

Uygulama Kılavuzu



IQ,
Dikkat ve
Yetenek
Geliştiren
Kitaplar
Serisi



IQ, Dikkat ve Yetenek Serisi

7+ 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 YTÜ (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 anlayış, çocukların küçük adımlarla yürüdüğüdür. Bu metotla hazırlanan kitaplarda, çocuğunuzun becerilerinin en üst noktaya taşınması hedeflenir.

Kitaplardaki kelimeler ifade ve hayal gücünü geliştirdiği gibi, görsellerin adetleri ve şekilleri ile de 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) 2008 yılından beri geliştirilerek uygulamaya konulmuştur. Uluslararası ve ulusal alan araştırmaları, uygulamalardan alınan bildirimler ve TÜZDER Özel Atölyeleri çalışmaları kapsamında yapılan mevcut durum analizleri dikkate alınarak 2008-2020 yıllarında programlanmıştır. Bu süreçte zihinsel gelişim eğitimlerini tatbik eden birçok paydaş kurum ve kuruluşların da katkıları dikkate alınarak metot geliştirme çalışmaları tamamlanmıştır.

TEM ile hazırlanmış “IQ, Dikkat ve Yetenek Geliştiren Kitaplar Serisi” her bir yaş grubunda çocuklarımızın, bütüncül olarak zihinsel gelişimini destekleme üzerine geliştirilmiştir. Seri kitaplarının her birisi, çocuklarımızın gelişim özelliklerini, ilgi ve gereksinimleri ile çevresel koşullarını dikkate alan “gelişimsel”, “sarmal” ve “eklektik” bir yapıdadır.

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 aşamaların 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. Nitelik 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 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 düzenlenmesi, dürtü kontrolü ve duygusal tepkileri yönüyle gözlemlenebilirsiniz. Hata yaptığıında, zorlandığında ilerlemesi için destek olmanız onun duygusal yönünü de destekleyecektir. Etkinlikleri yaparken çocuğunuzun, yönerge alma ve takibini yapma, işitsel uyararı ile görsel uyararı ilişkilendirme becerisi gelişmiş olacaktır.

Etkinlikler, ebeveyn gözetiminde olabileceği gibi, çocuğunuzun 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; 7+ Yaş Seti 3 ana kategoride hazırlanmıştır. Bu kategoriler;

- 1. Level:** Paint, Draw, Cube.
(Okul hayatında lazım gelen temel beceriler)
- 2. Level:** Find, Solve, Listen.
(Dikkat ve problem çözme ile ilgili temel beceriler)
- 3. Level:** Think, Coordinate, Algorithm.
(Üst düzey düşünme ve ileri düzey gelişim için temel beceriler)

IQ, Dikkat ve Yetenek Serisi

7+ Yaş Seti



PAINT

PAINT etkinlikleri; çizim, kopya etme, 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 renkleri tanıma ve boyama, çizim becerisi, boyut kavrayışı, dikkat ve ayırt etme becerisiyle birlikte, motor becerisini destekleyen etkinliklerle el göz koordinasyonu gelişimi hızlanacak, bu yönlerdeki eksikliğini tamamlayacaktır.

Böylece, çocuğunuzun hayatı boyunca ihtiyaç duyacağı temel becerileri gelişerek en üst seviyelere taşınmış olacaktır.

Boyama etkinlikleriyle çocuğunuzun renkleri ayırt etmesi, konsantrasyon becerisi, bütünü kavrama kabiliyeti, faaliyetteki göreve odaklanması, dikkatini sürdürebilmesi, resimlerin içini düzgün şekilde ve doğru renklerle boyayarak doldurması ve bir bütüne ulaşmasını sağlayacak faaliyetler hazırlanmıştır.



DRAW

DRAW etkinlikleriyle görsel ve mekânsal keskinlik, dikkat-zekâ, görsel-uzamsal algı, fotoğraflık hafıza, görsel ayırt edicilik, uzamsal düşünme becerileri gibi bilişsel ve motor becerilerinin farklı bir yöntemle geliştirilmesi hedeflenmektedir.

DRAW etkinlikleri; çizim, kopya etme, 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.

DRAW etkinlikleriyle çocuğunuzun çizgileri ve alanı kıyaslaması, konsantrasyonu, bütünü kavrama kabiliyeti, faaliyetteki göreve odaklanması, dikkatini sürdürebilmesi, düz-yuvarlak ve kısa uzun çizgilerle bir bütüne ulaşmasını sağlayacak faaliyetler hazırlanmıştır.

DRAW çalışmalarında görsel ve mekânsal keskinlik, üç boyutlu ve karmaşa ile yüklü bir ortamda arka boyutları algılama ve üzerinde eylem yapma yeteneğinin geliştirilmesi hedeflenmektedir. DRAW kitabındaki etkinlikler tümevarım-tümdengelim, muhakeme, analitik düşünme becerilerini geliştirmek üzere düzenlendi.



CUBE

CUBE etkinlikleriyle çocuğunuzun küpleri tek tek algılaması ve karşılaştırması, alanı kıyaslaması, bütünü kavrama kabiliyeti, dikkatini sürdürebilmesi, renklere bakarak bir bütüne ulaşmasını sağlayacak faaliyetler hazırlanmıştır.

CUBE etkinlikleri; 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; tamamlama, parça-bütün ve boyut kavrayışı, dikkat ve ayırt etme becerisiyle birlikte, el göz koordinasyonu gelişimi hızlanacak, bu yönlerdeki eksikliğini tamamlayacaktır. Böylece, çocuğunuzun hayatı boyunca ihtiyaç duyacağı temel becerileri gelişerek en üst seviyelere taşınmış 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 işlemeyle ilgili bölümünde "yapısal değişiklikler" olduğu görülmüştür.





IQ, Dikkat ve Yetenek Serisi

7+ Yaş Seti

FIND

Çocuğunuz, FIND uygulamaları yaptıkça dikkat, hafıza, parça-bütün ilişkisi ile ayırt etme becerisi gelişimi hızlanacak, bu yönlerdeki eksikliğini tamamlayacaktır. Bu etkinlikler; görsel dikkat, fotoğrafik hafıza, şekil kopyalama becerilerini de ölçmüştür olacaktır.

FIND etkinlikleri; 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. Böylece, çocuğunuzun hayatı boyunca ihtiyaç duyacağı temel becerileri gelişerek en üst seviyelere taşınmış olacaktır.

FIND etkinlikleri sırayla yapılmalıdır. Çünkü etkinlikler kolaydan zora, basitten karmaşığa olacak şekilde planlanmıştır. Etkinlikler, aynı türden birçok kademeli göreve dayanır. Bu yöntem ile etkinlikler kademeli olarak daha karmaşık hale gelecektir. Bu durumda, çocuğunuzun edindiği beceriler, etkinlikleri kolayca anlamasına ve uzmanlaşmasına imkân sağlayacaktır.

SOLVE

SOLVE etkinlikleri; mantıksal akıl yürütme, eşleştirme, dikkat, bellek, görsel ve mekânsal keskinlik, problem çözme gibi üst düzey bilişsel becerileri geliştirmek üzere planlandı. Soru şekilleri ve zorluk seviyeleri bu kazanımlar gözetilerek hazırlandı.

Çocuğunuz, SOLVE uygulamalarını yaptıkça bağlantısal düşünme, mantık yürütme, problem çözme, dikkat, hafıza ve ayırt etme becerisinin gelişimi hızlanacak, bu yönlerdeki eksikliğini tamamlayacaktır. Böylece, çocuğunuzun hayatı boyunca ihtiyaç duyacağı temel becerileri gelişerek en üst seviyelere taşınmış olacaktır.

SOLVE etkinlikleriyle çocuğunuzun soruları algılaması ve karşılaştırmasını, çözüm yollarını kıyaslamasını, mantık dizgesini kavrama kabiliyetini, konsantrasyonunu, faaliyetlerdeki göreve odaklanmasını ve dikkatini sürdürdürebilmesini sağlayacak etkinlikler hazırlanmıştır.

Bu yönlerinin geliştirilmesi, onları mantık, dikkat ve zekâ yönüyle güçlendirdiği gibi, gösterilen hedefe ulaşmalarıyla da öz yeterlilik kazanmalarını sağlayacaktır. Bunu eğlenceli bir faaliyet olarak yaparken aynı zamanda motivasyonu da artmış olacaktır.

LISTEN

LISTEN kitabı ile çocuklarda, işitsel zeka, işitsel dikkat, sesleri ayırt etme, sesin geldiği yönü bulma, doğadaki sesleri tanıma, sesli yönergeleri takip etme, zihinde canlandırma, duyduğu ses ile görselleri eşleştirme gibi becerilerin geliştirilmesi üzerine etkinlikler hazırlanmıştır.

LISTEN kitabı hem işitme becerisini geliştiren ve destekleyen hem de bu beceriyi dikkat ve zekâ ile koordineli hale getiren, bu beceriyi dikkat ve zekâ yönüyle destekleyen bir program dahilinde hazırlanmıştır. Çevremizde algıladığımız her şeyi dikkat becerimiz kadar algılayabiliriz ve dikkat, hayatımızın her noktasında, her an kullandığımız karmaşık bir süreçtir.

Bu süreç, zihinsel becerilerin tümü için gereklidir. Bilişsel gelişimin öncelikli etkeni dikkattir. Günümüzde dikkat denince genel olarak görsel dikkatin yanında işitsel dikkatin önemi göz ardı edilmektedir. İşitsel dikkat, görsel dikkat kadar önemli bir beceridir. Görsel dikkatte işitsel becerinin payı oldukça az olmasına rağmen işitsel dikkat görsel dikkatle beraber gelişir ve görsel dikkati besler. Çevremizdeki uyarıcıları algılayıp seçmek ve onlara yoğunlaşabilme becerisinde işitsel dikkati de görsel algıyla beraber ilerletmek hayati önem taşır.



IQ, Dikkat ve Yetenek Serisi

7+ Yaş Seti



THINK

THINK etkinlikleri ile çocuklardaki üst düzey düşünme becerilerinin gelişimi amaç edinmiştir. Bu kitaptaki etkinlikler, çocuğun aşına olmadığı sorunlar, olaylar ve belirsizlikler; sorular veya ikilemlerle karşılaştırmalı olarak düşünmesini sağlayacak şekilde planlanmıştır.

Bu etkinlikler çocuklarda düşünmenin farklı boyutları olan; sıradışı düşünme, yakınsak ve iraksak düşünme, analitik düşünme, yansıtıcı düşünme, empatik düşünme, üst bilişsel düşünme gibi alanların gelişmesi üzerine kurgulanmıştır.

Düşünme etkinlikleri çocukların gerek günlük gerekse akademik hayatta karşılarına çıkacak her türlü soru ve sorunun çözümüne giden yoldaki en büyük avantajları olacaktır. Bundan dolayı küçük yaştan itibaren çocuklardaki düşünme becerilerinin gelişimi önem arz etmektedir.

Yapılan pek çok akademik araştırmada düşünme becerileri eğitimi almış veya bu alanda çalışma yapmış çocukların diğer çocuklardan anlamlı derecede önde olduğu, problem çözme becerisinin daha gelişmiş ve bir soruna daha farklı çözüm yolları geliştirebildiği gözlemlenmiştir.

COORDINATE

COORDINATE etkinlikleri; mantıksal akıl yürütme, dikkat, bellek, görsel ve mekânsal keskinlik, şekil zemin ilişkisi, problem çözme gibi üst düzey bilişsel becerileri geliştirmek üzere planlandı. Soru şekilleri ve zorluk seviyeleri bu kazanımlar gözetilerek hazırlandı.

Çocuğunuz, COORDINATE uygulamalarını yaptıkça muhakeme ve mantık, dikkat, hafıza, parça-bütün ve boyut kavrayışı, ayırt etme becerisiyle birlikte, gelişimi hızlanacak ve eksikliğini tamamlayacaktır.

COORDINATE çalışmalarında; muhakeme gücü, görsel ve mekânsal keskinlik, üç boyutlu ve karmaşa ortamında renkleri ve nesnelere algılama, kıyaslama ve seçme yeteneğinin geliştirilmesi hedeflenmektedir.

COORDINATE kitabındaki etkinlikler kıyaslama, analitik düşünme, mantık yürütme, parça-bütün ilişkisi, tümevarım-tümdengelim becerilerini geliştirmek üzere düzenlendi.

Etkinlikler, 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.

ALGORITHM

ALGORITHM etkinlikleriyle mantık yürütme, analitik düşünme, dikkat-zekâ, görsel-uzamsal algı, problem çözme, görsel ayırt edicilik, görsel ve mekânsal algılama gibi bilişsel ve motor becerilerinin farklı bir yöntemle geliştirilmesi hedeflenmektedir.

ALGORITHM mantığı, hayatın her anında yer alan mantık ve problem çözme faaliyetinin temelinde yer alır. İnsanoğlu, bir mesele karşısında karar verirken, hesaplama veya tercih yaparken bilerek ya da bilmeyerek algoritma temelli düşünür, zihnin bu becerisine başvurur.

Günümüz teknolojisinin temelinde de bu algoritma sistemi ve bunun yazılım (software) olarak yansımaları olan kodlama yer alır. Günümüz kodlama çalışmalarının da temelini algoritma oluşturmaktadır. ALGORITHM kitabıyla, çocuğunuz kolay ve anlaşılır bir yolla algoritma ve kodlamanın mantığını öğrenecektir.

Çocuğunuz, bu uygulamaları yaptıkça muhakeme ve mantık, dikkat, hafıza, parça-bütün ve boyut kavrayışı, veri toplayarak hatayı ayırt etme becerisiyle birlikte, el göz koordinasyonu gelişimi hızlanacak, bu yönlerdeki eksikliğini tamamlayacaktır.





IQ, Dikkat ve Yetenek Serisi

7+ Yaş Seti

Uygulama Esasları;

Sette yer alan kitaplar için tek yaş düzeyi kısıtlaması olmayıp, özellikle fiziksel gelişim olarak 7+ yaş grubu ile beraber farklı zihinsel gelişim kategorisinde yer alan bütün çocuklara yönelik hazırlanmıştır. Her seviyeyi kendi içinde bir bütün gibi görüp, levellerdeki 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 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 bitirilmiş 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 sağlamalısınız.
- Çocuğun tamamlamadığı 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 ya da 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 günâşırı olarak uygulama yaptıklarında daha aktif katılım gösterdikleri ve farklı çalışmalarını beraber yürüttükleri için sıkılmadan devam ettikleri gözlemlenmiştir. Haftalık uygulama çizelgesi yan sayfada 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 anlamaktır ki bunu her zaman başarmak oldukça zordur. Çünkü öğrenci rol yapıyor, anlamadığı halde anlamı diyor olabilir. İkincisi; verilmek istenen şeyler ne derece alınabildiğinin gözlenmesidir.

Oyun anında çocuk, diğer zamanlara göre daha serbest hareket etmekte ve iç dünyasını daha gerçekçi olarak yansıtmaktadır. Böylece, hataları, yanlışları, 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

7+ Yaş Seti



1. LEVEL UYGULAMA ÇİZELGESİ

1. hafta	PAINT	DRAW
1. gün	3 Etkinlik (s.5-7)	2 Etkinlik (s.6-7)
2. gün	3 Etkinlik (s.8-10)	2 Etkinlik (s.8-9)
3. gün	3 Etkinlik (s.11-13)	2 Etkinlik (s.10-11)
4. gün	3 Etkinlik (s.14-16)	2 Etkinlik (s.12-13)

2. hafta	PAINT	CUBE
1. gün	3 Etkinlik (s.17-19)	3 Etkinlik (s.5-7)
2. gün	3 Etkinlik (s.20-22)	3 Etkinlik (s.8-10)
3. gün	3 Etkinlik (s.23-25)	3 Etkinlik (s.11-13)
4. gün	3 Etkinlik (s.26-29)	3 Etkinlik (s.14-16)

3. hafta	MATERYAL UYGULAMASI
1. gün	Renkkat Oyunu (Zeka Oyunu)
2. gün	Educational Kit (Robotik Set)
3. gün	Renkkat Oyunu (Zeka Oyunu)
4. gün	Educational Kit (Robotik Set)

4. hafta	CUBE	DRAW
1. gün	3 Etkinlik (s.17-19)	2 Etkinlik (s.14-15)
2. gün	3 Etkinlik (s.20-22)	2 Etkinlik (s.16-17)
3. gün	3 Etkinlik (s.23-25)	4 Etkinlik (s.18-21)
4. gün	3 Etkinlik (s.26-28)	4 Etkinlik (s.22-25)

5. hafta	PAINT	DRAW
1. gün	3 Etkinlik (s.30-32)	2 Etkinlik (s.26-29)
2. gün	2 Etkinlik (s.33-34)	2 Etkinlik (s.30-33)
3. gün	2 Etkinlik (s.35-36)	2 Etkinlik (s.34-37)
4. gün	2 Etkinlik (s.37-38)	1 Etkinlik (s.38-39)

6. hafta	MATERYAL UYGULAMASI
1. gün	Zet Pull (Zeka Oyunu)
2. gün	Educational Kit (STEM Seti)
3. gün	Zet Pull (Zeka Oyunu)
4. gün	Educational Kit (STEM Seti)

7. hafta	PAINT	CUBE
1. gün	2 Etkinlik (s.39-40)	3 Etkinlik (s.29-31)
2. gün	2 Etkinlik (s.41-42)	3 Etkinlik (s.32-34)
3. gün	2 Etkinlik (s.43-44)	2 Etkinlik (s.35-37)
4. gün	3 Etkinlik (s.45-47)	2 Etkinlik (s.38-39)

8. hafta	DRAW	CUBE
1. gün	1 Etkinlik (s.40-41)	2 Etkinlik (s.40-41)
2. gün	1 Etkinlik (s.42-43)	2 Etkinlik (s.42-43)
3. gün	1 Etkinlik (s.44-45)	2 Etkinlik (s.44-45)
4. gün	1 Etkinlik (s.46-47)	2 Etkinlik (s.46-47)

9. hafta	MATERYAL UYGULAMASI
1. gün	Renkkat Oyunu (Zeka Oyunu)
2. gün	Educational Kit (Robotik Set)
3. gün	Renkkat Oyunu (Zeka Oyunu)
4. gün	Educational Kit (Robotik Set)

2. LEVEL UYGULAMA ÇİZELGESİ

10. hafta	FIND	SOLVE
1. gün	3 Etkinlik (s.5-7)	3 Etkinlik (s.5-7)
2. gün	3 Etkinlik (s.8-10)	3 Etkinlik (s.8-10)
3. gün	3 Etkinlik (s.11-13)	3 Etkinlik (s.11-13)
4. gün	3 Etkinlik (s.14-16)	3 Etkinlik (s.14-16)

11. hafta	FIND	THINK
1. gün	3 Etkinlik (s.17-19)	3 Etkinlik (s.5-7)
2. gün	3 Etkinlik (s.20-22)	3 Etkinlik (s.8-10)
3. gün	3 Etkinlik (s.23-25)	3 Etkinlik (s.11-13)
4. gün	3 Etkinlik (s.26-28)	3 Etkinlik (s.14-16)

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

13. hafta	SOLVE	THINK
1. gün	3 Etkinlik (s.17-19)	3 Etkinlik (s.17-19)
2. gün	3 Etkinlik (s.20-22)	3 Etkinlik (s.20-22)
3. gün	3 Etkinlik (s.23-25)	3 Etkinlik (s.23-25)
4. gün	3 Etkinlik (s.26-28)	3 Etkinlik (s.26-28)

14. hafta	FIND	SOLVE
1. gün	3 Etkinlik (s.29-31)	3 Etkinlik (s.29-31)
2. gün	3 Etkinlik (s.32-34)	3 Etkinlik (s.32-34)
3. gün	3 Etkinlik (s.35-37)	3 Etkinlik (s.35-37)
4. gün	2 Etkinlik (s.38-39)	2 Etkinlik (s.38-39)

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

16. hafta	FIND	THINK
1. gün	2 Etkinlik (s.40-41)	3 Etkinlik (s.29-31)
2. gün	2 Etkinlik (s.42-43)	3 Etkinlik (s.32-34)
3. gün	2 Etkinlik (s.44-45)	3 Etkinlik (s.35-37)
4. gün	2 Etkinlik (s.46-47)	2 Etkinlik (s.38-39)

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

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

3. LEVEL UYGULAMA ÇİZELGESİ

19. hafta	LISTEN	COORDINATE
1. gün	3 Etkinlik (s.5-7)	3 Etkinlik (s.5-7)
2. gün	3 Etkinlik (s.8-10)	3 Etkinlik (s.8-10)
3. gün	3 Etkinlik (s.11-13)	3 Etkinlik (s.11-13)
4. gün	3 Etkinlik (s.14-16)	3 Etkinlik (s.14-16)

20. hafta	LISTEN	ALGORITHM
1. gün	3 Etkinlik (s.17-19)	3 Etkinlik (s.5-7)
2. gün	3 Etkinlik (s.20-22)	3 Etkinlik (s.8-10)
3. gün	3 Etkinlik (s.23-25)	3 Etkinlik (s.11-13)
4. gün	3 Etkinlik (s.26-28)	3 Etkinlik (s.14-16)

21. hafta	MATERYAL UYGULAMASI
1. gün	Numbers (Zeka Oyunu)
2. gün	Robotami Vehicles (Robotik Set)
3. gün	Numbers (Zeka Oyunu)
4. gün	Robotami Vehicles (Robotik Set)

22. hafta	COORDINATE	ALGORITHM
1. gün	3 Etkinlik (s.17-19)	3 Etkinlik (s.17-19)
2. gün	3 Etkinlik (s.20-22)	3 Etkinlik (s.20-22)
3. gün	3 Etkinlik (s.23-25)	3 Etkinlik (s.23-25)
4. gün	3 Etkinlik (s.26-28)	3 Etkinlik (s.26-28)

23. hafta	LISTEN	COORDINATE
1. gün	3 Etkinlik (s.29-31)	3 Etkinlik (s.29-31)
2. gün	2 Etkinlik (s.32-33)	3 Etkinlik (s.32-34)
3. gün	2 Etkinlik (s.34-35)	3 Etkinlik (s.35-37)
4. gün	2 Etkinlik (s.36-37)	2 Etkinlik (s.38-39)

24. hafta	MATERYAL UYGULAMASI
1. gün	Numbers (Zeka Oyunu)
2. gün	Robotami Vehicles (Robotik Set)
3. gün	Numbers (Zeka Oyunu)
4. gün	Robotami Vehicles (Robotik Set)

25. hafta	LISTEN	ALGORITHM
1. gün	2 Etkinlik (s.38-39)	3 Etkinlik (s.29-31)
2. gün	2 Etkinlik (s.40-41)	3 Etkinlik (s.32-35)
3. gün	2 Etkinlik (s.42-43)	2 Etkinlik (s.36-37)
4. gün	2 Etkinlik (s.44-45)	2 Etkinlik (s.38-39)

26. hafta	COORDINATE	ALGORITHM
1. gün	2 Etkinlik (s.40-41)	2 Etkinlik (s.40-41)
2. gün	2 Etkinlik (s.42-43)	2 Etkinlik (s.42-43)
3. gün	2 Etkinlik (s.44-45)	2 Etkinlik (s.44-45)
4. gün	2 Etkinlik (s.46-47)	2 Etkinlik (s.46-47)

27. hafta	MATERYAL UYGULAMASI
1. gün	Numbers (Zeka Oyunu)
2. gün	Robotami Vehicles (Robotik Set)
3. gün	Numbers (Zeka Oyunu)
4. gün	Robotami Vehicles (Robotik Set)



(EQ-SQ) DUYGUSAL VE SOSYAL BECERİLERİ GELİŞTİREN KİTAPLAR SETİ

Materyal
Destekli





(EQ-SQ) DUYGUSAL VE SOSYAL BECERİLERİ GELİŞTİREN KİTAPLAR SETİ

DUYGULARIM

KİŞİSEL YETERLİLİK

(Kendi Duygularını Tanıma
ve Değerlendirme)

Bu kitap: Çocuğunuza iyileştirici hikayeler ve etkinliklerle

- Kendini ifade etme
- Duygularını tanıma
- Duygularını düzenleme ve kontrol etme gibi duygusal zekanın temel bileşenleri üzerinde katkı sağlayacaktır.



DÜŞÜNCELERİM

SOSYAL - DUYGUSAL BECERİLERİN KULLANIMI

Bu kitap: Çocuğunuza hayatın içinden etkinlikler ve egzersizlerle

- Duygularını yönetme
- Nasıl davranacağına karar verme
- Karşılaştığı problemleri çözebilme gibi sosyal ve duygusal zekanın temel bileşenleri üzerinde katkı sağlayacaktır.



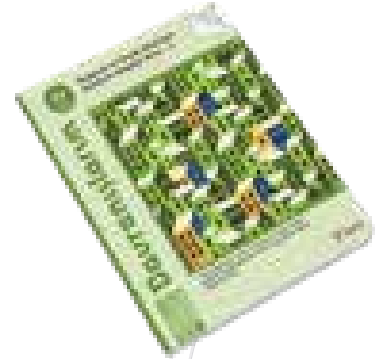
DAVRANIŞLARIM

SOSYAL YETERLİLİK

(Başkalarının Duygularını
Değerlendirme)

Bu kitap: Çocuğunuza etkinliklerle sosyal hayata dair;

- Topluma uyum sağlama
- Sorumluluklarını tanıma
- Empati yapma
- Çevresindekilerle iletişim kurma gibi sosyal zekanın temel bileşenleri üzerinde katkı sağlayacaktır.





KİTAPLARLA BERABER KULLANABİLECEĞİNİZ ZEKA OYUNLARI

NASREDDİN HOCA PUZZLE



4 puzzle parçasını platforma öyle bir yerleştirin ki; sadece oyun kitapçığında sizden istenilen görseller açıkta kalsın, diğerleri ise saklı. Her yaş grubu için eşi olmayan bir mantık ve zekâ oyunu. Kolaydan zora doğru giden birbirinden farklı aşamalar...

ZETKA (333)



Zetka; Çocukların hayallerini gerçeğe dönüştürebileceği, uzaysal algı, motor ve el becerilerini geliştiren, mimari ve mühendisliğe ilgiyi artıracak, her çocuğa özel olduğunu hissettiren bir inşa oyunudur.

NUMBERS



Numbers, sadece bir zekâ oyunu değil, aynı zamanda bir matematik eğitim seti! Numbers diğer matematik oyunlarından ayıran en önemli özellik, su doku mantığıyla mantık yürütme, eleme, eşleme gibi becerileri geliştirirken, bir yandan da matematik mantığını çocuğa oyun sayesinde verebilmesi!

CATCH



Oyuncular, yerdeki bütün kartları dikkatle inceleyerek, açılan kartlar arasında ortak bir özellik arar. 2 kart arasında, renk, şekil ya da rakam benzerliği yakalayan oyuncu zile basar ve yerde olan kartların tamamını alır.

IQ, DİKKAT VE YETENEK GELİŞTİREN KİTAPLAR SERİSİ YAŞ SETLERİ



IQ, Dikkat ve Yetenek Geliştiren Kitaplar Serisi;
3 yaştan itibaren 9+ yaş seviyesine kadar 5 set, 14 farklı türde başlık ve 45 kitap olarak planlanmıştır.

IQ, Dikkat ve Yetenek Geliştiren Kitaplar Serisi

8+ Yaş Seti

Okul hayatında lazım gelen temel beceriler



Dikkat ve problem çözme ile ilgili temel beceriler



Üst düzey düşünme ve ileri düzey gelişim için temel beceriler

