



Ders Adı	Kodu	Yarıyıl	T+U Saat	AKTS	Z / S
Teknolojiyle Öğrenme	MOS114	3	2 + 0	2,0	Seçmeli
Birim Bölüm	Grafik Tasarımı - Ön Lisans (Sözlü ve görsel anlatım sunum tartışma.)				
Amaç	Teknoloji Destekli Öğrenme, hız veya yakınlık gibi bilgi ve iletişim teknolojilerinin özelliklerini öğrenme veya bilgi gibi öğretim özellikleriyle birleştirir. Şöyle ki. öğretimin kapsamını geleneksel sınıftan ötesine genişletmeye izin verir. konuların teorik ve pratik kısımlarına yaklaşmak için yeni formüller sağlar.				
Ders İçeriği	Uzaktan Eğitim, Uzaktan Eğitim ve Teknoloji, Teknoloji Merkezli Ağ Kuramı, Kuramsal Yaklaşımlar, Öğretim Tasarımından Öğrenme Tasarımına Doğru, Uzaktan Eğitimde İçeriğin Eşzamanlı ve Eşzamansız Sunumunda Kullanılabilecek Web 2.0 Araçları, Uzaktan Eğitimde İçeriklerin Teknoloji Destekli Eşzamanlı Sunumu, Uzaktan Eğitimde Ölçme ve Değerlendirme Sürecinde Kullanılabilecek Teknolojiler				
Ders Kaynakları	Ders Notu				

Hafta	Konu
1	Uzaktan Eğitim
2	Uzaktan Eğitim ve Teknoloji
3	Teknoloji Merkezli Ağ Kuramı
4	Kuramsal Yaklaşımlar
5	Kuramsal Yaklaşımlar
6	Kuramsal Yaklaşımlar
7	Öğretim Tasarımından Öğrenme Tasarımına Doğru
8	Uzaktan Eğitimde İçeriğin Eşzamanlı ve Eşzamansız Sunumunda Kullanılabilecek Web 2.0 Araçları
9	Uzaktan Eğitimde İçeriğin Eşzamanlı ve Eşzamansız Sunumunda Kullanılabilecek Web 2.0 Araçları
10	Uzaktan Eğitimin İçeriklerinin Teknoloji Destekli Eşzamanlı Sunumu
11	Uzaktan Eğitimin İçeriklerinin Teknoloji Destekli Eşzamanlı Sunumu
12	Uzaktan Eğitimin İçeriklerinin Teknoloji Destekli Eşzamanlı Sunumu
13	Uzaktan Eğitimin İçeriklerinin Teknoloji Destekli Eşzamanlı Sunumu
14	Uzaktan Eğitimde Ölçme ve Değerlendirme Sürecinde Kullanılabilecek Teknolojiler

Program Çıktıları

1	Tasarım bilgilerini grafik tasarım alanında uygulamak
2	Tasarım problemlerini tanımlama becerisine sahip olmak
3	Tasarım problemlerini çözümlene becerisine sahip olmak
4	Mesleki ve etik sorumluluk bilincine sahip olmak
5	Etkin iletişim kurmak, kendini ifade etmek
6	Yaşam boyu eğitimin önemini kavrama becerisine sahip olmak
7	Yaşam boyu eğitim gerekliliklerini yerine getirebilme becerisine sahip olmak
8	Çağın sorunlarını takip edebilme becerisine sahip olmak
9	Araştırma, deneyimleme, analiz, değerlendirme ve yorumlamak
10	Sorun ve gereksinimleri karşılayacak bir ürünü/yapıtı ya da süreci tasarlamak
11	Disiplinlerarası ve ekip olarak ortak çalışmak
12	Bireysel anlamda sorumluluk alabilmek ve sorumluluğa açık olmak
13	Tasarım problemlerinin çözümünde gerekli malzemeleri kullanabilme yetkinliğine sahip olmak
14	Tasarım alanındaki teknolojik gelişmeleri takip edebilme becerisine sahip olmak

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	PÇ 13	PÇ 14
Uzaktan eğitim alanında teknoloji odaklı kuramları uygulamaya yansıtabilir,	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Teknoloji destekli eşzamanlı ve eşzamansız bir dersi tasarımılayabilir.	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Uzaktan eğitimde öğrenme ve öğretme süreçlerini teknoloji tabanlı uygulamalarla zenginleştirilebilir.	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-