



ÖZEL BİLİMSEV KOLEJİ ORTAOKULU 2022-2023 EĞİTİM ÖĞRETİM YILI

7.SINIFLAR MART AYI BÜLTENİ

SOSYAL BİLGİLER

- Arkeoloji atölyesi kapsamında kerpiç ev yapımına yönelik çalışmalara başlandı.
- “Göç”, “Yerleşme ve Seyahat Özgürlüğü”, “Kil Tabletlerden Akıllı Tabletlere” ve “Bilimin Öncüleri” konuları işlendi.
- Proje çalışmalarının ön değerlendirmeleri yapıldı.
- Minecraft Education ders materyali olarak kullanıldı.
- “12 Mart İstiklal Marşının Kabulü ve Mehmet Akif Ersoy’u Anma Günü” kapsamında tören çalışmaları gerçekleştirildi.
- Ekinoks etkinliği yapıldı.
- Yeni nesil soru çözüm teknikleri üzerine çalışmalar yapıldı.
- Kazanım tarama testleri yapıldı.

TÜRKÇE

Parçada anlam, ek eylem ve yazım kuralları konusu işlenerek örneklerle pekiştirildi. HDS ile geçmiş ve işlenen konular hatırlatılarak eksiklerin giderilmesine yönelik çalışmalar yapıldı. Yaratıcı yazarlık dersinde verilen konu üzerine öğrencilerimizin düşünüp bir öykü yaratması istendi. İşlenen konularla ilgili testler çözüldü. 8.sınıfa hazırlık amacıyla örnek sorular incelendi ve çözüldü. Kütüphane Haftası ile ilgili gezi düzenlendi ve ilgili haftanın içeriği hakkında bilgi verildi.

MATEMATİK

1.hafta:

Bir çokluğun belirtilen bir yüzdesine karşılık gelen miktarını ve belirli bir yüzdesi verilen çokluğun tamamını bulduk.

2.hafta:

Bir çokluğu diğer bir çokluğun yüzdesi olarak hesapladık. Örneğin 20 sayısı 50’nin %40’ıdır.

3.hafta:

Bir çokluğu belirli bir yüzde ile arttırmaya veya azaltmaya yönelik hesaplamalar yaptık. Açıklama: Bir sayının %120 ‘sinin o sayıyı %20 artırma, %80 i hesaplamanın o sayıyı %20 azaltma yönünde hesaplama olduğu keşfettirildi.

4.hafta:

Yüzde ile ilgili problemleri çözdük.

GÖRSEL SANATLAR

Görsel sanat çalışmalarını oluştururken serbest çalışmalar yapıldı. Kil (çamur) malzemesi kullanarak rölyef çalışması yapıldı. Kil (çamur) malzemesi kullanarak yaptığı rölyef çalışmasının kalıbını alarak döküm ve kalıp nasıl çıkartılır, onu öğrendik. 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

Nota çalışmaları yapıldı.

FEN BİLİMLERİ

Fen Bilimleri dersi kapsamında, Işığın soğurulması konusu işlendi. Beyaz ışık tanıtıldı. Renkler konusuna değinildi. Işık renkleri ve farklı ışık altında maddelerin görünüşleri incelendi. Işığın yansımaları ve soğurulması konuları ilişkilendirildi. **HDS** sınav sonuçlarına göre etüt çalışmaları yapıldı. Ayna çeşitlerine ve aynalardaki görüntü özellikleri işlendi. **Bilim atölyesinde** aynalar deneyi yapıldı. Işığın kırılması ve mercekler konusuna değinildi.Kırılmaların özellikleri anlatıldı.Ortam yoğunluklarına değinildi. **Atölyemizdeki** mercek deneyi yapıldı. Mercek kullanım alanları anlatıldı. Mercek çeşitleri anlatıldı. Öğrencilerimize tekrar broşürleri dağıtıldı ve çalışma masalarına asmaları istendi. Morpa kampüs üzerinden haftalık olarak online denemeler çözüldü. **Fen Bilimleri Laboratuvarında yeni nesil soru çözümleri** yapıldı. **İnteraktif kum havuzuyla** ders renklendirildi. İnsanda üreme büyüme ve gelişme konusu ile devam edeceğiz.

ROBOTİK KODLAMA

Ardunio ile Dijital Termometre projemize başladık. Projemizi oluştururken kullanacak olduğumuz **sıcaklık sensörünün kullanımı ve bacalarının(pin)** görevlerini öğrendik. Tinkercad ile devre tasarımı 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 eğitimde topraksız tarım projesine devam edildi. Projenin uygulanacağı yapıya karar verildi. Yapı malzemeleri boyandı.Yapının elektronik aksamaları için veri toplama adına bilgisayar laboratuvarında araştırmalar yapıldı.

Ahşap atölyesinde yapının ana parçası yapıldı. Malzeme siparişi verildi.