

ÖZEL BİLİMSEV KOLEJİ

2022-2023 EĞİTİM ÖĞRETİM YILI 2.DÖNEM ORTAOKUL KULÜP ÇALIŞMALARI

Yıl içerisinde aşağıda detayları belirtile kulüpler açılmış olup, öğrencilerimiz diledikleri kulüplere katılım göstermiştir.

GÖRSEL SANATLAR KULÜBÜ

Cam şişeleri akrilik boya yardımı ile boyayarak farklı materyaller kesip, yapıştırma tekniği uygulayarak yaratıcı objeler yapılmıştır.

Kağıt kaplama sanatı origami ile figüratif ve kalemlik gibi kullanılabilir nesneler yapıldı.

Keçe ve benzeri malzemeleri kullanarak kesme yapıştırma tekniği ile kullanabileceği eşyalara dönüştürme,

Karton parçalarını kesip yapıştırarak üç boyutlu çalışmalar üretildi ve bunlar akrilik boya ile boyandı ve kullanılabilir hale getirildi.

Kağıt ve karton kullanarak kutu yapımı öğrenildi.

Kozalak ve doğadaki materyalleri kullanarak geyik yapımı yada hayvan figürleri yapıldı.

Su şişeleri kullanarak geri dönüşüm ile ilgili yaratıcı fikirler ortaya konuldu.

İNGİLİZCE KULÜBÜ

WORLD SCHOLARS CUP KULÜBÜ

Kulüp saatlerinde farklı konularda munazara konusu seçilerek üzerine çalışmalar yapıldı. Ülke bazında yaşanan sorunlar ve boyutları tartışıldı. Tartışma taktik ve stratejik konuşma becerileri kulüp haftalarında ders olarak verildi.

WORLD SCHOLARS CHAMPIONSHIP – Eraslan schools 1. Dönem WSC organizasyonuna kulüp öğrencileri katıldı. Alınan ödüller WSC Eraslan Koleji sitesinde bulunmaktadır.

MODEL UNITED NATIONS - MUN KULÜBÜ

Birleşmiş Milletlerin simülasyon çalışması olan MUN kulübü çalışmaları ile öğrenci diplomasi dili ve münazara becerilerini öğrenmektedir. Haftalık kulüp derslerinde konuşma, sunum ve hitap konuları ile beraber diplomasi dilince konuşma taktik ve terminoloji kazanımına yer verilmektedir. 19 Mayıs 2023’de Ekin Koleji’nde gerçekleşecek MUN Simülasyon çalışmasına kulüp öğrencileri ile katılım gerçekleşti.

DUBBİNG KULÜBÜ

Bu yıl yapılması planlanan Dubbing Fest Yarışması her yıl mart ayında düzenlenmektedir. Ancak ülkemizde yaşanan deprem felaketinden dolayı yarışma bu yıl iptal edildi. Bizler bu tarihe kadar kulüpte çocuklarla seçtikleri bir filmin 2 dakikasını belirleyerek oluşturdukları senaryoları çalışıp, üzerine tamamen kendilerinin çıkarttığı doğal efektlerle bir dublaj oluşturduk. Buradaki hedefimiz, çocukların İngilizce’ yi doğal ortamında kullanabilme yeteneklerini ilerletmek ve aynı zamanda sosyalleşerek okulumuzu farklı platformlarda temsil etmelerini sağlamaktır.

TÜBİTAK KULÜBÜ

Kulübün amacı ve hedefleri öğrencilere anlatıldı. Öğrencilere TÜBİTAK projeleri hakkında bilgi ve projelerin nasıl yazılacağına dair genel bir fikir verildi. Öğrencilere projeleri hakkında fikirler sunuldu. Öğrencilere proje seçmeleri için rehberlik edildi.

Araştırma sürecini en iyi şekilde yapabilmeleri için literatür taraması, veri toplama, deney tasarımı, veri analizi gibi aşamalarını kapsayan bir çalışma yürütüldü.

Çalışmalar sonucunda öğrenciler TUBİTAK 2204 – B adlı proje yarışmasına katıldılar.

DRAMA KULÜBÜ

Temel oyunculuk eğitimlerinden sonra ilk olarak geçen sene oynadığımız “Aristophane’nin Barışı” adlı oyun 27 Mart Dünya Tiyatrolar Günü’ne hazır hale getirildi.

Mart ayından itibaren de Alice Müzikali’ne çalışılmaya başlandı. Sanat Gecesinde hazırlanan müzikal seyirci ile buluştu.

MÜZİK KULÜBÜ

Öğrencilerimizin farklı açılardan müzik bilgi ve tecrübesini arttırmak üzere yaptığımız çalışmalarda ritim, birlikte hareket etme, el-göz-kulak koordinasyonu sağlama amacıyla “Bardak Oyunu” çalışması yapıldı.

Koro çalışmalarında “Neler Oluyor Hayatta”, “Tebessüm, Bilmece, Düş” şarkıları çalışıldı.

Muzogram tekniği ile (müziğin içindeki ritmik, melodik hareketlerin semboller yardımıyla takibinin yapıldığı bir teknik) öğrencinin içinde var olan ritim duygusunu keşfetmesi sağlanarak görsel algı ile ritim birleştirildi.

Orkestra çalışmalarına yer verildi. Ritim çubukları ile ritim çalışmaları yapıldı.

FLL – FIRST LEGO LEAGUE KULÜBÜ

Temel parçalar öğrenilip statik tasarımlar çalışıldıktan sonra mekanik tasarımlar üzerinde çalışıldı. Öğrencilerin daha önceden derslerde görüp aşına olduğu makeblock ve scratch kullanılarak basit kodlanabilir robotlar üzerinde çalışıldı. Mayıs ayında WRO başvurusu yapılarak yarışma çalışmalarına dönüldü ve EV3 lab yazılımı daha kompleks robotların kodlanması için kullanılmaya başlandı.

ROBOTİK KODLAMA KULÜBÜ

Ardunio anakartı tanıldı. Güç çıkışları gösterildi. Digital pin ve analog pin hakkında detaylı anlatım yapıldı. Jumper kabloları ne amaçla kullanacağımızı bu kablolarla devreyi seri veya paralel nasıl bağlayacağımız öğretildi. Mesafe sensörü, buzzer, karbonmonoksit sensörü, dc motor, servo motor, gyro sensör, su sensörü, sıcaklık sensörü, renk sensörü tanıtımları yapıldı. Tinkercad'den öğrendiğimiz sensörleri Ardunio'ya bağlayarak devreler yapıldı. Yaptığımız devreleri bloklarla nasıl kodlayacağımız öğrenildi. Öğrendiğimiz sensörler ile Tinkercad'de Kapı Zili, Yangın Alarmı ve Araç Park Sensörü Yapıldı.

VOLEYBOL KULÜBÜ

Öğrencilerimiz, takımlar arasında file olması sebebi ile voleybolun “Şiddete kapalı” bir spor dalı olduğunu öğrendi

Takım sporu” olması nedeniyle oyuncu arkadaşlarıyla doğru iletişim kurmayı öğrendi.

Yardımlaşma duyguları gelişti.

Zamanı verimli kullanmayı öğrendi.

Yaptığımız antrenmanlardaki hareketler ile zekâsı gelişti.

Voleybol temel teknikleri, oyun kuralları çalışmaları yapılarak branşa özgü faaliyetlerin hazırlığı için basamak oluşturuldu.

BASKETBOL KULÜBÜ

Basketbol bir takım oyunudur. Takım içerisinde bulunan çocuğun birlik beraberlik duyguları geliştirmeye yardımcı olacak çalışmalar yapıldı.

Aynı zamanda takım arkadaşlarıyla beraber sürekli iletişim halinde olmasını gerektiren bir spor olması sebebiyle iletişim becerilerini güçlenmesine dikkat edildi.

Kulübümüzde basketbol yer yön çalışmaları ile oyun kuralları, fundamentals çalışmalarla branşa özgü faaliyetler gerçekleştirildi.