# AYDIN ADNAN MENDERES ÜNİVERSİTESİ
# DERS BİLGİ FORMU

| | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Dersin Adı | Eğitsel Oyun Tasarımı | | | | | | | | |
| Ders Kodu | BÖTE419 | | Ders Düzeyi | Lisans | | | | | |
| AKTS Kredi | 5 | İş Yükü | 126 *(Saat)* | Teori | 2 | Uygulama | 2 | Laboratuvar | 0 |
| Dersin Amacı | Dersin amacı, eğitim teknolojileri alanında son zamanlarda popüler hale gelen ciddi oyunlar (serious games) ve oyun tabanlı öğrenme konularında bilgi ve deneyim sahibi olmalarını sağlamaktır. Hem pedagojik hem de yetişkin eğitimine entegre edilebilen ciddi oyunlar ile ilgili teori ve uygulamalara aşinalık kazanmalarını sağlamak dersin diğer amaçlarından biridir. Ayrıca oyun tabanlı öğrenme için oyun seçme, tasarlama ve üretme ile ilgili deneyim kazanmalarını sağlamak da amaçlanmıştır. | | | | | | | | |
| Özet İçeriği | Ders, eğitsel oyunların dijitalden arınmış hallerinin tasarımı ve analizi hakkında, teorik girdiler ve pratik ödevler sunmaktadır. Öğrencilere okumalar, araçlar ve kaynaklar verilir. Ayrıca öğrenciler, çeşitli türlerdeki (şans, kart, yerel, kutu, işbirliği ve rol) oyunları oynarlar, analiz ederler ve eğitsel oyun tasarımı bağlamında sonuçlarını karşılaştırırlar. Proje ekipleri halinde, kendi fikirlerinden yola çıkarak, eğitsel oyunlar tasarlar, geliştirir, test eder ve böylece eğitsel oyun tasarımı sürecinin etkileşimini ve değişimini gözlemleme imkanı bulurlar. | | | | | | | | |
| Staj Durum | Yok | | | | | | | | |
| Öğretim Yöntemleri | Anlatım (Takrir), Proje Tabanlı Öğrenme, 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 | B. USLU - Android Tabanlı Mobil Uygulama Geliştirme - Kodlab Yayıncılık. |
| 2 | A.E.NARMAN - Android Programlama- Kodlab Yayıncılık. |

| Hafta | Haftalara Göre Ders Konuları | |
|---|---|---|
| 1 | Teorik | Oyun tabanlı öğrenme nedir? Kısa tarihi ve oyun tabanlı öğrenme teorileri. |
| 2 | Teorik | Dünya ve Türkiye'de oyun tabanlı öğrenme ile ilgili örnekler |
| 3 | Teorik | Ciddi oyun ne demektir? Oyun ve simülasyonların karşılaştırılması. |
| 4 | Teorik | Sanal öğrenme ortamlarında oyunun entegre edilmesi. |
| 5 | Teorik | Second Life ve Virtual Worlds gibi ortamlardaki öğrenme deneyimleri. |
| 6 | Teorik | Oyun tasarımı ilkeleri nelerdir? Eğitsel oyun tasarım modelleri (EFM, FIDGE, Deneyimsel, Oyun Nesnesi, Dijital Oyun Tabanlı Öğrenme-Öğretme Modeli). |
| 7 | Teorik | Örnek oyunlar üzerinde tasarım değerlendirme kriterleri |
| 8 | Ara Sınav (Vize) | Ara sınav |
| 9 | Teorik | Schank'in "Hedef-Tabanlı Senaryo" teorisi: teori ve pratik |
| 10 | Teorik | Oyun Tasarımı Aşama 1: Eğitsel oyun senaryosu nasıl yazılır? Bileşenleri tanıma. |
| 11 | Teorik | Oyun Tasarımı Aşama 2: Kağıt üzerinde senaryoyu çizime dökme (storyboard oluşturma) |
| 12 | Teorik | Oyun Tasarımı Aşama 3: Prototip oluşturma ve hedef kitle ile iletişime geçme |
| 13 | Teorik | Oyun Tasarımı Aşama 4: İlk değerlendirme sonucuna göre prototipi geliştirme ve tekrar hedef kitle ile iletişime geçme. |
| 14 | Teorik | Oyun Tasarımı Aşama 5: Oyunu tekrar gözden geçirme ve son ürünü oluşturma. |
| 15 | Teorik | Schank'in "Hedef-Tabanlı Senaryo" teorisi: teori ve pratik |
| 16 | Dönem Sonu Sınavı (Final) | Final sınavı |

| Dersin Öğrenme, Öğretme ve Değerlendirme Etkinlikleri Çerçevesinde İş Yükü Hesabı (Ortalama Saat) | | | | |
|---|---|---|---|---|
| Etkinlik | Adet | Ön Hazırlık | Etkinlik Süresi | Toplam İş Yükü |
| Kuramsal Ders | 14 | 2 | 2 | 56 |
| Ödev | 14 | 0 | 2 | 28 |
| Dönem Ödevi | 14 | 0 | 2 | 28 |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| Ara Sınav | 1 | 5 | 2 | 7 |
| Dönem Sonu Sınavı | 1 | 5 | 2 | 7 |
| | | | Toplam İş Yükü (Saat) | 126 |
| | | | Yuvarla [Toplam İş Yükü (saat) / 25*] = **AKTS Kredisi** | 5 |
| **25 saatlik iş yükü 1 AKTS olarak kabul edilmektedir.* | | | | |

| **Dersin Öğrenme Çıktıları** | |
|---|---|
| 1 | Geleneksel oyun, eğitsel oyun ve simülasyonu birbirinden ayırt edebilme |
| 2 | Oyun tabanlı teorileri ve içeriklerini açıklama |
| 3 | Oyun tabanlı öğrenme ortamlarını değerlendirme |
| 4 | Oyun tabanlı öğrenme modellerine göre oyun tasarlama |
| 5 | Oyun tabanlı öğrenme ile oyunlaştırma arasında temel farkları açıklayabilme |

| **Program Çıktıları** *(Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Öğretmenliği Programı)* | |
|---|---|
| 1 | Eğitim teknolojileri ile ilgili kavramları doğru ve yerinde kullanabilme. |
| 2 | Öğrenenlerin farklı gereksinimlerini karşılayacak teknoloji destekli öğrenme ortamları tasarlayarak kullanabilme. |
| 3 | Bilişim teknolojilerinden yararlanarak bilgiye ulaşma, veri toplama, analiz etme ve değerlendirebilme. |
| 4 | Etkili öğretme-öğrenme materyalleri hazırlayabilme. |
| 5 | Özel gereksinimli ve özel eğitime gereksinim duyan öğrencileri dikkate alan uygulamalar yapabilme. |
| 6 | Bilişim teknolojilerinden yararlanarak, öğrenmeleri ölçme ve değerlendirebilme. |
| 7 | Bilişim teknolojilerinin kullanımında etik ve yasal kuralları uygulayabilme. |
| 8 | Yeni teknolojilerin toplumdaki etkilerini bilme ve bu teknolojilere uyum sağlayabilme. |
| 9 | Toplum sorunlarına yönelik projelere ve sosyal etkinliklere katılma konusunda istekli olabilme. |
| 10 | Öğrenmeyi öğrenme, öz-düzenleme, eleştirel düşünme, yaratıcı düşünme becerilerine sahip olma ve alanıyla ilgili çalışmaları bağımsız olarak yürütebilme. |
| 11 | Öğretmenlik mesleği ve eğitim teknolojisi ile ilgili uygulamalarda öngörülemeyen karmaşık durumlarla karşılaştığında sorumluluk alma ve çözüm üretebilme. |

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

| | ÖÇ1 | ÖÇ2 | ÖÇ3 | ÖÇ4 |
|---|---|---|---|---|
| PÇ1 | 4 | 4 | 4 | 2 |
| PÇ2 | 3 | 3 | 4 | 5 |
| PÇ3 | 4 | 3 | 3 | |
| PÇ4 | 3 | | 2 | |
| PÇ8 | 3 | 3 | 3 | 3 |
| PÇ11 | 4 | 4 | 4 | 4 |