

YAKIN DOĞU ÜNİVERSİTESİ - SPOR BİLİMLERİ FAKÜLTESİ																	
REKREASYON BÖLÜMÜ																	
DERS İZLENESİ																	
Ders Kodu: REK302	Ders Adı: REKREASYONDA PROGRAM GELİŞTİRME, PLANLAMA VE YAPAY ZEKA									Dersin Statüsü: ZORUNLU			Kredi: 3		AKTS: 3		
Ders Dili: TÜRKÇE	Dersin Türü: YÜZ YÜZE					Ön Koşul: YOK		Yıl: 2026-2027			Dönem: BAHAR			Devam: %70			
Haftalık Ders Saatleri	Sınıf saati			Laboratuvar		Uygulama		Öğrenme Oturumları									
	3			0		0		*PÇ		*BP		*D		*Ö			
								1		4		1		1			
Dersin Öğrenme Kazanımları (Çıktıları)	Bu dersi tamamladıklarında öğrenciler,																
	►ÖK1	Rekreasyonda program geliştirme ve planlama kavramlarını açıklar; yapay zekânın bu süreçteki rolünü ve kullanım alanlarını tanımlar.															
	►ÖK2	Rekreasyon programlarının amaç, hedef kitle ve ihtiyaç analizini yapay zekâ destekli araçlardan yararlanarak yapılandırır.															
	►ÖK3	Rekreasyon programı geliştirme ve planlama süreçlerinde uygun yapay zekâ araçlarını seçer, etkili istemler (promptlar) oluşturur ve çıktıları doğrular.															
	►ÖK4	Farklı ülkelerin rekreasyon ve spor programlarını yapay zekâ destekli veri/karşılaştırma araçlarıyla inceler; elde edilen sonuçları güvenilir kaynaklarla															
	►ÖK5	Rekreasyon programını oluşturan amaç, içerik, etkinlik, insan kaynağı, zaman ve kaynak unsurlarını yapay zekâ destekli analizlerle değerlendirir.															
	►ÖK6	Rekreasyon programlarında insan kaynakları, katılımcı ihtiyaçları ve riskleri yapay zekâ destekli karar destek yaklaşımlarıyla değerlendirir.															
	►ÖK7	Yapay zekâ ile üretilen içerik ve önerileri doğruluk, önyargı, veri gizliliği, etik ve akademik dürüstlük açısından eleştirel olarak değerlendirir.															
	►ÖK8	Yapay zekâ destekli yöntemlerden yararlanarak özgün, uygulanabilir ve sürdürülebilir bir rekreasyon programı tasarlar; tasarım sürecini ve yapay zekâ															
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	2	2	1	1	3	3	3	4	4	4	5	5	5	4	4	
	ÖK 2	2	2	1	1	1	3	3	3	4	4	4	4	5	5	5	
	ÖK 3	4	4	4	3	3	3	2	2	2	2	3	5	5	5	2	
	ÖK 4	1	1	1	2	2	2	4	4	4	4	4	5	5	5	5	
	ÖK 5	2	2	2	3	1	1	1	4	4	4	4	4	3	4	3	
	ÖK 6	5	5	5	5	4	4	4	4	3	3	3	3	2	2	1	
	ÖK 7	3	3	3	2	2	2	4	4	4	1	1	1	1	1	1	
	ÖK 8	5	5	5	5	5	3	3	3	3	2	2	2	1	1	2	
	Katkı Düzeyi		1: Yok			2: Zayıf		3: Orta		4: İyi			5: Çok iyi				
Ders Tanımı	benimleme, program tasarımı, içerik üretimi, karşılaştırma analiz, insan kaynakları planlaması, risk değerlendirmesi ve karar destek süreçlerindeki kullanımı, incelenen uygulamalı bir dardır. Ders kapsamında yapay zekâ kullanımı doğrulanması, etik ve sorumlu kullanım, veri gizliliği, akademik																
Dersin Amaçları	Bu dersin amacı, öğrencilerin rekreasyonda program geliştirme ve planlama süreçlerini yapay zekâ çağının gerektirdiği bilgi ve becerilerle bütünleştirerek tasarlayabilmelerini sağlamaktır. Ders kapsamında öğrencilerin: * Rekreasyon programlarının amaç, hedef kitle ve ihtiyaçlarını sistematik biçimde analiz etmeleri, * Yapay zekâ araçlarını program geliştirme süreçlerinde amaca uygun ve bilinçli kullanmaları, * Yapay zekâ tarafından üretilen bilgileri güvenilir kaynaklarla karşılaştırarak doğrulamaları, * Yapay zekâ kullanımında etik, veri güvenliği, akademik dürüstlük ve insan merkezli yaklaşım ilkelerini uygulamaları, * Yapay zekâ destekli bir rekreasyon programı geliştirerek süreci, kullanılan araçları ve kararlarını raporlamaları amaçlanmaktadır.																
Ders Kitabı / Kaynaklar	1	Burgul, Nazım ve Dizdar, Derya: Beden Eğitimi ve Spor Bilimlerine Giriş, YDÜ Matbaası, Lefkoşa, 2010.															
	2	İnal, Ali: Beden Eğitimi ve Spor Bilimlerine Giriş, Nobel Yay., Ankara, 2015.															
	3	Mirzeoğlu, Nevzat: Spor Bilimlerine Giriş, Bağırğan Yayımevi, Ankara, 2023															
	4	Biçer, Turgay: Sporda Toplam Kalite Yönetimi, Beyaz yayınları, 2021															
	5	Çetin, Cem:Spor İletişimi, Nobel Yayınları, 2025															
Dersin Öğretim Yöntemleri	Tartışma, problem çözme, örnek olay/vaka analizi, soru-cevap, beyin fırtınası, yapay zekâ destekli uygulama, istem (prompt) geliştirme, yapay zekâ çıktısı doğrulama, akran değerlendirmesi, proje tabanlı öğrenme ve yansıtıcı değerlendirme.																
Ders İçeriği	Rekreasyonda program geliştirme ve planlamanın temel kavramları; program geliştirme süreci ve tarihçesi; ihtiyaç ve hedef kitle analizi; amaç ve öğrenme çıktılarının belirlenmesi; rekreasyon programı tasarım modelleri; insan kaynakları ve liderlik; Avrupa ve farklı ülkelerde rekreasyon/spor programları; yapay zekâ destekli araştırma ve karşılaştırmalı analiz; üretken yapay zekâ ile içerik ve etkinlik tasarımı; veri gizliliği, etik ve akademik dürüstlük; yapay zekâ çıktılarının doğrulanması; risk ve kaynak planlama; yapay zekâ destekli rekreasyon programı proje geliştirme ve sunum.																
Haftalık İşlenecek Konular	Hafta	Konu										Etkinlikler			Kaynak		
	1	Derse giriş: rekreasyonda program geliştirme ve planlama; yapay zekânın rekreasyon alanındaki rolü,										Sunum, ön bilgi yoklaması, yapay zekâ örnekleri, kısa uygulama			1&2		
	2	Rekreasyonda program geliştirme ve yönetimin temel kavramları; yapay zekâ ile program geliştirme										Kavram tartışması, yapay zekâ ile taslak oluşturma ve sınıf içi doğrulama			1&2		
	3	Program geliştirme amaçları ve tarihçesi; yapay zekâ destekli ihtiyaç ve hedef kitle analizi										Vaka analizi, örnek veri seti değerlendirme, YZ destekli analiz, tartışma			1&2		
	4	İnsan kaynakları ve rekreasyon programı modelleri; yapay zekâ ile görev, rol ve kaynak planlama										Grup değerlendirme, istem tasarımı, ZK çıktısı karşılaştırma			1&3		
	5	Avrupa Birliği ve farklı ülkelerde rekreasyon programlarının karşılaştırılması; yapay zekâ destekli kar										Karşılaştırma, güvenilirlik kontrolü			1&4		
	6	Rekreasyonda felsefik yaklaşımlar ve program tasarım ilkeleri; yapay zekâ çıktılarında değer, önyargı										Yansıtıcı çalışma			1&2&3&4		
	7	Rekreasyon programlarının planlama ve yönetim süreçleri; yapay zekâ destekli karar ve senaryo analiz										Senaryo çalışması, karar değerlendirme, grup sunumu			1&2&3&5		
	8	Vize sınavı: rekreasyon program geliştirme ve yapay zekâ entegrasyonu										Vize teması, vize değerlendirme			1&2&3&4		
	9	Program geliştirmenin felsefi boyutu; üretken yapay zekâ ile içerik geliştirme ve içerik doğrulama										ama, prompt geliştirme, kaynakla doğr			1&2&3&4		
	10	İnsan kaynakları yönetimi ve liderlik; yapay zekâ destekli görev dağılımı, iletişim ve risk analizi										analizi, YZ destekli planlama, akran geri			1&2&3&5		
	11	Rekreatif liderlik ve YZ destekli proje: hedef kitleye uygun rekreasyon programı tasarımı										Proje atölyesi, prototip geliştirme, tartışma			1&2&3&5		
	12	Rekreasyonda öğretim/etkinlik stratejileri; yapay zekâ ile etkinlik, içerik ve değerlendirme aracı tasar										ma, örnek istemler, ürün değerlendirme			1&2&3&4		
	13	Rekreasyon programlarının farklı boyutları; yapay zekâ ile kişiselleştirme, erişilebilirlik ve sürdürülebi										Çalışması, grup tasarımı, genel değerler			1&2&3&5		
	14	Rekreasyon programlarında öğrenme/katılımcı psikolojisi; yapay zekâ kullanımında insan faktörü ve e										Analizi, etik ikilem tartışması, yansıtıcı değerlendirme, ZK kullanımı			1&2&3&5		
	15	Karşılaştırmalı rekreasyon program geliştirme; YZ destekli final proje geliştirme, test etme ve revizyo										gözetim, değerlendirme, ZK kullanımı			1&2&3&5		
	16	Final sınavı ve yapay zekâ destekli rekreasyon programı proje değerlendirmesi										Vaka/proje temelli final değerlendirmesi			1&2&3&4&5		
Değerlendirme Kriterleri	Yöntem								Katkısı %	Kaynak		Ölçülen Öğrenme Kazanımları (Çıktıları)					
	1	Süreç Odaklı Değerlendirme / vize: Rekreasyon programı ihtiyaç							20	1&2&3&4		ÖK1, ÖK2, ÖK3, ÖK7					
	2	YZ Destekli Proje 1: Bir ülkedeki rekreasyon/spor programının YZ destekli karşılaştırmalı analizi ve kaynakla doğrulama raporu							25	1&2&3&4&5		ÖK4, ÖK5, ÖK7					
	3	kitle, amaç, etkinlik, insan kaynağı, zaman, risk ve değerlendirme							35	1&2&3&4&5		ÖK2, ÖK3, ÖK5, ÖK6, ÖK8					
	4	Final / Proje Sunumu ve YZ Kullanım Portfolyosu: tasarım süreci, kullanılan istemler, YZ çıktılarının eleştirel analizi ve revizyonlar							20	1&2&3&4&5		ÖK3, ÖK6, ÖK7, ÖK8					
	5																
	6																
Yapay Zeka Kullanım Sınırlılıkları	*	Yapay zekâ; fikir üretme, taslak oluşturma, dil/ifade geliştirme, senaryo üretme ve proje geliştirme süreçlerinde öğretim elemanının belirlediği kapsam															
	*	Öğrenci, kullandığı yapay zekâ aracının adını, kullanım amacını ve üretilen çıktının çalışmaya katkısını proje/ödev ekinde belirtmelidir.															
	*	Yapay zekâ tarafından üretilen bilgi, kaynak, istatistik veya öneriler doğrudan doğru kabul edilemez; öğrenci bunları güvenilir akademik/kurumsal kay															
	*	Kişisel, gizli veya hassas veriler yapay zekâ araçlarına yüklenmemelidir. Telif hakkı, veri güvenliği, etik ve akademik dürüstlük ilkelerine uyulmalıdır.															
	*	Öğrencinin yalnızca yapay zeka çıkışıını tesnin etmesi başarı ölçütü değildir; problem tanımlama, karar verme, eleştirici değerlendirme, özgün katkı ve süreç dokümantasyonu değerlendirilir.															
Öğrenme Programı																	
Eğitim Aracı						Miktar	Öğrenci İş Yüğü (Saat)		Eğitim Aracı				Miktar	Öğrenci İş Yüğü (Saat)			
Ders Saati:						14	14x2 28										
Derse Hazırlık:						14	14x2 28										
YZ Destekli Proje 1						1	5x1 5										
YZ Destekli Proje 2 / Olay Analizi ve Sunum						1	8x1 5										
YZ Kullanım Portfolyosu ve Genel Değerlendirme						1	4x1 5										
Sınıf İçi Tartışma/Uygulama:						5	7x5 10										
Etkinliklere Hazırlık						6	2x6 12										
Toplam İş Yüğü:						90		Öngörülen AKTS Kredisi (Toplam İş Yüğü / 30) :				3	Yaklaşık:	3			
*Etdinlikler için: PÇ: Problem Çözme Oturumları BP: Bilgi Pekiştirici Oturumlar D: Düzeltici Oturumlar Ö: Öğretici Oturumlar																	