



Ders Bilgi Formu

Ders Adı	Kodu	Yerel Kredi	AKTS	Ders (saat/hafta)	Uygulama (saat/hafta)	Laboratuvar (saat/hafta)
Eğitsel Oyun ve Oyunlaştırma	BTO2270	3	6	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	Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi Bölümü
----------------------------	--

Dersin Koordinatörü	Çiğdem Uz Bilgin
---------------------	------------------

Dersi Veren(ler)	Çiğdem Uz Bilgin
------------------	------------------

Asistan(lar)ı	
---------------	--

Dersin Amacı	Bu dersin amacı; oyun, eğitsel oyun ve oyunlaştırma ile ilgili kavramlar, oyunun tarihi, psikoloji ve davranış teorileri, oyuncu türleri, ödül türleri, eğlence türleri, oyun bileşenleri, mekanikleri, motivasyon türleri, davranış modelleri, oyunlaştırma modelleri ve oyunlaştırma ölçümlerine yönelik gerekli temel bilgileri kazandırmaktır.
--------------	--

Dersin İçeriği	Oyuna giriş; oyun, eğitsel oyun ve oyunlaştırmaya ilişkin tanım ve kavramlar; oyun tarihi, psikoloji ve davranış teoremleri; oyuncu türleri; ödül türleri; eğlence türleri; bireysel ve grup oyunları; oyun elementleri; oyun mekanikleri; oyun akışı ve motivasyon tipleri; davranış döngüleri ve modelleri; oyunlaştırma modelleri (Werbach-Octalysis); oyunlaştırma ölçümlerleri; örnek oyun uygulamaları; oyunlaştırma kartları ile eğitsel bir konuda oyunlaştırma tasarımları.
----------------	--

Opsiyonel Program Bileşenleri	Bu ders, aşağıdaki MEB Öğretmenlik Mesleği Genel Yeterlilikleri ile ilişkilidir: • A1. Alan Bilgisi: Alanında sorgulayıcı bakış açısını kapsayacak şekilde ileri düzeyde kuramsal, metodolojik ve olgusal bilgiye sahiptir. • B2. Öğrenme Ortamları Oluşturma: Bütün öğrencileri için etkili öğrenmenin gerçekleşebileceği sağlıklı ve güvenli öğrenme ortamları ile uygun öğretim materyalleri hazırlar. Bu ders, Türkiye Yükseköğretim Yeterlilikler Çerçevesi (TYYÇ)'ne göre aşağıdaki yeterlilikler ile ilişkilidir: • Beceriler (Bilişsel ve Uygulamalı): 1. Alanıyla ilgili ileri düzeyde bilgi kaynaklarını kullanır. • Beceriler (Bilişsel ve Uygulamalı): 2. Alanıyla ilgili olay ve olguları kavramsallaştırır, bilimsel yöntem ve tekniklerle inceler, verileri yorumlar ve değerlendirir. • Bağımsız Çalışabilme ve Sorumluluk Alabilme Yetkinliği: 1. Bireysel ve grup çalışmalarında sorumluluk alır ve alınan görevi etkin bir şekilde yerine getirir. • Bağımsız Çalışabilme ve Sorumluluk Alabilme Yetkinliği: 3. Uygulamada karşılaşılan ve öngörülemez karmaşık sorunları çözmek için bireysel ve ekip üyesi olarak sorumluluk alır. • Öğrenme Yetkinliği: 1. Edindiği bilgi ve becerileri eleştirel bir yaklaşımla değerlendirir. • Öğrenme Yetkinliği: 4. Bilgiye ulaşma yollarını etkin bir şekilde kullanır. Bu derste, düz anlatım, grup çalışmaları ve bilgisayar destekli öğretim teknikleri uygulanmaktadır. Dersin ölçme ve değerlendirilmesinde, ödev, proje, ara sınav ve final uygulanmaktadır.
-------------------------------	--

Ders Öğrenim Çıktıları

1	Temel oyun ve oyunlaştırma kavramlarını bilir.
2	Oyunla ilgili psikoloji ve davranış teorilerini açıklar.

3	Oyun, oyuncu, ödül ve eğlence türlerini sayar.
4	Oyun elementlerini, oyun mekaniklerini, oyun akışı ve motivasyon türlerini sayar.
5	Oyunlaştırma modellerini bilir ve açıklar.
6	Bir oyunlaştırma tasarımı yapar.

Haftalık Konular ve İlgili Ön Hazırlık Çalışmaları

Hafta	Konular	Ön Hazırlık
1	Ders Tanıtımı – Oyuna giriş – Eğitsel oyun ve oyunlaştırma ile ilgili temel kavramlar.	
2	Bilgisayar tabanlı oyunların özellikleri, terminolojisi, tarihçesi ve taksonomisi – Oyun oynamanın olumlu ve olumsuz yönleri.	Barab, S., Gresalfi, M., & Arici, A. (2009). Why Educators should care about games. Educational Leadership, 67(1), 76-80.
3	Oyunla ilgili psikoloji ve davranış teoremleri	Prensky, M. (2001). Fun, play and games: What makes games engaging. Digital game-based learning, 5, 1-05.
4	Oyuncu türleri – Ödül türleri – Eğlence türleri – Bireysel ve grup oyunları.	Alaswad, Z. & Nadolny, L. (2015). Designing for game-based learning: The effective integration of technology to support learning. Journal of Educational Technology Systems, 43(4).
5	Oyun elementleri – Oyun mekanikleri	
6	Oyunda akış – Oyunda Motivasyon Türleri	Csikszentmihalyi, M. (2014). Intrinsic Motivation and Effective Teaching. In Applications of Flow in Human Development and Education (pp. 173--187). Springer Netherlands.
7	Davranış döngüleri ve modelleri	
8	Midterm 1 / Practice or Review	Shute, V. J. (2011). Stealth assessment in computer based games to support learning. Computer games and instruction, 55(2),503-524.
9	Oyunlaştırma modelleri (Werbach-Octalysis)	Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011, September). From game design elements to gamefulness: defining gamification. In Proceedings of the 15th international academic MindTrek conference: Envisioning future media environments (pp. 9-15). ACM.

10	Oyunlaştırma modelleri (Werbach-Octalysis)	Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011, September). From game design elements to gamefulness: defining gamification. In Proceedings of the 15th international academic MindTrek conference: Envisioning future media environments (pp. 9-15). ACM.
11	Oyunlaştırma ölçümlenmeleri – Örnek oyun uygulamaları	Werbach, K. (2014, May). (Re) defining gamification: A process approach. In International conference on persuasive technology (pp. 266-272). Springer, Cham.
12	Oyunlaştırma kartları ile eğitsel bir konuda oyunlaştırma tasarımları.	
13	Oyunlaştırma kartları ile eğitsel bir konuda oyunlaştırma tasarımları.	
14	Oyunlaştırma kartları ile eğitsel bir konuda oyunlaştırma tasarımları.	
15	Final	Okuma: Dönem içi ders sunumları ve ders kaynakları
16		

Değerlendirme Sistemi

Etkinlikler	Sayı	Katkı Payı
Devam/Katılım	13	5
Laboratuvar		
Uygulama		
Arazi Çalışması		
Derse Özgü Staj		
Küçük Sınavlar/Stüdyo Kritiği		
Ödev	8	10
Sunum/Jüri		
Projeler	1	15
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	13	2	26
Laboratuvar			

Uygulama			
Arazi Çalışması			
Sınıf Dışı Ders Çalışması	16	2	32
Derse Özgü Staj			
Ödev	8	3	24
Küçük Sınavlar/Stüdyo Kritiği			
Projeler	1	20	20
Sunum / Seminer			
Ara Sınavlar (Sınav Süresi + Sınav Hazırlık Süresi)	1	8	8
Final (Sınav Süresi + Sınav Hazırlık Süresi)	1	10	10
Toplam İşyükü			120
Toplam İşyükü / 30(s)			4.00
AKTS Kredisi			4

Diğer Notlar	Yok
--------------	-----