



AYDIN ADNAN MENDERES ÜNİVERSİTESİ DERS BİLGİ FORMU

Dersin Adı		Matematik Eğitiminde Zeka Oyunları ve Oyunla Öğretim							
Ders Kodu		MTE514		Ders Düzeyi		Yüksek Lisans			
AKTS Kredi	8	İş Yüğü	200 (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. 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. 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							
Dersi Veren Öğretim Elemanı(ları)									

Ölçme ve Değerlendirme Araçları

Araç	Adet	Oran (%)
Ara Sınav (Vize)	1	30
Dönem Sonu Sınavı (Final)	1	70

Ders Kitabı / Önerilen Kaynaklar

1	MEB. (2013). Zeka Oyunları Dersi Öğretim Programı
2	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	Matematik öğretiminde zekâ oyunlarının yeri ve önemi
6	Teorik	Zeka oyunlarının türleri (Akıl yürütme ve işlem oyunları: Sudoku, Kare karalamaca, Kendoku, Kakuro 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, Düğümler, Jenga vb)
10	Teorik	Zeka oyunlarının türleri (Hafıza oyunları: Eş bulma oyunları, Yön bulma oyunları vb)
11	Teorik	Zeka oyunlarının türleri (Strateji oyunları: Go, Metaforms, Reversi, Qbitz, Qwirkle, Master Mind, Mangala, Aballon vb)
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

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

Etkinlik	Adet	Ön Hazırlık	Etkinlik Süresi	Toplam İş Yüğü
Kuramsal Ders	14	5	3	112
Ara Sınav	1	38	2	40



Dönem Sonu Sınavı	1	46	2	48
Toplam İş Yüğü (Saat)				200
Yuvarla [Toplam İş Yüğü (saat) / 25*] = AKTS Kredisi				8
*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
5	Eğitsel oyun içerikli öğretim etkinliklerinin geliştirilmesi

Program Çıktıları (Matematik Eğitimi Yüksek Lisans (İÖ) Programı)

1	Matematik eğitimi alanında uzmanlık düzeyinde kuramsal bilgi birikimine sahip olur
2	Matematik eğitimi alanda sahip olduğu kuramsal bilgi birikimini öğrenme ortamlarında uygular
3	Matematik eğitimi alanındaki bilgileri farklı disiplinlerle bütünleştirir ve işlevsel bilgi üretir
4	Kavram öğretiminde bilgi ve iletişim teknolojilerini etkin şekilde kullanır
5	Matematik eğitimi alanındaki sorunlara bilimsel araştırma yöntemlerini kullanarak çözüm üretir
6	Alanıyla ilgili bilgiyi eleştirel düşünerek değerlendirir
7	Matematik eğitimi alanında ekip çalışmalarına katılır
8	Matematik eğitimi alanındaki ulusal ve uluslararası bilgiyi paylaşır
9	Bilim-teknoloji-toplum ve matematik etkileşimini anlar ve değerlendirir
10	Bilimi etik değerler çerçevesinde anlar ve çalışmalarında etik konularda hassas davranır
11	Matematik eğitimi alanındaki güncel gelişmeleri takip eder
12	Alanıyla ilgili strateji ve uygulama planları geliştirir ve bu planları kalite süreçleri çerçevesinde değerlendirir
13	Yaşam boyu öğrenmeyi ilke edinir

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

	ÖÇ1	ÖÇ2	ÖÇ3	ÖÇ4	ÖÇ5
PÇ1	3	3	3	3	4
PÇ2	4	4	4	4	5
PÇ3	3	3	3	3	4
PÇ4	4	4	4	4	4
PÇ5					3
PÇ6	4	4	4	4	3
PÇ7	4	4	4	4	4
PÇ8					3
PÇ9	4	4	4	4	4
PÇ10					3
PÇ11	4	4	4	4	5
PÇ12	4	4	4	4	4
PÇ13	3	3	3	3	3

