



AYDIN ADNAN MENDERES ÜNİVERSİTESİ DERS BİLGİ FORMU

Dersin Adı		Oyunla Öğretim							
Ders Kodu		İMÖ209		Ders Düzeyi		Lisans			
AKTS Kredi	3	İş Yüğü	70 (Saat)	Teori	3	Uygulama	0	Laboratuvar	0
Dersin Amacı		Eğitsel oyunların matematik öğretiminin genel ve özel amaçları açılarından değerlendirilmesi; Eğitsel oyunların matematiksel kavramların öğretimde kullanımı							
Özet İçeriği		Eğitsel oyunların tanımı ve tarihçesi; Eğitsel oyunların matematik öğretiminin genel ve özel amaçları açılarından değerlendirilmesi; Eğitsel oyunların matematiksel kavramların öğretim ve öğrenimine sağladığı katkılar ile eğitsel oyunların matematik öğretiminde etkin kullanımına ilişkin görüş ve stratejilerin incelenmesi. Matematik öğretiminde zekâ oyunlarının yeri ve önemi; bu bağlamda Sudoku, Tangram, Qbitz, Qwirkle, Metaforms, Reversi, Master Mind, Mangala, Aballon gibi zekâ oyunlarının tanıtımı, matematik öğretimindeki kullanımı, öğrencilerdeki yaratıcı ve eleştirel düşüncenin gelişimine olan katkılarının pedagojik ve bilişsel kuramlar ışığında incelenmesi. Eğitsel oyun içerikli öğretim etkinliklerinin geliştirilmesi ve bunların mikro-öğretim çerçevesinde sınıf içi uygulamalarının yapılması							
Staj Durum		Yok							
Öğretim Yöntemleri		Anlatım (Takrir), Tartışma, Bireysel Çalışma, Problem Çözme							
Dersi Veren Öğretim Elemanı(ları)									

Ölçme ve Değerlendirme Araçları

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

Ders Kitabı / Önerilen Kaynaklar

1	Metin, O. (2015). Eğitimde Akıl Oyunları Sistemi. İzmir: Mum Yayınları
---	--

Hafta	Haftalara Göre Ders Konuları	
1	Teorik	Eğitsel oyunların tanımı ve tarihçesi
2	Teorik	Eğitsel oyunların matematik öğretiminin genel ve özel amaçları açılarından değerlendirilmesi
3	Teorik	Eğitsel oyunların matematiksel kavramların öğretim ve öğrenimine sağladığı katkılar
4	Teorik	Eğitsel oyunların matematik öğretiminde etkin kullanımına ilişkin görüş ve stratejilerin incelenmesi
5	Teorik	Eğitsel oyunların matematik öğretiminde etkin kullanımına ilişkin görüş ve stratejilerin incelenmesi
6	Teorik	Matematik öğretiminde zekâ oyunlarının yeri ve önemi
7	Teorik	Sudoku, Tangram gibi zekâ oyunları
8	Ara Sınav (Vize)	Ara Sınav (Vize)
9	Teorik	Qbitz, Qwirkle gibi zekâ oyunları
10	Teorik	Metaforms, Reversi gibi zekâ oyunları
11	Teorik	Master Mind, Mangala, Aballon gibi zekâ oyunları
12	Teorik	Öğrencilerdeki yaratıcı ve eleştirel düşüncenin gelişimine olan katkılarının pedagojik ve bilişsel kuramlar ışığında incelenmesi
13	Teorik	Eğitsel oyun içerikli öğretim etkinliklerinin geliştirilmesi ve matematik öğretiminde kullanılması
14	Teorik	Mikro öğretim çerçevesinde sınıf içi uygulamalarının yapılması
15	Teorik	Mikro öğretim çerçevesinde sınıf içi uygulamalarının yapılması
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	0	3	42
Ödev	5	0	3	15
Ara Sınav	1	5	1	6



Dönem Sonu Sınavı	1	6	1	7
Toplam İş Yüğü (Saat)				70
Yuvarla [Toplam İş Yüğü (saat) / 25*] = AKTS Kredisi				3
*25 saatlik iş yüğü 1 AKTS olarak kabul edilmektedir.				

Dersin Öğrenme Çıktıları

1	Eğitsel oyunların tanımı ve tarihçesini bilmek
2	Eğitsel oyunların matematik öğretiminin genel ve özel amaçları açılarından değerlendirilmesi
3	Eğitsel oyunların matematiksel kavramların öğretim ve öğrenimine sağladığı katkılar ile eğitsel oyunların matematik öğretiminde etkin kullanımına ilişkin görüş ve stratejilerin incelenmesi
4	Matematik öğretiminde zekâ oyunlarının yeri ve önemini kavramak

Program Çıktıları (İlköğretim Matematik Öğretmenliği Programı)

1	Matematğin önemini ve değerini takdir ederek, bu alanda entelektüel meraka sahip olma ve geliştirme
2	Matematik biliminin alanlarındaki (Analiz, Cebir, Geometri ve Uygulamalı bilimlerdeki) temel kavramları açıklama, matematiğin kuramsal yapısını yorumlama ve bu alandaki bilgilerini farklı problemlere uygulama
3	Matematiksel ispat yöntemlerini kullanarak ispat yapma
4	Matematik bilgilerini tanımlama, modelleme ve çözme ve günlük hayat problemlerine uygulama becerisini kazanma
5	Alanı ile ilgili öğretim programları, öğretim strateji, yöntem ve teknikleri ile ölçme ve değerlendirme bilgisine sahip olma
6	Matematiksel dili alan derslerinde ve matematik öğrenme ve öğretme sürecini planlarken doğru ve etkili şekilde kullanma
7	Matematik eğitimi ile ilgili konu alanındaki son gelişmeleri takip etme, matematik dersinin öğretiminde kullanılan yöntemler ve bu konuda yaşanan sorunlar, çözüm önerileri ve işleniş açısından genel ve eleştirel bakış açısı kazanma
8	Eğitimde ölçme ve değerlendirme ile ilgili temel kavramları, eğitimde ölçme ve değerlendirmenin yeri ve önemini açıklama. Geleneksel ve çağdaş yaklaşımlara dayalı ölçme araç ve gereçlerini hazırlayıp uygulama
9	Mesleki yönden sorumluluk duygusuna ve etik değerlere sahip olma
10	Sözlü ve yazılı iletişim becerilerini etkili kullanma. Bir gramer terimi olan dilin gündelik ve toplumsal hayat içindeki işlevini kavrama
11	Toplumun güncel sorunlarını belirleyeme, çözüm üretmeye yönelik projeler hazırlama. Panel, konferans, kongre, sempozyum gibi bilimsel etkinliklere izleyici, konuşmacı ya da düzenleyici olarak katılma, sosyal sorumluluk çerçevesinde çeşitli projelerde gönüllü olarak yer alma
12	Temel bilgisayar kullanımı bilgisi ile birlikte, mesleğinin gerektirdiği yazılım ve donanımı kullanma
13	Yaşam boyu öğrenme davranışını kazanma

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

	ÖÇ1	ÖÇ2	ÖÇ3	ÖÇ4
PÇ1	3	3	3	3
PÇ2		2	2	
PÇ4	2	3	4	2
PÇ5	3	3	3	3
PÇ8	3	3	3	3
PÇ13	3	3	3	3

