

EĞİTSEL OYUN VE OYUNLAŞTIRMA

1	Ders Adı:	EĞİTSEL OYUN VE OYUNLAŞTIRMA
2	Ders Kodu:	BIL0004
3	Ders Türü:	Seçmeli
4	Ders Seviyesi	Lisans
5	Dersin Verildiği Yıl:	2
6	Dersin Verildiği Yarıyıl	3
7	Dersin AKTS Kredisi:	4.00
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:	Yok
12	Dersin Dili:	Türkçe
13	Dersin Veriliş Şekli:	Yüz yüze
14	Dersin Koordinatörü:	Doç. Dr. SALİH BİRİŞÇİ
15	Dersi Veren Diğer Öğretim Elemanları:	
16	Koordinatör İletişim Bilgileri:	Dr. Öğr. Üyesi Salih BİRİŞÇİ salihbirisci@uludag.edu.tr
17	Dersin WEB adresi:	
18	Dersin Amacı:	Öğrencilerin, oyunların eğitim amacıyla kullanımına ilişkin bakış açısı edinebilmeleri ve eğitim amaçlı oyun tasarımı yapabilmeleridir. Oyun ve oyunlaştırma ile ilgili temel kavramları ve tarihçesini bilme; eğitim ortamları için oyunlaştırma uygulamaları gerçekleştirme.
19	Dersin Mesleki Gelişime Katkısı:	Oyunlaştırmanın öğretim sürecine etkisini tartışabilmek ve gerek sınıf içi gerek çevrimiçi öğrenme ortamlarına yönelik oyunlaştırma tasarımı yapabilme.
20	Dersin Öğrenme Kazanımları:	
	1	Oyun ve oyunlaştırma kavramlarını bilir.
	2	Oyunla ilgili psikoloji ve davranış teorilerini açıklar.
	3	Oyun, oyuncu, ödül ve eğlence türlerini açıklar.
	4	Oyun tabanlı öğrenme ile oyunlaştırma arasında temel farkları açıklar.
	5	Oyunlaştırma modellerini açıklar.
	6	Bir oyunlaştırma tasarımı yapar.
	7	
	8	
	9	
	10	
21	Dersin İçeriği:	
Hafta	DERS İÇERİKLERİ	
	Teorik	Uygulama
1	Ders tanıtımı ve dönem planı.	
2	Oyun ile ilgili temel kavramlar. Oyunun tarihsel gelişim ve yaklaşımları	

3	Eğitsel oyunların eğitimde kullanımı; Oyunların eğitsel çıktılarına etkisi	
4	Eğitsel oyunlarda öğretmen ve öğrenci rolleri	
5	Dijital oyun teknolojisi, türleri, eğitimde kullanılması	
6	Oyunlaştırma ve oyunlaştırma modelleri (Werbach-Octalysis)	
7	Davranış döngüleri ve modelleri; bireysel ve grup oyunları	
8	Oyuncu türleri; ödül türleri; eğlence türleri	
9	Oyun elementleri; oyun mekanikleri, Oyunlaştırma ölçümlmeleri – Örnek oyun uygulamaları	
10	Oyun elementleri; oyun mekanikleri, Oyunlaştırma ölçümlmeleri – Örnek oyun uygulamaları	
11	Oyunlaştırmada tasarım süreci: Schank'ın "Hedef-Tabanlı Senaryo" teorisi: teori ve pratik	
12	Oyunlaştırma elemanları ve pedagojik rolleri	
13	Oyunlaştırma stratejileri	
14	Öğrencilere ait oyunlaştırma tasarımlarının incelenmesi	
22	Ders Kitabı, Referanslar ve/veya Diğer Kaynaklar:	- Eğitsel Dijital Oyunlar, Editör: Mehmet Akif Ocak, Pegem Akademi - Yılmaz Altuğ Ercan, Oyunlaştırma, Abaküs Yayınları
23	Değerlendirme	
YARIYIL İÇİ ÇALIŞMALAR		SAYISI
Ara Sınav		40.00
Kısa Sınav		0.00
Ödev		20.00
Yıl Sonu Sınavı		40.00
Toplam		100.00
Yıl içi çalışmalarının Başarıya Oranı		60.00
Finalin Başarıya Oranı		40.00
Toplam		100.00
Kullanılan Ölçme ve Değerlendirme Yaklaşımları		Derse ait ölçme ve değerlendirme etkinlikleri kapsamında, ara ve yılsonu sınavları ile dönem projesi dikkate alınmaktadır.
24	AKTS / İŞ YÜKÜ TABLOSU	

ETKİNLİK	SAYISI	Süresi (Saat)	Toplam İş Yüğü (Saat)
Teorik Dersler	14	2.00	28.00
Uygulamalı Dersler	0	0.00	0.00
Sınıf Dışı Ders Çalışma Süresi (Ön çalışma, pekiştirme)	14	1.00	14.00
Ödevler	1	14.00	14.00
Projeler	1	28.00	28.00
Arazi Çalışmaları	0	0.00	0.00
Arasınaylar	1	16.00	16.00
Diğer	1	2.00	2.00
Yarıyıl Sonu Sınavı	1	12.00	12.00
Toplam İş Yüğü			114.00
Toplam İş Yüğü / 30 saat			3.80
Dersin AKTS Kredisi			4.00

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	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4
ÖK2	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4
ÖK3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
ÖK4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4
ÖK5	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
ÖK6	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
ÖK: Öğrenme kazanımlar PY: Program yeterlilikleri																
Katkı Düzeyi:	1 çok düşük			2 Düşük			3 Orta			4 Yüksek			5 Çok Yüksek			