

LKÖ RETİM KADEME 7. SINIF MÜZİK DERSİ ÖĞRETİMİNDE KULLANILMAK ÜZERE GELİTİRİLEN “MÜZİK YOLU MASA OYUNU”NUN UZMAN GÖRÜMLERİ AÇISINDAN DEĞERLENDİRİLMESİ¹

Doç. Dr. Nilgün SAZAK²

ÖZET

Bu çalışmada, İlköğretim İkinci Kademe 7. Sınıf Müzik Dersi Programında yer alan “Dinleme Söyleme-Çalma”, “Müziksel Algı ve Bilgilenme” ve “Müzik Kültürü” Öğrenme Alanlarının öğretimine katkı sağlamak amacıyla hem öğretmen tarafından sınıf ortamında, hem de öğrenciler tarafından bireysel olarak kullanılabilen bir “Masa Oyunu”nun hazırlanması amaçlarını içermektedir. Araştırmacı tarafından geliştirilen materyalin kullanılabilirliğini ölçmek amacıyla, müzik öğretmenlerine (n:19), Müzik ABD öğretim elemanlarına (n:4) ve Eğitim Fakülteleri öğretim teknolojisi alan uzmanlarına (n:2), yarı yapılandırılmış görüşme tekniğinde sorular sorulmuştur. Elde edilen bulgular ışığında; Müzik öğretmenleri ve Müzik ABD öğretim elemanları geliştirilen materyalin sınıf ortamında kullanılabildiğini, öğrenme alanlarına ve öğretim programına uygun olduğunu konularında, Öğretim Teknolojisi uzmanlarına ise; geliştirilen materyalin teknik özelliklerinin uygun olduğunu, kullanılabildiğini ve öğretim tasarımı ilkeleri doğrultusunda yapılandırmacı öğrenme yaklaşımına uygun olduğunu konularında görüş bildirmişlerdir.

Müzik dersine yönelik “Müzik Yolu Masa Oyunu” tasarımı ile, derslerde öğretim özelliklerine sahip, hedefler ve içerik bakımından öğretim programına uygun olduğunu, aynı zamanda kullanılabildiğini belirlenen, görsel tasarım ilkelerinin biçimsel özellikleri açısından da değerlendirilmesi yapılan farklı bir öğretim materyali oluşturulmuştur.

Anahtar Kelimeler: Müzik Dersine Uygun Materyal Tasarımı, Müzik Dersi Öğretim Materyali, Müzik Yolu Masa oyunu

¹ Bu çalışmada, 25-27 Nisan 2012 tarihleri arasında Niğde’de düzenlenen 10. Ulusal Müzik Eğitimi Sempozyumu’nda sözlü bildiri olarak sunulmuştur.

² Kocaeli Üniversitesi Eğitim Fakültesi GSEB Öğretim Üyesi

EVALUATION OF "MUSIC ROAD BOARD GAME" FOR USE IN TEACHING OF MUSIC STUDES IN 7th CLASS AT SECONDARY SCHOOL BY EXPERT VIEWS

ABSTRACT

This study contains preparation step of the 'Board Game' and it can be used by both teachers and students individually in order to contribute to teaching "Listening Singing -Play", "Musical Perception and Exposition" and "Musical Culture" learning areas.

To measure the availability of material developed by the researcher was asked questions to the music teachers (n=19), music instructors (n=4) and instructional technology experts of Education Faculty (n=2) with semi-structured interview technique. In the light of the findings music teachers and music instructors reported views about the issues of approrance and usefulness the teaching program and areas, then the Instructional Technology experts reported view about compliance with technical specification and constructivist learning approach.

To aimed making up different teaching material which have educational features, determined the teaching program about objectives and content also usefulness of the visual design principles in terms of the formal characteristics with the design of "Music Road Board Game" for the music lessons.

Key words : Appropriate Material Design for Music Lesson , Music Teaching Material ,Music Road Board Game

Giri

"Hollandalı tarihçi Johan Huizinga "Homo Ludens" adlı temel eserinde yeryüzünde insana ait her şeyin ba langıcının oyun oldu unu göstermektedir" (Sözeri, 2004, s.1'den akt. Baysal, Küçükmen, 2004:161).

Onur ve Güney (2004:5,7) oyunla ilgili kuramların on dokuzuncu yüzyılın sonu ile yirminci yüzyılın ba nda geli ti ini söyleyerek, Friedrich Froebel, Maria Montessori ve Jean Piaget'nin oyun ile ilgili görü lerine yer vermişlerdir. Friedrich Froebel'in oyunun e itsel de erine ili kin kuramından bahsederek, Maria Montessori'nin de Froebel gibi çocu un yeti kinin denetiminde kendi giri imiyle oyun oynamasını destekledi ini vurgulamıştır. Jean Piaget, bili sel geli im kuramında, 'oyunun temel i levlerinin tekrarlama yoluyla mevcut becerileri geli tirmek ve çocu a bir egemenlik duygusu kazandırmaktır' demiştir. Ba ka bir deyi le, Piaget çocu un geli iminin oyunda görülebilece ini ortaya koymuştur.

"John Dewey (1902)'de oyunun sosyal ö renmeyi sağladı nı, çocukları sosyal ve demokratik hayata hazırladı nı ifade etmiştir. Yine oyun yoluyla çocuklar; ke fetmeyi, ara tırmayı, yaratıcılı ı ve problem çözmeyi ö renerek, ya ama dair kazanımlar elde ederler" (Aydın, 2010:10)

"Oyun, insanların beden ve kafa yeteneklerini geli tirme amacını güden; hesap, dikkat, rastlantı ve beceriye dayanan, ço u kez oyalanmak için oynanan aynı zamanda da tat veren bir tür yarı madır". (Seyrek ve Sun, 1997).

"Oyun kavramı içerisinde geni bir yer tutan çocuk oyunları insanlı ın dünyaya geli inden itibaren ba lamı , sosyal ve teknik geli melere göre kendini yenileyerek günümüze kadar gelmiştir (Özhan, 1997:4).

2006 yılında yayınlanan İko retim Programında oyun bir ö renme yöntemi olarak kullanılmaktadır. "oyunlar, ö renilen konuyu ilgi çekici hale getirmek, ö rencileri etkin kılmak, rahat bir ortamda zevk alarak ö renmelerini sağlamak amacıyla kullanılan bir yöntemdir. Bu yöntem uygulanırken unlara dikkat edilmelidir:

1.oyunun amacı olmalı ve oyunun sonunda amaca ula lıp ula lmadı ı de erlendirilmelidir.

2. ö retmen oyunu sürekli kontrol etmelidir.

3. oyunlar basit ve ö rencilerin ilgisini çekecek özellikte olmalıdır.

4. ö rencilerin düzey ve yeteneklerine uygun olmalıdır.

5. oyun, sınıftaki tüm ö rencilerin katılmasına olanak vermelidir.

6. her oyuna bir ders saatinin 5-10 dakikası ayrılmalıdır.

7. oyunlara dersin ortasında ya da sonunda yer verilmelidir.” (İkö retim Programı, 2006:140)

Ö retim materyali olarak kullanılan oyunlar e itsel oyun adını almaktadır. Bu tür oyunların e itsel nitelik ta ınması için ö retim tasarımı prensipleri ve materyal tasarım ilkeleri dikkate alınarak tasarlanmalı ve geli tirilmelidir.

Kaya (2006:28) e itim programlarında yer alan dersler ve konular için de i ik ö retim materyallerine gereksinim oldu unu ve bu materyallerin ö renmede kalıcı izler olu turmak bakımından önemli oldu unu vurgulamı tır. Bir ö renme etkinli i ne kadar çok duyu organına hitap ederse o kadar kalıcıdır.

“Ö renilenlerin %83’ü görme, %11’i i itme, %3,5’i koklama, %1,5’i dokunma ve %1’i tatma ya antıları yoluyla ö renilmektedir” (Kaya, 2006:28).

“Bir ara tırmanın sonuçlarına göre de, zaman faktörü sabit tutuldu unda insanlar; okuduklarının %10’unu, i ittiklerinin %20’sini, gördüklerinin %30’unu, görüp i ittiklerinin %50’sini, söylediklerinin %70’ini, yapıp söylediklerinin de %90’ını hatırlamaktadırlar” (Çilenti’den akt. Kaya, 2006:28).

Günay ve Özdemir (2003:111-119) ö retim materyali üretmedeki a amaları; planlama, tasarlama, üretme, uygulama, geli tirme ve saklama olarak belirtmi tir. Ö retim materyallerinin hazırlama ilkelerini ise; ö renciye görelilik, amaçlarla ba da ıklık, dayanıklılık, güzellik, geçerlik, kullanı lılık, ilgi çekicilik ve etkinli e yönlendiricilik olarak sıralamı tır.

“Müzik e itimcisi, bazı materyalleri bir örnek olarak geli tirip ö retim sürecinde uygulamaya koyabilir. Bu do ru ve düzgün örnekler ö rencilerin materyal anlayı larının geli mesinde yardımcı olabilir” (Günay ve Özdemir, 2003:122).

Sefero lu (2010:27) bir ö retim materyalini tasarlama, seçme ve kullanma konusunda; ö retim programıyla uyumlulu u, içerd i mesajların do rulu u, dilin anla ılırlı ı, teknik özelliklerinin yeterli i, ö renciyi güdüleyici ve katılımına uygunlu u gibi ölçütler göz önünde bulundurulmalıdır.

Günay ve Özdemir (2003:192) Müzik ö retim materyallerini örneklendirirken im ek kartlarından bahsetmi tir. Yabancı dil ö retiminde kullanılan (flash cards) örnekleri gibi, müzik ö retiminde de; nota biçimleri, hız terimleri, gürlük simgeleri, ritm kalıpları, sesletim ve peki tirme a amalarında kullanılır. Adı geçen kartların; ö renmeyi denetleyici ve peki tirici, dikkat ve ilgiyi diri tutucu, sınıfı ne elendirici, zamandan yararlanmayı sa layıcı özellikleri bulunmaktadır.

Konuyla İlgili Ara tırmalar

İk ö retim Müzik dersi ö retimine yönelik yapılan ara tırmalar incelendi inde, Koçak (2008:101) tarafından geli tirilen "Notetris" adlı elektronik nota ö retim materyaline ula ılmış tir. Bu çalı ma okulöncesi ve ilkö retim düzeyindeki ö rencilere fa ve sol anahtarında nota bilgisi vermek için geli tirilmi ve her ya tan çocukların ilgisini çekt i söylenmi tir.

Schow tarafından 30 Kasım 1976'da Amerika Birle ik Devletleri'nde Patenti alınan "Musical Composition Board Game" incelendi inde, iki ya da daha fazla oyuncunun oynayabildi i bir oyun tahtası bulunmaktadır. Bu oyun tahtasının üzerinde farklı ölçü de erlerinde nota grupları ve müzik sembolleri vardır. Her oyuncu zar atarak oyuna ba lar ve dört müzik ölçüsü tamamlayan oyuncu bestesinin güzelli ine göre oyun parası kazanır. Patenti alınan bu masa oyunu, oyuncuların kendi ans ve becerilerine ba lı olarak müzik bestelemeleri ve oyun paraları kazanmasıyla ilgilidir. Burada temel amaç hem e itici hem e lenceli hem de oyuncuların yaratıcılıklarını müzi e kar ı olumlu tutumlarını geli tirici müziksel beste oyunu sa lamaktır. Di er amacı ans ve beceriyi de içerd i için hem gençlerde hem yeti kinlerde çe itli müziksel becerilerin geni olarak kullanılmasını sa lamaktır.

Sazak'ın (2012) "Müzikli Bulmaca ve Oyunlar" adlı kitabında yer alan "Notapoli" etkinli i sadece nota ve tartım ö retimini içermektedir. Bu oyunda ödül ve ceza sistemi mevcut olup, ödül parası uygulamasına gidilmi tir.

Bu çalı ma, İkö retim 7. Sınıf Müzik Dersi Programında yer alan "Dinleme Söyleme-Çalma", "Müziksel Algı ve Bilgilenme" ve "Müzik Kültürü" Ö renme Alanlarının ö retimine katkı sa lamak amacıyla hem ö retmenler tarafından sınıf ortamında, hem de ö renciler tarafından bireysel olarak kullanılabilcek "Masa Oyunu" nun tasarım ve hazırlanma a amasını içermektedir.

Ara tırmanın Amacı

Müzik dersine yönelik “Müzik Yolu Masa Oyunu” tasarımı ile, derslerde ö retimsel özelliklere sahip, hedefler ve içerik ba lamında ö retim programına uygunlu u, aynı zamanda kullanı lılı ı belirlenen, görsel tasarım ilkelerinin biçimsel özellikleri açısından da de erlendirilmesi yapılan farklı bir ö retim materyali olu turmak amaçlanmı tır.

ARA TIRMANIN ÖNEM

Müzik dersine yönelik “Müzik Yolu Masa Oyunu” tasarımı ile, lkö retim 7. Sınıf ö rencilerinin ergenlik sürecinde bulundu u ve özellikle erkek ö rencilerin ses de i imi döneminde derslerde ö retilen arkıları söylemede zorlandıkları mutasyon döneminde, ö rencilerin seslerine zarar vermeden, müzik dersini sevmesini sa layacak bir ö retim materyali olması açısından önemli görölmektedir.

Bu çalı ma, müzik derslerinin yürütülmesinde farklı bir bakı açısı kazandıracı ından önemli görölmektedir.

Problem Cümlesi

lkö retim ikinci kademe 7. Sınıf müzik dersi ö retiminde kullanılmak üzere geli tirilen “Müzik Yolu Masa Oyunu” uzmanlar tarafından nasıl de erlendirilmektedir.

Alt Problemler

lkö retim ikinci kademe 7. Sınıf müzik dersi ö retiminde kullanılmak üzere geli tirilen “Müzik Yolu Masa Oyunu” müzik ö retmenleri tarafından nasıl de erlendirilmektedir.

lkö retim ikinci kademe 7. Sınıf müzik dersi ö retiminde kullanılmak üzere geli tirilen “Müzik Yolu Masa Oyunu” E itim Fakülteleri GSEB Müzik Ö retmenli i ABD’de görev yapan müzik e itimi uzmanları tarafından nasıl de erlendirilmektedir.

lkö retim ikinci kademe 7. Sınıf müzik dersi ö retiminde kullanılmak üzere geli tirilen “Müzik Yolu Masa Oyunu” E itim Fakülteleri Bilgisayar ve Ö retim Teknolojileri Bölümü’nde görev yapan ö retim teknolojisi uzmanları tarafından nasıl de erlendirilmektedir.

YÖNTEM

Ara tırma Modeli

Ara tırmacı tarafından hazırlanan ö retim materyalinin geli tirilmesi ve de erlendirilmesi amacını güden bu çalı ma, ö retmenlerin ve uzmanların görüşlerine dayandırılarak yapılmı tır.

Çalı mada materyalin hazırlı ı a amasında ö retmenlerin materyalle ilgili ihtiyaçlarını ve ön izlenimlerini belirlemek amacıyla yapılandırılmamı görüşler yapılmı tır. Materyalin de erlendirilmesi amacıyla ise ö retmenler, müzik e itimi uzmanları ve ö retim teknolojisi uzmanlarının materyalin kullanıl ılılık, ö retim programına uygunluk ve teknik özelliklerini de erlendirmeleri amacıyla açık uçlu sorulardan olu an yarı yapılandırılmı görüşme formları kullanılmı tır. Ara tırmada elde edilen tüm veriler, nitel ara tırmalar için kullanılan içerik analizi yöntemi ile çözümlenmi tır.

Çalı ma Grubu

Ara tırmanın evrenini, Kocaeli li zmit İçe Merkezinde bulunan İkö retim Okulu Müzik ö retmenleri ve E itim Fakültelerinin alan uzmanları olu turmaktadır.

Örneklem grubunu; Kocaeli li zmit İçe Merkezinde bulunan 17 İkö retim Okulu'nda bulunan 19 müzik ö retmeni ile Kocaeli Üniversitesi'nde görev yapan 2 ö retim teknolojisi uzmanı ve farklı üniversitelerde görev yapan 4 müzik e itimi uzmanı olu turmaktadır.

Masa Oyunu ve Özellikleri

Oyunun adı "Müzik Yolu" olarak belirlenmi tır. Bu oyun, oyun yöneticisi olan "maestro" nun liderli inde, bir oyun kartonu etrafında 4 oyuncu ile oynanan e itsel bir oyundur. Müzik Yolu Masa Oyununun araç gereç listesinde 28 çalgı kartı, 30 bilgi kartı, 30 ödül kartı ve 28 ans kartı yer almaktadır. ans kartları haricindeki di er kart grupları yukarıda belirtilen 3 ö renme alanını içeren bilgiler ve görsellerle donatılmı tır. Oyun 4 piyon ve 2 zar ile oynanmaktadır.

Oyun u ekilde oynanır.

Oyuncu ve oyunu yönetecek olan 1 Maestro seçilir.

Maestro oyunun ba langıcında her oyuncuya 2 ödül kartı verir.

Oyuncular ba langıç noktasından (en yüksek zarı atan ilk oyuncudur) oyuna ba lar. Oyun saat yönünde devam eder.

Ba langıç noktasından her geçi te Maestro'dan bir ödül kartı alınır.

Çalgılardan birine gelen oyuncu, o kartı almak istiyorsa, maestro'nun bilgi sorusuna cevap vermek zorundadır. Do ru cevap verirse çalgı kartını alır. Yanlı cevapta bir ceza uygulanmaz.

Solfej ve Tartım bölümüne gelen oyuncu maestro'nun istedi i kalıbı söyler.

Do ru söylerse ödül kartı ile ödüllendirilir. Yanlı söylemede ceza uygulanmaz.

Oyun içinde “ ans kartı seç” bölümüne gelindi inde, kartta yazılanlar uygulanır.

Oyun sonunda en fazla çalgı ve ödül kartına sahip olan oyuncu oyunu kazanır.

Müzik Yolu Masa Oyunu lkö retim 7. Sınıf Müzik Dersi Programında yer alan “Dinleme Söyleme-Çalma”, “Müziksel Algı ve Bilgilenme” ve “Müzik Kültürü” Ö renme Alanlarının ö retiminde kullanılmak üzere tasarlanmı tır. Dinleme Söyleme-Çalma ö renme alanı (8 kazanımdan 4 tanesi) oyun kartonunda yer alan “solfej ve bona” kartlarında, Müziksel Algı ve Bilgilenme ö renme alanı (4 kazanımdan 4 tanesi) “bilgi ve çalgı” kartlarında, Müzik Kültürü ö renme alanı (6 kazanımdan 4 tanesi) ise “ödül” kartlarında yer bulmu tur.

Verilerin Toplama Araçları

Ara tırmanın veri toplama a amasında, tasarlanan “Müzik Yolu Masa Oyunu”nun kullanı lılık, ö retim programına uygunluk ve teknik özelliklerinin de erlendirilmesi amacıyla lkö retim Okulları müzik ö retmenleri, E itim Fakültelerinin müzik e itimi uzmanları ile ö retim teknolojisi uzmanlarına yarı yapılandırılmı görü me tekni inde sorular sorulmu tur. Müzik ö retmenlerine; geli tirilen materyalin sınıf ortamında kullanı lılı ı, ö renme alanlarına ve ö retim programına uygunlu u konularında, Müzik E itimi uzmanları ile Ö retim Teknolojisi uzmanlarına ise; geli tirilen materyalin teknik özelliklerinin uygunlu u, kullanı lılı ı ve ö retim tasarımı ilkeleri do rultusunda yapılandırılmı ö renme yakla ımına uygunlu u konularında sorular yöneltimi tir. Görü me sorularından elde edilen verilere göre “Müzik Yolu Masa Oyunu” son eklini almı tır.

Verilerin Çözümlemesi

Ara tırmada geçerlilik/güvenilirli inin sa lanması ve veri analizinin gerçekle tirilmesinde nitel ara tırmalarda geçerli kurallara ba lı kalınmı tır. Nitel ara tırmalarda geçerlilik ara tırmacının ara tırdı ı olguyu, oldu u haliyle ve olabildi ince yansız gözlemesidir (Yıldırım ve im ek, 2008, s.255). Ara tırmının geçerlili inin sa lanması amacıyla katılımcılarla yapılan tüm görü meler do rudan alıntılarla sunulmu ve bunlardan yola çıkarak ara tırmının sonuçları açıklanmı tır.

BULGULAR VE YORUM

1. Birinci Alt Probleme li kin Bulgular

İkö retim ikinci kademe 7. Sınıf müzik dersi ö retiminde kullanılmak üzere geli tirilen "Müzik Yolu Masa Oyunu"nun müzik ö retmenleri tarafından nasıl de erlendirildi ini ö renmek için 10 sorudan olu an yarı yapılandırılmı görü me soruları sorulmu tur. 19 müzik ö retmeninden elde edilen bulgular a a ıda sırayla gösterilmı tır.

Müzik ö retmenleri Müzik Yolu Masa Oyununun;

kuralların %47,4 oranında "çok" anla ıldı ı,

sınıfta kullanılmak için %52,6 oranında "çok" uygun oldu unu,

bir ders saati içinde %42,1 oranında "orta" derecede oynanabilece ini ve bu durumun sınıflarda yapılacak uygulamalardan sonra netlik kazanaca ını,

%68,4 oranında ö renmeyi "tamamen" somutla tırıcı bir özellik ta ıdı ını,

%73,7 oranında ö renmeyi "tamamen" kolayla tırıcı bir özellik ta ıdı ını,

oynanması sırasında sınıf hakimiyeti kurmakta , %47,4 oranında "kısmen" endi e ettiklerini,

%52,6 oranında ö rencilerin "çok" ilgisini çekecek düzeyde oldu unu,

%47,4 oranında e it derecede "Dinleme Söyleme-Çalma", "Müziksel Algı ve Bilgilenme" ve "Müzik Kültürü" Ö renme Alanlarını "çok" ve "tamamen" içerdi ini, de erlendirme aracı olarak %36,8 oranında "tamamen" kullanabileceklerini söylemi lerdir.

Tablo 1**Ö retmenlerin Oyun Hakkındaki Görüşlerini İçeren Tablo**

7	Müzikte ö renciye kazandırılması gereken teorik bilgilerin oyun ile birlikte verilmesi çok iyi düşünülerek tasarlandı mı gösteriyor. Uygulama alanında ne gibi sıkıntılarla karşılaşılır konusunda tedirginim. Elinize sağlık
8	Bu oyun ilkö retim okullarında uygulanabilirse müzik dersini daha ilgi çekici hale getirebilir. Dersler daha eğlenceli geçeceklerinden ö rencinin derse bakış açısı değişecektir. Ö retmen ve ö rencinin derse bakış açısını değiştirecektir.
9	Mutlaka böyle bir çalışmanın yapılmasından yanayım. Oyunla ilgili ö rencilerin hazır bulunuşluk düzeyleri ve ilgi çekme anlamında çekincelerim var.
10	Oyunu çok farklı ve kapsamlı buldum. Ö rettiğimiz bilgilerin hepsini kapsıyor. Sadece bir öneri olarak oyuna bir amaç (orkestra oluşturma, çalgı gruplarını toplama) koyarak oynatarsak ö renciler için daha ilgi çekici olabilir.
11	İlkö retim temel teorik bilgilerinin tamamına yakını içerdiği için ö renciler açısından gayet yararlı bir oyun. Bilgiler oyunla pekiştirileceği için derste kullanılması gayet yararlı olur. Bu oyun sınıf içerisinde gruplara ayrılarak değerlendirilerek, sınıfça oynanması taraftarıyım. Sınıf kontrolünün kolay olması açısından oyunun tahtaya asılarak ya da tahtaya yansıtılarak oynanması daha iyi olur kanısındayım.
12	Müzik dersi ö retimi için çok olumlu olduğunu düşünüyorum.
14	Sınıf içinde uygulayacağımı düşünüyorum. Kalabalık sınıflarda sorunu azaltmak için oyunu perdeye yansıtılarak, ya da tahtaya asılarak çözülebileceğini düşünüyorum. Oyun eğler basılırsa daha kolay ulaşılır, ö retmenin kendinin bu oyunu hazırlayabileceğini düşünüyorum.
15	-Oyun sınıfta birden fazla grupta aynı anda oynanırsa sınıf hakimiyeti konusunda sorun yaşanabilir. 2-3 grup aynı anda karga gâli bir ortama neden olabilir. Sınıfın tamamını içine alacak şekilde tek oyun oynanırsa son derece başarılı olabilir. -Oyundaki tartımlardan oluşan kartlar bir çerçeve içine çıkarılıp değişik bir tartım kartı yerleştirilecek şekilde olursa hep aynı tartım kartının okunması/çalınması gerekmez. Çünkü bir süre sonra ezberlenirse güvenilirliğini kaybedebilir.
16	-Oyun ilkö retim I. Kademe 1. 2. 3. sınıf ö rencilerinin seviyesine uygun hale getirilebilir. Özellikle bu sınıflarda müzik derslerine branş ö retmeni girmediği için, 4. sınıf müzik dersine hazırlıklı gelmeleri sağlanır.

	<p>-Ö rencilerin de erlendirilmeleri a amasında keyif almalarını sa lar.</p> <p>-Bu oyun sayesinde de erlendirilmek, ö rencinin e lenmesinin yanında, stres altında not almasını da engeller.</p> <p>-Temel müzik bilgilerinin ezberlenmesini de il ö renilmesini sa layacak.</p> <p>-Oyun 7. sınıfların sanı sıra 8. sınıflar için de uygundur.</p>
17	Oyun güzel e lenceli ve ö retici. E itimde destekleyici olabilir. Ancak sınıfta uygulanabilirli inde problem ya anabilir. Ama Kulüp derslerinde kullanılabilir.
18	E itici bir oyun fakat her okulda uygulanabilece ini dü ünmüyorum.
19	Sınıfta oynamaya elveri li bir oyun. Sadece de erlendirme aracı olarak kullanılmasını çok benimsemedim. Çünkü oynayan ilk iki gruptan sonra, yanıtların bellekte tutulması gerçekte ebilir. Bu da yanıltıcı olabilir.

Tablo 1’de görüldü ü gibi 7 ö retmen bu soruyu cevapsız bırakmı tır. 12 ö retmen oyunu e lenceli ve ö retici bulduklarını söylemi lerdir. 3 ö retmen sınıf hakimiyeti ve ö rencilerin hazırbulunu lu u ile ilgili sorun ya anacağını dü ündüklerini söylemi lerdir. Katkı olarak bazı ö retmenler oyunu kulüp derslerinde de kullanılabilece ini daha farklı ya gruplarına da uygun hale getirilmesi gerekti ini ve oyun oynanı nda çalgı grubu ve orkestra olu turma gibi amaçların ö renciyi daha fazla güdüleyece ini belirtmi leridir.

2. İkinci ve Üçüncü Alt Probleme li kin Bulgular

İkinci kademe 7. Sınıf müzik dersi ö retiminde kullanılmak üzere geli tirilen "Müzik Yolu Masa Oyunu"nun E itim Fakülteleri GSEB Müzik Ö retmenleri ABD Ö retim Elemanları ve Bilgisayar ve Ö retim Teknolojileri Bölümü Ö retim Elemanları tarafından nasıl de erlendirildi ini ö renmek için 13 sorudan olu an görü me soruları sorulmu tur.

Tablo 2

E itisel Oyunun 7. Sınıf Müzik Dersinin Kazanımlarına ve içeri ine Uygunlu u Hakkındaki Görü leri çeren Tablo

	Hazırlanan e itisel oyunun 7. Sınıf Müzik dersinin kazanımlarına ve içeri ine uygunlu u açısından görüş leriniz nelerdir?
1	Hazırlanmış olan e itisel oyun kazanımlara ve içeri e uygundur
2	7. Sınıf Ö retmen Kılavuz Kitabında yer alan etkinliklerin konuların ö retimi için, ö rencilerin derse ilgilerinin çekilmesi ve bu ilginin dersin sonuna kadar canlı tutulabilmesi için yeterli olmadığı nı, ayrıca ilgili sınıfa yönelik ö renme alanı-kazanım-etkinlik örtü medi inin sa lanmadığı nı dü ünüyorum. Dolayısıyla hazırlanan e itisel oyun söz konusu eksiklikleri giderici, tamamlayıcı ve ö retmenlere nitelikli bir yol göstericidir ve 7. Sınıf müzik dersinin kazanımlarına ve içeri ine uygundur. Bu uygunluk müzik yolu tanıtım kitapçısı nda yer alan Müzik Yolu oyununun İk ö retim 7. Sınıf Müzik Dersi kazanımlarıyla ili kilendirilmesi kısmı incelendi inde de açıkça görülmektedir.
3	Uygun oldu unu dü ünüyorum. çerik olarak zengin, kazanımların tam olarak kar ılayabilir.
4	Hazırlanan etkinli in, ders kazanımlarına ve içeri ine uygun oldu unu dü ünüyorum. Kazanımlarda, birbirine paralel olarak (söyleme çalma : 4; müziksel algılama ve bilgi:5; müzik kültürü :5) yakın amaçlar göstermesi de son derece önemli.
6	Tanıtım kitapçısı nın son bölümünde kazanımlarla tasarlanan oyunun kazanımları arasında ili ki kurulmu tur. Fakat dikkat edilmesi gereken nokta, bazı kazanımlar ödül kartlarında yer almaktadır. Ödül kartları ö rencinin oyun esnasında maestro'dan geçi te alınan bir e ydir. Bu durumda ö renci bunu okumadan sadece biriktiriyor olabilir. Halbuki Bilgi kartlarında ö renci sorulan bir soruya cevap vermektedir, cevap verme süreci tekrar ve alı tırma uygulaması gibi dü ünülerek bir etkinlik olarak algılanabilir. Ama ö renci ödül kartlarını aldı nda ödül kartlarında yer alan bilgi (kazanım) için zihinsel bir süreç gerçekle tirmemektedir. Bu nedenle ödül kartları ö rencinin ö renmesine do rudan katkı sa lamamaktadır. Bu sorun ö rencinin aldı ı ödül kartını arkada larına yüksek sesle okuması zorunlu u getirilerek a lılabılır. Bu e kilde ö renci ödül kartını biriktirmek yerine ödül kartında yazan yazıyı okuyarak bir etkiye im içerisinde bulunabilir. Böylelikle ödül kartı ile e le tirilen kazanımlar da kar ılanmaya çalı ılımlı olur.

Tablo 2’de 4 müzik e itimi uzmanı oyunu 7. sınıf Müzik Dersi kazanımlarına ve içeri ine uygun bulduklarını, bir ö retim teknolojileri uzmanı ise uygun bulmakla beraber ödül kartlarının da zihinsel sürece dahil edilmesi gerekti ini ve böylece tam anlamıyla ö renmenin gerçekleşe ini belirtmi tir.

Tablo 3

Oyunun Grup içi İletimi ve İnsan İli kilerini Geli tirmeye Katkısı çeren Tablo

	Grup içi İletimi ve İnsan İli kilerini Geli tirmede katkısı olabilir mi?
1	Kesinlikle katkı sa layacaktır
2	Müzik yolu oyunu tek ba ına oynanması mümkün olmayan bir oyun olarak tasarlanmı tir. Çocuk/ö renci bu oyunu tek ba ına oynasa istenilen cevapların kontrolünü yapamayacak, kendi kendini do ru veya yanlış olarak de erlendiremeyecektir. Dolayısıyla oyun grup olarak oynandı nda bir anlam kazanmakta ve i levini yerine getirebilmektedir. Bu nedenle de grup içi İletime ve İnsan İli kilerini geli tirmede olumlu katkılarının olaca ı mutlakdır.
3	Kesinlikle olur.
4	Birlikte ö renme, yapma, payla ma konusunda etkili; geli meye ve etkile ime katkısı olur.
5	Katkısı olaca ını dü ünüyorum. Ö renciler oyunu oynarken birbirleriyle yarı ma duygusunun yanında bilgi payla ımında da bulunacaklardır. Bu durumda hem İletimlerine hem de be eri İli kilerine katkı sa layabilir. Hatta bireysel oynamak yerine sınıf içinde gruplar halinde de oyun kullanılabilir gözüküyor..
6	Tasarlanan oyun do ası gere i rekabet içerd i için ö renciler arasında etkile imi sa layacaktır. Di er taraftan oyun bireysel oynandı ı için bir i birli i ya da grup çalı masından söz etmek geçerli bir ifade olmayacaktır. Örne in tabu gibi oyunlarda takımlar olu turuldu u için grup içi İletim, i birli i kavramları daha net ortaya koyulabilmektedir. Fakat tasarlanan oyun bireysel olarak takip edilen bir oyundur. Di er taraftan oyunlar do ası gere i İnsan İli kilerini geli tirirler. Oyunun içerisinde olan rekabet, rakibin do ru cevap verip vermedi inin kontrol edilmesi, oyunun belirli bir düzende ilerlemesini sa lamak gibi özellikler nedeni ile oyunlar bireylerin birbirleri ile olan İletimlerini genellikle olumlu yönde etkiler. Oyun çok tartı ma yaratacak kurallar ve i leyi içermedi i için olumsuz davranı ların/İletimin en az düzeyde kalaca ı dü ünülmektedir.

Tablo 3'te ara tırmaya katılan tüm uzmanlar Müzik Yolu Masa Oyununun grup içi ileti imi ve insan ili kilerini geli tirmede katkı sa layaca ını söylemi lerdir.

Tablo 4

E itsel Oyunda Kullanılan Dilin Açık ve Anla ılırlı ı Konusunda Görü leri çeren Tablo

	E itsel oyunda kullanılan dilin açık ve anla ılırlı ı (yönergelerin açık ve anla ılırlı olması) konusunda ki görüş leriniz nelerdir?
1	Hazırlanı olan e itsel oyunun dili son derece sade ve anla ılırdır
2	Yönerge bence açık ve anla ılırdır. 7. Sınıf ö rencilerinin anlamasında herhangi bir sorun ya ayacakları dü ünülmemektedir. Kaldı ki oyun ö retmen e li inde ders için bir etkinlik olarak oynanırsa ö renciler anlamadıkları yeri ö retmenlerine danı abilirler.
3	Yeterince açık ve anla ılır.
4	Yönergeler açık ve anla ılır. Yönerge puntolarına ve yazı karakterleri ile sayfa düzenlerine dikkat edelim. Bunlar birbiri ile paralellik göstermeli..
5	Açık ve anla ılırdır.
6	E itsel oyun için geli tirilen kullanıcı kitapçısı sade ve anla ılırdır. Oyunun oynanı ı 8 madde altında açık bir ekilde anlatılmı tır. Tasarlanan oyunun oynanı ekli piyasada bulunan benzer oyunların oynanma mantı ı ile aynı oldu u için oyunun oynanı eklinin algılanması da zor de ildir. Bu nedenle sa lanan yönergeler açık ve nettir.

Müzik Yolu Masa Oyunu 6 alan uzmanı tarafından incelenmi , uzmanlar oyun yönergelerinin açık ve anla ılırlı oldu una dair görüş bildirmi lerdir.

Tablo 5**E İtself Oyunda Yer Alan Etkinliklerin Verili Biçiminin Ö rencilerin İlgisi Açısından Değerlendirilmesini Çeren Tablo**

	E İtself oyunda yer alan etkinliklerin verili biçimini ö rencilerin ilgisi açısından de değerlendirebilir misiniz?
1	Ö rencilerinin büyük ölçüde ilgisini çekecek i kanaatindeyim
2	Bir müzik dersi sürecinde ö rencilerin derse ilgilerinin çekilmesi ve bu ilginin dersin sonuna kadar canlı tutulabilmesi ve ö rencilerin müzik dersi için motive edilebilmesi onların istenilen kazanımlara ulaşmalarında ve bu kazanımların kalıcı olmasında önemli bir etkidir. Bu e İtself oyunda adımda da belirtildi i gibi söz konusu olan bir oyundur. Etkinlikler oyunla tırılarak verilmiştir. Oyun da ö rencilerin etkinliklere etkin katılımlarının sağlanmasında önemli bir unsurdur. Dolayısıyla etkinliklerin verili biçimi bence ö rencilerin ilgisini çekecek niteliktedir.
3	Uygun görünüyor.

Tablo 5'te görüldü ü gibi 3 müzik e itimi uzmanı soru hakkında görüş bildirmiş ve oyunda yer alan etkinliklerin verili biçiminin ö rencilerin ilgisini çekecek ini söylemişlerdir.

Tablo 6**E İtself Oyunun Ders İçinde Kullanılabilirliğini Belirten Tablo**

	Bu e İtself oyunun ders içinde kullanılabilirliği ile ilgili düşünceleriniz nelerdir? (kolay kullanımı)
1	Son derece kullanılabilir olacaktır
2	Daha önceki sorularda belirttiğim gerekçeler doğrultusunda oyunun ders içinde kullanılabilir olduğunu düşünüyorum. Ben oyunun kullanımını kolay görüyorum. Tabii ki ders içinde kullanılabilir olma durumu ö rencilerin hazır bulunuşluk düzeylerine göre değişecektir.
3	Rahatlıkla kullanılabilir.
4	Ders içinde küme halinde oturtularak, tüm kümelere, sonrasında bağırsız olanlar içinde tekrar bir kullanım yapılabilir. Kullanımı son derece kolay, etkili ve zevkli olacaktır.

6	<p>Tanıtım dokümanında ya da ayrıca bir yerde hazırlanan oyunun kaç saatlik bir uygulama oldu u, i lenen ünitenin (ya da konunun) geleneksel yöntemle ne kadar sürede i lendi i, oyunun verimli bir ekilde ö retici olabilmesi için ne kadar süre ayrılması gerekti i gibi konular açık de ildir. Bu nedenle oyunun ö retim ortamındaki kullanı lılı ı ile ilgili yorum yapılamamaktadır.</p> <p>Di er taraftan oyun, hem gerektirdi i malzemeler açısından, hem de kurulum, düzenek hazırlama, vb. Gibi detaylı süreçler içermedi inden kolaylıkla uygulanabilir bir düzenektedir.</p>
---	---

Tablo 6’da müzik e itimi uzmanları ders içinde kullanımı kolay bir oyun oldu unda hemfikirler sadece bir uzman, ö rencilerin hazır bulunu luk seviyesinin de göz önüne alınması gerekti ini vurgulamaktadır. Bir ö retim teknolojisi uzmanı; “uygulama sürecine ne kadar zaman ayrılaca ı belirli de il” sözleriyle soruya cevap veremeyece ini, oyunu sadece malzeme, kurulum ve düzenek hazırlama açısından de erlendirdi inde kolay uygulanabilece ini belirtmi tir.

Tablo 7

E itsel Oyunun Ders Materyali Olarak Kullanılmasını Belirten Tablo

	Bu e itsel oyunun ders materyali olarak kullanılması derse katılımı etkiler mi?
1	Katılımı büyük oranda arttıracaktır
2	Tabi ki etkiler. 7. Sınıf ö retmen kılavuz kitabında yer alan materyaller dü ünülürse (kaset, CD, resim, v.b.) bu materyal müzik dersi için tasarlanmı gerçek bir materyal özellikleri ta imaktadır. Daha önce de belirtti im gibi bunun bir oyun olması mutlaka derse katılımı olumlu olarak etkileyecektir.
3	Kesinlikle olumlu etkiler. Dersi daha renkli bir hale getirecektir.
4	Etkiler, derse daha önce yapılanlardan farklı bir uygulama olması, ö rencinin dikkatini çekecektir. Bu ilgi, kendisini di er oyuncularla birlikte bir gurubun parçası veya zincirin halkası gibi kabul edip, oynayarak ö renecek; böylelikle derslerdeki katılım artacaktır diye dü ünüyorum.
5	Etkileyece ini dü ünüyorum..oyun kartlarındaki bilgiler alan dı ı bir hoca olmam sebebiyle muhtemelen oldukça zor anla ılır geldi bana..böylesi karma ık kavramları oyun e li inde ö renmeleri onlar için ö renmeyi kolayla tırıcı olacaktır fikrindeyim.

6	Ö renciler açısından ders içerisinde ders anlatımı dışında gerçekleştirilecek her türlü etkinlik ilgi çekicidir. Bu nedenle oyunun ders katılımını olumlu etkileyeceğini düşünüyorum. Diğer taraftan öğrencilerin yaşadığını düşünüyorum. acaba oyun öğrenciler için yeterli derecede ilgi çekici midir? Sorusuna cevap veremiyorum. Bu soru hedef kitle öğrencileri ile denenerek cevaplanabilir. Benim ilgilerini çeker, çekmez gibi bir cevabım tahminden öteye gidemez. Diğer taraftan 7.sınıf öğrencileri ile pilot çalışmaları olarak bu oyunu oynamaları istenilebilir, ve öğrencilerin ilgisi, merakı, algılarına yönelik görüşme soruları ile öğrencilerin oyun hakkındaki tutumları öğrenilebilir.
---	--

Müzik Yolu Masa Oyununun ders materyali olarak kullanımının ders katılımını etkileyeceğini düşünüyorum. tüm görüşmeler hem fikir olmuştur. Bir öğrenci uzmanı, öğrencilerin oyun hakkındaki tutumlarını öğrenmek için öğrencilere pilot uygulama yapılması gerektiğini belirtmiştir.

Tablo 8

E İtself Oyunda Kullanılan Renk ve Resimlerin Uygunluğu

Konusundaki Görüşleri İçeren Tablo

	E İtself oyunda kullanılan renk ve resimlerin uygunluğu konusundaki görüşleriniz nelerdir?
1	Hepsi gayet güzel ve yerinde kullanılmış
2	Zemin renkleri canlı renklerden seçildiği için üzerinde yer alan ifadeleri ön plana çıkarmaktadır.
3	Kartlar daha renkli ve değişik desen kalıplarının içine, değişik kompozisyonlar içine alınabilirdi. Mesela bestecilerle ilgili kısım, içlerine fotoğraf konarak desteklenmeli.
4	Renklerin insanları üzerindeki etkileri üzerine çok farklı araştırmalar bulunmaktadır. Özellikle algılama, dikkat çekme vb. Sıcak soğuk renkler vb. Bu konuda bir alan uzmanı ile görüşülebilir.
5	Renkler ve resimler genel olarak uyumlu. Çalgı türleri ortak renk kategorilerinde toplanmıştır. Oyun alanının anlaşılmasını kolaylaştırıyor bu durum..
6	Kullanılan renkler bir oyunda olması gereken çekiciliktedir. Kullanılan resimler (her ne kadar doğası gereği çalgılar farklı boyutlarda olsalar da) standart bir yapıda değildir. Ayrıca arayüz üzerinde yerleşimleri de standart değildir. Örneğin solda yer alan gitar resimlerinin üstten 3 tanesi sola dayalı iken 4. Olan daha

ortalanmı gibi durmaktadır. Benzer ekilde solda yer alan ud resmi gitar resimlerinden ba ımsız ekilde daha küçük ve daha sa a dayalıdır. Görsellerin tasarlanması ve yerle imleri ile ilgili olarak standartla tırma yoluna gidilmesi gerekmektedir.
--

Tablo 8’de e itsel oyunda kullanılan renklerin ve resimlerin uygunlu u konusunda sorulara; müzik e itimi uzmanlarından iki tanesi “uygun” oldu u görü ünü belirtirken, biri ödül kartlarında yer alan besteci bilgilerinin resimlerle desteklenmesini, di eri ise renklerin insan üzerindeki etkisini inceleyen ara tırmalardan bilgi alınması gerekti ini vurgulamı tır. Ö retim teknolojisi uzmanları ise renk ve resimlerin ilgi çekici ve uyumlu oldu unu belirterek, oyun sahası içinde resimlerin görsel anlamda uyumluluk sa laması için ortalınması gerekti ini söylemi tir.

Tablo 9

Oyun Ka ıdı Alanının, Okunabilirli i ve Yo unlu u Açısından Görü lerin Belirtil di i Tablo

	Oyun ka ıdı alanı, okunabilirli i ve yo unlu u açısından görü leriniz nelerdir?
1	Herhangi bir sorun ya anaca ını dü ünmiyorum
2	Oyun ka ıdı alınının ebadını belirten bir bölüme rastlamadım. Bu nedenle bir karton üzerinde oyunu hayal etmeye çalı ıyorum. Bazı yazıları okuyamıyorum. Çünkü çok küçükler. Yine karton üzerinde okunabileceklerini dü ünüyorum. Yo unlu unun ise iyi oldu u kanaatindeyim.
3	Bilgiler daha kısa olmalı, verilecek bilgi parçalara ayrılabilir.
5	Ölçülü ve dengeli olarak kullanılmı ..alan üzerinde bo ve dolu alanların da ılımı dengelidir.
6	Resim orjinal büyüklü ünde incelendi inde de çalgı resimlerinin altında yer alan yazılar çok net okunamamaktadır. Fakat bilgisayar ekranından kaynaklanan algı sorunu da olabilir. Çıktı alındı ında tekrar test etmek gerekebilir. Ayrıca biz yeti kinlerin font büyüklü ü algısı ile 7.sınıfların algısı farklı olabilir. Bu nedenle pilot çalı maya okunabilirlik görü leri de eklenebilir. Yine de font büyüklüklerinin biraz daha artırılması yönünde öneride bulunulması uygundur.

Tablo 9'da oyun kağıdı alanının okunabilirliği ve yönlü u açısından görüşler incelendiğinde, görüşmecilerin bazılarının kartlarda verilen bilgilerin yönlü u ile ilgili görüş belirttikleri ve 50x50 cm ebadında olduğu belirtilen oyun alanının görsel olarak sadece resim formatı iletilmesi için orijinal büyüklükte ünlü algılayamadıkları düşünülmektedir. Bu görüşte soruya verilen yanıtlara bakıldığında oyun kağıdı alanının uygunluğu konusunda görüş bildirdikleri sonucuna varılabilir.

Tablo 10

Sınıf Yönetimi Açısından Oyunun Değerlendirilmesini İçeren Tablo

	Sınıf yönetimi açısından oyunu değerlendirilebilir misiniz?
1	Bu etkileşimli oyunla sınıf yönetimine zaten ihtiyaç duyulmayacaktır
2	Oyun öğrencilerin derse ilgisini çekeceğinden ve onların derse odaklanmalarını sağlayacağından sınıf yönetiminin kolaylaşabileceğini düşünüyorum. Ancak oyun kısıtlı sayıda oyuncu ile oynandıktan sonra her öğrencinin bu oyunu ders sürecinde oynamalarına imkan verilmelidir diye düşünüyorum.
3	Uygun, denetlenmesi kolay. Uygulama açısından pratik.
4	Sınıf yönetimi konusunda, öğretmen üzerine çok iş düşüyor.
6	Sınıf içerisinde oyunun oynanması sırasında; Öğrencilerin bu oyunu oynayacakları kare masa gibi bir alana ihtiyaç duymaları mümkündür. Sıralar üzerinde oynansa da öğrencilerin sıra etrafında toplanması bu nedenle de sıraların yerlerinin değiştirilmesi ya da aralarının açılması gerekecektir. Öğretmen tarafından öğrencilerin belirli bir ses düzeyi olsa da çok gürültü çıkarmadan, kavga etmeden oyunu oynamaları konusunda sınıf yönetim bilgisine ve tecrübesine ihtiyaç duyması normal olacaktır.

Tablo 10 Müzik Yolu Masa Oyununun sınıf yönetimi açısından değerlendirilmesini içermektedir. Müzik eğitimi uzmanları sınıf yönetimi sorununun öğretmenle birlikte giderilebileceğini belirtmişlerdir. Öğretim teknolojisi uzmanlarından biri ise, sınıf ortamının oyun için düzenlenmesi konusu haricinde çok gürültü çıkarmadan öğretmenin tecrübesiyle oyunun sağlıklı bir şekilde oynanabileceğini söylemiştir.

Tablo 11**Oyunun Ö rencileri Sorgulayıcı ve Dü ünmeye Yönlendirici Özelliklerinin Belirten Tablo**

	Oyun ö rencileri sorgulayıcı ve dü ünmeye yönlendirici özelliklere sahip mi?
1	Evet sahip
2	Oyun ö rencilerin önceden ö rendikleri bilgileri sınamalarına ve yeni edinilen bilgilerin kalıcılı nı test etmelerine imkan vermektedir. Dolayısıyla bu özelliklere sahiptir.
3	Evet.
6	Tasarlanan e itsel oyun do ası gere i tekrar ve alı tırma uygulaması özelli ini ta ıtmaktadır. Bu nedenle bu tür bir oyundan sorgulayıcı ve dü ünmeye yöneltici bir özellik beklemek gerçekçi olamaz.

Tablo 11’de üç müzik e itimi uzmanı ve bir ö retim teknolojileri uzmanın verdi i cevaplarla oyunun ö renciyi sorgulayıcı ve dü ünmeye yönlendirici bir özelli e sahip oldu u belirlenmi tir.

Tablo 12**Oyunun Harcanan Zaman, Para ve Emek Açısından Kullanılı h ının Belirlendi i Tablo**

	Oyun harcanan zaman, para ve emek açısından kullanılmaya de er mi?
1	Kullanılmaya de er buluyorum
2	De er. Çünkü ö rencilerin ve ö retmenlerin böyle bir materyale ihtiyaçları oldu u kesindir. Böyle bir materyal ö retmenlerin farklı materyaller geli tirmesine de ık tutucu niteliktedir.
3	Evet.
4	Bu konuda ön uygulamalar yapılmalıdır. Alınan sonuçlar, oyunun uygulama boyutu üzerine de erlendirme yapmaya açık sonuçlar ortaya koyacaktır.
6	Oyunun oynanması, kurulması ve üretilebilir olması açısından katma de eri yüksektir. Oyun ile ilgili olarak de erlendirilmesi gereken süreçler: Oyun hedef kitle ya r grubu için gerçekten ilgi çekici/cazip midir?

	<p>Hedef kitle oyunu e lenceli bulup oynanacak mıdır?</p> <p>Kazanımların bir kısmı (ödül kartları ile gelenler) pasif maddadır. Bu kazanımların gerçekleşmesi için alternatif bir strateji üretilmelidir.</p> <p>Bu noktalar dı nda oyun kurgulanma mantı ı çerçevesinde sa lıklı ve kullanılabilir bir yapıdadır. Oyunu geli tiren ki inin ne kadar zaman ve vakit harcadı ı konusunu benim de erlendirmem pek mümkün de ildir.</p>
--	---

Tablo 12’de oyunun harcanan zaman, para ve emek açısından kullanılmaya de er olup olmadı ı ile ilgili görü alınmı tır. Müzik e itimi uzmanlarının ço u oyunu kullanılmaya de er bulmaktadır. Bir uzman ise ö rencilere uygulanması halinde alınan sonuçlara göre de erlendirme yapılabilece ini söylemektedir. Ö retim teknolojisi uzmanlarından biri ise oyunun oynanması, kurulması ve üretilebilir olması açısından katma de erinin yüksek oldu u görü ünü bildirmektedir.

Tablo 13

E itim Aracı Olarak Kullanılacak Olan “Müzik Yolu” Masa Oyununun, Kolay Ula ılıp Ta inabilirli inin Belirlendi i Tablo

	E itim aracı olarak kullanılacak olan “müzik yolu” masa oyunu, kolay ula ılıp ta inabilir mi?
1	Evet
2	Ebatları hakkında bilgiyi göremedi im için yorum yapamayaca ım. Sizden izin alarak veya siz bu oyunu ula ılabilecek kılarınsanız bunun mümkün olaca ını dü ünüyorum.
3	Evet.
4	Evet ula ılıp, ta inabilir.
5	Evet...
6	Oyun tasarımı gere i katlanabilir, ta inabilir masa oyunları formatındadır. Bu nedenle oyun e itim kurumlarında müzik odası, sınıf gibi ö retim ortamlarına ta inabilir ve kolayca kurulup oynanabilir tasarımıdır.

Tablo 13'te Müzik Yolu Masa Oyununun kolay ulaşılabileceği konusunda sorulan soruya görüşü mecilerin çoğunluğunun olumlu yönde görüşü bildirdiği görülmüştür.

Tablo 14

Uzman Görüşleri Doğrultusunda Oyun Üzerinde Yapılabilecek Değişikliklerin Belirtildiği Tablo

	Başa eklemek istedikleriniz? Oyuna neler eklenebilir ya da çıkarılabilir? (eleştirileriniz)
1	Her şey çok ayrıntılı düşünülmesi ekleyebilecek bir şey yok
2	İlköğretim öğrencilerine, öğretmenlerine ve öğretmen adaylarına böyle bir materyali sunduğunuz için teşekkür eder, çalışmalarınızda kolaylıklar dilerim.
3	Güncel bilgiler, günümüz sanatçıları, orkestralar, festivaller vb. konular eklenmeli.
4	Daha küçük sınıflar için (ilköğretim 3/4/5) nota değerleri, notaların porte üzerindeki yerleri vb. Uygulamalar yapılabilir. Bu uygulama ilköğretim 5/6 sınıflarında daha uygun olabilir.
5	Eline satılabilir
6	<p>Oyun tasarımında amaçlarıdaki konular tekrar gözden geçirilmelidir:</p> <p>Oyunda yer alan grafik öğeleri daha profesyonel şekilde tasarlanmalıdır. Görsel tasarım ilkelerine (renk kullanımı, renklerin araç olarak kullanımı, simetri, vb.) uygun tasarım ve yerleşim planları uygulanmalıdır.</p> <p>Çalgı resimleri ortak bir tabloya uygun şekilde tasarlanmalıdır. Belki bir grafik tasarımcı bu çalgıları karikatürize ederek, ya da çizim şeklinde gerçekleştirilebilir.</p> <p>Oyunun hedef kitlenin ilgi alanında olup olmadığı, öğrenci ortamında böyle bir oyun oynamaktan keyif alıp almayacakları konusunda bir ön pilot çalışması (yapılmadıkça) yapılması oyuna daha fazla emek harcanmadan, hedef kitleye uygunluğu konusunda karar verilmesini gerektirecektir.</p> <p>Oyunun oynanışını net bir şekilde anlatılmıştır.</p>

Tablo 14'te görüş mecilere görüşleri sorularak, oyuna neler ekleyebilecekleri, neleri çıkarabilecekleri konusunda yorum yapmaları istenmiştir. Üç görüş meci oyunu yeterli bulurken, diğer üç görüş meci ise eklemelerde ve önerilerde bulunmuştur. Bir görüş meci oyunun daha küçük sınıflara da uygun hale

getirilmesini, di eri oyun kartlarına güncel bilgilerin, günümüz sanatçı, orkestra ve festivallerinin eklenmesini önermi tir. Ö retim teknolojisi uzmanlarından biri ise oyunun teknik açıdan geli tirilmesi için bir grafik tasarımcı ile çalı ılmasının uygun oldu u görü ünü belirtmi tir.

SONUÇ VE TARTI MA

1. Birinci Alt Probleme li kin Sonuçlar

İkö retim ikinci kademe 7. Sınıf müzik dersi ö retiminde kullanılmak üzere geli tirilen "Müzik Yolu Masa Oyunu" ile ilgili müzik ö retmenlerinden elde edilen bulgulara ili kin sonuçlar a ırlıklı olarak, oyun kurallarının anla ılır oldu u, sınıfta kullanılmak için uygun oldu u, ö renmeyi somutla tırıp kolayla tırdı ı, ö renme alanlarının büyük ço unlu unu içerd i ve de erlendirme aracı olarak kullanılabilird i görü lerinde toplanmaktadır. Ö retmenlerin, oyunun bir ders saati içinde oynanabilirli i ve sınıf hakimiyeti konusunda endi e duydukları belirlenmi tir. Bu sorunda sınıf uygulamalarında netlik kazanaca ı için ö retmenlerin endi e duymaları do al olarak görülmektedir.

Ö retmenlerin genel anlamda oyunu yararlı ve ilgi çekici bulmakla beraber, ö rencilerin hazır bulunu luk düzeyleri ve sınıf yönetimi konularında tedirgin oldukları sonucuna varılmı tir.

2. İkinci ve Üçüncü Alt Probleme li kin Sonuçlar

İkö retim ikinci kademe 7. Sınıf müzik dersi ö retiminde kullanılmak üzere geli tirilen "Müzik Yolu Masa Oyunu" hakkında, E itim Fakülteleri GSEB Müzik Ö retmenli i ABD'nda görev yapan müzik e itimi uzmanları ve Bilgisayar ve Ö retim Teknolojileri Bölümü'nde görev yapan ö retim teknolojisi uzmanlarından elde edilen bulgulara ait sonuçlar a a ıda maddeler halinde verilmi tir.

Müzik Yolu Masa Oyununun;

7. Sınıf Müzik dersinin kazanımlarına ve içeri ine "uygun" oldu u,

grup içi ileti imi ve insan ili kilerini geli tirmede katkı sa layaca ı,

oyun yönergesinin açık ve anla ılır oldu u,

içinde yer alan etkinliklerin verili biçiminin ö rencilerin ilgisini çekece i,

ders içinde kullanımı kolay bir oyun oldu u,

ders materyali olarak kullanımının derse katılımı etkileyece i,

içinde kullanılan renklerin ve resimlerin uygun oldu u, fakat görsel açıdan resimlerin ortalanması gerekti i ve bestecilerle ilgili kartların resimlerle desteklenmesi gerekti i,

oyun ka ıdı alanının okunabilirli i ve yo unlu u açısından uygun oldu u,

sınıf yönetimi sorununun ö retmenin i birli iyle giderilebilece i,

ö renciyi sorgulayıcı ve dü ünmeye yönlendirici bir özelli e sahip oldu u,

harcanan zaman, para ve emek açısından kullanılmaya de er bulunmakla beraber kesin sonuca ö rencilere uygulandı ı zaman ula ılabilece i;

kolay ula ılıp ta ınabilir oldu u sonuçlarına varılmı tır.

Görü mecilerden oyuna neler ekleyebilecekleri, neleri çıkarabilecekleri konusunda yorum yapmaları istendi inde; 3 görü meci oyunu yeterli bulurken, di er 3 görü meci ise eklemelerde ve önerilerde bulunmu tur. Bir görü meci oyunun daha küçük sınıflara da uygun hale getirilmesini, di eri oyun kartlarına güncel bilgilerin, günümüz sanatçı, orkestra ve festivallerinin eklenmesini önermi tir. Ö retim teknolojisi uzmanlarından biri ise oyunun teknik açıdan geli tirilmesi için bir grafik tasarımcı ile çalı lmasının uygun oldu u sonucuna varılmı tır.

Müzik yolu Masa Oyunu, genel anlamda; ö retmenler, müzik e itimi uzmanları ve ö retim teknolojisi uzmanları tarafından; materyalin kullanı lı ı, ö retim programına uygunlu u ve teknik özelliklerinin yeterlili i konularında, 7. Sınıf müzik dersine ve ö rencilerine uygun bulunmu tur.

Oyun yapılan benzer ara tırmalarla kar ıla tırıldı nda, Schow'un "Müziksel Beste Masa Oyunu" ve Sazak'ın "Müzikli Bulmaca ve Oyunlar" adlı kitabında yer alan "Notapoli" etkinli inden daha kapsamlı ve oyun parası kullanılmadan ödül sistemi uygulanan bir oyundur. Koçak'ın "Notetris" oyunu ise elektronik bir oyun oldu u için bu konu ile direkt ilgili bir oyun de ildir.

Elde edilen sonuçlar ı ı nda a a ıdaki önerilere yer verilmi tir.

Bu oyun, lkö retim 7. Sınıf müzik derslerini içeren bir oyundur. Farklı ya gruplarına da uygulanabilir.

Müzik Yolu masa oyunu olarak tasarlanmıştır. Bu oyunun ya da benzerlerinin web ortamında tasarlanarak, ula ılması ve yaygınla ması kolay e itim materyalleri hazırlanabilir.

E itim materyali olarak farklı oyunlar geli tirebilmek ve sınıflarında uygulayabilmek için, ö retmenlere hizmet içi seminerler verilmesi uygun olabilir.

NOT

*Bu ara tırma KOU BAP Birimi tarafından desteklenmektedir. (Proje no: 035/2012)

KAYNAKÇA

Aydın, Aydan. Oyun, Dil ve Dü ünçe, Ankara: E iten Kitap, 2010.

Baysal, Hatice; Küçükmen, Ercan. Çocuk Oyunlarının Yönetim Ve Organizasyon Teknikleri Açısından Analizi: Isparta Ve Çevresine li kin Bir De erlendirme, I. Halkbilim Sempozyumu Halk Biliminde Çocuk, Yayınlanmı Bildiri, Osmangazi Üniversitesi yayın no:113, Eski ehir: OGÜ Basımevi, 2004.

Dönmez, Necate Baykoç. Üniversite Çocuk Geli imi ve E itimi Bölümü ve Kız Meslek Lisesi Ö rencileri için Oyun Kitabı, stanbul: Esin yayınevi, 1992.

Günay, Edip; Özdemir, Mehmet Ali. Müzik Ö retimi Teknolojisi ve Materyal Geli tirme. stanbul: Ba lam Yayıncılık, 2003.

Hazar, Muhsin. Beden E itimi ve Sporda Oyunla E itim, Ankara: Saray yayınevi, 1996.

Kaya, Zeki. Ö retim Teknolojileri ve Materyal Geli tirme, Ankara: Pegem a Yayıncılık, 2006.

Kayar, Pınar. Van'ın Geleneksel Çocuk Oyunları Ve Bu Oyunların E itsel Yönden ncelenmesi, Yüzüncü Yıl Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Türkçe E itimi Anabilim Dalı, Yayınlanmamı Yüksek Lisans Tezi, 2007.

<http://193.140.255.11/tezvt/liste.php?-skip=0&-max=10&BilimDali=492>

MEB Orta Ö retim Genel Müdürlü ü E itsel Oyunlar Dersi Ö retim Programı 12. Sınıf. Ankara: MEB Yayınevi, 2006.

Onur, Bekir; Güney, Neslihan. Türkiye’de Çocuk Oyunları: Ara tırmalar. Ankara: Ankara Üniversitesi Çocuk Kültürü Ara tırma ve Uygulama Merkezi Yayınları no: 12,2004.

Özhan, Mevlüt. Türkiye’ de Çocuk Oyunları Kültürü, Ankara: Feryal Matbaası, 1997.

Sazak, Nilgün. Müzikli Bulmaca ve Oyunlar, Ankara: E iten Kitap, 2012.

Schow, Sylvia Jessop. Musical Composition Board Game. United States Patent : 3,994,500, 1976.

Sefero lu, S.S., Ö retim Teknolojileri ve Materyal Tasarımı. Ankara:Pegem Akademi, 2010.

Seyrek, H. Ve Sun Muammer. Okul Öncesi E itimde Oyun Müzik. zmir: Mey Yayınları, 1997.

Tuncar, Ferit. E itici Çocuk Oyunları, Ankara: Esin Yayınları,1999.

Yıldırım, A. ve im ek H., Sosyal Bilimlerde Nitel Ara tırma Yöntemleri. Ankara: Seçkin Yayıncılık, 2008.