



T.C. MİLLÎ EĞİTİM BAKANLIĞI

Dönem Sonu Kültür, Sanat ve Spor Faaliyetleri Haftası Planı

Aile ve Oyun



Dönem Sonu Faaliyet Haftası, 2024-2025 eğitim öğretim yılının ikinci dönemi biterken öğrencilerin keyifli ve öğretici bir hafta ile okula veda etmesini amaçlamaktadır.

2025 yılının “Aile Yılı” olarak kabul edilmesi nedeniyle “Dönem Sonu Kültür, Sanat ve Spor Faaliyetleri Haftası” etkinlikleri teması “Aile ve Oyun” olarak belirlenmiştir. Bu kapsamda öğrenciler, aileleri ile birlikte okulların imkânları dâhilinde “Dönem Sonu Kültür, Sanat ve Spor Faaliyetleri Haftası” etkinliklerine katılacaklardır.

Proje, okul içerisinde kurulan ve hem öğretmenler hem de öğrencilerden oluşan heyet tarafından organize edilecektir.

ÖNEMLİ NOT: *Bu plan örnek teşkil etmektedir. Okul şartları, bölgesel durum ve öğrenci taleplerine göre farklılaştırılabilir. Proje içeriğindeki faaliyetlerin ülke genelindeki tüm okullarda uygulanması planlanmaktadır.*

Faaliyet Haftası Yürütücü Heyeti

Her okulda kurulması gereken Faaliyet Haftası Yürütücü Heyeti, dönem sonu ve yıl sonu faaliyet haftalarında okul içindeki etkinliklerin planlanması, organizasyonu ve gerçekleştikten sonraki raporlanma sürecinden sorumlu bir heyettir.

Heyet Üyeleri

- Öğrenci Kulüpleri Temsilcileri
- İlgili Öğretmenler
- Bir Müdür Yardımcısı

Faaliyet Yönergeleri



Yetenek Paylaşım Saati

Öğretmen ve öğrencilerin ortak katılımı ile başvuran herkesin, sahip olduğu bir yeteneğe ya da ilgi duyduğu bir alana dair atölye, sunum, söyleşi gerçekleştirebileceği eğlenceli bir aktivite saati planlanmıştır.

Okul genelinde tüm sınıflarda, tıpkı bir kulüp saati gibi farklı atölye, sunum ve söyleşiler organize edilecektir. İçerikler okul ve müfredat dışı konular olmak zorundadır.



Bilgi Yarışması

Her okul kendi bilgi yarışması için sorular ve kelimeler hazırlayacaktır. Yarışmanın aynı saatte her sınıfta uygulanması beklenmektedir.

Dilimizin Zenginlikleri:

Hitabet Oyunları

Belirlenen üç hitabet oyunu ile öğrencilerin sınıf içinde hitabetlerini geliştirmeye yönelik çalışmalar yaparak eğlenmesi amaçlanmıştır.

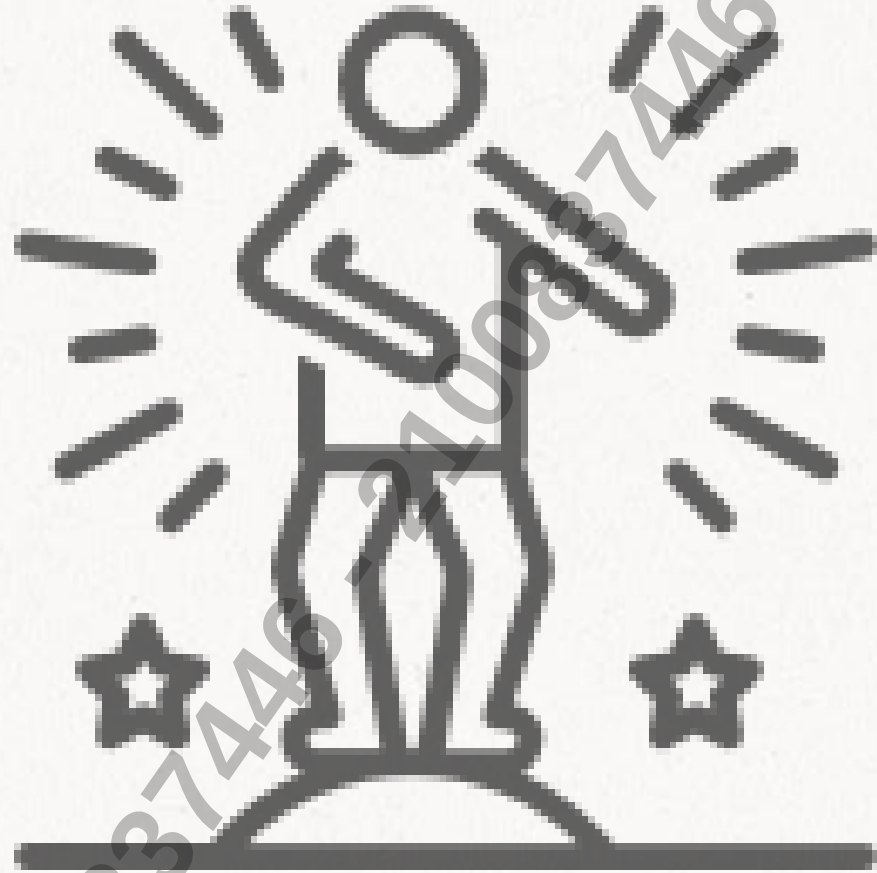


1.Oyu

n

“ Okul Münazarası

Öğrencilerin yerel konular ve okullarını etkileyen konular hakkında bilgi sahibi olmaları muhtemeldir. Heyecan verici bir tartışma projesi için, öğrencilerin zaten deneyimledikleri bir konuyu tartışın veya işlerin şu anda nasıl gittiğine dair bir alternatif sunmalarını isteyin.



“ Roller Tartışıyor

Sınıfça birlikte tartışmaktan keyif alacağımız bir konu belirleyelim. Örneğin “Öğrencilerden okulda üniforma giymeleri istenmeli mi?” sorusu üzerine bir tartışma.

- Hep birlikte tartışmadaki paydaşları belirlemeye başlayalım.
- Paydaş olarak belirlediğimiz her rolden üçer adet olacak şekilde kartlara bu rolleri yazıp bir deste oluşturalım.
- Desteyi gönüllülere ya da tüm sınıfa dağıtıp tartışmayı başlatalım. (Tartışma zamanı geldiğinde, her paydaş kendi görüşünü sunmaya başlamalıdır.)
- Sunumlardan sonra tüm sınıf paydaşlara sorular soralım. Soruların ardından tartışmadaki hangi tarafın (olumlu ya da olumsuz) en güçlü savunmayı yaptığına karar verelim.



“Hitabet Yarışı”

Her sınıfın kendi içinde düzenleyeceği bu yarışma için belirli konseptler kura ile dağıtılır. Öğrenciler hazırladıkları konuşmaları sınıf önünde sunar ve sınıf en iyi konuşmayı seçer.

Konseptler

- Fatih Sultan Mehmet'in İstanbul'un Fethi Konuşması
- Tarık Bin Ziyad'ın Gemileri Yakma Konuşması
- Yeni Çıkacak Büyük Bir Teknolojinin Lansman Konuşması
- İstiklal Marşı Dizeleriyle İnşa Edilmiş Bir Kurtuluş Konuşması
- Üniversite Mezuniyet Konuşması
- Bir Öğretmenin Emeklilik Konuşması
- Bir Teknik Direktörün Final Maçı Öncesindeki Konuşması
- Ünlü Bir Bilim İnsanının Ödül Gecesi Konuşması
- BM Genel Kurulu'nda Sömürgecilik Üzerine Bir Konuşma
- Uzaya Çıkan İlk Türk Astronotun Döndüğünde Yaptığı İlk Konuşma

“Ben Her Yerde Varım”

Tecrübe Paylaşımı

Söyleşileri

Ünlü ve uzman isimlerin davet edilebileceği gibi, ilk ve orta okul düzeyi için itfaiyeci, polis, doktor gibi çeşitli meslek gruplarından konuşmacılarla eğlenceli, dikkat çekici söyleşiler yapılarak öğrencilerin keyifli vakit geçirmesi amaçlanmaktadır.

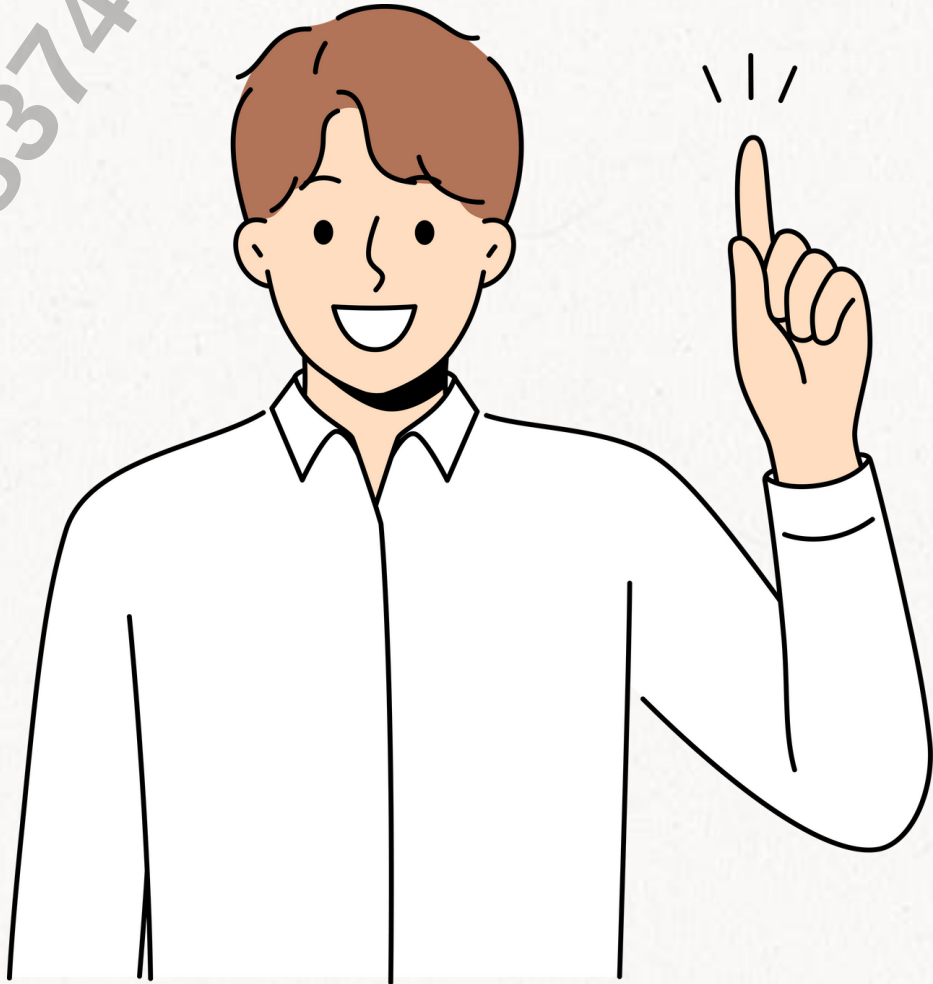


Oyun Saati

Çeşitli kutu oyunları ve drama oyunlarının oynanacağı serbest zaman etkinliği planlanacaktır.

“Bir Fikrim Var” Saati

Sosyal Sorumluluk Saati olarak da planlanabilecek bu saatte öğrenciler, dünyaya ve topluma dair dert edindikleri bir konuda üzerlerine düşen sorumlulukları tartışabilirler. Örneğin Gazze’de yaşanan insanlık dramı, küresel ısınma, sömürgecilik vb.



Belgesel ve

Animasyon Gösterimi

Öğretmenler ve okul idaresi tarafından her sınıf için yaş düzeyine uygun olacak şekilde seçilen belgesel veya animasyonlar sınıflarda izletilecektir. EBA, Tabii gibi platformlardaki içeriklerden yararlanılabilir.

Sergi

Dönem boyunca yapılan çalışmalar, dergi ve gazete tasarımları, fotoğraf veya resim kulüplerinin çalışmalarıyla oluşturulacak bir sergi organize edilecektir. Ek olarak bilim ve teknolojiye dair sergiler de oluşturulabilir.



“İyiliği Paylaş ” Saati

Kötü ve negatif olayların sıkça paylaşıldığı zamanlarda iyi ve pozitif gelişmelerin daha da öne çıkarılması toplumsal farkındalık açısından faydalı olacaktır. İyiliği görünür kılmak için planlanan bu saatte öğrenciler, bir iyilik yaparak onu sınıf arkadaşlarına anlatabilir; fark ettikleri iyilikleri de sınıfta açıklayıp paylaşabilirler.



Dilimizin Zenginlikleri: Kelime Oyunları

Her sınıf kendi yarışması için kelimeler ve sorular hazırlayacaktır. Yarışmanın aynı saatte her sınıfta uygulanması beklenmektedir.



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 imkanlarına göre planlar ve öğrenci velileri de bu etkinliklere gönüllülük esasına göre katılır.



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.

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 keyfi 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

Spor Turnuvaları, Yarışma Örnekleri

- “Okulun En Hızlısı Kim?” Koşu Yarışmaları
- “Okulun En Uzun Atlayanı Kim?” Atletizm Yarışmaları
- “Okulun En İyi Atıcısı Kim?” Dart Yarışmaları
- “Okulun En Çok Basket Atanı Kim?” Basketbol Yarışmaları
- Öğretmen-Öğrenci Yarışmaları
- 3x3 Basketbol Turnuvası

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

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
- Engelsiz yaşam için okul içi ve okul dışı ortamları düzenlemek ve bilgilendirme çalışmaları yapmak
- Sokak hayvanlarını sahiplendirme kampanyaları yürütmek
- Spor aracılığıyla toplumsal dayanışmayı artırmaya yönelik etkinlikler organize etmek



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.

Örnek Etkinlikler

- Müzikle Canlanan Kelimeler
- Kelimelerin ve Seslerin Büyüsü (Şiir/Müzik/Masal Dinletisi)
- Kütüphanede Oryantiring



Harezmî: Hayatın İinden Öğrenme-Öğretme Etkinlikleri

Bu etkinliğin amacı, öğrencilerin Harezmî 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 Harezmî Eğitim Modeli resmi web sitesinden (www.harezmi.meb.gov.tr/etkinlik) 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 kaldırılabilirceğini veya azaltılabilirceğini açıklar.

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.

- 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, 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 ulaşılırdı?” gibi sorularla yönlendirme yapılır
- Öğrenciler tarafından yazılan alternatif hikâye sonları sınıfta paylaşılır.

2100837446 - 2100837446 - 2100837446 - 2100837446



T.C. MİLLÎ EĞİTİM BAKANLIĞI