



ÖZEL BİLİMSEV KOLEJİ ORTAOKULU 2022-2023 EĞİTİM ÖĞRETİM YILI

5.SINIFLAR NİSAN AYI BÜLTENİ

SOSYAL BİLGİLER

- Olumsuz hava koşulları sebebiyle ertelemek durumunda kaldığımız kerpiç ev yapımına yönelik çalışmalara tekrar başlandı.
- “Bilim, Teknoloji ve Toplum” ünitesi konuları işlendi. “Üretim, Dağıtım ve Tüketim” ünitesine geçildi.
- “Girişimcilerin Uzay Macerası” adlı kendi macerayı kendin seç etkinliği yapıldı.
- Minecraft Education ders materyali olarak kullanıldı.
- Kazanım Değerlendirme Sınavları aracılığıyla öğrencimizin kazanım eksikleri belirlendi.
- Yeni nesil soru çözümleri yapıldı.

TÜRKÇE

Yazım kuralları ünitesi bitirilerek etkinlik kağıdından bolca örnekler yapıldı. Yaratıcı yazarlık dersinde 23 Nisan’ın yaklaşmasıyla birlikte Atatürk’e Mektup etkinliği gerçekleştirildi. Yeni konu olan noktalama işaretlerine giriş yapılarak konu ile ilgili sorular çözüldü. Dağın Ay’la Buluştuğu Yer adlı kitaptan hareketle okul bahçesinde “Arkamda Hayal Var” oyunu oynandı.

MATEMATİK

Kesirli ifade, ondalık ifade ve yüzdelik ifadeler ile ilgili genel bir tekrar yapıldı birbirleri cinsinden yazmalarını ve bir bütünün yüzdesi alındı. Yüzdesi alınan bir bütün bulundu. Yeni nesil soru odaklı çalışmalar yapıldı.

Temel geometrik kavramlar konusunda doğru, doğru parçası ve ışının ne olduğu açıklandı ve birbirlerine göre durumları (paralel dik noktadaş vb.) incelendi. Noktanın ötelenmesi yapıldı bu öteleme işlemi ile dik ve paralel doğru çizimleri yapıldı.

Çokgenler konusunda çokgenlerin kenar sayısı, köşe ve açı ve isimleri arasındaki ilişkiyi sorgulandı. Üçgenin kenarlarını, açılarını sembol olarak yazıldı.

GÖRSEL SANATLAR

Üç boyutlu sanat malzemelerini kullanarak yaratıcı serbest çalışmalar yapıldı. Geçmişte ve günümüzde yapılmış olan sanat eserleri arasındaki farklılıklar nelerdir, konu işleyişi.

23 Nisan Ulusal Egemenlik ve Çocuk Bayramı konulu 35x50 resim kağıdına çalışma yapıldı.

Natürmort nedir anlatıldı çeşitli uygulamalar ve fotoğraflarla çalışmalar yapıldı.

BEDEN EĞİTİMİ

Temel hareketleri yaparken dengesini sağlamak vücut tutuş çalışmaları yapıldı.
Düzenli fiziksel egzersizlerle aktif ve sağlıklı hayat öğrenme alanları çalışmaları yapıldı.
Basketbol oyun kurallarına göre 3*3 ve 5*5 maç çalışmalarına geçildi.
Voleybol parmak pas ve manşet pas,smaç adımlamaları teknikleri çalışıldı.

MÜZİK

- 1) Ukulele üzerinde parmak çalışmaları yapar.
- 2) Ritim kalıplarını okumayı ve ukulele üzerinde uygulamayı bilir.
- 3) Ukulele ile yeni şarkılar öğrenir ve çalar.
- 4) Ukulelede notaların yerlerini öğrenir ve akor çalabilir.
- 5) 18 Mart Çanakkale Şehitleri Anma Günü ile ilgili şarkı öğrenir.

FEN BİLİMLERİ

Fen Bilimleri dersi kapsamında, Biyoçeşitlilik üzerine öğrencilerimiz araştırdıkları bitki ve hayvanlar üzerine sunumlarını gerçekleştirdiler. Biyoçeşitliliği tehdit eden unsurlar üzerinde duruldu. Alınabilecek önlemler hakkında tartışıldı, fikir üretilmesi sağlandı. Konu ile ilgili notlar tutuldu. Yeni nesil soru çözümü ve kitap etkinlikleri yapıldı. İnsan ve çevre ilişkisi konusuna geçildi. Çevre kirliliği işlendi. Kirlilik su, toprak, hava, ses, ışık olarak sınıflandırıldı. Alınabilecek tedbirler konuşuldu. Çevre kirliliği ile ilgili istasyon tekniği uygulandı. Ortaya çıkan ürünler grup liderleri tarafından sunuldu. Ege Üniversitesi Tabiat Tarihi Müzesi gezisine yer verildi. Doğada yeni nesil soru çözümü yapıldı. Konu morpa kampüs ile desteklendi. Orada fosiller, kayaçlar üzerine gözlem ve incelemelere yer verildi. Yıkıcı hava olayları konusuna geçildi.

ROBOTİK KODLAMA

Ardunio ile Dijital Termometre projemize başladık. Projemizi oluştururken kullanacak olduğumuz sıcaklık sensörünün kullanımını ve bacalarının(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

STEM dersi ile ilgili Ardunio ile devre kurma çalışmaları yapıldı. Kablolar ve yeni karşılaşılan devre elemanları tanıtıldı.Devrede görevleri konuşularak günlük hayattaki kullanılabileceği yerler hakkında sohbet edildi. Öğrencilerimize 3d serbest çizim çalışmaları yaptırıldı. Kağıt olimpiyatları dediğimiz tasarım yapma ve fikir üretme etkinliklerine yer verildi. Lego ile problem cümlesi üzerinden öğrencilerden çözüm tasarımı istendi.Masa lambası projesine geçildi. Çizimi tamamlandı. Devresini kurmak ve kodlamak ile devam edeceğiz.