



ÖZEL BİLİMSEV KOLEJİ ORTAOKULU 2022-2023 EĞİTİM ÖĞRETİM YILI

5.SINIFLAR MART AYI BÜLTENİ

SOSYAL BİLGİLER

- Arkeoloji atölyesi kapsamında kerpiç ev yapımına yönelik çalışmalara başlandı.
- “Doğal afetler ve Çevre Sorunları” konusu işlendi. Video ve görseller aracılığıyla konunun çokboyutlu incelenmesi sağlandı.
- “Teknoloji ve Toplum” konusuna geçildi.
- “12 Mart İstiklal Marşının Kabulü ve Mehmet Akif Ersoy’u Anma Günü” kapsamında tören çalışmaları gerçekleştirildi.
- Proje çalışmalarının ön değerlendirmeleri yapıldı.
- Minecraft Education ders materyali olarak kullanıldı.
- Ekinoks etkinliği yapıldı.
- Kazanım Değerlendirme Sınavları aracılığıyla öğrencimizin kazanım eksikleri belirlendi.
- Yeni nesil soru çözümleri yapıldı.

TÜRKÇE

Yeni ünitemiz olan “Parçada Anlam” konusu işlendi. Öğrencilerimizin okuduğunu anlamasına yönelik çalışmalar yapıldı. Yaratıcı yazarlık dersinde metinden hareketle Kuş Evi ziyaret edildi ve kuşlarla ilgili sunum yapıldı. Haftanın diğer metnine geçiş yapılarak 5N 1K sorularına cevap arandı. Dağın Ay’la Buluştuğu Yer kitabı yaratıcı okuma saatinde okunarak ilgili etkinlikler tamamlandı.

MATEMATİK

Ondalık gösterimlerde verileri küçükten büyüğe büyükten küçüğe sıralamayı öğrenildi. Öğrencinin kendisine verilen etkinlik kağıtları ile ondalık sayılar sıralandı. Ondalık gösterimlerde toplama çıkarma konusunda önce öğrenci ile ondalık ifadeler kesirli hale getirip toplanıp çıkarıldı sonra ondalık ifadelerde kısa yoldan nasıl toplanır öğrenciye verildi. Yüzdeler kavramı işlendi yüzdeler ile kesirli ifadeler arasındaki ilişki incelendi ve karışık şekilde (yüzde, ondalık ifade, kesirli ifade) işlemleri karşılaştırıldı. Bir çokluğun yüzdesi bulundu.

GÖRSEL SANATLAR

Görsel sanat çalışmalarını oluştururken tasarım ilkelerini kullanarak serbest çalışmalar yapıldı. Natürmort nedir? Anlatılarak konu üzerinden karakalem çalışmaları yapıldı. Perspektif ve ufuk çizgisi üzerinden yola çıkarak serbest resim çalışmaları yapıldı. Geri dönüşümle ilgili (su haftası) konulu atık malzemelerle çalışmalar yapıldı.

BEDEN EĞİTİMİ

Artistik jimnastik yer serisi hareketleri öğretildi.(Öne takla,geri takla,planör,burgu,Amut takla,çember,Kartvil)

Amut takla ve çember basamaklamaları için dengeleme çalışmaları yapıldı.

Takım sporlarından basketbol branşı ile ilgili oyun kuralları ile ilgili temel bilgiler verildi.

Basketbol yer-yön çalışmaları yaparak branşa özgü oyunlar oynatıldı.

MÜZİK

18 mart günü ile ilgili 3 tane şarkı öğrenildi.

FEN BİLİMLERİ

Fen Bilimleri dersi kapsamında, Işık ünitesi ile devam edildi. Işığın yayılması ve doğrusal oluşuna yönelik **deneyler** yapıldı. Düzgün ve dağınık yansıma konularına değinildi. Konu örnek olaylar ve fotoğraflarla desteklendi. Işığın yansımasıyla ilgili yansıma açısı, gelen ışın, yansıyan ışın, açılar, yüzey normali gibi kavramlara değinildi. Ardından konu **yeni nesil sorular** ve kitap etkinlikleriyle desteklendi. Sınıfta **Morpa kampüs** üzerinden **deneme** çözüldü. Her hafta düzenli konu kavrama testleri ile geçmişe yönelik tekrarlar yapıldı. Opak, saydam, yarı saydam maddeler konusu anlatıldı. **KDS testleri** sonucuna göre kazanım eksikleri doğrultusunda etüt çalışmaları yapıldı. Tam gölge konusuna geçildi. **Hacivat ve Karagöz videosuyla** konu eğlenceli hale getirildi. **Bilim atölyesinde İnteraktif kum havuzu** deneyine yer verildi. **Atölye** içerisindeki deneylerin anlatımı yapıldı. Biyoçeşitlilik konusuna geçildi.

ROBOTİK KODLAMA

Ardunio ile Dijital Termometre projemize başladık. Projemizi oluştururken kullanacak olduğumuz **sıcaklık sensörünün kullanımını ve bacaklarının(pin) görevlerini** öğrendik. Tinkercad ile devre tasarımını yaptıktan sonra gerçek kod yazma programı olan C++ programına geçiş yaptık. C++ programında değişken tanımlamak için **“int”** komutunun kullanılacağını öğrendik. Tanımladığımız değişkenin tam sayı ise **“int”** eğer ondalık sayı ise **“float”** olarak tanımlanması gerektiğini öğrendik. Ardunio kodlarını oluştururken bir defa çalışacak kodları **“void setup”** eğer sürekli çalışacak ise **“void loop”** komutları içerisine yazılması gerektiği aktarıldı. Yazdığım kod satırlarının bitişini ifade eden **noktalı virgül (;)** kavramının önemi ve neden kullanıldığı anlatıldı. Ardunio'nun **0 ile 12 arasındaki pinlerin OUTPUT (çıkış) pinleri, A0-A5 arasındaki pinlerin ise INPUT (giriş) pinleri** olduğu kod yazma ekranında uygulamalı olarak gösterildi.

STEM

Yeni proje çalışması olan “Asmalı Köprüler” projesine geçildi. Öğrencilere asmalı köprüler hakkında bilgi verildi. Veri toplama adına bilgisayar laboratuvarında araştırmalar yapıldı.

Arařtırmalar neticesinde ihtiya olan malzemeler belirlendi. Kprler inřa edilmeye bařlandı.