

T.C.
MİLLÎ EĞİTİM BAKANLIĞI
Hayat Boyu Öğrenme Genel Müdürlüğü

**MÜZİK VE GÖSTERİ SANATLARI ALANI
TÜRK HALK OYUNLARI
MUĞLA YÖRESİ (FETHİYE)
KURS PROGRAMI**

ANKARA, 2017

İÇİNDEKİLER

PROGRAMIN ADI	1
PROGRAMIN DAYANAĞI	1
PROGRAMIN GİRİŞ KOŞULLARI	1
EĞİTİMCİLERİN NİTELİĞİ.....	1
PROGRAMIN AMAÇLARI.....	2
PROGRAMIN UYGULANMASIYLA İLGİLİ AÇIKLAMALAR	2
PROGRAMIN KREDİSİ	3
PROGRAM SÜRESİ VE İÇERİĞİ	3
HALK OYUNLARI İLE İLGİLİ TEMEL KAVRAMLAR VE TANIMLAR.....	4
SAHNE MAKYAJI.....	4
MÜZİK VE RİTİM.....	4
SAHNELEME TEKNİKLERİ.....	5
ZEYBEK TÜRÜNDEN HALK OYUNLARININ ÖĞRETİMİ.....	5
ÖLÇME VE DEĞERLENDİRMEYLE İLGİLİ ESASLAR	6
PROGRAMIN UYGULANMASINDA KULLANILACAK ÖĞRETİM ARAÇ-GEREÇLERİ.....	7
BELGELENDİRME	7

PROGRAMIN ADI:

Türk Halk Oyunları Muğla Yöresi Fethiye

PROGRAMIN DAYANAĞI:

1. 24.06.1973 tarihli ve 14574 sayılı Resmî Gazete' de yayımlanan, 1739 sayılı Millî Eğitim Temel Kanunu
2. Talim ve Terbiye Kurulunun 20.04.2016 tarih ve 19 sayılı kararı ile kabul edilen, Yaygın Eğitim Kurumları Çerçeve Kurs Programı
3. Talim ve Terbiye Kurulu'nun 08.12.2006 Tarih ve 393 sayılı kararı ile kabul edilen, Ortaöğretim Güzel Sanatlar ve Spor Lisesi Ritim Eğitimi ve Dans Dersi Öğretim Programı

PROGRAMIN GİRİŞ KOŞULLARI

1. Okur-yazar olmak,
2. 8 yaşını tamamlamış olmak,
3. Halk oyunları kurs programına katılmasına engel bir sağlık problemi olmamak.

EĞİTİMCİLERİN NİTELİĞİ

(Değ: 18.07.2018/13453533 Makam Onayı)

Kurs programının uygulanmasında eğiticiler aşağıdaki öncelik sırasına göre görevlendirilirler;

1. Talim ve Terbiye Kurulu Başkanlığınca yayımlanan "Öğretmenlik Alanları, Atama ve Ders Okutma Esaslarına İlişkin Çizelgeye" göre, Beden Eğitimi veya Müzik alanları öğretmeni olarak atananlar, öğretmen bulunamaması durumunda öğretmen olarak atanabilecek nitelikte olanlar,
2. Talim ve Terbiye Kurulu Başkanlığınca yayımlanan "Öğretmenlik Alanları, Atama ve Ders Okutma Esaslarına İlişkin Çizelge" ile Beden Eğitimi veya Müzik alanlarına kaynak teşkil eden yükseköğretim programları / fakülte mezunları,
3. Beden Eğitimi veya Müzik alanlarına kaynak teşkil eden yükseköğretim kurumlarında görevli öğretim üyesi, öğretim görevlileri,
4. Üniversitelerin Konservatuvar alanlarının Halk Oyunları Bölümü mezunu olanlar,
5. **(Değ: 24.09.2019/17993843 Makam Onayı)** Türkiye Halk Oyunları Federasyonu Antrenör Eğitim Talimatı'na göre en az 2. Kademe antrenör belgesine sahip olanlar,

öğretmen/eğitici olarak görev almalıdır.

(Değ: 29.05.2018/10491823 Makam Onayı) Yöre sanatçılarında, yöresel enstrüman çalarak halk oyunlarına eşlik edecek olanlara 5. bölümden itibaren her bir oyun için **10** saat görev verilebilir.

PROGRAMIN AMAÇLARI

Türk Halk Oyunları Muğla Yöresi kursunu bitiren bireyin;

1. Halk kültürüne ve halk oyunları öğrenimine değer vermesinin sağlanması,
2. Halk oyunları kavram ve tanımlarının yapılması, halk oyunlarının sınıflandırılması ve bölgelere göre halk oyunlarının dağılımının öğretilmesi,
3. Müziğe uygun ritim becerisini kazanması,
4. Sahneleme tekniklerini yöresel ve geleneksel biçimlere uygun olarak uygulaması,
5. Halk oyunlarını sahnelerken özellikle stilize dalda önemli olan sahne makyajının öğretilmesi,
6. Tekniğine uygun olarak Muğla yöresine ait halk oyunlarını yöreye uygun müzik aletleri eşliğinde geleneksel formlara uygun olarak, öğretildiği şekliyle oynaması,
7. Grup çalışmalarının önemini kavrayarak, ekip içinde uyumlu hareket etmesi,
8. Vücutlarının esnekliğini, çevikliğini ve dayanıklılığını artırarak, kontrol ve dikkat yeteneklerini geliştirmesi, amaçlanmaktadır.

PROGRAMIN UYGULANMASIYLA İLGİLİ AÇIKLAMALAR

1. Halk oyunları, kültürel mirasımızın sonraki kuşaklara aslını koruyarak aktarılmasında büyük önem taşımaktadır. İnsanlar arası sosyal iletişimin sağlanmasında etken bir rolü vardır. Bireylerin bilgi ve becerilerini geliştirmenin yanı sıra güçlü ve geliştirmeye açık yanlarını anlamak ve geliştirmek için uygulanan bir programdır. Halk kültürü terimleri kullanılarak öğrenilen hareketlerin, müzikle birleştirilmesi ve sonuçta gösterilerin hazırlanıp sunulduğu bir sanat dalıdır. Halk oyunları isimlerini bulunduğu coğrafi bölgenin özelliklerinden, oyunu bulan veya kaynak kişisinden almaktadır. Halk oyunları, bireylerin sevincini, üzüntüsünü müzik eşliğinde ifade etme şeklidir. İnsanın hareketle ilgili organlarının çalışmasını ve beyninin gelişmesini sağlamaktadır. Bu kurs programı ile bireyin halk kültürünün

- yaşatılmasının önemini farkında olarak Muğla yöresi halk oyunlarını oynaması amaçlanmaktadır.
2. Kursun uygulanmasında ağırlıklı olarak bireysel öğrenmeyi destekleyici yöntem ve teknikler uygulanır.
 3. Kursun uygulama bölümünde hareketler basitten zora doğru belli bir mantıkla gösterilecektir.
 4. Kurs Programı, Millî Eğitim Bakanlığında görevli alan öğretmenleri ve alan uzmanları ile iş birliği içinde hazırlanmıştır.
 5. Programın uygulanmasında ağırlıklı olarak kişiler arası ilişkileri destekleyici yöntem ve teknikler uygulanır.
 6. Halk Oyunları kurs programının amaçları ve içeriği yoluyla kursa katılan bireylere aşağıdaki tabloda verilen değerlerin kazandırılması ve geliştirilmesi hedeflenmiştir.

Değerler
Kültüre Saygı
Özgüven
Hoşgörü
Sorumluluk
Yardımlaşma

7. Programın uygulanabilmesi için gerekli materyaller sağlanmalıdır.
8. Bireylerde kişisel öğrenmenin yanı sıra grup birliği ve koordinasyon önemlidir.
9. Eğitimciler, bireylere rehberlik eder, bireyler kendi kendine öğrenmeye teşvik edilir ve bireylerin aktif olması sağlanmalıdır.
10. Muğla yöresinden örneklerin öğretilmesi sağlanmaktadır.
11. Muğla yöresinin uygulanması sırasında bireysel veya grup çalışmaları kaydedilmek suretiyle yanlışların giderilmesi sağlanacaktır.
12. Çalışmalar geniş, havadar ve temiz bir ortamda yapılacaktır.
13. Kurs programı sonunda kursiyerler teorik ve/veya uygulamalı sınava tabi tutulacaktır.
14. Program yaygın eğitim kurumlarında veya kurumlarca uygun görülen diğer yerlerde uygulanır.

PROGRAMIN KREDİSİ

Genel kurs programında kredilendirme yapılmamaktadır.

PROGRAM SÜRESİ VE İÇERİĞİ

Kurs programının süresi; günde en fazla 4 ders saati uygulanacak şekilde toplam **240** ders saatidir. Sürelerin konulara göre dağılımı aşağıdaki tabloda verilmiştir.

Konular	Süre
Halk Oyunları İle İlgili Temel Tanım ve Kavramlar	8
Sahne Makyajı	8
Müzik ve Ritim	12
Sahneleme Teknikleri	12
Muğla Fethiye Kıvrak ve Beşkaza	40
Muğla Fethiye Ortaköy ve Yayla Yolları	40
Muğla Fethiye Kabardıç ve Sarıcada Buğday Tanesi (Kadın)	40
Muğla Fethiye Kocaoğlan Zeybeği	40
Muğla Fethiye Kadioğlu Zeybeği	40
TOPLAM	240

İÇERİK

1. HALK OYUNLARI İLE İLGİLİ TEMEL KAVRAMLAR VE TANIMLAR

1.1. Halk Kültürü, Halk Oyunları, Folklor Halk, Dans ve Halk Dansları, Kavramlarını Tanıma

1.1.1. Folklor, Halk Oyunları ve Halk Dansları Tanımlarının Karşılaştırılması

1.1.2. Halk Oyunlarının Tarihi Gelişimi

1.1.3. Halk Oyunlarının Türkiye’de Gelişimi

1.2. Türkiye Ölçeğinde Halk Oyunlarının Sınıflandırılması ve Bölgelere Dağılımı

1.2.1. Türkiye ölçeğinde halk oyunlarını; halay, zeybek, karşılama, hora, kaşık, bar horon türünden sınıflandırma

1.2.2. Sınıflandırılan halk oyunlarının bölgelere dağılımı

1.3. Muğla Yöresi Halk Oyunları Giysilerinin Tanıtımı

1.3.1. Muğla yöresine ait erkek giysilerinin tanıtımı

1.3.2. Muğla yöresine ait kadın giysilerinin tanıtımı

2. SAHNE MAKYAJI

2.1. Işığa göre makyaj malzemelerinin belirlenmesi

2.2. Işığa göre makyaj tekniklerinin uygulanması

3. MÜZİK VE RİTİM

3.1. Muğla Yöresi Halk Oyunları Müziklerinin Tanıtımı

3.1.1. Muğla yöresinin müziksel özelliklerinin tanıtımı

3.2. Muğla Yöresi Halk Çalgılarının Tanıtımı

- 3.2.1. Muğla yöresinde halk oyunlarına eşlik eden yöresel çalgıların tanıtımı
- 3.3. Oyunların usullerinin belirlenmesi
- 3.4. Oyunun ritmi
- 3.5. Ritme uygun sözel sayım
- 3.6. Çırpma, ayak vurma ve çeşitli ritim araçları ile ritim çalışması

4. SAHNELEME TEKNİKLERİ

- 4.1. Koreoloji(Koreografi) alanını tanıma
- 4.2. Yöresel ve geleneksel formları
- 4.3. Geleneksel düzenlemeli formları
- 4.4. Sergileme ve düzenleme çalışmalarının yapılması
 - 4.4.1. Ezgi eşliğinde çalışma
- 4.5. Halk Oyunlarının Kıyafet, Sahne ve Yarışma Kuralları

5. ZEYBEK TÜRÜNDEN HALK OYUNLARININ ÖĞRETİMİ

- 5.1. Muğla Yöresi Halk Oyunlarının Öğretimi
 - 5.1.1. Muğla Fethiye Kıvrak ve Beşkaza Oyunlarının Gösterimi
 - 5.1.1.1. Hareketlerin öğretici tarafından gösterilmesi
 - 5.1.1.2. Hareketi öğrenenlere toplu ve bireysel olarak tekrar ettirilmesi
 - 5.1.1.3. Hareketin en önemli hatalardan (aksamalardan) başlayarak sırayla düzeltilmesi
 - 5.1.1.4. Oynayanların hareketlerinin toplu ve bireysel olarak kaydedilmesi, oynatılarak yanlışlarının gösterilmesi, düzeltilmesi ve pekiştirilmesi
 - 5.1.1.5. Ezgi eşliğinde çalışma
 - 5.1.2. Muğla Fethiye Ortaköy ve Yayla Yolları Oyunlarının Gösterimi
 - 5.1.2.1. Hareketlerin öğretici tarafından gösterilmesi
 - 5.1.2.2. Hareketi öğrenenlere toplu ve bireysel olarak tekrar ettirilmesi
 - 5.1.2.3. Hareketin en önemli hatalardan (aksamalardan) başlayarak sırayla düzeltilmesi
 - 5.1.2.4. Oynayanların hareketlerinin toplu ve bireysel olarak kaydedilmesi, oynatılarak yanlışlarının gösterilmesi, düzeltilmesi ve pekiştirilmesi
 - 5.1.2.5. Ezgi eşliğinde çalışma
 - 5.1.3. Muğla Fethiye Kabardıç ve Sarıcada Buğday Tanesi (Kadın) Oyunlarının Gösterimi
 - 5.1.3.1. Hareketlerin öğretici tarafından gösterilmesi
 - 5.1.3.2. Hareketi öğrenenlere toplu ve bireysel olarak tekrar ettirilmesi

5.1.3.3. Hareketin en önemli hatalardan (aksamalardan) başlayarak sırayla düzeltilmesi

5.1.3.4. Oynayanların hareketlerinin toplu ve bireysel olarak kaydedilmesi, oynatılarak yanlışlarının gösterilmesi, düzeltilmesi ve pekiştirilmesi

5.1.3.5. Ezgi eşliğinde çalışma

5.1.4. Muğla Fethiye Kocaoğlan Zeybeğinin Gösterimi

5.1.4.1. Hareketlerin öğretici tarafından gösterilmesi

5.1.4.2. Hareketi öğrenenlere toplu ve bireysel olarak tekrar ettirilmesi

5.1.4.3. Hareketin en önemli hatalardan (aksamalardan) başlayarak sırayla düzeltilmesi

5.1.4.4. Oynayanların hareketlerinin toplu ve bireysel olarak kaydedilmesi, oynatılarak yanlışlarının gösterilmesi, düzeltilmesi ve pekiştirilmesi

5.1.4.5. Ezgi eşliğinde çalışma

5.1.5. Muğla Fethiye Kadıoğlu Zeybeğinin Gösterimi

5.1.5.1. Hareketlerin öğretici tarafından gösterilmesi

5.1.5.2. Hareketi öğrenenlere toplu ve bireysel olarak tekrar ettirilmesi

5.1.5.3. Hareketin en önemli hatalardan (aksamalardan) başlayarak sırayla düzeltilmesi

5.1.5.4. Oynayanların hareketlerinin toplu ve bireysel olarak kaydedilmesi, oynatılarak yanlışlarının gösterilmesi, düzeltilmesi ve pekiştirilmesi

5.1.5.5. Ezgi eşliğinde çalışma

ÖLÇME VE DEĞERLENDİRMEYLE İLGİLİ ESASLAR

1. Değerlendirme, Yaygın Eğitim Kurumları Yönetmeliği esaslarına göre;

- Kursiyerin kendi kendine yaptığı tüm öğrenim faaliyetler,
- Kursiyerin performansına dayalı olarak gerçekleştirilecek sınavlar,
- Kursiyere kurs sonunda uygulanan yazılı sınavlar,

100 puan üzerinden yapılır.

2. Değerlendirme; ders öğretmeni tarafından yazılı, sözlü, uygulamalı sınavlar veya varsa ödev ya da projelere göre yapılır. Birden fazla sınav şekli ile sınavı yapılan dersin puanı veya notu, bu sınavların aritmetik ortalaması ile belirlenir. Bu puan veya not, kursun başarı puanı ya da notu olarak değerlendirilir.

3. Kursiyerlerin sağlık durumları veya bedensel engelleri nedeniyle bazı derslerdeki sınavlar, durumlarına uygun sınav yöntemiyle yapılır.

PROGRAMIN UYGULANMASINDA KULLANILACAK ÖĞRETİM ARAÇ-GEREÇLERİ

1. Ders kitabı olarak Millî Eğitim Bakanlığının yayınlamış olduğu materyaller kullanılmalıdır.
2. Programın uygulama sürecinde; kaynak ders kitapları, bireysel öğrenme materyalleri ve kaynak ders kitaplarının bulunmaması durumunda öğretmen/öğretici tarafından hazırlanan ders notlarından yararlanılabilir.
3. Programın uygulanabilmesi için Müzik ve Gösteri Sanatları Alanı standart donanımları ve programın gerektirdiği diğer donanımlar kullanılacaktır. Yararlanılacak bazı araç ve gereçler şunlardır:

- Muğla yöresine ait oyun içeriği ve kıyafetlerle ilgili animasyonlar ve görseller,
- Yöresel kadın ve erkek sahne kıyafetleri, akıllı tahta, bilgisayar, yöresel olarak kullanılan sazlar; davul, zurna,
- Ayrıca stilize tarzda performans sergilerken kullanılacak ve yöreye uyum sağlayabilecek batı ve Türk sazları

kullanılacaktır.

BELGELENDİRME

Kursu başarı ile tamamlayanlara, kurs bitirme belgesi düzenlenir.

