



Ders Adı	Kodu	Yarıyıl	T+U Saat	AKTS	Z / S
Satranç Teorisi	TOS125	1	2 + 0	3,0	Seçmeli
Birim Bölüm	İstatistik ve Bilgisayar Bilimleri - Lisans (Yüz-yüze)				
Amaç	Satranç biraşını tanıtmak Temel Satranç Bilgisine sahip olunmasını sağlamak Teori olarak Satranç ele almak Satranın faydalarını kişiye tanıtmak Satranç eğitimliği 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 , alırları ve özellikleri Şah,At ve Piyon Taşları hareketleri , alırları 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	Satrançın Esasları - J. R. Capablanca, Wijgerden ,Cor van Satranç Akademisi Eğitimci El Kitabı Adım 1 to 5 (Çev.)Fahri KARABAY Türkiye Satranç Federasyonu Yayını,Rotterdam, Mayıs 2004 1-5				

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 kavramları
8	Şah çekme durumunun incelenmesi
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

- İstatistiksel analizlerde yararlanılan teknikleri etkin biçimde kullanabilme becerisine sahiptir.
- Elde edilen verilerin istatistiksel analizinde kullanılacak uygun yöntemlere karar verebilme, uygulayabilme ve istatistik alanındaki hazır yazımları kullanabilme yeteneğine sahiptir.
- İstatistik ve Bilgisayar bilimleri alanındaki problemlerin çözümünde matematiği etkin olarak kullanabilme becerisine sahiptir.
- Bilgisayar teknolojilerindeki gelişmeleri izleyebilme ve bu teknolojileri etkin bir biçimde kullanabilme ve yeni bir programlama dili öğrenme becerisine sahiptir.
- Problemlerin çözümüne ilişkin algoritmalar tasarlayabilme, programlama dillerini ve bilgisayar biliminin temel prensip ve yöntemlerini uygulayabilme yeteneğine sahiptir.
- Ekip çalışmalarında görev ve sorumluluk alabilme, sosyal ve etik sorumluluklarının farkında olma bilincine sahiptir.
- Yaratıcı, bilimsel ve eleştirel düşünebilme, bağımsız ve birlikte çalışabilme yeteneğine sahiptir.
- Türkçe ve yabancı dilde alanındaki bilgileri ve kaynakları takip edebilme ve paylaşabilme becerisine sahiptir.
- İstatistiksel verilerin toplanması, yorumlanması, yayılması aşamalarında toplumsal, bilimsel ve etik değerler hakkında farkındalığa sahiptir.
- Türkçeyi ve en az bir yabancı dili, sözlü ve yazılı olarak iletişimde etkin bir biçimde kullanabilme becerisine sahiptir.
- Rasgelelik olgusu içeren olayları veya süreçleri olasılıksal olarak modelleme ve çıkarımda bulunabilme becerisine sahiptir.
- Verileri elde etme, elde edilen verileri düzenleme ve yorumlama becerisine sahiptir.
- Verilerin elde edilmesinde veya analiz edilmesinde karşılaşılan problemleri bilimsel yaklaşımlarla çözebilme becerisine sahiptir.
- Sağlık, spor, ekonomi, ziraat vs. gibi diğer alanlara ilişkin verilerin analiz edilmesinde ilgili alandaki kişilere danışmanlık desteği verebilme becerisine sahiptir.
- Mesleki bilgi ve becerilerini alandaki güncel çalışmalarını takip ederek geliştirebilme yeteneğine sahiptir.

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

Ders Öğrenme Çıktısı	PÇ1	PÇ2	PÇ3	PÇ4	PÇ5	PÇ6	PÇ7	PÇ8	PÇ9	PÇ10	PÇ11	PÇ12	PÇ13	PÇ14	PÇ15
Uluslararası satranç turnuva kuralları hakkında bilgi sahibi olur.	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Satranç ile ilgili temel teorik bilgiye sahip olur.	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Analitik ve sistematik yapısına katkıda bulunur.	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-