



AYDIN ADNAN MENDERES ÜNİVERSİTESİ DERS BİLGİ FORMU

Dersin Adı		Oyunla Matematik Eğitimi							
Ders Kodu		İMÖ282		Ders Düzeyi		Lisans			
AKTS Kredi	4	İş Yükü	100 (Saat)	Teori	2	Uygulama	0	Laboratuvar	0
Dersin Amacı		Öğretmen adaylarının oyun ve oyun türleri hakkında bilgi sahibi olmalarını, oyunun matematik öğretimine olan katkılarının farkına varmalarını, oyunun matematik derslerine entegre edilmesine ilişkin uygulamalar yapmalarını sağlamaktır.							
Özet İçeriği		Oyun ve oyun türleri; matematik öğretiminde oyunların önemi; oyuna yönelik kuramsal yaklaşımlar; mantık, matematik, zekâ oyunları/bulmacaları; matematik ve oyun etkileşimi; matematikçiler tarafından geliştirilen bazı oyunların incelenmesi; kültürel matematik oyunları oyun teorisi; teknoloji destekli matematik oyunları.							
Staj Durum		Yok							
Öğretim Yöntemleri		Anlatım (Takrir), Gösterip Yaptırma, Tartışma, Örnek Olay, 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	MEB. (2016). Zeka oyunları dersi (5-8.sınıflar) öğretmen materyali. Ankara: MEB Yayınları
2	Metin, O. (2015). Eğitimde Akıl Oyunları Sistemi. İzmir: Mum Yayınları

Hafta	Haftalara Göre Ders Konuları	
1	Teorik	Oyun ve oyun türleri
2	Teorik	Oyun ve oyun türleri
3	Teorik	Matematik öğretiminde oyunların önemi
4	Teorik	Oyuna yönelik kuramsal yaklaşımlar
5	Teorik	Mantık ve matematik
6	Teorik	Zekâ oyunları/bulmacaları
7	Teorik	Zekâ oyunları/bulmacaları
8	Ara Sınav (Vize)	Ara sınav
9	Teorik	Matematik ve oyun etkileşimi
10	Teorik	Matematikçiler tarafından geliştirilen bazı oyunların incelenmesi
11	Teorik	Matematikçiler tarafından geliştirilen bazı oyunların incelenmesi
12	Teorik	Kültürel matematik oyunları, oyun teorisi
13	Teorik	Kültürel matematik oyunları, oyun teorisi
14	Teorik	Teknoloji destekli matematik oyunları
15	Teorik	Teknoloji destekli matematik oyunları
16	Dönem Sonu Sınavı (Final)	Dönem sonu sınavı

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

Etkinlik	Adet	Ön Hazırlık	Etkinlik Süresi	Toplam İş Yüğü
Kuramsal Ders	14	3	2	70
Ara Sınav	1	12	1	13
Dönem Sonu Sınavı	1	16	1	17
Toplam İş Yüğü (Saat)				100
Yuvarla [Toplam İş Yüğü (saat) / 25*] = AKTS Kredisi				4

*25 saatlik iş yüğü 1 AKTS olarak kabul edilmektedir.



Dersin Öğrenme Çıktıları

1	Oyun ve oyun türleri hakkında bilgi sahibi olur.
2	Oyunun matematik öğretimi için öneminin farkına varır.
3	Oyuna yönelik kuramsal yaklaşımları inceler.
4	Zeka oyunu türlerini ve bu oyunların ne şekilde matematik öğretimi ile ilişkilendirilebileceğini kavrar.
5	Matematikçiler tarafından geliştirilen bazı oyunları inceler, oynar, değerlendirir.
6	Oyun teorisi hakkında fikir sahibi olur.
7	Teknoloji destekli matematik oyunlarını bilir, yararları konusunda inançlar geliştirir.

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 çözüme 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	ÖÇ5	ÖÇ6	ÖÇ7
PÇ1	5	5	5	5	5	5	5
PÇ2	4	4	4	4	4	4	4
PÇ4	5	5	5	5	5	5	5
PÇ5	5	5	5	5	5	5	5
PÇ6	5	5	5	5	5	5	5
PÇ7	4	4	4	4	4	4	4
PÇ10	5	5	5	5	5	5	5
PÇ12	3	3	3	3	3	3	3
PÇ13	5	5	5	5	5	5	5

