



AYDIN ADNAN MENDERES ÜNİVERSİTESİ DERS BİLGİ FORMU

Dersin Adı		Briç							
Ders Kodu		BK103		Ders Düzeyi		Lisans			
AKTS Kredi	3	İş Yüğü	75 (Saat)	Teori	2	Uygulama	0	Laboratuvar	0
Dersin Amacı		Türkiye’de spor olarak kabul edilen ve spor federasyonları içinde “Türkiye Briç Federasyonu” bünyesinde bir çok sporcusu olan “Briç” oyununun öğretilmesini ve oynanmasını öğretmek dersin amacıdır.							
Özet İçeriği		Uluslararası alanda olduğu gibi Türkiye’de de spor olarak kabul edilen ve spor federasyonları içinde “Türkiye Briç Federasyonu” bünyesinde bir çok sporcusu olan “Briç” dört kişi arasında oynanan bir kağıt oyunudur.Oyun 2 aşamalıdır. 1-Deklerasyon: Oyuncular konuşarak oyunun hangi seviyede oynanacağını karara bağlar. 2-Yer oyunu: Deklerasyon sonucu karar verilen seviyede oyunu çıkarmak.							
Staj Durum		Yok							
Öğretim Yöntemleri		Anlatım (Takrir), Gösterip Yaptırma, Tartışma, Örnek Olay							
Dersi Veren Öğretim Elemanı(ları)		Prof. Dr. Göksel ARMAĞAN, Prof. Dr. Mehmet KARAGÖZ							

Ölçme ve Değerlendirme Araçları

Araç	Adet	Oran (%)
Ara Sınav (Vize)	1	40
Dönem Sonu Sınavı (Final)	1	70

Ders Kitabı / Önerilen Kaynaklar

1	Ethem Urkaç, Briç - Sistem Kitabı, Troya Yayınları
2	Erhan Yamut,Briç Kitabı (Eylül 2005) [http://www.tbicfed.org.tr/docs/briç/erhanyamut_kitap.doc]
3	Pierre Jais Michel Lebel (Çev:Şiar YALÇIN), Yeni Beşli Majör, İnkılap Kitabevi
4	Şiar Yalçın, Süper Beşli Majör, İnkılap Kitabevi

Hafta	Haftalara Göre Ders Konuları	
1	Teorik	Briç oyununun genel tanıtımı ve uluslar arası kurallar
2	Teorik	Konuşmalar, yer oyununu ve skorlar
3	Teorik	Birli açılışlar
4	Teorik	Açılışlara cevaplar
5	Teorik	İkili ve üçlü açılışlar ve bunlara verilen cevaplar
6	Teorik	Sanzatu (NT) açılışları ve cevapları ve Forsing Konuşmalar
7	Teorik	Sanzatu (NT) açılışları ve cevapları ve Forsing Konuşmalar
8	Teorik	Dengesiz ellerle konuşmalar
9	Teorik	Zon konuşmaları
10	Teorik	Şlem ve Grandşlem konuşmaları
11	Teorik	Araya giriş konuşmaları, İki karo açılışları ve cevapları
12	Teorik	As sorma ve as cevabı verme konuşmaları
13	Teorik	Yer oyununda squeeze (sıkıştırma)
14	Teorik	Takım maçları. İkili Turnuvalar
15	Teorik	Genel Değerlendirme
16	Dönem Sonu Sınavı (Final)	Dönem Sonu Sınavı (Final)

Dersin Öğrenme, Öğretme ve Değerlendirme Etkinlikleri Çerçevesinde İş Yüğü Hesabı (Ortalama Saat)

Etkinlik	Adet	Ön Hazırlık	Etkinlik Süresi	Toplam İş Yüğü
Kuramsal Ders	14	1	2	42
Ara Sınav	1	15	1	16



Dönem Sonu Sınavı	1	16	1	17
Toplam İş Yüğü (Saat)				75
Yuvarla [Toplam İş Yüğü (saat) / 25*] = AKTS Kredisi				3
*25 saatlik iş yüğü 1 AKTS olarak kabul edilmektedir.				

Dersin Öğrenme Çıktıları

1	Uluslararası olarak tanınan oyunun iyi bilinmesini sağlamak.
2	Gençlere sosyal temaslar sağlayan ve beynin dışına çıkan köprüyü öğretmek.
3	Cinsiyet, dil ve yaş gibi sınırlamaları olmayan köprü oyununu yaygınlaştırmak.
4	Öğrencileri kötü alışkanlıklardan uzak tutmak.
5	Öğrencilere odaklanma becerileri, çok yönlü düşünme ve planlama becerileri kazandırmak.
6	Ulusal ve uluslararası düzeyde yarışmalara katılabilecek ve fakülte köprü takımı oluşturabilecek oyuncuları yetiştirmek

Program Çıktıları (Zootehni Programı)

1	Sosyal, kültürel ve toplumsal sorumlulukları kavrama, ulusal ve uluslar arası çağdaş sorunları ve gelişmeleri takip edebilme becerisi
2	Atatürk ilke ve inkılâpları doğrultusunda Atatürk milliyetçiliğine bağlı; Türk Milletinin milli, ahlaki, manevi ve kültürel değerlerini benimsemiş, evrensel ve çağdaş gelişmelere açık, Türk dilinin zengin, köklü ve üretken bir dil olduğunu benimsemiş; dil sevgisi ve bilincine sahip; okuma zevki ve alışkanlığı olan ve mesleki anlamda ihtiyaç duyacağı yabancı dili yeteri kadar kullanabilme becerisine sahip olabileme.
3	Bilgisayarın temel donanım birimlerini ve işletim sistemlerini tanıma, internet kullanımı hakkında bilgi sahibi olma ve ofis programlarını kullanarak bilgisayarda belge, elektronik tablo ve sunum hazırlayabilme
4	Matematik, Fen Bilimleri ve Ziraat Mühendisliği konularında teorik ve pratik yeterli bilgiye sahip olma, ziraat mühendisliği sorunlarını tanımlama ve çözme becerisi
5	Paydaşlarla (Gıda, Tarım ve Hayvancılık Bakanlığı, tarımsal birlik, kooperatif, dernek ve tarımsal alanda faaliyet gösteren özel kuruluşlarla) işbirliği, iletişim ve eğitim geliştirme becerisi
6	Ziraat mühendisliği alanında mesleki ve etik sorumluluk bilincine sahip olabilme
7	Hayvansal üretimle ilgili problemleri tanımlama ve uygun yöntem ve tekniklerle çözme becerisi
8	Hayvansal üretim için gerekli olan doğru teknik ve araçları seçebilme ve kullanabilme becerisi; bu amaçla bilişim teknolojilerinden etkin yararlanabilme becerisi
9	Hayvansal üretimle ilgili konularda bilgilere erişebilme, kaynak araştırması yapabilme, proje hazırlama, araştırma yapma, veri toplama, değerlendirebilme ve tüm bunları bir sistematik içerisinde yazılı ve sözlü sunma becerisi
10	Hayvansal üretimle ilgili çalışmalarda bireysel ve ekip üyesi olarak etkin görev ve sorumluluk alabilme
11	Hayvansal üretimin her kademesindeki kişi ve kurumlarla sözlü ve yazılı etkin iletişim kurabilme becerisi
12	Ulusal ve uluslararası güncel sorunları takip edebilme, yaşam boyu öğrenme, bilim ve teknoloji alanındaki gelişmeleri izleyebilme, kendini sürekli olarak yenileyebilme ve yenilikleri hayvansal üretime aktarabilme becerisi
13	Ziraat mühendisliği kapsamında özellikle hayvansal üretimle ilgili alanlardaki mevzuatı kavrama ve uygulayabilme
14	Ziraat mühendisliği ve bu bağlamda hayvansal üretimdeki uygulamalarda insan sağlığı, hayvan sağlığı ve refahı, çevre ve iş güvenliği ile ilgili konularda bilinç oluşturabilme, girişimcilik ve yenilikçilik konularında farkındalık yaratabilme ve güncel sorunlara çözüm üretebilme becerisi
15	Çiftlik hayvanlarının yetiştirilmesi, ıslahı, bakım ve beslenmesi konusunda yeterli bilgiye sahip olan ve bu bilgileri gıda güvenliği ve halk sağlığına uygun hayvansal ürünler üretmede kullanma becerisine sahip olma

Program ve Öğrenme Çıktıları İlişkisi 1:Çok Düşük, 2:Düşük, 3:Orta, 4:Yüksek, 5:Çok Yüksek

	ÖÇ1	ÖÇ2	ÖÇ3	ÖÇ4	ÖÇ5	ÖÇ6
PÇ1	5	5	5	5	5	5
PÇ2	4	4	4	4	4	4
PÇ3	4	4	4	4	4	4

