SOFT MOZART · HAZIRLIK DÜZEYİ C

Bağımsız çalmayı ve çalışmayı öğrenmek

5 yaş ve üzeri için tanışma dersi.
Ebeveynler ve öğretmenler için rehber.



Pedagoji · Müzik Krallığı · Beş Parmak
Etkileşimli müzik teorisi modülleri
Happy Birthday: eller ayrı ayrı ve birlikte,
ezberden ve orkestra eşliğinde

Materyaller, görseller ve video bağlantıları dahildir.
Türkçe sürüm · 17 Kasım 2026

© 2026 Hellene Hiner · Soft Mozart

Bu ders planını nasıl kullanabilirsiniz?

Teknik dersle başlayın

Soft Mozart’ın teknik tanıtımını açın: programı keşfedin, modülleri ve sonuçları bulun, öğrencinin adını seçmeyi ve enstrümanı bağlamayı öğrenin. Ardından bu derse dönün.

Teknik dersi aç →

Bu ders birkaç çalışma oturumuna bölünebilir. Sonraki adımı çocuğunuzun sonuçlarına göre seçin. Önceki düzeyleri tamamlamış olmak gerekmez.

Orkestra eşliğinde Happy Birthday’i aç →

İçindekiler

1. Pedagoji: anlayarak ve bağımsız öğrenmek

2. Müzik Krallığı ve sesler arasındaki uyum

3. İnce motor beceriler ve koordinasyon

4. Müzik teorisi ve işitme eğitimi

5. Piyano çalma: Happy Birthday

6. Müzik kültürü ve dinleme

© 2026 Hellene Hiner · Soft Mozart

1. Pedagoji: anlayarak ve bağımsız öğrenmek

Modül 1. Çocuğunuz ve gelişimi

Beş yaşından itibaren anlayarak ve bağımsız öğrenmeyi desteklemek

Okul öncesi dönemin sonlarında ve ilkokulun başında çocuk, bir plana göre hareket etmeyi adım adım öğrenir: hedefi aklında tutmak, yönergeyi anlamak, uygun eylemi seçmek, bir hatayı fark etmek ve çalışmasına dönmek. Yetişkinin görevi, çocuğun bu adımları kendi başına atabileceği koşulları oluşturmaktır.

Soft Mozart'ta bu süreç piyanodaki ilk eylemlerden itibaren erişilebilirdir. Öğrenci bir sembol görür, bir tuş bulur, sonucu duyar ve geri bildirim alır. Küçük bir çalışma bölümü seçebilir, sayısal sonuçları inceleyebilir ve bir sonraki adıma karar verebilir. Bu düzen, zamanını ve çabasını bilinçli kullanmasına yardımcı olur.

Çocuğunuz ve gelişimi

Yürütücü işlevler — çalışma belleği, dürtü kontrolü ve bilişsel esneklik — çocuğun yönergeyi aklında tutmasına, rastgele davranmamasına ve zorlandığında yöntemini değiştirmesine yardımcı olur. Bu işlevler çocukluk boyunca gelişmeye devam eder. Açık dış destekler, henüz alışılmamış eylemleri kolaylaştırır. [3]

Piyanodaki bir görev birkaç ilişkiyi birleştirir: sembol ve tuş, hareket ve ses, başlangıç ve süre, sıralama ve mekânsal konum. Soft Mozart ile bunlar kısa bir bölümde araştırılabilir. Dikey nota gösterimi ve görsel destekler, notayı klavyeyle ilişkilendirmeye yardımcı olur; notayla etkileşim, sesi sürdürürken ve bitirirken de devam eder. İşaret, ses ve sürenin bu birliği Hellene Hiner ve Irina Gorbunova'nın çalışmalarında ele alınmaktadır. [6]

Somut bir örnek. Çocuk doğru tuşu buldu. Şimdi bir sonraki tuşu aramak yerine bu tuşu basılı tutması gerekir: gül açılırken ses devam eder; kelebek, tuşu bırakma zamanını gösterir. Böylece çocuk yalnızca tuşa basmayı değil, eylemi tamamlamayı da öğrenir.

© 2026 Hellene Hiner · Soft Mozart

Görevi sonuçlara göre seçmek

Amaç, parçanın tamamını eller ayrı ayrı ve birlikte, ardından ezberden ve orkestra eşliğinde çalmaktır. Göstergeler, her denemede çalışılacak bölümün uzunluğunu seçmeye yardımcı olur. Görsel-motor gecikme termometresi kırmızı veya sarıysa çocuktan tekrar etmek için bir bölüm seçmesini ve sonucu incelemesini isteyin. Hareketler istikrarlı hale geldikçe bölümleri birleştirin ve parçanın tamamına dönün. Yetişkinin yardımı giderek öğrencinin kendi kararlarına yer bırakır.

Zorluk düzeyini sonuca göre ayarlayın. Çocuk tuşları uzun süre arıyor ve sık hata yapıyorsa bölümü kısaltın. Daha doğru çalıyor ve tuşları daha güvenle buluyorsa birkaç nota ekleyin. Her seferinde yalnızca bir koşulu değiştirin; böylece neyin yardımcı olduğunu veya zorluk yarattığını anlayabilirsiniz.

İlerlemeyi görünür kılmak: görsel-motor gecikme ve termometre

GMG, görsel-motor gecikme anlamına gelir. Burada kullanılan Gentle Piano modunda bu gösterge, programın öğrencinin gerekli eylemlerini beklediği toplam süreyi yansıtır. Bu, icranın toplam süresi değildir: sesleri müzikte öngörülen süre boyunca tutmak, tek başına gecikme sayılmaz.

Termometre, biriken bekleme süresini başarıyla tamamlanan nota sayısıyla ilişkilendirir. Rengi görevi ayarlamaya yardımcı olur: kırmızı veya sarıysa hedefi netleştirin ve seçilen bölümü tekrarlayın; yeşilse ve doğruluk korunuyorsa sonraki adımı deneyin. GMG, belirli bir göreve ilişkin pedagojik bir göstergedir; program göz hareketlerini ölçmez. Sayılar ve renk karar vermeye yardımcı olur, çocuğun kişiliğini değerlendirmez.

Bir ders örneği: aynı sekiz notalık bölüm. Çalınan el, gösterim ve koşullar değişmez. Aşağıdaki sayılar sonuçları nasıl konuşabileceğinizi örnekler; bunlar norm değerleri veya deneysel araştırma verileri değildir.

Deneme	Başarılı notalar	GMG	Nota başına
İlk	8 / 8	32 sn	4 sn
Sonraki	8 / 8	16 sn	2 sn
Daha sonra	8 / 8	6 sn	0,75 sn

Çocuk, doğruluğun aynı kaldığını; hareketleri bulmak ve gerçekleştirmek için gereken bekleme süresinin azaldığını görür. Birlikte konuşun: “Ne kolaylaştı? Bu sonucu

© 2026 Hellene Hiner · Soft Mozart

pekiştirmek mi, birkaç nota eklemek mi istersin?” Yeni bir bölüm için yeni bir karşılaştırma gerekir. Farklı görevlerin sonuçları tek bir ilerleme ölçeğinde birleştirilmez.

Daha küçük bir sayı, tek başına çocuğun ne öğrendiğini göstermez. Doğruluğu, parçaya aşinalığı, alınan yardımı ve yorgunluğu dikkate alın. Yetişkin her tuşu söylediyse sayılar bağımsız bir arayışı göstermez.

Çocuğun kendi hatasını düzeltmesine fırsat vermek

Program, yetişkinin hemen bir yargıda bulunmasını gerektirmeden hatayı görünür kılar. Örümcek yanlış tuşu, Bay Ups ise tuşun erken bırakılmasını fark etmeye yardımcı olur. Çocuğa sinyali görmesi ve hareketini değiştirmesi için zaman verin.

Şunun yerine: “Hayır, yine yanlış!”
Şöyle söyleyin: “Programın sana ne gösterdiğine bak.” Sinyal henüz anlaşılmıyorsa açıklayın, ardından çocuğun kendisinin hareket etmesine izin verin.

Geri bildirim ve öz düzenlemeli öğrenme araştırmaları üç soruyu vurgular: Hedef nedir, şu anda ne başarıldı ve hangi sonraki adım yararlı olur? Çalışma sırasında bu soruları belirli bir denemeyle ilişkilendirin. Sonra seçilen çözümü kontrol etmek için tekrar deneyin. [4] [5]

Özgüveni deneyime dayandırmak

“Sen yeteneklisin” dışarıdan gelen bir yargıdır. “Daha kısa bir bölüm seçtim, çalıştım ve şimdi daha doğru çalıyorum” ise sonucu öğrencinin kendi eylemleriyle açıklar. Sayılar, ses ve programın geri bildirimleri, çocuğun kararlarıyla ilerlemesi arasında bağlantı kurmasına yardımcı olur.

Böylece iç denetim odağını destekleyen koşullar oluştururuz: çocuk, kendi çalışmasında neleri değiştirebileceğini fark etmeyi öğrenir. Kendine güvenmek için somut nedenler bulur ve başkalarının onayına ya da eleştirisine daha az bağımlı olur. Öğretmenin rehberliği önemini korur; öğrencinin kendi değerlendirmesinin yerine geçmeden anlamasına yardımcı olur. Termometre özgüveni veya denetim odağını ölçmez; bunların gelişimi davranışlarda gözlemlenir.

Bu deneyimi müziğin dışında da kullanmak

Çalışma sırasında şu yaklaşım oluşur: **hedef seç → harekete geç → sonucu kontrol et → görevi veya yöntemi ayarla**. Çocuğun bu yaklaşımı günlük yaşamda ve okul çalışmalarında kullanabilmesi için tanıdığı süreci yeni bir durumda fark etmesine yardımcı olun.

© 2026 Hellene Hiner · Soft Mozart

- **Okuma:** kısa bir bölüm seçmek, zor bir kelimeyi yeniden okumak ve anlamın daha açık hale gelip gelmediğini kontrol etmek.
- **Yazma:** bir harfin bir bölümünü seçmek, kendi denemelerini karşılaştırmak ve belirli bir değişimi fark etmek.
- **Matematik:** yönergeye dönmek, güçlük yaşanan adımı bulmak ve düzeltmeyi kontrol etmek.
- **Günlük yaşam:** dışarı çıkma hazırlığını adımlara ayırmak ve her şeyin tamamlandığını kendi başına kontrol etmek.

Yetişkin şöyle sorabilir: “Müzikte neyi tekrar edeceğine nasıl karar verdin? Sonucu nasıl kontrol ettin? Şimdi sana ne yardımcı olabilir?” Böylece başka durumlara aktarım, pedagojik çalışmanın bir parçası olur.

Ebeveynler ve öğretmenler için uygulama önerileri

Neler yapabilirsiniz?

- Teknik hazırlığı öğrenin ve her biriniz kendi öğrenci adınızı kullanın.
- Her denemeden önce somut bir hedef belirleyin.
- Çocuğun bir sonraki adımı önceki denemenin sonuçlarına göre seçmesini sağlayın.
- Geri bildirimi anlaması ve kendini düzeltmesi için zaman verin.
- Kendi denemelerini aynı koşullarda karşılaştırın.
- Doğruluğu, GMG’yi ve verilen yardımı birlikte değerlendirin.
- Hangi eylemin sonuca ulaştırdığını konuşun.
- Yorgunluk varsa görevi küçültün veya ara verin.

Nelerden kaçınmalısınız?

- Çocuğu başkalarıyla karşılaştırmayın.
- Termometreyi yetenek veya çaba notuna dönüştürmeyin.
- Her tuşu söylemeyin ve çocuğun yerine çalmayın.
- Doğruluk pahasına hız istemeyin.
- Sadece çocuk beş yaşında diye zorluğu artırmayın.
- Sürekli yönlendirmeyle oluşan iyileşmeyi bağımsız öğrenmeyle karıştırmayın.
- Bir güçlüğü tembellik veya müzik kulağı eksikliği olarak yorumlamayın.

© 2026 Hellene Hiner · Soft Mozart

Neleri gözlemleyebilirsiniz?

1. Çocuk ne yapmayı planladığını söyleyebiliyor mu?
2. Programın sinyallerini anlıyor mu?
3. Hatayı fark edip düzeltmeye çalışıyor mu?
4. GMG azalırken doğruluk korunuyor mu?
5. Yetişkinin daha az ipucuna ihtiyaç duyuyor mu?
6. Neden daha kolay veya daha zor bir görev seçtiğini açıklayabiliyor mu?
7. Yorulduğunu fark edip ara isteyebiliyor mu?

Sık yapılan bir yorum hatası

Dün çocuk sekiz notalık bir bölümü on altı saniyelik gecikmeyle kendi başına çaldı. Bugün gecikme üç saniyeye düştü, ancak yetişkin her tuşu önceden söyledi. Alınan yardım değiştiği için bu denemeler bağımsız ilerlemeyi kanıtlamaz. Bölümü ipucu vermeden yeniden çalışın ve aynı koşulları karşılaştırın.

Temel ilke

Çocuğun seçtiği görev, kendi eylemleri ve sonuç arasındaki ilişkiyi görmesine yardımcı olun. Böylece özgüveni anlaşılır bir deneyime dayanır: “Anlayabilir, sonraki adımı seçebilir ve öğrenebilirim.”

Bilimsel dayanaklar ve kaynaklar

Gordon Shaw ve çalışma arkadaşlarının araştırmaları, özellikle bir klavyeli enstrümanda öğrenmeye odaklanmaları bakımından önemlidir. Rauscher, Shaw ve çalışma arkadaşlarının 1997’deki araştırmasına 78 okul öncesi çocuk katıldı; bunların 34’ü bireysel klavyeli enstrüman dersleri aldı. Yalnızca bu grupta uzamsal-zamansal akıl yürütmede anlamlı bir gelişme bulundu. Diğer mekânsal tanıma testlerinde anlamlı değişiklik görülmedi. [1]

Graziano, Peterson ve Shaw (1999), 237 ikinci sınıf öğrencisinin öğrenmesini inceledi. Piyano klavyesi eğitimini uzamsal-zamansal matematik programıyla birleştiren çocuklar, aynı matematik programını kontrol eğitimiyle alan gruba göre kesir ve oran görevlerinde daha yüksek sonuçlar elde etti. [2] Bu araştırmalar belirli eğitim programları ve ölçülen sonuçlarla ilgilidir. Önceki örnekler, Soft Mozart’ta geri bildirimin pedagojik kullanımını göstermektedir.

© 2026 Hellene Hiner · Soft Mozart

Shaw’ın araştırmaları şu kitapta da sunulmaktadır: Keeping Mozart in Mind (2. baskı, 2004). Dersimiz için önemli olan soru; klavyedeki eylemlerin, mekânsal ilişkilerin ve bir görevi çözme adımlarının nasıl bir araya geldiğidir. [7]

1. Rauscher F. H., Shaw G. L. et al. (1997). Music training causes long-term enhancement of preschool children's spatial-temporal reasoning.
2. Graziano A. B., Peterson M., Shaw G. L. (1999). Enhanced learning of proportional math through music training and spatial-temporal training.
3. Diamond A. (2013). Executive Functions.
4. Hattie J., Timperley H. (2007). The Power of Feedback.
5. Panadero E. (2017). A Review of Self-regulated Learning: Six Models and Four Directions for Research.
6. Hiner H., Gorbunova I. B. (2024). Guido d'Arezzo's Musical Notation and Their Significance in the Development of Musical Pedagogy through Interactive Digital Technologies in the Digital Age.
7. Shaw G. L. (2004). Keeping Mozart in Mind. 2nd edition. Elsevier Academic Press.

2. Müzik Krallığı ve sesler arasındaki uyum

Okumak, açıklamak ve göstermek



“Öğrenme Zamanı!” kitabını açın. Çocuğun birkaç sayfayı kendi başına okumasını, karakterleri anlatmasını ve ilgili notaları tuşlarda ve nota yazısında göstermesini isteyin.

Domates Do’yu, resim Re’yi, mikrofon Mi’yi hatırlatır. Çocuk, resmin nota adını tanımaya nasıl yardımcı olduğunu açıklasın; ardından notayı kartta ve klavyede bulsun.

Çocuk kendinden küçüğe eşlik edebilir: seçilen sayfaları okuyabilir, karakterleri tanıtabilir ve notaları gösterebilir. Kendisi de okumayı öğreniyorsa resimlere bakarak anlatmak bağımsız bir etkinliktir; yetişkin, çocuk istediğinde bazı kelimeleri okumasına yardım eder.

Boyama kitabını aç

© 2026 Hellene Hiner · Soft Mozart



Guess Key — tuşları ve sesleri tanımak

Ücretsiz sürümde 45 saniye

Ne öğreniyoruz? Nota sembolünü sesiyle ve klavyedeki yeriyle ilişkilendirmeyi. Görsel destekler azaldığında çocuk, kalan ipuçlarıyla birlikte daha dikkatli dinlemeyi ve işitmesine daha çok güvenmeyi öğrenir.

1. Çocuğa “Öğrenimim” bölümünde kendi adını seçmeyi öğretin. Modül menüsünden Guess Key’i açın; ilk denemeden önce yardımı okumak için şu tuşa basın: **F1**.
2. Seviye 1’den başlayın. Çocuğun sembolle gösterilen tuşu kendi başına bulup basmasına izin verin. Kullanımı öğrendikten sonra duyduğu notanın adını söyleyebilir.
3. Çocuk görevi bağımsız yapıyorsa seviye 2, 3 ve sonrasını keşfedin. Sonuçları aynı seviyede ve aynı modda karşılaştırın.
4. Çocuk rahatça başarıyorsa harfli nota adlarını denemek için şu tuşu kullanın: **A**; resimlere dönmek için: **I**.
5. Sonraki adımda duyulan notaların görsel ipuçlarını kaldırmak için: **0**. “Işığı kapatmayı” denemek için bir kez daha **0** tuşuna basın. Bu, aynı tuşa art arda iki kez basmak anlamına gelir; “00” sayısını yazmak değildir.

Her seferinde yalnızca bir ayarı değiştirin. Önce alışılan destekler olmadan denemeleri karşılaştırın, sonra bir sonraki modu deneyin. Gece modunda bazı ipuçları kalır. İşitme becerisi kademeli olarak devreye girer; çocuğun bütün sesleri hemen ve hiçbir destek olmadan tanıması beklenmez.

Neler yapabilirsiniz?

Çocuğun bir mod seçmesine, denemesine ve sayılarını incelemesine izin verin. Hatalar artarsa önceki destekleri geri getirin ve yeniden deneyin.

Nelerden kaçınmalısınız?

Çocuğun yerine çalmayın, her tuşu söylemeyin ve görevi zorlaştırmak için bütün destekleri birden kaldırmayın.

Neleri gözlemlemeli?

Çocuk tuşu kendi başına buluyor mu? Sesi dinliyor mu? Mod değişince doğruluk korunuyor mu? Desteği neden geri getirdiğini açıklayabiliyor mu?

© 2026 Hellene Hiner · Soft Mozart

Oyunu dene · Guess Key	Sonuçları kaydederek öğren

Profilsiz deneyin. Sonuçları kaydetmek için: “Öğrenimim” → öğrenci → modül. “Başlat” düğmesine basın. Ardından bu PDF’ye dönün.

Neler yapabilirsiniz?

Çocuktan bir karakteri tanıtmasını, notasını göstermesini ve bunu kendinden küçük bir çocuğa veya bir yetişkine açıklamasını isteyin.

Nelerden kaçınmalısınız?

Her şeyi onun yerine anlatmayın ve okumayı hız sınavına çevirmeyin.

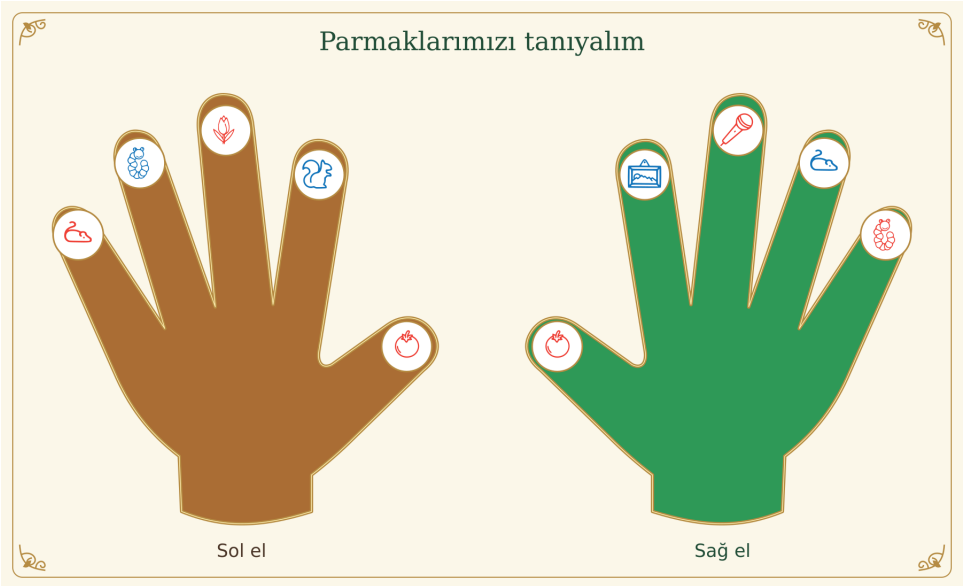
Neleri gözlemlemeli?

Çocuk resim, ad ve notanın yeri arasında bağlantı kuruyor mu? Kendi sözleriyle açıklayıp dinleyenin bir sorusuna cevap verebiliyor mu?

© 2026 Hellene Hiner · Soft Mozart

3. İnce motor beceriler ve koordinasyon

Önce el çizimiyle başlayalım



El çizimini indir

Çizimi yazdırın. Çocuktan sağ ve sol eli göstermesini, başparmağı bulmasını ve parmakları başparmaktan serçe parmağa doğru numaralandırmasını isteyin: **1–2–3–4–5**. Her iki elde de başparmak birinci parmaktır.

Başparmaktan serçe parmağa doğru parmakların müzikal adları:

- **Sağ el:** Do — Re — Mi — Fa — Sol; dönüşte: Sol — Fa — Mi — Re — Do.
- **Sol el:** Do — Si — La — Sol — Fa; dönüşte: Fa — Sol — La — Si — Do.

Çocuğun sıralamayı kendi ellerinde göstermesini ve bir başkasına açıklamasını isteyin.

Kraliçe Tonica ile “Beş Parmak”

Gösterimi izleyin ve alıştırmayı çalın: **sağ elle, sol elle ve iki elle birlikte**. Önce özgün temponun %75’i hızındaki yavaş kayıtla başlayın. Normal tempodaki kayıt %100’dür.

İki görev arasında geçiş yapın: nota adlarını şarkı gibi söylemek veya parmak numaralarını seslendirmek. İki el birlikte çalarken seçtiğiniz bir elin notalarını söyleyin; parmak numaraları hareketi izlemeye yardımcı olur.

Yavaş · Özgün temponun %75’i

Videoyu izle →

Normal tempo · %100

Videoyu izle →

Farklı oktavlarda Do’dan başlayarak çalmak

Başka bir Do tuşu bulun, ellerin konumunu hazırlayın ve alıştırmayı yeni oktavda tekrarlayın. Hareketlerin sırası aynı kalsın. Eller ayrı ayrı, sonra birlikte çalsın.

Önce hareketi eşlik olmadan kontrol edin, sonra Kraliçe Tonica ile çalın. Yavaş tempoda sıralama doğru kalıyorsa normal tempoyu deneyin. Zorlanırsanız yavaş sürüme dönün ve durduğunuz bölümü çalışın.

Neler yapabilirsiniz?

Görevleri ayırın: önce parmak sırası, sonra şarkı söyleme veya sayma, en son kayıtla birlikte çalma. Bir sonraki denemenin oktavını çocuğun seçmesine izin verin.

Nelerden kaçınmalısınız?

Çocuğun parmaklarını kendi ellerinizle kaldırmayın ve komşu parmakları zorla sabitlemeyin. Gerginlik pahasına hızlanmayın.

Neleri gözlemlemeli?

Oktav değişince parmak sırası ve doğruluk korunuyor mu? İki el birbiriyle uyumlu mu? Çocuk nefesini tutmadan veya kasılmadan çalıp söyleyebiliyor mu?

© 2026 Hellene Hiner · Soft Mozart

4. Müzik teorisi ve işitme eğitimi

Kartlardan müzik alfabesine

Programınızda Si için kullanılan harf gösterimine uygun kart takımını seçin: H veya B. Türkçe nota adları her iki takımda da aynıdır. Kartları bir yetişkin kessin.

Kartlar: Si = H

Kartlar: Si = B

Şu sırayı oluşturun: **Do — Re — Mi — Fa — Sol — La — Si — Do**. Bunun için iki Do kartı gerekir. Sonra notaları geriye doğru söylemeyi deneyin. Başka bir notadan da başlayın ve komşularını bulun. Sırayı kartlarla kontrol edin, ardından kartlara giderek daha az bakın.

Müzik Krallığı'nın notaları ve karakterleriyle şarkı

Videoyu izle →

Başlamadan önce: Çocuk "Öğrenimim" bölümünde kendi adını seçer, modülü adı ve simgesiyle bulur, F1 ile kullanım bilgilerini okur. Öğretmen veya ebeveyn kendi adı altında bir örnek gösterir; ardından öğrenci kendi başına hareket eder.

Ücretsiz sürüm ve tam sürüm

Ücretsiz sürümde bir modüldeki her deneme için ayrılan süre: **45 saniye**. Tam sürüm daha karmaşık ve kapsamlı algoritmalar sunar. Modülleri tanıma çalışması birkaç ders oturumuna bölünebilir.

Her denemeden sonra modül adını, seviyeyi, modu, süreyi ve ekrandaki sonuçları kaydedin. Çocuğu aynı koşullarda kendi önceki sonuçlarıyla karşılaştırın. Farklı modüllerin puanları, genel bir yetenek değerlendirmesinde birleştirilmez.

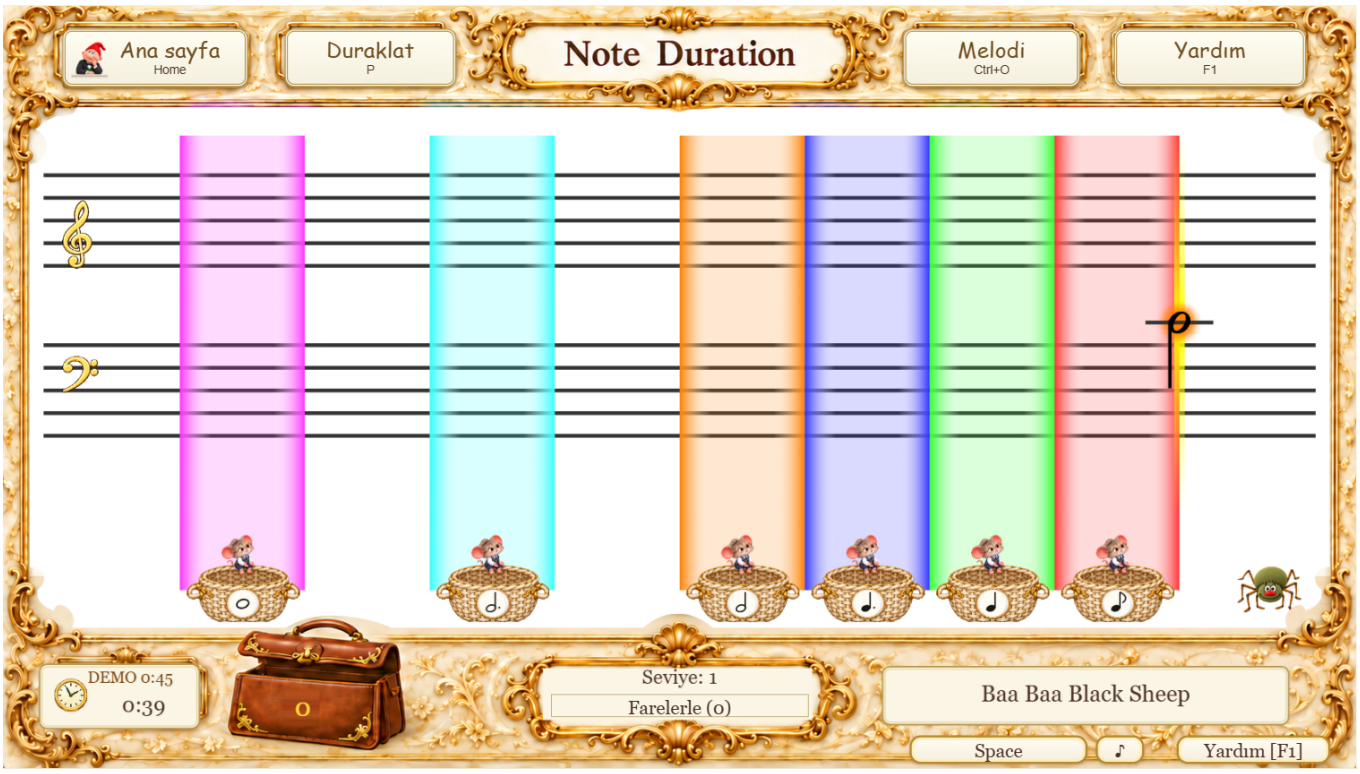
© 2026 Hellene Hiner · Soft Mozart

Note Duration — nota süreleri

Ücretsiz sürümde 45 saniye

Ne öğreniyoruz? Süreyi bir eylem olarak öğrenmek: sesi doğru anda başlatmak, sürdürmek ve bitirmek. Bilgisayarda tek bir tuş yeterlidir: boşluk tuşu. Böylece dikkat, sesin yüksekliğini aramak yerine süresine odaklanır.

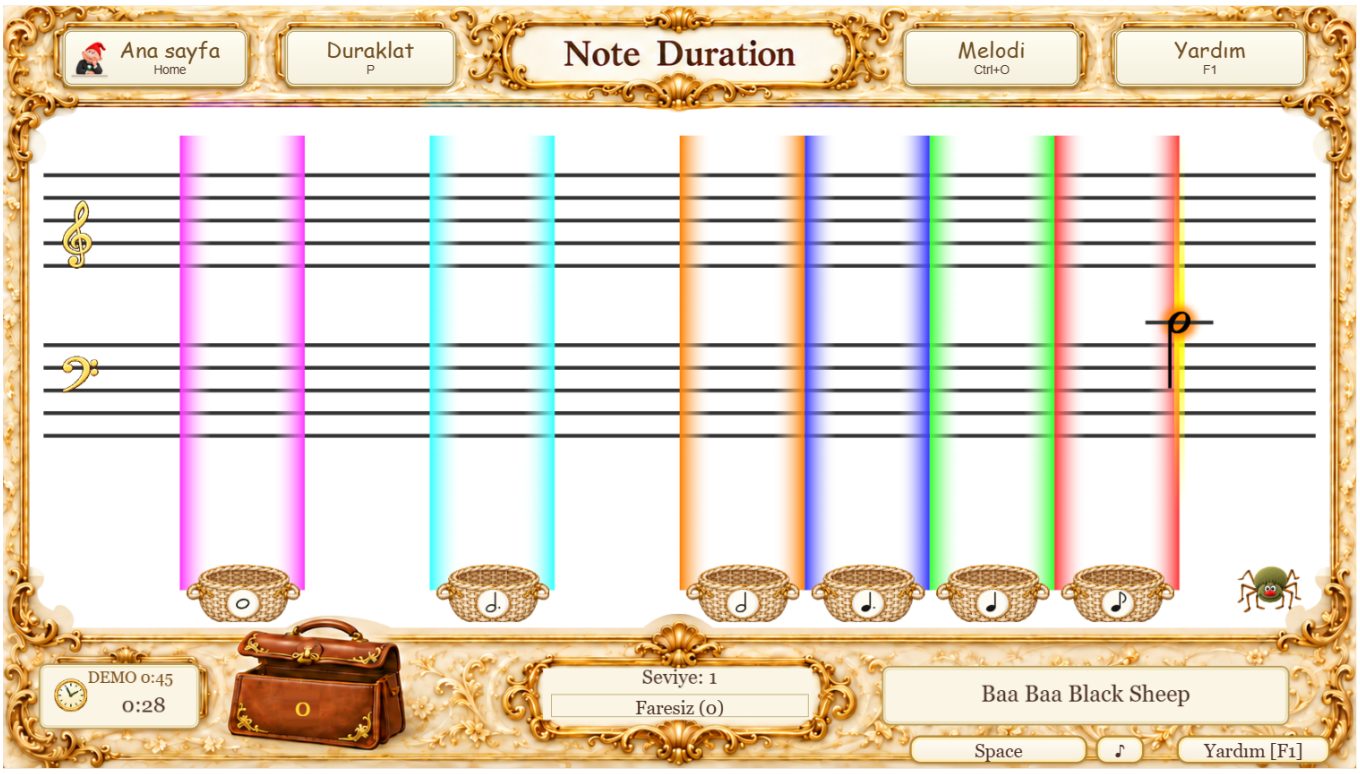
1. Yardımı açmak için şu tuşa basın: **F1**. Nota sarı çizgiye geldiğinde basacağınız tuş: **boşluk tuşu**.
2. Nota, aynı süre sembolünü taşıyan sepete doğru ilerlerken boşluk tuşunu basılı tutun.
3. Eşleşen sepetin üzerindeyken boşluk tuşunu bırakın. “Farelerle” modunda küçük fareler sepete düşen meyveleri yakalar.



Farelerle: oyun içinde görsel destekle başlayın.

Faresiz moda geçiş

Kullanımı öğrendikten sonra bilgisayar klavyesindeki şu rakam tuşuna basın: **0** . Fareler kaybolur; nota sürelerinin sembollerini taşıyan sepetler görünür kalır. Fareleri geri getirmek için yeniden **0** tuşuna basın. Eylem sırası değişmez: bas, tut, bırak.



Faresiz: nota sürelerine ve sepetlere bakarak yönünüzü bulun. 0 tuşuyla mod değiştirirsiniz.

Neler yapabilirsiniz?

Çocuğun nota sembolünü sepetin sembolüyle kendi başına eşleştirmesine izin verin. Denemeleri aynı melodi, seviye ve modda karşılaştırın.

Nelerden kaçınmalısınız?

Boşluk tuşunu çocuğun yerine bırakmayın ve her hareket için komut vermeyin. İlk denemeden önce bütün nota sürelerinin adlarını öğrenmesini istemeyin.

Neleri gözlemlemeli?

Çocuk kısa ve uzun tutmayı ayırt ediyor mu? Bırakma anını kendi seçiyor mu? Sesin erken bittiğini fark ediyor mu? Fareler olmadan da kontrolü koruyor mu?

Oyunu dene · Note Duration	**Sonuçları kaydederek öğren**

Profilsiz deneyin. Sonuçları kaydetmek için: “Öğrenimim” → öğrenci → modül. “Başlat” düğmesine basın. Ardından bu PDF’ye dönün.



Note Alphabet — müzik alfabesi

Ücretsiz sürümde 45 saniye

Ne öğreniyoruz? Notaların iki yöndeki sırası ve dizinin herhangi bir yerinden önceki veya sonraki notayı bulabilme becerisi.

Kartlardan sonra Note Alphabet'i açın. Şu ok tuşlarını kullanın: ← / → . Düşen notayı dizideki doğru yere taşıyın. Konumu seçtikten sonra boşluk tuşu düşüşü hızlandırır. Kullanımı kontrol etmek için: **F1**.

Resimlerle başlamak için şu Latin harfi tuşuna basın: **I**. Çocuk rahat olduğunda harfli gösterimi denemek için: **A**. Kartlar kendi kendine kontrol için kullanılabilir; daha sonra onları bir kenara koyun.

Neler yapabilirsiniz?

Çocuktan bir hareketini açıklamasını isteyin: Verilen notadan önce veya sonra hangi nota gelmeli? Bir deneme yapın ve aynı moddaki önceki denemeyle karşılaştırın.

Nelerden kaçınmalısınız?

Etkinliği yalnızca Do'dan başlayarak ve yalnızca ileri yönde sıralama saymakla sınırlamayın. Konumu seçmeden boşluk tuşuna basmayın.

Neleri gözlemlemeli?

Çocuk diziyi iki yönde sürdürebiliyor mu? Bütün diziyi baştan saymadan komşu notayı buluyor mu? Semboller değiştiğinde doğruluğu koruyor mu?

Oyunu dene · Note Alphabet	Sonuçları kaydederek öğren

Profilsiz deneyin. Sonuçları kaydetmek için: "Öğrenimim" → öğrenci → modül. "Başlat" düğmesine basın. Ardından bu PDF'ye dönün.

© 2026 Hellene Hiner · Soft Mozart



Fruit Lines — notanın yeri ve adı

Seviye 1 · Ücretsiz sürümde 45 saniye

Ne öğreniyoruz? Nota çizgileri üzerindeki bir konumu nota adıyla ilişkilendirmek. Çocuk çizgileri ve aralıkları ayırt eder; doğru sepeti seçmek için nota sırasını kullanır.

Seçilecek düzey: **birinci seviye**. Şu ok tuşlarını kullanarak: ← / → doğru nota adını taşıyan sepeti düşen meyvenin veya çiçek tomurcuğunun altına getirin. Sepeti seçtikten sonra boşluk tuşu düşüşü hızlandırır. Başlamadan önce kullanım bilgilerini açmak için: **F1**.

Çocuğun meyvenin nereden çıktığına — bir çizgiden mi, bir aralıktan mı — dikkat etmesini ve bunu nota adıyla eşleştirmesini isteyin. Ücretsiz sürümde 45 saniyelik bir deneme yapın.

Neler yapabilirsiniz?

Denemeden sonra bir örneği ele alın: nota çizgilerindeki yer → nota adı → uygun sepet. Birinci seviyeyi tekrarlayın ve sonuçları karşılaştırın.

Nelerden kaçınmalısınız?

İlk tanışmada bütün seviyelerin geçilmesini istemeyin. Çocuk hâlâ sepetini seçerken düşüşü hızlandırmayın.

Neleri gözlemlemeli?

Çocuk çizgi ile aralığı ayırt ediyor mu? Nota sırasından yararlanıyor mu? Rastgele hareketler azalıyor mu?

Oyunu dene · Fruit Lines	Sonuçları kaydederek öğren

Profilsiz deneyin. Sonuçları kaydetmek için: “Öğrenimim” → öğrenci → modül. “Başlat” düğmesine basın. Ardından bu PDF’ye dönün.

© 2026 Hellene Hiner · Soft Mozart



Treble Staff Puzzle — sol anahtarı

Ücretsiz sürümde 45 saniye

Ne öğreniyoruz? Sol anahtarında her notanın yeri: nota adı → uygun çizgi veya aralık. Bu, konumuna bakarak bir notayı adlandırmanın tersidir.

Yardımı açmak için şu tuşa basın: **F1**. Şu ok tuşlarını kullanarak: **← / →** notayı doğru çizgiye veya aralığa yönlendirin. Doğru yerleştirilen parçalar bir resmi tamamlar. Boşluk tuşu, konum seçildikten sonra hareketi hızlandırır.

Resimlerle başlayın. Ayrı bir 45 saniyelik deneme yapın. Sol anahtarı ve fa anahtarı sonuçlarını ayrı ayrı karşılaştırın.

Neler yapabilirsiniz?

Bir yerleştirmeden sonra çocuktan notanın yerini göstermesini ve neden orayı seçtiğini açıklamasını isteyin.

Nelerden kaçınmalısınız?

Her notanın yerini söylemeyin. Çalışmayı yalnızca resmin tamamlanma hızına göre değerlendirmeyin.

Neleri gözlemlemeli?

Çocuk komşu çizgileri ve aralıkları ayırt ediyor mu? Tekrar karşılaştığı bir konumu tanıyor mu? Programın sinyalinden sonra seçimini düzeltebiliyor mu?

Oyunu dene · Treble Staff Puzzle	Sonuçları kaydederek öğren

Profilsiz deneyin. Sonuçları kaydetmek için: “Öğrenimim” → öğrenci → modül. “Başlat” düğmesine basın. Ardından bu PDF’ye dönün.

© 2026 Hellene Hiner · Soft Mozart



Bass Staff Puzzle — fa anahtarı

Ücretsiz sürümde 45 saniye

Ne öğreniyoruz? Fa anahtarında her notanın yeri: nota adı → uygun çizgi veya aralık. Bu, konumuna bakarak bir notayı adlandırmanın tersidir.

Yardımı açmak için şu tuşa basın: **F1**. Şu ok tuşlarını kullanarak: **← / →** notayı doğru çizgiye veya aralığa yönlendirin. Doğru yerleştirilen parçalar bir resmi tamamlar. Boşluk tuşu, konum seçildikten sonra hareketi hızlandırır.

Resimlerle başlayın. Ayrı bir 45 saniyelik deneme yapın. Sol anahtarı ve fa anahtarı sonuçlarını ayrı ayrı karşılaştırın.

Neler yapabilirsiniz?

Bir yerleştirmeden sonra çocuktan notanın yerini göstermesini ve neden orayı seçtiğini açıklamasını isteyin.

Nelerden kaçınmalısınız?

Her notanın yerini söylemeyin. Çalışmayı yalnızca resmin tamamlanma hızına göre değerlendirmeyin.

Neleri gözlemlemeli?

Çocuk komşu çizgileri ve aralıkları ayırt ediyor mu? Tekrar karşılaştığı bir konumu tanıyor mu? Programın sinyalinden sonra seçimini düzeltebiliyor mu?

Oyunu dene · Bass Staff Puzzle	Sonuçları kaydederek öğren

Profilsiz deneyin. Sonuçları kaydetmek için: “Öğrenimim” → öğrenci → modül. “Başlat” düğmesine basın. Ardından bu PDF’ye dönün.

© 2026 Hellene Hiner · Soft Mozart

5. Piyano çalma: Happy Birthday

Önce kullanımı öğrenin



Gentle Piano → Happy Birthday’i açın. Yardımı okumak için F1tuşuna basın. S dinlemeyi başlatır, R sağ elin partisini seçer, L sol elin partisini seçer. Bunlar bilgisayar klavyesindeki tuşlardır; müziği bağlı enstrümanınızda çalın.

Oyunu dene · Gentle Piano	Sonuçları kaydederek öğren

Profilsiz deneyin. Sonuçları kaydetmek için: “Öğrenimim” → öğrenci → modül. “Başlat” düğmesine basın. Ardından bu PDF’ye dönün.

Parçanın tamamını eller ayrı ayrı ve birlikte çalmak

Kendi adınızı ve gösterim 1’i seçin. Happy Birthday’i dinleyin, ardından parçayı sağ elle, sol elle ve iki elle birlikte çalın. El seçimi ve tekrar komutları için F1’e bakın.

Gül açılırken tuşu basılı tutun; kelebek görününce bırakın. Örümcek yanlış tuşu gösterir. Ses erken biter ve Bay Ups görünürse gereken tuşa yeniden basın ve basılı tutun.

Çocuğun sinyali anlamasına ve hareketini kendi başına düzeltmesine izin verin. Önce doğru tuşları bulmayı, tutmayı ve bırakmayı öğrenin; bu eylemler istikrarlı hale geldikçe parmak kullanımını netleştirin.

© 2026 Hellene Hiner · Soft Mozart

Tekrarlanacak bölümü GMG’ye göre seçmek

GMG termometresi kırmızı veya sarıysa, tekrar için bir bölüm seçin. Aynı ellerle ve aynı gösterimde birkaç ayrı deneme yapın; sayıları karşılaştırın. Gerekirse bölümü kısaltın veya tek elle çalışmaya dönün.

Eylemler daha doğru hale geliyor, GMG azalıyor ve daha az yardım gerekiyorsa bölümleri birleştirin. Parçanın tamamına dönün. Yeşil rengi, başarılı notaların ve yanlış basılan tuşların sayısıyla birlikte değerlendirin.

Çocuk bir sonraki adımı kendisi önerebilir: “Bu bölümü tekrar edeceğim”, “Bu iki bölümü birleştireceğim”, “İki elle deneyeceğim”. Bu seçimini sonuçlarına dayanarak açıklamasını isteyin.

Ezberden çalmak

Notalarla çalıştıktan sonra Gentle Piano’da seçilen partinin notalarını gizleme işlevini kullanın; komutu F1’den kontrol edin. Sağ elle, sol elle ve iki elle birlikte ezberden çalın.

Sıralama belirli bir yerde kesiliyorsa notaları yeniden gösterin, o bölümü çalışın ve tekrar ezberden kontrol edin. Sonra ekrana bakmadan, melodiyi ve eşliği dinleyerek parçanın tamamını çalın.

Orkestra eşliğinde çalmak

Orkestra sayfasını açın ve yavaş kaydı seçin. Girişi dinleyin, kendi partinizin ne zaman başladığını bulun ve parçanın tamamını eşlikle çalın. İki eli birleştirmeden önce her eli ayrı ayrı orkestrayla da çalışabilirsiniz.

Çocuk nota sırasını koruyup eşliği dinleyebiliyorsa normal tempoya geçin. Sırayı kaybederse ilgili bölümü Gentle Piano’da bulun, tekrarlayın ve orkestrayla baştan sona çalmaya geri dönün.

© 2026 Hellene Hiner · Soft Mozart



Happy Birthday

Orkestrayla birlikte çalmaya ne dersiniz?

Önce yavaşça.
Sonra konser verir gibi.

Orkestra eşliğinde çal →

Çizgi roman biçiminde ipuçları ve iki orkestra düzenlemesi: yavaş ve konser temposunda.

Neler yapabilirsiniz?

Notaları okuyarak çalma, bir bölümü tekrarlama, ezberden çalma ve orkestrayla çalma arasında geçiş yapın. Her denemeden sonra bir sonraki adımı konuşun.

Nelerden kaçınmalısınız?

Her tuşu önceden söylemeyin. Sadece termometrenin rengine bakarak parçanın öğrenildiğini düşünmeyin. Çalma hareketleri uyumlu hale gelmeden konser temposunu istemeyin.

Neleri gözlemlemeli?

Çocuk sesleri sonuna kadar tutuyor mu? Hatalarını kendi düzeltiyor mu? Sıralamayı ezberden bulabiliyor mu? Girişi duyuyor ve orkestrayla bağlantısını koruyor mu?

© 2026 Hellene Hiner · Soft Mozart

6. Müzik kültürü ve dinleme

Tanıdık bir şarkı müzik dünyasında

Dinleyelim: **Igor Stravinsky'nin Greeting Prelude eseri**. Besteci, Happy Birthday temasını kullanarak tanıdık şarkıya beklenmedik bir orkestra tınısı kazandırmıştır.

Çocuğa şöyle söyleyin: "Sen bu şarkıyı çalmayı denedin. Şimdi bir bestecinin onu nasıl değiştirdiğini ve bir orkestranın nasıl seslendirdiğini dinleyelim."

Orkestrayı izleyelim

Oslo Filarmoni Orkestrası.
Şef: Vasily Petrenko.

İcrayı izle

Bestecinin yönettiği kaydı dinleyelim

Columbia Symphony Orchestra.
Şef: Igor Stravinsky.

İcrayı dinle

Happy Birthday'in başka yorumlarını bulmak

Happy Birthday'in başka bir yorumunu bulun: şarkı olarak, piyanoda veya bir orkestra ile. Çocuk bir kayıt önerebilir ve seçimini açıklayabilir. Yetişkin uygun bir kaydı açmasına yardımcı olur.

İki yorumu tek bir özellik bakımından karşılaştırın: tempo, icracılar, karakter, ses yüksekliği veya eşlik. Çocuktan farkı duyduğu belirli bir anı göstermesini isteyin.

Greeting Prelude'u tanıtırken bestecinin adını söyleyin: Igor Stravinsky. Yeniden dinlemeden önce tanıdık temayı söyleyin ve bestecinin onu nasıl dönüştürdüğünü duymaya çalışın.

Neler yapabilirsiniz?

Önce eserin tamamını dinleyin. Sonra bir soru seçin ve ilgili bölümü yeniden dinleyin. Çocuğun keşfini kendinden küçük bir çocuğa veya bir yetişkine anlatmasını isteyin.

© 2026 Hellene Hiner · Soft Mozart

Nelerden kaçınmalısınız?

Müziğin hangi duyguları uyandırması “gerektiğini” söylemeyin. Farklı yorumlarla tanışmayı, cevapları önceden belirlenmiş bir sınava çevirmeyin.

Neleri gözlemlemeli?

Çocuk gözlemini dinlediği bir bölümle destekleyebiliyor mu? Melodi ile eşliği ayırt ediyor mu? Tanıdık bir şarkının farklı biçimlerde seslendirilebildiğini fark ediyor mu?

Öğrenme yolculuğunu kaydetmek

Tarihi, seçilen görevi, koşulları ve sonucu not edin. Sıradan bir icranın kısa videosunu saklayın. Bir sonraki çalışmada çocuğun neleri daha doğru ve bağımsız yaptığını karşılaştırın; sonra neyi tekrarlamak veya zorlaştırmak istediğini seçmesini sağlayın.

Soft Mozart ile öğrenmeye devam edin

Bağımsız olarak veya sertifikalı bir öğretmenle, çevrim içi ya da yüz yüze öğrenin. İlerlemenizi izlemek için sonuçlarınızı ve videolarınızı saklayın.

Öğrenmeye devam et →

© 2026 Hellene Hiner · Soft Mozart

Bir oyunu açmanın iki yolu

Bir modülü tanımak için “Oyunu dene” seçeneğini kullanın. Profil gerekmez. Oyun, “Başlat” düğmesine tıkladığınızda başlar.

Sonuçları kaydederek çalışmak için “Sonuçları kaydederek öğren” seçeneğini, ardından “Öğrenimim”, öğrencinin adını ve modülü seçin. Derse devam etmek için bu PDF’ye dönün.

Guess Key

Oyunu dene	Sonuçları kaydederek öğren

Note Duration

Oyunu dene	Sonuçları kaydederek öğren

Note Alphabet

Oyunu dene	Sonuçları kaydederek öğren

Fruit Lines

Oyunu dene	Sonuçları kaydederek öğren

Treble Staff Puzzle

Oyunu dene	Sonuçları kaydederek öğren

Bass Staff Puzzle

Oyunu dene	Sonuçları kaydederek öğren

Gentle Piano

Oyunu dene	Sonuçları kaydederek öğren

© 2026 Hellene Hiner · Soft Mozart