

T.C.
MİLLÎ EĞİTİM BAKANLIĞI
Hayat Boyu Öğrenme Genel
Müdürlüğü

**GELENEKSEL OYUNLAR VE ZEKÂ
OYUNLARI ALANI
ZEKÂ OYUNLARI
ORTA DÜZEY KURS PROGRAMI**

ANKARA, 2019

İÇİNDEKİLER

PROGRAMIN ADI	1
PROGRAMIN DAYANAĞI.....	1
PROGRAMA GİRİŞ KOŞULLARI	1
EĞİTİMCİLERİN NİTELİĞİ	2
PROGRAMIN AMAÇLARI.....	2
PROGRAMIN UYGULANMASIYLA İLGİLİ AÇIKLAMALAR	3
PROGRAMIN KREDİSİ.....	5
PROGRAM SÜRESİ VE İÇERİĞİ.....	5
ÖLÇME VE DEĞERLENDİRMEYLE İLGİLİ ESASLAR.....	9
PROGRAMIN UYGULANMASINDA KULLANILACAK ÖĞRETİM ARAÇ-GEREÇLERİ.....	9
BELGELENDİRME	10



PROGRAMIN ADI

Zekâ Oyunları Orta Düzeyi Kurs Programı

PROGRAMIN DAYANAĞI

1. 24.06.1973 tarihli ve 14574 sayılı Resmî Gazete' de yayımlanan, 1739 sayılı Millî Eğitim Temel Kanunu,
2. 10 Temmuz 2018 Tarihli ve 30474 Sayılı Resmî Gazete' de yayımlanan Cumhurbaşkanlığı Teşkilatı Hakkında Cumhurbaşkanlığı Kararnamesi (Kararname Numarası: 1)
3. 11.04.2018 tarihli ve 30388 sayılı Resmî Gazete' de yayımlanan Millî Eğitim Bakanlığı Hayat Boyu Öğrenme Kurumları Yönetmeliği,
4. Talim ve Terbiye Kurulunun 20.04.2016 tarihli ve 19 sayılı kararı ile kabul edilen, Yaygın Eğitim Kurumları Çerçeve Kurs Programı,
5. Talim ve Terbiye Kurulunun 14.09.2012 tarihli ve 163 sayılı kararı ile kabul edilen, "Ortaokul ve İmam Hatip Ortaokulu Zekâ Oyunları Dersi (5, 6, 7 ve 8. Sınıflar) Öğretim Programı",
6. Talim ve Terbiye Kurulunun 05.09.2013 tarihli ve 118 sayılı kararı ile kabul edilen, "Ortaokul ve İmam Hatip Ortaokulu Zekâ Oyunları Dersi (5, 6, 7 ve 8. Sınıflar) Öğretim Programında Değişiklik Yapılması" kararı,
7. Talim ve Terbiye Kurulunun 30.12.2014 tarihli ve 113 sayılı kararı ile kabul edilen Zekâ Oyunları Kurs Programı,
8. Talim ve Terbiye Kurulunun 02.05.2017 tarihli ve 19 sayılı kararı ile kabul edilen İlkokul Oyun ve Fiziki Etkinlikler Dersi (1-4. Sınıflar) Öğretim Programı,
9. Millî Eğitim Bakanlığı Öğretmen Yetiştirme Genel Müdürlüğünün 2.02.09.01.004 Kod Numaralı Zekâ Oyunları Eğitici Eğitimi Kursu Öğretim Programı.

PROGRAMA GİRİŞ KOŞULLARI

1. Zekâ Oyunları Başlangıç Düzey Kurs Programı'nı tamamlamış olmak,
2. Zekâ Oyunları kurs programına katılmasına engel bir sağlık problemi olmadığını beyan etmek.

EĞİTİMCİLERİN NİTELİĞİ

(Değ: 23.08.2019/15204612 Makam Onay) Kurs programının uygulanmasında eğitimciler aşağıdaki öncelik sırasına göre görevlendirilirler;

1. Talim ve Terbiye Kurulu Başkanlığınca yayımlanan "Öğretmenlik Alanları, Atama ve Ders Okutma Esaslarına göre atanan tüm alan öğretmenlerinden Öğretmen Yetiştirme ve Geliştirme Genel Müdürlüğünce düzenlenen Zekâ Oyunları Eğitici Eğitimi Kursunu tamamlayanlar,
2. Tüm Akıl ve Zekâ Oyunları Federasyonu tarafından verilen en az 2. derece Zekâ Oyunları Öğreticiliği Sertifikasına sahip olanlar,
3. Yükseköğretim kurumlarında görevli öğretim üyesi, öğretim görevlilerinden yukarıda belirtilen kursların herhangi birinde eğitim görevlisi olarak görev yapanlar, öğretmen/eğitimci olarak görev almalıdır.

PROGRAMIN AMAÇLARI

Zekâ Oyunları Orta Düzeyi Kurs Programı'nı tamamlayan bireyin;

1. Eğitici Zekâ oyunları ile tanışması,
2. Sıralı düşünme becerilerini kazanması,
3. Planlı hareket etme becerisi kazanması,
4. Analitik ve sistematik düşünme becerisini geliştirmesi,
5. Problem çözme becerilerini geliştirmesi,
6. Tek başına oynadığı oyunlar ile sabır ve hırs duygularındaki deneyimi ile birlikte kişisel duygusal zekâsında gelişim sağlaması,
7. İki ve daha fazla oynadığı kişiler ile oyunlarında kazanma, kaybetme, takım çalışması ve işbirliği alanlarındaki tecrübesi ile birlikte sosyal duygusal zekâsında gelişim sağlaması,
8. Ekip çalışmasına yatkınlığının artması,
9. Öngörüsünü güçlendirmesi,
10. Farklı yönergeleri alıp uygulayabilme becerilerinin gelişmesi,
11. El göz koordinasyonu, şekil zemin ilişkisi ve şeklin mekândaki konumu alanlarındaki becerilerinde gelişme sağlaması,
12. Orijinal, esnek ve akıcı düşünebilme ile üretken düşünme becerisi kazanması,
13. Stratejik düşünme becerisini geliştirerek ikili oyunlar oynar, müsabaka yapar.
14. Kısa ve uzun süreli belleklerinin gelişmesi,
15. Zekâ potansiyellerini tanımaya ve gelişimine katkı sağlaması,
16. Oyun oynatarak çocukların gelişim alanlarını takip etme imkânı sağlar.

17. Oyun ile çocuklara ulaşıp hayata hazırlanmalarında araç olarak kullanılması amaçlanır.
18. Empati duygusunun gelişmesi,
19. Eğlenceli bir eğitim modeline kavuşması amaçlanmıştır.

PROGRAMIN UYGULANMASIYLA İLGİLİ AÇIKLAMALAR

1. Çocukların evrensel dili oyundur. Çocuklar oyun aracılığıyla kendilerini ve dünyayı keşfetmeyi öğrenirler. Oyun çocuğun yaşamsal deneyimler kazanabildiği etkin bir öğrenme aracıdır. Oyun, sadece fiziksel dünyayı algılamada değil, mantıksal bilginin oluşmasında da doğal bir kaynaktır. Birey, seçeceği ve uygulayacağı oyun yöntem ve teknikleri konusunda yeterli bilgi ve beceriye sahip olursa, çocuklar için önemli ve etkili öğrenme fırsatı yaratarak gelişimlerine katkı sağlayabilecektir. Tüm bu gereklilikler ve bireylerin ilgi ve ihtiyaçları da göz önünde bulundurularak Zekâ Oyunları Kurs Programı hazırlanmıştır.

Zekâ Oyunları Kurs Programı; bireyin, analitik ve sistematik düşünme becerilerini geliştirmesini, çeşitli oyun etkinliklerini yapabilmesini amaçlanmaktadır. Ayrıca programın diğer amacı da düşünen, sorgulayan ve üreten bireyler için ortam hazırlamaktır.

Öğrenciler, oyun ve fiziki etkinlikler yolu ile yaşamları boyunca kullanacakları temel hareketler, aktif ve sağlıklı yaşam becerileri, kavramları ve stratejileri ile birlikte bunlarla ilişkili yaşam becerilerini geliştirerek bir sonraki eğitim düzeyine hazırlanmalıdır.

Bunu sağlamak üzere, eğlenerek öğrenmeyi sağlayan zekâ oyunları; çocukların zihinlerini açan ve yeni şeyler öğrenmelerini sağlayan oyunlardır. Çocukların yeteneklerini geliştiren ve yeni yetenekler kazanmasını sağlayan zekâ oyunları, hızlı karar verme, bir sonraki adımı düşünme ve olasılık mantığını geliştiren oldukça faydalı oyunlardır. Karakter gelişimine de olumlu katkıları olan bu oyunlar, çocukların planlı hareket etme becerilerini geliştiren ve kötü alışkanlıkların önüne geçen eğlencelerdir. Zekâ oyunları ile bilgi ve becerisini arttıran çocukların kendine olan güveni artmakta, kendi sınırlarını tanıması sağlanmaktadır. Yetenekleri yanında geliştirmesi gereken yönlerini de gören çocuk, gelişmesi gereken yönlerini geliştirmek ve daha yetenekli hale gelmek için neler yapabileceğini araştırır. Konsantrasyon gerektiren zekâ oyunları, çocukların dikkatini toplama becerisi sağlayarak derslerine de olumlu katkılar sağlamaktadır. Zekâ oyunları oynayan çocukların ezberci değil araştırmacı ve meraklı olduğu gözlemlenmiştir. Sorgulayıcı bir tavır içinde olmaya başlayan çocuk, yeteneklerini ve yaratıcılığını geliştirmek için araştırmayı seven bir birey haline gelmektedir.

Çocuklar yanında yetişkinler tarafından da oynanan zekâ oyunları, hem zevkli hem de zihinsel aktiviteleri geliştiren faydalı oyunlardır. Eğitim yanında beceri geliştirici özellikleri ile dikkat çeken zekâ oyunları, problem çözme ve analitik düşünme ile neden sonuç ilişkisi becerileri kazandırmaktadır. Dinamik bir yapı içinde olan bu oyunlar dikkat gerektiren ve beceri isteyen oyunlardır. Hem oyun oynamak hem de oynanan vaktin değer kazanmasını sağlamak adına zekâ oyunları, çocuklar için birçok kazanımı beraberinde getirir. Her yaş grubuna özel zekâ oyunları bulunmakta ve her birey, yaşına uygun bu oyunlarla eğlenerek öğrenmektedir. Çocuklar zekâ oyunları oynayarak daha hızlı düşünen ve daha çabuk karar verebilen bireyler olmaktadır. Zekâ oyunları ile birlikte çocuklar kendi ufuklarını aramayacak, keşfetmeyecek, kendi ufuklarını yaratacaklardır. Binlerce oyundan ilgi alanına giren zekâ oyunları ile vaktini en güzel şekilde değerlendiren çocuklar, bu oyunlar sayesinde yeteneklerini ortaya çıkararak geliştirmekte ve yeni yetenekler edinmektedir.

Sabır ve dikkat gerektiren oyunlar sabretme yeteneğini güçlendirerek gerçek hayatta bireyin sağlıklı karar vermesini sağlamaktadır. Yenilgi durumunda yılmamayı öğrenen oyuncu, başarı için disiplinli çalışma ve sabretmenin önemini anlamaktadır. Öngörü gücünü güçlendirmesi ve sistemli düşünmeyi geliştirmesi ile gerçek hayatta oldukça faydalı yetenekler kazanılmasını sağlamakta, oyuncuların kendine güvenen ve başarılı bireyler olmasına katkıda bulunmaktadır.

2. Programın uygulanmasında ağırlıklı olarak bireysel öğrenmeyi destekleyici yöntem ve teknikler uygulanır. Eğitim sürecinde; Anlatım Yöntemi, Problem Çözme Yöntemi, Gösterip Yaptırma Yöntemi, Bireysel Çalışma Yöntemi, Örnek Olay Yöntemi, Gösteri (Demonstrasyon) Yöntemleri uygulanır.
3. Program süresince bireylerin merak uyandırma ve planlama, araştırma ve keşfetme, çözümlenme ve derinleştirme, paylaşma ve yaşantıya uygulama etkinliklerini gerçekleştirmeleri sağlanarak bireyin öğrenmeye etkin katılımı desteklenmelidir.
4. Kurs programı, Millî Eğitim Bakanlığında görevli uzman, alan öğretmenleri ve alan uzmanları ile iş birliği içinde hazırlanmıştır.
5. Program, Hayat Boyu Öğrenme Genel Müdürlüğüne bağlı eğitim kurumlarında veya diğer kurumlarca açılan ve eğitim-öğretime uygun ortamlarda uygulanır.
6. Kurs dışında bireylerin öğrendiklerini pekiştirmek için kendi kendine öğrenme faaliyetleri yapması teşvik edilmelidir.
7. Eğitim ortamı katılımcıların etkin iletişim kurabileceği biçimde düzenlenmelidir.
8. Program süresince kursiyerlere program içeriğinin öğretilmesi için ihtiyaç duyduğu araç, gereç ve malzemeler temin edilmeli, donanımlar sağlanmalı ve gerektiğinde bilgisayar destekli öğretim faaliyetlerinden (slaytlar, akıllı tahtalar) faydalanılmalıdır.
9. Programın uygulanmasında hayat boyu rehberlik hizmeti sunan eğiticiler, kursiyerlerin kişisel ve mesleki nedenlerle yeterliliklerinin değişmesi ve gelişmesine katkıda bulunacak

bir rehber niteliğinde olmalıdır.

10. Zekâ Oyunları 1. Seviye Başlangıç Düzeyi Kurs Programı'nın amaçları ve içeriği yoluyla kursa katılan bireylere aşağıdaki tabloda verilen değerlerin kazandırılması ve bu yolla bireylerin geliştirilmesi hedeflenmiştir.

Değerler
Sorumluluk
Doğruluk ve dürüstlük
Kurallara uyma
Yardımlaşma
Empati
Vatansverlik

11. Kursun işlenmesinde bölge, çevre, saha, malzeme, ilgi, ihtiyaç ve öğrenme ortamının durumu dikkate alınmalıdır.

12. Başlıklara ayrılacak süreler ve başlıkların işleniş sırası; kursiyer seviyesine, ortam ve olanaklara, çevre etkenlerine göre belirlenebilir.

13. Yerel, ulusal ve uluslararası müsabakalar sırasında yapılmış kayıtlar sınıf ortamında izletilerek sergilenen performans ve kullanılan teknikler hakkında sınıfta konuşma ortamı oluşturulmalıdır.

PROGRAMIN KREDİSİ

Genel kurs programlarında kredilendirilme yapılmamaktadır.

PROGRAM SÜRESİ VE İÇERİĞİ

Kurs programının süresi; günde en fazla 4 ders saati uygulanacak şekilde toplam 150 ders saati olarak planlanmıştır. Sürelerin konulara göre dağılımı aşağıdaki tabloda verilmiştir.

KONU	SÜRE (Ders Saati)
Zekâ Oyunları ve Faydaları	2
Görsel Algı –El Göz Koordinasyonu, Şekil Zemin İlişkisi, Şeklin Mekândaki Konumu- Renk Ve Şekillerin Ayrımını Geliştiren Zekâ Oyunları	8
Problem Çözme Becerisi, Parçadan Bütüne, Tümden Gelim Tüme Varım İlişkilerini Geliştiren Zekâ Oyunları	6

Orijinal, Esnek Ve Akıcı Düşünmeyi Geliştiren Zekâ Oyunları	8
Bir Durumu Tüm Yönleri İle Düşünme, Yargıya Varma, Objektif Olarak Değerlendirme İle Eleştirel Düşünme Becerisini Geliştiren Zekâ Oyunları	6
Uzun Ve Kısa Süreli Dikkat, Algılama, Mantık Ve Akıl Yürütme Becerisini Geliştiren Zekâ Oyunları	8
Stratejik düşünme becerisini geliştiren Zekâ Oyunları	12
Analitik Düşünme, Üç Boyutlu Ve Uzamsal Düşünmeyi Geliştiren Zekâ Oyunları	6
Sosyal Duygusal Zekâyı Geliştiren Grup Oyunları	8
Oyun Uygulamaları ve Değerlendirme	6
Kâğıt – Kalem Oyunları	60
Turnuva Oyunları ve Müsabakalar	20
TOPLAM	150

İÇERİK

1. ZEKÂ OYUNLARINI VE FAYDALARI

- 1.1. Zekâ Oyunlarını Tanıyalım
- 1.2. Dünyada ve Ülkemizde Zekâ Oyunları
- 1.3. Zekâ Oyunlarının Faydaları

2. GÖRSEL ALGI –EL GÖZ KOORDİNASYONU, ŞEKİL ZEMİN İLİŞKİSİ, ŞEKLİN MEKÂNDAKİ KONUMU- RENK VE ŞEKİLLERİN AYRIMINI GELİŞTİREN ZEKÂ OYUNLARI

- 2.1. Görsel Algıyı Geliştiren Zekâ Oyunları (Bireysel ve Grup Oyunları)
- 2.2. El Göz Koordinasyonunu Geliştiren Zekâ Oyunları (Bireysel ve Grup Oyunları)
- 2.3. Şekil Zemin İlişkisini Geliştiren Oyunlar (Grup Oyunları)
- 2.4. Şeklin Mekândaki Konumunu Geliştiren Zekâ Oyunlar (Bireysel Oyunlar)

3. PROBLEM ÇÖZME BECERİSİ, PARÇADAN BÜTÜNE, TÜMDEN GELİM TÜME VARIM İLİŞKİLERİNİ GELİŞTİREN ZEKÂ OYUNLARI

- 3.1. Problem Çözme Becerisini Geliştiren Zekâ Oyunları (Bireysel Oyunlar)
- 3.2. Parçadan Bütüne, Tümden Gelim Ve Tüme Varım İlişkilerini Geliştiren Zekâ Oyunları (Bireysel ve Grup Oyunları)

4. **ORİJİNAL, ESNEK VE AKICI DÜŞÜNMEYİ GELİŞTİREN ZEKÂ OYUNLARI**
 - 4.1. Orijinal, Farklı, Özgün Düşünmeyi Geliştirici Zekâ Oyunları (Grup Oyunları)
 - 4.2. Esnek Düşünme İle Farklı Çözüm Yolları Bulmayı Geliştiren Zekâ Oyunlar (Bireysel ve Grup Oyunları)
 - 4.3. Akıcı Düşünme İle Bir Problem Üzerinde Birden Çok Çözüm Bulmayı Geliştiren Zekâ Oyunları (Bireysel ve Grup Oyunları)
5. **BİR DURUMU TÜM YÖNLERİ İLE DÜŞÜNME, YARGIYA VARMA, OBJEKTİF OLARAK DEĞERLENDİRME İLE ELEŞTİREL DÜŞÜNME BECERİSİNİ GELİŞTİREN ZEKÂ OYUNLARI**
 - 5.1. Bir Durumu Tüm Yönleri ile Ele Alma, Seçenekleri Değerlendirmeyi Geliştiren Zekâ Oyunları (Bireysel Oyunlar)
 - 5.2. Bir Durum Hakkında Kendi Kriterlerine Bağlı Olarak Bir Yargı Üretmesini Geliştirecek Zekâ Oyunları (Bireysel Oyunlar)
 - 5.3. Eleştirel Düşünme Becerisinin Gelişimini Sağlayan Zekâ Oyunları (Bireysel Oyunlar)
6. **UZUN VE KISA SÜRELİ DİKKAT, ALGILAMA, MANTIK VE AKIL YÜRÜTME BECERİSİNİ GELİŞTİREN ZEKÂ OYUNLARI**
 - 6.1. Kısa Süreli Dikkat, Bölünmüş Dikkat Ve Uzun Süreli Dikkati Geliştiren Zekâ Oyunları (Bireysel ve Grup Oyunları)
 - 6.2. Algılama, Mantık ve Akıl Yürütme Alanını Geliştiren Zekâ Oyunları (Bireysel ve Grup Oyunları)
7. **STRATEJİK DÜŞÜNME BECERİSİNİ GELİŞTİREN ZEKÂ OYUNLARI**
 - 7.1. İki Kişi İle Oynanan, Bir Kazananın Bir Kaybedenin Olduğu Oyunların Oynanması, İleri Hamleleri Tahmin Etme, Rakibinin Hamlelerini Görmek İle Stratejik Düşünme Becerisini Geliştirici Zekâ Oyunlar (İki Kişilik Oyunlar)
8. **ANALİTİK DÜŞÜNME, ÜÇ BOYUTLU VE UZAMSAL DÜŞÜNME BECERİSİNİ GELİŞTİREN ZEKÂ OYUNLARI**
 - 8.1. Bir Şeklin Tüm Yönleriyle, Farklı Bakış Açılarında Ele Alınması ile Üç Boyutlu Düşünme, Analitik Düşünme ve Uzamsal Düşünme Becerilerini Geliştirici Zekâ Oyunları (Bireysel ve Grup Oyunları)
9. **SOSYAL DUYGUSAL ZEKÂ YI GELİŞTİREN GRUP OYUNLARI**

- 9.1. **Arkadaş** Grubu ile Oynama, Paylaşma, Yardımlaşma, İşbirliği Yapabilme, Sırasını Bekleme, Kurallara Uyma, Kazanma, Kaybetme, Rekabet Gibi Kavramların Gelişimi ile Sosyal Duygusal Zekâyı Geliştiren Zekâ Oyunları (Grup Oyunları)

10. OYUN UYGULAMALARI VE DEĞERLENDİRME

- 10.1. Oyun Uygulamaları
10.2. Zekâ Oyunları Turnuvası ve Turnuva Tanıtımı

11. KÂĞIT - KALEM OYUNLARI

- 11.1. İşlem Oyunları
11.1.1. Sudoku
11.1.2. Ardışık Sudoku
11.1.3. Mayın Tarlası (Hazine Avı)
11.1.4. Amiral Battı
11.1.5. Kendoku
11.2. Sözcük Oyunları
11.2.1. Anagramlar
11.2.2. Kelime Avı
11.3. Mekanik Oyunlar
11.3.1. Tangram
11.3.2. Tetromino
11.3.3. Pentomino

12. TURNUVA OYUNLARI VE MÜSABAKALAR

- 12.1. Eleme Ve Lig Usullerinin Bilinmesi
12.2. Turnuva Oyunlarında Hakem Kâğıtlarının Nasıl Doldurulduğunu Öğrenmesi
12.3. Eleme Usulüne Göre Oynanan Oyunların Şartnameleri
12.4. Lig Usulüne Göre Oynanan Oyunların Şartnameleri
12.5. Swiss Manager Sistemi Dâhilinde Turnuva Oyunlarının Oynanması

ÖLÇME VE DEĞERLENDİRMEYLE İLGİLİ ESASLAR

1. Değerlendirme, Millî Eğitim Bakanlığı Hayat Boyu Öğrenme Kurumları Yönetmeliği esaslarına göre belirlenmelidir.

- Kursiyerin kendi kendine yaptığı tüm öğrenim faaliyetler,
 - Kursiyerin performansına dayalı olarak gerçekleştirilecek sınavlar,
 - Kursiyere kurs sonunda yapılan uygulamalı sınavlar,
- 100 puan üzerinden değerlendirilir.

2. Değerlendirme; ders öğretmeni tarafından yazılı, sözlü, uygulamalı sınavlar veya varsa ödev ya da projelere göre yapılır. Birden fazla sınav şekli ile sınavı yapılan dersin puanı veya notu, bu sınavların aritmetik ortalaması ile belirlenir. Bu puan veya not, kursun başarı puanı ya da notu olarak değerlendirilir.

3. Programların özelliğine göre sınavlar ve başarı değerlendirmesi bilişim teknolojisi kullanılarak da yapılabilir.

4. Kursiyerlerin sağlık durumları veya bedensel engelleri nedeniyle bazı derslerdeki sınavlar, durumlarına uygun sınav yöntemiyle yapılır.

PROGRAMIN UYGULANMASINDA KULLANILACAK ÖĞRETİM ARAÇ-GEREÇLERİ

1. Ders kitabı olarak, Millî Eğitim Bakanlığının yayımlamış olduğu veya Millî Eğitim Bakanlığınca tavsiye edilmiş materyaller kullanılmalıdır.
2. Programın uygulama sürecinde; kaynak ders kitapları, bireysel öğrenme materyalleri kullanılmalıdır. Bu materyallerin bulunmaması durumunda öğretmen/educator tarafından hazırlanan ders notlarından yararlanılabilir.
3. Programın uygulanabilmesi için yararlanılacak araç ve gereçler:
 - Bilgisayar,
 - Projeksiyon,
 - Hoparlör.
 - Turnuva standardı orijinal zekâ oyunları setleri
 - Zekâ oyunları kaynak ders ve alıştırmaya kitapları.
 - Zekâ oyunları ile ilgili görsel materyaller.
 - Alıştırma kitapları,
 - Orijinal zekâ oyunları,

- Bilgisayar yazılımları

BELGELENDİRME

Kurs programını bitirenlere, kurs bitirme belgesi düzenlenir.

