

Dersin Adı	Kodu	Yarıyılı	T+U	Kredisi	AKTS
Eğitsel Oyunlar	2101604	VI	1+2	2	4
Ön koşul Dersler					
Dersin Dili	Türkçe				
Dersin Türü	Zorunlu				
Dersin Koordinatörü					
Dersi Veren					
Dersin Yardımcıları					
Dersin Amacı	Beden eğitimi ve çocuk gelişimine bağlı tüm oyunların öğrencilere aktarılması gelişime ve büyümeye katkıları hakkında bilgiler verilmesi				
Dersin Öğrenme Çıktıları	<b>Bu dersin sonunda öğrenci;</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Eğitimde oyunun önemini kavrar.</li> <li>2. Motor gelişim için oyunlar hazırlar ve yönetir.</li> <li>3. Psikolojik gelişim için oyunlar hazırlar ve yönetir.</li> <li>4. Sportif beceriye yönelik oyunlar hazırlar ve yönetir.</li> <li>5. Antrenman altyapısı olarak oyun kavramını öğrenir ve uygular.</li> <li>6. Rekabet kavramının doğru biçimde öğretilme yollarını öğrenir.</li> </ol>				
Dersin İçeriği	Oyun kavramı ve tanımı, oyunun tarihçesi, oyunun çocuklar için önemi ve çocuk gelişimine etkisi, oyun ortamı ve materyalleri, temel hareketlerin oyunla öğretimi, oyunun eğitimde kullanılması ve önemi ile öğretim ve öğrenileni pekiştirmek için oyun seçimi, oyun materyali hazırlama ve oynama				
<b>Haftalar</b>	<b>Konular</b>				
1	Eğitsel Oyunlara Giriş				
2	Oyun kavramı-oyunun doğuşu gelişimi ve oyun uygulamaları				
3	Oyunun tanımı, yapısal özellikleri ve oyun uygulamaları				
4	Oyunun çocuk gelişimine etkileri ve oyun uygulamaları				
5	Eğitimde oyunun kullanılması ve oyun uygulamaları				
6	Eğitsel oyunların sınıflandırılması ve oyun uygulamaları				
7	Ara sınav				
8	Eğitsel oyunların motorik özelliklere etkisi ve oyun uygulamaları				
9	Beden eğitimi ve spor eğitiminde eğitsel oyun ve oyun uygulamaları				
10	Oyunun planlanması ve oyun seçimi ve oyun uygulamaları				
11	Oyunun öğretimi ve oyun uygulamaları				
12	Oyunun yönetimi ve oyun uygulamaları				
13	Oyunun çeşitlendirilmesi-oyunlarda disiplin ve oyun uygulamaları				
14	Eğitsel oyunların değerlendirilmesi ve oyun uygulamaları				
<b>Genel Yeterlilikler</b>					
1- Alan ile ilgili güncel bilgilere sahip olabilir. 2- Alanından edindiği ileri düzeydeki bilgi ve becerileri kullanarak verileri yorumlayabilme ve değerlendirebilir. 3- Alanından edindiği ileri düzeydeki kuramsal ve uygulamalı bilgileri kullanabilir. 4- Yaşam boyu öğrenmeye ilişkin olumlu tutum geliştirebilir.					
<b>Kaynaklar</b>					
Hazar, M. (2000) <i>Beden Eğitimi ve Sporda Oyunla Eğitim</i> . Ankara, Tutubay Yayınları.					
<b>Değerlendirme Sistemi</b>					
<b>Ara sınav: % 40</b>					
<b>Final: % 60</b>					
<b>Bütünleme:</b>					

PROGRAM ÖĞRENME ÇIKTILARI İLE DERS ÖĞRENİM ÇIKTILARI İLİŞKİSİ TABLOSU															
	PÇ1	PÇ2	PÇ3	PÇ4	PÇ5	PÇ6	PÇ7	PÇ8	PÇ9	PÇ10	PÇ11	PÇ12	PÇ13	PÇ14	
ÖÇ1	4	4	4	5	5	4	5	5	5	4	4	4	5	4	
ÖÇ2	5	4	5	4	4	5	4	5	5	4	5	4	4	5	
ÖÇ3	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	3	3	
ÖÇ4	5	4	5	4	5	4	5	4	3	4	3	3	3	3	
ÖÇ5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	3	5	3	5	5	
ÖÇ6	5	4	5	4	5	5	4	5	5	4	5	4	4	4	
ÖÇ: Öğrenme Çıktıları PÇ: Program Çıktıları															
Katkı Düzeyi	1 Çok Düşük			2 Düşük			3 Orta			4 Yüksek			5 Çok Yüksek		

**Program Çıktıları ve İlgili Dersin İlişkisi**

Ders	PÇ1	PÇ2	PÇ3	PÇ4	PÇ5	PÇ6	PÇ7	PÇ8	PÇ9	PÇ10	PÇ11	PÇ12	PÇ13	PÇ14
Eğitsel Oyunlar	5	4	5	4	5	4	5	5	4	4	4	4	4	4