



Dönem Sonu Faaliyet Haftası Uygulama Kılavuzu

OCAK 2025

2024-2025 eğitim ve öğretim yılının birinci dönemi sona ererken öğrencilerimizin ders programlarının ötesine geçerek farklı alanlarda becerilerini geliştireceği, yeni şeyler keşfetme ve eğlenerek öğrenme imkânı bulacağı, sanatsal, kültürel, sportif ve bilimsel faaliyetler başta olmak üzere birçok etkinliğin bir araya geleceği “Dönem Sonu Faaliyet Haftası” ülke genelindeki tüm okullarda uygulanacaktır.

Okullarımız, Dilimizin Zenginlikleri Projesi gibi eğitim ve öğretim yılı boyunca faaliyet gösterilen çalışmaların ve öğrenci kulüp faaliyetlerinin dönem sonu etkinliklerini de bu hafta gerçekleştirecektir.

Dönem Sonu Faaliyet Haftası; öğrenci kulüpleri temsilcileri, ilgili öğretmenler ve okul müdürlüğünce uygun görülen bir müdür yardımcısının görev aldığı, okul içerisinde oluşturulan **Faaliyet Haftası Yürütücü Heyeti** tarafından organize edilecektir. Bu heyet; etkinliklerin planlanması, organizasyonu ve e-Okul Sosyal Etkinlik Modülüne süresi içerisinde işlenmesinden sorumludur.

Aşağıdaki faaliyet planında yer alan tüm etkinlikler Bakanlığımızca e-Okul Sosyal Etkinlik Modülüne merkezi etkinlik olarak tanımlanacak olup okulların etkinlikleri gerçekleştirme durumları modüle yapılan veri girişleri baz alınarak izlenecektir.

DÖNEM SONU FAALİYET HAFTASI OKUL FAALİYET PLANI

	Pazartesi	Salı	Çarşamba	Perşembe
09.00-10.30	Yetenek Paylaşım Saati	Tecrübe Paylaşımı Söyleşileri	Bir Fikrim Var Saati	İyiliği Paylaş Saati
11.00-12.30	Dilimizin Zenginlikleri: Hitabet Oyunları “Münazara”	Dilimizin Zenginlikleri: Hitabet Oyunları “Roller Tartışıyor”	Dilimizin Zenginlikleri: Hitabet Oyunları “Hitabet Yarışı”	Dilimizin Zenginlikleri: Kelime Oyunları
13.30-15.00	Bilgi Yarışması	Oyun Saati	Belgesel ve Animasyon Gösterimi	Sergi

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

FAALİYET YÖNERGELERİ

1. 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, yaptıkları bir iyiliği sınıfta arkadaşlarıyla paylaşabilir, “iyilik” ve “iyilik yapma” kavramları üzerinde konuşabilirler.

2. Bir Fikrim Var Saati

“Sosyal Sorumluluk Saati” olarak da değerlendirilebilecek bu saatte öğrenciler, dünyaya ve topluma ilişkin konularda üzerlerine düşen sorumluluklarla ilgili tartışma ve bilgi alışverişinde bulunabilirler. Örneğin Gazze’de yaşanan insanlık dramı, küresel ısınma, sömürgecilik vb.

3. 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.

4. 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.

5. Bilgi Yarışması

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

Yeteneklerimizi ölçmek ve geliştirmek için düzenlenen bilgi yarışmaları, genel kültür ve zihinsel becerilerimizi ölçerken; bilgi kapasitemiz ve analiz becerilerimizi geliştirme fırsatı da sunar.

Kurallar ve Uyarılar:

a. Saygı ve Adil Rekabet: Diğer katılımcılara karşı saygılı olalım ve adil bir rekabet ortamı yaratalım. Kazanmak güzel olsa da saygı ve dostluk her zaman önceliklidir.

b. Kurallara Uyma: Etkinlik boyunca belirlenen kurallara uyarak etkinliğin amacına uygun şekilde ilerlemesini sağlayalım.

c. Grup İş Birliği: Grup hâlinde yapılan etkinliklerde birbirimizle yardımlaşalım ve daha başarılı olabilmek için birbirimizi destekleyelim.

ç. Eğitici ve Eğlenceli: Hem eğlenmek hem de öğrenmek için bir aradayız. Katılımcı olarak, etkinliklere aktif bir şekilde katılarak daha fazla keyif alabiliriz.

6. 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 gerçekleştirilmesi beklenmektedir.

Okul genelinde tüm sınıflarda, tıpkı bir kulüp saati gibi farklı atölye, sunum ve söyleşiler organize edilecektir.

Yöntem:

- Keyifli ve ilgi çekici olduğunu düşündüğümüz ilgi alanlarımız, sahip olduğumuz bilgiler doğrultusunda bir sunum, atölye ya da eğitim içeriği hazırlayalım. Dağcılıktan nefes terapisi egzersizlerine, ikinci el sitelerinden araç gereç incelemek ya da tohum saklama ve yetiştirme yöntemlerinden dünya çayları tadımına, örgü bileklik yapmaktan origamiye kadar pek çok çeşitli alanda içerik hazırlayabiliriz. Okul idaresi ya da sorumlu öğretmenlerimiz tarafından yürütülen başvuru sürecinde içeriğimizi açıklayarak Yetenek Paylaşım Saatine katılacağımıza dair başvurumuzu yapalım.
- Başvurular sonucunda seçilen sunum, eğitim ya da atölyeleri okul genelinde duyurarak tüm öğrenci ve öğretmenlerden hangisine katılacaklarını seçmelerini isteyelim.
- Öğrenci kulüpleri saati gibi okul genelinde belirlenen ortak bir saatte okul içerisinde Yetenek Paylaşım Saatini başlatarak hep birlikte keyifli ve yeni bilgilerle dolu yeni bir eğitim deneyimini tamamlayalım.

Kurallar ve Uyarılar

- İçerik Hazırlama:** Her katılımcı, hazırlayacağı içeriğin ilgi çekici ve öğretici olmasına dikkat etmelidir. Hazırlanan içeriğin, okul kuraları ve toplumsal değerlere uygun olması gerekmektedir.
- Başvuru Süreci:** Başvuruların belirlenen süre içinde yapılması ve belirtilen formatlara uygun olması önemlidir.
- Seçim ve Duyuru:** Başvuruların değerlendirilmesi sonucunda seçilen içerikler, okul genelinde duyurularak tüm öğrenci ve öğretmenlere sunulacaktır. Katılımcıların, ilgi duydukları içerikleri seçmeleri için duyuruların detaylı ve zamanında yapılması önemlidir.
- Etkinlik Süreci:** Her sunumun belirlenen süre içinde yapılması ve diğer katılımcılara eşit zaman ayrılması önemlidir.
- İş Birliği ve Tolerans:** Katılımcıların birbirlerine saygı göstermeleri, farklı yetenekler ve ilgi alanlarına toleranslı bir yaklaşım sergilemeleri önemlidir. Herkesin içeriklerine olumlu bir şekilde katkıda bulunulması ve birlikte keyifli bir eğitim deneyimi yaşaması hedeflenmektedir.

7. Dilimizin Zenginlikleri: Hitabet Oyunları

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

Oyun 1: 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.

Oyun 2: Roller Tartışıyor

Sınıfça birlikte tartışmaktan keyif alacağımız bir konu belirleyelim.

- 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 yaptığını karar verelim.

Oyun 3: 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.

Örnek 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 İnsanın Ödül Gecesi Konuşması
- BM Genel Kurulu'nda Sömürgecilik Üzerine Bir Konuşma
- Uzaya Çıkan İlk Türk Astronotun Döndüğünde Yaptığı İlk Konuşma

8. Tecrübe Paylaşımı Söyleşileri

Ünlü ve uzman isimlerin davet edilebileceği gibi, çeşitli meslek gruplarından konuşmacılarla eğlenceli, dikkat çekici söyleşiler yapılarak öğrencilerin keyifli vakit geçirmesi amaçlanmaktadır.

Örneğin; “Ben Her Yerde Varım” Tecrübe Paylaşımı Buluşmaları ile Meslekî ve Teknik

Eđitim Genel M¼d¼rl¼đ¼ b¼nyesinde gerekleřtirilmekte olan “Ben Her Yerde Varım” projesi kapsamında herkesin bir mesleđi olmalı anlayıřıyla ortaokul ¼đrencilerine y¼nelik meslek lisesi ¼đrencilerinin alanlarına dair tecr¼be ve bilgilerini aktarması yoluyla keyifli, beceri artırıcı ve bilgilendirici vakit geirilmesi sađlanabilecektir.

Kurallar ve Uyarılar:

- a. Saygı ve Dikkat:** Konuřmacılara karřı saygılı olalım ve onların deneyimlerini dinlerken dikkatli olalım.
- b. Soru ve Katılım:** Konuřmacıların deneyimlerine dair sorular sormak ve etkinliđe aktif katılım g¼stermek hepimiz iin faydalı olacaktır.
- c. Sessizlik ve İlgi:** Konuřma sırasında sessiz olalım ve konuřmacıların anlattıklarına odaklanalım.

9. Dilimizin Zenginlikleri Kelime Oyunları:

Her sınıf kendi yarıřması iin kelimeler ve sorular hazırlayacaktır. Yarıřmanın aynı saatte her sınıfta uygulanması beklenmektedir.

10. Oyun Saati

eřitli kutu oyunları ve drama oyunlarının oynanacađı serbest zaman etkinliđi planlanacaktır. Oyun saati stres atmak, yeni řeylerle denemek ve tabii ki bolca eđlenmek iin harika bir fırsattır. Kimileri kart oyunlarını sever, kimileri strateji oyunlarına bayılır. Belki de dramaya meraklısınızdır ve oyun saati, iinde bulunduđunuz hik¼yeleri canlandırmak iin m¼kemmел bir zaman olabilir.

Oyun Saati kapsamında arkadaşlarınızla takım olup strateji kurabilir, kutu oyunlarının heyecanını yařayabilir ya da dramayla kendinizi ifade etmenin keyfini ıkarabilirsiniz.

Bu kapsamda; deđerlerimizi gelecek nesillere aktararak k¼lt¼r¼m¼z¼ yařatmanın ¼nemli bir parası olan geleneksel oyunlarımıza <https://tegm.meb.gov.tr/dosya/100cocukoyunu.pdf> adresinden ulařabilirsiniz.

Kurallar ve Uyarılar:

- a. Oyun Seimi:** Oyun seiminde grup iindeki herkesin fikrini alarak, ortak bir karara varalım ve herkesin keyif alacađı oyunları seelim.
- b. Takım alıřması:** Etkinlik boyunca takım olalım ve birlikte oyunun keyfini ıkaralım. Birbirimize destek olalım ve adil bir rekabet ortamı yaratalım.
- c. Eđlence ve Paylařım:** Oyun Saati, eđlencenin yanı sıra birbirimizi daha iyi tanıma ve birlikte zaman geirme fırsatı sunuyor. Bu anları paylařalım ve keyifli vakit geirelim.