



AYDIN ADNAN MENDERES ÜNİVERSİTESİ DERS BİLGİ FORMU

Dersin Adı		Türk Halk Oyunları							
Ders Kodu		EFS164		Ders Düzeyi		Lisans			
AKTS Kredi	3	İş Yüğü	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 Yüğü Hesabı (Ortalama Saat)

Etkinlik	Adet	Ön Hazırlık	Etkinlik Süresi	Toplam İş Yüğü
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 Yüğü (Saat)				75
Yuvarla [Toplam İş Yüğü (saat) / 25*] = AKTS Kredisi				3

*25 saatlik iş yüğü 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 (Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Öğretmenliği Programı)

1	Eğitim teknolojileri ile ilgili kavramları doğru ve yerinde kullanabilme.
2	Öğrenenlerin farklı gereksinimlerini karşılayacak teknoloji destekli öğrenme ortamları tasarlayarak kullanabilme.
3	Bilişim teknolojilerinden yararlanarak bilgiye ulaşma, veri toplama, analiz etme ve değerlendirebilme.
4	Etkili öğretme-öğrenme materyalleri hazırlayabilme.
5	Özel gereksinimli ve özel eğitime gereksinim duyan öğrencileri dikkate alan uygulamalar yapabilme.
6	Bilişim teknolojilerinden yararlanarak, öğrenmeleri ölçme ve değerlendirebilme.
7	Bilişim teknolojilerinin kullanımında etik ve yasal kuralları uygulayabilme.
8	Yeni teknolojilerin toplumdaki etkilerini bilme ve bu teknolojilere uyum sağlayabilme.
9	Toplum sorunlarına yönelik projelere ve sosyal etkinliklere katılma konusunda istekli olabilme.
10	Öğrenmeyi öğrenme, öz-düzenleme, eleştirel düşünme, yaratıcı düşünme becerilerine sahip olma ve alanıyla ilgili çalışmaları bağımsız olarak yürütebilme.
11	Öğretmenlik mesleği ve eğitim teknolojisi ile ilgili uygulamalarda öngörülemeyen karmaşık durumlarla karşılaştığında sorumluluk alma ve çözüm üretebilme.

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

	ÖÇ1	ÖÇ3
PÇ2		4
PÇ7		1
PÇ8	5	

