



TÜZDER
YAYINLARI

Geleceğimiz için
USlu Kitaplar



IQ, DİKKAT VE YETENEK SERİSİ



TÜZDER tarafından hazırlanan "IQ, Dikkat ve Yetenek Geliştiren Kitaplar Serisi";

- ❖ Uluslararası standartlarda,
- ❖ Çoklu dil seçeneğiyle,
- ❖ 21. yüzyıl becerilerini geliştirici nitelikte,
- ❖ PISA ve TIMSS gibi uluslararası değerlendirme ölçeklerine uygun,
- ❖ Uluslararası Eğitimde Inovasyon Merkezi (ICIE) tavsiyeli,
- ❖ Yıldız Teknik Üniversitesi (YTÜ) Eğitim Fakültesi onaylı,
- ❖ Uluslararası geçerliliği ve güvenilirliği olan zeka testleri, ölçekler ve envanterlerin ölçtüğü kazanımları temele alarak hazırlanmıştır.



Yıldız Teknik Üniversitesi Eğitim Fakültesi tarafından çocukların zihinsel becerilerine katkı sağladığı onaylanmıştır.
Onay Tarihi: 08.07.2019
Rapor No: 00106

TÜZDER
YAYINLARI

IQ, Dikkat Serisi

EQ-SQ Serisi



DOT etkinlikleri, çocuğunuzun temel motor becerilerini, görsel ve mekânsal kavrayışını üç boyutlu bir ortamda geliştirir.

PAINT'te, sıra dışı boyama etkinlikleri yaparken çocuğunuzun renk algısı ve el-göz koordinasyonu gelişimi hızlanır.



FIND etkinlikleriyle çocuğunuzun, dikkat ve görsel ayırt ediciliği gelişirken bellek gücü ve zihinsel performansı artar.



DRAW uygulamasıyla çocuğunuz, çizim becerisini, boyutlandırmaları keşfederken çizibildiğini görüp çizim yeteneği kazanır.

SOLVE kitabı, eğlenceli etkinliklerle problem çözme, mantık yürütme, analitik düşünme becerilerini geliştirir..



CUBE etkinlikleri, parça-bütün ilişkisi, tamamlama, dikkat ve ayırt etme becerisini güçlendirir..





LISTEN kitabı ile işitsel zekâ, işitsel dikkat ve farkındalık, işitsel algı, sesleri ayırt etme, seslere karşı duyarlı olma ve dinleme becerisinin geliştirilmesi amaçlanmıştır.

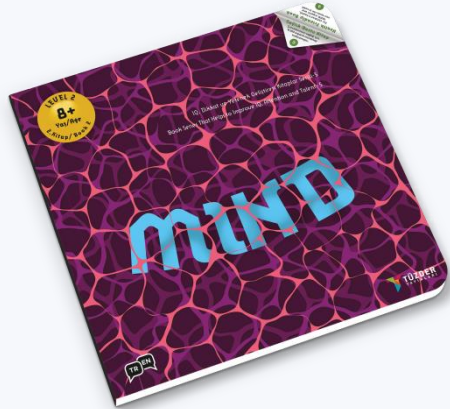
CROSSWORD uygulamasıyla çocuğunuz hece ve kelime yapısı, kelimedede anlam, deyimler ve atasözleri gibi çalışmalarını eğlenceli bulmaca etkinlikleriyle öğrenir.



THINK etkinlikleri ile çocuğun aşına olmadığı sorunlar, olaylar ve belirsizlikler; sorular veya ikilemelerle karşılaştırmalı olarak düşünmesini sağlayacak şekilde planlanmıştır.



COORDINATE, çocuğunuzun akıl yürütme, bellek, görsel ve mekânsal keskinlik gibi üst düzey bilişsel becerilerini güçlendirir.



MIND etkinlikleri ile çocuğunuzun mantıksal çıkarım ve problem çözme becerileri, zorlayıcı etkinlikler ile geliştirilir.

MATRIX kitabında, problem çözme, mantık yürütme ve muhakeme gücünü geliştiren eğlenceli etkinlikler yer alır.





ALGORITHM'deki kolay ve eğlenceli etkinliklerle, çocuğunuz kodlama ve algoritma mantığını öğrenir.

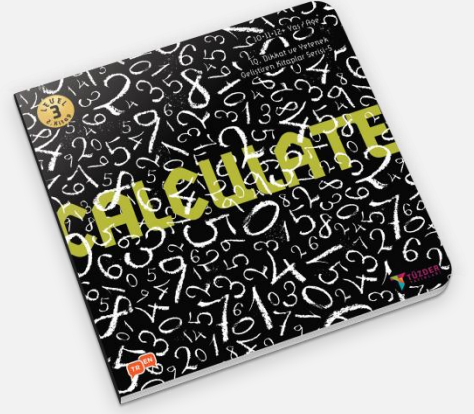
STORY, çocuklarda yazma, okuma, okuduğunu anlama ve düşünme becerilerini geliştirir.



ARCHITECT, planlama, estetik, mimari bakış açısı, iz düşüm gibi becerileri geliştirirken mimarlığı öğretir.



CALCULATE, matematiği sevdirecek ve farklı bakış açısı ile öğretir.

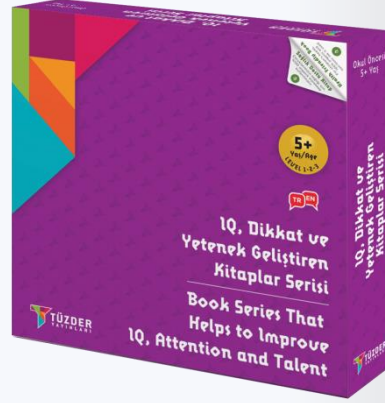


Tatil kitapları; TÜZDER Yayınları, IQ, Dikkat ve Yetenek Geliştiren Kitaplar Serisi içerisinde yer alan kitaplardaki uygulamalar esas alınarak hazırlanmıştır.



3-4 Yaş Seti:
6 Kitap,
2 level
Olarak hazırlanmıştır.

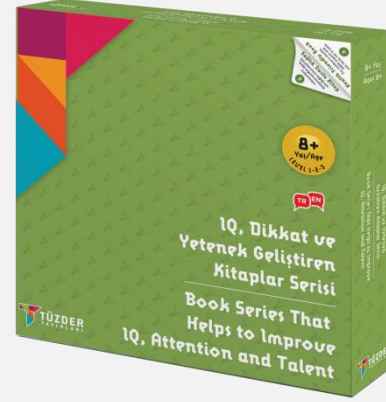
5+ Yaş Seti:
9 Kitap,
3 level
Olarak hazırlanmıştır.



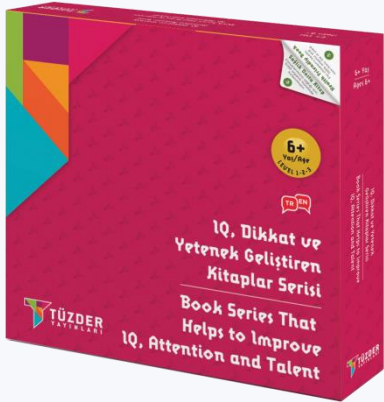
7+ Yaş Seti:
9 Kitap,
3 level
Olarak hazırlanmıştır



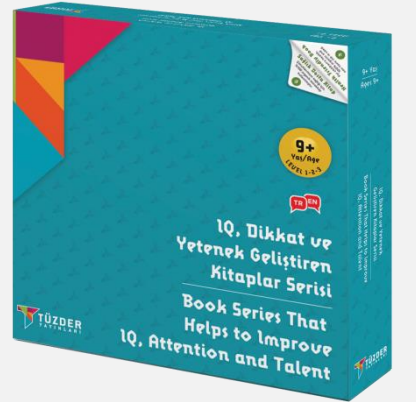
8+ Yaş Seti:
9 Kitap,
3 level
Olarak hazırlanmıştır.



6+ Yaş Seti:
9 Kitap,
3 level
Olarak hazırlanmıştır



9+Yaş Seti:
9 Kitap,
3 level
Olarak hazırlanmaktadır



DOT

Çizim ve kopya etme, modelden çalışma, el- göz koordinasyonu, görsel dikkat, mekanda yönelme, konum belirleme, görevi tamamlama, görsel- mekansal algı, çizgilerden anlamlı bütünler oluşturma.

DOT KİTABININ ZEKA TESTLERİ İLE EŞLEŞMESİ

DOT kitabında yer alan etkinlikler, çocuğun çizim ve kopyalama, modelden çalışma, el-göz koordinasyonu, görsel dikkat, mekanda yönelme, konum belirleme, görevi tamamlama becerisi kazanmasına yardımcı olur. Kitabın içeriği incelendiğinde, zeka ve gelişim testlerinin belirli alt alanlarıyla benzerlik göstermektedir. Bunlar;

TEST ADI	ALT ALAN ADI
CAS	Eş zamanlı bilişsel işlemler (Şekil Hafızası)
ST. BINET	Görsel motor, Bellek
CATTEL	Yerleştirme (Konum anlama ve Yerleştirme)
METROPİLİTAN	Kopyalama
TKT (5-7)	Yer Kavramı
FROSTİG	El-göz koordinasyonu, Mekan konum ilişkisi, Mekan algısı ve çizim
DENVER II	İnce motor



Hangi yaşlar için?

3-4

5+

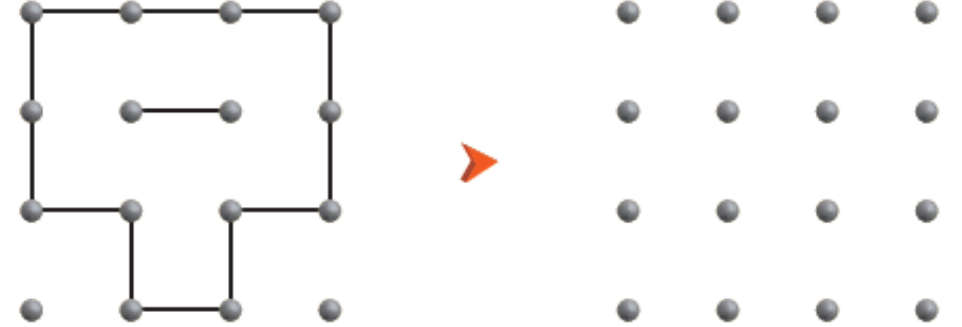
El alıştırmaları

Desen kopya



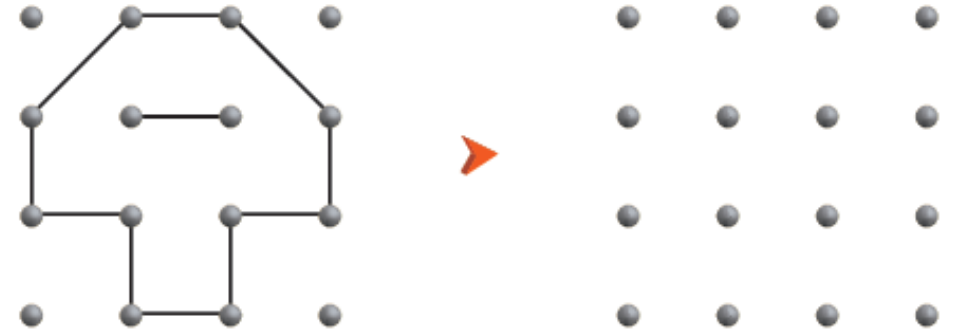
Noktaları birleştirerek soldaki şeklin aynısını çiz.

Connect the dots to draw the same shape on the left.



Noktaları birleştirerek soldaki şeklin aynısını çiz.

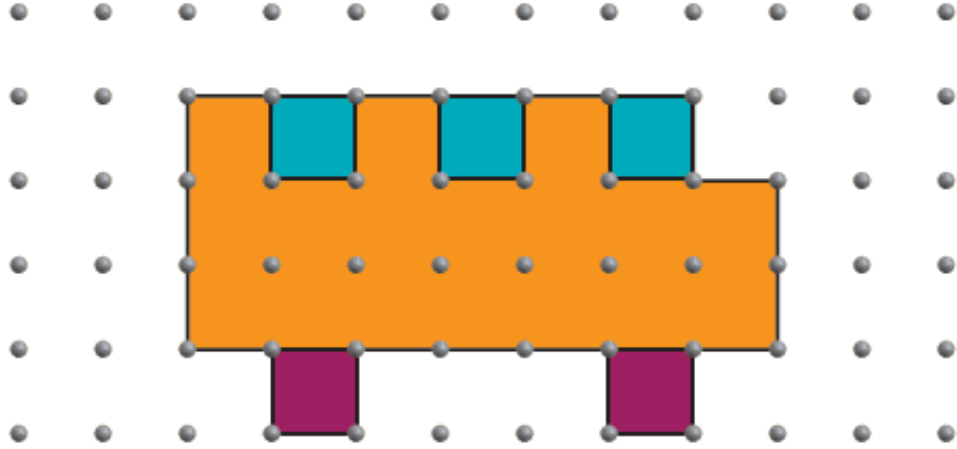
Connect the dots to draw the same shape on the left.



Parça Bütün

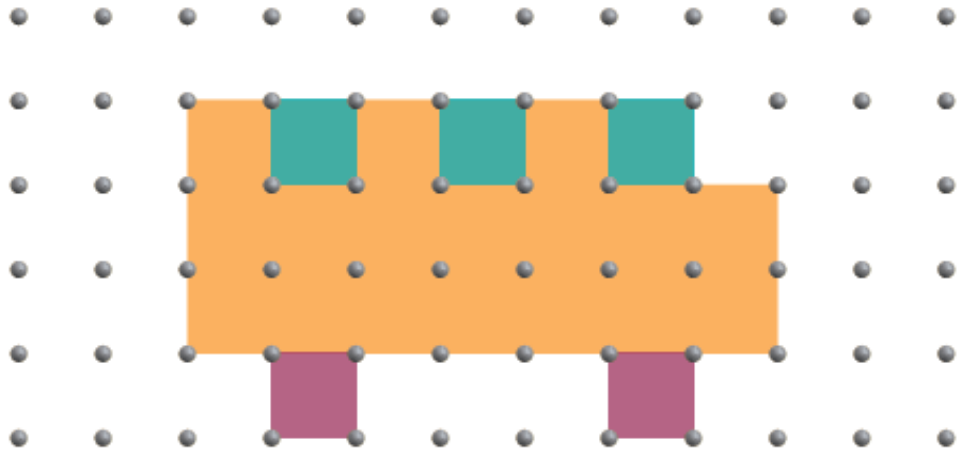
Boyut çalışması

DOT



Renkli alanların etrafını çizerek resmi tamamla.

Complete the picture by drawing around the coloured areas.

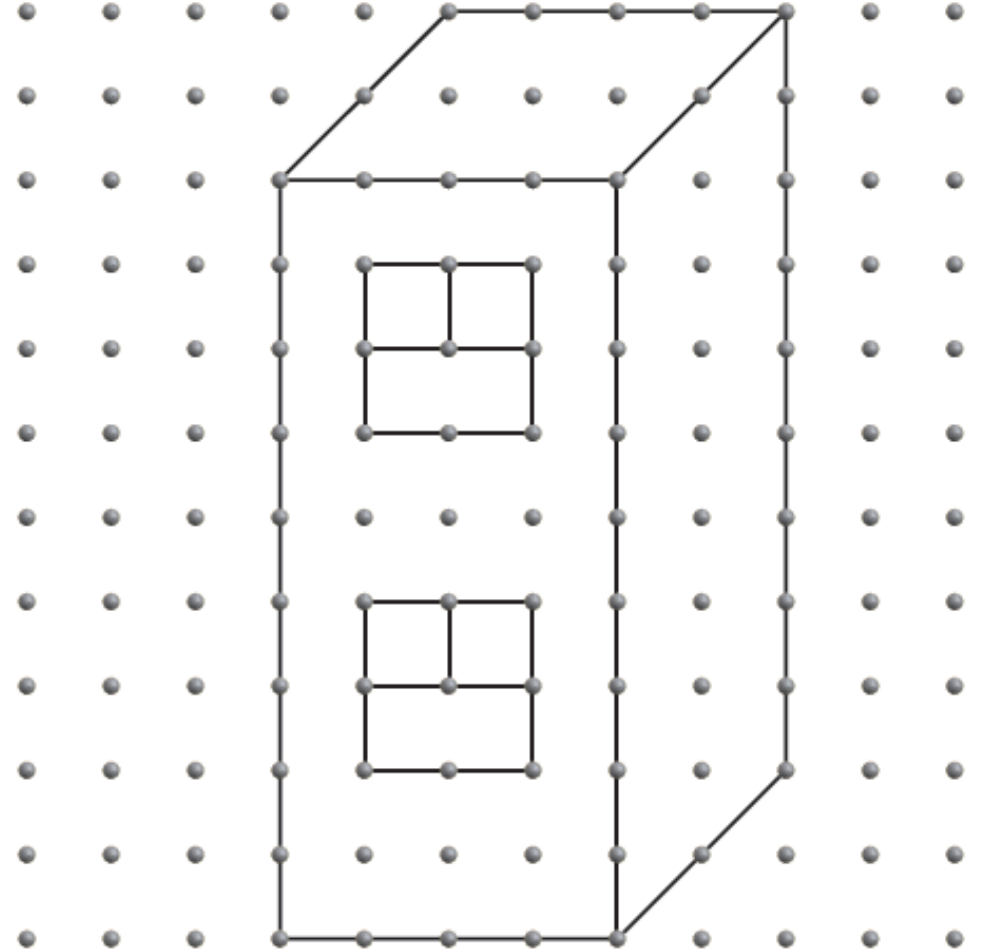


31

DOT

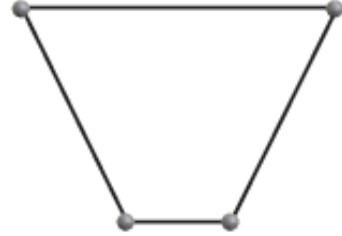
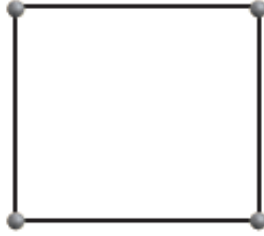
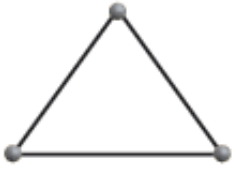
Karşı sayfaya, aşağıdaki gibi noktaları birleştirerek şekli çiz.

Connect the dots on the opposite page to draw the same shape below.



36

DOT

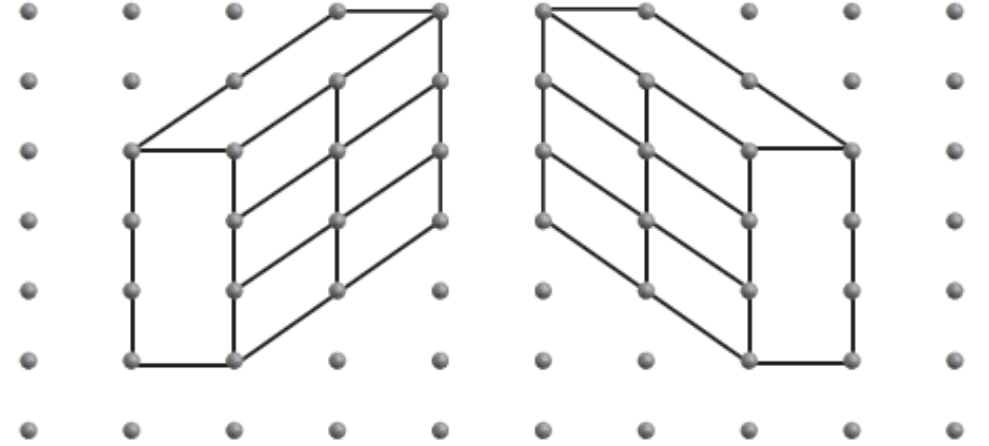


Noktaları birleştirerek yukarıdaki şekillerin aynısını çiz.

Connect the dots to draw the shapes above.

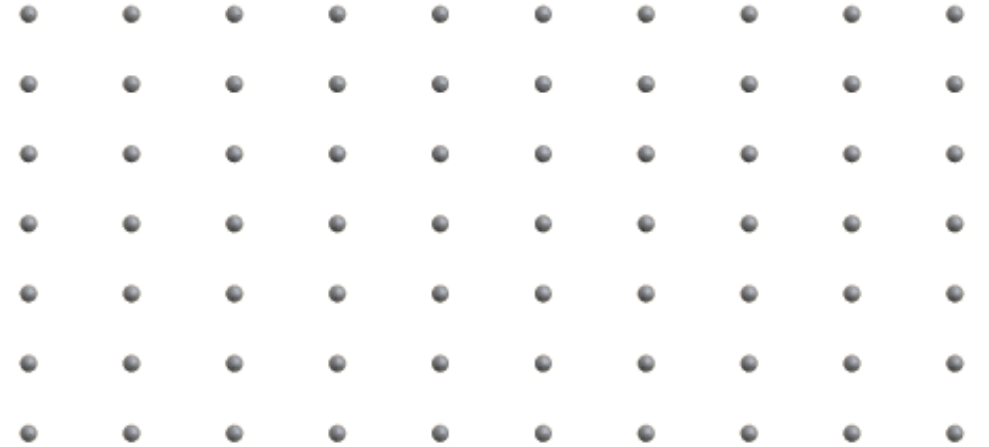


DOT



Noktaları birleştirerek yukarıdaki şekillerin aynısını çiz.

Connect the dots to draw the shapes above.



PAINT

Renklerle çalışma, modelden çalışma, el-göz koordinasyonu- simetrik çalışma, görsel dikkat, yeni bir görevi öğrenme, kodlayarak çalışma
Görsel dikkat, görsel devamlılık, renklerle çalışma, parça- bütün ilişkilerini kavrama,
Zemin-figür algısı, görsel algı, görsel dikkat, renklerle kodlamalı çalışma.

PAINT KİTABININ ZEKA TESTLERİ İLE EŞLEŞMESİ

PAINT kitabında yer alan sıra dışı boyama etkinlikleri, çocuğun renk algısı ve el-göz koordinasyonunu geliştirmeye yardımcı olmaktadır. Kitabın içeriği incelendiğinde, zeka ve gelişim testlerinin belirli alt alanlarıyla benzerlik göstermektedir. Bunlar;

TEST ADI	ALT ALAN ADI
CAS	Matris alt testi
Wisc-r/Wisc-4	Küplerle desen alt testi
Frostig	Görsel dikkat ve motor beceriler



Hangi yaşlar için?

3-4

5+

6+

7+

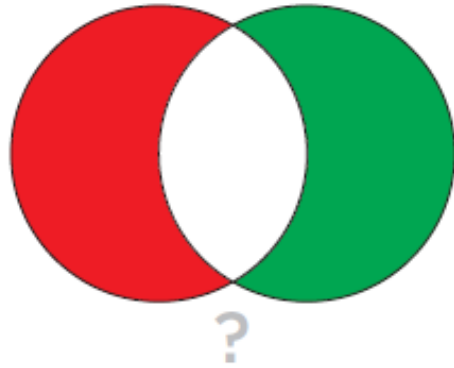
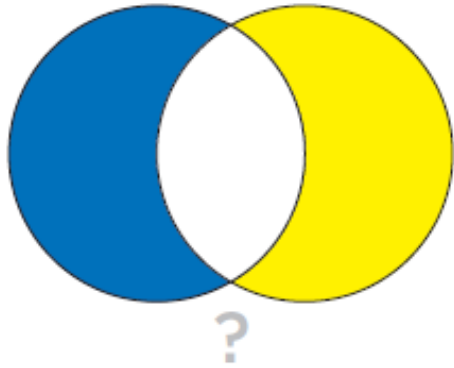
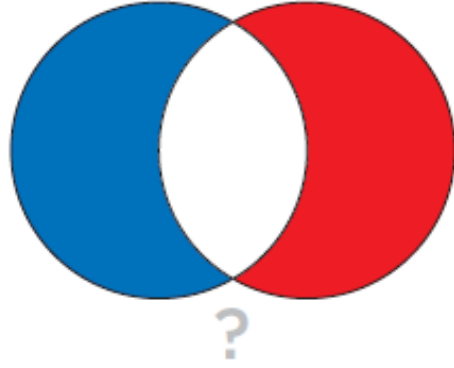
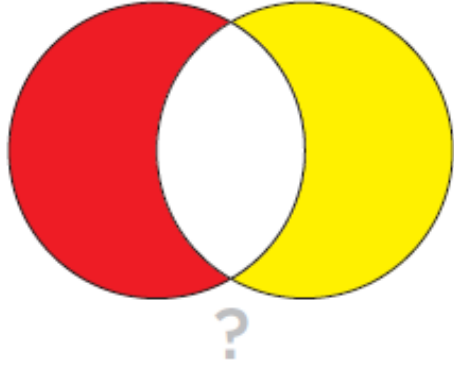
Renkleri tanı

Görsel bütünlük

PAINT

Verilen renklerin keştiği alanları boyayarak oluşacak yeni rengin adını söyle.

Which colour will form when the two colours mix? Colour in the middle section accordingly.



PAINT

Araba | Car

Arabadaki eksik olan şekilleri bulunduğu yere göre boyayarak tamamla.

Colour in the blank shapes in the car to match the colours around them.



Serbest boya

Örnekle boya

Dinozor | Dinosaur

PAINT

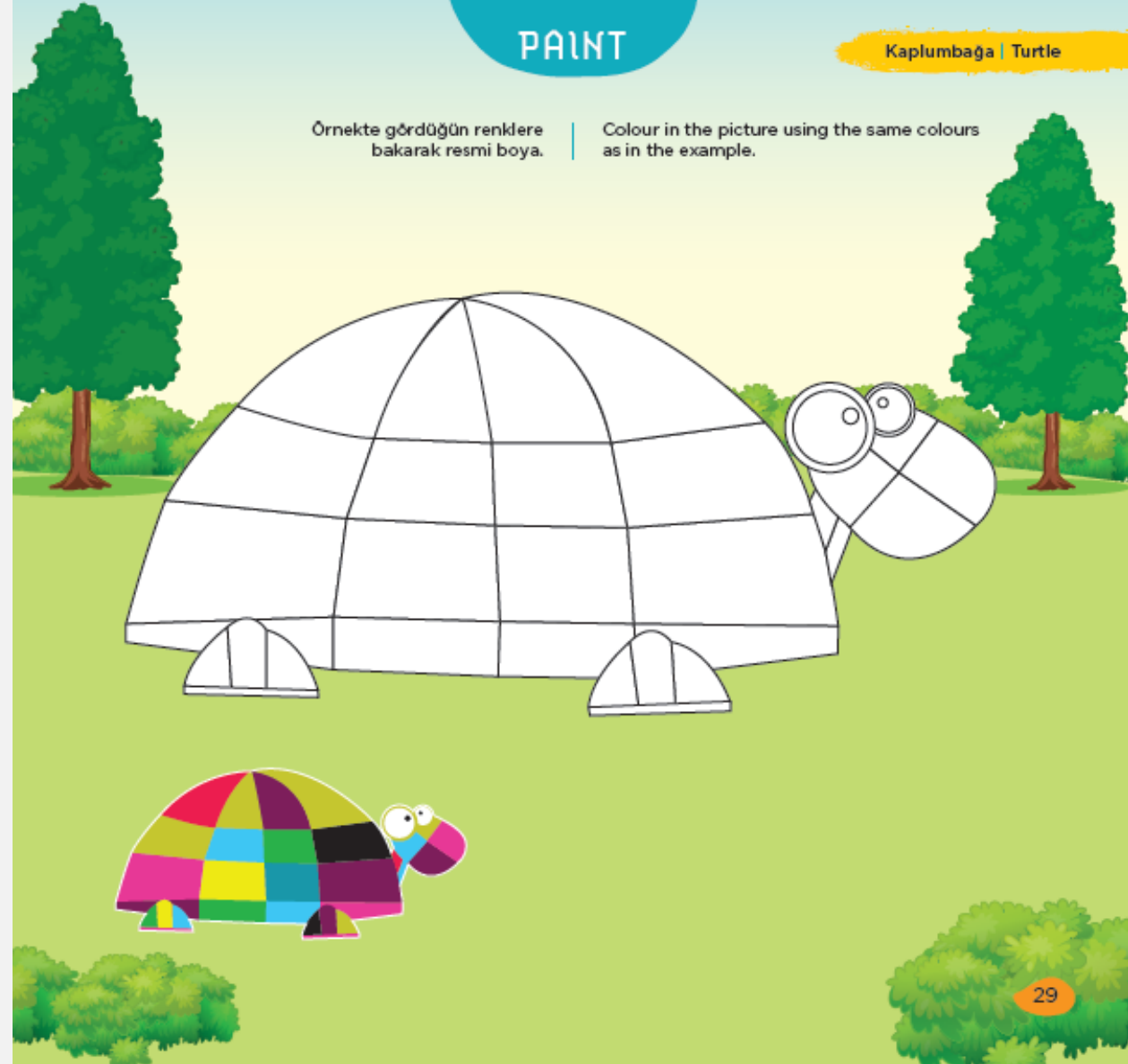
Aşağıdaki resmi istediğin renge boya. | Colour the picture below in the colours of your choice.



Kaplumbağa | Turtle

PAINT

Örnekte gördüğün renklere bakarak resmi boya. | Colour in the picture using the same colours as in the example.



Kodla boya

Gizli resim boya

PAINT

Kutudaki numaraları, gösterilen renklere göre boyayarak kutuda saklı olan resmi ortaya çıkar.

Colour each block in the colours given with the numbers and reveal the hidden image.

1

2

3

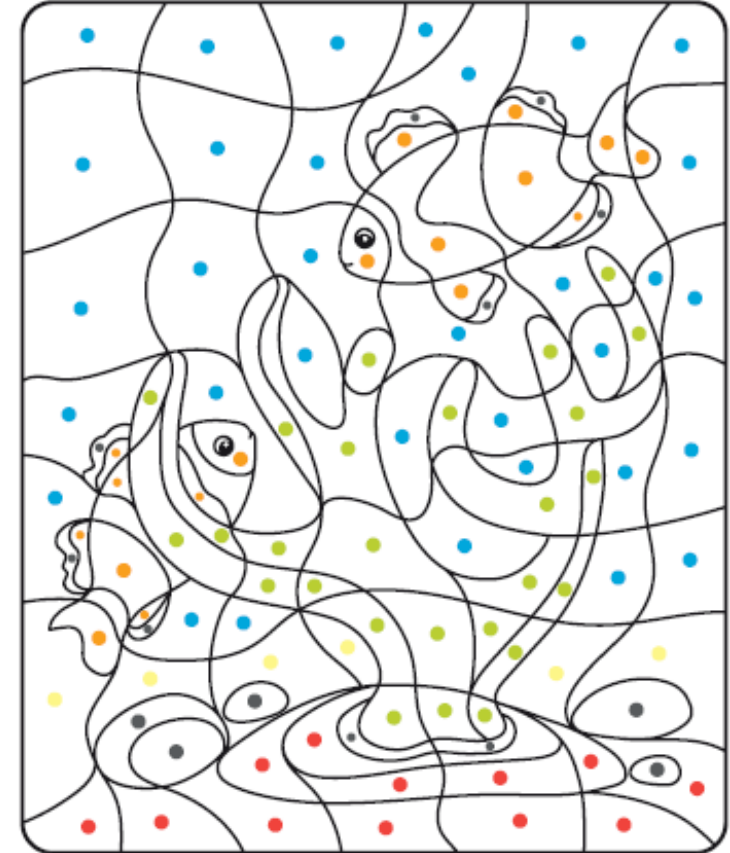
4

4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
4	4	4	1	4	4	4	1	4	4	4
4	4	4	4	2	1	2	4	4	4	4
4	4	4	1	1	1	1	1	4	4	4
4	4	4	1	1	1	1	1	4	4	4
4	4	3	3	3	1	3	3	3	4	4
4	3	3	1	3	1	3	1	3	3	4
4	3	3	3	3	1	3	3	3	3	4
4	3	3	1	3	1	3	1	3	3	4
4	4	3	3	3	1	3	3	3	4	4
4	4	4	3	3	1	3	3	4	4	4
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4

PAINT

Noktaların rengine göre boya ve gizlenmiş resmi ortaya çıkar.

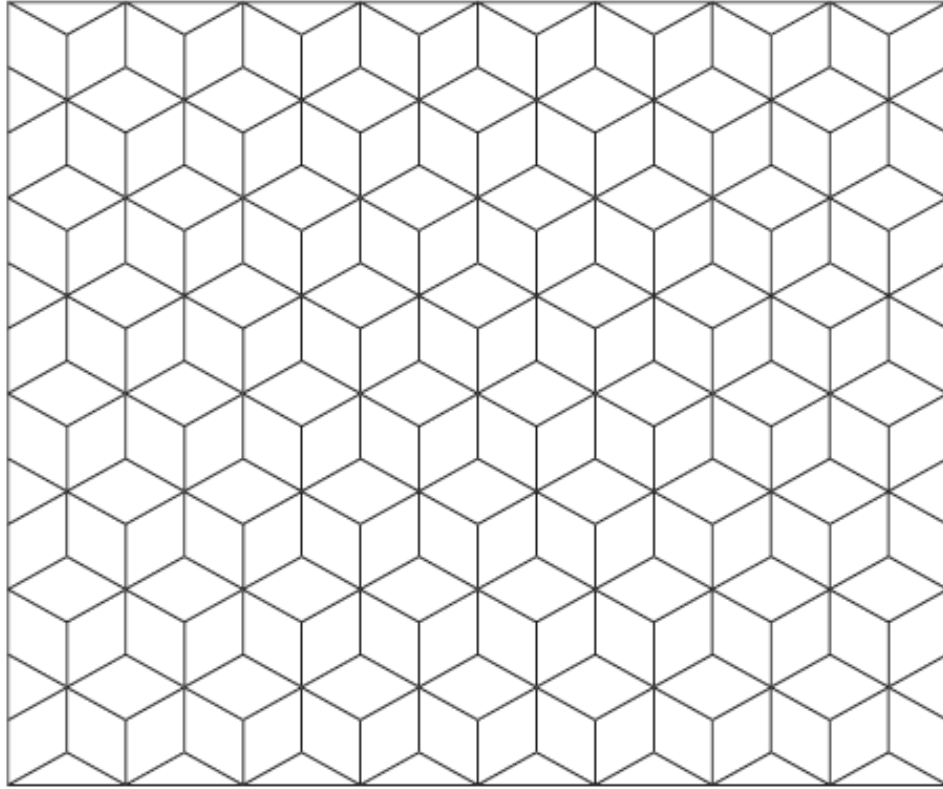
Paint according to colors of the dots and uncover the hidden image.



PAINT

Aşağıdaki şekillerin rengine göre deseni boyayarak tamamla.

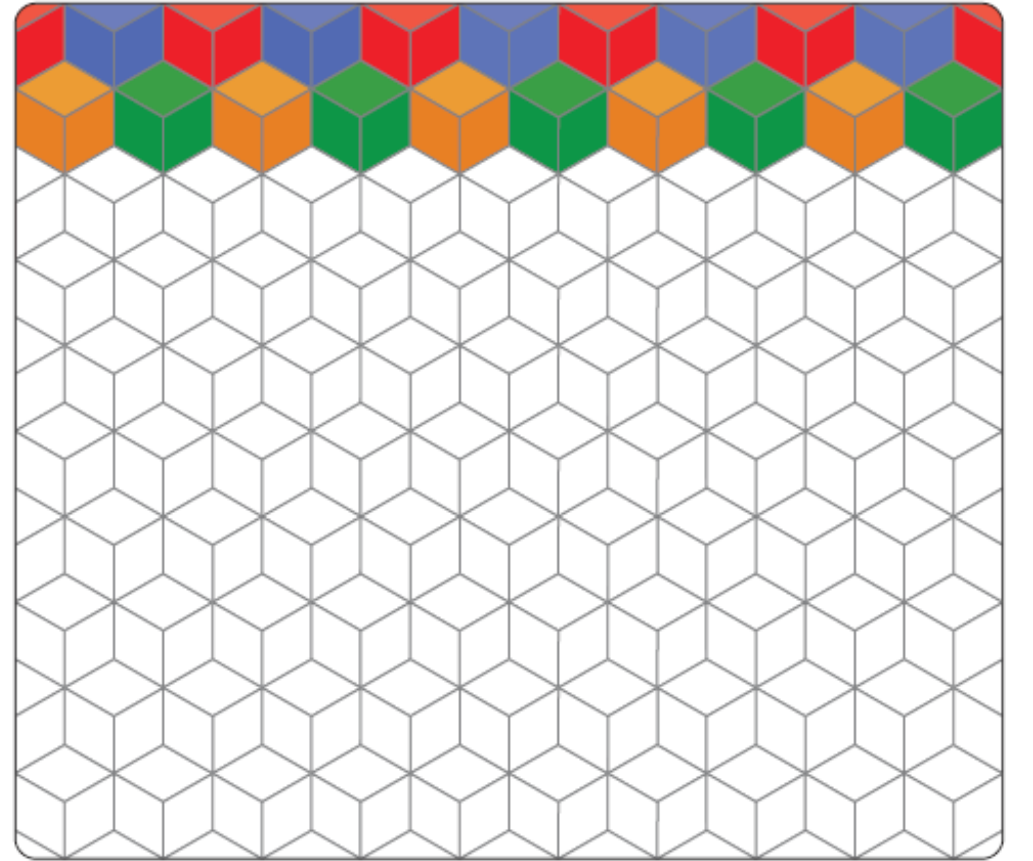
Complete the pattern by painting it according to the color of the figures below.



PAINT

Aşağıdaki örüntüyü takip et ve sayfayı boyayarak tamamla.

Follow the pattern below and complete it by painting the page.



DRAW

El-göz koordinasyonu, görsel- motor algı, çizim ve kopya etme, çizgilerle çalışma, temel çizim, çizim esnekliği, ince motor

Aşamalı çizim ve kopya etme, görsel- motor algı, görsel bütünlük algısı, parça-bütün algısı, el-göz koordinasyonu, bütüne ulaşma .

DRAW KİTABININ ZEKA TESTLERİ İLE EŞLEŞMESİ

DRAW kitabında yer alan etkinlikler, çocuğun çizim ve şekil boyutlandırma becerisi kazanmasına yardımcı olur. Kitabın içeriği incelendiğinde, zeka ve gelişim testlerinin belirli alt alanlarıyla benzerlik göstermektedir. Bunlar;

TEST ADI	ALT TEST ADI
St. Binet	Görsel motor
Denver II	İnce motor
Wisc-4	Şifreleme
Gessel	Görsel dikkat, motor beceriler, el göz koordinasyonu
Bender Gestalt	Görsel dikkat, motor beceriler, el göz koordinasyonu
Frostig	Görsel dikkat, motor beceriler, el göz koordinasyonu
Temel Kabiliyet Testi	Yer kavramı
	Özel Öğrenme Güçlüğü Bataryası



Hangi yaşlar için?

3-4

5+

6+

7+

El alıştırmaları

Çizgi takip

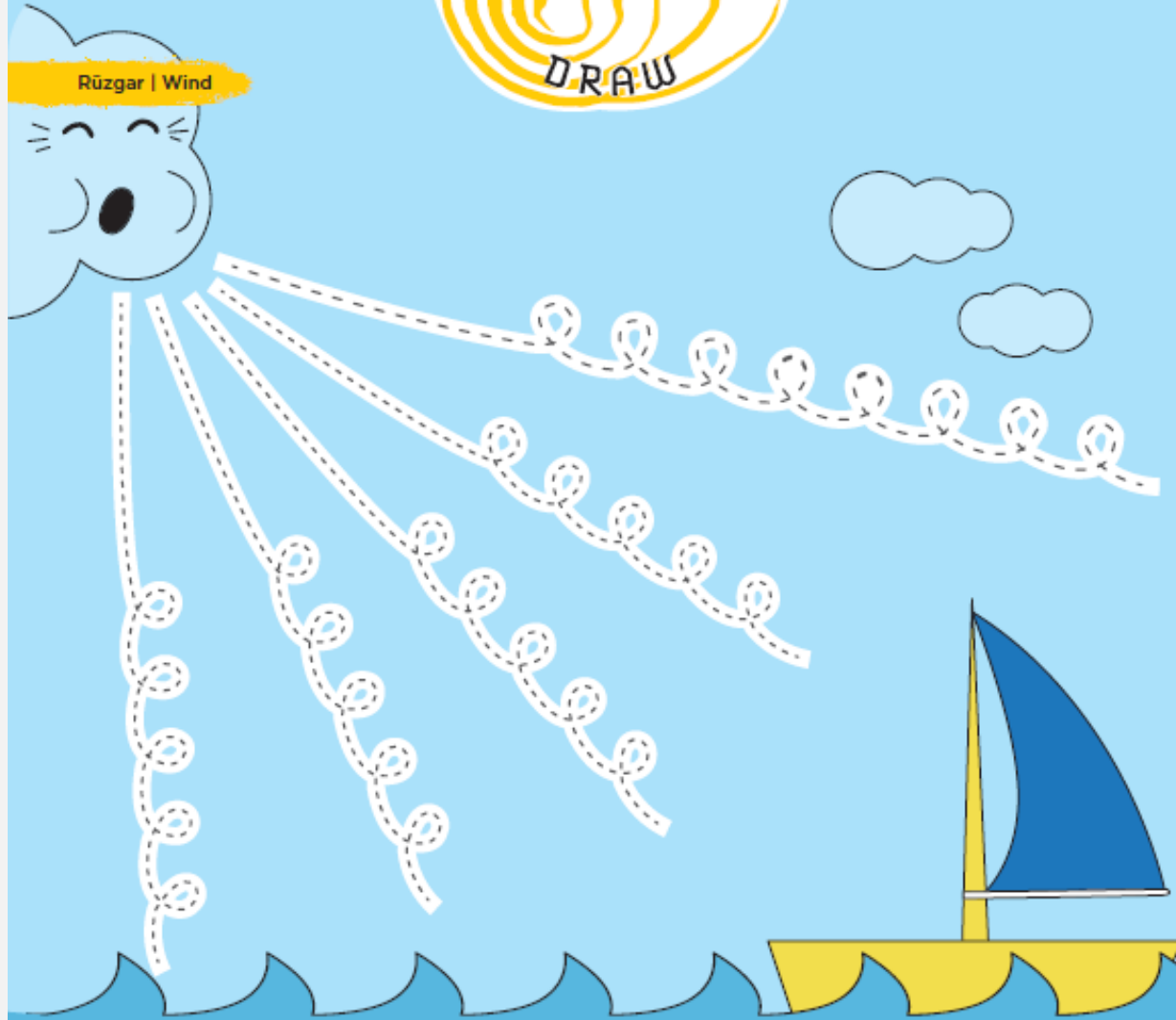


Yatay, düz çizgiler çiz. Tüm sayfaya istediğin kadar yatay düz çizgi çizebilirsin.

Let's draw horizontal, straight lines. You can draw as many horizontal straight lines as you want on this page.



Rüzgar | Wind



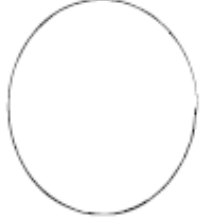
Aşamalı çizim

Boyut ve derinlik

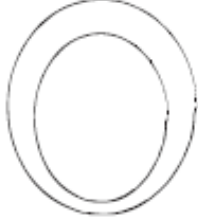
Penguen | Penguin

DRAW

1. Aşama / Step 1



2. Aşama / Step 2



3. Aşama / Step 3



4. Aşama / Step 4



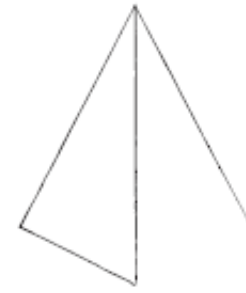
Üçgen Prizma | Triangular Prism

DRAW

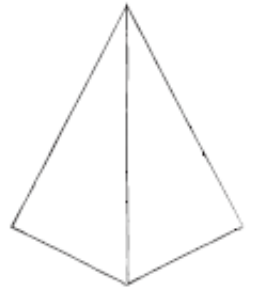
1. Aşama / Step 1



2. Aşama / Step 2

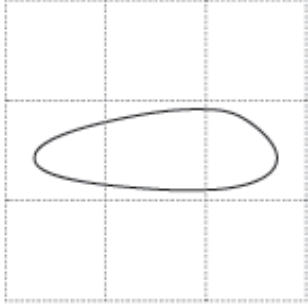


3. Aşama / Step 3

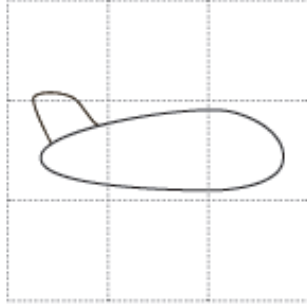




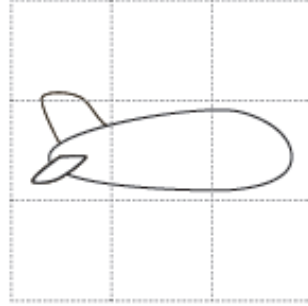
1. Aşama / Step 1



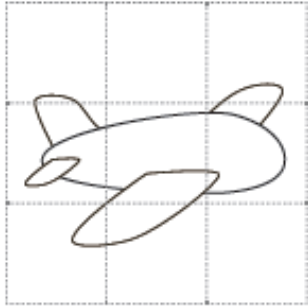
2. Aşama / Step 2



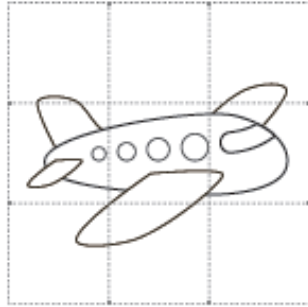
3. Aşama / Step 3



4. Aşama / Step 4



5. Aşama / Step 5



1. Aşama / Step



2. Aşama / Step



3. Aşama / Step

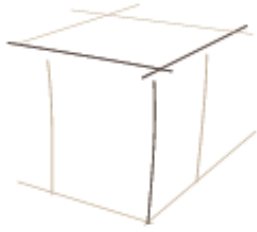


4. Aşama / Step



DRAW

1. Aşama / Step



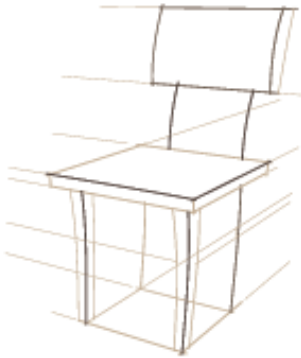
2. Aşama / Step



3. Aşama / Step



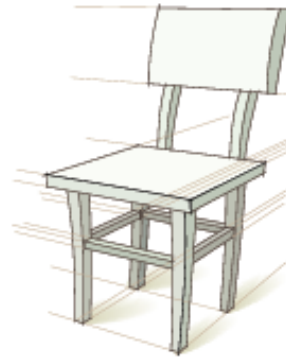
4. Aşama / Step



5. Aşama / Step



6. Aşama / Step



DRAW

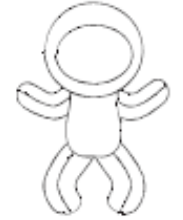
1. Aşama / Step



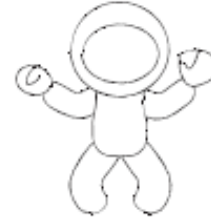
2. Aşama / Step



3. Aşama / Step



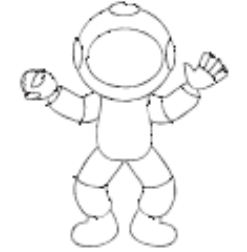
4. Aşama / Step



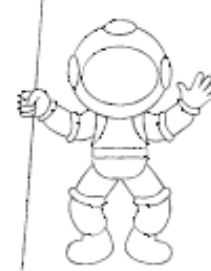
5. Aşama / Step



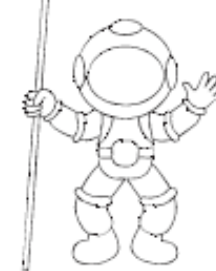
6. Aşama / Step



7. Aşama / Step



8. Aşama / Step



9. Aşama / Step



CUBE

Görsel- mekansal algı, mekanda yönelim, görsel bütünlük algısı, görsel dikkat, görseli tamamlama, görsel-algısal esneklik, renklerle çalışma, eşleştirme, parça bütün ilişkilerini kavrama, modelden çalışma

CUBE KİTABININ ZEKA TESTLERİ İLE EŞLEŞMESİ

CUBE kitabında yer alan etkinlikler, çocuğun parça-bütün ilişkisi, dikkat ve ayırt etme becerisini geliştirmeye yardımcı olmaktadır. Kitabın içeriği incelendiğinde, zeka ve gelişim testlerinin belirli alt alanlarıyla benzerlik göstermektedir. Bunlar;

TEST ADI	ALT ALAN ADI
Wisc-r/Wisc-4	Köplerle desen ve parça birleştirme alt testi
CAS	Şekil hafızası alt testi
St. Binet	Görsel motor alt testi



Hangi yaşlar için?

3-4

5+

6+

7+

8+

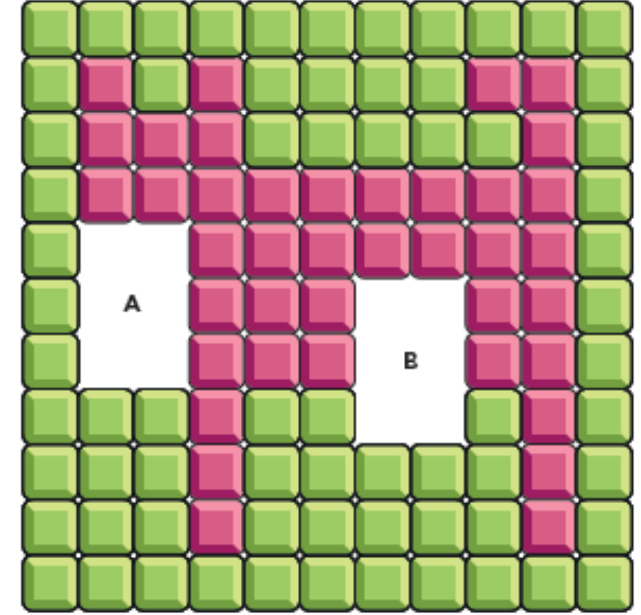
Parça-bütün

Desen tamamla



Yukarıdaki deseni oluşturan iki parçayı bul ve işaretle.

Tick the two parts that make up the pattern above.



Aşağıdaki parçalardan hangileri yukarıdaki deseni tamamlar? Bul ve işaretle.

Which of the following parts complete the above pattern? Find and tick them.

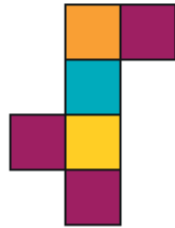
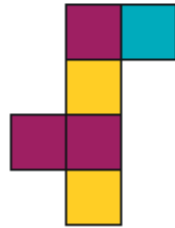
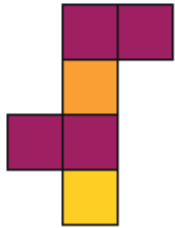


Kuşbakışı

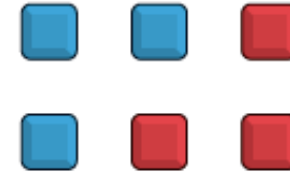


Yukarıdaki şeklin tepeden (kuş bakışı) görünümü hangisidir?

What is the top view (bird's eye view) of the figure above?

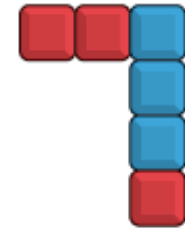
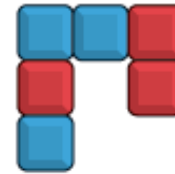


Küp say



Yukarıdaki küplerle aşağıdaki desenlerden hangileri yapılabilir?

Which of the below patterns can be made from cubes above?



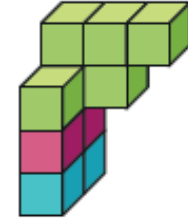
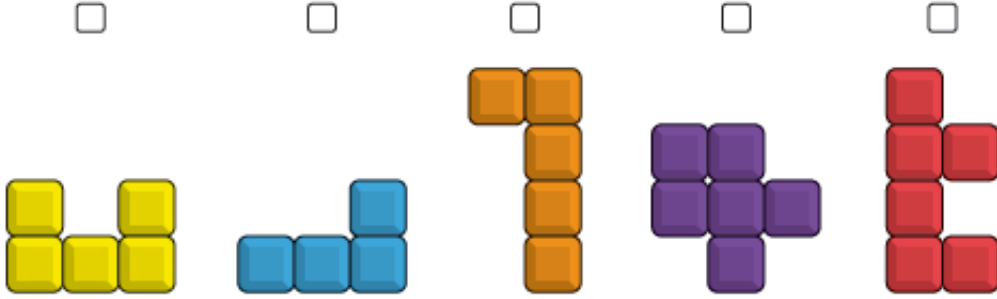
Mekanda planlama

Gölge



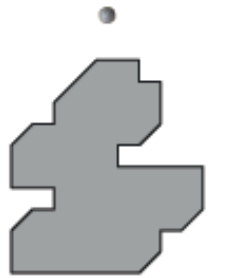
Yukarıdaki deseni tamamlayan üç parçayı bul ve parçaları görüldüğü şekilde boyayarak deseni tamamla.

Find the three parts completes the pattern above and complete the pattern by painting it as it looks at the figure.



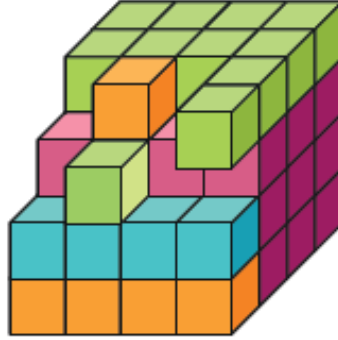
Yukarıdaki şekilleri gölgeleriyle eşleştir.

Match the figures above with their shadows.



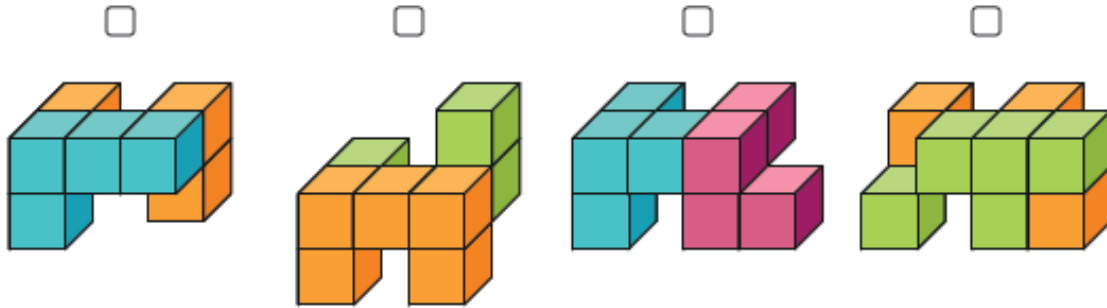
3D görünüm

Yer-yön algısı



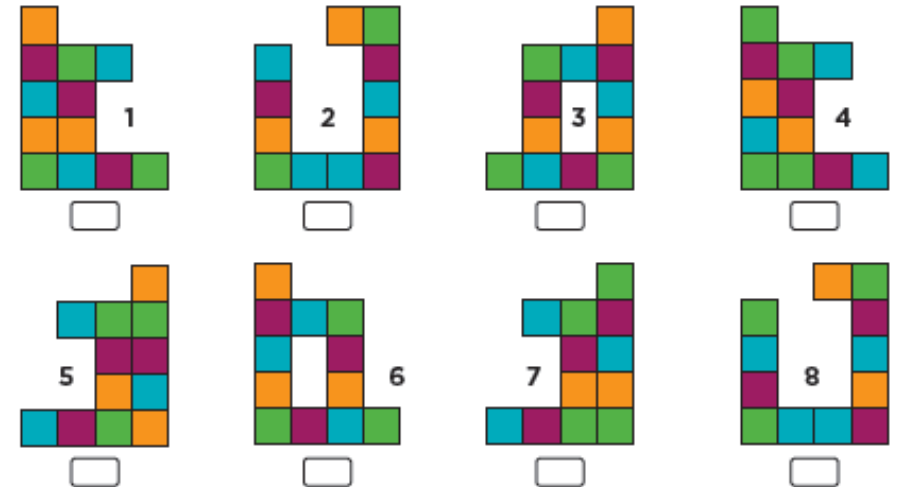
Yukarıdaki küpü tamamlayan parçayı bul ve işaretle.

Find and mark the piece that completes the cube above.



Yukarıdaki şeklin A,B ve C yönünden görünüşünü bul ve işaretle.

A,B ve C yönünden görüntülerini bul ve işaretle.



FIND

*Görsel dikkat, eşleştirme, planlama ve strateji kullanma,
görsel ayrıntıya odaklanma, farkları bulma, görsel
uyanıklık, miktar kavramı*

*Zemin figür algısı, görsel dikkat, görsel ayırt edicilik,
sayıları tanıma, miktar kavramı*

Planlama, öngörü, strateji belirleme,

*Görsel bütünlük, resmi tamamlama, görsel devamlılık,
parça-bütün ilişkilerini kavrama, görsel dikkat*

FIND KİTABININ ZEKA TESTLERİ İLE EŞLEŞMESİ

FIND kitabında yer alan sıra dışı boyama etkinlikleri, çocuğun renk algısı ve el-göz koordinasyonunu geliştirmeye yardımcı olmaktadır. Kitabın içeriği incelendiğinde, zeka ve gelişim testlerinin belirli alt alanlarıyla benzerlik göstermektedir. Bunlar;

TEST ADI	ALT ALAN ADI
CAS	Matris alt testi
Wisc-r/Wisc-4	Küplerle desen alt testi
Frostig	Görsel dikkat ve motor beceriler



Hangi yaşlar için?

3-4

5+

6+

7+

8+

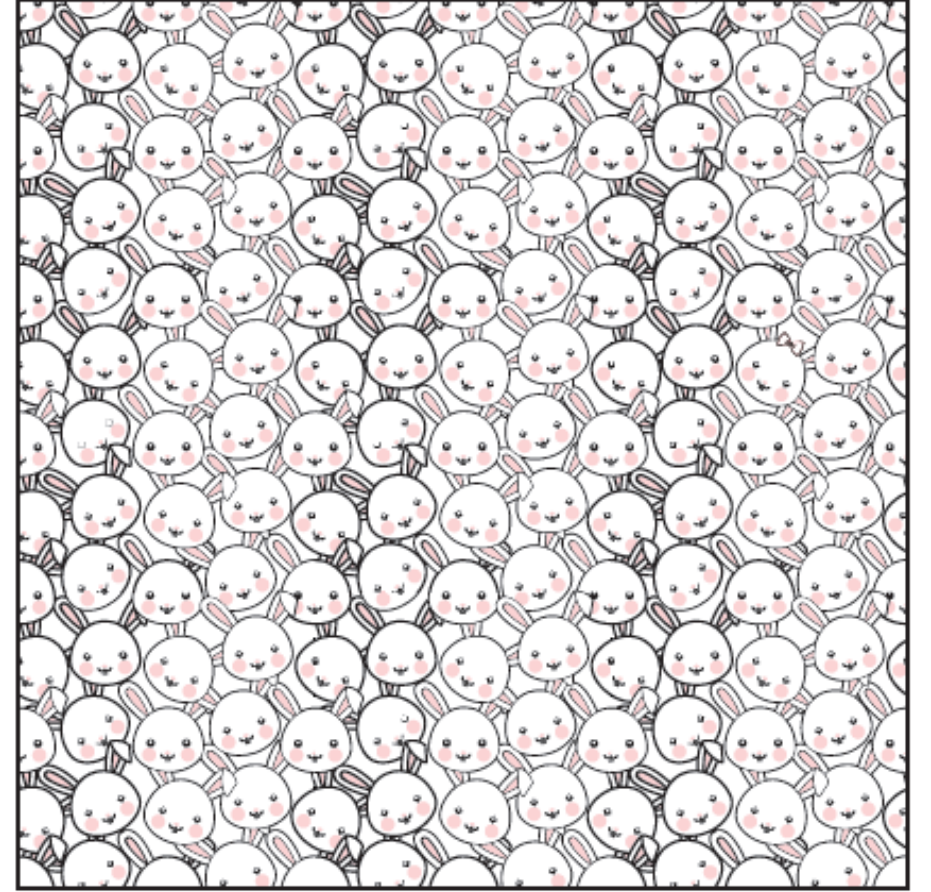
9+

Aynısını bul

Farkı bul

FIND

FIND



Gösterilen balıklar diğer balıkların arasından bul ve işaretle. Denizdeki balıklardan sağa gidenleri bul ve işaretle.

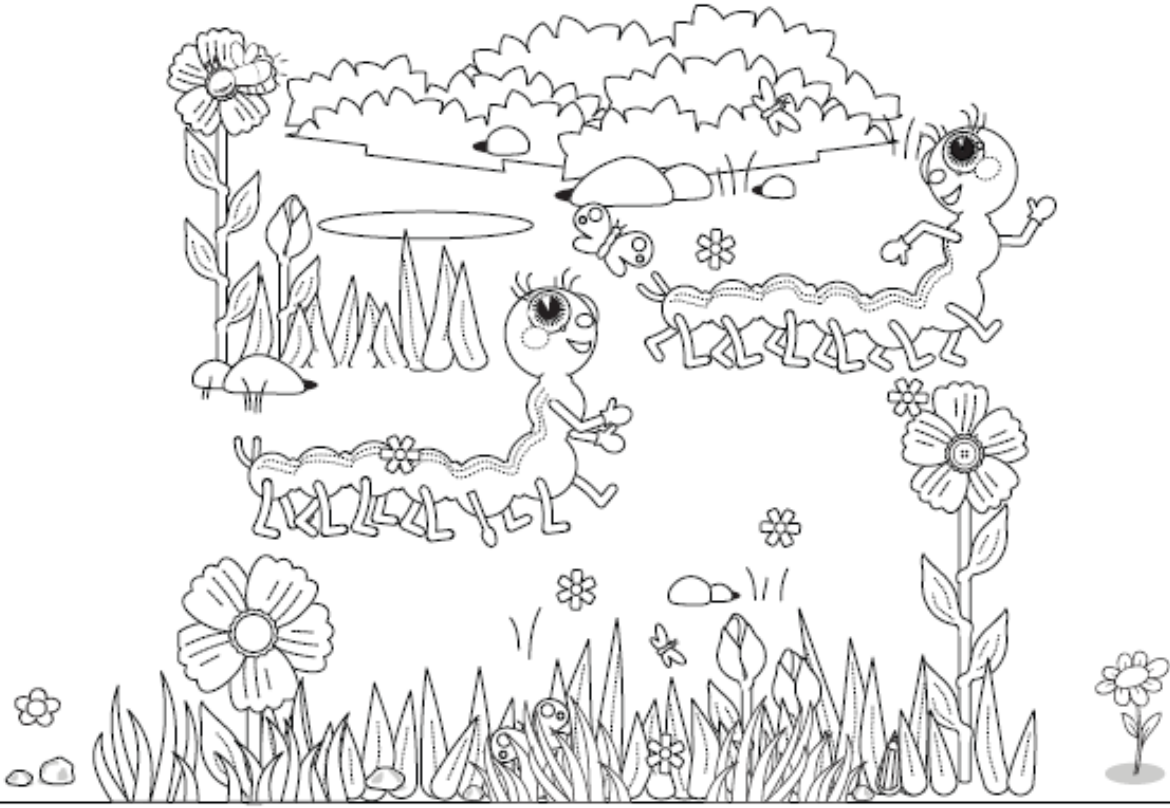
Find and circle these fish amongst the fish above. Draw a tick next to the fish that are swimming towards the right.

Başına kurdele bağlanan tavşanı bul. Gözü kapalı tavşanı fark ettin mi?

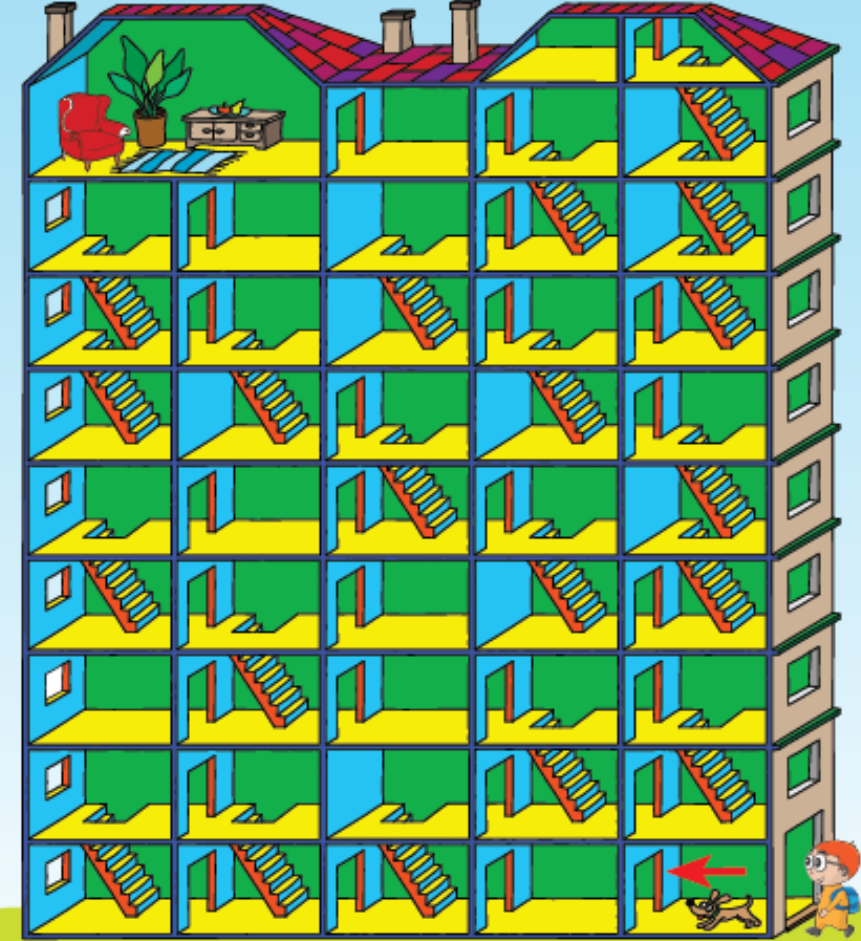
Find the rabbit with a ribbon tied to its head. Did you notice the rabbit with closed eyes?

Gizli nesneyi bul

Labirent



Resimde saklı olan nesnelere bul. | Find these objects hidden in the picture.

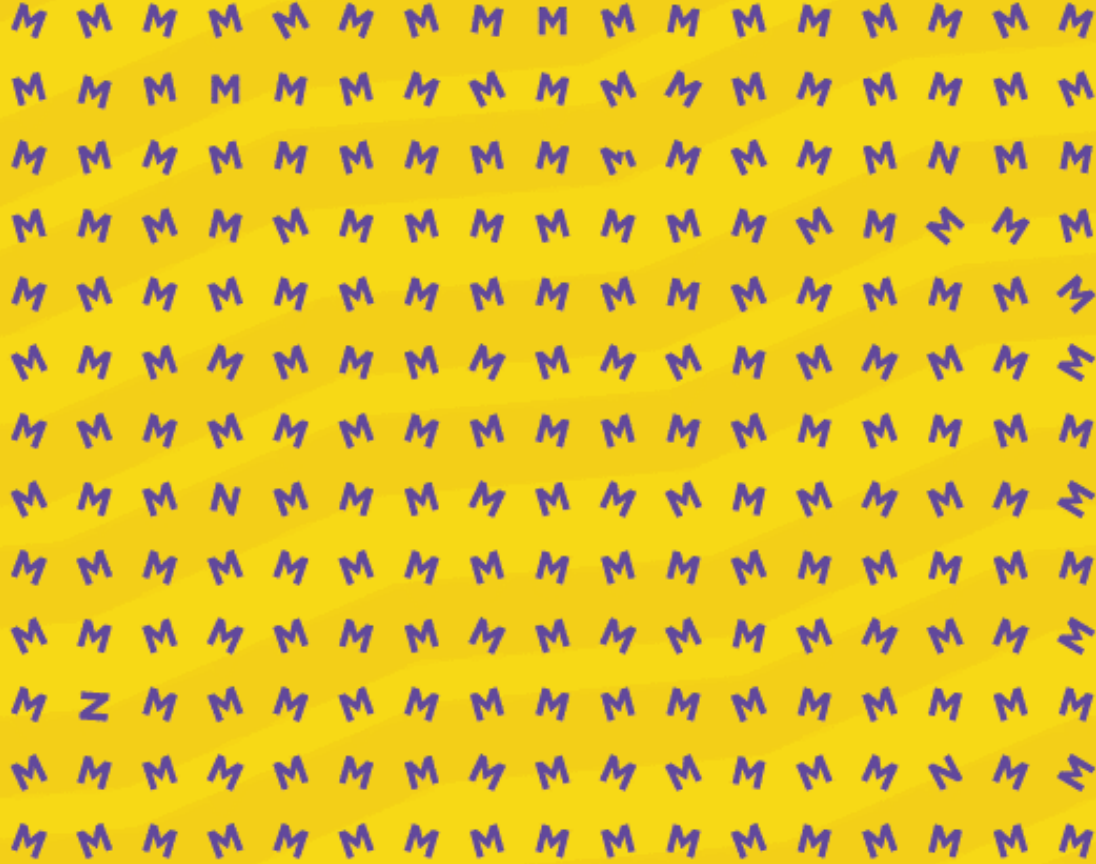


Cocuęu apartmanın en üst katındaki odasına ulaştır.

Reach the child to its room at the top floor of the building.

Eksikleri bul

Farkı bul



Harflerin içerisinde saklanmış üç tane N harfini bul ve işaretle.
Harflerin içinde gizlenmiş Z harfini ve yarısı eksik M harfini fark ettin mi?

Find and mark the three letters N hidden inside the letters. Did you notice the letter Z hidden in the letters and the letter M with a missing half?



İki resim arasındaki 10 farkı bul ve işaretle.

Find and mark 10 differences between two pictures.

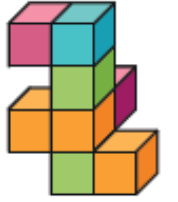
Eşleştir

Gölge



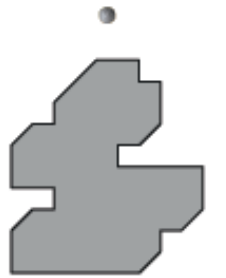
Verilen parçaları kütüphanede bularak eşleştir ve numaralarını yaz.

Find and match the given parts at the library and write their numbers.



Yukarıdaki şekilleri gölgeleriyle eşleştir.

Match the figures above with their shadows.



SOLVE

Görsel analogik muhakeme, renleri fark etme, farklı olanı ayırt etme, görsel dikkat, sözel yönergeleri anlama, sınıflama, strateji belirleme, görsel dikkat, planlama, öngörü.

SOLVE KİTABININ ZEKA TESTLERİ İLE EŞLEŞMESİ

SOLVE kitabında yer alan etkinlikler, çocuğun problem çözme, mantık yürütme ve analitik düşünme becerilerini gelişmesine yardımcı olmaktadır. Kitabın içeriği incelendiğinde, zeka ve gelişim testlerinin belirli alt alanlarıyla benzerlik göstermektedir. Bunlar;

TEST ADI	ALT ALAN ADI
	Porteus Labirentleri
Wisc-r/Wisc-4	Wisc-4: yargılama alt testi
Frostig	Akıl yürütme, sosyal anlayış ve kavramsal düşünme alt testi
Catell	Konum anlama ve yerleştirme alt testi



Hangi yaşlar için?

3-4

5+

6+

7+

8+

9+

Sudoku

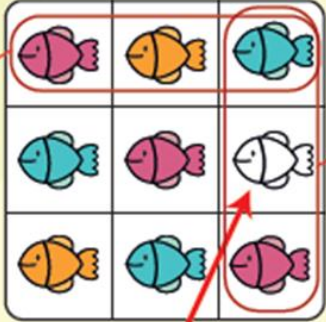
Piramit

SOLVE

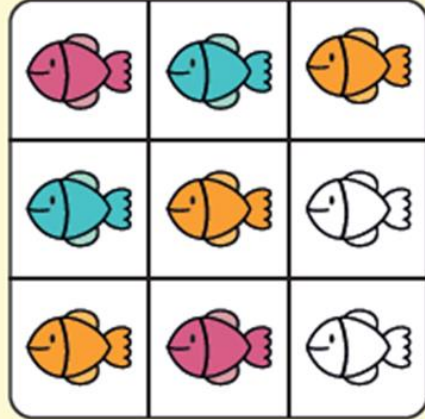
SOLVE

Örnek / Sample

Bir satırda her
renkten bir
tane olmalıdır.
There must be
one of each
color in a row.



Bir sütunda her renkten
bir tane olmalıdır.
There should be one of each
color in a column.

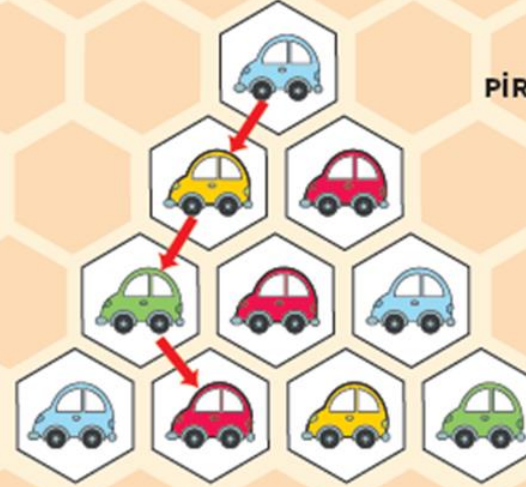


Sudoku oyununda, her sütunda ve satırda nesnelere sadece bir defa yer almalıdır. Renksiz balıkları doğru renge boyayın.

In the Sudoku game, objects must appear in each column and row only once. Paint the colorless fish to the right color.

5

Örnek / Sample



PİRAMİT BULMACA / PYRAMID PUZZLE



Piramit Bulmaca oyununda, kutulardaki şekilleri yukarıdan aşağıya doğru kesintisiz olarak bağlayın. Yukarıdan aşağıya ilerlerken her satırda sadece bir farklı şekil tercih edilebilir. Bir kez kullanılan şekiller tekrar kullanılamaz. Yukarıdaki farklı renkli arabaları birbirine bağla.

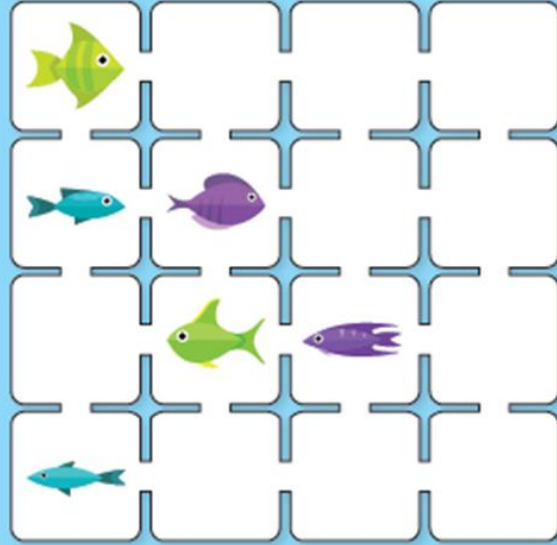
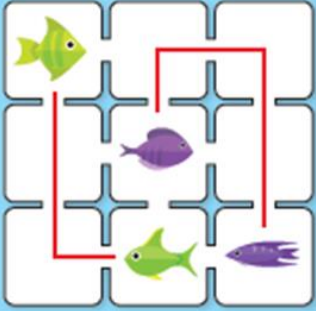
Pyramid Puzzle game, connect the shapes in the boxes directly from top to bottom. While moving from top to bottom, only in each line a different shape may be preferred. Shapes once used cannot be reused. Link the different colored cars above.

8

SOLVE

ABC BAĞLAMACA | ABC CONNECTING

Örnek / Sample



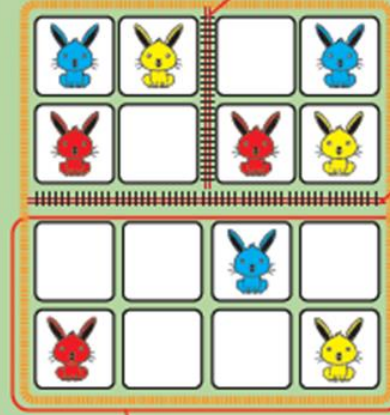
ABC Bağlamaca oyunundaki amaç, birbiri ile alakalı olan şekilleri eşleştirmektir. Ancak çizgilerin/yolların kesismemesi ve bütün yolların (kutuların) kullanılması gerekiyor.

The purpose of ABC Linking game is to match the shapes that are related to each other. However, lines / roads should not cross and all roads (boxes) should be used.

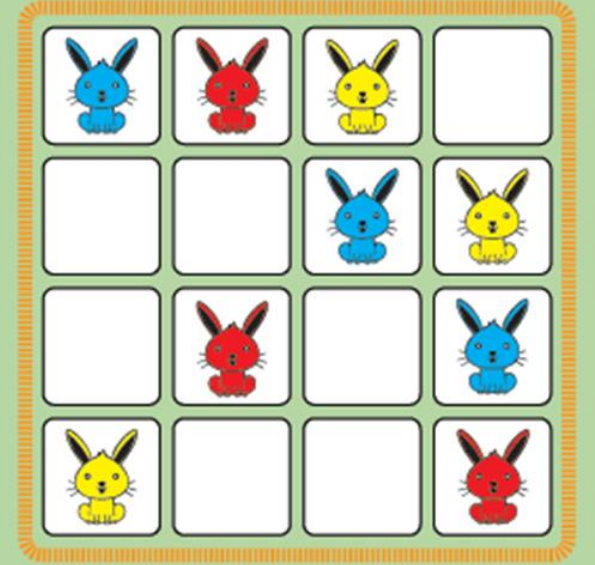
SOLVE

Örnek / Sample

İkinci Çit
Second Fence



Birinci Çit
First Fence



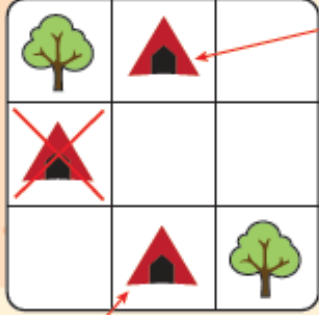
Her bölgede her renkten bir tavşan var.
There is a rabbit of every color in every region.

Tavşanların yaşadığı alanı iki çit kullanarak her bölgede farklı renklerde tavşanlar olacak şekilde üç bölgeye ayır.

Use two fences to divide the area where the rabbits live into three zones with different colored rabbits in each area.

SOLVE

Örnek / Sample

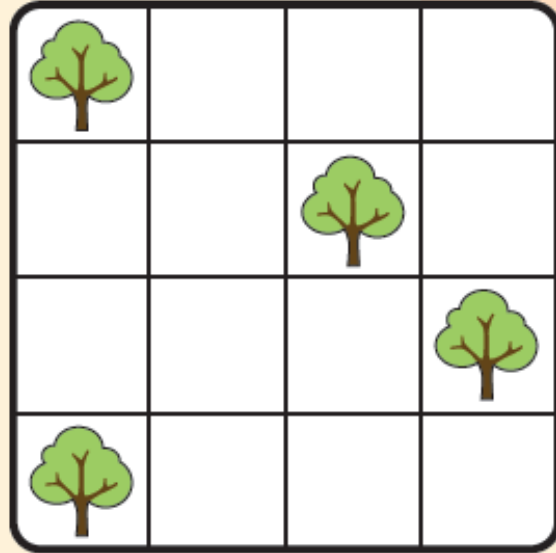


Her ağacın etrafına yalnızca bir çadır yapılacaktır.
Only one tent will be made around every tree.

Çadırlar birbirlerine ve diğer ağaçlara çaprazdan da olsa değemezler.
Tents can't touch to each other and other trees even crossway.

Tents can't touch to each other and other trees even crossway.

ÇADIR BULMACA | TENT PUZZLE



Her ağacın etrafına yalnızca bir çadır yapılacaktır.
Çadırlar birbirlerine ve diğer ağaçlara çaprazdan da olsa değemezler. Çadırların yerlerini tahmin et ve olması gereken yere çiz.

Only one tent will be made around every tree.
Tents can't touch to each other and other trees even crossway. Estimate the places of the tents and draw them where they should be.

SOLVE

KAKURO | KAKURO

Örnek / Sample

Sayı, bölmenin altında ise o sütunda yer alan rakamların toplamını ifade etmektedir.
If the number is under the division, it refers to the sum of the numbers in that column.

Sayı, bölmenin sağında ise o sırada yer alan rakamların toplamını ifade etmektedir.
If the number is to the right of the division, it refers to the sum of the numbers in that row.

	12	14		
9		5		5
10	5			
9				4

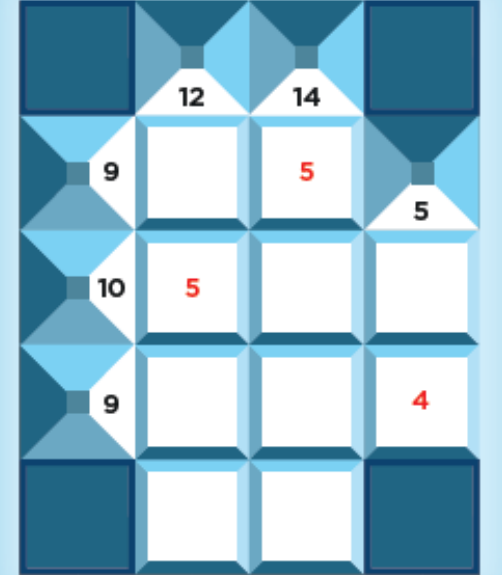
3 + 1 + 2 + 1 = 7

7

8

1 - 6

1 + 2 + 5 = 8



1 - 6

Kakuro bulmacada, bölünmüş alanların altında ya da sağında yazılan sayıları bulmalısın. Bunu yaparken, yazılan sayının konumuna bakmalısın. Eğer sayı bölmenin sağında ise o sırada yer alan rakamların toplamını ifade etmektedir. Eğer sayı bölmenin altında ise o sütundaki rakamların toplamını ifade etmektedir. Tabloda kullanılacak rakamlar 1-6 arasında olmalıdır ve her satırda veya her sütunda rakamlar birer defa yazılmalıdır.

In the Kakuro puzzle, you need to find the numbers written below or to the right of the divided fields. While doing this, you have to look at the position of the number written. If the number is to the right of the division, it refers to the sum of the numbers in that row. If the number is below the division, it refers to the sum of the numbers in that column. The numbers to be used in the table should be between 1-6 and the numbers should be written once in each row or each column.

COORDINATE

yer- yön kavramı, görsel-mekansal algı, konum bulma, koordinatları anlama, renklerle çalışma, görsel muhakeme, kodlamalı çalışma, parça bütün ilişkilerini kavrama, görsel dikkat, görsel bütünlük, yer- yön kavramı, sözel-uzamsal ilişkiler, yönerge takibi, işitsel dikkat, kavramsal düşünme.

COORDINATE KİTABININ ZEKA TESTLERİ İLE EŞLEŞMESİ

COORDINATE kitabında yer alan etkinlikler, çocuğun akıl yürütme, görsel ve mekansal keskinlik gibi üst düzey bilişsel becerilerini güçlendirmeye yardımcı olmaktadır. Kitabın içeriği incelendiğinde, zeka ve gelişim testlerinin belirli alt alanlarıyla benzerlik göstermektedir. Bunlar;

TEST ADI	ALT ALAN ADI
CAS	Eş zamanlar bilişsel işlemler, dikkat ve planlama alt testi
WISC-R	Parça birleştirme
WISC-IV	Algısal akıl yürütme, resim tamamlama



Hangi yaşlar için?

3-4

5+

6+

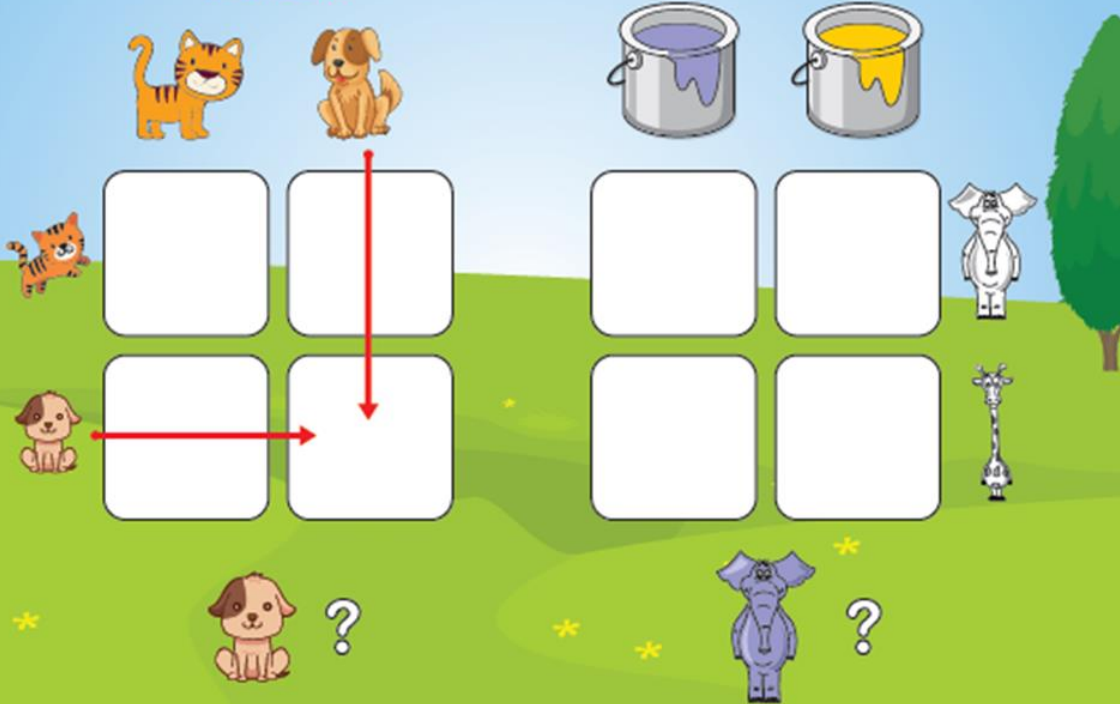
7+

8+

9+

COORDINATE

Örnek / Sample



Yavru köpek ile annesi buluşmak üzere yola çıktılar. Hangi kutuda buluşurlar?

They set out to meet the puppy and his mother. In which box do they meet?

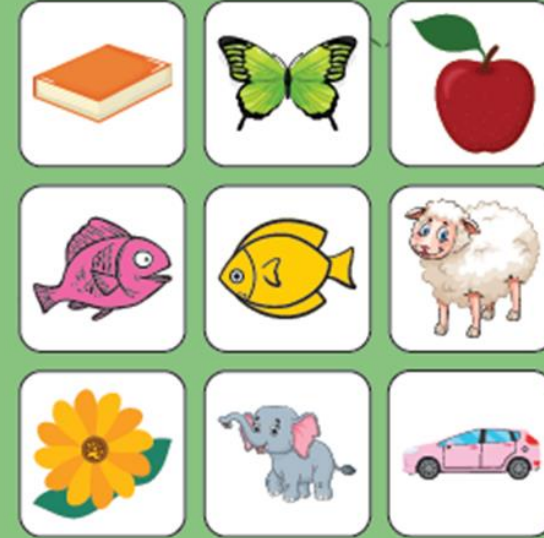
Mavi filin kutudaki yerini (koordinatını) bul ve işaretle.

Find and mark the location (coordinate) of the blue elephant in the box.

COORDINATE

Aşağıdaki tabloda filin üstündekinin solunda olanı bul ve işaretle.

Find and mark the one on the left on the elephant in the table below.



COORDINATE



İki bacası olan binanın, güneybatısında yer alan en yakın bina hangisidir?
Bul ve işaretle.


Which is the closes building located at the southwest of the building with two chimney?
Find and mark it.

12

COORDINATE

Aşağıdaki kutuları, binalara bakarak aynı renge boy. Her katın farklı renkte olduğuna dikkat et.

Paint the boxes below to the same color by looking to building.
Pay attention that every floor is different color.



3. KAT/FLOOR

2. KAT/FLOOR

1. KAT/FLOOR

GİRİŞ/ZEMİN KAT (0)
GROUND FLOOR

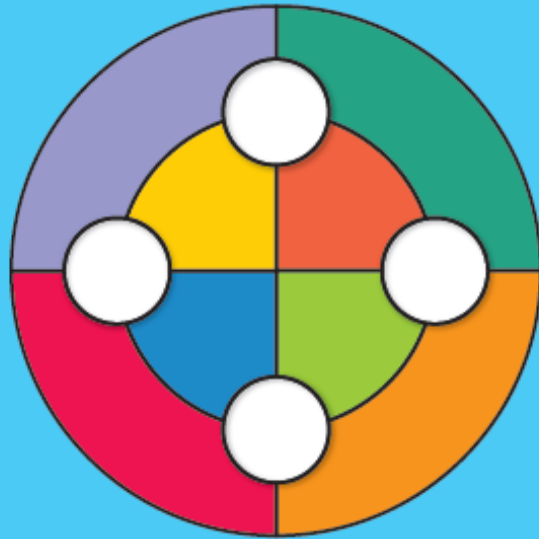
A B C D

44

COORDINATE

Aşağıdaki renkli parçalar, büyük şekilde yer alan boş alanlardan hangisini tamamlar?

What does the below colored parts completes empty areas located at the big figure?



COORDINATE

Aşağıdaki tabloya bakarak Esmâ ve Fatma'nın evlerinin koordinatını bul ve evleri kendi rengine boy.

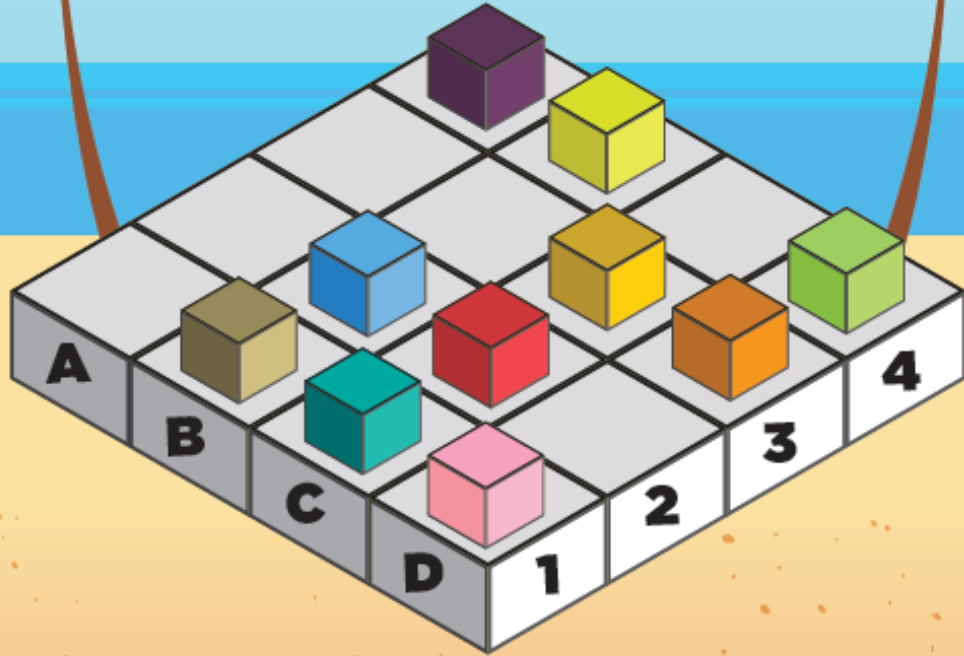
By looking at the table below find the coordinates of the Esmâ and Fatma's houses and paint the houses to their own color.



COORDINATE

Aşağıdaki tabloya bakarak renksiz kutuların koordinatlarını bul ve kendi rengine göre boy.

Find to coordinates of the uncolored boxes by looking at the table below and paint them according to their own color.



C 3 = ?

B 2 = ?

A 4 = ?

COORDINATE



Tramvay; 1. bölgenin güney doğusunda yer alır.

Tram is located in the southwest of the 1st region.

Örnek/Sample

1. Bölge/Area
Güney Doğu / South East



= ... Bölge/Area

= ... Bölge/Area

= ... Bölge/Area

= ... Bölge/Area

Verilen tarihi eserlerin haritadaki konumlarını bulup yaz.

Find and write the coordinates of the historical works given on the map.

MATRIX

Görsel analogik muhakeme, renleri fark etme, farklı olanı ayırt etme, görsel dikkat, sözel yönergeleri anlama, sınıflama, strateji belirleme, görsel dikkat, planlama, öngörü.

SOLVE KİTABININ ZEKA TESTLERİ İLE EŞLEŞMESİ

SOLVE kitabında yer alan etkinlikler, çocuğun problem çözme, mantık yürütme ve analitik düşünme becerilerini gelişmesine yardımcı olmaktadır. Kitabın içeriği incelendiğinde, zeka ve gelişim testlerinin belirli alt alanlarıyla benzerlik göstermektedir. Bunlar;

TEST ADI	ALT ALAN ADI
	Porteus Labirentleri
Wisc-r/Wisc-4	Wisc-4: yargılama alt testi
Frostig	Akıl yürütme, sosyal anlayış ve kavramsal düşünme alt testi
Catell	Konum anlama ve yerleştirme alt testi



Hangi yaşlar için?

8+

9+

Sıralama

Sınıflama

MATRIK

Sınav sonucuna göre okullara yerleşen Meltem, Zeynep, Hale, Ayşe, Canan ve Ceren adlı 6 arkadaş Zeka, Çalışkan ve Dahli adlı okullardan birine yerleşmiştir. Bu arkadaşlardan üçü Dahli, ikisi Çalışkan ve biri de Zeka okuluna yerleşmiştir. Kimler Zeka okulunu kazanmış olabilir?

Ebrar resim yapmayı sevdiği için hafta sonu resim kursuna gitmektedir. Öğretmeninin istediği akrilik boyayı almak için kırtasiyeye gitmiştir. Kırtasiyeci boyanın kodunu sormuştur. Aşağıda boyanın kodu ile bilgiler verilmiştir. Bu bilgilere göre Ebrar'ın aldığı boya hangisi olabilir?

Meltem



Hale



Canan



Zeynep



Ayşe



Ceren



ZİRVE LİSESİ

- Ceren Dahli okuluna yerleşmiştir.
- Zeynep ve Hale farklı okullara yerleşmiştir.
- Meltem ve Canan aynı okula yerleşmişlerdir.

- Kodda bulunan sayıların toplamı 14 dür.
- Kodda bulunan sayının son rakamı tek sayıdır.
- Kodda bulunan sayının son rakamı tek sayıdır.



MATRIK

Bir tenis turnuvasında bilet almak için iki gişe vardır. Gişelerin önünde Ali, Ahmet, Asya, Arif, Akif, Anıl, Ada, Arda ve Asım dörderli olarak sıralanıyor. Kimler birinci gişenin önünde olabilir?

Bir tenis turnuvasında bilet almak için iki gişe vardır. Gişelerin önünde Ali, Ahmet, Asya, Arif, Akif, Anıl, Ada, Arda ve Asım dörderli olarak sıralanıyor. Kimler birinci gişenin önünde olabilir?



- Arif birinci gişenin önündedir.
- Akif ve Anıl aynı gişenin önündedirler.
- Ali ve Ahmet aynı gişenin önündedirler.
- Asya ve Asım farklı gişenin önündedirler.

- Arif birinci gişenin önündedir.
- Akif ve Anıl aynı gişenin önündedirler.
- Ali ve Ahmet aynı gişenin önündedirler.
- Asya ve Asım farklı gişenin önündedirler.

ALGORITHM

Yer- yön kavramı, eşleştirme, mekanda yönelim, planlama, görsel takip, renklerle çalışma, kodlama ile çalışma, görsel yönerge takibi, çizim, görevi tamamlama, görsel dikkati sürdürme, parçadan bütüne gitme,



ALGORITHM KİTABININ ZEKA TESTLERİ İLE EŞLEŞMESİ

ALGORITHM kitabında yer alan etkinlikler, çocuğun kodlama ve algoritma mantığını öğrenmesini sağlamaktadır. Kitabın içeriği incelendiğinde, zeka ve gelişim testlerinin belirli alt alanlarıyla benzerlik göstermektedir. Bunlar;

TEST ADI	ALT ALAN ADI
Wisc-r/Wisc-4	Şifreleme, mantık yürütme kareleri ve çiz çıkar alt testi
St. Binet	Akıl yürütme alt testi
Catell	Tüm alt testleri
CAS	Planlama alt testi

Hangi yaşlar için?

5+

6+

7+

8+

Yön takip

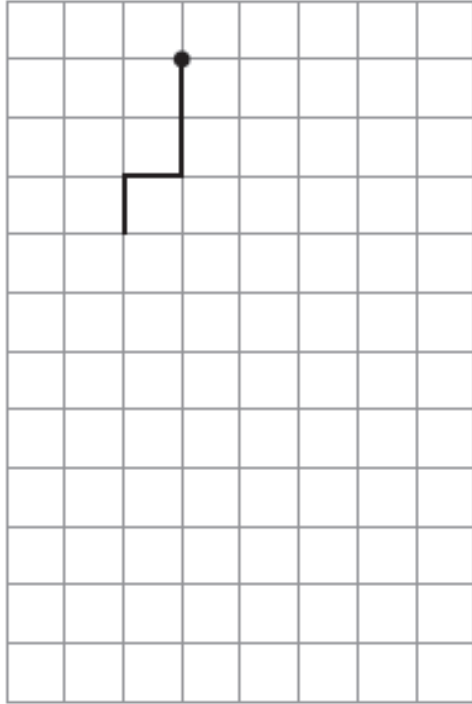
Sıralı takip

ALGORITHM

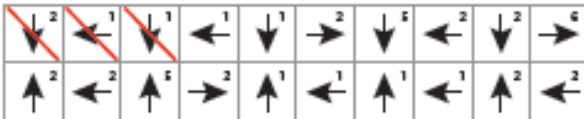
Başlangıç noktasından başlayıp, verilen yön oklarını takip ederek resmi tamamla.

Starting from the starting point, the direction given Complete the picture by following the arrows.

Örnek / Sample



1. Satır / Line 1



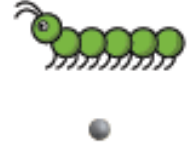
2. Satır / Line 2



ALGORITHM

Bir kelebeğin yumurtadan koza halini alması ve kelebek olmasına kadar ilerleyen aşamaları eşleştir.

Match the stages of a butterfly taking a cocoon from an egg and going to become a butterfly.



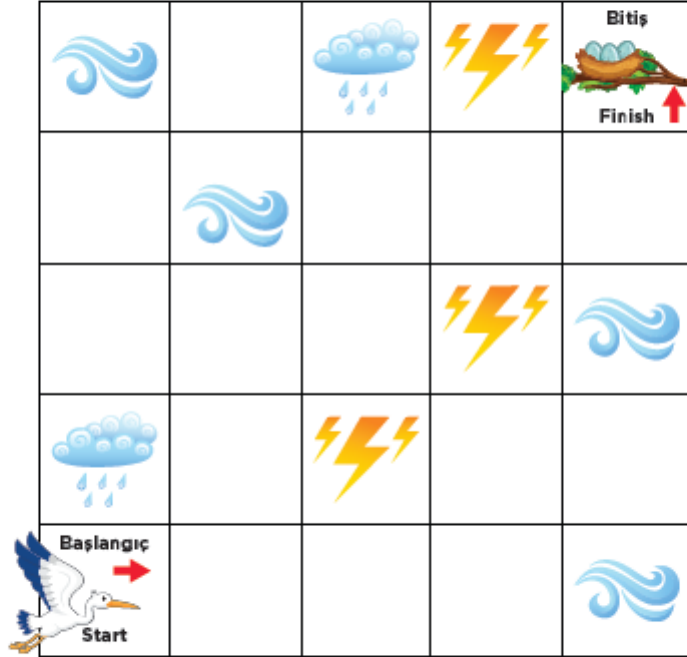
Yönerge bul

Eşleştirme

ALGORITHM

Leylek yuvasına ulaşmak üzere yola çıktı. Yağmur, rüzgar ve şimşegle dokunmadan, alttaki yön işaretlerini kullanarak leyleği yuvasına ulaştır.

Stork is on its way to reach its home. Reach the stork to its home by using direction arrows below without touching rain, wind or lightning.



ALGORITHM

Mehmet'in giydiklerini incele. Mehmet'in kıyafetlerine göre yandaki seçeneklerden seçerek ilerle.

Examine what Mehmet's wearing. Advance by selecting from the selection at the side according to Mehmet's clothes.



ALGORITHM

Haydi, yiyecek bir şeyler hazırlayalım. Kek, börek veya pizza olabilir. İstedüğün malzemeyi kullanabilirsin. Yaptığın yiyeceklerde sabit ve değişken malzemeleri düşün. Malzemeleri bir kere kullanacak şekilde yemeğini planla. Sayfanın altına hangi numaralı malzemeleri kullandığını yaz. (Örnek: 5, 8, 12)

Come on, let prepare something to eat. It may be cake, patty or pizza. You can use whatever ingredient you want to use. Think about the fix and changeable ingredients at the foods you made. Plan the food by using ingredients for one time. Write which ingredients you use below the page. (For Example: 5, 8, 12)

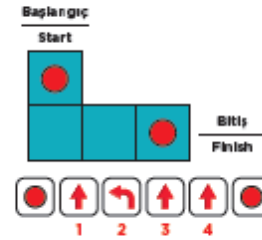


ALGORITHM

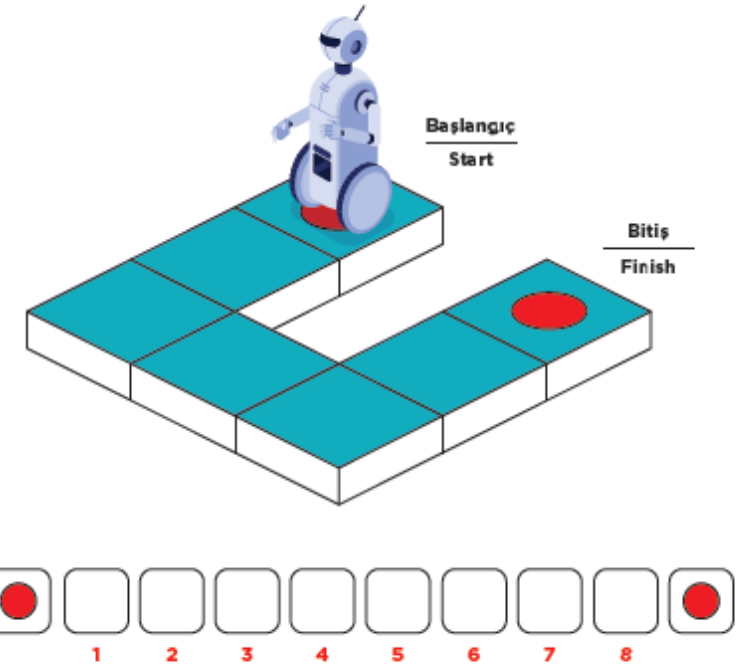
Robotu bulunduğu konumdan bitişe ulaştırmak için gitmesi gereken yönleri bularak kodlama tablosuna yaz.

From the location of the robot to the finish must go directions to deliver find it and write it on the coding table.

Örnek / Sample



Komutlar / Commands



Robotun ilerlemesi için gereken komutlar aşamalı olarak girilmelidir. Robotu bir birim ileri hareket ettirmek için 1 defa "ileri" komutu verilir. Robotu sağa ya da sola yönlendirmek için 1 defa verilen "sağa" ya da "sola" komutu ile robot olduğu yerde 1 defa 90° sağa ya da sola hareket eder.

The commands required for the robot to progress must be entered gradually. A "forward" command is given 1 time to move the robot one unit forward. With the "right" or "left" command given once to direct the robot to the right or left, the robot moves 90° to the right or left once in its place.

LISTEN

İşitsel zeka, işitsel dikkat, sesleri ayırt etme, sesin geldiği yönü bulma, doğadaki sesleri tanıma, sesli yönergeleri takip etme, zihinde canlandırma, duyduğu ses ile görselleri eşleştirme

LISTEN KİTABININ ZEKA TESTLERİ İLE EŞLEŞMESİ

LISTEN kitabında yer alan etkinlikler, çocuklarda, işitsel zeka, işitsel dikkat gibi becerilerin gelişmesine yardımcı olmaktadır. Kitabın içeriği incelendiğinde, zeka ve gelişim testlerinin belirli alt alanlarıyla benzerlik göstermektedir. Bunlar;

TEST ADI	ALT TEST ADI
Wisc-r/Wisc-4	Sayı dizisi, harf rakam dizisi alt testi
St. Binet	İşitsel bellek alt testi
Metropolitan	Kelime cümle anlama alt testi
Temel Kabiliyet Testi	Tüm alt testler

Özel Öğrenme Güçlüğü Bataryası



Hangi yaşlar için?

6+

7+

Tarife göre işaretle

Sese göre işaretle



Aşağıdaki resmi dikkatle incelemelisin. Tarif edilen çocukları bularak işaretler misin?

You should carefully examine the picture below. Can you find and mark the children described?



Aşağıdaki hayvanları dikkatle incelemelisin. Sesini duyduğun hayvanları bulup işaretler misin?

You should carefully examine the animals below. Can you find and mark animals whose voices are heard?



THINK

Öğrenmeye karşı ilgi ve merak, düşünme ve hayal etme, gelişimin ve dönüşümün farkında olma, kavramsal düşünme, problem çözme, üretken düşünebilme, strateji üretme, tasarlama, farklı düşünme ve ilişki kurma, mantık kurma, nesnelere yapımla ve gelişim sürecine ilgi duyma, başka canlılara ilgi duyma ve onları tanıma, hayvanların yaşamı hakkında düşünme ve yargıda bulunabilme, düşünme ve hayal etme, sınıflama, parça bütün ilişkilerini kavrama, görsel dikkat, sorumluluk alma, sosyal beklentinin farkında olma, yargılama, olay sıralama, çıkarımda bulunma, kategorik düşünme, eşleştirme, yön kavramı, kavramsal düşünme.

THINK KİTABININ ZEKA TESTLERİ İLE EŞLEŞMESİ

THINK kitabında yer alan etkinlikler çocuğun üst düzey düşünme becerilerinin gelişimine yardımcı olmakla birlikte çocuğun aşına olmadığı sorunlar, olaylar ve belirsizlikler; sorular veya ikilemelerle karşılaştırmalı olarak düşünmesini sağlamaktadır. Kitabın içeriği incelendiğinde, zeka ve gelişim testlerinin belirli alt alanlarıyla benzerlik göstermektedir. Bunlar;

TEST ADI	ALT TEST ADI
Wisc-r/Wisc-4	Sözcük dağarcığı, benzerlikler, genel bilgi ve yargılama alt testi
St. Binet	Akil yürütme ve sosyal anlayış alt testi
Metropolitan	Genel bilgi alt testi



Hangi yaşlar için?

5+

6+

7+

8+

9+

Hayal et

Kendoku

THINK

Uzayı incelerken teleskop kullanırız. Bilim insanları uzaktaki gezegenleri incelerken çok büyük teleskoplar kullanırlar. Teleskopla uzayı incelerken bir gezegen bulduğunu hayal et.

We use a telescope to study space. Scientists use very large telescopes to study distant planets. Imagine finding a planet while looking through space with a telescope.



1. Gezegenine ne isim verirdin?
2. Gezegenin özelliklerinden bahseder misin?
3. Canlıların bir gezegende yaşayabilmesi için su olması lazım. Senin gezegeninde su var mı?
4. Sence yer çekimi için önemli? Keşfettiğin gezegende yer çekimi var mı?

1. What would you name your planet?
2. Can you talk about the features of your planet?
3. In order for living beings to live on a planet, there must be water. Is there water on your planet?
4. Why do you think gravity matters? Is there gravity on the planet you discovered?

19

THINK

Özel bilgilerin ve değerli eşyaların güvenli saklanması için şifreleme oldukça önemlidir. Üstteki tabloyu incele, her harf bir nesne ile simgelenmiş ve bu simgelerle bazı şifreler oluşturulmuş. Şifreleri çözerek sana gönderilen mesajı bul.

Encryption is very important for safe storage of private information and valuables. Examine the table above, each letter is symbolized with an object and some passwords have been created with these symbols. Find the message sent to you by decrypting.

A	B	C	Ç	D	E	F	G	Ğ	H

I	İ	J	K	L	M	N	O	Ö	P

R	S	Ş	T	U	Ü	V	Y	Z

							→			
							→			
						→				
			→							
										→

1. Evlerimizde ve arabalarımızın kapılarında niçin kilitler vardır?
2. Telefonlara ve bilgisayarlara niçin şifre koyarız?
3. Kapı kilitleri ile teknolojik ürünlere konulan şifrelerin nasıl bir bağlantısı olabilir?
4. Etrafımızda başka neleri şifre yöntemi ile koruruz?

1. Why are there locks on the doors of our homes and cars?
2. Why do we create passwords for phones and computers?
3. How can there be a connection between door locks and passwords placed on technological products?
4. What else do we protect around us with password method?

38

Set uygulamasında aşağıdaki hususlara ayrıca dikkat edilmelidir:

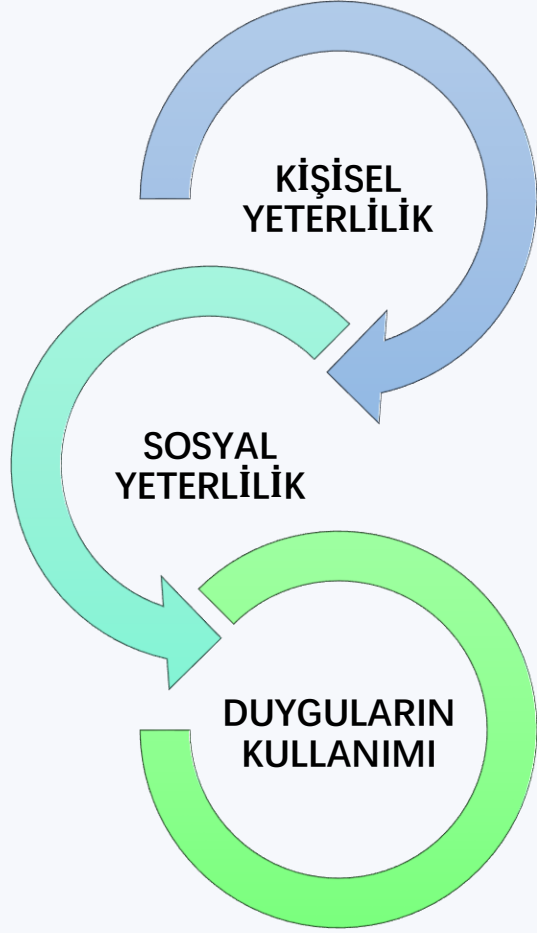
- Uygulama maksimum gün aşırı yapılmalıdır, her gün uygulama yapılmamalıdır.
- Uygulama esnasında aynı gün en fazla iki kitapla çalışılmalıdır.
- Çalışmalar planlamada verilen sayıda yapılmalı ve tamamlandığında daha fazla yapılmamalıdır. Belirtilen etkinlikler verilen süreden daha kısa sürede bitirilmiş ise etkinlikler hakkında çocuk ile konuşulabilir ve sözel değerlendirmeler yapılabilir.
- Uygulamaya baslarken 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 tamamlayamadığı ya da yapamadığı etkinliklerde ısrarcı olmadan o etkinliği bos bırakıp diğer etkinliklerden devam ederek çalışmasını sağlayın. Bir müddet sonra geriye dönüp kalan etkinlikleri bitirebilirsiniz.
- Unutmayınız ki bu etkinlikler yas 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.

Duygusal ve Sosyal Becerileri Geliştiren Kitaplar Serisi

4-7 Yaş Seti



Temel 3 Alan

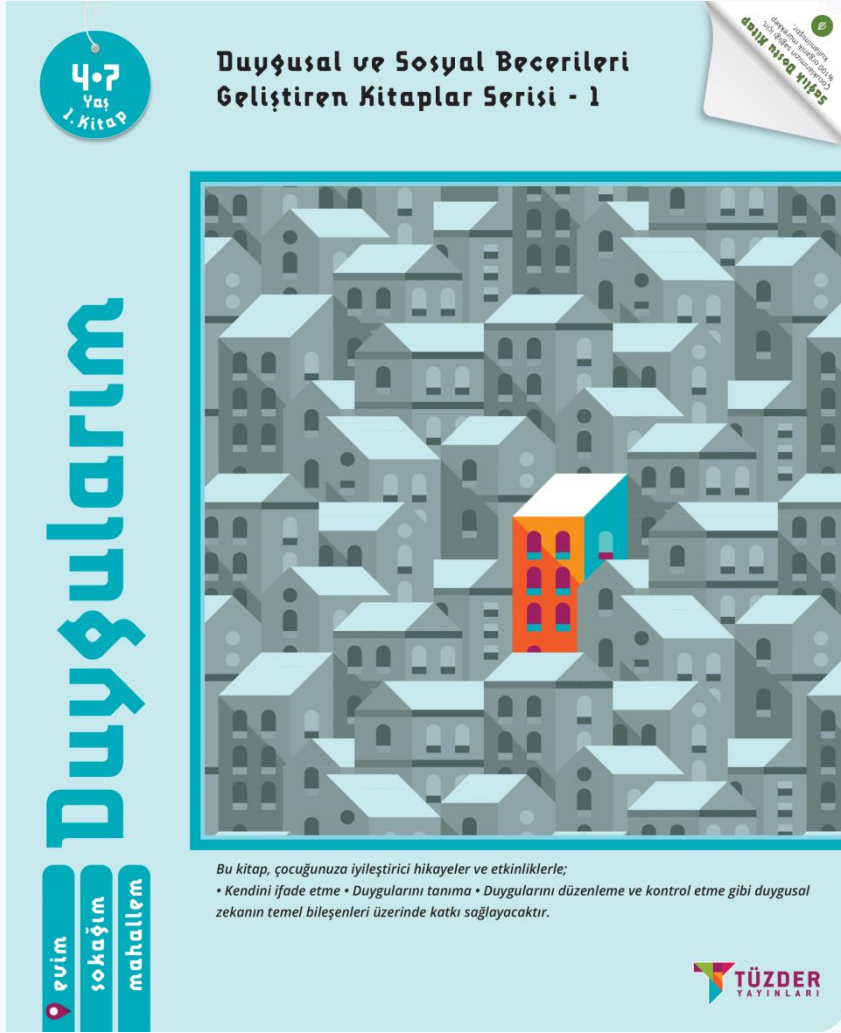


Kişisel Yeterlilik, kişinin başkalarıyla yapıcı bir şekilde etkileşim kurabilme seviyesidir. Bu kişisel yeterlilik, kişinin kendi duygularını ve duygularının başka insanları nasıl etkilediğini kabul etme becerisine ve ayrıca duygusal kontrol ve uyum sağlama becerisine dayanmaktadır.

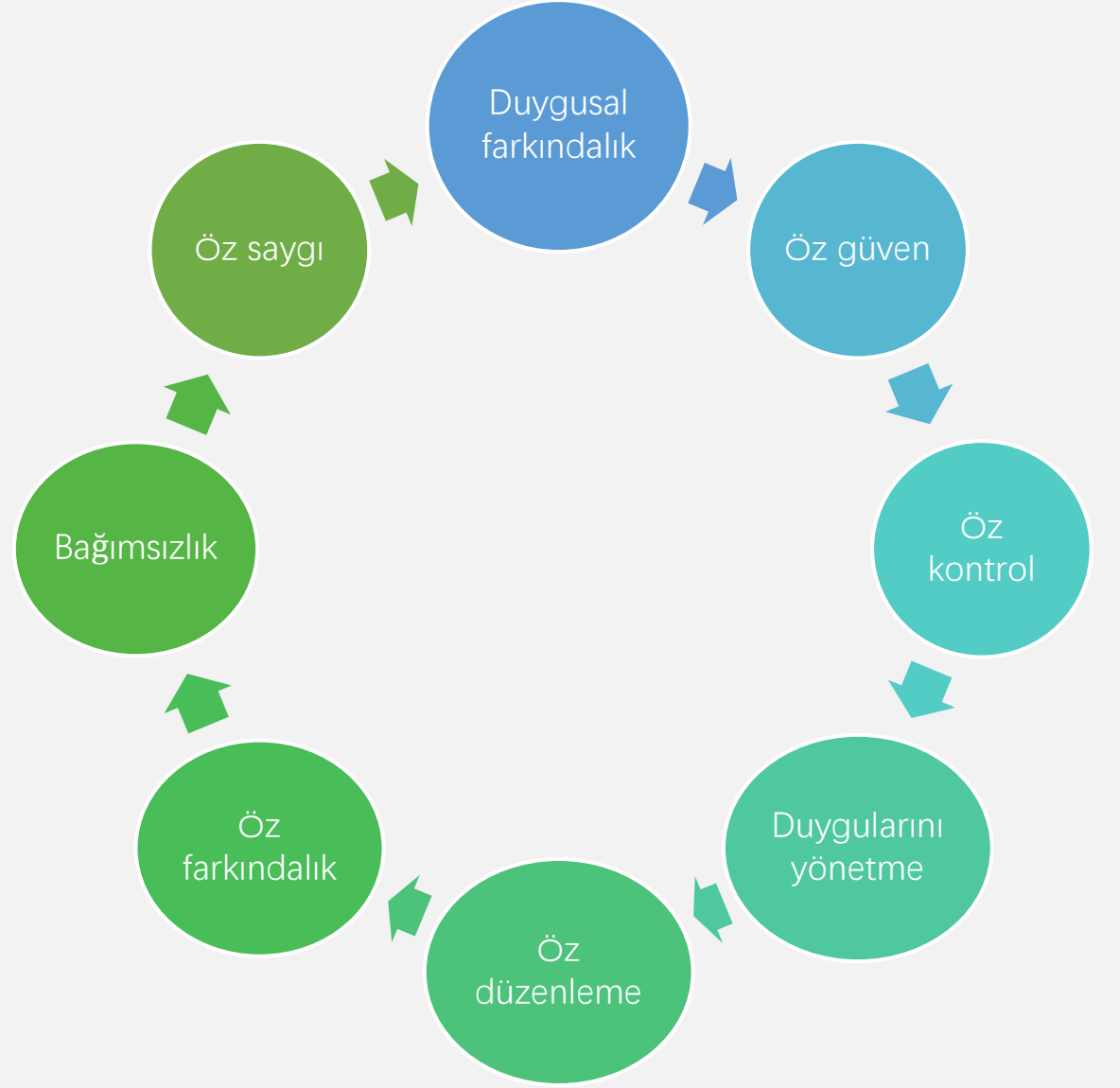
McFall'a (1982) göre **sosyal** beceriler, bireylerin toplum tarafından verilen görevleri/rolleri tamamladığını göstermesi için sergilemesi gereken belirli davranışlardır. **Sosyal yeterlilik** ise, kişinin görevlerini/rollerini yeterli bir şekilde yaptığını gösteren sonuç ve yargılamaya dayanan değerlendirmelerdir.

1970li yıllarda psikolog Paul Eckman, dünyadaki her kültürde rastlanabilecek 6 temel duygumuz olduğunu öne sürerek bu duygulara herkesin sahip olduğunu ifade etmiştir. 6 temel duyguyu ise; mutluluk, üzüntü, iğrenme, korku, şaşkınlık ve öfke olarak tanımlamıştır. Daha sonraki çalışmalarında bu temel duygulara gurur, utanç, heyecan gibi bazı başka duyguları da eklemiştir.

Duygularım Kitabı



KİŞİSEL YETERLİLİK (Kendi Duygularını Değerlendirme)

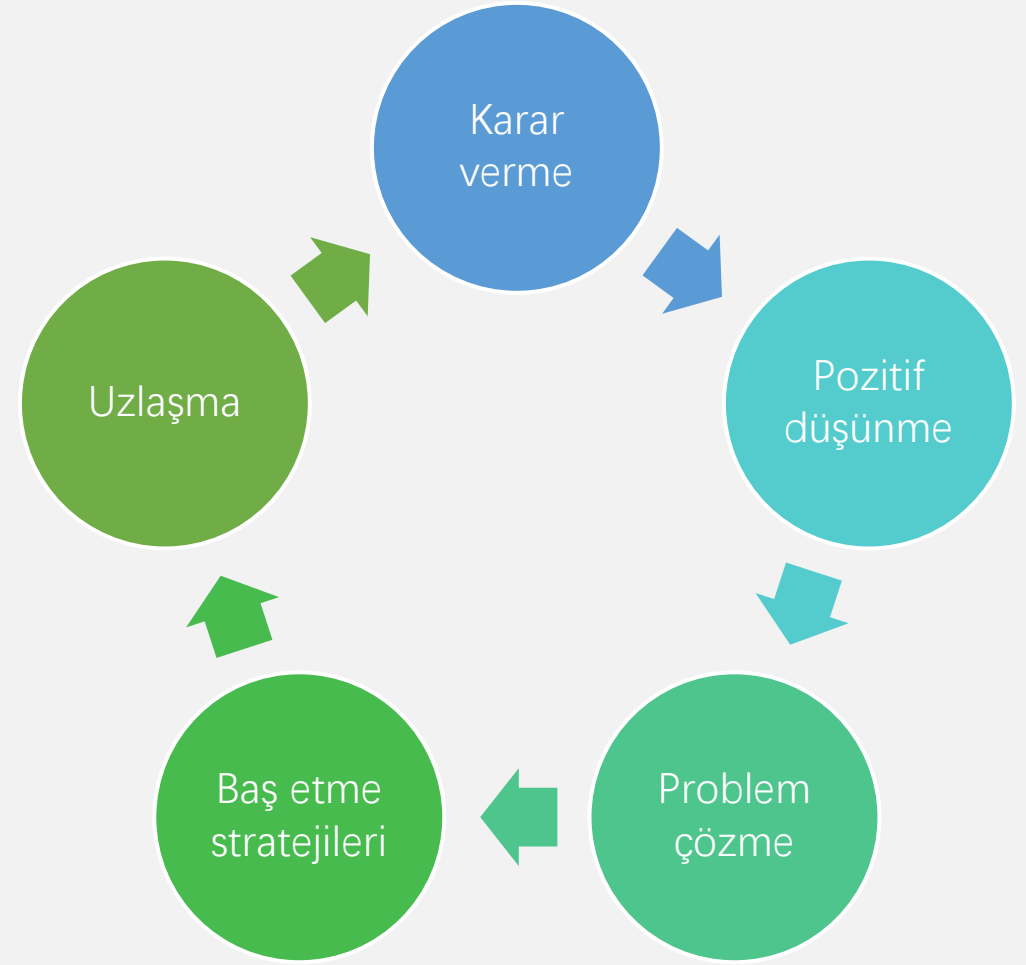


Duyularım Kitabı

Her etkinlik için hazırlanmış olan notlar sayesinde, ebeveynlere ev, eğitimcilere ise okul ortamında rehberlik edecek, zenginleştirilmiş görseller, etkinlikler ve iyileştirici duygusal farkındalık hikâyeleriyle çocuğun sosyal-duygusal gelişimine katkı sağlamak, rehber olabilmek amacıyla hazırlanan bu kitap ile:

- Çocuğun, mutlu, üzgün, kızgın, şaşırma, utanma, merak, korku, heyecan gibi temel duyguları tanıma ve ifade etme becerisi,
- Çocuğun, çevresindeki canlıların duygularının farkına varma ve ifade etme becerisi,
- Çocuğun, farklı duygusal ifadeleri ayırt etme becerisi,
- Çocuğun, bir işte ya da görevde başarılı olabilmesi için, sahip olunması gereken bilgi ve becerilerin kapsayan “öz yeterlilik” becerisi,
- Çocuğun, biricik ve eşsiz kimliği ile ilgili farkındalığa sahip olması yani güçlü ve zayıf yönlerini bilerek kendisi ile ilgili gerçekçi bir değerlendirme yapabilmesini kapsayan “öz farkındalık” becerisi,
- Çocuğun, duygularını, düşüncelerini ve davranışlarını farklı durumlarda etkili bir şekilde düzenlemesini kapsayan “öz yönetim” becerisi desteklenmektedir.





Düşüncelerim Kitabı



Düşüncelerim Kitabı

Her etkinlik için hazırlanmış olan notlar sayesinde, ebeveynlere ev, eğitimcilere ise okul ortamında rehberlik edecek, zenginleştirilmiş görseller, etkinlikler ve iyileştirici duygusal farkındalık hikâyeleriyle desteklenen; çocuğun sosyal-duygusal gelişimine katkı sağlamak, ebeveyn/educator'a rehber olabilmek amacıyla hazırlanan bu kitap ile:

- Çocuğun, duyguları yönetme, düzenleme ve duygular arasındaki geçişleri anlama becerisi,
- Çocuğun, duyguları nitelendirmek ve farklı duygular ile anlamları arasındaki ilişkiyi tanımlama becerisi,
- Çocuğun, karmaşık duyguları yorumlamak ve farklı duyguların birleşimini anlama becerisi,
- Çocuğun, olumsuz duyguların etkisini azaltarak ve olumlu duyguların etkisini artırarak, kendinin ve başkalarının duygularını yönetebilme becerisi,
- Çocuğun, olumlu ya da olumsuz her koşulda yapabileceği iyi bir şeylerin olduğuna dair inançlarını kapsayan "pozitif düşünme" becerisi,
- Çocuğun, kendi içinde veya çevresinde karşılaştığı zorlukları gidermek, onları kontrol altında tutmak, olumsuzlukları azaltmak için gösterdiği duygusal ve davranışsal çabaları kapsayan "baş etme stratejileri" becerisi,
- Çocuğun, günlük hayatta karşılaştığı problemlere yönelik çözüm üretebilmesini kapsayan "problem çözme" becerisi,
- Çocuğun, nasıl hissedeceği, düşüneceği veya davranacağına yönelik çeşitli alternatifler arasından seçim yapabilmesini kapsayan "karar verme" becerisi desteklenmektedir.

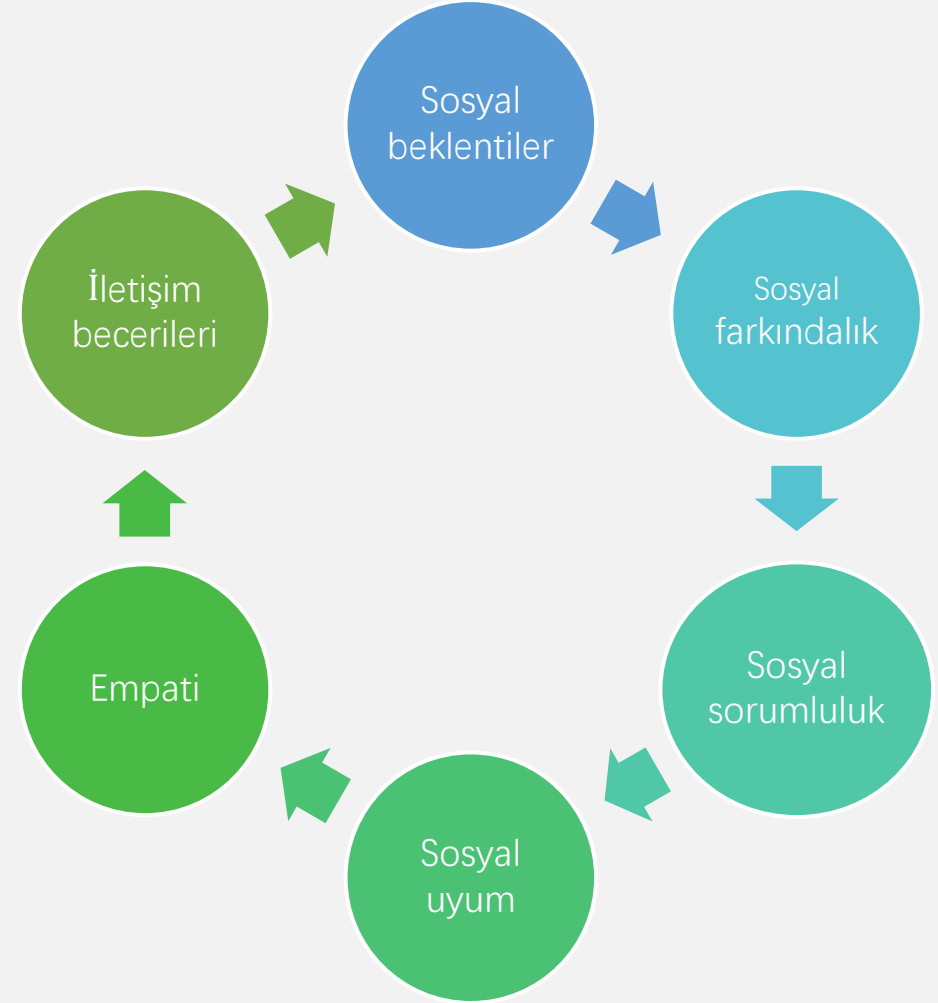
Davranışlarım Kitabı

Davranışlarım Kitabı



SOSYAL YETERLİLİK

(Başkalarının Duygularını Değerlendirme)





Davranışlarım Kitabı

Her etkinlik için hazırlanmış olan notlar sayesinde, ebeveynlere ev, eğitimcilere ise okul ortamında rehberlik edecek, zenginleştirilmiş görseller, etkinlikler ve iyileştirici duygusal farkındalık hikâyeleriyle desteklenen; çocuğun sosyal-duygusal gelişimine katkı sağlamak, ebeveyn/educator'a rehber olabilmek amacıyla hazırlanan bu kitap ile:

- Çocuğun, çevresinde olan düşünce ve davranışların farkına varmasını sağlayan "sosyal farkındalık" becerisi,
- Çocuğun, kendisine ve çevresindekilere karşı toplumsal yükümlülüklerinin farkına varmasını sağlayan "sosyal sorumluluk" becerisi,
- Çocuğun, sosyal çevresindeki değişimlere düşünce ve davranış olarak ayak uydurabilmesini sağlayan "sosyal uyum" becerisi,
- Çocuğun, bir başkasının duygu, düşünce veya içerisinde bulunduğu durumu anlaması ve farkında olmasını sağlayan "empati" becerisi,

Çocuğun, kişiler arasında duygu, düşünce ve davranışların karşılıklı olarak aktarımını sağlayan "iletişim" becerisi desteklenmektedir.