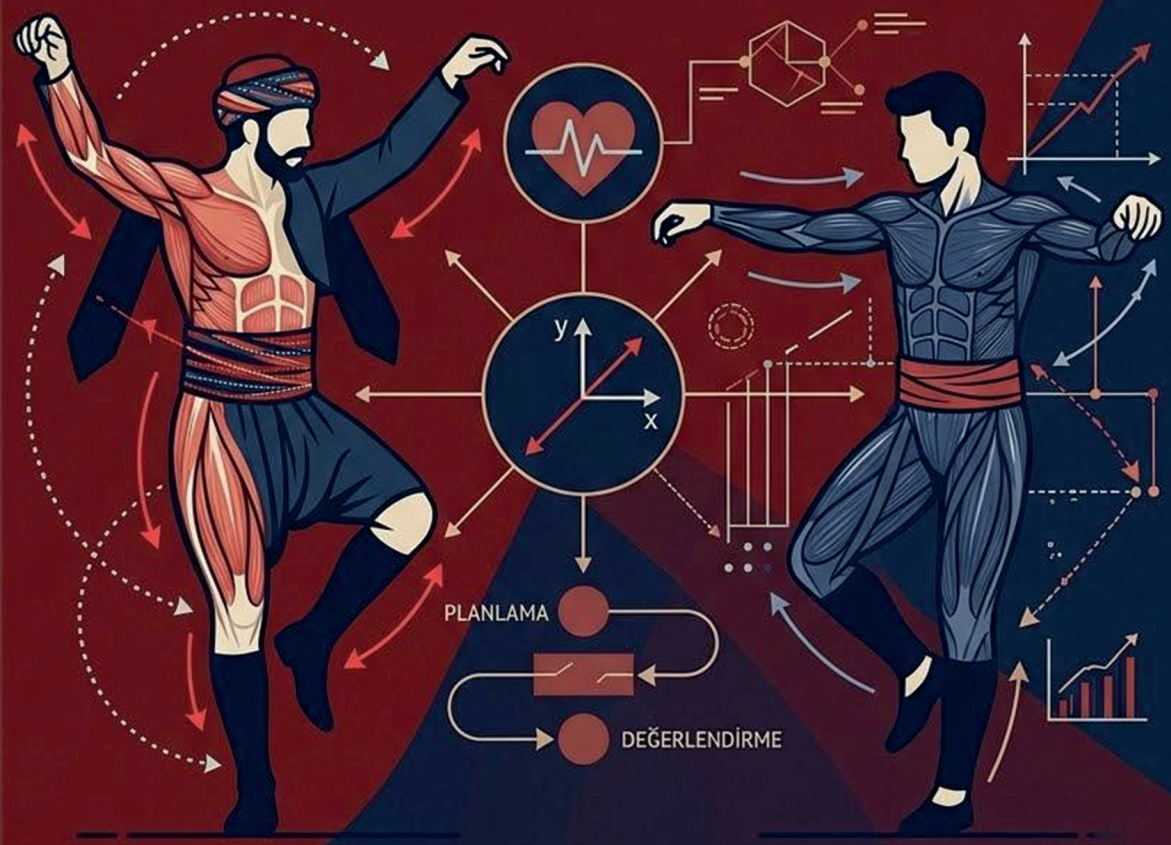
Beden Eğitimi Derslerinde Halk Oyunları:

Öğretim, Planlama ve Değerlendirme



Dr. Ufuk Han BAĞAÇLI

BEDEN EĞİTİMİ DERSLERİNDE HALK OYUNLARI: ÖĞRETİM, PLANLAMA VE DEĞERLENDİRME

Dr. Ufuk Han BAĞAÇLI

Editörler
Prof. Dr. Erdinç ŞIKTAR
Doç. Dr. Yusuf BUZDAĞLI



Beden Eğitimi Derslerinde Halk Oyunları:
Öğretim, Planlama ve Değerlendirme
Dr. Ufuk Han BAĞAÇLI

Genel Yayın Yönetmeni: Berkan Balpetek
Editör: Prof. Dr. Erdinç ŞIKTAR
Doç. Dr. Yusuf BUZDAĞLI
Kapak Tasarımı: Dr. Ufuk Han BAĞAÇLI
Sayfa Tasarımı: Duvar DESIGN
Basım Tarihi: Ekim 2026
Yayıncı Sertifika No: 49837
E-ISBN: 978-625-5471-34-5

© Duvar Yayınları
853 Sokak No:13 P.10 Kemeraltı-Konak/İzmir
Tel: 0 232 484 88 68

www.duvaryayinlari.com
duvarkitabevi@gmail.com

İÇİNDEKİLER

ÖNSÖZ ..... **viii**

GİRİŞ 1

BÖLÜM 1
HALK OYUNLARININ KAVRAMSAL YAPISI VE EĞİTSEL BOYUTU 5
1.1. Halk Oyunu Kavramı, Tarihsel Gelişimi ve Kültürel Özellikleri 5
1.2. Halk Oyunlarının Bireysel ve Toplumsal Gelişime Katkıları 6

BÖLÜM 2
HALK OYUNLARI VE SPOR: BENZERLİKLER VE ETKİLEŞİM 8
2.1. Halk Oyunlarının Spor Bilimleri Açısından Değerlendirilmesi 8
2.2. Halk Oyunlarının Fiziksel Uygunluk Bileşenleri ile İlişkisi 9
2.3. Halk Oyunları ve Motor Gelişim Üzerindeki Etkisi 11
2.4. Halk Oyunlarının Egzersiz Açısından Değeri 12

BÖLÜM 3
HALK OYUNLARININ EĞİTİMDEKİ ÖNEMİ VE YERİ 13
3.1. Halk Oyunları ve Beden Eğitimi Dersindeki Önemi ve Yeri 13
3.2. Eğitim ve Kültürel Aktarım Sürecinde Halk Oyunları 13
3.3. Halk Oyunlarının Eğitimsel İşlevleri 14
3.4. Halk Oyunlarının Bilişsel Gelişime Katkıları 14
3.5. Halk Oyunlarının Duyuşsal Gelişime Katkıları 15
3.6. Halk Oyunları ve Değerler Eğitimi 16
3.7. Halk Oyunlarının Psikomotor Gelişime Katkıları 16
3.7. Halk Oyunlarının Eğitim Ortamlarında Kullanımı ve Öğrenci Gelişimine Katkıları 17

BÖLÜM 4
HALK OYUNLARININ ÖĞRETİMİNDE KULLANILAN YÖNTEM VE TEKNİKLER 18
4.1. Halk Oyunları Öğretiminin Temel İlkeleri 18
4.2. Halk Oyunları Öğretim Sürecinin Planlanması 18
4.3. Gösterip Yaptırma Öğretim Yöntemi 19
4.4. Parçadan Bütüne ve Bütünden Parçaya Öğretim Yaklaşımları 20
4.5. Halk Oyunları Öğretiminde Ritim Eğitimi 20
4.6. Yaş ve Gelişim Düzeylerine Göre Halk Oyunları Öğretimi 21

4.7. Halk Oyunları Öğretiminde Öğretmenin Rolü 22
4.7. Halk Oyunları Derslerinde Sınıf Yönetimi 22

BÖLÜM 5
EĞİTİM KADEMELERİNE GÖRE
HALK OYUNLARININ SEÇİMİ VE ÖĞRETİMİ 24
5.1. Okul Öncesi Döneminde Halk Oyunlarının Öğretimi ve Uygulanması 24
5.1.1. 4 Yaş Grubu İçin Halk Oyunu Uygulamaları 24
Artvin Atabarı (Temel Hareket Uyarlaması) 24
Elazığ Çayda Çıra (Ritim Çalışması Olarak) 25
5.1.2. 5 Yaş Grubu İçin Halk Oyunu Uygulamaları 25
Önerilen Halk Oyunu Uygulamaları 25
Trabzon Horonu (Temel Ritim Çalışması) 25
Silifke Yöresi Kaşık Oyunları (Temel Ritim Uygulaması) 26
5.1.3. 6 Yaş Grubu İçin Halk Oyunu Uygulamaları 26
Önerilen Halk Oyunu Uygulamaları 26
Gaziantep Halayı (Temel Form) 26
5.2. İlkokul Döneminde Halk Oyunlarının Öğretimi ve Uygulanması 27
5.2.1. İlkokul 1. Sınıf Düzeyinde Halk Oyunları Uygulamaları 27
Önerilen Halk Oyunu Uygulamaları 28
Artvin Atabarı (Temel Düzey) 28
Elazığ Çayda Çıra (Basitleştirilmiş Hareket Çalışması) 28
5.2.2. İlkokul 2. Sınıf Düzeyinde Halk Oyunları Uygulamaları 29
Önerilen Halk Oyunu Uygulamaları 29
Gaziantep Halayı (Temel Form) 29
İzmir Zeybeği (Temel Adım Çalışmaları) 29
5.2.3. İlkokul 3. Sınıf Düzeyinde Halk Oyunları Uygulamaları 30
Önerilen Halk Oyunu Uygulamaları 30
Artvin Atabarı (Geliştirilmiş Uygulama) 30
Gaziantep Halayı (Temel Figürlerle) 31
Silifke Kaşık Oyunları (Temel Düzey) 31
5.2.4. İlkokul 4. Sınıf Düzeyinde Halk Oyunları Uygulamaları 32
Trabzon Horonu (Temel Düzey) 32
İzmir Zeybeği (Temel Figürler) 32
Kars Kafkas Oyunlarına Giriş 33
5.3. Ortaokul Döneminde Halk Oyunlarının Öğretimi ve Uygulanması 33
5.3.1. Ortaokul 5. Sınıf Düzeyinde Halk Oyunları Uygulamaları 34
Trabzon Horonu (Temel ve Orta Düzey) 34
Artvin Atabarı (Geliştirilmiş Form) 34
5.3.2. Ortaokul 6. Sınıf Düzeyinde Halk Oyunları Uygulamaları 35

İzmir Zeybeği (Temel ve Orta Düzey) 35
Konya Kaşık Oyunları 35
5.3.3. Ortaokul 7. Sınıf Düzeyinde Halk Oyunları Uygulamaları 36
Erzurum Barları 36
Diyarbakır Halayları 36
5.3.4. Ortaokul 7. Sınıf Düzeyinde Halk Oyunları Uygulamaları 37
Kafkas Oyunları (Temel ve Orta Düzey) 37
Aydın Zeybeği (Orta Düzey) 38
Teke Yöresi Oyunları 38
Karadeniz Horonları (Geliştirilmiş Uygulama) 39
5.4. Lise Döneminde Halk Oyunlarının Öğretimi ve Uygulanması 40
5.4.1. Lise 8. Sınıf Düzeyinde Halk Oyunları Uygulamaları 40
Önerilen Halk Oyunu Uygulamaları 40
Gaziantep ve Güneydoğu Anadolu Halayları 40
Trabzon Horonu 41
İzmir Zeybeği 41
5.4.2. Lise 9. Sınıf Düzeyinde Halk Oyunları Uygulamaları 42
Önerilen Halk Oyunu Uygulamaları 42
Kars Kafkas Oyunları 42
Konya ve İç Anadolu Kaşık Oyunları 42
5.4.3. Lise 10. Sınıf Düzeyinde Halk Oyunları Uygulamaları 43
Önerilen Halk Oyunu Uygulamaları 43
Erzurum Barları (Orta Düzey) 43
Teke Yöresi Oyunları 43
Trabzon Horonu (Orta Düzey) 44
5.4.3. Lise 11. Sınıf Düzeyinde Halk Oyunları Uygulamaları 44
Önerilen Halk Oyunu Uygulamaları 45
Erzurum Barları (Orta ve İleri Düzey) 45
Teke Yöresi Oyunları 45
5.4.4. Lise 12. Sınıf Düzeyinde Halk Oyunları Uygulamaları 46
Önerilen Halk Oyunu Uygulamaları 46
Yöresel Repertuvar Oluşturma Çalışmaları 46
Uygulama İçeriği 46
Halk Oyunlarında Koreografi Çalışmaları 46
Halk Oyunlarında Öğreticilik ve Kültürel Aktarım Çalışmaları 47
Uygulama Örnekleri 47
5.5. Eğitim Kademelerine Göre Halk Oyunu Seçim Tablosu 47
5.6. Halk Oyunu Seçiminde Öğretmen İçin Temel İlkeler 48

BÖLÜM 6
BEDEN EĞİTİMİ DERSLERİNDE
HALK OYUNLARININ ÖĞRETİM MODEL VE UYGULAMALARI ... 51
6.1. Beden Eğitimi Derslerinde Halk Oyunlarının Öğretim Yaklaşımı 51
6.2. Halk Oyunları Öğretiminde Kullanılan Temel Öğretim Modelleri 52
6.2.1. Doğrudan Öğretim Modeli 52
6.2.2. Parçadan Bütüne Öğretim Modeli 52
6.2.3. Bütünden Parçaya Öğretim Modeli 53
6.3. Halk Oyunları Dersinin Yapılandırılması 53
6.3.1. Hazırlık Bölümü 54
6.3.2. Geliştirme Bölümü 54
6.3.3. Değerlendirme ve Soğuma Bölümü 54
6.4. Örnek Halk Oyunları Ders Planları 55
6.5. Ders Planlarında Ölçme ve Değerlendirme Yaklaşımı 55
6.6. Halk Oyunları Öğretiminde Karşılaşılan Sorunlar ve Çözüm Önerileri . 56
6.6.1. Ders Süresinin Yetersiz Olması 56
6.6.2. Fiziksel Alan ve Tesis Yetersizlikleri 56
6.6.3. Öğretmen Yeterliliği Sorunu 57
6.6.4. Öğrenci İlgi ve Katılım Sorunu 57
6.6.5. Araç-Gereç Eksiklikleri 58
6.6.6. Ölçme ve Değerlendirme Sorunları 58

BÖLÜM 7
BEDEN EĞİTİMİ DERSLERİNDE HALK OYUNLARININ FİZİKSEL,
PSİKOLOJİK VE SOSYAL GELİŞİME ETKİLERİ 60
7.1. Halk Oyunlarının Eğitimsel Değeri ve Öğrenci Gelişimine Katkıları 60
7.2. Halk Oyunlarının Fiziksel Gelişime Etkileri 60
7.2.1. Motor Beceri Gelişimine Etkisi 60
7.2.3. Denge ve Postür Gelişimine Etkisi 61
7.3. Halk Oyunlarının Psikolojik Gelişime Etkileri 61
7.3.1. Özgüven Gelişimine Katkısı 61
7.3.2. Motivasyon ve Derse Katılıma Etkisi 62
7.3.3. Duygusal İfade ve Beden Farkındalığına Etkisi 62
7.4. Halk Oyunlarının Sosyal Gelişime Etkileri 62
7.4.1. İş Birliği ve Grup Uyumu 62
7.4.2. İletişim Becerilerine Etkisi 63
7.4.3. Sosyal Aidiyet ve Kültürel Bağ Oluşturma 63

BÖLÜM 8
BEDEN EĞİTİMİ DERSLERİNDE HALK OYUNLARININ ÖLÇME VE DEĞERLENDİRİLMESİ 64
8.1. Halk Oyunlarında Ölçme ve Değerlendirmenin Önemi 64
8.2. Halk Oyunlarında Değerlendirme Boyutları 64
8.2.1. Teknik Beceri Değerlendirmesi 64
8.2.2. Ritim ve Müzik Uyumu Değerlendirmesi 65
8.2.3. Grup Uyumu ve İş Birliği Değerlendirmesi 65
8.2.4. Kültürel Bilgi ve Farkındalık Değerlendirmesi 66
8.3. Halk Oyunlarında Kullanılabilecek Ölçme Araçları 66
8.3.1. Gözlem Formları 66
8.3.2. Dereceli Puanlama Anahtarı (Rubrik) 67
8.3.3. Öz Değerlendirme 67
8.3.4. Akran Değerlendirmesi 67
8.4. Eğitim Kademelerine Göre Değerlendirme Yaklaşımları 68

BÖLÜM 9
BEDEN EĞİTİMİ DERSLERİNDE HALK OYUNLARI EĞİTİMİNİN PLANLANMASI VE PROGRAM GELİŞTİRME SÜRECİ 70
9.1. Halk Oyunlarında Planlı Öğretimin Önemi 70
9.2. Halk Oyunları Yıllık Planlama İlkeleri 70
9.2.1. Öğrenci Özelliklerinin Dikkate Alınması 71
9.2.2. Basitten Karmaşığa Öğretim İlkesi 71
9.2.3. Kültürel İçeriğin Planlamaya Dahil Edilmesi 71
9.3. Eğitim Kademelerine Göre Örnek Yıllık Uygulama Planları 72
9.4. Halk Oyunları Programında Ders Dışı Etkinliklerin Yeri 73
9.5. Program Geliştirmede Öğretmenin Rolü 73

SONUÇ VE ÖNERİLER 75

EKLER 77

KAYNAKÇA 83

ÖNSÖZ

Kültür, bir toplumun tarihsel süreç içerisinde oluşturduğu maddi ve manevi değerlerin bütünüdür. Bu değerlerin kuşaktan kuşağa aktarılmasında eğitim kurumları önemli bir işleve sahiptir. Eğitimin temel amaçlarından biri, bireylerin yalnızca bilişsel gelişimlerini desteklemek değil; aynı zamanda kültürel kimliklerini tanımalarını, benimsemelerini ve yaşatmalarını sağlamaktadır. Bu bağlamda halk oyunları, Türk kültürünün en önemli somut olmayan kültürel miras unsurlarından biri olarak eğitim süreçlerinde önemli bir yer tutmaktadır.

Halk oyunları; müzik, ritim, hareket, estetik, dayanışma, disiplin ve kültürel aktarımı aynı çatı altında buluşturan çok yönlü bir eğitim aracıdır. Özellikle beden eğitimi dersleri içerisinde uygulandığında öğrencilerin psikomotor, bilişsel, duyuşsal ve sosyal gelişimlerine önemli katkılar sağlamaktadır. Günümüzde eğitim anlayışının yalnızca fiziksel yeterlilik kazandırmanın ötesine geçerek yaşam becerileri, kültürel farkındalık ve değerler eğitimini de kapsaması, halk oyunlarının eğitim programlarındaki önemini daha da artırmaktadır.

Türkiye'nin sahip olduğu zengin halk oyunları kültürü; yöresel çeşitliliği, müzikal yapısı, figür zenginliği ve toplumsal değerleri yansıtması bakımından eğitim süreçlerinde etkili biçimde kullanılabilecek önemli bir öğretim materyali niteliğindedir. Ancak beden eğitimi derslerinde halk oyunlarının planlı, programlı ve bilimsel esaslara uygun biçimde uygulanmasına yönelik kapsamlı akademik kaynakların sınırlı olması, bu alandaki önemli eksikliklerden biridir.

Bu kitap, beden eğitimi ve spor öğretmenleri, halk oyunları eğitmenleri, sınıf öğretmenleri, akademisyenler, lisans ve lisansüstü öğrencileri ile eğitim yöneticilerine rehberlik etmek amacıyla hazırlanmıştır. Eserde halk oyunlarının tarihsel gelişimi, kuramsal temelleri, spor bilimleri ile ilişkisi, motor gelişime katkıları, öğretim yöntemleri, ölçme ve değerlendirme yaklaşımları ile okul öncesinden lise son sınıfa kadar tüm eğitim kademelerinde uygulanabilecek öğretim modelleri ayrıntılı olarak ele alınmaktadır. Ayrıca Türkiye'nin farklı bölgelerine ait halk oyunlarının eğitimde kullanımına ilişkin öneriler, örnek ders planları, yıllık planlar ve uygulama örnekleri de kitap kapsamında sunulmaktadır.

Kitap hazırlanırken eğitim bilimleri, spor bilimleri, halk bilimi, antropoloji, beden eğitimi ve öğretim programları alanındaki güncel bilimsel çalışmalar temel alınmış; ulusal ve uluslararası literatür birlikte değerlendirilmiştir. Böylece kuramsal bilgi ile uygulama arasında güçlü bir bağ kurulması amaçlanmıştır.

Kültürel mirasın korunması ve gelecek kuşaklara aktarılması yalnızca kültür politikalarının değil, aynı zamanda eğitim sisteminin de temel sorumluluklarından biridir. Halk oyunlarının beden eğitimi dersleri içerisinde sistematik ve bilimsel yaklaşımlarla öğretilmesi, öğrencilerin hem fiziksel

gelişimlerine hem de kültürel kimliklerinin güçlenmesine katkı sağlayacaktır. Bu nedenle kitapta sunulan önerilerin öğretmenlere, araştırmacılara ve eğitim politikalarının geliştirilmesine katkı sunması beklenmektedir.

Bu çalışmanın; beden eğitimi ve spor eğitimi alanında görev yapan tüm eğitimcilere, halk oyunları araştırmacılarına ve kültürel mirasın yaşatılmasına gönül veren herkese yararlı olması dileğiyle...

Dr. Ufuk Han BAĞAÇLI

GİRİŞ

Eğitim, bireyin bilişsel, duyuşsal ve psikomotor gelişimini bütüncül bir yaklaşımla destekleyen planlı bir süreçtir. Çağdaş eğitim anlayışı, öğrencilerin yalnızca akademik başarılarını artırmayı değil; aynı zamanda kültürel kimliklerini geliştirmeyi, toplumsal değerlere uyum sağlamalarını desteklemeyi ve yaşam boyu sürdürülebilir davranışlar kazanmalarını da hedeflemektedir. Bu doğrultuda eğitim programlarında yer verilen kültürel içerikler, bireyin yaşadığı toplumun tarihsel birikimini tanıması ve bu birikimi gelecek kuşaklara aktarabilmesi açısından önemli bir işleve sahiptir.

Toplumların kültürel belleğini oluşturan en önemli unsurlardan biri halk kültürüdür. Halk kültürü içerisinde yer alan halk oyunları ise müzik, ritim, hareket, estetik, gelenek, toplumsal dayanışma ve ortak yaşam deneyimlerini bir araya getiren çok boyutlu bir kültürel ifade biçimi olarak değerlendirilmektedir. Anadolu coğrafyasında yüzyıllar boyunca şekillenen halk oyunları; düğünlerden bayramlara, asker uğurlamalarından hasat şenliklerine kadar sosyal yaşamın birçok alanında bireyleri bir araya getiren önemli bir kültürel unsur olmuştur. Bu yönüyle halk oyunları yalnızca eğlence amacı taşıyan etkinlikler değil; aynı zamanda toplumsal hafızanın, ortak kimliğin ve kültürel sürekliliğin taşıyıcılarıdır.

Küreselleşme, dijitalleşme ve hızlı toplumsal dönüşümler, geleneksel kültürel değerlerin korunmasını her zamankinden daha önemli hâle getirmiştir. Özellikle çocukların ve gençlerin dijital yaşam biçimlerine daha fazla yöneldiği günümüzde, yerel kültürel mirasın eğitim yoluyla aktarılması hem kültürel sürdürülebilirlik hem de toplumsal aidiyet açısından stratejik bir önem taşımaktadır. Bu noktada okullar, yalnızca akademik bilgi aktaran kurumlar değil, aynı zamanda kültürel mirasın korunması ve yaşatılmasını sağlayan temel eğitim ortamlarıdır.

Millî Eğitim Bakanlığı tarafından uygulanan öğretim programları incelendiğinde, öğrencilerin millî ve manevi değerleri tanımaları, kültürel mirasa sahip çıkmaları, iş birliği içerisinde çalışmaları, fiziksel etkinlik alışkanlığı kazanmaları ve yaşam boyu aktif bireyler olarak yetişmeleri temel hedefler arasında yer almaktadır. Bu hedefler doğrultusunda beden eğitimi dersleri, öğrencilerin yalnızca fiziksel gelişimlerini destekleyen bir ders olmaktan öte; sosyal, duyuşsal ve kültürel gelişimlerine katkı sağlayan disiplinler arası bir öğrenme alanı niteliği taşımaktadır.

Beden eğitimi derslerinde gerçekleştirilen etkinliklerin niteliği, öğrencilerin derse yönelik tutumlarını ve kazanımlarını doğrudan etkilemektedir. Son yıllarda öğretim programlarında oyun temelli öğrenme, hareket eğitimi, yaşam boyu

fiziksel etkinlik ve kültürel değerlerin eğitim yoluyla kazandırılması gibi yaklaşımların ön plana çıkması, halk oyunlarının eğitim ortamlarında yeniden değerlendirilmesini gerekli kılmıştır. Çünkü halk oyunları; ritmik hareketleri, koordinasyon gerektiren yapısı, grup hâlinde uygulanması ve kültürel ögeleri bünyesinde barındırması nedeniyle beden eğitimi derslerinin amaçlarıyla büyük ölçüde örtüşmektedir. Bu çerçevede halk oyunları, beden eğitimi ve spor öğretim programlarında öğrencilerin çok yönlü gelişimini destekleyen, fiziksel etkinliğe katılımı teşvik eden ve kültürel mirasın korunmasına katkı sağlayan disiplinler arası bir öğrenme alanı niteliğindedir. Özellikle küreselleşme ve dijitalleşmenin kültürel aktarım süreçleri üzerindeki etkisinin giderek arttığı günümüzde, halk oyunlarının eğitim ortamlarında sistematik ve sürdürülebilir biçimde kullanılması yalnızca fiziksel aktivite düzeyinin artırılması açısından değil, aynı zamanda kültürel kimlik, toplumsal aidiyet ve kültürel sürekliliğin desteklenmesi bakımından da önem taşımaktadır. Bu nedenle halk oyunlarının beden eğitimi dersleri içerisindeki yeri, geleneksel bir etkinliğin korunmasının ötesinde; öğrencilerin bütüncül gelişimini, aktif yaşam alışkanlıklarını ve kültürel farkındalıklarını eş zamanlı olarak destekleyen çağdaş bir eğitim yaklaşımı kapsamında değerlendirilmelidir.

Halk oyunları; denge, koordinasyon, çeviklik, ritim duygusu, esneklik ve dayanıklılık gibi temel motor becerilerin geliştirilmesine katkı sağlamasının yanı sıra öğrencilerin iletişim becerilerini, grup uyumunu, sorumluluk bilincini ve öz güvenlerini de desteklemektedir. Bir oyunun öğrenilmesi sürecinde öğrenciler dikkat, gözlem, taklit, problem çözme ve motor planlama gibi bilişsel süreçleri etkin biçimde kullanmaktadır. Aynı zamanda ortak bir ritim içerisinde hareket etme, grup kurallarına uyma ve eş zamanlı performans sergileme becerileri, sosyal öğrenme açısından önemli kazanımlar oluşturmaktadır.

Halk oyunlarının beden eğitimi ve spor eğitimi bağlamında ele alınması, fiziksel gelişim ile kültürel, bilişsel, duyuşsal ve sosyal gelişim alanlarının bütünleştirilmesine olanak sağlayan önemli bir pedagojik yaklaşım olarak değerlendirilebilir. Halk oyunlarının ritmik hareket örüntüleri, koordinasyon gerektiren yapısı, grup içerisinde uygulanması ve kültürel anlamlar taşıması; bu etkinliklerin temel motor becerilerin geliştirilmesi, fiziksel uygunluğun desteklenmesi, ritim ve hareket farkındalığının artırılması, iş birliği ve iletişim becerilerinin geliştirilmesi açısından işlevsel bir öğrenme ortamı oluşturduğunu göstermektedir. Bununla birlikte halk oyunları, yalnızca bireysel fiziksel yeterliklerin geliştirilmesine yönelik bir etkinlik alanı olmayıp öğrencilerin ait oldukları kültürel çevreyi tanımalarına, kültürel değerleri anlamlandırmalarına ve kültürel mirasın sürekliliğine ilişkin farkındalık geliştirmelerine de katkı sunmaktadır.

Ulusal ve uluslararası araştırmalar, düzenli fiziksel etkinliklere katılan çocuk ve gençlerin fiziksel uygunluk düzeylerinin yanı sıra akademik başarı, psikolojik iyi oluş ve sosyal uyum açısından da olumlu gelişmeler gösterdiğini ortaya koymaktadır. Bu bağlamda halk oyunları, fiziksel etkinlik ile kültürel eğitimi bütünleştiren özgün bir öğretim aracı olarak değerlendirilebilir. Özellikle okul ortamında planlı ve programlı biçimde yürütülen halk oyunları etkinlikleri, öğrencilerin hem fiziksel aktivite düzeylerini artırmakta hem de kültürel mirasın yaşatılmasına katkı sağlamaktadır.

Eğitim sürecinde halk oyunlarından beklenen kazanımların gerçekleştirilebilmesi, bu etkinliklerin pedagojik ve program temelli bir anlayışla yapılandırılmasına bağlıdır. Bu kapsamda oyunların öğrencilerin yaş, gelişim düzeyi, fiziksel yeterlikleri ve öğrenme gereksinimleri dikkate alınarak seçilmesi; öğretim basamaklarının sistematik biçimde planlanması; uygun öğretim yöntem ve tekniklerinden yararlanılması; fiziksel güvenlik koşullarının sağlanması ve öğrenme çıktılarının geçerli ve güvenilir ölçme-değerlendirme yaklaşımlarıyla izlenmesi önem taşımaktadır. Dolayısıyla halk oyunlarının beden eğitimi derslerinde etkili biçimde kullanılabilmesi, geleneksel uygulamaların doğrudan aktarılmasından ziyade, söz konusu kültürel içeriğin çağdaş eğitim biliminin ilkeleriyle yeniden yapılandırılmasını gerektirmektedir.

Türkiye, sahip olduğu zengin halk oyunları mirası bakımından dünyanın önde gelen ülkeleri arasında yer almaktadır. Farklı coğrafi bölgelerde gelişen zeybek, horon, halay, bar, kaşık oyunları, karşılama ve diğer yöresel oyun türleri; hareket özellikleri, ritmik yapıları ve kültürel anlamları bakımından önemli farklılıklar göstermektedir. Bu çeşitlilik, beden eğitimi derslerinde yaş gruplarına ve gelişim özelliklerine uygun içeriklerin seçilmesine olanak tanımaktadır. Ancak uygulamada hangi eğitim kademesinde hangi oyunların tercih edilmesi gerektiği, öğretim sürecinin nasıl planlanacağı, güvenlik önlemlerinin nasıl alınacağı ve öğrenme çıktılarının nasıl değerlendirileceği konusunda kapsamlı akademik kaynaklara duyulan gereksinim devam etmektedir.

Bu kitap, söz konusu gereksinimden hareketle hazırlanmıştır. Çalışmanın temel amacı; halk oyunlarının beden eğitimi derslerinde bilimsel, sistematik ve program temelli bir yaklaşımla uygulanmasına yönelik kuramsal ve uygulamalı bir başvuru kaynağı ortaya koymaktır. Bu doğrultuda halk oyunlarının tarihsel gelişimi, kültürel temelleri, spor bilimleri ile ilişkisi, öğretim yöntemleri, gelişim dönemlerine göre uygulanabilirliği, eğitim kademelerine uygun oyun seçimi, örnek ders planları, ölçme ve değerlendirme yaklaşımları ile öğretim programları kapsamlı biçimde ele alınmıştır.

Halk oyunlarının yalnızca geçmişten devralınan kültürel bir miras olarak değil; çağdaş eğitim anlayışının hedefleriyle uyumlu, öğrenciyi merkeze alan ve çok yönlü gelişimi destekleyen bir öğretim aracı olarak değerlendirilmesi, bu çalışmanın temel

yaklaşımını oluşturmaktadır. Eğitim ortamlarında bilimsel ilkeler doğrultusunda planlanan halk oyunları uygulamalarının, hem bireysel gelişime hem de kültürel sürdürülebilirliğe önemli katkılar sağlayacağı düşünülmektedir. Bu bağlamda, halk oyunlarının beden eğitimi derslerinde kullanımının yalnızca geleneksel kültürel değerlerin aktarımı çerçevesinde değil, öğrencilerin çok yönlü gelişimini destekleyen çağdaş bir eğitim yaklaşımı kapsamında ele alınması gerekmektedir. Bu çalışma, halk oyunlarının eğitimsel potansiyelini beden eğitimi ve spor bilimleri perspektifinden değerlendirmeyi ve söz konusu etkinliklerin öğretim sürecine sistematik, bilimsel ve program temelli bir anlayışla dâhil edilmesine yönelik kuramsal ve uygulamalı bir çerçeve sunmayı amaçlamaktadır. Bu doğrultuda çalışmada; halk oyunlarının tarihsel ve kültürel temelleri, fiziksel ve psikomotor gelişim üzerindeki etkileri, bilişsel, duyuşsal ve sosyal gelişime katkıları, öğretim ilke ve yöntemleri, gelişim dönemlerine ve eğitim kademelerine göre uygulanabilirliği, oyun ve etkinlik seçimine ilişkin ölçütler, örnek ders planları ile ölçme ve değerlendirme yaklaşımları bütüncül bir perspektifle ele alınmaktadır. Böylece halk oyunlarının beden eğitimi derslerindeki işlevinin ortaya konulması, öğretmenlerin uygulama süreçlerine yönelik bilimsel ve pedagojik bir yol haritası oluşturulması ve aynı zamanda kültürel mirasın eğitim yoluyla sürdürülebilir biçimde aktarılmasına katkı sağlanması hedeflenmektedir.

BÖLÜM 1
HALK OYUNLARININ KAVRAMSAL YAPISI VE EĞİTSEL BOYUTU

1.1. Halk Oyunu Kavramı, Tarihsel Gelişimi ve Kültürel Özellikleri

Halk oyunları, bir toplumun tarihsel süreç içerisinde oluşturduğu yaşam biçimini, duygu ve düşüncelerini, geleneklerini, inançlarını ve toplumsal ilişkilerini beden hareketleri, müzik ve ritim aracılığıyla ifade ettiği kültürel bir olgudur. İnsanların yaşadıkları çevreyle kurdukları ilişki, sosyal deneyimleri ve ortak değerleri zaman içerisinde çeşitli hareket biçimlerinin ortaya çıkmasına neden olmuş; bu hareketler toplum tarafından benimsenerek geleneksel oyun yapılarına dönüşmüştür. Bu yönüyle halk oyunları, yalnızca estetik bir hareket biçimi değil, aynı zamanda toplumların kültürel hafızasını taşıyan önemli bir aktarım aracı sayılmaktadır.

İnsanlık tarihinin erken dönemlerinden itibaren hareket, bireyin kendisini ifade etme yollarından biri olmuştur. İlk topluluklarda törenler, kutlamalar, dini uygulamalar ve sosyal etkinlikler sırasında gerçekleştirilen ritmik hareketler, zaman içerisinde belirli kurallara ve özelliklere sahip oyun biçimlerine dönüşmüştür. Bu süreçte halk oyunları, toplumların yaşam koşullarına, coğrafi özelliklerine ve kültürel yapılarına bağlı olarak farklı biçimler kazanmıştır. Halk oyunlarının oluşumunda toplumların günlük yaşam deneyimleri önemli bir yere sahiptir. Tarımsal faaliyetler, savaşlar, düğünler, bayramlar, doğa olayları ve toplumsal kutlamalar birçok halk oyununun ortaya çıkmasında etkili olmuştur. Bu nedenle halk oyunları incelendiğinde, yalnızca hareketlerin değil, aynı zamanda toplumların yaşam biçimlerinin ve tarihsel deneyimlerinin de görülebileceği anlaşılmaktadır.

Türk halk oyunları, Türk kültürünün önemli unsurlarından biri olarak tarih boyunca farklı coğrafyalarda gelişmiş ve zengin bir çeşitlilik kazanmıştır. Anadolu'nun farklı bölgelerinde yaşayan topluluklar, kendi yaşam özelliklerine uygun oyun biçimleri oluşturmuşlardır. Bu oyunlar zaman içerisinde kuşaktan kuşağa aktarılmış, yöresel özelliklerini koruyarak günümüze kadar ulaşmıştır. Türk halk oyunlarının en belirgin özelliklerinden biri yöresel çeşitliliktir. Türkiye'nin farklı bölgelerinde ortaya çıkan oyunlar, ait oldukları çevrenin sosyal ve kültürel özelliklerini yansıtmaktadır. Karadeniz bölgesinde görülen horonlar, hızlı ritimleri ve hareket yoğunluklarıyla dikkat çekerken; Ege bölgesindeki zeybekler daha çok güç, cesaret ve bağımsızlık temasını yansıtan hareket yapısına sahiptir. Doğu Anadolu'da yaygın olan bar oyunları toplu hareket etme ve dayanışma özellikleriyle ön plana çıkarken, İç Anadolu ve Güneydoğu Anadolu

bölgelerinde görülen halaylar grup uyumu ve ortak ritim anlayışını temsil etmektedir. Bunun yanında kaşık oyunları, Teke yöresi oyunları ve Kafkas oyunları da Türk halk oyunları içerisinde önemli bir yere sahiptir. Her oyun türü kendine özgü hareket yapısı, müzik özellikleri ve uygulama biçimleriyle farklılık göstermektedir. Bu çeşitlilik, halk oyunlarının yalnızca fiziksel bir etkinlik olmadığını; aynı zamanda kültürel zenginliği yansıtan çok yönlü bir yapı olduğunu göstermektedir.

Halk oyunlarının temel unsurları arasında hareket, ritim, müzik, oyuncu ilişkisi ve kültürel anlam bulunmaktadır. Bir halk oyununun doğru biçimde anlaşılabilmesi için yalnızca hareketlerin öğrenilmesi yeterli değildir. Oyunun ortaya çıktığı toplumun özellikleri, kullanılan müziğin anlamı, hareketlerin ifade ettiği değerler ve oyunun sosyal bağlamı da bilinmelidir. Bu nedenle halk oyunları öğretimi, hareket aktarımının yanında kültürel bilgi aktarımını da içeren bir süreç olarak değerlendirilmelidir. Halk oyunları içerisinde yer alan hareketler, çoğu zaman toplumların duygu ve düşüncelerinin fiziksel ifadesidir. Bir oyunda kullanılan duruş, adım, yön değiştirme veya grup düzeni belirli anlamlar taşıyabilmektedir. Bu durum halk oyunlarını diğer fiziksel etkinliklerden ayıran önemli özelliklerden biridir. Çünkü halk oyunlarında beden yalnızca hareket eden bir araç değil, aynı zamanda kültürel anlamları taşıyan bir ifade biçimidir.

Günümüzde halk oyunları, geleneksel yapısını koruyarak farklı alanlarda kullanılmaktadır. Kültürel etkinlikler, festivaller, eğitim kurumları ve sportif organizasyonlar içerisinde halk oyunlarına yer verilmesi, bu değerlerin yaşatılması açısından önem taşımaktadır. Ancak halk oyunlarının yalnızca sahne gösterileriyle sınırlı değerlendirilmemesi gerekmektedir. Halk oyunları, bireyin fiziksel, sosyal ve kültürel gelişimine katkı sağlayan önemli bir eğitim alanıdır.

1.2. Halk Oyunlarının Bireysel ve Toplumsal Gelişime Katkıları

Halk oyunları, bireyin fiziksel gelişimini destekleyen ve aynı zamanda sosyal becerilerini geliştiren çok yönlü bir etkinlik alanıdır. Hareket, müzik ve grup etkileşiminin bir arada bulunduğu halk oyunları uygulamaları, bireyin farklı gelişim alanlarını aynı anda destekleme özelliğine sahiptir.

Beden eğitimi açısından değerlendirildiğinde halk oyunları, temel hareket becerilerinin geliştirilmesine önemli katkılar sağlamaktadır. Halk oyunlarında yer alan adımlama, sıçrama, dönme, denge kurma, yön değiştirme ve ritmik hareket etme gibi uygulamalar; öğrencilerin koordinasyon, denge, çeviklik ve beden kontrolü gibi motor özelliklerini geliştirmektedir. Özellikle çocukluk ve ergenlik dönemlerinde kazanılan hareket becerileri, bireyin yaşam boyu fiziksel aktiviteye katılımını etkileyen önemli unsurlardır. Halk oyunları, öğrencilerin hareket etmeyi eğlenceli ve anlamlı bir süreç olarak algılamalarına yardımcı

olmaktadır. Müzik eşliğinde gerçekleştirilen uygulamalar, öğrencilerin derse yönelik ilgilerini artırmakta ve fiziksel etkinliklere katılım motivasyonlarını desteklemektedir.

Halk oyunlarının önemli özelliklerinden biri ritim duygusunu geliştirmesidir. Oyuncuların müziğin temposuna uygun hareket etmeleri, hareketlerini zamanlama becerilerini geliştirmektedir. Ritim algısı yalnızca halk oyunları açısından değil, birçok sportif becerinin öğrenilmesinde de önemli bir yere sahiptir. Bu nedenle halk oyunları, öğrencilerin genel hareket yeterliliklerini destekleyen bir uygulama olarak değerlendirilebilir. Halk oyunlarının sosyal gelişim üzerindeki etkileri de oldukça önemlidir. Birçok halk oyununun grup hâlinde oynanması, bireyin topluluk içerisinde hareket etmeyi öğrenmesini sağlamaktadır. Öğrenci, kendi hareketlerinin grubun genel düzenini etkilediğini fark ederek sorumluluk bilinci kazanmaktadır. Birlikte hareket etme, ortak ritmi yakalama ve grup başarısı için çaba gösterme, sosyal becerilerin gelişmesine katkı sağlamaktadır. Halk oyunları aynı zamanda öğrencilerin iletişim becerilerini geliştiren bir ortam oluşturmaktadır. Grup çalışmaları sırasında öğrenciler birbirlerini gözlemlemekte, hareketlerine uyum sağlamaya çalışmakta ve ortak bir hedef doğrultusunda iş birliği yapmaktadır. Bu süreç, öğrencilerin arkadaşlık ilişkilerini güçlendirmekte ve sosyal uyum becerilerini desteklemektedir. Psikolojik açıdan değerlendirildiğinde halk oyunları, bireyin kendine güven geliştirmesine katkı sağlamaktadır. Öğrencilerin öğrendikleri hareketleri uygulamaları, grup içerisinde görev almaları ve performans sergilemeleri başarı duygusunu artırmaktadır. Özellikle farklı yetenek düzeylerine sahip öğrencilerin sürece katılım göstermesi, eğitim ortamında kapsayıcı bir yaklaşım oluşturulmasına yardımcı olmaktadır.

Halk oyunlarının bireysel gelişimin yanında toplumsal gelişime de katkıları bulunmaktadır. Toplumların kültürel değerlerinin korunması ve gelecek nesillere aktarılması açısından halk oyunları önemli bir role sahiptir. Öğrencilerin farklı yörelere ait oyunları öğrenmeleri, kültürel çeşitliliği tanımalarını ve farklı değerlere saygı geliştirmelerini sağlamaktadır. Bu yönüyle halk oyunları, değerler eğitiminin de önemli araçlarından biri olarak değerlendirilebilir. Sevgi, saygı, dayanışma, yardımlaşma ve birliktelik gibi toplumsal değerler, halk oyunlarının uygulanması sırasında doğal biçimde kazanılabilmektedir.

BÖLÜM 2
HALK OYUNLARI VE SPOR: BENZERLİKLER VE ETKİLEŞİM

2.1. Halk Oyunlarının Spor Bilimleri Açısından Değerlendirilmesi

İnsan hareketleri tarih boyunca farklı amaçlar doğrultusunda şekillenmiş ve çeşitli alanlarda incelenmiştir. Bu hareket alanlarından biri olan spor, bireyin fiziksel kapasitesini geliştirmeyi, performansını artırmayı ve sağlıklı yaşam davranışları kazanmasını amaçlayan sistemli etkinlikler bütünü olarak değerlendirilmektedir. Halk oyunları ise geleneksel kültür içerisinde ortaya çıkmış olmakla birlikte, sahip olduğu ritmik hareket yapısı, fiziksel yüklenme özellikleri ve motor beceri gereksinimleri nedeniyle spor bilimleri açısından da incelenebilecek önemli bir hareket alanı sayılmaktadır. Halk oyunları ile spor arasında doğrudan bir ilişki bulunmaktadır. Her iki alanın temelinde insan bedeninin kontrollü, amaçlı ve düzenli kullanımı yer almaktadır. Spor daha çok performans, rekabet ve fiziksel uygunluk kavramları üzerinden değerlendirilirken; halk oyunları kültürel aktarım, estetik ifade ve toplumsal iletişim boyutlarıyla ön plana çıkmaktadır. Bununla birlikte her iki alan da bireyin fiziksel kapasitesinin geliştirilmesine, hareket becerilerinin artırılmasına ve beden farkındalığının oluşmasına katkı sağlamaktadır. Spor bilimleri içerisinde yer alan egzersiz fizyolojisi, kinesiyoloji, biyomekanik ve motor öğrenme gibi alanlar, halk oyunlarının bilimsel olarak incelenmesine olanak sağlamaktadır. Bir halk oyunu sırasında gerçekleştirilen adımlama, sıçrama, yön değiştirme, çömelme, dönme ve ritmik tekrarlar; vücudun farklı kas gruplarının aktif biçimde kullanılmasını gerektirmektedir. Bu hareketler sırasında enerji sistemleri devreye girmekte, kalp-dolaşım sistemi çalışmakta ve fiziksel uygunluk bileşenleri etkilenmektedir.



Resim 1. Düz Oyun

Halk oyunlarının sporla ilişkisi değerlendirilirken temel farklılıkların da göz önünde bulundurulması gerekmektedir. Spor etkinliklerinde çoğunlukla bireysel veya takım performansının ölçülmesi, kurallar çerçevesinde rekabet edilmesi ve belirli fiziksel hedeflere ulaşılması ön plandayken; halk oyunlarında estetik bütünlük, ritmik uyum ve kültürel anlam daha belirleyici olmaktadır. Ancak bu farklılık, halk oyunlarının sportif değer taşımadığı anlamına gelmemektedir. Aksine halk oyunları, fiziksel aktivite özellikleri bakımından spor bilimlerinin ilgi alanına giren önemli bir uygulama alanı olmaktadır.

2.2. Halk Oyunlarının Fiziksel Uygunluk Bileşenleri ile İlişkisi

Fiziksel uygunluk; bireyin günlük yaşam aktivitelerini etkili biçimde gerçekleştirebilmesini, fiziksel aktivitelere katılım sağlayabilmesini ve sağlık açısından gerekli fiziksel kapasiteye sahip olmasını ifade etmektedir. Fiziksel uygunluğun temel bileşenleri arasında dayanıklılık, kuvvet, esneklik, sürat, denge, koordinasyon ve çeviklik yer almaktadır. Halk oyunları, içerdiği hareket özellikleri nedeniyle bu bileşenlerin önemli bir bölümünü destekleyen bir etkinlik alanıdır.

Dayanıklılık açısından değerlendirildiğinde halk oyunları, özellikle uzun süre devam eden ve yüksek tempolu uygulamalarda kardiyovasküler sistemi etkileyen bir yapıya sahiptir. Sürekli tekrar edilen ritmik hareketler, bireyin aerobik kapasitesinin kullanılmasını gerektirebilir. Özellikle toplu olarak oynanan ve uzun süre devam eden yöresel oyunlarda fiziksel dayanıklılık önemli bir performans unsuru hâline gelmektedir.



Resim 2. Atlamalı Figür

Kuvvet gelişimi açısından halk oyunlarında özellikle alt ekstremite kasları aktif biçimde kullanılmaktadır. Diz bükme, sıçrama, yere kontrollü basma ve ritmik adımlamalar; bacak kaslarının kuvvet üretme kapasitesini destekleyen hareketlerdir. Bununla birlikte gövde ve üst ekstremite hareketleri de vücut kontrolünün sağlanmasında etkili olmaktadır.



Resim 3. Çökme Hareketi

Esneklik ve hareket genişliği de halk oyunlarının önemli fiziksel boyutlarından biridir. Bazı yöresel oyunlarda geniş eklem hareketleri, çömelme pozisyonları ve gövde kullanımı görülmektedir. Bu hareketlerin doğru teknikle uygulanması, eklem hareketliliğinin ve beden kontrolünün gelişmesine katkı sağlamaktadır.

Denge ve koordinasyon ise halk oyunlarının en belirgin fiziksel özellikleri arasında yer almaktadır. Oyuncuların belirli bir ritim içerisinde, aynı anda ve uyumlu biçimde hareket etmeleri; görsel, işitsel ve kinestetik koordinasyon gerektirmektedir. Özellikle grup oyunlarında bireyin kendi hareketini diğer oyuncularla uyumlu hâle getirmesi, ileri düzey koordinasyon becerisi gerektiren bir süreçtir.



Resim 4. Kılıç Figürü

2.3. Halk Oyunları ve Motor Gelişim Üzerindeki Etkisi

Motor gelişim, bireyin hareket becerilerinin yaşam boyunca gelişimini ifade eden önemli bir gelişim alanıdır. Çocukluk döneminde temel hareket becerilerinin kazanılması, ilerleyen yaşlarda daha karmaşık hareketlerin öğrenilmesine temel oluşturmaktadır. Halk oyunları, temel ve birleşik motor becerilerin geliştirilmesine katkı sağlayan etkinliklerden biridir. Halk oyunları uygulamalarında öğrenciler yürüme, koşma, sıçrama, dönme, denge sağlama ve yön değiştirme gibi temel hareketleri kullanmaktadır. Bu hareketlerin belirli bir ritim ve sıra içerisinde gerçekleştirilmesi, motor öğrenme sürecini desteklemektedir. Özellikle okul çağındaki çocuklar için halk oyunları, oyun temelli bir fiziksel etkinlik ortamı oluşturarak hareket becerilerinin geliştirilmesine katkı sağlamaktadır. Motor gelişimde tekrar ve geri bildirim önemli unsurlardır.



Resim 3. Halay Figürü

Halk oyunlarının öğrenilmesi sürecinde öğrenciler hareketleri tekrar ederek deneyim kazanmakta, öğretmenin veya grup arkadaşlarının geri bildirimleri doğrultusunda performanslarını geliştirmektedir. Bu süreç, motor öğrenmenin temel ilkeleriyle uyum göstermektedir. Halk oyunları aynı zamanda beden farkındalığının gelişmesine katkı sağlamaktadır. Öğrenciler hareket sırasında vücutlarının konumunu, ritim içerisindeki yerlerini ve diğer bireylerle olan mesafelerini kontrol etmeyi öğrenmektedir. Bu durum özellikle çocukların uzamsal farkındalık ve hareket kontrolü becerilerinin gelişmesine yardımcı olmaktadır.

2.4. Halk Oyunlarının Egzersiz Açısından Değeri

Egzersiz, fiziksel uygunluğu geliştirmek veya korumak amacıyla planlı ve düzenli biçimde gerçekleştirilen fiziksel aktiviteleri ifade etmektedir. Halk oyunları, geleneksel bir hareket biçimi olmasına rağmen düzenli ve sistemli uygulandığında egzersiz niteliği taşıyabilecek özelliklere sahiptir. Bir halk oyununun egzersiz değeri; hareket yoğunluğu, uygulama süresi, tekrar sayısı, oyuncunun fiziksel özellikleri ve oyunun teknik yapısına bağlı olarak değişmektedir. Hızlı tempolu oyunlar daha yüksek enerji harcamasına neden olurken, daha kontrollü ve düşük tempolu oyunlarda denge, koordinasyon ve teknik beceri ön plana çıkmaktadır.

Beden eğitimi derslerinde halk oyunlarından yararlanılması, öğrencilerin fiziksel aktivite düzeylerini artırmak için etkili bir yöntem olabilir. Özellikle geleneksel spor ve oyun kültürünün ders içerisine dahil edilmesi, öğrencilerin derse yönelik ilgisini artırmakta ve hareket katılımını desteklemektedir. Bununla birlikte halk oyunlarının egzersiz olarak uygulanmasında yaş, gelişim düzeyi ve fiziksel yeterlilik dikkate alınmalıdır. Öğrencilerin hazırbulunuşluk düzeyine uygun olmayan zor hareketlerin uygulanması, öğrenme sürecini olumsuz etkileyebileceği gibi sakatlanma riskini de artırabilmektedir. Bu nedenle öğretim sürecinin bilimsel ilkeler doğrultusunda planlanması gerekmektedir. Bu planlamada aşağıdaki parametrelere dikkat etmeli,

- Kardiyovasküler dayanıklılığa etkisi olmalı;
- Kasları güçlendirmeli,
- Esnekliği ve hareket kabiliyetini geliştirmeli,
- Denge ve koordinasyonu geliştirmeli,
- Dayanıklılığı geliştirmeli,
- Enerji harcamasını artırıcı yönde olmalı,
- Ruh sağlığına etkisi bulunmalı,
- Sosyal gelişimi destek ve katkı sağlamalı.

BÖLÜM 3
HALK OYUNLARININ EĞİTİMDEKİ ÖNEMİ VE YERİ

3.1. Halk Oyunları ve Beden Eğitimi Dersindeki Önemi ve Yeri

Beden eğitimi dersi, öğrencilerin fiziksel gelişimlerini destekleyen, hareket yoluyla öğrenmeyi esas alan ve yaşam boyu fiziksel aktivite alışkanlığı kazandırmayı amaçlayan önemli bir eğitim alanıdır. Bu ders kapsamında kullanılan etkinliklerin öğrencilerin yaş, gelişim özellikleri ve ilgi alanlarına uygun olması, öğrenme sürecinin etkililiğini artırmaktadır. Halk oyunları, beden eğitimi dersinin amaçlarıyla birçok yönden uyum göstermektedir. Öncelikle halk oyunları, öğrencilerin aktif katılımını gerektiren hareket temelli etkinliklerdir. Öğrenciler oyun sürecinde fiziksel olarak etkin olmakta, farklı hareket deneyimleri kazanmakta ve bedenlerini kontrollü biçimde kullanmayı öğrenmektedir.

Beden eğitimi derslerinde halk oyunlarının kullanılması, ders içeriğinin çeşitlendirilmesine katkı sağlamaktadır. Geleneksel spor ve oyun kültürünün ders ortamına taşınması, öğrencilerin farklı hareket deneyimleri yaşamalarına olanak vermektedir. Bu durum özellikle fiziksel etkinliklere karşı ilgisi düşük olan öğrencilerin derse katılımını artırabilecek bir yaklaşım olarak değerlendirilebilir. Halk oyunları ayrıca beden eğitimi derslerinde değerler eğitiminin desteklenmesine yardımcı olmaktadır. Öğrenciler oyun sürecinde disiplin, sabır, birlikte hareket etme, başkalarına saygı gösterme ve sorumluluk alma gibi sosyal değerleri uygulamalı olarak öğrenmektedir.

3.2. Eğitim ve Kültürel Aktarım Sürecinde Halk Oyunları

Eğitim, bireyin bilgi, beceri, tutum ve değerler bakımından gelişimini sağlayan, toplumun ihtiyaçları doğrultusunda planlanan ve sürdürülen çok boyutlu bir süreçtir. Eğitim yalnızca akademik bilgi aktarımından ibaret değildir; bireyin içinde yaşadığı toplumun kültürel değerlerini tanıması, benimsemesi ve bu değerleri gelecek kuşaklara aktarabilecek yeterliliğe ulaşması da eğitimin temel amaçları arasında yer almaktadır. Toplumların varlıklarını sürdürebilmeleri, sahip oldukları kültürel değerlerin korunması ve yeni nesillere aktarılmasıyla doğrudan ilişkilidir. Dil, müzik, sanat, gelenekler, törenler ve halk oyunları bu kültürel aktarım sürecinin temel unsurlarını oluşturmaktadır. Bu açıdan halk oyunları, yalnızca geçmişten gelen bir eğlence biçimi değil; toplumların tarihsel deneyimlerini ve ortak değerlerini aktaran önemli bir eğitim aracı olarak değerlendirilmektedir.

Okullar, kültürel aktarımın gerçekleştiği en önemli kurumlardan biridir. Aile ve yakın çevre içerisinde başlayan kültürel öğrenme süreci, okul ortamında daha planlı ve sistematik bir yapıya kavuşmaktadır. Bu nedenle eğitim kurumlarının görevi yalnızca bireylere akademik yeterlilik kazandırmak değil; aynı zamanda öğrencilerin kendi kültürel miraslarını tanımalarına ve bu mirasa ilişkin farkındalık geliştirmelerine olanak sağlamaktır. Halk oyunları bu noktada eğitim süreçlerine önemli katkılar sunmaktadır. Öğrenciler halk oyunları aracılığıyla farklı yörelere ait kültürel özellikleri öğrenmekte, toplumların yaşam biçimleri hakkında bilgi edinmekte ve kültürel çeşitliliğin farkına varmaktadır. Böylece halk oyunları, kültürel bilginin yalnızca aktarılmasını değil, deneyim yoluyla öğrenilmesini sağlamaktadır.

3.3. Halk Oyunlarının Eğitimsel İşlevleri

Halk oyunlarının eğitimde kullanılmasının temel nedenlerinden biri, bireyin gelişimini çok yönlü olarak desteklemesidir. Geleneksel eğitim anlayışında öğrenme çoğunlukla bilişsel süreçlerle ilişkilendirilirken, çağdaş eğitim yaklaşımları bireyin bilişsel, duyuşsal ve psikomotor alanlarının birlikte geliştirilmesini esas almaktadır. Halk oyunları, bu üç gelişim alanını aynı anda destekleyebilen etkinliklerdendir.

Bilişsel açıdan değerlendirildiğinde halk oyunları, öğrencilerin dikkat, algı, hafıza ve problem çözme becerilerini geliştirmektedir. Bir oyun dizisinin öğrenilmesi sırasında öğrenci hareket sırasını hatırlamakta, ritmi takip etmekte, kendi hareketlerini kontrol etmekte ve grup içerisindeki konumunu belirlemektedir. Bu süreç, öğrencinin bilişsel katılımını artırmaktadır.

Duyuşsal gelişim açısından halk oyunları, öğrencilerin özgüven, sorumluluk, aidiyet ve iletişim becerilerini desteklemektedir. Grup içerisinde gerçekleştirilen oyunlar, öğrencilerin birbirlerine uyum sağlamalarını ve ortak bir amaç doğrultusunda hareket etmelerini gerektirmektedir. Bu durum, sosyal ilişkilerin güçlenmesine ve olumlu grup deneyimlerinin oluşmasına katkı sağlamaktadır.

Psikomotor gelişim açısından ise halk oyunları, temel hareket becerilerinin geliştirilmesine olanak sağlamaktadır. Ritimli adımlar, yön değiştirmeler, denge hareketleri ve koordinasyon gerektiren figürler öğrencilerin hareket yeterliliklerini geliştirmektedir. Özellikle çocukluk döneminde hareket becerilerinin desteklenmesi, yaşam boyu fiziksel aktivite alışkanlığının oluşmasında önemli rol oynamaktadır.

3.4. Halk Oyunlarının Bilişsel Gelişime Katkıları

Halk oyunlarının öğrenilmesi, öğrencilerin çeşitli bilişsel süreçleri aktif biçimde kullanmasını gerektirmektedir. Hareket dizilerinin öğrenilmesi,

ritimlerin takip edilmesi ve oyun yapısının anlaşılması; dikkat, algı ve hafıza süreçlerini desteklemektedir. Bir halk oyununun öğrenilmesi sırasında öğrenci önce hareketleri gözlemlemekte, ardından bu hareketleri zihinsel olarak anlamlandırmakta ve uygulama aşamasına geçmektedir. Bu süreç, motor öğrenme ile bilişsel öğrenmenin birlikte gerçekleştiği bir öğrenme ortamı oluşturmaktadır. Özellikle çocuklarda dikkat süresi, yönerge takip etme ve sıralı düşünme becerilerinin geliştirilmesinde ritmik hareket etkinliklerinin önemli katkıları bulunmaktadır. Halk oyunlarında hareketlerin belirli bir sıra içerisinde uygulanması, öğrencilerin düzenli düşünme ve planlama becerilerini desteklemektedir. Bunun yanında halk oyunları, öğrencilerin kültürel bilgi düzeylerini de artırmaktadır. Öğrenciler oynadıkları oyunların hangi bölgeye ait olduğunu, hangi kültürel özellikleri taşıdığını ve hangi toplumsal bağlam içerisinde ortaya çıktığını öğrenerek daha geniş bir kültürel bakış açısı kazanmaktadır.

3.5. Halk Oyunlarının Duyuşsal Gelişime Katkıları

Eğitim sürecinin temel amaçlarından biri, bireylerin yalnızca bilgi ve beceri kazanmasını sağlamak değil; aynı zamanda olumlu tutum, değer ve davranış geliştirmelerine katkıda bulunmaktır. Duyuşsal gelişim olarak ifade edilen bu alan; bireyin kendisine, çevresine ve topluma yönelik tutumlarını, değerlerini, ilgilerini ve motivasyonlarını kapsamaktadır. Halk oyunları, yapısı gereği bireylerin duyuşsal gelişimini destekleyen önemli eğitim araçlarından biri olarak bilinmektedir.

Halk oyunlarının çoğunlukla grup hâlinde uygulanması, öğrencilerin sosyal ilişkilerini geliştirmelerine olanak sağlamaktadır. Bir oyunun başarılı biçimde gerçekleştirilebilmesi için öğrencilerin birbirlerini dikkate almaları, ortak ritme uyum sağlamaları ve grup bütünlüğünü korumaları gerekmektedir. Bu süreç, öğrencilerin iş birliği yapma, sorumluluk üstlenme ve birlikte hareket etme becerilerini geliştirmektedir. Özellikle çocukluk ve ergenlik dönemlerinde bireyin kendini ifade edebilmesi, grup içerisinde kabul görmesi ve sosyal bağlar kurabilmesi gelişim açısından büyük önem taşımaktadır. Halk oyunları, öğrencilerin kendilerini hareket yoluyla ifade etmelerine fırsat vermekte ve olumlu sosyal deneyimler yaşamalarını sağlamaktadır. Öğrencinin bir grubun parçası olarak ortak bir performansa katkı sunması, aidiyet duygusunun gelişmesine yardımcı olmaktadır. Halk oyunları aynı zamanda öğrencilerin özgüven gelişimine de katkı sağlayabilir. Bir hareket dizisini öğrenmek, grup karşısında uygulamak ve ortak bir gösterinin parçası olmak öğrencinin kendine yönelik olumlu algı geliştirmesine yardımcı olmaktadır. Bu durum özellikle fiziksel etkinliklere katılım konusunda çekingen davranan öğrenciler açısından

önemli bir kazanım oluşturabilir. Duyuşsal gelişim açısından halk oyunlarının bir diğer önemli yönü, öğrencilerin farklılıklara saygı duymalarını desteklemesidir. Türkiye'nin farklı bölgelerine ait oyunların öğrenilmesi, öğrencilerin kültürel çeşitliliği tanımalarına ve farklı yaşam biçimlerine yönelik olumlu tutum geliştirmelerine katkı sağlamaktadır.

3.6. Halk Oyunları ve Değerler Eğitimi

Değerler eğitimi, bireyin toplumsal yaşam içerisinde kabul gören temel ilkeleri, ahlaki anlayışları ve sosyal sorumlulukları kazanmasını amaçlayan önemli bir eğitim alanıdır. Günümüz eğitim anlayışında akademik başarı kadar bireyin karakter gelişimi, toplumsal uyumu ve etik değerleri benimsemesi de önem taşımaktadır. Halk oyunları, değerler eğitimi açısından doğal bir öğrenme ortamı oluşturmaktadır. Çünkü halk oyunlarının temelinde birliktelik, dayanışma, paylaşma ve karşılıklı saygı gibi toplumsal değerler bulunmaktadır. Geleneksel toplumlarda halk oyunları, bireyleri bir araya getiren ve toplumsal bağları güçlendiren etkinlikler olarak önemli bir işleve sahip olmuştur.

Beden eğitimi derslerinde halk oyunlarının kullanılması, öğrencilerin değerleri yalnızca teorik olarak öğrenmeleri yerine uygulama yoluyla deneyimlemelerine olanak sağlamaktadır. Örneğin grup içerisinde aynı ritme uyum sağlamak, arkadaşının hareketine dikkat etmek ve ortak bir amacı gerçekleştirmek; iş birliği ve sorumluluk değerlerinin davranışa dönüşmesini desteklemektedir. Halk oyunları aracılığıyla öğrenciler, kültürel mirasa saygı duyma ve kendi toplumlarının değerlerini tanıma fırsatı bulmaktadır. Bunun yanında farklı yörelere ait oyunların öğrenilmesi, kültürel çeşitliliğe karşı hoşgörü geliştirilmesine katkı sağlamaktadır.

Değerler eğitimi açısından halk oyunlarının en önemli özelliklerinden biri, bireysel başarıdan çok ortak başarı anlayışını ön plana çıkarmasıdır. Öğrenciler, grubun başarısının kendi davranışlarıyla ilişkili olduğunu fark etmekte ve birlikte hareket etmenin önemini deneyimlemektedir.

3.7. Halk Oyunlarının Psikomotor Gelişime Katkıları

Psikomotor gelişim, bireyin hareketleri kontrol etme, düzenleme ve etkili biçimde kullanma becerisinin gelişimini ifade etmektedir. Beden eğitimi alanında temel amaçlardan biri, öğrencilerin yaş ve gelişim özelliklerine uygun hareket becerileri kazanmalarını sağlamaktır. Halk oyunları, bu süreçte kullanılabilecek etkili hareket etkinliklerindendir. Halk oyunları sırasında öğrenciler yürüme, sıçrama, dönme, denge kurma, yön değiştirme ve ritmik hareket etme gibi birçok temel ve birleşik motor beceriyi kullanmaktadır. Bu becerilerin düzenli tekrarlarla geliştirilmesi, öğrencilerin hareket yeterliliklerini artırmaktadır.

Özellikle çocukluk döneminde koordinasyon gelişimi büyük önem taşımaktadır. El, kol, bacak ve gövde hareketlerinin uyum içerisinde kullanılması, öğrencilerin beden kontrolünü geliştirmektedir. Halk oyunlarında müzik ile hareketin birleştirilmesi ise ritim duygusunun ve hareket zamanlamasının gelişmesine katkı sağlamaktadır.

Psikomotor gelişimde bireysel farklılıklar önemli bir unsurdur. Her öğrencinin hareket öğrenme hızı ve fiziksel kapasitesi aynı değildir. Bu nedenle halk oyunları öğretiminde öğrencilerin gelişim özellikleri dikkate alınmalı ve öğretim süreci basitten karmaşığa doğru yapılandırılmalıdır. Beden eğitimi öğretmeninin görevi, öğrencilerin yalnızca doğru hareketleri yapmasını sağlamak değil; hareket sürecinden olumlu deneyimler kazanmalarını desteklemektir. Bu yaklaşım, öğrencilerin yaşam boyu fiziksel etkinliğe katılım konusunda olumlu tutum geliştirmelerine yardımcı olmaktadır.

3.7. Halk Oyunlarının Eğitim Ortamlarında Kullanımı ve Öğrenci Gelişimine Katkıları

Eğitim ortamlarında halk oyunlarının uygulanması, kültürel mirasın korunması ve öğrencilerin çok yönlü gelişimlerinin desteklenmesi açısından önemli bir yere sahiptir. Okullar, geleneksel kültür unsurlarının sistemli biçimde öğretilebileceği en uygun ortamlardan biridir. Halk oyunlarının eğitim programları içerisinde yer alması, öğrencilerin kendi kültürel değerlerini tanımalarını sağlarken aynı zamanda farklı kültürel unsurlara karşı farkındalık geliştirmelerine yardımcı olmaktadır. Bu durum, kültürel kimlik oluşumu açısından önemli bir eğitim kazanımıdır.

Beden eğitimi derslerinde halk oyunlarının uygulanması, derslerin yalnızca sportif performans odaklı yürütülmesinin önüne geçerek daha geniş bir eğitim anlayışının benimsenmesini sağlamaktadır. Hareket eğitimi, kültürel öğrenme ve sosyal gelişim aynı etkinlik içerisinde bütünleştirilebilmektedir. Ancak halk oyunlarının eğitim ortamlarında etkili biçimde uygulanabilmesi için öğretmenlerin alan bilgisine ve pedagojik yeterliliğe sahip olması gerekmektedir. Öğretmenin yalnızca oyun figürlerini bilmesi yeterli değildir; öğrencilerin gelişim özelliklerini, öğretim yöntemlerini ve güvenli uygulama ilkelerini de bilmesi gerekmektedir. Bu nedenle öğretmen yetiştirme programlarında halk oyunlarına ilişkin teorik ve uygulamalı derslerin yer alması, eğitimde niteliğin artırılması açısından önem taşımaktadır. Bilimsel temellere dayalı öğretim yaklaşımlarıyla gerçekleştirilen halk oyunları uygulamaları, öğrencilerin fiziksel, sosyal ve kültürel gelişimlerine önemli katkılar sağlayacaktır.

BÖLÜM 4
HALK OYUNLARININ ÖĞRETİMİNDE KULLANILAN YÖNTEM VE TEKNİKLER

4.1. Halk Oyunları Öğretiminin Temel İlkeleri

Halk oyunlarının eğitim ortamlarında etkili biçimde öğretilebilmesi, yalnızca oyun figürlerinin aktarılmasıyla mümkün değildir. Başarılı bir öğretim süreci; öğrencilerin gelişim özelliklerini, öğrenme ilkelerini, hareket becerilerinin kazanılma süreçlerini ve kültürel aktarım boyutunu dikkate alan planlı bir yaklaşımı gerektirmektedir. Bu nedenle halk oyunları öğretimi, beden eğitimi alanındaki öğretim ilkeleriyle uyumlu biçimde yürütülmelidir. Halk oyunları öğretiminde temel amaç, öğrencilerin belirli hareket kalıplarını ezberlemelerini sağlamak değil; hareketleri anlamlandırarak uygulayabilmelerini, ritim duygusu kazanmalarını ve öğrendikleri oyunların kültürel özelliklerini kavramalarını sağlamaktır. Bu yaklaşım, öğrencinin öğrenme sürecine aktif katılımını desteklemektedir.

Öğretim sürecinde dikkate alınması gereken ilkelerden biri, **öğrenci seviyesine uygunluk** ilkesidir. Her yaş grubundaki öğrencinin fiziksel kapasitesi, dikkat süresi, hareket deneyimi ve öğrenme hızı farklılık göstermektedir. Bu nedenle okul öncesi dönemden lise düzeyine kadar tüm öğrenciler için aynı öğretim yöntemi ve aynı oyunların kullanılması uygun değildir. Öğretilecek oyunların seçimi ve hareketlerin zorluk düzeyi öğrencilerin gelişim özelliklerine göre belirlenmelidir. Bir diğer önemli ilke, **basitten karmaşığa doğru öğretim** ilkesidir. Halk oyunlarında karmaşık figürlerin doğrudan öğretilmesi, öğrencilerin öğrenme sürecinde zorlanmasına neden olabilir. Bu nedenle öncelikle temel duruş, ritim çalışmaları, basit adımlama ve yön değiştirme gibi temel beceriler kazandırılmalı; daha sonra daha karmaşık hareket dizilerine geçilmelidir. **Yakından uzağa ve bilinenden bilinmeyene öğretim ilkeleri** de halk oyunları eğitiminde önem taşımaktadır. Öğrencilerin günlük yaşamlarında deneyimledikleri hareketlerden yola çıkılarak yeni hareketlerin öğretilmesi, öğrenme sürecini kolaylaştırmaktadır. Özellikle küçük yaş gruplarında öğrencinin sahip olduğu hareket deneyimleri, yeni becerilerin kazanılmasında önemli bir temel oluşturmaktadır.

4.2. Halk Oyunları Öğretim Sürecinin Planlanması

Etkili bir halk oyunları öğretimi için önceden planlama yapılması gerekmektedir. Plansız gerçekleştirilen uygulamalar, öğrencilerin öğrenme sürecinde zorlanmasına ve öğretim hedeflerine ulaşılmasında güçlük

yaşanmasına neden olmaktadır. Bu nedenle öğretmen, öğretim sürecini amaç, içerik, yöntem, süre ve değerlendirme boyutlarıyla birlikte ele almalıdır.

Öğretim planlamasının ilk aşamasını hedeflerin belirlenmesi oluşturmaktadır. Öğretmen öncelikle öğrencilerin hangi bilgi, beceri ve davranışları kazanmasını istediğini belirlemelidir. Örneğin başlangıç düzeyindeki öğrenciler için temel ritim algısı ve basit hareket becerileri hedeflenirken, ileri düzey öğrenciler için daha karmaşık yöresel oyunların teknik özelliklerinin kazandırılması hedeflenebilir. İkinci aşamada uygun oyun seçimi yapılmalıdır. Oyun seçiminde öğrencilerin yaş düzeyi, fiziksel özellikleri, sınıf mevcudu, uygulama alanı ve ders süresi dikkate alınmalıdır. Her halk oyunu her yaş grubuna uygun değildir. Bazı oyunlar daha fazla dayanıklılık ve koordinasyon gerektirirken, bazı oyunlar temel hareket becerilerinin kazandırılması açısından daha uygundur. Öğretim sürecinde zaman yönetimi de önemli bir unsurdur. Halk oyunları öğretiminde öğrencilerin hareketleri öğrenmesi, tekrar etmesi ve uygulama fırsatı bulması gerekmektedir. Bu nedenle ders süresi yalnızca gösterime ayrılmamalı; öğrencilerin aktif katılım sağlayacağı uygulamalara yeterli zaman verilmelidir. Planlama sürecinin son aşamasını değerlendirme oluşturmaktadır. Öğretmen, öğrencilerin kazanımlara ulaşıp ulaşmadığını belirlemek amacıyla süreç içerisinde gözlem yapmalı ve gerekli düzenlemeleri gerçekleştirmelidir. Değerlendirme yalnızca sonuç performansına göre değil, öğrencinin gelişim sürecine göre yapılmalıdır.

4.3. Gösterip Yaptırma Öğretim Yöntemi

Halk oyunları öğretiminde en sık kullanılan yöntemlerden biri gösterip yaptırma yöntemidir. Bu yöntemde öğretmen veya uzman kişi, öğretilecek hareketi öğrencilere göstererek doğru uygulama biçimini ortaya koymaktadır. Daha sonra öğrenciler gösterilen hareketleri uygulamakta ve öğretmenin yönlendirmeleri doğrultusunda hatalarını düzeltmektedir. Gösterip yaptırma yöntemi özellikle hareket öğreniminin başlangıç aşamalarında etkili olmaktadır. Öğrenciler, hareketin görsel biçimini gözlemleyerek zihinsel bir model oluşturmakta ve bu modeli uygulama yoluyla geliştirmektedir. Bu süreç, motor öğrenmede önemli bir yere sahiptir. Ancak bu yöntemin etkili olabilmesi için öğretmenin hareketleri açık, anlaşılır ve doğru biçimde göstermesi gerekmektedir. Hareketlerin çok hızlı gösterilmesi veya açıklama yapılmadan uygulanması, öğrencilerin yanlış öğrenmeler geliştirmesine neden olabilir. Bu nedenle öğretmen, hareketleri gerektiğinde parçalara ayırarak göstermeli ve öğrencilerin anlamalarını sağlamalıdır.

Gösterip yaptırma yönteminde öğrencinin aktif katılımı büyük önem taşımaktadır. Öğrencilerin yalnızca izleyici konumunda kalması yerine

hareketleri uygulaması, tekrar etmesi ve geri bildirim alması gerekmektedir. Öğretmenin yönlendirici ve destekleyici rolü, öğrenme sürecinin başarısını artırmaktadır.

4.4. Parçadan Bütüne ve Bütünden Parçaya Öğretim Yaklaşımları

Halk oyunları, çoğu zaman birden fazla hareket dizisinin birleşiminden oluşmaktadır. Bu nedenle öğretim sürecinde hareketlerin nasıl sunulacağı önemli bir konudur. Parçadan bütüne ve bütünden parçaya öğretim yaklaşımları, halk oyunları eğitiminde yaygın olarak kullanılan yöntemler arasında yer almaktadır.

Parçadan bütüne öğretimde oyun, küçük hareket bölümlerine ayrılarak öğretilmektedir. Öncelikle temel adımlar, ardından kol hareketleri, yön değişimleri ve diğer figürler çalışılır. Daha sonra bu parçalar birleştirilerek oyunun bütünü oluşturulur. Bu yöntem özellikle karmaşık yapıya sahip oyunların öğretiminde etkili olmaktadır. Bütünden parçaya öğretimde ise öğrenciler öncelikle oyunun genel yapısıyla tanıştırılır. Daha sonra zorlandıkları bölümler üzerinde ayrıntılı çalışmalar yapılır. Bu yaklaşım, öğrencilerin oyunun genel ritmini ve yapısını anlamalarına yardımcı olmaktadır. Her iki yöntemin de farklı avantajları bulunmaktadır. Öğretmen, öğrencilerin seviyesine, oyunun özelliklerine ve öğrenme sürecinin gereksinimlerine göre uygun yöntemi seçmelidir. Bazı durumlarda iki yaklaşımın birlikte kullanılması daha etkili sonuçlar verebilmektedir.

4.5. Halk Oyunları Öğretiminde Ritim Eğitimi

Ritim, halk oyunlarının temel yapı taşlarından biridir. Bir oyunun doğru ve estetik biçimde uygulanabilmesi, öğrencinin ritmi algılayabilmesi ve hareketlerini müzikle uyumlu hâle getirebilmesiyle doğrudan ilişkilidir. Bu nedenle halk oyunları öğretiminde ritim eğitimi, hareket öğretiminden ayrı düşünülmemesi gereken temel bir süreçtir.

Ritim eğitimi, öğrencinin işitsel algısını geliştirmekte ve hareket zamanlamasını doğru biçimde oluşturmasına yardımcı olmaktadır. Öğrenciler ritim çalışmaları aracılığıyla müziğin hızını, vurgularını ve tekrar eden yapılarını fark etmeyi öğrenmektedir. Bu süreç, yalnızca halk oyunları açısından değil, genel hareket eğitimi açısından da önemli kazanımlar sağlamaktadır. Halk oyunları öğretiminde ritim çalışmalarına öncelikle temel vuruşların ve basit hareket kalıplarının öğretilmesiyle başlanmalıdır. Öğrenciler el çırpma, adımlama, sayarak hareket etme ve basit ritmik tekrarlar yoluyla müzik ile hareket arasındaki ilişkiyi kavrayabilirler. Daha ileri aşamalarda ise yöresel oyunların kendine özgü ritmik yapıları üzerinde çalışılabilir. Ritim öğretiminde kullanılan müziklerin öğrencilerin yaş ve gelişim özelliklerine uygun olması

önemlidir. Özellikle küçük yaş gruplarında daha anlaşılır ve belirgin ritim yapısına sahip müziklerin tercih edilmesi öğrenme sürecini kolaylaştırmaktadır. İleri yaş gruplarında ise daha karmaşık ritmik yapılara sahip oyunlara geçilebilir. Ritim eğitiminin başarılı olabilmesi için öğrencilerin yalnızca müziği takip etmeleri değil, hareket ile müzik arasında bağlantı kurmaları sağlanmalıdır. Bu nedenle öğretmen, öğrencilerin ritmi hissetmelerine ve hareketleri mekanik tekrarlar yerine anlamlı biçimde gerçekleştirmelerine yönelik etkinlikler planlamalıdır.

4.6. Yaş ve Gelişim Düzeylerine Göre Halk Oyunları Öğretimi

Halk oyunları öğretiminde öğrencilerin yaş ve gelişim özelliklerinin dikkate alınması, etkili bir öğrenme süreci açısından temel bir gerekliliktir. Çocukların fiziksel, bilişsel ve duyuşsal gelişimleri yaş dönemlerine göre farklılık göstermektedir. Bu nedenle her eğitim kademesinde aynı oyunların ve aynı öğretim yöntemlerinin kullanılması uygun değildir.

Okul öncesi dönemde temel amaç, çocukların hareket farkındalığını geliştirmek ve ritim duygusu kazanmalarını sağlamaktır. Bu dönemde karmaşık yöresel oyunlar yerine basit adımlama, taklit hareketleri, ritim çalışmaları ve grup içerisinde hareket etmeye yönelik etkinlikler tercih edilmelidir. Çocuğun oyundan zevk alması ve hareket etmeye karşı olumlu tutum geliştirmesi öncelikli hedef olmalıdır.

İlkokul döneminde öğrencilerin temel hareket becerileri daha belirgin hâle gelmektedir. Bu dönemde basit yapılı yöresel oyunlara geçilebilir. Öğrencilerin ritim algısı, yön değiştirme becerileri, grup uyumu ve temel figürleri uygulama kapasiteleri geliştirilmelidir. Öğretim sürecinde oyunlaştırma yöntemlerinden yararlanılması öğrencilerin ilgisini artırabilir. Ortaokul döneminde öğrencilerin koordinasyon, dayanıklılık ve hareket kontrolü geliştiği için daha teknik özelliklere sahip oyunlar öğretilebilir. Bu dönemde öğrencilerin yöresel oyunların kültürel özelliklerini anlamaları, hareketlerin anlamını kavramaları ve grup performansına katkı sağlamaları hedeflenmelidir. Lise döneminde ise öğrencilerin daha karmaşık figürleri öğrenme, teknik ayrıntıları uygulama ve performans sergileme kapasiteleri gelişmiştir. Bu dönemde halk oyunları kültürel, sanatsal ve sportif boyutlarıyla daha kapsamlı biçimde ele alınabilir. Öğrencilerden yalnızca hareketleri uygulamaları değil, oyunların tarihsel ve kültürel özelliklerini araştırmaları da beklenebilir.

Her eğitim kademesinde temel yaklaşım, öğrencilerin gelişim özelliklerine uygun öğretim gerçekleştirmek olmalıdır. Halk oyunları öğretiminde amaç, öğrencileri zorlayarak yüksek teknik düzeye ulaştırmak değil; onların hareket

becerilerini geliştirmek, kültürel farkındalık kazandırmak ve fiziksel etkinliğe yönelik olumlu tutum oluşturmaktır.

4.7. Halk Oyunları Öğretiminde Öğretmenin Rolü

Halk oyunlarının eğitim ortamlarında etkili biçimde uygulanmasında öğretmenin rolü belirleyici bir öneme sahiptir. Öğretmen yalnızca hareketleri gösteren kişi değil; aynı zamanda öğrenme ortamını düzenleyen, öğrencileri motive eden, kültürel bilgiyi aktaran ve süreci değerlendiren rehber konumundadır. Halk oyunları öğretmeninin öncelikle alan bilgisine sahip olması gerekmektedir. Öğretmen, öğreteceği oyunun teknik özelliklerini, ritmik yapısını, kültürel geçmişini ve uygulama biçimini bilmelidir. Bunun yanında öğrencilerin gelişim özelliklerini tanımalı ve uygun öğretim yöntemlerini kullanabilmelidir. Öğretmenin iletişim becerileri de öğretim sürecinin başarısında önemli rol oynamaktadır. Halk oyunları grup çalışmasına dayalı bir etkinlik olduğundan, öğretmenin öğrenciler arasında olumlu bir iletişim ortamı oluşturması gerekmektedir. Destekleyici ve motive edici bir yaklaşım, öğrencilerin derse katılımını artırmaktadır. Öğretmen aynı zamanda güvenli bir öğrenme ortamı oluşturmalıdır. Uygulama alanının düzenlenmesi, hareketlerin doğru teknikle öğretilmesi ve öğrencilerin fiziksel özelliklerine uygun etkinliklerin seçilmesi, olası sakatlanmaların önlenmesi açısından önem taşımaktadır. Bunun yanında öğretmen, halk oyunlarını yalnızca bir gösteri hazırlığı olarak değerlendirmemelidir. Eğitim sürecinde temel amaç; öğrencilerin hareket becerileri kazanması, kültürel değerleri öğrenmesi ve fiziksel etkinliklere yönelik olumlu deneyimler yaşamasıdır.

4.7. Halk Oyunları Derslerinde Sınıf Yönetimi

Sınıf yönetimi, eğitim sürecinin etkili ve verimli biçimde yürütülmesi için gerekli düzenlemelerin bütününü ifade etmektedir. Hareket temelli derslerde sınıf yönetimi, diğer derslerden farklı özellikler göstermektedir. Beden eğitimi ortamlarında öğrencilerin aktif hareket etmeleri, alan kullanımı ve güvenlik gibi unsurlar özel planlama gerektirmektedir.

Halk oyunları derslerinde sınıf yönetiminin temel unsurlarından biri, öğrencilerin etkinlik sürecine aktif katılımını sağlamaktır. Öğrencilerin boşta kalmadığı, sürekli hareket ettiği ve öğrenme sürecine dahil olduğu etkinlik düzenlemeleri tercih edilmelidir. Öğretmen, ders başlangıcında öğrencileri etkinliğe hazırlamalı, gerekli açıklamaları yapmalı ve dersin amacını belirtmelidir. Isınma çalışmaları, temel ritim etkinlikleri ve hareket hazırlıkları, öğrencilerin fiziksel olarak derse hazırlanmasını sağlamaktadır. Grup çalışmalarında öğrenciler arasındaki bireysel farklılıklar dikkate alınmalıdır. Bazı

öğrenciler hareketleri hızlı öğrenirken bazı öğrencilerin daha fazla tekrar yapmaya ihtiyacı olabilir. Öğretmen bu farklılıkları yönetmeli ve her öğrencinin sürece katılımını desteklemelidir.

Etkili sınıf yönetimi, öğrencilerin kendilerini güvende hissettiği, hata yapmaktan çekinmediği ve öğrenme sürecine aktif katıldığı bir ortam oluşturmayı amaçlamaktadır. Bu nedenle halk oyunları derslerinde disiplin anlayışı, baskıcı değil; yönlendirici ve destekleyici bir yapıda olmalıdır.

BÖLÜM 5
EĞİTİM KADEMELERİNE GÖRE HALK OYUNLARININ SEÇİMİ VE ÖĞRETİMİ

5.1. Okul Öncesi Döneminde Halk Oyunlarının Öğretimi ve Uygulanması

Okul öncesi dönem, bireyin temel hareket becerilerinin geliştiği, beden farkındalığının oluştuğu ve ritim duygusunun temellerinin atıldığı önemli bir gelişim aşamasıdır. Bu dönemde halk oyunları öğretiminin temel amacı, çocuklara teknik anlamda ileri düzey oyun figürleri kazandırmak değildir. Öncelikli amaç; çocukların müzik ve hareket arasındaki ilişkiyi fark etmelerini sağlamak, temel ritim becerilerini geliştirmek, grup etkinliklerine katılım göstermelerini desteklemek ve kültürel hareketlerle tanışmalarını sağlamaktır. Okul öncesi dönemde uygulanacak halk oyunları etkinliklerinde çocukların fiziksel özellikleri dikkate alınmalıdır. Bu yaş grubundaki çocukların dikkat süreleri sınırlı olduğundan etkinlikler kısa süreli, eğlenceli ve tekrarlarla desteklenen yapıda planlanmalıdır. Karmaşık figürler, hızlı tempo ve uzun süreli koreografiler yerine temel adımlama, ritmik hareketler ve taklit yoluyla öğrenme yöntemleri tercih edilmelidir.

Bu dönemde öğretilecek oyunların seçiminde; Basit ritim yapısına sahip olması, temel yürüme ve adımlama becerileri içermesi, grup hâlinde uygulanabilir olması, çocukların ilgisini çekebilecek müzik yapısına sahip olması önemli ölçütler olarak değerlendirilmelidir.

5.1.1. 4 Yaş Grubu İçin Halk Oyunu Uygulamaları

Dört yaş grubu çocuklarda temel amaç, çocuğun müzik eşliğinde hareket etmesini sağlamak ve beden farkındalığını geliştirmektir. Bu yaş grubunda yöresel oyunların tamamının öğretilmesi yerine, halk oyunlarının temel özelliklerini taşıyan basitleştirilmiş uygulamalar yapılmalıdır.

Önerilen Halk Oyunu Uygulamaları

Artvin Atabarı (Temel Hareket Uyarlaması)

Seçilme gerekçesi; Atabarı, grup hâlinde oynanan ve ritmik tekrarları belirgin olan bir oyundur. Çocukların yan yana hareket etme, aynı anda adım alma ve grup uyumu kazanma becerilerini geliştirmesi açısından okul öncesi döneme uyarlanabilir.

Kazandırılması hedeflenen beceriler:

- Ritim algısı,
- Denge,

- Grup içerisinde hareket etme,
- Basit koordinasyon becerileri.

Uygulama şekli:

- Çocuklar yan yana veya halka şeklinde dizilir.
- Sağ-sol adımlama çalışmaları yapılır.
- Müzik temposuna uygun basit hareket tekrarları gerçekleştirilir.
- El ele tutuşma ve birlikte hareket etme çalışmaları yapılır.

Elazığ Çayda Çıra (Ritim Çalışması Olarak)

Seçilme gerekçesi; Çayda Çıra oyununun estetik yapısı ve ritmik özellikleri, okul öncesi çocuklarda müzik-hareket ilişkisinin kurulmasına yardımcı olabilir. Ancak bu yaş grubunda oyun, geleneksel biçimiyle değil, çocukların gelişim seviyesine uygun basitleştirilmiş hareketlerle uygulanmalıdır.

Kazandırılması hedeflenen beceriler:

- Ritim takibi,
- Dikkat geliştirme,
- Beden kontrolü,
- Hareket farkındalığı.

Uygulama şekli:

- Müzik eşliğinde ritmik yürüme,
- Belirlenen noktalara yönelme,
- Basit kol hareketleri,
- Grup hâlinde eş zamanlı hareket etme çalışmaları yapılır.

5.1.2. 5 Yaş Grubu İçin Halk Oyunu Uygulamaları

Beş yaş grubunda çocukların hareket kontrolü ve yönerge takip becerileri gelişmeye başlamaktadır. Bu nedenle temel adımlama çalışmalarına ek olarak basit yöresel oyun yapılarına geçilebilir.

Önerilen Halk Oyunu Uygulamaları

Trabzon Horonu (Temel Ritim Çalışması)

Seçilme gerekçesi; Horon, hızlı ve karmaşık yapılı bir oyun olmasına rağmen temel ritim ve kol hareketleri açısından basitleştirilerek okul öncesi dönemde kullanılabilir.

Kazandırılması hedeflenen beceriler:

- Ritim duygusu,
- Kol-bacak koordinasyonu,
- Grup uyumu,
- Dikkat ve tepki verme becerisi.

Uygulama şekli:

- Horonun temel ritmi basit adımlarla çalışılır.
- Küçük adımlarla sağ-sol hareketleri uygulanır.
- Kol hareketleri basitleştirilerek öğretilir.
- Hızlı tempo yerine kontrollü ritim tercih edilir.

Silifke Yöresi Kaşık Oyunları (Temel Ritim Uygulaması)

Seçilme gerekçesi; Kaşık oyunları, ritim duygusunun geliştirilmesi açısından önemli bir yere sahiptir. Okul öncesi dönemde gerçek oyun yapısı yerine ritim ve koordinasyon çalışmaları şeklinde uygulanabilir.

Kazandırılması hedeflenen beceriler:

- El-göz koordinasyonu,
- Ritim algısı,
- Müzik eşliğinde hareket etme,
- İnce motor beceriler.

Uygulama şekli:

- Basit ritim tekrarları yapılır.
- El hareketleri ile müzik arasında bağlantı kurulur.
- Öğrencilerin bireysel ve grup hâlinde ritim oluşturması sağlanır.

5.1.3. 6 Yaş Grubu İçin Halk Oyunu Uygulamaları

Altı yaş grubu, ilkokula hazırlık dönemi olması nedeniyle daha düzenli hareket öğrenme kapasitesine sahiptir. Bu dönemde öğrenciler temel halk oyunu yapılarını öğrenmeye başlayabilirler.

Önerilen Halk Oyunu Uygulamaları

Gaziantep Halayı (Temel Form)

Seçilme gerekçesi; Halay türü oyunlar, toplu hareket etmeye uygun yapıları nedeniyle çocuklarda grup bilinci ve koordinasyon gelişimini desteklemektedir.

Kazandırılması hedeflenen beceriler:

- Sıra düzeni,
- Grup uyumu,
- Ritim kontrolü,
- Temel dayanıklılık.

Uygulama şekli:

- Halay duruşu öğretilir.
- Temel adımlar yavaş tempoda çalışılır.
- Grup hâlinde aynı anda hareket etme çalışmaları yapılır.
- Oyunun kültürel özellikleri hakkında yaş düzeyine uygun bilgi verilir.

Okul öncesi dönemde halk oyunları uygulamalarında temel hedef, çocuklara belirli oyunları eksiksiz öğretmek değil; hareket sevgisi kazandırmak, ritim duygularını geliştirmek ve kültürel hareketlerle erken yaşta tanışmalarını sağlamaktır. Bu dönemde halk oyunları etkinlikleri, çocukların fiziksel gelişimlerini destekleyen, sosyal etkileşimlerini artıran ve kültürel farkındalık oluşturan eğitsel faaliyetler olarak değerlendirilmelidir. Öğretim sürecinde çocukların gelişim özellikleri dikkate alınmalı, oyunlar eğlenceli ve katılımcı bir anlayışla uygulanmalıdır.

5.2. İlkokul Döneminde Halk Oyunlarının Öğretimi ve Uygulanması

İlkokul dönemi, öğrencilerin temel hareket becerilerinin geliştiği, ritim algılarının güçlendiği ve grup etkinliklerine katılım becerilerinin arttığı önemli bir eğitim aşamasıdır. Bu dönemde halk oyunları öğretiminin temel amacı; öğrencilerin fiziksel gelişimlerini desteklemek, koordinasyon becerilerini geliştirmek, kültürel farkındalık kazandırmak ve hareket yoluyla sosyal etkileşimlerini güçlendirmektir.

İlkokul çağındaki öğrenciler, okul öncesi döneme göre daha uzun süreli dikkat gösterebilmekte, hareket dizilerini takip edebilmekte ve belirli kurallar çerçevesinde grup çalışmalarına katılabilmektedir. Bununla birlikte bu dönemde öğrencilerin fiziksel gelişimleri devam ettiği için seçilecek oyunların aşırı teknik, yüksek dayanıklılık gerektiren veya karmaşık figürlerden oluşan yapıda olmaması gerekmektedir. İlkokul düzeyinde halk oyunu seçilirken; Temel ritim becerilerini geliştirmesi, öğrencilerin birlikte hareket etmelerine olanak sağlaması, temel koordinasyon becerilerini desteklemesi, kültürel açıdan tanıtıcı özellik taşıması, öğrencilerin yaş özelliklerine uygun olması temel ölçütler olarak değerlendirilmelidir.

5.2.1. İlkokul 1. Sınıf Düzeyinde Halk Oyunları Uygulamaları

Birinci sınıf öğrencileri, okul yaşamına yeni başlayan ve temel hareket deneyimlerini geliştirmeye devam eden bir yaş grubudur. Bu dönemde öğrencilerin öncelikli ihtiyacı, hareket ortamına uyum sağlamak, ritim duygusu kazanmak ve grup içerisinde hareket etmeyi öğrenmektir. Bu nedenle birinci sınıf düzeyinde uygulanacak halk oyunları, basit ritimli, kolay öğrenilebilir ve temel hareketlerden oluşan oyunlardan seçilmelidir.

Önerilen Halk Oyunu Uygulamaları

Artvin Atabarı (Temel Düzey)

Seçilme Gerekçesi; Atabarı, grup hâlinde oynanması ve temel adımlardan oluşması nedeniyle ilkokul birinci sınıf öğrencileri için uygun bir başlangıç oyunudur. Oyunun toplu hareket yapısı, öğrencilerin birlikte hareket etme ve grup uyumu kazanma süreçlerini desteklemektedir.

Kazandırılması Hedeflenen Beceriler

- Sağ-sol yön farkındalığı,
- Temel ritim algısı,
- Denge becerisi,
- Grup içerisinde hareket etme,
- Hareket takibi.

Uygulama Basamakları

1. Öğrencilere oyunun kültürel özellikleri hakkında kısa bilgi verilir.
2. Temel duruş ve sıra düzeni öğretilir.
3. Sağ ve sol adımlama çalışmaları yapılır.
4. Müzik kullanılmadan ritim çalışmaları gerçekleştirilir.
5. Müzik eşliğinde basitleştirilmiş oyun uygulanır.

Elazığ Çayda Çıra (Basitleştirilmiş Hareket Çalışması)

Seçilme Gerekçesi; Çayda Çıra, estetik hareket yapısı ve ritmik özelliği nedeniyle öğrencilerin dikkat, denge ve beden kontrolü becerilerini geliştirmeye yardımcı olabilir. Birinci sınıf düzeyinde oyun, geleneksel yapısının sadeleştirilmiş biçimiyle uygulanmalıdır.

Kazandırılması Hedeflenen Beceriler

- Ritim kontrolü,
- Duruş ve denge,
- Beden farkındalığı,
- Müzikle hareket etme.

Uygulama Basamakları

1. Duruş çalışmaları yapılır.
2. Basit yürüme ve yön değiştirme hareketleri uygulanır.
3. Kol hareketleri ritimle birleştirilir.
4. Öğrencilerin bireysel ve grup hâlinde uygulama yapmaları sağlanır.

5.2.2. İlkokul 2. Sınıf Düzeyinde Halk Oyunları Uygulamaları

İkinci sınıf öğrencileri, temel hareket becerileri açısından daha gelişmiş durumdadır. Bu dönemde öğrencilerin ritim algısı, koordinasyon becerisi ve grup çalışmasına uyum sağlama düzeyi artmaktadır.

Bu nedenle ikinci sınıfta daha belirgin oyun yapısına sahip ancak teknik açıdan başlangıç seviyesinde olan halk oyunlarına yer verilebilir.

Önerilen Halk Oyunu Uygulamaları

Gaziantep Halayı (Temel Form)

Seçilme Gerekçesi; Halay türü oyunlar, toplu hareket yapısı nedeniyle öğrencilerin sosyal gelişimini destekleyen önemli halk oyunlarıdır. Gaziantep Halayı, temel ritim yapısı ve grup içerisinde uygulanabilirliği nedeniyle ilkokul ikinci sınıf için uygun bir seçenektir.

Kazandırılması Hedeflenen Beceriler

- Grup uyumu,
- Ritim devamlılığı,
- Koordinasyon,
- Dayanıklılığın desteklenmesi,
- Birlikte hareket etme becerisi.

Uygulama Basamakları

1. Halay duruşu öğretilir.
2. El tutuş şekilleri gösterilir.
3. Temel adımlar yavaş tempoda çalışılır.
4. Ritim sayıları kullanılarak tekrar yapılır.
5. Müzik eşliğinde grup uygulamasına geçilir.

İzmir Zeybeği (Temel Adım Çalışmaları)

Seçilme Gerekçesi; Zeybek oyunları, Türk halk oyunları içerisinde önemli bir yere sahip olup öğrencilerin farklı hareket özellikleriyle tanışmalarına olanak sağlamaktadır. İlkokul ikinci sınıfta oyunun ağır ve teknik bölümleri yerine temel duruş ve adım özellikleri kullanılabilir.

Kazandırılması Hedeflenen Beceriler

- Denge,
- Büyük kas koordinasyonu,
- Duruş kontrolü,
- Kendini ifade etme.

Uygulama Basamakları

1. Zeybek duruşu tanıtılır.
2. Açık duruş ve ağırlık aktarma çalışmaları yapılır.

3. Basit adımlar uygulanır.
4. Müzik temposuna uygun hareket çalışmaları gerçekleştirilir.

İlkokulun ilk iki yılında halk oyunları öğretiminde temel amaç, öğrencilerin teknik açıdan ileri düzeye ulaşması değil; hareket etmeyi sevmeleri, ritim duygusu kazanmaları ve grup içerisinde uyumlu hareket edebilmeleridir. Bu dönemde öğretmen, öğrencilerin bireysel farklılıklarını dikkate almalı ve başarı ölçütünü kusursuz performans yerine öğrenme sürecine katılım, gelişim ve çaba üzerinden değerlendirmelidir.

5.2.3. İlkokul 3. Sınıf Düzeyinde Halk Oyunları Uygulamaları

İlkokul üçüncü sınıf düzeyinde öğrencilerin temel hareket becerileri belirgin biçimde gelişmiş durumdadır. Bu dönemde öğrenciler daha uzun süre dikkatlerini sürdürebilmekte, hareket dizilerini daha kolay takip edebilmekte ve grup çalışmalarında daha bilinçli roller üstlenebilmektedir. Üçüncü sınıf düzeyinde halk oyunları öğretiminde amaç; öğrencilerin temel figürleri öğrenmelerinin yanı sıra ritim, koordinasyon ve kültürel farkındalık düzeylerini geliştirmektir. Bu aşamada oyun seçiminde hareket çeşitliliği biraz daha artırılabilir ancak öğrencilerin gelişim özellikleri dikkate alınarak aşırı teknik oyunlardan kaçınılmalıdır.

Bu düzeyde öğrencilerin; Farklı yörelere ait oyunları tanımaları, hareket ve müzik arasındaki ilişkiyi kavramaları, grup içerisinde sorumluluk almaları, temel figürleri doğru uygulayabilmeleri hedeflenmektedir.

Önerilen Halk Oyunu Uygulamaları

Artvin Atabarı (Geliştirilmiş Uygulama)

Seçilme Gerekçesi; Atabarı, grup bütünlüğüne dayalı yapısı ve düzenli ritmik özellikleri nedeniyle ilkokul üçüncü sınıf öğrencileri için uygun bir oyundur. Bu dönemde öğrenciler temel yapıyı öğrendikten sonra oyunun daha düzenli biçimde uygulanmasına geçebilirler. Oyunun grup hâlinde oynanması, öğrencilerin bireysel hareketlerini grubun genel ritmiyle uyumlu hâle getirmelerini sağlamaktadır.

Kazandırılması Hedeflenen Beceriler

- Ritim devamlılığı,
- Grup koordinasyonu,
- Hareket sırasını takip etme,
- Denge ve yön değiştirme,
- Sosyal uyum.

Uygulama Basamakları

1. Oyunun yöresel özellikleri hakkında bilgi verilir.

2. Temel adımlar tekrar edilir.
3. Adımlar müzik temposuna uygun hâle getirilir.
4. Kol ve beden hareketleri eklenir.
5. Grup hâlinde oyun bütünlüğü sağlanır.

Gaziantep Halayı (Temel Figürlerle)

Seçilme Gerekçesi; Halay türü oyunlar, Türk halk oyunları içerisinde toplumsal birlikteliği en güçlü biçimde yansıtan oyun türlerinden biridir. Gaziantep Halayı'nın düzenli ritim yapısı ve grup içerisinde uygulanabilir olması, ilkokul üçüncü sınıf öğrencileri için uygun olmasını sağlamaktadır.

Kazandırılması Hedeflenen Beceriler

- Grup uyumu,
- Ritim algısı,
- Alt ve üst ekstremite koordinasyonu,
- Dayanıklılığın geliştirilmesi,
- İş birliği becerisi.

Uygulama Basamakları

1. Halay dizilişi öğretilir.
2. Temel adımlar ritim sayılarıyla çalışılır.
3. Öğrencilerin aynı anda hareket etmeleri sağlanır.
4. Tempo çalışmaları yapılır.
5. Oyun müzik eşliğinde uygulanır.

Silifke Kaşık Oyunları (Temel Düzey)

Seçilme Gerekçesi; Kaşık oyunları, öğrencilerin ritim algısını ve el-göz koordinasyonunu geliştirmesi açısından önemli bir halk oyunu grubudur. Üçüncü sınıf öğrencileri için kaşık kullanımı temel düzeyde öğretilerek uygulanabilir.

Kazandırılması Hedeflenen Beceriler

- İnce motor beceriler,
- El-göz koordinasyonu,
- Ritim oluşturma,
- Müzikle hareket etme.

Uygulama Basamakları

1. Kaşık kullanımı ve güvenli tutuş öğretilir.
2. Basit ritim tekrarları yapılır.
3. El hareketleri ile adımlar birleştirilir.
4. Müzik eşliğinde kısa bölümler uygulanır.

5.2.4. İlkokul 4. Sınıf Düzeyinde Halk Oyunları Uygulamaları

İlkokul dördüncü sınıf, öğrencilerin temel hareket becerilerini büyük ölçüde kazandıkları ve ortaokul dönemine geçiş hazırlığı yaptıkları bir dönemdir. Bu nedenle bu sınıf düzeyinde halk oyunları öğretiminde daha düzenli figürlere ve farklı yöre özelliklerine yer verilebilir. Dördüncü sınıfta amaç; Öğrencilerin farklı oyun türlerini tanımalarını sağlamak, Koordinasyon becerilerini geliştirmek, grup performansı oluşturabilmek kültürel değerleri hareket yoluyla öğrenmelerini desteklemek olarak belirlenebilir.

Önerilen Halk Oyunu Uygulamaları

Trabzon Horonu (Temel Düzey)

Seçilme Gerekçesi; Horon türü oyunlar, hızlı ritim yapıları ve koordinasyon gerektiren hareketleriyle öğrencilerin dikkat, ritim ve tepki becerilerini geliştirmektedir. Dördüncü sınıf öğrencileri için horonun temel yapısı, yaş özelliklerine uygun biçimde sadeleştirilerek uygulanabilir.

Kazandırılması Hedeflenen Beceriler

- Hızlı ritme uyum sağlama,
- Koordinasyon,
- Tepki verme,
- Grup hareket bütünlüğü.

Uygulama Basamakları

1. Horonun kültürel özellikleri açıklanır.
2. Temel duruş öğretilir.
3. Basit adımlar yavaş tempoda çalışılır.
4. Kol hareketleri eklenir.
5. Müzik temposu aşamalı olarak artırılır.

İzmir Zeybeği (Temel Figürler)

Seçilme Gerekçesi; Zeybek oyunları, öğrencilerin farklı hareket karakterleriyle tanışmasını sağlamaktadır. Ağır ritimli yapısı, denge ve beden kontrolünü geliştirmesi açısından ilkokul son sınıf öğrencileri için uygun bir uygulama alanıdır.

Kazandırılması Hedeflenen Beceriler

- Denge,
- Kuvvet kontrolü,
- Bedensel ifade,
- Ritim farkındalığı.

Uygulama Basamakları

1. Zeybek duruşu öğretilir.

2. Ağırlık aktarma çalışmaları yapılır.
3. Temel adımlar uygulanır.
4. Kol hareketleri eklenir.
5. Müzik eşliğinde kısa uygulamalar yapılır.

Kars Kafkas Oyunlarına Giriş

Seçilme Gerekçesi; Kafkas oyunları, disiplinli hareket yapısı ve koordinasyon gerektiren özellikleri nedeniyle öğrencilerin hareket kontrolünü geliştirmektedir. Dördüncü sınıf düzeyinde ileri figürler yerine temel duruş ve basit hareketler kullanılmalıdır.

Kazandırılması Hedeflenen Beceriler

- Duruş kontrolü,
- Koordinasyon,
- Dikkat,
- Hareket disiplini.

Uygulama Basamakları

1. Temel duruş çalışılır.
2. Basit yürüyüş ve yön değiştirme hareketleri yapılır.
3. Kol ve beden uyumu geliştirilir.
4. Grup hâlinde basit uygulamalar gerçekleştirilir.

İlkokul döneminde halk oyunları öğretimi, öğrencilerin temel hareket becerilerini geliştirmeye, kültürel farkındalık kazanmalarına ve sosyal becerilerini desteklemeye yönelik olarak planlanmalıdır. Birinci sınıftan dördüncü sınıfa doğru ilerledikçe oyunların teknik özellikleri kademeli olarak artırılmalı; ancak öğrencilerin gelişim özellikleri her zaman ön planda tutulmalıdır. Bu dönemde halk oyunlarının temel amacı, öğrencilerin profesyonel düzeyde performans göstermesi değil; hareket yoluyla öğrenme, kültürel değerleri tanıma ve fiziksel etkinliğe olumlu yaklaşım geliştirmeleridir.

5.3. Ortaokul Döneminde Halk Oyunlarının Öğretimi ve Uygulanması

Ortaokul dönemi, öğrencilerin fiziksel gelişimlerinin hızlandığı, hareket becerilerinin çeşitlendiği ve daha karmaşık motor becerileri öğrenebilecekleri bir eğitim aşamasıdır. Bu dönemde öğrenciler, temel hareket becerilerinin yanında koordinasyon, denge, ritim kontrolü ve grup performansı açısından daha ileri düzeye ulaşmaktadır. Ortaokul düzeyinde halk oyunları öğretiminde amaç; öğrencilerin yalnızca oyun figürlerini öğrenmeleri değil, halk oyunlarının kültürel yapısını anlamaları, yöresel farklılıkları tanımaları ve hareketleri bilinçli biçimde uygulayabilmeleridir. Bu dönemde seçilecek oyunlarda; Hareket

karmaşıklığı, fiziksel yeterlilik gereksinimi, ritim yapısı, grup organizasyonu kültürel temsil değeri dikkate alınmalıdır. Ortaokul öğrencileri artık daha uzun süreli uygulamalara katılabilecek fiziksel kapasiteye sahiptir. Ancak öğretim sürecinde öğrencilerin bireysel farklılıkları göz önünde bulundurulmalı ve oyunların öğretimi basitten karmaşığa doğru planlanmalıdır.

5.3.1. Ortaokul 5. Sınıf Düzeyinde Halk Oyunları Uygulamaları

Beşinci sınıf, öğrencilerin ilkokuldan ortaokula geçiş yaptığı ve yeni öğrenme ortamına uyum sağlamaya çalıştığı bir dönemdir. Bu nedenle bu sınıf düzeyinde temel halk oyunu bilgileri pekiştirilmeli ve daha düzenli oyun yapılarına geçiş yapılmalıdır. Bu düzeyde amaç: Temel figürleri doğru uygulama, ritim sürekliliği sağlama, grup içerisinde uyumlu hareket etme, farklı yörelere ait oyunları tanıma olarak belirlenir.

Trabzon Horonu (Temel ve Orta Düzey)

Seçilme Gerekçesi`; Horon, hızlı ritmi, toplu hareket yapısı ve koordinasyon gerektiren figürleriyle öğrencilerin dikkat ve hareket kontrolünü geliştiren önemli bir halk oyunu türüdür. Beşinci sınıf öğrencileri için temel horon adımları uygun bir başlangıç oluşturur.

Kazandırılması Hedeflenen Beceriler

- Ritim kontrolü,
- Hızlı tepki verme,
- Kol-bacak koordinasyonu,
- Grup bütünlüğü,
- Dayanıklılık.

Uygulama Basamakları

1. Horonun yöresel özellikleri tanıtılır.
2. Temel duruş ve sıra düzeni öğretilir.
3. Ayak hareketleri ayrı çalışılır.
4. Kol hareketleri eklenir.
5. Müzik temposu aşamalı olarak artırılır.
6. Grup uygulamasına geçilir.

Artvin Atabarı (Geliştirilmiş Form)

Seçilme Gerekçesi; Atabarı, ortaokul başlangıç düzeyinde öğrencilerin grup koordinasyonu kazanması açısından uygun bir oyundur. Düzenli ritim yapısı sayesinde öğrencilerin hareket bütünlüğü geliştirilir.

Kazandırılması Hedeflenen Beceriler

- Grup koordinasyonu,

- Ritim devamlılığı,
- Yön değiştirme,
- Sosyal uyum.

Uygulama Basamakları

1. Temel adımlar tekrar edilir.
2. Hareket geçişleri çalışılır.
3. Grup sıralaması oluşturulur.
4. Müzik eşliğinde bütün oyun uygulanır.

5.3.2. Ortaokul 6. Sınıf Düzeyinde Halk Oyunları Uygulamaları

Altıncı sınıf öğrencileri, temel hareket becerilerinde belirli bir yeterliliğe ulaşmış durumdadır. Bu nedenle daha fazla denge, koordinasyon ve teknik özellik gerektiren oyunlara yer verilir. Bu dönemde öğrencilerin: Hareketleri doğru teknikle uygulaması, kültürel özellikleri öğrenmesi, grup sorumluluğu kazanması hedeflenmektedir.

İzmir Zeybeği (Temel ve Orta Düzey)

Seçilme Gerekçesi; Zeybek oyunları, beden kontrolü, denge ve estetik hareket özellikleri açısından önemli bir yere sahiptir. Altıncı sınıf öğrencileri için temel zeybek figürleri, beden farkındalığının geliştirilmesi açısından uygundur.

Kazandırılması Hedeflenen Beceriler

- Denge,
- Kuvvet kontrolü,
- Büyük kas koordinasyonu,
- Beden farkındalığı.

Uygulama Basamakları

1. Zeybek duruşu öğretilir.
2. Ağırlık aktarma çalışmaları yapılır.
3. Temel adımlar uygulanır.
4. Kol hareketleri eklenir.
5. Müzik eşliğinde bireysel ve grup uygulamaları yapılır.

Konya Kaşık Oyunları

Seçilme Gerekçesi; Kaşık oyunları, öğrencilerin ritim duygusunu ve el-göz koordinasyonunu geliştiren önemli oyunlardır. Altıncı sınıf düzeyinde öğrencilerin kaşık kullanımına yönelik becerileri gelişmiş olduğundan daha düzenli uygulamalar yapılabilir.

Kazandırılması Hedeflenen Beceriler

- İnce motor koordinasyon,

- Ritim oluşturma,
- Hareket-müzik uyumu,
- Dikkat geliştirme.

Uygulama Basamakları

1. Kaşık kullanımı öğretilir.
2. Temel ritim kalıpları çalışılır.
3. Ayak hareketleri eklenir.
4. Ritim ve hareket bütünlüğü sağlanır.

5.3.3. Ortaokul 7. Sınıf Düzeyinde Halk Oyunları Uygulamaları

Yedinci sınıf düzeyinde öğrencilerin fiziksel kapasitesi ve hareket öğrenme becerileri daha gelişmiştir. Bu dönemde teknik özellikleri daha belirgin oyunlara geçilebilir. Bu sınıf düzeyinde öğrencilerden: Daha karmaşık figürleri öğrenmeleri, grup performansına katkı sağlamaları, oyunların kültürel özelliklerini kavramaları beklenmektedir.

Erzurum Barları

Seçilme Gerekçesi; Bar oyunları, güçlü duruş, disiplinli hareket ve grup uyumu gerektiren oyunlardır. Yedinci sınıf öğrencilerinin fiziksel gelişim düzeyi, temel bar figürlerini öğrenmeye uygundur.

Kazandırılması Hedeflenen Beceriler

- Duruş kontrolü,
- Kuvvet,
- Koordinasyon,
- Grup disiplini.

Uygulama Basamakları

1. Bar düzeni öğretilir.
2. Temel adımlar çalışılır.
3. Duruş ve geçişler uygulanır.
4. Grup bütünlüğü sağlanır.

Diyarbakır Halayları

Seçilme Gerekçesi; Halay türleri, toplu hareket ve ritim uyumu açısından önemli eğitim araçlarıdır. Diyarbakır halayları, öğrencilerin farklı ritim yapılarıyla tanışmalarını sağlar.

Kazandırılması Hedeflenen Beceriler

- Ritim değişimlerine uyum,
- Grup koordinasyonu,
- Dayanıklılık,

- Sosyal iletişim.

Uygulama Basamakları

1. Temel halay duruşu çalışılır.
2. Adım dizileri öğretilir.
3. Ritim hızları değiştirilerek uygulama yapılır.
4. Grup performansı oluşturulur.

5.3.4. Ortaokul 7. Sınıf Düzeyinde Halk Oyunları Uygulamaları

Sekizinci sınıf düzeyi, öğrencilerin ortaokul eğitim sürecinin son aşamasında bulunduğu ve fiziksel, bilişsel ve sosyal gelişim bakımından daha ileri seviyeye ulaştığı bir dönemdir. Bu dönemde öğrenciler, daha karmaşık hareket dizilerini öğrenebilmekte, ritmik yapıdaki değişimleri takip edebilmekte ve grup performanslarında daha etkin sorumluluk alabilmektedir. Bu sınıf düzeyinde halk oyunları öğretiminde temel amaç; öğrencilerin teknik becerilerini geliştirmek, farklı yörelere ait oyun özelliklerini kavramalarını sağlamak ve halk oyunlarını kültürel bir değer olarak değerlendirebilmelerine katkıda bulunmaktır. Sekizinci sınıfta oyun seçiminde; Hareketlerin teknik düzeyi, öğrencilerin fiziksel kapasitesi, grup düzeni gereksinimi, ritim ve koordinasyon özellikleri dikkate alınmalıdır. Bu dönemde öğrenciler artık yalnızca temel hareketleri uygulayan bireyler değil; oyunun karakterini, yöresel özelliklerini ve estetik yönünü anlayabilecek düzeye ulaşmaktadır.

Önerilen Halk Oyunu Uygulamaları

Kafkas Oyunları (Temel ve Orta Düzey)

Seçilme Gerekçesi; Kafkas oyunları; disiplinli duruş, estetik hareket, denge ve koordinasyon özellikleri bakımından halk oyunları içerisinde özel bir yere sahiptir. Sekizinci sınıf öğrencilerinin fiziksel kontrol düzeyi, bu oyunların temel hareket yapılarını öğrenmeye uygundur. Kafkas oyunlarının eğitim ortamında uygulanması, öğrencilerin yalnızca fiziksel becerilerini değil, aynı zamanda dikkat, disiplin ve sahne farkındalığı gibi özelliklerini de geliştirmektedir.

Kazandırılması Hedeflenen Beceriler

- Denge ve beden kontrolü,
- Koordinasyon,
- Duruş estetiği,
- Hareket disiplinine uyum,
- Grup bütünlüğü.

Uygulama Basamakları

1. Kafkas oyunlarının kültürel özellikleri açıklanır.
2. Temel duruş ve vücut pozisyonları öğretilir.

3. Basit yürüyüş ve dönüş hareketleri çalışılır.
4. Kol ve beden uyumu geliştirilir.
5. Grup hâlinde temel oyun bölümleri uygulanır.

Öğretim sürecinde öğrencilerin zorlayıcı figürlere geçmeden önce temel duruş ve koordinasyon becerilerini kazanmış olmaları önemlidir.

Aydın Zeybeği (Orta Düzey)

Seçilme Gerekçesi; Zeybek oyunları, Türk halk oyunları içerisinde bireysel ifade, güç ve estetik hareket özellikleriyle öne çıkmaktadır. Sekizinci sınıf düzeyinde öğrenciler, zeybek oyunlarının temel karakterini anlayabilecek ve daha kontrollü hareketler gerçekleştirebilecek fiziksel yeterliliğe sahiptir. Aydın yöresi zeybekleri; ağır ritmi, güçlü duruşu ve geniş hareket yapısıyla öğrencilerin beden farkındalığını geliştirmek için uygun bir uygulama alanı oluşturmaktadır.

Kazandırılması Hedeflenen Beceriler

- Denge,
- Kuvvet kontrolü,
- Büyük kas koordinasyonu,
- Ritim algısı,
- Bedensel ifade.

Uygulama Basamakları

1. Zeybek duruşu ve kültürel anlamı açıklanır.
2. Temel adım geçişleri öğretilir.
3. Diz kırma ve ağırlık aktarma çalışmaları yapılır.
4. Kol hareketleri oyuna eklenir.
5. Müzik eşliğinde bütünlük sağlanır.

Bu yaş grubunda amaç, öğrencilerin profesyonel icra düzeyine ulaşması değil; zeybek oyunlarının karakteristik özelliklerini anlayarak doğru hareket kalıplarını uygulayabilmeleridir.

Teke Yöresi Oyunları

Seçilme Gerekçesi; Teke yöresi oyunları, ritmik çeşitlilikleri, hızlı hareket yapıları ve farklı figür özellikleri nedeniyle öğrencilerin koordinasyon becerilerini geliştirmektedir. Sekizinci sınıf öğrencileri, temel ritim ve hareket becerilerine sahip oldukları için bu oyunlara giriş yapabilirler.

Kazandırılması Hedeflenen Beceriler

- Hızlı ritme uyum,
- El-kol koordinasyonu,

- Çeviklik,
- Hareket geçişlerini kontrol etme.

Uygulama Basamakları

1. Teke yöresi oyunlarının müzik yapısı tanıtılır.
2. Temel ritim çalışmaları yapılır.
3. Basit ayak hareketleri öğretilir.
4. Kol ve beden hareketleri eklenir.
5. Oyun bütünlüğü içerisinde uygulanır.

Karadeniz Horonları (Geliştirilmiş Uygulama)

Seçilme Gerekçesi; Karadeniz horonları, hızlı ritim yapısı ve sürekli hareket gerektirmesi nedeniyle öğrencilerin fiziksel uygunluklarını ve koordinasyon becerilerini geliştirmektedir. Sekizinci sınıf düzeyinde öğrenciler, temel horon becerilerini geliştirmiş oldukları için daha düzenli uygulamalara geçebilirler.

Kazandırılması Hedeflenen Beceriler

- Dayanıklılık,
- Ritim değişimlerine uyum,
- Hızlı tepki verme,
- Grup hareket bütünlüğü.

Uygulama Basamakları

1. Temel horon ritmi tekrar edilir.
2. Ayak hareketleri geliştirilir.
3. Kol hareketleri ile bütünlük sağlanır.
4. Tempo değişimleri uygulanır.
5. Grup performansı oluşturulur.

Ortaokul döneminde halk oyunları öğretimi, öğrencilerin temel hareket becerilerinden daha ileri teknik özelliklere doğru gelişim göstermelerini sağlayacak biçimde planlanmalıdır. Beşinci sınıftan sekizinci sınıfa doğru ilerledikçe oyunların ritmik ve teknik özellikleri artırılabilir. Bu dönemde öğrenciler; Farklı yörelere ait oyunları tanımalı, halk oyunlarının kültürel anlamını kavramalı, teknik hareketleri doğru uygulayabilmeli, grup içerisinde sorumluluk alabilmelidir. Ortaokul düzeyindeki halk oyunları uygulamaları, öğrencilerin fiziksel gelişimlerini desteklemenin yanında kültürel kimlik oluşumlarına da katkı sağlamaktadır. Bu nedenle halk oyunları beden eğitimi derslerinde yalnızca bir hareket etkinliği olarak değil, kültürel aktarım ve sosyal gelişim aracı olarak değerlendirilmelidir.

5.4. **Lise Döneminde Halk Oyunlarının Öğretimi ve Uygulanması**

Lise dönemi, öğrencilerin fiziksel gelişimlerinin büyük ölçüde tamamlandığı, soyut düşünme becerilerinin geliştiği ve kültürel değerleri daha bilinçli biçimde değerlendirebildikleri bir eğitim aşamasıdır. Bu dönemde halk oyunları öğretimi, yalnızca temel hareket becerilerinin kazandırılması amacıyla değil; kültürel mirasın tanınması, korunması ve gelecek kuşaklara aktarılması açısından da ele alınmalıdır. Lise öğrencileri, ortaokul döneminde kazandıkları temel hareket deneyimlerini daha ileri teknik becerilere dönüştürebilecek fiziksel ve bilişsel yeterliliğe sahiptir. Bu nedenle lise düzeyinde halk oyunları öğretiminde; Teknik uygulama becerilerinin geliştirilmesi, yöresel oyun özelliklerinin kavranması, performans becerisinin artırılması, grup organizasyonu ve sorumluluk bilincinin geliştirilmesi, halk oyunlarının kültürel boyutunun anlaşılması temel hedefler arasında yer almaktadır. Lise düzeyinde oyun seçimi yapılırken öğrencilerin fiziksel kapasitesi, ilgi alanları, okulun imkânları ve öğretmenin alan yeterliliği dikkate alınmalıdır. Bu dönemde öğrenciler farklı yöre oyunlarını karşılaştırabilecek, oyunların tarihsel ve kültürel özelliklerini araştırabilecek düzeye ulaşmaktadır.

5.4.1. Lise 8. Sınıf Düzeyinde Halk Oyunları Uygulamaları

Dokuzuncu sınıf, öğrencilerin ortaokuldan lise eğitimine geçiş yaptığı ve daha bilinçli öğrenme süreçlerine katıldığı dönemdir. Bu sınıf düzeyinde amaç, öğrencilerin farklı halk oyunu türlerini tanımaları ve temel teknik bilgilerini geliştirmeleridir. Bu dönemde öğrencilerin; Halk oyunlarının bölgesel özelliklerini öğrenmeleri, temel figürleri doğru uygulamaları, ritim ve hareket ilişkisini geliştirmeleri, grup çalışmasına uyum sağlamaları beklenmektedir.

Önerilen Halk Oyunu Uygulamaları
Gaziantep ve Güneydoğu Anadolu Halayları

Seçilme Gerekçesi; Halay türü oyunlar, toplu hareket yapısı ve ritmik düzenleri nedeniyle lise başlangıç düzeyinde uygulanabilecek uygun oyunlardır. Öğrencilerin grup koordinasyonunu geliştirmekte ve birlikte hareket etme becerilerini güçlendirmektedir.

Kazandırılması Hedeflenen Beceriler

- Grup uyumu,
- Ritim sürekliliği,
- Dayanıklılık,
- Hareket dizilerini takip etme,
- Sosyal iletişim.

Uygulama Basamakları

1. Halay türlerinin genel özellikleri açıklanır.
2. Temel duruş ve tutuş biçimleri öğretilir.
3. Adım dizileri çalışılır.
4. Farklı ritim yapıları uygulanır.
5. Grup performansı oluşturulur.

Trabzon Horonu

Seçilme Gerekçesi; Horon, hızlı ritmik yapısı, dayanıklılık ve koordinasyon gerektiren özellikleri nedeniyle lise öğrencilerinin fiziksel gelişim düzeylerine uygundur. Horon çalışmaları, öğrencilerin ritim değişimlerine uyum sağlama ve hızlı karar verme becerilerini geliştirmektedir.

Kazandırılması Hedeflenen Beceriler

- Ritim kontrolü,
- Çeviklik,
- Dayanıklılık,
- Grup bütünlüğü,
- Tepki verme becerisi.

Uygulama Basamakları

1. Horon ritim yapısı tanıtılır.
2. Temel ayak hareketleri çalışılır.
3. Kol hareketleri eklenir.
4. Tempo değişimleri uygulanır.
5. Grup hâlinde oyun tamamlanır.

İzmir Zeybeği

Seçilme Gerekçesi; Zeybek oyunları, bireysel ifade, estetik duruş ve kontrollü hareket özellikleri nedeniyle lise öğrencilerinin beden farkındalığını geliştirmektedir. Dokuzuncu sınıf düzeyinde temel ve orta seviye zeybek uygulamalarına yer verilebilir.

Kazandırılması Hedeflenen Beceriler

- Denge,
- Kuvvet kontrolü,
- Beden farkındalığı,
- Estetik hareket,
- Ritim algısı.

Uygulama Basamakları

1. Zeybek kültürü hakkında bilgi verilir.
2. Temel duruş çalışılır.

3. Adım geçişleri uygulanır.
4. Kol hareketleri eklenir.
5. Müzik eşliğinde bireysel ve grup uygulaması yapılır.

5.4.2. Lise 9. Sınıf Düzeyinde Halk Oyunları Uygulamaları

Onuncu sınıf düzeyinde öğrenciler temel halk oyunu bilgilerini kazanmış durumdadır. Bu aşamada daha teknik özellik taşıyan, farklı hareket yapıları içeren ve koordinasyon gereksinimi yüksek oyunlara geçilebilir. Bu dönemin temel amaçları: Teknik beceriyi geliştirmek, yöresel farklılıkları kavramak, daha uzun süreli uygulamalara katılmak, performans becerisini artırmaktır.

Önerilen Halk Oyunu Uygulamaları

Kars Kafkas Oyunları

Seçilme Gerekçesi; Kafkas oyunları; disiplin, estetik hareket, kuvvet ve koordinasyon özellikleri bakımından ileri düzey halk oyunları arasında değerlendirilmektedir. Onuncu sınıf öğrencileri bu oyunların temel teknik özelliklerini öğrenebilecek fiziksel kapasiteye sahiptir.

Kazandırılması Hedeflenen Beceriler

- Beden kontrolü,
- Denge,
- Kuvvet,
- Estetik hareket,
- Sahne farkındalığı.

Uygulama Basamakları

1. Temel duruş ve hareket ilkeleri öğretilir.
2. Basit figürler çalışılır.
3. Dönüş ve geçiş hareketleri uygulanır.
4. Grup düzeni oluşturulur.
5. Performans çalışmaları yapılır.

Konya ve İç Anadolu Kaşık Oyunları

Seçilme Gerekçesi; Kaşık oyunları, ritim ve koordinasyon becerilerini geliştiren önemli oyun türlerindendir. Öğrencilerin müzikle hareket arasındaki ilişkiyi daha bilinçli kurmalarına yardımcı olur.

Kazandırılması Hedeflenen Beceriler

- El-göz koordinasyonu,
- Ritim üretme,
- Hareket kontrolü,
- Müzik uyumu.

Uygulama Basamakları

1. Kaşık kullanımı geliştirilir.
2. Ritim kalıpları çalışılır.
3. Ayak hareketleri eklenir.
4. Oyun bütünlüğü sağlanır.

5.4.3. Lise 10. Sınıf Düzeyinde Halk Oyunları Uygulamaları

Önerilen Halk Oyunu Uygulamaları

Erzurum Barları (Orta Düzey)

Seçilme Gerekçesi; Erzurum barları, güçlü duruş, kontrollü hareket, ritmik uyum ve grup bütünlüğü gerektiren oyunlardır. Onuncu sınıf öğrencilerinin fiziksel ve motor gelişim düzeyleri, bar oyunlarının temel ve orta düzey teknik özelliklerini öğrenmeye uygundur. Bar oyunlarının uygulanması öğrencilerin yalnızca fiziksel becerilerini değil, aynı zamanda grup disiplini, sorumluluk ve birlikte hareket etme becerilerini de geliştirmektedir.

Kazandırılması Hedeflenen Beceriler

- Duruş kontrolü,
- Kuvvet ve dayanıklılık,
- Ritim uyumu,
- Koordinasyon,
- Grup disiplini,
- Beden farkındalığı.

Uygulama Basamakları

1. Bar oyunlarının yöresel ve kültürel özellikleri açıklanır.
2. Temel duruş ve sıra düzeni tekrar edilir.
3. Temel adım ve geçiş hareketleri çalışılır.
4. Kol ve beden hareketleri adımlarla birleştirilir.
5. Müzik temposuna uygun grup uygulaması yapılır.
6. Grup bütünlüğü ve hareket uyumu üzerinde çalışılır.

Teke Yöresi Oyunları

Seçilme Gerekçesi; Teke yöresi oyunları, ritmik çeşitlilikleri, hızlı hareket yapıları ve farklı figür özellikleri nedeniyle öğrencilerin koordinasyon, çeviklik ve hareket kontrolü becerilerini geliştirmektedir. Onuncu sınıf düzeyinde bu oyunların temel ve orta düzey figürleri kullanılarak öğrencilerin farklı hareket karakterleriyle tanışmaları sağlanabilir.

Kazandırılması Hedeflenen Beceriler

- Çeviklik,
- Ritim değişimlerine uyum,

- El-kol koordinasyonu,
- Hareket geçişlerini kontrol etme,
- Tepki verme,
- Grup uyumu.

Uygulama Basamakları

1. Teke yöresi oyunlarının kültürel ve müzikal özellikleri tanıtılır.
2. Temel ritim kalıpları çalışılır.
3. Ayak hareketleri ayrı olarak öğretilir.
4. El ve kol hareketleri ayak hareketleriyle birleştirilir.
5. Tempo değişimleri uygulanır.
6. Müzik eşliğinde grup hâlinde oyun bütünlüğü sağlanır.

Trabzon Horonu (Orta Düzey)

Seçilme Gerekçesi; Trabzon horonu, hızlı ritim yapısı, sürekli hareket gerektirmesi ve koordinasyon özellikleri bakımından lise öğrencilerinin fiziksel gelişimlerine uygun bir uygulama alanıdır. Onuncu sınıf düzeyinde öğrenciler temel horon becerilerini geliştirdikleri için daha hızlı ritimlere ve daha karmaşık hareket geçişlerine hazırlanabilirler.

Kazandırılması Hedeflenen Beceriler

- Ritim kontrolü,
- Dayanıklılık,
- Çeviklik,
- Hızlı tepki verme,
- Kol-bacak koordinasyonu,
- Grup hareket bütünlüğü.

Uygulama Basamakları

1. Horonun yöresel ve kültürel özellikleri açıklanır.
2. Temel ritim yapısı tekrar edilir.
3. Ayak hareketleri geliştirilir.
4. Kol hareketleri oyuna eklenir.
5. Farklı tempo ve ritim değişimleri uygulanır.
6. Grup hâlinde oyun bütünlüğü sağlanır.

5.4.4. Lise 11. Sınıf Düzeyinde Halk Oyunları Uygulamaları

On birinci sınıf düzeyi, öğrencilerin halk oyunları konusunda temel bilgi ve becerileri büyük ölçüde kazandıkları, daha bilinçli ve sorumluluk sahibi bir öğrenme sürecine girdikleri dönemdir. Bu aşamada halk oyunları öğretimi yalnızca hareketlerin öğrenilmesi ile sınırlı tutulmamalı; oyunların yöresel özellikleri, kültürel anlamları ve sahne uygulamaları da eğitim sürecine dahil

edilmelidir. Bu sınıf düzeyinde öğrencilerden; Farklı yörelere ait oyunları karşılaştırabilmeleri Oyunların karakteristik özelliklerini açıklayabilmeleri, teknik uygulamalarda doğruluk ve estetik geliştirebilmeleri, grup çalışmalarında sorumluluk alabilmeleri beklenmektedir. On birinci sınıf düzeyinde halk oyunları, beden eğitimi dersi içerisinde kültürel hareket eğitimi yaklaşımıyla ele alınmalıdır. Öğrenciler artık yalnızca uygulayıcı değil, aynı zamanda kültürel değerleri anlayan ve aktarabilecek bireyler olarak yetiştirilmelidir.

Önerilen Halk Oyunu Uygulamaları

Erzurum Barları (Orta ve İleri Düzey)

Seçilme Gerekçesi; Erzurum barları; güçlü duruş, disiplinli hareket yapısı ve grup bütünlüğü gerektiren oyunlardır. On birinci sınıf öğrencilerinin fiziksel gelişimleri ve hareket kontrol düzeyleri, bar oyunlarının daha teknik özelliklerini öğrenmeye uygundur. Bar oyunları öğrencilerin yalnızca fiziksel becerilerini değil, aynı zamanda birliktelik, sorumluluk ve dayanışma duygularını da geliştirmektedir.

Kazandırılması Hedeflenen Beceriler

- Güç ve dayanıklılık,
- Duruş kontrolü,
- Grup disiplini,
- Koordinasyon,
- Sahne düzenine uyum.

Uygulama Basamakları

1. Bar oyunlarının tarihsel ve kültürel özellikleri açıklanır.
2. Temel duruş ve sıra düzeni tekrar edilir.
3. Daha karmaşık adım geçişleri çalışılır.
4. Grup hareketleri üzerinde durulur.
5. Müzik eşliğinde performans uygulaması yapılır.

Teke Yöresi Oyunları

Seçilme Gerekçesi; Teke yöresi oyunları, hareket çeşitliliği, ritmik zenginlik ve hızlı figür yapıları bakımından öğrencilerin koordinasyon becerilerini geliştirmektedir. Bu oyunlar, öğrencilerin farklı hareket karakterleriyle tanışmalarına olanak sağlamaktadır.

Kazandırılması Hedeflenen Beceriler

- Çeviklik,
- Hızlı ritme uyum,
- El-kol koordinasyonu,
- Hareket geçişlerini kontrol etme.

Uygulama Basamakları

1. Yöre oyunlarının müzik özellikleri incelenir.
2. Temel ritim çalışmaları yapılır.
3. Ayak ve el hareketleri ayrı ayrı öğretilir.
4. Hareket bütünlüğü oluşturulur.
5. Grup uygulaması gerçekleştirilir.

5.4.4. Lise 12. Sınıf Düzeyinde Halk Oyunları Uygulamaları

Lise son sınıf düzeyi, öğrencilerin eğitim sürecinde kazandıkları bilgi ve becerileri bütünleştirebildikleri son aşamadır. Bu dönemde halk oyunları öğretimi, uygulama becerisinin yanında liderlik, organizasyon, öğreticilik ve kültürel aktarım boyutlarını da içermelidir.

On ikinci sınıf öğrencileri; Halk oyunlarının temel özelliklerini açıklayabilmeli, bir oyun grubunu yönlendirebilmeli, basit koreografiler oluşturabilmeli kültürel aktarım konusunda bilinç geliştirebilmelidir.

Önerilen Halk Oyunu Uygulamaları

Yöresel Repertuvar Oluşturma Çalışmaları

Seçilme Gerekçesi; Lise son sınıfta öğrencilerin farklı oyun türlerini tanımaları ve kendi ilgi alanlarına göre repertuvar geliştirmeleri amaçlanmalıdır. Bu yaklaşım, öğrencilerin halk oyunlarını yaşam boyu sürdürülebilecek bir fiziksel ve kültürel etkinlik olarak görmelerini sağlar.

Uygulama İçeriği

Öğrenciler;

- Bir yöre seçer,
- Yörenin oyun özelliklerini araştırır,
- Temel oyunları inceler,
- Hareket özelliklerini değerlendirir,
- Grup sunumu hazırlar.

Halk Oyunlarında Koreografi Çalışmaları

Seçilme Gerekçesi; Koreografi çalışmaları, öğrencilerin yaratıcılıklarını kullanmalarına ve öğrendikleri hareketleri düzenleyerek yeni performanslar oluşturmalarına olanak sağlamaktadır.

Kazandırılması Hedeflenen Beceriler

- Yaratıcılık,
- Liderlik,
- Organizasyon becerisi,
- Estetik bakış açısı,

- Grup yönetimi.

Uygulama Basamakları

1. Oyun seçimi yapılır.
2. Müzik yapısı analiz edilir.
3. Hareket sıralaması oluşturulur.
4. Grup yerleşimi planlanır.
5. Performans değerlendirmesi yapılır.

Halk Oyunlarında Öğreticilik ve Kültürel Aktarım Çalışmaları

Seçilme Gerekçesi; Lise son sınıf öğrencileri, kazandıkları bilgi ve deneyimleri daha küçük yaş gruplarındaki öğrencilere aktarabilecek düzeye ulaşmaktadır. Bu uygulamalar öğrencilerin sorumluluk bilincini ve kültürel farkındalığını artırmaktadır.

Uygulama Örnekleri

- İlkokul öğrencilerine temel ritim çalışması yaptırma,
- Bir halk oyununun kültürel özelliklerini anlatma,
- Grup çalışması yönetme,
- Halk oyunları etkinliği organize etme.

Lise döneminde halk oyunları öğretimi, öğrencilerin teknik becerilerini geliştiren, kültürel bilinçlerini artıran ve sosyal gelişimlerini destekleyen çok boyutlu bir süreç olarak ele alınmalıdır.

Dokuzuncu sınıftan on ikinci sınıfa doğru ilerledikçe öğretim süreci; Temel oyun öğreniminden, teknik geliştirmeye, kültürel analize, performans ve liderlik çalışmalarına doğru ilerlemelidir. Bu yaklaşım sayesinde öğrenciler, halk oyunlarını yalnızca bir gösteri etkinliği olarak değil; fiziksel, sosyal ve kültürel gelişimlerine katkı sağlayan önemli bir eğitim aracı olarak değerlendirebilirler.

5.5. Eğitim Kademelerine Göre Halk Oyunu Seçim Tablosu

Halk oyunlarının beden eğitimi derslerinde etkili biçimde uygulanabilmesi için öğrencilerin yaş, gelişim düzeyi ve hareket yeterliliklerinin dikkate alınması gerekmektedir. Her eğitim kademesinde aynı oyunların uygulanması pedagojik açıdan uygun değildir. Oyunların ritim yapısı, teknik özellikleri, fiziksel gereksinimleri ve grup düzeni öğrencilerin hazırbulunuşluk düzeylerine göre planlanmalıdır.

Tablo 1. Eğitim Kademelerine Göre Halk Oyunu Seçim Tablosu

Eğitim Düzeyi	Sınıf	Öğretilebilecek Halk Oyunları	Temel Öğretim Amacı
Okul Öncesi	4 yaş	Artvin Atabarı (uyarlanmış), Çayda Çıra ritim çalışmaları	Ritim algısı, beden farkındalığı, grup uyumu
Okul Öncesi	5 yaş	Temel horon çalışmaları, Silifke kaşık ritimleri	Koordinasyon, müzik-hareket ilişkisi
Okul Öncesi	6 yaş	Gaziantep Halayı (temel), Atabarı	Grup hareketi, temel figür öğrenimi
İlkokul	1. sınıf	Artvin Atabarı, Çayda Çıra temel hareketleri	Temel ritim ve hareket becerileri
İlkokul	2. sınıf	Gaziantep Halayı, İzmir Zeybeği temel adımları	Grup uyumu, denge, koordinasyon
İlkokul	3. sınıf	Atabarı, Gaziantep Halayı, Silifke Kaşık Oyunları	Ritim geliştirme, kültürel tanıma
İlkokul	4. sınıf	Trabzon Horonu, İzmir Zeybeği, Kars Kafkas başlangıç çalışmaları	Teknik gelişim, hareket kontrolü
Ortaokul	5. sınıf	Trabzon Horonu, Atabarı	Temel tekniklerin geliştirilmesi
Ortaokul	6. sınıf	İzmir Zeybeği, Konya Kaşık Oyunları	Denge, ritim ve koordinasyon
Ortaokul	7. sınıf	Erzurum Barları, Diyarbakır Halayları	Grup disiplini, ileri ritim çalışmaları
Ortaokul	7. sınıf	Kafkas Oyunları, Aydın Zeybeği, Teke Yöresi Oyunları	Teknik beceri, kültürel farkındalık
Lise	8. sınıf	Halay türleri, Horon, Zeybek	Repertuvar oluşturma
Lise	9. sınıf	Kafkas Oyunları, Kaşık Oyunları	Teknik geliştirme, performans
Lise	11. sınıf	Erzurum Barları, Teke Yöresi Oyunları, yöresel karşılaştırmalar	Analiz, kültürel değerlendirme
Lise	12. sınıf	Koreografi çalışmaları, yöresel repertuvar, sahne uygulamaları	Liderlik, aktarım ve performans

5.6. Halk Oyunu Seçiminde Öğretmen İçin Temel İlkeler

Beden eğitimi derslerinde halk oyunları öğretiminde öğretmenin yalnızca oyun bilgisine sahip olması yeterli değildir. Öğretmenin aynı zamanda öğrencilerin gelişim özelliklerini değerlendirebilmesi ve uygun öğretim sürecini planlayabilmesi gerekmektedir.

Halk oyunu seçimi yapılırken aşağıdaki ilkeler dikkate alınmalıdır:

Öğrencinin Gelişim Düzeyi Esas Alınmalıdır

Bir oyunun kültürel değerinin yüksek olması, her yaş grubu için uygun olduğu anlamına gelmemektedir. Öğretmen, öğrencilerin fiziksel ve bilişsel gelişim özelliklerini dikkate alarak oyun seçimi yapmalıdır.

Örneğin hızlı ritimli ve yoğun koordinasyon gerektiren horon türleri küçük yaş gruplarında doğrudan uygulanmak yerine temel ritim çalışmaları şeklinde ele alınmalıdır.

Basitten Karmaşığa Doğru Öğretim Yapılmalıdır

Halk oyunları öğretiminde hareketlerin aşamalı olarak öğretilmesi öğrenme sürecini kolaylaştırmaktadır.

Öğretim sırası genel olarak;

1. Kültürel tanıtım,
2. Temel duruş,
3. Ritim çalışması,
4. Basit hareketler,
5. Figürlerin birleştirilmesi,
6. Müzik eşliğinde uygulama,
7. Grup performansı şeklinde planlanmalıdır.
8.

Kültürel İçerik Hareket Öğretimiyle Birlikte Verilmelidir

Halk oyunları yalnızca fiziksel hareketlerden oluşan etkinlikler değildir. Her oyunun ait olduğu bölgenin yaşam biçimi, tarihsel geçmişi ve kültürel özellikleri bulunmaktadır.

Bu nedenle öğretmen, öğrencilerin;

- Oyunun hangi yöreye ait olduğunu,
- Hareketlerin taşıdığı anlamı,
- Kullanılan müziğin özelliklerini,
- Geleneksel uygulama biçimlerini öğrenmelerini sağlamalıdır.
-

Öğrenci Katılımı Desteklenmelidir

Halk oyunları grup etkinliklerine dayalı olduğundan bütün öğrencilerin sürece katılması önemlidir. Öğretmen yalnızca yetenekli öğrencilerle çalışmamalı, tüm öğrencilerin gelişim göstermesine olanak sağlamalıdır.

Değerlendirme Süreci Çok Boyutlu Olmalıdır

Halk oyunları değerlendirmesinde yalnızca teknik doğruluk dikkate alınmamalıdır. Öğrencinin;

- Derse katılımı,

- Çabası,
- Grup uyumu,
- Ritim kullanımı,
- Hareket gelişimi,
- Kültürel bilgi düzeyi birlikte değerlendirilmelidir.

Bu bölümde halk oyunlarının eğitim kademelerine göre nasıl seçilmesi ve uygulanması gerektiği ele alınmıştır. Halk oyunları öğretiminde temel yaklaşım, öğrencilerin yaş ve gelişim özelliklerine uygun oyunların belirlenmesi ve öğretim sürecinin basitten karmaşığa doğru planlanmasıdır.

Okul öncesi dönemde temel amaç; çocukların ritim duygusunu geliştirmek, hareket farkındalığı kazandırmak ve grup etkinliklerine uyum sağlamaktır. İlkokul döneminde temel hareket becerileri, koordinasyon ve kültürel tanıma ön plana çıkmaktadır. Ortaokul döneminde öğrenciler daha teknik oyun yapılarını öğrenebilirken, lise döneminde performans, analiz, koreografi ve kültürel aktarım boyutları önem kazanmaktadır.

Eğitim kademelerine göre oyun seçimi yapılması, halk oyunlarının beden eğitimi derslerinde daha etkili ve sürdürülebilir biçimde uygulanmasını sağlamaktadır. Öğretmen tarafından doğru planlanan bir halk oyunları eğitimi; öğrencilerin fiziksel gelişimlerini desteklemenin yanında kültürel kimliklerinin oluşmasına, sosyal becerilerinin gelişmesine ve toplumsal değerlere yönelik farkındalık kazanmalarına katkı sağlamaktadır.

Sonuç olarak halk oyunları, beden eğitimi derslerinde yalnızca bir hareket etkinliği değil; fiziksel gelişim, kültürel aktarım, sosyal bütünleşme ve eğitimsel kazanımlar sağlayan çok yönlü bir öğrenme alanı olarak değerlendirilmelidir.

BÖLÜM 6
BEDEN EĞİTİMİ DERSLERİNDE HALK OYUNLARININ ÖĞRETİM MODEL VE UYGULAMALARI

6.1. Beden Eğitimi Derslerinde Halk Oyunlarının Öğretim Yaklaşımı

Beden eğitimi dersleri, öğrencilerin fiziksel gelişimlerini destekleyen, temel ve ileri düzey hareket becerilerini geliştiren ve sağlıklı yaşam alışkanlıklarının kazanılmasına katkı sağlayan önemli bir eğitim alanıdır. Halk oyunları ise bu alan içerisinde yalnızca hareket temelli bir etkinlik olarak değil, aynı zamanda kültürel değerlerin öğrenilmesini ve kuşaklar arasında aktarılmasını sağlayan özgün bir öğrenme alanı olarak değerlendirilebilir. Bu yönüyle halk oyunları, beden eğitiminin fiziksel gelişim boyutunu kültürel ve sosyal öğrenme süreçleriyle bütünleştirme potansiyeline sahiptir.

Halk oyunlarının beden eğitimi derslerinde etkili ve amaca uygun biçimde uygulanabilmesi, öğretim sürecinin planlı, sistematik ve öğrencilerin gelişim özelliklerini dikkate alan bir anlayışla yapılandırılmasını gerektirmektedir. Bu süreçte öğretmenin temel görevi yalnızca oyuna ilişkin figürleri öğrencilere aktarmakla sınırlı değildir. Öğretmenin aynı zamanda öğrencilerin hareket becerilerini geliştiren, ritim ve koordinasyonlarını destekleyen, kültürel farkındalıklarını artıran ve grup içerisinde sosyal katılımlarını güçlendiren bir öğrenme ortamı oluşturması beklenmektedir.

Halk oyunları öğretiminde öğrenci merkezli yaklaşımın benimsenmesi, öğrencilerin öğrenme sürecine etkin biçimde katılmalarını sağlaması bakımından önem taşımaktadır. Öğretmen bu yaklaşım içerisinde yalnızca bilgi aktaran kişi konumunda bulunmamakta; öğrenme ortamını düzenleyen, hareketleri uygun biçimde modelleyen, öğrencilerin uygulamalarını gözlemleyen, gerekli düzeltmeleri yapan ve öğrenme sürecini destekleyen bir rehber rolü üstlenmektedir. Böylece öğretim süreci, yalnızca hareketlerin doğru biçimde tekrar edilmesine dayalı bir uygulama olmaktan çıkarak öğrencinin fiziksel, sosyal ve kültürel gelişimini birlikte destekleyen bütüncül bir yapıya kavuşmaktadır.

Bu çerçevede beden eğitimi derslerinde halk oyunları öğretiminin temel amacı; öğrencilerin hareket becerilerini ve ritim duygularını geliştirmek, beden hareketleri ile müzik arasındaki uyumu güçlendirmek, grup içerisinde koordineli hareket etme becerisi kazandırmak, Türk halk oyunlarının kültürel özelliklerini tanımalarını sağlamak ve fiziksel etkinliklere yönelik olumlu tutum geliştirmelerine katkıda bulunmaktır. Dolayısıyla halk oyunları öğretiminin

başarısı, yalnızca öğrencinin bir figürü teknik olarak doğru gerçekleştirmesiyle değil, hareketi anlamlandırması, ritimle ilişkilendirmesi, grup içerisinde uyum göstermesi ve oyunun kültürel bağlamını kavramasıyla birlikte değerlendirilmelidir.

6.2. Halk Oyunları Öğretiminde Kullanılan Temel Öğretim Modelleri

Halk oyunlarının öğretiminde farklı öğretim modellerinden yararlanılabilmektedir. Kullanılacak öğretim modelinin belirlenmesinde öğrencilerin yaş ve gelişim düzeyleri, daha önceki hareket deneyimleri, öğretilecek oyunun teknik ve ritmik özellikleri ile dersin hedefleri birlikte dikkate alınmalıdır. Bu nedenle tek bir öğretim modelinin bütün öğrenci grupları ve bütün oyunlar için aynı ölçüde uygun olduğu söylenemez. Öğretmenin, öğretim sürecinin özelliklerine göre farklı modellerden yararlanması ve gerektiğinde bunları birbirini tamamlayacak biçimde kullanması daha işlevsel bir yaklaşım olarak değerlendirilebilir.

6.2.1. Doğrudan Öğretim Modeli

Doğrudan öğretim modeli, öğretmenin hareketleri açık ve doğru biçimde gösterdiği, öğrencilerin bu hareketleri gözlemleyerek uyguladığı ve öğretmenin uygulama sırasında geri bildirim sunduğu bir öğretim yaklaşımıdır. Özellikle öğrencilerin daha önce karşılaşmadıkları bir halk oyununun temel figürlerinin öğretiminde bu modelden yararlanılabilir. Öğretmenin hareketi önce doğru teknikle göstermesi, öğrencilerin hareketin temel yapısını görsel olarak algılamalarına ve ardından kontrollü biçimde tekrar etmelerine olanak sağlamaktadır.

Bu modelde öğretim süreci, öncelikle oyunun genel yapısının açıklanması ve hareketlerin öğretmen tarafından gösterilmesiyle başlatılmaktadır. Öğrenciler gösterimi dikkatle izledikten sonra hareketleri tekrar etmekte, öğretmen ise uygulamaları gözlemleyerek ortaya çıkan hataları düzeltmekte ve gerektiğinde hareketin yeniden gösterimini gerçekleştirmektedir. Temel hareketler yeterli düzeyde öğrenildikten sonra birbirleriyle ilişkilendirilerek oyun bütünlüğü içerisinde uygulanmaktadır. Doğrudan öğretim modeli özellikle ilkokulun başlangıç düzeylerinde, yeni öğrenilen oyunlarda ve teknik özellikleri belirgin olan figürlerin öğretiminde kullanılmaya uygundur.

6.2.2. Parçadan Bütüne Öğretim Modeli

Parçadan bütüne öğretim modeli, halk oyunlarının küçük ve öğrenilebilir hareket bölümlerine ayrılarak aşamalı biçimde öğretilmesini ve daha sonra bu bölümlerin birleştirilerek oyunun bütününün oluşturulmasını esas almaktadır.

Özellikle hareket dizisinin karmaşık olduğu oyunlarda bu yaklaşım, öğrencilerin öğrenme sürecini daha yönetilebilir hâle getirmesi bakımından işlevsel olmaktadır.

Bu modelde öncelikle temel duruş üzerinde çalışılmakta, ardından oyunun ilk hareket bölümü öğretilmekte ve öğrenilen bölüme yeni hareketler aşamalı olarak eklenmektedir. Hareketler arasında yeterli düzeyde ilişki kurulduğunda bölümler birleştirilmekte ve son aşamada müzik eşliğinde oyunun bütünlüğü içerisinde uygulama gerçekleştirilmektedir. Öğretimin bu biçimde yapılandırılması, öğrencilerin karmaşık hareket dizileri karşısında yaşayabilecekleri öğrenme kaygısını azaltmakta, hataların daha kolay fark edilmesini sağlamakta ve karmaşık hareketlerin daha anlaşılır bir yapıya dönüştürülmesine katkıda bulunmaktadır.

6.2.3. Bütünden Parçaya Öğretim Modeli

Bütünden parçaya öğretim modelinde öğrenciler öncelikle oyunun genel yapısıyla karşılaştırılmakta, böylece oyunun ritmi, hareket akışı ve genel bütünlüğü hakkında bir fikir edinmeleri sağlanmaktadır. Daha sonra öğrencilerin zorlandıkları veya teknik açıdan daha fazla dikkat gerektiren bölümler belirlenerek bu bölümlere yönelik ayrıntılı çalışmalar gerçekleştirilmektedir. Son aşamada üzerinde çalışılan hareketler yeniden oyunun bütünü içerisinde uygulanmaktadır.

Bu yaklaşım özellikle lise düzeyinde ve daha önce temel halk oyunu deneyimi bulunan öğrencilerde etkili olabilmektedir. Öğrencinin oyunu ilk aşamada bütün olarak görmesi, hareketlerin tek tek anlamlandırılmasının yanı sıra hareketler arasındaki ilişkiyi ve oyunun genel yapısını kavramasına yardımcı olmaktadır. Bu nedenle bütünden parçaya yaklaşım, öğrencilerin önceden sahip oldukları hareket deneyimlerinden yararlanılmasına imkân veren bir öğretim biçimi olarak değerlendirilebilir.

6.3. Halk Oyunları Dersinin Yapılandırılması

Beden eğitimi derslerinde halk oyunlarına ilişkin uygulamaların etkili olabilmesi için dersin genel öğretim yapısı içerisinde planlanması gerekmektedir. Bu kapsamda bir halk oyunları dersinin hazırlık, geliştirme ve değerlendirme-soğuma olmak üzere birbiriyle ilişkili üç temel bölüm üzerinden yapılandırılması uygun görülmektedir. Her bölümün kendine özgü bir amacı bulunmakla birlikte, bölümler arasında pedagojik bir sürekliliğin sağlanması öğrenmenin niteliğini artırmaktadır.

6.3.1. Hazırlık Bölümü

Hazırlık bölümü, öğrencilerin derse hem fiziksel hem de zihinsel olarak hazırlanmasını amaçlamaktadır. Bu aşamada hafif tempolu yürüyüşler, ritim çalışmaları, eklem hareketleri ve basit koordinasyon etkinlikleri kullanılabilir. Ancak halk oyunları derslerinde hazırlık bölümünün yalnızca fiziksel ısınma işleviyle sınırlandırılmaması gerekir. Bu bölüm aynı zamanda öğrencilerin ritim, yön ve hareket algılarını geliştirecek etkinliklerle zenginleştirilmelidir.

Bu doğrultuda müzik eşliğinde ritmik yürüme, sağ ve sol yönlerin ayırt edilmesine yönelik çalışmalar, el çırpma yoluyla ritim tekrarları ve basit adımlama etkinlikleri hazırlık bölümünde kullanılabilecek uygulamalar arasında yer almaktadır. Böylece öğrenciler hem fiziksel olarak ana öğretim bölümüne hazırlanmakta hem de dersin temelini oluşturan ritim ve koordinasyon becerilerine ilişkin bir hazırlık gerçekleştirmektedir.

6.3.2. Geliştirme Bölümü

Geliştirme bölümü, dersin temel öğretim aşamasını oluşturmaktadır. Bu bölümde öğrenciler yeni hareketleri öğrenmekte, daha önce öğrenilmiş hareketleri tekrar etmekte ve hareketleri müzik eşliğinde uygulayarak giderek daha bütünlüklü bir performansa yönelmektedir. Yeni figür öğretimi ile önceki öğrenmelerin tekrarının birlikte yürütülmesi, hareketlerin kalıcı hâle gelmesine katkı sağlamaktadır. Ayrıca grup çalışmaları yoluyla öğrencilerin birbirleriyle uyum içerisinde hareket etmeleri desteklenmektedir.

Öğretmenin bu aşamadaki rolü, öğrencilerin hareketlerini sistematik biçimde gözlemlemek, gerekli teknik düzeltmeleri yapmak ve öğrenme sürecini olumlu geri bildirimlerle desteklemektir. Geri bildirimlerin öğrencinin yalnızca hatalarına değil, doğru gerçekleştirdiği hareketlere ve gösterdiği gelişime de odaklanması, öğrencilerin derse yönelik olumlu tutum geliştirmelerine katkı sağlayacaktır.

6.3.3. Değerlendirme ve Soğuma Bölümü

Dersin son bölümünde öğrencilerin öğrenme süreci değerlendirilirken aynı zamanda fiziksel toparlanmaları sağlanmalıdır. Bu kapsamda öğrenilen hareketlerin kısa biçimde tekrar edilmesi, öğrencilerin derse ilişkin görüşlerinin alınması ve hafif esnetme çalışmalarının gerçekleştirilmesi uygun uygulamalardır. Böylece ders, yalnızca hareketlerin uygulanmasıyla sona ermemekte; öğrencinin kendi öğrenme sürecini değerlendirmesine olanak tanıyan bir kapanış aşamasıyla tamamlanmaktadır.

Değerlendirme sürecinde yalnızca teknik başarıya odaklanılması yerine öğrencinin derse katılımı, öğrenme sürecindeki gelişimi, ritim ve grup uyumu

gibi özellikleri de dikkate alınmalıdır. Bu yaklaşım, öğrenciler arasındaki bireysel farklılıkların gözetilmesine ve değerlendirme sürecinin gelişim odaklı bir yapıya kavuşmasına katkı sağlamaktadır.

6.4. Örnek Halk Oyunları Ders Planları

Beden eğitimi derslerinde halk oyunlarının etkili biçimde uygulanabilmesi için öğretim sürecinin belirli bir plan doğrultusunda yürütülmesi gerekmektedir. Planlı öğretim yaklaşımı, öğrencilerin hareketleri daha kolay öğrenmelerine, öğretmenin ders sürecini daha etkili yönetmesine ve belirlenen kazanımlara ulaşılmasına katkı sağlamaktadır. Ders planı hazırlanırken öğrencilerin yaş düzeyi, fiziksel yeterlilikleri, önceki hareket deneyimleri ve öğretilecek oyunun teknik özellikleri birlikte değerlendirilmelidir. Aşağıdaki örnekler, farklı eğitim kademelerinde halk oyunlarının beden eğitimi dersi içerisinde nasıl yapılandırılabileceğini göstermektedir.

6.5. Ders Planlarında Ölçme ve Değerlendirme Yaklaşımı

Halk oyunları öğretiminde ölçme ve değerlendirme sürecinin yalnızca öğrencinin hareketleri teknik açıdan doğru gerçekleştirip gerçekleştiremediği üzerinden yürütülmesi yeterli değildir. Halk oyunlarının yapısı, fiziksel performansın yanı sıra ritim, koordinasyon, estetik hareket, kültürel bilgi ve grup uyumu gibi farklı boyutları da içerdiğinden, değerlendirme sürecinin bu özellikleri kapsayacak biçimde yapılandırılması gerekmektedir.

Bu bağlamda teknik uygulama, öğrencinin figürleri doğru gerçekleştirme düzeyini; ritim uyumu, müzik temposuna uygun hareket edebilme becerisini; koordinasyon, beden hareketlerinin uyumlu biçimde kullanılmasını; grup çalışması, öğrencinin takım içerisinde uyum sağlayabilmesini; katılım, öğrenme sürecine aktif biçimde dâhil olmasını; kültürel bilgi ise oyunun yöresel özelliklerini kavrama düzeyini ifade etmektedir. Bu ölçütlerin birlikte ele alınması, öğrencinin gelişiminin daha bütüncül biçimde değerlendirilmesine olanak sağlamaktadır.

Halk oyunlarında değerlendirme, öğrencilerin birbirleriyle yarıştığı bir süreç olarak değil, bireysel gelişimlerinin izlendiği eğitsel bir süreç olarak ele alınmalıdır. Bu yaklaşım, öğrenciler arasındaki farklılıkların dikkate alınmasına ve öğrencinin başlangıç düzeyinden itibaren gösterdiği ilerlemenin değerlendirilmesine imkân vermektedir. Dereceli puanlama anahtarları ve gözlem formlarının kullanılması da değerlendirme sürecinin daha sistematik ve objektif biçimde yürütülmesine katkı sağlayabilir.

6.6. Halk Oyunları Öğretiminde Karşılaşılan Sorunlar ve Çözüm Önerileri

Beden eğitimi derslerinde halk oyunlarının uygulanması, öğrencilerin fiziksel, sosyal ve kültürel gelişimlerine önemli katkılar sağlamakla birlikte çeşitli uygulama sorunlarını da beraberinde getirebilmektedir. Okulların fiziksel koşulları, öğretmenlerin alan yeterlilikleri, ders süresinin sınırlılığı, öğrencilerin ilgi ve katılım özellikleri, araç-gereç imkânları ve ölçme-değerlendirme süreçlerinin yapısı, halk oyunlarının eğitim ortamlarında etkili biçimde uygulanmasını doğrudan etkileyen başlıca unsurlardır. Bu nedenle sürdürülebilir ve nitelikli bir halk oyunları öğretimi için sorunların yalnızca belirlenmesi değil, aynı zamanda uygulanabilir çözüm yollarıyla birlikte ele alınması gerekmektedir.

6.6.1. Ders Süresinin Yetersiz Olması

Beden eğitimi derslerinde aynı dönem içerisinde farklı kazanımların gerçekleştirilmesi beklenmesi, halk oyunları çalışmalarına ayrılabilecek zamanın sınırlı kalmasına neden olabilmektedir. Özellikle teknik özellikleri belirgin ve hareket dizisi daha karmaşık olan oyunlarda öğrencilerin hareketleri öğrenmesi, tekrar etmesi ve kalıcı hâle getirmesi belirli bir süre gerektirmektedir. Bu nedenle halk oyunlarının yalnızca kısa süreli etkinlikler şeklinde ele alınması, öğrenmenin sürekliliğini ve kalıcılığını olumsuz etkileyebilir.

Bu sorunun azaltılabilmesi için halk oyunları çalışmalarının yıllık plan içerisinde düzenli biçimde yapılandırılması ve dersler içerisinde kısa ancak süreklilik taşıyan uygulamalara yer verilmesi gerekmektedir. Halk oyunlarının yalnızca belirli gün ve haftalara yönelik bir gösteri hazırlığı olarak değerlendirilmemesi, ders dışı etkinliklerle de desteklenmesi önem taşımaktadır. Düzenli tekrarın sağlanması, öğrenilen hareketlerin kalıcı hâle gelmesi bakımından temel bir unsur olarak görülmelidir.

6.6.2. Fiziksel Alan ve Tesis Yetersizlikleri

Halk oyunları uygulamalarında öğrencilerin hareketlerini güvenli ve etkili biçimde gerçekleştirebilmeleri için yeterli hareket alanına ihtiyaç duyulmaktadır. Bununla birlikte bazı okullarda spor salonu, çok amaçlı salon veya yeterli açık alan bulunmaması, öğretim sürecinin uygulanmasını güçleştirebilmektedir. Özellikle sınıf mevcudunun yüksek olduğu durumlarda hareket alanının sınırlanması, öğrencilerin birbirleriyle uyumlu hareket etmelerini ve öğretmenin tüm öğrencileri etkili biçimde gözlemlemesini zorlaştırabilir.

Alan yetersizliğinin etkilerini azaltmak amacıyla okulun mevcut alanlarının etkili biçimde kullanılması ve ders öncesinde hareket alanının düzenlenmesi önemlidir. Sınıf mevcuduna uygun grup çalışmalarının planlanması ve

gerektiğinde istasyon yönteminden yararlanılması da uygulanabilir çözümler arasında yer almaktadır. Bu tür düzenlemeler fiziksel alan yetersizliğini bütünüyle ortadan kaldırmasa da öğretim sürecinin daha işlevsel hâle getirilmesine katkı sağlayabilir.

6.6.3. Öğretmen Yeterliliği Sorunu

Halk oyunlarının beden eğitimi derslerinde etkili biçimde uygulanabilmesinde öğretmenin alan bilgisi ve uygulama deneyimi önemli bir role sahiptir. Halk oyunları konusunda yeterli bilgiye veya uygulama deneyimine sahip olmayan öğretmenler, uygun oyun seçiminde ve öğretim sürecinin yapılandırılmasında güçlük yaşayabilmektedir. Bununla birlikte öğretmenin yalnızca oyuna ait figürleri bilmesi de yeterli değildir. Öğretmenin aynı zamanda uygun öğretim yöntemlerini kullanabilmesi, öğrencilerin yaş düzeyine uygun oyun seçebilmesi, oyunun kültürel özelliklerini aktarabilmesi ve öğrencileri öğrenme sürecine motive edebilmesi gerekmektedir.

Bu doğrultuda beden eğitimi öğretmenlerine yönelik hizmet içi eğitimlerin artırılması ve öğretmen yetiştirme programlarında halk oyunlarına ilişkin ders içeriklerinin güçlendirilmesi önem taşımaktadır. Bölgesel halk oyunları eğitimlerinden yararlanılması ve öğretmenlerin uygulama deneyimlerinin desteklenmesi de öğretim yeterliliğinin geliştirilmesine katkı sağlayabilir.

6.6.4. Öğrenci İlgi ve Katılım Sorunu

Öğrencilerin fiziksel aktivite tercihleri ve boş zaman alışkanlıklarında meydana gelen değişimler, geleneksel hareket etkinliklerine yönelik ilgiyi etkileyebilmektedir. Teknolojik araçların yaygın kullanımı da bazı öğrencilerin halk oyunlarına yönelik ilgisinin azalmasına neden olabilmektedir. Bunun yanında bazı öğrenciler halk oyunlarını yalnızca gösteri amacı taşıyan bir etkinlik olarak değerlendirebilmekte veya bu alanda kendilerini yeterli görmeyebilmektedir.

Öğrenci ilgi ve katılımının artırılabilmesi için halk oyunlarının yalnızca hareket boyutunun değil, taşıdığı kültürel anlamın da öğrencilere aktarılması gerekmektedir. Derslerin eğlenceli, katılımcı ve öğrencilerin aktif rol üstlenebilecekleri bir yapıda düzenlenmesi; öğrencilerin kendi yörelerine ait oyunları tanımalarına fırsat verilmesi ve grup başarısının bireysel performansın önüne çıkarılması, olumlu tutumların gelişmesine katkı sağlayabilir. Öğrencilerin halk oyunlarına yönelik olumlu tutum geliştirmeleri, öğretim sürecinin genel başarısını da destekleyecektir.

6.6.5. Araç-Gereç Eksiklikleri

Halk oyunları öğretiminde gerekli araç-gereçlerin sayısı diğer bazı sportif etkinliklere göre daha sınırlı olmakla birlikte, belirli materyaller öğrenme sürecini destekleyebilmektedir. Müzik sistemleri, yöresel kıyafet örnekleri, görsel ve işitsel materyaller ile ritim araçları, öğrencilerin oyunun hareket ve kültür boyutunu daha somut biçimde kavramalarına yardımcı olabilecek araçlar arasında değerlendirilebilir.

Araç-gereç eksikliklerinin giderilmesinde teknolojik materyallerden yararlanılması, yöresel oyunlara ilişkin görsel kaynakların kullanılması ve öğrencilerin araştırma yapmalarının teşvik edilmesi önem taşımaktadır. Ayrıca basit ritim araçlarının eğitim amacıyla kullanılması, özellikle ritim ve koordinasyon çalışmalarını destekleyebilir. Böylece sınırlı materyal imkânları, uygun öğretim düzenlemeleriyle kısmen telafi edilebilir.

6.6.6. Ölçme ve Değerlendirme Sorunları

Halk oyunlarında ölçme ve değerlendirme süreci, diğer bazı sportif becerilerden farklı özellikler taşımaktadır. Bunun temel nedeni, halk oyunlarının yalnızca fiziksel performansa dayanmaması; ritim, estetik, kültürel bilgi ve grup uyumu gibi farklı boyutları da içermesidir. Bu nedenle yalnızca teknik doğruluğa dayalı bir değerlendirme, öğrencinin öğrenme sürecindeki gelişimini bütünüyle yansıtmayabilir.

Daha kapsamlı bir değerlendirme yaklaşımında hareket becerisi, ritim uyumu, öğrencinin derse katılım düzeyi, grup çalışmasına katkısı ve kültürel bilgi düzeyi birlikte ele alınmalıdır. Bu ölçütlerin sistematik biçimde izlenmesi amacıyla dereceli puanlama anahtarları ve gözlem formlarından yararlanılması, değerlendirme sürecinin daha objektif ve izlenebilir hâle gelmesine katkıda bulunabilir.

Beden eğitimi derslerinde halk oyunlarının etkili biçimde uygulanması, yalnızca uygun bir oyunun seçilmesine bağlı değildir. Başarılı bir öğretim sürecinin oluşturulabilmesi için planlama, öğretmen yeterliliği, uygun öğretim yöntemlerinin seçimi, fiziksel koşulların öğretime elverişli hâle getirilmesi ve öğrencilerin aktif katılımının birlikte sağlanması gerekmektedir. Halk oyunlarının öğretiminde karşılaşılan ders süresi, fiziksel alan, öğretmen yeterliliği, öğrenci ilgisi, araç-gereç ve ölçme-değerlendirme sorunları, alanın eğitim ortamlarındaki önemini azaltan unsurlar olarak değil, öğretim sürecinin geliştirilmesi gereken yönlerini gösteren unsurlar olarak değerlendirilmelidir.

Okullarda halk oyunlarına yönelik sistemli çalışmaların artırılması, öğrencilerin fiziksel gelişimlerini desteklemenin yanı sıra kültürel değerlerin korunmasına ve gelecek kuşaklara aktarılmasına da katkı sağlayacaktır. Bu

nedenle halk oyunları beden eğitimi derslerinde yalnızca belirli dönemlerde gerçekleştirilen gösteri hazırlıkları biçiminde ele alınmamalı; öğrencilerin fiziksel, sosyal ve kültürel gelişimlerini destekleyen ve yaşam boyu sürdürülebilecek bir eğitim alanı olarak değerlendirilmelidir.

.

BÖLÜM 7
BEDEN EĞİTİMİ DERSLERİNDE HALK OYUNLARININ FİZİKSEL, PSİKOLOJİK VE SOSYAL GELİŞİME ETKİLERİ

7.1. Halk Oyunlarının Eğitimsel Değeri ve Öğrenci Gelişimine Katkıları

Eğitim süreci, bireyin yalnızca bilişsel gelişimini değil; fiziksel, duygusal, sosyal ve kültürel gelişimini de destekleyen çok boyutlu bir yapıya sahiptir. Beden eğitimi dersleri bu bütüncül gelişim anlayışının önemli uygulama alanlarından biridir. Bu bağlamda halk oyunları, hareket eğitimi ile kültürel öğrenmeyi bir araya getiren özgün bir eğitim aracıdır.

Halk oyunları, bireyin bedenini etkili biçimde kullanmasını sağlarken aynı zamanda ritim duygusu, estetik algı, iş birliği ve toplumsal aidiyet gibi özelliklerin gelişmesine katkıda bulunmaktadır. Bu yönüyle halk oyunları, yalnızca fiziksel etkinlik olarak değil, bireyin kişisel ve sosyal gelişimini destekleyen kapsamlı bir eğitim alanı olarak değerlendirilmelidir.

Beden eğitimi derslerinde halk oyunlarının kullanılması öğrencilerin; Hareket becerilerini geliştirmelerine, düzenli fiziksel etkinlik alışkanlığı kazanmalarına, grup içerisinde iletişim kurmalarına, kültürel değerleri tanımalarına olanak sağlamaktadır.

7.2. Halk Oyunlarının Fiziksel Gelişime Etkileri

Halk oyunları, farklı hareket yapılarına sahip olması nedeniyle öğrencilerin çeşitli fiziksel özelliklerini geliştirmektedir. Oyunların ritmik yapısı, tekrar içermesi ve farklı yönlerde hareket gerektirmesi, çok yönlü bir hareket eğitimi sağlamaktadır.

7.2.1. Motor Beceri Gelişimine Etkisi

Motor beceriler, bireyin hareketleri kontrollü, dengeli ve etkili biçimde gerçekleştirebilme kapasitesidir. Halk oyunları içerisinde yer alan adımlama, dönme, yön değiştirme ve ritmik hareketler temel motor becerilerin gelişimine katkı sağlamaktadır. Özellikle çocukluk ve ergenlik dönemlerinde düzenli halk oyunları uygulamaları; Denge, koordinasyon, çeviklik, tepki zamanı, hareket kontrolü üzerinde olumlu etkiler oluşturabilmektedir.

7.2.2. Koordinasyon Gelişimine Etkisi

Halk oyunlarının temel özelliklerinden biri, bireyin farklı vücut bölümlerini eş zamanlı ve uyum içerisinde kullanmasını gerektirmesidir. Bu özellik, koordinasyon becerisinin gelişimine önemli katkılar sağlamaktadır. Farklı halk oyunları türleri, koordinasyonun çeşitli boyutlarını destekleyen özgün hareket örüntülerini

içermektedir. Örneğin, horonlarda hızlı ayak hareketlerinin kol koordinasyonu ile senkronize edilmesi, zeybek oyunlarında dengeyi koruyarak kontrollü ağırlık aktarımının gerçekleştirilmesi, kaşık oyunlarında el-göz koordinasyonunun etkin biçimde kullanılması ve halaylarda grup ritmine uyum sağlayarak hareketlerin eş zamanlı uygulanması, bireylerin koordinatif becerilerinin gelişmesine katkıda bulunmaktadır. Bu doğrultuda halk oyunları, yalnızca oyun performansını artırmakla sınırlı kalmayıp, öğrencilerin diğer sportif etkinliklerde ihtiyaç duydukları hareket yeterliliklerinin geliştirilmesini de destekleyen önemli bir fiziksel ve psikomotor eğitim aracı olarak değerlendirilmektedir.

7.2.3. Denge ve Postür Gelişimine Etkisi

Halk oyunları, bireylerin vücut kontrolünü ve dengeli duruş becerisini geliştiren çeşitli hareket örüntülerini içermektedir. Özellikle zeybek oyunlarında geniş ve kontrollü duruş pozisyonlarının korunması, Kafkas oyunlarında bedenin bilinçli ve dengeli bir şekilde kullanılması, bar oyunlarında ise güçlü ve stabil duruş yapısının sürdürülmesi, öğrencilerin postür kontrolü ile statik ve dinamik denge becerilerinin gelişimine katkı sağlamaktadır. Denge becerisindeki bu gelişim, yalnızca halk oyunları performansını artırmakla kalmayıp, öğrencilerin günlük yaşam aktivitelerini daha güvenli ve etkili bir şekilde gerçekleştirmelerine, aynı zamanda farklı sportif etkinliklerde hareket kontrolü ve performanslarını geliştirmelerine de destek olmaktadır. Bu yönüyle halk oyunları, postür ve denge gelişimini destekleyen önemli bir psikomotor eğitim aracı olarak değerlendirilmektedir.

7.3. Halk Oyunlarının Psikolojik Gelişime Etkileri

Beden eğitimi etkinlikleri bireyin fiziksel özelliklerinin yanında psikolojik gelişimini de desteklemektedir. Halk oyunları, özellikle grup yapısı ve kültürel içeriği nedeniyle öğrencilerin kendilerini ifade etmelerine olanak sağlayan önemli etkinliklerdir.

7.3.1. Özgüven Gelişimine Katkısı

Halk oyunları çalışmaları, öğrencilerin belirli bir hareket dizisini öğrenmelerini ve grup içerisinde sergilemelerini gerektirir. Öğrenilen hareketlerin başarılı biçimde uygulanması, öğrencinin kendi yeterliliğine yönelik olumlu algı geliştirmesine katkı sağlamaktadır. Özellikle gösteri ve performans süreçleri; Kendini ifade etme, topluluk karşısında hareket edebilme, başarı duygusu kazanma açısından önemli deneyimler sunmaktadır.

7.3.2. Motivasyon ve Derse Katılıma Etkisi

Halk oyunları, müzik ve hareketin bütünleştiği yapısı sayesinde öğrenciler için ilgi çekici ve motive edici bir öğrenme ortamı sunmaktadır. Ders sürecinde kullanılan ritmik çalışmalar, öğrencilerin dikkat düzeylerini artırırken derse aktif katılımlarını teşvik etmekte ve fiziksel etkinliklere yönelik olumlu tutum geliştirmelerine katkı sağlamaktadır. Bununla birlikte halk oyunları, farklı öğrenme stillerine sahip öğrenciler için hareket temelli öğrenme fırsatları sunarak öğrenme sürecinin daha etkili ve kalıcı hâle gelmesini desteklemektedir. Bu yönüyle halk oyunları, öğrencilerin bilişsel, duyuşsal ve psikomotor gelişimlerini bütüncül bir yaklaşımla destekleyen önemli bir eğitim aracı olarak değerlendirilmektedir.

7.3.3. Duygusal İfade ve Beden Farkındalığına Etkisi

Halk oyunları, bireyin bedenini etkili bir iletişim ve ifade aracı olarak kullanmasına olanak sağlayan kültürel ve sanatsal etkinlikler arasında yer almaktadır. Her yörenin kendine özgü hareket karakterine, ritmik yapısına ve estetik özelliklerine sahip olması, öğrencilerin farklı hareket biçimlerini deneyimlemelerine ve beden farkındalıklarını geliştirmelerine katkı sağlamaktadır. Halk oyunları aracılığıyla öğrenciler, bedenlerini daha bilinçli ve kontrollü kullanmayı, gerçekleştirdikleri hareketlerin kültürel ve estetik anlamını kavramayı ve duygu ile düşüncelerini hareket yoluyla ifade edebilmeyi öğrenmektedir. Bu süreç, öğrencilerin estetik duyarlılıklarının, bedensel ifade becerilerinin ve yaratıcı hareket yeteneklerinin gelişimini destekleyerek onların çok yönlü gelişimine önemli katkılar sunmaktadır.

7.4. Halk Oyunlarının Sosyal Gelişime Etkileri

Halk oyunlarının en belirgin özelliklerinden biri bireysel değil, çoğunlukla grup içerisinde uygulanmasıdır. Bu özellik, öğrencilerin sosyal becerilerinin gelişmesine önemli katkılar sağlamaktadır.

7.4.1. İş Birliği ve Grup Uyumu

Halay, horon, bar ve benzeri birçok halk oyunu, bireylerin ortak bir ritim ve hareket düzeni içerisinde eş zamanlı olarak hareket etmelerini gerektiren grup etkinlikleridir. Bu süreçte öğrenciler, kendi hareketlerinin grubun genel uyumu ve performansı üzerindeki etkisini fark ederek iş birliği ve ekip çalışmasının önemini deneyimlemektedir. Halk oyunları uygulamaları, öğrencilerin sorumluluk alma, grup üyelerinin hareketlerini dikkatle takip etme, ortak hedef doğrultusunda uyum içinde hareket etme ve karşılıklı etkileşim kurma becerilerinin gelişimine katkı sağlamaktadır. Bu yönüyle halk oyunları, öğrencilerin sosyal uyum, iş birliği ve birlikte çalışma becerilerini destekleyen etkili bir eğitim aracı olarak değerlendirilmektedir.

7.4.2. İletişim Becerilerine Etkisi

Halk oyunları, sözlü iletişimin yanı sıra beden dili ve hareket yoluyla iletişim kurma becerilerini de destekleyen önemli bir eğitim etkinliğidir. Oyunların grup hâlinde ve belirli bir ritim içerisinde icra edilmesi, öğrencilerin grup arkadaşlarıyla uyumlu hareket etmelerini, sözsüz iletişim unsurlarını etkili bir biçimde kullanmalarını ve ortak ritmi paylaşarak birlikte hareket etme becerilerini geliştirmelerine katkı sağlamaktadır. Bu süreçte öğrenciler, karşılıklı etkileşim, dikkat, eşgüdüm ve iletişim becerilerini geliştirirken, sosyal ilişkilerini güçlendirme ve grup içerisinde etkili iletişim kurma deneyimi de kazanmaktadır. Bu yönüyle halk oyunları, öğrencilerin hem sözel olmayan iletişim becerilerini hem de sosyal etkileşim yeterliliklerini geliştiren önemli bir öğrenme ortamı sunmaktadır.

7.4.3. Sosyal Aidiyet ve Kültürel Bağ Oluşturma

Halk oyunları, toplumların yaşam biçimlerini, geleneklerini, değerlerini ve kültürel kimliklerini yansıtan önemli somut olmayan kültürel miras unsurlarından biridir. Öğrencilerin farklı yörelere ait halk oyunlarını öğrenmeleri ve uygulamaları, kültürel çeşitliliği tanımalarına, farklı kültürel özellikleri anlamalarına ve ortak kültürel mirasa ilişkin farkındalık kazanmalarına katkı sağlamaktadır. Bu süreç, öğrencilerin kültürel farkındalıklarının gelişmesini, toplumsal aidiyet duygularının güçlenmesini ve geleneksel değerlere karşı saygı ve duyarlılık geliştirmelerini desteklemektedir. Bu yönüyle halk oyunları, kültürel aktarımı sağlayan, ulusal kimlik bilincini pekiştiren ve kültürel değerlerin gelecek kuşaklara aktarılmasına katkıda bulunan önemli bir eğitim aracı olarak değerlendirilmektedir.

Halk oyunları, beden eğitimi derslerinde öğrencilerin çok yönlü gelişimini destekleyen önemli bir eğitim aracıdır. Fiziksel açıdan motor becerilerin, koordinasyonun ve beden kontrolünün gelişmesine katkı sağlarken; psikolojik açıdan özgüven, motivasyon ve kendini ifade etme becerilerini desteklemektedir. Bunun yanında halk oyunlarının grup içerisinde uygulanması, öğrencilerin sosyal ilişkilerini güçlendirmekte, iş birliği ve sorumluluk duygularını geliştirmektedir. Bu nedenle halk oyunları, beden eğitimi derslerinde yalnızca geleneksel bir etkinlik olarak değil; öğrencinin fiziksel, sosyal, psikolojik ve kültürel gelişimini destekleyen bütüncül bir eğitim yaklaşımı olarak ele alınmalıdır.

BÖLÜM 8
BEDEN EĞİTİMİ DERSLERİNDE HALK OYUNLARININ ÖLÇME VE DEĞERLENDİRİLMESİ

8.1. Halk Oyunlarında Ölçme ve Değerlendirmenin Önemi

Eğitim sürecinin önemli aşamalarından biri, öğrencilerin belirlenen kazanımlara ne ölçüde ulaştıklarının belirlenmesidir. Ölçme ve değerlendirme, yalnızca öğrencinin başarısını ortaya koyan bir işlem değil; aynı zamanda öğretim sürecinin etkililiğini belirleyen ve geliştirilmesine katkı sağlayan önemli bir eğitim aracıdır.

Beden eğitimi derslerinde ölçme ve değerlendirme, bilişsel, duyuşsal ve psikomotor alanların birlikte ele alınmasını gerektiren çok boyutlu bir süreçtir. Halk oyunları öğretiminde ise öğrencinin yalnızca hareketleri doğru yapıp yapmadığı değil; ritim algısı, grup uyumu, kültürel bilgisi, derse katılımı ve gelişim süreci de değerlendirilmelidir.

Halk oyunlarının kendine özgü yapısı nedeniyle değerlendirme sürecinde yalnızca performans sonucuna odaklanmak yeterli değildir. Öğrencinin öğrenme sürecindeki ilerlemesi, çabası ve katılımı da dikkate alınmalıdır. Bu doğrultuda halk oyunlarında değerlendirme sürecinin yalnızca performansın sonuçlarına odaklanması yeterli görülmemektedir. Değerlendirme uygulamalarının, öğrencinin öğrenme sürecini ve bireysel gelişimini destekleyen, bilişsel, duyuşsal ve psikomotor kazanımları birlikte ele alan çok boyutlu bir yaklaşımla yürütülmesi önem taşımaktadır. Ayrıca değerlendirme sürecinin, önceden belirlenmiş objektif ölçütlere dayandırılması, değerlendirmede adaletin ve güvenirliğin sağlanmasına katkıda bulunmaktadır. Bu yönüyle halk oyunlarında değerlendirme, öğrencilerin gelişimlerini izlemeye, güçlü yönlerini belirlemeye ve öğrenme sürecini iyileştirmeye yönelik süreç odaklı bir anlayış çerçevesinde gerçekleştirilmelidir.

8.2. Halk Oyunlarında Değerlendirme Boyutları

Halk oyunlarında öğrenci performansı farklı boyutlar üzerinden değerlendirilebilir.

8.2.1. Teknik Beceri Değerlendirmesi

Teknik değerlendirme, öğrencinin halk oyunlarına özgü temel hareket ve figürleri doğru, kontrollü ve amacına uygun biçimde uygulama düzeyini

belirlemeye yönelik bir değerlendirme sürecidir. Bu kapsamda öğrencilerin temel duruş özellikleri, adımların doğru uygulanması, figürlerin teknik açıdan uygun şekilde gerçekleştirilmesi, hareketler arasındaki geçişlerin akıcılığı ve beden kontrolü gibi performans göstergeleri değerlendirilebilmektedir. Teknik değerlendirme sürecinde öğrencilerin gelişim özellikleri ve yaş düzeyleri mutlaka dikkate alınmalıdır. Çünkü ilkokul, ortaokul ve lise dönemlerindeki öğrencilerin fiziksel, motor ve bilişsel gelişim düzeyleri birbirinden farklılık göstermektedir. Bu nedenle ilkokul öğrencilerinden beklenen teknik performans ile lise öğrencilerinden beklenen performansın aynı ölçütlere göre değerlendirilmesi uygun değildir. Değerlendirme ölçütlerinin öğrencilerin gelişim dönemlerine uygun olarak belirlenmesi, daha adil, geçerli ve güvenilir sonuçların elde edilmesine katkı sağlamaktadır.

8.2.2. Ritim ve Müzik Uyumu Değerlendirmesi

Halk oyunlarının temel özelliklerinden biri, hareketlerin müzik ve ritim ile uyum içerisinde gerçekleştirilmesidir. Bu nedenle değerlendirme sürecinde öğrencilerin ritim duygusu ve müzikle uyumlu hareket edebilme becerileri önemli performans göstergeleri arasında yer almaktadır. Bu kapsamda öğrencilerin ritmi doğru takip edebilme, hareketleri müziğin temposuna uygun biçimde uygulayabilme ve tempo değişikliklerine uyum sağlayabilme düzeyleri değerlendirilmelidir. Ritim ile hareket arasındaki uyum, öğrencinin teknik yeterliliğini ve oyunun karakteristik özelliklerini doğru yansıtabilme becerisini ortaya koyan temel ölçütlerden biri olarak kabul edilmektedir. Bu yönüyle ritim uyumu, halk oyunlarında teknik performansın değerlendirilmesinde dikkate alınması gereken önemli bir unsur olarak değerlendirilmektedir.

8.2.3. Grup Uyumu ve İş Birliği Değerlendirmesi

Halk oyunlarının önemli bir bölümünün grup hâlinde icra edilmesi, grup uyumu ve birlikte hareket edebilme becerisini önemli bir değerlendirme alanı hâline getirmektedir. Bu doğrultuda değerlendirme sürecinde öğrencilerin grup düzenine uyum sağlama düzeyleri, oyun arkadaşlarıyla koordineli hareket edebilme becerileri, ortak ritmi koruyabilmeleri ve grup içerisinde üzerlerine düşen sorumlulukları yerine getirebilmeleri dikkate alınmalıdır. Grup uyumu, yalnızca bireysel performansın değil, aynı zamanda toplu icranın başarısını da doğrudan etkileyen temel unsurlardan biridir. Özellikle halay, horon, bar ve toplu zeybek uygulamalarında öğrencilerin birbirleriyle uyumlu hareket etmeleri, oyunun bütünlüğünün ve estetik görünümünün sağlanması açısından büyük önem taşımaktadır. Bu nedenle grup uyumu, halk oyunları değerlendirmelerinde dikkate alınması gereken önemli ölçütlerden biri olarak değerlendirilmektedir.

8.2.4. Kültürel Bilgi ve Farkındalık Değerlendirmesi

Halk oyunları, yalnızca fiziksel hareketlerin sergilendiği etkinlikler olmayıp aynı zamanda ait oldukları toplumların kültürel özelliklerini, yaşam biçimlerini ve geleneksel değerlerini yansıtan önemli kültürel unsurlardır. Bu nedenle halk oyunları eğitiminde öğrencilerin yalnızca hareket becerilerinin geliştirilmesi değil, aynı zamanda oynadıkları oyunların kültürel bağlamını anlamaları da önemli bir eğitim hedefi olarak değerlendirilmektedir. Bu kapsamda öğrencilerden, öğrenilen halk oyununun ait olduğu yöreyi tanıyabilmeleri, yöreye özgü kültürel özellikleri açıklayabilmeleri, oyuna eşlik eden müzik ve kıyafet unsurlarını tanıyabilmeleri ve halk oyunlarının kültürel önemini ifade edebilmeleri beklenmektedir. Kültürel bilgiye yönelik bu kazanımlar, öğrencilerin halk oyunlarını daha bilinçli bir şekilde uygulamalarına ve geleneksel kültürün korunması ile aktarılmasına katkı sağlamaktadır.

8.3. Halk Oyunlarında Kullanılabilecek Ölçme Araçları

8.3.1. Gözlem Formları

Gözlem formları, öğretmenin öğrencilerin uygulama sürecini sistematik biçimde takip etmesini sağlayan araçlardır.

Tablo 2. Halk oyunları derslerinde gözlem formu

Değerlendirme Ölçütü	**Evet**	**Kısmen**	**Hayır**
Temel duruşu doğru uygulama			
Ritim uyumunu sağlama			
Figürleri doğru gerçekleştirme			
Grup içerisinde uyumlu hareket etme			
Derse aktif katılım sağlama			

Gözlem formları özellikle kalabalık sınıflarda öğretmenin öğrencilerin gelişimini takip etmesine yardımcı olmaktadır.

8.3.2. Dereceli Puanlama Anahtarı (Rubrik)

Dereceli puanlama anahtarları, öğrencilerin performanslarının belirlenen ölçütlere göre değerlendirilmesini sağlayan araçlardır.

Tablo 3. Halk oyunu performans rubriği

Ölçüt	**4 Puan**	**3 Puan**	**2 Puan**	**1 Puan**
Teknik uygulama	Hareketleri doğru ve akıcı yapar	Küçük hatalar yapar	Desteğe ihtiyaç duyar	Hareketleri uygulamakta zorlanır
Ritim uyumu	Ritmi sürekli korur	Zaman zaman hata yapar	Sık sık ritim kaybeder	Ritme uyum sağlayamaz
Grup uyumu	Grup ile tam uyum sağlar	Genellikle uyumludur	Zaman zaman uyum sorunu yaşar	Grup düzenine uyamaz
Katılım	Sürece aktif katılır	Çoğunlukla katılır	Sınırlı katılım gösterir	Katılım göstermez

8.3.3. Öz Değerlendirme

Öz değerlendirme, öğrencinin kendi öğrenme sürecini değerlendirmesine olanak sağlayan bir yöntemdir.

Öğrencilere şu sorular yöneltilebilir:

- Öğrendiğim halk oyununda en başarılı olduğum bölüm nedir?
- Hangi hareketlerde zorlandım?
- Grup çalışmasına ne kadar katkı sağladım?
- Bir sonraki çalışmada hangi yönümü geliştirmeliyim?

Öz değerlendirme, öğrencilerin öğrenme sorumluluğu kazanmalarına katkı sağlamaktadır.

8.3.4. Akran Değerlendirmesi

Akran değerlendirmesi, öğrencilerin belirlenen ölçütler doğrultusunda birbirlerinin performanslarını gözlemleyerek değerlendirdikleri bir değerlendirme yaklaşımıdır. Bu yöntem, öğrencilerin yalnızca değerlendirme sürecine aktif olarak katılmalarını sağlamakla kalmayıp aynı zamanda dikkatli gözlem yapma, eleştirel düşünme ve geri bildirim verme becerilerinin gelişimine de katkıda bulunmaktadır. Ayrıca akran değerlendirmesi, öğrencilerin grup

içerisinde sorumluluk alma, iş birliği yapma ve öğrenme sürecine daha fazla katılım gösterme becerilerini desteklemektedir. Ancak bu değerlendirme yönteminin etkili bir şekilde uygulanabilmesi için öğretmen tarafından önceden belirlenen açık, anlaşılır ve öğrencilerin düzeylerine uygun ölçütlerin kullanılması büyük önem taşımaktadır. Bu sayede değerlendirme sürecinin daha objektif, güvenilir ve geliştirici bir yapıya sahip olması sağlanmaktadır.

8.4. Eğitim Kademelerine Göre Değerlendirme Yaklaşımları

Halk oyunlarında değerlendirme sürecinin etkili ve amaca uygun şekilde yürütülebilmesi için öğrencilerin gelişim dönemleri ve eğitim düzeyleri dikkate alınmalıdır. Her yaş grubunun fiziksel, bilişsel ve motor gelişim özellikleri farklı olduğundan, değerlendirme ölçütlerinin öğrencilerin seviyelerine uygun olarak belirlenmesi gerekmektedir.

İlkokul düzeyinde değerlendirmede temel amaç, öğrencilerin gelişimlerini desteklemek ve halk oyunlarına yönelik olumlu tutum geliştirmelerini sağlamaktır. Bu dönemde değerlendirme sürecinde öğrencinin derse katılımı, ritim algısı, temel hareketleri uygulayabilme düzeyi ve grup etkinliklerine uyumu öncelikli ölçütler arasında yer almaktadır. İlkokul seviyesinde teknik mükemmellikten ziyade öğrencinin öğrenme sürecine aktif katılım göstermesi, hareketleri keşfetmesi ve temel becerileri geliştirmesi önem taşımaktadır.

Ortaokul düzeyinde öğrencilerin hareket becerilerinin gelişmesiyle birlikte değerlendirme ölçütleri daha ayrıntılı ve kapsamlı hâle getirilebilir. Bu dönemde teknik doğruluk, koordinasyon becerisi, ritmi etkili kullanabilme ve grup performansına uyum sağlama gibi alanlar ön plana çıkmaktadır. Öğrencilerin temel hareketleri doğru uygulamalarının yanı sıra hareketler arasındaki ilişkiyi kavramaları ve oyun bütünlüğüne katkı sağlamaları beklenmektedir.

Lise düzeyinde ise öğrencilerden daha bilinçli, kontrollü ve teknik açıdan gelişmiş uygulamalar gerçekleştirmeleri beklenmektedir. Bu aşamada değerlendirme; performans kalitesi, teknik yeterlilik, kültürel bilgi düzeyi, koreografi ve sahne uygulama becerileri ile liderlik özellikleri gibi daha kapsamlı ölçütler üzerinden gerçekleştirilebilir. Bu yaklaşım, öğrencilerin yalnızca uygulama becerilerini değil, aynı zamanda halk oyunlarının kültürel boyutunu anlama ve ifade etme yeterliliklerini de değerlendirmeye olanak sağlamaktadır.

Halk oyunlarında ölçme ve değerlendirme süreci, öğrencilerin yalnızca fiziksel performanslarını belirlemek amacıyla kullanılmamalıdır. Değerlendirme, öğrencinin gelişimini destekleyen ve öğretim sürecinin niteliğini artıran bir araç olarak ele alınmalıdır. Beden eğitimi derslerinde halk oyunlarının değerlendirilmesinde teknik beceri, ritim uyumu, grup çalışması, kültürel bilgi ve katılım gibi farklı boyutların birlikte değerlendirilmesi gerekmektedir. Çok

boyutlu değerlendirme yaklaşımı, öğrencilerin bireysel farklılıklarını dikkate almakta ve daha adil bir değerlendirme süreci oluşturmaktadır.

Sonuç olarak halk oyunlarında etkili bir ölçme ve değerlendirme sistemi; öğrencilerin başarılarını belirlemenin yanında onların fiziksel, sosyal ve kültürel gelişimlerini destekleyen önemli bir eğitim uygulamasıdır.

BÖLÜM 9
BEDEN EĞİTİMİ DERSLERİNDE HALK OYUNLARI EĞİTİMİNİN PLANLANMASI VE PROGRAM GELİŞTİRME SÜRECİ

9.1. Halk Oyunlarında Planlı Öğretimin Önemi

Eğitim etkinliklerinin başarılı bir şekilde yürütülebilmesi için öğretim sürecinin önceden belirlenmiş amaç ve kazanımlar doğrultusunda planlanması gerekmektedir. Beden eğitimi derslerinde halk oyunlarının etkili ve verimli bir biçimde uygulanabilmesi de sistemli ve programlı bir öğretim sürecini zorunlu kılmaktadır. Planlı bir halk oyunları öğretimi, öğrencilerin yaş ve gelişim özelliklerine uygun oyunların seçilmesini, öğretim sürecinin basitten karmaşığa ve kolaydan zora ilkeleri doğrultusunda aşamalı olarak ilerlemesini ve programda hedeflenen bilişsel, duyuşsal ve psikomotor kazanımların daha etkili bir şekilde gerçekleştirilmesini sağlamaktadır.

Buna karşılık, plansız yürütülen halk oyunları uygulamalarında öğretim süreci çoğu zaman yalnızca gösteri hazırlıklarına odaklanmakta; öğrencilerin temel hareket becerileri, ritim duyguları, koordinasyonları, sosyal etkileşimleri ve halk oyunlarının kültürel boyutuna ilişkin öğrenmeleri yeterince desteklenememektedir. Bu durum, halk oyunlarının eğitimsel işlevinin geri planda kalmasına ve öğretim sürecinin beklenen kazanımlara ulaşamamasına neden olabilmektedir.

Bu nedenle beden eğitimi derslerinde halk oyunları öğretimi; önceden belirlenmiş eğitim hedefleri doğrultusunda planlanmalı, her eğitim kademesindeki öğrencilerin gelişim özellikleri dikkate alınarak uygun içerik ve yöntemlerle uygulanmalı, aşamalı gelişim ilkelerine dayalı bir öğretim anlayışı benimsenmeli ve öğretim süreci düzenli ölçme ve değerlendirme uygulamalarıyla desteklenmelidir. Bu yaklaşım, öğrencilerin hem teknik becerilerini geliştirmelerine hem de halk oyunlarının kültürel, sosyal ve eğitsel değerlerini benimsemelerine önemli katkılar sağlayacaktır.

9.2. Halk Oyunları Yıllık Planlama İlkeleri

Halk oyunları için yıllık plan hazırlanırken aşağıdaki ilkeler dikkate alınmalıdır.

9.2.1. Öğrenci Özelliklerinin Dikkate Alınması

Yıllık plan hazırlanırken öğrencilerin yaş özellikleri, fiziksel gelişim düzeyleri, önceki hareket deneyimleri ile ilgi ve beklentileri dikkate alınmalıdır. Öğretim sürecinin bu özellikler doğrultusunda planlanması, öğrenme etkinliklerinin öğrencilerin gelişim düzeylerine uygun olmasını ve hedeflenen kazanımların daha etkili bir şekilde gerçekleştirilmesini sağlar. Ayrıca bireysel farklılıkların göz önünde bulundurulması, öğrencilerin derse katılımını artırırken öğrenme motivasyonlarını da olumlu yönde etkiler. Bu kapsamda, eğitim kademelerine göre içerik ve uygulama düzeyi farklılaştırılmalıdır. Örneğin ilkokul düzeyinde ritim duygusunun geliştirilmesi, temel koordinasyon becerileri ve basit hareket kalıplarının kazandırılmasına ağırlık verilirken, lise düzeyinde daha karmaşık teknik uygulamalara, farklı yörelere ait oyunların ayrıntılı olarak öğretilmesine, performans çalışmalarına ve koreografi uygulamalarına daha fazla yer verilebilir. Böylece halk oyunları öğretimi, öğrencilerin gelişim özelliklerine uygun, aşamalı ve sürdürülebilir bir öğrenme süreci içerisinde gerçekleştirilebilir.

9.2.2. Basitten Karmaşığa Öğretim İlkesi

Halk oyunları öğretiminde hareketlerin kolaydan zora, basitten karmaşığa doğru ilerlemesi öğrenme sürecinin temel ilkelerinden biridir. Bu doğrultuda öğretim süreci, öğrencilerin yeni becerileri aşamalı olarak kazanabilecekleri şekilde planlanmalıdır. İlk aşamada ritim farkındalığını geliştirmeye yönelik çalışmalar yapılarak öğrencilerin müziği algılama ve ritme uygun hareket edebilme becerileri desteklenmelidir. Ardından temel duruşlar, tutuşlar ve adım teknikleri öğretilmeli, bu temel beceriler üzerine basit figürler kazandırılmalıdır.

Öğrenciler temel figürleri yeterli düzeyde öğrendikten sonra, bu figürlerin belirli bir sıra içerisinde birleştirilmesiyle hareket dizileri oluşturulmalı ve daha sonra müzik eşliğinde uygulanmalıdır. Sürecin son aşamasında ise öğrencilerin grup hâlinde uyumlu hareket etmelerini, ritmi birlikte sürdürebilmelerini ve sahne düzenine uygun performans sergileyebilmelerini sağlayacak toplu uygulamalara yer verilmelidir. Bu aşamalı öğretim yaklaşımı, öğrencilerin hareketleri daha doğru, kalıcı ve bilinçli bir şekilde öğrenmelerine katkı sağlarken, teknik becerilerinin ve grup uyumu içerisinde çalışma yeterliklerinin gelişimini de desteklemektedir.

9.2.3. Kültürel İçeriğin Planlamaya Dahil Edilmesi

Halk oyunları öğretiminde yalnızca hareketlerin ve figürlerin öğretilmesi yeterli görülmemelidir. Halk oyunları, ait oldukları toplumun tarihini, yaşam biçimini, geleneklerini ve kültürel değerlerini yansıtan önemli bir kültürel miras unsuru olduğundan, öğretim sürecinde bu kültürel boyuta da yer verilmesi

gerekmektedir. Böylece öğrenciler yalnızca oyunların teknik özelliklerini değil, aynı zamanda ortaya çıktıkları sosyal ve kültürel bağlamı da öğrenme fırsatı bulurlar. Bu doğrultuda yıllık plan hazırlanırken, öğretilecek her oyunun ait olduğu coğrafi bölge, tarihsel gelişimi, müzik yapısı ve ritmik özellikleri, oyunda kullanılan geleneksel kıyafetler ile oyunun yöresel uygulama biçimleri hakkında bilgilendirme etkinliklerine yer verilmelidir. Bu içerikler, öğrencilerin halk oyunlarına ilişkin bilgi düzeylerini artırırken kültürel mirasa yönelik farkındalık ve aidiyet duygularının gelişmesine de katkı sağlamaktadır. Böylece halk oyunları öğretimi, yalnızca psikomotor becerilerin kazandırıldığı bir süreç olmaktan çıkarak, öğrencilerin kültürel kimliklerini tanımalarını ve somut olmayan kültürel mirası anlamalarını destekleyen bütüncül bir eğitim etkinliğine dönüşmektedir.

9.3. Eğitim Kademelerine Göre Örnek Yıllık Uygulama Planları

9.1. İlkokul Düzeyi Halk Oyunları Yıllık Planı

İlkokul düzeyinde halk oyunları öğretimi, öğrencilerin ritim duygusu, koordinasyon, beden farkındalığı ve grup içinde hareket edebilme becerilerini geliştirmeye yöneliktir. Bu süreçte oyun temelli öğrenme yaklaşımı benimsenmeli, yöresel oyunlar öğrencilerin gelişim özelliklerine uygun biçimde seçilmelidir. Teknik becerilerin yanı sıra kültürel değerlerin tanıtılması ve halk oyunlarına karşı olumlu tutum geliştirilmesi de hedeflenmektedir.

9.2. Ortaokul Düzeyi Halk Oyunları Yıllık Planı (5-8. Sınıflar)

Ortaokul düzeyinde öğrencilerin temel halk oyunu becerilerinin geliştirilmesi, farklı yörelerin oyun özelliklerini tanımaları ve grup performansı becerilerini artırmaları amaçlanmaktadır. Bu dönemde teknik uygulamalar ilkokula göre daha ayrıntılı ele alınmalı; ritim, denge, koordinasyon ve figür geçişleri üzerinde durulmalıdır. Öğrencilerin kültürel mirasa ilişkin bilgi düzeylerinin artırılması amacıyla oyunların ait olduğu yöreler ve kültürel özellikleri hakkında bilgilendirmeler yapılmalıdır.

9.3. Lise Düzeyi Halk Oyunları Yıllık Planı (9-12. Sınıflar)

Lise düzeyinde halk oyunları öğretimi, öğrencilerin teknik yeterliklerini ileri seviyeye taşımayı, farklı yörelere ait oyunları karşılaştırmalı olarak incelemelerini ve sahne performansı geliştirmelerini hedeflemektedir. Bu süreçte repertuvar oluşturma, koreografi hazırlama, ekip yönetimi ve kültürel araştırmalar gibi üst düzey becerilere yer verilmelidir. Öğrencilerin bireysel performanslarının yanında grup içindeki iş birliği, liderlik ve sorumluluk alma becerileri de değerlendirme sürecine dâhil edilmelidir.

9.4. Halk Oyunları Programında Ders Dışı Etkinliklerin Yeri

Halk oyunları öğretimi, ders saatleri içerisinde planlanan kazanımlar doğrultusunda yürütülmekle birlikte, öğrencilerin teknik becerilerini geliştirmeleri, öğrendiklerini pekiştirmeleri ve kültürel deneyimlerini zenginleştirmeleri amacıyla ders dışı etkinliklerle desteklenebilir. Özellikle ileri düzey figürlerin öğrenilmesi, ekip uyumunun geliştirilmesi ve sahne performansına yönelik çalışmalar, ders dışı uygulamalar için önemli fırsatlar sunmaktadır.

Okullarda gerçekleştirilen halk oyunları kulüpleri, kültür etkinlikleri, okul gösterileri, yöresel tanıtım günleri, festival ve şenlik katılımları gibi faaliyetler, öğrencilerin halk oyunlarına yönelik ilgilerini artırmakta ve öğrendikleri bilgileri uygulama ortamına taşımalarına olanak sağlamaktadır. Bu etkinlikler aynı zamanda öğrencilerin sosyal iletişim becerilerinin, sorumluluk duygularının, iş birliği yapabilme yeterliklerinin ve özgüvenlerinin gelişmesine katkıda bulunmaktadır.

Bununla birlikte ders dışı halk oyunları çalışmalarının temel amacı yalnızca gösteri hazırlamak veya yarışmalara katılmak olmamalıdır. Bu çalışmalar, öğrencilerin fiziksel gelişimlerini desteklemenin yanı sıra, kültürel mirasın tanınması, yaşatılması ve gelecek kuşaklara aktarılması konusunda farkındalık kazandırmayı hedeflemelidir. Planlanan etkinliklerin öğrencilerin yaş ve gelişim özelliklerine uygun olarak düzenlenmesi, gönüllülük esasına dayanması ve eğitim programındaki kazanımları destekleyecek nitelikte olması, ders dışı çalışmaların etkililiğini artıracaktır.

9.5. Program Geliştirmede Öğretmenin Rolü

Halk oyunları programının başarılı olmasında öğretmenin planlama ve uygulama yeterliliği önemli bir faktördür. Öğretmen; Öğrenci özelliklerini analiz etmeli, uygun oyun seçimi yapmalı, ders sürecini düzenlemeli, öğrenci gelişimini takip etmeli, kültürel bilgileri aktarmalıdır. Öğretmenin rehberlik rolü, öğrencilerin halk oyunlarına yönelik olumlu tutum geliştirmelerinde belirleyici olmaktadır.

Beden eğitimi derslerinde halk oyunlarının etkili biçimde uygulanabilmesi için sistemli bir planlama yaklaşımına ihtiyaç vardır. Yıllık planlama, öğretim sürecinin rastlantısal uygulamalardan uzaklaşmasını ve öğrencilerin gelişim özelliklerine uygun biçimde ilerlemesini sağlamaktadır. Eğitim kademelerine göre hazırlanan programlar sayesinde öğrenciler, temel hareket becerilerinden başlayarak ileri düzey performans ve kültürel aktarım becerilerine doğru gelişim göstermektedir.

Halk oyunları öğretiminde başarılı bir program; fiziksel gelişimi, kültürel öğrenmeyi ve sosyal gelişimi birlikte ele alan bütüncül bir yapıya sahip olmalıdır. Bu nedenle beden eğitimi derslerinde halk oyunları, yalnızca belirli etkinlik dönemlerinde kullanılan bir uygulama değil; planlı, amaçlı ve sürdürülebilir bir eğitim alanı olarak değerlendirilmelidir.

SONUÇ VE ÖNERİLER

Beden eğitimi eğitimi, bireyin fiziksel gelişimini destekleyen, hareket becerilerini geliştiren ve sağlıklı yaşam alışkanlıkları kazandırmayı amaçlayan önemli bir eğitim alanıdır. Bu alan içerisinde halk oyunları; fiziksel etkinlik, kültürel aktarım ve sosyal gelişimi bir araya getiren özgün bir uygulama olarak değerlendirilmektedir. Halk oyunları, toplumların geçmişten günümüze taşıdığı kültürel değerleri yansıtan önemli unsurlardan biri olmakla birlikte, bireylerin bedenlerini etkili kullanmalarına, ritim ve koordinasyon becerilerini geliştirmelerine ve grup içerisinde uyumlu hareket edebilmelerine katkı sağlayan eğitsel bir araçtır.

Bu kitap kapsamında halk oyunlarının kavramsal yapısı, tarihsel gelişimi, beden eğitimi ve spor ile ilişkisi, eğitim süreçlerindeki yeri, öğretim yöntemleri, eğitim kademelerine göre uygulanabilirliği, ölçme ve değerlendirme yaklaşımları ile yıllık planlama süreçleri ele alınmıştır. Yapılan değerlendirmeler sonucunda halk oyunlarının beden eğitimi derslerinde sistemli ve planlı biçimde uygulanmasının öğrencilerin fiziksel, psikolojik, sosyal ve kültürel gelişimlerine önemli katkılar sağladığı görülmektedir.

Halk oyunları uygulamaları öğrencilerin temel motor becerilerini geliştirmekte, denge, koordinasyon, ritim algısı ve beden kontrolü gibi fiziksel özelliklerini desteklemektedir. Farklı yörelere ait oyunların öğrenilmesi öğrencilerin hareket çeşitliliğini artırırken aynı zamanda farklı kültürel değerleri tanımalarına olanak sağlamaktadır. Bu yönüyle halk oyunları, beden eğitimi derslerinde yalnızca fiziksel performansı geliştiren bir etkinlik değil, öğrencinin çok yönlü gelişimine katkı sağlayan eğitimsel bir süreç olarak ele alınmalıdır.

Halk oyunlarının grup içerisinde uygulanması, öğrencilerin iş birliği yapma, sorumluluk alma, iletişim kurma ve ortak amaç doğrultusunda hareket etme becerilerini geliştirmektedir. Grup düzeni içerisinde gerçekleştirilen çalışmalar, öğrencilerin sosyal ilişkilerini güçlendirmekte ve topluluk bilinci kazanmalarına yardımcı olmaktadır. Bunun yanında halk oyunları aracılığıyla öğrencilerin kendilerini ifade etmeleri, performans sergilemeleri ve başarı deneyimi yaşamaları özgüven gelişimlerine olumlu katkılar sağlamaktadır.

Eğitim kademeleri açısından değerlendirildiğinde halk oyunları öğretiminin öğrencilerin yaş ve gelişim özelliklerine uygun olarak planlanması büyük önem taşımaktadır. Küçük yaş gruplarında temel ritim, koordinasyon ve hareket farkındalığı çalışmalarına ağırlık verilmesi gerekirken; ilerleyen eğitim düzeylerinde teknik beceri, performans, kültürel analiz ve liderlik özelliklerini geliştiren uygulamalara yer verilmelidir. Her eğitim kademesinde öğrencilerin hazırbulunuşluk düzeyleri dikkate alınarak yapılacak planlamalar, halk oyunları öğretiminin daha etkili ve kalıcı olmasını sağlayacaktır.

Beden eğitimi derslerinde halk oyunlarının başarılı biçimde uygulanabilmesinde öğretmenin rolü oldukça önemlidir. Öğretmenin yalnızca oyun figürlerini bilmesi yeterli olmayıp, öğrencilerin gelişim özelliklerini tanıyabilmesi, uygun öğretim yöntemlerini kullanabilmesi, ders sürecini planlayabilmesi ve kültürel bilgileri aktarabilmesi gerekmektedir. Bu nedenle beden eğitimi öğretmenlerinin halk oyunları alanındaki bilgi ve uygulama yeterliliklerinin geliştirilmesi önem taşımaktadır.

Halk oyunlarında ölçme ve değerlendirme süreci de geleneksel performans değerlendirmelerinden farklı olarak ele alınmalıdır. Öğrencinin yalnızca hareketleri doğru yapıp yapmadığı değil; ritim uyumu, grup çalışmasına katkısı, derse katılımı, kültürel bilgisi ve öğrenme sürecindeki gelişimi birlikte değerlendirilmelidir. Bu yaklaşım, öğrencilerin bireysel farklılıklarını dikkate alan daha adil ve eğitsel bir değerlendirme ortamı oluşturacaktır.

Halk oyunlarının beden eğitimi derslerinde daha etkili uygulanabilmesi için öncelikle eğitim programlarında daha planlı ve sürekli bir biçimde yer verilmesi gerekmektedir. Halk oyunları yalnızca belirli gün ve haftalarda gerçekleştirilen gösteri etkinlikleri olarak görülmemeli, öğrencilerin fiziksel ve kültürel gelişimlerini destekleyen düzenli bir eğitim alanı olarak değerlendirilmelidir.

Bunun yanında beden eğitimi öğretmenlerine yönelik halk oyunları alanındaki hizmet içi eğitim çalışmalarının artırılması, eğitim kademelerine uygun halk oyunu öğretim rehberlerinin hazırlanması ve okulların fiziksel olanaklarının geliştirilmesi önemli görülmektedir. Öğrencilerin farklı yörelere ait oyunları tanımaları, kendi kültürel değerlerini öğrenmeleri ve bu değerleri gelecek kuşaklara aktarabilecek bilinç kazanmaları desteklenmelidir.

Ayrıca halk oyunlarının eğitim üzerindeki etkilerini inceleyen bilimsel araştırmaların artırılması gerekmektedir. Halk oyunlarının fiziksel uygunluk, öğrenci motivasyonu, sosyal gelişim, kültürel farkındalık ve öğrenme süreçleri üzerindeki etkilerinin farklı araştırma yöntemleriyle incelenmesi, bu alanın eğitim bilimleri içerisindeki yerinin daha güçlü biçimde ortaya konulmasına katkı sağlayacaktır.

Sonuç olarak halk oyunları, beden eğitimi derslerinde öğrencilerin yalnızca hareket becerilerini geliştiren bir etkinlik değil; fiziksel, sosyal, psikolojik ve kültürel gelişimlerini destekleyen kapsamlı bir eğitim aracıdır. Planlı öğretim yaklaşımları, uygun değerlendirme yöntemleri ve nitelikli öğretmen uygulamaları ile halk oyunları, eğitim sürecinin önemli ve kalıcı bir parçası hâline getirilebilir. Bu doğrultuda halk oyunlarının beden eğitimi derslerinde daha etkin kullanılması, öğrencilerin sağlıklı, özgüvenli, sosyal açıdan gelişmiş ve kültürel değerlerine sahip bireyler olarak yetişmelerine önemli katkılar sağlayacaktır.

EKLER

Tablo 4. İlkokul ders planı

Dersin adı	Beden Eğitimi ve Oyun
Konu	Artvin Atabarı temel hareketlerinin öğretimi
Süre	40 dakika
Öğrenme alanı	Kültürel hareket etkinlikleri ve ritim çalışmaları
Genel amaç	Öğrencilerin temel halk oyunu hareketlerini öğrenmeleri, ritim duygularını geliştirmeleri ve grup içerisinde uyumlu biçimde hareket edebilmeleri.
Kazanımlar	Temel halk oyunu duruşunu uygulayabilme; sağ ve sol yönlü hareketleri ritme uygun gerçekleştirebilme; grup içerisinde uyumlu hareket edebilme; halk oyunlarının kültürel özellikleri hakkında temel düzeyde bilgi sahibi olabilme.
Hazırlık bölümü	9 dakika. Hafif tempolu koşu, yön değiştirme çalışmaları, ritim eşliğinde yürüme ve basit esnetme hareketleri. Ardından Artvin yöresi ve Atabarı hakkında kısa kültürel bilgilendirme.
Ana öğretim bölümü	25 dakika. Temel duruş (sıra düzeni, el tutuşu, vücut pozisyonu); sağ-sol adımlama; öğretmen gösterimi, bireysel tekrar ve grup uygulaması; öğrenilen hareketlerin müzik eşliğinde birleştirilmesi.
Değerlendirme ve soğuma	5 dakika. Öğrenilen hareketlerin kısa tekrarı, öğrencilerin görüşlerinin alınması ve hafif germe hareketleri.

Tablo 5. Ortaokul ders planı

Dersin adı	Beden Eğitimi ve Spor
Konu	Erzurum barlarının temel figürlerinin öğretimi
Süre	40 dakika
Genel amaç	Öğrencilerin bar oyunlarının temel özelliklerini öğrenmeleri, grup koordinasyonlarını geliştirmeleri ve ritmik hareket becerilerini artırmaları.
Kazanımlar	Bar oyunlarının temel duruş özelliklerini açıklayabilme; grup düzeni içerisinde hareket edebilme; ritmik hareketleri müzik temposuna uygun gerçekleştirebilme; kültürel oyunların temel özelliklerini tanıyabilme.
Hazırlık bölümü	9 dakika. Dinamik ısınma, denge çalışmaları, ritmik adımlama ve koordinasyon etkinlikleri.
Ana öğretim bölümü	25 dakika. Duruş, omuz ve kol pozisyonları ile grup sıralaması; temel bar adımlarının önce yavaş tempoda ve sayarak, ardından müziksiz ve müzik eşliğinde uygulanması; sıra düzeninde bütünsel grup uygulaması.
Öğretmen geri bildirimi	Hareketlerin uyumu, ritim ve grup bütünlüğü bakımından gözlem ve geri bildirim.
Değerlendirme	5 dakika. Hareket doğruluğu, grup uyumu ve derse katılım düzeyinin değerlendirilmesi.

Tablo 6. Lise ders planı

Dersin adı	Beden Eğitimi ve Spor
Konu	İzmir zeybeğinin temel ve orta düzey figürlerinin öğretimi
Süre	40 dakika
Genel amaç	Öğrencilerin zeybek oyunlarının karakteristik özelliklerini kavramaları, beden kontrolünü geliştirmeleri ve estetik hareket becerilerini desteklemeleri.
Kazanımlar	Zeybek oyunlarının kültürel özelliklerini açıklayabilme; temel zeybek duruşunu uygulayabilme; denge ve ağırlık aktarımını doğru gerçekleştirebilme; müzik ile hareket arasında uyum sağlayabilme.
Hazırlık bölümü	9 dakika. Denge çalışmaları, bacak kuvvetlendirme hareketleri, ritim çalışmaları ve esneklik egzersizleri.
Kültürel tanıtım	Zeybek kavramı, Ege yöresi kültürü ve oyunun tarihsel özellikleri hakkında bilgilendirme.
Teknik çalışmalar	Zeybek duruşu, ağırlık aktarma, temel adım, kol hareketleri ve figürler arasındaki geçişlerin sırasıyla çalışılması.
Performans çalışması	Öğrencilerin küçük gruplar hâlinde öğrendikleri hareketleri bütünleştirmeleri ve müzik-hareket uyumunu geliştirmeleri.
Değerlendirme	Teknik uygulama, ritim uyumu, beden kontrolü ve grup çalışmasına katılım.

Tablo 7. İlkokul Düzeyi Halk Oyunları Yıllık Plan Örneği

Dönem	Hafta	Konu	Uygulama
1. Dönem	1-2	Ritim ve beden farkındalığı	Temel ritim çalışmaları, oyun ve hareket etkinlikleri
	3-4	Halk oyunlarına giriş	Kültürel tanıtım, temel duruş ve tutuşlar
	5-7	Atabarı	Temel adımlar ve eşli çalışmalar
	8-10	Halay çalışmaları	Grup uyumu, temel figürler
	11-14	Kaşık oyunlarına giriş	El koordinasyonu ve ritim uygulamaları
	15-17	Tekrar ve değerlendirme	Grup uygulamaları ve dönem sonu değerlendirmesi
2. Dönem	1-4	Zeybek temel hareketleri	Denge, duruş ve temel figürler
	5-7	Horon temel çalışmaları	Ritim, koordinasyon ve tempo çalışmaları
	8-12	Oyunların birleştirilmesi	Öğrenilen oyunların grup halinde uygulanması
	13-16	Gösteri hazırlıkları	Sahne düzeni ve performans çalışmaları
	17	Genel değerlendirme	Öğrenci gelişiminin değerlendirilmesi

Tablo 8. Ortaokul Düzeyi Halk Oyunları Yıllık Plan Örneği

Dönem	Hafta	Konu	Uygulama
1. Dönem	1-2	Ritim tekrarları ve temel teknikler	Isınma, koordinasyon ve ritim çalışmaları
	3-5	Halay çeşitleri	Farklı halay figürlerinin öğretimi
	6-8	Horon	Temel adımlar ve tempo çalışmaları
	9-12	Atabarı ve Bar oyunları	Figür geliştirme ve grup uyumu
	13-17	Oyunların pekiştirilmesi	Grup uygulamaları ve değerlendirme
2. Dönem	1-4	Zeybek	Temel figürler, denge ve duruş
	5-8	Kaşık oyunları	Ritim, koordinasyon ve araç kullanımı
	9-12	Yöresel oyun çeşitleri	Farklı yörelerin oyunlarının tanıtılması
	13-16	Gösteri hazırlıkları	Koreografi ve sahne düzeni
	17	Genel değerlendirme	Performans ve kazanımların değerlendirilmesi

Tablo 9. Lise Düzeyi Halk Oyunları Yıllık Plan Örneği

Dönem	Hafta	Konu	Uygulama
1. Dönem	1-2	Teknik değerlendirme	Mevcut becerilerin belirlenmesi
	3-6	Halay ve Bar oyunları	İleri düzey figür uygulamaları
	7-10	Horon ve Zeybek	Teknik geliştirme ve performans çalışmaları
	11-14	Teke ve Kafkas oyunları	Bölgesel tekniklerin uygulanması
	15-17	Repertuvar oluşturma	Oyun seçimi ve toplu uygulamalar
2. Dönem	1-4	Koreografi geliştirme	Sahne düzeni ve geçiş çalışmaları
	5-8	Gösteri uygulamaları	Performans ve takım çalışması
	9-12	Yöresel araştırmalar	Halk oyunlarının kültürel analizi
	13-16	Final gösterisi hazırlıkları	Prova ve sahne uygulamaları
	17	Genel değerlendirme	Performans, liderlik ve süreç değerlendirmesi

KAYNAKÇA

Adıgüzel, H. Ö. (2010). *Eğitimde yaratıcı drama*. Naturel Yayıncılık.

Altınay, F., & Altınay, Z. (2017). *Kültürel miras yönetimi*. Pegem Akademi.

American College of Sports Medicine. (2022). *ACSM's guidelines for exercise testing and prescription* (11th ed.). Wolters Kluwer.

And, M. (1974). *Oyun ve bügü: Türk kültüründe oyun kavramı*. Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.

And, M. (1976). *Türk halk oyunları*. Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.

And, M. (1979). *40 günde Türk sanatı*. İnkılâp Kitabevi.

Aracı, H. (Ed.). (2018). *Okullarda beden eğitimi*. Nobel Akademik Yayıncılık.

Arslan, M. (2012). *Eğitim bilimine giriş*. Anı Yayıncılık.

Ayan, V., & Mülazımoğlu, O. (2009). Yetenek seçimi ve spora yönlendirmede 8–10 yaş grubu çocukların fiziksel özelliklerinin ve bazı performans profillerinin incelenmesi. *Fırat Üniversitesi Sağlık Bilimleri Tıp Dergisi, 23*(3), 113–118.

Bandura, A. (1977). *Social learning theory*. Prentice-Hall.

Başaran, İ. E. (2008). *Eğitime giriş*. Ekinoks Yayınları.

Bompa, T. O., & Buzzichelli, C. (2019). *Periodization: Theory and methodology of training* (6th ed.). Human Kinetics.

Bronfenbrenner, U. (1979). *The ecology of human development*. Harvard University Press.

Büyüköztürk, Ş. (2020). *Bilimsel araştırma yöntemleri* (30. bs.). Pegem Akademi.

Can, A. (2021). *SPSS ile bilimsel araştırma sürecinde nicel veri analizi*. Pegem Akademi.

Çepni, S. (2020). *Araştırma ve proje çalışmalarına giriş*. Celepler Matbaacılık.

Çetin, M. C. (2018). *Spor sosyolojisi*. Nobel Akademik Yayıncılık.

Çubukçu, Z. (2012). Değerler eğitimi ve karakter eğitimi üzerine bir değerlendirme. *Eğitim ve Bilim, 37*(165), 3–14.

Dalkıran, E. (2014). *Türk halk oyunları*. Ekin Yayınları.

Demirel, Ö. (2023). *Öğretme sanatı: Öğretim ilke ve yöntemleri* (31. bs.). Pegem Akademi.

Dewey, J. (1938). *Experience and education*. Macmillan.

Ericsson, K. A., Krampe, R. T., & Tesch-Römer, C. (1993). The role of deliberate practice in the acquisition of expert performance. *Psychological Review, 100*(3), 363–406.

Gallahue, D. L., Ozmun, J. C., & Goodway, J. D. (2019). *Understanding motor development: Infants, children, adolescents, adults* (8th ed.). Jones & Bartlett Learning.

Gardner, H. (2011). *Frames of mind: The theory of multiple intelligences* (3rd ed.). Basic Books.

Giddens, A. (2009). *Sosyoloji* (C. Güzel, Çev.). Kırmızı Yayınları. (Orijinal eser 2006'da yayımlanmıştır.)

Güvenç, B. (2010). *İnsan ve kültür*. Boyut Yayın Grubu.

Hannaford, C. (2005). *Smart moves: Why learning is not all in your head*. Great River Books.

Huizinga, J. (2018). *Homo ludens: Oyunun toplumsal işlevi üzerine bir deneme* (M. A. Kılıçbay, Çev.). Ayrıntı Yayınları. (Orijinal eser 1938'de yayımlanmıştır.)

Karasar, N. (2020). *Bilimsel araştırma yöntemi* (35. bs.). Nobel Akademik Yayıncılık.

Kirazcı, S. (2018). *Spor psikolojisi*. Nobel Akademik Yayıncılık.

Koç, S., & Tamer, K. (2021). *Beden eğitimi ve sporda ölçme ve değerlendirme*. Nobel Akademik Yayıncılık.

Kretchmar, R. S. (2005). *Practical philosophy of sport and physical activity* (2nd ed.). Human Kinetics.

Kretchmar, R. S., Dyreson, M., Llewellyn, M., & Gleaves, J. (2017). *History and philosophy of sport and physical activity*. Human Kinetics.

Küçük, V., & Koç, H. (2015). Beden eğitimi ve sporun çocukların psikomotor gelişimine etkileri. *Uluslararası Türk Eğitim Bilimleri Dergisi, 2015*(5), 1–12.

Küçükahmet, L. (2019). *Öğretim ilke ve yöntemleri*. Nobel Akademik Yayıncılık.

Laban, R. (2011). The mastery of movement (4th ed.). Dance Books.

MEB. (2018). Beden eğitimi ve spor dersi öğretim programı (İlkokul ve ortaokul 5, 6, 7 ve 8. sınıflar). Millî Eğitim Bakanlığı Yayınları.

MEB. (2018). Ortaöğretim beden eğitimi ve spor dersi öğretim programı. Millî Eğitim Bakanlığı Yayınları.

Merriam, S. B. (2018). Nitel araştırma: Desen ve uygulama için bir rehber (S. Turan, Çev.). Nobel Akademik Yayıncılık.

Morgan, W. P. (Ed.). (2008). Physical activity and mental health. Taylor & Francis.

Nalbant, H. (2016). Türk halk oyunları ve öğretimi. Gece Kitaplığı.

Nebi Özdemir. (2005). Cumhuriyet dönemi Türk eğlence kültürü. Akçağ Yayınları.

Nebi Özdemir. (2012). Türk çocuk oyunları. Akçağ Yayınları.

Nebi Özdemir. (2017). Halk bilimi kültür araştırmaları. Geleneksel Yayıncılık.
Piaget, J. (1952). The origins of intelligence in children. International Universities Press.
Rink, J. E. (2020). Teaching physical education for learning (8th ed.). McGraw-Hill.
Saban, A. (2021). Öğrenme öğretme süreci: Yeni teori ve yaklaşımlar. Nobel Akademik Yayıncılık.
Schmidt, R. A., & Lee, T. D. (2019). Motor learning and performance: From principles to application (6th ed.). Human Kinetics.
Seels, B., & Richey, R. (1994). Instructional technology: The definition and domains of the field. AECT.
Senemoğlu, N. (2022). Gelişim, öğrenme ve öğretim: Kuramdan uygulamaya. Anı Yayıncılık.
SHAPE America. (2014). National standards & grade-level outcomes for K-12 physical education. Human Kinetics.
Siedentop, D., Hastie, P. A., & Van der Mars, H. (2020). Complete guide to sport education (3rd ed.). Human Kinetics.
Strong, W. B., Malina, R. M., Blimkie, C. J. R., Daniels, S. R., Dishman, R. K., Gutin, B., Hergenroeder, A. C., Must, A., Nixon, P. A., Pivarnik, J. M., Rowland, T., Trost, S., & Trudeau, F. (2005). Evidence based physical activity for school-age youth. The Journal of Pediatrics, 146(6), 732–737. https://doi.org/10.1016/j.jpeds.2005.01.055
Tamer, K. (2020). Sporda fiziksel-fizyolojik performansın ölçülmesi ve değerlendirilmesi. Bağırgan Yayınevi.
Tekin, M. (2019). Spor pedagojisi. Nobel Akademik Yayıncılık.
Thomas, J. R., Nelson, J. K., & Silverman, S. J. (2022). Research methods in physical activity (8th ed.). Human Kinetics.
Tortop, Y., & Ocak, Y. (2010). Halk oyunları öğretim yöntemleri. Murathan Yayınevi.
Trost, S. G., & van der Mars, H. (2010). Why we should not cut P.E. Educational Leadership, 67(4), 60–65.
Tüzün, H. (2015). Oyun temelli öğrenme. In B. Akkoyunlu, A. İşman, & H. F. Odabaşı (Eds.), Eğitim teknolojileri okumaları 2015 (ss. 679–699). TOJET.
UNESCO. (2003). Convention for the safeguarding of the intangible cultural heritage. UNESCO Publishing. https://ich.unesco.org/en/convention
UNESCO. (2023). Representative list of the intangible cultural heritage of humanity. UNESCO. https://ich.unesco.org

Vygotsky, L. S. (1978). Mind in society: The development of higher psychological processes. Harvard University Press.

World Health Organization. (2020). WHO guidelines on physical activity and sedentary behaviour. World Health Organization. https://www.who.int/publications/i/item/9789240015128

Yıldırım, A., & Şimşek, H. (2021). Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri (12. bs.). Seçkin Yayıncılık.

Yılmaz, A. (2018). Çocuklarda hareket eğitimi ve oyun. Pegem Akademi.

Yin, R. K. (2018). Case study research and applications: Design and methods (6th ed.). Sage.

Young, M. E., & Salmon, P. (2006). *Teaching approaches in physical education*. Routledge.

Zembat, R. (Ed.). (2018). *Okul öncesinde oyun*. Anı Yayıncılık.

Zimmer, R. (2010). *Handbook of physical education*. Meyer & Meyer Sport.