



İSTANBUL AYDIN ÜNİVERSİTESİ ÇOCUK ÜNİVERSİTESİ KİŞ OKULU

30 EYLÜL'DE AÇILIYOR!

**ERKEN KAYIT FIRSATINDAN
YARARLANIN.**

Bilgi ve iletişim için: cocukuniversitesi.aydin.edu.tr adresinden Üstün Zekâlılar kayıt formunu doldurabilirsiniz.

İstanbul Aydın Üniversitesi Çocuk Üniversitesinin amacı “Üstün Zekâlı ve Yetenekli Öğrencilerin” toplum tarafından kabul görmesini, desteklenmesini ve ihtiyacı olan özel eğitimi almasını sağlamaktır. Bu sebeple bir Sivil Toplum Kuruluşu gibi çalışan Çocuk Üniversitesi; öğrencilerin tanılama ve eğitsel değerlendirmesini yapmakta; öğrencilere hafta sonları zenginleştirme eğitimleri sunmakta, projelerle üstün zekâlı ve yetenekli öğrencilere yönelik akademik ve uygulamalı çalışmalar yürütmekte aynı zamanda ulusal ve uluslararası konferans-kongreler düzenlemektedir.

Şimdiye kadar;

- 3000 öğrenci Çocuk Üniversitesi kapsamında tanılamaya alınmış
- 1200 öğrenci zenginleştirme eğitimlerine tabi tutulmuş
- Dezavantajlı üstün zekâlı ve yetenekli öğrencilere yönelik birisi Avrupa Birliği; diğeri İstanbul Kalkınma Ajansı olmak üzere iki proje yürütülmüş
- Uluslararası iki konferans ve bir kongre düzenlenmiştir.
- 10 devlet okulunda destek eğitim odası kurulmuştur.
- 5500 ebeveyn eğitim verilmiştir.

Nitelikli akademik kadrosu ve içeriğiyle Çocuk Üniversitesinin amacı öğrencileri okullarda almadıkları farklı dersler ile tanıştırmak; öğrencilerin düşünme becerileri ve yaratıcılıklarını geliştirmektir. Bu kapsamda ders içeriklerine düşünme becerileri ve yaratıcı düşünme becerileri entegre edilmekte; program başında ve sonunda öntest-sontest yapılarak öğrencilerin bu becerilere ilişkin performansı ailelerle paylaşılmaktadır.

ÇOCUK ÜNİVERSİTESİ NASIL ÇALIŞIR?

**Zenginleştirme
Dersleri belirlenir.**

**Sertifikalar
verilir.**

**Öğretim üyeleri Hizmet
içi eğitime tabi tutulur.**

**Sınavlar ve aile
yönlendirmeleri
yapılır.**

*İstanbul Aydın Üniversitesi Çocuk
Üniversitesinde sadece çocuklar eğitim
almaz. Anne-Babalar da bu sürecin bir
parçasıdır. Bu sebeple anne-babalara
da üstün zekâlı ve yetenekli öğrencilere
ilişkin konularda ve onların sorun
yaşadıkları alanlarda eğitimler verilir.
Etkili İletişim, Motivasyon, Yaşam
Koçluğu, Mükemmeliyetçilik bu
konulardan bazılarıdır.*

**Düşünme Becerileri ve
Yaratıcı Düşünme
becerileri; ders
içeriğine entegre edilir.**

**Çocuklar için atölye
eğitimleri; aileler
için aile eğitimleri
verilir.**

**Ders programı
oluşturulur.**

**Kayıtlar alınır.
Öğrencilere öntestler
uygulanır.**

ATÖLYE

PROGRAMLARIMIZ

EĞLENCELİ BİLİM



Bilim veya ilim geniş bir tanımın karşılığı olmakla birlikte basite indirmediğimizde içinde bulunduğumuz fiziki ve doğal evrenin yapısının ve hareketlerinin gözlem, deney, düşünme gibi birtakım yöntemler aracılığıyla sistematik bir şekilde incelenmesini kapsayan pratik çalışmalar bütünüdür.

Bilim birçok alt dala ayrılmakla birlikte yaşamımızı anlamlandırabilmemiz için en gerekli disiplinlerdendir. Çocukların evreni anlayabilmeleri ve anlamlandırabilmeleri için gerekli olan bu disiplinle eğlenceli bir şekilde onların seviyesine uygun olarak karşılaştırılmalarını sağlayan Eğlenceli Bilim dersi; çocuklarımızın doğa ve bilimi yaşayarak tecrübe edinmelerini sağlamak, bilgi birikimlerine ve kişisel gelişimlerine katkıda bulunmayı amaçlamaktadır.

Bu derste çocuklar bir bilim insanı, bir laborant, bir mühendis gibi çalışarak; canlıların dünyasına girip onları sınıflandırmayı, DNA ve genetik kodlarını çözümlmeyi, hücre incelemeleri yapmayı, sanal ortamda devre kurmayı, basit makine yapmayı, vücut sağlığı için çalışmalar yürütmeyi ve hatta kan grubu bulmayı bile öğrenecek; kimya laboratuvarı, gözlemevi, bilgisayar laboratuvarı, makine laboratuvarı, kampüs açık alanı gibi mekânlarda bilimle iç içe olma şansını yakalayacaklardır.

Eğlenceli Bilim dersinin içeriğine ekonomi disiplini ve yönetimi, girişimcilik, sanat, fen ve mühendislik uygulamaları gibi alanları entegre edilmiş olup; bu derste öğrencilerin temel ve eleştirel düşünme, bilimsel süreç, yaratıcı sorun çözme gibi becerilerinin gelişimi desteklenmektedir.

KODLAMA VE ANİMASYON



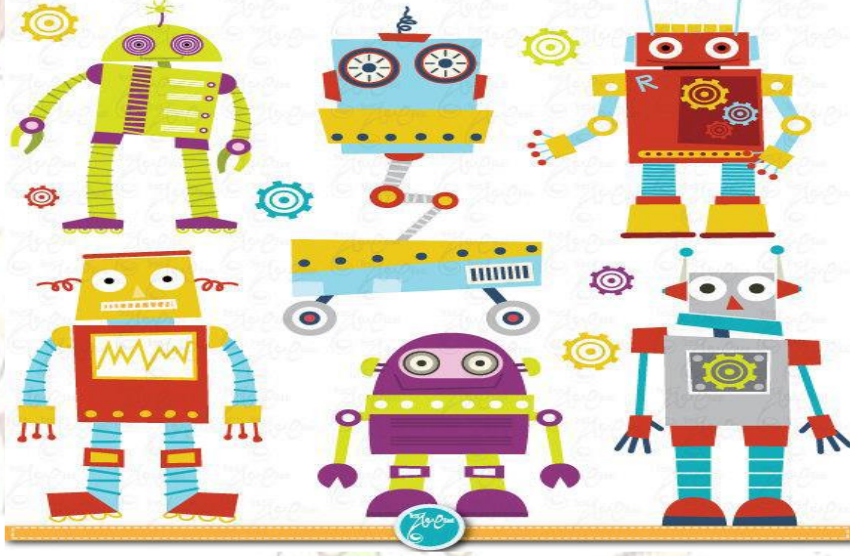
Dijital yerliler olan çocuklar dijital becerilere hazır bir şekilde yetiştirilerek, geleceğin dünyasına bugünden hazırlanmaktadır. Herhangi bir sanat dalında olduğu gibi, çocuklara ilgi duydukları alanda kendilerini geliştirmeleri için fırsat tanındığında, erken yaşta kazandıkları becerilerle hızlı bir şekilde pratiklik kazanabilmektedirler. Çocuklar bu becerileri ne kadar erken kazanırsalar, o kadar hızlı yol almakta ve böylece küçük yaşta büyük aşamalar kat edebilmektedirler. Bu program ile çocukların düşünmesini ve kapasitelerini kullanmalarını sağlamalarının yanı sıra hayal güçleri kodlar ile birleştirilerek bilgisayarda istedikleri şeyleri oluşturabilmeleri amaçlanmaktadır. Bu durumda bize düşen görev, çocuklarımıza işin arka planını göstermek, onların da anlayabileceği yazılım dünyasına adım atmaları için teşvik etmek, vakitlerini tüketerek değil üretmek için onları bilgisayar bilimlerine yönlendirmektir. Bu ise çocukların seviyelerine göre öğrenebileceği kodlama eğitiminden geçer. Teknolojiyle daha iç içe yaşayacağımız günlere doğru ilerlerken çocuklara yönelik bu konudaki kurslar, atölyeler ve uygulamalar da gelişmekte ve sayıları gittikçe

artmaktadır. Merak eden ve öğrenmeye açık çocukların internet üzerinden bilgisayar programlamayı keşfedebileceği web siteleri üzerinden kodlama ve animasyon derslerinin verilmesi hedeflenmektedir. Bunu yaparken çok eğlenceli ve bir o kadar eğitici Code.org uygulaması kullanılmaktadır.

Code.org Bill Gates, Mark Zuckerberg gibi isimlerin de destekçisi olduğu kar amacı gütmeyen bir organizasyondur. 7 yaş üzeri çocukların bilgisayar programlamaya başlaması için geliştirilmiştir. "Her okuldaki her çocuğun bilgisayar bilimlerini öğrenmek için fırsatı olmalıdır." sloganıyla yola çıkmıştır. Okullarda öğretmenler tarafından da kullanılmaktadır. Çok basit adımlarla başlanılan dersler de giderek seviye artırılmaktadır. Kodlama ve Animasyon Programı ile öğrencilerimiz bir yandan geleceğe hazırlanırken, bir yandan da farklı tasarımlar üreterek modern dünyaya yenilikler katmak adına eğitim alıyorlar. Geleceğin bilişimcilerini, tasarımcılarını, mucitlerini yetiştirmeyi hedefleyen İstanbul Aydın Üniversitesi Çocuk Üniversitesi olarak çocuklarımıza farklı ve yaratıcı düşünmeyi Kodlama ve Animasyon ile öğretmeye devam edeceğiz.

"Bu ülkedeki herkes programlamayı öğrenmeli, çünkü insana nasıl düşünmesi gerektiğini öğretiyor." **Steve Jobs**

ROBOTİK



Robotik atölyesi ile öğrenciler temelde düşünmeye ve öğrenmeye yönlendirilerek bilimsel süreç becerileri, yaratıcılık ve bilime yönelik tutum ve davranışları belli programlar dâhilinde desteklenecektir. Belirtilen eğitim süresi içinde öğrencilere robotların parçaları ve kullanım alanları hakkında bilgi verilip, daha sonrasında bu alana yönelik bir altyapı oluşturulacaktır. Günümüzde, özellikle son yıllarda giderek etkisini daha da arttıran hatta geleceğin etkin elemanları arasında görünen robotlar, çocuklar başta olmak üzere herkesin merak ettiği kavramlar arasına girmiştir. Çocuklar teknolojik anlamda hayal ettikleri kavramların aslında gerçek olabileceğini, bugüne kadar çoğu çocuğun soyut olarak düşünebildikleri robotların nasıl yapıldığını, üretim süreçlerini ve nasıl programlandıklarını atölyemizde var olan teknolojiler sayesinde görerek ve eğlenerek öğrenebileceklerdir. Öğrencilerimizin keyifle vakit geçireceği robotik dersinde robotun tanımı yapılacak, robotiğin önemi tartışılacak, dünyadaki robotların nerede kullanıldığı, robot türleri gibi pek çok bilginin verilerek öğrencilerin robot konusunda donanımlı olması ve yaşları arasında fark yaratması hedefleniyor. Bilgi anlamında yoğun geçecek dersimizde bilgilerin uygulanması konusunda **Mindstorms** set ile çocuklarımız kendi robotlarını kendileri tasarlayıp inşa edebilecek.

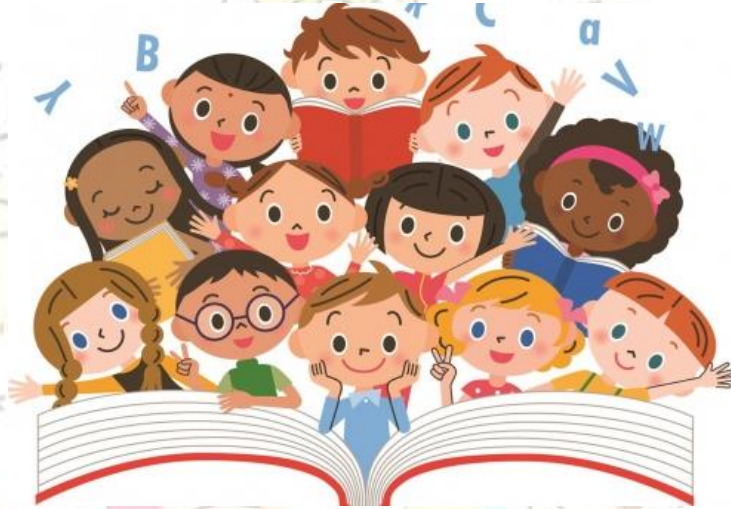
Mindstorms setinde, Lego teknik tuğlaları, bilgisayar tarafından kontrol edilebilir bir mikroişlemci, mikroişlemciyi kolay bir şekilde programlamaya imkân veren grafik ara yüzüne sahip bir yazılım, sensörler (ses, ışığa, uzaklığa ve dokunmaya duyarlı) ve hareket sağlamak için motorlar bulunmaktadır.

Mindstorms robot seti ile yürütülen projelerin amaçları şöyledir:

- Öğrencilerin özgüvenini artırmak,
- Öğrencilerin Bilim ve Teknolojiye olan tutumlarını olumlu yönde değiştirmek,

- Robot tasarımının Matematik ve Fen bilgisi konuları ile ilişkisini görünür kılarak derslerde işlenen konuların gerçek hayatta nasıl işe yaradığını göstermek,
- Bilimi popülerleştirip topluma sevdirmek,
- Katılımcıların yaparak, yaşayarak ve keşfederek öğrenmelerini sağlamak,
- Gerçek hayattan problemler vererek öğrencilerin problem çözme ve analitik düşünme becerilerini artırmak,
- Grup çalışmaları sayesinde öğrencilerin birlikte çalışma becerilerini geliştirmektir.

ÇOCUK EDEBİYATI



Çocuk edebiyatı, edebiyat kavramı içinde yer almakla birlikte, kendine özgü şekil ve içerik özellikleri bakımından farklı bir tanımlamaya ihtiyaç duyulan kavramdır. Çocuk edebiyatı, ana sınıftan itibaren, okur-yazarlık konusunun temel taşı oluşturulmaktadır. Okuma becerisini geliştirmede hem eser seçimi hem de okumayı destekleyici etkinlikler önemlidir. Yazılı eserler, dilin en mükemmel şekilde kullanımına aracılık eder. Çocuk edebiyatı, çocukların dil gelişimini kolaylaştırır. Küçük yaşlarda kazanılan okuma alışkanlığı ve çeşitliliği, bireylerin zihinsel gelişimi ve sosyal olgunlaşmasında çok önemli bir etkiye sahiptir. Üst düzey okuma becerileri ilkokulun sonlarına denk gelmektedir. Bu dönem, özellikle kişinin okuma hızının arttığı ve farklı amaç ve yöntemlerle esnek okuma (flexible reading) becerisi kazandığı dönemdir.

Çocuk edebiyatı, yaşam boyu okuryazarlığın edinimi için önemlidir. Öğrencilerin çeşitli konularda okuma ve çeşitli fikirlerle karşılaşma yolu ile kültürünü artırmak; onları özel ve objektif bir hayat görüşüne küçük yaştan hazırlamak bakımından gereklidir. Bu da ancak çocuklar için seçilen edebi eserlerin nitelikli olması ile sağlanabilir.

Okuma gelişiminde çocuk edebiyatından yararlanmak için tek düze bir yöntem takip etmek mümkün değildir. Araç olarak kullanılacak malzeme ne kadar çeşitlilik gösterirse, okumaya karşı ilgi o denli artar. Sadece hikâye ve roman gibi türler okumayı geliştirmek için yeterli olmayabilir. Çocuğun hayatında karşılaştığı konulardan ve edebiyat kavramı içerisinde yer alan bütün türlerden yararlanmak gerekmektedir. Çocuk edebiyatı dersi kapsamında, öğrencilerin değişik türde metinler ile tanışmaları ve özgün okuma materyalleri seçme yoluyla anlamlı bütünlere odaklanarak okuma yapmaları sağlanacaktır. Değişik amaçlara göre istenen okuma becerilerini kazanabilmelerine yönelik etkinlikler yapılacaktır. Skimming (Genel fikri edinmek için hızlı okuma), Scanning (Amaçlı okuma) ve kitapla ilgili Mind map (zihin haritası) hazırlayarak öğrenciye kitap okuma alışkanlığı edindirilme hedeflenmektedir. Bu derste çocuklarımızın kitap okuma alışkanlıkları kazanmaları, kitapların eğlenceli yönünü keşfetmeleri, kendi kendine öğrenme becerilerini geliştirmeleri amaçlanmaktadır.

AKIL VE ZEKÂ OYUNLARI



Akıl ve zeka oyunları, çocuklarda strateji geliştirme, planlama, mantık yürütme-mantıksal bütünleme, görsel-uzamsal düşünme, yaratıcılık, dikkat-konsantrasyon, hafıza ve bellek alanlarında gelişim sağlar, aynı zamanda; bireylerde ileriye görme, planlama ve sabır, sebat, kararlılık, karar verme, yenilgiyi hazmetme, rekabet gibi tutum ve davranışları geliştirir, kinestetik alanda uygulamaya imkan sağlar.

Zekâ (akıl) oyunları dersinde öğrencilerin sahip oldukları zekâ potansiyellerinin farkına varmalarının sağlanması, sahip oldukları potansiyelin geliştirilmesi; karşılaştıkları problemler karşısında orijinal ve yeni çözüm yolları geliştirilmesi, pratik düşünmesi, sorun durumunda doğru kararlar verebilmesi gibi bir dizi beceri ve yeterliliklerin geliştirilmesi amaçlanmaktadır.

Çocuklara oyunlar ve kinestetik materyallerle 'Tanımlama, yönerge alma, yönerge oluşturma, benzerlik ve farklılıkları bulma, örneklendirme, sıralama, çıkarımda bulunma, mantıklı soru sorma, sınıflama, analogi bulma, sorgulama, çözümleme, değerlendirme ve yaratma (Planlama ve strateji oluşturma) gibi üst düzey becerileri edindiren bu atölyede öğrenciler yaparak yaşayarak öğrenir ve zihinsel olarak hayata hazırlanırlar. Bunun yanında da yenilgiyi hazmetme, karar verme, azim gibi tavra yönelik olumlu davranışlar geliştirirler. Tangramlar, hoppers, rush hour, pentamino, quoridor, batık, zingo, kapla, chocolate fix, sudoku, kendoku gibi oyunların yer aldığı bu atölyede kutu ve kalem oyunları tanıtımı ve uygulamaları yapılacak, bunun yanında online zeka geliştiren yazılımlar da ele alınacaktır.

Bu ders ile birlikte öğrenciler akıl yürütme, sistemli problem çözme becerisi ile birlikte ömür boyu kullanacakları önemli zihinsel becerilere sahip olacaklardır.



EĞİTİM TARİHİ: Eğitimler 30 Eylül - 23 Aralık 2017 tarihleri arasında cumartesi günleri saat 9:30-14:00 arasında yapılacaktır. 11.11.2017 tarihi üniversitemizin vize dönemine denk geleceğinden 11 Kasım Cumartesi günü ders yapılmayacaktır.



ÖNEMLİ NOT: Yaş gruplarına göre ders dağılımımız aşağıdaki gibidir;

5-6 YAŞ	7-8 YAŞ	9-12 YAŞ
Eğlenceli Bilim	Eğlenceli Bilim	Eğlenceli Bilim
Yaratıcı Düşünme	Kodlama ve Animasyon	Kodlama ve Animasyon
İngilizce	Robotik	Robotik
Akıl ve Zeka Oyunları	Akıl ve Zeka Oyunları	Sanat
Dans	Çocuk Edebiyatı	Çocuk Edebiyatı

ERKEN KAYIT ÜCRETİ: Erken kayıt tarihleri 22 Ağustos - 25 Eylül tarihleri arasındadır. KDV dahil 1300 TL'dir.

NORMAL KAYIT ÜCRETİ: KDV dahil 1500 TL'dir.

KATILIM KOŞULU: Ülkemizde standardizasyonu yapılmış zekâ testlerine göre üstün zihin düzeyine sahip çocuklar kabul edilecektir. Zekâ testi olmayanların Çocuk Üniversitemize ulaşım; zekâ testi yaptırmaları gerekmektedir. Test sonucu olanların ise zekâ testi sonuç raporlarını tarafımıza iletmeleri gerekmektedir. 2014 yılı öncesi test sonuçları kabul edilmemektedir.

Bilgi ve İletişim için;

• **Çocuk Üniversitesi Uzman Yardımcısı:** Simge Selvitopu: 0538 426 64 29/
sselvitopu@aydin.edu.tr

• **Çocuk Üniversitesi Uzmanı:** Zuhall Topçu: 0530 951 08 48/
zuhaltopcu@aydin.edu.tr

