AYDIN ADNAN MENDERES ÜNİVERSİTESİ
DERS BİLGİ FORMU

Dersin Adı		Türk Halk Oyunları							
Ders Kodu		EFS164		Ders Düzeyi		Lisans			
AKTS Kredi	3	İş Yükü	75 *(Saat)*	Teori	2	Uygulama	0	Laboratuvar	0
Dersin Amacı		Yöre oyunlarının tanımı ve öğrenimi amaçlanmıştır.							
Özet İçeriği		Folklorun tanımı ve tarihçesi; Türk halk Oyunlarının tanımı, tarihçesi, kültürümüzdeki yeri ve önemi; Ağır Zeybek Yöresi Harmandalı oyununun tüm adımlarının müzikli öğretimi-uygulaması; Beş Kaza oyununun tüm adımlarının müzikli öğretimi-uygulaması; Sıksara oyununun tüm adımlarının müzikli öğretimi-uygulaması							
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	FOLKLÖR VE HALKOYUNLARIYLA İLGİLİ TÜM KİTAPLAR

Hafta	Haftalara Göre Ders Konuları	
1	Teorik	Folklorun tanımı ve tarihçesi,
2	Teorik	Türk halk Oyunlarının tanımı, tarihçesi, kültürümüzdeki yeri ve önemi,
3	Uygulama	Ağır Zeybek Yöresi Harmandalı oyununun 1. adımının öğretimi-uygulaması,
4	Uygulama	Harmandalı oyununun 2. , 3. adımının öğretimi-uygulaması,
5	Uygulama	Harmandalı oyununun 4. , 5. adımının öğretimi-uygulaması,
6	Uygulama	Harmandalı oyununun 6. adımının öğretimi-uygulaması,
7	Uygulama	Harmandalı oyununun tüm adımlarının müzikli öğretimi-uygulaması,
8	Ara Sınav (Vize)	Ara sınav
9	Uygulama	Kıvrak Zeybek (Teke) yöresi Beş Kaza oyununun 1. adımının öğretimi-uygulaması,
10	Uygulama	Beş Kaza oyununun 2. ve 3.adımının öğretimi-uygulaması,
11	Uygulama	Beş Kaza oyununun tüm adımlarının müzikli öğretimi-uygulaması,
12	Uygulama	Horon Yöresi Sıksara oyununun 1. , 2. adımının öğretimi-uygulaması,
13	Uygulama	Sıksara oyununun 3. , 4. adımının öğretimi-uygulaması,
14	Uygulama	Sıksara oyununun tüm adımlarının müzikli öğretimi-uygulaması.
15	Uygulama	Sıksara oyununun tüm adımlarının müzikli öğretimi-uygulaması.
16	Dönem Sonu Sınavı (Final)	Dönem sonu sınavı

Dersin Öğrenme, Öğretme ve Değerlendirme Etkinlikleri Çerçevesinde İş Yükü Hesabı (Ortalama Saat)				
Etkinlik	Adet	Ön Hazırlık	Etkinlik Süresi	Toplam İş Yükü
Kuramsal Ders	2	2	2	8
Uygulamalı Ders	12	2	2	48
Ara Sınav	1	7	1	8
Dönem Sonu Sınavı	1	10	1	11
			Toplam İş Yükü (Saat)	75
			Yuvarla [Toplam İş Yükü (saat) / 25*] = **AKTS Kredisi**	3
**25 saatlik iş yükü 1 AKTS olarak kabul edilmektedir.*				

Dersin Öğrenme Çıktıları	
1	Folklorün tanımını ve tarihçesini bilir.

2	Türk halk oyunlarının kültürümüzdeki yeri ve önemini bilir.
3	Harmandalı oyununun tüm adımlarını müzikle birlikte uygular.
4	Beş Kaza oyununun tüm adımlarını müzikle birlikte uygular.
5	Sıksara oyununun tüm adımlarını müzikle birlikte uygular.

Program Çıktıları *(İlköğretim Matematik Öğretmenliği Programı)*	
1	Matematiğin önemini ve değerini takdir ederek, bu alanda entelektüel meraka sahip olma ve geliştirme
2	Matematik biliminin alanlarındaki (Analiz, Cebir, Geometri ve Uygulamalı bilimlerdeki) temel kavramları açıklama, matematiğin kuramsal yapısını yorumlama ve bu alandaki bilgilerini farklı problemlere uygulama
3	Matematiksel ispat yöntemlerini kullanarak ispat yapma
4	Matematik bilgilerini tanımlama, modelleme ve çözme ve günlük hayat problemlerine uygulama becerisini kazanma
5	Alanı ile ilgili öğretim programları, öğretim strateji, yöntem ve teknikleri ile ölçme ve değerlendirme bilgisine sahip olma
6	Matematiksel dili alan derslerinde ve matematik öğrenme ve öğretme sürecini planlarken doğru ve etkili şekilde kullanma
7	Matematik eğitimi ile ilgili konu alanındaki son gelişmeleri takip etme, matematik dersinin öğretiminde kullanılan yöntemler ve bu konuda yaşanan sorunlar, çözüm önerileri ve işleniş açısından genel ve eleştirel bakış açısı kazanma
8	Eğitimde ölçme ve değerlendirme ile ilgili temel kavramları, eğitimde ölçme ve değerlendirmenin yeri ve önemini açıklama. Geleneksel ve çağdaş yaklaşımlara dayalı ölçme araç ve gereçlerini hazırlayıp uygulama
9	Mesleki yönden sorumluluk duygusuna ve etik değerlere sahip olma
10	Sözlü ve yazılı iletişim becerilerini etkili kullanma. Bir gramer terimi olan dilin gündelik ve toplumsal hayat içindeki işlevini kavrama
11	Toplumun güncel sorunlarını belirleyeme, çözüm üretmeye yönelik projeler hazırlama. Panel, konferans, kongre, sempozyum gibi bilimsel etkinliklere izleyici, konuşmacı ya da düzenleyici olarak katılma, sosyal sorumluluk çerçevesinde çeşitli projelerde gönüllü olarak yer alma
12	Temel bilgisayar kullanımı bilgisi ile birlikte, mesleğinin gerektirdiği yazılım ve donanımı kullanma
13	Yaşam boyu öğrenme davranışını kazanma

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

	ÖÇ1	ÖÇ2	ÖÇ3	ÖÇ4	ÖÇ5
PÇ9	4	4	4	4	4
PÇ10	2	2	2	2	2
PÇ11	3	3	3	3	3
PÇ12	1	1	1	1	1
PÇ13	4	4	4	4	4