

# DERS TANITIM ve UYGULAMA BİLGİLERİ

Dersin Adı	Kodu	Yarıyıl	T+U+L (saat/hafta)	Türü (Z / S)	Yerel Kredi	AKTS
Oyunculuk- Bireysel Proje	THR 402	Bahar	00+06+00	Seçmeli	3	10
Akademik Birim:	Tiyatro					
Öğrenim Türü:	Örgün Eğitim					
Ön Koşullar	yok					
Öğrenim Dili:	Türkçe					
Dersin Düzeyi:	Lisans					
Dersin Koordinatörü:	- -					
Dersin Amacı:	Oyuncunun tek başına ve ayrı türde bir performansı oluşturup oynayabilmesini amaçlar.					
Dersin İçeriği:	Oyuncunun tek kişilik ve dramatik oyun üretimi dışında bir performans oluşturma sürecini ve bunun gösterimini içerir.					
Dersin Öğrenme Çıktıları (ÖÇ):	<ul style="list-style-type: none"><li>• <b>1-</b> Oyuncu tek başına bir performans sürecini tasarlar, geliştirir ve sahneler.</li><li>• <b>2-</b> Oyuncu, dramatik oyunculuk dışında bir performans biçimini çalışıp öğrenir.</li><li>• <b>3-</b> Oyuncu seyirciyle birlikte ve etkileşim içinde oynama kabiliyetini geliştirir.</li><li>• <b>4-</b> Tiyatronun gerektirdiği (Word, Power Point, Excell gibi bilgisayar programlarını) bilişim ve iletişim teknolojilerini kullanır.</li><li>• <b>5-</b> Tiyatro alanında ulusal ve uluslararası etik değerlerin, yeniliklerin farkında olup bunları üretimine yansıtabilir.</li></ul>					
Dersin Öğrenme Yöntem ve Teknikleri	Seminerler, Egzersizler, Provalar, Gösterim					

## HAFTALIK PROGRAM

Hafta	Konular	Ön Hazırlık
1	Dönem boyunca neler yapılacağı konuşulur. Nasıl çalışılacak, hangi yöntemlerden faydalanılacak bunlar üzerinde durulur.	
2	Toporkov'un fiziksel eylemler yöntemi üzerine konuşulur.	
3	Bireysel projeler için öğrencilerin getirdiği öneriler (öykü, roman, oyun) üzerine konuşulur. Sanford Meisner'in geliştirdiği egzersizler çalışılır.	
4	Öneriler konuşulmaya devam edilir. Declan Donnellan'ın "The Actor and the Target" kitabından hareketle 'etki yaratma - tepki verme', 'kendi kendine oynama-partnerinle oynama' ayrımları üzerinden tartışılır, egzersizler yapılır.	
5	Bireysel projeleri için çalışacakları metinlere karar veren oyuncularla sahne üzeri çalışılmaya başlanır. Diğerleriyle öneriler üzerine konuşulur.	
6	Çalışacak metinler için son kararlar verilir. Vize için metinlerin ilk 5 dakikalık kısımlarını hazırlamaya başlarlar.	
7	Vize. Bütün öğrenciler dönem sonunda sunacakları bireysel projelerinin ilk 5 dakikasını oynar. Üzerine değerlendirme yapılır.	

8	Bireysel projelerin alıřılması. Bu haftayla birlikte bütünüyle bireysel projeler üzerine yoğunlařılır. Dönem sonuna kadar, bütün öđrencilerin projeleri detaylı bir şekilde alıřılır.	
9	Bireysel projelerin alıřılması. Öđrencilerden oynadıkları rollerle dıřarıda dolařmaları, insanların tepkilerini ölçmeleri istenir.	
10	Oyuncuların oynadıkları rolleri kendi alışkanlıklarının dıřına taşıyabilmelerini amaçlayan 'bakıř açıları' alıřması yapılır. Karakterlerinin kendi hakkındaki fikri, toplum hakkındaki fikri ve toplumun karakter hakkındaki fikri üzerinden yürüyüş alıřması yapılır.	
11	Oyuncularla tek tek rollerinin fiziksel özellikleri alıřıldı.	
12	Bireysel projelerin alıřılması.	
13	Bireysel projelerin alıřılması.	
14	Bireysel projelerin alıřılması. Finalden önce bütün oyuncularla alıřmalar tamamlanır.	

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

## ZORUNLU ve ÖNERİLEN OKUMALAR

Yok

## DİĐER KAYNAKLAR

Yok

## DEĐERLENDİRME SİSTEMİ

Yarıyıl İi alıřmaları	Sayı	Katkı Payı (%)
Uygulama	14	20
Proje	1	30
Sunum/Jüri	5	30
Dersle İlgili Sınıf Dıřı Etkinlikler (okuma, bireysel alıřma vb.)	11	20
<b>Total:</b>	<b>31</b>	<b>100</b>

## İř YÜKÜ HESAPLAMASI

--	--	--	--

Etkinlikler	Sayısı	Süresi (saat)	Toplam İş Yüğü (saat)
Ders Saati	14	6	84
Uygulama	14	6	84
Proje	1	6	6
Sunum/Jüriye Hazırlık	5	3	15
Diğer Uygulamalara Hazırlık	14	2	28
Dersle İlgili Sınıf Dışı Etkinlikler	11	3	33
<b>Toplam İş Yüğü (saat):</b>			<b>250</b>

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	2	2		3	3			3		3			
OC2	3			3			2		3				3
OC3	1							2		3			
OC4												3	
OC5													3

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