

Program Çıktıları — Taksonomi İlişkisi Raporu

Üniversite	Balıkesir Üniversitesi
Bölüm / Program	Rekreasyon Yönetimi
Akademik Yıl	2025–2026
Hazırlayan	Prof. Dr. Barış ERDEM
Tarih	[01.07.2026]

1. Amaç

Bu rapor, Rekreasyon Yönetimi lisans programı çıktılarının bilişsel ve duyuşsal alan taksonomileriyle ilişkisini ortaya koymaktadır. Analiz; programın üst düzey bilişsel beceri hedeflerini ne ölçüde kapsadığını değerlendirmek amacıyla hazırlanmıştır.

Programda ağırlıklı olarak bilişsel alan becerileri hedeflenmekte olup program çıktıları, Bloom'un Yenilenmiş Bilişsel Alan Taksonomisi basamaklarına göre eşleştirilmiştir. Duyuşsal alan için Krathwohl'un Taksonomisi esas alınmıştır. Psikomotor becerinin ağırlıklı olduğu bir program çıktısı bulunmadığından bu alan için eşleştirme yapılmamıştır.

2. Program Çıktıları — Bilişsel Alan Taksonomisi Matrisi

Program Çıktısı	Hatırlama	Anlama	Uygulama	Analiz	Değerlendirme	Yaratma
PÇ1 — Rekreasyon ile ilgili alanlardaki temel kavramlar, kuramlar, ilkeler ve olgular hakkında bilgi sahibi olur.		✓				
PÇ2 — Rekreasyon işletmelerini etkin bir şekilde yönetebilmek için gerekli olan uygulamalı ve teorik bilgiye sahip olur.		✓				
PÇ3 — Rekreasyon alanı ile ilgili ulusal ve uluslararası hukuki düzenlemeleri ve mesleki standartları bilir ve uygular.			✓			
PÇ4 — Rekreasyon programlarının uygulandığı alanlarda karşılaştığı problem durumlarının çözümünde etkili öneriler geliştirir.			✓			
PÇ5 — Rekreasyon alanı ile ilgili gelişmeleri takip etme ve uygulama becerisine sahip olur.			✓			
PÇ6 — Rekreasyon etkinliklerine katılım yoluyla						✓

Program Çıktısı	Hatırlama	Anlama	Uygulama	Analiz	Değerlendirme	Yaratma
fiziksel, zihinsel, duygusal, ruhsal ve sosyal gelişime ve sağlığın korunmasına katkıda bulunmak amacıyla geliştirilen projelerde bağımsız veya ekip üyesi olarak çalışır, ekibi yönetir.						
PÇ7 — Rekreasyon alanının ulusal ve uluslararası farklı kültürlerdeki durumu hakkında bilgi sahibi olur.		✓				
PÇ8 — Bireysel farklılıkları ve çevre olanaklarını dikkate alarak fiziksel aktivite ve rekreasyon programlarını planlar ve uygun yöntem ve teknikleri kuramsal/bilimsel temellerine uygun bir şekilde kullanır.						✓
PÇ9 — Eleştirel düşünme, yaratıcı düşünme ve iletişim becerilerine sahip olur.			✓			
PÇ10 — En az bir yabancı dili en az Avrupa Dil Portföyü B2 genel düzeyinde kullanarak alanına ilişkin bilgileri takip edebilir ve iletişim kurar.			✓			
PÇ11 — Rekreasyon alanıyla ilgili dijital platformları, yazılımları ve yeni teknolojileri uygulama düzeyinde kullanır.			✓			
PÇ12 — Rekreasyon alanında veri temelli karar alma süreçlerinde araştırma yöntemlerini ve tekniklerini etkili biçimde kullanır, elde ettiği verileri yorumlar ve değerlendirir.						✓
Eşleşen PÇ Sayısı	-	3	6	-	-	3

Alt Düzey Beceriler: Hatırlama, Anlama, Uygulama | Üst Düzey Beceriler: Analiz, Değerlendirme, Yaratma

2. Program Çıktıları — Duyuşsal Alan Taksonomisi Matrisi

Program Çıktısı	Alma	Tepkide Bulunma	Değer Verme	Örgütlenme	Kişilik Haline Getirme
PÇ13 — PÇ13- Demokrasi, insan hakları, toplumsal, bilimsel, kültürel ve mesleki etik değerler, iş sağlığı ve güvenliği, hijyen ve sanitasyon konularında bilgi sahibi olur ve					✓

bunlara uygun davranışları geliştirir.

Eşleşen PÇ Sayısı	-	-	-	-	1
--------------------------	---	---	---	---	---

Alt Düzey Beceriler: Alma, Tepkide Bulunma, Değer Verme | Üst Düzey Beceriler: Örgütlenme, Kişilik Haline Getirme

NOT: PÇ1-PÇ12 numaralı program çıktıları Bilişsel Alan Basamakları ve PÇ13- PÇ15 numaralı program çıktıları ise Duyuşsal Alan Basamakları ile ilgili örneklendirilmiştir. Farklı programlarda Psikomotor Alanla ilgili çıktılar olması halinde; Devinimsel Alan Taksonomisi Basamakları (Algılama, Kurulum/Hazırlık, Kılavuzlu Tepki, Mekanizma, Karmaşık Açık Tepki, Uyarılama, Özgün Üretim) kullanılarak tablolastırılmalıdır.

3. Genel Değerlendirme

Bilişsel alan (12 PÇ):

- Üst düzey (Analiz + Değerlendirme + Yaratma): 3 PÇ → %
- Alt düzey (Hatırlama + Anlama + Uygulama): 9 PÇ → %

Duyuşsal alan (3 PÇ):

- Üst düzey (Örgütlenme + Kişilik Haline Getirme): 1 PÇ → %100
- Alt düzey (Değer Verme + Alma + Tepkide Bulunma): 0 PÇ → %0

Bilişsel alan program çıktıları incelendiğinde, 12 çıktının 7'sinin (%58,33) üst düzey beceri basamaklarında (Analiz ve Yaratma), 5'inin (%41,67) ise alt düzey beceri basamaklarında (Uygulama) yer aldığı görülmektedir. Lisans düzeyinde öğrencilerin bilgiyi yalnızca hatırlamakla kalmayıp uygulayabilmesi, analiz edebilmesi ve özgün ürünler ortaya koyabilmesi beklenmektedir; bu açıdan programın çıktı dağılımı lisans düzeyi beklentileriyle örtüşmektedir. Özellikle ders planı geliştirme, öğrenme ortamı tasarımı ve özgün araştırma yapma gibi alanlarda Yaratma basamağının yoğun biçimde hedeflenmesi programın mesleki yetkinlik odağını yansıtmaktadır.

Değerlendirme basamağında doğrudan bir program çıktısı yer almamakla birlikte, ölçme-değerlendirme araçları geliştirmeye yönelik PÇ8'in Yaratma basamağında konumlandırılmış olması bu yetkinliğin programa dolaylı olarak yansıdığını göstermektedir. İleride yapılacak program revizyonlarında bu ilişkinin daha görünür kılınması düşünülebilir.

Duyuşsal alan çıktıları değerlendirildiğinde, 3 çıktının Örgütlenme ve Kişilik Haline Getirme basamaklarında konumlandığı görülmektedir. Bu durum, programın mesleki etik, sosyal sorumluluk ve yaşam boyu öğrenme gibi değerleri yalnızca farkındalık düzeyinde değil, davranışa dönüşmüş yetkinlikler olarak hedeflediğini göstermekte ve duyuşsal alan açısından güçlü bir profil ortaya koymaktadır.

Tarih: 01.07.2026