Program

SAAT / GÜN	1. GÜN	2. GÜN	3. GÜN
09:00-09:45	**DERS ADI:** Açılış, Program Tanıtımı, Tanışma ve Ön Test **DERS VERECEK ÖĞRETİM ÜYESİ:** Prof. Dr. Zehra GÖLBAŞI **DERS KONUSU:**Etkinliğin amacı, kapsamı ve öğrenme çıktıları. **DETAYLI DERS İÇERİĞİ:** • Düzenleme kurulu ve eğitmenlerin tanıtılması. • Katılımcılarla tanışma ve beklentilerin alınması. • Eğitim programı ve öğrenme çıktılarının paylaşılması. • Kullanılacak dijital araçların tanıtılması. • Ön test uygulanması.	**DERS ADI:** Oyun Tabanlı Öğrenmenin Temelleri **DERS VERECEK ÖĞRETİM ÜYESİ:** Dr. Öğr. Üyesi Altuğ KANBAKAN **DERS KONUSU:** Oyun tabanlı öğrenme yaklaşımı ve sağlık eğitimindeki uygulamaları. **DETAYLI DERS İÇERİĞİ:** • Oyun tabanlı öğrenmenin temel ilkeleri. • Serious games kavramı. • Escape room ve simülasyon temelli öğrenme. • Sağlık eğitiminden örnek uygulamalar.	**DERS ADI:** Oyunlaştırılmış Öğretim Tasarımında Yaygın Etki ve Sürdürülebilirlik **DERS VERECEK ÖĞRETİM ÜYESİ:** Dr. Öğr. Üyesi Özlem Ülkü BULUT **DERS KONUSU:**Materyallerin sağlık bilimlerine entegrasyonu ve iyi uygulama örnekleri. **DETAYLI DERS İÇERİĞİ:** • Oyunlaştırılmış öğretimin müfredata entegrasyonu. • Yaygınlaştırma stratejileri. • Açık eğitim kaynakları. • İyi uygulama örneklerinin incelenmesi.
10:00-10:45	**DERS ADI:** Sağlık Eğitiminde Öğretim Tasarımı **DERS VERECEK ÖĞRETİM ÜYESİ:** Dr. Öğr. Üyesi Özlem Ülkü BULUT **DERS KONUSU:**Öğrenme kuramları, yetişkin öğrenmesi ve aktif öğrenme. **DETAYLI DERS İÇERİĞİ:** • Çağdaş öğretim yaklaşımları. • Yetişkin öğrenmesi ilkeleri. • Öğrenme çıktısı yazımı. • Öğretim yönteminin öğrenme çıktıları ile hizalanması.	**DERS ADI:** Yapay Zekâ Destekli Oyun Geliştirme **DERS VERECEK ÖĞRETİM ÜYESİ:** Dr. Öğr. Üyesi Altuğ KANBAKAN **DERS KONUSU:**Yapay zekâ araçlarını kullanarak oyun geliştirme yöntemleri. **DETAYLI DERS İÇERİĞİ:** • Üretken yapay zekâ araçlarının tanıtılması. • Prompt yazım teknikleri. • Yapay zekâ ile oyun fikirleri geliştirme. • Yapay zekâ kullanımında etik ilkeler.	**DERS ADI:** Dijital Oyunlaştırma Örnekleri **DERS VERECEK ÖĞRETİM ÜYESİ:** Dr. Öğr. Üyesi Özlem Ülkü BULUT **DERS KONUSU:** Başarılı uygulamalar ve iyi örneklerin analizi. **DETAYLI DERS İÇERİĞİ:** • Ulusal ve uluslararası örnekler. • Başarılı ders tasarımlarının analizi. • Disiplinler arası uygulamalar. • İyi uygulama ilkeleri.
11:00-11:45	**DERS ADI:** Sağlık Eğitiminde Oyunlaştırmanın Kuramsal Temelleri **DERS VERECEK ÖĞRETİM ÜYESİ:** Dr. Öğr. Üyesi Özlem Ülkü BULUT **DERS KONUSU:**Oyunlaştırma, oyun tabanlı öğrenmeden farkı ve temel ilkeler. **DETAYLI DERS İÇERİĞİ:•** Oyunlaştırma kavramı.	**DERS ADI:** Yapay Zekâ Destekli Senaryo ve Vaka Geliştirme **DERS VERECEK ÖĞRETİM ÜYESİ:** Öğr. Gör. Dr. Abdullah BEDİR KAYA **DERS KONUSU:** Klinik senaryo, vaka, görev kartı ve öğrenme etkinliği tasarımı. **DETAYLI DERS İÇERİĞİ:**	**DERS ADI:** Oyunlaştırılmış Öğretimin Değerlendirilmesi **DERS VERECEK ÖĞRETİM ÜYESİ:** Uzm. Biray KIRKAN **DERS KONUSU:** Öğrenme çıktıları, motivasyon, performans ve öğrenme analitikleri. **DETAYLI DERS İÇERİĞİ:** • Öğrenme çıktılarının değerlendirilmesi.

	• Oyun tabanlı öğrenme ile farkları. • Sağlık eğitiminde kullanım alanları. • Öğrenme motivasyonuna etkileri.	• Yapay zekâ ile klinik vaka oluşturma. • Senaryo geliştirme. • Görev kartlarının hazırlanması. • Öğrenme çıktıları ile uyumlandırma.	• Motivasyon ve katılımın ölçülmesi. • Öğrenme analitikleri. • Süreç ve sonuç değerlendirmesi.
12:00-12:45	**DERS ADI:** Oyunlaştırma Tasarım Modelleri **DERS VERECEK ÖĞRETİM ÜYESİ:** Öğr. Gör. Başak Çağla ARSLAN **DERS KONUSU:** Self-Determination Theory, Octalysis, MDA ve oyun mekanikleri. **DETAYLI DERS İÇERİĞİ:** • Motivasyon kuramları. • MDA modeli. • Oyun mekanikleri. • Öğrenme hedeflerine uygun tasarım ilkeleri.	**DERS ADI:** Yapay Zekâ ile Oyunlaştırılmış Öğretim Materyali Tasarımı **DERS VERECEK ÖĞRETİM ÜYESİ:** Öğr. Gör. Dr. Abdullah BEDİR KAYA **DERS KONUSU:** Rozet, puan sistemi, görevler, geri bildirim ve değerlendirme araçlarının geliştirilmesi. **DETAYLI DERS İÇERİĞİ:** • Hikâyeleştirme. • Rozet ve puan sistemleri. • Yapay zekâ ile geri bildirim üretimi. • Oyunlaştırılmış materyalin bütünleştirilmesi.	**ATÖLYE 3:** Oyunlaştırılmış öğretim materyallerinin sunulması. **DERS VERECEK ÖĞRETİM ÜYESİ:** Arş. Gör. Adife Ahsen ÇETİN **DETAYLI DERS İÇERİĞİ:** • Katılımcı sunumları. • Öğretim tasarımının değerlendirilmesi. • Eğitici geribildirimi. • Güçlü ve geliştirilecek yönlerin belirlenmesi.
14:00-14:45	**ATÖLYE 1:** Öğretim probleminin belirlenmesi ve oyunlaştırılmış öğretim planının oluşturulması. **DERS VERECEK ÖĞRETİM ÜYESİ:** Öğr. Gör. Başak Çağla ARSLAN **DETAYLI DERS İÇERİĞİ:** • Ders konusu seçimi. • Öğrenme probleminin belirlenmesi. • Hedef kitlenin analizi. • İlk öğretim planının hazırlanması.	**ATÖLYE 2:** Oyun mekanikleri, motivasyon ve ödül sisteminin tasarlanması. **DERS VERECEK ÖĞRETİM ÜYESİ:** Öğr. Gör. Dr. Abdullah BEDİR KAYA **DETAYLI DERS İÇERİĞİ:** • Oyun mekaniklerinin seçilmesi. • Rozet, puan ve görev sisteminin oluşturulması. • Eğitici geribildirimi alınması.	**ATÖLYE 3:** Oyunlaştırılmış öğretim materyallerinin dijital ortama aktarılması. **DERS VERECEK ÖĞRETİM ÜYESİ:** Arş. Gör. Adife Ahsen ÇETİN **DETAYLI DERS İÇERİĞİ:** • Genially/Actionbound vb. platformlara aktarım. • Son düzenlemelerin yapılması. • Uygulamaya hazır hâle getirilmesi.
15:00-15:45	**ATÖLYE 1:** Oyunlaştırılmış öğretim planının geliştirilmesi. **DERS VERECEK ÖĞRETİM ÜYESİ:** Öğr. Gör. Başak Çağla ARSLAN **DETAYLI DERS İÇERİĞİ:** • Oyun mekaniklerinin yerleştirilmesi. • Senaryonun oluşturulması. • Eğitici geribildirimi doğrultusunda geliştirilmesi.	**ATÖLYE 2:** Yapay zekâ destekli oyunlaştırılmış öğretim materyalinin tasarlanması. **DERS VERECEK ÖĞRETİM ÜYESİ:** Uzm. Biray KIRKAN **DETAYLI DERS İÇERİĞİ:** • Yapay zekâ ile içerik üretimi. • Dijital materyallerin hazırlanması. • Öğretim materyalinin bütünleştirilmesi.	**ATÖLYE 3:** Akran değerlendirmesi ve iyileştirme. **DERS VERECEK ÖĞRETİM ÜYESİ:** Arş. Gör. Adife Ahsen ÇETİN **DETAYLI DERS İÇERİĞİ:** • Yapılandırılmış akran değerlendirmesi. • Revizyon önerileri. • Nihai düzenlemelerin yapılması.
16:00-16:45	**ATÖLYE 1:** Oyunlaştırılmış öğretim planının tamamlanması.	**ATÖLYE 2:** Yapay zekâ destekli oyunlaştırılmış öğretim materyalinin tamamlanması.	**ÜRÜN SUNUMLARI:** Katılımcı proje sunumları, son test, genel değerlendirme ve kapanış.

	DERS VERECEK ÖĞRETİM ÜYESİ: Öğr. Gör. Başak Çağla ARSLAN **DETAYLI DERS İÇERİĞİ:** • Öğretim planının son hâlinin oluşturulması. • Eğitici değerlendirmesi. • İkinci gün materyal geliştirme sürecine hazırlık.	**DERS VERECEK ÖĞRETİM ÜYESİ:** Uzm. Biray KIRKAN **DETAYLI DERS İÇERİĞİ:** • Materyalin son düzenlemeleri. • Dijital içeriklerin kontrolü. • Sunum hazırlıkları.	**DERS VERECEK ÖĞRETİM ÜYESİ:** Dr. Öğr. Üyesi Özlem Ülkü BULUT **DETAYLI DERS İÇERİĞİ:** • Nihai ürün sunumları. • Son test uygulanması. • Katılımcı geri bildirimlerinin alınması. • Sertifika töreni ve kapanış.