

MAMAK BİLİM VE SANAT MERKEZİ

2025-2026 Seçmeli Atölyeleri

Atölye Tanıtım Formu

İngilizce (Oyunlarla İngilizce)

Eğlenceli oyunlar, bulmacalar, şarkılar ve grup etkinlikleriyle İngilizce öğrenme.

Amaç: Kelime dağarcığını artırmak, iletişim becerilerini geliştirmek.

İngilizce (Akıl Oyunları)

✂ İngilizce kelime ve dil bilgisini oyunlarla öğrenme, mantıksal düşünme ve problem çözme çalışmaları.

Amaç: Dili aktif kullanarak öğrenme, düşünme becerilerini geliştirme.

İngilizce (Speaking)

🗣 Günlük konuşma pratikleri, diyalog çalışmaları, sunum ve rol yapma etkinlikleri.

Amaç: İngilizce konuşma güvenliğini artırmak.

Matematik Uygulamaları

➗ Oyunlar, etkinlikler ve günlük hayatla ilişkili problemlerle matematik öğrenme.

Amaç: Matematiği eğlenceli ve uygulanabilir hale getirmek.

Dijital Tasarım

💻 Çocukların yaratıcılığını kullanarak dijital araçlarla tasarım yapması, görsel çalışmalar üretmesi.

Amaç: Dijital okuryazarlık ve estetik beceriler geliştirmek.

Düşünme Eğitimi

💡 Hikâyeler, senaryolar ve problem durumlarıyla analiz, sorgulama ve yaratıcı düşünme çalışmaları.

Amaç: Eleştirel ve üretici düşünme becerilerini desteklemek.

Akıl Oyunları & 3D Origami

 Zihin geliştirici strateji oyunları ve 3 boyutlu origami çalışmaları.

Amaç: Dikkat, mantık ve el becerilerini geliştirmek.

Dijital Yaşam Becerileri & Biyomimikri

 Dijital dünyada güvenli kullanım, doğadan ilham alarak teknoloji geliştirme etkinlikleri.

Amaç: Teknoloji–doğa ilişkisini kavratmak, inovatif düşünme becerileri kazandırmak.

Dijital Düşünce (Yapay Zeka)

 Yapay zekâ uygulamalarını tanıma, algoritma mantığını öğrenme, basit projeler geliştirme.

Amaç: Geleceğin teknolojilerine dair farkındalık kazandırmak.

Robotik Kodlama

 Lego setleri ve programlama araçlarıyla robotlar tasarlama ve kodlama.

Amaç: STEM alanına giriş, algoritmik düşünme becerisi geliştirme.

Girişimcilik & İnovasyon

 Ürün geliştirme, problem çözme ve yaratıcı fikirleri projeye dönüştürme etkinlikleri.

Amaç: Öğrencilerin girişimcilik ruhunu geliştirmek.

Veri Madenciliği / STEM

 Veri toplama, sınıflandırma, grafikleme, STEM tabanlı uygulamalar.

Amaç: Araştırma ve analiz becerileri kazandırmak.

Uzay & Havacılık

 Roket, uçuş ve uzay gözlemleri üzerine deneysel çalışmalar.

Amaç: Havacılık bilincini geliştirmek, bilimsel merak uyandırmak.

Astronomi

 Gökyüzü gözlemleri, gezegenler, yıldızlar ve evrenle ilgili keşifler.

Amaç: Bilimsel merak ve gözlem becerilerini geliştirmek.

Yazılım Geliştirme (Minecraft EDU)

🎮 Minecraft üzerinden algoritma, kodlama ve problem çözme etkinlikleri.
Amaç: Kodlama becerisi geliştirmek, oyun tabanlı öğrenme sağlamak.

Filoloji (Osmanlıca)

📖 Osmanlıca yazı ve metinleri tanıma, okuma ve yazma çalışmaları.
Amaç: Dil bilinci kazandırmak, tarihsel metinlere yaklaşımı geliştirmek.

Yapay Zeka Atölyesi

🧠 AI araçlarını tanıma, küçük uygulamalar geliştirme, proje çalışmaları.
Amaç: Dijital okuryazarlık ve teknoloji farkındalığı kazandırmak.