T.C.

MİLLÎ EĞİTİM BAKANLIĞI

Hayat Boyu Öğrenme Genel Müdürlüğü

KİŞİSEL GELİŞİM VE EĞİTİM ALANI

OKULLARDA YAZ ETKİNLİKLERİ

KURS PROGRAMI

Ankara, 2022

İÇİNDEKİLER

[PROGRAMIN ADI](#program_name)

[PROGRAMIN DAYANAĞI](#legal_foundation)

[PROGRAMA GİRİŞ KOŞULLARI](#etrance_requirements)

[EĞİTİMCİLERİN NİTELİĞİ](#quality_of_educators)

[PROGRAMIN AMAÇLARI](#purposes)

[PROGRAMIN UYGULANMASIYLA İLGİLİ AÇIKLAMALAR](#explanations_implementation_program)

[PROGRAMIN KREDİSİ](#credit)

[PROGRAMIN SÜRESİ VE İÇERİĞİ](#program_duration)

[ÖLÇME VE DEĞERLENDİRMEYLE İLGİLİ ESASLAR](#principles_measurement_and_evaluation)

[PROGRAMIN UYGULANMASINDA KULLANILACAK ÖĞRETİM ARAÇ VE GEREÇLERİ](#teaching_tools)

[BELGELENDİRME](#certification)

PROGRAMIN ADI

Okullarda Yaz Etkinlikleri

PROGRAMIN DAYANAĞI

1. 24.06.1973 Tarihli ve 14574 Sayılı Resmî Gazete’ de yayımlanan, 1739 sayılı Millî Eğitim Temel Kanunu.
2. 10.07.2018 Tarihli ve 30474 Sayılı Resmî Gazete’ de yayımlanan Cumhurbaşkanlığı Teşkilatı Hakkında Cumhurbaşkanlığı Kararnamesi (Kararname Numarası: 1).
3. 11.04.2018 tarihli ve 30388 sayılı Resmî Gazete’ de yayımlanan Millî Eğitim Bakanlığı Hayat Boyu Öğrenme Kurumları Yönetmeliği.
4. Talim ve Terbiye Kurulu Başkanlığının 20.04.2016 tarihli ve 19 sayılı kararı ile kabul edilen, Yaygın Eğitim Kurumları Çerçeve Kurs Programı.
5. Talim ve Terbiye Kurulu Başkanlığının 19.01.2018 tarihli 11 sayılı kararı ile kabul edilen İlkokul (3-4. Sınıflar), Ortaokul ve İmam Hatip Ortaokulu ( 5-8. Sınıflar) Fen Bilimleri Dersi Öğretim Programı.
6. Talim ve Terbiye Kurulu Başkanlığının 27.06.2018 tarihli 91 sayılı kararı ile kabul edilen Bilişim Teknolojileri ve Yazılım (1-4. Sınıflar) Öğretim Programı.
7. Talim ve Terbiye Kurulu Başkanlığının 13.06.2018 tarihli 81 sayılı kararı ile kabul edilen Ortaokul ve İmam Hatip Ortaokulu Seçmeli Bilişim Teknolojileri ve Yazılım Dersi (7 ve 8. Sınıflar) Öğretim Programı.
8. Talim ve Terbiye Kurulu Başkanlığının 12.09.2018 tarihli 124 sayılı kararı ile kabul edilen İlkokul Beden Eğitimi ve Oyun (1-4. Sınıflar) Öğretim Programı.
9. Talim ve Terbiye Kurulu Başkanlığının 19.01.2018 tarihli 6 sayılı kararı ile kabul edilen Ortaokul ve İmam Hatip Ortaokulu (5-8. Sınıflar) Beden Eğitimi ve Spor Dersi Öğretim Programı.
10. Talim ve Terbiye Kurulu Başkanlığının 15.04.2016 tarihli 18 sayılı kararı ile kabul edilen Ortaokul Düşünme Eğitimi Dersi (7 ve 8. Sınıflar) Öğretim Programı.
11. Talim ve Terbiye Kurulu Başkanlığının 19.01.2018 tarihli 8 sayılı kararı ile kabul edilen İlkokul (1-4. Sınıflar), Ortaokul ve İmam Hatip Ortaokulu ( 5-8. Sınıflar) Görsel Sanatlar Dersi Öğretim Programı.
12. Talim ve Terbiye Kurulu Başkanlığının 19.01.2018 tarihli 5 sayılı kararı ile kabul edilen İlkokul (1-4. Sınıflar), Ortaokul ve İmam Hatip Ortaokulu ( 5-8. Sınıflar) Müzik Dersi Öğretim Programı.
13. Talim ve Terbiye Kurulu Başkanlığının 13.06.2018 tarihli 8 sayılı kararı ile kabul edilen Ortaokul ve İmam Hatip Ortaokulu Drama ( 5 ve 6. Sınıflar) Dersi Öğretim Programı.
14. Talim ve Terbiye Kurulu Başkanlığının 19.02.2018 tarihli 57 sayılı kararı ile kabul edilen mesleki ve teknik Anadolu Lisesi Anadolu Meslek ve Anadolu Teknik Programı Çerçeve Öğretim Programları

PROGRAMA GİRİŞ KOŞULLARI

1. 6-18 yaş arasında olmak.
2. Örgün veya açık öğretim kurumlarında kayıtlı olmak.
3. Kurs programının öngördüğü temel becerileri gerçekleştirebilecek yeterliliğe (fiziksel, psiko-motor) sahip olmak.
4. Veli/vasi izin belgesine sahip olmak.

EĞİTİMCİLERİN NİTELİĞİ

Kurs programının uygulanmasında eğiticiler aşağıdaki öncelik sırasına ve açıklamalara uygun şekilde görevlendirilirler;

1. Etkinlikler, Talim ve Terbiye Kurulu Başkanlığı’nın 20.02.2014 tarihli ve 9 sayılı kararı ile kabul edilen "Öğretmenlik Alanları, Atama ve Ders Okutma Esaslarına İlişkin Çizelgesine” göre ilgili öğretmenlerce verilecektir. Öğretmeni bulunmayan alanların etkinlik içerikleri ise usta öğreticiler tarafından verilecektir.
2. Kursta görev alacak olan usta öğreticilerin etkinlikler ile ilgili ustalık belgesi veya  antrenörlük belgesinin olmasına özen gösterilecektir.

PROGRAMIN AMAÇLARI

Okullarda Yaz Etkinlikleri Kurs Programı’nı başarı ile tamamlayan bireyin;

1. Çalışma esnasında kullanacağı her türlü el aletlerini kullanabilmesi ve koruması,
2. Isınma tanımları ve çeşitlerini açıklaması,
3. Sporcu beslenmesi kurallarına uyabilmesi,
4. Destekleyici spor egzersizlerini uygulayabilmesi,
5. Bağımsız ve yapılandırılmış oyunlarda temel hareket becerilerini göstermesi,
6. Temel hareket becerilerini; oyun, sportif etkinlikler veya rekreasyonla etkinliklerde göstermesi,
7. Spor, oyun, karşılaşma ve rekreasyonla ilgili gelenek, kurallar ve stratejileri etkinliklerde göstermesi,
8. Karar verme, amaç belirleme, zaman yönetimi ve stresle başa çıkma gibi öz-yönetim becerilerini ve sosyal davranışları, yaşantılarının tüm bölümlerinde göstermesi,
9. Etkili ilişkiler kurmak, hak arama, savunma, işbirliği iletişim, yapıcı eleştirilerde bulunmak ve liderlik becerileri göstermesi,
10. Bireysel farklılıklara saygılı olması, farklı görüş, düşünce, inanç, anlayış ve kültürel değerleri hoşgörü ile karşılaması,
11. Çevreyi koruma bilinciyle hareket etmesi
12. Atatürk’ün spor anlayışının, ulusal ve evrensel değerlerin spor etkinliklerine yansımalarını kavraması,
13. Bireylerin ve toplumun yaşam kalitesini artırmak için sağlıklı, mutlu ve verimli olmanın gerekliliğini bilmesi,
14. İstiklal Marşı’mızla beraber millî birlik ve bütünlüğümüzü pekiştiren diğer marşlarımızı da doğru ve etkili seslendirmenin önemini benimsemesi,
15. Türkçeyi doğru ve etkili kullanması,
16. Atatürk’ün müzik görüşleri doğrultusunda yapılan çalışmalarla ulaşılan aşamaları takip etmesi,
17. İyiye ve güzele yönelerek iyi alışkanlıklar edinmesi,
18. Entelektüel merakını geliştirmesi,
19. Araştırma yapma, bilgi üretme ve bilgiyi kullanma gücünü geliştirmesi,
20. Müziksel bilgi, görgü, ilgi, istek ve yeteneğini geliştirmesi,
21. Müzik terminolojisini ve dilini doğru kullanması,
22. Müziksel algı ve bilgilenme ile müziksel temel okuma ve yazma becerisine sahip olması,
23. Ülkemiz müzik türleri ile birlikte evrensel bir müzik kültürüne sahip olması,
24. Kursiyere doğayı gözlemleme duyarlılığı kazandırması,
25. Kursiyerlerin, analiz ve sentez yeteneği (seçme, ayıklama, birleştirme, yeniden organize etme) ile eleştirel bakış açısını geliştirmesi,
26. Kursiyerin yeteneklerini fark etmesini, kendine güven duygusu kazanması ve geliştirmesi
27. Kursiyerin görsel biçimlendirme yolları ile kendini ifade etmesini sağlaması,
28. Kursiyerin her alanda kullanılabilecek yaratıcı davranışlar geliştirmesi,
29. Kursiyerin ulusal ve evrensel sanat eserlerini ve sanatçıları tanıması,
30. İş birliği yapma, paylaşma, sorumluluk alma, kendi işine saygı duyduğu kadar başkalarının işine de saygı duyma bilinci kazanması,
31. Kursiyerin görsel algılarını sanatsal anlatımlara dönüştürebilmesine imkân tanıması,
32. Kursiyerin birikimlerini başka alanlarda kullanabilme becerisini geliştirmesi,
33. Kursiyerin sanatın ve sanat eserlerinin birer değer olduğunu kavraması,
34. Kursiyerin kendini ifade edebilmede estetik değerlerden yararlanma yeteneği kazanması,
35. Kursiyerin, amacına uygun malzemeyi seçme, malzemeden anlam çıkarma becerisi kazanması,
36. Günlük yaşamda hareketlerin bir ritim içerisinde geliştiğini fark etmesi,
37. Ritmin halk oyunlarındaki önemini kavraması,
38. Halk oyunlarındaki temel tekniklerini öğrenmesi,
39. Duyduğu ritimleri algılaması ve vücut dilini kullanarak hareketlerle ifade etmesi,
40. Türk halk oyunlarını kavraması,
41. Millî kültürünü grup dinamiği içerisinde sergilemesi,
42. Bilgi Teknolojisinin temel kavramlarını açıklaması,
43. Bilgisayarın ilk açılış işlemlerini yapılandırması,
44. Bilgisayar sistemine uygun işletim sistemini yüklemesi,
45. İşletim sistemi üzerinde temel işlemleri gerçekleştirmesi,
46. İnternet ve temel internet kavramlarını açıklaması,
47. Web tarayıcı programını kullanması,
48. E-postayı etkin kullanması,
49. E-posta adresini bir yönetim programı aracılığı ile takip etmesi,
50. Bilgisayar ve erişim güvenliğini sağlaması,
51. İstenilen biçim ve düzende metin belgesi oluşturması,
52. Belgedeki metne istenilen biçim ve düzeni uygulaması,
53. Belge içindeki metin diline uygun yazım denetimini yapması,
54. İstenilen satır/ sütun sayısınca tabloyu belgeye ekleyerek biçimlendirmesi,
55. İstenilen işe uygun nesneyi belgeye eklemesi,
56. İstenilen biçim ve düzende elektronik tablo oluşturması,
57. İstenilen hesaplama işlemini gerekli hücreler üzerinde formülleri kullanarak yapması,
58. Amaca uygun grafik türünü seçerek grafik oluşturması,
59. İstenilen formatta belgenin çıktısını alması,
60. İstenilen işe uygun, içerik ve görselliğin bütünlük sağladığı sunular hazırlaması,
61. Fotoğrafları kullanarak gösteri dosyası oluşturması,
62. Kendini ve yeteneklerini keşfetmesi, karşılaştığı sorunlarda olumlu tutum geliştirmesi,
63. Çevresindeki insanlarla iletişim becerilerini geliştirmesi,
64. Özgüven kazanması,
65. Çevresindeki insanları doğru anlayabilmesi ve ilişkilerini ona göre düzenlemesi,
66. Kendine doğru hedefler koyup kişiliğini bu yönde geliştirmesi,
67. Farklı ulustan insanlarla iletişimde bulunması,
68. Başka kültürleri tanıması,
69. Yabancı bir dille kendisini ve kendi kültürünü ifade etmesi,
70. Eğitim ve araştırmalarında farklı dilde kaynaklardan yararlanması,
71. Robot ve kodlama kavramlarını kavraması,
72. Algoritma mantığını kullanarak problem çözme becerilerini artırması,
73. Robotun temel hareketlerini tanıyıp kod bloklarını kullanarak problemi çözmesi,
74. Günlük hayatta karşılaşabileceği bir probleme çözüm üretmesi.
75. Robotun kontrol sistemini sağlayan ve akıllı sistemler tasarlamaya yarayan sensörleri bilmesi ve kullanması,
76. Oryantiring sporunun önemini kavraması,
77. Oryantiring harita ve malzemeleri hakkında bilgi sahibi olması,
78. Oryantiring yarışma kurallarını kavraması ve bu kurallara uygun davranışlar sergilemesi,
79. Oryantiringdeki temel teknikleri kavraması ve uygulaması,
80. Kazandığı hareket becerileri ile kendini sözlü ve bedensel olarak ifade etmesi,
81. Sportif etkinliklerde liderlik yapması, lidere uyması ve iyi bir izleyici olması,
82. Yeteneklerini ve güçlü yönlerini tanıması, kazandığı becerileri en üst düzeyde kullanması,
83. Fizik, kimya, biyoloji ile ilgili temel bilgiler kazanması,
84. Doğayı keşfetmesi ve insan-çevre arasındaki ilişkiyi anlaması,
85. Bilimsel süreç becerileri ve bilimsel araştırma yaklaşımını benimsemesi ve bu alanlarda karşılaşılan sorunlara çözüm üretmesi,
86. Doğru değerlendirmenin nasıl yapılacağını bilmesi,
87. Bilgiye dayanarak bağlantı kurarak düşünmeyi öğrenmesi,
88. Eleştirel düşünmesi
89. Dinleme becerisi edinmesi,
90. Düşüncelerini ifade edebilmesi,
91. Serbest Uçuş Model Uçaklarla ilgili gerekli teknik bilgiye sahip olması,
92. Serbest uçuş yarışmalarını kavraması,
93. Kurallara uygun olarak serbest uçuş ata, leylek veya flamingo model uçaklarını yapabilmesi,
94. Uygun malzeme kullanarak ölçüsüne ve standartlara uygun olarak kanat yapabilmesi,
95. Plana uygun olarak yükseliş ve dönüş dümeni yapabilmesi,
96. Plana uygun olarak model uçağın gövde inşaatını yapabilmesi,
97. Uygun malzemeleri kullanarak model uçağın kaplamasını yapabilmesi,
98. Model uçak montajını yapabilmesi,
99. Model uçağın uçuş ayarlarını yaparak uçuşunu yapabilmesi,
100. Çalışma esnasında kullanacağı her türlü el aletlerini kullanabilmesi ve koruması,
101. Mutfakta çalışırken güvenliğin ve hijyenin önemini kavraması,
102. Mutfak araçlarını tanıması ve kuralına uygun kullanması,
103. Temel mutfak becerilerini uygulayabilmesi,
104. Yemek yaparken yaratıcılık becerisinin gelişmesi

amaçlanmaktadır.

PROGRAMIN UYGULANMASIYLA İLGİLİ AÇIKLAMALAR

1. Bu kurs programı ile kursiyerlere; yaşam boyu kullanabilecekleri kişisel gelişimlerine yararlı olabilecek genel bilgi ve becerilere kazandırmak amaçlanmıştır.
2. Yaş grupları dikkate alındığında 6 yaş ve üzerinde olan bireyler için düzenlenecek etkinlikleri kapsamaktadır.
3. Kurs programının azami süresi 60 ders saati olacaktır. Her kurs için bir etkinlik alanı seçilecektir.
4. Etkinliklerin seçiminde kursun açılacağı yerin donanımları, kursiyerlerin hazır bulunuşlukları dikkate alınacaktır.
5. Etkinlik içerisindeki faaliyetlerin alt başlıklarından kursa uygun olanlar seçilerek uygulanabilecektir.
6. Kurs programı yaz tatilinde ve aktif eğitim öğretim döneminde de uygulanabilecektir.
7. Açılacak kurslara katılacak kursiyerlerin, pedagojik açıdan kendi yaş gruplarında kurs almasına dikkat edilecektir.
8. Kursun uygulanmasında ağırlıklı olarak bireysel öğrenmeyi destekleyici yöntem ve teknikler kullanılacaktır.
9. Programın amaçları ve içeriği yoluyla bu programa katılan bireylere kurallara uyma, saygı, sabır, sevgi, empati, yardımlaşma, dayanışma, merhamet, dürüstlük başta olmak üzere temel değerlerin kazandırılması ve geliştirilmesi hedeflenmiştir.

PROGRAMIN KREDİSİ

Genel kurs programlarında kredilendirilme yapılmamaktadır.

PROGRAMIN SÜRESİ VE İÇERİĞİ

Kurs programının süresi; günde en fazla 6 ders saati uygulanacak şekilde toplam (60) saattir.

|  |  |
| --- | --- |
| **Konular** | **Süre (Ders Saati)** |
| SPOR ETKİNLİKLERİ |  |
| HALK OYUNLARI |  |
| MÜZİK VE GÖSTERİ ETKİNLİKLERİ |  |
| GÖRSEL SANATLAR ETKİNLİKLERİ |  |
| KİŞİSEL GELİŞİM |  |
| GELENEKSEL ÇOCUK OYUNLARI |  |
| YABANCI DİL |  |
| KOŞARAK ORYANTİRİNG KÜÇÜKLER  |  |
| ROBOTİK KODLAMA |  |
| EĞLENCELİ BİLİMSEL DENEYLER |  |
| ÇOCUKLAR İÇİN FELSEFE (DÜŞÜNME EĞİTİMİ) |  |
| MODEL UÇAK YAPIMI |  |
| BİLGİSAYAR ETKİNLİKLERİ |  |
| MUTFAK SANATLARI |  |
| **TOPLAM** | **60** |

İÇERİK

1.SPOR ETKİNLİKLERİ

    1.1. Sporda Temel Beceriler
            1.1.1. Temel ve Birleştirilmiş Hareket Becerileri
                    1.1.1.1. Karma Grupların Tanıtılması
                    1.1.1.2. Oyunların Tanıtılması
                    1.1.1.3. Kurallar ve Takım Olma Becerilerinin Kazandırılması
                    1.1.1.4. Yer Değiştirme Hareketleri ( Yürüme, Duruş, Oturuş,
                         Koşma, Atlama, Sıçrama, Tırmanma )
                    1.1.1.5. Dengeleme Hareketleri (Dönme, Salınım, Eğilme,
                         Bükülme)
            1.1.2. Koordinatif Yetiler
                    1.1.2.1. Denge Yetisi
                    1.1.2.2. Ritim Yetisi
                    1.1.2.3. Tepki ( Reaksiyon ) Yetisi
                    1.1.2.4. Kinestetik Ayrımlama Yetisi
                    1.1.2.5. Oryantasyon ( Mekânsal ).Yetisi
            1.1.3. Kondisyon
                    1.1.3.1. Hareketlilik
                    1.1.3.2. Sürat
                    1.1.3.3. Kuvvet
                    1.1.3.4. Dayanıklılık
                    1.1.3.5. Çabukluk
            1.1.4. Teknik
                    1.1.4.1. Yer Değiştirmeler
                    1.1.4.2. Duruşlar
            1.1.5. Taktik
                    1.1.5.1. Oyun Strateji ve Taktikleri
    1.2. Satranç
            1.2.1. Satranç Malzemesi ve Sahası
            1.2.2. Açılış Teknikleri
            1.2.3. Oyun Teknikleri
            1.2.4. Müsabaka ve Antrenman Oyunları
    1.3. Futbol
            1.3.1. Futbol Oyun Kuralları
            1.3.2. Futbol Temel Teknikleri
            1.3.3. Futbol Kaleci Teknikleri
            1.3.4. Futbolda Koordinasyon
            1.3.5. Futbolda Hücum Oyunu
            1.3.6. Futbolda Oyunun Seyri
            1.3.7. Futbolda Savunma Oyunu
            1.3.8. Futbolda Gol Vuruşları
            1.3.9. Futbolda Topla Oynama
            1.3.10. Futbolda Takım Oyunu
    1.4. Voleybol
            1.4.1. Voleybol Temel Tekniklere Ait Duruşlar
            1.4.2. Voleybolda Koordinasyon
            1.4.3. Voleybolda Temel Teknikler
            1.4.4. Voleybolda Hücum
            1.4.5. Voleybolda Servisler
            1.4.6. Voleybol Servis Karşılama
            1.4.7. Voleybol Oyun Kurma
            1.4.8. Voleybol Hücum ve Defans
            1.4.9. Voleybol Takım Oyunu
    1.5. Basketbol
            1.5.1. Temel Beceri Hareketleri
            1.5.2. Temel Basketbol Teknikleri
            1.5.3. Basketbolda Koordinasyon
            1.5.4. Basketbolda Hücum Oyunu
            1.5.5. Basketbolda Oyunun Seyri
            1.5.6. Basketbolda Savunma
            1.5.7. Basketbolda Atış(Şut) Çalışmaları
            1.5.8. Basketbolda Topla Oynama
            1.5.9. Basketbolda Takım Oyunu
    1.6. Masa Tenisi
            1.6.1. Masa Tenisi Başlangıç Çalışma Teknikleri
            1.6.2. Masa Tenisi Temel Teknikleri
            1.6.3. Masa Tenisi Atak ve Spin Atak Teknikleri
            1.6.4. Masa Tenisi Müdafaa Teknikleri
            1.6.5. Masa Tenisi Kontrol ve Koordinasyon Teknikleri
            1.6.6. Masa Tenisi Temel Taktik Çalışmaları
            1.6.7. Masa Tenisi Genel ve Özel Kombinasyon Teknikleri
            1.6.8. Masa Tenisi Maç Teknikleri
    1.7. Badminton
            1.7.1. Badminton Oyun Alanı
            1.7.2. Badmintonda Raket Tutuş, Duruş ve Top Sektirme
            1.7.3. Badminton Forehand - Backhand Vuruş ve Servis Tekniği
            1.7.4 Badminton Ön Kort Vuruşları
            1.7.5. Badminton Orta Kort Vuruşları
            1.7.6. Badminton Dip Kort Vuruşları
            1.7.7. Kortta Ayak Hareketleri
            1.7.8. Badminton Drill Tekniği
    1.8. Dart
            1.8.1. Dartta Oyun Kuralları
            1.8.2. Dartta Nefes, Denge, Duruş, Tutuş ve Atış Teknikleri
            1.8.3. Dartta Sayı Stratejileri
            1.8.4. Dartta Antrenman
            1.8.5. Dartta Bitirme / Çıkış Teknikleri
            1.8.6. Dartta Müsabakalar

2.HALK OYUNLARI

    2.1. Halay Türünden Halk Oyunları
            2.1.1. Diyarbakır
            2.1.2. Sivas
            2.1.3. Gaziantep
            2.1.4. Tokat
            2.1.5. Elazığ
            2.1.6. Çorum
            2.1.7. Mardin
            2.1.8. Bitlis
            2.1.9. Şanlıurfa
    2.2. Zeybek Türünden Halk Oyunları
            2.2.1. İzmir
            2.2.2. Aydın
            2.2.3. Muğla
            2.2.4. Çanakkale
            2.2.5. Burdur
    2.3. Horon Türünden Halk Oyunları
            2.3.1. Trabzon
            2.3.2. Rize
            2.3.3. Ordu
    2.4. Bar Türünden Halk Oyunları
            2.4.1. Artvin
            2.4.2. Erzurum
            2.4.3. Kars
            2.4.4. Ağrı
            2.4.5. Gümüşhane
    2.5. Karşılama Türünden Halk Oyunları
            2.5.1. Kırklareli
            2.5.2. Tekirdağ
            2.5.3. Çanakkale
            2.5.4. Bursa
    2.6. Kaşık Türünden Halkoyunları
            2.6.1. Bursa
            2.6.2. Mersin
            2.6.3. Antalya
            2.6.4. Eskişehir

3.MÜZİK VE GÖSTERİ ETKİNLİKLERİ

    3.1. Gitar
    3.2. Bağlama
    3.3. Mandolin
    3.4. Flüt
    3.5. Org
    3.6. Keman
    3.7. Tulum
    3.8. Kemençe
    3.9. Kabak Kemane
    3.10. Ritim Sazları ( Darbuka, Bendir, Bateri )
    3.11. Klarnet
    3.12. Davul
    3.13. Zurna
    3.14. Yaratıcı Drama
    3.15. Semah

4.GÖRSEL SANATLAR ETKİNLİKLERİ

    4.1. Boyama Teknikleri
            4.1.1. Nokta ve Çizgi
            4.1.2. Açık, Koyu, Işık ve Gölge
            4.1.3. Perspektif
            4.1.4. Tasarı İlkeleri
            4.1.5. Renk
            4.1.6. Doku
            4.1.7. Strüktür
    4.2. Boyama Çeşitleri
            4.2.1. Sulu Boya Tekniği
            4.2.2. Yağlı Boya Tekniği
            4.2.3. Pastel Boya Tekniği
            4.2.4. Akrilik Boya Tekniği
            4.2.5. Ebru
                    4.2.5.1. Geleneksel Türk Süsleme Sanatları
                    4.2.5.2. Renk
                    4.2.5.3. Ebru Boyamaya Hazırlık
                    4.2.5.4. Ebru Boyama Yapma
    4.3. Desen Çalışmaları
    4.4. Kil Çalışmaları
    4.5. Seramik Çalışmaları

5.KİŞİSEL GELİŞİM

    5.1. Temel Dini Bilgiler
    5.2. Görgü Kuralları
    5.3. Verimli Ders Çalışma Yöntemleri
    5.4. Etkili ve Hızlı Okuma Teknikleri
    5.5. Etkili Ders Dinleme ve Not Alma
    5.6. Diksiyon Kursu
    5.7. Yazma Becerileri
    5.8. Zekâ Oyunları

6.GELENEKSEL ÇOCUK OYUNLARI

    6.1. Körebe
    6.2. Arapsaçı
    6.3. Çelik Çomak
    6.4. Kukalı Saklambaç
    6.5. Bülbül Kafeste
    6.6. Çatlak Patlak
    6.7. İstop
    6.8. Aç Kapıyı Bezirgânbaşı Kapı Hakkı
    6.9. İp Atlama
    6.10. Yakan Top
    6.11. Topaç
    6.12. Beş Taş
    6.13. Yedi Kiremit
    6.14. Mendil Kapmaca
    6.15. Yağ Satarım Bal Satarım
    6.16. Sek Sek

7.YABANCI DİL

8.KOŞARAK ORYANTİRİNG KÜÇÜKLER

    8.1. Başlangıç Uygulamaları
            8.1.1. Oryantiring Nedir?
            8.1.2. Oryantiring Terimleri
            8.1.3. Yapmak İçin Gerekenler
            8.1.4. Oryantiring Türleri
    8.2. Oryantiring Haritası
           8.2.1. Harita Bilgisi
           8.2.2. Oryantiring Haritası
                       8.2.2.1. Ölçek
                       8.2.2.2. Renk Bilgisi
                       8.2.2.3. Semboller
    8.3. Oryantiring Pusulası
            8.3.1. Pusula
            8.3.2. Pusula Kullanımı
                       8.3.2.1. Pusula İle Haritayı Yönüne Koymak
                       8.3.2.2. Pusula Bağlamak
    8.4. Rota Planlama
    8.5. Oyun Kuralları
    8.6. Küçükler İçin Antrenman Teknikleri
            8.6.1. Koşu Antrenmanı
                      8.6.1.1. Düz Koşu
                      8.6.1.2. Orman Koşusu
            8.6.2. Özel Antrenman
                      8.6.2.1. Salon Çalışmaları
                      8.6.2.2. Hafıza Çalışmaları
                      8.6.2.3. Sınıf Çalışmaları
                      8.6.2.4. Spor Salonunda Oryantiring
            8.6.3. Kroki Çalışmaları
                      8.6.3.1. Hayali Manzara Haritası
                      8.6.3.2. Sınıf Kroki Çalışması

9.ROBOTİK KODLAMA

    9.1. Robot Nedir?
            9.1.1. Robotların Çalışma Şekli
            9.1.2. Robotların İşlevleri
            9.1.3. Günlük Hayatta Kullanıldığı Alanlar
    9.2. Kodlama Nedir
            9.2.1. Kodlama Kavramı
            9.2.2. Kodlamanın Günlük Yaşantımızda Kullanıldığı Yerler
            9.2.3. Algoritma
            9.2.4. Robotun Temel Hareketleri
            9.2.5. Robotun Kontrol Sistemleri

10.EĞLENCELİ BİLİMSEL DENEYLER

    10.1. Bilimsel Deney Yapma Basamakları
             10.1.1. Problemin/ Konunun Belirlenmesi
             10.1.2. Veri Toplama
             10.1.3. Olası Değişkenler
                         10.1.3.1. Adil Deney
             10.1.4. Bulguları Kaydetme
             10.1.5. Değerlendirme
    10.2. Güneş’ in Gücü
    10.3. Işık
             10.3.1. Çiçek Dürbünü
             10.3.2. Gölge Oyunu
    10.4. Görme
              10.4.1. Hareketli Resim Defteri
              10.4.2. Düz mü? Yoksa eğri mi?
    10.5. Ses
              10.5.1. Şişe Flüt
              10.5.2. Paket Lastik Gitarı
    10.6. Kuvvetler
              10.6.1. İtme ve Çekme ( Balondan Roket Yapımı)
              10.6.2. Düşüş ve Denge (Dengeli Cambazlar)
              10.6.3. İtme ve Çekme( Mıknatıs)
    10.7. Basınç
              10.7.1. Hava Basıncı( Islanmayan Kâğıt)
              10.7.2. Hava Basıncı ( Dalgıç)
    10.8. Statik Elektrik
              10.8.1. Statik Elektriğin Gücü ( Poşet Uçurma)
              10.8.2. Statik Elektrikle Dokunmadan Hareke Ettirme ( Pervane
                    Çevirme)
    10.9. Donma ve Erime
             10.9.1. Suyun Hal Değiştirmesi
    10.10. Karışımlar
               10.10.1. Yoğunluk ( Yüzen Yumurta)
               10.10.2. Ayrışan Karışımlar ( Tereyağı Yapımı)
    10.11. Asit ve Bazlar
                  10.11.1. Lahanadan Gösterge Kâğıdı
                 10.11.2. Köpüren Canavar
    10.12. Hava durumu
               10.12.1. Rüzgârgülü
               10.12.2. Kavanozdaki Hortum
    10.13. Bitkilerde Büyüme
    10.14. Duyularımız
               10.14.1. Tat Alma Duyusu( Dil haritası)
               10.14.2. Koku alma Duyusu ( Kokunun Gücü)
               10.14.3. Dokunma Duyusu ( El Termometresi)
    10.15. Organlarımız
              10.15.1. Akciğer ( Akciğer Modeli)
              10.15.2. Kalp ( Nabız Sayma)

11.ÇOCUKLAR İÇİN FELSEFE (DÜŞÜNME EĞİTİMİ)

    11.1. Bilgi
            11.1.1. Bilgi Nedir?
            11.1.2. Doğru Bilginin Önemi
    11.2. Etik
            11.2.1. İyi-kötü
            11.2.2. Doğru- yanlış
            11.2.3. Haklar
            11.2.4. Mutluluk – Mutsuzluk
            11.2.5. Yardımlaşmak
    11.3. Estetik
            11.3.1. Güzel- Çirkin
            11.3.2. Beğenmek
    11.4. Varlık Sorunu
            11.4.1. Ben ve Diğerleri
            11.4.1.1.  İnsanlar ve Çeşitlilik
            11.4.1.2. Çevre ve İklim
            11.4.1.3.  Soyut Varlıklar

12.MODEL UÇAK YAPIMI

    12.1. Model Uçak (Ata) Yapımı
            12.1.1. THK, FAI (Uluslararası Havacılık Federasyonu )
            12.1.2. Serbest Model Uçak
            12.1.3. Model Planı
            12.1.4. Kanat Yapımı
            12.1.5. Yükseliş ve Dönüş Dümeni
            12.1.6. Gövde Yapımı
            12.1.7. Model Uçağın Kaplanması
            12.1.8. Model Uçak Montajı
            12.1.9. Uçuş Ayarları ve Modelin Uçurulması
    12.2. Model Uçak (Flamingo-F1 H) Yapımı
            12.2.1. Aerodinamik
            12.2.2. Meteoroloji, Termik Hava Olayları
            12.2.3. Model Planı İnceleme
            12.2.4. Kanat Yapımı
            12.2.5. Model Planı İncelemesi
            12.2.6. Yükseliş Dümeni Yapımı
            12.2.7. Dönüş Dümeni Yapımı
            12.2.8. Model Planı İncelemesi
            12.2.9. Gövde Yapımı
            12.2.10. Model Uçağın Kaplanması
            12.2.11. Model Uçak Montajı
            12.2.12. Uçuş Ayarları ve Modelin Uçurulması
    12.3. Model Uçak (Leylek-F1A) Yapımı
            12.3.1. Serbest Uçuş
            12.3.2. Serbest Uçuş Yarışmaları
            12.3.3. Malzemeler ve Piyasadaki Yeri
            12.3.4. Yapım Teknikleri
            12.3.5. Ayrılabilen Kanatların İncelenmesi
            12.3.6. Model Planı İncelemesi ve Malzemeler
            12.3.7. Leylek Model Uçağı Ahşap Malzemelerin Tesviyelerinin Yapımı
             12.3.8. Kanat İnşaatı
             12.3.9. Yükseliş,  Dönüş Dümeni İnşaatı Yapımında Kullanılan Ağaç Çeşitleri
             12.3.10. Yükseliş,  Dönüş Dümeni İnşaatı Yapımında Kullanılan
                     Hammaddeler
             12.3.11. Yükseliş,  Dönüş Dümeni İnşaatı Yapımında Kullanılan
                      Araçlar ve Gereçler
            12.3.12. Hareketli Yükseliş Dümeni Yapımı
            12.3.13. Hareketli Dönüş Dümeni Yapımı
            12.3.14. İskelet Gövde Yapımı
            12.3.15. Model Uçağın Kaplanması
                          12.3.15.1. Pellur Kâğıt ile Kaplama
                          12.3.15.2. Japon Kâğıdı ile Kaplama
            12.3.16. Model Uçağın Birleştirilmesi
            12.3.17. Uçuş Ayarları
                          12.3.17.1. Zaman Ayarlı Uçurma (Timern)
                          12.3.17.2. Pamuklu Fitil ile Uçurma

13.BİLGİSAYAR ETKİNLİKLERİ

    13.1. İşletim Sistemleri
    13.2. Kelime İşlemci
    14.3. Elektronik Tablolama
    13.4. Sunum Hazırlama
    13.5. e- posta

14.MUTFAK SANATLARI

    14.1. Giriş
             14.1.1. Mutfakta Güvenlik
             14.1.2. Mutfakta Hijyen
             14.1.3. Mutfakta Kullanılan Basit Araçlar
             14.1.4. Sofra Düzeni
    14.2. Temel Beceriler
             14.2.1. Yıkama
             14.2.2. Kesme
             14.2.3. Çırpma
             14.2.4. Yoğurma
             14.2.5. Pişirme

ÖLÇME VE DEĞERLENDİRMEYLE İLGİLİ ESASLAR

Kursun amaçlarına ulaşılıp ulaşılmadığını ölçmek için, bireyin süreç içerisinde yaptığı tüm öğrenim faaliyetleri değerlendirilmeli ancak bu çalışmalarla ilgili not değerlendirmesi yapılmamalıdır.

PROGRAMIN UYGULANMASINDA KULLANILACAK ÖĞRETİM ARAÇ-GEREÇLERİ

1. Ders kitabı olarak Milli Eğitim Bakanlığının yayınlamış olduğu yazılı materyaller,
2. Kaynak ders kitapları, bireysel öğrenme materyalleri, kaynak ders kitaplarının bulunmaması durumunda öğretmen/öğretici tarafından hazırlanan ders notları,
3. Programın uygulanabilmesi için etkinliklerin ait olduğu alanların standart donanımları ve programın gerektirdiği donanımlar kullanılacaktır.

BELGELENDİRME

Kursu tamamlayanlara "Katılım Belgesi" verilir.