

Okul Öncesi
3-4+ Yaş

Uygulama Kılavuzu

IQ,
Dikkat ve
Yetenek
Geliştiren
Kitaplar
Serisi



IQ, Dikkat ve Yetenek Serisi

Okul Öncesi 3•4+ Yaş Seti

TÜZDER (Tüm Üstün Zekâlılar Derneği) tarafından hazırlanan IQ, Dikkat ve Yetenek Geliştiren Kitaplar Serisi; Uluslararası standartlarda, çoklu dil seçeneğiyle hazırlanmış, PISA, TIMSS, STEM ve Üstün zekâlı çocukların eğitim sistemine uygunluğu ICIE (Uluslararası Eğitimde İnovasyon Merkezi) ve YÜT (Yıldız Teknik Üniversitesi) tarafından onaylanmıştır.

Çocuğunuzun gelişimi için hazırlanan IQ, Dikkat ve Yetenek Geliştiren Kitaplar, TÜZDER Eğitim Metodu (TEM) yöntemine göre hazırlanmıştır. TEM'de esas olan bir anlayış var ki, o da çocuğun küçük adımlarla yürüdüğüdür. Bu metotla hazırlanan kitaplarda, çocuğunuzun becerilerinin en üst noktaya taşınması hedeflenir.

Kitaplardaki kelime adedinin ifade ve hayal gücünü geliştirdiği gibi, TEM ile hazırlanan kitaplarda da görsellerin adetleri ve şekilleri ile görsel hafızayı artırmaya yönelik bir sistem geliştirilmiştir.

Kitaplarda kullanılan kelimeler, görseller, soru türleri ve sorularla hedeflenen kazanımlar; insanlığı ileriye taşıyan becerilerin ufkunu yansıttığı için çocuğunuzun geleceğe hazırlar. Bu yüzden TEM ile 21. Yüzyıl Becerilerini destekleyen nitelikte, derinlemesine öğrenmeyi sağlayan gelişim alanlarına göre yoğunlaştırılmış içerikte etkinlikler tasarlanmıştır.

TÜZDER Eğitim Metodu (TEM) uluslararası ve ulusal alan araştırmaları, uygulamalardan alınan geri bildirimleri ve TÜZDER Özel Atölyeleri çalışmaları kapsamında yapılan mevcut durum analizleri dikkate alınarak, 2011-2018 yıllarında geliştirilmiştir. Bu süreçte zihinsel gelişim eğitimlerini tatbik eden birçok paydaş kurum ve kuruluşların da katkıları dikkate alınarak metot kurgulanma çalışmaları tamamlanmıştır.

TEM ile hazırlanmış IQ, Dikkat ve Yetenek Geliştiren Kitaplar Serisi, her bir yaş grubunda çocuklarımızın, bütüncül olarak zihinsel gelişimini destekleme üzerine TÜZDER eğitim uzmanları ve uzman psikologlarınca tasarlanmıştır.

IQ, Dikkat ve Yetenek Geliştiren Kitaplar Serisi, çocuklarımızın gelişimsel özelliklerini, ilgi ve gereksinimleri ile çevresel koşullarını dikkate alan “gelişimsel”, “sarmal” ve “eklektik” bir yapıdadır.

TÜZDER, bu setin bütün kitaplarını kapsayan bir program dâhilinde yürütülmesini tavsiye etmektedir.

Kılavuzla İlerlemek;

Bu kılavuzdaki önerilen uygulama usullerindeki temel maksat, setin kullanımında maksimum faydayı elde etmek ve doğru bir gelişim yolu takip ederek çocuklarımızın potansiyelini en üst dereceye taşımaktır. Öncelikle; kitapların kullanımında, gelişimsel aşamalarının dikkate alınarak her leveldeki kitapların birlikte ve eş zamanlı yürütülmesini

tavsiye ediyoruz. Levellerde yer alan kitaplar ayrı ayrı gelişim süreçlerini takip edecek şekilde, birbirini tamamlar nitelikte hazırlanmıştır. Setteki kitapları birer birer tamamlamak yerine, her kitaptan belirli adette sayfa uygulayarak setin her bir seviyesinde ilerleme kaydedilmesi gerekmektedir.

TEM olarak, her yaş seviyesine özel olarak planlanan setlerdeki soru zorluk seviyeleri kademeli artırılarak hazırlanmıştır. Ancak şu unutulmamalıdır ki; kitaplarda yer alan her etkinliğin, o yaş grubundaki tüm çocukların çözmesi/çözebilmesi gibi bir zorunluluk ve beklenti yoktur. Nitekim yapılan zekâ testlerini, dünyadaki uygulama ve tarama örneklerini göz önünde bulduğumuzda, genellikle çocukların zihin yaşı ile takvim yaşı arasında ± 6 aydan 36 aya kadar farklılıklar olduğu gözlemlenmiştir. Dolayısıyla, araştırma sonuçlarını da göz önünde bulundurduğumuzda, çocukların potansiyelini mevcudun çok daha ilerisine taşıyabilmek amacıyla, kitaplardaki etkinlikler gelişim farklılığı düşünülerek tasarlanmıştır.

Çocuğunuz, etkinlikleri yaparken bazen şaşırabilir, zorlanabilir, bütün uygulamaları doğru yapamayabilir. Bu yaş seviyesinde yanlış yapacağı veya yapamayacağı soru olabilir. Bazı sorularda zorlanması ve bir süre sonra tekrar bakması gerekebilir. Etkinlikler esnasında çocuğunuzun kaygı, duygudurum düzenlemesi, dürtü kontrolü ve duygusal tepkileri yönüyle gözlemleyebilirsiniz. Hata yaptığında, zorlandığında ebeveynin ilerleme için destek olması onun duygusal yönünü de destekleyecektir. Etkinlikleri yaparken çocuğunuzun, yönüğe alma ve takibini yapma, işitsel uyarı ile görsel uyarı ilişkilendirme becerisi gelişmiş olacaktır.

Etkinlikler, ebeveyn gözetiminde olabileceği gibi, çocuğunuz etkinlikleri kendi kendine de yapabilir. Böylece, zaman içinde kendi kendine çalışma alışkanlığı kazanacaktır.

IQ, Dikkat ve Yetenek Geliştiren Kitaplar serisinde yer alan kitapları birer zekâ ve yetenek gelişim materyali gibi tekrar tekrar uygulayabilir, gelişimi daha yakından görebilirsiniz. Sette yer alan her kitap, farklı kazanımlara sahip olmakla beraber, içerik olarak birbirini takip eden ve tamamlayan bir plan ile tasarlanmıştır.

IQ, Dikkat ve Yetenek Geliştiren Kitaplar Serisi; 3\4 Yaş Seti 2 ana kategoride hazırlanmıştır. Bu kategoriler;

- 1. Level:** Dot, Paint, Draw
(Okul hayatında lazım gelen temel beceriler)
- 2. Level:** Cube, Find, Solve
(Dikkat ve problem çözme ile ilgili temel beceriler)

IQ, Dikkat ve Yetenek Serisi

Okul Öncesi 3•4+ Yaş Seti



DOT

DOT kitabımızda çocuğunuzun noktayı ayırt etmesi, konsantrasyonu, faaliyetteki göreve odaklanması, dikkatini sürdürübilmesi, iki noktayı düz ve yuvarlak çizgilerle birbirine bağlaması ve bir bütüne ulaşmasını sağlayacak etkinlikler hazırlanmıştır.

Bu etkinlikler; el- göz koordinasyonu, görsel mekânsal algı, çizim ve kopya etme, görsel- motor yetenek, görme keskinliği, görsel bütünlük, modelden şekil kopyalama(modelleme), görsel dikkat, odaklanma, görevi tamamlama becerilerini de geliştirmiş olacaktır.

Nokta etkinliklerinde kurşun kalem ve silgi kullanılmasını tavsiye ediyoruz. Çizgilerle oluşturulan resimleri isterseniz çocuğunuz boyayabilir veya bir kopyasını başka bir izometrik kâğıda çizebilir.

Çocuğunuz, DOT etkinliklerinde bazen şaşırabilir, zorlanabilir, bütün uygulamaları doğru yapamayabilir. Noktalar arasındaki çizgiyi çocuğunuz önce parmağıyla gösterebilir. Ayırt etmekte zorlanacağı çizimlerde en uzun parçaları çizerek başlaması kolaylık sağlayacaktır. DOT etkinlikleri, aynı türden birçok kademeli göreve dayanır. Bu yöntem ile etkinlikler kademeli olarak daha karmaşık hale gelecektir. Bu durumda, çocuğun edindiği beceriler, etkinlikleri kolayca anlamasına ve uzmanlaşmasına imkân sağlayacaktır.

PAINT

PAİNT etkinlikleri çocuğunuzun görsel algı, şekil- zemin ilişkisi, görsel bütünlük algısı, görsel- motor koordinasyon, modelden çalışma, kısa süreli görsel hafıza, konsantrasyon, yeni bir görevi öğrenme, kodlama, renklerle çalışma, renklerin aktif kullanımı, eşleştirme, dikkat ve konsantrasyon yeteneklerini geliştirir.

PAINT etkinlikleri; çizim, kopyalama, dikkat, bellek, mantıksal akıl yürütme, görsel ve mekânsal keskinlik, şekil zemin ilişkisi, örüntü ile bütünlük oluşturma, problem çözme gibi üst düzey bilişsel becerileri geliştirmek üzere planlandı. Soru şekilleri ve zorluk seviyeleri bu kazanımlar gözetilerek hazırlandı. Çocuğunuz, bu uygulamaları yaptıkça renk bilgisi, boyama kabiliyeti, boyama ve dikkat becerisiyle birlikte, motor becerisini destekleyen çizgi ve boyama çalışmaları, el göz koordinasyonu gelişimi hızlanacak, bu yöndeki eksiklerini tamamlayacaktır. Böylece, çocuğunuzun hayatı boyunca ihtiyaç duyacağı temel becerileri geliştirerek en üst seviyelere taşınmış olacaktır.

Bu yönlerinin geliştirilmesi, onları dikkat ve zekâ yönüyle geliştirdiği gibi, gösterilen hedefe ulaşmalarıyla da özgüven kazanmalarını sağlayacaktır. Bunu eğlenceli bir faaliyet olarak yaparken aynı zamanda motor gelişimleri de hızlanmış olacaktır. PAINT etkinlikleri sırayla yapılmalıdır. Çünkü etkinlikler kolaydan zora, basitten karmaşığa, kolay ayırt etme becerisinden zor ayırt etme becerisine göre planlanmıştır.





IQ, Dikkat ve Yetenek Serisi

Okul Öncesi 3•4+ Yaş Seti

DRAW

DRAW etkinlikleri çocuğunuzun el-göz koordinasyonu, görsel- motor algı, çizim ve kopya etme, motor koordinasyon, çizgilerle çalışma, parça- bütün ilişkilerini kavrama, çizim esnekliği kazanma, çizimde ustalaşma becerilerini geliştirir. Böylece, çocuğunuzun hayatı boyunca ihtiyaç duyacağı temel becerileri geliştirerek en üst seviyelere taşınmış olacaktır. Bu yönlerinin geliştirilmesi, onları dikkat ve zekâ yönüyle geliştirdiği gibi, gösterilen hedefe ulaşmalarıyla da özgüven kazanmalarını sağlayacaktır. Bunu eğlenceli bir faaliyet olarak yaparken aynı zamanda motor gelişimleri de hızlanmış olacaktır.

DRAW etkinlikleri sırayla yapılmalıdır. Çünkü şekiller kolaydan zora, basitten karmaşığa, elin kolay hareket sağlamasından zor hareket kabiliyetine göre planlanmıştır.

Bu kitaptaki çizim etkinlikleri, çocuğunuza küçük ve basit adımlarla nasıl bir bütün oluşturulabileceğini göstermek üzere tasarlanmıştır. Verimli bir çizim çalışması yapmak için birkaç kolay araç yeterli olacaktır: B veya HB kursun kalem, kaliteli boyama kalemleri ve silgi. Kitapta, önce çizgi çalışmalarıyla el alıştırmaları yapılacaktır. Bunu yaparken, serbest alanda çocuğun yatay ve dikey düz çizgiler çizmesi, çapraz çizgiler çizmesi, oval çizgiyi kavraması ve çizmesi beklenmelidir.

CUBE

CUBE etkinlikleri çocuğunuzun görsel bütünlük, görsel tamamlama, görsel eşleştirme, mekânda yönelme, görsel- mekânsal algı, mekândaki pozisyonu anlama, renklerle çalışma, renk- konum ilişkilerini kavrama, modelden çalışma, görsel dikkat becerilerini geliştirir. Böylece, çocuğunuzun hayatı boyunca ihtiyaç duyacağı temel becerileri geliştirerek en üst seviyelere taşınmış olacaktır.

Bu yönlerinin geliştirilmesi, onları dikkat ve zekâ yönüyle geliştirdiği gibi, gösterilen hedefe ulaşmalarıyla da özgüven kazanmalarını sağlayacaktır. Bunu eğlenceli bir faaliyet olarak yaparken aynı zamanda motor gelişimleri de hızlanmış olacaktır.

Yapılan araştırmalar, Cube tarzı tetris etkinliklerinin, beyindeki gri maddeyi geliştirdiği, düşünme gücünü ve zihin randımanını artırdığını ortaya koymuştur. Beyinde yapılan tarama testlerinde, deneklerin beyinlerinin hareket, mantık kurma, dil ve işlemlemeyle ilgili bölümünde “yapısal değişiklikler” olduğu görülmüştür.



IQ, Dikkat ve Yetenek Serisi

Okul Öncesi 3•4+ Yaş Seti



FIND

FIND etkinlikleri çocuğunuzun parça - bütün ilişkilerini kavrama, görsel dikkat, görsel ayırt edicilik, görsel tamamlama, görsel uyanıklık, sınıflama- kategorize etme, eşleştirme, görsel algı, görsel bütünlük, planlama yeteneği, strateji kullanma, temkinli davranma, ileriye görme, miktar kavramı, farklı olanı bulma, şekil- zemin algısı becerilerini geliştirir. Böylece, çocuğunuzun hayatı boyunca ihtiyaç duyacağı temel becerileri geliştirerek en üst seviyelere taşınmış olacaktır.

Bu yönlerinin geliştirilmesi, onları dikkat ve zekâ yönüyle geliştirdiği gibi, gösterilen hedefe ulaşmalarıyla da özgüven kazanmalarını sağlayacaktır. Bunu eğlenceli bir faaliyet olarak yaparken aynı zamanda motor gelişimleri de hızlanmış olacaktır.

SOLVE

SOLVE etkinlikleri çocuğunuzun akıl yürütme, muhakeme, dikkat, verilenlerden yola çıkarak istenen bilgiye ulaşma, görsel analogileri anlama, planlama, temkinli davranma, ileriye görme, eşleştirme, konsantrasyon becerilerini geliştirir. Böylece, çocuğunuzun hayatı boyunca ihtiyaç duyacağı temel becerileri geliştirerek en üst seviyelere taşınmış olacaktır.

Bu yönlerinin geliştirilmesi, onları dikkat ve zekâ yönüyle geliştirdiği gibi, gösterilen hedefe ulaşmalarıyla da özgüven kazanmalarını sağlayacaktır. Bunu eğlenceli bir faaliyet olarak yaparken aynı zamanda motor gelişimleri de hızlanmış olacaktır.





IQ, Dikkat ve Yetenek Serisi

Okul Öncesi 3•4+ Yaş Seti

Uygulama Esasları;

Sette yer alan kitaplar için tek yaş düzeyi kısıtlaması olmayıp, özellikle fiziksel gelişim olarak 3-4 yaş grubu ile beraber farklı zihinsel gelişim kategorisinde yer alan bütün çocuklara yönelik hazırlanmıştır. Her seviyeyi kendi içinde bir bütün gibi görüp, levellardaki üç kitabı eş zamanlı uygulayarak devam etmek; hem zihinsel, duygusal ve motor becerilere hem de fiziksel ve ruhsal gelişime farklı boyutlarda katkı sağlıyor olacaktır.

Bu set ile ilk defa tanışan çocuklarımızın (yaş fark etmeksizin 3, 4 yaş grubu çocukları), muhakkak ilk seviyeden itibaren uygulamalara başlaması, seti tanıyarak ve setin uygulama basamaklarını kademe kademe tamamlayarak ilerlemesi verimli bir çalışma ve daha iyi bir sonuç için gerekmektedir. Set, evde kaliteli vakit geçirmek adına uygulanabileceği gibi, bir eğitim seti olarak sınıfta da kullanılabilir. Dolayısı ile evde ve okulda uygulama şekilleri farklılık gösterecektir.

Gerek evde gerekse okulda uygulandığında aşağıdaki hususlara ayrıca dikkat edilmelidir.

- Uygulama gün aşırı yapılmalıdır, her gün uygulama yapılmamalıdır.
- Uygulama için gün içerisinde ayrılacak süre 30 dakikadan az 60 dakikadan fazla olamamalıdır.
- Günün belirli saati sabit olarak uygulama için ayrılmalı ve bu süre başlangıcı ve bitişi belli olmalıdır. Örneğin uygulama her seferinde 17:00 ile 17:30 saatleri aralığında yapılmalıdır.
- Uygulama esnasında aynı gün en fazla iki kitapla çalışılmalıdır.
- Çalışmalar planlamada verilen sayıda yapılmalı ve tamamlandığında daha fazla yapılmamalıdır. Belirtilen etkinlikler verilen süreden daha kısa sürede bitilmiş ise etkinlikler hakkında çocuk ile konuşulabilir ve sözel değerlendirmeler yapılabilir.
- Uygulamaya başlarken önce kitap genel olarak incelenmeli, içeriklere hızlıca göz atılmalı ve kitapta çocuğu ne tarz etkinliklerin beklediği çocuğa anlatılmalıdır.
- Uygulamalar esnasında yönergeleri ve soruları okuyarak çocuğunuza destek olmalısınız ve çocuğunuzun etkinliği tam anlamadığı ya da anlamlandıramadığı durumlarda açıklayıcı ifadeler ile çalışmasına katkı sağlamanız.
- Çocuğun tamamlayamadığı ya da yapamadığı etkinliklerde ısrarcı olmadan o etkinliği boş bırakıp diğer etkinliklerden devam ederek çalışmasını sağlayın. Bir müddet sonra geriye dönüp kalan etkinlikleri bitirebilirsiniz.
- Unutmayınız ki bu etkinlikler yaş düzeyi esas alınarak hazırlanmış olup, her çocuk için farklılık gösterebilmektedir. Dolayısı ile çocuğunuzun bir etkinliği yapamaması onun bir eksikliği olduğunun yada bir etkinliği çok hızlı yapması onun akranlarından çok önde olduğunun bir belirtisi olmayacaktır.
- Ebeveyn veya öğretmenlerin, çocuklar ile gruplar halinde çalışırken çocukları kendi özelinde değerlendirmesi ve kıyaslama yapmaması gerektiğini hatırlatırız.

Uygulama Planlaması:

TÜZDER (Tüm Üstün Zekâlılar Derneği) tarafından tecrübe edilen uygulama şekli; süreklilikle pekiştirme usulüdür. Bu usul ile çocuklar, haftanın dört günü ve gūnaşırı olarak uygulama yaptıklarında daha aktif katılım gösterdikleri ve farklı çalışmaları beraber yürüttükleri için sıkılmadan devam ettikleri gözlemlenmiştir. Haftalık uygulama çizelgesi aşağıda olduğu gibidir. Bu çizelge doğrultusunda, haftanın dört günü ve günde iki kitap olacak şekilde uygulama yapılmalıdır. Çizelgede belirtilen adetler, edinilen tecrübeler, çocukların yaşı ve gelişim ortalamaları dikkate alınarak hazırlanmıştır.

Kitapları Eğitim Materyalleri ile Beraber Kullanmak; (Zekâ Oyunları ve Robotik Setler)

“Oyun bir eğitim aracıdır...”

Gerek çocukların gerekse yetişkinlerin eğitim-öğretim esnasında dikkatlerini uzunca bir süre muhafaza etmeleri oldukça güçtür. İnsanlar bir müddet sonra sıkılırlar ve dikkatleri dağılır. Bu da kalıcı bir şekilde algılamayı ve öğrenmeyi engeller. Anaokulu çocukları başta olmak üzere özellikle ilk ve ortaokul çağındaki çocuklarda dikkat süresinin daha kısa olduğu yapılan araştırmalarda tespit edilmiştir. Oyunla ve materyalle öğrenmenin bir diğer faydası olarak dikkati yoğunlaştırmadaki etkisidir. Oyunlar ve materyaller; öğrencileri pasif durumdan aktif duruma geçirmeleri sebebi ile dikkati, diğer öğrenme tekniklerine göre daha fazla sağlarlar.

Eğitimcilerin zorlandığı iki önemli nokta vardır. Birincisi; eğitime katılan kişilerin gerçek kapasitelerini anlatmaktadır ki bunu her zaman başarmak oldukça zordur. Çünkü öğrenci rol yapıyor, anlamadığı halde anladım diyor olabilir. İkincisi; verilmek istenen şeyler ne derece alınabildiğinin gözlenmesidir. Oyun anında çocuk, diğer zamanlara göre daha serbest hareket etmek ve iç dünyasını daha gerçekçi olarak yansıtmaktadır. Böylece, hataları, zayıf yanları, buluşları, yetenekleri ve eğilimleri çocuğun gerçek kişiliğini gözlemlemek mümkündür. Bu da eğitimcilerin çocukta var olan kapasite ile aynı zamanda verilmek istenilenlerin ne kadarını alabildiğinin değerlendirilmesini yapabilmesine imkân vermektedir.

Bundan dolayı TÜZDER olarak, kitaplar ile beraber eğitim materyallerinin kullanımını tavsiye ediyoruz.

IQ, Dikkat ve Yetenek Serisi

Okul Öncesi 3•4+ Yaş Seti



1. LEVEL UYGULAMA ÇİZELGESİ

1. hafta	DOT	PAINT
1. gün	8 Etkinlik (s.5-8)	3 Etkinlik (s.5-7)
2. gün	8 Etkinlik (s.9-12)	2 Etkinlik (s.8-9)
3. gün	6 Etkinlik (s.13-15)	2 Etkinlik (s.10-11)
4. gün	6 Etkinlik (s.16-18)	2 Etkinlik (s.12-13)

2. hafta	DOT	DRAW
1. gün	6 Etkinlik (s.19-21)	3 Etkinlik (s.6-8)
2. gün	4 Etkinlik (s.22-23)	3 Etkinlik (s.9-11)
3. gün	4 Etkinlik (s.24-25)	4 Etkinlik (s.12-15)
4. gün	2 Etkinlik (s.26-27)	4 Etkinlik (s.16-19)

3. hafta	MATERYAL UYGULAMASI
1. gün	Şekli Bul (Zeka Oyunu)
2. gün	Electronic Block Kit (Robotik Set)
3. gün	Şekli Bul (Zeka Oyunu)
4. gün	Electronic Block Kit (Robotik Set)

4. hafta	PAINT	DRAW
1. gün	2 Etkinlik (s.14-15)	4 Etkinlik (s.20-23)
2. gün	2 Etkinlik (s.16-17)	4 Etkinlik (s.24-27)
3. gün	2 Etkinlik (s.18-19)	2 Etkinlik (s.28-29)
4. gün	2 Etkinlik (s.20-21)	2 Etkinlik (s.30-31)

5. hafta	DOT	PAINT
1. gün	3 Etkinlik (s.28-30)	3 Etkinlik (s.22-24)
2. gün	3 Etkinlik (s.31-33)	3 Etkinlik (s.25-27)
3. gün	2 Etkinlik (s.34-35)	2 Etkinlik (s.28-29)
4. gün	1 Etkinlik (s.36-37)	3 Etkinlik (s.30-32)

6. hafta	MATERYAL UYGULAMASI
1. gün	Şakuli (Zeka Oyunu)
2. gün	Robotami Animals (Robotik Set)
3. gün	Şakuli (Zeka Oyunu)
4. gün	Robotami Animals (Robotik Set)

7. hafta	DOT	DRAW
1. gün	1 Etkinlik (s.38-39)	2 Etkinlik (s.32-33)
2. gün	1 Etkinlik (s.40-41)	2 Etkinlik (s.34-35)
3. gün	1 Etkinlik (s.42-43)	1 Etkinlik (s.36-37)
4. gün	2 Etkinlik (s.44-47)	1 Etkinlik (s.38-39)

8. hafta	PAINT	DRAW
1. gün	3 Etkinlik (s.33-35)	1 Etkinlik (s.40-41)
2. gün	4 Etkinlik (s.36-39)	1 Etkinlik (s.42-43)
3. gün	4 Etkinlik (s.40-43)	1 Etkinlik (s.44-45)
4. gün	4 Etkinlik (s.44-47)	1 Etkinlik (s.46-47)

9. hafta	MATERYAL UYGULAMASI
1. gün	Şekli Bul (Zeka Oyunu)
2. gün	Electronic Block Kit (Robotik Set)
3. gün	Şekli Bul (Zeka Oyunu)
4. gün	Electronic Block Kit (Robotik Set)

2. LEVEL UYGULAMA ÇİZELGESİ

10. hafta	CUBE	FIND
1. gün	3 Etkinlik (s.5-8)	3 Etkinlik (s.5-7)
2. gün	3 Etkinlik (s.9-12)	3 Etkinlik (s.8-10)
3. gün	3 Etkinlik (s.13-15)	3 Etkinlik (s.11-13)
4. gün	3 Etkinlik (s.16-18)	3 Etkinlik (s.14-17)

11. hafta	CUBE	SOLVE
1. gün	2 Etkinlik (s.19-20)	4 Etkinlik (s.5-7)
2. gün	2 Etkinlik (s.21-22)	3 Etkinlik (s.8-9)
3. gün	2 Etkinlik (s.23-24)	3 Etkinlik (s.10-12)
4. gün	2 Etkinlik (s.25-26)	3 Etkinlik (s.13-15)

12. hafta	MATERYAL UYGULAMASI
1. gün	Şakuli (Zeka Oyunu)
2. gün	Robotami Animals (Robotik Set)
3. gün	Şakuli (Zeka Oyunu)
4. gün	Robotami Animals (Robotik Set)

13. hafta	FIND	SOLVE
1. gün	3 Etkinlik (s.18-22)	3 Etkinlik (s.16-18)
2. gün	3 Etkinlik (s.23-25)	3 Etkinlik (s.19-21)
3. gün	3 Etkinlik (s.26-28)	3 Etkinlik (s.22-24)
4. gün	2 Etkinlik (s.29-30)	3 Etkinlik (s.25-27)

14. hafta	CUBE	FIND
1. gün	2 Etkinlik (s.27-28)	2 Etkinlik (s.31-32)
2. gün	2 Etkinlik (s.29-30)	2 Etkinlik (s.33-35)
3. gün	2 Etkinlik (s.31-32)	2 Etkinlik (s.36-37)
4. gün	2 Etkinlik (s.33-34)	2 Etkinlik (s.38-39)

15. hafta	MATERYAL UYGULAMASI
1. gün	Şekli Bul (Zeka Oyunu)
2. gün	Electronic Block Kit (Robotik Set)
3. gün	Şekli Bul (Zeka Oyunu)
4. gün	Electronic Block Kit (Robotik Set)

16. hafta	CUBE	SOLVE
1. gün	3 Etkinlik (s.35-37)	3 Etkinlik (s.28-30)
2. gün	3 Etkinlik (s.38-41)	3 Etkinlik (s.31-33)
3. gün	3 Etkinlik (s.42-44)	2 Etkinlik (s.34-35)
4. gün	3 Etkinlik (s.45-47)	2 Etkinlik (s.36-37)

17. hafta	FIND	SOLVE
1. gün	2 Etkinlik (s.40-41)	3 Etkinlik (s.38-40)
2. gün	2 Etkinlik (s.42-43)	2 Etkinlik (s.41-42)
3. gün	2 Etkinlik (s.44-45)	3 Etkinlik (s.43-45)
4. gün	2 Etkinlik (s.46-47)	2 Etkinlik (s.46-47)

18. hafta	MATERYAL UYGULAMASI
1. gün	Şakuli (Zeka Oyunu)
2. gün	Robotami Animals (Robotik Set)
3. gün	Şakuli (Zeka Oyunu)
4. gün	Robotami Animals (Robotik Set)

IQ, Dikkat ve Yetenek Geliştiren Kitaplar Serisi

Okul Öncesi 3•4+ Yaş Seti

Okul hayatında lazım gelen temel beceriler



Dikkat ve problem çözme ile ilgili temel beceriler

