

İSTANBUL AYDIN ÜNİVERSİTESİ BÜYÜKÇEKMECE ÇOCUK ÜNİVERSİTESİ

YAZ OKULU

9 - 12 YAŞ DERS İÇERİKLERİ

VOLEYBOL VE BASKETBOL II



Spor büyüme çağındaki çocuklar için hem bedensel sağlık ve fiziksel gelişme yönünden, hem de iyi bir kişilik oluşması ve ruh sağlığı bakımından yararlı ve gereklidir. Çocuk açısından spor fiziksel gelişimin yanı sıra sosyal açıdan da önemlidir. Çocuk spor yoluyla, çevresini tanır, iletişim kurar, kendine olan öz güveni artar, toplum içerisindeki sahip olduğu yerini sağlamlaştırır. Psikolojik açıdan ise, kendini kontrol etmeyi, bir konuda konsantre olabilmeyi, iradesini kullanabilmeyi, başarıya güdülenebilmeyi öğrenir. Ayak tenisinden, petangaya, voleyboldan basketbola birçok etkinliği barındıran bu atölyede, denge-koordinasyon, grupla birlikte hareket edebilme, karar verme ve risk alma becerileri üzerinde durulacak ve öğrencilerin enerjilerini atarak eğlenmeleri sağlanacaktır.

FOTOGRAFİK HAFIZA



Öğrenmeyi kalıcı yapan, bilginin anlam kazanması ve gerektiğinde kullanılmasında en önemli etkenin hafızamız olduğunu bilmeyen var mı? Öğrenmek, bilgiyi hafızaya kayıt edemedikten sonra bir anlam ifade eder mi?

Hızlı öğrenmek, bilgiyi ilk defasında ve kalıcı hafızaya kaydetmek demektir. Bu atölye ile öğrencilerimiz beyin gücünü keşfederek, zihinsel potansiyelini ortaya çıkarmakla kalmayıp, "patentli" öğrenme kavramlarını ve buna ilişkin teknikleri uygulayacaktır. Bu atölye ile amaçlanan, öğrencinin beynini etkin kullanması ve bilgileri hafızaya almasıyla zihinsel potansiyelini en ileri derecede kullanma becerisini kazanmasıdır.

Öğrencilerimiz bu atölye sayesinde;

- Beyin ve yaratıcı düşünme gücünü serbest bırakacaklar.
- Hafıza güçlerini en az üç katına çıkartacaklar.
- Okuyup öğrendiklerini hafızalarına yerleştirecekler.
- Yabancı dil öğreniminde hafıza tekniklerinin kullanılmasını öğrenecekler.
- Toplum karşısında konuşma güçlerini geliştirecekler.
- Çevrenizdekileri şaşırtacaklar.

DRAMA II



Drama; bir sözcüğü, bir kavramı, bir davranışı, bir fikri ya da yaşantıyı veya bir olayı, tiyatro tekniklerinden yararlanarak oyun ya da oyunlar geliştirerek canlandırmaktır. Yani tanımından da anlaşıldığı gibi tiyatro tekniklerinden yararlanan ancak tiyatrodan daha farklı olarak çocukların hayal güçlerini geliştiren ve sosyalleşmelerini sağlayan bir sanat dalıdır. Psikolojide ise yaşamı hayati tanıtmak olarak tanımlanır. Drama, çocuğun en zevkle yaptığı işi kullanarak yani oyunu kullanarak, eğlenerek öğrenimi sağlayan bir yöntemdir. Bunun yanı sıra drama, öğrencilerin hem kendilerini hem de davranışlarını fark etmelerini, eleştirel, empatik, yaratıcı ve yansıtıcı düşünebilmelerini, problem çözmelerini, kendilerini farklı yollarla ifade etmelerini sağlayan bir yöntemdir. "Bireyi" ve yaratıcılığı ortaya çıkarabilmede drama eğitiminin önemi büyüktür. Nitekim drama eğitimleri bireyci eğitim ve birey kavramını ön plana çıkarmaktadır. Çünkü dramada öğrenci ve öğrenme merkezli bir eğitim anlayışı hâkimdir. Eğitim ve eğlencenin bir arada olması ise her öğrenci için vazgeçilmezdir. Drama atölyesinde yapılacak çalışmalarla öğrencilerin sürece oyunla aktif katılmasıyla hem eğlenmeleri sağlanacak hem de öğrendiklerinin kalıcılığı gerçekleştirilecektir.

STRATEJİ VE TAKTİK OYUNLARI II



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, kin estetik alanda uygulamaya imkan sağlar.

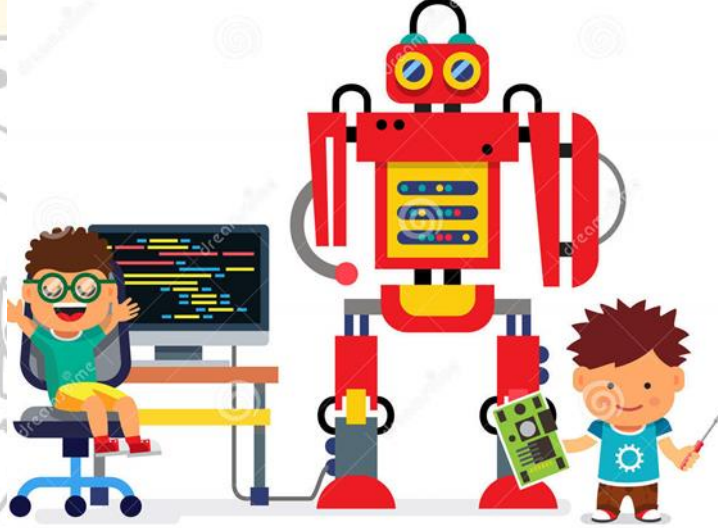
Zekâ (akıl) oyunları dersinde öğrencilerin sahip oldukları zekâ potansiyellerinin farkına varmalarının sağlanması, sahip oldukları potansiyeli geliştirmesi; karşılaştıkları problemler karşısında orijinal ve yeni çözüm yolları üretmesi, pratik düşünmesi, sorun durumunda doğru kararlar verebilmesi gibi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

Çocuklara oyunlar ve kin estetik materyallerle 'Tanımlama, yönerge alma, yönerge oluşturma, benzerlik ve farklılıkları bulma, örneklendirme, sıralama, çıkarımda bulunma, mantıklı soru sorma, sınıflama, analogi bulma, sorgulama, çözümlenme, 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.

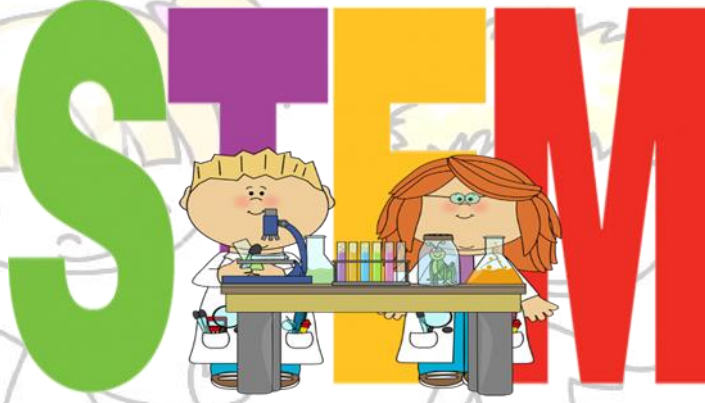
Bu ders ile birlikte öğrenciler akıl yürütme, sistemli problem çözme becerisi ile birlikte ömür boyu kullanacakları önemli zihinsel becerilere sahip olacaklardır.

YAZILIM, ROBOTİK VE KODLAMA



Robotik Kodlama atölyesi çocuklara matematik, bilim, problem çözme, takım çalışması, el becerisinin gelişimi, proje bazlı düşünme, yaratıcı sanatlar ve daha pek çok alanda beceri kazandırmaktadır. Çocuklar algoritmik ve tasarım odaklı düşünebilmeyi keşfederken, algoritma mantığının bir düzen içerisinde gerçekleştiğini, belirli bir sıra ile olmadığı zaman yapılması gereken işlemlerin gerçekleşmediğini kavramaktadırlar. Programlama öğrenmek aslında yeni bir dil öğrenmektir. Uzmanlara göre bu öğrenime ne kadar erken yaşta başlanırsa öğrenmesi o kadar kolay olmaktadır. Kodlama ve Robotik, gelecek nesillerdeki teknolojinin alt yapısını oluşturarak günümüzde yerini iyice sağlamlaştırmış durumdadır. Geleceğin teknolojisini, çocuklarımıza şimdiden alt yapı oluşturarak öğretmek, onların bilimsel araştırmalara eğilimini ve Kodlama-Robotik teknolojisine adım atmalarını sağlayacaktır. Teknoloji çağına doğan çocuklar bu alanda daha yetenekli oldukları için eğlenerek öğrenmeleri kolaylaşmaktadır. Günümüz gereklerinden olan bu dersi alan çocukların ileride teknolojiye büyük katkıları olacaktır. Bu nedenle de atölyemizde çocukların robotik ve kodlamayı yakından tanıması amaçlanmaktadır.

STEM III



STEM disiplinler arası bir öğrenim yaklaşımıdır Fen (Science) , Teknoloji (Technology), Mühendislik (Engineering) ve Matematik(Mathematics) alanlarının baş harflerinden oluşmakta ve bu alanların birbirine entegre edilmesinde ortaya çıkan bir kavramdır. En basit tanımıyla STEM; teorik bilgilerden yeni bir ürün ortaya koymaktır.

STEM eğitiminde amaç disiplinler arası öğrenmeyi sağlamaktır. Bunun için de öğrencinin proje üretmesi gerekmektedir. Çünkü sadece proje üretimi aşamasında öğrenci tüm derslerde öğrendiği bilgileri aktif bir şekilde kullanma ihtiyacı hisseder. Bu programda amaç çocukların ürün tasarlama aşamalarını öğrenmelerine katkı sağlamaktır.

STEM Eğitiminin Öğrenciye Katkıları Nelerdir?

STEM eğitiminin kazandırdığı yetiler;

- Öğrencilerin yeni buluşlar keşfetmesini, olaylar arasındaki ilişkiyi daha iyi anlamaları olanağını sağlar.
- Yeni ürün ortaya koyarak, ekosisteme katkı sağlar.
- İşbirliği ve bağımsız çalışan öğrencinin özgüven ve öz yeterliliğini geliştirir.
- Karşılaştıkları sorunlara çözümler üretmelerini kolaylaştırır.
- Öğrencinin öğrenme merakı artar.
- Tasarım odaklı düşünme ve yenilikçi olmayı sağlar.