DOI: 10.7816/idil-01-04-11

İLKÖĞRETİM İKİNCİ KADEME 7. SINIF MÜZİK DERSİ ÖĞRETİMİNDE KULLANILMAK ÜZERE GELİŞTİRİLEN "MÜZİK YOLU MASA OYUNU"NUN UZMAN GÖRÜŞLERİ AÇISINDAN DEĞERLENDİRİLMESİ[1]

Doç. Dr. Nilgün SAZAK[2]

ÖZET

Bu çalışma, 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 öğretmenler tarafından sınıf ortamında, hem de öğrenciler tarafından bireysel olarak kullanılabilecek bir "Masa Oyunu"nun hazırlanma aşamasını 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 kullanışlı olduğu, öğrenme alanlarına ve öğretim programına uygun olduğu konularında, Öğretim Teknolojisi uzmanlarına ise; geliştirilen materyalin teknik özelliklerinin uygunluğu, kullanılışlığı ve öğretim tasarımı ilkeleri doğrultusunda yapılandırmacı öğrenme yaklaşımına uygun olduğu konularında görüş bildirmişlerdir.

Müzik dersine yönelik "Müzik Yolu Masa Oyunu" tasarımı ile, derslerde öğretimsel özelliklere sahip, hedefler ve içerik bağlamında öğretim programına uygunluğu, aynı zamanda kullanışlılığı belirlenen, görsel tasarım ilkelerinin biçimsel özellikleri açısından da değerlendirilmesi yapılan farklı bir öğretim materyali oluşturmak amaçlanmıştır.

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

[1] Bu çalışma, 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 STUDİES IN 7th CLASS AT SECONDARY SCHOOL BY EXPERT VIEWS

ABSTRACT

This study contains preparation step of the ‘Board Game ‘’ and ıt can be used by both teachers and students ındıvıdually ın order to contrıbute to teaching ‘’Listening Singing –Play’’,’’Musical Perception and Exposition ‘’and ‘’Musical Culture ‘’ learning areas.

To measure the availability of material develpoed by the researcher was asked questions to the music teachers (n=19) , music ınstructers (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 approprance 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

Giriş

"Hollandalı tarihçi Johan Huizinga "Homo Ludens" adlı temel eserinde yeryüzünde insana ait her şeyin başlangıcının oyun olduğunu göstermektedir" (Sözeri, 2004, s.1'den akt. Baysal, Küçükeşmen, 2004:161).

Onur ve Güney (2004:5,7) oyunla ilgili kuramların on dokuzuncu yüzyılın sonu ile yirminci yüzyılın başında geliştiğini söyleyerek, Friedrich Froebel, Maria Montessori ve Jean Piaget'nin oyun ile ilgili görüşlerine yer vermişlerdir. Friedrich Froebel'in oyunun eğitsel değerine ilişkin kuramından bahsederek, Maria Montessori'nin de Froebel gibi çocuğun yetişkinin denetiminde kendi girişimiyle oyun oynamasını desteklediğini vurgulamıştır. Jean Piaget, bilişsel gelişim kuramında, 'oyunun temel işlevlerinin tekrarlama yoluyla mevcut becerileri geliştirmek ve çocuğa bir egemenlik duygusu kazandırmaktır' demiştir. Başka bir deyişle, Piaget çocuğun gelişiminin oyunda görülebileceğini ortaya koymuştur.

"John Dewey (1902)'de oyunun sosyal öğrenmeyi sağladığını, çocukları sosyal ve demokratik hayata hazırladığını ifade etmiştir. Yine oyun yoluyla çocuklar; keşfetmeyi, araştırmayı, yaratıcılığı ve problem çözmeyi öğrenerek, yaşama dair kazanımlar elde ederler" (Aydın, 2010:10)

"Oyun, insanların beden ve kafa yeteneklerini geliştirme amacını güden; hesap, dikkat, rastlantı ve beceriye dayanan, çoğu kez oyalanmak için oynanan aynı zamanda da tat veren bir tür yarışmadır". (Seyrek ve Sun, 1997).

"Oyun kavramı içerisinde geniş bir yer tutan çocuk oyunları insanlığın dünyaya gelişinden itibaren başlamış, sosyal ve teknik gelişmelere göre kendini yenileyerek günümüze kadar gelmiştir (Özhan, 1997:4).

2006 yılında yayınlanan İlköğretim Programında oyun bir öğrenme yöntemi olarak kullanılmaktadır. "oyunlar, öğrenilen konuyu ilgi çekici hale getirmek, öğrencileri etkin kılmak, rahat bir ortamda zevk alarak öğrenmelerini sağlamak amacıyla kullanılan bir yöntemdir. Bu yöntem uygulanırken şunlara dikkat edilmelidir:

1.oyunun amacı olmalı ve oyunun sonunda amaca ulaşılıp ulaşılmadığı değerlendirilmelidir.

2. öğretmen oyunu sürekli kontrol etmelidir.

3. oyunlar basit ve öğrencilerin ilgisini çekecek özellikte olmalıdır.

4. öğrencilerin düzey ve yeteneklerine uygun olmalıdır.

5. oyun, sınıftaki tüm öğrencilerin katılmasına olanak vermelidir.

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

7. oyunlara dersin ortasında ya da sonunda yer verilmelidir." (İlköğretim Programı, 2006:140)

Öğretim materyali olarak kullanılan oyunlar eğitsel oyun adını almaktadır. Bu tür oyunların eğitsel nitelik taşıması için öğretim tasarımı prensipleri ve materyal tasarım ilkeleri dikkate alınarak tasarlanmalı ve geliştirilmelidir.

Kaya (2006:28) eğitim programlarında yer alan dersler ve konular için değişik öğretim materyallerine gereksinim olduğunu ve bu materyallerin öğrenmede kalıcı izler oluşturmak bakımından önemli olduğunu vurgulamıştır. Bir öğrenme etkinliği ne kadar çok duyu organına hitap ederse o kadar kalıcıdır.

"Öğrenilenlerin %83'ü görme, %11'i işitme, %3,5'i koklama, %1,5'i dokunma ve %1'i tatma yaşantıları yoluyla öğrenilmektedir" (Kaya, 2006:28).

"Bir araştırmanın sonuçlarına göre de, zaman faktörü sabit tutulduğunda insanlar; okuduklarının %10'unu, işittiklerinin %20'sini, gördüklerinin %30'unu, görüp işittiklerinin %50'sini, söylediklerinin %70'ini, yapıp söylediklerinin de %90'ını hatırlamaktadırlar" (Çilenti'den akt. Kaya, 2006:28).

Günay ve Özdemir (2003:111-119) öğretim materyali üretmedeki aşamaları; planlama, tasarlama, üretme, uygulama, geliştirme ve saklama olarak belirtmiştir. Öğretim materyallerinin hazırlama ilkelerini ise; öğrenciye görelik, amaçlarla bağdaşıklık, dayanıklılık, güzellik, geçerlik, kullanışlılık, ilgi çekicilik ve etkinliğe yönlendiricilik olarak sıralamıştır.

"Müzik eğitimcisi, bazı materyalleri bir örnek olarak geliştirip öğretim sürecinde uygulamaya koyabilir. Bu doğru ve düzgün örnekler öğrencilerin materyal anlayışlarının gelişmesinde yardımcı olabilir" (Günay ve Özdemir, 2003:122).

Seferoğlu (2010:27) bir öğretim materyalini tasarlama, seçme ve kullanma konusunda; öğretim programıyla uyumluluğu, içerdiği mesajların doğruluğu, dilin anlaşılırlığı, teknik özelliklerinin yeterliği, öğrenciyi güdüleyici ve katılımına uygunluğu gibi ölçütler göz önünde bulundurulmalıdır.

Günay ve Özdemir (2003:192) Müzik öğretim materyallerini örneklendirirken şimşek kartlarından bahsetmiştir. Yabancı dil öğretiminde kullanılan (flash cards) örnekleri gibi, müzik öğretiminde de; nota biçimleri, hız terimleri, gürlük simgeleri, ritm kalıpları, sesletim ve pekiştirme aşamalarında kullanılır. Adı geçen kartların; öğrenmeyi denetleyici ve pekiştirici, dikkat ve ilgiyi diri tutucu, sınıfı neşelendirici, zamandan yararlanmayı sağlayıcı özellikleri bulunmaktadır.

Konuyla İlgili Araştırmalar

İlköğretim Müzik dersi öğretimine yönelik yapılan araştırmalar incelendiğinde, Koçak (2008:101) tarafından geliştirilen "Notetris" adlı elektronik nota öğretim materyaline ulaşılmıştır. Bu çalışma okulöncesi ve ilköğretim düzeyindeki öğrencilere fa ve sol anahtarında nota bilgisi vermek için geliştirilmiş ve her yaştan çocukların ilgisini çektiği söylenmiştir.

Schow tarafından 30 Kasım 1976'da Amerika Birleşik Devletleri'nde Patenti alınan "Musical Composition Board Game" incelendiğinde, iki ya da daha fazla oyuncunun oynayabildiği bir oyun tahtası bulunmaktadır. Bu oyun tahtasının üzerinde farklı ölçü değerlerinde nota grupları ve müzik sembolleri vardır. Her oyuncu zar atarak oyuna başlar ve dört müzik ölçüsü tamamlayan oyuncu bestesinin güzelliğine göre oyun parası kazanır. Patenti alınan bu masa oyunu, oyuncuların kendi şans ve becerilerine bağlı olarak müzik bestelemeleri ve oyun paraları kazanmasıyla ilgilidir. Burada temel amaç hem eğitici hem eğlenceli hem de oyuncuların yaratıcılıklarını müziğe karşı olumlu tutumlarını geliştirici müziksel beste oyunu sağlamaktır. Diğer amacı şans ve beceriyi de içerdiği için hem gençlerde hem yetişkinlerde çeşitli müziksel becerilerin geniş olarak kullanılmasını sağlamaktır.

Sazak'ın (2012) "Müzikli Bulmaca ve Oyunlar" adlı kitabında yer alan "Notapoli" etkinliği sadece nota ve tartım öğretimini içermektedir. Bu oyunda ödül ve ceza sistemi mevcut olup, ödül parası uygulamasına gidilmiştir.

Bu çalışma, İlköğretim 7. Sınıf Müzik Dersi Programında yer alan "Dinleme Söyleme-Çalma", "Müziksel Algı ve Bilgilenme" ve "Müzik Kültürü" Öğrenme Alanlarının öğretimine katkı sağlamak amacıyla hem öğretmenler tarafından sınıf ortamında, hem de öğrenciler tarafından bireysel olarak kullanılabilecek "Masa Oyunu"nun tasarım ve hazırlanma aşamasını içermektedir.

Araştırmanın Amacı

Müzik dersine yönelik "Müzik Yolu Masa Oyunu" tasarımı ile, derslerde öğretimsel özelliklere sahip, hedefler ve içerik bağlamında öğretim programına uygunluğu, aynı zamanda kullanışlılığı belirlenen, görsel tasarım ilkelerinin biçimsel özellikleri açısından da değerlendirilmesi yapılan farklı bir öğretim materyali oluşturmak amaçlanmıştır.

ARAŞTIRMANIN ÖNEMİ

Müzik dersine yönelik "Müzik Yolu Masa Oyunu" tasarımı ile, İlköğretim 7. Sınıf öğrencilerinin ergenlik sürecinde bulunduğu ve özellikle erkek öğrencilerin ses değişimi döneminde derslerde öğretilen şarkıları söylemede zorlandıkları mutasyon döneminde, öğrencilerin seslerine zarar vermeden, müzik dersini sevmesini sağlayacak bir öğretim materyali olması açısından önemli görülmektedir.

Bu çalışma, müzik derslerinin yürütülmesinde farklı bir bakış açısı kazandıracağından önemli görülmektedir.

Problem Cümlesi

İlköğretim ikinci kademe 7. Sınıf müzik dersi öğretiminde kullanılmak üzere geliştirilen "Müzik Yolu Masa Oyunu" uzmanlar tarafından nasıl değerlendirilmektedir.

Alt Problemler

İlköğretim ikinci kademe 7. Sınıf müzik dersi öğretiminde kullanılmak üzere geliştirilen "Müzik Yolu Masa Oyunu" müzik öğretmenleri tarafından nasıl değerlendirilmektedir.

İlköğretim ikinci kademe 7. Sınıf müzik dersi öğretiminde kullanılmak üzere geliştirilen "Müzik Yolu Masa Oyunu" Eğitim Fakülteleri GSEB Müzik Öğretmenliği ABD'de görev yapan müzik eğitimi uzmanları tarafından nasıl değerlendirilmektedir.

İlköğretim ikinci kademe 7. Sınıf müzik dersi öğretiminde kullanılmak üzere geliştirilen "Müzik Yolu Masa Oyunu" Eğitim Fakülteleri Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Bölümü'nde görev yapan öğretim teknolojisi uzmanları tarafından nasıl değerlendirilmektedir.

YÖNTEM

Araştırma Modeli

Araştırmacı tarafından hazırlanan öğretim materyalinin geliştirilmesi ve değerlendirilmesi amacını güden bu çalışma, öğretmenlerin ve uzmanların görüşlerine dayandırılarak yapılmıştır.

Çalışmada materyalin hazırlığı aşamasında öğretmenlerin materyalle ilgili ihtiyaçlarını ve ön izlenimlerini belirlemek amacıyla yapılandırılmamış görüşmeler yapılmıştır. Materyalin değerlendirilmesi amacıyla ise öğretmenler, müzik eğitimi uzmanları ve öğretim teknolojisi uzmanlarının materyalin kullanışlılık, öğretim programına uygunluk ve teknik özelliklerini değerlendirmeleri amacıyla açık uçlu sorulardan oluşan yarı yapılandırılmış görüşme formları kullanılmıştır. Araştırmada elde edilen tüm veriler, nitel araştırmalar için kullanılan içerik analizi yöntemi ile çözümlenmiştir.

Çalışma Grubu

Araştırmanın evrenini, Kocaeli İli İzmit İlçe Merkezinde bulunan İlköğretim Okulu Müzik öğretmenleri ve Eğitim Fakültelerinin alan uzmanları oluşturmaktadır.

Örneklem grubunu; Kocaeli İli İzmit İlçe Merkezinde bulunan 17 İlköğretim Okulu'nda bulunan 19 müzik öğretmeni ile Kocaeli Üniversitesi'nde görev yapan 2 öğretim teknolojisi uzmanı ve farklı üniversitelerde görev yapan 4 müzik eğitimi uzmanı oluşturmaktadır.

Masa Oyunu ve Özellikleri

Oyunun adı "Müzik Yolu" olarak belirlenmiştir. Bu oyun, oyun yöneticisi olan "maestro"nun liderliğinde, bir oyun kartonu etrafında 4 oyuncu ile oynanan eğitsel bir oyundur. Müzik Yolu Masa Oyununun araç gereç listesinde 28 çalgı kartı, 30 bilgi kartı, 30 ödül kartı ve 28 şans kartı yer almaktadır. Şans kartları haricindeki diğer kart grupları yukarıda belirtilen 3 öğrenme alanını içeren bilgiler ve görsellerle donatılmıştır. Oyun 4 piyon ve 2 zar ile oynanmaktadır.

Oyun şu şekilde oynanır.

Oyuncu ve oyunu yönetecek olan 1 Maestro seçilir.

Maestro oyunun başlangıcında her oyuncuya 2 ödül kartı verir.

Oyuncular başlangıç noktasından (en yüksek zarı atan ilk oyuncudur) oyuna başlar. Oyun saat yönünde devam eder.

Başlangıç noktasından her geçişte Maestro'dan bir ödül kartı alınır.

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

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

Doğru söylerse ödül kartı ile ödüllendirilir. Yanlış söylemede ceza uygulanmaz.

Oyun içinde "Şans kartı seç" bölümüne gelindiğinde, kartta yazılanlar uygulanır.

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

Müzik Yolu Masa Oyunu İlköğretim 7. Sınıf Müzik Dersi Programında yer alan "Dinleme Söyleme-Çalma", "Müziksel Algı ve Bilgilenme" ve "Müzik Kültürü" Öğrenme Alanlarının öğretiminde kullanılmak üzere tasarlanmıştır. Dinleme Söyleme-Çalma öğrenme alanı (8 kazanımdan 4 tanesi) oyun kartonunda yer alan "solfej ve bona" kartlarında, Müziksel Algı ve Bilgilenme öğrenme alanı (4 kazanımdan 4 tanesi) "bilgi ve çalgı" kartlarında, Müzik Kültürü öğrenme alanı (6 kazanımdan 4 tanesi) ise "ödül" kartlarında yer bulmuştur.

Verilerin Toplama Araçları

Araştırmanın veri toplama aşamasında, tasarlanan "Müzik Yolu Masa Oyunu"nun kullanışlılık, öğretim programına uygunluk ve teknik özelliklerinin değerlendirilmesi amacıyla İlköğretim Okulları müzik öğretmenleri, Eğitim Fakültelerinin müzik eğitimi uzmanları ile öğretim teknolojisi uzmanlarına yarı yapılandırılmış görüşme tekniğinde sorular sorulmuştur. Müzik öğretmenlerine; geliştirilen materyalin sınıf ortamında kullanışlılığı, öğrenme alanlarına ve öğretim programına uygunluğu konularında, Müzik Eğitimi uzmanları ile Öğretim Teknolojisi uzmanlarına ise; geliştirilen materyalin teknik özelliklerinin uygunluğu, kullanılışlığı ve öğretim tasarımı ilkeleri doğrultusunda yapılandırmacı öğrenme yaklaşımına uygunluğu konularında sorular yöneltilmiştir. Görüşme sorularından elde edilen verilere göre "Müzik Yolu Masa Oyunu" son şeklini almıştır.

Verilerin Çözümlenmesi

Araştırmada geçerlilik/güvenilirliğinin sağlanması ve veri analizinin gerçekleştirilmesinde nitel araştırmalarda geçerli kurallara bağlı kalınmıştır. Nitel araştırmalarda geçerlilik araştırmacının araştırdığı olguyu, olduğu haliyle ve olabildiğince yansız gözlemesidir (Yıldırım ve Şimşek, 2008, s.255). Araştırmanın geçerliliğinin sağlanması amacıyla katılımcılarla yapılan tüm görüşmeler doğrudan alıntılarla sunulmuş ve bunlardan yola çıkarak araştırmanın sonuçları açıklanmıştır.

BULGULAR VE YORUM

1. Birinci Alt Probleme İlişkin Bulgular

İlköğretim ikinci kademe 7. Sınıf müzik dersi öğretiminde kullanılmak üzere geliştirilen "Müzik Yolu Masa Oyunu"nun müzik öğretmenleri tarafından nasıl değerlendirildiğini öğrenmek için 10 sorudan oluşan yarı yapılandırılmış görüşme soruları sorulmuştur. 19 müzik öğretmeninden elde edilen bulgular aşağıda sırayla gösterilmiştir.

Müzik öğretmenleri Müzik Yolu Masa Oyununun;

kuralların %47,4 oranında "çok" anlaşıldığı,

sınıfta kullanılmak için %52,6 oranında "çok" uygun olduğunu,

bir ders saati içinde %42,1 oranında "orta" derecede oynanabileceğini ve bu durumun sınıflarda yapılacak uygulamalardan sonra netlik kazanacağını,

%68,4 oranında öğrenmeyi "tamamen" somutlaştırıcı bir özellik taşıdığını,

%73,7 oranında öğrenmeyi "tamamen" kolaylaştırıcı bir özellik taşıdığını,

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

%52,6 oranında öğrencilerin "çok" ilgisini çekecek düzeyde olduğunu,

%47,4 oranında eşit derecede "Dinleme Söyleme-Çalma", "Müziksel Algı ve Bilgilenme" ve "Müzik Kültürü" Öğrenme Alanlarını "çok" ve "tamamen" içerdiğini, değerlendirme aracı olarak %36,8 oranında "tamamen" kullanabileceklerini söylemişlerdir.

Tablo 1

Öğretmenlerin Oyun Hakkındaki Görüşlerini içeren Tablo

7	Müzikte öğrenciye kazandırılması gereken teorik bilgilerin oyun ile birlikte verilmesi çok iyi düşünülerek tasarlandığını gösteriyor. Uygulama alanında ne gibi sıkıntılarla karşılaşılır konusunda tedirginim. Elinize sağlık
8	Bu oyun İlköğretim okullarında uygulanabilirse müzik dersini daha ilgi çekici hale getirebilir. Dersler daha eğlenceli geçeceğinden öğrencinin derse bakış açısı değişecek. Öğretmen ve öğrencinin derse bakış açısını değiştirecektir.
9	Mutlaka böyle bir çalışmanın yapılmasından yanayım. Oyunla ilgili öğrencilerin hazır bulunuşluk düzeyleri ve ilgi çekme anlamında çekincelerim var.
10	Oyunu çok farklı ve kapsamlı buldum. Öğrettiğimiz bilgilerin hepsini kapsıyor. Sadece bir öneri olarak oyuna bir amaç (orkestra oluşturma, çalgı gruplarını toplama) koyarak oynatırsak öğrenciler için daha ilgi çekici olabilir.
11	İlköğretim temel teorik bilgilerinin tamamına yakınını içerdiği için öğrenciler açısından gayet yararlı bir oyun. Bilgiler oyunla pekiştirileceği için derste kullanılması gayet yararlı olur. Bu oyun sınıf içerisinde gruplara ayrılarak değil de, sınıfça oynanması taraftarıyım. Sınıf kontrolünün kolay olması açısından oyunun tahtaya asılarak yada tahtaya yansıtılarak oynanması daha iyi olur kanısındayım.
12	Müzik dersi öğretimi için çok olumlu olduğunu düşünüyorum.
14	Sınıf içinde uygulayacağımı düşünüyorum. Kalabalık sınıflarda sorunu azaltmak için oyunu perdeye yansıtarak, yada tahtaya asılarak çözüleceğini düşünüyorum. Oyun eğer basılırsa daha kolay ulaşılır, öğretmenin kendinin bu oyunu hazırlayabileceğini düşünmüyorum.
15	-Oyun sınıfta birden fazla grupla aynı anda oynanırsa sınıf hakimiyeti konusunda sorun yaşanabilir. 2-3 grup aynı anda kargaşalı 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 güvenirliğini kaybedebilir.
16	-Oyun İlköğretim I. Kademe 1. 2. 3. sınıf öğrencilerinin seviyesine uygun hale getirilebilir. Özellikle bu sınıflarda müzik derslerine branş öğretmeni girmediği için, 4. sınıf müzik dersine hazırlıklı gelmeleri sağlanır.

	-Öğrencilerin değerlendirilmeleri aşamasında keyif almalarını sağlar. -Bu oyun sayesinde değerlendirilmek, öğrencinin eğlenmesinin yanında, stres altında not almasını da engeller. -Temel müzik bilgilerinin ezberlenmesini değil öğrenilmesini sağlayacak. -Oyun 7. sınıfların sanı sıra 8. sınıflar için de uygundur.
17	Oyun güzel eğlenceli ve öğretici. Eğitimde destekleyici olabilir. Ancak sınıfta uygulanabilirliğinde problem yaşanabilir. Ama Kulüp derslerinde kullanılabilir.
18	Eğitici bir oyun fakat her okulda uygulanabileceğini düşünmüyorum.
19	Sınıfta oynamaya elverişli bir oyun. Sadece değerlendirme aracı olarak kullanılmasını çok benimsemedim. Çünkü oynayan ilk iki gruptan sonra, yanıtların bellekte tutulması gerçekleşebilir. Bu da yanıltıcı olabilir.

Tablo 1'de görüldüğü gibi 7 öğretmen bu soruyu cevapsız bırakmıştır. 12 öğretmen oyunu eğlenceli ve öğretici bulduklarını söylemişlerdir. 3 öğretmen sınıf hakimiyeti ve öğrencilerin hazırbulunuşluğu ile ilgili sorun yaşanacağını düşündüklerini söylemişlerdir. Katkı olarak bazı öğretmenler oyunu kulüp derslerinde de kullanılabileceğini daha farklı yaş gruplarına da uygun hale getirilmesi gerektiğini ve oyun oynanışında çalgı grubu ve orkestra oluşturma gibi amaçların öğrenciyi daha fazla güdüleyeceğini belirtmişleridir.

2. İkinci ve Üçüncü Alt Probleme İlişkin Bulgular

İlköğretim ikinci kademe 7. Sınıf müzik dersi öğretiminde kullanılmak üzere geliştirilen "Müzik Yolu Masa Oyunu"nun Eğitim Fakülteleri GSEB Müzik Öğretmenliği ABD Öğretim Elemanları ve Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Bölümü Öğretim Elemanları tarafından nasıl değerlendirildiğini öğrenmek için 13 sorudan oluşan görüşme soruları sorulmuştur.

Tablo 2

Eğitsel Oyunun 7. Sınıf Müzik Dersinin Kazanımlarına ve İçeriğine Uygunluğu Hakkındaki Görüşleri İçeren Tablo

	Hazırlanan eğitsel oyunun 7. Sınıf Müzik dersinin kazanımlarına ve içeriğine uygunluğu açısından görüşleriniz nelerdir?
1	Hazırlanmış olan eğitsel oyun kazanımlara ve içeriğe uygundur
2	7. Sınıf Öğretmen Kılavuz Kitabında yer alan etkinliklerin konuların öğretimi için, öğrencilerin derse ilgilerinin çekilmesi ve bu ilginin dersin sonuna kadar canlı tutulabilmesi için yeterli olmadığını, ayrıca ilgili sınıfa yönelik öğrenme alanı-kazanım-etkinlik örtüşmediğinin sağlanmadığını düşünüyorum. Dolayısıyla hazırlanan eğitsel oyun söz konusu eksiklikleri giderici, tamamlayıcı ve öğretmenlere nitelikli bir yol göstericidir ve 7. Sınıf müzik dersinin kazanımlarına ve içeriğine uygundur. Bu uygunluk müzik yolu tanıtım kitapçığında yer alan Müzik Yolu oyununun İlköğretim 7. Sınıf Müzik Dersi kazanımlarıyla ilişkilendirilmesi kısmı incelendiğinde de açıkça görülmektedir.
3	Uygun olduğunu düşünüyorum. İçerik olarak zengin, kazanımların tam olarak karşılayabilir.
4	Hazırlanan etkinliğin, ders kazanımlarına ve içeriğine uygun olduğunu düşünüyorum. Kazanımlarda, birbirine paralel olarak (söyleme çalma : 4; müziksel algılama ve bilgi:5; müzik kültürü :5) yakın amaçlar göstermesi de son derece önemli.
6	Tanıtım kitapçığının son bölümünde kazanımlarla tasarlanan oyunun kazanımları arasında ilişki kurulmuştur. Fakat dikkat edilmesi gereken nokta, bazı kazanımlar ödül kartlarında yer almaktadır. Ödül kartları öğrencinin oyun esnasında maestro'dan geçişte alınan bir şeydir. Bu durumda öğrenci bunu okumadan sadece biriktiriyor olabilir. Halbuki Bilgi kartlarında öğrenci sorulan bir soruya cevap vermektedir, cevap verme süreci tekrar ve alıştırma uygulaması gibi düşünülerek bir etkinlik olarak algılanabilir. Ama öğrenci ödül kartlarını aldığında ödül kartlarında yer alan bilgi (kazanım) için zihinsel bir süreç gerçekleştirmemektedir. Bu nedenle ödül kartları öğrencinin öğrenmesine doğrudan katkı sağlamamaktadır. Bu sorun öğrencinin aldığı ödül kartını arkadaşlarına yüksek sesle okuması zorunluğu getirilerek aşılabilir. Bu şekilde öğrenci ödül kartını biriktirmek yerine ödül kartında yazan yazıyı okuyarak bir etkileşim içerisinde bulunabilir. Böylelikle ödül kartı ile eşleştirilen kazanımlar da karşılanmaya çalışılmış olur.

Tablo 2'de 4 müzik eğitimi uzmanı oyunu 7. sınıf Müzik Dersi kazanımlarına ve içeriğine uygun bulduklarını, bir öğretim teknolojileri uzmanı ise uygun bulmakla beraber ödül kartlarının da zihinsel sürece dahil edilmesi gerektiğini ve böylece tam anlamıyla öğrenmenin gerçekleşeceğini belirtmiştir.

Tablo 3

Oyunun Grup İçi İletişimi ve İnsan İlişkilerini Geliştirmeye Katkısını İçeren Tablo

	Grup içi iletişimi ve insan ilişkilerini geliştirmede katkısı olabilir mi?
1	Kesinlikle katkı sağlayacaktır
2	Müzik yolu oyunu tek başına oynanması mümkün olmayan bir oyun olarak tasarlanmıştır. Çocuk/öğrenci bu oyunu tek başına oynasa istenilen cevapların kontrolünü yapamayacak, kendi kendini doğru veya yanlış olarak değerlendiremeyecektir. Dolayısıyla oyun grup olarak oynandığında bir anlam kazanmakta ve işlevini yerine getirebilmektedir. Bu nedenle de grup içi iletişime ve insan ilişkilerini geliştirmede olumlu katkılarının olacağı mutlaktır.
3	Kesinlikle olur.
4	Birlikte öğrenme, yapma, paylaşma konusunda etkili; gelişmeye ve etkileşime katkısı olur.
5	Katkısı olacağını düşünüyorum. Öğrenciler oyunu oynarken birbirleriyle yarışma duygusunun yanında bilgi paylaşımında da bulunacaklardır. Bu durumda hem iletişimlerine hem de beşeri ilişkilerine katkı sağlayabilir. Hatta bireysel oynamak yerine sınıf içinde gruplar halinde de oyun kullanılabilir gözüküyor..
6	Tasarlanan oyun doğası gereği rekabet içerdiği için öğrenciler arasında etkileşimi sağlayacaktır. Diğer taraftan oyun bireysel oynandığı için bir işbirliği ya da grup çalışmasından söz etmek geçerli bir ifade olmayacaktır. Örneğin tabu gibi oyunlarda takımlar oluşturulduğu için grup içi iletişim, işbirliği kavramları daha net ortaya koyulabilmektedir. Fakat tasarlanan oyun bireysel olarak takip edilen bir oyundur. Diğer taraftan oyunlar doğası gereği insan ilişkilerini geliştirirler. Oyunun içerisinde olan rekabet, rakibin doğru cevap verip vermediğinin kontrol edilmesi, oyunun belirli bir düzende ilerlemesini sağlamak gibi özellikler nedeni ile oyunlar bireylerin birbirleri ile olan iletişimlerini genellikle olumlu yönde etkiler. Oyun çok tartışma yaratacak kurallar ve işleyiş içermediği için olumsuz davranışların/iletişimin en az düzeyde kalacağı düşünülmektedir.

Tablo 3'te araştırmaya katılan tüm uzmanlar Müzik Yolu Masa Oyununun grup içi iletişimi ve insan ilişkilerini geliştirmede katkı sağlayacağını söylemişlerdir.

Tablo 4

Eğitsel Oyunda Kullanılan Dilin Açık ve Anlaşılırlığı Konusunda Görüşleri İçeren Tablo

	Eğitsel oyunda kullanılan dilin açık ve anlaşılırlığı (yönergelerin açık ve anlaşılır olması) **konusunda ki görüşleriniz nelerdir?**
1	Hazırlanış olan eğitsel oyunun dili son derece sade ve anlaşılırdır
2	Yönerge bence açık ve anlaşılırdır. 7. Sınıf öğrencilerinin anlamasında herhangi bir sorun yaşayacakları düşünülmemektedir. Kaldı ki oyun öğretmen eşliğinde ders için bir etkinlik olarak oynanırsa öğrenciler anlamadıkları yeri öğretmenlerine danışabilirler.
3	Yeterince açık ve anlaşılır.
4	Yönergeler açık ve anlaşılır. Yönerge puntolarına ve yazı karakterleri ile sayfa düzenlerine dikkat edelim. Bunlar birbiri ile paralellik göstermeli..
5	Açık ve anlaşırdır.
6	Eğitsel oyun için geliştirilen kullanıcı kitapçığı sade ve anlaşılırdır. Oyunun oynanışı 8 madde altında açık bir şekilde anlatılmıştır. Tasarlanan oyunun oynanış şekli piyasada bulunan benzer oyunların oynanma mantığı ile aynı olduğu için oyunun oynanış şeklinin algılanması da zor değildir. Bu nedenle sağlanan yönergeler açık ve nettir.

Müzik Yolu Masa Oyunu 6 alan uzmanı tarafından incelenmiş, uzmanlar oyun yönergesinin açık ve anlaşılır olduğuna dair görüş bildirmişlerdir.

Tablo 5

Eğitsel Oyunda Yer Alan Etkinliklerin Veriliş Biçiminin Öğrencilerin İlgisi Açısından Değerlendirilmesini İçeren Tablo

	Eğitsel oyunda yer alan etkinliklerin veriliş biçimini öğrencilerin ilgisi açısından değerlendirebilir misiniz?
1	Öğrencilerinin büyük ölçüde ilgisini çekeceği kanaatindeyim
2	Bir müzik dersi sürecinde öğrencilerin derse ilgilerinin çekilmesi ve bu ilginin dersin sonuna kadar canlı tutulabilmesi ve öğrencilerin müzik dersi için motive edilebilmesi onların istenilen kazanımlara ulaşılmalarında ve bu kazanımların kalıcı olmasında önemli bir etkendir. Bu eğitsel oyunda adında da belirtildiği gibi söz konusu olan bir oyundur. Etkinlikler oyunlaştırılarak verilmiştir. Oyun da öğrencilerin etkinliklere etkin katılımlarının sağlanmasında önemli bir unsurdur. Dolayısıyla etkinliklerin veriliş biçimi bence öğrencilerin ilgisini çekecek niteliktedir.
3	Uygun görünüyor.

Tablo 5'te görüldüğü gibi 3 müzik eğitimi uzmanı soru hakkında görüş bildirmiş ve oyunda yer alan etkinliklerin veriliş biçiminin öğrencilerin ilgisini çekeceğini söylemişlerdir.

Tablo 6

Eğitsel Oyunun Ders İçinde Kullanışlılığını Belirten Tablo

	Bu eğitsel oyunun ders içinde kullanışlılığı ile ilgili düşünceleriniz nelerdir? (kolay kullanım)
1	Son derece kullanışlı olacaktır
2	Daha önceki sorularda belirttiğim gerekçeler doğrultusunda oyunun ders içinde kullanışlı olduğunu düşünüyorum. Ben oyunun kullanımını kolay görüyorum. Tabi ki ders içinde kullanılabilir olma durumu öğrencilerin hazır bulunuşluk düzeylerine göre değişecektir.
3	Rahatlıkla kullanılabilir.
4	Ders içinde küme halinde oturtularak, tüm kümelere, sonrasında başarılı olanlar içinde tekrar bir kullanım yapılabilir. Kullanımı son derece kolay, etkili ve zevkli olacağını düşünüyorum.

6	Tanıtım dokümanında ya da ayrıca bir yerde hazırlanan oyunun kaç saatlik bir uygulama olduğu, işlenen ünitenin (ya da konunun) geleneksel yöntemle ne kadar sürede işlendiği, oyunun verimli bir şekilde öğretici olabilmesi için ne kadar süre ayrılması gerektiği gibi konular açık değildir. Bu nedenle oyunun öğretim ortamındaki kullanışlılığı ile ilgili yorum yapılamamaktadır. Diğer taraftan oyun, hem gerektirdiği malzemeler açısından, hem de kurulum, düzenek hazırlama, vb. Gibi detaylı süreçler içermediğinden kolaylıkla uygulanabilir bir düzenektedir.

Tablo 6'da müzik eğitimi uzmanları ders içinde kullanımı kolay bir oyun olduğunda hemfikirler sadece bir uzman, öğrencilerin hazır bulunuşluk seviyesinin de göz önüne alınması gerektiğini vurgulamaktadır. Bir öğretim teknolojisi uzmanı; "uygulama sürecine ne kadar zaman ayrılacağı belirli değil" sözleriyle soruya cevap veremeyeceğini, oyunu sadece malzeme, kurulum ve düzenek hazırlama açısından değerlendirdiğinde kolay uygulanabileceğini belirtmiştir.

Tablo 7

Eğitsel Oyunun Ders Materyali Olarak Kullanılmasını Belirten Tablo

	Bu eğitsel oyunun ders materyali olarak kullanılması derse katılımı etkiler mi?
1	Katılımı büyük oranda arttıracaktır
2	Tabi ki etkiler. 7. Sınıf öğretmen kılavuz kitabında yer alan materyaller düşünülürse (kaset, CD, resim, v.b.) bu materyal müzik dersi için tasarlanmış gerçek bir materyal özellikleri taşımaktadır. Daha önce de belirttiğim 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, öğrencinin dikkatini çekecektir. Bu ilgi, kendisini diğer oyuncularla birlikte bir gurubun parçası veya zincirin halkası gibi kabul edip, oynayarak öğrenecek; böylelikle derslerdeki katılım artacaktır diye düşünüyorum.
5	Etkileyeceğini düşünüyorum..oyun kartlarındaki bilgiler alan dışı bir hoca olmam sebebiyle muhtemelen oldukça zor anlaşılır geldi bana..böylesi karmaşık kavramları oyun eşliğinde öğrenmeleri onlar için öğrenmeyi kolaylaştırıcı olacaktır fikrindeyim.

6	Öğrenciler açısından ders içerisinde ders anlatımı dışında gerçekleştirilecek her türlü etkinlik ilgi çekicidir. Bu nedenle oyunun ders katılımını olumlu etkileyeceğini düşünüyorum. Diğer taraftan öğrencilerin yaşı düşünüldüğünde, acaba oyun öğrenciler için yeteri 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 çalışma 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 derse katılımı etkileyeceğinde tüm görüşmeciler hem fikir olmuşlardır. Bir öğretim uzmanı, öğrencilerin oyun hakkındaki tutumlarını öğrenmek için öğrencilere pilot uygulama yapılması gerektiğini belirtmiştir.

Tablo 8

Eğitsel Oyunda Kullanılan Renk ve Resimlerin Uygunluluğu

Konusundaki Görüşleri İçeren Tablo

	Eğitsel oyunda kullanılan renk ve resimlerin uygunluluğu konusundaki görüşleriniz nelerdir?
1	Hepsi gayet güzel ve yerinde kullanılmış
2	Zemin renkleri canlı renklerden seçildiği için üzerinde yer alan ifadeleri öne 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 görüşülebilinir.
5	Renkler ve resimler genel olarak uyumlu. Çalgı türleri ortak renk kategorilerinde toplanmış. 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 değiller. Ayrıca arayüz üzerinde yerleşimleri de standart değil. Örneğin solda yer alan gitar resimlerinin üstten 3 tanesi sola dayalı iken 4. Olan daha

	ortalanmış gibi durmaktadır. Benzer şekilde solda yer alan ud resmi gitar resimlerinden bağımsız şekilde daha küçük ve daha sağa dayalıdır. Görsellerin tasarlanması ve yerleşimleri ile ilgili olarak standartlaştırma yoluna gidilmesi gerekmektedir.

Tablo 8'de eğitsel oyunda kullanılan renklerin ve resimlerin uygunluğu konusunda sorulan soruya; müzik eğitimi uzmanlarından iki tanesi "uygun" olduğu görüşünü belirtirken, biri ödül kartlarında yer alan besteci bilgilerinin resimlerle desteklenmesini, diğeri ise renklerin insan üzerindeki etkisini inceleyen araştırmalardan bilgi alınması gerektiğini vurgulamıştır. Öğretim teknolojisi uzmanları ise renk ve resimlerin ilgi çekici ve uyumlu olduğunu belirterek, oyun sahası içinde resimlerin görsel anlamda uyumluluk sağlaması için ortalanması gerektiğini söylemiştir.

Tablo 9

Oyun Kağıdı Alanının, Okunabilirliği ve Yoğunluğu Açısından Görüşlerin Belirtildiği Tablo

	Oyun kağıdı alanı, okunabilirliği ve yoğunluğu açısından görüşleriniz nelerdir?
1	Herhangi bir sorun yaşanacağını düşünmüyorum
2	Oyun kağıdı alnının ebadını belirten bir bölüme rastlamadım. Bu nedenle bir karton üzerinde oyunu hayal etmeye çalışıyorum. Bazı yazıları okuyamıyorum. Çünkü çok küçükler. Yine karton üzerinde okunabileceklerini düşünüyorum. Yoğunluğunun ise iyi olduğu kanaatindeyim.
3	Bilgiler daha kısa olmalı, verilecek bilgi parçalara ayrılabilir.
5	Ölçülü ve dengeli olarak kullanılmış..alan üzerinde boş ve dolu alanların dağılımı dengelidir.
6	Resim orjinal büyüklüğünde incelendiğinde de çalgı resimlerinin altında yer alan yazılar çok net okunamamaktadır. Fakat bilgisayar ekranından kaynaklanan algı sorunu da olabilir. Çıktı alındığında tekrar test etmek gerekebilir. Ayrıca biz yetişkinlerin font büyüklüğü algısı ile 7.sınıfların algısı farklı olabilir. Bu nedenle pilot çalışmaya okunabilirlik görüşleri de eklenebilir. Yine de font büyüklüklerinin biraz daha arttırılması yönünde öneride bulunulması uygundur.

Tablo 9'da oyun kağıdı alanının okunabilirliği ve yoğunluğu açısından görüşler incelendiğinde, görüşmecilerin bazılarının kartlarda verilen bilgilerin yoğunluğu ile ilgili görüş belirttikleri ve 50x50 cm ebadında olduğu belirtilen oyun alanının görsel olarak sadece resim formatı iletildiği için orijinal büyüklüğünü algılayamadıkları düşünülmektedir. Bu bilgi ışığında soruya verilen yanıtlara bakıldığında oyun kağıt alanının uygunluğu konusunda görüş bildirdikleri sonucuna varılabilir.

Tablo 10

Sınıf Yönetimi Açısından Oyunun Değerlendirilmesini İçeren Tablo

	Sınıf yönetimi açısından oyunu değerlendirebilir misiniz?
1	Bu eğitsel 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 oynandığından her öğrencinin bu oyunu ders sürecinde oynamalarına imkan verilmelidir diye düşünüyorum.
3	Uygun, denetlenmesi kolay. Uygulama açısından pratik.
4	Sınıf yönetimi konusunda, öğretmenin üzerine çok iş düşeceğini düşünüyorum.
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 öğretmenin işbirliğiyle 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 Öğrencileri Sorgulayıcı ve Düşünmeye Yönlendirici Özelliklerinin Belirten Tablo

	Oyun öğrencileri sorgulayıcı ve düşünmeye yönlendirici özelliklere sahip mi?
1	Evet sahip
2	Oyun öğrencilerin önceden öğrendikleri bilgileri sınamalarına ve yeni edinilen bilgilerin kalıcılığını test etmelerine imkan vermektedir. Dolayısıyla bu özelliklere sahiptir.
3	Evet.
6	Tasarlanan eğitsel oyun doğası gereği tekrar ve alıştırma uygulaması özelliğini taşımaktadır. Bu nedenle bu tür bir oyundan sorgulayıcı ve düşünmeye yöneltici bir özellik beklemek gerçekçi olamaz.

Tablo 11'de üç müzik eğitimi uzmanı ve bir öğretim teknolojileri uzmanın verdiği cevaplarla oyunun öğrenciyi sorgulayıcı ve düşünmeye yönlendirici bir özelliğe sahip olduğu belirlenmiştir.

Tablo 12

Oyunun Harcanan Zaman, Para ve Emek Açısından Kullanılışlığının Belirlendiği Tablo

	Oyun harcanan zaman, para ve emek açısından kullanılmaya değer mi?
1	Kullanılmaya değer buluyorum
2	Değer. Çünkü öğrencilerin ve öğretmenlerin böyle bir materyale ihtiyaçları olduğu kesindir. Böyle bir materyal öğretmenlerin farklı materyaller geliştirmesine de ışık tutucu niteliktedir.
3	Evet.
4	Bu konuda ön uygulamalar yapılmalıdır. Alınan sonuçlar, oyunun uygulama boyutu üzerine değerlendirme yapmaya açık sonuçlar ortaya koyacaktır.
6	Oyunun oynanması, kurulması ve üretilebilir olması açısından katma değeri yüksektir. Oyun ile ilgili olarak değerlendirilmesi gereken süreçler: Oyun hedef kitle yaş grubu için gerçekten ilgi çekici/cazip midir?

	Hedef kitle oyunu eğlenceli bulup oynanacak mıdır? Kazanımların bir kısmı (ödül kartları ile gelenler) pasif moddadır. Bu kazanımların gerçeklenmesi için alternatif bir strateji üretilmelidir. Bu noktalar dışında oyun kurgulanma mantığı çerçevesinde sağlıklı ve kullanılabilir bir yapıdadır. Oyunu geliştiren kişinin ne kadar zaman ve vakit harcadığı konusunu benim değerlendirmem pek mümkün değildir.

Tablo 12'de oyunun harcanan zaman, para ve emek açısından kullanılmaya değer olup olmadığı ile ilgili görüş alınmıştır. Müzik eğitimi uzmanlarının çoğu oyunu kullanılmaya değer bulmaktadır. Bir uzman ise öğrencilere uygulanması halinde alınan sonuçlara göre değerlendirme yapılabileceğini söylemektedir. Öğretim teknolojisi uzmanlarından biri ise oyunun oynanması, kurulması ve üretilebilir olması açısından katma değerinin yüksek olduğu görüşünü bildirmektedir.

Tablo 13

Eğitim Aracı Olarak Kullanılacak Olan "Müzik Yolu" Masa Oyununun, Kolay Ulaşılıp Taşınabilirliğinin Belirlendiği Tablo

	Eğitim aracı olarak kullanılacak olan "müzik yolu" masa oyunu, kolay ulaşılıp taşınabilir mi?
1	Evet
2	Ebatları hakkında bilgiyi göremediğim için yorum yapamayacağım. Sizden izin alarak veya siz bu oyunu ulaşılabilecek kılarsanız bunun mümkün olacağını düşünüyorum.
3	Evet.
4	Evet ulaşılıp, taşınabilir.
5	Evet...
6	Oyun tasarımı gereği katlanabilir, taşınabilir masa oyunları formatındadır. Bu nedenle oyun eğitim kurumlarında müzik odası, sınıf gibi öğretim ortamlarına taşınabilir ve kolayca kurulup oynanabilir tasarımdadır.

Tablo 13'te Müzik Yolu Masa Oyununun kolay ulaşılıp taşınabilirliği konusunda sorulan soruya görüşmecilerin çoğu olumlu yönde görüş bildirmiştir.

Tablo 14

Uzman Görüşleri Doğrultusunda Oyun Üzerinde Yapılabilecek Değişikliklerin Belirtildiği Tablo

	Başka eklemek istedikleriniz? Oyuna neler eklenebilir ya da çıkarılabilir? (eleştirileriniz)
1	Her şey çok ayrıntılı düşünülmüş 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 İlköğretimin 5/6 sınıflarında daha uygun olabilir.
5	Eline sağlık
6	Oyun tasarımında aşağıdaki konular tekrar gözden geçirilmelidir: Oyunda yer alan grafik öğeleri daha profesyonel şekilde tasarlanmalıdır. Görsel tasarım ilkelerine (renk kullanımı, renklerin ayraç olarak kullanımı, simetri, vb.) uygun tasarım ve yerleşim planları uygulanmalıdır. Çalgı resimleri ortak bir şablona uygun şekilde tasarlanmalıdır. Belki bir grafik tasarımcı bu çalgıları karikatürize ederek, ya da çizim şeklinde gerçekleştirebilir. Oyunun hedef kitlenin ilgi alanında olup olmadığı, öğretim ortamında böyle bir oyun oynamaktan keyif alıp almayacakları konusunda bir ön pilot çalışma (yapılmadı ise) yapılması oyuna daha fazla emek harcanmadan, hedef kitleye uygunluğu konusunda karar verilmesini sağlayacaktır. Oyunun oynanışı net bir şekilde anlatılmıştır.

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

getirilmesini, diğeri oyun kartlarına güncel bilgilerin, günümüz sanatçı, orkestra ve festivallerinin eklenmesini önermiştir. Öğretim teknolojisi uzmanlarından biri ise oyunun teknik açıdan geliştirilmesi için bir grafik tasarımcı ile çalışılmasının uygun olduğu görüşünü belirtmiştir.

SONUÇ VE TARTIŞMA

1. Birinci Alt Probleme İlişkin Sonuçlar

İlköğretim ikinci kademe 7. Sınıf müzik dersi öğretiminde kullanılmak üzere geliştirilen "Müzik Yolu Masa Oyunu" ile ilgili müzik öğretmenlerinden elde edilen bulgulara ilişkin sonuçlar ağırlıklı olarak, oyun kurallarının anlaşılır olduğu, sınıfta kullanılmak için uygun olduğu, öğrenmeyi somutlaştırıp kolaylaştırdığı, öğrenme alanlarının büyük çoğunluğunu içerdiği ve değerlendirme aracı olarak kullanılabileceği görüşlerinde toplanmaktadır. Öğretmenlerin, oyunun bir ders saati içinde oynanabilirliği ve sınıf hakimiyeti konusunda endişe duydukları belirlenmiştir. Bu sorunda sınıf uygulamalarında netlik kazanacağı için öğretmenlerin endişe duymaları doğal olarak görülmektedir.

Öğretmenlerin genel anlamda oyunu yararlı ve ilgi çekici bulmakla beraber, öğrencilerin hazır bulunuşluk düzeyleri ve sınıf yönetimi konularında tedirgin oldukları sonucuna varılmıştır.

2. İkinci ve Üçüncü Alt Probleme İlişkin Sonuçlar

İlköğretim ikinci kademe 7. Sınıf müzik dersi öğretiminde kullanılmak üzere geliştirilen "Müzik Yolu Masa Oyunu" hakkında, Eğitim Fakülteleri GSEB Müzik Öğretmenliği ABD'nda görev yapan müzik eğitimi uzmanları ve Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Bölümü'nde görev yapan öğretim teknolojisi uzmanlarından elde edilen bulgulara ait sonuçlar aşağıda maddeler halinde verilmiştir.

Müzik Yolu Masa Oyununun;

7. Sınıf Müzik dersinin kazanımlarına ve içeriğine "uygun" olduğu,

grup içi iletişimi ve insan ilişkilerini geliştirmede katkı sağlayacağı,

oyun yönergesinin açık ve anlaşılır olduğu,

içinde yer alan etkinliklerin veriliş biçiminin öğrencilerin ilgisini çekeceği,

ders içinde kullanımı kolay bir oyun olduğu,

ders materyali olarak kullanımının derse katılımı etkileyeceği,

içinde kullanılan renklerin ve resimlerin uygun olduğu, fakat görsel açıdan resimlerin ortalanması gerektiği ve bestecilerle ilgili kartların resimlerle desteklenmesi gerektiği,

oyun kağıdı alanının okunabilirliği ve yoğunluğu açısından uygun olduğu,

sınıf yönetimi sorununun öğretmenin işbirliğiyle giderilebileceği,

öğrenciyi sorgulayıcı ve düşünmeye yönlendirici bir özelliğe sahip olduğu,

harcanan zaman, para ve emek açısından kullanılmaya değer bulunmakla beraber kesin sonuca öğrencilere uygulandığı zaman ulaşılabileceği;

kolay ulaşılıp taşınabilir olduğu sonuçlarına varılmıştır.

Görüşmecilerden oyuna neler ekleyebilecekleri, neleri çıkarabilecekleri konusunda yorum yapmaları istendiğinde; 3 görüşmeci oyunu yeterli bulurken, diğer 3 görüşmeci ise eklemelerde ve önerilerde bulunmuştur. Bir görüşmeci oyunun daha küçük sınıflara da uygun hale getirilmesini, diğeri oyun kartlarına güncel bilgilerin, günümüz sanatçı, orkestra ve festivallerinin eklenmesini önermiştir. Öğretim teknolojisi uzmanlarından biri ise oyunun teknik açıdan geliştirilmesi için bir grafik tasarımcı ile çalışılmasının uygun olduğu sonucuna varılmıştır.

Müzik yolu Masa Oyunu, genel anlamda; öğretmenler, müzik eğitimi uzmanları ve öğretim teknolojisi uzmanları tarafından; materyalin kullanışlılığı, öğretim programına uygunluğu ve teknik özelliklerinin yeterliliği konularında, 7. Sınıf müzik dersine ve öğrencilerine uygun bulunmuştur.

Oyun yapılan benzer araştırmalarla karşılaştırıldığında, Schow'un "Müziksel Beste Masa Oyunu" ve Sazak'ın "Müzikli Bulmaca ve Oyunlar" adlı kitabında yer alan "Notapoli" etkinliğinden daha kapsamlı ve oyun parası kullanılmadan ödül sistemi uygulanan bir oyundur. Koçak''ın "Notetris" oyunu ise elektronik bir oyun olduğu için bu konu ile direkt ilgili bir oyun değildir.

Elde edilen sonuçlar ışığında aşağıdaki önerilere yer verilmiştir.

Bu oyun, İlköğretim 7. Sınıf müzik derslerini içeren bir oyundur. Farklı yaş gruplarına da uygulanabilir.

Müzik Yolu masa oyunu olarak tasarlanmıştır. Bu oyunun ya da benzerlerinin web ortamında tasarlanarak, ulaşılması ve yaygınlaşması kolay eğitim materyalleri hazırlanabilir.

Eğitim materyali olarak farklı oyunlar geliştirebilmek ve sınıflarında uygulayabilmek için, öğretmenlere hizmet içi seminerler verilmesi uygun olabilir.

NOT

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

KAYNAKÇA

Aydın, Aydan. Oyun, Dil ve Düşünce, Ankara: Eğiten Kitap, 2010.

Baysal, Hatice; Küçükeşmen, Ercan. Çocuk Oyunlarının Yönetim Ve Organizasyon Teknikleri Açısından Analizi: Isparta Ve Çevresine İlişkin Bir Değerlendirme, I. Halkbilim Sempozyumu Halk Biliminde Çocuk, Yayınlanmış Bildiri, Osmangazi Üniversitesi yayın no:113, Eskişehir: OGÜ Basımevi, 2004.

Dönmez, Necate Baykoç. Üniversite Çocuk Gelişimi ve Eğitimi Bölümü ve Kız Meslek Lisesi Öğrencileri İçin Oyun Kitabı, İstanbul: Esin yayınevi, 1992.

Günay, Edip; Özdemir, Mehmet Ali. Müzik Öğretimi Teknolojisi ve Materyal Geliştirme. İstanbul: Bağlam Yayıncılık, 2003.

Hazar, Muhsin. Beden Eğitimi ve Sporda Oyunla Eğitim, Ankara: Saray yayınevi, 1996.

Kaya, Zeki. Öğretim Teknolojileri ve Materyal Geliştirme, Ankara: Pegem a Yayıncılık, 2006.

Kayar, Pınar. Van'ın Geleneksel Çocuk Oyunları Ve Bu Oyunların Eğitsel Yönden İncelenmesi, Yüzüncü Yıl Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Türkçe Eğitimi Anabilim Dalı, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, 2007.

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

MEB Orta Öğretim Genel Müdürlüğü Eğitsel Oyunlar Dersi Öğretim Programı 12. Sınıf. Ankara: MEB Yayınevi, 2006.

Onur, Bekir; Güney, Neslihan. Türkiye'de Çocuk Oyunları: Araştırmalar. Ankara: Ankara Üniversitesi Çocuk Kültürü Araştırma 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: Eğiten Kitap, 2012.

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

Seferoğlu, S.S., Öğretim Teknolojileri ve Materyal Tasarımı. Ankara:Pegem Akademi, 2010.

Seyrek, H. Ve Sun Muammer. Okul Öncesi Eğitimde Oyun Müzik. İzmir: Mey Yayınları, 1997.

Tuncar, Ferit. Eğitici Çocuk Oyunları, Ankara: Esin Yayınları,1999.

Yıldırım, A. ve Şimşek H., Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri. Ankara: Seçkin Yayıncılık, 2008.