YAKIN DOĞU ÜNİVERSİTESİ - SPOR BİLİMLERİ FAKÜLTESİ

ANTRENÖRLÜK EĞİTİMİ

DERS İZLENCESİ

Ders Kodu: OSB415	**Ders Adı:** Eğitsel Oyunlar	**Dersin Statüsü:** Zorunlu	**Kredi:** 2	**AKTS:** 2

Ders Dili: Türkçe	**Dersin Türü:** Yüzyüze	**Ön Koşul:** Yok	**Yıl:** 4	**Dönem:** 7	**Devam:** %70

Haftalık Ders Saatleri	**Sınıf saati**	**Laboratuvar**	**Uygulama**	**Öğrenme Oturumları**			
				***PÇ**	***BP**	***D**	***Ö**
	2	0	0	0	0	0	0

Dersin Öğrenme Kazanımları (Çıktıları)

Bu dersi tamamladıklarında öğrenciler,

► **ÖK1**	Eğitsel oyunların tanımını, amaçlarını ve antrenörlük sürecindeki kullanım alanlarını açıklar.
► **ÖK2**	Farklı yaş ve performans düzeyindeki sporcular için uygun oyun türlerini sınıflandırır ve özelliklerini açıklar.
► **ÖK3**	Spor performansını destekleyen, teknik–taktik öğrenmeyi geliştiren eğitsel oyunlar planlar ve uygular.
► **ÖK4**	Eğitsel oyunlar yoluyla problem çözme, takım içi iş birliği ve iletişim becerilerini geliştiren stratejiler uygular.
► **ÖK5**	Oyun temelli antrenmanlarda güvenlik, yönlendirme, gözlem ve yönetim ilkelerini uygular.

Öğrenme Kazanımının Program Yeterlilikleri ile İlişkisi

	PY 1	**PY 2**	**PY 3**	**PY 4**	**PY 5**	**PY 6**	**PY 7**	**PY 8**	**PY 9**	**PY 10**	**PY 11**	**PY 12**	**PY 13**	**PY 14**	**PY 15**
ÖK 1	5	5	3	3	2	3	4	2	2	2	1	2	2	2	3
ÖK 2	3	5	3	3	5	3	3	2	3	5	1	2	2	3	5
ÖK 3	3	4	5	5	4	3	3	3	5	4	1	3	3	3	4
ÖK 4	3	4	3	4	5	5	4	5	4	3	2	3	5	5	4
ÖK 5	2	3	3	5	4	4	3	5	3	3	2	5	4	5	5

Katkı Düzeyi	**1: Yok**	**2: Zayıf**	**3: Orta**	**4: İyi**	**5: Çok iyi**

Ders Tanımı

Bu ders, eğitsel oyunların öğrenme sürecindeki işlevini, çocukların bilişsel, duyuşsal ve psikomotor gelişimine katkılarını ve oyun temelli öğretim yaklaşımlarını ele alır. Farklı yaş gruplarına uygun oyun türleri, oyunların sınıf içi uygulanışı, güvenlik ilkeleri, rehberlik ve sınıf yönetimi stratejileri incelenir. Öğrencilerin eğitim ortamlarında oyun kullanma becerilerini geliştirmek amacıyla planlama, uygulama ve değerlendirme süreçleri hem teorik hem uygulamalı olarak işlenir.

Dersin Amaçları

Bu dersin amacı, eğitsel oyunların öğrenme sürecindeki rolünü kavratmak; farklı yaş gruplarına uygun oyunları seçme, planlama ve uygulama becerilerini geliştirmektir. Öğrencilerin oyun yoluyla iş birliği, problem çözme, iletişim ve motor beceri geliştirme süreçlerini desteklemesi hedeflenir. Ayrıca oyun temelli etkinliklerde güvenlik, rehberlik ve sınıf yönetimi ilkelerinin etkili biçimde uygulanması amaçlanır.

Ders Kitabı / Kaynaklar

1	Hünük, D. & Demirhan, G. (Ed.) (2021). Beden Eğitimi ve Spor Öğretimi: Kuramdan Uygulamaya. Pegem Akademi.
2	Şirinkan, A. (2017). Çocuklarda Hareket Eğitimi ve Oyun. Gazi Kitabevi.
3	Kara, E. (2018). Okul Öncesi Dönemde Hareket Eğitimi ve Oyun. Pegem Akademi.
4	Demir, K. & Avşar, Z. (2013). Eğitsel Oyunlar. Nobel Yayıncılık.
5	Pangrazi, R. P. (2019). Dynamic Physical Education for Elementary School Children. Human Kinetics.

Dersin Öğretim Yöntemleri

Ders; anlatım, tartışma, örnek olay analizi, gösterip yaptırma, uygulamalı etkinlikler, grup çalışmaları ve oyun temelli uygulamalarla yürütülür. Öğrencilerin oyun planlama, uygulama ve değerlendirme becerilerini geliştirmek amacıyla problem çözme oturumları, bilgi pekiştirici etkinlikler ve geri bildirim temelli düzeltmeci oturumlar kullanılır. Etkileşimli sınıf ortamlarıyla iletişim, iş birliği ve pedagojik oyun yönetimi desteklenir.

Ders İçeriği

Bu ders; eğitsel oyunların tanımı, sınıflandırılması ve öğrenme sürecindeki işlevlerini kapsar. Farklı yaş gruplarına uygun oyun türleri, oyunların motor beceri, bilişsel gelişim, iletişim ve sosyal etkileşim üzerindeki etkileri incelenir. Oyun temelli öğretim stratejileri, oyunların planlanması ve sınıf ortamında uygulanması, güvenlik ilkeleri, rehberlik ve sınıf yönetimi süreçleri ele alınır. Ayrıca oyun analizleri, problem çözme odaklı oyunlar ve oyun yoluyla değerlendirme uygulamaları işlenir.

Haftalık İşlenecek Konular

Hafta	**Konu**	**Etkinlikler**	**Kaynak**
1	Derse Giriş/ Kazanımların Aktarımı, Projelerin Tanıtımı	Anlatım, bilgilendirme	1
2	Eğitsel oyunların amaçları ve öğrenme alanlarına etkisi	Anlatım, tartışma	1.2
3	Oyun türleri ve yaş gruplarına göre sınıflandırma	Anlatım, sınıflama	2.4
4	Bilişsel, sosyal ve motor gelişimde oyunun rolü	Anlatım, örnek inceleme	1.3
5	Oyun planlama ilkeleri ve ders içi entegrasyonu	Anlatım, uygulama	1.4
6	Küçük oyunlar (ısınma, dikkat, iletişim) uygulamaları	Uygulama	2.4
7	İş birliği ve problem çözme odaklı grup oyunları	Grup çalışması	4.5
8	Vize Sıvavı	Vize	-
9	Oyunlarda güvenlik, risk yönetimi ve rehberlik	Anlatım, tartışma	1.4
10	Sınıf yönetimi ve oyun sırasında davranış düzenleme	Anlatım, örnek olay	1.5
11	Oyun analizleri ve değerlendirme yöntemleri	Anlatım, analiz	1.4
12	Farklı yaş/performans düzeyleri için oyun uyarlama	Uygulama	2.5
13	Oyun temelli ölçme-değerlendirme uygulamaları	Uygulama	1.4
14	Genel tekrar, öğrenci uygulamaları ve geri bildirim	Uygulama, geri bildirim	1-5
15	Dönem değerlendirmesi, uygulama gözlemi	Gözlem, değerlendirme	1
16	Final Sınavı	Final sınavı	-

Değerlendirme Kriterleri

	Yöntem	**Katkısı %**	Kaynak	**Ölçülen Öğrenme Kazanımları (Çıktıları)**
1	Derse Katılım	10	Ders notları	ÖK4, ÖK5
2	Dönem Projesi / Araştırma Raporu	30	1-5	ÖK3, ÖK4, ÖK5
3	Ara Sınav (Vize)	20	1-4	ÖK1, ÖK2
4	Final Sınavı	40	1-5	ÖK1, ÖK2, ÖK3, ÖK4, ÖK5

Yapay Zeka Kullanım Sınırlılıkları

*	Yapay zekâ araçları yalnızca öğrenmeyi desteklemek amacıyla kullanılabilir.
*	Ödev, rapor ve projelerde yapay zekâdan alınan metinler doğrudan kopyalanamaz.
*	Yapay zekâdan yararlanıldığında, kullanılan araç ve katkı düzeyi belirtilmelidir.
*	Üretilen içeriklerin doğruluğu, etik uygunluğu ve kaynak gösterimi öğrencinin sorumluluğundadır.
*	Akademik dürüstlük ilkeleri gereği, yapay zekâ kullanımı sınav ve değerlendirme süreçlerinde yasaktır.

Öğrenme Programı

Eğitim Aracı	**Miktar**	**Öğrenci İş Yükü (Saat)**	
Teorik Derslere Katılım	14	2	28
Ders Öncesi Bireysel Hazırlık	14	0.5	7
Okuma / Kaynak İnceleme	14	0.5	7
Ara Sınav Hazırlığı	1	4	4
Ara Sınav	1	1	1
Final Sınavı Hazırlığı	1	5	5
Final Sınavı	1	1	1
Dönem Projesi (Araştırma+Yazım+Sunum)	1	6	6
Sunum Hazırlığı	1	1	1

Toplam İş Yükü:	**60**	**Öngörülen AKTS Kredisi (Toplam İş Yükü / 30) :**	**2**	**Yaklaşık:**	**2**

***Etlinlikler için:** PÇ: Problem Çözme Oturumları BP: Bilgi Pekiştirici Oturumlar D: Düzeltici Oturumlar Ö: Öğretici Oturumlar