

UZAKTAN DİL ÖĞRENME VE ÖĞRETME AMAÇLI DİJİTAL TEKNOLOJİLER

1	Ders Adı:	UZAKTAN DİL ÖĞRENME VE ÖĞRETME AMAÇLI DİJİTAL TEKNOLOJİLER
2	Ders Kodu:	ING6113
3	Ders Türü:	Seçmeli
4	Ders Seviyesi	Doktora
5	Dersin Verildiği Yıl:	1
6	Dersin Verildiği Yarıyıl	1
7	Dersin AKTS Kredisi:	3.00
8	Teorik Ders Saati (saat/Hafta)	2.00
9	Uygulama Ders Saati(saat/Hafta)	0.00
10	Laboratuvar Ders Saati (saat/hafta) :	0
11	Dersin Önkoşulu:	
12	Dersin Dili:	Türkçe
13	Dersin Veriliş Şekli:	Yüz yüze
14	Dersin Koordinatörü:	Prof. Dr. LEVENT UZUN
15	Dersi Veren Diğer Öğretim Elemanları:	
16	Koordinatör İletişim Bilgileri:	
17	Dersin WEB adresi:	
18	Dersin Amacı:	Dersin Amacı: Dersin amacı, yabancı dil öğretmenlerine aşağıdaki konularda bilgi ve beceri kazandırıp geliştirmelerine yardımcı olmaktır: 1. Ders Tasarım ve Değerlendirmede Teknoloji Entegrasyonu: Bu modül, öğrencilere ders hazırlarken teknolojiyi entegre etme bağlamında bilgilerini geliştirme ve anahtar beceriler kazanmalarına yardımcı olacaktır. Bu modül iki bölümden oluşmaktadır. Birinci aşama, farklı ders tasarlama yaklaşımlarını anlayarak, etkili dil öğrenme dersleri tasarlamada teknolojinin rolünü kavramaya yöneliktir. İkinci aşama ise, uzaktan (kısmi veya bütün) eğitim için çevrimiçi ders tasarlama ve bunların öğrenme süreçlerinde etkisini gözlemlemeyi hedeflemektedir. Öğrenciler farklı dijital araç ve programları kullanarak pratik yaklaşımlar geliştirecek ve eleştirel değerlendirme becerilerini arttırarak genel eğitim süreçlerini ve kendi uygulamalarını irdeleyeceklerdir. 2. Oyun Tabanlı Öğrenme: Dijital oyunlar ilk eğitim-eğlence ürünlerinin geliştirilmesinden beri hem araştırmacıların hem de öğretmenlerin ilgi alanında olmuştur. Son on yıl içerisinde, sadece oyun marketi gelişmekle kalmamış, aynı zamanda video oyunlarının eğitim amaçlı kullanımı ile ilgili teorik alt yapı genişlemiştir. Böylelikle, deneyler ve ilgili çalışmalar iyi uygulama örnekleri üretmiş ve takip edilecek prensipler ortaya konulmuştur. Bu modül, öğrencilere oyun-temelli öğrenmeyi tanıtarak yabancı dil eğitimindeki uyarlanabilirlik ve limitleri ile ilgili farkındalık kazandıracaktır. Aşağıdaki konulara özellikle odaklanılacaktır: - Dijital oyunların eğitsel potansiyeli - Dil öğrenme çerçevesine dijital oyunların dahil edilmesi - Öğretmenin, öğrencinin ve oyunun rolleri - Video oyunları ve dil öğrenmenin sosyal içeriği

19	Dersin Mesleki Gelişime Katkısı:	öğrenciler aşağıdaki alanlarda bilgi ve becerilerini arttırmış olacaklardır: - Dijital Çağda Öğrenme Teknolojileri - İkinci Dil Öğretim ve Öğreniminde İnternet Teknolojileri - Teknoloji ve Yabancı Dil Öğrenimi - Çevrimiçi Öğrenim Ortamları Tasarlama - Çevrimiçi Öğrenme Ortamlarına Öğrenci Katılımları - Dijital Yabancı Dil Materyali Geliştirme Araçları
20	Dersin Öğrenme Kazanımları:	
	1	Dijital Çağda Öğrenme Teknolojileri hakkında bilgilenmek ve fiilen kullanır
	2	İkinci Dil Öğretim ve Öğreniminde İnternet Teknolojileri hakkında bilgilenmek ve fiilen uygular
	3	Teknoloji ve Yabancı Dil Öğrenimi konusunda teorik ve pratik yeterliliğe sahip olur
	4	Çevrimiçi Öğrenim Ortamları Tasarlama konusunda etkin ve etkili olur
	5	Çevrimiçi Öğrenme Ortamlarına Öğrenci Katılımları konusunda yetkin ve etkili olur
	6	Dijital Yabancı Dil Materyali Geliştirme Araçları hakkında bilgi sahibi olmak ve fiilen kullanır
	7	
	8	
	9	
	10	
21	Dersin İçeriği:	
Hafta	DERS İÇERİKLERİ	
	Teorik	Uygulama
1	Tabletler, Cep Telefonları, Android Uygulamalar ve Dosya Paylaşım Araçları	
2	Ekran Kayıt ve Düzenleme- Resim, Görüntü ve Video Düzenleme	
3	Web Site – Web blog Tasarlama ve Geliştirme	
4	İnteraktif İşbirliği ve Sunum Araçları	
5	Öğrenme ve Öğretme Amaçlı Karikatür ve Çizgi Film	
6	Eğitsel Oyunlar, Dijital Kitaplar ve Materyaller	
7	Çevrimiçi Ders Yönetim Araçları	
8	Sosyal Medya ve Ağ Oluşturma	
9	Cevap Toplama ve Anket Sistemleri	
10	Dijital Materyal Tasarlama	
11	3 Boyutlu Sanal Ortamlar- Çevrimiçi Etkileşim ve İletişim	
12	Bireysel Proje Oluşturma	
13	Bireysel Projeler Üstünde Çalışma	
14	Bireysel Projelerin Sunulması	
22	Ders Kitabı, Referanslar ve/veya Diğer Kaynaklar:	CALL Journal ReCALL Computers & Education Journal British Journal of Educational Technology Turkish Online Journal of Distance Education Language Learning and Technology Journal
23	Değerlendirme	

YARIYIL İÇİ ÇALIŞMALARI	SAYISI	KATKI YÜZDESİ
Ara Sınav	0	0.00
Kısa Sınav	0	0.00
Ödev	8	100.00
Yıl Sonu Sınavı	0	0.00
Toplam	8	100.00
Yıl içi çalışmalarının Başarıya Oranı		100.00
Finalin Başarıya Oranı		0.00
Toplam		100.00
Kullanılan Ölçme ve Değerlendirme Yaklaşımları		Formativ değerlendirme; mutlak değerlendirme
24	AKTS / İŞ YÜKÜ TABLOSU	

ETKİNLİK	SAYISI	Süresi (Saat)	Toplam İş Yükü (Saat)
Teorik Dersler	14	2.00	28.00
Uygulamalı Dersler	0	0.00	0.00
Sınıf Dışı Ders Çalışma Süresi (Ön çalışma, pekiştirme)	14	2.00	28.00
Ödevler	8	1.00	8.00
Projeler	1	20.00	20.00
Arazi Çalışmaları	0	0.00	0.00
Arasınavlar	0	0.00	0.00
Diğer	8	1.00	8.00
Yarıyıl Sonu Sınavı	0	0.00	0.00
Toplam İş Yükü			92.00
Toplam İş Yükü / 30 saat			3.07
Dersin AKTS Kredisi			3.00

25	PROGRAM YETERLİLİKLERİ İLE DERS ÖĞRETİM KAZANIMLARI İLİŞKİSİ TABLOSU															
	PY1	PY2	PY3	PY4	PY5	PY6	PY7	PY8	PY9	PY10	PY11	PY12	PY13	PY14	PY15	PY16
ÖK1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	0	0	0	0
ÖK2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	0	0	0	0
ÖK3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	0	0	0	0
ÖK4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	0	0	0	0
ÖK5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	0	0	0	0
ÖK6	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	0	0	0	0
ÖK: Öğrenme kazanımlar PY: Program yeterlilikleri																
Katkı Düzeyi:	1 çok düşük			2 Düşük			3 Orta			4 Yüksek			5 Çok Yüksek			