



2025-2026
Eğitim-Öğretim Yılı
Dönem Sonu
Kültür, Sanat ve
Spor Faaliyetleri Haftası
“Aile ve Oyun”
Uygulama Kılavuzu

Aralık, 2025



İÇİNDEKİLER

GİRİŞ	1
FAALİYET YÖNERGELERİ	3
1. Dilimizin Zenginlikleri: "Biliyorum-Okuyorum"	3
2. Bir Fikrim Var Saati	3
3. Harezmi: Hayatın İçinden Öğrenme-Öğretme	4
4. Okulun Kalbi Kütüphaneler	5
5. Belgesel ve Animasyon Gösterimi	6
6. Geleneksel Oyunlar ve Spor Yarışmaları	6
7. Oku-Yorum, Yazı-Yorum: Yaratıcı Okuma Atölyesi	8
8. Bilgi Yarışması	8
9. Sosyal Sorumluluk: Toplumsal Dayanışma Zamanı	9
10. Dilimizin Zenginlikleri: "Öğrenme İstasyonları"	10
11. İyiliği Paylaş Saati	11
12. Sergi	11

GİRİŞ

Eğitim, birbirini tamamlayan çok sayıda unsuru içeren karmaşık bir süreçtir. Bu süreç, hem bireylerin hem de toplumların gelişiminde belirleyici rol oynamaktadır. Türkiye Yüzyılı Maarif Modeli, "Erdem-Değer-Eylem Çerçevesi" ile hem ulusal hem küresel boyutta yeni perspektifler sunmakta; köklerden geleceğe uzanan bir anlayışla, bireylerin yalnızca bilgiyle değil, aynı zamanda değer ve erdemle donanmış bireyler olarak yetişmesini amaçlamaktadır.

Türkiye Yüzyılı Maarif Modeli'nde, toplumsal değerleri merkeze alan, milletimizin manevi hassasiyetlerini ön plana çıkaran; program dışı etkinlikler aracılığıyla eğitimi sınıf ve okul sınırlarının ötesine taşımanın önemi vurgulanmaktadır. Türkiye Yüzyılı Maarif Modeli içerisinde sosyal, kültürel, sanatsal ve sportif faaliyetler gerçekleştirilirken öğrenciler üzerinde millî, manevi ve ahlaki değerler tesis etmek hedeflenmektedir.

Türkiye Yüzyılı Maarif Modeli kapsamında tüm okul türlerine yönelik öğrencilerin okulun son haftasında yeteneklerinin ön plana çıkarıldığı "Dönem Sonu Faaliyet Haftası" etkinlikleri 2023-2024 eğitim ve öğretim yılında uygulamaya konulmuştur. Ülke genelinde "Dönem Sonu Faaliyet Haftası" etkinlikleri, uygulamaya konulduğu günden itibaren yoğun bir öğrenci ve öğretmen katılımıyla sürdürülmektedir. 2025 yılı ikinci dönemi itibarıyla etkinliklerin adı "Dönem Sonu Kültür, Sanat ve Spor Faaliyetleri Haftası" olarak değiştirilmiştir. Türkiye Yüzyılı Maarif Modeli'nin çizdiği çerçeve kapsamında öğrencilerin becerilerini sergileyeceği ve eğlenerek öğrenme imkânı bulacağı, sanatsal, kültürel ve sportif etkinliklerin gerçekleştirildiği "Dönem Sonu Kültür, Sanat ve Spor Faaliyetleri Haftası" 2024-2025 eğitim ve öğretim yılı sonunda tüm okullarda uygulanmıştır.

2025-2026 eğitim ve öğretim yılında "Dönem Sonu Kültür, Sanat ve Spor Faaliyetleri Haftası" etkinliklerinin teması "Aile ve Oyun" olarak belirlenmiştir. Bu kapsamda öğrenciler, aileleri ile birlikte okulların imkânları dâhilinde düzenlenecek etkinliklere katılacaklardır.

2025-2026 eğitim ve öğretim yılında "Dönem Sonu Kültür, Sanat ve Spor Faaliyetleri Haftası" etkinlikleri, okul müdürü başkanlığında bir müdür yardımcısı, ilgili öğretmenler ve öğrenci kulüp temsilcilerinden oluşturulacak örnek faaliyet planı "Dönem Sonu Kültür, Sanat ve Spor Haftası Yürütücü Heyeti" tarafından planlanacaktır. Bu heyet, yapılacak organizasyon ve etkinlikleri belirlenen süre içinde "e-Okul Sosyal Etkinlik Modülüne" işleyecektir.

"Dönem Sonu Kültür, Sanat ve Spor Faaliyetleri Haftası" etkinlikleri, e-Okul Sosyal Etkinlik Modülüne merkezi etkinlik olarak tanımlanacak olup veri girişleri Bakanlıkça izlenecektir.

2025-2026 Eğitim Öğretim Yılı
"Dönem Sonu Kültür, Sanat ve Spor Faaliyetleri Haftası" Örnek Faaliyet Planı

	PAZARTESİ	SALI	ÇARŞAMBA	PERŞEMBE
09.00-10.30	Dilimizin Zenginlikleri: "Biliyorum-Okuyorum"	Okulun Kalbi Kütüphaneler	Oku-Yorum, Yazı-Yorum: "Yaratıcı Okuma Atölyesi"	Dilimizin Zenginlikleri: "Öğrenme İstasyonları"
11.00-12.30	Bir Fikrim Var Saati	Belgesel ve Animasyon Gösterimi	Bilgi Yarışması	İyiliği Paylaş Saati
12.30-13.30	ÖĞLE ARASI	ÖĞLE ARASI	ÖĞLE ARASI	ÖĞLE ARASI
13.30-15.00	Harezmi: Hayatın İçinden Öğrenme-Öğretme	Geleneksel Oyunlar ve Spor Yarışmaları	Sosyal Sorumluluk: Toplumsal Dayanışma Zamanı	Sergi

Not: Yukarıdaki faaliyet planı örnek olarak oluşturulmuştur. Okullarımız, planda yer alan etkinliklerin gününü değiştirebilir, etkinlik saatlerini okul ve çevre şartlarına göre belirleyebilirler. Faaliyet Haftası Yürütücü Heyeti tablodaki etkinliklere ek olarak gerçekleştirilecek pek çok oyun ve etkinliği öğrenci, öğretmen, veli ve okul idaresi iş birliği ile organize edebilir.

FAALİYET YÖNERGELERİ

1. Dilimizin Zenginlikleri: "Biliyorum-Okuyorum"

- Bu etkinlik, öğrencilerin, sözlük kullanma alışkanlığı kazanmalarını, sözcüklerin anlamları üzerine düşünerek dil becerilerini geliştirmelerini ve kelime dağarcıklarını zenginleştirmelerini amaçlamaktadır.
- Etkinlik sınıf ortamında grup hâlinde gerçekleştirilir. Öğrenciler sırayla etkinliğe katılırlar. İlk öğrenci sözlükten rastgele bir sözcük seçer ve bu sözcüğün anlamını arkadaşlarına sorar. Diğer öğrenciler, sözcüğün anlamını tahmin etmeye çalışır. Sözcüğün anlamını doğru tahmin eden öğrenci, sözlükteki anlamı yüksek sesle okuyarak doğrular. Ardından sıradaki öğrenci yeni bir sözcük seçerek etkinliği sürdürür. Etkinlik, sözcük söylenip anlamının tahmin edilmesi şeklinde yapılabileceği gibi anlamı söylenip öğrencilerden sözcüğü bulmaları istenerek de uygulanabilir. Etkinliğin daha eğlenceli ve heyecanlı geçmesi için puanlama yöntemi kullanılarak yarışma formatında da düzenlenebilir.
- Evde, aile bireylerinizle birlikte kelime dağarcığınızı geliştirmek amacıyla bu oyunu oynayabilirsiniz. Oyunda bir kişi sözlükten rastgele bir kelime seçer ve anlamını söylemeden diğer aile bireylerine sorar. Diğer katılımcılar kelimenin anlamını tahmin etmeye çalışır. Doğru tahminde bulunan kişi, kelimenin anlamını sözlükten yüksek sesle okur. Ardından sıradaki kişi yeni bir kelime seçerek oyuna devam eder. İstenildiği takdirde oyun puanlı hâle getirilebilir; doğru tahminde bulunan her oyuncu 1 puan kazanır. Tüm kelimeler tamamlandığında en yüksek puanı alan kişi "Aile Kelime Şampiyonu" ilan edilir. Oyun, günlük yaşamla ilgili kelimeler seçilerek oynandığında daha eğlenceli hâle gelir ve 10-15 dakikalık kısa süreler hâlinde tekrar edilebilir.

2. Bir Fikrim Var Saati

- Bu etkinlik, öğrencilerin dünyaya ve topluma ilişkin konularda farkındalık kazanmalarını, bireysel ve toplumsal sorumluluklarının bilincine varmalarını ve bu konulardaki düşüncelerini ifade ederek paylaşım ve tartışma kültürünü geliştirmelerini amaçlamaktadır.
- "Sosyal Sorumluluk Saati" olarak da değerlendirilebilecek bu saatte öğrenciler, güncel, toplumsal ve küresel sorunlar hakkında bilgi edinir; çevre, insan hakları, adalet, eşitlik, yardımlaşma gibi konularda görüşlerini paylaşır ve çözüm önerileri geliştirirler. Etkinlik sınıf ortamında beyin fırtınası, grup tartışması veya sunum yöntemiyle yürütülebilir.
- **Örneğin:** Gazze'de yaşanan insanlık dramı, sömürgecilik, küresel ısınma, su verimliliği, hava kirliliği, işitme veya konuşma engelli bireylerle ilgili farkındalık için "Sessiz Bir Gün" Etkinliği vb.
- "Bir Fikrim Var Saati" kapsamında öğrenciler, ele aldıkları konuları ev ortamında aileleriyle paylaşarak toplumsal farkındalıklarını geliştirebilirler. Örneğin çevre, küresel ısınma veya su verimliliği gibi konulara yönelik kısa sunumlar ya da posterler hazırlayarak aileleriyle birlikte çözüm önerilerini tartışabilirler. İşitme veya konuşma engelli bireylere yönelik farkındalık çalışmaları kapsamında ise öğrenciler ve aileleri, bir gün boyunca konuşmadan iletişim kurmayı deneyimleyerek yaşadıkları deneyimleri paylaşabilirler. Bu etkinlik; öğrencilerin ve ailelerin sorumluluk bilincini artırır, empati geliştirmelerini sağlar ve birlikte çözüm odaklı düşünme alışkanlığı kazandırır.

3. Harezmi: Hayatın İçinden Öğrenme-Öğretme

Bu etkinliğin amacı, öğrencilerin Harezmi Eğitim Modeli'nin disiplinler arası yaklaşımını kullanarak gerçek bir probleme bilim, teknoloji, sanat ve yaratıcılığı bir araya getirmek suretiyle sürdürülebilir çözümler geliştirmeleridir.

Problem senaryoları ve yönergeleri içeren dokümanlar Harezmi Eğitim Modeli resmi web sitesi <https://harezmi.meb.gov.tr/> paylaşılacaktır.

Yöntem

- Öğrenciler paylaşılan senaryolardan seçim yapar.
- Problemin nedenleri ve olası etkileri disiplinler arası bir yaklaşımla tartışılır.
- Öğretmen kolaylaştırıcılığında disiplinler arası çözüm planı oluşturulur.
- Çözüm önerisini destekleyen tasarım, maket, dijital model veya prototip hazırlanır.
- Her grup, tasarımlarını ve çözüm süreçlerini sunarak problemin nasıl ortadan kaldırılabileceğini veya azaltılabileceğini açıklar.

Kurallar ve Uyarılar

Disiplinler arası Yaklaşım: Farklı alanlardan (fen, matematik, sanat, bilişim, sosyal bilimler vb.) yararlanılarak çözümler geliştirilmelidir.

- **İş Birliği ve Takım Çalışması:** Gruplar, iş birliği içinde çalışarak ortak bir proje üretmelidir.
- **Sürdürülebilirlik:** Önerilen çözümler uzun vadeli etkileri gözetmelidir.
- **Yaratıcılık ve Teknoloji Kullanımı:** Yenilikçi ve özgün fikirler teşvik edilmeli, süreçte imkânlar dâhilinde programlama, yapay zekâ veya dijital araçlardan faydalanılabilir. Bu etkinlik, öğrencilerin problem çözme, algoritmik düşünme, takım çalışması ve bilimsel düşünme becerilerini geliştirmeye yönelik olarak tasarlanmıştır.

Örnek Etkinlik:

- **Ailemdeki Meslekler:**
 - **Meslek Tanıma:** Öğrenciler aile bireylerinin mesleklerini araştırır; mesleklerin görevleri, kullanılan araç-gereçler, çalışma koşulları ve toplumsal katkıları hakkında bilgi toplar.
 - **Problem veya İhtiyaç Belirleme:** Her öğrenci veya grup, seçtiği meslekle ilgili bir sorun, gelişim ihtiyacı veya iyileştirilebilecek bir süreci tanımlar. (Örn: Zaman yönetimi, iş güvenliği, iş yükü, dijital araç kullanımı, sürdürülebilirlik, iletişim, üretim süreçleri vb.)
 - **Disiplinler Arası Tartışma:** Meslekle ilgili belirlenen problem farklı alanların (fen, matematik, bilişim, sosyal bilimler, sanat vb.) bakış açılarıyla tartışılır.
 - **Çözüm Planlama ve Proje Üretimi:** Öğretmen rehberliğinde disiplinler arası bir çözüm planı oluşturulur. Öğrenciler, belirledikleri ihtiyaca yönelik tasarım, maket, model, dijital çözüm, algoritma, süreç iyileştirme önerisi gibi ürünler geliştirir.
 - **Sunum:** Her grup veya öğrenci, hazırladığı ürünü sunarak seçilen meslekteki problemi nasıl çözebileceğini veya süreci nasıl geliştirebileceğini açıklar.

Süreçte aile bilgi kaynağı ve tecrübe paylaşımcısı konumundadır, öğretmen ve öğrenciler işbirlikçi ve takım arkadaşıdır. Belirlenen çözümlerde çevre dostu, verimliliği artıran, uzun vadeli çözümler sunmaya özen gösterilmelidir.

4. Okulun Kalbi Kütüphaneler

Okul kütüphanelerinin etkin bir şekilde kullanılması, kütüphanede uzman söyleşilerinin yapılması ve keyifli anılar biriktirilmesi amaçlanmaktadır. "Okulun Kalbi Kütüphaneler" etkinliklerine aileler de katılabilir. Bu bağlamda aile bireyleri ile kurulan iletişimin güçlendirilmesi, öğrenci ile birlikte veliye kütüphanenin tanıtılması hedeflenmektedir. Her okul kendi imkânları doğrultusunda "Okulun Kalbi Kütüphaneler" etkinlikleri planlayabilir.

Okulun Kalbi Kütüphaneler Örnek Etkinlikleri:

Kütüphanede Oryantiring

- Bu etkinliğin amacı, öğrencilerin kütüphane kullanımının önemini öğretebilmek, kitaplara ulaşmanın farklı yollarını keşfetmesini sağlamak, kütüphane ortamlarına karşı olumlu bir tutum kazandırmaktır.
- Bu doğrultuda aşağıda belirtilen etkinlikler uygulanabilir.

Kütüphanede Hazine Avı: Öğrencilere yazar ve kitap isimleri verilerek kitapları bulmaları istenilen bireysel ya da takım yarışması düzenlenir.

Kayıp Kitap Vakası: Öğrencilere çeşitli ipuçları verilerek belirlenen bir kitabı kütüphanede bulmaları istenir.

Müzik Dinletisi

- Bu etkinliğin amacı, öğrencilere eğlenceli ve öğretici bir ortam sunmanın yanı sıra; onların sanatsal ve yaratıcı gelişimlerine, takım çalışması ve iş birliği becerilerinin gelişimine, sorumluluk ve disiplin değerlerini kazanmalarına da katkı sağlamaktadır.
- Müzik dinletisi, belirlenen tarih ve saate, okulun fiziki şartları doğrultusunda planlanmış bir mekânda (sınıf, okul bahçesi, konferans salonu, spor salonu vb.) gerçekleştirilir.
- Etkinlik alanı, ses düzeni ve oturma planı gibi unsurlar önceden hazırlanmalı ve test edilmelidir.
- Öğrencilerin müzik yeteneklerini sergiledikleri, solo ya da grup performanslarını ortaya koydukları ya da dinletiyeye sanatçıların, müzisyenlerin ve davetlilerin çağrıldığı bir etkinlik planlaması yapılabilir.
- Etkinlik için öğrencilerin yaş ve seviyelerine göre şarkılar seçilerek program akışı (dinletinin süresi, içerik vb.) belirlenmelidir. Her müzik parçası ya da bölüm arasında kısa bilgilendirmeler yapılabilir.
- Etkinlik sonunda katılımcılara teşekkür belgeleri veya çeşitli ödülleri verilebilir.
- Müzik dinletisi etkinliği öğrencilere eğlenceli ve öğretici bir ortam sunarken sanatsal ve yaratıcı gelişimlerine; takım çalışması ve iş birliği becerilerinin gelişmelerine, sorumluluk ve disiplin değerlerini kazanmalarına katkı sağlamaktadır.
- "Okulun Kalbi Kütüphaneler" etkinlikleri kapsamında öğrenciler, kütüphaneyi daha etkin kullanmayı öğrenirken aileleriyle birlikte keyifli ve öğretici deneyimler yaşayabilirler. Örneğin kütüphanede düzenlenen "Hazine Avı" veya "Kayıp Kitap Vakası" gibi etkinliklerde öğrenciler ve aileleri, ipuçlarını birlikte takip ederek kitapları bulur; bu süreçte takım çalışması yapma becerilerini geliştirirken kütüphane ortamına yönelik olumlu tutum kazanırlar. Ayrıca

kütüphanede ya da okulun belirlenen bir alanında gerçekleştirilen müzik dinletilerine aileler de katılarak öğrencilerin solo veya grup performanslarını izleyebilirler. Etkinlik süresince ailelerin çocuklarıyla birlikte program akışına dâhil olmaları, sorumluluk, disiplin ve iş birliği becerilerinin pekişmesine katkı sağlar. Etkinlik sonunda ise öğrenciler ve aileler, küçük teşekkür belgeleri veya ödülleriyle motive edilebilir. Böylece hem öğrenciler hem de aileler kütüphane kültürünü deneyimleyerek okul etkinliklerine aktif katılım sağlamış olur.

5. Belgesel ve Animasyon Gösterimi

- Bu etkinlik, öğrencilerin yaş düzeylerine uygun belgesel ve animasyonlar aracılığıyla dünyaya, topluma ve çevreye ilişkin konularda farkındalık kazanmalarını, izledikleri içerikler üzerinden düşünme, yorum yapma ve sorgulama becerilerini geliştirmelerini amaçlamaktadır.
- Öğretmenler ve okul idaresi tarafından her sınıf için yaş düzeyine uygun olacak şekilde seçilen belgesel veya animasyonlar sınıflarda izletilir. İzleme sonrasında öğrencilerle kısa bir değerlendirme veya fikir paylaşımı yapılabilir. İçerikler EBA, Tabii gibi güvenilir eğitim platformlarından seçilerek uygulanabilir.
- Bu etkinlik kapsamında öğrenciler, yaş düzeylerine uygun belgesel ve animasyonları izlerken deneyimlerini aileleriyle de paylaşabilirler. Öğrenciler, evde aileleriyle birlikte izledikleri içerikler ilişkin düşüncelerini, yorumlarını ve çözüm önerilerini tartışabilir; çevre, toplumsal sorunlar ve dünyaya dair farkındalıklarını birlikte geliştirebilirler. Böylece aileler, çocuklarının sorgulama ve eleştirel düşünme becerilerini gözlemleyip destekleyebilirken öğrenciler de öğrendiklerini aile ortamında pekiştirme fırsatı bulur.

6. Geleneksel Oyunlar ve Spor Yarışmaları

- Geleneksel oyunlar ve spor yarışmaları ile öğrencilerin fiziksel, zihinsel ve sosyal-duygusal yönden gelişimlerinin desteklenmesi, adil oyun anlayışına uygun davranışlar geliştirmeleri, erdem ve değer ilkeleri doğrultusunda davranış sergilemeleri ve eğlenceli bir şekilde öğrenmeleri amaçlanmaktadır. Bu kapsamda öğrencilerin sevgi, saygı, erdem, güven, paylaşma, iş birliği, özgüven, sorumluluk, dostluk, adalet ve dürüstlük gibi değerlerin yanında millî değerlerimizin gelecek nesillere aktarılması adına; geleneksel oyunlar ve spor yarışmalarına aktif katılımını sağlayacak bir etkinlik planlanır.
- Öğrencilerin aile fertleriyle birlikte vakit geçirmesi amacıyla geleneksel oyunlar ve spor yarışmaları "Dönem Sonu Kültür, Sanat ve Spor Faaliyetleri Haftası Yürütücü Heyeti" tarafından aile ile işbirliği içinde okulun fiziki imkânlarına göre planlar ve öğrenci velileri de bu etkinliklere gönüllülük esasına göre katılır.

Örnek Etkinlikler:

a. Geleneksel Çocuk Oyunları

Geleneksel çocuk oyunları, geçmişten günümüze, nesilden nesile aktarılan kültürel mirasımızın bir parçasıdır. Geleneksel çocuk oyunlarımız, eğlenceli vakit geçirmenin yanında çocukların sağlıklı bir şekilde büyüme ve gelişmelerine de katkı sağlaması açısından büyük

önem taşımaktadır. Bu kapsamda, değerlerimizi gelecek nesillere aktararak kültürümüzü yaşatmanın önemli bir parçası olan geleneksel oyunlarımıza <https://tegm.meb.gov.tr/dosya/100cocukoyunu.pdf> adresinden ulaşabilir.

Kurallar ve Uyarılar:

Oyun Seçimi: Oyun seçiminde grup içindeki herkesin fikrini alarak, ortak bir karar alınır ve herkesin keyif alacağı oyunlar seçilir.

Takım Çalışması: Etkinlik boyunca takım olunur ve birlikte oyunun keyfini çıkarılır. Birbirine destek olunur ve adil bir rekabet ortamı yaratılır.

Eğlence ve Paylaşım: Oyun saati, eğlencenin yanı sıra çocukların birbirlerini daha iyi tanıma ve birlikte zaman geçirme fırsatı sunar. Bu anlar paylaşılır ve keyifli vakit geçirilir. Öğrenciler topaç, peçiç, mendil kapmaca, dokuztaş, sek sek, köşe kapmaca, tombik vb. oyunları oynayabilir; aileler de bu oyunlara katılabilir. Bu bağlamda öğrenciler arkadaşları ve aileleriyle birlikte oynayabilir.

b. Spor Turnuvaları, Yarışmalar Spor Yarışmaları Örnekleri:

- “Okulun En Dayanıklısı Kim?” Uzun Mesafe Koşu Yarışmaları
- “Okulun En İyi Atıcısı Kim?” Dart Yarışmaları
- “Hedefi Vur!” Okçuluk veya Çember Atışı Yarışmaları
- “Top Kimde?” Mini Futbol, Voleybol, Hentbol Turnuvaları
- “Sıçrama Şampiyonu” Yüksek Atlama Yarışmaları
- “Engelleri Aş!” Engel Koşusu Yarışmaları
- “Şut Kralı/Kraliçesi” Mini Futbol veya Basketbol Serbest Atış Yarışmaları
- “Mini Maraton” Sınıflar Arası 400-800 m Koşu Yarışmaları
- Öğretmen-Öğrenci Yarışmaları

Yukarıdaki spor yarışma isimleri örnek amaçlıdır. Her okul spor yarışmalarını okulun fiziki şartları, öğrenci sayısı, oyun araç gereçleri gibi durumları göz önünde bulundurarak planlayabilir. Öğrenciler, spor yarışmalarına arkadaşları ve aileleriyle katılabilirler.

Ailelerin Katılabileceği Spor Yarışmaları Örnekleri:

- “Halatın Ucunda Sevgi Var” Öğrenci/Veli Halat Çekme Yarışması
- “Okulun En Hızlı Velisi Kim?” Koşu Yarışmaları
- “Veli-Öğrenci Mini Turnuva” Masa Tenisi veya Dart Turnuvaları

Yukarıdaki ailelerin katılabileceği spor yarışma isimleri örnek amaçlıdır. Her okul aile spor yarışmalarını okulun fiziki şartları, oyun araç-gereçleri gibi durumları göz önünde bulundurarak planlayabilir.

c. Bireysel veya Takım Sporlarında Deneyim Aktarımı ve Beceriler Sergileme

- Dönem sonunda bireysel veya takım sporlarıyla ilgilenen öğrenciler (Cimnastik, taekwondo, judo, karate, okçuluk voleybol, basketbol, hentbol, güreş vb.) etkinliğe kısa bir sunum ile

başlayabilir. Bu sunumda öğrencilerin; ilgili spor branşını seçme gerekçelerini, süreç içerisinde karşılaştıkları güçlükleri, sporun kendilerine kazandırdığı beceri ve değerleri ile bu branşı arkadaşlarına tavsiye edip etmeyeceklerini ifade etmeleri teşvik edilir. Sunumun ardından öğrenciler branşlarına ilişkin kısa bir uygulama yaparak dönem boyunca öğrendiği becerileri sergiler. Bu etkinlik sayesinde öğrencilerin kendilerini ifade etme becerilerinin geliştirilmesi ve akranlarında ilgili spor branşlarına yönelik farkındalık oluşturulması amaçlanmaktadır.

7. Oku-Yorum, Yazı-Yorum: Yaratıcı Okuma Atölyesi

- Bu etkinliğin amacı, Kutadgu Bilig ve Türk destanları üzerinden eleştirel okuma, nesnel ve öznel eleştiri yapabilme, eski ve yeni bilgiyi sentezleyebilme, parçalar arasında ilişki ve etkileşimi belirleyebilme, özgün bakış açısı geliştirebilme, dil becerisini geliştirebilme, öz güven ve öz disiplin kazanan öğrencilerin bir hikâyeyi derinlemesine analiz ederek farklı sonlar yazabilmeleri için yaratıcı düşünme becerilerini geliştirmelerini sağlamaktır.

Oku-Yorum, Yazı-Yorum için detaylı bilgi:

<https://ogm.meb.gov.tr/www/oku-yorum-yazi-yorum-projesi-kilavuzu-2024-2025/icerik/2110> adresinde yer almaktadır.

- Öğretmen tarafından öğrencilere yaş ve sınıf seviyelerine uygun bir hikâye/destan okunur. Seçilen hikâye/destan öğrencilerin alternatif sonlar yazmalarına olanak sağlayacak kadar açık uçlu olmalıdır.
- Bu doğrultuda; Bu doğrultuda, hikâyenin yahut destanın sonu, kesinlikten uzak ve muğlak bir noktada kesilerek okuyucunun hayal gücüne bırakılır.
- Öğrencilere: "Hikâyeye/destana başka bir son yazsaydınız nasıl olurdu?", "Karakterlerin seçimlerini değiştirdiğinizde ne olurdu?", "Olayları farklı bir karakter üzerinden tamamlasaydınız sonuç nasıl olurdu?" " Olaylar farklı bir dönemde ya da başka bir ortamda geçseydi nasıl bir sona ulaşıldı?" gibi sorularla yönlendirme yapılır.
- Öğrenciler tarafından yazılan alternatif hikâye sonları sınıfta paylaşılır.

Bu etkinlik kapsamında öğrenciler, Kutadgu Bilig veya Türk destanları gibi hikâyeleri/destanları okuyup alternatif sonlar yazarken aileleriyle de sürece dâhil olabilirler. Evde aileler, çocuklarıyla birlikte hikâyenin sonunu tartışabilir, karakterlerin seçimlerini ve olayların gidişatını farklı açılardan değerlendirebilir, hatta birlikte yeni sonlar üretebilirler. Bu sayede öğrenciler hem eleştirel ve yaratıcı düşünme becerilerini pekiştirir hem de aileleriyle fikir alışverişi yaparak dil ve ifade becerilerini geliştirir, paylaşım ve tartışma kültürünü güçlendirir.

8. Bilgi Yarışması

- Bu etkinlik, öğrencilerin genel kültür, bilgi kapasitesi ve zihinsel becerilerini geliştirmeyi; analiz ve düşünme yeteneklerini ölçmeyi ve pekiştirmeyi, aynı zamanda öğrenciler arasında sağlıklı rekabet ve iş birliği duygusunu desteklemeyi amaçlamaktadır.

- Her okul, bilgi yarışması için sorular ve cevapları kendi bünyesinde hazırlayacaktır. Yarışma, her sınıfta aynı saatte uygulanır. Öğrenciler, sorulara verilen süre içinde cevap vererek hem bilgi düzeylerini test eder hem de zihinsel becerilerini geliştirme fırsatı bulurlar.
- Bu etkinlik kapsamında öğrenciler, bilgi yarışmalarına aileleriyle birlikte katılarak hem eğlenceli hem de öğretici bir deneyim yaşayabilirler. Aileler, çocuklarıyla birlikte soruları cevaplayabilir, tartışabilir ve farklı bakış açıları geliştirebilir. Bu sayede öğrenciler, genel kültür ve zihinsel becerilerini pekiştirirken aileleriyle iş birliği yapmayı, sağlıklı rekabeti ve tartışma kültürünü deneyimleyebilirler. Ayrıca ailelerin katılımı, öğrencilerin motivasyonunu artırır ve öğrenme sürecini ev ortamına taşır.

9. Sosyal Sorumluluk: Toplumsal Dayanışma Zamanı

- Bu etkinlik, öğrencilerin sosyal sorumluluk projelerinde aktif rol alarak etkinliğin planlama, uygulanma ve değerlendirme süreçlerini düzenleme çalışmalarına aktif katılımını sağlamak amacıyla hazırlanmıştır. Toplum yararına çalışmalar yapmak; kurum çalışanları, öğrenciler ve gönüllüler için sosyal farkındalık oluşturmak bu yönergenin temel amacıdır.

Bu kapsamda yapılabilecek örnekler çalışmalar:

- Yerel çevre kuruluşlarıyla iş birliği yaparak orman, park veya bahçelere fidan dikmek için kampanyaları başlatmak
- Okulda geri dönüşüm kutuları yerleştirip öğrenciler arasında farkındalık oluşturacak kampanyaları başlatmak
- Doğal bitki örtüsüne sahip boş arazilerde düzenleme, iyileştirme ve ağaçlandırma çalışmaları yapmak
- Okulun veya diğer ortak alanların içindeki ve dışındaki çöpleri azaltma çalışmaları yapmak
- Engelsiz yaşam için okul içi ve okul dışı ortamları düzenlemek ve bilgilendirme çalışmaları yapmak
- Öğrencilerin yaşlıların ihtiyaç duyabileceği belirli bir konu özelinde onlarla sohbet edip, atölyeler yaparak vakit geçirecekleri ziyaretler organize etmek
- Sağlık uzmanlarını davet ederek sağlıklı yaşam üzerine seminerler düzenlemek
- Okulda veya topluma açık alanlarda sağlıklı beslenme ve egzersiz temalı etkinlikler düzenlemek
- Sanatsal çalışmalarda geri dönüşüm ürünlerini kullanmak
- Hayvan barınaklarına ziyaretler düzenleyip mama ve malzeme yardımı toplamak
- Sokak hayvanlarını sahiplendirme kampanyaları yürütmek
- Sokak hayvanları için mama ve su kapları tasarlamak ve ihtiyaç duyulan alanlara yerleştirmek. Mama kaplarının takibini öğrencilerle yapmak
- Bilinçli teknoloji kullanımı konusunda etkinlikler düzenlemek
- Spor aracılığıyla toplumsal dayanışmayı artırmaya yönelik etkinlikler organize etmek

- Özel gereksinimli bireylerin ihtiyaçlarına dikkat çekmek için okulda ve toplumda çeşitli bilgilendirme çalışmaları yapmak
- Farkındalık yaratmak için sosyal sorumluluk konserleri düzenlemek
- Sosyal medya platformları üzerinden sosyal sorumluluk projeleri tanıtımı yapmak
- Toplumsal sorunları ve çözümleri yansıtan fotoğraf sergileri hazırlayıp topluma açmak
- İhtiyacı olan öğrencilere kitap yardımı yapılması için kitap toplama etkinlikleri düzenlemek
- Sosyal sorumluluk konuları hakkında basılı yayınlar oluşturmak
- Gıda israfını önlemeye yönelik kampanyalar yürütmek
- Yerel yardım kuruluşlarıyla iş birliği yaparak toplu yemek yapma etkinlikleri düzenlemek vb.

Örnek Etkinlik:

- “Ben Her Yerde Varım” Projesi ile mesleki ve teknik ortaöğretim kurumlarındaki öğrencilerimizin mesleki bilgi ve becerilerini Türkiye Yüzyılı Maarif Modeli’nde Erdem-Değer-Eylem çerçevesinde yer alan değerler ile uyumlu olarak gerçekleştirecekleri çeşitli sosyal etkinlikler yoluyla toplumsal hayata dokunması sağlanabilir.
- Mesleki ve teknik ortaöğretim kurumlarındaki öğretmen ve öğrencilerimizin belirli gün ve haftalarda gerçekleştirdikleri etkinliklerden hariç mesleki yeterliliklerine vurgu yapılmak suretiyle kendi alan ve dallarını ön plana çıkaracak şekilde düzenlenecek; mesleki eğitimin toplumda görünürlüğünün arttırılmasına yönelik faaliyetleri içeren etkinliklerin gerçekleştirilmesi sağlanabilir.

10. Dilimizin Zenginlikleri: “Öğrenme İstasyonları”

- Bu etkinlikler, öğrencilerin sözcük bilgisi, yaratıcılık, sözlü ifade ve okuma-anlama becerilerini geliştirmeyi; grup çalışması ve iş birliği yoluyla öğrenme sürecini desteklemeyi amaçlamaktadır.
- Öğrenciler dört gruba ayrılır ve her grubun bir istasyon olduğu belirtilir. İstasyonlar Tanım, Mani/Tekerleme, Özlü Söz ve Şiir olarak belirlenir.
- **Tanım İstasyonu:** Öğrenciler verilen sözcüğün anlamını sözlükten bakarak yazar veya tahmin eder.
- **Mani/Tekerleme İstasyonu:** Öğrenciler verilen sözcüğün geçtiği bir mani veya tekerlemeyi bulur ya da ezberden okur.
- **Özlü Söz İstasyonu:** Öğrenciler verilen sözcüğün içinde geçtiği bir özlü sözü bulur veya kendileri üretir.
- **Şiir İstasyonu:** Öğrenciler verilen sözcüğün geçtiği bir şiir bulur veya kendileri yazar.
- Öğrencilere yeterli süre verildikten sonra öğretmen veya bir grup öğrenci istasyonları dolaşır ve istasyon sözcüklerini dinler. Etkinlik, sınıf şartlarına ve öğrenci sayısına göre farklı şekillerde uygulanabilir.

- Bu etkinlik kapsamında öğrenciler, sözcük bilgisi, yaratıcılık ve okuma-anlama becerilerini geliştirirken aileleriyle birlikte etkinliğe katılabilirler. Örneğin, öğrenciler evde aileleriyle birlikte “Tanım, Mani/Tekerleme, Özlü Söz ve Şiir” istasyonlarında verilen sözcükler üzerine çalışabilir, sözlükten anlam bakabilir, kendi sözlerini veya şiirlerini üretebilir ve birlikte ezberledikleri mani veya tekerlemeleri paylaşabilirler. Bu süreç, hem öğrencilerin dil ve ifade becerilerini pekiştirir hem de aileyle birlikte öğrenme, iş birliği ve yaratıcı düşünme alışkanlıklarını güçlendirir.

11. İyiliği Paylaş Saati

- Bu etkinlik, öğrencilerin iyilik ve olumlu davranışlara dikkat etmelerini, toplumsal farkındalık kazanmalarını ve empati, paylaşım ile sosyal sorumluluk duygularını geliştirmelerini amaçlamaktadır.
- Kötü ve negatif olayların sıkça paylaşıldığı zamanlarda iyi ve pozitif gelişmeleri öne çıkarmak amacıyla planlanan bu etkinlikte öğrenciler, sınıfta yaptıkları bir iyiliği arkadaşlarıyla paylaşırlar. Ayrıca “iyilik” ve “iyilik yapma” kavramları üzerine sohbet edilir, örnekler üzerinden tartışmalar yapılır. Etkinlik, grup tartışması, sunum veya küçük paylaşımlar şeklinde yürütülebilir.
- Bu etkinlikte öğrenciler, yaptıkları iyilikleri aileleriyle paylaşarak empati ve sosyal sorumluluk bilincini geliştirebilir; aileleriyle birlikte iyi ve olumlu davranışlar üzerine kısa sohbetler yapabilirler.

Örnek Etkinlik:

“Ben Her Yerde Varım” Projesi kapsamında gerçekleştirilen;

- Bilinçlendirme ve Bilgilendirme Faaliyetleri,
- Yapım - Onarım / Eşya Malzeme Temini Faaliyetleri,
- Sağlık ve Sosyal Etkinlik Faaliyetleri,
- Yeşil Dönüşüm ve Sıfır Atık Faaliyetleri,
- Depremden Etkilenen 11 İlde Yapılabilecek Faaliyetler başlıklarında ortaöğretim kurumu öğrencilerinin gerçekleştirmiş olduğu iyilik ve olumlu davranış içeren faaliyetlerin hem aileleri hem de okulda arkadaşları ile paylaşımları sağlanabilir.

12. Sergi

- Bu etkinlik, öğrencilerin yaratıcı çalışmalarını paylaşımlarını, sanat, bilim ve teknoloji alanlarındaki ilgi ve yeteneklerini geliştirmelerini, estetik ve kültürel farkındalık kazanmalarını amaçlamaktadır.
- Dönem boyunca yapılan çalışmalar, dergi ve gazete tasarımları, fotoğraf veya resim kulüplerinin çalışmaları bir sergi şeklinde organize edilir. Ayrıca bilim ve teknoloji alanına dair çalışmalar da sergilere dâhil edilebilir. Etkinlik, okulda belirlenen alanlarda veya dijital platformlarda uygulanabilir ve öğrencilerin üretimlerini sergilemeleri sağlanır.
- Bu etkinlik kapsamında öğrenciler, yaş düzeylerine uygun belgesel ve animasyonları izlerken aileleriyle deneyimlerini paylaşabilirler. Öğrenciler, evde aileleriyle birlikte izledikleri içeriklere ilişkin düşüncelerini, yorumlarını ve çözüm önerilerini tartışarak çevre, toplumsal sorunlar ve dünyaya dair farkındalıklarını geliştirebilirler. Bu sayede aileler, çocuklarının sorgulama ve eleştirel düşünme becerilerini gözlemleyip destekleyebilir; öğrenciler ise öğrendiklerini aile ortamında pekiştirme fırsatı bulur.