

DERS TANITIM ve UYGULAMA BİLGİLERİ

| Dersin Adı | Kodu | Yarıyıl | T+U+L (saat/hafta) | Türü (Z / S) | Yerel Kredi | AKTS |
|-------------------------------------|--|---------|-----------------------|--------------|-------------|------|
| Oyunculuk- Temel Teknikleri | THR 102 | Bahar | 00+06+00 | Zorunlu | 3 | 6 |
| Akademik Birim: | Tiyatro | | | | | |
| Öğrenim Türü: | Örgün Eğitim | | | | | |
| Ön Koşullar | TH 101 | | | | | |
| Öğrenim Dili: | İngilizce | | | | | |
| Dersin Düzeyi: | Lisans | | | | | |
| Dersin Koordinatörü: | Özlem ÖZHABEŞ | | | | | |
| Dersin Amacı: | Dersin amacı öğrencilerin oyunbazlık, anındalık, saçmalama, grup çalışması ve yaratıcılık üzerine odaklandıkları çalışmalarını ileriye taşıyıp, bu yetilerini Stanislavski, Laban ve doğaçlama tiyatrosunun temel kavramlarını çalışırken kullanmaya devam etmeleridir. | | | | | |
| Dersin İçeriği: | Dersin içeriği Stanislavski ve Laban temel kavramlarına giriş niteliği taşıyan pratik egzersizler, bunlar üzerine yapılan tartışmalar,, kısa süreli tasarım ödevleri ve bunların çalışılıp geliştirilmesinden oluşur. | | | | | |
| Dersin Öğrenme Çıktıları (ÖÇ): | <ul style="list-style-type: none">• 1- Stanislavski yönteminin doğaçlamaya dayalı temel ve fiziksel egzersizlerini başlangıç seviyesinde pratik olarak uygulayabilir.• 2- Laban yönteminin doğaçlamaya dayalı temel fiziksel egzersizlerini başlangıç seviyesinde pratik olarak uygulayabilir.• 3- Grup içinde spontan cevaplar vererek, yaratıcı bir birey olarak ve sorumluluk bilinciyle çalışabilir.• 4- Oyuncu kişiliğini keşfetmeye başlar. | | | | | |
| Dersin Öğrenme Yöntem ve Teknikleri | -Grup egzersizleri, -Tekli ve ikili egzersizler, -Anında sunumlar-Ödev sunumlar -Sınıf içi tartışmalar. | | | | | |

HAFTALIK PROGRAM

| Hafta | Konular | Ön Hazırlık |
|-------|---|-------------|
| 1 | Isınma, kontak doğaçlama - mesafe. | |
| 2 | Isınma, kontak doğaçlama - ağırlık. Basit doğaçlama, mekan ve ses. | |
| 3 | Isınma, kontak doğaçlama - ivme. Kabul çemberi, çiftler halinde kabul etme çalışmaları. | |
| 4 | Isınma, kontak doğaçlama - hız. Farklı durumlar üzerine doğaçlamalar. | |
| 5 | Isınma, kontak doğaçlama . Farklı durumlar üzerine doğaçlamalar. | |
| 6 | Isınma, kontak doğaçlama . Farklı durumlar üzerine doğaçlamalar. | |
| 7 | Isınma, kontak doğaçlama . Farklı durumlar üzerine doğaçlamalar. | |
| 8 | Isınma, kontak doğaçlama. Aktif fiilleri araştırmak, aksiyon. | |
| 9 | Isınma, kontak doğaçlama. Aktif fiilleri araştırmak, aksiyon. | |
| 10 | Isınma, kontak doğaçlama. Aktif fiilleri araştırmak, aksiyon. | |
| 11 | Isınma, kontak doğaçlama. Aktif fiilleri araştırmak, aksiyon. | |

| | | |
|----|---|--|
| 12 | Isınma, kontak doğaçlama. Aktif fiilleri arařtırmak, aksiyon. | |
| 13 | Isınma, kontak doğaçlama. Aktif fiilleri arařtırmak, aksiyon. | |
| 14 | Final sunumu ve doğaçlama oyunları. | |

Kadir Has Üniversitesi'nde bir dönem 14 haftadır, 15. ve 16. hafta sınav haftalarıdır.

ZORUNLU ve ÖNERİLEN OKUMALAR

| |
|-----|
| Yok |
|-----|

DİĞER KAYNAKLAR

| |
|--|
| Stanislavski yöntemi Oyuncular için Laban eğitimi |
|--|

DEĞERLENDİRME SİSTEMİ

| Yarıyıl İçi Çalışmaları | Sayı | Katkı Payı (%) |
|---|-----------|----------------|
| Katılım | 14 | 20 |
| Uygulama | 14 | 20 |
| Ödev | 5 | 20 |
| Ara Sınavlar/Sözlü Sınavlar/Kısa Sınavlar | 1 | 40 |
| Total: | 34 | 100 |

İŞ YÜKÜ HESAPLAMASI

| Etkinlikler | Sayısı | Süresi (saat) | Toplam İş Yüğü (saat) |
|---|--------|---------------|-----------------------|
| Ders Saati | 14 | 6 | 84 |
| Uygulama | 9 | 3 | 27 |
| Ödev | 5 | 2 | 10 |
| Ara Sınavlar/Sözlü Sınavlar/Kısa Sınavlar | 1 | 4 | 4 |
| Toplam İş Yüğü (saat): | | | 125 |

1 AKTS = 25 saatlik iş yüğü

PROGRAM YETERLİLİKLERİ (PY) ve ÖĞRENME ÇIKTILARI (ÖÇ) İLİŞKİSİ

| # | PY1 | PY2 | PY3 | PY4 | PY5 | PY6 | PY7 | PY8 | PY9 | PY10 | PY11 | PY12 | PY13 |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|------|------|------|------|
| OC1 | | | | | | | | | | | | | |
| OC2 | | | | | | | | | | | | | |
| OC3 | | | | | | | | | | | | | |
| OC4 | | | | | | | | | | | | | |

Katkı Düzeyi: 1 Düşük, 2 Orta, 3 Yüksek