



*SOSYAL
AKTİVİTELERİMİZ
ÜCRETSİZDİR...*

İletişim

Adres: Yayla Mahallesi Bağcı
Caddesi No:96 Keçiören/Ankara
Telefon: 0312 213 40 40
E-posta: info@ozenkoleji.com



CANER ÖZEN
EĞİTİM KURUMLARI

SOSYAL AKTİVİTELERİMİZ

2023-2024

Bilgilendirme kitapçığı



**EĞİTİM AİLEDE BAŞLAR,
ÖZENLE DEVAM EDER.**

Değerli Velilerimiz ve Sevgili Öğrencilerimiz;
2023-2024 Eğitim Öğretim Yılında okulumuz öğrencileri için hazırlamış olduğumuz sosyal yaşam kulüplerini aşağıdaki tablolarda görebilirsiniz.

İlkokul 1. Sınıf ve ilkokul 2A sınıfı öğrencilerimiz için salı ve perşembe günleri, ilkokul 2B ve 3. sınıf öğrencilerimiz için çarşamba ve cuma günleri günleri 8. ders saatlerinde, ilkokul 4. Sınıf , ortaokul 5 ve 6. sınıf öğrencilerimiz için ise cumartesi günleri sosyal kulüpler planlanılmıştır .

Öğrenci ve velilerimizin katılmak istedikleri kulüpleri 26 - 29 Eylül 2023 tarihleri arasında, 29 Eylül Cuma günü saat 17.00'a kadar www.ozenkoleji.com adresinden tercih etmeleri gerekmektedir. Katılmak istenilen kulüp tercihleri istek sırasına göre toplamda 5 tane sınıf içi, 5 tane fiziksel kulüp olarak seçilmelidir . Kulüp kontenjanları ve öğrenci tercihlerine göre her bir öğrenci 2 farklı sosyal kulübe yerleştirilecektir. Yerleştirmeler kurum tarafından yapılacaktır.

Yerleştirmeler 2 farklı ana kategoriden yapılacaktır . (spor , sanat ve beceri ...) . Öğrencilerimizin bir yıl boyunca aynı kulüplerde devamlılığı hedeflenmiş olduğu için yıl içerisinde öğrencilerin kulüp değiştirebilmeleri mümkün olmayacaktır. Verimli bir sonuç elde edebilmek adına öğrencilerimizin kulüplere devam zorunluluğu bulunmaktadır. 3 hafta kulübe katılmayan öğrencimizin kulüpten kaydı **silinecektir.**

Öğrencilerimizin akademik başarılarını arttırmalarını, sosyal bağlarını güçlendirmelerini aynı zamanda da fiziksel ve bilişsel açıdan gelişim sağlamalarını hedeflediğimiz sosyal yaşam kulüplerimizle öğrencilerimizi daha güçlü bireyler olmaları doğrultusunda yetiştirmeyi hedefliyor ve 'sosyalleşmenin hiç bitmeyen bir süreç olduğu' gerçeğinin onların en büyük kazanımları olduğuna inanıyoruz. Saygılarımızla ...

NOT: Tercih sırasında öğrencimizin 1 sınıf içi etkinlik ve 1 fiziksel etkinlik seçme zorunluluğu bulunmaktadır.

İSPANYOLCA

Sınıflar: 3

Kontenjan: En az 8 en çok 14

Kulübün Amacı: İspanyolca konuşan ülkeleri öğrenciye tanıtmak bu ülkelerin kültürünü keşfetme ve öğrenciyle genel olarak dil arasında olumlu bir bağ kurmak.

Kulübün katılım Kriterleri:

Yeni bir dil öğrenmeyi merak etmek
Kulüp Uygulamalarında Öğrenciye Ait Olacak Masraflar: Dijital materyaller ve dış kaynaklar öğretmen tarafından sınıfta kullanılacaktır. Katılacak öğrencilerimizin her zamanki ders kurallarına uyması gerekmektedir.



ORGANİK OYUNCAK YAPIMI

Sınıflar: 5,6

Kontenjan: 10

Kulübün Amacı: Çocuklar yaşamları boyunca yardımcı olabilecek önemli miktarda ince motor koordinasyonu geliştirmek, örgü sayesinde çocuğun kişisel sorumluluk, odaklanma, yaratıcılık ve sebat duygusunu artırmak, stresle baş edebilecekleri bir yol sunarak endişeli veya bilinçli çocukların rahatlamasına yardımcı olmak, fiziksel, zihinsel ve duygusal gelişime yardımcı olmak hedeflenmektedir.

Kulüp Kuralları: Verilen görev ve sorumlulukları zamanında yerine getirmek. Yapılacak aktivitelere aktif ve tam katılım göstermek.

Kulübün katılım Kriterleri:

Çalışmaya istekli olmak ve yapılacak olan çalışmalara devamlılık sağlamak.

Kulüp Uygulamalarında

Öğrenciye Ait Olacak Masraflar: Kullanılan malzemeler öğrenciler tarafından karşılanacaktır. Renkli ipler, tığ, dikiş ipi, dikiş iğnesi, keçe, çorap, elyaf, oyuncak aksesuarları.



BLOK TABANLI KODLAMA

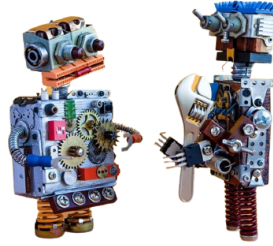


Sınıflar: 2

Kontenjan: Max 17

Kulübün Amacı: Kodlama; öğrencilerin sorunları çözmek, bağımsız ve iş birliği içinde çalışmak, inisiyatif, organizasyon ve sorumluluk göstermek gibi beceriler kazanmasını sağlar. Kodlama aynı zamanda akademik becerileri de öğretmektedir. Blok Tabanlı Kodlama ile yazılım becerilerinin temeli oluşan öğrenciler, ilerleyen yaşlarla kolaylıkla Nesne Tabanlı Yazılım geliştirebilir.

Kodlama Ders İçeriği: Temel bilgisayar kullanma becerileri geliştirilir. Basit komutlarla başlanarak, döngüler, sorgular, oyun tasarımı, tasarlanan oyunun arkadaşlar ile paylaşılması, 2B oyun tasarlama şeklinde ilerletilir.



ROBOTİK KODLAMA

Sınıflar: 1,2,3,4,5,6

Kontenjan: Max 12

Kulübün Amacı: Robotik kulübünde öğrencilerden Matematik ve Fen Bilimlerindeki kazanımlarını Bilişim Teknolojileriyle birleştirmelerini ve mühendislik yaklaşımları ile ürüne dönüştürmelerini amaçlıyoruz. Öğrencilerin erken yaşta yaratıcı fikirlere sahip olabilmesi, sistematik düşünme becerilerini geliştirmesi, bilgi işlemsel ve analitik düşünme, problem çözme gibi bilişsel alanın üst düzey becerilerini kullanması hedeflenmektedir. Süreç boyunca öğrenciler yapılar inşa edecek, görevler tamamlayacak, kod yazacak, üretimlerini sahada deneyimleyeceklerdir. Programın sonunda öğrencilerimiz belirli amaçları gerçekleştiren kendi programladıkları robotları inşa etmiş olacaklardır.

Robotik Kodlama Ders İçeriği: Blok Tabanlı Kodlama temelinin üzerine konularak, basit robot tasarımı ile başlanır. Verilen komutlar doğrultusunda robot yapma, özgün robot tasarlama şeklinde ilerletilir.

Not: Robotik Kodlama ve Kodlama kulüplerinde kullanılacak malzemeler okulumuz tarafından karşılanmaktadır. Ekstra bir malzeme gerektirmemektedir.

İlkokul- Ortaokul öğrencilerimiz için hazırlanmış olan sosyal aktivite sınıf içi kulüplerimizin adları, seçilen sınıfları ve kontenjanları listesi

Sınıf İçi Kulüpler	Sınıflar
Satranç	1,2,3,4,5,6
İspanyolca	3
Yaratıcı Baskı Çalışmaları	4,5,6
2 Boyutlu Animasyon	4,5
Organk Oyuncak Yapımı	5,6
Gitar	2,3,4,5,6
İşaret Dili	1,2,3
Doit Yourself (Kendin Yap)	1,2,3
Yeniden Yaşat	1,2,3
Koordinasyon ve Dikkat Geliştirme	1,2,3
Yaşam Becerileri	1,2,3
Çocuk Edebiyatı	1,2,3
Geleneksel Çocuk Oyunları	1,2,3
Akil Oyunları	1,2,3
Tasarım Atölyesi	1,2,3
Kodlama	2,3
Robotik Kodlama	1,2,3,4,5,6



İlkokul- Ortaokul öğrencilerimiz için hazırlanmış olan sosyal aktivite fiziksel kulüplerimizin adları, seçilen sınıfları ve kontenjanları listesi

Fiziksel Kulüpler	Sınıflar
El Becerileri	1,2,3
Karakalem	3,4,5,6
Tiyatro	2,3
Akrilik ve Tuval	4,5,6
Halk Oyunları	1,2,3,4,5,6
Cimnastik	1,2,3,4,5,6
Voleybol	4,5,6
Hareket Eğitimi	1,2,3,4,5,6
Basketbol	1,2,3,4,5,6
Modern Dans	1,2,3,4,5,6
Koro	1,2,3,4,5,6
Orkestra	3,4,5,6
Futsal	1,2,3,4,5,6



CİMNASTİK

Sınıflar: 1,2,3,4,5,6

Kontenjan: En az:6 En çok:14

Kulübün Amacı: Cimnastik kulübü, temel cimnastik becerileri kazandırmayı, esneklik, koordinasyon, kuvvet, çabukluk gibi fiziksel özellikleri geliştirmeyi ve vücudun doğru duruşa sahip olmasını sağlamayı hedeflemektedir. Cimnastik çocuklar üzerinde fiziki gelişimi sağlarken aynı zamanda da estetik bir görüntüye sahip olmalarını, boylarına göre kilo ve vücut kas kitlelerini dengelemelerini sağlamaktadır.

Kulübün katılım Kriterleri:

Çalışmaya istekli olmak ve yapılacak olan çalışmalara devamlılık sağlamak.

Sağlıkla ilgili bir sorunun olmaması.

Kulüp Uygulamalarında Öğrenciye

Ait Olacak Masraflar: Çalışma için okul spor kıyafetleri ve koyu renk uzun tayt gerekmektedir.



SATRAHÇ

Sınıflar: 1,2,3,4,5,6

Kontenjan: Min 8

Kulübün Amacı: Satranç karşılıklı oynanan bir strateji oyunudur. Doğru bir strateji geliştirebilmek, rakibin stratejisini de doğru analiz edebilmemize bağlıdır. Satranç oyunu, rakibi doğru analiz etmeyi gerektirdiğinden, rakibinin düşüncesini anlayabilmek adına öğrencinin empati becerisini geliştirmesi amaçlanmaktadır. Pozisyon içerisinde pozitif ve negatif yönleri değerlendirebilme, hesap yapabilme, mevcut şartlara uygun olarak çözüm üretebilme, şartlar ne olursa olsun mücadele edebilme, amaçları ile de desteklenmektedir.

Kulüp Kuralları: Kazanma ve kaybetmeyi centilmenlik ilkeleri içerisinde kabullenebilmek.

Kulüp Uygulamalarında

Öğrenciye Ait Olacak

Masraflar: Öğrenciler kendi satranç takımını getireceklerdir.



VOLEYBOL

Sınıflar: 4,5,6

Kontenjan: 12

Kulübün Amacı: Topu filenin üzerinden göndererek rakip takımın oyun alanına topun değmesini sağlamak ve rakip takımın aynı amaca ulaşmasını ise önlemektir. Takımlar topu rakip alana gönderirken topa en az bir kere kendi sahalari içinde vurmalıdır. Takımlar topa en fazla üç kere değebilir, blok teması ile dört kere değme hakları vardır.

Kulübü İçeriği:

Voleybol oyun kuralları ve saha bilgisi , pas çeşitleri parmak ve manşet pas çeşitlerini uygular.

Servis çeşitlerini deneyimleyerek oyun içerisinde kullanır.

Takım olarak maç yapma becerisini kazanır .

Kulüp Uygulamalarında Öğrenciye Ait Olacak Masraflar: Spor kıyafetleri , spor ayakkabı, yedek kıyafetleri öğrenci getirecektir.



FUTSAL

Sınıflar: 1,2,3,4,5,6

Kontenjan: 12

Kulübün Amacı: Futsal oyunu hentbol basketbol ve futboldan esinlenilmiş bir spor dalıdır. Bir futsal takımı 14 oyuncudan oluşur fakat sahada 5 oyuncu bulunması gerekir. Futsal'ın güzel yanı ise sınırsız oyuncu değişikliği yapılmasıdır. Futsal oyun kuralları, temel futbol kuralları haricinde futboldan bir hayli farklıdır.

Kapalı salonlarda oynanan futsalda her takımda, kaleci dahil beşer oyuncu bulunmaktadır. Her takımda en fazla 7 yedek oyuncu bulunabilir.

Kulübü İçeriği: Futsal oyun kuralları ve saha bilgisi, pas çeşitleri, ayak içi ayak dışı, kaleye şut, ikili paslaşmalar, serbest vuruş kullanma becerisini geliştirir. Takım halinde maç taktik uygulama yeteneklerini geliştirir.

Kulüp Uygulamalarında Öğrenciye Ait Olacak Masraflar: Spor kıyafetleri , spor ayakkabı, yedek kıyafetleri öğrenci getirecektir.



TASARIM ATÖLYESİ

Sınıflar: 1,2,3

Kontenjan: Min 8

Kulübün Amacı: Öğrencilerde sanat kültürü oluşturmak ve geliştirmek. Tasarım sanatı aktivitesiyle yaratıcılıklarının gelişmesini ve el becerilerini en üst düzeye çıkarabilmeyi sağlamak.

Sanatı seven bireyler yetiştirmek.

Düzenlenen sergiler ile bireyin özgüvenine katkıda bulunmak.

Kulüp Kuralları: Verilen görev ve sorumlulukları zamanında yerine getirmek. Yapılacak aktivitelere aktif ve tam katılım göstermek.

Düzenlenen sergi ve organizasyonlara katılmak.

Kulübün katılım Kriterleri:

Görsel sanatlara ilgi duymak ve sevmek. Kulüp Uygulamalarında Öğrenciye Ait Olacak Masraflar: Kullanılan malzemeler öğrenciler tarafından karşılanacaktır .

HALK OYUNLARI

Sınıflar: 1,2,3,4,5,6

Kontenjan: En az:10 En çok:16

Kulübün Amacı: Kültürel değerlerimizin yaşatılması, yaygınlaştırılması, sevdirmesi, nesillere en doğru şekilde aktarılmasının yanı sıra öğrenciler arasında dostluk, arkadaşlık, yardımlaşma duygularını geliştirebilmek. Oynayanlar üzerinde milli gurur ve coşku, milli birlik ve beraberliğin güçlendirilmesinde katkıda bulunmaktadır. Öz benliğimizi yansıtan halk danslarımızı kuşaktan kuşağa aktarmaktır.

Öğrencilerimizin;

- * Kendini tanıyabilme,
- * Yeteneklerini geliştirebilme, vücut estetiğini, arttırabilme, el-göz uyumuna katkı sağlama
- * Planlı çalışma alışkanlığı kazanabilme,
- * Serbest zamanlarını verimli değerlendirebilme,
- * Grupça yapılan etkinliklere katılabilme ve sorumluluk duyabilme becerilerinin gelişmesi hedeflenmektedir.

Kulübün katılım Kriterleri:

Çalışmaya istekli olmak ve yapılacak olan çalışmalara devamlılık sağlamak.

Kulüp Uygulamalarında Öğrenciye Ait Olacak Masraflar: Gösteride kullanılacak kostümlerin ücretleri öğrenciye aittir.



GELENEKSEL ÇOCUK OYUNLARI

Sınıflar: 1,2,3

Kontenjan: Max 15

Kulübün Amacı: Çocuklar hayatlarını oyundan öğrenir. Liderlik, kurallara uyma, paylaşmayı bilme, zamanı verimli kullanma, zihinsel beceriler, kendi kültürünü tanıma gibi beceriler bunlardan bazıları... Oyun oynarken kendi kültürlerini tanımalarının yanı sıra gelecek hayatlarından, kişiliklerinden ipucu verir bize.

İşte bu nedenle hem yeni beceriler kazanmak, hem de yeni bilgiler öğretmek hedeflenmektedir.

Kulüp Kuralları: Verilen görev ve sorumlulukları zamanında yerine getirmek.

Yapılacak oyunlar aktif ve tam katılım göstermek.

Kulübün katılım Kriterleri:
Oyunlara ilgi duymak ve sevmek.



2 BOYUTLU ANİMASYON

Sınıflar: 4,5

Kontenjan: Max 17

Kulübün Amacı: Öğrenciler hayal gücünü kullanarak 2 boyutlu animasyon tasarlayabilir, tasarladıkları animasyonu bilgisayar ile hayata geçirebilir. Bilgisayarda animasyon yaparken kullanılması gereken dosya uzantılarını bilme, 2B animasyon programlarını keşfetme, animasyona uygun dosya araştırma becerilerini geliştirir.

Ders İçeriği: 2 boyut tanımı, tasarım sürecinde dikkat edilmesi gereken adımlar, dosya biçimlendirme, çeşitli 2B animasyon programlarını tanıma adımlarını kapsar.

Not: Robotik Kodlama ve Kodlama kulüplerinde kullanılacak malzemeler okulumuz tarafından karşılanmaktadır. Ekstra bir malzeme gerektirmemektedir.



TİYATRO

Sınıflar: 2,3

Kontenjan: Min 10

Kulübün Amacı: öğrencileri tiyatro sanatına teşvik etmek, yaratıcılıklarını arttırmak ve sanat alanında üreticiliği arttırmaktır. tiyatro kulübü bünyesindeki öğrencilere ölçülü, saygılı ve anlayışlı davranabilme kabiliyetini kazandırmaktadır.

Kulüp Kuralları: Verilen görev ve sorumlulukları zamanında yerine getirmek. Yapılacak aktivitelere aktif ve tam katılım göstermek.

Kulübün katılım Kriterleri:

Tiyatroya ilgi duymak ve sevmek.



MODERN DANS

Sınıflar: 1,2,3,4,5,6

Kontenjan: 10

Kulübün Amacı: Modern dans, 20 yüzyılın başlarında balenin değişmez kurallarına tepki olarak gelişen bir dans türüdür. Bu dans, hemen her tür müziğe uydurulabilir. Yeni hareket stilleri yaratmak için diğer dans hareketleriyle birleştirilebilir. Modern dansa amaç, vücudun doğal duruşundan yararlanmaktır.

Spor yapmayı eğlenceli hale getirerek müzik eşliğinde temponun zaman zaman yükselip yavaşladığı bu tempolu dans çeşidi grup ile birlikte senkronize hareket etmenin keyfini yaşatacaktır.

Kulüp Dersi İçeriği:

Farklı farklı müzik ve dansları ele alarak derslerde eğlenerek spor yapmayı bir o kadar Keyifli hale getireceğiz. Bir ekip bir takım olacağız, vücudumuzu kontrol etmeyi, yönlendirmeyi eğlenerek öğreneceğiz.

Kulüp Uygulamalarında Öğrenciye Ait Olacak Masraflar: Gösteride kullanılacak kostümlerin ücretleri öğrenciye aittir.



ORKESTRA

Sınıflar: 3,4,5,6

Kontenjan: Min 8

Kulübün Amacı: Düzenli verimli grup çalışması ve orkestra kuralları çerçevesinde müziksel seviyelerini arttırarak uyum içinde müzik icra etmek.

Öğrencilerin yaratıcılarını geliştirmek, ürün ortaya çıkararak başarabildiklerini görmelerini sağlamak.

Müzik ve ritim duygusunu geliştirmek.

Kulüp Kuralları: Kulübümüzde uyum ve motivasyonu bozmadan, saygı ve orkestra disipliniyle, ben değil biz olma bakış açısıyla birlikte eğlenerek müzik yapma konusu orkestra kurallarımızın temelini oluşturmaktadır. Ekip çalışmasına uyumlu olmak. Arkadaşları ile iyi ilişkiler içerisinde olmak. Zamanında derslere katılmak.

KORO

Sınıflar: 1,2,3,4,5,6

Kontenjan: Min 8

Kulübün Amacı: Kulüp tanıtımı

Koro üyeleri ses ve psikomotor becerilerini geliştirirler. Estetik kaygısı taşıyarak çalışırlar.

Koroda, disiplin birinci plandadır. Korolar, sadece müzik sevgisi ve müzik kültürü aşılama kalmaz, aynı zamanda repertuvarlarını gerçek bir dostluk ortamı içerisinde seslendirirler.

Korolar, öğrencilerin müzik kültürlerinin gelişmesine olduğu kadar, onların genel eğitimine de katkıda bulunurlar.



Kulübün katılım Kriterleri:

Kulübümüzü seçen öğrencilerimizin çalgıları olmalı ve çaldıkları çalgıların eğitimini alıyor olmaları gerekmektedir. Müzik ve ritim duygusuna sahip olmak. Çalışmaya istekli ve yaratıcı olmak. Dans ve ritim duygusunu geliştirmeye istekli olmak.

Kulüp Uygulamalarında Öğrenciye Ait

Olacak Masraflar: Öğrenci kendine ait enstrümanını getirecektir.



Kulüp amaçları: Öğrencilerin müziğe karşı ilgi ve isteklerini şan teknikleri kullanarak geliştirmek.

Şan sayesinde, öğrencilerin daha iyi bir kulağa sahip olmalarını sağlamak.

Müziği dinleyip, doğru bir şekilde analizini gerçekleştirebilecek, enstrümanları ve teknikleri tanıyabilecek kapasitede öğrenciler yetiştirmek.

Kulüp projeleri / etkinlikleri: Yıl içerisinde başta okulda yapılacak olan tören ve etkinliklere katılmak.

Okul zaman içerisinde okul dışında yapılacak olan festival ve etkinliklerde görev almak

YARATICI BASKI ÇALIŞMALARI

Sınıflar: 4,5,6

Kontenjan: Min 10

Kulübün Amacı: Öğrencilerde sanat kültürü oluşturmak ve geliştirmek, özgün baskı tekniklerini kullanarak tasarım oluşturmak, askının kağıttaki etkisini görerek boyut kavramını oluşturmak.

Kulüp Kuralları: Verilen görev ve sorumlulukları zamanında yerine getirmek. Yapılacak çalışmalara aktif ve tam katılım göstermek.

Kulübün katılım Kriterleri:

Görsel sanatlara ilgi duymak ve sevmek.

Kulüp Uygulamalarında Öğrenciye Ait

Olacak Masraflar: Kullanılan malzemeler öğrenciler tarafından karşılanacaktır.

Linol, oyma takımı, matbaa mürekkebi

EL BECERİLERİ

Sınıflar: 1,2,3

Kontenjan: Min 8

Kulübün Amacı: Öğrencilerde sanat kültürü oluşturmak ve geliştirmek.

El Becerileri Sanatı aktivitesiyle yaratıcılıklarının gelişmesini sağlamak ve el becerilerini en üst düzeye çıkarmak.

Sanatı seven bireyler yetiştirmek.

Düzenlenen sergiler ile bireyin özgüvenine katkıda bulunmak amacı doğrultusunda çalışmalar yapmak.

Kulüp Kuralları: Verilen görev ve sorumlulukları zamanında yerine getirmek. Yapılacak aktivitelere aktif ve tam katılım göstermek.

Düzenlenecek sergi ve organizasyonlara katılmak.

Kulübün katılım Kriterleri:

Görsel sanatlara ilgi duymak ve sevmek.

Kulüp Uygulamalarında Öğrenciye Ait

Olacak Masraflar: Kullanılan malzemeler öğrenciler tarafından karşılanacaktır.



GİTAR

Sınıflar: 2,3,4,5,6

Kontenjan: Min 8

Kulübün Amacı: Kökeni eski Hitit ve Asur uygarlıklarına kadar uzandığı bilinen gitar; parmak veya tercihe göre pena ile de çalınabilen, sekiz şeklini andıran, yan bölgeleri kıvrımlı, sapı üzerinde ses perdeleri barındıran, telli çalgılar ailesinden bir enstrümandır. Gitar genellikle altı tellidir, çeşitli ağaç cinslerinden yapılabilirler. Gitar hemen hemen bütün müzik türlerinde kullanılabilen bir müzik aletidir. Gitar eğitimi eğlenceli bir eğitimidir. İlk aşama öğrencinin gitar enstrümanını tanımasından oluşur. Bu aşama, enstrümanın nasıl doğru şekilde tutulduğu, pena veya tırnak ve enstrümanın yerleştirilmesini kapsayan basit başlangıç eğitimini içerir. Diğer aşamalar öğrencinin ilerleme durumuna ve seviyesine göre sağ ve sol el alıştırmalarından oluşur. Sağ ve sol el arasındaki koordinasyona dayalı olan gitar derslerinde nota eğitimi de mevcuttur. Akor ve tab pratiklerinin doğru ritim teknikleriyle sentezlendiği aşamayı sırasıyla müzikte teorik çalışmalar, repertuar çalışmaları ve gitar çalma teknikleri konusu takip etmektedir. Tabii ki herkes gitar çalabilir, kalbimizin bile bir ritmi var ve aslında günlük hayatta hepimiz müzikle iç içeyiz. Müzik bir bakıma ruhsal bir tedavi şeklidir.

AKIL OYUNLARI

Sınıflar: 1,2,3

Kontenjan: Min 10

Kulübün Amacı: Çocukların strateji geliştirme, planlama, mantık yürütme-mantıksal bütünleme, görsel-uzamsal düşünme, sıradışı düşünme, dikkat – konsantrasyon, hafıza ve bellek alanlarında gelişimini sağlamaktadır. Aynı zamanda; ileriye görme, planlama ve sabır, sebat, kararlılık, karar verme, yenilgiyi hazmetme, rekabet gibi tutum ve davranışları geliştiren, kinestetik alanda uygulamaya imkan sağlayan bir akıl ve zeka oyunları atölyesidir. Zeka oyunları, ekip ya da bireysel olarak oynanabilecek yöntemlere sahiptirler. Ayrıca burada önemli olan bir oyun etkinliği vasıtasıyla sosyal veya bilişsel becerileri geliştirme imkânını yakalamaktır. Özellikle gelişim çağındaki çocuklar, oyunlar aracılığıyla sosyalleşebilir, kendi potansiyelini ortaya çıkardığı için motive olabilir ve en değerlisi andan keyif olabilmektedir. Çünkü oyun ve bilhassa zeka oyunları, günün sonunda kişinin kendini ölçmesi, sosyalleşmesi, özgüven kazanması ve kendini denemesi içindir. Ayrıca ebeveynlerle ve öğretmenlerle oynanan oyunlar, çocuk ile iletişim kurmak ve pozitif ilişki gelişimi için de fayda sağlayıcı kazanımlara ön ayak olmaktadır.



Kulübün katılım Kriterleri:

Enstrüman çalmaya ilgili ve hevesli olmak.

Kulüp Kuralları:

Verilen ödevleri zamanında yapmak, derse hazırlıklı ve çalışılmış olarak gelmek.

Kulüp Uygulamalarında Öğrenciye Ait Olacak

Masraflar: Öğrenci kendine ait enstrümanını getirecektir.



KARAKALEM

Sınıflar: 3,4,5,6

Kontenjan: Min 5

Kulübün Amacı: Hayal dünyasını geliştirmek ve var olan yeteneğin etkin ve güzel kullanımını sağlamak.

Öğrencilere resimde karakalem çizim teknik ve inceliklerini öğretmek.

El becerisi ve yeteneğini geliştirip nitelikli bir şekilde kullanabilmelerini sağlamak.

Kulüp Kuralları: Verilen görev ve sorumlulukları zamanında yerine getirmek.

Yapılacak aktivitelere aktif ve tam katılım göstermek.

Düzenlenen sergi ve organizasyonlara katılmak.

Kulübün katılım Kriterleri:

Karakalem sanatına ilgi duymak ve sevmek.

Kulüp Uygulamalarında Öğrenciye Ait Olacak Masraflar: Kullanılan malzemeler öğrenciler tarafından karşılanacaktır.



AKRİLİK İLE TUVAL

Sınıflar: 4,5,6

Kontenjan: Min 5

Kulübün Amacı: Öğrencilerimizin resim tekniği ile ilgili alacağı teknik ve uygulamalı çalışmaları içermektedir.

Işık, gölge, çizgi eğitimleri verildikten sonra oran-orantı, renk, doku, perspektif gibi teknikleri öğrenerek çalışmalara başlayacaklardır. Resmin hazırlanması, tuval ortamına aktarılması, teknik eğitimler olarak çalışmalarını tamamlamaları amaçlanmaktadır.

Kulüp Kuralları: Verilen görev ve sorumlulukları zamanında yerine getirmek, yapılacak aktivitelere aktif ve tam katılım göstermek, düzenlenen sergi ve organizasyonlara katılmak.

Kulüp Uygulamalarında Öğrenciye Ait Olacak Masraflar: Kullanılan malzemeler öğrenciler tarafından karşılanacaktır.



HAREKET EĞİTİMİ VE KOORDİNASYON

Sınıflar: 1,2,3,4,5,6

Kontenjan: 10

Kulübün Amacı: Okulumuz bünyesinde spor takımlarına tüm spor branşlarının temeli olan atletizm branşının çocuk seviyesine indirip vererek sporcu kazandırmaktır.

Kulübün Hedefi: Enerjiyi doğru kullanmayı sağlar, daha sağlıklı yaşam sağlar, bedensel görünümü iyileştirir, özgüveni artırarak, bir grup aktivitesi olan hareket eğitimi ve koordinasyon dersi yapılandırılmış oyunları ve parkurları ile öğrencilerin motor becerilerini hız, kuvvet, denge, esneklik, koordinasyon yarışma ve yardımlaşma becerilerini geliştirir.

Kulüp Uygulamalarında Öğrenciye Ait Olacak Masraflar: Spor kıyafetleri, spor ayakkabı, yedek kıyafetleri öğrenci getirecektir.

-Gösteri olması durumunda gösteri için gerekli kıyafet ve ekipmanlar öğrenci tarafından karşılanacaktır.



BASKETBOL

Sınıflar: 1,2,3,4,5,6

Kontenjan: 12

Kulübün Amaç / Hedefleri

Basketbol sporu çocukların gelişimine katkı sağlayan, çocukları hareketsizlikten kurtaran, fiziksel ve sosyal açıdan gelişimlerine katkı sağlayan bir spor dalıdır.

Basketbol kulübünün amacı, teknik-taktik çalışmalarla öğrencilerin yetenek ve düzeylerini geliştirmek, iletişim ve problem çözme becerilerine katkı sağlayabilmek aynı zamanda kendine güvenen, kendini doğru ifade edebilen, rekabet duygusu gelişmiş, fiziksel olarak sağlıklı ve sosyal yönleri güçlü, yardımlaşmayı, paylaşmayı bilen başarılı birer birey olmalarına yardımcı olabilmektir.

Kulüp Katılım Kriterleri:

- Basketbol sporuna ilgi duymak, takım çalışmasına uyumlu olmak, yapılacak çalışmalara devamlılık sağlamak,
- Sağlıkla ilgili bir sorunun olmaması.

Kulüp Uygulamalarında Öğrenciye Ait Olacak Masraflar

Çalışma için okul spor kıyafetleri



İŞARET DİLİ

Sınıflar: 1,2,3

Kontenjan: 20

Kulübün Amaç / Hedefleri;

Türk İşaret Dili, işitme engelli Türk vatandaşlarının dilidir. Belirli hareketler, el işaretleri ve çeşitli yüz ifadelerinden oluşan görsel bir dildir. Kendine özel grameri ve cümle yapısı vardır.

İşaret Dili bilen kişilerin sayısı son zamanlarda artıyor. Bu dili sadece sağır veya dilsizlerin bildiği bir dünya sizce ne kadar yeterli gelir?

İletişimin yeterli seviyede olmadığı ortamlarda ayrışma ve dışlanmalar görülecektir. İşaret Dili bunu önleyerek adeta köprü vazifesi görerek işitme engelli bireyler ve engelsiz bireyler arasında bağ kurulmasını sağlar. Özellikle son zamanlarda işaret dili bilincinin geliştiğini ve öneminin vurgulandığını söyleyebiliriz. Haydi bizde engellere dur diyelim! Unutmayalım her bir işaret sevginin simgesidir.



DO IT YOURSELF (KENDİN YAP)

Sınıflar: 1,2,3

Kontenjan: 20

Kulübün Amaç / Hedefleri;

Bir ürünü satın almak yerine kendimiz yaptığımızda maliyeti düşerken maneviyatı artıyor ve bu hoşunuza gidiyor mu? Yaratıcılıkta ve el işlerinde iyi olduğunu düşünüyor musun? Kendini daha iyi ifade etmek için yeni fikirlere mi ihtiyacın var? Elinde olan malzemelerle ortaya yeni bir şey çıkarma fikri nasıl peki? Aradığın tablet ya da telefon kılıfını bir türlü bulamadıysan o zaman kendin yap! Kulübümüze katıl ve elindeki malzemeleri kullanarak yep yeni şeyler yapmaya hemen başla.

Kulüp Uygulamalarında Öğrenciye Ait Olacak Masraflar; makas bant boncuk ip akrilik boya gibi malzemeler öğrenci tarafından karşılanacaktır.



KOORDİNASYON VE DİKKAT GELİŞTİRME

Sınıflar: 1,2,3
Kontenjan: 15

Kulübün Amaç / Hedefleri;

Farklı etkinlikler sınıflarımızın vazgeçilmezi. Özellikle de çocukların aktif rol aldığı etkinlikler öğrenmenin olmazsa olmazıdır. Gündelik hayatta yaptığımız çoğu eylem belli derecede koordinasyon ve dikkat gerektirir. Bu nedenle bu becerilerin mümkün olduğu kadar gelişmiş olması önemlidir. Kulüp etkinlikleri kapsamında edineceğimiz becerileri hem günlük yaşantımızda kullanacağız hem de akademik olarak başarıyı arttıracak bir anahtar haline getireceğiz. En önemlisi de tüm bunları yaparken çok eğleneceğiz.

YAŞAM BECERİLERİ

Sınıflar: 1,2,3
Kontenjan: 15

Kulübün Amaç / Hedefleri;

Okul öncesi hedeflenen temel becerilerin verilmesine devam edilir. Ek olarak özgüven ,başkaları ile işbirliği takım ruhu, olumsuz akran baskısına karşı durabilme konuları işlenir. Toplumsal sorumluluk önemli başlıklarıdır.

Temel hedefimiz öğrencilerimizin yaşama dair olan temel ihtiyaçlarını karşılamaktır. Bu doğrultuda asma, katlama, ilikleme, düğme dikme vs birçok çeşitli çalışma ve kazanımlarla öğrencilerimizi hayata hazırlayacağız. Tüketen değil üreten çocuklar yetiştireceğiz.

Kulüp Uygulamalarında Öğrenciye Ait Olacak Masraflar; Kağıt, kalem, makas, top, ip gibi malzemeler öğrenciler tarafından karşılanacaktır.



Kulüp Uygulamalarında Öğrenciye Ait Olacak Masraflar; günlük yaşamda kullanılan düğme, kavanoz, bağcık kumaş, etamin ,çıtçıt vs eşyalar öğrenciler tarafından karşılanacaktır.



ÇOCUK EDEBİYATI

Sınıflar: 1,2,3
Kontenjan: 15

Kulübün Amaç / Hedefleri;

Çocukların boşanma, güven, saygı, sevmeye, sevilme, yorum yapma, bir gruba ait olma, grupla beraber hareket etme ve estetik gibi ruhsal ihtiyaçlarını yaş gruplarına uygun kitap okuma ve incelemeleriyle karşılamak öncelik amaçtır.

Nitelikli çocuk kitapları; öğrencilerin küçük yaşlardan itibaren itibaren temel değer eğitimi, algısal, zihinsel, sosyal ve duygusal gelişimini desteklemektedir. Çocuklara kitap sevgisini aşılamaya ve okuduğunu anlama sürecini kolaylaştırmaya yardımcı olacaktır. Dinleme, anlama, eleştirme, yaratıcı düşünme, üretme ve yorumlama kulübümüzün baş rolleri olacaktır.

Kitapların bilgi ve eğlence yuvası olduğunu keşfetmeye ne dersin?



YENİDEN YAŞAT

Sınıflar: 1,2,3
Kontenjan: 16

Kulübün Amaç / Hedefleri;

“Hayatımdaki atık, atık değil artık!”

Bilim adamları tüm atıkların esas kaynağının insani amaçlı faaliyetler olduğunda hemfikir olmakla birlikte bunların azaltılması, tekrar kullanılması ve geri dönüşümü gibi konularda birincil şartın eğitimden geçtiğini düşünüyor.

Değerler Eğitimi'nin kıymetli parçası olan “Sürdürülebilir Yaşam ve Geri Dönüşüm” hakkında bilinçli bir nesil yetiştirmek; dünyaya bıraktığı atık sayısı minimum düzeyde olan bireylerle yeni ve sağlıklı bir doğa inşa etmek amacıyla kurduğumuz Yeniden Yaşat kulübünde çocuklarımızla günlük hayatta çıkardığımız atıkları yeniden kullanılabilir ürünlere dönüştüreceğiz. Ürün ortaya koyarken yaratıcı düşünme, problem çözme ve el becerilerimizi de geliştiriyor olacağız.

Kulüp Uygulamalarında Öğrenciye Ait Olacak Masraflar;

Çocuk kitapları, makas, yapıştırıcı, boya kalemleri, oyun hamuru ve resim kağıdı.

Kulüp Uygulamalarında Öğrenciye Ait Olacak Masraflar; Makas, bant, stick yapıştırıcı, haftalık belirlenen atık malzemeler, kalem gibi malzemeler öğrenci tarafından karşılanır.

