



AYDIN ADNAN MENDERES ÜNİVERSİTESİ DERS BİLGİ FORMU

Dersin Adı		Zeka Oyunları							
Ders Kodu		İMÖ217		Ders Düzeyi		Lisans			
AKTS Kredi	3	İş Yüğü	71 (Saat)	Teori	3	Uygulama	0	Laboratuvar	0
Dersin Amacı		Zeka oyunlarının matematik öğretiminin genel ve özel amaçları açılarından değerlendirilmesi; Zeka oyunlarının matematiksel kavramların öğretimde kullanımı							
Özet İçeriğı		Zeka oyunlarının tanımı ve tarihçesi; Zeka 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. Zeka oyunlarının türleri (Akıl yürütme ve işlem oyunları, sözel oyunlar, geometrik-mekanik oyunlar, hafıza oyunları, strateji oyunları); 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. Mikro-öğretim çerçevesinde sınıf içi uygulamalarının yapılması							
Staj Durum		Yok							
Öğretim Yöntemleri		Anlatım (Takrir), Gösterip Yaptırma, Tartışma							
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	Zeka oyunlarının tanımı ve tarihçesi
2	Teorik	Zeka oyunlarının matematiksel kavramların öğretim ve öğrenimine sağladığı katkılar
3	Teorik	Matematik öğretiminde zekâ oyunlarının yeri ve önemi
4	Teorik	Zeka oyunlarının türleri (Akıl yürütme ve işlem oyunları: Sudoku, Kare karalamaca, Kendoku, Kakuro vb)
5	Teorik	Zeka oyunlarının türleri (Akıl yürütme ve işlem oyunları: Sudoku, Kare karalamaca, Kendoku, Kakuro vb)
6	Teorik	Zeka oyunlarının türleri (Sözel oyunlar: Anagramlar, Scrabble, Kelime avı, Şifre oyunları vb)
7	Teorik	Zeka oyunlarının türleri (Sözel oyunlar: Anagramlar, Scrabble, Kelime avı, Şifre oyunları vb)
8	Ara Sınav (Vize)	Arasınav
9	Teorik	Zeka oyunlarının türleri (Geometrik-Mekanik oyunlar: Tangram, Döğümler, Jenga vb)
10	Teorik	Zeka oyunlarının türleri (Geometrik-Mekanik oyunlar: Tangram, Döğümler, Jenga vb)
11	Teorik	Zeka oyunlarının türleri (Hafıza oyunları: Eş bulma oyunları, Yön bulma oyunları vb)
12	Teorik	Zeka oyunlarının türleri (Strateji oyunları: Go, Metaforms, Reversi , Qbitz, Qwirkle, Master Mind, Mangala, Aballon vb)
13	Teorik	Zeka oyunlarının türleri (Strateji oyunları: Go, Metaforms, Reversi , Qbitz, Qwirkle, Master Mind, Mangala, Aballon vb)
14	Teorik	Öğrencilerdeki yaratıcı ve eleştirel düşüncenin gelişimine olan katkılarının pedagojik ve bilişsel kuramlar ışığında incelenmesi
15	Teorik	Mikro öğretim çerçevesinde sınıf içi uygulamalarının yapılması
16	Dönem Sonu Sınavı (Final)	Dönem Sonu Sınav

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	2	28
Ödev	10	0	3	30
Ara Sınav	1	5	1	6



Dönem Sonu Sınavı	1	6	1	7
Toplam İş Yüğü (Saat)				71
Yuvarla [Toplam İş Yüğü (saat) / 25*] = AKTS Kredisi				3
*25 saatlik iş yüğü 1 AKTS olarak kabul edilmektedir.				

Dersin Öğrenme Çıktıları

1	Zeka oyunlarının tanımı ve tarihçesini bilmek
2	Zeka oyunlarının matematiksel kavramların öğretim ve öğrenimine sağladığı katkılar ile matematik öğretiminde etkin kullanımına ilişkin görüş ve stratejilerin incelenmesi
3	Matematik öğretiminde zekâ oyunlarının yeri ve önemini kavramak
4	Zeka oyunlarının türlerini ve nasıl oynandıklarını kavramak

Program Çıktıları (İlköğretim Matematik Öğretmenliği Programı)

1	Matematiğin 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	Toplunun 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	4
PÇ2		2	2	
PÇ4	3	4	3	3
PÇ5	3	3	3	3
PÇ7	3	3	3	3
PÇ12				3
PÇ13	3	3	3	3

