

AKKESE ORTAOKULU MÜDÜRLÜĞÜ

DİLİMİZİN ZENGİNLİKLERİ PROJESİ

“Sözlük Özgürlüktür”

ANAHTAR KELİMELERLE HİKÂYE ANLATMA YARIŞMASI ŞARTNAMESİ

AMAÇ:

- 1-Dilimizin Zenginlikleri “Sözlük Özgürlüktür” teması altında yer alan Anahtar Kelimelerle Hikaye Anlatma Yarışması ile öğrencilerimizin Türkçe ’deki söz hazinesini, söz dağarcığını, kelime hazinesini, kelime kadrosunu ve söz varlığını tanımlarını sağlamak,
- 2- Öğrencilerimizin toplum içindeki duruşlarına olumlu ve kalıcı bir nitelik kazandırmak,
- 3- Öğrencilerimizin kişisel ve sosyal gelişimini desteklemek,
- 4-Öğrencilerimizin potansiyellerini ortaya çıkarabilecekleri uygun zemini hazırlamak,
- 5- Okuyan ve düşünen nesillerin ortaya çıkmasına katkıda bulunmak,
- 6-Öğrencilerin kelime hazinelerini geliştirmek, düşünce dünyasına hitap edebilmek,
- 7-Öğrencilere düşünme, yorumlama yeteneği kazandırmak,
- 8- Öğrencilerin özgüven duygusunu geliştirmek,
- 9-Öğrencilerin anlama ve anlatma becerisini geliştirmek,

YARIŞMA KATILIM ŞARTLARI

- 1.”paraşüt, korkmak, dostluk, uçak, tatil, yardımlaşma, ” bu kelimeler doğrultusunda hikâye anlatılacak.
2. Yarışmaya okulumuzdaki tüm kademe öğrencileri katılabilir.
3. Öğrenciler yarışmaya yalnızca bir (1) hikâye ile katılacaktır
4. Anlatılacak hikâye öğrenciye verilen kelimelerle özgün bir şekilde hazırlanmalıdır.
- 5.Hikâyeyi anlatacak öğrenci, hikâyenin bir (1)nüshasını kendi el yazısı ile ders öğretmenine vermelidir.
- 6.Farklı platformlardan alınan benzer eserler yarışmadan elenecektir.
7. Hikâye anlatma Türkçe ve Edebiyat anlatım tekniklerine uygun olmalıdır.
8. Anlatılacak hikayeler en az 75-100 arası kelime içermelidir.
9. Anlatılacak hikayeler A4 ebatında hazırlanmalı ve komisyona kurşun kalemle yazılarak teslim edilmelidir.

DEĞERLENDİRME KRİTERLERİ VE PUANLAMA

1.Hikaye'nin başlığı	10
2. Özgünlük	20
3. Kurgu, karakter ve olayların uyumu	10
4. Türkçeyi kullanma becerisi	15
5. Hikâyenin-Masalın bir bütün olarak sunulabilmesi	15
6. Hikâye anlatma tekniğinin kullanımı	15
7.Sahnedeki duruş (jest ve mimik vs.)	15

TOPLAM :100 PUAN