

## **HEDEFLER;**

### **1) AKADEMİK BAŞARI;**

Dokuzuncu ve 10 sınıf üniversite sınavının birinci aşaması olan TYT'nin temelini oluşturmaktadır. Bu nedenle onuncu sınıfa başlayacak öğrencilerimizin dokuzuncu sınıf temellerinin sağlamlaştırılması ve 10 sınıf konularının eksiksiz olarak öğrenilmesi öğrencilerimizin TYT'ye onuncu sınıf bitimi ile hazır olmasını sağlar.

Bu amaçla, akademik olarak güçlü öğretmenlerimiz, onuncu sınıf konularının anlaşılması, kavranması bu konularla ilgili çıkabilecek tüm sınav sorularının çözülebilir hale getirilmesi amacıyla yoğun bir ders programıyla ilerler.

Rehberlik servisi, sınıf öğretmenleri ve tüm branş öğretmenlerinin ortak çalışmasıyla öğrencinin masa başında oturabilme, düzenli ders çalışabilme, düzenli tekrar yapma, tekrarlardan sonra test çalışmalarını tamamlama alışkanlıklarının arttırılması sağlanır.

### **2) YABANCI DİL YETRLİLİK;**

Matbilim Koleji Anadolu Lisesine başlayan her öğrenci İngilizce yeterlik sınavına girer.

Sınav sonucunda oluşan kurlara göre öğrencilere, dokuzuncu sınıfından itibaren IELTS'e yeterlilik kazandıra bilmek için yoğun bir İngilizce programı uygulanır. Hedef 11. sınıfda öğrencinin IELTS'e girebilmesi ve bu sınavdan yeterli puanı alabilmesidir.

IELTS (International English Language Testing System), İngilizce dil seviyesini değerlendiren uluslararası bir sınavdır. Yurt dışında eğitim almak isteyen öğrenciler için oldukça önemlidir. Çünkü İngilizce konuşulan birçok ülkede üniversiteler ve kolejler, başvuru sürecinde IELTS puanını temel alarak öğrencinin dil yeterliliğini değerlendirir. IELTS sınavı, dinleme, okuma, yazma ve konuşma olmak üzere dört ana bölümden oluşur ve toplam puan 0 ile 9 arasında değerlendirilir.

Okulumuzda uygulanan AP programları için öğrencinin yeterli İngilizceye sahip olması gerekmektedir. Bu nedenle yabancı dille ilgili çalışmalarımız dokuzuncu sınıfından itibaren çok yoğun olarak başlar, onuncu sınıfta öğrenci AP dersleri için yeterli İngilizcaye sahip olur, sizlere sunacağımız AP programlarına dahil olabilir.

### **3 ) TEKNOLOJİ SPOR SANAT ÇALIŞMALARI ;**

Öğrenci her gün saat 16.00 ile 17.10 arasında, fiziksel ruhsal gelişimlerini arttıran, akademik çalışmalarında çalışma disiplinini yükseltten, kendini iyi hissetmesini sağlayan öğretmeni ve eğitici kulüplerimize katılır ayrıca hafta sonu için özel hazırlanmış atölyeler öğrencilerin ilgi alanlarının gelişmesi, dönüşmesi ve geleceğe yönelik öz güvenlerinin artırılmasını sağlamaktadır.

Kulüplerimiz

Destination Imagination Kulübü ABD'nin 50 eyaletinde ve 40 farklı ülkede temsilcilikleri bulunan, kâr amacı gütmeyen, dünyanın en büyük yaratıcılık, takım çalışması ve çözüm geliştirme organizasyonudur. Çocuklar bu süreçten geçerken, kendilerini güçlü hissetmelerine ve geleceklerinde başarılı olmalarına yardımcı olan yaratıcı düşünme, eleştirel düşünme, topluluk üzerinde konuşma ve işbirlikçi problem çözme gibi hayatı yaşam ve kariyer becerilerini öğrenirler.

Müzik Kulubü ile öğrencilerimiz ilgileri dahilinde enstrüman çalma, şarkı söyleme ve müziğin ritmiyle gelisme fırsatını tercih ederler.

Bilim ve Deney Kulubü Bilime ilgi duyan öğrencilerin deneyler yaparak keşfetmelerini sağlayan bir kulüptür. Öğrencilerimiz yıl içerisinde yaptıkları etkinlikleri deneyleri Bilim Şenliği'nde sergilerler.

Digital Art Kulubü Teknoloji ile değişen sanat anlayışını kendi tarzlarında yansıtmasına imkan sağlamaktadır. Kulübümüz dijital çizim ve temel animasyon çalışmaları ile yaratıcılığı ve teknoloji kullanımını bir araya getirmektedir. Sene sonu öğrencilerin çalışmaları portfolyo haline getirilmektedir.

Görsel Sanatlar Kulubü Resim sanatıyla ilgilenen öğrencilerimiz için her hafta farklı tekniklerde çalışmalar yapılmaktadır.

Fiziksel Etkinlikler Kulubü Spor ve fiziksel aktivitelere yönelik bir kulüptür. Öğrencilerin hareket becerilerini geliştirmek, takım çalışmasını öğrenmek ve fiziksel olarak aktif olmalarını sağlamak amacıyla çalışmalar yapılmaktadır.

Go Kulubü stratejik düşünme, sabır ve analiz becerilerini geliştirmek isteyen öğrenciler için kurulmuş bir kulüptür. Go, Çin kökenli, dünyadaki en eski ve en karmaşık strateji oyunlarından biri olup Japonya, Kore ve Çin'de geniş bir popüleriteye sahiptir. Bu oyun, öğrencilerin düşünme becerilerini geliştirirken aynı zamanda disiplinli ve sabırlı olmayı öğrenmelerini sağlar.

Akıl Oyunları Kulubü Çeşitli kutu ve zeka oyunlarının oynandığı bir kulüptür. Öğrencilerin analitik düşünme ve problem çözme becerilerini geliştirir. Öğrencilerimiz mantık yürütme ve strateji geliştirme odaklı çalışır. Düzenlenen yarışmalara, turnuvalara katılım sağlarlar.

Oyuncu Beyinler Kulubü zihin oyunları, strateji ve dikkat gerektiren aktiviteler ile öğrencilerin zihinlerini geliştirmelerine yardımcı olmaktadır. Bu kulüp, hafıza, dikkat ve yaratıcılığı destekleyen eğlenceli oyunlarla öğrencilerin beyin fonksiyonlarını güçlendirmektedir.

## Hafta sonu Atölyeleri

Hafta sonları düzenlenen teknoloji ve yabancı dil atölyeleriyle öğrencilerimiz, bilişim ve dil becerilerini daha ileri seviyelere taşımaktadır. Böylece ilkokul kademesinde öğrenciler, gelişim süreçlerine destek olacak zengin bir eğitim deneyimiyle büyümeye fırsatı bulurlar.

## Yazılım ve Kodlama

**Yazılım ve Kodlama atölyesinin** amacı öğrencilerin teknoloji dünyasında güçlü bir temel oluşturmasını sağlamaktır. Bu kulüpte, öğrenciler programlama dillerini öğrenir, temel algoritmalar geliştirir ve kendi projelerini oluşturma fırsatı bulurlar.

**Scratch ile Oyun Tasarımı** Öğrenciler, Scratch programlama diliyle kendi oyunlarını tasarlayıp kodlama mantığını öğrenirler. Renkli bloklarla kodlama, küçük yaş grubu öğrencilerin programlamaya ilk adımıdır.

**Mobil Uygulama Geliştirme:** Ortaokul seviyesindeki öğrenciler için basit mobil uygulamalar geliştirme çalışmaları yapılır. Bu etkinlik, öğrencilerin yaratıcı düşünme ve problem çözme becerilerini geliştirir.

**Web Sitesi Tasarımı:** HTML ve CSS gibi temel web teknolojileri ile basit bir web sayfası oluşturma, genç öğrencilere dijital içerik üretimi konusunda bilgi kazandırır.

## Teknoloji Atölyesi

### Elektrik Elektronik

Öğrencilerin temel elektronik devre kurma, devre elemanlarını tanıma ve elektronik projeler geliştirme becerilerini kazandırmayı amaçlamaktadır. Bu etkinlikler, öğrencilerin el becerilerini ve mühendislik düşünme yeteneklerini geliştirmektedir.

**Temel Devre Elemanları ile Tanışma:** Direnç, LED, potansiyometre ve kondansatör gibi devre elemanlarının çalışma prensipleri öğretilir. Öğrenciler, LED yakma, direnç kullanımı gibi basit devreler kurar.

**Basit Devre Tasarımı:** Pil, anahtar ve LED gibi basit devre elemanları kullanılarak öğrenciler kendi ışıklı devrelerini tasarlayıp çalıştırır.

**Breadboard ile Prototip Geliştirme:** Breadboard (devre tahtası) kullanarak bağlantısız devreler kurma ve test etme çalışmaları yapılır. Öğrenciler, örneğin yanıp sönen ışık devresi veya hareket sensörü devresi gibi küçük projeler yaparlar.

### 3D Modelleme ve 3D Printer Baskı Atölyesinde öğrenciler

Tinkercad gibi kolay kullanımı 3D modelleme yazılımları ile temel tasarım becerileri öğrenirler. Öğrenciler, basit nesneler (örneğin, anahtarlık veya oyuncak figürler) tasarlamayı öğrenirler. Kendi hayal ettikleri figürleri veya işlevsel nesneleri tasarlayarak, 3D yazıcıda baskıya hazır hale getirirler. Örneğin, kalemlik, süs eşyası veya küçük yapbozlar gibi ürünler tasarlayabilirler. Yazıcının nasıl çalıştığı, filament türleri ve baskı teknikleri hakkında bilgi verilir. Öğrenciler, basit baskı işlemlerini başlatmayı ve sonuçları gözlemelemeyi öğrenirler. Modelin yazıcıya uygun hale getirilmesi, yazıcı ayarlarının yapılması ve baskı sürecinin izlenmesi gibi adımlar öğretilir. Bu süreçte hata ayıklama, baskı sonrası temizlik ve modelin son rötuşları gibi detaylar da öğrencilerle paylaşılır.

### Yabancı Dil Atölyeleri

Almanca

İspanyolca

Fransızca

## 4) REHBERLİK VE ÖĞRENCİ KOÇLUĞU

Eylül ayının ilk haftası itibarı ile öğrencilerimiz ile bireysel görüşmelerimiz başlar.

Her öğrencinin haftada bir gün bireysel danışmanlığı (Öğrencinin ihtiyaç durumuna göre değişiklik gösterir) yapılır. Çalışmaların ana hedefi;

Haftalık çalışma programının yapılması

Bir önceki haftaya ait olan çalışma programı kontrolü

Deneme sınavları sonrası başarı ve ilerleme izlenmesi

Hedef belirleme ve hedefe yakınlık çalışması

Eksik kaldığı konuların tespiti ve programlanması

Rehberlik envanterlerinin uygulanması

Tüm sonuçlar alındıktan sonra haftalık veli bilgilendirmesidir.