

GENEL TANIM / GENERAL DESCRIPTION

Ders Adı / Course Name	Brain Teaser / Brain Teaser	
Ders Kodu / Course Code	S413.2B	
Ders Türü / Course Type		
Ders Seviyesi / Course Level	Bachelor Degree / Bachelor Degree	
Ders Akts Kredi / ECTS	3.00	
Haftalık Ders Saati (Kuramsal) / Course Hours For Week (Theoretical)	3.00	
Haftalık Uygulama Saati / Course Hours For Week (Objected)	0.00	
Haftalık Laboratuar Saati / Course Hours For Week (Laboratory)	0.00	
Dersin Verildiği Yıl / Year	4	
Öğretim Sistemi / Teaching System	Normal Education / Normal Education	
Eğitim Dili / Education Language	Turkish / Turkish	
Ön Koşulu Olan Ders(ler) / Precondition Courses	Yok	None
Amacı / Purpose	Bu dersin amacı ilköğrencilerinin seviyelerine uygun zeka oyunlarını sınıf öğretmenliği lisans öğrencilerine öğretmektir. Ayrıca lisans öğrencilerine güncel ve geleneksel zeka oyunlarını tanıtmak ve ilgili zeka oyunlarının Türkçe, matematik, hayat bilgisi ve fen bilimleri dersleriyle nasıl entegre yürütüleceğini onlara öğretmektir. Dersin bir diğer amacı ise lisans öğrencilerine oyun tasarlama becerisi kazandırmak; problem karşısında özgün ve farklı stratejiler geliştirme yolları ile hızlı ve doğru karar verme becerisi kazandırmaktır. This course aims to teach intelligence games appropriate to the levels of primary school students and undergraduate classroom teaching students. It also aims to introduce current and traditional intelligence games to undergraduate students and teach them how to integrate the relevant intelligence games with Turkish, mathematics, life sciences, and science courses. Another aim of the course is to provide undergraduate students with game design skills and the ability to make quick and accurate decisions by developing original and different strategies in the face of problems.	

İçeriği / Content	Zeka oyunlarının tanımı, işlevi ve içeriği Zeka oyunu tasarlama Çiftini bul, kelime avı, sayı ve kelime bulma oyunlarının öğretimi/Oyunların diğer derslere entegrasyonu Futoshiki, örüntü ve kendoku oyunlarının öğretimi/Oyunların diğer derslere entegrasyonu Tenner ızgaraları, sayı çemberi, kare karalamaca ve labirent oyunlarının öğretimi/Oyunların diğer derslere entegrasyonu Sözcük çemberi, göbek ve şifreli sözcük oyunlarının öğretimi/Oyunların diğer derslere entegrasyonu Pentomino, sözcük evi ve resfebe oyunlarının öğretimi/Oyunların diğer derslere entegrasyonu Sözcük türetme, anagram, kelime avı ve sihirli piramit oyunlarının öğretimi/Oyunların diğer derslere entegrasyonu ABC bağlama, Kapsül ve patika oyunlarının öğretimi/Oyunların diğer derslere entegrasyonu Polyomino, karışık harfler ve eksik harfler oyunlarının öğretimi/Oyunların diğer derslere entegrasyonu	Definition, function and content of intelligence games Designing a brain game Teaching find the pair, word hunt, number and word finding games/Integration of games into other lessons Teaching futoshiki, pattern and kendoku games/Integration of games into other courses Teaching Tenner grids, number circle, square puzzle and maze games/Integration of games into other courses Teaching word circle, hub and coded word games/Integration of games into other courses Teaching pentomino, word house and resfebe games/Integration of games into other courses Teaching word derivation, anagram, word hunt and magic pyramid games/Integration of games into other courses Teaching ABC bonding, capsule and path games/Integration of games into other courses Teaching polyomino, mixed letters and missing letters games/Integration of games into other courses
Önerilen Diğer Hususlar / Recommended Other Considerations	Yok	None
Staj Durumu / Internship Status	Yok	None
Kitap / Malzemesi / Önerilen Kaynaklar / Books / Materials / Recommended Reading	•Lawson, A. E. (1995). Science teaching and the development of thinking. Belmont, California: Wadsworth Publishing Company. •Temel Eğitimde Zekâ Oyunları ile Eğlenerek Öğreniyorum-2. Sınıf Örneği. Editör: Hakan Kurt, İbrahim Yüksel, & M. Ali Savaş. Nobel Yayıncılık.	Lawson, A. E. (1995). Science teaching and the development of thinking. Belmont, California: Wadsworth Publishing Company. I Learn by Having Fun with Mind Games in Basic Education-2. Class Example. Editor: Hakan Kurt, İbrahim Yüksel, & M. Ali Savaş. Nobel.
Öğretim Üyesi (Üyeleri) / Faculty Member (Members)	Doç. Dr. İsmail SARIKAYA	Assoc. Prof. Dr. İsmail Sarıkaya

ÖĞRENME ÇIKTILARI / LEARNING OUTCOMES

1	1. Oyunların kişilik ve zekâ gelişimindeki önemini fark etme	1. Recognizing the importance of games in the development of personality and intelligence
2	2. İlkokulda kullanılabilecek zekâ oyunlarını bilme	2. Knowing the intelligence games that can be used in primary school
3	3. İlkokulda kullanılabilecek zekâ oyunlarını planlama	3. Planning intelligence games that can be used in primary school
4	4. İlkokulda kullanılabilecek zekâ oyunlarını uygulama ve değerlendirme	4. Application and evaluation of intelligence games that can be used in primary school

HAFTALIK DERS İÇERİĞİ / DETAILED COURSE OUTLINE

Hafta / Week					
1	Teorik Dersler / Theoretical	Uygulama	Lab	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
	Dersin amacı, içeriği ve işlenişinin tanıtımı				
	The purpose, content and presentation of the course				
2	Teorik Dersler / Theoretical	Uygulama	Lab	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
	Zekâ oyunlarının tarihçesi ve eğitimdeki önemi				
	The history of intelligence games and their importance in education				
3	Teorik Dersler / Theoretical	Uygulama	Lab	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
	Zekâ oyunları eğitimde temel kavramlar				
	Intelligence games basic concepts in education				
4	Teorik Dersler / Theoretical	Uygulama	Lab	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
	Zekâ oyunları eğitimde temel kavramlar				
	Intelligence games basic concepts in education				
5	Teorik Dersler / Theoretical	Uygulama	Lab	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
	Zekâ oyunları eğitiminde kullanılan yöntem ve teknikler				
	Methods and techniques used in intelligence games education				

6	Teorik Dersler / Theoretical	Uygulama	Lab	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
	Zekâ Oyunları Eğitimi ile Kazanılan Beceriler				
	Skills Gained with Brain Teasers Training				
7	Teorik Dersler / Theoretical	Uygulama	Lab	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
	Ara Sınav				
8	Teorik Dersler / Theoretical	Uygulama	Lab	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
	Zekâ Oyunları Dersi Öğretim Programı ve ders planı hazırlama				
	Intelligence Games Lesson Curriculum and lesson plan preparation				
9	Teorik Dersler / Theoretical	Uygulama	Lab	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
	İlkokulda kullanılabilecek zekâ oyunları				
	Intelligence games that can be used in primary school				
10	Teorik Dersler / Theoretical	Uygulama	Lab	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
	İlkokulda kullanılabilecek zekâ oyunları				
	Intelligence games that can be used in primary school				
11	Teorik Dersler / Theoretical	Uygulama	Lab	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
	İlkokulda kullanılabilecek zekâ oyunları				
	Intelligence games that can be used in primary school				

12	Teorik Dersler / Theoretical	Uygulama	Lab	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
	İlkokulda kullanılabilecek zekâ oyunları				
	Intelligence games that can be used in primary school				
13	Teorik Dersler / Theoretical	Uygulama	Lab	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
	İlkokulda kullanılabilecek zekâ oyunları				
	Intelligence games that can be used in primary school				
14	Teorik Dersler / Theoretical	Uygulama	Lab	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
	İlkokulda kullanılabilecek zekâ oyunları				
	Intelligence games that can be used in primary school				
15	Teorik Dersler / Theoretical	Uygulama	Lab	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
	İlkokulda kullanılabilecek zekâ oyunları				
	Intelligence games that can be used in primary school				
16	Teorik Dersler / Theoretical	Uygulama	Lab	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
	Final Sınavı				

DEĞERLENDİRME / EVALUATION

Yarıyıl (Yıl) İçi Etkinlikleri / Term (or Year) Learning Activities	Sayı / Number	Katkı Yüzdesi / Percentage of Contribution (%)
Toplam / Total:	0	0
Başarı Notuna Katkı Yüzdesi / Contribution to Success Grade(%):		40
Yarıyıl (Yıl) Sonu Etkinlikleri / End Of Term (or Year) Learning Activities	Sayı / Number	Katkı Yüzdesi / Percentage of Contribution (%)
Toplam / Total:	0	0
Başarı Notuna Katkı Yüzdesi / Contribution to Success Grade(%):		60
Etkinliklerinin Başarı Notuna Katkı Yüzdesi(%) Toplamı / Total Percentage of Contribution (%) to Success Grade:		100
Değerlendirme Tipi / Evaluation Type:		

İŞ YÜKÜ / WORKLOADS

Etkinlikler / Workloads	Sayı / Number	Süresi (Saat) / Duration (Hours)	Toplam İş Yüğü (Saat) / Total Work Load (Hour)
Ara Sınav / Midterm Examination	1	1.00	1.00
Ara Sınav İçin Bireysel Çalışma / Individual Study for Mid term Examination	5	2.00	10.00
Derse Katılım / Attending Lectures	14	3.00	42.00
Ev Ödevi / Homework	1	5.00	5.00
Final Sınavı / Final Examination	1	2.00	2.00
Final Sınavı için Bireysel Çalışma / Individual Study for Final Examination	5	2.00	10.00
Rapor Hazırlama / Report Preparation	2	2.00	4.00
Rapor Sunma / Report Presentation	2	3.00	6.00
Takım/Grup Çalışması / Team/Group Work	1	10.00	10.00
Toplam / Total:	32	30.00	90.00
Dersin AKTS Kredisi = Toplam İş Yüğü (Saat) / 30.00 (Saat/AKTS) = 90.00/30.00 = 3.00 ~ 3.00 / Course ECTS Credit = Total Workload (Hour) / 30.00 (Hour / ECTS) = 90.00 / 30.00 = 3.00 ~ 3.00			

PROGRAM VE ÖĞRENME ÇIKTISI / PROGRAM LEARNING OUTCOMES

Öğrenme Çıktıları / Learning Outcomes	Program Çıktıları / Program Outcomes													
	1.1.1	1.1.2	2.1.1	2.1.2	2.1.3	2.1.4	3.1.1	3.1.2	3.2.1	3.2.2	3.3.1	3.3.2	3.4.1	3.4.2
1.1. Oyunların kişilik ve zekâ gelişimindeki önemini fark etme / 1. Recognizing the importance of games in the development of personality and intelligence			1	1	1	1								
2.2. İlkokulda kullanılabilecek zekâ oyunlarını bilme / 2. Knowing the intelligence games that can be used in primary school			2	1	2	1								
3.3. İlkokulda kullanılabilecek zekâ oyunlarını planlama / 3. Planning intelligence games that can be used in primary school			1	4	2	3								
4.4. İlkokulda kullanılabilecek zekâ oyunlarını uygulama ve değerlendirme / 4. Application and evaluation of intelligence games that can be used in primary school			1	4	1	4								

Katkı Düzeyi / Contribution Level : 1-Çok Düşük / Very low, 2-Düşük / Low, 3-Orta / Moderate, 4-Yüksek / High, 5-Çok Yüksek / Very high