SİZ VE ÇOCUĞUNUZ - MÜZİSYENLERLE BİRLİKTE

Happy Birthday'i orkestrayla çalalım!



Yavaş başlayın. Ardından konser temposunda çalın.
Yapabileceğiniz küçük bir görev iyi bir başlangıçtır.

Orkestrayla çal

Programı hazırlayın:

Türkçe'yi seçin · 1:10

MIDI bağlantısı · 0:55

2–3 yaşındaki çocuklar ve onlara eşlik eden yetişkinler için deneme dersi
Hellene Hiner · Soft Way to Mozart® · Hiner Yöntemi

İlk müzik keşifleri



2–3 yaşındaki çocuklar ve onlara eşlik eden yetişkinler için deneme dersi

Hellene Hiner · Soft Mozart

Birazdan neler yapacağız?
Bugün Müzik Krallığı'na uğrayacak, müzikteki resimli işaretlerle tanışacak, **parmaklarımızı hareket ettirmeyi ve kartlarla çalışmayı deneyeceğiz**. Müzik dinleyecek ve kendimiz de çalmayı deneyeceğiz.

Bu dersi birkaç kısa çalışmaya bölebilirsiniz. Çocuğunuzun ilgisi sürdüğü sürece devam edin.

Önce teknoloji dersini açın

"Soft Mozart teknolojisini tanıyalım" dersini açın: programı keşfedin, modüllerin ve sonuçlarınızın nerede olduğunu, öğrenci adını nasıl seçeceğinizi ve enstrümanınızı nasıl bağlayacağınızı öğrenin. Ardından bu derse dönün.

Teknoloji dersini aç →

Bu deneme dersindeki bütün eğitim materyalleri ücretsizdir. Kitabı, el resmini, kartları ve şarkılı animasyonu ilgili etkinliğin yanında bulacaksınız. Bunları ayrıca aramanıza veya satın almanıza gerek yok.

Size uygun bir cihazla başlayabilirsiniz: bilgisayar, tablet veya akıllı telefon. Gerçek bir klavyeli enstrümanda çalmak için MIDI bağlantısı gerekir. Bu bağlantıyı nasıl kuracağınız teknoloji dersinde gösteriliyor.

Bu derste

1. Pedagoji: öğrenme sürecindeki rolünüz	3
2. Müzik Krallığı: masal, kitap ve Guess Key	5
3. İnce motor beceriler ve koordinasyon	8
4. Müzik teorisi ve kulak eğitimi	10
5. Piyano çalma: Gentle Piano'da Happy Birthday	13
Orkestrayla çal	16
6. Müziği keşfedelim ve dinleyelim	19

1. Pedagoji: öğrenme sürecindeki rolünüz



Önce etkinliği kendiniz deneyin. Çocuğunuzun sizi izlemesine ve size katılmasına fırsat verin.

Bu etkinlik ne işe yarar?

Başlamak için çocuğunuzun yeteneği veya “müzik kulağı” olup olmadığını sınamanız gerekmez. Ona bakmayı, dinlemeyi, dikkatini toplamayı ve harekete geçmeyi öğrenebileceği bir ortam sunuyoruz.

Masalla tanışmaktan tuşlarda çalmaya kadar dersin her bölümünde çocuğunuz etkinliğe katılır: bir işareti fark eder, bir ses duyar, hareketiyle veya sesiyle karşılık verir. Zamanla dikkatini sürdürmeyi, gördükleri ve duyduklarıyla yaptığı hareket arasında bağ kurmayı öğrenir.

Sizin göreviniz, kendi örneğinizle merak uyandırmak, denemesi için zaman tanımak ve istediğinde yardım etmektir. Bunun için müzik eğitimi almış olmanız gerekmez; etkinlikleri birlikte öğrenebilirsiniz. Her hareketini kontrol etmeden ve sürekli müdahale etmeden yanında olun.

Herkesin adı ve sonuçları ayrı olsun

Çocuğunuz başlamadan önce Öğrenimim modunda onun adını seçin. Adı henüz yoksa ekleyin. Dersi Başlat düğmesine basın. Kendi denemelerinizde kendi adınızı seçin; böylece sizin sonuçlarınız çocuğunuzunkilerle karışmaz.

Çalışmadan sonra Sonuçlarım bölümünü açın. Çocuğunuzun sonuçlarını aynı etkinlikteki önceki denemeleriyle karşılaştırın; böylece **zaman içindeki ilerleyişini görebilirsiniz**.

Ne yapabilirsiniz?

- **Önce etkinliği kendiniz tanıyın.** Çalmayı, şarkı söylemeyi veya kartları dizmeyi deneyin. Çocuğunuz sizin de ilgi duyduğunuzu görsün.
- **İzlemesine ve size katılmasına fırsat verin.** Sakin konuşun ve kısa cümleler kullanın.
- **Çocuğunuz ilgi duyduğunda küçük adımlarla ilerleyin.** Ne kadar çalışacağınızı ve ne zaman yeniden başlayacağınızı katı bir programa göre değil, onun ilgisine göre belirleyin.
- **Çocuğunuzu gözlemleyin: yorulursa, başka tarafa dönerse veya huzursuzlanırsa durun.** Etkinliğe daha sonra dönebilirsiniz.
- Yaptığı somut şeyleri fark edin: “Tuşu kendin buldun!”, “Kelebeği bekledin!”

Ne yapabilirsiniz?

- **Her etkinlikteki ilk denemeleri ve çalışmaları videoya alın.** Tarihleri ve sonuçları saklayın; bunlar çocuğunuzun ilk adımlarının kaydıdır.

Nelerden kaçınmalısınız?

- Israr ederek, art arda sorular sorarak veya “Otur ve dinle!” diyerek dikkatini toplamaya zorlamayın.
- Çocuğunuzu acele ettirmeyin. Henüz öğrenmeye çalıştığı hareketi onun yerine yapmayın.
- Bütün etkinlikleri tek seferde tamamlamasını veya başardığı bir şeyi hemen tekrarlamasını istemeyin.
- Onu başka çocuklarla karşılaştırmayın; yeteneklerini ilk denemesine bakarak değerlendirmeyin.
- **Çalışmaları misafirlere veya kameraya yönelik bir gösteriye dönüştürmeyin.** Daha güzel bir çekim olsun diye yeniden yapmasını istemeyin.

Sık karşılaşılan bir durum

“Her şeyi hazırladım ama çalışmak istemiyor.”

Siz başlayın: kitabı açın, kartları dizin veya çalmayı deneyin. Merak etmesi için ona zaman tanıyın. Bugün yalnızca izlemek istiyorsa katılmaya zorlamayın.

Neleri gözlemleyebilirsiniz?

Bakmak için yanınıza geldi mi, dikkatle dinledi mi, bir karta uzandı mı, bir tuşa basmayı denedi mi ya da etkinliğe geri döndü mü? Neleri kendi başına yaptığını ve nerede yardıma ihtiyaç duyduğunu fark edin.

İlk adımları kaydedin

Deneyimlerimize göre bazı anne babalar değişimi o kadar çabuk fark ediyor ki ilk denemeleri kaydetmediklerine üzülüyorlar. Duraksamaları ve zorlanmaları da içeren, olduğu gibi çekilmiş denemeleri saklayın. Daha sonra aldığı yolu görmenizi sağlayacak olan bu kayıtlardır. Videoları yayımlamanız gerekmez.

En önemlisi

Sizin ilginiz çocuğunuzu katılmaya davet eder. Sabrınız ise ona öğrenme fırsatı verir.

2. Müzik Krallığı: masal, kitap ve Guess Key

Müzik Krallığı nedir?

Müzik Krallığı'ndaki her kahraman, müzik dizisinin bir derecesini temsil eder.

Müzikte sesler birbiriyle bağlantılıdır. Majör ve minör dizilerde her sesin bir görevi ve diğer seslerle ilişkisi vardır. Müzik Krallığı'nda bu ilişkiler, kahramanların kişilikleri ve masalda yaşananlar aracılığıyla anlatılır.

Çocuğunuz yalnızca tek tek notalarla değil, müzik dilinin nasıl kurulduğuyla da tanışır. Bu, sesler arasındaki ilişkileri duyabilme becerisi olan tonal işitmenin temelidir. Zamanla melodileri kulaktan çalma, onlara uygun armoniler bulma ve müziği başka tonalitelere aktarma becerileri bu temel üzerinde gelişir.

Öğrenme Zamanı! kitabı

Öğrenme Zamanı! kitabını aç

Bu kitap, birlikte resimlere bakmak, okumak ve boyamak içindir. Nota sembollerine özellikle dikkat edin: masalın sayfaları, kahramanlar ve piyano tuşları arasında bağ kurarlar.

Kitabı açıp önce kendiniz incelemeye başlayın. Çocuğunuz yanınıza geldiğinde resimleri gösterin ve okuyun. Kapılardaki resimlere dikkat edin: domates–Do, resim–Re, mikrofon–Mi. Çocuğunuz aynı resimlerle tuşların arkasına yerleştirilen kartlarda ve programda da karşılaşacak.

"Günde bir sayfa" gibi bir kural koymayın. Çocuğunuzun ilgisi sürdüğü kadar resimlere bakın, okuyun ve boyayın. Sevdiği bir sayfaya dönebilir veya devam edebilirsiniz.

Kitaptan oyuna



Guess Key

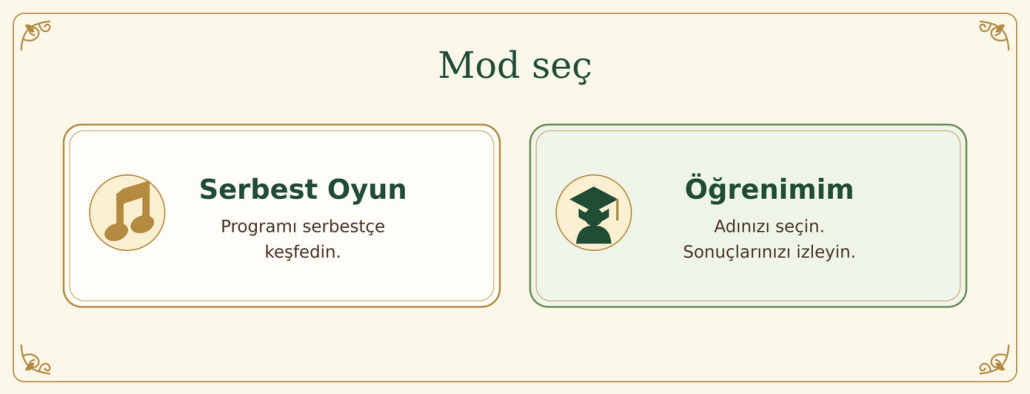
Programda bu modülün adı Guess Key'dir. Adını ve simgesini aklınızda tutun; etkinliği bulmanızı kolaylaştırırlar.

Çocuğunuz, tanıdığı sembol ve kahramanlarla bu kez oyunda karşılaşır. Artık ilgili tuşu bulabilir, ona basabilir ve sesini duyabilir.

İlk oyundan önce kendi adınızı seçin

Bu etkinliklerde **Öğrenimim** modunu seçin. Bu mod, kendi adınızla çalışmanızı ve sonuçlarınızı izlemenizi sağlar. Serbest Oyun ise kişisel ilerlemeyi kaydetmeden programı tanımak içindir.

Tonika'nın evinde kendi adınızı seçin ve **Dersi Başlat** düğmesine basın. Sıra çocuğunuza geldiğinde Tonika'ya dönün, onun adını seçin ve çalışmasını başlatın. Ardından Guess Key'i yeniden açın.



Guess Key'e nasıl başlanır?

Etkinliği bulmak için: Demoyu açın → Tonika'nın evinde Modüller'i seçin → Bay Ups'un evinde Guess Key'i seçin → yeşil başlatma düğmesine basın.

Oyunu dene Öğrenci profili olmadan	**Sonuçları kaydederek öğren** Öğrenimim üzerinden

1. **Önce F1'e basın**: burada kullanım yönergeleri ve komutlar bulunur. Etkinliği önce kendiniz deneyin.
2. Çocuğunuz başlamadan önce ekrandaki adı kontrol edin. Seçili olması gereken **çocuğunuzun adıdır**.
3. İlk bölümle başlayın. Demoda bir deneme **45 saniyelik oyun süresiyle sınırlıdır**.
4. Çocuğunuz sembole baksın, ilgili tuşu kendisi arasın ve bassın. Yanında durabilir, tanıdığı resimlerin adlarını söyleyebilirsiniz.

Tuşlara çocuğunuzun yerine basmayın.

Oyun, oynayan kişinin hareketlerini dikkate alır. Çocuğunuzun yerine siz basarsanız program sizin hareketlerinizi onun sonucu olarak kaydeder. Kendi başına kazandığı puanlar ise gerçekten onundur.

Demoda bir deneme 45 saniyelik oyun süresiyle sınırlıdır. Çocuğunuz yorulursa daha erken bitirebilirsiniz.

Tuş sayısı fazla geliyorsa

Görsel olarak alanı daraltın: klavyenin henüz kullanılmayan bölümünü kâğıt veya kartonla kapatıp yalnızca gerekli birkaç tuşu açık bırakın. Resimde Do, Re ve Mi tuşları açık bırakılmıştır. Kâğıt veya karton tuşlara basmamalı ve hareketlerini engellememelidir. Gerektikçe diğer tuşları da açın.



Neleri gözlemleyebilirsiniz?

Çocuğunuz tanıdığı sembolü fark ediyor, bakışını tuşlara çeviriyor, ilgili tuşu bulup kendi başına basıyor mu? Önemli olan gördüğü, duyduğu ve yaptığı hareket arasında bağ kurmasıdır.

Oyundan sonra

Şu bölümü açın: **Sonuçlarım**. Çocuğunuzun sonucunu aynı etkinlikteki önceki denemeleriyle karşılaştırarak **zaman içindeki ilerleyişini izleyin**. Tarihi ve kendi başına kazandığı puanları çalışma günlüğünüze yazabilirsiniz.

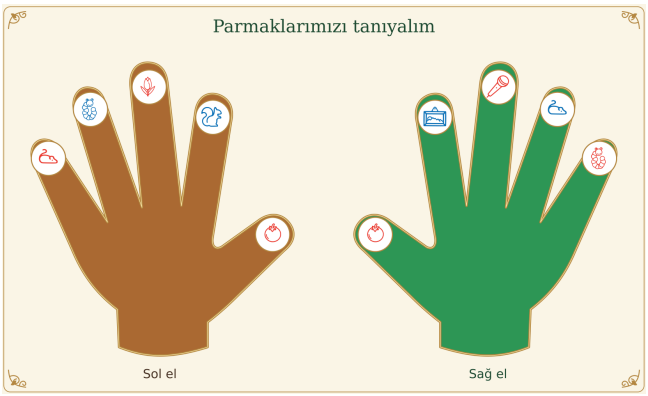
Nelerden kaçınmalısınız?

Çocuğunuzun ellerini yönlendirmeyin, onun yerine basmayın ve belirli bir puana ulaşmasını istemeyin. Yardım isterse tanıdığı bir sembolü gösterin veya adını hatırlatın. Tuşa kendisi bassın.

3. İnce motor beceriler ve koordinasyon

El resmini indir

Yukarıdaki düğmeden el resmini indirip yazdırın. Ellerinizi resmin üzerine koyun ve çocuğunuzu da aynısını yapmaya davet edin.



Parmaklarımızı tanıyalım

Her parmakta tanıdık bir nota sembolü var. Bu alıştırmada parmakların müzikle ilgili adları var.

Parmak	Sağ el	Sol el
Başparmak	Do — domates	Do — domates
İşaret parmağı	Re — resim	Si — sincap
Orta parmak	Mi — mikrofon	La — lale
Yüzük parmağı	Fa — fare	Sol — solucan
Serçe parmak	Sol — solucan	Fa — fare

Ne yapabilirsiniz?

Önce kendi elinizde gösterin: “Bu benim başparmağım: Do.” Parmağınızı kaldırıp indirin. Ardından bir nota adı söyleyin ve çocuğunuzun ilgili parmağını kaldırmayı denemesine fırsat verin.

Nota adlarını konuşarak veya ezgiyle söyleyebilirsiniz. Çocuğunuzun ilgisini çeken parmaklarla başlayın ve hoşuna gittiği sürece devam edin.

Henüz zor geliyorsa

Hareketi kendi elinizde yeniden gösterin. Denemesi için zaman tanıyın. Bir parmakla birlikte yanındakiler de kalkıyorsa onları zorla tutmayın; hemen kusursuz yapmasını beklemeyin.

Neleri gözlemleyebilirsiniz?

Çocuğunuz duyduğu ad, resimdeki sembol ve kendi parmağı arasında bağ kurar. Bir hareketi seçip kendi başına yapmayı dener.

Nelerden kaçınmalısınız?

Her parmağını hemen ayrı ayrı kaldırmasını veya bütün adları ezberlemesini istemeyin. Bu tanışmayı sınava dönüştürmeyin. Burada hareket etmeyi deniyoruz; şimdi bir parçayı bütün parmaklarıyla çalması gerekmiyor.

4. Müzik teorisi ve kulak eğitimi

Kahramanlarımız Do majör dizisinde



Kraliçe Tonika · Muhafız Re · Saray nedimesi Mimi · Prenses Subdominant · Kral Dominant · Ya Olursa Amca · Kurye

Türkçe şarkılı animasyonu açın. Çocuğunuz kahramanlarla masalda tanıştı ve Guess Key'de onlarla oynadı. Şimdi onları Do majör dizisinde görecek!

Kahramanların adlarını özellikle ezberletmeniz gerekmez. Onlarla tekrar tekrar karşılaştıkça çocuğunuz onları hem resimlerde hem de müzikte tanımayı öğrenecek. Birlikte izleyin, dinleyin ve şarkıya eşlik edin!



Türkçe şarkılı animasyon. Animasyonu izle

Kartlar: resimlerden nota adlarına

Kırmızı ve mavi kartları buradan indirebilirsiniz. Si notası için alışık olduğunuz harf gösterimine göre B veya H setini seçin. Nota adları her iki sette de aynıdır.

Kartları indir — Si: H

Kartları indir — Si: B

Seçtiğiniz seti yazdırın. Kartları bir yetişkin kessin. Aşağıdaki adımları, çocuğunuz hazır oldukça sırayla deneyin.

1. adım. Resimlerle tanışalım

Bir kart gösterin: “Bu bir domates. Domates kırmızı.” Ardından resim ve mikrofon kartlarını tanıtın.

Kartları önüne koyup isteyin: “Domatesi verir misin?”, “Resmi verir misin?”, “Mikrofonu verir misin?”

Şimdilik resimdeki nesnenin tam adını söyleyin. Bu adımda kartı rengine göre seçmesini istemeyin.

2. adım. Renkleri ayırt edelim

Resimler tanıdık hâle geldiğinde kırmızı ve mavi kartları birlikte koyun: “Kırmızı domatesi verir misin?”, “Mavi domatesi verir misin?”, “Kırmızı resmi verir misin?”, “Mavi resmi verir misin?”

3. adım. Nota adlarını tanıyalım

Her resmi kısa müzik adıyla birleştirin: “Domates–Do”, “Resim–Re”, “Mikrofon–Mi”.

Şimdi “Do’yu verir misin?”, “Re’yi verir misin?”, “Mi’yi verir misin?” diye sorun. Şimdilik her iki renk de doğru kabul edilir.

4. adım. Nota adını ve rengi birleştirelim

“Kırmızı Do’yu verir misin?”, “Mavi Do’yu verir misin?”, “Kırmızı Re’yi verir misin?”, “Mavi Mi’yi verir misin?”

Artık çocuğunuz kartı iki özelliğine göre seçiyor: nota adı ve renk.

Sonraki adım: bütün nota dizisi

Resimleri tanıdıkça diğerlerini ekleyin: fare–Fa, solucan–Sol, lale–La, sincap–Si.

Sonraki hedef, kartları sırayla dizmektir: Do–Re–Mi–Fa–Sol–La–Si–Do. Bunun için iki domates kartı gerekir.

Şarkıya eşlik ederek kartları dizin ve notaları söyleyin. 2–3 yaşındaki bir çocuğun bütün diziyi oluşturması zamanla gelişen bir beceridir; ilk tanışmada yapması gereken bir görev değildir.

Henüz zor geliyorsa

Önüne daha az kart koyun. Tanıdığı bir resmi kendiniz gösterip adını söyleyin. Anladığı bir adıma dönün veya yeniden ilgi duyana kadar kartları kaldırın.

Neleri gözlemleyebilirsiniz?

Çocuğunuz adı söylenen resmi seçiyor, sonra rengini ayırt ediyor, nota adını tanıyor ve bu özellikleri zamanla birleştiriyor mu? Sizi dinleyebilir, şarkıya eşlik etmeyi deneyebilir ve tanıdığı kartlara kendi isteğiyle dönebilir.

Nelerden kaçınmalısınız?

İlk anda bütün nota dizisini kurmasını istemeyin. Domatesi ve renkleri henüz tanırken hemen “kırmızı Do” aşamasına geçmeyin. Aynı anda hem kart seçmesini hem şarkı söylemesini hem de başka işler yapmasını beklemeyin.

5. Piyano çalma: Gentle Piano’da Happy Birthday

Gentle Piano’yu kendi adınızla açın. Önce F1’e basın, sonra Happy Birthday’i dinleyin.

Önce yetişkin denesin

Bu bölümde çocuğunuza eşlik etmeye hazırlanacaksınız: Gentle Piano’nun kullanımını öğrenecek, parçayı kendiniz deneyecek ve çocuğunuzun yapabileceği uzunlukta bir bölüm seçmeyi öğreneceksiniz.

Etkinliği bulmak için: Demoyu açın → Tonika’nın evinde Öğrenimim modunda kendi adınızı seçip Dersi Başlat’a basın → Gentle Piano → Happy Birthday.

Oyunu dene Öğrenci profili olmadan	**Sonuçları kaydederek öğren** Öğrenimim üzerinden

Gentle Piano’da önce F1’e basın; bütün komutlar burada bulunur. Aşağıda geçen S, L ve R, bilgisayar klavyesindeki tuşlardır. Müziği ise bağlı enstrümanınızda çalın.

Sırayla deneyin

1. Önce **S** tuşuna basın ve Happy Birthday’i dinleyin.
2. Daha sonra **1. görünümü**, ardından sol el partisi için **L** modunu seçin. Diğer partideki melodiyi program çalacaktır.
3. Eşlik partisini kendiniz çalmayı deneyin. İsterseniz ardından diğer partiyi, sonra iki partiyi birlikte deneyebilirsiniz. F1’deki yönergeleri izleyin.
4. Parçanın tamamı henüz zor geliyorsa kısa bir bölüm seçin. Bir bölümü nasıl seçeceğiniz ve parçanın tamamına nasıl döneceğiniz şu yardımda açıklanıyor: **F1**.

Termometreyi izleyin

Siz çalarken termometrenin çoğunlukla yeşil bölgede olmasını hedefleyin. Sarı veya kırmızı ağırlıktaysa partiyi tekrar deneyin ya da daha kısa bir bölüm seçin. Alışmak için kendinize zaman tanıyın. Bu göstergenin ve görsel-motor gecikmenin ne anlama geldiği teknoloji dersinde açıklanıyor.

Bu gösterge, belirli bir etkinliğin nasıl yapıldığını gösterir. Çocuğunuzun yeteneklerini değerlendirmek için kullanmayın. Çaldıktan sonra Sonuçlarım bölümünü açın. Kendi denemelerinizi birbirleriyle, çocuğunuzunkileri de onun önceki denemeleriyle karşılaştırın.



Gentle Piano’daki termometre

Şimdi sıra çocuğunuzda

Çocuğunuz denemeden önce Tonika'ya dönün. Seçmeniz gereken **çocuğunuzun adıdır**. Öğrenimim modunda bu adı seçip Dersi Başlat'a basın. Gentle Piano → Happy Birthday'i yeniden açın.

Tek elin parmaklarını kullanmaya ne zaman geçilir?

Gentle Piano'daki termometre kırmızı veya sarı bölgedeyken çocuğunuzdan belirli parmaklarla çalmasını istemeyin. Dikkati, tuşu bulmaya, basmaya, basılı tutmaya ve bırakmaya yönelmiştir.

Termometre yeşil bölgeye geçtiğinde, zamanla **tek bir elin — sağ ya da sol — parmaklarıyla çalmasını önerebilirsiniz**.

Gerekli tuşları gözle bulmasını kolaylaştırmak için küçük yuvarlak çıkartmalar veya kolayca ayırt edilen başka işaretler kullanabilirsiniz.

Sol el partisiyle başlayalım

Happy Birthday'in tamamını açın, 1. görünümü ve L modunu seçin. Çocuğunuz sol el partisini iki elinin işaret parmaklarıyla çalabilir.

Bu partide önce Si bemol ve Do, ardından Fa ve Do kullanılır. Programdaki notaları izleyin: çocuğunuzun yönünü bulmasına yardımcı olun ama tuşlara kendisi bassın.

Odak çizgisinin bulunduğu görünümde hareket sırasını gösterin: tuşa basın, kelebek görünene kadar basılı tutun, sonra bırakın. Kısa bir ipucu verebilirsiniz: "Tutuyoruz… kelebek geldi, bırakıyoruz." Çocuğunuz tuşa kendi başına bassın, basılı tutsun ve bıraksın.

Devam etmek isterse: sağ el partisi

Melodiyi **R** modunda deneyebilirsiniz. Yapabileceği kadar kısa bir bölüm seçin. Kolaylaşır ve devam etmek isterse bölümü uzatın veya parçanın tamamını açın. Parmak seçimiyle ilgili kural aynıdır: kırmızı ve sarı bölgelerde belirli parmaklarla çalmasını istemeyin; yeşil bölgede ise zamanla tek elin parmaklarını kullanmasını önerin.

Şarkı söyleme

Notaların adlarını kendiniz söyleyebilir ve notaları seslendirebilirsiniz. Çocuğunuz hazır olduğunda size katılsın. Aynı anda tuşu aramasını, basılı tutmasını, ekrana bakmasını ve şarkı söylemesini istemeyin.

Zor geliyorsa

Seçili bölümü kısaltın, bildiği bir partiye dönün veya denemeyi bitirin. İstediğinde yardım edin; tuşa basmayı, basılı tutmayı ve bırakmayı ona bırakın.

Neleri gözlemleyebilirsiniz?

Çocuğunuz nota işaretine bakıyor, tuşu buluyor, yaptığı hareketin sesini duyuyor, sesi sürdürmeyi ve tuşu zamanında bırakmayı deniyor mu? Hangi hareketleri artık kendi başına yaptığını gözlemleyin.

Nelerden kaçınmalısınız?

Çocuğunuzun yerine basmayın, onu acele ettirmeyin ve parçanın tamamını ya da iki partiyi birden hemen çalmasını istemeyin. Ekrandaki sonuç daha iyi olsun diye etkinliği zorlaştırmayın.

Çalışmadan sonra

Şu bölümü açın: **Sonuçlarım**. Çocuğunuzun zaman içindeki ilerleyişini görmek için aynı etkinlikteki denemelerini karşılaştırın. Duraksamaları ve zorlanmaları da içeren sıradan denemeleri saklayın.

Orkestrayla Happy Birthday

Yavaş başlayın. Ardından konser temposunda çalın.
Her iki videodaki tuşlarda Türkçe nota resimleri yer alır.



Yavaş tempo

Kendi hızınızda başlayın.

2:59

Videoyu aç



Konser temposu

Kendinizi hazır hissettiğinizde.

2:21

Videoyu aç

Önce dinleyebilirsiniz. Ardından videonun başına dönüp orkestraya katılın.

Çevrimiçi orkestrayla çal

Sonraki sayfalarda resimli ipuçları bulacaksınız: programın geri bildirimini anlamak, uygun bir bölüm seçmek ve kendi başınıza çalışmak.

Çizgi öyküleri ve ipuçlarını aç

Notayı görüyorum. Tuşunu buluyorum.

Programın geri bildirimi, hataları kendi başınıza fark edip düzeltmenize yardımcı olur.



1. Notayı görüyorum.
Ekranda buluyorum.

2. Tuşunu buluyorum.
Kendi başıma arıyorum.

3. Gül açılıyor.
Tuşu basılı tutuyorum.

4. Kelebek görünüyor.
Tuşu bırakıyorum.

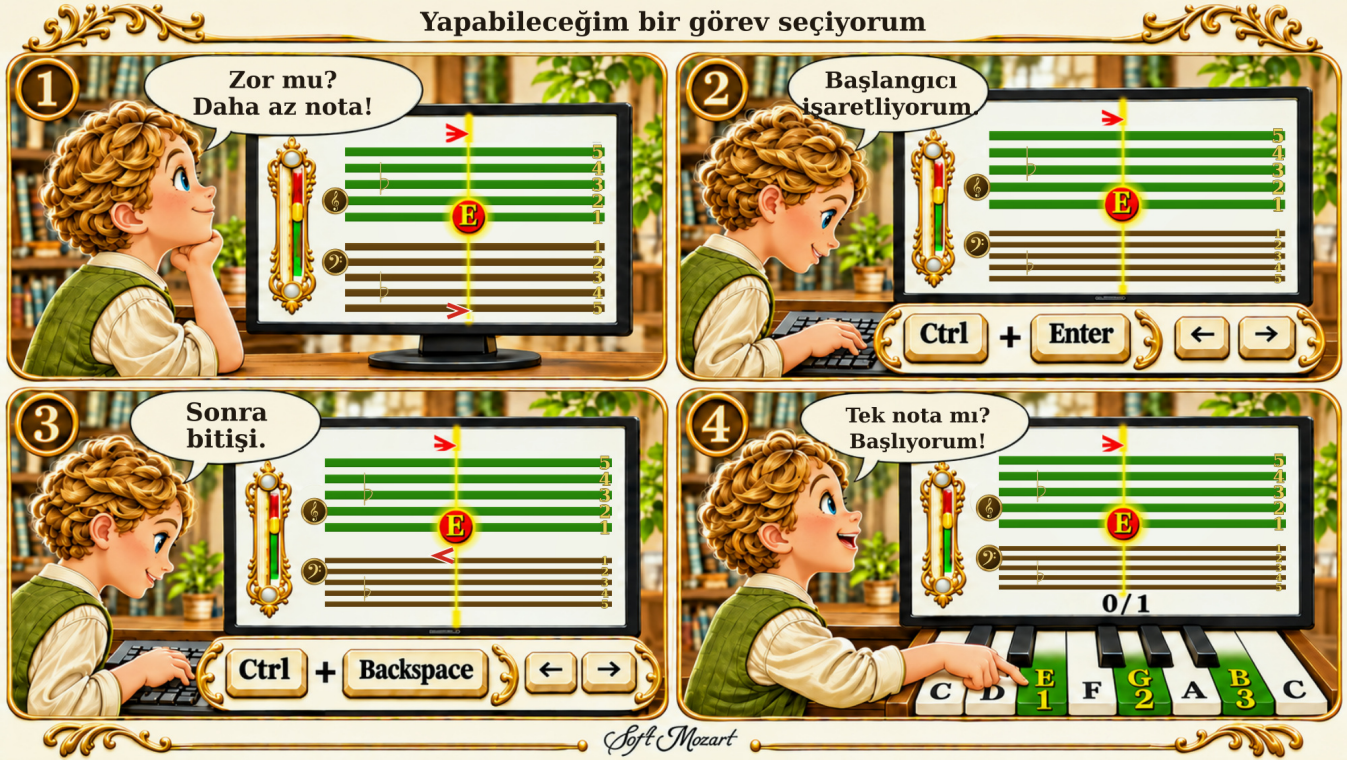
5. Örümceği görüyorum.
Hatamı düzeltiyorum.

6. Mr. Oops!
Tuşa yeniden basıp basılı tutuyorum.

Kırmızı: kolaylaştırın. Sarı: tekrarlayın. Yeşil: adım adım ilerleyin.
Hâlâ zor mu? Daha az nota veya tek bir nota seçin.

Çizgi öyküleri aç ve büyüt

İlk bölümden orkestraya



Bilgisayar klavyesi: Ctrl + Enter başlangıcı, Ctrl + Backspace bitişi işaretler. Ctrl + Boşluk seçimi kaldırır.



Sağ eli, sol eli veya iki eli seçin. Notaları gizleyebilirsiniz. Öğretmeninizle parmak numaraları ve müzik cümlelerini ifade etme üzerine çalışın, ardından orkestraya katılın.

6. Müziği keşfedelim ve dinleyelim

Seçtiğiniz kaydı açın ve çocuğunuzla birlikte dinleyin.

Tanıdık şarkıyı müzisyenlerden dinleyelim

Çocuğunuz Happy Birthday ile Gentle Piano'da tanıştı: şarkıyı dinledi, çalmayı denedi veya sizin çalışınızı dinledi. Şimdi aynı şarkıyı başka müzisyenlerden dinlemeye davet edin.

Bu etkinlik ne işe yarar?

Böylece çocuğunuzun kendi müzik deneyimi ile geniş müzik dünyası arasında bağ kuruyoruz.

Ne yapabilirsiniz?

Dinlemeden önce şöyle söyleyin: "Bu, Happy Birthday; yani 'İyi ki doğdun' şarkısı. Bu şarkıyı tuşlarda çalmıştık. Şimdi müzisyenlerin nasıl çaldığını dinleyelim."

Seçtiğiniz kaydı açın ve birlikte dinleyin. Şarkıya eşlik edebilir, dans edebilir, sallanabilir veya orkestra yönetiyormuş gibi yapabilirsiniz. Çocuğunuz sessizce izlemek ve dinlemek istiyorsa buna fırsat verin.

Eserin ve seslendiren müzisyenlerin adlarını söyleyin. Çocuğunuz ilgi duydukça tanıdık müziğe geri dönün. Farklı yorumları zamanla keşfedebilirsiniz.

Stravinski'yi dinleyin

İgor Stravinski, Happy Birthday'den yola çıkarak Greeting Prelude adlı eserini yazdı. Adı "Kutlama Prelüdü" anlamına gelir. Tanıdık şarkı bu eserde farklı duyulur. Çocuğunuzdan melodiyi hemen tanımasını beklemeden birlikte dinleyin.

İzleyin: Oslo Filarmoni Orkestrası, şef Vasili Petrenko.

▶Yorumu izle

YouTube olmadan dinleyin: Columbia Senfoni Orkestrası, şef İgor Stravinski. Yayıncı Boosey & Hawkes'ın sitesinde 55 saniyelik kaydın tamamı bulunuyor.

▶Yorumu dinle

Bunlar aynı eserin iki farklı yorumudur.

Nelere dikkat edebilirsiniz?

Çocuğunuz dikkat kesildi mi, gülümsedi mi, müzikle hareket etmeye başladı mı, melodiye katıldı mı veya yeniden dinlemek istedi mi? Bu tepkileri gözlemleyin; ilgisini neyin çektiğini anlamanıza yardımcı olurlar.

Neler yapmamalısınız?

Kıpırdamadan oturmasını, sonuna kadar dinlemesini veya melodiyi mutlaka tanımasını istemeyin. Dinlemeyi “Bu ne? Hatırlıyor musun?” sorularıyla bir sınava dönüştürmeyin.

Soft Mozart ile öğrenmeye devam edin

Sonraki dersler, bu ilk müzik keşiflerini sürdürmenize yardımcı olacak. Çocuğunuz sizin desteğinizle ve kendi hızında nota okumayı, notaları söylemeyi, parçalar çalmayı, müziği dinlemeyi ve anlamayı öğrenecek.

Kendi başınıza ya da sertifikalı eğitmenlerimizin desteğiyle, çevrimiçi veya yüz yüze çalışabilirsiniz. Forumda sorular sorabilir, gelişmeleri paylaşabilir, diğer aileler ve eğitmenlerle iletişim kurabilirsiniz.

Konserler ve değerlendirmeler düzenliyor, katılımcıları madalya ve diploma için aday gösteriyoruz. Evdeki ilk denemeler, uzun bir müzik yolculuğunun başlangıcı olabilir.

Soft Mozart’a katılın; bizimle öğrenin, keşiflerinizi paylaşın ve gelişin!

Satın al

Soft Mozart

Oyunu açmanın iki yolu

Oyunu dene, seçilen modülü öğrenci profili olmadan ve kişisel ilerlemeyi kaydetmeden serbest oyun modunda açar. Oyun ve ses, Başla düğmesine bastıktan sonra başlar.

Ders planını sonuçları kaydederek takip etmek için ikinci düğmeyi kullanın: Öğrenimim seçeneğini, ardından öğrenciyi ve modülü seçin. Plandaki isim seçme talimatları bu mod için geçerlidir.

Bu PDF dosyasını kaydedin. Derse devam etmek için oyundan sonra plana dönün.

Guess Key

Oyunu dene	Sonuçları kaydederek öğren
Öğrenci profili olmadan	Öğrenimim üzerinden

Gentle Piano

Oyunu dene	Sonuçları kaydederek öğren
Öğrenci profili olmadan	Öğrenimim üzerinden