



Ders Bilgi Formu

Ders Adı	Kodu	Yerel Kredi	AKTS	Ders (saat/hafta)	Uygulama (saat/hafta)	Laboratuvar (saat/hafta)
Zeka ve Akıl Oyunları	SBO2920	2	3	2	0	0

Önkoşullar	Yok
------------	-----

Yarıyıl	Güz, Bahar
---------	------------

Dersin Dili	Türkçe
-------------	--------

Dersin Seviyesi	Lisans Seviyesi
-----------------	-----------------

Ders Kategorisi	Temel Meslek Dersleri
-----------------	-----------------------

Dersin Veriliş Şekli	Yüz yüze
----------------------	----------

Dersi Sunan Akademik Birim	Sosyal Bilgiler Eğitimi Lisans Programı
----------------------------	---

Dersin Koordinatörü	Atanmamış
---------------------	-----------

Dersi Veren(ler)	Şahin Oruç
------------------	------------

Asistan(lar)ı	Fatih Özdemir, Mehmet Umut Akbakla
---------------	------------------------------------

Dersin Amacı	Eğitimde öğrencilerin aktif ve üretken düşünmesini sağlayacak zeka ve akıl oyunlarını öğretmek uygulamalı ders örnekleri işlemektir
--------------	---

Dersin İçeriği	Öğrencilerin strateji geliştirme, planlama, mantık yürütme-mantıksal bütünleme, görsel-uzamsal düşünme, yaratıcılık, dikkat – yoğunlaşma, hafıza ve bellek alanlarında gelişimini sağlayan, aynı zamanda; ileriye görme, planlama yeteneklerini geliştirecek oyunlar(T Tangram Kare Tangram, Hızlı Bardaklar, Sumo Games,Othello,Reverse, Koridor Mangala, Halli Galli Junior, Tık Tak Boom, Dans Eden Tavuklar, Dünya) Öğretmek eğitimde uygulamalı örnekleri işlenecektir.
----------------	--

Opsiyonel Program Bileşenleri	Yok
-------------------------------	-----

Ders Öğrenim Çıktıları

1	Oyunların kişilik ve zeka gelişimindeki ve eğitimdeki önemini kavrar
2	Eğitim için faydalı zeka ve akıl oyunları belirler, oynamayı ve oynatmayı öğrenir
3	Zekâ ve akıl oyunları tasarlamayı öğrenir
4	Zekâ ve akıl oyunları tasarlar.
5	Eğitime ilişkin zekâ ve akıl oyunları önerisinde bulunur

Haftalık Konular ve İlgili Ön Hazırlık Çalışmaları

Hafta	Konular	Ön Hazırlık
1	Oyunlarla ilgili kuramsal bilgi verilir	
2	Oyunların kişilik gelişimindeki önemini kavrayıcı etkinlikler yapılır	
3	Oyunların zekâ gelişimindeki önemini kavrayıcı etkinlikler yapar	
4	Oyunların eğitimdeki önemini ilişkin bilgiler sunulur	
5	Eğitim için faydalı zeka ve akıl oyunları belirlenir	
6	T Tangram, Kare Tangram, Hızlı Bardaklar, Sumo Games oyunlar öğretilir	

7	Othello ,Reverse, Koridor Mangala, Halli oyunlar öğretilir	
8	Ara Sınav 1	
9	Galli Junior Tik Tak Boom oyunları öğretilir	
10	Dans Eden Tavuklar, Dünya oyunları öğretilir	
11	Zekâ ve akıl oyunları tasarlamayı öğrenir	
12	Zekâ ve akıl oyunları tasarlar	
13	Eğitime ilişkin zekâ ve akıl oyunları önerisinde bulunur	
14	Ödev sunumları	
15	Final	

Değerlendirme Sistemi

Etkinlikler	Sayı	Katkı Payı
Devam/Katılım	13	
Laboratuar		
Uygulama	10	20
Arazi Çalışması		
Derse Özgü Staj		
Küçük Sınavlar/Stüdyo Kritiği		
Ödev	1	20
Sunum/Jüri		
Projeler	1	20
Seminer/Workshop		
Ara Sınavlar	1	20
Final	1	20
Dönem İçi Çalışmaların Başarı Notuna Katkısı		80
Final Sınavının Başarı Notuna Katkısı		20
TOPLAM		100

AKTS İşyükü Tablosu

Etkinlikler	Sayı	Süresi (Saat)	Toplam İşyükü
Ders Saati	13	2	26
Laboratuar			
Uygulama	13	1	13
Arazi Çalışması			
Sınıf Dışı Ders Çalışması			
Derse Özgü Staj			
Ödev	1	10	10
Küçük Sınavlar/Stüdyo Kritiği			
Projeler			
Sunum / Seminer			

Ara Sınavlar (Sınav Süresi + Sınav Hazırlık Süresi)	1	20	20
Final (Sınav Süresi + Sınav Hazırlık Süresi)	1	20	20
Toplam İşyükü			89
Toplam İşyükü / 30(s)			2.97
AKTS Kredisi			3
Diğer Notlar	Yok		