

**ESOGÜ**

**Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi Bölümü**

**Ders Bilgi Formu**

|  |  |
| --- | --- |
| **DÖNEM** |  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **DERSİN KODU** |  | **DERSİN ADI** | Eğitim Yazılımı Tasarımı ve Değerlendirme |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **YARIYIL** | **HAFTALIK DERS SAATİ** | | | | | | **DERSİN** | | | | | | |
| **Teorik** | | **Uygulama** | **Laboratuar** | | | **Kredisi** | **AKTS** | **TÜRÜ** | | | **DİLİ** | |
|  | 2 | | 0 | 0 | | | 2 | 4 | ZORUNLU ( ) SEÇMELİ ( X ) | | | Türkçe | |
| **DERSİN KATEGORİSİ** | | | | | | | | | | | | | |
| **Meslek Bilgisi** | | **Alan Eğitimi** | | | | **Genel Kültür** | | | | | | **Seçmeli** | |
| - | | - | | | | - | | | | | | Meslek Bilgisi ( )  Alan Eğitimi ( X )  Genel Kültür ( ) | |
| **DEĞERLENDİRME ÖLÇÜTLERİ** | | | | | | | | | | | | | |
| **YARIYIL İÇİ** | | | | | **Faaliyet türü** | | | | | **Sayı** | | **%** | |
| Ara Sınav | | | | | 1 | | 25 | |
| Kısa Sınav | | | | |  | |  | |
| Ödev | | | | | 2 | | 25 | |
| Proje | | | | | 1 | | 25 | |
| Rapor | | | | |  | |  | |
| Diğer (sunum) | | | | | 1 | | 25 | |
| **YARIYIL SONU SINAVI** | | | | | Yazılı | | | | |  | |  | |
| **VARSA ÖNERİLEN ÖNKOŞUL(LAR)** | | | | | Yok. | | | | | | | | |
| **DERSİN KISA İÇERİĞİ** | | | | | Temel kavramlar; farklı öğrenme ihtiyaçlarına yönelik yazılım çeşitlerinin özellikleri; bir yazılım geliştirme sürecinin aşamaları, yazılım geliştirme süreci ve öğretim tasarımı ilişkisi; öğretim tasarımı aşamalarına uygun yazılım geliştirme; yazılım senaryosu geliştirme; yazılım için arayüz tasarımı; geliştirilen yazılımı uygulama, değerlendirme. | | | | | | | | |
| **DERSİN AMAÇLARI** | | | | | * Temel kavramlar (eğitim, ogretim, teknoloji, eğitim teknolojisi, vb.) ve aralarındaki ilişkilerin tanımlanabilmesi ve örneklendirilebilmesi. * Öğrenme teorilerinin temel özelliklerinin sıralanabilmesi ve karşılaştırılabilmesi. * Eğitim yazılımlarının genel özellikleri ve türlerinin ifade edilebilmesi. * Bir eğitim yazılımı hazırlanmasında gerekli rollerin ve hazırlama aşamalarının açıklanabilmesi. * Eğitim yazılımlarının değerlendirilmesinde kullanılan yaygın yöntemlerin tartışılabilmesi. | | | | | | | | |
| **DERSİN MESLEK EĞİTİMİNİ SAĞLAMAYA YÖNELİK KATKISI** | | | | | Bu ders öğretmen adaylarının temel eğitim-öğretim kavram ve teorilerini gözden geçirmesi, yazılım geliştirme sürecinde hakkında bilgi edinmesi ve tecrübe kazanmasını, farklı branşlardan eğitim yazılımlarını değerlendirebilme ve derste kullanımlarına yönelik öğretim tasarımı becerilerinin geliştirilmesini hedeflemektedir. | | | | | | | | |
| **DERSİN ÖĞRENİM ÇIKTILARI** | | | | | 1. Eğitim- öğretim ile ilgili temel kavramları tanımlayabilir.  2. Öğrenme kuram ve teorilerini ve eğitim teknolojileri ile ilişkilerini tartışabilir.  3. Eğitim yazılımı geliştirme surecini tartışabilir.  4. Yazılım geliştirme süreci ve öğretim tasarımını tanımlar, ilişkilendirir  5. Farklı eğitim yazılımı türlerini tanır.  6. Eğitim yazılımlarının değerlendirme yöntemlerini bilir.  7. “Kullanılabilirlik”, “kullanıcı dostu”, “erişilebilirlik” gibi kavramları tanır, ayırt edebilir.  8. Geliştirilen bir eğitim yazılımını farklı boyutları ile teknik ve öğretime uygunluk açısından değerlendirebilir. | | | | | | | | |
| **TEMEL DERS KİTABI** | | | | | Ders yönetim sistemi (dys) üzerinden paylaşılacak ders notları | | | | | | | | |
| **YARDIMCI KAYNAKLAR** | | | | | Yılmaz & Tüfekçi. (2013). Web Temelli Bir Eğitim Yazılımının Kullanılabilirliği: <http://dergipark.gov.tr/download/article-file/15868>  Kullanılabilirlik nedir?  <http://izleveogren.com/2016/10/01/kullanilabilirlik-nedir/>    ve dys üzerinden paylaşılacak makaleler | | | | | | | | |
| **DERSTE GEREKLİ ARAÇ VE GEREÇLER** | | | | |  | | | | | | | | |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | |  | |  | |

|  |  |
| --- | --- |
| **DERSİN HAFTALIK PLANI** | |
| **HAFTA** | **İŞLENEN KONULAR** |
| 1 | Temel kavramlar – Giriş ve Öğrenme kuramları |
| 2 | Teknoloji, iletişim ve yazılım kavramları ödev: ilk çevrimiçi tartışma başlangıç  Grupların belirlenmesi |
| 3 | Yazılım geliştirme süreci ve öğretim tasarımı ilişkisi |
| 4 | Eğitim yazılımı tasarımı, öğrenen-merkezli tasarım/ ödev: ilk çevrimiçi tartışma bitiş |
| 5 | Web-tabanlı eğitim yazılımları |
| 6 | Eğitim yazılımlarının değerlendirme yöntemleri |
| 7-8 | ARA SINAV |
| 9 | Gereklilik-tabanlı değerlendirme ödev: Yazılım değerlendirme ödevi –yazılım belirleme |
| 10 | Eğitim yazılımı türleri- Grup sunumları 1/ gerekliliklerin gözden geçirilmesi |
| 11 | Eğitim yazılımı türleri- Grup sunumları 2/ gerekliliklerin gözden geçirilmesi |
| 12 | Eğitim yazılımı türleri- Grup sunumları 3 |
| 13 | Eğitim yazılımı türleri- Grup sunumları 4 |
| 14 | Tartışma forumları değerlendirmesi |
| 15-16 | FİNAL SINAVI – Yazılım Değerlendirme Ödevi Teslimi; sunum dokümanları teslimi |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **NO** | **PROGRAM ÇIKTISI** | **3** | **2** | **1** |
| 1 | Eğitim teknolojilerinin planlama, tasarlama, uygulama ve yönetme süreçlerinde etkin rol alma | X |  |  |
| 2 | Bilişim teknolojilerini kullanarak bilgiye ulaşma, bilgiyi analiz ve sentez edip değerlendirme ve yeni durumlara göre adapte ederek kullanabilme |  | **X** |  |
| 3 | Öğretmenlik mesleği ve bu mesleği gerçekleştirmeyle ilgili konularda yeterli düzeyde bilgi, beceri ve yetkinlik sahibi olma | **X** |  |  |
| 4 | Öğretim teknolojilerini ve materyallerini, bunların derslerde nasıl kullanılacağını bilme; eğitim yazılımı, e-öğrenme, uzaktan eğitim, öğrenme yönetim sistemleri gibi uygulamaları geliştirme, kullanma ve rehberlik etme | **X** |  |  |
| 5 | Grafik tasarımı ve canlandırma, web tasarımı ve eğitsel yazılım hazırlamak üzere özel olarak geliştirilmiş programları kullanarak öğrenme etkinliklerini zenginleştirecek materyaller geliştirebilme |  | **X** |  |
| 6 | Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi alanındaki problemleri tanımlama, modelleme ve çözme |  |  | **X** |
| 7 | Okuldaki mevcut durumu analiz ederek teknolojik ihtiyaçları planlama ve bu teknolojilerin eğitim ve öğretim sürecinde kullanımına liderlik etme |  | **X** |  |
| 8 | Alana özgü kullanılabilecek öğrenme-öğretme yaklaşımları, kuramları, öğrenme-öğretme stratejileri, yöntem ve teknikleri uygulayabilme | **X** |  |  |
| 9 | Bilişim teknolojileri eğitiminde kullanılan ölçme-değerlendirme yöntem ve tekniklerini belirleyebilme |  | **X** |  |
| 10 | Bilgisayar donanımı, işletim sistemleri, bilgisayar ağları ve programlama dilleri konularında bilgi, beceri ve yetkinlik sahibi olma |  |  | **X** |
| 11 | Meslek etiğine sahip, sosyal sorumluluk çerçevesinde toplumsal problemlere çözüm üretme | **X** |  |  |
| 12 | Türkçe, sözlü ve yazılı iletişim becerilerine sahip olma | **X** |  |  |
| 13 | Eleştirel düşünebilme, yeni fikirler üretebilme, problemleri keşfedebilme ve çözebilme becerisine sahip olma | **X** |  |  |
| 14 | Genel kültür bilgisine sahip olma |  | **X** |  |
| **1**:Hiç Katkısı Yok. **2**:Kısmen Katkısı Var. **3**:Tam Katkısı Var. | | | | |

**ESOGÜ**

**Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi Bölümü**

**DERS BİLGİ FORMU**

|  |  |
| --- | --- |
| **DÖNEM** |  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **DERSİN KODU** |  | **DERSİN ADI** | Eğitimde Oyun ve Oyunlaştırma |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **YARIYIL** | **HAFTALIK DERS SAATİ** | | | | | | | **DERSİN** | | | | | |
| **Teorik** | | | **Uygulama** | **Laboratuar** | | | **Kredisi** | **AKTS** | **TÜRÜ** | | | **DİLİ** |
|  | 2 | | | 0 | 0 | | | 2 | 4 | ZORUNLU () SEÇMELİ (X) | | | Türkçe |
| **DERSİN KATEGORİSİ** | | | | | | | | | | | | | |
| **Meslek Bilgisi** | | | **Alan Eğitimi** | | | | **Genel Kültür** | | | | | **Seçmeli** | |
|  | | |  | | | |  | | | | | Meslek Bilgisi ( )  Alan Eğitimi (X )  Genel Kültür ( ) | |
| **DEĞERLENDİRME ÖLÇÜTLERİ** | | | | | | | | | | | | | |
| **YARIYIL İÇİ** | | | | | | **Faaliyet türü** | | | | | **Sayı** | | **%** |
| Ara Sınav | | | | | 1 | | 30 |
| Kısa Sınav | | | | |  | |  |
| Ödev | | | | | 1 | | 20 |
| Proje | | | | |  | |  |
| Rapor | | | | |  | |  |
| Diğer (………) | | | | |  | |  |
| **YARIYIL SONU SINAVI** | | | | | | Yazılı | | | | | 1 | | 50 |
| **VARSA ÖNERİLEN ÖNKOŞUL(LAR)** | | | | | | Yok. | | | | | | | |
| **DERSİN KISA İÇERİĞİ** | | | | | | Oyuna giriş; oyun, eğitsel oyun ve oyunlaştırmaya ilişkin tanım ve kavramlar; oyun tarihi, psikolojisi 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 ölçümlemeleri; örnek oyun uygulamaları; oyunlaştırma kartları ile eğitsel bir konuda oyunlaştırma tasarımları. | | | | | | | |
| **DERSİN AMAÇLARI** | | | | | | Bu dersin amacı öğrencilerin derslerinde eğitsel oyunları kullanacak bilgi ve becerilere sahip olmalarını sağlamaktır. Ayrıca ders kapsamında öğrencilerin oyun tasarlamayı öğrenerek kendilerinin de süreçte aktif olması hedeflenmektedir. | | | | | | | |
| **DERSİN MESLEK EĞİTİMİNİ SAĞLAMAYA YÖNELİK KATKISI** | | | | | | Bu ders, öğrencilerin ileride derslerinde oyunları doğru olarak entegre etmelerine, bu sayede dersleri daha işlevsel ve eğlenceli hale getirmelerine katkı sağlayacaktır. | | | | | | | |
| **DERSİN ÖĞRENİM ÇIKTILARI** | | | | | | 1.Oyun ve oyunlaştırma sürecine ilişkin temel kavramları bilir  2. Oyun tarihini ve teoremleri bilir  3.Oyunlaştırma modellerini kavrar  4.Oyunlaştırmanın derste etkin kullanımını bilir  5. Bir derse yönelik örnek oyun tasarlar | | | | | | | |
| **TEMEL DERS KİTABI** | | | | | |  | | | | | | | |
| **YARDIMCI KAYNAKLAR** | | | | | |  | | | | | | | |
| **DERSTE GEREKLİ ARAÇ VE GEREÇLER** | | | | | |  | | | | | | | |
| **DERSİN HAFTALIK PLANI** | | | | | | | | | | | | | |
| **HAFTA** | | **İŞLENEN KONULAR** | | | | | | | | | | | |
| 1 | | Dersin tanıtımı ve işletişi hakkında bilgi verilmesi | | | | | | | | | | | |
| 2 | | Oyun, eğitsel oyun ve oyunlaştırmaya yönelik kavramlar | | | | | | | | | | | |
| 3 | | Oyun tarihi, psikolojisi ve teoremleri | | | | | | | | | | | |
| 4 | | Oyun türleri | | | | | | | | | | | |
| 5 | | Oyunun seçimi ve öğretimi | | | | | | | | | | | |
| 6 | | Oyun elementleri | | | | | | | | | | | |
| 7-8 | | ARA SINAV | | | | | | | | | | | |
| 9 | | Oyun mekanikleri | | | | | | | | | | | |
| 10 | | Oyunlaştırmada motivasyon | | | | | | | | | | | |
| 11 | | Oyunlaştırma modelleri | | | | | | | | | | | |
| 12 | | Oyunlaştırma ölçümlemeleri | | | | | | | | | | | |
| 13 | | Örnek oyun uygulamaları | | | | | | | | | | | |
| 14 | | Oyunlaştırma tasarımları | | | | | | | | | | | |
| 15-16 | | FİNAL SINAVI | | | | | | | | | | | |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **NO** | **PROGRAM ÇIKTISI** | **3** | **2** | **1** |
| 1 | Eğitim teknolojilerinin planlama, tasarlama, uygulama ve yönetme süreçlerinde etkin rol alma |  | **X** |  |
| 2 | Bilişim teknolojilerini kullanarak bilgiye ulaşma, bilgiyi analiz ve sentez edip değerlendirme ve yeni durumlara göre adapte ederek kullanabilme |  | **X** |  |
| 3 | Öğretmenlik mesleği ve bu mesleği gerçekleştirmeyle ilgili konularda yeterli düzeyde bilgi, beceri ve yetkinlik sahibi olma |  | **X** |  |
| 4 | Öğretim teknolojilerini ve materyallerini, bunların derslerde nasıl kullanılacağını bilme; eğitim yazılımı, e-öğrenme, uzaktan eğitim, öğrenme yönetim sistemleri gibi uygulamaları geliştirme, kullanma ve rehberlik etme |  | **X** |  |
| 5 | Grafik tasarımı ve canlandırma, web tasarımı ve eğitsel yazılım hazırlamak üzere özel olarak geliştirilmiş programları kullanarak öğrenme etkinliklerini zenginleştirecek materyaller geliştirebilme | **X** |  |  |
| 6 | Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi alanındaki problemleri tanımlama, modelleme ve çözme |  |  | **X** |
| 7 | Okuldaki mevcut durumu analiz ederek teknolojik ihtiyaçları planlama ve bu teknolojilerin eğitim ve öğretim sürecinde kullanımına liderlik etme |  | **X** |  |
| 8 | Alana özgü kullanılabilecek öğrenme-öğretme yaklaşımları, kuramları, öğrenme-öğretme stratejileri, yöntem ve teknikleri uygulayabilme |  | **X** |  |
| 9 | Bilişim teknolojileri eğitiminde kullanılan ölçme-değerlendirme yöntem ve tekniklerini belirleyebilme |  |  | **X** |
| 10 | Bilgisayar donanımı, işletim sistemleri, bilgisayar ağları ve programlama dilleri konularında bilgi, beceri ve yetkinlik sahibi olma |  |  | **X** |
| 11 | Meslek etiğine sahip, sosyal sorumluluk çerçevesinde toplumsal problemlere çözüm üretme |  |  | **X** |
| 12 | Türkçe, sözlü ve yazılı iletişim becerilerine sahip olma | **X** |  |  |
| 13 | Eleştirel düşünebilme, yeni fikirler üretebilme, problemleri keşfedebilme ve çözebilme becerisine sahip olma | **X** |  |  |
| 14 | Genel kültür bilgisine sahip olma |  |  | **X** |
| **1**:Hiç Katkısı Yok. **2**:Kısmen Katkısı Var. **3**:Tam Katkısı Var. | | | | |



**ESOGÜ**

**Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi Bölümü**

**Ders Bilgi Formu**

|  |  |
| --- | --- |
| **DÖNEM** |  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **DERSİN KODU** |  | **DERSİN ADI** | Eğitsel Video Tasarımı |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **YARIYIL** | **HAFTALIK DERS SAATİ** | | | | | | | | | **DERSİN** | | | | | | | | | | | |
| **Teorik** | | | **Uygulama** | | **Laboratuar** | | | | **Kredisi** | | | **AKTS** | | **TÜRÜ** | | | | **DİLİ** | | |
|  | 2 | | | 0 | | 0 | | | | 2 | | | 4 | | ZORUNLU ( ) SEÇMELİ ( X ) | | | | Türkçe | | |
| **DERSİN KATEGORİSİ** | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| **Meslek Bilgisi** | | | **Alan Eğitimi** | | | | | | **Genel Kültür** | | | | | | | | | **Seçmeli** | | | |
|  | | |  | | | | | |  | | | | | | | | | Meslek Bilgisi ( )  Alan Eğitimi (X)  Genel Kültür ( ) | | | |
| **DEĞERLENDİRME ÖLÇÜTLERİ** | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| **YARIYIL İÇİ** | | | | | | | | **Faaliyet türü** | | | | | | | | **Sayı** | | | **%** | | |
| Ara Sınav | | | | | | | | 1 | | | 40 | | |
| Kısa Sınav | | | | | | | |  | | |  | | |
| Ödev | | | | | | | |  | | |  | | |
| Proje | | | | | | | |  | | |  | | |
| Rapor | | | | | | | |  | | |  | | |
| Diğer (………) | | | | | | | |  | | |  | | |
| **YARIYIL SONU SINAVI** | | | | | | | | Proje | | | | | | | | 1 | | | 60 | | |
| **VARSA ÖNERİLEN ÖNKOŞUL(LAR)** | | | | | | | | Bu dersin önkoşulu bulunmamaktadır. | | | | | | | | | | | | | |
| **DERSİN KISA İÇERİĞİ** | | | | | | | | Eğitsel videonun tanımı ve kullanım amaçları; eğitsel videoların öğrenciler üzerindeki etkileri; konuya göre eğitsel video senaryosu hazırlama; ihtiyaç duyulan video hazırlama araçlarını seçme; örnek eğitsel bir video hazırlama. | | | | | | | | | | | | | |
| **DERSİN AMAÇLARI** | | | | | | | | Bu dersin amacı, öğretmen adaylarına eğitsel video tasarımı ve kullanımıyla ilgili temel bilgi ve becerileri kazandırmaktır. | | | | | | | | | | | | | |
| **DERSİN MESLEK EĞİTİMİNİ SAĞLAMAYA YÖNELİK KATKISI** | | | | | | | | Öğretmen adayları bu ders sayesinde öğretme-öğrenme süreçlerinde eğitsel videonun kullanımıyla ilgili farkındalık kazanacaklardır. | | | | | | | | | | | | | |
| **DERSİN ÖĞRENİM ÇIKTILARI** | | | | | | | | 1. Eğitsel videonun tanımını ve kullanım amaçlarını söyler. 2. Eğitsel videonun tarihi gelişimi hakkında bilgi verir. 3. Eğitsel videoların öğrenciler üzerindeki etkilerini anlatır. 4. Eğitsel video türlerini açıklar. 5. Eğitsel video tasarım sürecini açıklar. 6. Seçtiği konuya göre eğitsel video senaryosu hazırlar. 7. Amacına uygun video hazırlama araçlarını seçer ve kullanır. 8. Örnek bir eğitsel video oluşturur. | | | | | | | | | | | | | |
| **TEMEL DERS KİTABI** | | | | | | | |  | | | | | | | | | | | | | |
| **YARDIMCI KAYNAKLAR** | | | | | | | |  | | | | | | | | | | | | | |
| **DERSTE GEREKLİ ARAÇ VE GEREÇLER** | | | | | | | | Bilgisayar, projeksiyon | | | | | | | | | | | | | |
|  |  | |  | |  | |  | |  | |  |  | |  | | |  | | |  |  | |
| **DERSİN HAFTALIK PLANI** | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| **HAFTA** | | **İŞLENEN KONULAR** | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 1 | | Eğitsel videonun tanımı ve kullanım amaçları | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 2 | | Eğitsel video hazırlamanın kuramsal temelleri | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 3 | | Eğitsel video türleri | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 4 | | Eğitimde kullanım örnekleri | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 5 | | Video üretimi aşamaları | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 6 | | Eğitsel videoların tasarımı | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 7-8 | | ARA SINAV | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 9 | | Eğitsel videoların üretimi | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 10 | | Eğitsel video hazırlama stratejileri | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 11 | | Eğitsel video üretim araçları | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 12 | | Eğitsel video üretim araçları | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 13 | | Eğitsel video düzenleme araçları | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 14 | | Dönem projesi olarak örnek eğitsel videoları sunumu | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 15-16 | | FİNAL SINAVI | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **NO** | **PROGRAM ÇIKTILARI** | **3** | **2** | **1** |
| 1 | Eğitim teknolojilerinin planlama, tasarlama, uygulama ve yönetme süreçlerinde etkin rol alma | X |  |  |
| 2 | Bilişim teknolojilerini kullanarak bilgiye ulaşma, bilgiyi analiz ve sentez edip değerlendirme ve yeni durumlara göre adapte ederek kullanabilme | X |  |  |
| 3 | Öğretmenlik mesleği ve bu mesleği gerçekleştirmeyle ilgili konularda yeterli düzeyde bilgi, beceri ve yetkinlik sahibi olma |  | X |  |
| 4 | Öğretim teknolojilerini ve materyallerini, bunların derslerde nasıl kullanılacağını bilme; eğitim yazılımı, e-öğrenme, uzaktan eğitim, öğrenme yönetim sistemleri gibi uygulamaları geliştirme, kullanma ve rehberlik etme | X |  |  |
| 5 | Grafik tasarımı ve canlandırma, web tasarımı ve eğitsel yazılım hazırlamak üzere özel olarak geliştirilmiş programları kullanarak öğrenme etkinliklerini zenginleştirecek materyaller geliştirebilme | X |  |  |
| 6 | Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi alanındaki problemleri tanımlama, modelleme ve çözme |  | X |  |
| 7 | Okuldaki mevcut durumu analiz ederek teknolojik ihtiyaçları planlama ve bu teknolojilerin eğitim ve öğretim sürecinde kullanımına liderlik etme |  |  | X |
| 8 | Alana özgü kullanılabilecek öğrenme-öğretme yaklaşımları, kuramları, öğrenme-öğretme stratejileri, yöntem ve teknikleri uygulayabilme |  | X |  |
| 9 | Bilişim teknolojileri eğitiminde kullanılan ölçme-değerlendirme yöntem ve tekniklerini belirleyebilme |  |  | X |
| 10 | Bilgisayar donanımı, işletim sistemleri, bilgisayar ağları ve programlama dilleri konularında bilgi, beceri ve yetkinlik sahibi olma |  | X |  |
| 11 | Meslek etiğine sahip, sosyal sorumluluk çerçevesinde toplumsal problemlere çözüm üretme |  | X |  |
| 12 | Türkçe, sözlü ve yazılı iletişim becerilerine sahip olma | X |  |  |
| 13 | Eleştirel düşünebilme, yeni fikirler üretebilme, problemleri keşfedebilme ve çözebilme becerisine sahip olma | X |  |  |
| 14 | Genel kültür bilgisine sahip olma |  | X |  |
| **1**:Hiç Katkısı Yok. **2**:Kısmen Katkısı Var. **3**:Tam Katkısı Var. | | | | |

**ESOGÜ**

**Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi Bölümü Ders Bilgi Formu**

|  |  |
| --- | --- |
| **DÖNEM** |  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **DERSİN KODU** |  | **DERSİN ADI** | Masaüstü Yayıncılık |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **YARIYIL** | **HAFTALIK DERS SAATİ** | | | | | | **DERSİN** | | | | | | |
| **Teorik** | | **Uygulama** | **Laboratuvar** | | | **Kredisi** | **AKTS** | **TÜRÜ** | | | **DİLİ** | |
|  | 2 | | 0 | 0 | | | 2 | 3 | ZORUNLU ( ) SEÇMELİ  (X) | | | Türkçe | |
| **DERSİN KATEGORİSİ** | | | | | | | | | | | | | |
| **Meslek Bilgisi** | | **Alan Eğitimi** | | | | **Genel Kültür** | | | | | | **Seçmeli** | |
|  | |  | | | |  | | | | | | Meslek Bilgisi ( )  Alan Eğitimi (X)  Genel Kültür ( ) | |
| **DEĞERLENDİRME ÖLÇÜTLERİ** | | | | | | | | | | | | | |
| **YARIYIL İÇİ** | | | | | **Faaliyet türü** | | | | | **Sayı** | | **%** | |
| Ara Sınav | | | | | 1 | | 40 | |
| Kısa Sınav | | | | |  | |  | |
| Ödev | | | | |  | |  | |
| Proje | | | | |  | |  | |
| Rapor | | | | |  | |  | |
| Diğer (………) | | | | |  | |  | |
| **YARIYIL SONU SINAVI** | | | | | Proje | | | | | 1 | | 60 | |
| **VARSA ÖNERİLEN ÖNKOŞUL(LAR)** | | | | | Yok | | | | | | | | |
| **DERSİN KISA İÇERİĞİ** | | | | | Masaüstü yayıncılığa giriş; grid; sayfa tasarımı; resimler; resim kullanımı; renk ve renk kullanımı; mesaj tasarım ilkeleri; e-kitap tasarımında dikkat edilmesi gereken hususlar; dergi tasarımında dikkat edilmesi gereken hususlar; amaca uygun yazılımları kullanarak e-kitap ve e-dergi tasarlanması. | | | | | | | | |
| **DERSİN AMAÇLARI** | | | | | Bu derste, masaustu yayinciligin temel ilkeleri anlatılacaktır. Masaüstü yayıncılık, tasarim ve uretim sureci hakkinda kapsamli bilgi sunmayi hedeflemektedir. Buna ek olarak öğrencilere profesyonel tasarım araçlarının kullanımı uygulamalı olarak öğretilecektir. | | | | | | | | |
| **DERSİN MESLEK EĞİTİMİNİ SAĞLAMAYA YÖNELİK KATKISI** | | | | | Dersin tamamlanması ile öğrenci sayfa tasarımı ile ilgili temel kavramları, ilkeleri ve bilgileri kazanarak ve sayfa tasarımı uygulamalarını ogrenecektir. | | | | | | | | |
| **DERSİN ÖĞRENİM ÇIKTILARI** | | | | | 1.Masaustu yayinciligin temel ilkelerini tanir.  2.Sayfa tasarimi yapabilir.  3.Tasarimlarda resim ve renk kullanimini amaca uygun sekilde yapabilir.  4.Mesaj tasarım ilkelerini tanir ve tasarimlarda kullanir.  5.E-kitap tasarımında dikkat edilmesi gereken hususlari bilir.  6.Dergi tasarımında dikkat edilmesi gereken hususlari bilir.  7.Amaca uygun yazılımları kullanarak e-kitap ve e-dergi tasarlanması. | | | | | | | | |
| **TEMEL DERS KİTABI** | | | | |  | | | | | | | | |
| **YARDIMCI KAYNAKLAR** | | | | |  | | | | | | | | |
| **DERSTE GEREKLİ ARAÇ VE GEREÇLER** | | | | | Bilgisayar ve Adobe InDesign programi | | | | | | | | |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | |  | |  | |

|  |  |
| --- | --- |
| **DERSİN HAFTALIK PLANI** | |
| **HAFTA** | **İŞLENEN KONULAR** |
| 1 | Ders tanıtımı ve hedeflerinin belirtilmesi, masaustu yayinciliga giris |
| 2 | Yazilim ve grid tanitimi ve kullanimi |
| 3 | Sayfa tasarımı |
| 4 | Resimler ve resim kullanımı |
| 5 | Mesaj tasarım ilkeleri |
| 6 | E-kitap tasarımında dikkat edilmesi gereken hususlar |
| 7-8 | ARA SINAV |
| 9 | Dergi tasarımında dikkat edilmesi gereken hususlar |
| 10 | E-kitap ve e-dergi tasarlanması |
| 11 | E-kitap ve e-dergi tasarlanması |
| 12 | E-kitap ve e-dergi tasarlanması |
| 13 | E-kitap ve e-dergi tasarlanması |
| 14 | E-kitap ve e-dergi tasarlanması |
| 15-16 | FİNAL SINAVI |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **NO** | **PROGRAM ÇIKTISI** | **3** | **2** | **1** |
| 1 | Eğitim teknolojilerinin planlama, tasarlama, uygulama ve yönetme süreçlerinde etkin rol alma |  | **X** |  |
| 2 | Bilişim teknolojilerini kullanarak bilgiye ulaşma, bilgiyi analiz ve sentez edip değerlendirme ve yeni durumlara göre adapte ederek kullanabilme | **X** |  |  |
| 3 | Öğretmenlik mesleği ve bu mesleği gerçekleştirmeyle ilgili konularda yeterli düzeyde bilgi, beceri ve yetkinlik sahibi olma |  |  | **X** |
| 4 | Öğretim teknolojilerini ve materyallerini, bunların derslerde nasıl kullanılacağını bilme; eğitim yazılımı, e-öğrenme, uzaktan eğitim, öğrenme yönetim sistemleri gibi uygulamaları geliştirme, kullanma ve rehberlik etme | **X** |  |  |
| 5 | Grafik tasarımı ve canlandırma, web tasarımı ve eğitsel yazılım hazırlamak üzere özel olarak geliştirilmiş programları kullanarak öğrenme etkinliklerini zenginleştirecek materyaller geliştirebilme | **X** |  |  |
| 6 | Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi alanındaki problemleri tanımlama, modelleme ve çözme |  | **X** |  |
| 7 | Okuldaki mevcut durumu analiz ederek teknolojik ihtiyaçları planlama ve bu teknolojilerin eğitim ve öğretim sürecinde kullanımına liderlik etme |  | **X** |  |
| 8 | Alana özgü kullanılabilecek öğrenme-öğretme yaklaşımları, kuramları, öğrenme-öğretme stratejileri, yöntem ve teknikleri uygulayabilme |  |  | **X** |
| 9 | Bilişim teknolojileri eğitiminde kullanılan ölçme-değerlendirme yöntem ve tekniklerini belirleyebilme |  |  | **X** |
| 10 | Bilgisayar donanımı, işletim sistemleri, bilgisayar ağları ve programlama dilleri konularında bilgi, beceri ve yetkinlik sahibi olma |  |  | **X** |
| 11 | Meslek etiğine sahip, sosyal sorumluluk çerçevesinde toplumsal problemlere çözüm üretme |  |  | **X** |
| 12 | Türkçe, sözlü ve yazılı iletişim becerilerine sahip olma |  |  | **X** |
| 13 | Eleştirel düşünebilme, yeni fikirler üretebilme, problemleri keşfedebilme ve çözebilme becerisine sahip olma | **X** |  |  |
| 14 | Genel kültür bilgisine sahip olma |  |  | **X** |
| **1**:Hiç Katkısı Yok. **2**:Kısmen Katkısı Var. **3**:Tam Katkısı Var. | | | | |

**ESOGÜ**

**Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi Bölümü**

**DERS BİLGİ FORMU**

|  |  |
| --- | --- |
| **DÖNEM** |  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **DERSİN KODU** |  | **DERSİN ADI** | Medya Okuryazarlığı |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **YARIYIL** | **HAFTALIK DERS SAATİ** | | | | | | **DERSİN** | | | | | | | |
| **Teorik** | | **Uygulama** | **Laboratuar** | | | **Kredisi** | **AKTS** | **TÜRÜ** | | | | **DİLİ** | |
|  | 2 | | 0 | 0 | | | 2 | 4 | ZORUNLU ( ) SEÇMELİ (X) | | | | Türkçe | |
| **DERSİN KATEGORİSİ** | | | | | | | | | | | | | | |
| **Meslek Bilgisi** | | **Alan Eğitimi** | | | | **Genel Kültür** | | | | | | **Seçmeli** | | |
|  | |  | | | |  | | | | | | Meslek Bilgisi ( )  Alan Eğitimi (X )  Genel Kültür ( ) | | |
| **DEĞERLENDİRME ÖLÇÜTLERİ** | | | | | | | | | | | | | | |
| **YARIYIL İÇİ** | | | | | **Faaliyet türü** | | | | | **Sayı** | | | **%** | |
| Ara Sınav | | | | | 1 | | | 30 | |
| Kısa Sınav | | | | |  | | |  | |
| Ödev | | | | | 1 | | | 20 | |
| Proje | | | | |  | | |  | |
| Rapor | | | | |  | | |  | |
| Diğer (………) | | | | |  | | |  | |
| **YARIYIL SONU SINAVI** | | | | | Yazılı | | | | | 1 | | | 50 | |
| **VARSA ÖNERİLEN ÖNKOŞUL(LAR)** | | | | | Yok. | | | | | | | | | |
| **DERSİN KISA İÇERİĞİ** | | | | | Bilgi okuryazarlığı; internet ve sosyal medyanın bilinçli kullanımı; sosyal medyanın bireyler üzerindeki etkileri; bilgi yayma ve yanıltma gücü; haber yayma gücü; medya ve algı yönetimi; medya ve internete yönelik hukuki haklar ve sorumluluklar; telif hakkı; kişilik hakkı; bilgi gizliliği; gizlilik ihlali; medyada dil kullanımı; haberlerin değeri ve nitelik analizi; popüler kültür; medyada kadın ve erkek rolleri; tüketim kültürü ve reklamlar; medyada stereotipleştirme. | | | | | | | | | |
| **DERSİN AMAÇLARI** | | | | | Bu dersin amacı öğrencilerin medya okuryazarlığına ilişkin temel kavramları öğrenmeleri ve bu kavramlar ışığında gerek medya kullanımında gerekse internet kullanımında daha bilinçli kullanıcılar haline gelmelerini sağlamaktır. Bu ders kapsamında öğrencilerin medya kullanımında hak ve sorumluluklarının, medyada doğru dil kullanımının ve telif hakkı, kişilik hakkı ve gizlilik gibi etik süreçlerin farkına varmaları da amaçlanmaktadır. | | | | | | | | | |
| **DERSİN MESLEK EĞİTİMİNİ SAĞLAMAYA YÖNELİK KATKISI** | | | | | Bu ders, medya ve doğru kullanımı hakkında genel bilgiyi vererek öğrencilerin hem öğrenciliklerinde hem de öğretmenlik hayatlarında öğrencilerine doğru örnek teşkil etmelerine katkı sağlayacaktır. | | | | | | | | | |
| **DERSİN ÖĞRENİM ÇIKTILARI** | | | | | 1.Okuryazarlık kavramını ve bu çerçevede medya okuryazarlığı kavramını bilir  2.Medya kullanımındaki hak ve sorumlulukları bilir  3.Medyanın doğru kullanımını bilir  4.Telif hakkı, kişilik hakkı ve bilgi gizliliği gibi etik süreçleri kavrar | | | | | | | | | |
| **TEMEL DERS KİTABI** | | | | | Erdem, C. (2018) Medya Okuryazarlığı ve Öğretmen Eğitimi  Binark, M. (2007). Eleştirel Medya Okuryazarlığı  Şahin, A (2014) Eleştirel Medya Okuryazarlığı | | | | | | | | | |
| **YARDIMCI KAYNAKLAR** | | | | | İnal, K(2009). Medya Okuryazarlığı Elkitabı  Öncel Taşkıran, N. (2007) Medya Okuryazarlığına Giriş, | | | | | | | | | |
| **DERSTE GEREKLİ ARAÇ VE GEREÇLER** | | | | |  | | | | | | | | | |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | |  | | |  | |

|  |  |
| --- | --- |
| **DERSİN HAFTALIK PLANI** | |
| **HAFTA** | **İŞLENEN KONULAR** |
| 1 | Okuryazarlık kavramı ve 21. yüzyıl okuryazarlıkları |
| 2 | Medya okuryazarlığının kapsamı ve temel beceriler |
| 3 | Dünyada medya okuryazarlığı |
| 4 | İnternet ve sosyal medyanın doğru ve bilinçli kullanımı |
| 5 | Medya ve algı yönetimi |
| 6 | Hak ve sorumluluklar |
| 7-8 | ARA SINAV |
| 9 | Medyada dil kullanımı ve medya metinlerinin incelenmesi |
| 10 | Medya metinlerinde subliminal mesajlar |
| 11 | Medya okuryazarlığı ve haberler |
| 12 | Medyada stereotipleştirme |
| 13 | Örnek uygulamaların incelenmesi |
| 14 | Örnek uygulamaların incelenmesi |
| 15-16 | FİNAL SINAVI |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **NO** | **PROGRAM ÇIKTISI** | **3** | **2** | **1** |
| 1 | Eğitim teknolojilerinin planlama, tasarlama, uygulama ve yönetme süreçlerinde etkin rol alma |  |  | **X** |
| 2 | Bilişim teknolojilerini kullanarak bilgiye ulaşma, bilgiyi analiz ve sentez edip değerlendirme ve yeni durumlara göre adapte ederek kullanabilme | **X** |  |  |
| 3 | Öğretmenlik mesleği ve bu mesleği gerçekleştirmeyle ilgili konularda yeterli düzeyde bilgi, beceri ve yetkinlik sahibi olma | **X** |  |  |
| 4 | Öğretim teknolojilerini ve materyallerini, bunların derslerde nasıl kullanılacağını bilme; eğitim yazılımı, e-öğrenme, uzaktan eğitim, öğrenme yönetim sistemleri gibi uygulamaları geliştirme, kullanma ve rehberlik etme |  |  | **X** |
| 5 | Grafik tasarımı ve canlandırma, web tasarımı ve eğitsel yazılım hazırlamak üzere özel olarak geliştirilmiş programları kullanarak öğrenme etkinliklerini zenginleştirecek materyaller geliştirebilme |  |  | **X** |
| 6 | Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi alanındaki problemleri tanımlama, modelleme ve çözme |  | **X** |  |
| 7 | Okuldaki mevcut durumu analiz ederek teknolojik ihtiyaçları planlama ve bu teknolojilerin eğitim ve öğretim sürecinde kullanımına liderlik etme |  |  | **X** |
| 8 | Alana özgü kullanılabilecek öğrenme-öğretme yaklaşımları, kuramları, öğrenme-öğretme stratejileri, yöntem ve teknikleri uygulayabilme |  |  | **X** |
| 9 | Bilişim teknolojileri eğitiminde kullanılan ölçme-değerlendirme yöntem ve tekniklerini belirleyebilme |  |  | **X** |
| 10 | Bilgisayar donanımı, işletim sistemleri, bilgisayar ağları ve programlama dilleri konularında bilgi, beceri ve yetkinlik sahibi olma |  |  | **X** |
| 11 | Meslek etiğine sahip, sosyal sorumluluk çerçevesinde toplumsal problemlere çözüm üretme | **X** |  |  |
| 12 | Türkçe, sözlü ve yazılı iletişim becerilerine sahip olma | **X** |  |  |
| 13 | Eleştirel düşünebilme, yeni fikirler üretebilme, problemleri keşfedebilme ve çözebilme becerisine sahip olma | **X** |  |  |
| 14 | Genel kültür bilgisine sahip olma | **X** |  |  |
| **1**:Hiç Katkısı Yok. **2**:Kısmen Katkısı Var. **3**:Tam Katkısı Var. | | | | |



**ESOGÜ**

**Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi Bölümü**

**Ders Bilgi Formu**

|  |  |
| --- | --- |
| **DÖNEM** |  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **DERSİN KODU** |  | **DERSİN ADI** | Özel Eğitim ve Teknoloji |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **YARIYIL** | **HAFTALIK DERS SAATİ** | | | | | | **DERSİN** | | | | | | | |
| **Teorik** | | **Uygulama** | **Laboratuar** | | | **Kredisi** | **AKTS** | **TÜRÜ** | | | | **DİLİ** | |
|  | 2 | | 0 | 0 | | | 2 | 4 | ZORUNLU ( ) SEÇMELİ ( X ) | | | | Türkçe | |
| **DERSİN KATEGORİSİ** | | | | | | | | | | | | | | |
| **Meslek Bilgisi** | | **Alan Eğitimi** | | | | **Genel Kültür** | | | | | | **Seçmeli** | | |
| - | | - | | | | - | | | | | | Meslek Bilgisi ( )  Alan Eğitimi ( X )  Genel Kültür ( ) | | |
| **DEĞERLENDİRME ÖLÇÜTLERİ** | | | | | | | | | | | | | | |
| **YARIYIL İÇİ** | | | | | **Faaliyet türü** | | | | | **Sayı** | | | **%** | |
| Ara Sınav | | | | |  | | |  | |
| Kısa Sınav | | | | |  | | |  | |
| Ödev | | | | | 2 | | | 50 | |
| Proje | | | | |  | | |  | |
| Rapor | | | | |  | | |  | |
| Diğer (sunum) | | | | | 1 | | | 25 | |
| **YARIYIL SONU SINAVI** | | | | | Yazılı | | | | | 1 | | | 25 | |
| **VARSA ÖNERİLEN ÖNKOŞUL(LAR)** | | | | | Yok. | | | | | | | | | |
| **DERSİN KISA İÇERİĞİ** | | | | | Eğitimde teknoloji kullanımı ve özel eğitimde yardımcı teknolojiler; özel eğitimde yaygın kullanılan teknoloji tabanlı öğrenme ortam ve araçları; özel eğitim alanında kullanılan güncel teknolojiler; özel eğitime ihtiyaç duyan bireyler için uygun teknolojilerin seçimi, kullanılması ve değerlendirilmesi; işitme engelli öğrenciler için öğretim teknolojileri; görme engelli öğrenciler için öğretim tekno- lojileri; otizmli öğrenciler için öğretim teknolojileri; üstün zekâlı ve özel yetenekli öğrenciler için öğretim teknolojileri; herhangi bir özel eğitim grubuna yönelik teknoloji içerikli özgün bir uygulama fikri geliştirme. | | | | | | | | | |
| **DERSİN AMAÇLARI** | | | | | • Özel eğitimde yardımcı teknolojilerin kullanımı ile ilgili alanyazını gözden geçirmek.  • Yardımcı teknoloji ile bağlantılı yasal politikaları incelemek.  • Özel ihtiyaçları olan öğrenciler için yardımcı teknoloji seçeneklerini ve adaptif yardımcı cihazları gözden geçirmek.  • Yardımcı teknolojiyle ilişkili ulusal ve yerel organizasyonları ve hizmetleri tanımak.  • Öğretim ve okul yönetimini geliştirmek için AT yazılım uygulamalarını değerlendirmek.  • Genel eğitim ortamları ve müfredat materyalleri bağlamında Evrensel tasarım ilkelerini tartışmak.  • Doğru teknolojiyi ve doğru uygulamaları bulmak için süreci araştırmak.  • Kültürel olarak çeşitlenen popülasyonlar için yardımcı teknoloji geliştirilmiş seçenekler ve materyalleri gözden geçirir ve tartışmak.  • Okullarda teknolojiyi kullanma konusunda eşitlik, etik ve yasal konuları gözden geçirmek ve tartışmak.  • Çevrimiçi işbirlikçi grup tartışmaları yoluyla yardımcı teknolojilerle geliştirilmiş içerikle ilgili önemli konular ve eğilimler hakkındaki bilgileri paylaşın ve Web tarafından geliştirilmiş / Web tabanlı bir kursta öğrencilerin deneyimlerini yansıtır. | | | | | | | | | |
| **DERSİN MESLEK EĞİTİMİNİ SAĞLAMAYA YÖNELİK KATKISI** | | | | | Bu ders, özel eğitim alanında eğitim gören öğretmen adaylarının özel eğitime ihtiyaç duyan bireyler için uygun teknolojilerin seçimi, kullanılması ve değerlendirilmesi konusunda bilgi ve tecrübe sahibi olmasını amaçlamaktadır. | | | | | | | | | |
| **DERSİN ÖĞRENİM ÇIKTILARI** | | | | | 1.Özel eğitimde yardımcı teknolojileri tanımlayabilir, örnek verebilir.  2. Yardımcı teknoloji ile bağlantılı yasal politikaları bilir.  3. Erişilebilir içerikler hazırlama konusunda bilgi sahibidir.  4.Özel ihtiyaçları olan öğrenciler için yardımcı teknolojiler önerebilir.  5. Kültürel olarak çeşitlenen popülasyonlar için yardımcı teknoloji geliştirilmiş seçenekler ve materyalleri gözden geçirip ve tartışır. | | | | | | | | | |
| **TEMEL DERS KİTABI** | | | | | Cook&Polgar. (2014). Assistive Technologies-E-Book: Principles and Practice | | | | | | | | | |
| **YARDIMCI KAYNAKLAR** | | | | | Rose&Meyer, (2002).Teaching Every Student in the Digital Age: Universal Design for Learning  Campbell,Milbourne,&Dugan. (2006). A Review of Evidence on Practices for Teaching Young Children to Use Assistive Technology Devices | | | | | | | | | |
| **DERSTE GEREKLİ ARAÇ VE GEREÇLER** | | | | | - | | | | | | | | | |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | |  | | |  | |

|  |  |
| --- | --- |
| **DERSİN HAFTALIK PLANI** | |
| **HAFTA** | **İŞLENEN KONULAR** |
| 1 | Teknoloji ve özel eğitim ile ilgili temel kavramlar. |
| 2 | Yasal politikalar ve web erişilebilirlik gereksinimleri. |
| 3 | Yardımcı teknoloji seçenekleri. |
| 4 | Sınıfta yardımcı teknoloji kullanımı ve kullanım düzeyleri: Sınıf tartışması |
| 5 | Web tabanlı eğitim yazılımı |
| 6 | Yardımcı teknolojide etik sorunlar. |
| 7-8 | ARA SINAV - ilk yazılı ödevin teslimi |
| 9 | Görme ve Duyma Bozuklukları Olan Kişiler için Duyusal Yardımlar |
| 10 | Yardımcı teknoloji cihazları olarak taşınabilir klavyeler ve kelime işlemci kullanımı |
| 11 | Yardımcı teknoloji örnekleri - Grup sunumları 1 - ikinci yazılı ödevin teslimi |
| 12 | Yardımcı teknoloji örnekleri - Grup sunumları 2 |
| 13 | Yardımcı teknoloji örnekleri - Grup sunumları 3 |
| 14 | Yardımcı teknoloji örnekleri - Grup sunumları 4 |
| 15-16 | FİNAL SINAVI |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **NO** | **PROGRAM ÇIKTISI** | **3** | **2** | **1** |
| 1 | Eğitim teknolojilerinin planlama, tasarlama, uygulama ve yönetme süreçlerinde etkin rol alma | X |  |  |
| 2 | Bilişim teknolojilerini kullanarak bilgiye ulaşma, bilgiyi analiz ve sentez edip değerlendirme ve yeni durumlara göre adapte ederek kullanabilme |  | **X** |  |
| 3 | Öğretmenlik mesleği ve bu mesleği gerçekleştirmeyle ilgili konularda yeterli düzeyde bilgi, beceri ve yetkinlik sahibi olma | **X** |  |  |
| 4 | Öğretim teknolojilerini ve materyallerini, bunların derslerde nasıl kullanılacağını bilme; eğitim yazılımı, e-öğrenme, uzaktan eğitim, öğrenme yönetim sistemleri gibi uygulamaları geliştirme, kullanma ve rehberlik etme | **X** |  |  |
| 5 | Grafik tasarımı ve canlandırma, web tasarımı ve eğitsel yazılım hazırlamak üzere özel olarak geliştirilmiş programları kullanarak öğrenme etkinliklerini zenginleştirecek materyaller geliştirebilme |  | **X** |  |
| 6 | Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi alanındaki problemleri tanımlama, modelleme ve çözme |  |  | **X** |
| 7 | Okuldaki mevcut durumu analiz ederek teknolojik ihtiyaçları planlama ve bu teknolojilerin eğitim ve öğretim sürecinde kullanımına liderlik etme |  | **X** |  |
| 8 | Alana özgü kullanılabilecek öğrenme-öğretme yaklaşımları, kuramları, öğrenme-öğretme stratejileri, yöntem ve teknikleri uygulayabilme | **X** |  |  |
| 9 | Bilişim teknolojileri eğitiminde kullanılan ölçme-değerlendirme yöntem ve tekniklerini belirleyebilme |  |  | **X** |
| 10 | Bilgisayar donanımı, işletim sistemleri, bilgisayar ağları ve programlama dilleri konularında bilgi, beceri ve yetkinlik sahibi olma |  |  | **X** |
| 11 | Meslek etiğine sahip, sosyal sorumluluk çerçevesinde toplumsal problemlere çözüm üretme | **X** |  |  |
| 12 | Türkçe, sözlü ve yazılı iletişim becerilerine sahip olma | **X** |  |  |
| 13 | Eleştirel düşünebilme, yeni fikirler üretebilme, problemleri keşfedebilme ve çözebilme becerisine sahip olma | **X** |  |  |
| 14 | Genel kültür bilgisine sahip olma |  | **X** |  |
| **1**:Hiç Katkısı Yok. **2**:Kısmen Katkısı Var. **3**:Tam Katkısı Var. | | | | |



**ESOGÜ**

**Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi Bölümü**

**Ders Bilgi Formu**

|  |  |
| --- | --- |
| **DÖNEM** |  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **DERSİN KODU** |  | **DERSİN ADI** | Öğretimde Materyal Tasarımı |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **YARIYIL** | **HAFTALIK DERS SAATİ** | | | | | | | | | **DERSİN** | | | | | | | | | | | |
| **Teorik** | | | **Uygulama** | | **Laboratuar** | | | | **Kredisi** | | | **AKTS** | | **TÜRÜ** | | | | **DİLİ** | | |
|  | 2 | | | 0 | | 0 | | | | 2 | | | 4 | | ZORUNLU ( ) SEÇMELİ ( X ) | | | | Türkçe | | |
| **DERSİN KATEGORİSİ** | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| **Meslek Bilgisi** | | | **Alan Eğitimi** | | | | | | **Genel Kültür** | | | | | | | | | **Seçmeli** | | | |
|  | | |  | | | | | |  | | | | | | | | | Meslek Bilgisi ( )  Alan Eğitimi (X)  Genel Kültür ( ) | | | |
| **DEĞERLENDİRME ÖLÇÜTLERİ** | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| **YARIYIL İÇİ** | | | | | | | | **Faaliyet türü** | | | | | | | | **Sayı** | | | **%** | | |
| Ara Sınav | | | | | | | | 1 | | | 30 | | |
| Kısa Sınav | | | | | | | | 4 | | | 10 | | |
| Ödev | | | | | | | | 5 | | | 20 | | |
| Proje | | | | | | | |  | | |  | | |
| Rapor | | | | | | | |  | | |  | | |
| Diğer (………) | | | | | | | |  | | |  | | |
| **YARIYIL SONU SINAVI** | | | | | | | | Proje | | | | | | | | 1 | | | 40 | | |
| **VARSA ÖNERİLEN ÖNKOŞUL(LAR)** | | | | | | | | Bu dersin önkoşulu bulunmamaktadır. | | | | | | | | | | | | | |
| **DERSİN KISA İÇERİĞİ** | | | | | | | | İletişim aracı olarak öğretim teknolojileri; öğretim analizi; öğrenme-öğretme araç, gereç ve materyalleri; öğretim materyali seçim süreci; görsel tasarım ilke ve öğeleri; mesaj tasarım ilkeleri; materyallerin tasarım ve geliştirme ilkeleri; ders materyali geliştirme yaklaşımları; görsel, işitsel ve görsel-işitsel materyal geliştirme; etkileşimli materyal geliştirme; güncel uygulamaların materyal tasarımında kullanımı; eğitsel materyal geliştirme ve etkililiğini değerlendirme. | | | | | | | | | | | | | |
| **DERSİN AMAÇLARI** | | | | | | | | Bu dersin amacı, öğretmen adaylarına öğretim materyali tasarlama, geliştirme ve uygulama süreciyle ilgili temel bilgileri kazandırmak, öğrenme etkinliğinin gerektirdiği materyali hazırlama becerilerini edinmelerini sağlamaktır. | | | | | | | | | | | | | |
| **DERSİN MESLEK EĞİTİMİNİ SAĞLAMAYA YÖNELİK KATKISI** | | | | | | | | Öğretmen adayları bu ders sayesinde dersin kazanımlarına ve öğrenenlerin gereksinimlerine uygun şekilde öğretim materyali seçme, tasarlama ve uygulama süreci hakkında bilgi sahibi olur. | | | | | | | | | | | | | |
| **DERSİN ÖĞRENİM ÇIKTILARI** | | | | | | | | 1. Öğretim teknolojileri, öğretim analizi, öğrenme-öğretme araçları, gereçleri ve materyalleri kavramlarını açıklar.  2. Öğretim teknolojileri ve öğrenme-öğretme ortamlarındaki iletişim süreci arasındaki ilişkiyi kavrar.  3. Öğretim ortamlarında kullanılan araç-gereçleri ve materyalleri özelliklerine göre açıklar.  4. Öğretim sürecine yönelik uygun öğretim materyali seçiminde rol oynayan faktörleri açıklar.  5. Öğretim materyali tasarlama sürecini, görsel tasarım ilkeleri ile öğelerini açıklar.  6. Görsel tasarım ilkelerine göre çeşitli özelliklere sahip öğretim materyalleri tasarlar.  7.Tasarladığı öğretim materyalini ve/ya diğer geliştirilmiş öğretim materyallerinin değerlendirme kriterlerini oluşturur ve uygular. | | | | | | | | | | | | | |
| **TEMEL DERS KİTABI** | | | | | | | |  | | | | | | | | | | | | | |
| **YARDIMCI KAYNAKLAR** | | | | | | | |  | | | | | | | | | | | | | |
| **DERSTE GEREKLİ ARAÇ VE GEREÇLER** | | | | | | | | Bilgisayar, projeksiyon | | | | | | | | | | | | | |
|  |  | |  | |  | |  | |  | |  |  | |  | | |  | | |  |  | |
| **DERSİN HAFTALIK PLANI** | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| **HAFTA** | | **İŞLENEN KONULAR** | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 1 | | Eğitimde teknoloji kullanımı ve temel kavramlar | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 2 | | Öğrenme-öğretme sürecinde araç, gereç ve materyaller | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 3 | | Öğretim materyallerinin seçimi, tasarımı ve kullanımı | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 4 | | Ders materyali geliştirme yaklaşımları ve güncel uygulamalar | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 5 | | Görsel materyalleri geliştirme araçları | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 6 | | İşitsel materyalleri geliştirme araçları | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 7-8 | | ARA SINAV | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 9 | | Görsel-işitsel materyalleri geliştirme araçları | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 10 | | Etkileşimli materyalleri geliştirme araçları | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 11 | | Değerlendirme ve iletişim araçları | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 12 | | Bilişim teknolojileri ve etik | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 13 | | Etkileşimli tahta/tablet uygulamaları | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 14 | | Öğretim materyallerinin değerlendirilmesi | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 15-16 | | FİNAL SINAVI | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **NO** | **PROGRAM ÇIKTILARI** | **3** | **2** | **1** |
| 1 | Eğitim teknolojilerinin planlama, tasarlama, uygulama ve yönetme süreçlerinde etkin rol alma | X |  |  |
| 2 | Bilişim teknolojilerini kullanarak bilgiye ulaşma, bilgiyi analiz ve sentez edip değerlendirme ve yeni durumlara göre adapte ederek kullanabilme | X |  |  |
| 3 | Öğretmenlik mesleği ve bu mesleği gerçekleştirmeyle ilgili konularda yeterli düzeyde bilgi, beceri ve yetkinlik sahibi olma |  | X |  |
| 4 | Öğretim teknolojilerini ve materyallerini, bunların derslerde nasıl kullanılacağını bilme; eğitim yazılımı, e-öğrenme, uzaktan eğitim, öğrenme yönetim sistemleri gibi uygulamaları geliştirme, kullanma ve rehberlik etme | X |  |  |
| 5 | Grafik tasarımı ve canlandırma, web tasarımı ve eğitsel yazılım hazırlamak üzere özel olarak geliştirilmiş programları kullanarak öğrenme etkinliklerini zenginleştirecek materyaller geliştirebilme | X |  |  |
| 6 | Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi alanındaki problemleri tanımlama, modelleme ve çözme |  |  | X |
| 7 | Okuldaki mevcut durumu analiz ederek teknolojik ihtiyaçları planlama ve bu teknolojilerin eğitim ve öğretim sürecinde kullanımına liderlik etme |  |  | X |
| 8 | Alana özgü kullanılabilecek öğrenme-öğretme yaklaşımları, kuramları, öğrenme-öğretme stratejileri, yöntem ve teknikleri uygulayabilme |  | X |  |
| 9 | Bilişim teknolojileri eğitiminde kullanılan ölçme-değerlendirme yöntem ve tekniklerini belirleyebilme | X |  |  |
| 10 | Bilgisayar donanımı, işletim sistemleri, bilgisayar ağları ve programlama dilleri konularında bilgi, beceri ve yetkinlik sahibi olma |  |  | X |
| 11 | Meslek etiğine sahip, sosyal sorumluluk çerçevesinde toplumsal problemlere çözüm üretme |  | X |  |
| 12 | Türkçe, sözlü ve yazılı iletişim becerilerine sahip olma |  | X |  |
| 13 | Eleştirel düşünebilme, yeni fikirler üretebilme, problemleri keşfedebilme ve çözebilme becerisine sahip olma |  | X |  |
| 14 | Genel kültür bilgisine sahip olma |  | X |  |
| **1**:Hiç Katkısı Yok. **2**:Kısmen Katkısı Var. **3**:Tam Katkısı Var. | | | | |



**ESOGÜ**

**Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi Bölümü**

**Ders Bilgi Formu**

|  |  |
| --- | --- |
| **DÖNEM** | - |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **DERSİN KODU** |  | **DERSİN ADI** | Seçmeli-Eğitim Teknolojilerinde Güncel Uygulamalar |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **YARIYIL** | **HAFTALIK DERS SAATİ** | | | | | | | **DERSİN** | | | | | | | |
| **Teorik** | | | **Uygulama** | **Laboratuvar** | | | **Kredisi** | **AKTS** | **TÜRÜ** | | | **DİLİ** | | |
| - | 2 | | | 0 | 0 | | | 2 | 4 | ZORUNLU ( ) SEÇMELİ ( X ) | | | Türkçe | | |
| **DERSİN KATEGORİSİ** | | | | | | | | | | | | | | | |
| **Meslek Bilgisi** | | | **Alan Eğitimi** | | | | **Genel Kültür** | | | | | | **Seçmeli** | | |
| - | | | x | | | | - | | | | | | Meslek Bilgisi ( )  Alan Eğitimi ( )  Genel Kültür ( ) | | |
| **DEĞERLENDİRME ÖLÇÜTLERİ** | | | | | | | | | | | | | | | |
| **YARIYIL İÇİ** | | | | | | **Faaliyet türü** | | | | | **Sayı** | | **%** | | |
| Ara Sınav | | | | | 1 | | 30 | | |
| Kısa Sınav | | | | |  | |  | | |
| Ödev | | | | |  | |  | | |
| Proje | | | | |  | |  | | |
| Rapor | | | | |  | |  | | |
| Diğer (Sunum) | | | | | 1 | | 30 | | |
| **YARIYIL SONU SINAVI** | | | | | | Yazılı | | | | | 1 | | 40 | | |
| **VARSA ÖNERİLEN ÖNKOŞUL(LAR)** | | | | | | Yok. | | | | | | | | | |
| **DERSİN KISA İÇERİĞİ** | | | | | | Nesnelerin interneti; arttırılmış gerçeklik; sanal öğrenme; giyilebilir teknolojiler; 360 derece videolar; uyarlanabilir öğrenme ortamları; zeki sistemler; kitlesel açık çevrimiçi dersler; öğrenme analitikleri; büyük veri. | | | | | | | | | |
| **DERSİN AMAÇLARI** | | | | | | Bu dersin amacı eğitim teknolojilerindeki güncel uygulamaların ve eğitim öğretim süreçlerine nasıl entegre edilebileceğinin tartışılmasıdır. | | | | | | | | | |
| **DERSİN MESLEK EĞİTİMİNİ SAĞLAMAYA YÖNELİK KATKISI** | | | | | | Bu ders, eğitim teknolojileri alanında öğrencilere vizyon kazandırarak gelişmeleri takip etmelerine yardımcı olacaktır. | | | | | | | | | |
| **DERSİN ÖĞRENİM ÇIKTILARI** | | | | | | 1. Nesnelerin interneti kavramını açıklar  2. Artırılmış gerçeklik ve sanal gerçeklik arasındaki farkı tartışır  3. Giyilebilir teknolojilere örnekler verir  4. Uyarlanabilir öğrenme ortamlarının özelliklerini tartışır  5. Kitlesel açık çevrimiçi derslerin önemini ve kullanımını açıklar  6. Öğrenme analitiklerinin kullanımını tartışır  7. Büyük verinin önemini ve kullanım alanlarını açıklar | | | | | | | | | |
| **TEMEL DERS KİTABI** | | | | | | Horizon Raporları, <https://www.nmc.org/nmc-horizon/> | | | | | | | | | |
| **YARDIMCI KAYNAKLAR** | | | | | |  | | | | | | | | | |
| **DERSTE GEREKLİ ARAÇ VE GEREÇLER** | | | | | |  | | | | | | | | | |
|  |  | |  |  |  |  |  |  |  |  | |  | |  | | |
| **DERSİN HAFTALIK PLANI** | | | | | | | | | | | | | | |
| **HAFTA** | | **İŞLENEN KONULAR** | | | | | | | | | | | | |
| 1 | | Nesnelerin interneti | | | | | | | | | | | | |
| 2 | | Arttırılmış gerçeklik | | | | | | | | | | | | |
| 3 | | Sanal öğrenme | | | | | | | | | | | | |
| 4 | | Giyilebilir teknolojiler | | | | | | | | | | | | |
| 5 | | Uyarlanabilir öğrenme ortamları | | | | | | | | | | | | |
| 6 | | Zeki sistemler | | | | | | | | | | | | |
| 7-8 | | ARA SINAV | | | | | | | | | | | | |
| 9 | | Kitlesel açık çevrimiçi dersler | | | | | | | | | | | | |
| 10 | | Öğrenme analitikleri | | | | | | | | | | | | |
| 11 | | Büyük veri | | | | | | | | | | | | |
| 12 | | 360 derece videolar | | | | | | | | | | | | |
| 13 | | 3D Yazıcılar | | | | | | | | | | | | |
| 14 | | Eğitim ve Simülasyon Teknolojileri | | | | | | | | | | | | |
| 15-16 | | FİNAL SINAVI | | | | | | | | | | | | |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **NO** | **PROGRAM ÇIKTISI** | **3** | **2** | **1** |
| 1 | Eğitim teknolojilerinin planlama, tasarlama, uygulama ve yönetme süreçlerinde etkin rol alma |  | **X** |  |
| 2 | Bilişim teknolojilerini kullanarak bilgiye ulaşma, bilgiyi analiz ve sentez edip değerlendirme ve yeni durumlara göre adapte ederek kullanabilme |  | **X** |  |
| 3 | Öğretmenlik mesleği ve bu mesleği gerçekleştirmeyle ilgili konularda yeterli düzeyde bilgi, beceri ve yetkinlik sahibi olma |  | **X** |  |
| 4 | Öğretim teknolojilerini ve materyallerini, bunların derslerde nasıl kullanılacağını bilme; eğitim yazılımı, e-öğrenme, uzaktan eğitim, öğrenme yönetim sistemleri gibi uygulamaları geliştirme, kullanma ve rehberlik etme | **X** |  |  |
| 5 | Grafik tasarımı ve canlandırma, web tasarımı ve eğitsel yazılım hazırlamak üzere özel olarak geliştirilmiş programları kullanarak öğrenme etkinliklerini zenginleştirecek materyaller geliştirebilme |  |  | **X** |
| 6 | Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi alanındaki problemleri tanımlama, modelleme ve çözme |  |  | **X** |
| 7 | Okuldaki mevcut durumu analiz ederek teknolojik ihtiyaçları planlama ve bu teknolojilerin eğitim ve öğretim sürecinde kullanımına liderlik etme |  |  | **X** |
| 8 | Alana özgü kullanılabilecek öğrenme-öğretme yaklaşımları, kuramları, öğrenme-öğretme stratejileri, yöntem ve teknikleri uygulayabilme |  | **X** |  |
| 9 | Bilişim teknolojileri eğitiminde kullanılan ölçme-değerlendirme yöntem ve tekniklerini belirleyebilme |  | **X** |  |
| 10 | Bilgisayar donanımı, işletim sistemleri, bilgisayar ağları ve programlama dilleri konularında bilgi, beceri ve yetkinlik sahibi olma |  |  | **X** |
| 11 | Meslek etiğine sahip, sosyal sorumluluk çerçevesinde toplumsal problemlere çözüm üretme |  | **X** |  |
| 12 | Türkçe, sözlü ve yazılı iletişim becerilerine sahip olma |  | **X** |  |
| 13 | Eleştirel düşünebilme, yeni fikirler üretebilme, problemleri keşfedebilme ve çözebilme becerisine sahip olma |  | **X** |  |
| 14 | Genel kültür bilgisine sahip olma | **X** |  |  |
| **1**:Hiç Katkısı Yok. **2**:Kısmen Katkısı Var. **3**:Tam Katkısı Var. | | | | |



**ESOGÜ**

**Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi Bölümü**

**Ders Bilgi Formu**

|  |  |
| --- | --- |
| **DÖNEM** |  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **DERSİN KODU** |  | **DERSİN ADI** | Sınıf İçi Öğrenmelerin Değerlendirilmesi |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **YARIYIL** | **HAFTALIK DERS SAATİ** | | | | | | **DERSİN** | | | | | | | |
| **Teorik** | | **Uygulama** | **Laboratuar** | | | **Kredisi** | **AKTS** | **TÜRÜ** | | | | **DİLİ** | |
|  | 2 | | 0 | 0 | | | 2 | 4 | ZORUNLU ( ) SEÇMELİ ( X ) | | | | Türkçe | |
| **DERSİN KATEGORİSİ** | | | | | | | | | | | | | | |
| **Meslek Bilgisi** | | **Alan Eğitimi** | | | | **Genel Kültür** | | | | | | **Seçmeli** | | |
| - | | - | | | | - | | | | | | Meslek Bilgisi ( )  Alan Eğitimi ( X )  Genel Kültür ( ) | | |
| **DEĞERLENDİRME ÖLÇÜTLERİ** | | | | | | | | | | | | | | |
| **YARIYIL İÇİ** | | | | | **Faaliyet türü** | | | | | **Sayı** | | | **%** | |
| Ara Sınav | | | | | 1 | | | 25 | |
| Kısa Sınav | | | | |  | | |  | |
| Ödev | | | | | 1 | | | 25 | |
| Proje | | | | |  | | |  | |
| Rapor | | | | |  | | |  | |
| Diğer (sunum) | | | | | 1 | | | 25 | |
| **YARIYIL SONU SINAVI** | | | | | Project | | | | | 1 | | | 25 | |
| **VARSA ÖNERİLEN ÖNKOŞUL(LAR)** | | | | | Yok. | | | | | | | | | |
| **DERSİN KISA İÇERİĞİ** | | | | | Eğitimde kullanılan ölçme araçları ve özellikleri; geleneksel yaklaşımlara dayalı araçlar: Yazılı sınavlar, kısa cevaplı sınavlar, doğru-yanlış tipi testler, çoktan seçmeli testler, eşleştirmeli testler, sözlü yoklamalar; öğrenciyi çok yönlü tanımaya dönük araçlar: Gözlem, görüşme, performans değerlendirme, öğrenci ürün dosyası, araştırma kâğıtları, araştırma projeleri, akran değerlendirmesi, öz değerlendirme, tutum ölçekleri; öğrenci başarısının değerlendirilmesinde dikkat edilecek hususlar; öğrenme çıktılarının değerlendirilmesi ve not verme. | | | | | | | | | |
| **DERSİN AMAÇLARI** | | | | | • Deneyim, bilgi ve değerlerin, öğretim ve değerlendirme uygulamalarını nasıl etkilediğini bilmek ve düşünmek.  • Farklı öğrencilerin sınıf öğrencilerine getirdiği bilgi, deneyim ve değerleri tanıma.  • Eğitim değerlendirmesinin amaçlarını ve uygulamaya yön veren mevcut ilkeleri anlamak.  • Bir performans görevini değerlendirmek için bir kontrol listesi ve değerlendirme listesi oluşturabilmek.  • Mevcut değerlendirmeleri ürün, süreç ve ilerlemeye göre analiz edebilmek ve öğretmenlerin bir derecelendirme sistemi oluştururken yaptıkları temel varsayımları belirleyebilmek.  • Etkili olduğu alınyazında belirtilen yöntemlerle performans değerlendirmesi yapabilme.  • Adil ve etkili değerlendirme için görev ve araç seçme ve oluşturma becerisini geliştirmek. | | | | | | | | | |
| **DERSİN MESLEK EĞİTİMİNİ SAĞLAMAYA YÖNELİK KATKISI** | | | | | Bu ders öğretmen adaylarının sınıf içi öğrenmelerin temel değerlendirme yöntemlerini tanımalarını ve kullanabilmelerini, farklı öğrenci ihtiyaçlarına uygun değerlendirme yöntemlerini bilmelerini ve kullanabilmelerini, performans değerlendirmesi yapabilmelerini hedeflemektedir. | | | | | | | | | |
| **DERSİN ÖĞRENİM ÇIKTILARI** | | | | | -Değerlendirmenin öğretimdeki rolünü kavrama  -Öğrenme çıktılarını değerlendirebilme  -Farklı öğrenci ihtiyaçlarını belirleyebilme ve öğrenme çıktılarını değerlendirebilme  -Öğrencilerin performans ve araştırma becerilerini değerlendirebilme  -Port folyo geliştirebilme  -Farklı ölçme araçlarını bilme ve kullanabilme | | | | | | | | | |
| **TEMEL DERS KİTABI** | | | | | Airasian, P. W., Engemann, J. F, & Gallagher, T.L. (2007). Classroom assessment: Concepts and applications (Canadian ed.). Toronto, ON: McGraw Hill. | | | | | | | | | |
| **YARDIMCI KAYNAKLAR** | | | | | British Columbia Teachers Federation. (2013). Teaching to Diversity: ESL, Learning Assistance, Special Education. Available from <http://www.bctf.ca/TeachingToDiversity/>  Brookhart, S. M. (2003). Developing measurement theory for classroom assessment purposes and uses. Educational Measurement: Issues and Practice, 22(4), 5-12.  Canadian Assessment for Learning Network. (2013). What is assessment for learning? Available from  <http://www.cafln.ca/Resources.html>  Torrance, H. (Ed.) (2013). Educational assessment and evaluation: Major themes in education. New York, Routledge. | | | | | | | | | |
| **DERSTE GEREKLİ ARAÇ VE GEREÇLER** | | | | |  | | | | | | | | | |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | |  | | |  | |

|  |  |
| --- | --- |
| **DERSİN HAFTALIK PLANI** | |
| **HAFTA** | **İŞLENEN KONULAR** |
| 1 | Öğretimde Ölçmenin Rolü |
| 2 | Öğrenme Beklentileri ve Sonuçları |
| 3 | Eğitimde kullanılan ölçme araçları ve özellikleri |
| 4 | Yüksek Kaliteli Sınıf Değerlendirmesi |
| 5 | Öğretme ve Öğrenme Sırasında Değerlendirme |
| 6 | Bilgiyi Değerlendirme ve Düşünme |
| 7-8 | ARA SINAV |
| 9 | Performans Değerlendirmeleri |
| 10 | Öğrenci ürün dosyası ve akran değerlendirmesi |
| 11 | Araştırma makaleleri ve araştırma projeleri |
| 12 | Portfolyolar |
| 13 | Denetim listeleri ve değerlendirme listeleri |
| 14 | Derecelendirme ve Raporlama |
| 15-16 | FİNAL SINAVI – Yazılım Değerlendirme Ödevi Teslimi; sunum dokümanları teslimi |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **NO** | **PROGRAM ÇIKTISI** | **3** | **2** | **1** |
| 1 | Eğitim teknolojilerinin planlama, tasarlama, uygulama ve yönetme süreçlerinde etkin rol alma |  |  | **X** |
| 2 | Bilişim teknolojilerini kullanarak bilgiye ulaşma, bilgiyi analiz ve sentez edip değerlendirme ve yeni durumlara göre adapte ederek kullanabilme |  |  | **X** |
| 3 | Öğretmenlik mesleği ve bu mesleği gerçekleştirmeyle ilgili konularda yeterli düzeyde bilgi, beceri ve yetkinlik sahibi olma | **X** |  |  |
| 4 | Öğretim teknolojilerini ve materyallerini, bunların derslerde nasıl kullanılacağını bilme; eğitim yazılımı, e-öğrenme, uzaktan eğitim, öğrenme yönetim sistemleri gibi uygulamaları geliştirme, kullanma ve rehberlik etme |  | **X** |  |
| 5 | Grafik tasarımı ve canlandırma, web tasarımı ve eğitsel yazılım hazırlamak üzere özel olarak geliştirilmiş programları kullanarak öğrenme etkinliklerini zenginleştirecek materyaller geliştirebilme |  |  | **X** |
| 6 | Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi alanındaki problemleri tanımlama, modelleme ve çözme |  |  | **X** |
| 7 | Okuldaki mevcut durumu analiz ederek teknolojik ihtiyaçları planlama ve bu teknolojilerin eğitim ve öğretim sürecinde kullanımına liderlik etme |  |  | **X** |
| 8 | Alana özgü kullanılabilecek öğrenme-öğretme yaklaşımları, kuramları, öğrenme-öğretme stratejileri, yöntem ve teknikleri uygulayabilme | **X** |  |  |
| 9 | Bilişim teknolojileri eğitiminde kullanılan ölçme-değerlendirme yöntem ve tekniklerini belirleyebilme | **X** |  |  |
| 10 | Bilgisayar donanımı, işletim sistemleri, bilgisayar ağları ve programlama dilleri konularında bilgi, beceri ve yetkinlik sahibi olma |  |  | **X** |
| 11 | Meslek etiğine sahip, sosyal sorumluluk çerçevesinde toplumsal problemlere çözüm üretme |  |  | **X** |
| 12 | Türkçe, sözlü ve yazılı iletişim becerilerine sahip olma |  | **X** |  |
| 13 | Eleştirel düşünebilme, yeni fikirler üretebilme, problemleri keşfedebilme ve çözebilme becerisine sahip olma |  | **X** |  |
| 14 | Genel kültür bilgisine sahip olma |  | **X** |  |
| **1**:Hiç Katkısı Yok. **2**:Kısmen Katkısı Var. **3**:Tam Katkısı Var. | | | | |

****

**ESOGÜ**

**Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi Bölümü Ders Bilgi Formu**

|  |  |
| --- | --- |
| **DÖNEM** |  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **DERSİN KODU** |  | **DERSİN ADI** | Eğitimde Yapay Zeka Uygulamaları |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **YARIYIL** | **HAFTALIK DERS SAATİ** | | | | | | | **DERSİN** | | | | | | | | | | |
| **Teorik** | | | **Uygulama** | **Laboratuar** | | | **Kredisi** | | **AKTS** | | **TÜRÜ** | | | | | **DİLİ** | |
|  | 2 | | | 0 | 0 | | | 2 | | 4 | | ZORUNLU () SEÇMELİ ( x) | | | | | Türkçe | |
| **DERSİN KATEGORİSİ** | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| **Meslek Bilgisi** | | | **Alan Eğitimi** | | | | **Genel Kültür** | | | | | | | | | **Seçmeli** | | |
| - | | | - | | | | - | | | | | | | | | Meslek Bilgisi ( )  Alan Eğitimi (x )  Genel Kültür ( ) | | |
| **DEĞERLENDİRME ÖLÇÜTLERİ** | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| **YARIYIL İÇİ** | | | | | | **Faaliyet türü** | | | | | | | | **Sayı** | | | **%** | |
| Ara Sınav | | | | | | | | 1 | | | 40 | |
| Kısa Sınav | | | | | | | |  | | |  | |
| Ödev | | | | | | | |  | | |  | |
| Proje | | | | | | | |  | | |  | |
| Rapor | | | | | | | |  | | |  | |
| Diğer (………) | | | | | | | |  | | |  | |
| **YARIYIL SONU SINAVI** | | | | | | Yazılı | | | | | | | | 1 | | | 60 | |
| **VARSA ÖNERİLEN ÖNKOŞUL(LAR)** | | | | | | Yok. | | | | | | | | | | | | |
| **DERSİN KISA İÇERİĞİ** | | | | | | Zekâ ve özellikleri; yapay zekânın tarihçesi, güncel durumu ve uygulama alanları; uzman sistemler;uzman sistemlerin kullanım alanları, bileşenleri, özellikleri, tasarımı; uzman sistemlerin eğitimde kullanımı; zeki öğrenme sistemleri; eğitimde büyük veri; öğrenme analitikleri; eğitsel ajan; uyarlanabilir öğrenme ve uyarlanabilir ölçme; mantıksal programlamada program geliştirme. | | | | | | | | | | | | |
| **DERSİN AMAÇLARI** | | | | | | Bu dersin amacı öğrencilere yapay zeka ve derim öğrenme kavramlarını tanıtmak ve uygulamada önemli yer edinen zeki öğrenme sistemleri, uyarlanabilir öğrenme ve büyük verinin potansiyeline değinmektir. | | | | | | | | | | | | |
| **DERSİN MESLEK EĞİTİMİNİ SAĞLAMAYA YÖNELİK KATKISI** | | | | | | Ders, meslek eğitiminin önemli unsurlarından biri olan çağın gerektirdiği öğretmenlik meslek becerilerinin hem tekno-bilişsel, hem felsefi yönlerini ele alması bakımından katkı getirecektir. | | | | | | | | | | | | |
| **DERSİN ÖĞRENİM ÇIKTILARI** | | | | | | 1. Zeka ve özelliklerini kavrar. 2. Yapay zekanın geçmişten günümüze gelişimini ve uygulama alanlarını irdeler. 3. Uzman sistemleri, bileşenlerini ve kullanım alanlarını tartışır. 4. Zeki öğrenme sistemlerini kavrar. 5. Eğitimde büyük veri kavramını tartışır. 6. Öğrenme analitikleri ve eğitsel ajanların işlevlerini tartışır. 7. Uyarlanabilir öğrenme ve uyarlanabilir ölçmeyi tanımlar. 8. Mantıksal programlamada program geliştirmeyi irdeler. | | | | | | | | | | | | |
| **TEMEL DERS KİTABI** | | | | | | Deep Learning-Ian Goodfellow and Yoshua Bengio and Aaron Courville | | | | | | | | | | | | |
| **YARDIMCI KAYNAKLAR** | | | | | | Deep Learning with Python. François Chollet. | | | | | | | | | | | | |
| **DERSTE GEREKLİ ARAÇ VE GEREÇLER** | | | | | | Bilgisayar ve Projeksiyon. | | | | | | | | | | | | |
|  |  | |  |  |  |  |  | |  | |  | |  | |  | | |  | |
| **DERSİN HAFTALIK PLANI** | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| **HAFTA** | | **İŞLENEN KONULAR** | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 1 | | Zeka ve özellikleri | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 2 | | Yapay zekanın tarihçesi güncel durumu ve uygulama alanları | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 3 | | Uzman sistemler, bileşenleri ve kullanım alanları | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 4 | | Uzman sistemlerin özellikleri ve tasarımı | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 5 | | Uzman sistemlerin eğitimde kullanımı | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 6 | | Zeki öğrenme sistemleri | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 7-8 | | ARA SINAV | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 9 | | Eğitimde büyük veri | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 10 | | Eğitimde büyük veri | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 11 | | Öğrenme analitikleri | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 12 | | Eğitsel ajan | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 13 | | Uyarlanabilir öğrenme ve uyarlanabilir ölçme | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 14 | | Mantıksal programlamada program geliştirme | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 15-16 | | FİNAL SINAVI | | | | | | | | | | | | | | | | |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **NO** | **PROGRAM ÇIKTISI** | **3** | **2** | **1** |
| 1 | Eğitim teknolojilerinin planlama, tasarlama, uygulama ve yönetme süreçlerinde etkin rol alma | X |  |  |
| 2 | Bilişim teknolojilerini kullanarak bilgiye ulaşma, bilgiyi analiz ve sentez edip değerlendirme ve yeni durumlara göre adapte ederek kullanabilme |  | X |  |
| 3 | Öğretmenlik mesleği ve bu mesleği gerçekleştirmeyle ilgili konularda yeterli düzeyde bilgi, beceri ve yetkinlik sahibi olma |  | X |  |
| 4 | Öğretim teknolojilerini ve materyallerini, bunların derslerde nasıl kullanılacağını bilme; eğitim yazılımı, e-öğrenme, uzaktan eğitim, öğrenme yönetim sistemleri gibi uygulamaları geliştirme, kullanma ve rehberlik etme |  | X |  |
| 5 | Grafik tasarımı ve canlandırma, web tasarımı ve eğitsel yazılım hazırlamak üzere özel olarak geliştirilmiş programları kullanarak öğrenme etkinliklerini zenginleştirecek materyaller geliştirebilme |  |  | X |
| 6 | Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi alanındaki problemleri tanımlama, modelleme ve çözme |  |  | X |
| 7 | Okuldaki mevcut durumu analiz ederek teknolojik ihtiyaçları planlama ve bu teknolojilerin eğitim ve öğretim sürecinde kullanımına liderlik etme |  | X |  |
| 8 | Alana özgü kullanılabilecek öğrenme-öğretme yaklaşımları, kuramları, öğrenme-öğretme stratejileri, yöntem ve teknikleri uygulayabilme |  | X |  |
| 9 | Bilişim teknolojileri eğitiminde kullanılan ölçme-değerlendirme yöntem ve tekniklerini belirleyebilme |  |  | X |
| 10 | Bilgisayar donanımı, işletim sistemleri, bilgisayar ağları ve programlama dilleri konularında bilgi, beceri ve yetkinlik sahibi olma | X |  |  |
| 11 | Meslek etiğine sahip, sosyal sorumluluk çerçevesinde toplumsal problemlere çözüm üretme |  | X |  |
| 12 | Türkçe, sözlü ve yazılı iletişim becerilerine sahip olma |  | X |  |
| 13 | Eleştirel düşünebilme, yeni fikirler üretebilme, problemleri keşfedebilme ve çözebilme becerisine sahip olma | X |  |  |
| 14 | Genel kültür bilgisine sahip olma | X |  |  |
| **1**:Hiç Katkısı Yok. **2**:Kısmen Katkısı Var. **3**:Tam Katkısı Var. | | | | |

****

**ESOGÜ**

**Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi Bölümü Ders Bilgi Formu**

|  |  |
| --- | --- |
| **DÖNEM** |  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **DERSİN KODU** |  | **DERSİN ADI** | Teknoloji ve Yetişkin Eğitimi |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **YARIYIL** | **HAFTALIK DERS SAATİ** | | | | | | | **DERSİN** | | | | | | | | | | |
| **Teorik** | | | **Uygulama** | **Laboratuar** | | | **Kredisi** | | **AKTS** | | **TÜRÜ** | | | | | **DİLİ** | |
|  | 2 | | | 0 | 0 | | | 2 | | 4 | | ZORUNLU () SEÇMELİ ( x) | | | | | Türkçe | |
| **DERSİN KATEGORİSİ** | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| **Meslek Bilgisi** | | | **Alan Eğitimi** | | | | **Genel Kültür** | | | | | | | | | **Seçmeli** | | |
| - | | | - | | | | - | | | | | | | | | Meslek Bilgisi ( )  Alan Eğitimi (x )  Genel Kültür ( ) | | |
| **DEĞERLENDİRME ÖLÇÜTLERİ** | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| **YARIYIL İÇİ** | | | | | | **Faaliyet türü** | | | | | | | | **Sayı** | | | **%** | |
| Ara Sınav | | | | | | | | 1 | | | 40 | |
| Kısa Sınav | | | | | | | |  | | |  | |
| Ödev | | | | | | | |  | | |  | |
| Proje | | | | | | | |  | | |  | |
| Rapor | | | | | | | |  | | |  | |
| Diğer (………) | | | | | | | |  | | |  | |
| **YARIYIL SONU SINAVI** | | | | | | Yazılı | | | | | | | | 1 | | | 60 | |
| **VARSA ÖNERİLEN ÖNKOŞUL(LAR)** | | | | | | Yok. | | | | | | | | | | | | |
| **DERSİN KISA İÇERİĞİ** | | | | | | Yetişkin psikolojisi; yetişkinlerde öğrenme; yetişkin eğitimi kuramları; yetişkinlerin yeniliklere karşı olan tutumları; değişime karşı direnişleri; yetişkin eğitiminde ilkeler; yetişkinler için bilişim; bilişim ile ilgili eğitim programları planlama tasarlama ve yürütme. | | | | | | | | | | | | |
| **DERSİN AMAÇLARI** | | | | | | Bu dersin amacı öğrencilere yetişkin eğitimi ile teknolojinin psikososyal ve bilişsel ilişkileri konusunda bilgi vermektir. | | | | | | | | | | | | |
| **DERSİN MESLEK EĞİTİMİNİ SAĞLAMAYA YÖNELİK KATKISI** | | | | | | Ders, meslek eğitiminin önemli unsurlarından biri olan çağın gerektirdiği öğretmenlik meslek becerilerinin hem tekno-bilişsel, hem felsefi yönlerini ele alması bakımından katkı getirecektir. | | | | | | | | | | | | |
| **DERSİN ÖĞRENİM ÇIKTILARI** | | | | | | 1. Yetişkin psikolojisinin genel özelliklerini tartışır.  2. Yetişkin eğitimi kuramlarını kavrar.  3. Yetişkinlerin teknolojiye bakış açılarını tartışır.  4. Değişime karşı direncin arka planını irdeler.  5. Yetişkinler için bilişimin anlamını tartışır.  6. Yetişkinler için bilişimle ilgili eğitim programlarının temel yapılarını kavrar. | | | | | | | | | | | | |
| **TEMEL DERS KİTABI** | | | | | | King, K.P. (2017). *Technology and innovation in adult learning*. Jossey-Bass-Wiley. | | | | | | | | | | | | |
| **YARDIMCI KAYNAKLAR** | | | | | | - | | | | | | | | | | | | |
| **DERSTE GEREKLİ ARAÇ VE GEREÇLER** | | | | | | Bilgisayar ve Projeksiyon. | | | | | | | | | | | | |
|  |  | |  |  |  |  |  | |  | |  | |  | |  | | |  | |
| **DERSİN HAFTALIK PLANI** | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| **HAFTA** | | **İŞLENEN KONULAR** | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 1 | | Yetişkin eğitimi kavramı | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 2 | | Yetişkin eğitiminin tarihçesi ve güncel eğilimler | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 3 | | Yetişkin psikolojisine giriş | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 4 | | Teknolojiye psikososyal yaklaşan kuramlar | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 5 | | Değişim, innovasyon ve eğitim | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 6 | | Yetişkinlerde değişime karşı direnç | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 7-8 | | ARA SINAV | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 9 | | Yetişkin eğitimi kuramları | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 10 | | Yetişkin eğitimi kuramları | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 11 | | Hayat boyu öğrenme ve bilişimle ilişkili uygulamalar | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 12 | | Bilişim teknolojileri ve yetişkin eğitiminin geleceği | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 13 | | Yetişkin eğitiminde bilişimi ele alan eğitim programları planlama tasarlama ve yürütme | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 14 | | Yetişkin eğitiminde bilişimi ele alan eğitim programları planlama tasarlama ve yürütme | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 15-16 | | FİNAL SINAVI | | | | | | | | | | | | | | | | |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **NO** | **PROGRAM ÇIKTISI** | **3** | **2** | **1** |
| 1 | Eğitim teknolojilerinin planlama, tasarlama, uygulama ve yönetme süreçlerinde etkin rol alma | X |  |  |
| 2 | Bilişim teknolojilerini kullanarak bilgiye ulaşma, bilgiyi analiz ve sentez edip değerlendirme ve yeni durumlara göre adapte ederek kullanabilme |  | X |  |
| 3 | Öğretmenlik mesleği ve bu mesleği gerçekleştirmeyle ilgili konularda yeterli düzeyde bilgi, beceri ve yetkinlik sahibi olma |  | X |  |
| 4 | Öğretim teknolojilerini ve materyallerini, bunların derslerde nasıl kullanılacağını bilme; eğitim yazılımı, e-öğrenme, uzaktan eğitim, öğrenme yönetim sistemleri gibi uygulamaları geliştirme, kullanma ve rehberlik etme |  | X |  |
| 5 | Grafik tasarımı ve canlandırma, web tasarımı ve eğitsel yazılım hazırlamak üzere özel olarak geliştirilmiş programları kullanarak öğrenme etkinliklerini zenginleştirecek materyaller geliştirebilme |  |  | X |
| 6 | Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi alanındaki problemleri tanımlama, modelleme ve çözme |  |  | X |
| 7 | Okuldaki mevcut durumu analiz ederek teknolojik ihtiyaçları planlama ve bu teknolojilerin eğitim ve öğretim sürecinde kullanımına liderlik etme |  | X |  |
| 8 | Alana özgü kullanılabilecek öğrenme-öğretme yaklaşımları, kuramları, öğrenme-öğretme stratejileri, yöntem ve teknikleri uygulayabilme |  | X |  |
| 9 | Bilişim teknolojileri eğitiminde kullanılan ölçme-değerlendirme yöntem ve tekniklerini belirleyebilme |  |  | X |
| 10 | Bilgisayar donanımı, işletim sistemleri, bilgisayar ağları ve programlama dilleri konularında bilgi, beceri ve yetkinlik sahibi olma | X |  |  |
| 11 | Meslek etiğine sahip, sosyal sorumluluk çerçevesinde toplumsal problemlere çözüm üretme |  | X |  |
| 12 | Türkçe, sözlü ve yazılı iletişim becerilerine sahip olma |  | X |  |
| 13 | Eleştirel düşünebilme, yeni fikirler üretebilme, problemleri keşfedebilme ve çözebilme becerisine sahip olma | X |  |  |
| 14 | Genel kültür bilgisine sahip olma | X |  |  |
| **1**:Hiç Katkısı Yok. **2**:Kısmen Katkısı Var. **3**:Tam Katkısı Var. | | | | |



**ESOGÜ**

**Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi Bölümü**

**Ders Bilgi Formu**

|  |  |
| --- | --- |
| **DÖNEM** |  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **DERSİN KODU** |  | **DERSİN ADI** | Çoklu Ortam Tasarımı ve Üretimi |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **YARIYIL** | **HAFTALIK DERS SAATİ** | | | | | | | **DERSİN** | | | | | | |
| **Teorik** | | | **Uygulama** | **Laboratuar** | | | **Kredisi** | **AKTS** | **TÜRÜ** | | | **DİLİ** | |
|  | 2 | | | 0 | 0 | | | 2 | 4 | ZORUNLU ( ) SEÇMELİ ( X ) | | | Türkçe | |
| **DERSİN KATEGORİSİ** | | | | | | | | | | | | | | |
| **Meslek Bilgisi** | | | **Alan Eğitimi** | | | | **Genel Kültür** | | | | | | **Seçmeli** | |
|  | | |  | | | |  | | | | | | Meslek Bilgisi ( )  Alan Eğitimi (X )  Genel Kültür ( ) | |
| **DEĞERLENDİRME ÖLÇÜTLERİ** | | | | | | | | | | | | | | |
| **YARIYIL İÇİ** | | | | | | **Faaliyet türü** | | | | | **Sayı** | | **%** | |
| Ara Sınav | | | | | 1 | | 20 | |
| Kısa Sınav | | | | | 5 | | 20 | |
| Ödev | | | | | 5 | | 20 | |
| Proje | | | | |  | |  | |
| Rapor | | | | |  | |  | |
| Diğer (………) | | | | |  | |  | |
| **YARIYIL SONU SINAVI** | | | | | | Proje | | | | | 1 | | 40 | |
| **VARSA ÖNERİLEN ÖNKOŞUL(LAR)** | | | | | | Bu dersin önkoşulu bulunmamaktadır. | | | | | | | | |
| **DERSİN KISA İÇERİĞİ** | | | | | | Çoklu ortam uygulama geliştirme ortamları; ekran tasarımı ilkeleri; yazılımda canlandırma ve hareket; yazılımlara resim, film, animasyon vb. bileşenleri ekleme; ses ve gerçek zamanlı filmleri ekleme; kullanıcı etkileşimi; geri bildirim teknikleri; çoklu ortam yazılımlarında kullanıcı dolaşımı; ekran tasarımı ve düzenleme; çoklu ortam uygulamaları geliştirme; çoklu ortam yazılımlarını paketleme ve yayınlama; çoklu ortam uygulamalarını değerlendirme. | | | | | | | | |
| **DERSİN AMAÇLARI** | | | | | | Bu dersin amacı, çokluortam tasarım ilkelerine göre bir çokluortam ders materyalini çoklu ortam projesi hazırlama adımlarına göre geliştirmektir. | | | | | | | | |
| **DERSİN MESLEK EĞİTİMİNİ SAĞLAMAYA YÖNELİK KATKISI** | | | | | | Öğretmen adayı bu ders sayesinde öğrenci gereksinimlerine uygun bir çoklu ortam yazılımı geliştirme konusunda bilgi sahibi olur. | | | | | | | | |
| **DERSİN ÖĞRENİM ÇIKTILARI** | | | | | | 1. Çoklu ortam tasarım ilkelerine ilişkili kavramları açıklar.  2. Öğrenme öğretme sürecinde çoklu ortam kullanım alanlarını söyler.  3. Çoklu ortam tasarım ilkeleri ile materyal tasarım ilkelerini ilişkilendirir.  4. Çoklu ortam tasarım ilkelerini seçme ve geliştirme ölçütlerini açıklar.  5. Çoklu ortam ders materyali tasarlanma sürecini açıklar.  6. Çoklu ortam ders materyali tasarlar.  7. Çoklu ortam ders materyalini sınıf ortamında kullanımını gözler.  8. Çoklu ortam ders materyalini değerlendirir. | | | | | | | | |
| **TEMEL DERS KİTABI** | | | | | | Dursun, Ö. Ö. ve Odabaşı, H. F. (2014). Çoklu ortam tasarımı. Ankara: PegemA Yayınları. | | | | | | | | |
| **YARDIMCI KAYNAKLAR** | | | | | |  | | | | | | | | |
| **DERSTE GEREKLİ ARAÇ VE GEREÇLER** | | | | | | Bilgisayar, projeksiyon | | | | | | | | |
|  |  | |  |  |  |  |  |  |  |  | |  | |  |
| **DERSİN HAFTALIK PLANI** | | | | | | | | | | | | | | |
| **HAFTA** | | **İŞLENEN KONULAR** | | | | | | | | | | | | |
| 1 | | Çoklu ortam tasarımında temel kavramlar | | | | | | | | | | | | |
| 2 | | Çoklu ortamla öğrenmenin kuramsal temelleri  Çoklu ortamla öğrenmede kullanılan yaygın formatlar | | | | | | | | | | | | |
| 3 | | Bilişsel yük kuramı ve çoklu ortam tasarımı | | | | | | | | | | | | |
| 4 | | Çoklu ortam projesi hazırlama süreci | | | | | | | | | | | | |
| 5 | | Çoklu ortam uygulamalarında görsel tasarım | | | | | | | | | | | | |
| 6 | | Çoklu ortam geliştirme yazılımları | | | | | | | | | | | | |
| 7-8 | | ARA SINAV | | | | | | | | | | | | |
| 9 | | Çoklu ortam içeriklerinin tasarımı | | | | | | | | | | | | |
| 10 | | Çoklu ortam uygulamalarında kullanıcı denetimi | | | | | | | | | | | | |
| 11 | | Çoklu ortam ölçme ve değerlendirme yöntemleri | | | | | | | | | | | | |
| 12 | | Web ortamında çoklu ortam tasarımı | | | | | | | | | | | | |
| 13 | | Çoklu ortam projesi kapsamında hazırlanan içeriklerin derste sunumu | | | | | | | | | | | | |
| 14 | | Çoklu ortam projesi kapsamında hazırlanan içeriklerin derste sunumu | | | | | | | | | | | | |
| 15-16 | | FİNAL SINAVI | | | | | | | | | | | | |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **NO** | **PROGRAM ÇIKTILARI** | **3** | **2** | **1** |
| 1 | Eğitim teknolojilerinin planlama, tasarlama, uygulama ve yönetme süreçlerinde etkin rol alma | X |  |  |
| 2 | Bilişim teknolojilerini kullanarak bilgiye ulaşma, bilgiyi analiz ve sentez edip değerlendirme ve yeni durumlara göre adapte ederek kullanabilme | X |  |  |
| 3 | Öğretmenlik mesleği ve bu mesleği gerçekleştirmeyle ilgili konularda yeterli düzeyde bilgi, beceri ve yetkinlik sahibi olma |  | X |  |
| 4 | Öğretim teknolojilerini ve materyallerini, bunların derslerde nasıl kullanılacağını bilme; eğitim yazılımı, e-öğrenme, uzaktan eğitim, öğrenme yönetim sistemleri gibi uygulamaları geliştirme, kullanma ve rehberlik etme | X |  |  |
| 5 | Grafik tasarımı ve canlandırma, web tasarımı ve eğitsel yazılım hazırlamak üzere özel olarak geliştirilmiş programları kullanarak öğrenme etkinliklerini zenginleştirecek materyaller geliştirebilme | X |  |  |
| 6 | Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi alanındaki problemleri tanımlama, modelleme ve çözme |  | X |  |
| 7 | Okuldaki mevcut durumu analiz ederek teknolojik ihtiyaçları planlama ve bu teknolojilerin eğitim ve öğretim sürecinde kullanımına liderlik etme |  |  | X |
| 8 | Alana özgü kullanılabilecek öğrenme-öğretme yaklaşımları, kuramları, öğrenme-öğretme stratejileri, yöntem ve teknikleri uygulayabilme | X |  |  |
| 9 | Bilişim teknolojileri eğitiminde kullanılan ölçme-değerlendirme yöntem ve tekniklerini belirleyebilme | X |  |  |
| 10 | Bilgisayar donanımı, işletim sistemleri, bilgisayar ağları ve programlama dilleri konularında bilgi, beceri ve yetkinlik sahibi olma |  | X |  |
| 11 | Meslek etiğine sahip, sosyal sorumluluk çerçevesinde toplumsal problemlere çözüm üretme | X |  |  |
| 12 | Türkçe, sözlü ve yazılı iletişim becerilerine sahip olma | X |  |  |
| 13 | Eleştirel düşünebilme, yeni fikirler üretebilme, problemleri keşfedebilme ve çözebilme becerisine sahip olma | X |  |  |
| 14 | Genel kültür bilgisine sahip olma |  | X |  |
| **1**:Hiç Katkısı Yok. **2**:Kısmen Katkısı Var. **3**:Tam Katkısı Var. | | | | |