BİLECİK ŞEYH EDEBALİ ÜNİVERSİTESİ

SÖĞÜT MESLEK YÜKSEKOKULU

BİLGİSAYAR PROGRAMCILIĞI

(2021 - 2022) Ders Bilgi Formu

Ders Adı	Kodu	Yarıyıl	T+U Saat	AKTS	Z / S
Beden Eğitimi ve Spor	MOS110	1	2 + 0	2,0	Seçmeli

Birim Bölüm	Bilgisayar Programcılığı - Ön Lisans (Anlatım,tartışma,Soru-Yanıt,Uygulama)
Amaç	Beden Eğitimi ve Spor ile ilgili temel bilgi, beceri, tavır ve alışkanlıkların edinilmesi,beden eğitimi ve sporun sağlığa yararlarının kavranılarak serbest zamanların fiziksel etkinlikler ile değerlendirilmesi, spor araç ve tesisleri hakkında bilgi sahibi olma ve bunları gereği gibi kullanabilmesi, bazı spor branşlarının tanıtımı ve kurallarının öğretilmesidir.
Ders İçeriği	Beden eğitimi ve spor ile ilgili temel kavramlar,spor tesislerini tanıma ,kullanma ve bazı spor branşları hakkında temel bilgiler,beslenme,ilkyardım,yaşam boyu spor konuları hakkında bilgiler .
Ders Kaynakları	Hikmet Aracı, Okullarda Beden Eğitimi, Nobel Akademik Yayıncılık

Hafta	Konu
1	Beden Eğitimi ve Spor ile İlgili kavramlar
2	Spor Türleri
3	Spor Tesisleri tanıtımı ve kullanılan araç gereçler
4	Yaşam boyu spor
5	Olimpiyatlar
6	Spor Ve Beslenme
7	Futbol
8	Vize, Rekreasyon
9	Basketbol
10	Voleybol
11	Tenis, Masa Tenisi
12	Badminton, Yüzme
13	Doping
14	İlk Yardım

Ders İş Yükü	Çalışma Türü / Öğretim Metotlar	Süresi (Saat)	Sayısı
Dinleme ve anlamlandırma	Ders	2	14
Dinleme ve anlamlandırma, gözlem/durumları işleme, eleştirel düşünme, soru geliştirme, takım çalışması	Beyin Fırtınası	1	14
Ara Sınav 1		3	1
Final		5	1
	Ders İş Yükü:	150	
	AKTS (Ders İş Yükü / 25.5):	5,88	

Program Çıktıları	
1	Matematik, hesaplama ve bilgisayar bilimleri konularında temel kuramsal ve uygulamalı bilgilere sahiptir.
2	Bilgisayar programcılığının gerektirdiği analitik düşünme yeteneğini kazanmalı, çalıştığı konularda buna uygun bakış açısı ile program geliştirir.
3	Bilgisayar Programcılığı alanındaki verilerin tanımlanmasını, toplanmasını ve değerlendirilmesini etkin bir şekilde yapar.
4	Algoritmik düşünme ve planlama yaklaşımını uygulamalarında kullanabilir.
5	Bilişim ve/veya bilgisayar bilimleri alanında karşılaştığı problemlere temel çözüm önerilerini uygulayabilmeli
6	Güncel ihtiyaçlar doğrultusunda alanı ile ilgili paket programları ve yazılım çeşitlerini kullanabilmeli
7	Bireysel ve/veya takım çalışmalarına önem vermeli, çalışmalarını proje grubuna ve/veya kurumuna etkin bir şekilde ifade edebilmeli
8	Yaşam boyu öğrenmenin gerekliliği bilinci ile bilgi ve iletişim teknolojileri alanındaki gelişmeleri takip edebilmeli
9	Alanında çalışmaları yürütebilecek ve dünyadaki gelişmeleri en iyi seviyede takip edebilecek düzeyde Türkçe ve temel yabancı dil bilgisine sahip olabilmeli
10	Mesleki ve etik sorumluluk bilinci ile bilişim uygulamalarında meslek etiğinin gözetilmesi konusunda farkındalığa sahip olmalı
11	Atatürk İlkeleri konusunda bilinçli ve İnkılâp Tarihi konusunda bilgi sahibi, tarihi değerlere ve insan haklarına saygılı olmalı
12	Alanında çalışanların ve kendisinin güvenlik, sağlık ve çevre bilincine sahip olmalarını sağlamalı

Ders Öğrenme Çıktısı - Program Çıktıları (1 -5 Puan Aralığı)

Ders Öğrenme Çıktısı	PÇ 1	PÇ 2	PÇ 3	PÇ 4	PÇ 5	PÇ 6	PÇ 7	PÇ 8	PÇ 9	PÇ 10	PÇ 11	PÇ 12
Beden eğitimi ve sporla ilgili temel kavramları açıklayabilecektir.	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Spor tesislerini tanıyarak, kullanımına yönelik bilgi sahibi olabilecek, çeşitli spor branşlarının oyun kurallarını açıklayabilecektir	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Yaşam boyu spor kavramının dünyadaki ve Türkiye'deki tarihsel gelişimini açıklayabilecektir	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Spor ve beslenme arasındaki ilişkiyi açıklayabilecektir	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Olimpik felsefe, olimpiyatların tarihini ve bu güne kadarki sürecini açıklayabilecektir	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-