



AYDIN ADNAN MENDERES ÜNİVERSİTESİ DERS BİLGİ FORMU

Dersin Adı		Türk Halk Dansları							
Ders Kodu		ÖGK228		Ders Düzeyi		Önlisans			
AKTS Kredi	2	İş Yükü	50 (Saat)	Teori	1	Uygulama	1	Laboratuvar	0
Dersin Amacı		Halk oyunları, Tüm gelişim alanlarını destekleyen en önemli disiplinlerden biridir ve evrensel bir dildir. Halk oyunları dersinin genel amaçları, öğrencilerin estetik yönünü geliştirmek, yaratıcılık ve yeteneklerini dans etmek yolu ile geliştirmek, ulusal dans kültürlerini tanımak, kişilik ve özgüven gelişimlerine katkı sağlayarak kültürlerine gönülden bağlı bireyler yetiştirmektir.							
Özet İçeriği		Türk halk danslarını ve kültürünü tanıyıp, kavrayıp uygulayabilme.							
Staj Durum		Yok							
Öğretim Yöntemleri		Anlatım (Takrir), Gösterip Yaptırma							
Dersi Veren Öğretim Elemanı(ları)									

Ölçme ve Değerlendirme Araçları

Araç	Adet	Oran (%)
Ara Sınav (Vize)	1	40
Dönem Sonu Sınavı (Final)	1	70

Ders Kitabı / Önerilen Kaynaklar

1	Halk Oyunları, Cemil Demirsipahi
---	----------------------------------

Hafta	Haftalara Göre Ders Konuları	
1	Teorik	Dersin Tanıtımı (dersin amacı ve işleyiş planı)
2	Teorik & Uygulama	Halk oyunları nedir?
3	Teorik & Uygulama	Zeybeklik kültürü ve Zeybek oyunlarının yapısı
4	Uygulama	Harmandalı zeybeği duruş ve adımları
5	Uygulama	Harmandalı zeybeği duruş ve adımları
6	Uygulama	Harmandalı zeybeği adımları
7	Uygulama	Harmandalı zeybeği adımları
8	Ara Sınav (Vize)	vize
9	Uygulama	Diğer Yöre adımları
10	Uygulama	Diğer Yöre adımları
11	Uygulama	Diğer Yöre adımları
12	Uygulama	Diğer Yöre adımları
13	Uygulama	Diğer Yöre adımları
14	Uygulama	Diğer Yöre adımları
15	Dönem Sonu Sınavı (Final)	Final

Dersin Öğrenme, Öğretme ve Değerlendirme Etkinlikleri Çerçevesinde İş Yükü Hesabı (Ortalama Saat)

Etkinlik	Adet	Ön Hazırlık	Etkinlik Süresi	Toplam İş Yükü
Kuramsal Ders	14	0	1	14
Uygulamalı Ders	14	0	1	14
Ara Sınav	1	9	1	10
Dönem Sonu Sınavı	1	11	1	12

Toplam İş Yükü (Saat)

50

Yuvarla [Toplam İş Yükü (saat) / 25*] = AKTS Kredisi

2

*25 saatlik iş yükü 1 AKTS olarak kabul edilmektedir.



Dersin Öğrenme Çıktıları

1	Dinleme, benzetme, oynama, çalma, yaratma, eleştirme, koordinasyon , gözlemleme, beğenme ve beğenmeme alışkanlıklarını kazandırabilme.
2	Müzikle, halk oyunları ve halk oyunları çevresiyle bilinçli, bilgili ve etkili bir iletişim içine girebilme.
3	Ekip çalışması sonucunda paylaşmayı öğrenebilme
4	Hayatın neşesinin, ruhunun, sevincinin dans ile farkına varabilme.
5	Yaratıcı becerilerini uygulayarak manipulasyonunu geliştirebilme

Program Çıktıları (Makine Programı)

1	Endüstriyel malzemelerin genel özellik ve kullanım alanlarını bilme, seçimini yapabilme.
2	Makina elemanlarının tasarımını yapabilme.
3	Talaşlı ve talaşsız imalat tezgâhları ve kaynak makinalarını kullanarak üretim yapabilme.
4	Makina teknolojisi için ölçü ve kontrol aletleri ile gereksinim duyduğu ölçme ve kalite kontrol işlemlerini yapabilme.
5	Kaynaklı olarak üretilmiş parçalarda gerekli tahribatsız deney yöntemlerini kullanarak hataları saptayarak bu hataların giderilmesi yönünde gerekli düzeltmeleri yapabilme.
6	Makinalarda oluşacak hataları istatistiki olarak önceden saptayarak bu hataların oluşmasını önleyecek koruyucu bakımı yapabilme, arıza durumunda gerekli müdahaleleri yapabilme.
7	İş parçalarının CAD istasyonunda çizimlerini, CNC tezgâhlarında ise uygulamalarını yapabilir. CAD/CAM ve AUTOCAD paket programlarını çalıştırabilme ve kullanabilme.
8	Mühendislik bilimleri ve teknolojinin bilimsel ilkeleri doğrultusunda hesaplamalar yaparak pratiğe aktarabilme.
9	Otomatik kontrol sistemlerinin vazgeçilmez elemanları olan pnömatik ve hidrolik sistemlerdeki elemanları tamir edebilir ve çalışmalarını düzenleyebilir.
10	Tüm program boyunca Makina teknikeri olarak yetişen öğrenci, çalışma alanında endüstriyel görev tanımları olarak hata bulma, problem çözme, karar verme, işlev ve faaliyetlerin planlanması olduğunu bilir ve bu kişilere bu özellikleri kazanmaları hedeflenerek sağlanabilir.

Program ve Öğrenme Çıktıları İlişkisi 1:Çok Düşük, 2:Düşük, 3:Orta, 4:Yüksek, 5:Çok Yüksek

	ÖÇ1	ÖÇ2	ÖÇ3	ÖÇ4	ÖÇ5
PÇ10	1	1	1	1	1

