata fark etme ve düzeltmeye yönelme, ince motor kontrol ve iki el koordinasyonuna yönelik denemeler gözlenmiştir.

Nota düzenlemelerine ilişkin görseller:

Bu oyunda kullanılan nota düzenlemeleri ayrıntılı olarak EK C'de sunulmuştur.

Üçüncü Oyunda Kullanılan Nota Düzenlemeleri

Bu ekte, üçüncü oyunda kullanılan ve çocukların gelişim düzeylerine uygun olarak araştırmacı tarafından hazırlanan nota düzenlemelerine yer verilmiştir. Bu kapsamda, "Bak Postacı Geliyor", "Kırmızı Balık", "Mini Mini Bir Kuş", "Yağmur Yağıyor", "Yağ Satarım Bal Satarım" ve "Küçük Kurbağa" adlı çocuk şarkılarının nota düzenlemeleri kullanılmıştır. Söz konusu düzenlemeler, çocukların nota ve süre bilgilerini birlikte kullanarak kısa melodileri çözümlemeleri ve bu bilgileri piyano üzerinde uygulamaları amacıyla hazırlanmıştır.

Bak Postacı Geliyor
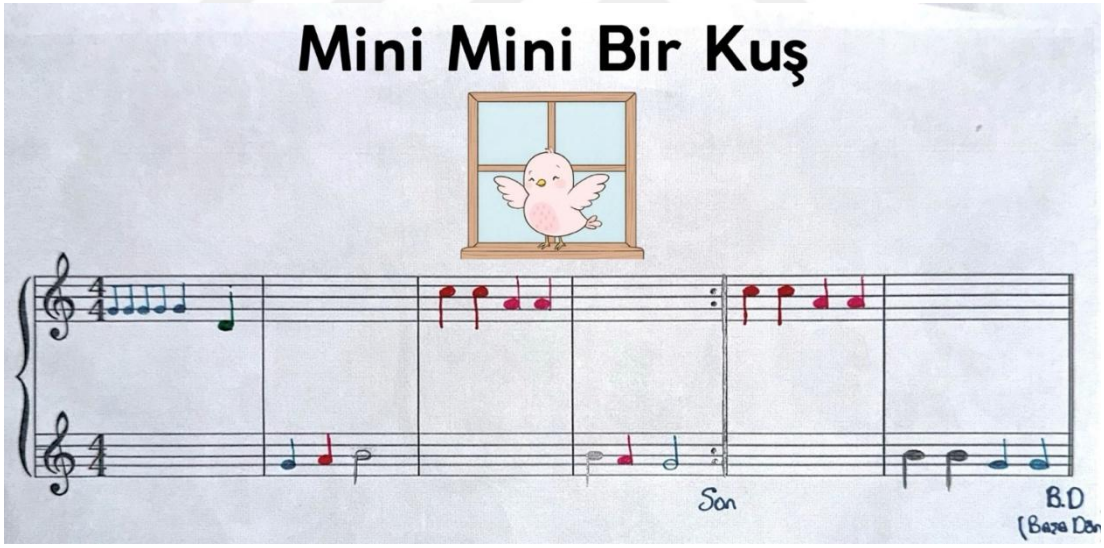


Ek C'nin Devamı

Kırmızı Balık



Mini Mini Bir Kuş



Ek C'nin Devamı

Yağmur Yağıyor



Yağ Satarım



Ek C'nin Devamı

Küçük Kurbağa

