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 *(Fen Bilgisi Öğretmenliği Programı)*	
1	Öğrenim süreci içinde mesleği ile ilgili alan bilgisini teorik ve uygulamalı olarak kazanabilme,
2	Öğrenim süreci içinde alanı ile ilgili yapılacak planlara uygun yaklaşım, strateji, yöntem, teknik ve teknolojileri kullanma yeterliliğini kazanabilme,
3	Öğrenim süreci içinde öğretmenlik meslek becerisini kazanabilme,
4	Öğrenim sürecinde alanı ile ilgili öğretmenlik bilgi, beceri, tutum ve alışkanlıklarını gerçek bir eğitim-öğretim ortamı içinde uygulayabilme,
5	Çağdaş eğitim yaklaşımlarını ve dayandığı felsefeleri kavrayabilme,
6	Alanı ile ilgili anlama, anlatma, yorumlama, değerlendirme, farkında olma, girişimci olma, iletişim kurma, bireyi tanıma gibi temel becerileri kazanabilme
7	Atatürk İlke ve İnkılâplarına bağlı, çağdaş, demokratik, laik, ülkesini koruyan ve geliştiren, milletine sahip çıkan, insan haklarına saygılı, doğayı koruyan, ayrımcı olmayan, gelenek ve göreneklerine bağlı, değerlerine sahip çıkan bireyler olabilme,
8	Öğrenim süreci içinde spor, sanat ve kültürel alanlarda kendilerini geliştirebilme,
9	Hayat boyu öğrenmeyi ilke edinen bireyler olabilme,
10	Sosyal, ekonomik, teknolojik ve bilimsel alanlardaki gelişmeleri takip eden, Dünya sorunlarının temel nedenlerini anlayarak bu sorunların çözümlerine katkıda bulunmaya çalışan birey vizyonu kazanabilme

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

	ÖÇ1	ÖÇ2	ÖÇ3	ÖÇ4	ÖÇ5
PÇ1	5				
PÇ2	5				
PÇ3	5		5		5
PÇ4	4		5		4
PÇ5		5	5		5
PÇ6	5	4	5		5
PÇ7		4		5	
PÇ8	4	5		5	
PÇ9	4	5		5	
PÇ10	4			5	