



Ders Bilgi Formu

Ders Adı	Kodu	Yerel Kredi	AKTS	Ders (saat/hafta)	Uygulama (saat/hafta)	Laboratuvar (saat/hafta)
Matematik Eğitiminde Dijital Oyun Geliştirme	IMO3070	3	5	3	0	0

Önkoşullar	Yok
------------	-----

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

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

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

Ders Kategorisi	Uzmanlık/Alan Dersleri
-----------------	------------------------

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

Dersi Sunan Akademik Birim	İlköğretim Matematik Eğitimi Lisans Programı
----------------------------	--

Dersin Koordinatörü	Hasan Ünal
---------------------	------------

Dersi Veren(ler)	Zehra Taşpınar, Muhammet Şahal, Elif Bahadır, Bahar UYAR DÜLDÜL , Hülya Kadioğlu
------------------	--

Asistan(lar)ı	Şevval Gökçen
---------------	---------------

Dersin Amacı	Bu dersin amacı, öğrencilere matematik eğitiminde dijital oyun geliştirme süreçlerini öğretmek ve matematik öğretimindeki potansiyelini anlamalarını sağlamaktır.
--------------	---

Dersin İçeriği	Bu ders, matematik eğitiminde dijital oyun geliştirme süreçlerine odaklanır. Öğrenciler, oyun tasarımı, matematiksel problemlerin oyun içinde uygulanması, görsel ve işitsel unsurların kullanımı, kullanıcı arayüzü tasarımı, öğrenci etkileşimi ve geri bildirim, dijital oyun testi ve değerlendirmesi gibi konuları içeren kapsamlı bir müfredatı takip ederler
----------------	---

Opsiyonel Program Bileşenleri	Bu ders, aşağıdaki MEB Ölçme ve Değerlendirme Mesleki Beceri yeterlikleri ile doğrudan ilişkilidir. - Öğrenme ve öğretme sürecini zamanı etkin kullanarak, bireysel farklılıkları dikkate alarak, konuyu günlük yaşamla ilişkilendirerek etkili bir şekilde yürütür. Üst düzey düşünme becerilerin geliştirmeye yönelik etkinlikler tasarlar. Öğrencilerin öğrenme sürecine aktif katılımlarını sağlar. Öğretme ve öğrenme sürecinde uygun strateji, yöntem, ve teknikleri kullanır. Ölçme ve değerlendirmede sonuç ve süreç odaklı yöntemler kullanır. TYYÇ'deki Öğretmen Yetiştirme ve Eğitim Bilimleri Temel alanı Kuramsal ve Olgusal Bilgi altında yer alan , Öğrencilerin gelişim, öğrenme özellikleri ve güçlüklerinin bilgisine sahiptir. Alanıyla ilgili sorunları tanımlar, analiz eder, kanıtlara ve araştırmalara dayalı çözüm önerileri geliştirir. Konu alanına ve öğrencinin gereksinimlerine uygun materyal geliştiren Öğretim Yöntem ve Teknikleri: Bu dersin öğretiminde anlatım, problem çözme-kurma, soru-cevap yöntem ve teknikleri uygulanmaktadır. Ölçme ve değerlendirme: Dersin ölçme ve değerlendirilmesinde, ara ve yılsonu sınavları ile birlikte dönem içindeki ödevler, ders içi etkinliklere katılım dikkate alınmaktadır.
-------------------------------	---

Ders Öğrenim Çıktıları

1	• Öğrenciler, matematik eğitiminde dijital oyunların potansiyelini değerlendirir ve yaratıcı oyunlar geliştirirler.
2	• Geliştirilen oyunların etkinliğini analiz eder ve gerekli iyileştirmeleri yaparlar
3	• Matematiksel kavramları oyun içinde başarılı bir şekilde temsil eder ve uygularlar
4	• Grup çalışmalarında etkili bir şekilde işbirliği yapar ve ekip içindeki rolleri üstlenirler.

5	• Matematik eğitiminde dijital oyun geliştirme süreçleri hakkında etkili iletişim becerileri gösterirler.
6	• Geliştirilen oyunları eleştirel bir şekilde analiz eder ve iyileştirme fırsatlarını tanımlarlar.

Haftalık Konular ve İlgili Ön Hazırlık Çalışmaları

Hafta	Konular	Ön Hazırlık
1	Dijital Oyun Geliştirme ve Matematik Eğitimi: Giriş ve Temeller	ilgili kaynaklar
2	Dijital Oyun Tasarımı ve Matematiksel Kavramlar	ilgili kaynaklar
3	Matematiksel Problemlerin Oyun İçinde Uygulanması	ilgili kaynaklar
4	Görsel Unsurların Kullanımı: Grafik Tasarımı ve Animasyonlar	ilgili kaynaklar
5	İşitsel Unsurların Kullanımı: Ses Efektleri ve Müzikler	ilgili kaynaklar
6	6 Kullanıcı Arayüzü Tasarımı ve Oyun Kontrolleri	ilgili kaynaklar
7	7 Oyun İçi Etkileşim ve Geri Bildirim Mekanizmaları	ilgili kaynaklar
8	Midterm 1 / Practice or Review	
9	9 Oyun İyileştirme ve Güncelleme Süreçleri	ilgili kaynaklar
10	10 Oyun Geliştirme Projesi: Kavram Geliştirme ve Prototipleme	ilgili kaynaklar
11	Oyun Geliştirme Projesi: İçerik Üretimi ve Düzeltmeler	ilgili kaynaklar
12	Oyun Geliştirme Projesi: Test ve Geri Bildirim	ilgili kaynaklar
13	Oyun Geliştirme Projesi: Son İyileştirmeler ve Sonuçlar	ilgili kaynaklar
14	Öğrenci Projelerinin Sunumu ve Tartışması	ilgili kaynaklar
15	Öğrenci Projelerinin Sunumu ve Tartışması	ilgili kaynaklar
16	Final	

Değerlendirme Sistemi

Etkinlikler	Sayı	Katkı Payı
Devam/Katılım		
Laboratuvar		
Uygulama		
Arazi Çalışması		
Derse Özgü Staj		
Küçük Sınavlar/Stüdyo Kritiği		
Ödev	1	30
Sunum/Jüri		
Projeler		
Seminer/Workshop		
Ara Sınavlar	1	30
Final	1	40
Dönem İçi Çalışmaların Başarı Notuna Katkısı		60
Final Sınavının Başarı Notuna Katkısı		40
TOPLAM		100

AKTS İşyükü Tablosu

Etkinlikler	Sayı	Süresi (Saat)	Toplam İşyükü
Ders Saati	14	2	28
Laboratuar			
Uygulama			
Arazi Çalışması			
Sınıf Dışı Ders Çalışması	14	7	98
Derse Özgü Staj			
Ödev	1	20	20
Küçük Sınavlar/Stüdyo Kritiği			
Projeler			
Sunum / Seminer			
Ara Sınavlar (Sınav Süresi + Sınav Hazırlık Süresi)	1	10	10
Final (Sınav Süresi + Sınav Hazırlık Süresi)	1	20	20
Toplam İşyükü			176
Toplam İşyükü / 30(s)			5.87
AKTS Kredisi			6

Diğer Notlar	Yok
--------------	-----