

# DERS TANITIM ve UYGULAMA BİLGİLERİ

Dersin Adı	Kodu	Yarıyıl	T+U+L (saat/hafta)	Türü ( Z / S )	Yerel Kredi	AKTS
Proje: Oyun Çalışması	THR 303	Güz	00+06+00	Zorunlu	3	5
Akademik Birim:	Tiyatro					
Öğrenim Türü:	Örgün Eğitim					
Ön Koşullar	yok					
Öğrenim Dili:	Türkçe					
Dersin Düzeyi:	Lisans					
Dersin Koordinatörü:	- -					
Dersin Amacı:	Önceki semestlerde edinilen kuramsal ve pratik bilgi ışığında öğrenciler bir yönetmenin eşliğinde klasik bir oyun çalışırlar. Prova süreci boyunca öğrenciler karakter yaratmak, onunla araştırma yapmak üzerine yoğunlaşır. Bu dersin ana amacı öğrencinin grup olarak çalışırken bireysel sorumluluk ve yaratıcılığını sürekli kılmak, aynı zamanda tutarlı bir karakter yaratmasını sağlamaktır.					
Dersin İçeriği:	Bu derste bütün tiyatro bölümünün ortak karar vererek seçtiği klasik bir tiyatro oyunu üzerine çalışılır. Oyunun dramaturjisi, arka plan araştırması, karakter analizi yapılır ve rolleri dağıtılır.					
Dersin Öğrenme Çıktıları (ÖÇ):	<ul style="list-style-type: none"><li>1- Bir oyunu tarihsel ve kuramsal olarak inceleyebilir ve çağdaş dünya ile arasında bağ kurabilir.</li><li>2- Özgün tiyatro oyunu veya performans tasarlamak ve oyun çalışmak için tek başına, bağımsız olarak ve/veya grup içinde uyumlu, yaratıcı, etken ve üretken olarak çalışır.</li><li>3- Bir oyununun dramaturjisini oyunculuğuna ve dolayısıyla çalıştığı karaktere uygular.</li><li>4- Tiyatro ve oyunculuğa ilişkin yöntem ve teknikleri sistematik bir biçimde uygular.</li><li>5- Klasik bir metin yoluyla izleyici kitlesiyle görsel, işitsel, bedensel, yazılı ve sözlü anlatım özelliklerinden faydalanarak etkin bir iletişim kurma becerisine sahiptir.</li></ul>					
Dersin Öğrenme Yöntem ve Teknikleri	Sınıf içinde okuma.Video izlemeSunumlarTartışmaAtölyeProva					

## HAFTALIK PROGRAM

Hafta	Konular	Ön Hazırlık
1	Oyun okuması, oyunun tartışılması, ana kavramlarının saptanması. Ödev: gruplara ayrılarak oyunun tarihsel arka planı, dünyası, tartıştığı kavramlar, yazar üzerine sunum hazırlayınız.	
2	Sunumların dinlenmesi ve bunlar üzerinden oyunun tekrar tartışılması ve okunması.	
3	Oyunun temel kavramları üzerinden doğaçlamalara başlanması. Oyunun okunması	
4	Oyunun temel kavramları üzerinden doğaçlamalar yapılması. Oyunun okunması	
5	Oyunun temel kavramları üzerinden doğaçlamalar yapılması. Oyunun okunması	
6	Her öğrencinin odaklandığı karakterler üzerine çalışması.	
7	Her öğrencinin odaklandığı karakterler	

	üzerine çalışması.	
8	Rol dağılımı ve oyun provalarının başlaması.	
9	Prova	
10	Prova	
11	Prova	
12	Prova	
13	Prova	
14	Prova	

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

## ZORUNLU ve ÖNERİLEN OKUMALAR

Her sene seçilen oyuna göre değişiyor.

## DİĞER KAYNAKLAR

Her sene seçilen oyuna göre değişiyor.

## DEĞERLENDİRME SİSTEMİ

Yarıyıl İçi Çalışmaları	Sayı	Katkı Payı (%)
Katılım	1	15
Proje	10	15
Sunum/Jüri	3	60
Diğer Uygulamalar (seminer, stüdyo kritiği, workshop vb.)	1	10
<b>Total:</b>	<b>15</b>	<b>100</b>

## İŞ YÜKÜ HESAPLAMASI

Etkinlikler	Sayısı	Süresi (saat)	Toplam İş Yüğü (saat)
Ders Saati	14	5	70
Proje	8	5	40
Sunum/Jüriye Hazırlık	3	3	9
Dersle İlgili Sınıf Dışı Etkinlikler	3	2	6
<b>Toplam İş Yüğü (saat):</b>			<b>125</b>

1 AKTS = 25 saatlik iş yükü

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

#	PY1	PY2	PY3	PY4	PY5	PY6	PY7	PY8	PY9	PY10	PY11	PY12	PY13
OC1					1		2	3					
OC2							2	3					
OC3						3	3	3					
OC4					3	3	3	2					
OC5						3	3						

**Katkı Düzeyi:** 1 Düşük, 2 Orta, 3 Yüksek