Ders İzlencesi

Ders Kodu - Ders Adı	**DİT505 - Dijital Oyun Temelli Öğrenme**
Ders Türü	I.Yarıyıl
Teori + Uygulama	4+0
AKTS	**6.0**
Ders Dili	Türkçe
Ders Türü	Seçmeli Dersler
Öğretim Elemanları	DR. ÖĞR. ÜYESİ FATİH ÖZER

Dersin Veriliş Biçimi	Yüz yüze
Önkoşullar	-
Önerilen Dersler	-
Önerilen Kaynaklar	-
Staj & Uygulama	-

Ders İzlencesi

Haftalar	Öğrenme Çıktıları	Konular	Öğretim Yöntemleri
1. hafta		Giriş: Oyun ve Öğrenme İlişkisi; Homo Ludens ve Eğitimde Oyunun Tarihçesi.	
2. hafta		Kuramsal Temeller: Yapılandırmacı Yaklaşım, Deneyimsel Öğrenme ve GBL'in Tarihsel Gelişimi.	
3. hafta		Oyunlaştırma İlkeleri: Oyunlaştırma vs. Eğitsel Oyunlar; Puan, Rozet ve Liderlik Tabloları.	
4. hafta		Motivasyon Teorileri ve Davranış Tasarımı: Akış (Flow) Kuramı, Öz Belirleme Kuramı ve Fogg Modeli.	
5. hafta		Pedagojik Yaklaşımlar: Eğitsel Oyun Tasarımında Öğrenme Kuramları ve 4C-ID Modeli.	
6. hafta		Öğrenme Hedefleri Entegrasyonu: Müfredat Analizi ve Kazanımların Oyun Dünyasına Aktarımı.	
7. hafta		Oyun Mekanikleri: MDA Çerçevesi ve Öğrenme Sürecine Etkisi.	
8. hafta		Ödüller ve Geri Bildirim Sistemleri: İçsel/Dışsal Ödüller ve Anlık Geri Bildirim Döngüleri.	
9. hafta		Disiplinlerarası Tasarım: Farklı Disiplinler ve Eğitim Seviyeleri İçin GBL Ortamları.	
10. hafta		Eğitim Seviyelerine Göre Tasarım: K-12'den Yetişkin Eğitimine (Andragoji) Tasarım Farklılıkları.	
11. hafta		Ciddi Oyunlar ve Simülasyonlar: Eğitimde Yüksek Sadakatli Simülasyonların Kullanımı.	
12. hafta		Sanal Ortamlar ve XR: VR, AR ve MR Teknolojilerinin Eğitimdeki Rolü ve Etkisi.	
13. hafta		Öğrenme Analitiği: Veri Toplama, Oyun İçi Telemetri ve Performans Değerlendirme Yöntemleri.	
14. hafta		Araştırma ve Ölçme: Oyun Temelli Uygulamaların Etkinliğinin Araştırılması ve Literatür.	

Öğrenme Çıktıları

#	Öğrenme Çıktıları
1	Bu dersi başarıyla tamamlayan öğrenciler; oyun tabanlı öğrenmenin tarihsel gelişimini ve kuramsal temellerini analiz eder, motivasyon teorileri ile davranış tasarımı ilkelerini eğitsel oyun mekaniklerine entegre eder, farklı disiplinler ve eğitim seviyeleri için pedagojik yaklaşımlara uygun dijital öğrenme ortamları tasarlar ve oyun içi öğrenme analitiği yöntemlerini kullanarak eğitsel oyunların etkinliğini veri odaklı yöntemlerle değerlendirir.

Sürdürülebilir Kalkınma Amaçları

İçerik girilmemiştir.

Dersin Teması

İçerik girilmemiştir.

AKTS İş Yükü

Etkinlik	Süre (Saat)	Sayı	İş Yükü
Teorik Derse Katılım	0	0	0
Sınıf Dışı Çalışma (Ön Hazırlık & Pekiştirme Amaçlı)	0	0	0
Ödevler	0	0	0
Proje - Rapor - Sunum Hazırlama	0	0	0
Ara Sınav Hazırlığı (sınav süresi dahil)	0	0	0
Final Sınavı Hazırlığı (sınav süresi dahil)	0	0	0
Uygulama (Laboratuvar, Müzik/Enstrüman Uygulaması, Atölye/Saha Çalışması vb.)	0	0	0
Staj Uygulaması	0	0	0
		Hesaplanan AKTS	**0**

Ölçme ve Değerlendirme

İçerik girilmemiştir.

Değerlendirme Yöntemi ve Geçme Kriterleri	Sayısı	Yüzde (%)
1.Ara Sınav	1	40
Dönem Sonu Sınavı	1	60
	Toplam (%)	**100**