



2025-2026

Eğitim-Öğretim Yılı

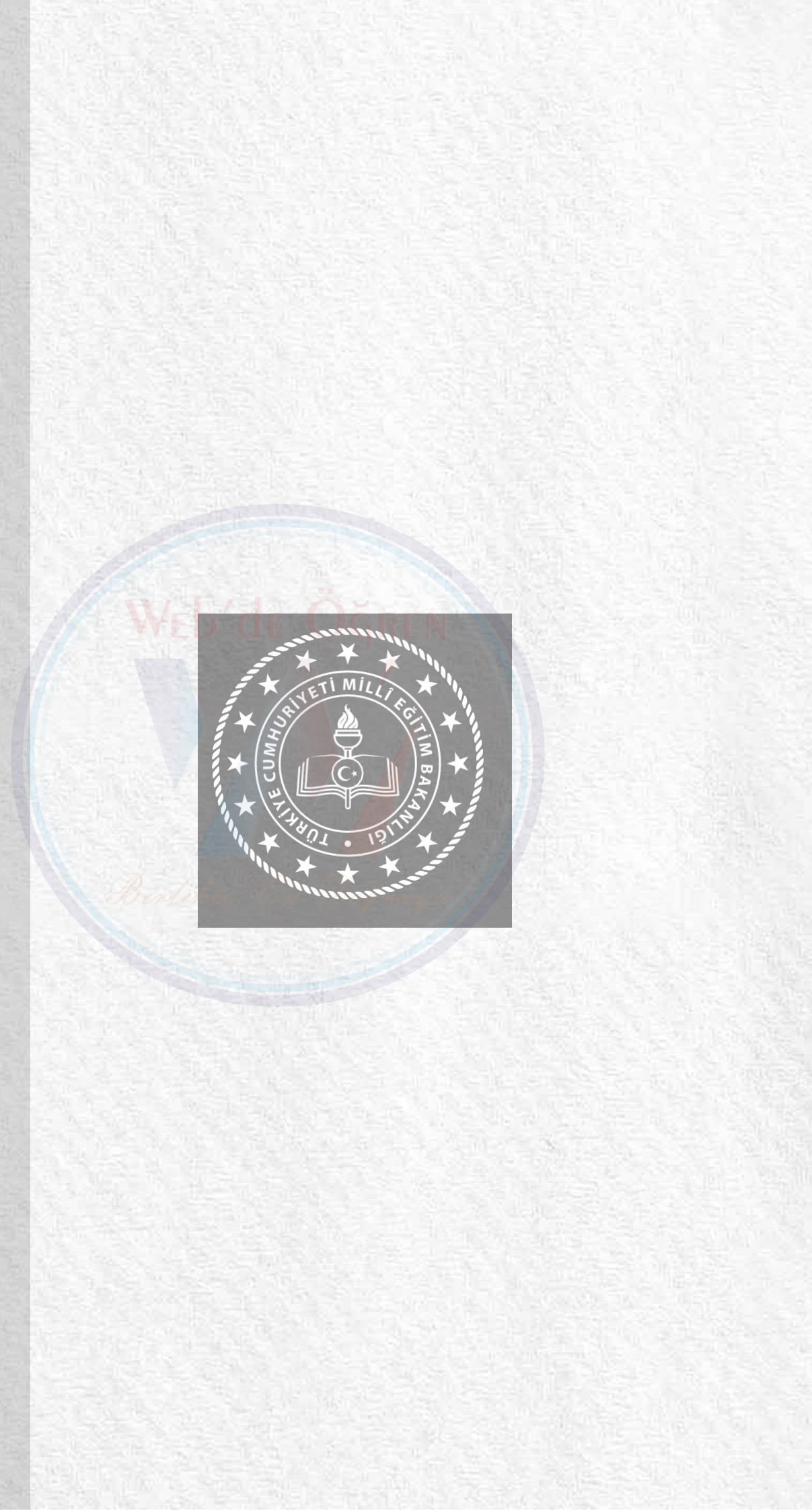
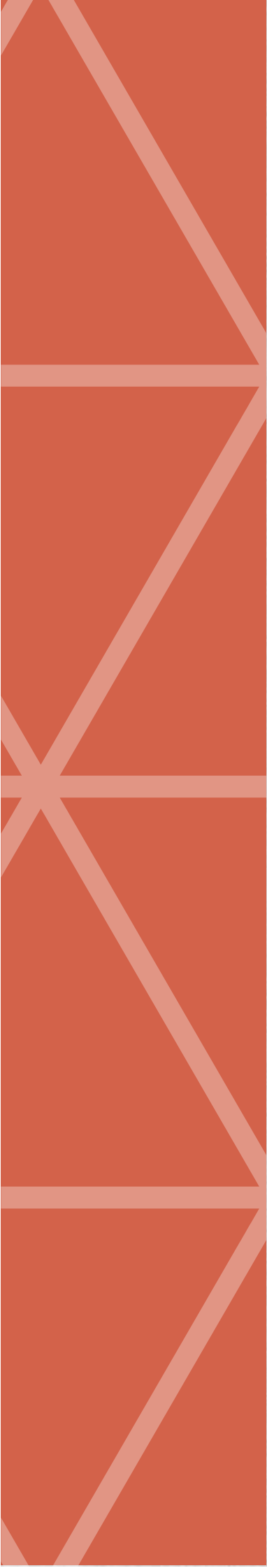
Dönem Sonu

Kültür, Sanat ve

Spor Faaliyetleri Haftası

Uygulama Kılavuzu

Mayıs, 2026



WEB'DE ÖĞREN

Birlikte Öğreniyoruz

İÇİNDEKİLER

GİRİŞ	1
FAALİYET YÖNERGELERİ	3
1. Dilimizin Zenginlikleri: "Anlamını Bul"	3
2. Bir Fikrim Var Saati	3
3. Harezmî: 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. Yıl sonu Sergisi/ Kermesi/ Gösterileri	11

GİRİŞ

Eđitim, birbirini tamamlayan çok sayıda unsuru ieren karmařık bir sretir. Bu sre, bireylerin ve toplumların geliřiminde belirleyici rol oynamaktadır. Trkiye Yzyılı Maarif Modeli, "Erdem- Deęer-Eylem erevesi" ile hem ulusal hem kresel boyutta yeni perspektifler sunmakta; kklerden geleceęe uzanan bir anlayıřla, bireylerin bilgi, deęer ve erdemle donanmıř bireyler olarak yetiřmesini amalamaktadır.

Trkiye Yzyılı Maarif Modeli'nde, toplumsal deęerleri merkeze alan, milletimizin manevi hassasiyetlerini n plana ıkaran, program dıřı etkinlikler aracılıęıyla eđitimi sınıf ve okul sınırlarının tesine tařıyan bir yaklařım benimsenmektedir. Trkiye Yzyılı Maarif Modeli ierisinde sosyal, kltrel, sanatsal ve sportif faaliyetler gerekleřtirilirken đrenciler zerinde mill, manevi, ahlaki ve kltrel deęerler tesis etmek hedeflenmektedir.

Trkiye Yzyılı Maarif Modeli kapsamında tm okul trlerine ynelik đrencilerin okulun son haftasında yeteneklerinin n plana ıkarıldıęı "Dnem Sonu Faaliyet Haftası" etkinlikleri 2023-2024 eđitim đretim yılında uygulamaya konulmuřtur. lke genelinde yoęun đrenci ve đretmen katılımıyla srdrlen bu etkinliklerin adı 2025 yılı ikinci dneminden itibaren "Dnem Sonu Kltr, Sanat ve Spor Faaliyetleri Haftası" olarak deęiřtirilmiřtir. Trkiye Yzyılı Maarif Modeli'nin izdięi ereve doęrultusunda; đrencilerin becerilerini sergileyebildięi, eęlenerek đrenme imknı bulduęu, sanatsal, kltrel ve sportif etkinliklerin gerekleřtirildięi bu faaliyetler, 2024-2025 eđitim ve đretim yılı sonunda tm okullarda bařarıyla uygulanmıřtır. Aynı anlayıř ve hedefler doęrultusunda, "Dnem Sonu Kltr, Sanat ve Spor Faaliyetleri Haftası"nın 2025-2026 eđitim đretim yılının ikinci dneminde de tm okul trlerinde uygulanmasına devam edilecektir.

2025-2026 eđitim đretim yılında "Dnem Sonu Kltr, Sanat ve Spor Faaliyetleri Haftası" etkinlikleri, okul mdr başkanlıęında bir mdr yardımcısı, ilgili đretmenler ve đrenci kulp temsilcilerinden oluřturulacak rnek faaliyet planı "Dnem Sonu Kltr, Sanat ve Spor Haftası Yrtc Heyeti" tarafından planlanacaktır. Bu heyet, yapılacak organizasyon ve etkinlikleri belirlenen sre iinde e-Okul Sosyal Etkinlik Modl'ne iřleyecektir. Etkinliklerin planlanması ve uygulanması srecinde đrenci gvenlięi, iř saęlıęı ve gvenlięi tedbirleri ile gerekli izin sreleri okul ynetimlerinde yrtlecektir.

"Dnem Sonu Kltr, Sanat ve Spor Faaliyetleri Haftası" etkinlikleri, e-Okul Sosyal Etkinlik Modl'ne merkez etkinlik olarak tanımlanacak olup veri giriřleri Bakanlıka 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: “Anlamımı Bul”	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	Yıl Sonu Kermesi/ Yıl Sonu Gösterileri/ Yıl Sonu Sergisi

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: "Anlamını Bul"

- Bu etkinlik, öğrencilerin kelime dağarcıklarını geliştirmelerini, sözcüklerin anlamlarını kavramalarını, etkili iletişim kurmalarını ve takım çalışması becerilerini güçlendirmelerini amaçlamaktadır.
- Etkinlik sınıf ortamında grup hâlinde gerçekleştirilir. Oyun için hazırlanan kelime kartları, içi görünmeyen bir torbaya konulur. Her takımın oyuncuları sırayla yarışmaya katılır. İlk takımın birinci oyuncusu torbadan bir kelime seçer ve kelimeyi diğer oyunculara göstermez. Seçtiği kelimeyi, varsa kart üzerinde küçük puntolarla parantez içinde yer alan yasaklı kelimeleri kullanmadan, ipuçları vererek takım arkadaşına anlatır. Takım arkadaşı kelimeyi doğru tahmin ederse takım bir puan kazanır. Ardından diğer takımlar aynı şekilde oyuna devam eder. İlk tur tamamlandıktan sonra ikinci oyuncular, ardından üçüncü ve dördüncü oyuncular sırayla yarışmaya katılır. Tüm turlar sonunda en yüksek puanı toplayan takım oyunu kazanır.

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, toplumsal dayanışma, gönüllülük, aile, merhamet ve medeniyet bilinci
- "Bir Fikrim Var Saati" kapsamında öğrenciler, ele aldıkları konuları paylaşarak toplumsal farkındalıklarını geliştirebilirler. Örneğin çevre, küresel ısınma veya su verimliliği gibi konulara yönelik kısa sunumlar ya da posterler hazırlayarak arkadaşlarıyla çözüm önerilerini tartışabilirler. İşitme veya konuşma engelli bireylere yönelik farkındalık çalışmalarını kapsamında ise öğrenciler, bir gün boyunca konuşmadan iletişim kurmayı deneyimleyerek yaşadıkları deneyimleri paylaşabilirler. Bu etkinlik; öğrencilerin 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 edilmelidir.

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:

- **Meslek Tanıma:** Öğrenciler çevresindeki bireylerin 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.

4. Okulun Kalbi Kütüphaneler

Okul kütüphanelerinin etkin bir şekilde kullanılması, kütüphanede uzman söyleşilerinin yapılması ve keyifli anılar biriktirilmesi amaçlanmaktadır. Her okul kendi imkânları doğrultusunda yazar-okur buluşmaları, medeniyet ve kültür odaklı okuma çalışmaları ile '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 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 veya grup performanslarını ortaya koydukları; dinletiyeye sanatçıların, müzisyenlerin ve davetlilerin çağrıldığı bir etkinlik planlaması yapılabilir.
- Etkinlik sonunda katılımcılara teşekkür belgeleri veya çeşitli ödüller 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.

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.

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.

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 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,
- Oyun videolarına ise https://tegm.meb.gov.tr/meb_iys_dosyalar/2024_03/08163734_tumoyunvideolari.pdf adresinden ulaşılabilir.

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.

Spor Turnuvaları, Yarışmalar Spor Yarışmaları Örnekleri:

- “Okulun En Dayanıklısı Kim?” Uzun Mesafe Koşu Yarışmaları
- “Okulun En İyi Atıcısı Kim?” Dart Yarışmaları
- “Tam İsbet!” 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.

b. 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 kazandığı 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, hikâyenin veya destanın sonu 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.

8. Bilgi Yarışması

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

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, 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
- 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
- Özel eğitime ihtiyacı olan bireylerin ihtiyaçlarına dikkat çekmek için okulda ve toplumda çeşitli bilgilendirme çalışmaları yapmak
- Sosyal sorumluluk konuları hakkında basılı yayınlar oluşturmak
- Gıda israfını önlemeye yönelik kampanyalar yürütmek

Örnek Etkinlik:

- “Ben Her Yerde Varım” Projesi ile Meslekî 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.
- Meslekî 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 düzenlenecektir. Mesleki eğitimin toplumda görünürlüğünün artırılmasına yönelik faaliyetleri içeren etkinliklerin gerçekleştirilmesi sağlanabilir.

10. Dilimizin Zenginlikleri: “Öğrenme İstasyonları”

- Bu etkinlik, öğrencilerin kelime hazinelerini geliştirmelerini, hızlı düşünme becerilerini artırmalarını ve yeni öğrendikleri kelimeleri pekiştirmelerini amaçlamaktadır.
- **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 sözcülerini dinler. Etkinlik, sınıf şartlarına ve öğrenci sayısına göre farklı şekillerde uygulanabilir.
- Bu etkinlik kapsamında öğrenciler, sözcük bilgisi, yaratıcılık ve okuma-anlama becerilerini geliştirirler. Örneğin, öğrenciler “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, öğrencilerin dil ve ifade becerilerini pekiştirir, 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.

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.

12. Yıl Sonu Sergisi/Kermesi/ Gösterileri

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

Kermes: Okul genelinde organize edilecek kermese tüm öğrencilerin katılımıyla yiyecekler ve ailelerin kendi ürettikleri küçük el sanatları ürünleri getirilecektir. Yöresel lezzetlerin yapılması teşvik edilebilir.

Gösteri: Okul bünyesinde aktif olan koro, tiyatro ekibi, şiir grupları gibi öğrenci topluluklarının gösterilerinin sergileneceği, bilim şenliklerinin yapılabileceği bir performans saati düzenlenecektir.