



Ders Adı	Kodu	Yarıyıl	T+U Saat	AKTS	Z / S
Satranç	MOS256	3	2 + 0	2,0	Seçmeli
Birim Bölüm	Web Tasarımı ve Kodlama - Ön Lisans (yüz-yüze)				
Amaç	Satranç Biranşını tanıtmak Temel Satranç Bilgisine sahip olunmasını sağlamak Teori olarak Satrançı ele almak Satranın faydalarını kişiye tanıtmak Satranç eğitmenliği hakkındaki ilkeleri kavratmak				
Ders İçeriği	Satranç Tanımı, Tarihsel Gelişimi , Dünya ve Türkiye'de Satranç Zihinsel Antrenman Nedir? Zihinsel Antrenmanın faydaları Satranç Materyalleri , Taşların Dizilimi ve Kare Adları Kale, Fil ve Vezir Taşları hareketleri , alımları ve özellikleri Şah,At ve Piyon Taşları hareketleri , alımları ve özellikleri Özel satranç hamlelerinden ROK ve Terfi Kavramları Geçerken alma ve Notasyon yazımı Taş isteme ve tehdit kavramlar,Sah çekme durumunun incelenmesi Pat ve Mat,Basit Mat motifleri Taktik ve Stratejik Satranç Terimleri ve Örnekleri Temel Oyun Sonu Bilgileri Temel Açılış Bilgileri Temel Oyun Ortası Bilgileri Satranç Teorilerinden Örnekler				
Ders Kaynakları	Wijgerden ,Cor van Satranç Akademisi Eğitmen El Kitabı Adım 2 (Çev.)Fahri KARABAY Türkiye Satranç Federasyonu Yayını,Rotterdam, Mayıs 2004 1-5, Satrançın Esasları - J. R. Capablanca				

Hafta	Konu
1	Satranç Tanıtımı tarihi ve önemi
2	Zihinsel Antrenman Nedir? Zihinsel Antrenmanın faydaları
3	Satranç Materyalleri , Taşların Dizilimi ve Kare Adları
4	Tüm taşların hareketleri ve özellikleri
5	Özel hamleler
6	Satranç Dili: Notasyon
7	Taş isteme ve tehdit kavramlar,Sah çekme durumunun incelenmesi
8	Temel Matlar , Vize
9	Mat, Pat ve Oyunun Sonuçlanması
10	Taktik ve Stratejik Öğeler
11	Temel Oyun Sonları
12	Temel Oyun Ortası Bilgileri
13	Temel Açılış Bilgileri
14	Örnek Analizler

Program Çıktıları

- Web tasarımı ve kodlama alanında gerekli teorik bilgiye sahiptir.
- Web tasarımı ve kodlama alanında üretim bilgisine sahiptir.
- Web tasarımı ve kodlamanın kullanım yerlerini ve biçimlerini açıklar.
- Karşılaştığı sorunları çözmeye yönelik doğru bilgi kaynaklarına ulaşır.
- Web tasarımı ve kodlama için gerekli teknolojileri rahatlıkla kullanır.
- Bireysel çalışma ve takım çalışması sorumluluklarını yerine getirir.
- Mesleği ile ilgili eksik hissettiği alanlarda kendini geliştirmek için çaba harcar.
- Mezuniyet sonrası benzeri alanlarda eğitimine devam etme konusunda isteklilik gösterir.
- Web tasarımı ve kodlama alanı ile ilgili konularda duygularını, düşüncelerini ve projelerini başkalarına görsel, yazılı ve sözlü biçimde sunar.
- İngilizceyi en az Avrupa Dil Portföyü A-2 Genel Düzeyinde kullanarak alanındaki bilgileri izler ve meslektaşları ile iletişim kurar.
- Gerçekleştirdiği her türlü çalışmada, bilimsel ve etik değerlere saygılı davranır.
- Web tasarımı ve kodlama alanına ilişkin yasa, yönetmelik ve diğer mevzuat bilgisine sahiptir.

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
Satranç Biranşını tanıtar Satrançla ilgili temel bilgileri öğrenir Planlama Becerisi Gelişir Süreç ve Seçenekleri Değerlendirme becerisi gelişir Odaklanma ve Gözünde Canlandırma yeteneği gelişir Kuwetli analiz yapabilir	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Kuramsal ve ileri düşünme becerisi oluşur Sistemli olmayı geliştirir. Önerilen çözümleri savunur. Bilgi ve beceri düzeylerinin farkında olur. İşlevsel ve taktiksel düzeyde karar almayı sağlar. Diğer alanlarda (örneğin, turizm, halkla ilişkiler, özel eğitim gibi) çalışabilme yeteneği kazanır.	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Sistemli olmayı geliştirir.	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Bilgi ve beceri düzeylerinin farkında olur	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Ortalama Değer	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-