



**İSTANBUL AYDIN ÜNİVERSİTESİ  
BÜYÜKÇEKMECE ÇOCUK ÜNİVERSİTESİ  
KIŞ OKULU GÜZ DÖNEMİ DERSLERİ**

**13 EKİM'DE BAŞLIYOR!**

**5-6 YAŞ DERS İÇERİKLERİ**

**KODLAMA VE  
ANİMASYON**



Dijital yerliler olan çocuklarımızı dijital becerilere hazır bir şekilde yetiştiriyor, onları geleceğin dünyasına bugünden hazırlıyoruz. Herhangi bir sanat dalında olduğu gibi, çocuklara ilgi duydukları alanda kendilerini geliştirmeleri için fırsat tanındığında, erken yaşta kazandıkları becerilerle hızlı bir şekilde pratiklik kazanabilirler. Biliyoruz ki bu beceriler ne kadar erken kazanılırsa, o kadar hızlı yol alırlar ve böylece küçük yaşta büyük aşamalar kat edebilirler. Bu program ile çocukların düşünmesini ve kapasitelerini kullanmalarını sağlamalarının yanı sıra hayal güçleri kodlar ile birleştirilerek bilgisayarda istedikleri şeyleri oluşturabilmeleri amaçlanır. 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 geçiyor. Teknolojiyle daha iç içe yaşayacağımız günlere doğru ilerlerken çocuklara yönelik bu konudaki kurslar, atölyeler ve uygulamalar da geliyor ve sayıları gittikçe artıyor. Merak eden ve öğrenmeye açık çocukların internet üzerinden bilgisayar programlamayı keşfedebileceği web siteleri üzerinden kodlama ve animasyon derslerini vermek hedefleniyor. 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.

Kodlama ve Animasyon Programı ile öğrencilerimiz bir yandan geleceğe hazırlanırken, bir yandan da farklı tasarımlar üretmek 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*

# 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



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.

# YARATICILIK PROGRAMI



Günlük hayatımızdan tutun da, özel hayatımız ve iş hayatımıza kadar her alanda birçok problemle yüz yüze geliriz. Bu problemleri çözmek için öncelikle, problemleri fark etmeli ve bu problemlere farklı açılardan bakmayı becerebilmeliyiz. Bu noktada devreye giren yaratıcı düşünme süreçleri çocukların özgün, mantıklı, esnek ve alışılmamış bir biçimde düşüncelerini desteklemektedir. Bu atölyede öğrencilere Yaratıcı düşünmenin dört boyutu olan akıcılık, esneklik özgünlük ve zenginleştirme boyutlarına göre düşünceleri öğretilmekte ve yeni ürünler ortaya çıkarabilmek için kullanabilecekleri sinektik, beyin fırtınası, zıt beyin fırtınası, scamper, nitelik listeleme ve yaratıcı sorun çözme gibi teknikler öğretilmektedir.

# HEMSBALL



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 13 Ekim-29 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:** KDV dahil 1.800 TL'dir.

**Bilgi ve İletişim için;**

- **Çocuk Üniversitesi Koordinatörü:** Zana Altuntaş 0541 724 57 31  
zanaaltuntas@aydin.edu.tr