

İSTANBUL TEKNİK ÜNİVERSİTESİ * SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ

TÜRK HALK OYUNLARI ÖĞRETİM YÖNTEMLERİ
VE PROGRAM GELİŞTİRME

YÜKSEK LİSANS TEZİ

BAYRAM YILDIZ

Tezin Enstitüye Verildiği Tarih : 22 Haziran 1992

Tezin Bitirildiği Tarih : 06 Temmuz 1992

Tez Danışmanı : Yrd.Doc.Öz. GÖKTAN AY

Diğer Jüri Üyeleri : Doç. Fikret DEĞERLİ

: Prof.Dr.Selahaddin İÇLİ

Y.Ö. YÜKSEKÖĞRETİM KURULU
DOKÜMANTASYON MERKEZİ

TEMMUZ 1992

İ Ç İ N D E K İ L E R

ÖNSÖZ.....	II
ÖZET.....	III
SUMMARY.....	IV
GİRİŞ.....	1

BÖLÜM I

ARAŞTIRMANIN KURAMSAL TEMELLERİ

1- PROGRAM GELİŞTİRME NEDİR ?	5
1.1 EĞİTİM-ÖĞRETİMDE PROGRAM GELİŞTİRMENİN ÖNEMİ.....	7
2- PROGRAM GELİŞTİRMEDE İKİ BOYUT.....	8
2.1 BİREYSEL OLGULAR.....	8
2.2 SOSYAL OLGULAR.....	9
3- GENEL ÖĞRETİM YÖNTEMLERİ.....	10
3.1 Anlatma yöntemleri.....	10
3.2 Gösterme yöntemleri.....	10
3.3 Yapma yöntemleri.....	11
3.4 Eğlence dramatizasyon oyun türü öğretme.....	11
3.5 Gözlem yöntemi.....	12
3.6 Çözümleme yöntemi.....	12
3.7 Bireşim yöntemi.....	12
3.8 Tümdengelim yöntemi.....	13
3.9 Tümevarım yöntemi.....	13
4- ÖĞRETİM TEKNİKLERİ.....	13
4.1 Tekniklerin sınıflandırılması.....	13
4.2 Öğrenme-Öğretme durumuna etki eden etmenler.....	14
5- TÜRK HALK OYUNLARINDAKİ MEVCUT ÖĞRETİM YÖNTEMLERİ.....	21

BÖLÜM II

PROBLEM.....	27
AMAC.....	28
ÖNEM.....	29
YÖNTEM.....	30

BÖLÜM III

TÜRK HALK OYUNLARINDA ÖĞRETİM YÖNTEMLERİ AÇISINDAN GELİŞTİRİLEN PROGRAM.....	31
EĞİTİM VE ÖĞRETİM AMAÇLARININ TAKSONOMİSİ.....	32
AMAÇLAR TAKSONOMİSİ.....	32
GENEL AMAÇLAR.....	33
TEKNİK ÖĞRETİM PROGRAM MODELİ.....	56
TEKNİK ÜNİTE PROGRAM MODELİ.....	58
SONUÇ.....	65
KAYNAKLAR.....	68
ÖZGEÇMİŞ.....	69

Ö N S Ö Z

Bu çalışmada, özellikle bedensel etkinlik öğrenimine dayalı olan halk oyunlarımızın öğrencilerin yaş grupları, becerileri ve psikolojik yapılarının yanı sıra anatomik ve fizyolojik yapıları gözönünde tutularak bir bir öğretim programının geliştirilmesine çalışılmıştır.

Türk Halk Oyunlarının öğretimi irdelenirken, çeşitli yöntem ve teknikler geliştirilmeye çalışılmış olup, Halk Oyunlarımızın öğretimine katkıda bulunabilecek ve uygulanabilirliği olan bir öğretim modeli geliştirilmiştir.

Bu çalışmada bana yardımlarını esirgemeyen değerli hocam ve danışmanım Yrd.Doç.Dr Gökten Ay'a , İTÜ TMDK Müdürü Doç. Fikret Degerli'ye, Gaziantep Üniversitesi Türk Musikisi Devlet Konservatuvarı müdürü Doç.Dr. Tokay Gedikoğlu'na, Gaziantep Üniversitesi öğretim üyesi Doç.Dr. Erdal Ceyhan'a ve Gaziantep Üniversitesi Türk Musikisi Devlet Konservatuvarı Araştırma Görevlisi sayın Muzaffer Sümbül'e değerli katkılarından dolayı, tezimin yazımında emegi geçen Ali Eren Doğan ve Anadolu Bilgisayar Ltd.Şti. Müdürü Hamit Deveci ve Operatör Abdülhamit Sengezer'e teşekkür ederim.

Bayram YILDIZ

Ö Z E T

Tarihsel gelişim süreci içerisinde halk oyunlarımız çeşitli kurum-kurulus ve üniversitelere kadar yayılmıştır . Bu genişleme beraberinde yetersiz egiticiler , bilimsel olmayan yöntemlerle yapılan çalışmaları da getirmiştir.

Türkiye’de halk oyunları alanında planlı öğretim sürecinden geçerek yetişmiş ilk mezunlardan biri olarak,bu alanda öğretim yöntemleri ve program geliştirme konusunda bir eksiklik olduğunu her zaman hissetmişimdir.Bu çalışmada ortaya kuramsal bir çalışma yöntemi koymak sureti ile Halk oyunları alanında eğitim-öğretim gören ve bu alanda öğreticilik yapan meslektaşlarıma Türk Halk Oyunlarının öğretiminde kullanılabılır yol gösterici bir model sunulmaya çalışılmıştır.Ayrıca, bu model içerisinde program geliştirme ilkelerine uygun olarak çeşitli yöntem ve teknikler,model kurma ve geliştirme ile planlı Ünite programlarının üzerinde çalışılmıştır.

Halk Oyunları derslerinin öğretiminde verilen bu yöntemler okul öncesinden yüksek okula kadar bireylere kazandırdığı temel beceriler,bireyleri bu alanda verimli, üretken, saygın hale getirecek , öğreticiye ise uygulamalarında iyiyi, güzeli ve doğruyu bulma konusunda yol gösterecektir.

SUMMARY

In the historical development of Turkish Folk Dances, various institutions, including universities, have been engaged in the teaching of these dances. In spite of some pleasing developments some insufficient teaching methods and incapable teachers also appeared in the field.

As one of persons who have been trained in a planned educational program in Turkey, I always felt the lack of scientific teaching methods and curricula in the field of Turkish folk dancing. In this study, an attempt is made to propose a theoretical model that can be utilized by the teachers of folk dancing in their efforts in teaching Turkish folk dances with an emphasis on daily teaching plans.

It is hoped by the researcher that the teaching methods proposed in this study will contribute to the teaching of Turkish folk dances at various levels from pre-school to higher education. As a result of the skills gained through the suggested teaching methods, one will become a better folk dancer, and these methods may also guide the teachers of folk dances in their teaching careers.

G İ R İ Ş

İnsanoğlu varoluşundan bu yana, doğa ile amansız bir uğraş içerisine girerek varlığını sürdürmeye çalışmıştır. Bu savaşım farklı dönemlerde onun yaşamını düzene sokmasında sağlamıştır. Düşünen insan (Homo sapiens) özelliği onun bu yolu bulmasında en önemli etken olmuştur.

Saman rahiplerin sunduğu çeşitli rituel törenlerde toplum sorunlarına çözüm bulmaya çalışması insanoğlunun bir başka özelliğini daha (Homo ludens) yani dans (oyun) eden özelliğini ortaya koymuştur.

"Dans , sarhoşluk gibi aşırı davranışların , etkisiyle dışardan içe yönelmektedir . Etkilenebilirlik ve duyarlık en üst düzeye varmış olup, dinamizm içerisinde, insan tarafından mutlu olarak algılanan bir özgürleşme ve sıkıntılardan kurtulma duygusuna götürür. Estetik ve estetik dışı dans olarak ayrılabilir . Estetik dışı dans sadece eğlenmek için yapılır. Estetik dans yani bale , artistik yaratma gücünün ürünüdür . Müzik eşliğinde sahnelerde yapılır, pandomim özelliği vardır, anlamlı ve semboliktir.

Üçüncü bir dans cesidi de folklor içinde yer alan Halk dansıdır. Belli bir toplumun tarihini, gelenek ve göreneklerini , yerel giysilerini , hareket ve renklerle dile getirir" (1)

Ölkemizde "dans" mı yoksa "oyun" mu tartışması halen sürmektedir. Aslında "oyun" sözcüğü Türkçemizde bir çok anlam ifade etmekle birlikte kanaatimce oyun kelimesi müzik temposuna uyularak yapılan özünde esestetik değerler taşıyan vücut hareketlerinin yerini tutmakta ayrıca dilimizde bu anlamda yer etmiş yerleşik bir başka deyim ve sözcükte bulunmamaktadır.

İnsan ve diğer canlıların en önemli özelliği oyunu sevmeleridir. Oyun insanlar için yaşamsal bir gereksinimdir.

Kişilerin eğitim ve öğretim süreçleri içerisinde oyunun rolü büyüktür.

Çağımızda eğitim-öğretim sürecinden geçmemiş bir kimse- nin, kendi kendine yetiştirme olanaklarını bulsa bile , tam olarak bilgi ve becerisini geliştirmesi ve sorun çözme gücünü arttırması olanaksızdır . Özellikle, süratla değişen bu dünyada yaşıyor olmamız bizimde süratle değişen davranış biçimleri sergilememizi sağlayacak eğitim ve öğretim süreçlerinden geçmemizi zorunlu kılmaktadır.

(1) - Ayla ERSOY, Sanat Kavramlarına giriş, İstanbul-1983,s29

"Eğitim bireyin davranışlarında, kendi yaşantısı yoluyla ve kasıtlı olarak istendik olarak değişme meydana getirme sürecidir." (2)

Bu tanımdan da anlaşılabacağı gibi bireydeki davranış değişikliklerinin "eğitim olarak nitelendirilebilmesi için davranışın istenilerek ve kasıtlı olarak değiştirilmesi ve bu değişikliğin planlanmış bir eğitim süreci içerisinde yapılması gerekmektedir. Böyle bir süreçte kuşkusuz " program geliştirme " ilkeleri doğrultusunda olmak zorundadır.

Bu ilkelerden en önemlilerinden birisi Ralph W.Tyler şu şekilde ifade etmektedir:

"Dünya sürekli olarak değiştiğinden çağdaş yaşam her geçen gün daha karmaşık bir yapı kazanmaktadır. İşte eğitim-öğretim verilirken üzerinde durulması gereken en önemli hususlardan bir tanesi eğitim-öğretim etkinliklerini bu karmaşık yaşamla birlikte gelen ve güncelliğini koruyan sorunlara çareler getirecek biçimde düzenlemektir.Elli yıl önce önemli sayılan ve artık bu gün için geçersiz kabul edilen konularda öğreticinin ve öğrencinin zamanını boşa harcamasının bir yararı yoktur."(3)

Eğitim ve Öğretimin dört ana amacı vardır:

1. Eğitim ve öğretim bireyi kültürlemeye
2. Eğitim ve öğretim bireyi toplumsallaştırmaya
3. Eğitim ve öğretim bireyin üretken olmasına

(2)Selahattin ERTÜRK,Eğitimde Program Geliştirme,Ankara-1982 Sayfa.12

(3)Raiph W.TYLER,Basic Principles of Curriculum and Instruction,Chicago-1949,s.17

4. Egitim ve öğretim bireyin bireysellesmesini sağlamaya çalışır.

Bu bakımlardan da eğitim ve öğretim programları kişinin gereksinimlerine ve problemlerinin çözümüne yardım için tedbirler alınmalıdır . Bu çözüm eğitimde program geliştirme, plandan uygulamaya öğretimi destekleyici programlarda aranmalıdır.

0



B Ö L Ö M I

ARASTIRMANIN KURAMSAL TEMELLERİ

1. PROGRAM GELİŞTİRME NEDİR ?

"Program geliştirme, programın kapsadığı amaçları sağlıklı ve etkin bir şekilde saptanması ve gerçekleşmesi için faydalanılan esasları , prensipleri (teori) ve faaliyetleri (uygulama) operasyonel anlamda ele alan bir çalışmadır. " (4)

Program geliştirme ile ilgili çeşitli kavramların bilinmesi; bu konuda yapılacak her türlü çalışmaya ışık tutacak ve yol gösterici olacaktır.

1. Eğitim Programı (Müfredat)

Öğrencilerde beklenen öğrenmenin oluşabilmesi için planlanmış etkinliklerin tümü.

2. Öğretim Programı

Bir dönemlik ya da bir yıllık bir süre için belirli bir dersin öğretilmesi amacına yönelik olarak hazırlanmış ayrıntılı planlamadır.

3. Program Klavuzu

Bir eğitim sistemi içinde yöneticiler tarafından hazırlanmış, öğretmenlere öğretecekleri derse ilişkin amaçların, içeriğin, tekniklerin ve kaynakların neler olduğunu gösteren belgelerdir.

(4) Fatma VARIS, Eğitimde Program Geliştirme, Teori ve Teknikler, Ankara-1988, S.21

4. Ünite

Kendi başına bütünlük gösteren programın bir parçasıdır. Bir Ünite belirli bir konu üzerinde odaklanır ve öğretim süresi bir ya da iki hafta olabilir. Ünite planları genellikle amaçları, içeriği, yöntemleri ve kaynakları da gösterir.



5. Ders

Genellikle bir ders saati içinde ünitenin ya da iki amacı yerine getirmek için gösterilen etkinliklerdir

6. Strateji

Eğitim ve öğretimde öğrencilere belirli bir ünitenin amaçlarını kazandırmak için kullanılan yöntem, teknik ve araçlar topluluğudur. Aynı zamanda, öğretmenin bir saatlik ders sırasında öğretimde kullandığı bütün plana verilen addır.

7. Teknik

Öğretimde amaçlara ulaşmak için kullanılan araçlardır. Yöntem tekniğe yani amaçlara dayalı olan ve onuda kapsamı içerisine alan daha geniş bir kavramdır.

1.1. EĞİTİM - ÖĞRETİMDE PROGRAM GELİŞTİRMENİN ÖNEMİ

Eğitim - Öğretim süreci içerisinde program geliştirme-
nin çok önemli bir rolü vardır. Çağdaş eğitim sistemlerinde
program geliştirme ve öğretim yöntemleri konusuna özel bir
önem verilmekte ve bunların bilimsel oldukları kabul edilmek-
tedir.

Program geliştirmenin belli başlı yararları şu şekilde
sıralanabilir:

1. Amaçların yol gösterici değerini , uygulama , plan-
lama ve değerlendirmenin ne olduğunu açıklar .
2. Bilişsel (Düşünce) ,duyusal (Duygu) ve devinsel
(psycho-motor) amaçların farklarını ortaya koyar.
3. Öğretim yöntemlerini ortaya koyar.
4. Yıllık ve günlük programların yapılmasını sağlar.
5. Eğitim Kurumları için öğretim programlarını gelis-
tirir .
6. Türkiye’de eğitimin program geliştirme alanındaki
sorunlarını ortaya koyar ve çözüm önerir.
7. Öğreticilerin öğretime ilişkin ilkelerinin neler ol-
ması gerektiğini açıklar.

2. PROGRAM GELİŞTİRMEDE İKİ BOYUT

2.1. Program Geliştirmede Bireysel Olgular

Bireylerin incelenmesinden elde edilen verilerden yine bireylerin eğitiminden faydalanmak anlamına gelir. Yalnızca zihni gelişme, fiziksel gelişme ya da duyguların gelişmesi değil, fakat bütün bunların ve buna benzer özelliklerin birbirleriyle etkileşimlerin incelenmesi gerekir .

Davranışların gelişmesine başlıca iki etmen katılır. Bunlar öğrenme ve gelişmedir. Öğrenme, davranışların değişmesi sonucu gerçekleşir. Gelişme ise sade organizmal olgunlaşma değildir.

"Yaşamı boyunca insan sürekli gelişme içindedir. Bu gelişim içinde insan üç aşamada nitelikler gösterir.

1) İnsan doğuşunda, bazı gizil (gizli) güçlerle donanıktır. Bunlar insana ana-bana yoluyla soyundan gelen biyolojik niteliklerdir . Katılımla gelen bu nitelikler doğuşundan sonra katılacağı niteliklerin temelidir.

2) İnsan doğduğu toplumda kasıtlı yada kasıtsız olarak çevresiyle etkileşimi sonucunda edindiği yaşantılarla yeni nitelikler kazanır. Gizil güçlerine dayalı olarak gelişen bu nitelikler insanın kültürel nitelikleridir.

3) İnsan kazandığı yetenekleri oranında, toplum için yeni değerler üreterek, kendine aktarılmış olan değerleri zenginleştirir. Bunlarda insanın yaratıcı nitelikleridir." (5)

(5) İbrahim Ethem BAŞARAN, Eğitim Psikolojisi, Ankara-1988

2.2. Program Geliřtirmede Sosyal Olgular

Eğitim ve öğretim, geniş anlamda kişinin toplum davranışlarına ahlak ve estetik ölçülerine, inanış ve yaşama anlayışlarına sağlıklı uyumuna yardım eden bir süreç olarak görülebilir. Örgütlenmiş eğitimin amaçları , bireyin gelişim özellik ve gereksinimlerine olduğu kadar, toplumun değer yargılarında uymak zorundadır. Örgütlenmiş eğitimin verildiği yerler eğitim sistemleri içerisinde yer alan okullardır. Okul diğer toplumsal kurumlar gibi içinde bulunduğu toplumun kültür özelliklerini yansıtır.

Program geliřtirmede sosyal olgular son derece karmařık bir yapıya sahip olduğundan burada sınırlı bir anlatım yapmak zorundayım .Aslında sosyolojiyi kısaca açıklarsak :

"Beşeri toplumun sistematik incelenmesiyle ilgilenen bir toplumsal kurallar bütünü olan toplumun bilimidir . Davranış bilimlerinden ve uygar toplumlarla ilgilenir. En geniş anlamıyla insan davranış ve ilişkilerini konu edinir (...) toplumda guruplar üzerinde durmakta gurupların yapı ve işlevlerinin çözömlenmesini ele almakta gurupların kökenleri, kompozisyonu ve birbirleriyle ilişkilerini insan davranışları yönünden incelemektedir" (6)

Bireyin toplumsal yeteneğinin en elverişli düzeyde kişisel gelişmenin elde edilmesi özellikle okulu içine alan kültürel ve sosyal süreçtir. Eğitim ve öğretim yolu ile kişinin kişilik gelişimini yardım eden onu temel alan onu yetişkin yaşamına hazırlayan gerekli bilgi, beceri ve davranış elde etmesine yarayan süreç olarak görürüz.

(6) Mahmut TEZCAN, Eğitim Sosyolojisi, Ankara-1991 S.5-6

3. GENEL ÖĞRETİM YÖNTEMLERİ

"Yöntem, belli bir amaca erişmek için belli bir düzene göre belirlenmiş ilkelere bağlı olarak bir şeyi yapma biçimidir " (7)

Yöntem sözcüğü daha değişik biçimlerde de tanımlana bilir. Örneğin ;saptanan amaca sağlıklı bir biçimde varabilmek için tutulan düzenli yol veya sistem de yöntemi tanımlar. Ayrıca, belirlenen amaca en uygun biçimde varabilmek için gereken tekniklerin seçimi ve organizasyonu da "yöntem" dir.

Öğretim: Resmi ve özel herhangi bir eğitim kurumunda bir gurup öğrenciye belli alan ve konularda bilgi verme bir şeyler öğrenmeyi kolaylaştıracak etkinlikleri düzenleme ve rehberlikte bulunma eylemine öğretim denir.

Bir kısmına bu bölüm içerisinde kısaca değineceğimiz çok sayıda öğretim yöntemi vardır . Bu yöntemlerin hepsi kendi alanlarında kullanıldığı sürece öğretim etkili olur.

3.1. Anlatma Yöntemleri

- a. Anlatım (takrir, sunum)
- b. Sorulu anlatım
- c. Panel
- d. Konferans
- e. Tartışma
- f. Olay incelenmesi

Türk halk oyunlarında bu yöntemler fazlaca kullanılır.

3.2. Gösterme Yöntemleri

- a. Yazılı metinler
- b. Resim
- c. Filmler, TV

d. Tablolar, şekiller

e. Gösterimler (demostrasyon)

"Demostrasyon bilgi edinmek, ilgi uyandırmak ve çalışmıstardı geliştirmek, göze ve kulaga aynı anda hitap etmek suretiyle bir işin nasıl yapıldığını göstermek için başvuru-
bir gösteri tekniğidir." (8)

g. Ufak oyunlar

h. Geziler

3.3. Yapma Yöntemleri

a. Rol yapma

b. Uygulamalı araştırma

c. Gözetimle çalışma

d. Klavuzlu yaşantılar

3.4. Eğlence-Dramatizasyon-Oyun Türü Öğretme

Dramatizasyon

Dramatizasyon, çağdaş öğretim sistemlerinde son yıllarda sıklıkla yapılmakta ve uygulanmakta olan bir yöntemdir.

"Drama, sözcüğünün kökenine inildiğinde "bir şey yapmak" ya da "yapılan bir şey" anlamına geldiği görülür. Bu sözcüğün başka bir anlamıda "oynamaktır".

Eğitimde dramatik yaşantılar olay , olgu ve durumların öğrenciler tarafından oyunlaştırılmasıyla edinilen yaşantılardır. Bu yaşantılar yaşamdaki gerçeklerin bireylerce temsil edilen modelleri yardımıyla edinilir. Dramatik etkinliklerle yaşantı edinmede, mimikler, jestler, vücut hareketleri ve sesler iletişim aracı olarak kullanılır.

Oyun türü öğretimde Dramatizasyon oyun türleri ise;

a. Sözsüz oyun (Pantomim): Bu düşünce, duygu ve

fikirlerin konuşmaksızın el, kol, yüz hareketleri ile anlatılmasıdır.

b. Öykünme (Taklidi oyun): Öykünme çocuklarda doğumları ile başlayan bir öğrenme alışkanlığıdır ve okula başlayıncaya kadar öğrendiklerinin çoğu öykünme yoluyla olur.

c. Bağımsız Dramatizasyon (Rol Yapma): Bu tür sözsüz oyunların ve öykünmelerin gelişmiş bir şeklidir. Bir hikayeyi, bir yaşam durumunu, bir şiiri veya birbirine bağlı olan olaylar dizisinin konuya sıkı sıkıya bağlı kalınmadan hayal gücüne dayalı olarak yapılır." (9)

3.5. GÖZLEM YÖNTEMİ

Öğrencinin ilgilendiği ve öğrenmek istediği konuları , doğal ve toplumsal olayları gösterileri önceden belirlenen bir amaca ve plana göre kısa süreli yada sürekli olarak dikkatle, ilgiyle ve notlar alarak, gerekli işlemleri yaparak tanımak ve ayrıntılı olarak bilgi toplama yoludur.

3.6. ÇÖZÜMLEME YÖNTEMİ

"Bir konunun doğru ve tam olarak anlaşılması için daha küçük parçalara bölünmesini ya da ayrı ayrı bölümlerinin incelenerek bütünü tanımasını gerektiren bir ussal mantıksal işlemdir.

3.7. BİRLEŞİM YÖNTEMİ

Aralarında bilimsel ve mantıksal ilişkiler bulunan ayrı düşünceler ve duyular bir araya getirilerek daha genel hükümlere varılır . Çoğu kez ayrı öğelerin belli bir amaç

gözönünde tutularak toplanması yada birleştirilmesi biçimindeki bireşim, bu işlemi yapanı yepyeni özgün eserler yaratmaya götürebilir. Bu tip bireşime "yapıcı bireşim" de denilir ve müzikte çok kullanılır.

3.8. TÖMDEN GELİM (Dedüksiyon) YÖNTEMİ

Genel sonuç, kural ve ilkelerden başlayarak özel duruma, örneklerle ulaşmayı hedefleyen yöntem.

3.9. TÖMEVARIM (Endüksiyon) YÖNTEMİ

Öğretimde örneklerden , sorunlardan , olaylardan ve özel durumlardan başlayarak genel sonuçlara, kurallara, kuramlara yada konulara varmaya dayanan bir yöntemdir. Tümevarımın iki önemli aşaması gözlem ve genellemedir. " (10)

4. ÖĞRETİM TEKNİKLERİ

Daha öncede belirttiğimiz gibi teknik, bir öğrenme yönteminin öğretmen tarafından uygulamaya koyma biçimi yada sınıf içinde öğretmen tarafından yapılan işlemler bütünüdür. Yöntemi bir tasarım tekniği ya da bir uygulayım olarak görebiliriz.

4.1. Tekniklerin Sınıflandırılması

4.1.1 Grupla öğretim teknikleri

a. Benzetim (simülasyon)

"Gerçek bir durumun işlevsel bir modelinin sınıf içinde canlandırılmasıdır.Bu kapsam içinde oyunlar,rol oynama,benzetimin diğer teknikleridir.

b. İkili çalışma

c. Grup çalışması

d. Mikro öğretim

e. Eğitsel oyunlar

4.1.2. Bireysel Öğretim Teknikleri

a. Bireyselleştirilmiş öğretim

b. Programlı öğretim

Amaçların taksonomik saptanmasıyla birlikte, etkin olarak, katılma, sonuçların hemen bilinmesi ve kendi hızını ayarlama ilkeleriyle oluşan ve geniş ölçüde eğitim teknolojisi, bilgisayar olanaklarından yararlanan çağdaş bir tekniktir.

c. Bilgisayar destekli öğretim " (11)

Türk halk oyunlarında, yukarıda sayılan tekniklerin çoğu kullanılmakta olup hepsi önemli bir role sahiptir.

4.2. ÖĞRENME-ÖĞRETME DURUMUNA ETKİ EDEN ETMENLER

A. ÖĞRENME İLKELERİ

Türk halk oyunlarında öğrenme biçimleri çok farklı olup bunlar:

1. Yapararak-Yasayarak Öğrenme

Öğrenciler yaptıkları uyguladıkları şeyleri daha iyi öğrenirler. Oyunu oynayarak öğrenirler.

2. Bir şeyi ilk önce doğru olarak öğrenmek, yanlış davranışı düzeltmekten daha kolaydır. Tekrar etmek doğru alışkanlıkları pekiştirir.

3. Sentez-Analiz-Sentez çalışmaları birbirini izlemelidir.

4. Bütün öğrenme işlevsel olmalı, bir işe yaramalı; öğrencinin ihtiyaçları onun hayat değerlerine bağlı olmalıdır.

5. Bilinenden bilinmeyene doğru gidilmelidir. Yeni bilgileri öğrencinin daha önce bildikleri üzerine inşa etmektedir.

6. Somuttan soyuta doğru gitmeli. Karışık ve karmaşık formlara daha sonra geçilmelidir.
7. Bütün öğrenciler değişik öğrenme hızlarına ve biçimlerine sahiptirler.
8. Öğrenme birimlidir. Daha sonra öğrenilenler daha önce öğrenilenler hatırlanarak bütünleştirilir. Onun için önceki deneyimler sık sık hatırlatılmalı.
9. Zor sorunları çözmeden önce bazı temel ve basit alışkanlıklar kazandırılmalıdır.

B. ÖĞRENME KAYNAKLARI

Türk halk oyunlarında öğrenme kaynakları şunlardır:

1. Öğretmen

- a. Otoriter olmalı sınıfta ve konularında söz sahibi olmalıdır.
- b. Demokratik öğrencilerin düşünce ve fikirlerine önem verir . Değerlendirmelerinde objektiftir. Eleştirilere açıktır.
- c. Katılımcı gençleri tanımak ihtiyaçlarını değerlendirmek onlara yol gösterici olmalıdır.

2. Kitaplar, yazılı belgeler

- a. Öğretmen tarafından geliştirilen
- b. Öğrenci tarafından hazırlanan

3. Diğer görsel - işitsel kaynaklar yoluyla türk halk oyununun öğrenimi sağlanmış olur.

C. ÖĞRETME İLKELERİ

Türk halk oyunlarında öğretme ilkeleri ise:

1. Dikkat sağlama
2. Öğrenciyi hedeften haberdar etme
3. Yeni öğrenme ile ilgili daha önce öğrenilmiş olan bilgilerin hatırlatılması

4. Uyarıcı materyalin sunulması,
5. Öğrenciye rehberlik etme: Yol gösterme, soru sorma, açıklama yapma, örnek verme,
6. Davranışın ortaya konulması,
7. Pekleştirme,
8. Değerlendirme,
9. Kalıcılığı sağlama,
10. Bir keresinde bir tek şeyi öğrenme,
11. Genel kurallar öğrenildikten sonra kuraldışı öğretilmelidir.
12. Yanlış yapılmıca düzeltme; yanlışın bir daha yapılmasına fırsat vermemeye,
13. Sınavdan önce öğrencinin öğrenmesini sağlama.

D. ÖĞRENMEYİ SAĞLAYAN BAZI YAŞANTILAR

Türk halk oyunlarında sağlıklı bir öğrenim ise:

1. Dinleme
2. Görme
3. Dokunma
4. Tartışma
5. Gösterme
6. Okuma
7. Düşünme
8. Yazma/düzeltilme
9. Söyleşi
10. Özetleme
11. Yapma/tekrarlama
12. Deneme
13. Gözlem

E. ÖĞRETMENİN ÖZELLİKLERİ

1. Öğrenciyi iyi tanımalı,
2. Öğreteceği konuyu iyi bilmeli,

3. Öğretim yöntem ve tekniklerini iyi bilmeli,
4. Güleryüzlü olmalı,
5. Demokratik olmalı,
6. Dersini ilginç hale getirmeli,
7. Söylediklerini herkes işitebilmeli,
8. Açıklamaları net olmalı,
9. Türkceyi iyi kullanmalı,
10. Bütün öğrencilere eşit ilgi göstermeli,
11. Bütün öğrencilerin katılımını sağlamaya çalışmalı,
12. Öğrencilerin çalışmalarını sağlamalı,
13. Zaman zaman diğer görsel-ışitsel yöntemlere ve tekniklere başvurmalı,
14. Öğrencilerine sabır-sempati göstermeli,
15. Bütün öğrencilerine karşı adil ve dürüst davranmalı

F. ÖĞRETMENİN ROLLERİ

Türk halk oyunlarında öğreticinin rolleri ise:

1. Denetimcidir.

Öğretmen sınıftan sorumludur. Yanlız kendi yaptıklarından değil, aynı zamanda bütün öğrencilerin yapıp söylediklerinden de sorumludur.

2. Değerlendiricidir.

Öğrencilerinin yaptıkları yanlışlıkları düzeltmesi gerekir. Öğrencilerine dönüt vermekle yükümlüdür.

3. Örgütleyicidir.

Emirler verir. Emirlerin yapılıp yapılmadığını denetler. Etkinlikleri yönetir . Gruplara, bireylere öncülük eder.

4. Özendiricidir.

Zaman zaman öğrencilerini yüreklendirir. Onları etkinliğe katılmaya davet eder. Fikir vermelerini sağlar.

5. Etkinliğe katılır.

Öğrenciyle birlikte, onlardan biri olarak bazı etkinliklere katılmaması için neden yoktur.

6. Kaynak kişidir.

Bilgi verir.Becerileri gösterir.Öğrencilerin tutumlarını olumlu yönde değiştirir.

7. Yöneticidir.

Yoklama alır. Not verir. Aksaklıkları söyler.

6. ÖĞRETMENİN GÖSTERMESİ GEREKEN BECERİLER

Türk halk oyunlarında öğretmenin göz önünde tutması gereken davranışlar şunlardır:

1. Mekanik Beceriler

a. Algılama

1. Çalışma ortamının fiziksel yapısını denetler

b. Özdenetim

1. Kendi fiziksel görünüşünü denetler.

2. Sesinin tonunu ayarlar.

3. Gerekli araçları bulundurur, kullanır

2. Bilgi

a. Genel

1. Alanında (Halk Oyunları)

2. Genel kültür konularında

3. Mesleki konularda hazırlanır.

b. Gösterme (Tanıma)

1. Kuramlar

2. Teknikler

3. Araştırmalar

4. Terimler

5. Sınavlara ilişkin bilgisini ortaya koyar.

c. Çağrıştırma

1. Terimleri, kavramları ve uygulamaları açıklar.
2. Araç-gereçlere ilişkin bilgi verir.
3. Kullanılacak kitaplar ve diğer gereçlere ilişkin bilgi verir.

3. Aktarma (Transfer)

Öğretmen gerçek öğretim etkinliklerine girer.

a. Alma

1. Başkalarının düşüncelerini uygular.
2. Öğretmenin el kitabını (ya da planını) izleyerek dersini verir.
3. Görsel işitsel araçları el kitabına bakarak kullanmaya çalışır.
4. Verilen bir modele bakarak testler hazırlar.
5. Yardımla davranış amaçları yazabilir.

4. İletişim

Yalın bir öğretmenle yaratıcı bir öğretmen bu evrede belli olur. Yalın bir öğretmen kendisinden beklenilene ortaya koyar. Fakat yaratıcı öğretmen, sınıfıyla, yönetimle ve diğer öğretmenlerle iletişime girer.

a. Anlama

- 1) Öğrencilerin huylarını anlar.
- 2) Öğrencilerin gösterecekleri tepkiyi bilir.
- 3) Öğrencilerin anlayıp anlamadıklarını söyleyebilir.
- 4) Diğer öğretmen ve yönetimin gereksinimlerine yardımlarına koşar.

b. Kendinden açıklama

- 1) Sınıfın durumuna göre davranışları ve etkinlikleri ayarlar.
- 2) Öğretim yöntem ve tekniklerini uygular.

3) Arkadaşlarıyla iyi geçinip ortak çalışmalarda bulunur.

5. Eleştirme

Türk halk oyunlarında eleştiri ve özeleştiriye sahip bir öğretmen kendi davranışlarını eleştirir. Bu eleştirme bütün öğretimi boyunca devam eder.

a. Çözümleme

1) Öğretmen kendikendine yada bir arkadaşının yardımıyla öğretimi nesnel olarak inceler.

2) Eksik olan yönün nedenlerini çözümleyerek bulmaya çalışır.

6. Biresim

1) Hatasının arkasındaki gerçek nedeni bulunca soruna başka yönlerden yaklaşmaya çalışır.

2) Davranış amaçlarını değiştirir.

3) Sınıfları daha ufak kümelerle ayırır.

c. Değerlendirme

Çözümleme ve biresim aşamalarından sonra kendi öğretimi- ni yeniden değerlendirir. Öğretiminin etkinliğini ölçer.

5. TÜRK HALK OYUNLARINDA MEVCUT OLAN ÖĞRETİM YÖNTEMLERİ

Halk oyunlarının öğretimi , bugüne kadar sağlıklı bir biçimde ve bilimsel anlamda ele alınamamıştır. Ancak, özellikleri bakımından bilinçsiz ve plansız yapılan öğretimlerle bu konuda yayın ve yazılı kaynak boşluğu da önemli bir sorun olmuştur. Halk Oyunlarının bu kadar çeşit ve tür arz etmesi dolayısıyla her oyun için ayrı ayrı öğretim metodları her biri için ayrı ayrı öğretim programları ile yöntem ve teknikler geliştirmek zorunluluğunu doğurmuştur.

Ülkemizde halk oyunlarının derlemesi ve öğretimi halen geleneksel metodlarla yapılmaktadır . Bu nedenle öğretim yöntemleri gelenekseldir.

" Halk Oyunlarının çeşitli öğrenme ve öğretme metodu vardır. Bu metodların birincisi geleneksel yollarla öğrenme ve öğretmedir. Geleneksel sistemde oyunun öğrenilmesi, çoğunlukla yöresinde oyunu daha önce bilen ve oynayan kişileri, önce izleyerek, daha sonra onların yanında oynamak yoluyla olmaktadır. Oyunu bu metodla öğrenen ve genellikle yöresel olan öğretici, öğrendiği oyunları da çoğunlukla aynı tekniklerle öğretmeye çalışmaktadır. İkinci ve üçüncü metod, diğer bilim dallarında kullanılan tümevarım ve tümdengelim yöntemleridir. Bu iki yöntem, bugün halk oyunlarımızda kullanılmaktadır. Günümüzde öğretim tekniği olarak, çoğunlukla tümdengelim kullanılmaktadır. Bu sistemde önce figür, bütün olarak gösterilmekte ve öğretilmektedir. Figürü en küçük parçaya değil de bir kaç hareketi içeren parçalara bölünerek öğretilmektedir. Uygulanan sistemlerin yaş gruplarına göre sonuçları çok farklı olmaktadır." (12)

(12) Fikret DEĞERLİ, Halk Oyunları Eğitim-Öğretim Yöntemleri
Yüksek Lisans Ders Notları, İstanbul-1989

HALK OYUNLARI ÖĞRETİMİNDE GELENEKSEL

METOTTAN SİSTEMATİK METODA

" İnsanın, varolduğu günden bu yana karakterini, duygularını düşüncelerini ve manevi değerlerini yansıtmak için yaptığı ve mesaj vermek istediği ritmik hareketler dizisine , "Halk Oyunu" denildiği malumlarıdır.

Halk oyunlarının varlığını ; çeşitli kaynaklara bakıldığında ilk çağlardan itibaren,taşlara,duvarlara,sembol ve resimlerle işlenmiş olduğunu görmekteyiz. Günümüze kadar bu değerleri yansıtarak gelen halk oyunlarımız, çağdaş dünyada artık bir sanat kimliğine bürünmüştür.

Hareketleri,müziği, kıyafeti ile hatta icrasındaki koreografik yapısı ile insanoglunun ince duygu ve düşünce yapısını yansıtan "Halk Oyunları" günümüzde yozlaştırılarak, kalıplara oturtulmaya duygu ve düşünceden uzak hareket serileri haline getirilmeye çalışılmaktadır.

Geleneksel Öğretim Nedir ve Nasıl Uygulanmaktadır ? Türk Halk Oyunlarına geçmişten günümüze doğru bakıldığında özellikle kırsal kesimde halen canlı olarak bu öğretimin sürdüğüne şahit olmaktayız.Çeşitli vesilelerle tek veya grup halinde icra edilen halk oyunlarımız hangi bölgede, ilde veya köyde olursa olsun,hiç bir zaman adım ve sayı sayılarak öğretilmediğini,kişilerin,oyunun icraları çok küçük yaşlardan itibaren izleyerek öğrenmeye başladığını ve hatta sinama ve yanılma yolunu deneyerek yavaş yavaş gruba dahil olduğunu görmekteyiz Ana hareketler (figürler) kavrandıktan sonra kendi duygu, düşünce ve fiziki yapısından da kaynaklanan estetik,hareketlere monte edilir.Yani oyun bütünüyle defalarca işlenir.Daha sonra icrası yapılmaya çalışılır,gruba katılınılır ve en son olarak da kendisine has stil veya tavır ortaya konur.

Geçmişte geleneksel yöre kıyafetinde bütünlüğünü gören bu oyuncu artık bundan yoksun olmasına rağmen, oyun bütünlüğünde hiçbir zaman gözardı edilmemesi gereken oyun, ezgi-ritmini de büyük bir dikkatle dinleyerek özümleyerek, oyunla bütünleştirir.

Klasik Sistem Nedir ve Nasıl Uygulanmaktadır ?

Özde usta-çırak silsilesini kabul eden ve parçadan bütüne amacını taşıyan bu sistemde, yöre halk oyunlarını bilen bir kişi tarafından, adımları, öğrenciler önünde tahlil edilerek öğretim yapılmaktadır. Genelde sayı esas alınmakta olup, bütün oyun adımları, sayılarla öğretildikten sonra oyun ve müzik bütünlüğünü sağlamak amacıyla birbirine monte edilerek oyun bütünlüğü sağlanmaktadır.

Adım öğretimi yapılırken tam sayılar kullanılması nedeniyle oyunun özünde bulunan ve tam sayıdan daha küçük değerdeki sayıları ihtiva eden hareketler arada kaynayıp gitmekte veya "ki, es, ve" gibi hecelerle verilmeye çalışılmaktadır. Sonuçta oyunda bir bütünlük sağlandığı düşüncesinden hareket eden öğretici, devreye müziğin girmesi ile bu arada kaynayan küçük değerlerin birleşerek büyük kayıplar olarak ortaya çıktığını görmektedir. Hemen bir yol bulunarak oyun müziğinin orjinal ezgisi bozulup öğretilen adıma uygun icrası istenmektedir. Çünkü adım ya fazla gelmiştir yada müzik fazla gelmiştir. Oyuncu oyun - müziği özleştirme imkanına ilk etapta sahip olmamıştır. Burada sadece müzik problemi kalmamakta çoğu kez estetik değerler tamamiyle kaybolmakta, gözleri rahatsız eden bir hareket serisi, kulağı rahatsız eden bir ezgi yapısı ortaya çıkmaktadır. Klasik metod için bunu kolaylıkla söyleyebiliriz.

Parçadan bütüne, yani adım tahlili ile oyun öğretimi sağ-
lıklı sonuçlar vermediği bir gerçek olarak gözler önüne se-
rilmektedir. (13)

SİSTEMATİK METOD NEDİR? NERELERDE KULLANILMIŞTIR? GÖNÖMOZDE GEÇERLİLİĞİ NEDİR?

" Yazının bulunması tarihin başlangıcı sayılırsa, nota
sesin keşfiyse, HAREKET NOTASYONU'da hareketin, üstün estetik
değeri dansın yazısı olarak ortaya çıkmış dansın bir olduğu
kavramını getirmiştir.

Eski Yunanca'da Koreo-Horeo "Dans",Loji-Logy "Bilim" an-
lamına gelen iki sözcüğün birleşmesi KOREOLOJİ tanımıyla bi-
lim literatürüne girmiştir.

Koreoloji, dans dünyasının ufkunu genişletmiş, çalışma-
ları bilimsel bir temele oturtmuştur. Koreolojinin genel kap-
samı içinde, yazım metodu olan Benesh hareket yazısı hareket-
lerin tesbiti, araştırmalar, sahne tekniği ve düzeni, kareog-
rafi sanatı , dans ve hareketle ilgili tüm dallar yer almaktadı-
r. Yani insan vücudunu enstrüman olarak kullanan tüm meslek
gruplarında,hareketin taklitçiliğinden kurtarmakta,düşünmeye,
hareketleri analiz ederek neden ve niçin sorularına yanıt
bulmaya yönelmektedir." (14)

Geleneksel halk oyunlarımızla, batı danslarını karşılaştı-
rdığımız zaman hareket açısından halk oyunlarımızın çeşitlilik
arz ettiğini görürüz.

(13) Yener ALTUNTAŞ,T.H.O.'nın Sah.Karş.Prob.Semp.bildirileri
Anakara-1990,S.13-15

(14) Suna SENEL,Hareket Notasyonu Halk Oyunları Yazımı,İzmir
1990,S.13

Benesh sisteminde esas, halk oyunlarını bir bütün olarak uygulayıcıya veya dansçıya verebilmektedir. Çünkü öğretilmek istenen halk oyunlarının hareket notasyonu ile müzik notasyonlarını deşifre etmek ve okumak ancak bu işin eğitimini gören insanlarca yapılabilir. Bunu bilmeyenler hangi şartlarda halk oyununu öğrenecekler?

Türk Halk Oyunlarında yukarıda da değindigimiz öğretim yöntemlerinin dışında ;

Sayısal Öğretim,

Ezgiye dayalı öğretim , hareket ve ritme dayalı öğretim anlatım , görsellik ve taklide dayalı öğretim metodları da vardır.

* Sayısal Öğretim Metodu

Oyun öğretiminin sayı ile numaralandırma biçiminde fiğürün sayısı ile izah edilerek yapılan bir öğretim şeklidir.

* Ezgiye Dayalı Öğretim Metodu

Oyun öğretiminde gruplara yöresel melodi tekrarlatılarak yapılan öğretim biçimidir.

* Hareket ve Ritme Dayalı Öğretim Metodu

Oyun öğretiminde 1.grup hareket tekrarlarını yaparken 2.grubun ritmin tekrarlarını veya temposunu ağızdan vererek yapılan bir öğretim şeklidir.

* Anlatım, Görsellik ve Taklide Dayalı Öğretim Metodu

Oyun öncesi varsa oyunun söylencesi anlatılır . Daha sonra taklit yoluyla görselliğe hitap edilen hareketler yoluyla oyunun öğretimini amaçlayan diğer bir öğretim tarzıdır.

Türk Halk Oyunlarının öğretimi her öğreticiye göre farklı bir öğretim tekniğı içerdiginden öğrencinin her seferinde öğrenmesinde farklılıklar meydana getirmektedir.

Bu önemli problemi ortadan kaldırmak için ögreticiler öğretim programlarını yöntem ve stratejilerini her derste gözönünde tutarak öğretimde program geliştirmeli , planlı bir öğretimi hedefleyerek amaçlarına varmalıdırlar.

"Bilen öğretir sözü kesinlikle geçerli değildir. Bilenin bildiğini planlı bir şekilde aktarması, nasıl öğreteceğinin de bilmesi gerekir.Eğitmenlik özel bir formasyon (eğitimcilerlik bilgisi) gerektiren bir alandır.Özellikle bedensel bir aktivite ile öğretim halk oyunlarımızda yaş gruplarının psikolojik yapılarının yanı sıra anatomik ve fizyolojik özellikleri de bilinmeli ve eğitim-öğretim yöntemi öğrencilerin bu özellikleri gözönüne alınarak saptanmalıdır." (15)

(15) Orhan CETİNKALP, Türk Halk Oyunları'nın Öğretiminde Karşılaşılan Problemler Sempozyumu Bildirileri, İstanbul - 1990, s. 75

PROBLEM

Türk Halk Oyunlarının öğretime katkıda bulunmak amacı ile genel olarak kuramsal bir öğretim modelinin geliştirilerek Türkiye’de uygulanabilirliğini tartışmaya açmak.

Temel olarak Türk Halk Oyunları konusuna yaklaştığımızda şu varsayımlardan söz edebiliriz.

1. Tüm kültür değerlerinin toplum yaşamında bir işlevi vardır ve kültürel değerler bir bütün içinde birbirleriyle uyumludurlar.

2. Diğer kültür değerleri gibi halk oyunu da yaşamsal bir işlevi yerine getirmektedir.

Bu yaklaşımla halk oyunlarının çeşitli özelliklerini (sayıltıları) şöyle sıralıyabiliriz:

- Halk oyununları bir öğeler bütünüdür;

FIGÜR : T.H.Oyunlarında yöre oyununun adımları öğretiminde analiz sentez analiz yapılmalıdır.

MOZİK : Oyunların öğretiminde müzik formasyonuna sahip olunmalıdır ki müzik yoluyla oyunun öğretimi sağlansın.

GIYSİ : Giysinin Tarihsel tipolojik ve etnografik bilgilerini verebilecek durumda olmalıdır.

FORMASYON : Sosyal, Kültürel ve psikolojik anlamda gerekli bilgilerler donanmış, materyal ve metodlara sahip olmalıdır.

YAYIN : Kendi alanında kuramsal çalışmalara sahip olmalıdır.

YÖNTEM : Bilimsel yöntemlerin bilinmesi ve kullanılması gereklidir.

- Halk oyununda her ögenin işlevsel olarak vazgeçilmez görevleri vardır.

- Halk oyunları variantlar bütünüdür.

Bu sayılıtlar ışığında temel varsayım şu şekilde ifade edilebilir.

Herhangi bir halk oyunu tüm öğeleri ile tanınıyorsa bu öğelerin fonksiyonları ile oyun yapısı arasındaki ilişki ko-runarak ancak geliştirilmiş programlar dahilinde oyun öğretiminin yapılması mümkündür.

Eğitimde Program Geliştirme yöntemleri kullanılarak T.H. O.'da öğretim modeli geliştirilmelidir.

AMAC

Çağımızda sosyal, ekonomik ve teknolojik gelişmeler çok hızlı bir biçimde olmakta ve insanların yıllar önce kazanmış oldukları bilgi ve beceriler bu değişikliklere uyum sağlayamamakta ve yetersiz kalabilmektedirler. Ayrıca , bir insan meslek hayatında gereksinim duyacağı bilgi,beceri ve davranış biçimlerinin tanımını eğitim-öğretim gördüğü genç ve tecrübesiz bir dönemde kazanamamış olabilir.

Türk Halk Oyunları öğretiminde ihtiyaçlara cevap verebilecek olan öğretim modelinin programlı ve uygulamaların niteliğine, etkinliğine geniş ölçüde etki edecektir.

Bugüne kadar Türk Halk Oyunlarında mevcut olan öğretim metodlarını ortaya koyarak aralarındaki teknik ve yöntem farklılıklarını irdeleyerek tartışmaya açmak genel niteliklerini ve yönleri dikkate alınarak özelliklerinin neler olduğunu amaçlara ve ihtiyaçlara hangi yönden karşılık verebildiklerini genel bir durum belirlemesiyle uygulanan ve geliştirilen programlar çerçevesinde çeşitli bulgu ve sayılıtlara rastlanılmıştır. T.H. Oyunlarında öğretimde gereksinimlere cevap verebilecek bir öğretim modelinin ortaya konması,

ÖNEM

Bu araştırma ile T.H.Oyunlarında bugüne kadar yapılmamış olan öğretim teknik ve yöntemlerinin program ve planlı uygulamalar ile müfredatlı öğretime dayalı olması öğretimde hedeflere ulaşılmada yardımcı olacaktır.

Henüz kurulmuş ve gelişmekte olan konservatuarların T.H.Oyunları alanındaki yetişmiş insanlar geliştirilmiş programlar çerçevesinde bu alandaki ihtiyaçlara daha sağlıklı yaklaşabileceklerdir.

Bu araştırma ile geliştirilmeye çalışılan öğretim programları T.H.Oyunlarının eğitim-öğretimi ile ilgili benzer çalışmaların ortaya konmasının zorunluluğunu ve problemlerin daha geniş bir biçimde ele alındığı başka araştırmaların yapılmasını özendirebilir.

Türk Halk Oyunlarının genel anlamda öğretimini amaçlayan okul öncesi, ilkokul, orta, lise, yüksek okul ve Konservatuarlar dahil olmak üzere geliştirilmeye çalışılan öğretim programı üzerinde çeşitli çalışmalar sonucu ortaya konan bu genel öğretim programı özellikle Konservatuarların Türk Halk Oyunları alanında mezun olacak ve olanların görev alacakları eğitim kurumlarında kendi alanlarında yol gösterecek , basvurulacak bir kaynak niteliği taşıyacak olan bu çalışma ile sağlıklı , planlı, programlı, sistemli, yöntem ve stratejilerin belirlenmesi ve bu alanda daha sağlıklı bir öğretim modelinin ortaya konması zorunluluğundan dolayı böyle bir çalışmaya gerek duyulmuştur.

YÖNTEM

Bu bölümde, araştırmanın evreninin belirlenerek araştırma kapsamına giren T.H.Oyunlarının öğretim yöntemleri ve program geliştirme konusu dahilinde T.H.Oyunlarında kullanılan öğretim yöntemleri ile eğitim bilimlerinde program geliştirmenin girdileri hakkında veriler toplanarak bu verilerin işlenmesine ilişkin açıklamaların yapılarak bunların değerlendirilmesinde kullanılan teknikler üzerinde durulmuş bir öğretim modeli geliştirilmeye çalışılmıştır.

Bu çalışmada yazımlanmış (kaydedilmiş) kaynakların toplanıp taranması sonucu ortaya konan konunun geliştirilmesi ve uygulanması ile toplanan verilerin değerlendirilmesindeki teknik üzerinde durulmuştur. Araştırmada betimsel yöntemler kullanılmıştır.

1. TÜRK HALK OYUNLARINDA ÖĞRETİM YÖNTEMLERİ AÇISINDAN GELİŞTİRİLEN PROGRAM

Bütün güzel sanatları biçim olarak çeşitli sınıflara ayırabiliriz. Kullanıldıkları araçlara ya da izledikleri amaçlara göre ayırmak mümkündür.

Maddeye biçim veren plastik sanatlar, mimari, heykel, resim, kabartma bu gruba girer.

Ses ve söze biçim veren fonetik sanatlar, edebiyat ve müzik sanatlarını kapsama alan bu grup daha çok işitime yani işitsel olarak değerlendirilirler.

Harekete biçim veren ritmik sanatlar. Bunlar: Dans, oyun, bale ve sportif oyunlardan oluşurlar.

Türk Halk Oyunlarının kinetik ve fonetik (hareket ve müzik) olarak bir dinamizmi vardır. Çünkü zamanın değişik anlarını bir takım duygu ve düşünceleri canlı bir hareket içinde verirler. Oyun ve müzik olayında tek düzelik yoktur. Bazen neşe, bazen keder yada heyecan ifade eden duygu değişimleri dinamik bir karakter arz ederler.

Bu nedenle insanın ve bireyin duyularının yeteneklerinin amaçlarının tanınması amaçlara ulaşmak için kullanılan metodlar çok önemlidir. Bireyin davranışlarının gelişimi başlıca iki etmene bağlıdır. Bunlar öğrenme ve gelişimdir. Zihinsel ve fiziksel gelişme ve duyuların gelişmesine yardımcı bulunmak için bu programda geliştirilen ve hedeflenen ihtiyaçlara cevap verebilecek bir öğretim modeli gözönünde bulundurularak program geliştirmeye çalışılmıştır.

EGİTİM VE ÖĞRETİM AMAÇLARININ TAKSONOMİSİ

" Benjamin Bloom ve arkadaşları tarafından geliştirilen Eğitim ve Öğretim Amaçlarının taksonomisi, amaçları üç ana alanda dizelgeleştirir. Her bir alanın daha alt sınıfları vardır. Bu bakımdan özel amaçlar yazılırken bu düzeylere dikkat etmek, soyut bazı fiiller (bilir, tanıtır, sağlar gibi) yerine, somut fiiller (seçebilir, sayabilir, tanımlar, karşılaştırır v.b.) kullanmak gerekir.

AMAÇLAR TAKSONOMİSİ

1. BİLİŞSEL ALAN (Cognitive): Özellikle düşünceye ilişkin bilemeye ilişkin davranışlar.
 1. Bilgi
 2. Anlama (kavrama)
 3. Uygulama
 4. Çözümleme (analiz)
 5. Birleştirme (sentez)
 6. Değerlendirme
2. DUYUSAL ALAN (Affective): Duyulara ve duygusal tepkilere ilişkin davranışlar.
 1. Katılma (alma)
 2. Yanıtlama
 3. Değer verme
 4. Düğütleme
 5. Kişileştirme
3. DEVİNSEL ALAN (Pscho-Motor): Elle yapılan, gözle görülen hareketlere ilişkin davranışlar.
 1. Kendiliğinden eylem (uyarılma)
 2. Temel eylem
 3. Algılama yeterlilikleri
 4. Fiziksel yeterlilik

5. Becerili eylem

6. Açıklayıcı ve yorumlayıcı eylem

Somut olarak özel bir amaç, öğrencinin öğrenme sürecinin belirlenen bir noktasında ne yapacağını belirten bir cümledir. Kısaca bir özel amaç şunları gösterir.

1. Öğrenci ne yapacaktır (sonuç davranış): Örnek vücudunun beş hareket noktasını nasıl kullanacaktır; Oyun türü hakkında bilgi verecektir v.b.

2. Hangi koşullar altında (sınav koşulları): Elindeki oyun notalarına bakmaksızın zihninden okuması, öğretmenle uygulamalı müzarekede v.b.

3. Ne kadar sürede: Beş dakika içinde; bir ders boyunca v.b.

4. Hangi yeterlilik düzeyinde (davranışın niteliği yada standard):Örnek:Üç ayrı oyun türünü nazari olarak ortaya koymak ve bunları örneklerle uygulamasını yapmak.

Özel amaçlar eğitimin ve öğretiminin genel amaçlarından çıkar. Özel amaçlar iyi şekilde ifade edildiği zaman öğretim araç ve gereçlerinin seçimi içinde bir çıkış noktası oluştururlar. "(16)

T.H. Oyunları Öğretimi için geliştirilen örnek öğretim modeli.

GENEL AMAÇLAR

A. BİLİŞSEL AMAÇLAR

1.00- BİLGİ

1.10- BİR ALANA ÖZGÜ BİLGİLER

1.11- KAVRAM

- Halk Oyunlarındaki bütün genel tanımları yapabilir.
- Halk Oyunlarında oyun müziklerini desifre edebilir.
- Oyun içindeki ezgi tartımlarının değişimini ayırarak onu dikte (yazabilir) edebilir.
- Halk Oyunlarının tasniflerini yaparak onları yazabilir.
- Oyunların yöre ve türlerini ayırtedip sınıflalayabilir.
- Oyunun tanımını yaparak tarihsel gelişimini anlatabilir.
- Oyun müziklerinin makamsal özelliklerini yazabilir.
- Halk Oyunları hakkında kuramsal bilgi sahibi olabilir.
- Öynadığı oyunun hareket notasyonunu çizebilir.
- Oyunun kısımlarını adlarıyla yazabilir.
- Oyun müziklerini notasyon edebilir.
- Yöre oyunlarının giysilerini tanımlayabilir.
- Folklor'un genel tanımını yapabilir.

1.12. OLGU

- Oyun bölümlerinin sıralamasını yapabilir.

Örnek: Ağırlama, yürütme, hoplatma.

- Oyun ve müzik senkronizasyonunu uyumunu anlayabilir.
- Öynadığı veya öğrendiği yöre oyunlarından besinin adını sayabilir. (Gaziantep yöresinden beş oyunun ismini sayabilir. Fatike, Demone, Serçe, Şamatya, Demirci)
- Bir yörenin oyun tavrı ve özellikleri hakkında açıklama yapabilir. (Halay özelliği gösteren x yöresinin oyunu omuzlardan tutularak oynanan y yöresinin halay özelliği ise serçe parmaklardan tutularak oynanır biçimde oyun esnasında gösterilebilir.

- Halk oyunlarındaki oyun türleri ve formları üzerinde açıklama ve yorumlarda bulunabilir. (Halay türü, hilal formu, bar türü, düz sıra v.b.)

- Oyunun oynanış amacı hakkında bilgi sahibi olabilir.

1.13 ARAC-GEREC BİLGİSİ

- T.H. Oyunlarında kullanılan belli başlı çalgıların adlarını sıralayabilir. (Davul, Zurna, May, Sipsi, (v.s.)

- Türk Halk Oyunlarında kullanılan yöresel giysilerin adlarını söyleyebilir. (Hakkari yöresi kız başlığının adının "kesrevan" Adana kız başlığının "efe" olduğunu söyleyebilir.)

- Oyunların oynanış esnasında kullanılan araçların isimlerini söyleyebilir. (Teşi, Orak, Silah, Mendil, Sopa, v.s.)

- Halk oyunlarında kullanılan takı ve aksesuarı tanıır ve kullanılış şeklini gösterebilir.

1.20. YÖNTEMLER

1.21. ALIŞILAR (Alışkanlıklar)

- Bir oyunun hangi figürle başlayıp, bittiğini gösterebilir.

- Oyundan oyuna geçişi yapabilir.

- Başlama-geçiş-bitiş komutlarını verebilir.

(Hoppa-tey tey v.s.)

- Oyun öğretiminde parçadan bütüne veya bütünden parçaya doğru gösterimleri algılayabilir.

- Oyundaki bedensel unsurları kullanabilir. (omuz mimik-jest)

- Vücut ısısının insan anatomisi üzerindeki önemini kavrayabilir.

- Oyun içindeki tüm unsurları taklit , öykünme v.s. gözlemlene yolu ile yapılabilir.

- Oyun sunumu için gerekli olan motivasyon, konsantrasyon, adaptasyonun önemini kavrayabilir.

1.22. SIRALAMA

- Halk oyunlarındaki oyun türlerinin ve çeşitlerinin isimlerini sıralayabilir.(Karşılama, zeybek,horon (v.s.)

- Yörelere karakteristik özelliklerini sayabilir.

- Yöre oyunlarına eşlik eden çalgı isimlerini sayabilir.

- Halk oyunlarının gelişimi ve yayılması hakkında bilgileri aktarabilir.

-Oynadığı oyunların ritmik yapılarını sıralayabilir.
(2/4, 3/4, 4/4, 6/8, 7/8, 9/8, v.s.)

- Halk oyunlarının kadrosunu sıralayabilir.

- Oynadığı oyunun oyun adlarını sıralayabilir.

- Oynadığı oyunun yöre giysilerini sıralayabilir.

1.23. SINIFLAMA

- Oyunları oynanış biçimine göre sınıflandırabilir.

- Belli başlı oyun formlarını sınıflayabilir.

- Oyunlara eşlik eden ritimleri sınıflandırabilir.

(Basit, birleşik, karma usuller gibi)

- Oyunları cinsiyetine göre sınıflayabilir.

- Oyunların kadrolarını sınıflayabilir

- Folklorun yapısında yer alan unsurları sınıflandırabilir. (Anonimlik unsuru,dinamizm unsuru v.s.)

- Halk oyunlarına eşlik eden sazları sınıflayabilir.

- Halay formunu, Bar formunu kendi içinde sınıflandırabilir.
- Belli başlı oyun öğretim tekniklerini sınıflandırabilir.
- Yöresel Halk oyunlarının türlerini sınıflandırabilir.
- Dinlediği ezginin hangi oyun ezgisi olduğunu söyleyebilir.
- Oyuna eşlik eden müziklerin makamsal özelliklerini sınıflayabilir.
- Oyun için kullandığı araçları sınıflandırabilir.

1.24. ÖLÇÜTLER (Ölçülmesi istenen şey için kendisine başvuru olan ölçü miktarı, kriter)

- Oynanan oyun figürünün kaç müzik cümlesine tekabül ettiğini bilir.
- Oynanan oyunun teması hakkında fikir sahibi olabilir.
(içerik-anlam)
- Oynadığı oyunun kaç kaçlık olduğunu bilebilir.
- Oynadığı oyunun melodisini mırıldanabilir.
- Oynanan oyunun sahne düzenini yapabilir.
- Müzik ölçüsüne göre oyun adımlarını sayabilir.
- Oyun figürüne göre müzik ölçüsünü sayabilir.
- Oyun müziklerinin ölçülerini sayabilir.

1.25. YÖNTEMLER

- Oyun ezgilerini dikte ve deşifre edebilir.
- Davulda vurulan ritm tartımlarını ayırt edebilir.
- Bir oyunun nasıl öğretileceğini gösterebilir.
- Oyun içindeki bir taklidi gösterebilir.
- Bir oyunu sahnede istediği gibi sunumlayabilir.
- Herhangi bir oyun biçimini gözlemleyerek onu analiz ve sentezleyebilir.

1.30. GENELLEMELER BİLGİSİ

1.31. SOYUTLAMALAR İLKELER

- Halk oyunlarındaki kuramların ne olduğunu veya ne olması gerektiğini söyleyebilir.

-Oyunları bölgelere ve yörelere göre genelleyebilir.

- Oyun müziklerini yöresel özelliklerine göre genellebilir. (Maya,Bozlak,Hoyrat)

- Halk oyunlarında kullanılan çalgıları yapılarına göre genelleyebilir.

- Yörelerin genel özelliklerini yansıtan oyunlardan örnekler verebilir. (Adana yöresinden ağırüçayak , kırıkhan, v. s. gibi).

- Oyunda kullanılan temel ilkeleri söyleyebilir.

1.32. KURAMLAR BİLGİSİ

- Halk oyunları hakkında temel kuramsal kaynakları okumuştur.

- Folklor'un genel felsefesini analiz edebilir.

- Halk oyunlarında kullanılması gereken teknikleri , yöntemleri ve konuları tartışabilir.

- Oyun müziklerindeki kuramları söyleyebilir.

2.00. KAVRAMA (ÇEVİRME-YORUMLAMA)

2.10. ÇEVİRME

- Bir oyunun ezgisini duyarak ezgiye göre oynayabilir.

- Basit bir oyun müziğini şarkı halinde söyleyebilir

- Söylenen notaları yazabilir.
- Bir oyunun ritmik yapısını hızlandırabilir veya yavaşlatabilir.
- 2/4 zamanlı bir halay müziğini 4/4'lük bir zaman ile oynayabilir.
- 2/4'lük bir oyundan bir başka oyunun 6/8'lik hoplatma kısmına rahatça geçebilir.
- 5/8'lik bir oyunu 3/8'lik zamana çevirerek ezgiyi söyleyebilir veya oynayabilir.
- Bir oyunu kendi yorumunu katarak oynayabilir.
- Bir oyun üzerinde kendisi yaratımda bulunabilir.

2.20. YORUMLAMA

- Yazılı bir koreografiyi (çizimi) oyun şeklinde yorumlayabilir.
- Dinlediği bir müziği yorumlayabilir.
- Gördüğü bir oyunu yorumlayabilir.
- Sahne teknikleri terimleriyle yazılmış bir oyunu kendince yorumlayabilir.
- Yöre tavrı, özelliklerini oyun içinde uygulayabilir
- Yörelere karakteristik özelliklerini figürlerle ortaya koyabilir.
- Varsa elindeki enstrümanla 'oyun' ritimlerini vurabilir veya çalabilir.
- Sahne formlarını gözönünde tutarak oyunu istediği gibi yorumlayabilir.
- Bir oyunu kendi kendine yorumlayabilir.

- Oyun müziklerini kendine göre sahnelemede yorumlayabilir.

- Oyunların solo kısımlarında kendi beceri ve yetilerini azami olarak kullanabilir.

- Bir oyunu veya müziği daha değişik mekan ve sahne de yorumlayabilir.

- İlk defa dinlediği bir ezgiyi kendince yorumlayabilir.

- Bir oyunun sunumunda kişisel yorumda bulunabilir.

2.30. ÖTELEME (KESTİRME) :Gelecek için bazı tahminlerde bulunabilme.

- Folklorun çağımızdaki gelişmeleri hakkında kestirimlerde bulunabilir.

- Öğretilen ilkelere uymanın sonucunda ne olacağını kestirebilir.

- Kendi bölümü hakkında veya konusunda söz sahibi olabilir.

- Halk oyunlarının gelecekteki konumu hakkında fikir sahibi olabilir.

- Oyunların öğretiminde basitten zora doğru öğretilmesini önerebilir.

- Bir oyunu bütün detayları ile izleyip algıladıktan sonra onu icra edip edemeyeceğini anlayabilir.

- Türk Halk Oyunlarının bireye kazandırdıkları veya insana kazandırdıkları hakkında kestirimlerde bulunabilir.

- Bir müzik ile bir figürün birbiriyle olan ahenk ve uyumu konusunda fikir sahibi olabilir.

3.00. UYGULAMA

- Basit bazı halk oyunları ritimlerini yorumlayabilir.
- Kendi kendine varsa meslek çalgısını akordlayabilir.
- Kendisine nota verildiğinde onu desifre edebilir.
- Kendisine bir yörenin ezgisi çalındığında onu dikte edebilir.

- Oyun oynarken gerekli coşkuyu verebilir. (zılgıt)
- Kendisine öğretilen oyunu tek başına oynayabilir.
- Öğrendiği oyunun ritmini davulla vurabilir.
- Kendi başına oyun kostümlerini giyip-çıkarabilir.
- Tek başına oyun için ön ısınma yapabilir.
- Öğrendiği oyunu arkadaşına rahatça öğretebilir.

4.00. ÇÖZÜMLEME (ANALİZ)

4.10. ÖĞELERE DÖNÜK ANALİZ

- Verilen bir partiyonu öğelerine ayırabilir.
- Bir oyun müziğini analiz edebilir.
- Oyun melodilerindeki ayak ve değişimlerini analiz edebilir.

- Oynadığı veya seyrettiği oyunun yöre ve ismini tahminde bulunabilir.

- Gördüğü kostümden, onun hangi yöreye ait olduğunu bulabilir.

- Çalınan ezgiden bu ezginin hangi yöreye ait olduğunu bilir.

- Yöre türlerini oynanış biçimine göre analiz edebilir

4.20. İLİŞKİLERE DÖNÜK ANALİZ

- Çeşitli yöre oyunları arasındaki ilişkileri ve farklılıkları bulabilir ve bu konuda bildiklerini aktarabilir
- Bir oyuna eşlik eden müziğin formlarını ayırdedebilir.
- Türk Halk Oyunlarındaki figürlerin ortak karakterlerini veya benzer özelliklerini ayırdedebilir.
- Belli başlı oyun havaları arasındaki bağıntıları söyleyebilir.
- Oyun ile müzik ilişkileri arasındaki bağıntıları söyleyebilir.
- Sahnelemede zemin ile şekil arasındaki ilişkiyi analiz edebilir.

4.30. ÖRGÜTLEMeye YÖNELİK ANALİZ

- Govend türü bir oyun esnasında söylenen ezginin makamını çıkarabilir.
- Çalınan bir parçadan ölçüsünün kaç kaçlık olduğunu söyleyebilir.

5.00. SENTEZ (BİRESTİRİ)

- Kendisine öğretilenlerden yararlanarak bir oyunun sahnelenmesini yapabilir.
- Yeni bir halk müziğini derler ve çalar.
- Halk oyunları dersiyle ilgili düşüncelerini özgün bir biçimde dile getirebilir.

- Kendisine öğretilen temel figürlerden yola çıkarak değişik çalışma örnekleri yapar.
- Halk oyunlarının öğretiminde yeni önerilerde bulunabilir.
- Oyun öğretiminde yöntemler geliştirebilir.
- Oyun derslerinin programlarını hazırlayabilir.
- Yeni bir oyun tekniği geliştirebilir.
- Halk oyunları derslerinde günlük ders programları yapabilir.
- Yeni bir oyun kavramı önerebilir.
- Ekip halinde oynamanın önemini kavrayabilir.

6.00. DEĞERLENDİRME

6.10. İÇ ÖLÇÜTLERLE DEĞERLENDİRME

- Halk oyunlarının belli başlı öğretim tekniklerini karşılaştırarak değerlendirmelerde bulunabilir.
- Oyun oynamanın rolünü ve önemini kavrayabilir.
- Halk oyunları konusunda kişinin mesleki başarısının hangi konuda olduğunu değerlendirebilir.

6.20. DIŞ ÖLÇÜTLERLE DEĞERLENDİRME

- Gözlemlediği farklı grup dinamiklerini birbirleriyle kıyaslayarak değerlendirme yapabilir.
- Halk oyunları ile ilgili program ve yayınların seçiminde daha dikkatlidir.
- Halk oyunlarını icra ederken grup uyumuna dikkat eder.
- İki farklı grubu seyredip kıyaslayabilir.

- Oyunlara eslik edecek olan orkestrasyondaki seslerin farklılıklarını ayırdedebilir.
- Kullanılacak çalgıların birbirleriyle olan uyumları hakkında değerlendirimde bulunabilir.

B. DUYUSSAL AMAÇLAR (Affective): Duyulara ve duyusal tepkilere ilişkin davranışlar.

1.00. KATILMA

1.10. FARKINDA OLMA

- Yaptığı etkinliğin insanlar üzerinde yapmış olduğu etkiyi tespit edebilir, algılayabilir.
- Bir oyunun güzelliğinin farkına varır.
- Kabiliyeti bilir, faaliyetlere katılabilir.
- Müzik ile oyunun uyum içinde olup olmadığını anlayabilir.
- Oyun türlerinin farklılıklarını anlayabilir.
- Oyun oynarken ne yaptığının farkında olmasıdır.
- Oyunun sunumunda oyun geçişlerinin ve müzik geçişlerinin farkındadır.
- Kabiliyetlerini bilir.
- Oynadığı oyun türünü bilir.
- Sunu esnasında ne yapması gerektiğini bilir.
- Gruplar üzerindeki denetim ve hakimiyetinin farkındadır.
- Ne yaptığını, nasıl hareket edebileceğini bilir.
- Her sahne modeline göre oyunu değiştirebilir, sahneye göre uyarlayabilir.

1.20. ALMAYA AÇIKLIK

- Oyunu isteyerek oynar, müziğini sever.
- Halk oyunlarının sorunlarına karşı duyarlılık gösterir.
- Halk oyunlarına eşlik edecek bir calgıyı severek çalabilir.
- Öğretmenin oyunu öğretmesindeki tekniğin ne olduğunu kavramaya çalışır.
- Öğretmenin bir oyun hakkındaki açıklamasını can kulağı ile dinler.
- Halk oyunları derslerine karşı ilgi gösterir ve duyarlıdır.
- Halk oyunlarının ekip sunumu esnasında rolünün farkındadır.

1.30. DENETİMLİ DİKKAT

- Halk oyunlarından bir oyunu kendi seviyesine göre uygun olanı seçer ve oynar.
- Zevk unsuruna ve estetik unsuruna dikkat eder.
- Ekip ile uyum içinde olmaya dikkat gösterir.
- Halk oyunları ile ilgili yayın takibinde ve seçiminde dikkatlidir.
- Oyun sunum ve gösterilerine karşı ilgilidir.
- Oyun ile müzik arasındaki koordinasyonu dikkatle takip eder.
- Kendi alanı ile ilgili makale, yayın, kitap, dergi v.s. dokümanların seçiminde duyarlıdır.

2.00. TEPKİDE BULUNMA

2.10. TEPKİDE KABUL

- Halk oyunları derslerine katılır.
- Bir oyunu oynama düşüncesine razı olur.
- Halk oyunları yarışma ve gösterilerine karşı eylemde bulunur.
- Halk oyunları ile ilgili etkinliklere arkadaşlarıyla birlikte katılır.
- Bir oyunu oynamada tepkide bulunur.
- Müziği mırıldanarak eylemde bulunur.
- Bir oyunun taklid edilmesinde ve dramatize edilmesinde bulunabilir.
- Her türlü sosyal etkinliklere karşı duyarlılık içindedirler.

2.20. TEPKİDE İSTEKLİK

- Bir oyunu oynayabilmek için çaba gösterir.
- Belli bir yöre oyununun seçiminde gönüllüdür.
- Belli bir yöre giysisinin giyilmesinden sorumlu olmada gönüllüdür.
- Bir ezgiyi öğrenmek için isteklidir.
- Bir oyuna veya oyun derslerine istekle katılır.
- Konserleri kaçırmamak için çaba gösterir.
- Oynadığı oyuna oyun ezgisi ile eşlik etmekten zevk alır.
- Ders içindeki sahne uygulamalarına zevkle katılır.
- Bir oyunun oynayış tekniğine karşı duyarlıdır.

- Halk oyunlarının her alandaki yetki ve sorumluluklarının farkındadır. istekle kabul eder.

2.30. TEPKİDE DOYUM

- Halk oyunları dersinden ve ders dışı etkinliklerden zevk alır.
- Her türlü halk oyunları gösterilerine ilgiyle katılır.
- Belli bir veya her yöre oyununa karşı ilgi duyar.
- Halk oyunlarının öğretimi esnasında öğretmenin icrasından zevk alır.
- Halk Bilimi ve Halk oyunları ile ilgili panel,sempozyum ve konuşmalara istekle katılır.
- Müziğin her çeşidine karşı hayranlık duyar.
- İcra esnasında haz duyar.
- Seyircinin tepkisine karşı duyarlıdır.

4.00. ÖRGÜTLEME

4.10. DEĞERLERİN KAVRAMLAŞTIRILMASI

- Kendi alanında savunduğu görüşün dayandığı temel ilkeleri tanımlamada kararlıdır.
- Öynadığı oyun ve davranışların tutarlılığı konusunda kendini yargılamada kararlıdır.
- Her türlü eğitim ve öğretim tekniğinin analiz ve senteze tabii tutulmasında ve açıklamasından yanadır.
- Oyun oynamanın temel ilkelerini tanımlamada kararlıdır.

- Müzik ve oyunun senkronu (uyumu) ilkelerinin konulmasında ve uygulamasında kararlıdır.
- Kendi alanındaki tüm değerlerin kavramlaştırılmasına karşı duyarlıdır.

4.20. BİR DEĞER SİSTEMİ ÖRGÜTLEME

- Halk oyunlarının sorunlarının çözümlerine yönelik değerlendirmede bulunmak.
- Halk oyunları ile ilgili derneklere üye olarak katılır.
- Gruplar arası denge ve hiyerarşiye karşı dikkat ve sorumluluk sahibidir.

5.00. BİR DEĞER YADA DEĞERLER BÜTÜNÜYLE NİTELENMİŞLİK

5.10. GENELLENMİŞ ÖRÜNTÜ

- Halk oyunları ile ilgili sorunların çözümü konusunda gayretleri ölçüsünde katılımlarda bulunur.
- Halk oyunlarının menşei ve yayılışı konusunda görüşe sahiptir.
- Oyun konusunda kendi ülkesinde ve dünyadaki konumu açısından bir görüş sahibidir.
- Halk oyunlarının önce bölgesel sonra ulusal daha sonrada evrensel boyutları hakkında fikir sahibidir.
- Oyunların öğretilmesini bilimsel yöntemle çözmeyi alışkanlık haline getirir.

5.20. NİTELEME

- Tutarlı bir (dans) oyun felsefesine sahiptir.
- Kendi alanında saygın durumda saygı duyulandır.
- Halk oyunları ile ilgili değer yargıları tutarlıdır.
- Bu alanda kendini yetistirmede gayret gösterir.
- Dynanan oyunun niteliğini bilir.

C. DEVİNSEL AMAÇLAR (Psycho-motor):Elle yapılan,gözle görülen hareketlere ilişkin davranışlar.

1.00. UYARILMA

1.10. ALGILAMA

- Çalınan ezgiyi algılar, hazır bulunur.
- Çalınan ezginin notasyonunu yapar.
- Oyunu ezgi ile bütünleştirir.
- Bir sesin hangi enstrümana ait olduğunu söyleyebilir. (yazabilir.)
- Oyunun nasıl oynandığını algılayabilir.
- Dynanan oyuna karşı duyarlıdır.
- Oyun içinde kullanılan tavır, mimik-jest bütünlüğüne karşı duyarlıdır.
- Belli bir oyuna karşı özel bir sevgisi vardır.

1.20. BEDENSEL HAZIRBULUNUŞLUK

- Oyun için gerekli olan konsantre hazırdır.
- Oyunu oynamak için gerekli olan her türlü anatomik ve psikolojik hazırlanmayı yapar.
- Ders için gerekli olan her türlü araç-gereç ve

diğer malzemeleri yanında bulundurur.

- Vücut ısısı, motivasyon ve adapte olmuş bir yapı ile oyuna hazırdır.
- Esas meslek çalgısını çalmak için hazırlıklarını yapar.

2.20. KLAVUZ DENETİMİNDE YAPMA

- Öğretmenin denetiminde bir oyunu oynayabilir.
- Öğretmenin denetiminde yöre giysilerini giyer ve çıkarabilir.
- Öğretmenin denetiminde basit bir oyunu yalnız başına oynayabilir.
- Verilen notalardan yolu çıkararak esas meslek çalgısını çalabilir.
- Fikir alışverişi yaparak eleştiri ve öz eleştiri yapabilir.

2.20. KENDİ KENDİNE YAPMA

- Öğretmenin denetiminde basit bir oyunu oynayabilir
- Ezgileri deşifre edebilir.
- Ritim yapılarını ve vuruşları yapabilir.
- Derste oynadığı veya öğrendiği bir oyunu tek başına diğer arkadaşlarına öğretebilir.
- Verilen bir sahne düzeni üzerinde oyunları istediği gibi düzenleyebilir.
- Gösterilen bir oyun tekniğini tekrarlayabilir.
- Müzik ile oyun cümleleri arasında tek başına bir çalışma planı geliştirebilir.

- Deneme yanılma yoluyla bir şeyi öğrenebilir.

3.00. BECERİ HALİNE GETİRME

3.10. İSTENİLEN NİTELİKTE YAPMA

- Oyun dersinde oyuna eşlik eden melodiyi ezgisine ve ritmine uygun olarak icra edebilir.
- Verilen bir görevi istenilen düzeyde yapabilir.
- Varsa oyunun söylencesi istendiğinde anlatabilir.
- İstenilen tarzda vücudunu kullanabilir.
- Rolü ve taklidi yapabilir.
- Dramatize edebilir.
- Pantomim yapabilir.
- Yanlız başına yapabilme becerisini gösterebilir.

3.20. İSTENİLEN NİTELİKTE VE SÜREDE YAPMA

- Bir oyunu ve bir ezgiyi istenilen sürede ve öğretmeni hoşnut edebilecek yeterlilikte icra etmek.
- Bir ders saati içinde uygulanan bütün çalışmaları aynı anda kavrar.
- Gösterilen bir yöre oyunu ve oyunlarını verilen süre içinde yorumlayabilir.
- Verilen ritim kalıplarını mertebe ve metronomunda (giderinde) çalabilir.

4.00. DURUMUNA UYDURMA

- Elde ettiği becerilerle ilk kez karşılaştığı bir olayı ustalıkla yerine getirebilir.
- Yeni duyduğu bir melodiyi elde ettiği becerilerle

onu deęişik biçimlerde yorumlayabilir.

- Hareket ve figürler yardımıyla yeni bir oyun ortaya koyabilir.
- Kendisine verilen görevi görev anlayışı ve sorumluluęu içinde yerine getirebilir.
- İlk kez duyduęu bir ezgi ile çeşitli hareketlerle bütünleştirebilir.

5.00. YARATMA

- Oyunla ilgili deęişik beceriler geliştirebilir.
- Oyun içinde yaratımlarda bulunabilir.
- Oyun anında eylem ve davranışlar geliştirir.
- Oyun içinde ve sunumundaki ustalık ve beęeni unsurunun ortaya konmasındaki nosyonlara sahiptir.
- Modern bir koreografiyi yaratabilir.
- Balede yeni figürler yaratabilir.

Bu amaçların doğrultusunda hedeflenilene ulaşmak için Türk Halk Oyunlarında ve öğretim yöntemleri açısından geliştirdiğimiz program sonuçlarını ve öğretimdeki yeterlilikleri kısaca şöyle özetleyebiliriz.

Örneğin: Ana sınıf, ilkokul, orta, lise ve yüksekokul düzeylerine göre programlar belirlenmelidir. Biz programımızı genel anlamda düşünerek geliştirmeye çalıştık.

A. BİLİŞSEL AMAÇLAR (Bilgiye dayalı davranış)

ÖRNEK: (Orta III) Oyun ve ezgi ile öğretim yöntemi sonucunda bu dersin sonunda aşağıdaki bilgi, beceri ve tutumlara sahip olacaktır: Öğrenci:

1. Oyunda kullanılan sembolleri tanır.
2. Oyuna eşlik edilen ritmi ve nota değerlerini gösterebilir.
3. Nota değerlerini tanır ve değerlerini gösterebilir.
4. Yörelere eşlik eden ezgilerin hangi ayağa girdiğini ayırtedebilir.
5. Türkünün hangi yöreye ait olduğunu bilir.
6. Oyunun hangi türe ait olduğunu bilir.
7. Söz konusu çalgıların seslerini işittiğinde hangi çalgı olduğunu bilir.
8. Türk Halk Oyunlarında kullanılan nefesli, yaylı, mızraplı, vurmali sazların adlarını sayabilir.
9. Yörelere ait kostümlerin adlarını sıralayabilir.
10. Bir oyunun oynayış tekniklerini tanıyabilir.
11. Kendisine bir ezgi çalındığında onu dikte edebilir.
12. Kendisine bir nota verildiğinde onu deşifre edebilir.
13. Halk müziğini konularına göre sınıflayabilir.
14. Folklor ve Halk Oyunları konusunda sorulduğunda öz bilgiler verebilir.
15. Notaların isimlerini ayırtedebilir.
16. Oyun ve müzik senkronizasyonuna (uyuma) dikkat eder.
17. Kavramlaştırmayı ve kuramsallaştırmayı bilir.
18. Bir oyunu oynadığında hangi yöre oyunu olduğunu söyleyebilir.

B. DUYUSSAL AMAÇLAR (Duyuma dayalı eylem)

ÖRNEK (LİSE I) Oyun ve Ezgi Öğretim Yöntemi dersi sonunda aşağıdaki tutumlara sahip olacaktır: Öğrenci;

1. Bir oyunu oynarken kendini vererek oynar.
2. Bir yörenin melodisini duyduğunda duygulandığını gösterir.
3. Oyunlara eşlik eden enstrümanı çalmak için içten gelen bir çaba gösterir.
4. Arkadaşlarıyla birlikte paylaşma duygusunu sever.
5. Müzik ve oyuna karşı ilgili olduğunu gösterir.
6. Öğrenci bu alanda kendisine verilen ödevi severek ve zamanında yapar.
7. Ekip çalışmalarına isteyerek katılır.
8. Öğretmeni bir şey gösterdiğinde veya söylediğinde ona istekle katılır.
9. Öğrenci oyunlara karşı olumlu tavır takınır.
10. Türkü söylediği bir arkadaşına katılarak ona eşlik eder.
11. Okulda her çeşit sosyal faaliyetlere ve müzik etkinliklerine isteyerek katılır.
12. Belli bir çalgıya karşı özel bir ilgi geliştirir.
13. Kendi özel zevkine, estetik zevke ve oyun oynama zevkine sahiptir.
14. Güzellik duygusunun gelişmesi ve müzik zevkine sahiptir.

C. DEVİNSEL AMAÇLAR (Harekete dayalı eylem)

ÖRNEK (LİSE-3) Oyun ve Ezgi ile öğretim yöntemi dersi sonunda aşağıdaki tutumlara sahip olacaktır: Öğrenci;

1. 2/4'lük ve 4/4'lük ölçülü notaları okuyabilir.
2. Ritim tutabilir.
3. Herhangi bir oyun sunumunu bir topluluk önünde sergileyebilir.
4. Bir enstrümanla en az bir iki yörenin ezgisini çalabilir.
5. Bazı oyunların oyun ezgilerini nota ile okuyabilir.
6. Kısa pasajlı ezgileri çalgısı yardımıyla çalabilir.
7. Saz ile basit parçalar çıkarabilir.
8. Solfej yapabilir.
9. Notaları yazabilir.
10. Yöreye eşlik eden ezgiye davulla tempo tutabilir.
11. Kendisinden rica edildiğinde basit bir oyunu ezgisi ile birlikte söyleyerek oynayabilir.
12. Notaları sözlü olarak deşifre edebilir.
13. Halk ezgilerini türlerine ayırarak basit makamlı olanlarını söyleyebilir.
14. Vücudun hareket noktalarını bilir ve oyuna göre kullanabilir.
15. Herhangi bir çalgısı varsa onu akordlayabilir.

TEKNİK ÖĞRETİM PROGRAM MODELİ

Genel olarak bireyin bilişsel (bilgi) , duyusal (duygu), devinsel (psikolojik ve motorsal) amaçlarına yönelik geliştirilen bu programın uygulanmasında teknik olarak gözönünde bulundurulması gereken unsurlar ve aşamalar sözkonusudur.

Bunlar: Amaç, bütçe, zaman, birey,

AMAC: Öğretilmesi düşünülen halk oyunlarında sunumuna yönelik planların ya da başlanılacak olan çalışmanın neye yönelik olduğunun tespit edilmesi gerekir.Örneğin: Bir yarışma veya yıl sonu merasimi ya da festival v.b gibi gösteriye yönelik amacın kesin olarak tespit edilip tanımlanıp, planlanması gerekir.

Bu şekilde ortaya konan ve belirlenen amaç doğrultusunda yapılan çalışmalar hedefine daha iyi varmış olur.

BÜTÇE: Hedeflenen çalışmaya başlamadan önce çalışmanın başlangıcından sonuna kadar ki geçen süre içerisindeki aşamalarda ve sunumda gerekli başarıyı sağlama için teknik araçların ve gerekli tüm malzemeler ile müzige, eğiticiye, öğrenciye ödenecek miktar önceden tahmin edilerek bir maliyet hesaplanmalıdır. Böylece çalışmanın sonundaki maddi külfet önceden tespit edilmiş olunacak ve sonradan doğacak maddi problemlere çözüm bulunmuş olunacaktır. Çalışmaların sonunda karşılaşılabilecek olan maddi zorlukların çözümü sağlanmış olunacaktır.

ZAMAN: Çalışmanın zaman açısından her aşaması planlanmalıdır. Başlangıcından sonuna kadar geçen her aşamanın ayrıntıları tespit edilerek hangi zamanda işin yapılacağı hangi sürede hangi oyunun öğretileceği planlanılarak kağıt üzerinde yazılı olan bu planlamayı aynen gerçekleştirmeye çalışılmalıdır.

BİREY: Öğreten açısından incelediğimizde oyunun öğretiminde oyunu öğretecek olan kişi itibarıyla oyuncularla uyum içerisinde olması gerekir. Onları yönlendirecek formasyonlara ve birikime sahip olmalıdır.

Bireyi eğitilen olarak incelediğimizde bir takım özelliklere sahip olması gerekir. Bu tür tespiti ve seçimi uygulanılacak olan ön testlerle belirlemek gerekir. Bu testlerde gözönünde bulundurulması gereken kıstaslar oyuncuların başlangıç aşamasında dahi olsa bir takım özelliklere sahip olması gerekir. Bu testlerle oyuncuların uygunluklarının tespit edilmesi gerekir.

- * Müzik kulağı
- * Fiziksel uygunluk
- * Ritim duygusu
- * Vücudunu kullanabilme yeteneği (uzuvların kullanımı, yaylanmalar, sıçramalar v.b.)
- * Psikolojik ve ruhsal durumunun tespiti ve uygunluğu
- * Sosyal ve kültürel özelliklerinin uygunluğu

Bu testlerin yapılması önemlidir. Çünkü Halk Oyunları grup dinamiği ve sürecini oluşturabilmek bu özellikleri

birbirine yakın ve uygun olan bireylerin biraraya getirilmesiyle ancak olumlu sonuçlar alınabilir. Çok farklı yapılarda ve istemlerdeki kişileri belli bir amaca yönlendirmek birbirine yakın istemleri olan bireylere oranla daha zordur. Bu nedenle uygun bireyleri seçerek oyun çalışmalarına başlanmalıdır.

OYUN: Öğretilmesi düşünülen yöre oyunlarının tesbit edilerek, zaman dilimlerine göre oyunun ne zaman öğretilceğinin tesbit edilmesi gerekir. Ayrıca yöre oyunlarının öğretiminde kullanılacak öğretim tekniği ile gerekli diğer araçlar tesbit ve temin edilmelidir. Örneğin, yöresel motiflerin kavratılması amacı ile video gösterimi veya diya gösterimi gibi.

TEKNİK ONİTE PROGRAM MODELİ

Oyun öğretiminde öncelikle bireylerden elde edilecek olan çalışma verimi gözönünde bulundurularak yaş, psikolojik kondisyon, acemi ve performans grubu özelliklerine göre bir çalışma süresi tesbit edilmelidir. Bu süre bir gün için en az yarım saat en fazla 70 dakika olmalıdır. Tesbit edilen bu süre kendi içinde şu ana bölümlere ayrılarak her bölüm için grubun özelliklerine göre süreler ayarlanarak çalışma yapılmalıdır.

T.H. Oyunları Öğretiminde Aşamalar:

1.Ön Hazırlık (Isınma): Halk oyunları kültürel özelliğinin yanı sıra daha çok motorsal güce ve harekete dayalı bir aktivite olması nedeniyle diğer bütün spor

dallarında olduğu gibi bedenin yapacağı bu hareketlere hazırlanılması gerekir. Bu çalışılan yörenin özelliğine göre vücudun belli noktalarına daha fazla önem vererek yapılması gereken ısınma hareketleridir. Halk oyunları çalışmalarından önce ısınma sistemi olarak (straching) kasma yöntemi kullanılmalıdır. Bu yöntem daha kısa sürede kasları yöre özelliğine göre yumuşatarak oyuncuların oyun oynamaya hazırlanması sağlanmalıdır ve bu iş için çalışma programında 5-10 dakikalık süreler ayrılmalıdır.

2.Yeti (Koordinatif) Arttırıcı çalışma

Çalışma: Grubun özelliğine göre özellikle acemi gruplara fazlaca süre ayrılması gereken bir çalışmadır(süre 30 dakika) Çünkü burada oyuncunun vücudunu tanıması, hareket noktalarının kullanımını, yöresel temel hareketlerle, yöresel tavır özelliklerinin geliştirilmesi gibi temel özellikler iyi işlenerek oyuncunun yöre oyunlarında daha başarılı olmasına çalışılmalıdır.

ÖRNEK: Oyuncunun ayak atışlarını yöre özelliklerine göre yapabilmesi için oyun öğretimine geçmeden önce ayak atış tavır ve özellikleri değişik hareketlerle ve farklı şekillerde oyunculara yaptırılmalıdır.

Oyuncuya stilize edilmiş hareketler ve/veya bale egzersizlerinden yola çıkılarak çeşitli hareket egzersizleri oluşturularak vücuda hakimiyet ve hareket noktalarının tanıtımı ve iyi kullanımı sağlanmalıdır.

3. Teknik (Oyun , yöre) Çalışma: Süre 20 dakika.
Öğretilmesi planlanan yöre danslarından kolaydan zora doğru bir sıralama yapılarak en kolay ve eğlenceli oyun öncelikle öğretilmelidir.

Yöre oyunlarına başlamadan önce yöresel oyun ezgisi ve ritimleri öğretilerek oyuncular adım öğrenmeye daha sonra geçmelidirler. Böylece oyun-müzik uyumu ve sonradan çıkacak olan senkron sorunu çözümlenmiş olur.

4.Kondisyon Çalışması (süre 10 dakika): Oyuncunun kuvvetini arttırıcı çalışmalardır. Motorsal hareket gücü artan oyunculardan sonunda daha fazla verim elde edileceği gözönünde bulundurularak kuvvet arttırıcı çalışmalara ayrıca önem verilmelidir. Bu tür çalışmaları iki şekilde inceleyebiliriz.

a) Genel Kuvvet Arttırıcı Çalışmalar: Tüm kasların kuvvetlenmesini sağlayacak çalışmalardır.

b) Özel Kuvvet Arttırıcı Çalışmalar: Çalışılan yöreye özgü kasların kullanımıyla ilgili kuvvet arttırıcı çalışmalardır. Örneğin; Diyarbakır'da ayak ve bacak kaslarına yönelik çalışmalar, Artvin ve Silifke'de kol ve bacaklara yönelik çalışmalar özel kuvvet arttırıcı çalışmalardır. Ancak Diyarbakır, Artvin ve Silifke'de ayak, bacak, kola yönelik kuvvet arttırıcı çalışma ise genel çalışmadır.

ÖRNEK TEKNİK - ÜNİTE- ÖĞRETİM MODELİ

YÖRE ADI: Diyarbakır

AMAC: Haydarpasa Lisesinin Mayıs ayı sonunda yapacağı
pilav gününe 5 oyundan oluşan 12 kişilik ekibi
hazırlamak.

BÜTÇE: Mayıs ayındaki gösteri için gerekli masraf
kalemleri ve maliyetleri (tahmini).

GİDERLER

MALİYETİ

Giyisi	Birim	Toplam
12 Erkek	12x500	6000000
Müzik		
10 Çalışma	10x100	
1 Gösteri	200	1200000
Eğitmen		
Aylık 600	8x600	4800000
Yol		300000
Diğer Giderler		1000000

GENEL TOPLAM

16000000

İNSAN:

Eğitmen: Bayram YILDIZ

Eğitilenler: Haydarpasa Lisesi 1. 2. 3. sınıf
öğrencileri

* Yapılacak on test ile tesbit edilecek 15 kişilik gruba
uygulanacak kriterler ile;

- Müzik kulağı,

- Ritim duygusu,

- Fiziksel uygunluk ve vücudu kullanım düzeyleri ölçülerek öğrencilerin genel eğilimleri, istemleri tesbit edilmelidir.

OYUN: Diyarbakır yöre oyunlarından; Delile, Halay, Esmer, Caçan, Çepik öğretiliecektir.

Bu oyunlar verilmeden önce oyunların ezgisi ve ritmi öğretilecek oyunculara ezgiye dayalı yöntemin yanısıra görsel video gösterimi ile yöresel tavır özellikleri kavratılacak.

ZAMAN: Çalışmanın başlangıcından bitimine kadarki süreçte uygulanılması düşünülen çalışmalar en ince ayrıntılarına kadar hangi tarihlerde nelerin yapılacağını planlamak gerekir. Burada TEKNİK - ÜNİTE modelindeki uygulanılacak çalışmaların ayrıntıları yöre özelliğine göre şöyledir:

1. Isınma: (Ön hazırlık) Diyarbakır yöresinde oyuncuların daha çok bacak, bilek ve kollarını kullanmaları nedeni ile ısınmada bu kaslara daha çok ağırlık verilecektir.

2. Yeti Artırıcı Çalışma: Oyuncuların acemi olmaları halk oyunları ve Diyarbakır oyunlarına yabancı olmaları nedeniyle daha fazla zaman ayrılacaktır. Çünkü oyuncuların vücut kullanımı, hareket noktasının önemi, yöresel özellikler dizlerdeki yaylanmalar, omuzlardaki sallanmalar, bileklerdeki bükülmeler, ayağın vuruluş özellikleri gibi konular üzerinde durulacak bu unsurların geliştirilmesi için çeşitli egzersizler yaptırılacaktır.

3. Teknik Çalışma: Oyun öğretimine Delile'den başlanacak .Sırası ile Esmer, Halay, Caçan ve Cepik öğretilecektir.Delile adım olarak daha kolay kavranabileceği gibi,sözlü oyun özelliği nedeni ile çeşitli mani ve türküler eşliğinde oynatılması nedeni ile yöreye alışmada kolaylık sağlayacaktır.Bütün oyunlar öğretilmeye başlamadan önce oyunları ezgi-ritimleri öğretilecek, sonra adım çalışmasına geçilecektir.

4. Kondisyon Çalışması: Motorsal güç artırıcı özel ve genel çalışmalar yapılacaktır.Özel çalışmalarda kol, bacak ve ayak bilekleri üzerinde durularak oyucuların bu noktaları kullanımlarını kolaylaştırıcı çeşitli çalışmalar yapılacaktır Bu bölgelerin kuvvetlenmesi ile hareket gücü artan oyuncular- dan iyi verim elde edilecektir. Genel çalışmalarda ise tüm vücudu güçlendirici çalışmalar yapılarak kasların güçlenmesi sağlanacak, oyuncuların yöre oyunlarını daha dinamik ve canlı sunmaları sağlanacaktır.

Bütün bu özellikleri göz önünde tutarak,çeşitli simgelerle bu akışı bir grafik (Part-chart) üzerinde gösterecek olursak;

<u>Çalışma Adı</u>	<u>Simgesi</u>	<u>Teknik Çalışma</u>
Ön Hazırlık:	ÖN	Delile=TCÖ
Yeti Artırıcı		Halay=TCH
Çalışma:	YÇ	Esmer=TCE
Teknik Çalışma:	TC	Caçan=TCCA
Kondiksyon		Cepik= TCCE
Çalışması:	KÇ	Genel tekrar=TCGT

YDRE:Diyarbakır

Çalışma süresi bir ders saati için 70 dakika

Ön Hazırlık 5 dak.

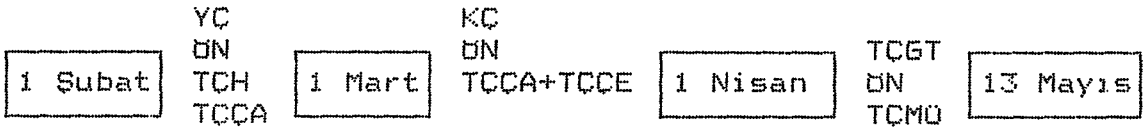
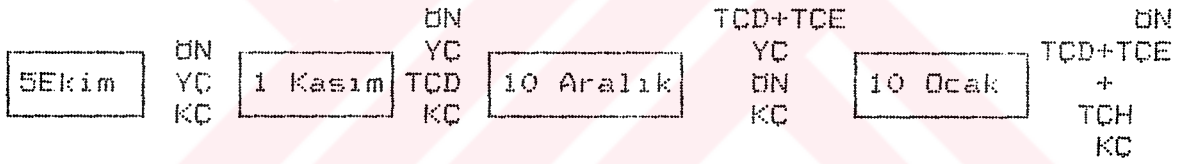
Yeti Çalışması 20 dak.

Teknik Çalışma 20 dak.

Kondisyon 15 dak.

Dinlenme 10 dak.

Bu süre çalışmanın akışına ve grubun başarısına göre değiştirilerek zayıf kalan yönün geliştirilmesi için gerekli çalışma tekniğine daha fazla süre tanınacak. Bu konuda çalıştırıcı çok iyi gözlem yaparak sürekli grubu tahlil ederek, gerekli değişiklikleri zamanında yapacaktır.



S O N U C

Türk Halk Oyunlarının öğretim yöntemleri incelendiğinde ortaya şöyle bir sonuç çıkmıştır.

*Doğal ortamda öğrenme

*Geleneksel yöntemle öğrenme

*Sistematiik yöntemlerle öğrenme

Doğal ortamdaki öğrenme biçiminde oyuncularda bir zorlama söz konusu olmamakla birlikte bu zaman içerisinde insanların halk oyunlarını öğrenme biçimidir.

Düğün,askere yollama,hasat ortamlarında Türk halk oyunlarının öğrenme veya öğretme kaygısı yoktur. Bu nedenle bu yöntem bu ortamlar için geçerli olup başka ortamlarda kullanılamaz.

Geleneksel yöntemlerle yapılan öğretimlerde ise doğal ortamların yanı sıra farklı ortamlarda (dernek,okul,v.b.) ustalardan öğrenilen halk oyunları olduğu gibi aktarılmaya çalışılır. Bu yöntemde kuşaklar arası sayı arttıkça halk oyunlarımızda farklılaşmalarda oluşmaktadır. Bu farklılaşmalar uzun zaman sürecine yayıldığında bozulma ve özünden uzaklaşmalara yol açabilmektedir. Bu bozulmayı önleyebilmek için öğreticinin yöreden ve ilk kuşak olması böyle bir öğretim yönteminin kullanılmasında tercih sebebi olabilir.

Sistematik öğretim yöntemi ise çeşitli simgeler yoluyla vücudun devinimini protre üzerinde gösteren notasyon sistemidir. Bu sistem Türk halk oyunlarında öğretim yöntemi olarak kullanılabileceği gibi daha çok arşivlemek amacıyla kullanılabilecek bir yöntemdir.

Bu yöntemi kullanacak kişilerin öncelikle bu konuda belli bir eğitimden geçmesi gerekmektedir. Bu nedenle belli bir uzmanlık isteyen bir yöntemdir. Şu aşamada Türk halk oyunlarının öğretiminde kullanılması sınırlı olan bu yöntemin zamanla halk oyunları öğreticileri arasında yayılarak kullanılması sistem açısından gereklidir.

Diğer bir öğretim biçimi olarak, görsel araçlar yardımıyla (Video, Film, Slayt, Resim, Kamera, v.s.) yapılan öğretim yöntemleri de kullanılarak daha iyi bir öğretim biçimi ortaya konabilir.

Geliştirmeye çalıştığımız öğretim yönteminde program geliştirme yoluyla öğretimin ancak bireyin amaçlarına ve ihtiyaçlarına cevap verebilecek bir öğretim modelinin ortaya konması ile bilişsel (bilgi), duyusal (duygu) ve devinsel (psiko-motor) amaçlarının neler olduğunu ve bu amaçlara geliştirilmiş programlarla yaklaşıldığında Türk halk oyunlarında daha sağlıklı bir öğretim modelinin ortaya konacağı görülür.

Geliştirilmeye çalışılan Türk halk oyunları öğretim yöntemleri ve program geliştirme çalışması bizi şu sonuçlara götürmüştür.

1. Breyin bilişsel, duyusal ve devinsel amaçlarının ne-

ler olduğunu ve bu amaçlara nasıl bir öğretim biçiminin uygulanması gerektiğini,

2. Bu amaçların Türk halk oyunlarının öğretiminde göz önünde bulundurulması gereklidir.

3. Türk halk oyunlarını öğreten eğitimcilerin bu formlara kesinlikle sahip olmaları,

4. Geliştirilen programla teknik ve yöntemlerin bilinmesi ve kullanılması ,

5. Plandan yola çıkarak derslerin, ünite programlarının müfredatların ve teknik ünite programları ile değerlendirme kriterlerinin mutlak surette geliştirilmesi,

6. Genel anlamda bütçe, çalışma süresi ve diğer yardımcı unsurlar ile bir oyunun ders planına varana kadar iyi formüle edilmiş bir öğretim yönteminin geliştirilmesi,

7. Uygulama , anlama, çözümleme, birleştirme, değerlendirme , katılma, yanıtlama, değer verme, kişileştirme, uyarılma, kendiliğinden eylem v.s. gibi zihinsel hemde bedensel etkinliklerin kavranılması ile :

Fiziksel yeterlilik becerili eylem, açıklayıcı ve yorumlayıcı eylemlere varana kadar göz önünde tutulan bu araştırma sonucu Türk halk oyunlarının öğretiminin bütün bu amaçlar doğrultusunda düşünüldüğünde eğitim açısından hem bireyin hemde toplumun gereksimine nesnel yönden yanıt verilmiş olacaktır.

K A Y N A K L A R

- ALTUNTAS, Yener, Türk Halk Oyunlarının Öğretiminde Karşılaşılan Problemler Sempozyumu Bildirileri, Ankara-1991
- AZİZ , Aysel , Araştırma yöntemleri-Teknikleri ve iletişim Ankara-1990
- BASAĞAN , İ.Ethem,Eğitim Psikolojisi,Ankara-1988
- BİLEN, Mürivvet, Flandan Uygulamaya Öğretim, Ankara-1990
- CEYHAN, Erdal, Eğitimde Program Geliştirme, Yayınlanmamış ders notları,Gaziantep-1992
- ÇETİNKALP,Orhan, T.H. Oyunlarının Öğretiminde Karşılaşılan Problemler Sempozyumu Bildirileri, Ankara 1991
- DEĞERLİ,Fikret, Halk Oyunları eğitim-öğretim yöntemleri Yüksek lisans notları, İstanbul-1989
- ERSOY, Ayla, Sanat Kavramlarına Giriş, İstanbul-1983
- ERTÜRK, Selahattin,Eğitimde Program Geliştirme, Ankara-1982
- NUTKU, Özdemir, Sahne Bilgisi, İstanbul-1989
- SENEL, Suna, Hareket Notasyonu Halk Oyunları Yazımı İzmir-1990
- TEZCAN , Mahmut, Eğitim sosyolojisi,Ankara-1991
- W.TYLER , Raiph, Basic principles of curriculum and instruction, Cihacogo-1949
- VARIS, Fatma, Eğitimde Program Geliştirme, Ankara-1988

D Z G E Ç M i S

1966 yılında KARS-Ardahan'da doğdu. İlk, Orta ve Lise eğitimi-
ni İstanbul'da tamamladı. 1985 yılında Ö.Y.S sınavını kazana-
rak girdiği İstanbul Teknik Üniversitesi Türk Müziği Devlet
Konservatuarını 1990 ' da bitirdi. 1991 yılında İstanbul Tek-
nik Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Güzel Sanatlar
Anasanat Dalı Musiki Sanat Dalı Türk Halk Oyunları alanında
Yüksek lisans yaptı. Halk bilim ve halk oyunları alanlarında
çeşitli çalışmalar yaparak dernek, kurum, okul ve kuruluşlar-
da öğretmenlik hizmetlerinde bulunmuş olup ,halen Gaziantep
Üniversitesi Türk Müziği Devlet Konservatuarı Türk Halk Oyun-
ları Bölümünde Araştırma görevliliği yapmaktadır.

İ.C. YÜKSEKÖĞRETİM KURULU
DOKÜMANTASYON MERKEZİ