

Genel Bilgiler

Dersin Amacı

Bu dersin amacı, öğrencilere satranç oyununun temel kurallarını, taktik ve stratejilerini öğretmek; eleştirel düşünme, karar verme, sabır ve odaklanma gibi bilişsel becerileri geliştirmektir. Satranç üzerinden problem çözme yaklaşımları ve ileri düzey stratejik düşünce alışkanlıkları kazandırmak da hedeflenmektedir.

Dersin İçeriği

Satranç tarihçesi ve kültürel boyutu
Taşların hareketi ve temel kurallar
Açılış stratejileri ve temel varyantlar
Orta oyun taktikleri ve hesaplamalar
Taş değişimleri ve pozisyonel düşünme
Son oyun (endgame) ilkeleri
Kombinasyonlar ve çift tehdit
Zaman yönetimi ve psikolojik direnç
Turnuva kuralları ve dijital satranç platformları

Dersin Kitabı / Malzemesi / Önerilen Kaynaklar

Silman, J. (2010). How to Reassess Your Chess. Siles Press. Pandolfini, B. (2008). Chess Openings: Traps and Zaps. Fireside.

Planlanan Öğrenme Etkinlikleri ve Öğretme Yöntemleri

Teorik ders anlatımı

Ders İçin Önerilen Diğer Hususlar

Bulunmamaktadır

Dersi Veren Öğretim Elemanı Yardımcıları

Bulunmamaktadır

Dersin Verilişi

Yüz yüze

Program Çıktısı

- Satranç kurallarını ve temel taş hareketlerini tanımlar.
- Açılış, orta oyun ve son oyun stratejilerini açıklar.
- Satranç oyunlarını analiz ederek taktiksel kararlar alır.
- Problem çözme ve stratejik düşünme becerilerini satranç yoluyla geliştirir
- Dijital platformlar aracılığıyla satranç oynar, değerlendirir ve gelişimini izler.

Haftalık İçerikler

Sıra	Hazırlık Bilgileri	Laboratuvar	Öğretim Metodları	Teorik	Uygulama
1			Düz Anlatım	Satranç Tarihi ve Temel Kavramlar	
2			Düz Anlatım	Taşların Hareketi ve Kurallar	
3			Düz Anlatım	Basit Matlar ve Şah-Çekme Stratejileri	
4			Düz Anlatım	Açılış Prensipleri ve İlk Varyantlar	
5			Düz Anlatım	Orta Oyun ve Taş Aktivitesi	
6			Düz Anlatım	Kombinasyonlar, Çatal ve Saptırma	
7			Düz Anlatım	Endgame Temelleri ve Piyon Oyunları	
8			Düz Anlatım	Ara Sınav Haftası	
9			Düz Anlatım	Satrançta Karar Verme ve Psikoloji	
10			Düz Anlatım	Satranç Taktik Problemleri Çözümü	
11			Düz Anlatım	Turnuva Hazırlığı ve Saat Kullanımı	
12			Düz Anlatım	Online Platformlarda Oyun ve Analiz	
13			Düz Anlatım	Final Provası ve Genel Değerlendirme	
14			Düz Anlatım	Final Provası ve Genel Değerlendirme	

İş Yükleri

Aktiviteler	Sayısı	Süresi (saat)
Teorik Ders Anlatım	14	3,00
Derse Katılım	14	3,00
Ara Sınav Hazırlık	7	3,00
Final Sınavı Hazırlık	7	3,00

Aktiviteler	Ağırlığı (%)
Final	60,00
Vize	40,00

Yönetim Bilişim Sistemleri Bölümü / Yönetim Bilişim Sistemleri X Öğrenme Çıktısı İlişkisi

	P.Ç. 1	P.Ç. 2	P.Ç. 3	P.Ç. 4	P.Ç. 5	P.Ç. 6	P.Ç. 7	P.Ç. 8	P.Ç. 9	P.Ç. 10	P.Ç. 11	P.Ç. 12	P.Ç. 13	P.Ç. 14
Ö.Ç. 1														
Ö.Ç. 2														
Ö.Ç. 3														
Ö.Ç. 4														
Ö.Ç. 5														

Tablo :

- P.Ç. 1 :** Öğrenciler temel bilgisayar bilimi kavramlarını anlar, bilgisayar donanımı ve yazılımı hakkında bilgi sahibi olur ve temel ağ teknolojileri ile iletişim protokollerini kavrayarak bu alanlarda yetkinlik kazanır.
- P.Ç. 2 :** Bilgi güvenliği tehditlerini tanıma ve risk değerlendirme becerisi kazandırılan öğrenciler, güvenlik politikaları ve standartlarına uygun önlemler almayı öğrenir ve kritik altyapıların korunması ile sızma testi tekniklerini uygular.
- P.Ç. 3 :** Veritabanı tasarlama, uygulama ve yönetim becerileri geliştiren öğrenciler, ilişkisel veritabanı yönetim sistemlerini etkin bir şekilde kullanmayı öğrenir ve veri modelleme tekniklerini anlama ve uygulama yetkinliği kazanır.
- P.Ç. 4 :** Programlama dillerini ve teknolojilerini kullanarak yazılım geliştirme becerisi kazanan öğrenciler, yazılım yaşam döngüsü süreçlerini anlamayı ve uygulamayı öğrenir ve yazılım kalitesi ile test süreçlerini kavrar.
- P.Ç. 5 :** İngilizce iletişim araçlarını etkin bir şekilde kullanan öğrenciler, yönetim, bilişim ve organizasyon alanlarında profesyonel düzeyde iletişim kurar.
- P.Ç. 6 :** Veri analitiği ve veri madenciliği tekniklerini öğrenen öğrenciler, veri teknolojilerini kullanarak analiz ve keşif yapar, iş zekası araçlarını etkin bir şekilde kullanarak veri odaklı kararlar alır ve uzman sistemleri kavrayarak tasarlayabilir.
- P.Ç. 7 :** Öğrenciler bilgi ve sonuçları yazılı ve sözlü olarak etkili bir şekilde sunmayı öğrenir, bilgi teknolojileri çözümlerini teknik ve teknik olmayan kitlelere iletme becerisi geliştirir ve karar alıcılarla etkili bir iletişim kurar.
- P.Ç. 8 :** Proje yönetimi prensiplerini anlama ve uygulama becerisi kazanan öğrenciler, iş süreçlerini analiz ederek iyileştirme tekniklerini uygular ve proje ekiplerini yöneterek iletişim becerilerini geliştirir.
- P.Ç. 9 :** Liderlik ve yönetim becerileri kazanan öğrenciler, işletme fonksiyonları ile ilgili bilgi sahibi olur, ekip içi iletişim ve işbirliği yeteneklerini geliştirir ve karar verme süreçlerini etkili bir şekilde yönetir.
- P.Ç. 10 :** Girişimcilik ve inovasyon konularında bilgi sahibi olan öğrenciler, yeni iş fikirleri geliştirerek bilgi teknolojileri alanında yenilikçi projeler ortaya koyar ve girişimcilik ekosistemine katkıda bulunur.
- P.Ç. 11 :** Bilgi teknolojilerinin etik kullanımına yönelik farkındalık kazanan öğrenciler, sosyal sorumluluk bilinciyle hareket eder ve bilişim sistemlerinde etik karar alma süreçlerine katkı sağlar.
- P.Ç. 12 :** Sürekli öğrenme yaklaşımını benimseyen öğrenciler, bilişim ve yönetim alanındaki yeni trendleri ve teknolojileri takip eder ve bu yenilikleri uygulamaya geçirir.
- P.Ç. 13 :** Küresel ve yerel iş dinamiklerini analiz eden öğrenciler, rekabetçi ve yenilikçi stratejiler geliştirerek bulunduğu organizasyonda fark yaratır.
- P.Ç. 14 :** E-ticaret platformlarının tasarımı, geliştirilmesi ve yönetimi konularında bilgi sahibi olan öğrenciler, dijital iş modellerini etkin bir şekilde uygular.
- Ö.Ç. 1 :** Satranç kurallarını ve temel taş hareketlerini tanımlar.
- Ö.Ç. 2 :** Açılış, orta oyun ve son oyun stratejilerini açıklar.
- Ö.Ç. 3 :** Satranç oyunlarını analiz ederek taktiksel kararlar alır.
- Ö.Ç. 4 :** Problem çözme ve stratejik düşünme becerilerini satranç yoluyla geliştirir
- Ö.Ç. 5 :** Dijital platformlar aracılığıyla satranç oynar, değerlendirir ve gelişimini izler.