



Animasyon Destekli Pişano Öğretim Yöntemi Materyallerine İlişkin Öğrenci Görüşleri Students' Opinions Regarding Animation Supported Piano Teaching Method's Materials

Ayça AVCI¹

Kabul Tarihi: 20.01.2018

Atf İçin: Avcı, A. (2018). Animasyon destekli pişano öğretim yöntemi materyallerine ilişkin öğrenci görüşleri. *Anadolu Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi (AUJEF)*, 2(1), 14-37.

ÖZ: Bu araştırmanın amacı öğrencilerin “Animasyon Destekli Pişano Öğretim Yöntemi”nin materyallerine ilişkin görüşlerini ortaya koymaktır. Veriler nitel araştırma desenine göre toplanmıştır. Öğrenci görüşleri, görüşme formu tekniğı ile elde edilmiştir. Animasyon Destekli Pişano Öğretim Yönteminin materyalleri ile tanışabilmeleri için öğrencilere beş haftalık (haftada iki saat) pişano dersleri verilmiştir. Çalışma grubu İzmir İlindeki Karşıyaka Belediyesi Konservatuarı pişano sınıfına gelen öğrencilerden oluşmaktadır. 7-9 yaş arasındaki 22 öğrenci ile bire bir olarak yarı yapılandırılmış görüşme formu yardımıyla görüşmeler yapılmıştır. Çalışma grubu seçilirken örneklem seçim tekniklerinden ölçüt örnekleme yöntemi kullanılmıştır. Nitel analiz süreci, materyallerin betimlenmesi, araştırmayla ilgili temaların sınıflandırılması ve tema ile öğrenci görüşlerinin ilişkilerini içermektedir. Sonuçlara göre, animasyonların, bilgisayar oyunlarının, pişano kitaplarının, renkli parmak eldivenlerinin ve oyun hamurlarının kullanılması, öğrenciler tarafından eğlenceli, dikkat çekici, öğretici, kalıcılığı güçlendirici, öğrenme ve yeniden hatırlamayı kolaylaştırıcı bulunmuştur. Ayrıca öğrenciler, pişano derslerinde bu materyallerin kullanılmasını sevmişlerdir. Sonuçlara göre, teknoloji çağında yaşayan öğrenciler için, pirinç dolu şişeler, yoğurt kabından perküsyon aletleri gibi el yapımı materyallerle derslerin işlenilmesi yeterli gelmemekte ve eğlenceli bulunmamaktadır. Çünkü öğrenciler bilgisayarla oynamaya ve animasyon izlemeye alışkındırlar. Dolayısıyla, öğrencilerin ilgileri ve pişano derslerine devamlılıklarını “Animasyon Destekli Pişano Öğretim Yöntemi” materyallerinin kullanılmasıyla artırılabilirliği düşünülerek önerilmektedir.

Anahtar sözcükler: Animasyon, pişano, yöntem, bilgisayar, materyal.

ABSTRACT: The aim of this research is to reveal students' opinion regarding animation supported piano teaching method's materials. Data of the study were collected via qualitative analysis. Students' opinions are received by using “interview form” technic. To introduce animation supported piano teaching methods materials to students, students were taken piano lessons in five weeks (two hours a week). Students studying in Karsiyaka Municipal Conservatory piano classes in Izmir Constitute the population of the study. In this study, 22 students who are between the age of 7-9, are interviewed individually with the help of semi-structured interview form. Sampling method is criterion sampling method to get in depth-information about student's opinion. Qualitative analysis includes description of materials, classification of specified themes regarding this research, and correlation of themes and students' opinion. According to results, using animations, computer games, piano teaching book, colorful finger gloves and play dough are thought to be entertaining, striking, instructive, persistence enhancer, facilitating learning and reviving in the mind, by students. In addition, students like using these materials in piano lessons. According to these results, it can be said that for students who live in the age of technology, handmade materials, such as rice-filled bottles, percussions from yoghurt pots, are not sufficient to teach piano playing and using these handmade materials are not funny, because they are used to play computer and watch animations (cartoons). As a result, students' interests and continuities in piano lessons can be increased by using animation supported piano teaching method's materials.

Keywords: Animation, piano, method, computer, material.

¹ Dokuz Eylül Üniversitesi, arges-89@hotmail.com

1. GİRİŞ

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

1. %90,7 oranında klavye karşısında doğru oturabilmektedir.
2. %72,2 oranında parmaklarını doğru basabilmektedir.
3. %64,8 oranında Fa-sol anahtarlarındaki notaları dikey okuma ve sesleme sorunu yaşamaktadırlar.
4. %35,2 oranında sus işaretlerine uyma sorunları bulunmaktadır.
5. %70,4 oranında değiştirici işaretleri tanıyıp, kullanarak çalabilmektedir.
6. %70,4 oranında bir anahtardan diğer anahtara geçerek çalma sorunu yaşamaktadır.
7. %70,4 oranında parmak numaralarına uyarak çalma sorunu yaşamaktadır.
8. %75,9 oranında deşifre yapabilme sorunu yaşamaktadır.
9. %42,6 oranında “Legato” çalış tekniğini kullanamamaktadır.
10. %53,7 oranında “Staccato” çalış tekniğini kullanma sorunu yaşamaktadırlar.
11. %82,4 oranında “Legato” ve “staccato” tekniğini her iki elde çalamamaktadır.
12. %75,9 oranında hız terimlerine uygun çalmada sorun yaşamaktadır.
13. %59,2 oranında gürlük terimlerine uygun çalamamaktadır.
14. %59,3 oranında anlatım terimlerine (nüans) uygun çalamamaktadır.
15. %83,3 oranında parçaları akıcı bir biçimde çalma sorunu yaşanmaktadır.
16. %88,9 oranında temel ritim kümelerini doğru çalma sorunu yaşanmaktadır.
17. %14,9 oranında derse hazırlıklı gelinmemektedir.
18. %62,9 oranında hatalarını fark etme ve çözüm üretme kazanımlarını elde etmedikleri görülmektedir.

Yukarıdaki Yazıcı'nın (2013) araştırma sonuçları incelendiğinde görülmüştür ki, 18 piyano becerisinin, 15'inde problem yaşanmaktadır. Üstelik bu araştırmanın yapıldığı kurumun güzel sanatlar eğitiminin verildiği bir lise olması, o kadar yoğun eğitim ve öğretime rağmen erken yaşta kazanılamayan bu piyano davranışlarının daha sonradan edinilmesinin ne kadar güç olduğunu ve sorun olarak daha sonra ortaya çıktığını göstermektedir.

1.1. Animasyon Destekli Piyano Öğretim Yöntemi

“Animasyon Destekli Piyano Öğretim” (ADPÖ) yöntemi, 7-9 yaş aralığındaki öğrencilerin, piyano öğrenmelerinde, ilgi alanlarına giren animasyonlardan (çizgi filmlerden), çizgi film kahramanlarının yönlendirmesiyle oynanan bilgisayar oyunlarından, öğrencilerin beğenisini kazanıp dikkatlerini çekmek için ses efektleriyle yeniden aranje edilmiş çizgi film kahramanının seslendireceği piyano parçalarından, bu parçaların ve renkli etkinliklerin yer aldığı ve çizgi film konularıyla paralel gidecek bir ders kitabından, son olarak da ders içi etkinliklerinde kullanılacak diğer somut materyallerinden (oyun hamuru, renkli parmak eldiveni) oluşmaktadır.

ADPÖ yöntemi, yukarıda Yazıcı (2013) tarafından ortaya konan piyano öğretimindeki problemlere çözüm bularak erken yaştaki piyano öğretim süreçlerinde bu problemlerin ortaya çıkmasının önüne geçebilmeyi hedefleyen bir yöntemdir. Ancak bunun gerçekleşmesi için de, materyallerin etkili olması gerekmektedir.

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

“Somut yaşantılar içeren öğretim teknoloji ve materyalleri öğrencilerin önceki yaşantılarını sürece katmasına yardımcı olur. Dolayısıyla soyut kavramların öğrenilmesini kolaylaştırır.” (Kaya, 2006, s. 15) Kaya tarafından da belirtildiği üzere, öğrencilerin öğrenmesini kolaylaştırmak üzere ders içinde teknoloji ve materyal kullanımı önemlidir. Teknoloji ve materyal kavramlarına eğitici yönleri açısından bakıldığında, şu işlevleri olduğu görülmektedir:

1. Öğretme ve öğrenme araç ve gereçleridir.
2. Bilgileri iletir.
3. Gerçekliğin sunumunu sağlar.
4. İletişim araçlarıdır.
5. Nesnelleştirilmiş eğitim sistemleridir.
6. Sembolleştirme araçlarıdır (Kaya, 2006, s.30).

Teknoloji ve materyal kullanımının ders sürecini etkin kıldığını gösteren birçok çalışma bulunmaktadır. Ancak bu çalışmada ADPÖ animasyon destekli öğretimler kapsamına girdiğinden, animasyonun eğitim-öğretim süreçlerine getirilmesi ve literatürdeki konumları öncelikle incelenmiştir.

1.2. İlgili Yayın ve Araştırmalar

Animasyon denildiğinde her ne kadar akla doğrudan çocukların izlediği çizgi filmler gelse de, çeşitli tekniklerin kullanılarak yapılmasıyla, bu kelimeye birçok anlam yüklenmiştir. Bu tekniklerden en temelleri şunlardır: 1- Canlı eylemle sembollerin birleştirilmesiyle yapılan harekete ya da aktiviteye vurgunun yapıldığı, 2- “Stop-motion” olarak bilinen teknikle plastik modellerin kullanıldığı, 3-Genelde bilinen çizgi filmlerin düz çizim teknikleriyle çizildiği tekniklerdir (Halas, 1976).

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

Animasyonların film temelli araçlar arasında, anlatılmak istenileni ortaya koymak için zengin çalışma alanı sunduğu, çeşitli tekniklerinin olduğu bilinmektedir. Animasyonları izleme sayesinde öğrenci ders konularını somut olarak izleyerek kavramanın yanında, yaratıcı düşünceler geliştirebilmekte, olasılıklar üzerinde durabilmekte, çeşitli denemelere de girişebilmektedir. Böylece öğretim ortamı hem etkileşimli olabilmekte hem de bireysel öğretim sağlanabilmektedir. Animasyonlar geleneksel sınıf ortamının sıklığına büyük ölçüde ortadan kaldırarak, öğrenme etkinliklerini zevkli bir

uğraş haline getirmeye yardım etmektedir. Neticede, animasyonların doğrudan gözlemlenmesi mümkün olmayan konuları somut bir şekilde sunması, hareketliliği ve renkliliği ile dersin kazanımlarını arttırdığı, algılamayı kolaylaştırdığı, dersi durağan halden kurtardığı, uzun süre akılda kalıcılığı arttırdığı, derslerdeki akademik başarıyı arttırdığı, öğrencilerin için dikkat çekici olduğu, öğretileni tekrar tekrar izleme ve tüm aşamaları gerçek gibi gözleme olanağı sunması yani kısacası eğitim – öğretim süreçlerine katkısının geniş çaplı olduğu, gerek tıp, gerek fen, gerekse tarih ve daha birçok alandaki bir çok çalışma tarafından ortaya konulmuştur (Steven ve Phillip, 1994; Reindl vd., 2015; O’Day, 2007; Stith, 2004; Kesner ve Linzey, 2005; Lowe, 2004; Hwang vd., 2012; Hegarty, 2005; Trevisan vd., 2009; Hays, 1996; Kittidachanupap vd., 2012; Brisbane vd., 2002; Mclean vd., 2005; İskender, 2007; Kolomuç, 2009; Bülbül, 2010; Rieber, 1991; Arıcı ve Dalkılıç, 2006; Türkan, 2010; Taraf, 2011; Zennure Abdüsselam, 2013; Özer, 2012; Bircan, 2013; Ayvacı, Abdüsselam Z. ve Abdüsselam M. S. 2012). Bunlarla birlikte animasyonun diğer faydaları da şu şekilde dile getirilmiştir:

1. Kimi görsel, kimi işitsel kimi de hareketle öğrenenler düşünüldüğünde, animasyonun bir yazıyı okuyarak ya da durağan resimlere bakarak öğrenmeye göre daha etkili bir araç olduğu görülmektedir. Animasyonun görsel öğrenme özelliği taşıyanlara faydası açıktır. Ancak hareketle öğrenebilenler bile animasyonu kullandıklarında bilgisayar klavyesinde ya da faresiyle işlemler yapıyorlarsa, onların da öğrenme süreçleri verimli olarak işleyebilecektir (Stith, 2004).
2. Animasyonlar sınıf ortamında kullanılabilirliği gibi, web ya da CD’ye de aktararak öğrencilerin evlerinde, işlerinde, seyahatte ya da her hangi bir yerde daha sonra ulaşabilmelerine olanak sunmaktadır. Böylece görülmektedir ki, animasyonun uzun vadede getirileri sayılamayacak kadar çoktur (Stith, 2004).

Öğrencilerin animasyonlara yönelik görüşleri üzerinden yapılan araştırmalar da, animasyonların öğrenciler tarafından olumlu görüşlerle karşılandığını göstermektedir. Williamson ve Abraham, kimya kavramlarının öğretiminde animasyonun kullanılmasının ne gibi etkileri olduğunu test ettiklerinde, görülmüştür ki, animasyonla öğrenen öğrencilerin sınav sonuçları önemli derecede artış göstermiştir. Bununla birlikte, animasyon izleyerek öğrenen öğrencilerin “hoşnutluk”larında da artış olduğu belirlenmiştir (Stith, 2004). Bir diğer araştırmada da, İnaç (2010), öğrencilerin motivasyonlarının ve ilgilerinin animasyonlu öğretimle daha çok arttığı ve daha kolay öğrendikleri sonucuna ulaşmıştır. Kim ve arkadaşlarının (2007) hazırlanmış olduğu çalışmaya bakıldığında, animasyonların etkili bir öğretim aracı olarak bilinmesine rağmen, öğretim sürecinde etkili olmalarının altında yatan gerçeğin, uygulandığı grubun yaşı ve bilişsel özellikleri ile ilgili olduğunu dile getirmişlerdir. Örneğin, kendi çalışmalarında birinci kademe dördüncü sınıf öğrencileri animasyonlu grafiklerle öğretilenleri eğlenceli ve etkili bulurken, altıncı sınıf öğrencileri durağan grafikleri daha etkili bulmuştur. Yaptıkları çalışmada kullanılan ve “animasyon” olarak adlandırılan materyallerde de her hangi bir hikâyeleştirmeye yer verilmediği gibi, doğrudan ana hatlarıyla öğretilen konu hareket eden resimlerle öğretilmiştir. Araştırmacılar, daha etkili sunum ve kullanımlarla, animasyonların daha çok istenen bir materyal olabileceğini belirtmişlerdir.

Tüm bunların yanında animasyonların eğitim ve öğretimde kullanımındaki sınırlılıkları ile ilgili de bir takım açıklamalar ve yorumlar bulunmaktadır. Bunun sebebi de aslında animasyonların tasarımı sürecinden kaynaklanmaktadır. Örneğin, Morrison ve arkadaşları (2000), hızlı tempoda giden animasyonların, öğrencilerin prosedürel bilgiyi edineceği canlandırmaları gözlemlerken zorlanmasına sebep olacağını belirtmişlerdir. Bununla birlikte animasyonların yapımının maliyet ve zaman gerektirmesinden ötürü, eğer mümkünse sadece metin ve durağan resimlerin kullanılmasının daha yerinde olacağını savunmuşlardır. (Morrison, 2000) Ancak Brisbane ve arkadaşlarının görüşüne göre, teknoloji çağını gereği artık film temelli olan animasyonların çoğu bilgisayarlarda pahalı olmayan

uygulamalarla yapılabilir durumdadır. (Brisbourne ve arkadaşları, 2002) Üstelik artık küçük yaştaki çocuklara kodlama eğitiminin verilir olmasıyla birlikte kendi animasyonunu kendi yapan bir neslin de geldiği düşünülürse, animasyonların yapımının aşırı maliyet gerektiren bir durum olduğu konusunun geçerliğini kaybedeceği düşünülmektedir. Yine aynı araştırmaya göre, Web, i.e., Animated GIF, Quick-Time, ve Macromedia Flash programları nispeten düşük maliyetle ve çok da ustalık gerektirmeden animasyon yapılmasına olanak sağlayan programlardır (Brisbourne ve arkadaşları, 2002).

Bilgisayar destekli ve onun içeriğindeki animasyon destekli eğitim-öğretim ürünlerinin, eğitim-öğretim sürecine getirdiği katkılar üzerine birçok araştırma bulunmaktadır. Burada sadece araştırmanın konusuyla daha ilişkili olduğu düşünülen araştırmalara yer verilmiştir.

1.3. Araştırmanın Amacı

Piyano derslerinde öğrencilerin karşılaştıkları problemlerin ortaya çıkmasını engellemek üzere tasarlanan Animasyon Destekli Piyano Öğretim (ADPÖ) Yönteminin materyallerinin, öğrencilerin piyano dersine ilişkin fikirlerini hangi yönde etkilediğini ortaya koymak üzere yapılan bu araştırma ile öğrencilerin ADPÖ yöntemi hakkındaki görüşlerinin alınması amaçlanmaktadır. Buna göre ADPÖ materyallerinin, karşılaşılabilecek problemleri önleme potansiyeli hakkında da çıkarımda bulunulabilecektir.

2. YÖNTEM

2.1. Araştırmanın Deseni

Araştırmada, öğrencilerin ADPÖ yönteminde kullanılan materyallere yönelik görüşlerini belirlemek amacıyla nitel araştırma deseni kullanılmıştır. Nitel araştırma deseni, genellemenin esas amaç olmadığı durumlarda kullanılır. (Gurbetoğlu, 2015, s.13) Bu araştırmadaki amaç, araştırmanın odağı olan ADPÖ yönteminin materyallerine yönelik öğrenci görüşlerinin detaylarını alabilmektir.

2.2. Problem Cümlesi

ADPÖ yöntemi ile piyano öğrenen öğrencilerin ADPÖ yönteminin materyallerine yönelik görüşleri nelerdir?

2.3. Katılımcılar

Araştırmanın katılımcı grubu, Karşıyaka Belediyesi Konservatuarı'na piyano öğrenmek üzere kayıt yaptıran öğrencilerden oluşmaktadır. Araştırmada, "Seçkisiz olmayan örneklem Seçimi" başlığı altında yer alan "Amaçlı Örneklem" türünden "Ölçüt Örneklem" den yararlanılarak örneklem seçimi yapılmıştır. "Amaçlı örneklem seçimi" tekniğinin kullanılmasının sebebi "derinlemesine araştırma yapabilmek amacıyla çalışmanın bağlamında bilgi açısından zengin durumların seçilmesidir." (Büyüköztürk, 2012) Amaçlı örneklem türlerinden olan "ölçüt örneklem"nin kullanılma sebebine gelince de, Büyüköztürk'e göre bu örneklem türü, "Örneklemin problemle ilgili olarak belirlenen niteliklere sahip kişiler, olaylar, nesnelere ya da durumlardan oluşturulmasıdır." (Büyüköztürk, 2012, s. 11) Bu sebeple araştırmada, "Somut İşlem Basamağın'da yer alan ve çizgi filmlerle diğer yaşlara göre daha çok ilgilenen 7-9 yaş arasındaki çocuklar katılımcı öğrenci olarak dahil edilmiştir.

Görüşmeler 22 öğrenci ile gerçekleştirilmiştir. Katılımcıların sayıca çok olması nitel araştırma deseni içinde çok büyük öneme sahip değildir. Çünkü Cresswell'e göre (2012) nitel araştırmalarda mühim olan katılımcıların araştırmanın evrenini ne derece temsil ettiğinden öte, araştırmanın olgusuna dair ne derece zengin bilgi sağladığıdır. Bu yüzden çeşitli demografik özelliklerle Belediye Konservatuvarı'nın piyano sınıfına kayıt yaptıran öğrenciler çalışmaya dahil edilmiştir.

2.4. Veri Toplama Aracı

Michael Patton, görüşme sayesinde bir bireyin iç dünyasına girilerek onun perspektifinden bakılabileceğini öne sürmüştür (Patton, 1987). Patton'a göre görüşmenin türleri vardır. Bu araştırmada kullanılacak tür de "Görüşme Formu" türüdür. Kendisi bu türü şöyle açıklamaktadır: Bu görüşme yaklaşımı, görüşme sırasında keşfedilecek bir sorular ve konular listesini kaplar. "Görüşme formu" yöntemi, benzer konulara yönelmek yoluyla değişik insanlardan aynı tür bilgilerin alınması amacıyla hazırlanır (Patton, 1987, s.111). Öğrencilerin ADPÖ materyalleri hakkındaki görüş oluşturmalarını sağlamak üzere, öncelikle ADPÖ yöntemiyle 5 haftalık (haftada iki saat) bir piyano öğretim süreci gerçekleştirilmiştir. Derslerin işlenmesinin ardından öğrencilere, araştırmacı tarafından geliştirilen "yarı yapılandırılmış görüşme formu" kullanılarak ADPÖ yönteminin materyalleri hakkındaki görüşleri sorulmuştur.

2.5. Geçerlik ve Güvenirlik

Veri toplama aracının geçerli sayılması için öncelikle "yarı yapılandırılmış görüşme formu"nun geliştirilmesinin her aşaması, uzman kontrolünde gerçekleştirilmiştir. Geçerliğin desteklenmesi için iki gereksinimin daha sağlanması gerekmektedir. Bunlar:

- 1- Araştırmacı ve katılımcılar arasında belli bir bağın oluşması,
- 2- Birbirlerini iyi tanımaları ve araştırmacının katılımcıyı okuyabilme yeteneğidir.

Araştırmacıyı yanıltmaması için, araştırmacının görüşeceği kişiyi, tutumlarını da iyi tanıması ve aralarında belli bir güvenin sağlanması gereklidir. Ayrıca geçerlikte, kaydedilen ses kayıtlarının analizi sürecinin de doğru işlemesi süreci etkilemektedir (Türnüklü, 2000). Bu sebeplerden, araştırmacının öğrenci ile on (10) ders sürecini geçirmesi, öğrenciyi görüşme sürecine kadar tanıması için uygun ortamı yaratmıştır. Bu sürecin sonunda araştırmacı, öğrencilerin kişilik özelliklerini, hangi konulara tepkide bulduklarını bire bir yaptığı on (10) derslik süreçte tanıyabildiği için ve araştırmacının da daha önceki araştırmalarda görüşme tekniğini kullanması üzerine deneyim kazanmasıyla birlikte görüşmelerin geçerliğinin bu basamağı tamamlanmıştır.

Veri toplama aracının ve analiz sürecinin güvenirliliği için ise yine bazı gereksinimlerin yerine getirilmesi gerekmektedir: Bunlar:

- 1- Soru soruş biçimi
- 2- Görüşme kayıtları ve metnin aynı olması
- 3- Görüşmeler gerçekleşirken bir uzmanın da görüşmeye şahit olması ve görüşme kayıtlarıyla metni kontrol etmesidir.

Görüşme aracının, veri toplama ve analiz sürecinin güvenirliliği, araştırmacının soru soruş biçimi yani her bir görüşmeciye aynı soruları sorup sormadığına göre, kaydedilen görüşmeyle yazıya dökülen

metnin tutarlı olması ölçütleri güvenilirliği etkilemektedir (Türnüklü, 2000). Bu sebeple araştırmacı soru sorarken tamamen doğaçlamaya bırakmadan yarı yapılandırılmış bir form ile görüşme yapmıştır.

Görüşme formundan elde edilen bilgilerin gerçeği yansıtıp yansıtmadığını belirlemek üzere, görüşmelerin yapıldığı anda araştırmacı ve öğrencinin dışında bir uzmanın da görüşmeye şahitlik etmesi ve ses kayıtlarına ait metinlerin yine aynı uzman şahitin kontrolünden geçirilmesi ile sonuçların sadece araştırma kapsamında yapıldığı ve elde edilen verilere de sadece görüşmeler sonucunda varıldığı kanıtlanmaktadır.

2.6. Verilerin Analizi

Araştırmadaki veriler Dey (1993) tarafından öne sürülen “nitel analiz” basamaklarına göre analiz edilmiştir. Bu basamaklar, betimleme, sınıflama ve ilişkilendirme. Betimlemede araştırılan kişi, nesne veya olayların temel özellikleri tanımlanır. Ardından toplanan veriler yazıya dökülerek belirlenen temalar çerçevesinde sınıflandırılır. En sonunda bu temaları birbiri ile ilişkilendirerek veri setinde yer alan değişkenlerin ilişki ve farklılıkları ortaya çıkarılır (Dey, 1993). Bu sürecin aşamalarının da açıklanması ile araştırmanın güvenilirliği desteklenmektedir.

2.6.1. İşlem Yolu (Nitel Analizin İlk Aşaması)

2.6.1.1. Materyallerin Betimlenmesi

ADPÖ Yönteminde Kullanılan Animasyonlar (çizgi filmler): ADPÖ yöntemindeki animasyonlar, dersin içeriğine göre senaryoları yazılan, animasyondaki kahramanların maceraları ile eğlenceli bir şekilde konuların öğretildiği materyallerdir. Bu çalışmada “legato” ve “staccato” konuları ders içeriği olarak belirlendiğinden animasyon senaryosu da bu konuları içermektedir. Bölümden bazı görüntüler şu şekildedir:



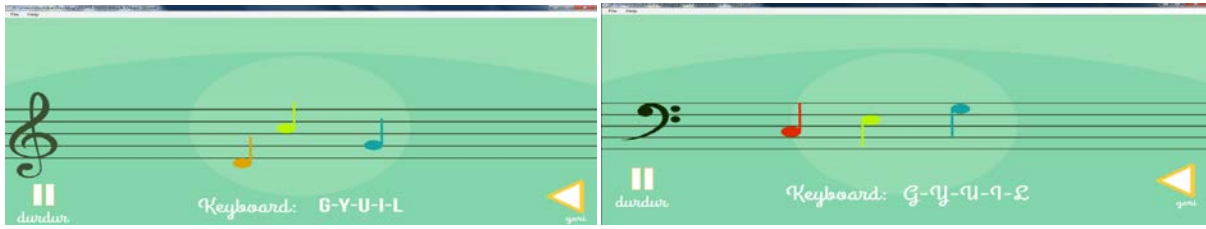
Şekil 1: Legato Parkı Sahnesi



Şekil 2: Staccato Parkı Sahnesi

Animasyonların en önemli özelliği, filmdeki kahramanların öğrencilere seslenmesi ve onları bazı etkinliklere yönlendirmesi ile etkileşimli olmasıdır.

ADPÖ Yönteminde Kullanılan Bilgisayar Oyunları: ADPÖ yönteminin bu çalışmasında üç adet bilgisayar oyunu kullanılmıştır. Bunlara ait görüntüler aşağıda verilmiştir.



Şekil 3: Renkli Nota Yağmuru Oyunundan Görüntüler

İlk kez nota ile piyano çalacak öğrencilerin hemen çalma sürecine başlayabilmeleri için tasarlanan renkli parmak eldiveni takılarak oynanan bir oyundur. Soldaki resim sol anahtar ile oynanan sağ elin çalıştığı, sağdaki resim de Fa anahtar ile oynanan sol elin çalıştığı oyundur. Sağ ve sol el ayrı ayrı oynanır. Önce sağ el klavyede G-Y-U-I-L tuşlarının üzerine sırasıyla 1-2-3-4-5. parmaklar sıralanacak şekilde yerleştirilir. Numaralara göre de eldivendeki parmak renkleri sırasıyla kırmızı, turuncu, sarı, yeşil ve mavidir. Yukarıdan hangi renkte nota düşerse öğrenci o renkteki parmağı klavyedeki uygun yere basar ve düşen notayı yakalamış olur.



Şekil 4: Zıplak Staccato Oyunu

Ekranın solundaki Zıplak Staccato notasının yere değdiği anda öğrencinin bilgisayar klavyesindeki "S" tuşuna basmasıyla bu oyun oynatılır. Oyunda önemli olan Zıplak Staccato karakteri zıplayıp yere değdiği esnada öğrencinin de S tuşuna basmasıdır. Uygulamada Zıplak Staccato notası sürekli sıçrayacaktır. Bu oyunda değerlendirmek ve geri dönütler öğretmenin görevidir.



Şekil 5: Legato mu? Staccato mu? Dinleyerek Bulma Oyunu

Bu oyunda, öğrenci dinlediği müziklerin legato tekniğiyle mi yoksa staccato tekniğiyle mi çalındığını ayırt etmeye çalışmaktadır. Ekranın ortasındaki "oynat" işaretine tıkladıktan sonra parçalar rastgele çalmaya başlar. Parça tamamlanınca öğrenci "legato" olduğuna karar verirse soldaki legato

salıncağı, “staccato” olduğuna karar verirse de sağdaki zıplak staccato oyuncağının üzerine tıklar. Eğer tercih doğruysa onay sesi, değilse hata sesi duyularak öğrenciye geri dönüt verilir.

ADPÖ Yönteminin Ders Kitabı: İçinde legato ve staccato çalma tekniklerinin pekiştirilmesini sağlayacak etkinliklerin, araştırmacı tarafından bestelenen piyano parçalarının, animasyondaki kahramanların resimlerinin, öğretilen içeriği anlatan kahramanların dialoglarının, oynanacak oyunların nasıl oynanacağını anlatan görsellerin ve yazıların, hangi etkinliğin hangi sırayla yapılacağını açıklayan içindekiler bölümünün olduğu araştırmacı tarafından hazırlanan bir piyano öğretim kitabıdır.



Şekil 6: Renkli Parmak Eldivenleri

Henüz nota bilmeyen öğrencilerin ders süreçlerinde notalara bakarak çalabilmesini desteklemek amacıyla araştırmacı tarafından tasarımı yapılan eldivenlerdir.

Oyun Hamuru: Öğrenciye legato çalma tekniğini (notaları birbirine bağlayarak çalma) kazandırmak üzere düz bir şekilde zeminde duran hamurlara bir parmağını basıp hamurda iz bıraktıktan sonra parmağının iz bıraktığı yerde kalmasını sonrasında diğer parmağını diğer hamur parçasına iz bırakmak için götürüp hamurla temas ettikten sonra diğer basılı parmağını kaldırmayı istenir. (Bu normalde tuş üzerinde de yapılabilir ama buradaki amaç kazandırılmaya çalışılan tekniğin öğrencinin ilgisini çekebilecek hale getirilerek sunulmasıdır.) Öğrenci bu işlemi hamur üzerinde gerçekleştirdikten sonra aynı işlemi piyano tuşları üzerinde de yapması istenir.



Şekil 7: Oyun Hamuru

3. BULGULAR

Yapılan nitel analiz çalışmasında “yöntem” bölümünde “işlem yolu” başlığı altında yazılan ADPÖ yönteminin materyallerini betimlemek aşaması tamamlandıktan sonra bu bölümde belirlenen temalara göre görüş verilerini sınıflamak ve en sonunda da veri setindeki değişkenlerin bu temalara göre ilişki ve farklılıklarını çıkartıp sunmak yer almaktadır.

3.1. Temaların Belirlenmesi

Temaları belirlerken ADPÖ yönteminde kullanılan materyallerin genel isimleri kullanılmıştır. Bunlar şu şekilde sıralanmaktadır.

1. ADPÖ Yönteminde Kullanılan Animasyonlar (çizgi filmler)
2. ADPÖ Yönteminde Kullanılan Oyunlar
3. ADPÖ Yönteminin Ders Kitabı
4. Renkli Parmak Eldivenleri
5. Oyun Hamuru

3.2. Temalara Ait Kategoriler ve Kategorilere Ait Görüşler

Tablo 1: ADPÖ Yönteminde Kullanılan Animasyonlar Temasına Ait Görüş Kategorilerinin Frekans ve Yüzdesi

Görüş Teması	Görüşlere ait kategoriler	Görüşleri Destekleyen Kişi	
		Frekans (f)	Yüzdesi (%)
1. ADPÖ Yönteminde Kullanılan Animasyonlar (çizgi filmler)	1- Animasyonların çok eğlenceli olması.	22	% 100
	2- Animasyonlar ders yapmanın öğrenmeyi kolaylaştırması.	22	% 100
	3- Müzik Ülkesi'nin çok sevilmesi	20	%91
	4- Animasyonlarla pişano öğrenmenin çok güzel olması.	22	% 100
	5- Animasyon hikâyesinin çok ilgi çekici olması.	19	%86
	6- Animasyonun sonraki bölümünde neler olacağını merak edilmesi.	22	% 100
	7- Animasyonda pişano çalınmasından çok hoşlanılması.	19	%86
	8- Animasyonda pişanonun çalınmasının ilgi çekmesi.	22	% 100

Yöntemde kullanılan animasyonlara yönelik öğrencilerden elde edilen görüşlere bakıldığında, 8 adet görüş kategorisinin ortaya çıktığı görülmektedir. Yukarıdaki tabloda yer alan kategorilerden 1., 2., 4., 6. ve 8. kategoriler %100 oranla ifade edilmiştir. En düşük oran %86 ile 5. ve 7. kategorilere aittir. Bu görüş kategorilerine örnek vermek üzere öğrencilerden elde edilen doğrudan görüşler şu şekildedir:

Tablo 2: ADPÖ Yönteminde Kullanılan Animasyonlar Temasına Ait Görüş Kategorilerinin Örnek Tümceleri

Görüşlere ait kategoriler	Öğrencilerin Örnek İfadeleri
1- Animasyonların çok eğlenceli olması.	1- “Animasyonlarla piyano öğrenmek çok eğlenceliydi.”
2- Animasyonlar ders yapmanın . öğrenmeyi kolaylaştırması	2- “Piyano öğrenmek çok kolay geldi. Bence animasyonların eğlenceli olmasından dolayı.”
3- Müzik Ülkesi’nin çok sevilmesi	3- “Müzik Ülkesi’ni çok sevdim.”
4- Animasyonlarla piyano öğrenmenin çok güzel olması.	4- “Yaptığım en güzel dersti. Animasyonlar çok güzeldi.”
5- Animasyon hikâyesinin çok ilgi çekici olması.	5- “Animasyon kahramanları ve komik olunca hikayesi daha çok ilgimi çekti.”
6- Animasyonun sonraki bölümünde neler olacağını merak edilmesi	6- “Animasyonun sonunu çok merak ediyorum.”
7- Animasyonda piyano çalınmasından çok hoşlanılması.	7- “Keşke okuldaki derslerimiz de böyle yapılırsa, çok hoşuma gitti.”
8-. Animasyonda piyanonun çalınmasının ilgi çekmesi.	8- “Daha önce animasyonda piyano çalındığını hiç görmemiştim.”

Tablo 3: ADPÖ Yönteminde Kullanılan Oyunlar Temasına Ait Görüş Kategorilerinin Frekans ve Yüzdesi

Görüş Teması Görüşlere ait kategoriler	Görüşleri Destekleyen Kişi	
	Frekans (f)	Yüzdesi (%)
2. ADPÖ Yönteminde Kullanılan Oyunlar	1- Derste bilgisayarla oyunların oynanmasının çok eğlenceli bulunması.	22 %100
	2- Oyunlarla ders yapmanın öğrenmeyi kolaylaştırması.	22 %100
	3- Oyun oynayarak ders yapmanın çok keyifli olması.	22 %100
	4- Oyunların heyecanlı olması.	15 %68
	5- Oyunların isimlerinin çok ilginç olması.	14 %64

Yöntemde kullanılan oyunlara yönelik öğrencilerden elde edilen görüşlere bakıldığında, 5 adet görüş kategorisinin ortaya çıktığı görülmektedir. Yukarıdaki tabloda yer alan kategorilerden 1., 2. ve 3. kategoriler %100 oranla ifade edilmiştir. En düşük oran %64 ile 5. kategoriye aittir. Bu görüş kategorilerine örnek vermek üzere öğrencilerden elde edilen doğrudan görüşler şu şekildedir:

Tablo 4: ADPÖ Yönteminde Kullanılan Oyunlar Temasına Ait Görüş Kategorilerinin Örnek Tümceleri

Görüşlere ait kategoriler	Öğrencilerin Örnek İfadeleri
1- Derste bilgisayarla oyunların oynanmasının çok eğlenceli bulunması.	1- “Uygulamadaki oyunlar çok güzel ve çok eğlenceliydi.”
2- Oyunlarla ders yapmanın öğrenmeyi kolaylaştırması.	2- “Staccatoyu nasıl çalacağımı Zıplak staccato oyunu ile öğrendim.”
3- Oyun oynayarak ders yapmanın çok keyifli olması.	3a- “Piyano dersinin olduğu gün elimde tabletle oyun oynarken annem seslenince derse gelmek için önce canım sıkılıyor oyunu bırakacağım diye ama sonra geldiğimde derste de bilgisayarda oyun oynayınca mutlu oluyorum.” 3b- “Piyano dersinde piyano varken masada parmaklarımı çalar gibi yapıp oyun oynamak önce garip geldi ama sonra nedenini anladım. Hoşuma gitti.”
4- Oyunların heyecanlı olması.	4- “Oyunları oynarken çok heyecanlandım. Özellikle renkli nota yağmurunda notaları düşerken yakalamak beni çok heyecanlandırdı.”
5- Oyunların isimlerinin çok ilginç olması.	5- “Renklini Nota Yağmuru” oyununun ismi çok ilginç. Merak ettim nasıl bir oyun acaba?”

Tablo 5: ADPÖ Yönteminde Kullanılan Ders Kitabı Temasına Ait Görüş Kategorilerinin Frekans ve Yüzdesi

Görüş Teması	Görüşlere ait kategoriler	Görüşleri Destekleyen Kişi	
		Frekans (f)	Yüzdesi (%)
3. ADPÖ Yönteminin Ders Kitabı	1- Kitapta daha çok resimlerin yer almasından hoşlanılması.	22	%100
	2- Kitabın renkli olmasının güzel bulunması.	22	% 100
	3- Notaların renkli olmasının okumayı kolaylaştırması.	13	%59
	4- Kitapta komik animasyon karakterlerinin konuşurulmasının çok güzel görünmesi	17	%77
	5- Diğer derslerin kitapları gibi görünmemesinden dolayı ilginç olması.	12	%55

Yöntemde kullanılan ADPÖ ders kitabına yönelik öğrencilerden elde edilen görüşlere bakıldığında, 5 adet görüş kategorisinin ortaya çıktığı görülmektedir. Yukarıdaki tabloda yer alan kategorilerden 1. ve 2. kategoriler %100 oranla ifade edilmiştir. En düşük oran %55 ile 5. kategoriye aittir. Bu görüş kategorilerine örnek vermek üzere öğrencilerden elde edilen doğrudan görüşler şu şekildedir:

Tablo 6: ADPÖ Yönteminde Kullanılan Ders Kitabı Temasına Ait Görüş Kategorilerinin Örnek Tümceleri

Görüşlere ait kategoriler	Öğrencilerin Örnek İfadeleri
1- Kitapta daha çok resimlerin yer almasından hoşlanılması. iyi olmuş.	1- “Kitapta daha az yazı, daha çok resim olması Genelde çoğu kişi okumak istemiyor zaten.”
2- Kitabı renkli olmasının güzel bulunması. olmuş.”	2- “Kitap renkli olunca daha eğlenceli ve güzel
3- Notaların renkli olmasının okumayı kolaylaştırması. kolaylaştırdı	3- “Notaların renkli yazılması hem okumamı hem de güzel görünmüş.”
4- Kitapta komik animasyon karakterlerinin Özellikle piyano. konuşurulmasının çok güzel görünmesi.	4- “Animasyondaki karakterler çok komik. Onun kitapta da olması güzel olmuş.”
5- Diğer derslerin kitapları gibi görünmemesinden diğer ders dolayı ilginç olması.	5- “Diğer piyano kitapları da böyle mi? Bizim kitaplarımız hiç böyle değil. Böyle animasyon karakterli kitap ilginç geldi.”

Tablo 7: ADPÖ Yönteminde Kullanılan Renkli Parmak Eldivenleri Temasına Ait Görüş Kategorilerinin Frekans ve Yüzdesi

Görüş Teması	Görüşlere ait kategoriler	Görüşleri Destekleyen Kişi	
		Frekans (f)	Yüzdesi (%)
4. Renkli Parmak Eldivenleri	1- Eldivenlerin çok ilginç bulunması	22	%100
	2- Eldivenlerin çalmayı kolaylaştırması.	22	%100
	3- Eldivenlerin üzerindeki şekillerden hoşlanılması.	22	%100
	4- Eldivenlerin renklerinin beğenilmesi.	19	%86
	5- Eldivenlerin elden çıkartılmak istenmemesi.	19	%86
	6- Eldivenlere sahip olmak istenmesi.	18	%82

Yöntemde kullanılan renkli parmak eldivenlerine yönelik öğrencilerden elde edilen görüşlere bakıldığında, 6 adet görüş kategorisinin ortaya çıktığı görülmektedir. Yukarıdaki tabloda yer alan kategorilerden 1., 2. ve 3. kategoriler %100 oranla ifade edilmiştir. En düşük oran %82 ile 5. kategoriye aittir. Bu görüş kategorilerine örnek vermek üzere öğrencilerden elde edilen doğrudan görüşler şu şekildedir:

Tablo 8: ADPÖ Yönteminde Kullanılan Renkli Parmak Eldivenleri Temasına Ait Görüş Kategorilerinin Örnek Tümceleri

Görüşlere ait kategoriler	Öğrencilerin Örnek İfadeleri
1- Eldivenlerin çok ilginç bulunması	1- “Daha önce hiç müzik eldiveni görmemişim. Çok güzelmiş.”
2- Eldivenlerin çalmayı kolaylaştırması.	2- “Renkli parmak eldiveni sayesinde notaları piyanoda hemen çalmayı öğrendim. Ama sonradan çıkararak çalıp çalamayacağımı merak ettim. Çalmayı başarınca mutlu oldum.”
3- Eldivenlerin üzerindeki şekillerden hoşlanılması.	3- “Eldivenlerin üzerindeki beyaz ipli anahtar işaretleri çok güzel olmuş.”
4- Eldivenlerin renklerinin beğenilmesi.	4- “Her parmakta farklı renklerin olması çok güzel. Renkler de hoşuma gitti.”
5- Eldivenlerin elden çıkartılmak istenmemesi.	5- “Eldivenleri dersin sonu geldiğinde çıkarmak hiç istemedim.”
6- Eldivenlere sahip olmak istenmesi.	6- “Bu eldivenlerin dışarıda satılanı var mı? yani alabilir miyiz?”

Tablo 9: ADPÖ Yönteminde Kullanılan Oyun Hamuru Eldivenleri Temasına Ait Görüş Kategorilerinin Frekans ve Yüzdesi

Görüş Teması	Görüşlere ait kategoriler	Görüşleri Destekleyen Kişi	
		Frekans Yüzdesi	
		(f)	(%)
5. Oyun Hamuru	1- Oyun hamurunu tekrar oynamak istenmesi ve oynamaktan hoşlanması.	22	%100
	2- Oyun hamurunun derste olmasının ilginç bulunması.	12	%55
	3-Oyun hamuruyla piyano öğrenmenin zevkli olması.	20	%91

Yöntemde kullanılan oyun hamurlarına yönelik öğrencilerden elde edilen görüşlere bakıldığında, 4 adet görüş kategorisinin ortaya çıktığı görülmektedir. Yukarıdaki tabloda yer alan kategorilerden 1. ve 2. kategoriler %100 oranla ifade edilmiştir. En düşük oran %55 ile 4. kategoriye aittir. Bu görüş kategorilerine örnek vermek üzere öğrencilerden elde edilen doğrudan görüşler şu şekildedir:

Tablo 10: ADPÖ Yönteminde Kullanılan Oyun Hamuru Temasına Ait Görüş Kategorilerinin Örnek Tümceleri

Görüşlere ait kategoriler	Öğrencilerin Örnek İfadeleri
1- Oyun hamurunu tekrar oynamak istenmesi ve oynamaktan hoşlanması.	1a- “Dersten sonra oyun hamuru oyununu tekrar oynayabilir miyim?” 1b- “Hamur oyunu çok eğlenceliydi.”
3- Oyun hamurunun derste olmasının ilginç bulunması.	3- “Diğer derslerde hiç hamur oyunu oynadığımı görmemiştim. Genelde oyun vakitlerinde oynarım.”
4-Oyun hamuruyla piyano öğrenmenin zevkli olması.	4- “Piyano öğrenirken hamur oynamak ne kadar zevkli bir şeymiş.”

4. TARTIŞMA ve SONUÇ

4.1. Tartışma ve Sonuç

“Yarı yapılandırılmış görüşme formu sonuçlarına göre ADPÖ yöntemi ile piyano öğrenen öğrencilerin ADPÖ yönteminin materyallerine yönelik görüşleri nelerdir?” probleminin değerlendirilmesi beş görüş teması ve bu beş görüş temasına ait kategoriler içinde değerlendirilmiştir.

Birinci temada öğrencilerin ADPÖ yöntemindeki animasyonlara ait görüşleri ele alınmıştır. Öğrenciler animasyon materyalini eğlenceli, ders konusunu öğrenmeyi kolaylaştıran, piyano öğrenmeyi güzel hale getiren ve piyano çalmaktan hoşlanılmasını sağlayan materyal olarak görmektedir. Bu ifadelerle öğrencilerin animasyonları sevdiği ve izlerken keyif aldıkları sonucuna varılmıştır. Ayrıca öğrenciler animasyon hikâyesini ilgi çekici bulmuş, Müzik Ülkesi’ni sevmiş, animasyonda piyano çalınmasını ilginç bulmuş ve bir sonraki bölümde neler olacağını merak etmişlerdir. Bu ifadeler de animasyonun içeriğinin öğrencileri bir sonraki derslere bağlayan bir yapısı olduğunu göstermektedir.

İkinci temada öğrencilerin ADPÖ yöntemindeki oyunlara ait görüşleri ele alınmıştır. Öğrenciler piyano dersindeki oyunları eğlenceli, öğrenmeyi kolaylaştıran ve keyifli olduğunu ifade etmişlerdir. Bu ifadelerle öğrenciler ADPÖ yöntemindeki oyunları sevmişlerdir. Ayrıca oyunları oynarken heyecanlandıklarını ve oyunların isimlerini ilginç bulduklarını belirtmişlerdir. Bu görüşe göre de oyunlar öğrencilerin ilgisini çektiği sonucuna varılabilmektedir.

Üçüncü temada öğrencilerin ADPÖ yöntemindeki ders kitabına ait görüşleri ele alınmıştır. Öğrenciler kitapta daha çok görselin yer almasından hoşlandıklarını, renkli olmasını sevdiğini, renkli notaların öğrenmelerini kolaylaştırdığını, komik animasyon karakterlerinin çizilip konuşturulmasının güzel olduğunu ve daha önce hiç rastlamadıkları türden bir kitap olduğunu dile getirmişlerdir. Buna göre kitap öğrencilerin ilgisini çekebilmiştir. Çizgi roman mantığı ile tasarlanan konuşma balonlu sayfalardan da hoşlandıkları sonucu ortaya çıkmaktadır.

Dördüncü temada öğrencilerin ADPÖ yöntemindeki renkli parmak eldivenlerine ait görüşleri ele alınmıştır. Öğrenciler, renkli parmak eldivenlerini güzel bulduklarını, çalmalarını kolaylaştırdığını, renklerini sevdiğini, üzerindeki şekillerden hoşlandıklarını, ellerinden hiç çıkarmak istemediklerini ve sahip olmak istediklerini ifade etmişlerdir. Bu ifadelerle öğrenciler renkli parmak eldivenlerini sevmiştir ve eldivenler öğrenciler için ilgi çekici olmuştur. Ellerinden çıkarmak istememeleri de piyano çalmaya isteklerini arttırıcı bir sebeptir.

Beşinci temada öğrencilerin ADPÖ yöntemindeki oyun hamuruna ait görüşleri ele alınmıştır. Öğrenciler hamur oyunu oynamaktan hoşlandıklarını, tekrar oynamak istediklerini, derste hamur oynanmasının zevkli olduğunu ama aynı zamanda da ders içinde hamur oynamayı ilginç bulduklarını dile getirmişlerdir. Buna göre hamur oyununun öğrencilere ilginç gelmesi, öğrenciler derse olan ilgilerini de arttıracak bir etmendir. Bu derste hamur var ise diğer derste daha neler olabilir düşüncesini öğrencilere hissettirmek ve onları bir sonraki derse merak içerisinde getirmek amacıyla bu şekilde ulaşılabilecektir.

Tüm temalara ait öğrenci görüşleri değerlendirildiğinde, ADPÖ yöntemindeki tüm materyallerin öğrenciler için ilginç, eğlenceli, öğrenmeyi kolaylaştırıcı ve öğrenirken keyif almalarını sağlayıcı olduğu görülmektedir. Buna göre, araştırmanın amacı olan ADPÖ yönteminin materyallerinin Yazıcı (2013) tarafından yapılan araştırmada ortaya konan problemleri önlemede etkili olacağı düşünülmektedir. Benzer araştırmalara bakıldığında görülmektedir ki, derse karşı ilginin artması derste başarıyı da arttırmaktadır. Örneğin, Bircan (2013) tarafından yapılan araştırmada da animasyonla işlenen derslerde hem öğrencilerin akademik başarı ve mekan algısı puanları artmış hem de derse zevkli, ilgi çekici, kalıcı,

hızlı öğretici, haritalarla çalışmayı teşvik edici, harita becerilerini kazanmada ve mekân algısı geliştirmede faydalı olarak değerlendirdikleri görülmektedir.

Bu araştırmanın sonuçlarını destekleyen yani animasyonun öğrenciler tarafından sevildiği, keyifli ve öğretici bulunduğu, hoşlanıldığı ve öğrenmeleri kolaylaştırdığı sonuçlarıyla paralel sonuçlar içeren diğer araştırmalara yukarıdaki “ilgili yayın ve araştırmalar” başlığı altında yer verilmiştir. Bu araştırmalara göz atıldığında öğrencilerin multimedya ve teknoloji içerikli araçların ders içinde olmasından hoşnut olduklarının, derse ilgilerinin bu yolla arttığı ve neticede başarılarının da arttığı sonuçlarına varılmaktadır. Najjar (1996) tarafından yapılan bir araştırma sonucuna göre, multimedya kullanımına yönelik yapılan araştırmalara dayalı olarak animasyonların öğrencilerin derse karşı olumlu görüşler beslemesini sağladığı, kavram öğrenmelerini desteklediği, üç boyutlu düşünebilmelerinde ve anlam geliştirmede yararlar elde etmelerine imkan verdiği görülmektedir. Bu çalışmada da öğrenci görüşleri incelendiğinde animasyonların kullanıldığı ADPÖ yöntemi lehine olumlu sonuçlar elde edildiği görülmektedir. Bu nedenle daha önce yapılan araştırmalarla paralel sonuçlara ulaşıldığı kanısına varılabilir. Bu sonuçlarla, bilgisayar teknolojileri hakkında öğrenci görüşlerinin alındığı şu çalışmaların sonuçları birbirini destekler niteliktedir. (Bircan, 2013; Steven ve Phillip, 1994; Stith, 2004; Ayvaci ve diğerleri, 2012, Rieber, 2011)

Yapılan araştırmanın bulguları ve makalenin “giriş” bölümü altında özetlenen literatür incelendiğinde görülmektedir ki, çoğu araştırmada her ne kadar “animasyon” ifadesi kullanılsa da, bu araştırmanın kapsamındaki gibi çizgi filmleri hikaye içinde kullanmamışlar veya kendileri hazırlamamışlardır. (McClean ve arkadaşları, 2005; Kim ve arkadaşlarının, 2007; İnaç, 2010; İskender, 2007; Kolomuç, 2009; Bülbül, 2010; Rieber, 1991, Bircan, 2013; Brisbane ve arkadaşları, 2002,)

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

4.2. Öneriler

Teknoloji çağının içinde olan bilgisayar programları için kod yazabilmeyi dahi öğrenmeye başlayan çocukların eğitimlerinde artık kutuları şekil verilerek, şişelere pirinç doldurularak ya da yoğurt kaplarından vurmalı çalgı yaparak elde edilen materyaller yeterli gelmemektedir. Günlük yaşamalarında sürekli ellerinde olan teknoloji aletlerinde oynadıkları oyunlarda bir sonraki seviyeye geçme mantığıyla sürekli ilerlemeyi benimseyen, izledikleri animasyonların gerçekliğine kendini kaptıran öğrencilerin çalgı öğrenmeleri de artık sadece öğretmenlerin tek başına örnekleme ya da müzik dinletmesi ile yeterli olmayacaktır. Bu noktada ders materyallerinin de çağın gereksinimleri ve öğrenci ilgilerine göre şekillendirilmesi öğrencilerin derse olan ilgilerini de arttıracaktır. Bu çalışmada, öğrencilerin ilgisini çekerek derslere sürekli katılımını amaçlayan ve çalgı öğrenme disiplinine yumuşak bir davetle

öğrencinin dâhil olmasını hedefleyen ADPÖ yönteminin materyallerine ilişkin öğrencilerin olumlu görüşler dile getirdikleri görüşmeler sonucunda ortaya çıkmıştır. Bu sonuçlardan yola çıkılarak sadece piyano dersleri için değil, diğer çalgı öğretimlerinde de öğrencilerin derse ilgi ve merakla gelmesini sağlayan etkinlik ve materyallere daha fazla yer verilmesi, öğrencilerin heyecan ve ilgisini dinamik tutmayı sağlayan materyallerin öğretmenler tarafından çağın gereksinimleriyle uyumlu bir şekilde tasarlanıp kullanılması araştırmanın neticesine göre önerilmektedir.

EK-1

Tarih:

Katılımcı No:

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

YARI YAPILANDIRILMIŞ GÖRÜŞME FORMU

1- Çizgi filmlerle piyano öğrenmeyi sevdiğin mi?

Evet çok sevdim.



Hayır sevmedim.



2- En çok hangi materyali sevdiğin? Neden?

3- Sevmediğin materyal var mı? Neden sevmedin?

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

Bugüne kadarki en güzel dersimdi.



Daha güzel olabilirdi.



Güzel bir dersti.



Hiç güzel değildi.



6- Piyano dersindeki animasyonlar eğlenceli miydi? Neden?

Eğlenceli



Biraz eğlenceli



Sıkıcı



Çok sıkıcı



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

10- Piyano dersinin kitabı hoşuna gitti mi?

Hoşuma gitti



Beğenmedim



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

Kesinlikle isterim



İsterim



Biraz istemem



Kesinlikle istemem.



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

Çok kolaylaştırdı



Biraz kolaylaştırdı



Zorlaştırdı



Çok zorlaştırdı



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

Hepsini hatırlıyorum



Bir kısmını



Pek hatırlamıyorum



Hiçbirini hatırlamıyorum



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

Evet sevdim



Sevmedim



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

Çok isterdim



Biraz isterdim



Yapılmasa daha iyi



Kesinlikle istemezdim



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

Çok kolaylaştırdı



Biraz kolaylaştırdı



Zorlaştırdı



Çok zorlaştırdı



KAYNAKLAR

- Abdülselem, Z. (2013), “Fen öğretiminde çizgi filmlerin etkisi: Kuvveti keşfedelim örneği”, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Karadeniz Teknik Üni. Eğitim Bilm. Ens. İlköğretim ABD, Fen Bilgisi Eğitimi Bilim Dalı, Trabzon.
- Arıcı, N., Dalkılıç, E. (2006), “Animasyonların bilgisayar destekli eğitime katkısı: Bir uygulama örneği”, *Kastamonu Eğitim Dergisi*, Ekim 2006, Cilt: 14, No:2, s. 421-430.
- Ayvacı H. Ş., Abdülselem Z. ve Abdülselem M. S (2012), “Animasyon destekli çizgi filmlerin Fen öğretimine etkisi: 6. sınıf kuvveti keşfedeli konusu örneği”, *Eğitim ve Öğretim Araştırmaları Dergisi*, Kasım 2012, Cilt 1, Sayı 4, Makale 21, ISSN: 2146-9199.
- Brisbourne, M. A. S., Chin, S. S. L, Melnyk, E., Begg, D. A., (2002), Using web-based animations to teach histology. *The Anatomical Record*, Vol 269, No. 1, p. 11-19.
- Bülbül, Y.(2010). “Bilgisayar animasyonları destekli 7E öğrenme döngüsü modelinin difüzyon ve osmoz konusunu anlamaya etkisi”, Yayınlanmamış doktora tezi, Orta Doğu Teknik Üniversitesi, Ankara.
- Büyüköztürk, Ş. , Çakma, E.K. , Akgün, Ö. E. , Karadeniz, Ş. , Demirel, F. , (2012). “Bilimsel araştırma yöntemleri”, (Geliştirilmiş 11. Baskı), Ankara: Pegem A.
- Creswell, J. W., (2012), “*Educational research: planning, conducting and evaluating quantitative and qualitative research*”. Boston, US: Pearson Education. 4. Edition.
- Dey, I. (1993). “*Qualitative data analysis: A user-friendly guide for social scientists*”. London: Routledge Publications.
- Gurbetoğlu, A. (2015) “Bilimsel araştırma yöntemleri”. (<http://agurbetoglu.com/files/2-%20ARA%C5%9ETIRMA%20%20T%C3%9CRLER%C4%B0.pdf>)
- Halas J. (1976). “*Film animation: a simplified approach*” .Paris: United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization.
- Hays, T.A. (1996) “Spatial abilities and the effects of computer animation on short-term and long-term comprehension”, *Journal of Educational Computing Research*, Vol 14, No.2, pp. 139–155.
- Hegarty, M. (2005) “*Multimedia learning about physical systems*”, in Mayer, R.E. (ed.) *The Cambridge Handbook of Multimedia Learning*. (pp: 447–465), Cambridge, UK: Cambridge University Press.
- Hwang, I. , Tam, M. , Lam, S. L., Lam, P., (2012), “Review of use of animation as a supplementary learning material of physiology content in four academic years”, *The Electronic Journal of e- Learning*, Vol. 10 , No.4, pp. 368-377.
- İnaç, A.E. (2010), “Animasyon kullanımının ilköğretim öğrencilerinin Fen ve Teknoloji dersindeki akademik başarılarına ve akılda tutma düzeylerine etkisi: 6, 7 ve 8. sınıflar örneği” Yayınlanmamış yüksek lisans tezi, Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi, Çanakkale.
- İskender, B.M. (2007). “Özel dershanelerde animasyon kullanımıyla bilgisayar destekli Fen öğretiminin öğrenci başarısına, hatırlama düzeyine ve duyuşsal özellikleri üzerine etkisi” Yayınlanmamış yüksek lisans tezi, Muğla Üniversitesi, Muğla.
- Kaya, Z. (2006), “Öğretim teknolojileri ve materyal geliştirme”, Ankara, Pegem A Yayıncılık.
- Kesner, M.H. and Linzey, A.V. (2005) “Can computer-based visual-spatial lead to increased student performance in anatomy & physiology?” *The American Biology Teacher*, Vol 67, No.4, pp206–212.
- Kim, S., Yoon, M., Whang, S.M., Tversky, B. & Morrison, J.B. (2007). “The effect of animation on comprehension and interest” *Journal of Computer Assisted Learning*, 23 (3), 260-270.
- Kittidachanupap, N., Singthongchai, J., Naenudorn, E. and Khopolklang, N., (2012) “Development of animation media for learning English vocabulary for children”, *IEEE International Conference on Computer Science and Automation Engineering*, May 25-27, Zhangjiajie, China.
- Kolomaç A. (2009). “11. Sınıf “kimyasal Reaksiyonların hızları” ünitesinin 5E modeline göre animasyon destekli öğretimi” Yayınlanmamış Doktora Tezi, Atatürk Üniversitesi, Samsun.

- Lowe, R.K. (2004) "Animation and learning: Value for money?" in Atkinson, R., McBeath, C., Jonas-Dwyer, D. and Phillips, R. (ed.), *Beyond the Comfort Zone: Proceedings of the 21st ASCILITE Conference* (pp558–561), Perth, Australia, December.
- McClearn, P., Johnson, C., Rogers, R., Daniels, L., Reber, J., Slator, B. M., Terpstra, J., White, A. (2005), "Molecular and cellular biology animations: Development and Impact on student learning, *Cell Biology Education, Vol. 4*, p. 169-179.
- Morrison, J.B., Tversky, B. and Betrancourt, M. (2000) 'Animation: does it facilitate learning?', AAAI Technical Report SS-00-04, [online], <http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.594.8082&rep=rep1&type=pdf>
- O'Day, D., H., (2007), "The value of animations in biology teaching: A study of long-term memory retention", *CBE Life Sciences Education, Vol. 6* 217-223, Fall 2007.
- Özer, S. (2012), "Sosyal bilgiler öğretiminde çizgi filmlerin kullanımı", Doktora tezi, Niğde Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İlköğretim Anabilim Dalı, Sosyal Bilgiler Öğretmenliği Bilim Dalı.
- Patton, Q. M. (1987), "How to Use Qualitative Methods in Evaluation", Sage Publications, 4. Press.
- Reindl K. M., White A.R., Johnson C, Vender B, Slator B.M., McClearn P. ,(2015) "The virtual cell animation collection: Tools for teaching molecular and cellular biology". *PLoS Biol* 13(4): e1002118. doi:10.1371/journal.pbio.1002118, April 9 2015.
- Rieber Lloyd P. (1991), "Animation, incidental learning, and continuing motivation", *Journal of Educational Psychology*, 83 (3), 318-328.
- Steven, D. E., Phillip L.M (1994). "Inside3D Studio", McGraw Hill USA.
- Stith, B. J. (2004), "Use of animation in teaching cell biology", *Cell Biology Education, Vol. 3*, p. 181-188.
- Taraf, U. H. (2011), "Özel ilköğretim okulu öğrencilerine İngilizce zamanlarının öğretiminde otantik çizgi film kullanımı" Yüksek lisans tezi, Hacettepe Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yabancı Diller Anabilim Dalı, İngilizce Dili Eğitimi Bilim Dalı.
- Türkan, S. (2010), "7. Sınıf öğrencilerinin yaşamımızdaki elektrik ünitesindeki akademik başarılarına, Fen ve Teknoloji dersine karşı tutumlarına animasyonun etkisinin araştırılması", Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İlköğretim Anabilim Dalı, Fen Bilgisi Eğitimi Bilim Dalı.
- Türnüklü, A. (2000), "Eğitimbilim Araştırmalarında Etkin Olarak Kullanılabilecek Nitel Bir Araştırma Tekniği: Görüşme", *Kuram ve Uygulamada Eğitim Yönetimi, Sayı: 24*, s: 543-559.
- Trevisan, M.S., Oki, A.C. and Senger, P.L. (2009, December 24) "An exploratory study of the effects of time compressed animated delivery multimedia technology on student", *Journal of Science Education and Technology, Vol 19, No.3*, pp: 293–302.
- Yazıcı, (2013), "Piyano öğretiminde karşılaşılan sorunların piyano öğretmenleri tarafından değerlendirilmesi", *Sanat Eğitimi Dergisi, Cilt. 1*, Sayı:2.

EXTENDED ABSTRACT

Purpose and Significance: According to literature, both computer aided education methods and animation supported teaching methods help students learning. In addition, there are many researches regarding these methods' benefits. In view of Şahin ve Yıldırım's view, computer aided education is a method can reinforce teaching process and students motivations, students can utilize according to their learning speed, is the combination of individual learning principles and computer technology. (Şahin ve Yıldırım, 1999). On the other hand, animation supported teaching methods help eliminating tediousness of traditional classroom environment and help making learning activities a pleasurable endeavor (Steven ve Phillip, 1994). According to research made by Najjar, on the basis of researches regarding using multimedia, it is said that animations provide that students have positive opinions to lessons, and also animations help students' concept learning, thinking 3D, meaning development.

The aim of this research is to reveal between the age of 7-9 students' opinion regarding animation supported piano teaching method's materials. Because this age group refers "concrete operational stage" of cognitive statement. During this period, students are interested in "What's happened at the moment" and perception can be provided by using of concrete materials, subjects and concepts must be instructed by several stimulants. It is considered that students' perception will increase and also students will be happy if animation supported piano teaching method is used in piano lessons. animation supported piano teaching method is created by author of this article. Using materials are cartoons is teaching piano and music terms, computer games are reinforcing piano playing technics, piano teaching book, colorful finger gloves and play dough.

Methodology: Data of the study were collected via qualitative analysis. Students' opinions are received by using "interview form" technic. To introduce animation supported piano teaching methods materials to students, students are taken piano lessons with using of animation supported piano teaching method in five weeks (two hours a week). Students studying in Karsiyaka Manucipal Conservatory piano classes in Izmir province during 2017-2018 autumn period constitute the population of the study. In this study, 22 students who are between the age of 7-9, are interviewed individually with the help of semi-structured interview form. Sampling method is criterion sampling method is falling within purposive sampling method and non-random sampling method to get in depth-information about student's opinion. In student selection, required properties are being between the age of 7-9 and starting to learn the piano. In data collecting and analyzing processes, to increase the validity and reliability of the research, all the interviews were recorded and transcribed into text afterwards. The interviews lasted approximately 10 to 15 minutes. Because this age group students may be bored, as time goes. Data is analyzed according to Dey's "qualitative analysis" technic. This technic includes description, classification and correlation steps. In description step, animation supported piano teaching methods materials are identified. And obtained datas were written down, then they classified within the framework of specified themes. These themes are using animations, using computer games, using piano teaching book, using colorful finger gloves, using play dough. At last step, these themes were associated with each other and obtained datas. Finally, after these steps obtained datas' correlations and differences were revealed. Results were tabled and interpreted according to literature.

Results: In this study, when students opinions are analyzed, it is seen that positive results are obtained in favor of animation supported piano teaching method's materials. According to results, using materials are thought to be entertaining, striking, instructive, persistence enhancer, facilitating learning and reviving in the mind, pleasurable, interesting by students. In addition, students like using these materials in piano lessons. They said that, when they used these materials in piano learning process, their

interest increased and they like learning piano playing. These results are supported by other researchs in literature (Bircan, 2013; Steven ve Phillip, 1994; Stith, 2004; Ayvacı ve diğer, 2012, Rieber, 2011).

Discussions and Conclusions: The most obvious result that can be inferred from this research is using multimedia materials in piano lessons increases students' motivations and interests in piano playing. They can learn playing the piano, as doing fun activities. According to these results, it can be said that for students who live in the age of technology, handmade materials, such as rice-filled bottles, percussions from yoghurt pots, are not sufficient to teach piano playing and using these handmade materials are not funny for these students. Because they are used to play computer and they are used to watch animations (cartoons), learning with watching animations and with playing computer games facilitate their learning piano playing and music notions. Especially, students' interests in piano lessons can be increased by variety of lesson materials according to students' opinions.