ASOS JOURNAL
The Journal of Academic Social Science

Akademik Sosyal Araştırmalar Dergisi, Yıl: 12, Sayı: 156, Eylül 2024, s. 53-71

ISSN: 2148-2489 Doi Number: http://dx.doi.org/10.29228/ASOS.77348

Yayın Geliş Tarihi / Article Arrival Date *16.07.2024*

Yayımlanma Tarihi / The Publication Date *29.09.2024*

Doç. Dr. Gülşah SEVER
Gazi Üniversitesi, Güzel Sanatlar Eğitimi
gsever@gazi.edu.tr
Orcid: 0000-0003-0559-6993

Doç. Dr. Selin ÖZDEMİR
Sivas Cumhuriyet Üniversitesi, Güzel Sanatlar Eğitimi
selinozdemir@cumhuriyet.edu.tr
Orcid: 0000-0002-1881-5422

SUZUKİ PRE-TWINKLE KİTABININ MÜZİKSEL KAZANIMLAR VE OYUNLAŞTIRMA UNSURLARI BAĞLAMINDA İNCELENMESİ

Öz

Bu araştırma, Suzuki Pre-Twinkle kitabının içeriğinde yer alan teknik ve müzikal kazanımlar ile oyunlaştırma unsurlarını nitel bir değerlendirme ile ortaya koymayı amaçlamaktadır. Bu doğrultuda, araştırma iki ana aşamada ilerlemiştir. İlk aşamada, Suzuki Pre-Twinkle kitabının eğitsel ve müzikal kazanımları teknik kazanımlar ile dinleme ve müzikal olmak üzere iki ana kategori altında incelenmiştir. İlgili kategoriler nitel içerik analizi yaklaşımıyla detaylı bir şekilde değerlendirilmiştir. Bu analiz süreci, kitabın öğretim amaçlarını ve müzikal gelişim üzerindeki potansiyel etkilerini ortaya koymak için yapılmıştır. İkinci aşamada ise, kitabın içeriğindeki oyunlaştırma unsurları beş alan uzmanı tarafından değerlendirilmiş ve analiz edilmiştir. Başarılar, seviyeler, hikâye unsurları ve meydan okumalar gibi oyunlaştırma bileşenleri incelenmiştir. Nitel veri analiz teknikleri kullanılarak yapılan bu analizler sonucunda uzmanların değerlendirmeleri arasında yüksek bir güvenirlik seviyesi elde edilmiştir (%80). Sonuç olarak Pre-twinkle kitabında yer alan teknik kazanımlar duruş, yay ve keman tutuşu, sağ el teknikleri (Twinkle ritimleri, tek telde yay çekme, tel atlama)

ve sol el teknikleri (parmakların tuşeye yerleşmesi, parmak atlama ve ön hazırlık) olarak belirlenmiştir. Kitapta oyunlaştırma unsurlarından başarılar, seviye, hikâye ve meydan okuma yer alırken; koleksiyonlar, lider tablosu, sosyal grafikler ve puanlama sistemi ise kitap ve kitaba bağlı uygulama videolarında yer almadığı tespit edilmiştir. Bu sonuçlar Suzuki yaklaşımı bağlamında tartışılmıştır.

Anahtar kelimeler: Keman Eğitimi, Suzuki Metodu, Oyunlaştırma, Suzuki Pre-Twinkle.

EXAMINATION OF SUZUKİ PRE-TWINKLE BOOK IN THE CONTEXT OF MUSICAL ACQUISITIONS AND GAMIFICATION ELEMENTS

Abstract

This research aims to reveal the technical and musical achievements and gamification elements in the content of the Suzuki Pre-Twinkle book with a qualitative evaluation. In this direction, the research proceeded in two main stages. In the first stage, the educational and musical achievements of the Suzuki Pre-Twinkle book were analyzed under two main categories: technical achievements and listening and musical. The related categories were analysed in detail with a qualitative content analysis approach. This analysis process was conducted to reveal the teaching objectives of the book and its potential effects on musical development. In the second stage, five field experts evaluated and analyzed the gamification elements in the book's content. Gamification components such as achievements, levels, story elements, and challenges were analyzed. As a result of these analyses using qualitative data analysis techniques, a high level of reliability was obtained between the experts' evaluations (80%). As a result, the technical gains in the Pre-twinkle book were determined as posture, bow and violin grip, right-hand techniques (Twinkle rhythms, bowing on one string, string skipping), and left-hand techniques (finger placement on the key, finger skipping, and preparation). While achievements, level, story, and challenge were included in the book as gamification elements, collections, leaderboard, social graphics, and scoring systems were not included in the book and practice videos connected to the book. These results were discussed in the context of Suzuki's approach.

Keywords: Violin Education, Suzuki Method, Gamification, Suzuki Pre-Twinkle.

GİRİŞ

Oyun, çocukların yaşamında ve gelişiminde önemli bir role sahiptir. Oyun kavramı ele alındığı alana göre farklılık göstermektedir. Bu araştırmanın kapsamı açısından erken çocukluk dönemi ve okul öncesi eğitimde oyun, çocukların eğlenmek, keşfetmek ve öğrenmek amacıyla kendiliğinden ve gönüllü olarak yaptıkları aktiviteleri ifade etmektedir. Oyun, çocukların keşif süreçlerini destekleyerek öğrenmelerine ve bilişsel (Yogman ve ark., 2018; Tan vd., 2020), sosyal, duygusal (Schneider ve ark., 2022) ve fiziksel becerilerini geliştirmelerine olanak tanır (Ginsburg vd., 2007; Kokkalia vd., 2017; Yee vd., 2022). Öte yandan oyunlar, kurallar, hedefler ve zorluklar içeren yapılandırılmış etkinliklerdir. Okul öncesi eğitimde oyunlar, öğrenme ve gelişimi desteklemek için okuryazarlık, aritmetik, bilişsel beceriler, motor beceriler ve sosyal-

duygusal beceriler gibi belirli becerileri veya kavramları hedeflemek için tasarlanmaktadırlar (Kokkalia ve ark., 2017; Huang ve Loy, 2022).

Okul öncesi eğitimde oyunların uygulanabileceği alanlardan biri de müzik ve müzik eğitimidir. Müzik eğitimi ile ilgili literatürde de oyunların kullanımının çocukların bilişsel (Nan ve diğerleri, 2018), sosyal ve duygusal becerileri ile (Berger& Cooper, 2003; Rickard ve ark., 2012; Harvey, 2020; Pestana, 2021) iyi oluş haline (Perkins & Williamon, 2013) doğrudan etkisi bulunduğunu ortaya koyan çalışmalar mevcuttur.

Okul öncesi müzik eğitimde, çocukların ilgisini çekmek ve müzik öğrenme deneyimlerini geliştirmek için ritim ve hareket oyunları, şarkı ve vokal söyleme oyunları, çalgısal oyunlar, dinleme ve tepki verme oyunları ile teknolojik oyunlar gibi çeşitli oyun türleri kullanılmaktadır. Ritim ve hareket oyunları el çırpma, hareket ile eşlik etme veya müziğin ritmine göre dans etme gibi aktiviteleri içermektedir. Bu tür oyunlar çocukların ritim duygusu, koordinasyon ve beden farkındalığı (Srinivasan ve diğerleri, 2015), kaba motor becerilerini geliştirmeye yardımcı olurken, kendini ifade etme ve yaratıcılık için de fırsatlar sağlar (Bugos ve DeMarie, 2017). Şarkı ve vokal oyunları ise, çocukların kendi seslerinin sınırlarını keşfetmelerini sağlamayı amaçlayan şarkı, türkü, tekerleme söyleme ve doğaçlama gibi etkinlikleri içermektedir. Bu yolla şarkı söyleme yeteneklerini, perde tanıma ve ses kontrollerini geliştirmelerine yardımcı olurlar. Şarkı söyleme oyunları aynı zamanda dil gelişimini, hafıza becerilerini ve sosyal etkileşimi de teşvik eder (Rajan, 2017). Çalgısal oyunlar davul, marakas veya ksilofon gibi basit vurmalı çalgıların çalınması yoluyla çocukların ince motor becerilerini, el-göz koordinasyonunu geliştirmelerine ve tempo ve dinamikler gibi temel müzikal kavramları anlamalarına yardımcı olur (Kokkalia ve ark., 2017). Ayrıca çocuklara farklı sesleri keşfetme ve kendi müziklerini yaratmayı deneme fırsatı da sunarlar. Dinleme ve tepki oyunları okul öncesi müzik eğitiminde kullanılan bir diğer oyun türüdür. Bu oyunlar, farklı müzik türlerini veya sesleri dinlemeyi ve alkışlamak, hareket etmek veya çizmek gibi çeşitli şekillerde yanıt vermeyi içerir. Dinleme ve tepki verme oyunları, çocukların aktif dinleme becerilerini, işitsel hassasiyetlerini geliştirmelerine ve farklı müzik tarzlarını tanımalarına yardımcı olur (Kirby ve ark., 2022). Ayrıca, teknoloji tabanlı oyunlar ve uygulamalar okul öncesi müzik eğitimine giderek daha fazla dahil edilmektedir. Bu oyunlar etkileşimli ve ilgi çekici olabilir ve çocuklara dijital araçları kullanarak müziği keşfetme ve yaratma fırsatları sunar. Teknoloji tabanlı oyunlar çocukların müzik becerilerini, yaratıcılıklarını ve dijital okuryazarlıklarını geliştirebilir (Kay vd. 2023).

Oyunlar, katılımı, öğrenmeyi ve eğlenceyi artırmak gibi farklı amaçlarla Kodaly, Orff-Schulwerk, Dalcrose ve Suzuki gibi çeşitli müzik eğitimi yöntemlerinde kullanılmaktadır. Müzik eğitimine Kodaly yaklaşımı, ritmik ve melodik anlayışa, eğlenceye ve yaratıcılığa odaklanan grup şarkı söyleme oyunlarını içerir. Bu oyunlar, aktif katılımı ve yaratıcılığı teşvik ederken, çocukların perde tanıma ve hafıza dahil olmak üzere müzik becerilerini geliştirmelerine yardımcı olur. Orff-Schulwerk yaklaşımında beden perküsyonu, temel enstrümanlar ve doğaçlama içeren oyunlar ve aktiviteler, çocukları müzikal keşif ve ifadeye dahil etmek için kullanılır. Dalcroze Eurhythmics, müzikal kavramlar hakkında derin bir anlayış geliştirmek için hareket ve ritmik aktiviteler kullanır. Vücut hareketleri, jestler ve doğaçlama içeren oyunlar, çocukların ritmik ve kinestetik farkındalığını artırmak için kullanılır (Overy, 2003).

Suzuki Yaklaşımı ve Oyun

Oyunları gerek bireysel gerekse grup çalgı derslerinde etkili olarak kullandığı gözlemlenen önemli yaklaşımlardan biri Suzuki metodudur. Suzuki diğer yaklaşımlardan farklı olarak oluşturduğu sistem ile yetenek, çalışma ve müzik eğitimine farklı bir yaklaşım getirmiştir. Japon kemancı ve pedagog Dr. Shinichi Suzuki'ye göre yetenek birey ve çevre tarafından geliştirilebilir bir kavramdır. Sevgiyle eğitmek adlı kitabında "Yetenek doğuştan tesadüfi olan bir şey değildir" diye belirterek yeteneğin geliştirilebilir bir özellik olduğunu ifade etmiştir. Suzuki felsefesinin temel dayanağı anadil metodudur. Dr. Suzuki Japon çocuklarının Japoncayı (dünyanın en zor dillerinden biri sayılan) hiç çaba sarf etmeden konuşabildiklerini gözlemlemiş ve aynı şekilde çocukların keman çalmayı da öğrenebileceklerini düşünmüştür. Bu düşünce temelinde Dr. Suzuki anadil metodunu ve yaklaşımını geliştirmiştir. Bu yöntem temel olarak;

1. Eğitim doğumla, günlük maruz kalma ile başlar.
2. Çocuklar ebeveynlerinin sesini diğer seslerden daha sık duyar.
3. Ebeveynler, çocuğun konuşma çabalarını gülümsemeler, sarılmalar ve övgülerle ödüllendirir.
4. "Alıştırma", kelimeleri binlerce kez işiterek ve tekrar ederek gün boyunca birçok kez yapılır.
5. Çocuklar, ancak konuşulan kelimenin akıcılığını sağladıktan sonra okumaya çalışırlar ilkelerine dayanmaktadır (Göktürk Carry, 2011; Juan, 2012).

Suzuki, kendi felsefesini saino (yetenek) ve kokoro (duyarlılık) olarak ifade ettiği daha üst amaçlar üzerine kurmuştur (Hersh, 1995; Sever, 2019). Dr. Suzuki, bu ilkelerin müzik öğretmek/öğrenmek için kullanılabileceğini, uygun bir ev ortamı/çevre sağlandığında müziği, konuşmayı öğrenmek kadar doğal öğrenilebileceğini düşünmüştür. Dr. Suzuki'nin felsefesi anadil yaklaşımı, yetenek eğitimi ve "her çocuk yapabilir" düşüncelerini baz almaktadır. Suzuki sevgiyle eğitmek adlı kitabında "müziği öğretmek temel amaç değil, ben iyi vatandaşlar yetiştirmek istiyorum. Eğer çocuklar doğdukları andan itibaren güzel müzik duyarlarsa ve bunu çalmayı öğrenirlerse, duyarlılık, dayanıklılık ve disiplin duygularını geliştirirler. Güzel bir kalbe sahip olurlar" diyerek eğitim ve hayat felsefesini ifade etmiştir. Buna göre Suzuki felsefesindeki amaç müzik, çalgı eğitimini araç olarak kullanıp yüksek değerler duygusuna sahip iyi insanlar yetiştirmektir. Bu bağlamda Suzuki pedagojisinde çalgı öğretiminin öncelikli bir amaç olmadığı söylenebilir. Bu nedenle; Suzuki yaklaşımında aile, ailenin eğitimi ve grup/akran dersleri gibi sosyal ve toplumsal duyarlılığı artıracak öğretim alanı ve çevre yaratmak önemli bir konuma sahiptir.

Suzuki'nin yetenek eğitimi yaklaşımı sekiz eğitim unsuruna dayanmaktadır. Bunlar; ebeveyn katılımı, erken başlangıç, dinleme, tekrarlama, cesaretlendirme, diğer çocuklarla öğrenme, kademeli repertuar ve gecikmeli okumadır (Oviatt, 2015). Suzuki yaklaşımında; dinleme becerisini geliştirmek öncelikli olmakla beraber öğrenciler ilk önce çalgı çalmayı sonrasında nota okumayı öğrenmektedir. Ailenin derslere katılımı ve öğrenci için rahat ve eğlenceli bir öğrenme ortamı sağlamak ayrıca önem arz etmektedir. Derslerde "kendi içinde derecelendirilmiş repertuvar kullanılır, motivasyon için grup dersleri sisteme dahil edilmiştir, parça tekrarı/pekiştirme etkin bir şekilde kullanılır, öğrenciler arasında rekabet değil paylaşım yaratılır ve ana hedef olarak kendini geliştirmek ön sıraya çıkar" (Kendall, 1986; Brody, 2020).

Suzuki repertuvarı ilk önce keman için daha sonra diğer enstrümanlar için de yazılmış metotlardan oluşmaktadır. Suzuki Keman metodu on ciltlik bir keman repertuvarını kapsamaktadır. Öğrencinin ilk dersinden ilk kitaptaki parçalara duyuşsal olarak hazır olana kadar olan ilk aşamaya Pre-Twinkle aşaması denilmektedir. Bu aşamada Suzuki eğitmenleri öğrencilerine; temel vücut duruşu, doğru keman/arşe tutma ve yerleşimi, sabit ritim tutma, güzel ve iyi bir tonlama ve kitabın ilk parçası olan Twinkle Twinkle Little Star Varyasyon A'yı çalabilmek için gerekli olan tüm müzikal, enstrümantal ve koordinasyon gereken becerileri kazandırmayı hedeflemektedir. Öğrenciler bu alanların her birine hakimiyet gösterdikleri zaman birinci kitaba başlanmaktadır. Birinci kitap Suzuki'nin çalgı öğretimine olan yaklaşımını anlamak ve bu yaklaşımı günlük yaşama aktarmak için gerekli olan tüm davranışları oluşturmak için çok önemli bir yere sahiptir.

Suzuki Keman Metodu, öğrencilerin ilgisini çekmek ve müzik öğrenme deneyimlerini geliştirmek için derslerinde farkı oyunlara yer vermektedir. Bu oyunlar, tekniği pekiştirmek, dinleme becerilerini geliştirmek, topluluk halinde çalmayı ve yaratıcılığı teşvik etmek gibi çeşitli amaçlara hizmet etmektedir. Örneğin, oyunlar öğrencilere doğru keman tutuşu yapmayı, iyi bir ton üretmeyi veya basit ritimler çalmayı öğretebilir (Sever, 2020; Kaselouris ve Dimitriou, 2023). Bu oyunlar, öğrencilerin bu temel becerileri öğrenmeleri ve uygulamaları için eğlenceli ve etkileşimli bir yol sağlar. Dinleme oyunları da Suzuki Metodunun önemli bir bileşenidir. Bu oyunlar çağrı ve yanıt, eko çalma veya farklı müzikal unsurları kulaktan tanımlamayı içermektedir (Meyer vd., 2011). Öğrenciler bu oyunlara katılarak dikkatle dinleme, müzik cümlelerini taklit etme ve işitsel farkındalık geliştirme becerilerini geliştirirler. Grup oyunları Suzuki Metodunun bir başka önemli yönüdür. Bu oyunlar, diğer öğrencilerle veya öğretmenle birlikte çalmayı, sıra ile birbirini dinleyerek ve bekleyerek çalma gibi grup içinde yer alma becerilerine yöneliktir. Bu oyunlar, birbirlerini dinlemeyi ve senkronize çalmayı öğrenen öğrenciler arasında grup bilinci ve iş birliğini teşvik eder. Suzuki metodunda yaratıcılık ve doğaçlama, tanıdık melodiler üzerinde varyasyonlar yaratmayı veya doğaçlama yapmayı içeren oyunlar aracılığıyla teşvik edilir. Bu oyunlar öğrencilerin müzikalitelerini keşfetmelerini, müzikal fikirlerini geliştirmelerini ve doğaçlama becerilerine güven duymalarını sağlar (Sever, 2020; Kaselouris & Dimitriou, 2023).

Suzuki metodu uygulamalarında farklı amaçlara yönelik olarak çeşitli oyun uygulamaların yer aldığı görülmektedir. Oyunlar aynı zamanda Suzuki öğretmenlerinin de yaratıcılık becerilerini kullanabildikleri bir yerdir. Metotta repertuar sırası ve kazandırılmak istenen teknik beceriler bağlamında sistemli bir sıra izlendiğinden yaratıcı çalışmalar da bu sınırlamalar içinde kalmaktadır. Öğretmenlerin farklı oyunlar üreterek yaratıcı becerilerini sergiledikleri söylenebilir. Bu bakımdan oyunların öğretmenlere göre farklılık gösterdiği düşünülmektedir. Öğretmenlerin ürettiği oyunlar ise daha çok uygulama düzeyinde kalarak kitaplarda kısa öneriler şeklinde karşımıza çıkmaktadır. Sosyal medya içeriklerinde çeşitli uygulama videoları bulunmakla birlikte sistematik bir araştırma ile hangi tür oyunların yer aldığına ilişkin bir çalışma bulunamamıştır. Bu nedenle araştırma için seçilen kitabın içinde yer alan oyunların ve oyunlaştırma öğelerinin belirlenmesinin ilerideki çalışmalara ışık tutacağı düşünülmektedir.

Suzuki pre-twinkle kitabı özellikle 3 yaşından itibaren kemana başlayan öğrenciler için tasarlanmıştır. Bu bakımdan okul öncesi dönem çocuklarına hitap etmektedir. Literatür incelendiğinde okul öncesi müzik eğitimi için yazılan kitapların değerlendirilmesinde ortaya konulan bir ölçüt listesi bulunmaması bakımından bu araştırmanın bir değerlendirme listesi oluşturmasının da literatüre katkı sağlayacağı düşünülmektedir. Böylece hem değerlendirme

yapmak isteyen araştırmacılar hem de yeni uygulama ve oyunlar ile kitap yazmak isteyen kişiler için bir ölçüt listesi önerisinin verilmesi önemli görülmektedir.

Yeni oyunlar üretebilmek için ise başlangıç düzeyinde çalgı eğitimi kazanımlarının çok net bir biçimde belirlenmesi önem taşımaktadır. Kazanımlar doğrultusunda yaratıcı çalışmaların da amacı ve yönünün daha belirli olacağı düşünülmektedir. Bu konular doğrultusunda araştırmanın amacı Suzuki Pre-twinkle kitabının keman eğitimi açısından kazanımlarını ve bu kazanımların aktarılmasında kullanılan oyunlaştırma öğelerini belirlemektir. Bu amaca ulaşmak için aşağıdaki sorulara yanıt aranmıştır.

1. Suzuki Pre-twinkle kitabının içinde yer alan başlangıç keman eğitimi kazanımları nelerdir?
2. Suzuki Pre-twinkle kitabının içinde yer alan oyunlaştırma öğeleri nelerdir?

YÖNTEM

Araştırma Deseni

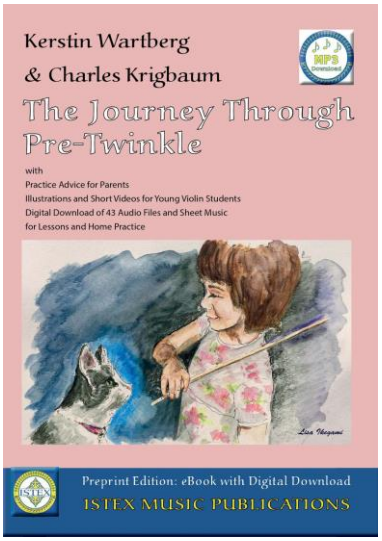
Bu araştırma Suzuki Pre-Twinkle kitabının kazanımlar ve içerisinde yer alan oyunlaştıma unsurları bakımında değerlendirilmesini içeren, nitel araştırma yöntemlerinden değerlendirici araştırma deseni ile oluşturulmuştur. Değerlendirici araştırma tasarımları, belirli bir müdahalenin, programın, politikanın veya olgunun etkililiğini, etkisini veya değerini değerlendirmeyi amaçlayan araştırma yaklaşımlarıdır (Caldas, 2003). Nitel değerlendirici araştırma tasarımları ise müdahale veya programla ilişkili deneyimleri, algıları ve anlamları anlamaya odaklanır (Caldas, 2003). Bu yaklaşım, değerlendirilen olgunun öznel yönleri hakkında içgörü kazanmak için görüşmeler, gözlemler veya metin analizi gibi sayısal olmayan verilerin toplanmasını ve analiz edilmesini içerir. Nitel değerlendirici araştırma tasarımları, belirli bir müdahalenin, programın veya olgunun etkililiğini, etkisini veya değerini değerlendirmek için nitel yöntemlerin kullanılmasını içerir (Morse vd., 2002a&b). Bu tasarımlar, değerlendirilen olguyla ilişkili deneyimler, algılar ve anlamlar hakkında derinlemesine anlayış ve içgörü sağlamayı amaçlar. Nitel değerlendirici araştırma tasarımları bağlamında, doküman analizi, kitap, makale, rapor, günlük veya arşiv kayıtları gibi çeşitli doküman türlerinden veri toplamak ve ilgili bilgileri çıkarmak için değerli bir yaklaşım olarak hizmet eder (Bowen, 2009). Araştırmacılar, araştırma sorusuyla ilgili örüntüleri, temaları ve kategorileri belirlemek için bu belgelerin metinsel veya görsel içeriğini analiz eder (Bowen, 2009). Bu araştırmada da Pre-twinkle kitabının içinde yer alan etkinlikler ve bu etkinliklere bağlı olarak oluşturulmuş multimedya içerikleri analiz edilmiştir.

Nitel değerlendirme araştırmalarında, araştırmacılar zengin ve ayrıntılı bilgi toplamak için görüşmeler, gözlemler, odak grupları ve belge analizi gibi çeşitli veri toplama yöntemleri kullanırlar (Pirmakhanbetovna vd., 2022). Bu araştırmada da pre-twinkle kitabının içinde yer alan etkinlikler uzmanlar tarafından ilgili formlar doğrultusunda değerlendirilmiştir.

Veri Kaynağı

Suzuki metodu, lisanslı olarak on kitaptan oluşan temel bir repertuvara sahiptir. Bu temel repertuvar haricinde Suzuki eğitmenleri tarafından farklı ihtiyaçları karşılamak üzere ek repertuar ve teknik çalışma kitaplarının da basıldığı görülmektedir. Suzuki parçalarının öğrenme aşamalarına daha açık biçimde yer veren kitap serileri (Wartberg, 2004), Suzuki repertuvarının düet ve trio haline getirilmesi (Wartberg, 2002), Suzuki metodunda yer alan ezgiler üzerine

teknik çalışmalar (Starr, 1994; Wartberg, 2018), kemana yeni başlayan çocuklar için nota okuma etkinliklerini içerek kitaplar (Martin, 1991; Wartberg, 2006), grup dersleri için stratejileri içeren kitaplar (McCall, 1993) gibi farklı çalışmaların yayınlandığı görülmektedir. Ancak literatürde yer alan çalışmaların içerikleri bakımında pre-twinkle aşamasına ait çeşitli açıklamalar içerdiği görülse de genel olarak birinci seviye ve üstü aşamalara hitap ettiği görülmektedir. Suzuki öğretmen eğitimi kapsamında, erken çocukluk döneminde çalgıya başlarken gerekli olan duruş- tutuş gibi kazanımlar, davranışlar, önerilen öğretim yöntemleri ve oyunlar yer almaktadır. Ancak bu bilgilerin bir kitap olarak yer aldığı twinkle öncesi dönem için oluşturulmuş ilk çalışma olması bakımından bu araştırmada veri kaynağı olarak Wartberg ve Krigbaum (2016) tarafından yayınlanan "Journey through Pre-twinkle" isimli kitap incelenmek üzere seçilmiştir.



Şekil 1. Pre-twinkle kitap kapağı

Kitabın yazarları Kirsten Wartberg ve Charles Krigbaum'dur. Kitabın resimlemelerini Lisa Ikegami tarafından yapılmıştır. Alman keman eğitimcisi Kerstin Wartberg, Japonya'da bulunan Yetenek Eğitimi Enstitüsü'ne giderek Shinichi Suzuki'den metodu öğrenen ilk kişilerden biri olmanın yanı sıra Alman Suzuki Enstitüsü'nde de yöneticilik görevi üstlenmiştir. Yine bir Suzuki eğitimcisi olan Charles Krigbaum ise Kuzey Teksas Yetenek Eğitimi Okulu'nun kurucusu ve yöneticisidir.

Kitabın içinde görseller, notalar ve içindeki etkinlikleri destekleyici, ücretsiz olarak ulaşılabilen bir ses kütüphanesi de bulunmaktadır. Bu kütüphanede yer alan ses kayıtları ve eşlikler de Rudolf Gaehler (keman), David Andrus (piyano ve düzenlemeler) ve Gino Romero Ramirez (djembe) tarafından kaydedilmiştir. Ayrıca yazarlara ait youtube kanalında kitaptaki etkinliklerden bir kısmının uygulama videolarına ulaşılabilmektedir. https://www.youtube.com/watch?v=h5ja_l79eCU&t=369s

Verilerin Toplanması

Bu araştırma pre-twinkle kitabının içinde bulunan kemana ait teknik ve müzikal kazanımlar ile oyunlaştırma unsurlarının tespitini amaçlamaktadır. Literatürde bir ürün veya

uygulamadaki oyun ve oyunlaştırma unsurlarını belirlemek için kullanılabilecek çeşitli ölçekler, kontrol listeleri ve değerlendirme çerçeveleri bulunmaktadır. Landers ve diğerleri (2018, 2020), Peralta ve diğerleri (2020), Tan (2021), Alfaqiri ve diğerleri (2022), Limantara ve diğerleri (2023), Khaldi ve diğerleri (2023) oyunlaştırma ve oyun unsurları arasındaki ayrımı tartışmakta ve hedeflenen sonuçlar, psikolojik durum değişiklikleri ve oyun unsurları arasındaki bağlantıların tanımlanmasını ve kurulmasını vurgulamaktadır. Bu, oyun unsurlarını istenen sonuçlarla ilişkili olarak tanımlamak ve değerlendirmek için bir çerçeve veya kontrol listesine ihtiyaç duyulduğunu göstermektedir. Nah ve diğerleri (2014) eğitimde oyunlaştırma üzerine bir literatür incelemesi sunmakta ve eğitim bağlamlarında yaygın olarak kullanılan puanlar, seviyeler/aşamalar, rozetler, liderlik tabloları, ödüller, ilerleme çubukları, hikâye ve geri bildirim gibi oyun tasarım unsurlarını tanımlamaktadır. Bu durum, eğitim ortamlarında kullanılan oyun unsurlarına ilişkin bir kontrol listesi ya da taksonominin varlığına işaret etmektedir. Bu çalışmalardan hareketle pre-twinkle kitabının değerlendirilmesinde de literatürdeki oyunlaştırma unsurları incelenerek araştırmacılar tarafından oluşturulmuş bir kontrol listesi kullanılmıştır. Kontrol listesinde başarılar, rozetler, koleksiyonlar, lider tablosu, seviyeler, puanlar, oyun içi takım kurma, hikayeli görevler, meydan okumalar ve sosyal grafikler olmak üzere on maddeye yer verilmiştir.

Khaleghi ve diğerleri (2021), oyun öğeleri ile bilişsel süreçlerin etkileşimini incelemek için oyunlaştırma ve zihinsel uzmanlar arasında iş birliği yapılması gerektiğini tartışmaktadır. Bu, oyun unsurlarını değerlendirirken bilişsel faktörleri göz önünde bulundurmanın önemine işaret etmekte ve bilişsel değerlendirme ve eğitimi içeren bir çerçevenin kullanılmasını önermektedir. Bu araştırmada da pre-twinkle kitabının iKirçindeki oyunlaştırma unsurlarının belirlenmesi için hazırlanan kontrol listesi beş farklı lisanslı Suzuki öğretmeninin değerlendirmesine sunulmuştur.

Keman eğitiminde yer alan sağ-sol el teknikleri, müzikalite ve öğretim yöntemleri bağlamında Suzuki Pre-Twinkle kitabı araştırmacılar tarafından kategorize adilmiştir.

Geçerlik ve Güvenirlik

Araştırmacıların belgelerdeki potansiyel önyargılar, dikkatli yorumlama ihtiyacı ve büyük hacimli belgelere erişme ve analiz etme zorlukları gibi belge analizinin sınırlamalarını göz önünde bulundurmaları önemlidir (Bowen, 2009). Araştırmacılar ayrıca, kodlayıcılar arası güvenilirlik kontrolleri, üye kontrolü ve analiz sürecinin denetim izinin tutulması gibi stratejiler kullanarak analizlerinin güvenilirliğini ve titizliğini sağlamalıdır (Bowen, 2009). Böylesi bir durumla baş edebilmek için farklı kodlayıcılar tarafından aynı veri setine ilişkin kodlama yapılması önemlidir. Genel bir kural olarak farklı kodlayıcılar tarafından kodlanan veri setinin, benzerlik oranı önemlidir (Fidan ve Öztürk, 2015a). Bu benzerlik oranı aynı zamanda nitel araştırmanın güvenirliğini belirlemektedir. Bu araştırmada oyun unsurlarına ilişkin tabloyu puanlayan uzmanlar arasında geçerli güvenirlik hesabı Miles& Hubermann (1994) formülüne göre yapılmıştır. Buna göre:

Güvenirlik = Görüş Birliği / (Görüş Birliği + Görüş Ayrılığı)

Güvenirlik= 8/(8+2)= 0.80

İçsel tutarlılığı veren kodlama denetimine göre kodlayıcılar arası görüş birliğinin en az % 80 olması beklenmektedir (Miles& Huberman, 1994; Patton, 2002). Bu araştırmada güvenirlik

%80 olarak hesaplanmıştır. Bu bakımdan puanlayıcılar arası güvenirliğin yeterli düzeyde olduğu görülmektedir.

Verilerin Analizi

Araştırmada elde edilen veriler içerik analizi yöntemiyle çözümlenmiştir. İçerik analizi, yazılı, sözlü veya görsel materyallerin sistematik ve objektif bir şekilde incelenerek belirli temalar, kavramlar ve örüntüler ortaya çıkarılması sürecidir (Krippendorff, 2004; Weber, 1990). Bu yöntem, nitel araştırmalarda yaygın olarak kullanılmaktadır ve araştırma verilerinin derinlemesine anlaşılmasına olanak tanır (Elo & Kyngäs, 2008; Hsieh & Shannon, 2005).

İçerik analizi, araştırma sorularına yanıt bulmak amacıyla verileri kodlama ve bu kodları belirli kategorilere ayırma sürecini içerir (Weber, 1990). Bu süreçte, veri setindeki her birimi sistematik olarak inceleyerek verilerin anlamlı bir şekilde yorumlanmasını sağlar (Cavanagh, 1997). İçerik analizi, verilerin analitik olarak yapılandırılmasına ve bu yapı üzerinden anlam çıkarılmasına olanak tanır (Creswell, 2013).

Verilerin analizinde aşağıdaki aşamalar sırasıyla uygulanmıştır:

1. **Eğitsel Kazanımlar:** Suzuki Pre-Twinkle kitabının içerdiği eğitsel-müzikal kazanımlar araştırmacılar tarafından incelenmiş ve iki ana kategori altında analiz edilmiştir. Bu kategoriler: Teknik kazanımlar ile dinleme ve müzikal kazanımlardır. Bu analiz süreci, Hsieh ve Shannon (2005) tarafından önerilen nitel içerik analizi yaklaşımlarına dayanmaktadır.
2. **Oyunlaştırma Öğeleri:** Beş alan uzmanı tarafından, kitabın içeriğindeki oyun bileşenleri incelenmiştir. İnceleme sürecinde, kitabın içinde oyun unsurlarının yer alıp almadığına ilişkin açıklamalar yapılmıştır. Uzmanların görüşleri uzlaştıkları ve ayrıştıkları maddelere göre analiz edilmiş ve geçerli/güvenilir bulunmuştur. Bu süreç, Miles ve Huberman (1994) tarafından önerilen nitel veri analiz teknikleri kullanılarak gerçekleştirilmiştir. Bulgular kısmında, alan uzmanlarının görüşleri kontrol tablosunda belirttikleri açıklamalar üzerinden analiz edilmiştir.

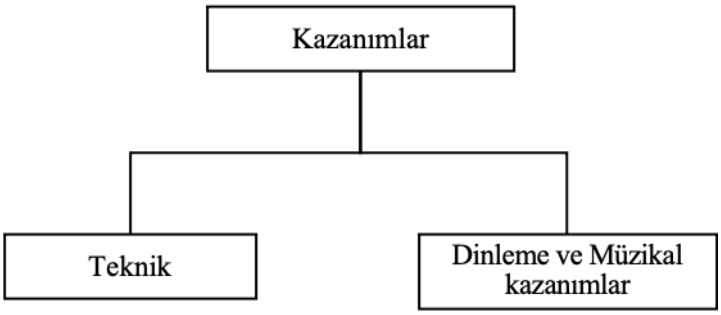
BULGULAR VE YORUM

Bu araştırmada Suzuki Pre-Twinkle kitabında yer alan etkinliklerin çalgı eğitimi bakımından sunduğu kazanımlar ve kitapta yer alan etkinliklerin oyunlaştırma öğeleri bakımından incelemesi gerçekleştirilmiştir.

1. Suzuki Pre-Twinkle Kitabının Kazanımları Bakımından İncelenmesi

Suzuki Pre-twinkle kitabı eğitsel kazanımları bakımından incelendiğinde teknik, tonalizasyon ve müziksel dinleme, öğretim yöntemleri ve gelişimsel kazanımlar olmak üzere

dört boyut ortaya çıkmıştır.



Şekil 2. Suzuki Pre-twinkle kitabı kazanımlarının boyutları

1.1. Teknik Kazanımlar

Pre-twinkle kitabının içerik analizi sonrasında duruş, tutuş, sağ ve sol el teknikleri olmak üzere temel dört boyut belirlenmiştir. Ortaya çıkan çalgı teknikleri, kazanımlar ve kitapta yer alan öğretim aşamaları tablo 1.'de yer almaktadır.

Tablo 1. Pre-Twinkle Kitabında Yer Alan Teknik Kazanımlar

Teknikler	Kazanımlar	Öğretim Aşamaları
Duruş	Dinlenme Pozisyonu	Duruş matı hazırlığı
	Çalma Pozisyonu	
Tutuş	Yay tutuşu	1. Baş parmak ile orta parmağın dairesel bir biçimde temas etmesi
		2. Birinci aşamadaki pozisyonun omuz hizasına getirilmesi
		3. Yayın yerleştirilmesi
		4. Yay üzerinde tutuşun yapılması
	Keman tutuşu	1. Ayaklar çalma pozisyonuna getirilir.
		2. Rahatlık için sol el sağ omuzun üzerine yerleştirilir. Bu şekilde piyano eşlikli eser açıkken dengeli duruşta sağa sola salınarak beden rahat konuma getirilir.
		3. Aşama 2'deki çalışma bu sefer de keman tutuşu yapılarak tekrarlanır. Öğrenciler yine keman tutuşu ile sağa sola salınarak rahat tutuşu yapmaya çalışırlar. Bu sırada omuzun ve boynun rahat etmesine özen gösterilir.
		4. Piyano eşlik açıkken odanın içinde yürüyerek keman tutuşunu pekiştirir.
		5. Sol eli tuşeye yerleştirek yine piyano eşlikle sağa sola salınma çalışması yapar. Bu sırada sol el pozisyona yardımcı olmak için minik bir oyuncak parmakların üzerine yerleştirilir.
Sağ El Teknikleri	İlk twinkle ritmi ve yay çekme	1. Yayın aşağı yukarı hareketi öncelikle bir top üzerinde çalışılır. Öğrenciler, öğretmenin hareketlerini taklit ederler.
		2. Çubuk ile yay tutuşu yapılır. İlk ritim omuz üzerinde aşağı yukarı hareketler ile çalışılır. Piyano eşlik ile müziği dinlerken sessiz çalışma yapılır.
		3. Aynı çalışma keman ve yay tutuşu yapılarak mi teline aktarılır.
		4. Aynı çalışma la teline aktarılır.

	Tel değiştirme	1. İlk twinkle ritmi mi-la geçişi ile çalınır.
		2. İlk twinkle ritmi mi-re geçişi ile sol el teknikleri de eklenerek geliştirilir.
Sol El Teknikleri	Parmakların tuşeye yerleşimi	1. Keman tutuşu yapılarak kollar iki yanda serbest salınır.
		2. Sol el keman tuşesinin üzerine yerleştirilir.
		3. Öğretmen, öğrencinin parmaklarını tuşeye doğru ve rahay biçimde yerleştirmesine yardım eder. Ev çalışmalarında da ailelerin yardımı beklenir.
		4. Piyano eşlik ile 1, 2 ve 3. parmak önce yay olmadan sessiz çalışma ile tuşeye sırayla yerleştirilir. Bu sırada önceden ritme hazırlık yapılması çalışılır.
		5. Öğrenci yardım almadan parmaklarını tuşeye yerleştirir. Bu sırada öğretmen yay ile ilk twinkle ritmini çalar. Re-do-si-la notalarını çalışır.
		6. Aynı çalışmayı öğrenci bu sefer yay ile bağımsız olarak yapar.
		7. Öğrenci benzer bir çalışmayı mi teline aktararak bağımsız şekilde çalar.
	Parmak atlama ve ön hazırlık	1. la-re atlaması için 1-2 ve 3. parmakların hazırlanması. Bu hazırlık aşamasında doğru ritimde hazırlık yapmanın önemine değinilmektedir.
		2. parmak atlama tel atlama ile birleştirilir. Mi-re geçişi için 1-2 ve 3. parmaklar hazırlanır. Önceki aşamadan farklı olarak yay da önceden hazırlanır.

Tablo 1'de görüldüğü gibi Pre-twinkle kitabının içerisinde ilk olarak duruş oyunları yer almaktadır. Ayakların duruşu bir tavşanın kulaklarına benzetilerek ifade edilmektedir. Her öğrenci ayrı hazırlanmış duruş matı bulunmaktadır. Bu matlar sayesinde hem ders sırasında hem de ev çalışmalarında öğrencilerin doğru keman duruşu yapması amaçlanmaktadır. Aynı zamanda öğrencinin kendi bedeninin farkına vararak hareket ve duruşu sağlamlaştırmaktadır. Duruş matı etkinliğinde dinlenme ve çalma pozisyonu olarak iki temel kazanım bulunmaktadır. Dinlenme pozisyonunda ayaklar bitişik konumdayken çalma pozisyonunda ayaklar omuz genişliğinde açılarak dengeli pozisyonu bulmak amaçlanmaktadır.

Dengeli bir duruş sağlandıktan sonra kitapta tutuş çalışmalarına geçilmektedir. Kitapta ilk olarak yay tutuşu ile başlanmaktadır. Üç aşamadan oluşan yay tutuşunun öğretimi ilk olarak bir çubuk üzerinde gösterilip sonra gerçek yay üzerine aktarılmaktadır. Yay tutuşu sonrasında keman tutuşu çalışmalarına yer verilmiştir. Keman tutuşu ise kitapta beş aşamada öğretilmektedir.

Duruş ve tutuş sonrasında kitapta sağ el teknikleri ve ilk yay çekme çalışmaları yer almaktadır. Burada ilk olarak twinkle varyasyonların birinci ritmi çalışılır. Sağ el teknikleri tutuş ve yön çalışmalarından sonra tel değiştirme çalışmaları ile devam etmektedir. Tel değiştirme kitapta iki aşamalı olarak verilmiştir. Sonrasında buraya kadar oluşturulan aşamalar aynı şekilde tüm diğer twinkle varyasyon ritimleri için tekrarlanır.

Sağ el için temel tekniklerin ayrı olarak çalışılmasından sonra kitapta sol el parmaklarının yerleşimi ve parmak atlama çalışmalarından oluşan sol el tekniklerine de yer verilmiştir. Sol el parmaklarının yerleşimi kitapta yedi aşama olarak yer almaktadır. Buraya kadar yer verilen bütün aşamalarda parmaklar tuşeye sırayla yerleştirilmiştir. Sonrasında ise parmak atlamaları iki aşama olarak çalışılmaktadır.

1.2. Dinleme ve Müzikal Kazanımlar

Kitapta teknik kazanımların yanı sıra dinleme ve müzikal kazanımlar da yer almaktadır. Özellikle kitaba bağlı olarak hazırlanmış uygulama videolarının içinde bu kazanımlar görülmektedir. Dinleme ve birlikte çalma için egzersizlerin piyano eşlikleri bulunmaktadır. Dinlenme ve çalma pozisyonu için hazırlanmış videoda piyano eşlikli la majör gam ile her ritim kalıbı çalındığında pozisyon değiştirerek bir dinleme çalışması yapılmaktadır. Bu sayede hem twinkle ritimlerinin çalışılması hem de tempo içinde kalarak pozisyon değiştirilmesi ile tempo farklındalığı da kazandırılmaktadır.

İlk twinkle ritim çalışmasında omuz üzerinde yay çekerken piyano eşlik dinlenerek müzik ve hareket arasında ilişki kurmak için bir dinleme çalışması yapılmaktadır. Aynı çalışma keman ve yay üzerine aktarılmaktadır. Bir başka çalışma da la-re parmak atlama sırasında parmakların ritmik olarak hazırlanmasını içermektedir. Piyano eşlik içinde parmakların hazırlanması ve kaldırılması için hazırlanmış özel notalar bulunmaktadır. Bu notalar çalınırken parmakların basılarak ya da kaldırılarak ritmik bir şekilde hazırlanması istenmektedir. Bu sayede dinleme, koordinasyon, hazırlık, tempoya uyarak bekleme ve çalma gibi müzikal kazanımlar da çalıştırılmaktadır.

2. Suzuki Pre-Twinkle Kitabının Oyunlaştırma Unsurları Bakımından İncelenmesi

Bu araştırmanın ikinci alt problemi olan Suzuki pre-twinkle kitabının içerisinde yer alan oyunlaştırma unsurlarının belirlenmesinde beş alan uzmanının görüşleri alınmıştır. Uzman görüşlerine göre başarılar, seviye, hikâye ve meydan okuma unsurlarının kitabın içinde yer aldığını belirtmişlerdir. Koleksiyonlar, lider tablosu, puanlar ve sosyal grafiklerin ise kitap ve kitaba bağlı uygulama videolarında yer almadığını belirtmişlerdir.

Başarılar konusunda tüm Suzuki eğitimcileri olumlu görüş birliğindedir. Ö1, kitapta kazandırılması gerekli hedeflenen davranışların açık ve net bir şekilde ayrıntılı halde verildiğini; Ö3, sürecin ilerleyişinin ayrıntılı bir şekilde anlatıldığını; Ö5, her bir davranış ve öğreti için yeterli kazanımın bulunduğunu ve Ö2 de her bir başarıya ilişkin video ve ses kayıtlarıyla da yönlendirmelerin yapıldığını belirtmiştir.

Seviyeler konusunda da tüm Suzuki eğitimcileri olumlu yönde görüş birliğindedir. Eğitmenlerin ifadeleri şu şekildedir:

Ö1, *kitapta kazandırılması gerek hedef davranışlar çok sistematik bir biçimde belirtilmiştir. Belirli bir davranış kazandırıldıktan sonra diğer davranışa geçilmektedir.*

Ö2 *Kitap içinde aşama aşama başarılması beklenen hedef ve davranışlar belirtilmiştir. Her birine ilişkin de videolar ve ses kayıtları ile yönlendirmeler yapılmaktadır.*

Ö3 *Kitaptaki oyunlar kademeli bir şekilde ilerlemektedir.*

Ö4 *Kitap içinde aşamalı bir geçiş vardır.*

Ö5 *Sistematik bir ilerleyiş mevcuttur.*

Oyunlaştırma unsurlarından hikâye ve hikayeli görevler konusunda da Suzuki eğitimcileri olumlu yönde görüş birliğindedirler. Eğitmenlerin ifadeleri şu şekildedir:

Ö1 *Kitapta bazı temel davranışlar hikayeleştirilerek anlatılmaktadır. Örneğin tel atlamada beşik benzetmesi veya yay tutuşunda kuğu benzetmesi gibi.*

Ö2 *Kitap ile bağlantılı olan videolar içinde keman teknikleri hikayeleştirilerek anlatılmaktadır. Örneğin duruş pozisyonu tavşan kulaklarına benzetilmektedir. Yay tutuşu bir kuğu benzetmesi ile anlatılmaktadır.*

Ö3 *İçerik bir anlatıcı ağızdan aktarılmaktadır. Videolarda da bir anlatıcı bulunmaktadır.*

Ö4 *Kitapta hikayeleştirme yoluyla bazı temel davranışlar anlatılmaktadır.*

Ö5 *Erken çocukluk dönemine ait görsellerin de uygun örnekler yer almaktadır.*

Suzuki eğitimcilerine göre kitaptaki etkinlikler genellikle farklı hayvanlar ile temsil edilmektedir. Suzuki eğitimcileri duruş posizyonu- tavşan kulakları, yay tutuşu- kuğu, tel atlama- beşik gibi kitapta yer alan benzetmelerin hikayeleştirilerek yapılan uygulamalarının da videolarda yer aldığını, örneğin duruş çalışmasında tavşan zıplaması taklit edilerek (benzetim metafor) çalma ve dinlenme pozisyonlarına geçişin öğretildiğini belirtmişlerdir. Aynı etkinlik videolarda bir deve-cüce oyununa dönüştürülerek dinlenme ve çalma pozisyonları arasındaki geçişi oyun ile pekiştirmenin amaçlandığı gözlemlenmiştir.



Şekil 3. Duruş pozisyonu-Tavşan benzetimi



Şekil 4. Tel atlama-Beşik benzetimi

Videolardaki yay tutuşu çalışmasında elin tutuşu bir kuğuya benzetilmektedir. Yay tutuşunu tanımlarken kuğu da gagasını açar ve çok heyecanlanır. Bu bakımdan içinde duyguların da yer aldığı bir hikayeleştirmenin olduğu söylenebilir. Video uygulamalarında, re-do-si-la ve la-re atlamasını çalıştırırken parmakların atlamaları bir sincap hareketine benzetmektedir. Sincap tel atlamaları sırasında öğrenciyi gözlemleyerek bir çalışma yardımcısı olarak da konumlandırılmıştır.

Bir başka oyun unsuru olan meydan okuma konusunda da Suzuki eğitmenleri görüş birliğine varmışlardır. Ancak her öğretmen meydan okuma görevlerini farklı açılardan ele almıştır. Örneğin Ö2, kitapta yer alan tüm etkinliklerin tamamıyla öğrenilene kadar sayısız tekrar yapılmasına ilişkin ifadeler olduğunu belirterek her hareketin yerleşmesi için bu tekrarların bir meydan okuma olarak kabul edilebileceğini belirtmiştir. Her gün ses kayıtlarının dinlenmesi, günlük çalışma yapılması gibi genel kurallar da çocuklar için bir meydan okuma olarak kabul edilebilir. Bir diğer yandan Ö4, çocukların tek başlarına keman çaldıklarında daha yavaş tempolarda çalabileceğini, ancak ses kayıtları ile hızlandırmaları, tempoyu takip etmeleri gibi farklı zorlukların da bu kapsamda değerlendirilebileceğini belirtmiştir. Özetle kitap içinde çocukların sınırlarını aşmalarını sağlayacak zorluklara yer verildiği görülmektedir.

Yapılan incelemede kitap içinde yer verilmeyen çeşitli oyunlaştırma unsurları da olduğu görülmüştür. Örneğin koleksiyonlar konusunda Suzuki eğitimcilerinden Ö1 ve Ö2 genel olarak

Suzuki yaklaşımda koleksiyonlar oluşturmaya yönelik çeşitli uygulamalar olmasına karşın kitabın içinde yer almadığını belirtmiştir.

Bir başka oyunlaştırma unsuru olan lider tablosu konusunda da olumsuz yönde bir görüş birliği bulunmaktadır. Suzuki eğitmenleri bu konuda iki farklı bakış açısına sahiptirler.

Ö1 *Suzuki yaklaşımında herhangi bir yarış ya da rekabet sözkonusu değildir. Herkesin öğrenme süresi ve bireysel farklılıkları olmakla birlikte her birey çalabilir. Başarabilir.*

Ö2 *Tüm öğrencilerin yer aldığı interaktif bir uygulama olmadığından bir lider tablosu bulunmamaktadır. Ayrıca sonunda lider olunabilecek bir oyun ya da yönlendirme de içermemektedir.*

Ö3 *Suzuki yaklaşımında yarıştırmak yoktur. Her çocuğun kendine has zamanlaması vardır.*

Ö4 *Suzuki yaklaşımında yarış kavramı yoktur.*

Ö5 *Her çocuk kendi hızına ve gelişimine göre ilerlemektedir. Bu sebeple böyle bir durum söz konusu olamaz.*

Eğitmenlerin ifadelerinde Suzuki yaklaşımının temel felsefesi olan "her çocuk yapabilir" anlayışına vurgu yaptıkları görülmektedir. Yaklaşımının içinde bir başkası ile yarış değil iş birliği anlayışı hakimdir. Aynı görüş doğrultusunda oyun unsurlarından puanlamanın da yer almadığı görülmektedir Puanlama konusunda eğitmenlerin tamamı kitap içinde belirleyici bir tablonun yer almadığını belirtmişlerdir. Aynı şekilde sosyal grafiklerin de yer almadığı tüm eğitmenler tarafından tespit edilmiştir. Sosyal grafikler konusunda Ö5, kitapta buna ilişkin bir yer bulunmadığını ancak toplu derslerde öğrencilerin bu tarz farkındalıkları kendilerinin edinebileceğini ifade etmiştir.

Suzuki eğitimcilerin rozetler ve takım kurma konularında kitapta yer alan etkinlikler ile Suzuki yaklaşımındaki uygulamalar arasında düşünceler sergiledikleri gözlemlenmiştir. Ö1, öğretmenlerin derslerde rozet ve stickerlar verebileceğini aynı zamanda grup dersleri ile de takım kurarak uygulamalar yapılabileceğini belirtmiştir. Ayrıca bireysel ders içinde arşeyi öğretmenin tutması ve tuşeyi öğrencinin çalması gibi uygulamalarla takım çalışmaları yapılabileceğini belirtmiştir. Ö5, eğitmen ve ev çalışmalarına yardımcı olan velilerin rozet gibi öğeleri kullanabileceklerini ve grup dersleri sayesinde takım çalışmaları yapılabileceğini belirtmiştir. Ö2, Ö3 ve Ö4 de kitap içinde başarı için verilen rozetlere rastlanmadığını ve takım kurmaya ilişkin olarak da Suzuki yaklaşımının içinde grup dersleri ile takımlar kurulabileceğini ancak kitabın içinde buna yönelik bir yönlendirme olmadığını belirtmişlerdir. Bu açıdan Suzuki yaklaşımında bu oyunlaştırma unsurlarının uygulamada öğretmene bağlı olarak gerçekleştirilebileceği ancak kitap içinde yer almadığı söylenebilir.

SONUÇ VE ÖNERİLER

Bu araştırmada Suzuki Pre-twinkle kitabı ve kitaba bağlı uygulama videolarında yer alan teknik ve müzikal kazanımlar ile oyunlaştırma unsurlarının uzman görüşleri doğrultusunda belirlenmesi amaçlanmıştır. Sonuç olarak kitabın içinde yer alan teknik kazanımlar;

- Duruş
- Tutuş: Yay ve keman tutuşu
- Sağ el teknikleri: Twinkle ritimleri, tek telde yay çekme, tel atlama

- Sol el teknikleri: Parmakların tuşeye yerleşmesi, parmak atlama ve ön hazırlık olarak belirlenmiştir.

Dinleme ve müzikal kazanımlar ise;

- Dinleme çalışmaları
- Twinkle ritimlerini dinleme ve çalma
- Tempo içinde kalarak pozisyon değiştirilmesi
- Tempo farkındalığı
- Tempo içinde dinleyerek parmak hazırlık çalışmaları
- Piyano eşlik kayıtları ile çalma olarak belirlenmiştir.

Suzuki Metodu, öğrencilere erken yaşta doğru duruş ve tutuş kazandırmanın önemini vurgulamaktadır. Kitapta yer alan duruş ve tutuş ile ilgili çalışmalar, öğrencilerin kemanı ve yayı doğru şekilde tutmalarını sağlayarak ileride oluşabilecek fiziksel rahatsızlıkları önlemeye yöneliktir (Kendall, 1966). Sağ el teknikleri olarak Twinkle ritimlerinin çalınması, tek telde yay çekme ve tel atlama çalışmaları, öğrencilerin yay kontrolünü ve esnekliğini geliştirmeye yardımcı olur (Suzuki, 1983). Bu çalışmalar, çocukların motor becerilerini ve el-göz koordinasyonunu geliştirmeleri açısından kritik öneme sahiptir (Hermann, 1981).

Sol el teknikleri arasında parmakların tuşeye yerleşmesi ve parmak atlama gibi çalışmalar, öğrencilerin parmak kaslarının güçlenmesine ve esnekliğine katkıda bulunur. Bu beceriler, daha karmaşık parça ve tekniklerin öğrenilmesi için temel oluşturur (Rolland, 2000). Parmakların doğru pozisyonlarda yerleştirilmesi, öğrencilerin entonasyon (doğru ses) becerilerini erken yaşta kazanmalarını sağlar ve müzikal duyarlılıklarını artırır (Havas, 1961).

Dinleme çalışmaları, Suzuki Metodu'nun temel taşlarından biridir. Suzuki, çocukların müzikle doğal bir şekilde iç içe olmaları gerektiğini savunur ve bu yüzden dinleme çalışmalarına büyük önem verir (Suzuki, 1969). Twinkle ritimlerini dinleme ve çalma çalışmaları, öğrencilerin ritim duygusunu geliştirmeye yardımcı olur ve müzikal farkındalıklarını artırır (Bigler & Lloyd-Watts, 1979). Tempo içinde kalarak pozisyon değiştirilmesi ve tempo farkındalığı çalışmaları, çocukların müzikal zamanlamalarını ve ritmik doğruluğunu geliştirmelerini sağlar. Piyano eşlik kayıtları ile çalma, öğrencilere birlikte çalma deneyimi kazandırarak işitsel dikkatlerini ve müzikal uyumlarını geliştirir (Katz, 1984).

Kitap içinde yer alan oyunlaştırma unsurları da;

- Başarılar
- Seviye
- Hikâye
- Meydan okuma olarak belirlenmiştir. Koleksiyonlar, lider tablosu, sosyal grafikler ve puanlama sistemi ise kitap ve kitaba bağlı uygulama videolarında yer almamaktadır.

Oyunlaştırma, eğitimde motivasyonu artırmak için kullanılan etkili bir yöntemdir. Suzuki Pre-Twinkle kitabında yer alan başarılar, seviye, hikâye ve meydan okuma unsurlarının, öğrencilerin öğrenme sürecine daha fazla dahil olmalarını sağlayacağı düşünülmektedir. Bu unsurlar, öğrencilerin hedeflere ulaşma konusunda motive olmalarına ve sürece aktif katılım

göstermelerine yardımcı olur (Deterding et al., 2011). Ancak, kitap ve uygulama videolarında koleksiyonlar, lider tablosu, sosyal grafikler ve puanlama sistemi gibi oyunlaştırma unsurlarının bulunmaması, daha fazla çeşitlilik ve rekabet ortamı yaratabilecek unsurların eksik olduğunu göstermektedir. Ancak, bu eksiklik Suzuki Metodu'nun temel felsefesi göz önünde bulundurulduğunda daha anlamlı hale gelmektedir. Suzuki Metodu, iyi insan ve iyi toplum yetiştirmeyi amaçlayan, iş birliğine dayalı bir yaklaşım sergiler. Suzuki, müziği bir araç olarak kullanarak çocukları sadece başarılı müzisyenler değil, aynı zamanda iyi insanlar olarak yetiştirmeyi amaçlamıştır (Suzuki, 1969). Suzuki, eğitimde iş birliğini vurgulamış ve rekabet yerine dayanışma ve ortak çalışma ruhunu teşvik etmiştir. Bu felsefe, Suzuki Metodu'nun temel taşlarından biridir ve öğrencilerin birbirleriyle değil, kendi bireysel gelişimleriyle yarışmaları gerektiği düşüncesini savunur.

Bu sonuçlar doğrultusunda;

- Daha sistemli bir yaklaşımı olması ve içinde yer alan oyunlar ile erken çocukluk dönemine uygun bir kitap olması bakımından keman eğitiminde kullanılması,
- Aynı kazanımlar doğrultusunda keman öğretmenlerinin öğrencilerinin ihtiyaçlarına göre farklı oyun ve uygulamalar üretmeleri,
- Suzuki metodunun işbirlikli yaklaşımını destekleyecek oyunlar üretmeleri,
- Öğrencilerin başkalarıyla rekabet etmek yerine kendi gelişimlerine odaklanmalarını teşvik edecek uygulamalar ve oyunların üretilmesi,
- Suzuki öğretmenleri tarafından oluşturulan farklı oyunların paylaşım günü, grup dersleri, sosyal medya, kitap çalışmaları gibi araçlarla diğer öğretmenlerle paylaşılması,
- Kitabın dili İngilizcedir. Kitabın çevirisinin yapılarak Türkçeye kazandırılması,
- Bu araştırmada pre-twinkle kitabı içindeki kazanımlar ve oyunlaştırma unsurları bakımından incelenmiştir. İleriki araştrmalarda kitabın içinde yer alan ailelere ilişkin öneriler, kitabın öğrencilerin performanslarına ve keman çalma becerilerine etkileri gibi farklı açılardan da araştırmaların yapılması önerilmektedir.

KAYNAKÇA

Alfaqiri, A., Noor, S., Sahari, N. (2022). Framework For Gamification Of Online Training Platforms For Employee Engagement Enhancement. Int. J. Interact. Mob. Technol., 06(16), 159-175. https://doi.org/10.3991/ijim.v16i06.28485

Bigler, C. L., & Lloyd-Watts, V. (1979). Studying Suzuki Piano: More Than Music. Warner Bros Publications.

Bugos, J. A., DeMarie, D. (2017). The Effects Of a Short-term Music Program On Preschool Children's Executive Functions. Psychology of Music, 6(45), 855-867. https://doi.org/10.1177/0305735617692666

Caldas, M. P. (2003). Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches. Revista De Administração Contemporânea, 1(7), 223-223. https://doi.org/10.1590/s1415-65552003000100015

Cavanagh, S. (1997). Content analysis: concepts, methods and applications. *Nurse Researcher, 4*(3), 5-16.

Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: defining "gamification". In Proceedings of the 15th international academic MindTrek conference: Envisioning future media environments (pp. 9-15).

Elo, S., & Kyngäs, H. (2008). The qualitative content analysis process. *Journal of Advanced Nursing, 62*(1), 107-115.

Fidan, T., & Balcı, A. (2016). Principal Proactivity: School Principals' Proactive. Applied Chaos and Complexity Theory in Education, 29. Nitel Veri Analizinde Miles-Huberman Modeli.

Fidan, T., & Oztürk, I. (2015b). The relationship of the creativity of public and private school teachers to their intrinsic motivation and the school climate for innovation. Procedia-Social and Behavioral Sciences, 195, 905-914.

Ginsburg, K. R., Shifrin, D. L., Broughton, D. D., Dreyer, B. P., Milteer, R. M., Mulligan, D. L., … & Smith, K. (2007). The Importance Of Play In Promoting Healthy Child Development and Maintaining Strong Parent-child Bonds. Pediatrics, 1(119), 182-191. https://doi.org/10.1542/peds.2006-2697

Göktürk Carry, D. (2011). Comparing Two Contemporary Violin Teaching Methods: Suzuki And Rolland, 19(2), 401-408.

Havas, K. (1961). A New Approach to Violin Playing. Bosworth Music.

Hermann, E. (1981). Teaching Young Children with Suzuki Violin Method. Summy-Birchard.

Hsieh, H. F., & Shannon, S. E. (2005). Three approaches to qualitative content analysis. *Qualitative Health Research, 15*(9), 1277-1288.

Juan,S. (2012). The Suzuki Philosophy in the Preschool: The Yoji Gakuen, 62(1), 38-39. https://doi.org/10.1080/00094056.1985.10520219

Kaselouris, E., Dimitriou, V. (2023). Vibro-acoustics Time Domain Fem-bem Analysis Of a Titian Stradivari Violin: The Role Of The Bridge. J. Phys.: Conf. Ser., 1(2458), 012009. https://doi.org/10.1088/1742-6596/2458/1/012009

Kay, L., Brandsen, S., Jacques, C., Stocco, F., Zaffaroni, L. G. (2023). Children's Digital and Non-digital Play Practices With Cozmo, The Toy Robot. M/C J, 2(26). https://doi.org/10.5204/mcj.2943

Kendall, J. (1966). The Suzuki Violin Method in American Education. Summy-Birchard.

Kendall, J. (1986). Suzuki's mother tongue method. USA: MEJ: Music Educators Journal. Erişim adresi: https://journals.sagepub.com/doi/abs/10.2307/3401277

Khaldi, A., Bouzidi, R., Nader, F. (2023). Gamification Of E-learning In Higher Education: a Systematic Literature Review. Smart Learn. Environ., 1(10). https://doi.org/10.1186/s40561-023-00227-z

Khaleghi, A., Aghaei, Z., Mahdavi, M. (2021). A Gamification Framework For Cognitive Assessment and Cognitive Training: Qualitative Study. JMIR Serious Games, 2(9), e21900. https://doi.org/10.2196/21900

Kirby, A. L., Dahbi, M., Surrain, S., Rowe, M. L., Luk, G. (2022). Music Uses In Preschool Classrooms In the U.S.: A Multiple-methods Study. Early Childhood Educ J, 3(51), 515-529. https://doi.org/10.1007/s10643-022-01309-2

Kokkalia, G., Drigas, A., Economou, A., Roussos, P., Choli, S. (2017). The Use Of Serious Games In Preschool Education. Int. J. Emerg. Technol. Learn., 11(12), 15. https://doi.org/10.3991/ijet.v12i11.6991

Krippendorff, K. (2004). *Content Analysis: An Introduction to Its Methodology*. Sage Publications.

Landers, R., Auer, E., Abraham, J. (2020). Gamifying a Situational Judgment Test With Immersion And Control Game Elements. JMP, 4(35), 225-239. https://doi.org/10.1108/jmp-10-2018-0446

Landers, R., Auer, E., Collmus, A., Armstrong, M. (2018). Gamification Science, Its History and Future: Definitions And A Research Agenda. Simulation & Gaming, 3(49), 315-337. https://doi.org/10.1177/1046878118774385

Limantara, N., Meyliana, N., Gaol, F., Prabowo, H. (2023). Designing Gamified Learning Management Systems For Higher Education. IJIET, 1(13), 25-32. https://doi.org/10.18178/ijiet.2023.13.1.1776

Meyer, M., Elmer, S., Ringli, M., Gschwind, M., Baumann, S., Jäncke, L. (2011). Long-term Exposure To Music Enhances the Sensitivity Of The Auditory System In Children. European Journal of Neuroscience, 5(34), 755-765. https://doi.org/10.1111/j.1460-9568.2011.07795.x

Miles, M, B., & Huberman, A. M. (1994). Qualitative data analysis: An expanded Sourcebook. (2nd ed). Thousand Oaks, CA: Sage. Ahi Evran Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi (AEÜSBED), 2016, Cilt 3, Sayı 1, Sayfa 1-15 13

Miles, M. B., & Huberman, A. M. (1994). *Qualitative Data Analysis: An Expanded Sourcebook*. Sage Publications.

Morse, J. M., Barrett, M., Olson, K., Spiers, J. (2002a). Verification Strategies For Establishing Reliability and Validity In Qualitative Research. International Journal of Qualitative Methods, 2(1), 13-22. https://doi.org/10.1177/160940690200100202

Morse, J.M., Mayan, M., Spiers, J., Barrett, M., & Olson, K. (2002b). Strategies in qualitative research. International Journal of Qualitative Methods, 1, 1-19.

Nah, F., Zeng, Q., Telaprolu, V., Ayyappa, A., Eschenbrenner, B. (2014). Gamification Of Education: a Review Of Literature., 401-409. https://doi.org/10.1007/978-3-319-07293-7_39

Oviatt, M. (2015). The Preucils: A Legacy Of Music, Pedagogy, and The Suzukı Viola School.

Peralta, T., Elving, W., Li, C. (2020). Gamification Approaches For Education and Engagement On Pro-environmental Behaviors: Searching For Best Practices. Sustainability, 11(12), 4565. https://doi.org/10.3390/su12114565

Pirmakhanbetovna, N. K., Kudiyarovich, A. N., Abilakimovna, A. T., Torgayevna, S. M. (2022). Formation Of Mathematical Culture Of Students Based On the Solution Of Parametric Problems. Cypriot Journal of Educational Sciences, 10(17), 3755-3765. https://doi.org/10.18844/cjes.v17i10.8250

Rajan, R. S. (2017). Preschool Teachers' Use Of Music In the Classroom: A Survey Of Park District Preschool Programs. Journal of Music Teacher Education, 1(27), 89-102. https://doi.org/10.1177/1057083717716687

Rolland, P. (2000). The Teaching of Action in String Playing. MMB Music Inc.

Schneider, M., Falkenberg, I., Berger, P. (2022). Parent-child Play and The Emergence Of Externalizing And Internalizing Behavior Problems In Childhood: A Systematic Review. Front. Psychol., (13). https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.822394

Sever, G. (2020). The Effect Of the Qr Code Game On Motivation In Suzuki Violin Lessons. IOJES, 4(12). https://doi.org/10.15345/iojes.2020.04.010

Srinivasan, S. M., Kaur, M., Park, I., Gifford, T., Marsh, K. L., Bhat, A. (2015). The Effects Of Rhythm and Robotic Interventions On The Imitation/praxis, Interpersonal Synchrony, And Motor Performance Of Children With Autism Spectrum Disorder (Asd): A Pilot Randomized Controlled Trial. Autism Research and Treatment, (2015), 1-18. https://doi.org/10.1155/2015/736516

Suzuki, S. (1969). Nurtured by Love: A New Approach to Education. Exposition Press.

Suzuki, S. (1983). Ability Development from Age Zero. Alfred Music.

Tan, C. (2021). Gamifying Ott: a Study On Consumer Attitudes Toward Game Elements And Ott Media Service Provider Brands In Gamification. YC, 3(22), 328-347. https://doi.org/10.1108/yc-11-2020-1245

Tan, J. S., Nonis, K. P., Chan, L. Y. (2020). The Effect Of Traditional Games and Free Play On The Motor Skills Of Preschool Children. CCSE, 2(1), 204-223. https://doi.org/10.31559/ccse2020.1.2.6

Weber, R. P. (1990). *Basic Content Analysis*. Sage Publications.

Yogman, M. W., Garner, A. J. P., Hutchinson, J. W., Hirsh-Pasek, K., Golinkoff, R. M. (2018). The Power Of Play: a Pediatric Role In Enhancing Development In Young Children. Pediatrics, 3(142). https://doi.org/10.1542/peds.2018-2058