



# İSTANBUL AYDIN ÜNİVERSİTESİ

BÜYÜKÇEKMECE ÇOCUK  
ÜNİVERSİTESİ

GÜZ DÖNEMİ DERSLERİ

6 EKİM'DE BAŞLIYOR!

# 7 - 8 YAŞ DERS İÇERİKLERİ

## ORFF VE SCHULWERK EĞİTİMİ-I



Orff Schulwerk yöntemi Alman besteci [Carl Orff](#)'un geliştirdiği müzik, dans, hareket ve doğaçlamanın önemsendiği bir müzik yaklaşımıdır. Orff yaklaşımıyla çocukların doğal olarak yakalayabilecekleri basit ritimler, Orff çalgıları ve çocukların kendilerini özgürce dışa vurabilecekleri dans-devinim etkinlikleri kullanılabilir. Orff Schulwerk insanın içinde zaten var olan yaratıcı güçleri açığa çıkarmasına ortam hazırlayan, temelinde ritim, hareket ve konuşma olan, insanların içlerinden geldiği gibi müzik yapıp, dans etmesine, doğaçlama yapmasına olanak tanıyan, insana bütün sanatsal alanları birleştirerek öğrenme, keşfetme, deneme ve yaratma ortamı sunan bir eğitim anlayışıdır. Orff yaklaşımı ile işlenen derslerdeki zenginliğin temeli herkesin kendi müzik ve hareket seviyesine uygun rolleri sunmasıdır. Bu sayede bireyin sosyal psikolojik gelişimine de katkı sağlanır.

Bu ders öğrencilerin bağımsız karar verme becerisi, sorumluluk bilinci, dayanışma, sosyal duyarlılık, toleransın ve değerlilik duygusunun artması gibi sosyal ve psikolojik becerilerini geliştirmesine yardımcı olacaktır.

# AKIL VE ZEKÂ OYUNLARI-I



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.



# EĞLENCELİ BİLİM-İ

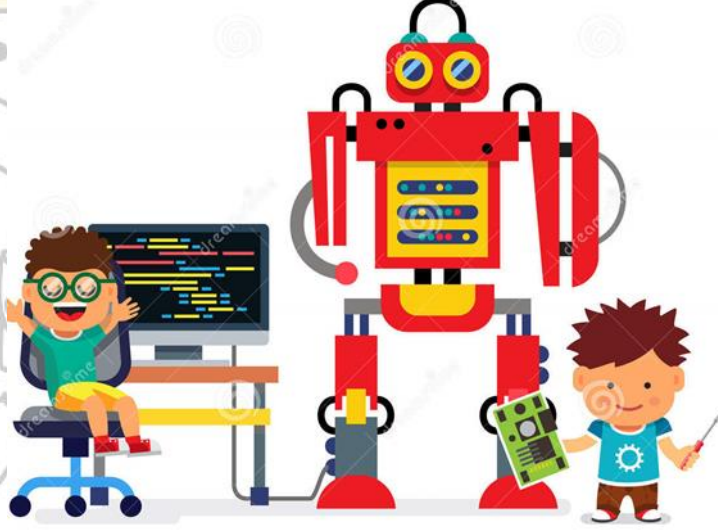


Bilim veya ilim geniş bir tanımın karşılığı olmakla birlikte basite indirgediğimizde içinde bulunduğumuz fiziki ve doğal evrenin yapısının ve hareketlerinin gözlem, deney, düşünme gibi birtakım yöntemler aracılığıyla sistematik bir şekilde incelenmesini kapsayan pratik çalışmalar bütünüdür.

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 Yaratıcı 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.

Yaratıcı 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.

# ROBOTİK



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.

# HEMSBALL-I



Oyunun çocukların hayatında önemli bir yeri vardır. Oyun çocukların çevreye ve gerçek yaşama alışması için bir araçtır. Duygular üzerinde güçlü bir etkisi olduğundan güçlü bir eğitim yöntemidir. Oyun yoluyla çocukların motor aktivitesi gelişir ve temel fiziksel özellikleri ve organizmaları güçlenir. Hemsball da çocukların motor ve becerileri gibi pek çok becerisini geliştiren bir oyundur.

Oyun Türkiye’de Murat Altınay tarafından 2011’de tasarlanmıştır. Yeni, eğlenceli ve dinamik bir oyundur ve 3 ila 93 yaş arası kişiler tarafından oynanabilir. Oyunun mucidi Murat Altınay Hemsball’un iki özelliğini vurgulamaktadır - kognitif ve motor özellikler. Kognitif aktivite, Hemsball oyununun ana unsurudur. Oyuncular kendi hareketlerini yaparken motor aktiviteyle birlikte hareket edecek şekilde zihinsel prosesleri devreye alır. Motor aktivite, motor alanının düzgün gelişmesinin sonucu olarak motorizeliğin gelişmesini sağlar, fiziksel becerinin artmasına katkıda bulunur (el çabukluğu, hız, esneklik) ve aşağıdaki kurallarla ve zorlukları aşarak (mesafe, kas eforu) duygu-istek alanının gelişmesine yardımcı olur. Bu özellikleri ile Hemsball birçok ulusal ve uluslararası katılımcının dikkatini ve hayranlığını kazanmaktadır. Motor becerilerinin gelişeceği bu derste öğrenciler psiko-fiziksel anlamda ilerleme kaydedecektir.



**EĞİTİM TARİHİ:** Eğitimler 6 Ekim-22 Aralık 2018 tarihleri arasında cumartesi günleri 09:30-14:00 arasında yapılacaktır.

**ÖNEMLİ NOT:** Yaş gruplarına göre ders dağılımımız aşağıdaki gibidir;

5-6 YAŞ	7-8 YAŞ	9-12 YAŞ
KODLAMA ANİMASYON	ORFF SCHULWERK EĞİTİMİ	ORFF SCHULWERK EĞİTİMİ-I
AKIL VE ZEKÂ OYUNLARI	AKIL VE ZEKÂ OYUNLARI-I	STRATEJİ OYUNLARI
EĞLENCELİ BİLİM	EĞLENCELİ BİLİM-I	ÇOCUK EDEBİYATI
YARATICILIK	ROBOTİK	ROBOTİK-KODLAMA
HEMSBALL	HEMSBALL-I	HEMSBALL-II

**ERKEN KAYIT ÜCRETİ:** Erken kayıt 03-22 Eylül 2018 tarihleri arasındadır

**Bilgi ve İletişim için;**

- **Çocuk Üniversitesi Koordinatörü:** Hamdi Özivgen 0536 360 39 05  
[/hamdiozivgen@aydin.edu.tr](mailto:hamdiozivgen@aydin.edu.tr)