



**T.C. MİLLÎ EĞİTİM
BAKANLIĞI**

ORTAOKUL HALK OYUNLARI DERSİ ÖĞRETİM PROGRAMI

**TÜRKİYE YÜZYILI
MAARİF MODELİ**

2026

İÇİNDEKİLER

1. HALK OYUNLARI DERSİ ÖĞRETİM PROGRAMI	4
1.1. HALK OYUNLARI DERSİ ÖĞRETİM PROGRAMI'NIN TEMEL YAKLAŞIMI VE ÖZEL AMAÇLARI	4
1.2. HALK OYUNLARI DERSİ ÖĞRETİM PROGRAMI'NIN UYGULANMASINA İLİŞKİN ESASLAR	4
1.2.1. Alan Becerileri, Kavramsal Beceriler ve Eğilimler	6
1.2.2. Programlar Arası Bileşenler	6
1.2.3. İçerik Çerçevesi	6
1.2.4. Öğrenme Kanıtları (Ölçme ve Değerlendirme)	7
1.2.5. Öğrenme-Öğretme Yaşantıları	7
1.2.6. Farklılaştırma	8
1.3. HALK OYUNLARI DERSİ ÖĞRETİM PROGRAMI'NIN TEMA, ÖĞRENME ÇIKTILARI SAYISI VE SÜRE TABLOSU	9
1.4. HALK OYUNLARI DERSİ ÖĞRETİM PROGRAMI'NIN YAPISI	10
2. HALK OYUNLARI DERSİ ÖĞRETİM PROGRAMI'NIN TEMALARI	12
1. TEMA	12
2. TEMA	16
3. TEMA	20

1. HALK OYUNLARI DERSİ ÖĞRETİM PROGRAMI

1.1. HALK OYUNLARI DERSİ ÖĞRETİM PROGRAMI'NIN TEMEL YAKLAŞIMI VE ÖZEL AMAÇLARI

Türkiye Yüzyılı Maarif Modeli Öğretim Programları Ortak Metni esas alınarak hazırlanan Halk Oyunları Dersi Öğretim Programı, öğrencilerin millî kültürle bağ kurmalarını ve halk oyunları aracılığıyla fiziksel, sosyal-duygusal ve estetik gelişimlerini desteklemeyi hedefleyen bütüncül bir yaklaşım temelinde yapılandırılmıştır. Bu ders, kültürel sürekliliğin sağlanmasında önemli bir araç olan halk oyunlarını hareket, ritim, dayanışma ve ifade becerileriyle bütünleştirerek öğrencilerin çok yönlü gelişimini esas almaktadır.

Programda halk oyunları, yalnızca bir dans türü ya da fiziksel etkinlik olarak değil aynı zamanda geçmişten günümüze aktarılan kültürel bir anlatı ve toplumsal hafızanın taşıyıcısı olarak ele alınmaktadır. Bu kapsamda öğrencilerin halk oyunları aracılığıyla Türk kültürüne özgü müzik, kostüm ve figürleri tanımaları, anlamlandırmaları ve bu değerleri koruma sorumluluklarını geliştirmeleri hedeflenmektedir. Halk oyunları sayesinde öğrenciler hem bireysel kimliklerini hem de ortak kültürel kimliklerini tanıma fırsatı bulurlar.

Program, öğrencilerin halk oyunlarına yönelik farkındalıklarını artırmayı, estetik duyarlılık geliştirmelerini sağlamayı ve hareketlerini ritimle uyumlu bir biçimde gerçekleştirebilmelerini amaçlamaktadır. Bununla birlikte sabır, vatanseverlik, sevgi, saygı, sorumluluk, çalışkanlık, estetik, dostluk ve mahremiyet gibi bireysel ve toplumsal değerlerin öğrenme sürecine dâhil edilmesine önem verilmektedir. Program içeriği; alan becerileri, kavramsal beceriler, eğitimler, sosyal-duygusal öğrenme becerileri, Erdem-Değer- Eylem çerçevesi ve okuryazarlık becerileriyle bütünleştirilerek çok boyutlu bir yapı hâlinde oluşturulmuştur.

1739 sayılı Millî Eğitim Temel Kanunu'nun 2. maddesinde ifade edilen Türk Millî Eğitiminin Genel Amaçları ile Türk Millî Eğitiminin Temel İlkeleri esas alınarak hazırlanan Halk Oyunları Dersi Öğretim Programı'yla öğrencilerin;

1. Halk oyunlarını tanımaları ve temel figürleri uygulamaları,
2. Oyunların tarihsel, yöresel ve kültürel bağlamını fark etmeleri,
3. Fiziksel etkinlik yoluyla bedensel farkındalık ve koordinasyon becerisi geliştirmeleri,
4. Müzik ve ritim eşliğinde hareket ederek estetik algı ve ifade gücü kazanmaları,
5. Halk oyunları yoluyla millî kimliğe ilişkin bilinç kazanmaları,
6. Yerel ve ulusal oyun mirasına karşı duyarlılık geliştirmeleri ve kültürel koruma bilinci edinmeleri,
7. Farklı yörelerden halk oyunlarını tanıyarak kültürel çeşitliliğe açık bireyler hâline gelmeleri,
8. Halk oyunları aracılığıyla duygularını ifade edebilmeleri ve sosyal-duygusal becerilerini geliştirmeleri,
9. Türkçeyi etkili kullanarak türkü, mâni ve yöresel anlatımları tanımaları ve kullanmaları amaçlanmaktadır.

1.2. HALK OYUNLARI DERSİ ÖĞRETİM PROGRAMI'NIN UYGULANMASINA İLİŞKİN ESASLAR

Halk Oyunları Dersi Öğretim Programı, öğrencilerin fiziksel, sanatsal, sosyal-duygusal ve kültürel gelişimlerini bütüncül bir yapıda desteklemeyi hedeflemektedir. Öğretim programının uygulanması sürecinde şu hususlara dikkat edilmelidir:

1. Öğrencilerin halk oyunlarını doğrudan deneyimlemeleri, gözlemleyerek ve yaparak öğrenmeleri temel alınmalıdır. Öğrenme süreci, figür çalışmaları, ritim uygulamaları ve sahneleme süreçleri gibi etkinliklerle desteklenmelidir.
2. Program Türkiye'nin farklı coğrafi bölgelerinden seçilen halk oyunlarının dengeli bir şekilde öğrencilere sunulmasını teşvik eder. Bu sayede öğrenciler kültürel çeşitliliği tanıma ve farklılıklarla birlikte yaşama becerilerini geliştirir.
3. Halk oyunlarının yöresel müzikleriyle birlikte öğretilmesi esastır. Ritim, tempo ve ezgiye dayalı uygulamalar yoluyla öğrencilerin müziksel işitme ve hareket uyumu gelişir.
4. Program hem bireysel performansı geliştiren figür çalışmalarına hem de grup içi koordinasyon gerektiren koreografi çalışmalarına yer verir. Öğrenciler hem kendi becerilerini tanıma hem de grup uyumunu deneyimleme fırsatı bulur.
5. Oyunların yöresel kökenleri, tarihsel bağlamları, sosyal işlevleri ve taşıdıkları kültürel anlamlar öğrencilere açıklanmalı; böylece halk oyunları yalnızca bir hareket dizgesi değil, kültürel bir değer olarak sunulmalıdır.
6. Programda yer alan öğrenme-öğretme yaşantıları, öğrencilerin halk oyunları aracılığıyla bedensel, sosyal

- ve duygusal gelişimlerini bütüncül olarak destekleyen, farklı öğretim yöntem ve tekniklerinin kullanılmasına, disiplinler arası ilişkilerin kurulmasına ve kültürel miras bilincinin geliştirilmesine imkân tanıyan bir yapıdadır. Öğrenme çıktıları ve süreç bileşenlerine dayalı olarak yapılandırılan uygulamalar esas alınmalı, öneri niteliğinde olan etkinliklerde ise ilgili öğrenme çıktıları ile programlar arası bileşenler (sosyal-duygusal öğrenme becerileri, değerler, okuryazarlık becerileri) dikkate alınarak planlamalar yapılmalı ve uygulamalar zenginleştirilmelidir.
7. Öğrencilerin fiziksel özellikleri, ilgi düzeyleri ve öğrenme ihtiyaçları dikkate alınarak etkinliklerde farklılaştırma yapılmalıdır. Farklılaştırma kapsamında yer alan zenginleştirme ve destekleme etkinlikleri öğretmenler tarafından planlanmalı, öğrenci ilgi ve ihtiyaçlarına uygun biçimde uygulanmalıdır.
 8. Ölçme ve değerlendirme süreçleri öğrencilerin bireysel gelişim düzeyleri, ihtiyaçları ve özellikleri dikkate alınarak çeşitlendirilmelidir. Halk oyunlarına özgü beceri ölçümleri, süreç odaklı gözlem formları, öğrenci ürün dosyaları ve performans görevleri araç olarak kullanılmalı; değerlendirme sürecinin öğrenciye yönelik geliştirici, yönlendirici ve motive edici nitelikte olması sağlanmalıdır. Bu araçlar, öğrencilerin bilgi ve becerilerindeki yetkinliklerinin yanı sıra eğilim ve değerlerdeki gelişimlerinin izlenmesine imkân sağlar. Böylece yalnızca sonuç değil, öğrencinin süreç içerisindeki öğrenme düzeyi ve gelişimi de takip edilir. Her temada bir performans görevinin verilmesi ve uygulanması esas alınmıştır.
 9. Dersin yapılacağı salon, sınıf veya açık alan, hareket güvenliği, zemin yapısı ve ortam düzeni açısından uygun olmalıdır. Öğrencilerin halk oyunlarına özgü kostüm ve aksesuarları tanınmalarına imkân sağlanmalı; derslerde kullanılacak kostüm ve aksesuarlar, öğrencilerin yaş ve gelişim özellikleri dikkate alınarak planlanmalıdır.
 10. Öğrencilerin halk oyunları bilgisini aileleriyle paylaşmaları, okul etkinliklerinde ve millî bayramlarda sahnelemeleri, belirli gün ve haftalar kapsamında yürütülen sosyal-kültürel etkinliklerde sorumluluk almaları desteklenmelidir. Bu sayede öğrenci-okul-toplum etkileşimi güçlenirken millî değerler, birlik ve beraberlik, vatan sevgisi ve millî bilinç gelişimine katkı sağlanır.
 11. Öğretmen öğrencilerin gelişim düzeyi, çevresel koşullar ve yerel kültür doğrultusunda içerik ve yöntemlerde esneklik sağlayabilir. Yöreye özgü oyunlar veya figürler programa uyarlanabilir.
 12. Program özellikle müzik, beden eğitimi, görsel sanatlar, sosyal bilgiler ve türkçe gibi derslerle ilişkilendirilerek disiplinlerarası öğrenme ortamları oluşturulabilir.
 13. Bu program "Halk Oyunlarına Giriş", "Kültürel Zenginliğimiz Halk Oyunları" ve "Halk Oyunlarında Sahneleme" temalarından oluşmaktadır. Öğretim programında belirtilen temaların işleniş sırası, süresi, okulun fiziksel imkânları, öğrenci düzeyleri ve çevresel koşullar gözetilerek zümre öğretmenleri tarafından esnetilebilir.
 14. Halk oyunları dersi haftalık ders çizelgesinde belirlenen ders saati doğrultusunda haftada 1 veya 2 ders saati olarak uygulanabilir. Her iki uygulamada tema adları ve öğrenme çıktıları ortaktır. Dersin haftada 1 ders saati olarak uygulanması durumunda öğrenme-öğretme yaşantıları, öğrenme çıktılarının gerçekleştirilmesini sağlayacak şekilde planlanır. Figür öğretimi ve uygulama çalışmaları yürütülür, tekrar ve pekiştirme çalışmalarının sayısı ile süresi ayrılan ders saatine uygun olarak düzenlenir. Dersin haftada 2 ders saati olarak uygulanması durumunda öğrenme-öğretme yaşantıları, öğrenme çıktılarının gerçekleştirilmesini destekleyecek şekilde planlanır. Ritim çalışmaları, figürlerin zorluk düzeyi, uygulama ve sahneleme çalışmalarının kapsamı ile tekrar sayısı ders saatine uygun olarak planlanır ve düzenlenir.
 15. Halk oyunları dersi ortaokul kademesinde birden fazla seçilebilir. Dersi ilk defa seçen öğrenciler, öğretim programı içeriğini başlangıç düzeyinden itibaren ardışık olarak takip eder. Dersi sonraki eğitim öğretim yıllarında yeniden seçen öğrenciler için öğrenme-öğretme yaşantıları, öğrencilerin önceki öğrenmeleri ve hazır bulunuşluk düzeyleri dikkate alınarak planlanır ve sürdürülür. Bu kapsamda içerik ve uygulamalar; farklı yöre ve bölgelere ait halk oyunları, giderek karmaşılaşan figürler, ritim yapıları, oyun düzenleri, koreografi oluşturma ve sahneleme çalışmalarıyla zenginleştirilir.
 16. Türkiye Yüzyılı Maarif Modeli Öğretim Programları Ortak Metni'ne göre esnek tasarıma dayalı öğretim programı yapısı seçmeli dersler için kullanılabilir. Halk Oyunları Dersi Öğretim Programı da bu yapı doğrultusunda hazırlanmış olup, programlar arası bileşenlerin öğrenme çıktıları ile ilişkilendirilerek işlenmesine ilişkin detaylar "Programlar Arası Bileşenlere Yönelik Uygulamalar" başlığı altında sunulmuştur.

Bu esaslar çerçevesinde yapılandırılan halk oyunları öğrenme-öğretme yaşantıları, yalnızca bir fiziksel etkinlik alanı sunmakla kalmaz, aynı zamanda öğrencilerin kültürel farkındalık, öz disiplin, estetik, duyarlılık ve toplumsal değerlerle donatılmış bireyler olarak gelişimlerine katkı sunar.

1.2.1. Alan Becerileri, Kavramsal Beceriler ve Eğilimler

Halk Oyunları Dersi Öğretim Programı, Beden Eğitimi, Oyun ve Spor Alan Becerileri, kavramsal beceriler ve bu becerilerin tamamlayıcısı niteliğindeki eğilimler esas alınarak hazırlanmıştır. Programda her bir beceri tanımlanmış ilgili süreç bileşenleri yapılandırılarak becerilerin kazandırılmasına yönelik bütüncül bir çerçeve oluşturulmuştur. Alan becerilerinin karşılayamadığı beceriler için kavramsal beceriler kullanılmıştır. Bu anlamda kavramsal becerilerle alan becerilerinin sıkı bir etkileşimi söz konusu olup bu iki beceri türünün birbirinin gelişimini destekleyen yapısı ön plandadır.

Halk Oyunları Dersi Öğretim Programı; hareketi sergileme, ritmik hareket etme, eşli ve grupla hareket etme, takım ve grup liderliği sergileme gibi beden eğitimi, oyun ve spor alan becerileri ile karmaşık bir süreç gerektirmeden edinilebilen temel beceriler ile bütünlük ve üst düzey düşünme becerilerini kapsayan kavramsal beceriler üzerine yapılandırılmıştır. Kişiliğin çok boyutlu yapısını yansıtan eğilimler ise bu becerilerin eyleme dönüştürülmesini sağlayan temel bir bileşen olarak sisteme dâhil edilmiştir. Türkiye Yüzyılı Maarif Modeli doğrultusunda yapılandırılan bu süreçte eğilimler, öğrencilerin kavramsal becerileri, okuryazarlık becerileri, sosyal-duygusal öğrenme becerilerini ve alana özgü becerileri etkili ve verimli bir biçimde kullanmalarını sağlayacak şekilde, hem bağımsız hem de ilişkisel olarak programın bütününe yansıtılmıştır.

1.2.2. Programlar Arası Bileşenler

Halk Oyunları Dersi Öğretim Programı'nda beceriler, birbiriyle ilişkili, bütüncül ve çok boyutlu bir yapıda kurgulanmıştır. Program, öğrencilerin sosyal-duygusal ve fiziksel gelişim alanlarını eşzamanlı olarak desteklemeyi hedeflemekte, bu yolla kültürel aktarımın ve estetik duyarlılığın gelişmesine katkı sunmaktadır. Programın temel bileşenleri arasında yer alan sosyal-duygusal öğrenme becerileri, değerler ve okuryazarlık becerileri, öğrenme çıktıları ile doğrudan ilişkilendirilmiş ve ders süreci boyunca anlamlı biçimde bütünleştirilmiştir.

1.2.3. İçerik Çerçevesi

Halk Oyunları Dersi Öğretim Programı'nın içerik çerçevesi Türkiye Yüzyılı Maarif Modeli'nde bulunan alan becerileri, kavramsal beceriler, değerler, sosyal-duygusal öğrenme becerileri, eğilimler ve okuryazarlık becerileri temel alınarak bütüncül bir yaklaşımla yapılandırılmıştır. İçerik yapısı öğrenme çıktılarıyla doğrudan ilişkilendirilmiş ve bütüncül bir bakış açısıyla planlanmıştır. Bu yaklaşım, halk oyunlarına dair bilgi, beceri ve tutumların çok boyutlu olarak kazandırılmasını ve öğrencilerin bireysel gelişim alanlarının eşzamanlı olarak desteklenmesini hedeflemektedir.

İçerik öğrencilerin yaş düzeyi ve gelişim özellikleri göz önünde bulundurularak yapılandırılmıştır. Bu doğrultuda, halk oyunlarının temel kavramları, yöresel çeşitliliği, ritmik yapıları, figürleri ve sahneleme biçimleri gibi disipline özgü bilgi kümeleri dikkatle seçilmiş; öğrencilerin kültürel mirasa duyarlılığını artıracak örneklerle yer verilmiştir. Yerel, bölgesel ve ulusal düzeyde tanınan halk oyunları temel alınarak içerikler oluşturulmuş, böylece öğrencilerin kendi çevrelerinden, ailelerinden ve yaşadıkları toplumsal bağlamdan yola çıkarak öğrenmeye katılım göstermeleri teşvik edilmiştir.

Birinci temada, halk oyunlarının temel kavramları, ortaya çıkış hikâyeleri, ritmik yapının algılanması, basit ve birleşik halk oyunları ile seçilen halk oyunlarının uygulanması hedeflenmektedir. Bu süreçte, ritmik hareket etme alan becerisi; temel beceriler ve yorumlama gibi kavramsal becerilerle ilişkilendirilmiş, öğrencilerin hem fiziksel performans hem de kültürel bilinç düzeyinde gelişim göstermeleri amaçlanmıştır. Aynı zamanda kültür okuryazarlığı ve dijital okuryazarlık becerileri, öğrencilerin halk oyunları kültürüne dair bilgi edinme, dijital içerikleri inceleme, geleneksel unsurları yorumlama süreçlerinde aktif olarak kullanılmaktadır. Yürütülen bu süreçler çalışkanlık, estetik, sabır, mahremiyet, sağlıklı yaşam, sevgi, sorumluluk ve vatanseverlik gibi değerlerin öğrenci davranışlarına yansımaları desteklemektedir.

İkinci temada ise farklı yörelere ait halk oyunlarının karşılaştırılması, kültürel bağlamlarının incelenmesi ve eşle/grupla hareket etme uygulamaları ön plana çıkmaktadır. Bu bağlamda, ritmik hareket etme ve eşle/grupla hareket etme alan becerileri, karşılaştırma gibi kavramsal becerilerle desteklenmiş, öğrencilerin kültürel çeşitliliğe duyarlılık kazanmaları, çalışkanlık, adalet, mahremiyet, estetik, sabır, saygı gibi değerleri içselleştirmeleri sağlanmıştır. İletişim ve iş birliği gibi sosyal-duygusal beceriler de bu süreçte önemli rol oynamakta, öğrencilerin grup içinde etkin roller üstlenmelerine olanak tanımaktadır.

Üçüncü temada ise koreografi ve sahneleme süreçleri yer almaktadır. Bu temada eşle/grupla hareket etme alan becerisi öne çıkmakta; öğrenciler figür, müzik ve temalar arasında mantıksal bir bütünlük kurarak özgün

koreografiler oluşturmakta ve bu çalışmalarını millî bayramlar ile kültürel kutlamalarda sergilemektedir. Yürütülen bu süreçler çalışkanlık, dostluk, mahremiyet, estetik, temizlik ve vatanseverlik gibi değerlerin öğrenci davranışlarına yansımaları desteklemektedir. Aynı zamanda görsel okuryazarlık kapsamında, görselleri anlama, yorumlama ve bu bilgileri sahneleme sürecinde uygulamaları desteklenmektedir. Bu süreçte öz düzenleme, görev bilinci, yaratıcı düşünme ve ritmik uyum gibi çok yönlü beceriler devreye girmektedir. Tüm bu bileşenler, Halk Oyunları Dersi Öğretim Programı'nın kültürel mirasa duyarlı, estetik bakış açısına sahip, iş birliğine açık ve sorumluluk bilinci gelişmiş bireyler yetiştirme vizyonuna katkı sağlayacak şekilde yapılandırılmıştır.

İçeriklerde halk oyunlarının sadece teknik yönleri değil, aynı zamanda estetik, ritmik, tarihsel ve kültürel boyutları da ele alınmış; halk oyunlarının toplum içindeki rolü, anlamı ve aktarım biçimleri ön plana çıkarılmıştır. Böylece öğrencilerin sadece fiziksel bir beceri edinmesi değil, aynı zamanda halk oyunlarını anlamlandırması, duygusal bağ kurması ve kültürel kimliğini tanıması hedeflenmiştir. Öğretim ortamlarında kullanılacak yöntem, araç, teknik ve uygulamalara ilişkin tercihler ise öğretmenlere esneklik tanıyacak biçimde yapılandırılmış ve farklı öğretim yaklaşımlarına açık tutulmuştur.

1.2.4. Öğrenme Kanıtları (Ölçme ve Değerlendirme)

Ölçme ve değerlendirme süreçleri, öğretmen tarafından halk oyunlarına uygun biçimde planlanır ve uygulanır. Bu süreçler yürütülürken öğrencilerin bireysel gelişim düzeyleri, ilgi ve ihtiyaçları ile bireysel farklılıkları dikkate alınır. Her öğrencinin farklı yetenek ve öğrenme özelliklerine sahip olduğu kabulünden hareketle ölçme ve değerlendirme yöntemleri çeşitlendirilir. Halk oyunlarına özgü süreç temelli gözlem formları, öğrenci ürün dosyaları ve performans görevleri temel araçlar olarak kullanılabilir. Bu araçlar, öğrencilerin yalnızca bilgi düzeylerini değil aynı zamanda eğilim, tutum ve değerlere ilişkin gelişimlerini de izlemeye olanak tanır. Böylece değerlendirme, sadece sonuca odaklanan bir uygulama olmaktan çıkarak öğrencinin öğrenme süreci içerisindeki ilerlemesini ve gelişim seyrini bütüncül biçimde ortaya koyar.

Değerlendirme sürecinde öğrencilere açık, anlaşılır ve yapıcı geri bildirimlerin sunulması büyük önem taşır. Bu geri bildirimler, öğrencilerin öğrenme çıktılarının amacını kavramalarına, hedeflenen öğrenme çıktılarına ulaşma ölçütlerini anlamalarına ve kendi öğrenmelerini öz değerlendirme yoluyla izlemelerine katkıda bulunur. Ölçme ve değerlendirme uygulamalarının geliştirici, yönlendirici ve motive edici bir nitelik taşıması gözetilmelidir. Bu yaklaşım, öğrencilerin halk oyunları alanındaki gelişimlerini desteklerken öğretme-öğrenme sürecinin niteliğinin artırılmasına da katkı sunar.

1.2.5. Öğrenme-Öğretme Yaşantıları

Türkiye Yüzyılı Maarif Modeli'nin bütüncül program anlayışı doğrultusunda halk oyunları dersi öğrenme-öğretme yaşantıları bilgi, beceri, eğilim ve değerler arasında kurulan anlamlı ilişkiler üzerine yapılandırılır. Bu süreç öğrencinin bireysel özelliklerine saygı duyan ve bütüncül gelişimini merkeze alan bir anlayışla yürütülür. Halk oyunlarına özgü öğrenme yaşantılarında öğrencilerin aktif katılımı esas alınır. Yaparak yaşayarak, yaptıkları üzerinde düşünerek öğrenmeleri desteklenir. Yaşantı temelli, proje temelli, bağlam temelli, sorgulamaya dayalı ve iş birlikli öğrenme yaklaşımları doğrultusunda öğrencilerin deneyim kazanmaları, araştırma ve sorgulama süreçlerine katılmaları ve gerçek yaşam bağlamları içinde anlamlı öğrenmelere ulaşmaları amaçlanır. Bu çerçevede halk oyunları dersinde öğrencilerin de bilgi, beceri, eğilim ve değerleri kullanarak zihinsel, sosyal, duygusal ve fiziksel gelişimlerini bütüncül bir öğrenme süreci içinde gerçekleştirmeleri hedeflenmektedir.

Temel Kabuller

Öğrencilerin önceki öğrenme yaşantılarından hareketle halk oyunlarına ilişkin temel kavramlar, ritim ve buna bağlı unsurlar hakkında temel düzeyde bilgi sahibi oldukları kabul edilmektedir. Bununla birlikte öğrencilerin ritim eşliğinde temel halk oyunu becerilerini uygulayabilme, grup içinde uyumlu ve iş birliğine dayalı katılım gösterebilme ile sahneleme süreçlerine ilişkin ön bilgi ve becerilere sahip oldukları varsayılmaktadır.

Ön Değerlendirme Süreci

Öğrencilerin halk oyunlarına ilişkin mevcut bilgi ve beceri düzeyleri, ritim duyguları, hareket yeterlikleri ve fiziksel uygunluk durumları ile öğrenme çıktılarına yönelik hazır bulunuşluklarını belirlemek amacıyla öğretmen tarafından planlanır ve uygulanır. Bu süreçte öğrencilerin bireysel farklılıkları, ilgi alanları ve öğrenme ihtiyaçlarını ortaya koymak için gözlem, temel beceri uygulamaları ve uygun ölçme araçlarından yararlanılabilir. Elde edilen veriler doğrultusunda öğrenme-öğretme yaşantıları planlanır; öğrenme ortamı ile içerik, öğrencilerin gelişim özellikleri ve ihtiyaçları doğrultusunda uygun biçimde düzenlenerek yapılandırılır.

Köprü Kurma

Öğrencilerin mevcut bilgi ve becerileri ile halk oyunlarına özgü yeni bilgi ve beceriler arasında bağlantı kurulması amacıyla öğretmen tarafından planlanır ve uygulanır. Bu süreçte öğrencilerin daha önce öğrendikleri ya da deneyimledikleri bilgi ve becerileri halk oyunlarına yönelik yeni öğrenme yaşantılarına yansıtmaları teşvik edilir. Böylece öğretim programındaki öğrenme çıktılarına ulaşmalarını desteklemek amacıyla önceki ve yeni öğrenmeler arasında anlamlı bağların kurulması sağlanır. Köprü kurma sürecinin temanın geneline yönelik kurgulanması esas olmakla birlikte konu alanının gerektirdiği ölçüde bu süreç bir veya birden fazla öğrenme çıktısına yönelik olarak da kurgulanabilir.

1.2.6. Farklılaştırma

Farklılaştırmaya yönelik tüm uygulamalar; öğrencilerin ilgi, ihtiyaç ve istekleri göz önünde bulundurularak öğretmenler tarafından hazır bulunuşluk düzeyi, öğrenme hızı ve öğrenme profillerine göre gruplandırma yapılarak; içerik, süreç, öğrenme ortamı ve ürün boyutlarında uyarlamalar geliştirilerek; esnek öğretim yöntem ve teknikleri kullanılarak; süreç içinde sürekli, geliştirici (biçimlendirici) değerlendirmelerle izlenip gerekli düzenlemeler yapılarak planlanır ve yürütülür.

Planlama ve uygulama sürecinde öğretmenlerin, Millî Eğitim Bakanlığı onaylı dijital ve basılı materyaller, görsel-işitsel kaynaklar, öğretim programı kılavuzları ve uygun eğitim içeriklerinden yararlanmaları önerilmektedir.

Zenginleştirme

Öğretim programının bu boyutunda amaç; programın temel bileşenlerini oluşturan bilgi, beceri, değer ve eğilimlere hâkim olan öğrencilerin içerik, süreç ve ürün boyutunda zenginleştirilmesidir. Bu kapsamda öğrencilerin hazır bulunuşlukları, ilgi, yetenek ve öğrenme profilleri dikkate alınarak sunulan program bileşenlerine ek olarak içeriğin daha derin ve karmaşık hâle getirilmesi, sürecin farklı düşünme biçimlerini destekleyecek çeşitli yöntemlerle ve öğrencilerin aktif olduğu bir öğrenme süreci yaşaması hedeflenmektedir. Bu süreçte öğrencilerin branşa özgü bilgi, beceri ve estetik duyarlılıklarını üst düzeyde geliştirmelerine imkân tanınır. Uygulamalar, özgün koreografi çalışmaları, kültürel bağlam analizleri ve disiplinler arası ilişkilendirmeler gibi etkinliklerle desteklenir, görsel ve işitsel materyallerden yararlanılarak öğrenmelerin kalıcılığı artırılır ve günlük yaşamla bağlantı kurulması sağlanır.

Destekleme

Halk oyunları dersinin öğrenme-öğretme yaşantılarında daha fazla zamana, rehberliğe ve tekrar fırsatına ihtiyaç duyan öğrenciler için destekleme çalışmaları öğretmen tarafından planlanır ve uygulanır. Bu kapsamda içerik, süreç, ürün ve öğrenme ortamında gerekli uyarlamalar yapılarak öğrencilerin kendi öğrenme hızlarında ilerlemelerine olanak tanınır. Öğrencilerin güçlü yönlerini ortaya çıkarmaya ve öz güvenlerini geliştirmeye yönelik yapılandırılmış etkinliklere yer verilir; süreç odaklı ölçme ve değerlendirme uygulamalarıyla gelişimleri izlenir. Böylece her öğrencinin halk oyunlarına ilişkin bilgi, beceri ve tutumlarını bireysel gereksinimleri doğrultusunda geliştirmesi desteklenir.

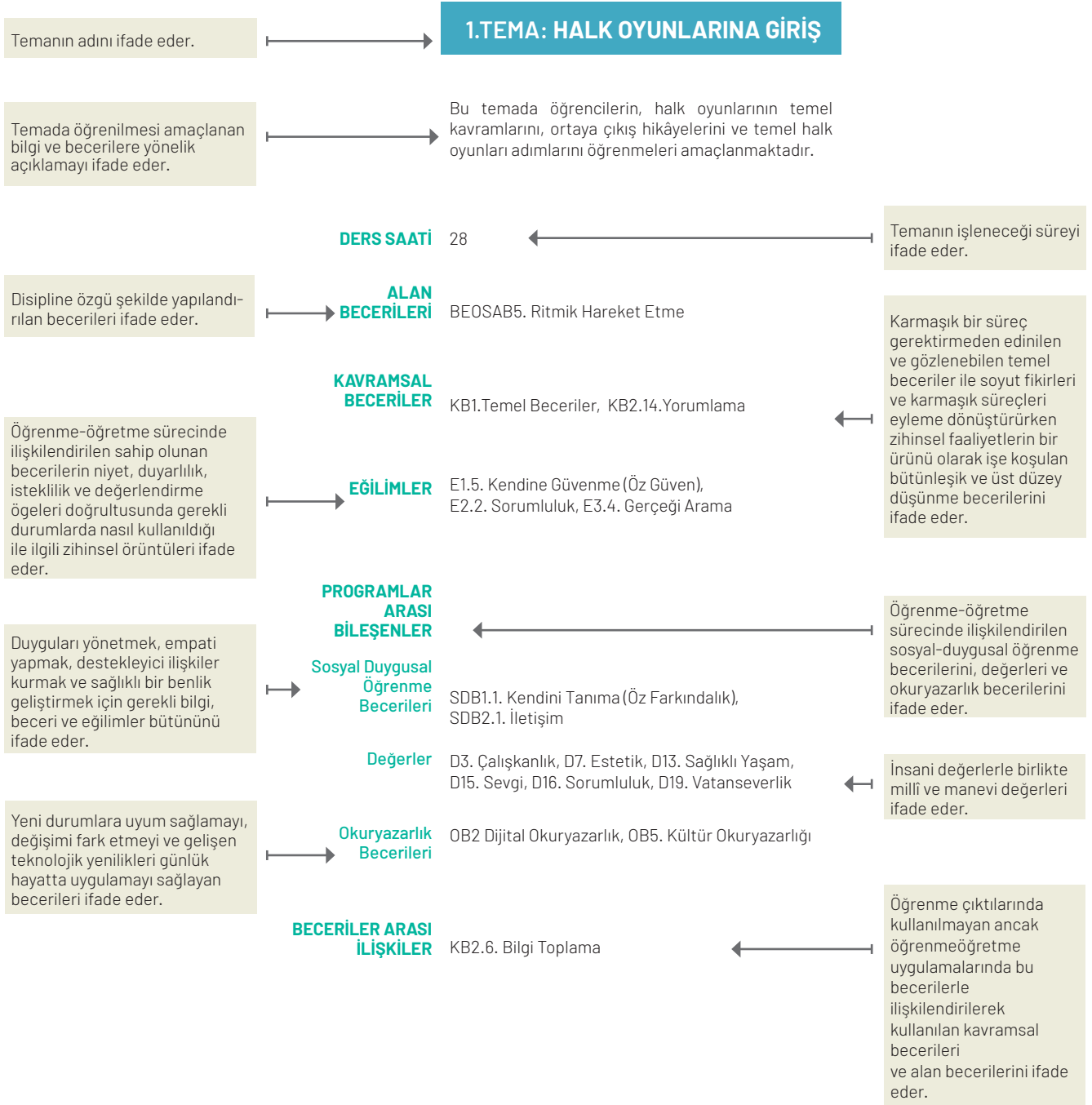
1.3. HALK OYUNLARI DERSİ ÖĞRETİM PROGRAMI'NIN TEMA, ÖĞRENME ÇIKTILARI SAYISI VE SÜRE TABLOSU

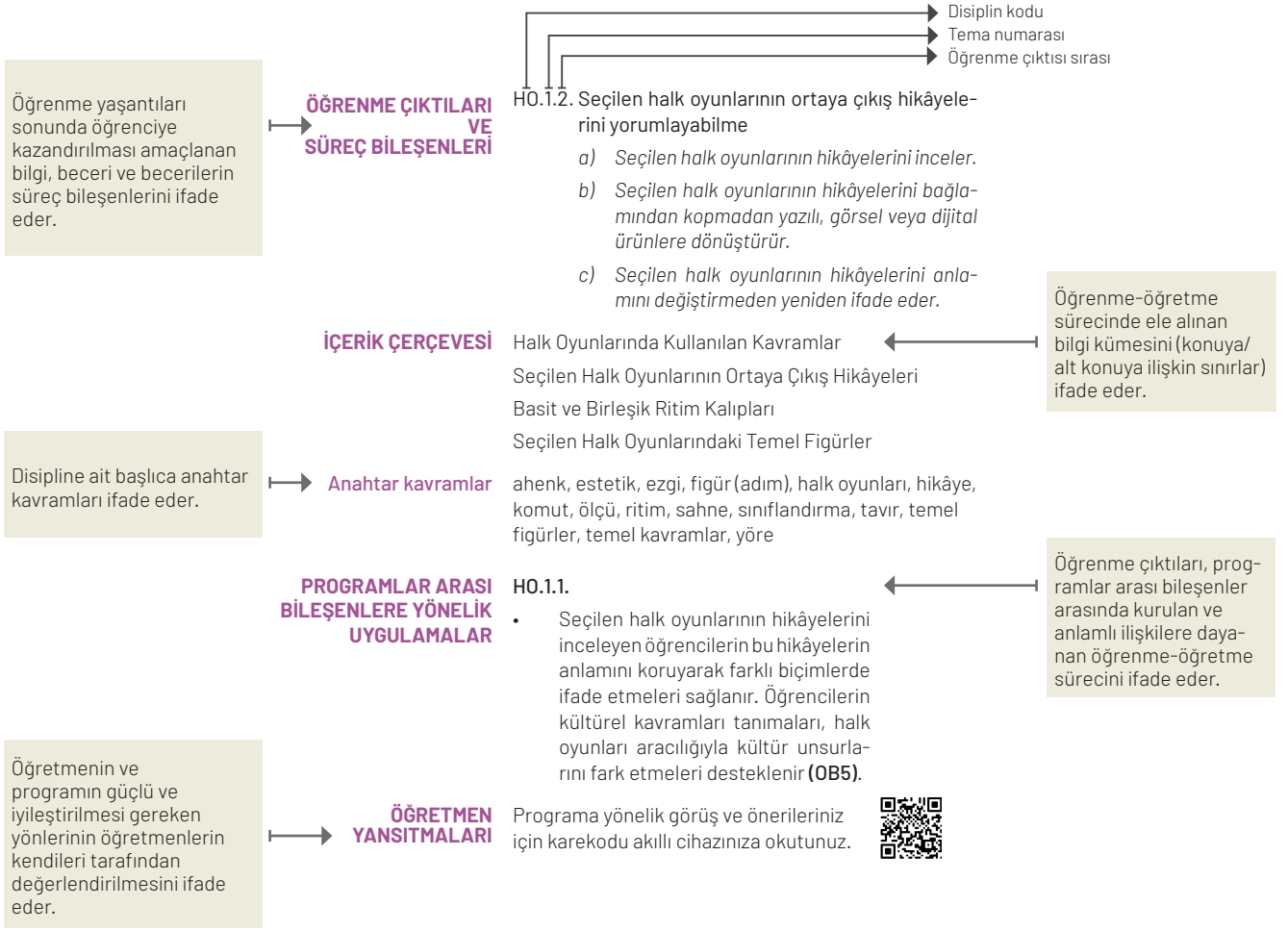
TEMA	Öğrenme Çıktıları Sayısı	Süre	
		Ders Saati	Yüzde Oranı (%)
1. Halk Oyunlarına Giriş	6	28	39
2. Kültürel Zenginliğimiz Halk Oyunları	3	20	28
3. Halk Oyunlarında Sahneleme	2	20	28
Okul Temelli Planlama*	-	4	5
TOPLAM	11	72	100

* Zümre öğretmenler kurulu tarafından ders kapsamında yapılması kararlaştırılan okul dışı öğrenme etkinlikleri; yerel çalışmalar, sosyal etkinlikler, proje ve okuma çalışmaları, araştırma ve gözlem gibi çalışmalar için ayrılan süredir. Söz konusu çalışmalar için ayrılan süre, eğitim öğretim yılı başında planlanır ve yıllık planlarda ifade edilir. Eğitim öğretim yılı başında yapılması kararlaştırılan çalışmalar; okulun, öğrencinin ve çevrenin ihtiyaçları dikkate alınarak yıl içerisinde güncellenebilir.

1.4. HALK OYUNLARI DERSİ ÖĞRETİM PROGRAMI'NIN YAPISI

Halk Oyunları Dersi Öğretim Programı'nın temalarının yapısı aşağıdaki infografikte verilmiştir.





2. HALK OYUNLARI DERSİ ÖĞRETİM PROGRAMI'NIN TEMALARI

1. TEMA

HALK OYUNLARINA GİRİŞ

Bu temada öğrencilerin, halk oyunlarına ilişkin temel kavramları öğrenmeleri, seçilen halk oyunlarının hikâyelerini yorumlayabilmeleri, farklı ölçü ve tartım kalıplarına uygun ritmik hareket etmeleri ve temel figürlerde hareket becerilerini sergilemeleri amaçlanmaktadır.

DERS SAATİ 28

ALAN
BECERİLERİ BEOSAB5. Ritmik Hareket Etme

KAVRAMSAL
BECERİLER KB1.Temel Beceriler, KB2.14.Yorumlama

EĞİLİMLER E1.5. Kendine Güvenme (Öz Güven), E2.2. Sorumluluk, E3.4. Gerçeği Arama

PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER

Sosyal-Duygusal
Öğrenme Becerileri SDB1.1. Kendini Tanıma (Öz Farkındalık), SDB2.1. İletişim

Değerler D3. Çalışkanlık, D7. Estetik, D8. Mahremiyet, D12. Sabır, D13. Sağlıklı Yaşam, D15. Sevgi, D16. Sorumluluk, D19. Vatanseverlik

Okuryazarlık Becerileri OB2 Dijital Okuryazarlık, OB5. Kültür Okuryazarlığı

BECERİLER ARASI
İLİŞKİLER KB2.6. Bilgi Toplama



ÖĞRENME ÇIKTILARI VE SÜREÇ BİLEŞENLERİ

H0.1.1. Halk oyunlarının temel kavramlarını açıklayabilme

H0.1.2. Seçilen halk oyunlarının ortaya çıkış hikâyelerini yorumlayabilme

- a) Seçilen halk oyunlarının hikâyelerini inceler.
- b) Seçilen halk oyunlarının hikâyelerini bağlamından kopmadan yazılı, görsel veya dijital ürünlere dönüştürür.
- c) Seçilen halk oyunlarının hikâyelerini anlamını değiştirmeden yeniden ifade eder.

H0.1.3. Farklı ölçü ve tartım kalıplarına göre ritmik hareket edebilme

- a) Farklı ölçü ve tartım kalıplarına ilişkin ritmi algılar.
- b) Farklı ölçü ve tartım kalıplarına uygun ritmik hareket eder.
- c) Farklı ölçü ve tartım kalıplarına uygun hareket becerilerini sergiler.

H0.1.4. Basit ölçülü ritim kalıplarıyla ritmik hareket edebilme

- a) Ritmik çalışmalarla basit ölçülü ritim kalıplarını algılar.
- b) Basit ölçülü ritim kalıplarıyla yapılan temel halk oyunları adımlama çalışmalarında ritme uygun hareket eder.
- c) Basit ölçülü ritim kalıpları ve müzik eşliğinde seçilen halk oyunlarını sergiler.

H0.1.5. Birleşik ölçülü ritim kalıplarıyla ritmik hareket edebilme

- a) Ritmik çalışmalarla birleşik ölçülü ritim kalıplarını algılar.
- b) Birleşik ölçülü ritim kalıplarıyla yapılan halk oyunları çalışmalarında ritme uygun hareket eder.
- c) Birleşik ölçülü ritim kalıpları ile seçilen halk oyunlarının adımlamalarını sergiler.

H0.1.6. Seçilen halk oyununda ritmik hareket edebilme

- a) Seçilen halk oyununun ritmini algılar.
- b) Seçilen halk oyununa uygun ritmik hareket eder.
- c) Seçilen halk oyununun hareket becerilerini sergiler.

İÇERİK ÇERÇEVESİ

Halk Oyunlarında Kullanılan Kavramlar

Seçilen Halk Oyunlarının Ortaya Çıkış Hikâyeleri

Basit ve Birleşik Ritim Kalıpları

Seçilen Halk Oyunlarındaki Temel Figürler

Anahtar kavramlar

ahenk, estetik, ezgi, figür (adım), halk oyunları, hikâye, komut, ölçü, ritim, sahne, sınıflandırma, tavır, temel figürler, temel kavramlar, yöre

**PROGRAMLAR ARASI
BİLEŞENLERE YÖNELİK
UYGULAMALAR**

H0.1.1

- Öğrencilerin seçilen halk oyunlarına ilişkin öğrenmek istedikleri temel kavramları fark etmeleri sağlanır. Öğrenciler bu kavramlarla ilgili daha önce edindikleri bilgileri gözden geçirir. Öğrenme sürecinde öğrenciler halk oyunlarına ait temel kavramları önceki bilgi ve deneyimleriyle ilişkilendirir. Sürecin sonunda öğrencilerin halk oyunlarına ait temel kavramları doğru ve anlamlı biçimde açıklamaları ve öğrenme sürecinde kendi potansiyellerine güven duymaları beklenir **(SDB1.1)**.

H0.1.2

- Seçilen halk oyunlarının hikâyeleri incelenirken öğrencilerin bu hikâyeleri yeniden ifade etme sürecinde kültürel mirasın korunmasına yönelik duyarlılık geliştirmeleri ve bu mirasa karşı sorumluluk hissetmeleri beklenir. Öğrencilerin halk oyunlarının geçmişten günümüze taşıdığı kültürel değerleri fark etmeleri ve doğru biçimde aktarmaları desteklenir **(D15.2)**.
- Halk oyunlarının hikâyelerini inceleme sürecinde öğrencilerin, oyunların ortaya çıktığı tarihsel ve toplumsal bağlama yönelik merak geliştirmeleri, bu konuda araştırma yapmaya istekli olmaları ve edindikleri bilgileri yorumlayarak oyunların geçmişle olan ilişkisini fark etmeleri beklenir. Bu süreçte öğrencilerin halk oyunlarının ortaya çıktığı dönemlere ait yaşam koşulları, günlük yaşam alışkanlıkları, çevresel özellikler ve kültürel unsurlar hakkında edindikleri bilgileri yaşadıkları çevredeki benzer kültürel öğelerle ilişkilendirerek poster, zaman şeridi veya sınıf içi sunum çalışmalarlarıyla somut ürünlere dönüştürmeleri ve bu ürünler üzerinden tarih-kültür-çevre ilişkisine yönelik farkındalık geliştirmeleri hedeflenir **(D19.2)**.
- Öğrencilerin seçilen halk oyunlarının hikâyelerini bağlamından kopmadan dijital ürünlere dönüştürmeleri amaçlanır. Bu doğrultuda öğrenciler hikâyeleri dijital sunum, afiş, kısa video veya benzeri dijital tasarımlar hâline getirir ve içerikleri düzenler. Süreçte öğrencilerin hem içerik doğruluğuna hem de görsel ve işitsel bütünlüğe dikkat etmeleri beklenir **(OB2)**.
- Seçilen halk oyunlarının hikâyelerini inceleyen öğrencilerin bu hikâyelerin anlamını koruyarak farklı biçimlerde ifade etmeleri sağlanır. Öğrencilerin kültürel kavramları tanımaları, halk oyunları aracılığıyla kültür unsurlarını fark etmeleri desteklenir **(OB5)**.

H0.1.3

- Farklı ölçü ve tartım kalıpları ile yapılan temel halk oyunları adımlama çalışmalarında öğrencilerin ritmi algılamaları ve ritme uygun biçimde hareket etmeleri sağlanır. Öğrenciler müzik eşliğinde seçilen halk oyunlarını aktif rol alarak düzenli tekrarlar ve planlı çalışmalar doğrultusunda uygular. Ritim, hareket ve müzik uyumunu geliştirmeye yönelik çaba göstermeleri desteklenir. Uygulamalar sırasında öğrencilerin özenli çalışma, sorumluluk alma ve performanslarını iyileştirmeleri hedeflenir **(D3.4)**.

H0.1.4

- Halk oyunları çalışmalarında öğrencilerden basit ölçülü ritim kalıplarını algılamaları, ritme uygun hareket etmeleri ve bu hareketleri uyumlu bir biçimde sergilemeleri beklenir. Prova ve uygulama aşamalarında öğrencilerden hissettikleri duygu ve düşüncelerin, oyun performansına etkisini fark etmeleri beklenir. Oyun öncesi hazırlık, prova ve değerlendirme süreçlerinde düşüncelerini bağlama uygun biçimde sözlü olarak ifade etmeleri teşvik edilir. Sürecin sonunda öğrenciler halk oyunları çalışmalarında kullanılan duygu ve düşünce ifadelerinin grup içi iletişime, iş birliğine ve oyun bütünlüğüne olan katkısını değerlendirir **(SDB2.1)**.

- Basit ölçülü halk oyununun öğretim sürecinde öğrencilerin figürleri aşamalı olarak öğrenmeleri, düzenli tekrarlarla performanslarını geliştirmeleri ve öğrenme sürecini kararlılıkla tamamlamaları beklenir **(D12.3)**.

H0.1.5

- Birleşik ölçülü ritim kalıplarıyla yapılan halk oyunları çalışmalarında öğrencilerin ritmik çalışmalar yoluyla birleşik ölçülü ritim kalıplarını algılamaları sağlanır. Öğrenciler, bu ritim kalıplarıyla yapılan halk oyunları uygulamalarında ritme uygun biçimde hareket eder ve seçilen halk oyunlarının adımlamalarını sergiler. Bu süreçte öğrencilerin halk oyunları aracılığıyla sanatsal bir bakış açısı kazanmaları, estetik duygularını geliştirmeleri, özgün üretkenliklerini ortaya koymaları ve ruhsal gelişimlerinin desteklenerek sanatı günlük yaşamlarının bir parçası hâline getirmeleri beklenir **(D7.3)**.
- Öğrencilerin halk oyunları çalışmalarında, kendilerine verilen görevleri iş birliği içerisinde planlanan süre içinde yerine getirmeleri, çalışma sürecine etkin katılım göstermeleri beklenir. Bu süreçte öğrencilerin hem bireysel hem de grup içindeki rollerini sahiplenerek öğrenme sürecine aktif katkı sunmaları desteklenir **(D16.1)**.
- Öğrencilerin birleşik ölçülü halk oyunlarının sergilenmesinde yaş ve gelişim düzeylerine uygun, oyunun ait olduğu yörenin kültürel özelliklerini ve geleneksel estetik anlayışını yansıtan kostüm ve aksesuarları kullanmaları beklenir **(D8.1)**.

H0.1.6

- Seçilen halk oyunları çalışmalarında öğrencilerin ritmi algılamaları, hareketlerini grup bütünlüğü içinde uyumlu biçimde sürdürmeleri ve sergileme sürecinde ortak hareket düzenini korumaları beklenir. Bu süreçte öğrencilerin ritme uygunluk, alan kullanımı, hareketlerin doğru form ve sıralamayla uygulanması ve senkronizasyon gibi konularda uyum içinde hareket etmeleri, oyun akışını destekleyen kısa ve anlaşılır ifadeler kullanmaları ve ortaya koydukları performansın süreç üzerindeki etkilerini değerlendirmeleri desteklenir **(SDB2.1)**.
- Seçilen halk oyununda ritmik hareket edebilme sürecinde, öğrencilerin ders öncesi ve sonrası kendilerini nasıl hissettiklerini ifade etmeleri desteklenerek hareket etmenin enerji, mutluluk ve rahatlama üzerindeki etkileri kısa sohbetler ve geri bildirimler aracılığıyla fark etmeleri sağlanır **(D13.2)**.

ÖĞRETMEN YANSITMALARI

Programa yönelik görüş ve önerileriniz için karekodu akıllı cihazınıza okutunuz.



2. TEMA

KÜLTÜREL ZENGİNLİĞİMİZ HALK OYUNLARI

Bu temada öğrencilerin, farklı yörelere ait halk oyunlarının hareket, ritim ve kültürel bağlamlarını karşılaştırabilmeleri, bu oyunlara özgü ritmik hareketleri sergileyebilmeleri ve eşle/grupla uyum içinde hareket edebilme becerilerini geliştirmeleri amaçlanmaktadır.

DERS SAATİ 20

ALAN BECERİLERİ BEOSAB5. Ritmik Hareket Etme, BEOSAB7. Eşle/Grupla Hareket Etme

KAVRAMSAL BECERİLER KB2.7. Karşılaştırma

EĞİLİMLER E1.5. Kendine Güvenme (Öz Güven), E2.2. Sorumluluk

PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER

Sosyal-Duygusal Öğrenme Becerileri SDB2.1. İletişim, SDB2.2. İş Birliği

Değerler D1. Adalet, D3. Çalışkanlık, D7. Estetik, D8. Mahremiyet, D12. Sabır, D14. Saygı

Okuryazarlık Becerileri OB5. Kültür Okuryazarlığı

BECERİLER ARASI İLİŞKİLER -



ÖĞRENME ÇIKTILARI VE SÜREÇ BİLEŞENLERİ

- H0.2.1. Farklı kültürlerle, yörelere ve ülkelere ait halk oyunlarının hareketlerini, ritmik yapısını ve kültürel bağlamlarını karşılaştırabilme
- a) *Farklı kültürlerle ve yörelere ait halk oyunlarının hareketlerini, ritmik yapısını ve kültürel bağlamlarına ilişkin özellikleri belirler.*
 - b) *Farklı kültürlerle ve yörelere ait halk oyunlarının hareketlerini, ritmik yapısını ve kültürel bağlamlarına ilişkin benzerlikleri listeler.*
 - c) *Farklı kültürlerle ve yörelere ait halk oyunlarının hareketlerini, ritmik yapısını ve kültürel bağlamlarına ilişkin farklılıkları listeler.*
- H0.2.2. Farklı kültürlerle ve yörelere ait halk oyunlarına özgü ritmik hareket edebilme
- a) *Seçilen halk oyunlarında müziğe ve harekete ilişkin ritmi algılar.*
 - b) *Seçilen halk oyunlarında ritme uygun hareket eder.*
 - c) *Seçilen halk oyunlarında ritmik hareket becerilerini sergiler.*
- H0.2.3. Farklı kültürlerle ve yörelere ait halk oyunlarına özgü çalışmalarda eşle/grupla hareket edebilme
- a) *Seçilen halk oyunlarına özgü çalışmalarda eşle/grupla hareket ederken rollerini tanımlar.*
 - b) *Seçilen halk oyunlarına özgü çalışmalarda eşle/grupla hareket ederken rollerini yerine getirir.*
 - c) *Seçilen halk oyunlarına özgü çalışmalarda eşle/grupla uyumlu hareket eder.*

İÇERİK ÇERÇEVESİ

- Seçilen Halk Oyunlarının Ritim, Müzik ve Kültürel Özellikleri
- Seçilen Halk Oyunlarının Sergilenmesi
- Seçilen Halk Oyunlarının Eşle/Grupla Sergilenmesi

Anahtar kavramlar

çalgı, ezgi, figür (adım), form, halk oyunları, komut, müzik, ölçü, ritim, tartım, temel figürler, yöre

**PROGRAMLAR ARASI
BİLEŞENLERE YÖNELİK
UYGULAMALAR**

H0.2.1

- Farklı halk oyunlarına yönelik çalışmalarda öğrencilerin oyunların hareket özelliklerini, ritmik yapılarını ve kültürel bağlamlarını incelemeleri sağlanır. Öğrenciler bu oyunların yansıttığı kültürel unsurları fark ederek hareket, ritim ve bağlam açısından benzerlik ve farklılıklarını belirler. Karşılaştırma sürecinde öğrencilerin farklı kültürlerdeki ortak değerlerin ve özgün kültürel özelliklerin halk oyunlarına nasıl yansıdığını keşfetmeleri desteklenir. Süreç boyunca öğrenciler kültürel kavramları tanır, kültür unsurlarını ayırt eder ve kendi kültürleri ile diğer kültürler arasındaki benzerlik ve farklılıkları değerlendirir. Sürecin sonunda öğrencilerin farklı halk oyunlarını hareket, ritim ve kültürel bağlam açısından anlamlı biçimde karşılaştırmaları ve kültürel çeşitliliğe yönelik farkındalık kazanmaları beklenir **(OB5)**.

H0.2.2

- Halk oyunları çalışmalarında öğrencilerin seçilen oyunlara ait müzik ve hareketlerdeki ritmi algılamaları sağlanır. Öğrenciler ritme uygun hareket eder ve ritmik hareket becerilerini sergiler. Bu süreçte öğrencilerin halk oyunları aracılığıyla geleneksel sanatlar ve yerel kültürle etkileşim kurmaları, estetik duyarlılık geliştirmeleri ve sanatsal ifade becerilerini kullanmaları desteklenir. Öğrencilerin müzik ve hareket yoluyla sanatı günlük yaşamla ilişkilendirmeleri ve sanatı hayatlarının bir parçası hâline getirmeleri beklenir **(D7.3)**.
- Öğrencilerin farklı yörelere ait halk oyunlarının sergilenmesinde yaş ve gelişim düzeylerine uygun, oyunun ait olduğu yörenin kültürel özelliklerini ve geleneksel estetik anlayışını yansıtan kostüm ve aksesuarları kullanmaları beklenir **(D8.1)**.
- Farklı yörelere ait halk oyunları çalışmalarında öğrencilerin oyunun ritim, figür ve düzen özelliklerini grup ile uyum içinde uygulamaları beklenir. Bu süreçte öğrencilerin yöreye özgü hareketleri birlikte sergilerken grup bütünlüğünü korumaları, oyun akışını destekleyen kısa ve anlaşılır ifadeler kullanmaları ve ortak performansın niteliğine katkı sunmaları desteklenir **(SDB2.1)**.

H0.2.3

- Farklı yörelere ait halk oyunları çalışmalarında öğrencilerin yöreye özgü ritim ve figürleri grup hâlinde birlikte planlayarak uygulamaları beklenir. Bu süreçte öğrencilerin hareketlerin sıralanması, adımların uyum içinde sergilenmesi ve oyun düzeyinin korunmasında grup arkadaşlarıyla ortak hareket etmeleri desteklenir. Ortaya konulan performansın bütünlüğüne katkı sunmaları teşvik edilir **(SDB2.2)**.
- Farklı yörelere ait eşle/grupla yapılan halk oyunları çalışmalarında öğrencilerin görev ve sorumluluklarını dengeli biçimde paylaşmaları, bireysel farklılıklara saygı göstermeleri, tüm grup üyelerinin etkin katılımını desteklemeleri ve belirlenen kurallara uygun hareket etmeleri beklenir **(D1.2)**.
- Koreografi sürecinde öğrencilerden bireysel ve grup içi etkinliklerde sorumluluklarını yerine getirmeleri, verilen görevleri zamanında ve dikkatle uygulamaları ve birlikte çalışma becerilerini sergilemeleri beklenir. Bu süreçte öğrencilerin hareket bütünlüğünü koruyarak oyunun akışına katkı sunmaları desteklenir **(D3.4)**.
- Seçilen halk oyunlarına özgü çalışmalarda öğrencilerin eşle/grupla rollerini yerine getirirken motivasyonlarını sürdürmeleri ve sorumluluklarını kararlılıkla devam ettirmeleri teşvik edilir. Öğrencilerin prova ve uygulama sürecinde karşılaştıkları güçlüklerle rağmen sürece bağlılık göstermeleri desteklenir **(D12.3)**.

- Halk oyunları çalışmalarında öğrencilerin *eşle/grupla* uyumlu hareket ederken nazik ve ilkeli davranmaları, grup arkadaşlarıyla saygıya dayalı etkileşim kurmaları ve etkili iletişim becerileri sergilemeleri beklenir. Bu süreçte öğrencilerin hem oyun bütünlüğüne hem de grup uyumuna katkı sağlamaları amaçlanır (D14.1).

ÖĞRETMEN YANSITMALARI

Programa yönelik görüş ve önerileriniz için karekodu akıllı cihazınıza okutunuz.



3. TEMA

HALK OYUNLARINDA SAHNELEME

Bu temada öğrencilerin, seçilen halk oyunlarına ait figür, müzik ve temalar arasında bütünlük kurarak koreografi oluşturabilmeleri, oluşturdukları koreografiye uygun olarak eşle/grupla sahneleme yapabilmeleri ve sergilemeleri amaçlanmaktadır.

DERS SAATİ 20

ALAN

BECERİLERİ BEOSAB7. Eşle/Grupla Hareket Etme

KAVRAMSAL

BECERİLER KB1.Temel Beceriler

EĞİLİMLER

E1.5. Kendine Güvenme (Öz Güven), E2.2. Sorumluluk

PROGRAMLAR ARASI

BİLEŞENLER

Sosyal-Duygusal

Öğrenme Becerileri SDB2.1. İletişim, SDB2.2. İş Birliği

Değerler

D3. Çalışkanlık, D4. Dostluk, D7. Estetik, D8. Mahremiyet, D18. Temizlik, D19. Vatanseverlik

Okuryazarlık Becerileri

OB4.Görsel Okuryazarlık

BECERİLER ARASI

İLİŞKİLER -



ÖĞRENME ÇIKTILARI VE SÜREÇ BİLEŞENLERİ

H0.3.1. Seçilen halk oyunlarında koreografi ve sahnelemeye yönelik bileşenleri açıklayabilme

H0.3.2. Seçilen halk oyununun sahneleme sürecinde eşle/grupla hareket edebilme

- Seçilen halk oyununun sahneleme sürecinde ritim ve ezgi eşliğinde eşle/grupla hareket ederken rollerini tanımlar.*
- Seçilen halk oyununun sahneleme sürecinde ritim ve ezgi eşliğinde eşle/grupla hareket ederken rollerini yerine getirir.*
- Seçilen halk oyununun sahneleme sürecinde ritim ve ezgi eşliğinde eşle/grupla uyumlu hareket eder.*

İÇERİK ÇERÇEVESİ

Seçilen Halk Oyununun Ritim ve Ezgi Eşliğinde Oynanması

Seçilen Halk Oyununun Uygun Çizgi ve Formlarında Oynanması

Anahtar kavramlar

bayram, çizgi, ezgi, form, halk oyunları, koreografi, ritim, sahne, sahneleme

PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLERE YÖNELİK UYGULAMALAR

H0.3.1

- Seçilen halk oyunlarında koreografi ve sahnelemeye yönelik bileşenleri açıklama sürecinde öğrencilerin duygu, düşünce ve mevcut bilgilerini sözlü olarak ifade etmeleri desteklenir. Bu süreçte öğrencilerin grup arkadaşlarıyla fikir alışverişinde bulunmaları, figür, müzik, form düzeni ve sahne akışı gibi unsurlara ilişkin görüşlerini anlaşılır biçimde paylaşmaları ve ortak çalışmanın gerektirdiği etkileşime aktif katılım göstermeleri beklenir **(SDB2.1)**.
- Öğrencilerin izledikleri görsel örnekler üzerinden koreografi düzeni, sahne akışı, form kullanımı ve figürler arasındaki ilişkiyi inceleyerek bu bileşenleri yorumlamaları ve açıklamaları beklenir **(OB4)**.

H0.3.2

- Öğrencilerin seçilen halk oyunlarında ritim ve ezgi eşliğinde eşle/grupla yapılan çalışmalarda üstlendikleri görev ve rolleri fark edip adlandırmaları, bu rollere uygun davranışlar sergileyerek sorumluluklarını yerine getirmeleri ve grup içinde uyumlu hareket etmeleri beklenir. Öğrenme süreci boyunca öğrenciler, sahneleme çalışmalarında görev paylaşımı yaparak yardımlaşır ve çalışmalarda saygı ve güvene dayalı iletişim kurar. Bu süreç, öğrencilerin sosyal etkileşim ve iş birliği becerilerini destekleyerek iletişim odaklı öğrenmelerini güçlendirmeyi amaçlar **(SDB2.2)**.
- Öğrencilerin halk oyunları koreografi çalışmalarının tasarım sürecinde kendilerine uygun görevler verilmesi, fikir ve önerilerinin alınması, sahne düzeni ile hareket akışına ilişkin karar süreçlerine dâhil edilmeleri yoluyla sürece aktif katılımları desteklenir **(D3.4)**.
- Halk oyunlarının sahnelenmesinde öğrencilerin, yaş ve gelişim düzeylerine uygun, oyunun ait olduğu yörenin kültürel özelliklerini ve geleneksel estetik anlayışını yansıtan kostüm ve aksesuarları kullanmaları beklenir **(D8.1)**.
- Öğrencilerin halk oyunlarına yönelik sahneleme sürecinde, uygulama ve sergileme etkinlikleri aracılığıyla halk oyunları çalışmalarına ve yerel kültüre ilişkin etkinliklere aktif katılım göstermeleri desteklenir **(D7.3)**.
- Öğrencinin halk oyunlarını sahneleme çalışmalarında ortak bir hedef doğrultusunda arkadaşlarıyla dayanışma içinde hareket etmesi, grup başarısını bireysel başarının önünde tutarak yardımlaşma, uyum ve birlikte üretme bilinci geliştirmesi desteklenir **(D4.1)**.
- Öğrencilerin millî bayram ve özel günlerin taşıdığı kültürel ve tarihî anlamı kavramaları, bu günlerde sergilenen halk oyunlarını coşku, özen ve anlam bütünlüğü içinde eşle/grupla sunmaları sağlanır **(D19.2)**.
- Seçilen halk oyununun sahneleme sürecinde öğrencilerin kılık kıyafetlerinin temiz ve düzenli olmasına özen göstermeleri, prova ve gösteri öncesinde kostüm kontrolü yapmaları, eksik ya da düzensiz kıyafetleri iş birliği içinde düzeltmeleri, kostüm kullanımına ilişkin temel kuralları öğrenmeleri desteklenir **(D18.1)**.

ÖĞRETMEN YANSITMALARI

Programa yönelik görüş ve önerileriniz için karekodu akıllı cihazınıza okutunuz.



