



TANIMI

Öğrencilere ilgi alanları doğrultusunda düşünce ve organizasyon becerilerini geliştirebilecekleri, yaşamla bağlantı kurarak okul içi ve okul dışı organizasyonlara katılıp düzenleyebilecekleri ve liderlik becerileri, kazanabilecekleri öğrenim deneyimleri ortamı yaratan okul sonrası seçmeli derslerdir.

HEDEFLER

Mezun olduktan sonra da yararlanabilecekleri kulüplerin yönetimi, liderlik vasıflarını geliştirebilmeleri için tamamen öğrencilere bırakılır. Beklenmedik engelleri aşabilecekleri ve sorunlar karşısında özgün çözümler üretebilecekleri, her şeyden önemlisi kişiliklerinin farklı yönlerini tanıyabilecekleri olanaklar kulüp çalışmalarının ana hedeflerindedir.

- Düşüncede özeleştiriyi ve çok yönlülüğü destekleyen **bireysel**,
- İlgi, yetenek ve hedefleri paylaşırken aynı zamanda bağımsız kişiliğini ve özgün düşüncelerini ortaya koyabileceği **sosyal**,
- Kulüp organizasyonunu gerçekleştirerek **kişisel yönetim**,
- Okul içi paylaşım ve okul dışı yarışmalarda **uygulama** becerilerini geliştirmeyi hedefler.

ÇALIŞMA GRUPLARI

- Dil, Kültür ve Yaşam
- Bilim ve Teknoloji
- İş Yaşamına Hazırlık
- Sanat ve Müzik
- Spor ve Strateji



Dil, Kültür ve Yaşam	Bilim ve Teknoloji	İş Yaşamına Hazırlık	Sanat ve Müzik	Spor ve Strateji
MUN	Science & Research	Finans	Art & Design Portfolio	Briç
Debate / Münazara	Robotik	Start Up	Dans	Bilardo
Think Club	3D Tasarım & Arduino Elektronik	Wake- Up Cafe	Tiyatro	Satranç
Film & Theatre Culture	İHA	Açı Store	Fotoğraf	Dağcılık
Gastronomi	Kodlama	İşletme	Orkestra (Rock / Pop)	
TedX	FPV	Film & Production	Saksafon (Caz)	
Gazetecilik			Allegría Ensemble (Klasik)	
			Sound Tech	
			Elektro Akustik Ritim	



Çalışma gruplarına yönelik yürütülen kulüpler aşağıdaki gibidir;

I. 'MUN (Model United Nations)'; Uluslararası ilişkiler/MUN; üye öğrencilerin uluslararası ilişkiler, dış politika ve uluslararası kuruluşlar alanında bilgi edinmesini sağlar. Çeşitli küresel sorunlar üzerine araştırmaları, düşünceleri ve tartışmaları için gerekli ortamı yaratır. Model Birleşmiş Milletler ve Avrupa Hükümetleri simülasyonu ile küresel farkındalık kazanmaları ve küresel bilinç edinmeleri için çalışır. ACIMGE okulumuzda düzenlenen konferanstır ve hazırlıklarını MUN kulübü öğrencileri organize eder.

a. MUN kulübü her sene kontenjanı doğrultusunda seçme yaparak öğrenci almaktadır.

II. 'Debate' / 'Münazara'; öğrencilerin araştırma becerilerini geliştirerek tartışmalara mantıklı ve ikna edici stratejik yaklaşımlar getirmelerine; bu yolla sosyal, siyasi ve ekonomik bilgilerini genişletmelerine yardımcı olmak amacıyla çalışan ve okulu yurt içi, yurt dışı turnuvalarda temsil eden bir kulüptür. Dileyen öğrenciler uluslararası ve İngilizce turnuvalar, dileyen öğrenciler ise Türkçe ve yurtiçi turnuvalara yoğunlaşarak.

a. Debate / Münazara kulübü her sene kontenjanı doğrultusunda seçme yaparak öğrenci almaktadır.

b. Yeni başlayan öğrenciler sadece ilk yıl "Eğitim" saati olarak belirlenen kulüp saatine de kalır.

III. 'Think Club'; fikir üretmenin önündeki düşünsel ve kültürel engelleri kırmak, sıradan düşünce kalıplarına bağlılığı azaltmak, özgür ve yaratıcı düşünceyi teşvik etmek amacıyla hazırlanmış bir programdır. 21 yüzyılın düşünme biçiminde köklü değişiklik yapan Kuantum teorisi, Kaos teorisi, Modern Nöroloji, Sistemler teorisi ve Siberetik yaklaşımının anlatımıyla başlar. Programın ileri seviyesi ise felsefenin bize yol açan, tarihsel anlamda sıçramaların gerçekleştiği devrimci düşünce uğraklarını gezerek, yaratıcı düşüncenin doğasının kavranmasına yardımcı olur.



- a. Başvurunun belirlenen sayının üzerinde olması durumunda öğrenciler eğitmen tarafından yapılan mülakat ile belirlenir.

IV. 'Film & Theatre Culture'; tiyatro müzikal ve edebi eserler üzerinden analizler ve okumalar yaparak genel kültür seviyemizi geliştirmek Culture Club'ın en önemli hedefidir. Gösterimde olan filmleri takip ederken bir yandan da film festivallerine katılarak dünya sinemasında da haberdar olmayı hedefler. Kültürel ve sanatsal etkinlikleri organize etme becerisi ve katılımı konusunda alışkanlık sağlanması önemli kazanımlarındandır.

V. 'Gastronomi Kulübü'; farklı bir kültürün yemeklerini incelerken, yemek ve kültür arasındaki bağlantıları keşfetmeye çalışan aynı zamanda hijyen, kaliteli beslenme, lezzet ve görünüm gibi faktörleri de birleştirerek yıl boyu çeşitli yemek pişirme atölyeleri, söyleşiler, geziler ve etkinlikler yapmayı hedefleyen kulüptür.

- a. Okul dışında anlaşılan bir mutfak ile atölyeler gerçekleşir. Atölye ücreti öğrencilere aittir.

VI. 'TedX'; "Paylaşmaya değer fikirler" platformu TED; insanların zihinlerinde yeni pencereler açmak ve onlara ilham vermek, hayatımızda yeni dönüm noktaları oluşturmak amacıyla. Bu amaç doğrultusunda; yerel/ evrensel temaları seçer ve konuşmacıların hayatlarından kesitleri, düzenlediği konferanslarda sergiler.

VII. 'Gazetecilik'; öğrencinin ilgi alanı (bilim, sinema, edebiyat vb.), dünya gündemi veya okul yaşantısı ile ilgili yazılar, videolar, röportajlar hazırlayarak sosyal medya hesaplarından veya web sitesinden paylaşır. Okuldaki ilginç makaleleri de bu platformda toplayıp yayınlar. Yazma, röportaj veya habercilik denemeleri yapmak isteyen öğrenciler için önemli bir paylaşım deneyimi.



VIII. 'Science & Research' kulübünün temel amacı; bilimsel yasalar çerçevesinde evren hakkındaki bilgilerimizi zenginleştirmek, hayatın kendisi gibi karmaşık sistemlerin incelenmesi ile topluma katkıda bulunmaktır. Bilimin sınırlarını ilerletecek projeler üretebilen, yaratıcı, bağımsız ve objektif düşünebilen öğrenciler yetiştirmeyi hedefler.

- a. Projeye katılım, ihtiyaç duyulan akademik seviyeye sahip öğrencilerin öğretmenler tarafından belirlenmesi ile gerçekleşecektir.

IX. 'High-Tech / Robotik'; temel mühendislik disiplini ile programlama ve tasarım süreçlerinin öğrenildiği kulüptür. Bu Planlı projeler doğrultusunda çalışılan, tamamen uygulama esaslı olarak işlenir. Vex robot seti ve müfredatıyla çalışılır. Problem tanımlaması ve sorun çözme becerisi kazanımı ana hedeftir.

- a. Projeye katılım, kulübü seçen öğrenciler arasında yapılacak beceri bazlı seçimle gerçekleşir.
- b. Okul takımına girmeye hak kazanan öğrenciler ulusal ve uluslararası yarışmalarda okulu temsil eder.

X. 'High – Tech / 3D Design & Arduino Programlama ve Elektronik';

- a. '3 Boyutlu Tasarım' alanında ise modelleme – prototip, Perspektif, Kumpas okuma, Ölçeklendirme, X-Y-Z eksenleri, baskı makinaları ve çeşitleri, baskı malzemeler teorik bilgileri ile birlikte tasarım programlarından Tinkercad ve Fusion 360 yazılımlarını kullanmayı öğrenir. Yazıcı programlarından Cura ile çıktı ayarlarını yapar. Modellemesini yaptıkları çizimleri 3 boyutlu yazıcıdan çıkartır ve ürünü oluşturur. Çıktı materyalleri farklarını ve mukavemet kavramını öğrenir. Öğrencilerin perspektif görüş açısı kazanması ve cisimlerin görünmeyen yüzünü görebilme becerisi kazanması hedeflenir. Ölçme ve ölçeklendirme bilgisi ve uygulamaları ile modelleme alt yapısı oluşturulması sağlanır. Ulaşılması hedeflenen ana nokta, sorunu görebilme, bu soruna çözüm üretecek 3 boyutlu tasarımı üretmek ve öngörülü tasarım düşüncesini oluşturmaktır.



- b. 'Arduino Programlama ve Elektronik'; öğrencilerin iki ayrı konuda eğitim aldıkları teknoloji kulübüdür. Öncelikle arduino kartı programlama dilini, kodlamanın alt yapısını, kartın özellikleri, proje içinde kartın kullanımını öğrenilir. Sensörler ve arduino bağlantılarını, ilişkileri ve sensörlerle ölçümün veri olarak kullanımını anlar, uygular. Temel elektronik bilgisi, devre elemanları, ölçüm cihazları, havya, yankeski vb. alet kullanımları ile ilgili uygulama yaparlar. Breadboard üzerine geçici olarak tasarlanan projeler pertinaks üzerinde devre kartına dönüştürülür.

XI. 'High-Tech / İHA (İnsansız Hava Araçları); günümüzde teknoloji dünyasında büyük yer tutan ve "Drone" olarak bilinen insansız hava araçlarını uçurma yeterlilik, kabiliyet ve bilgisini geliştirdikleri kulüptür. Dersler teorik ve uygulamalı olarak toplam 70 saat yapılır. Öğrencilerin temel havacılık kavram, kural ve uygulamalarını, hava araçlarını bilinçli ve sorumluluklarını bilerek uçurmaları ana hedeftir.

- a. Okulumuz İHA dersleri, SHGM (Sivil Havacılık Genel Müdürlüğü) akreditasyonuna sahiptir. Sene sonunda sivil havacılık müdürlüğü tarafından yapılan sınava girecek öğrenciler İHA-01 Ticari Pilot ehliyeti alabilir.
- b. Kanunda belirlenmiş şekliyle; 25 kg'a kadar olan tüm hava araçları sadece İHA-01 ehliyetli kişiler tarafından uçurulabilir. Tüm akademik faaliyetler Kapadokya Üniversitesi iş birliği ile yapılmaktadır.
- c. Alınan cihaz ve sınav ücretlerini öğrenci karşılar.

XII. 'High-Tech / Kodlama'; öğrencilerin temel kodlama becerileri kazandığı, algoritmik (sıralı) ve analitik düşünme alışkanlığı edindikleri kulüptür. Bu kulüpte öğrenciler problemi görerek tanımlayabilir, çözüm yollarını bularak kodlama platformunda bunu uygular ve programı Python yazılım dili kullanılarak yazmayı öğrenir. Bir düşünme şekli olan kodlamanın, öğrenciler tarafından hayatlarına aktarabilecekleri bir beceri olması ana hedeftir.



XIII. 'High – Tech / FPV'; FPV (First Person View) - yarış drone pilotu yetiştirmek kulübün ana hedefidir. Belirli parkurlarda çok hızlı uçabilen drone, gözlüğe FPV kamerasından gelen görüntü ile kontrol edilir.

- a. Bu kulüpte öğrencilerimiz öncelikle DIY (do it yourself) ile kendi yarış drone'larını yapar ve çalışır hale getirirler. Yarış drone'ları çok hızlı ve agresif uçuş yaptığından kazası ve kırımı fazla olmaktadır. Öğrenciler kendi drone'larını yaparak onarım sürecini öğrenirler. Eğitimler simülasyonlarda başlar. Öğrenciler uçuş tekniklerini bilgisayar ortamında öğrenir ve gerçek drone ile uygular.
- b. Eğitimlerini tamamlayan öğrencilerden seçilen pilotlarla yarış drone takımı kurulacaktır.

XIV. 'Business Club / Finans'; öğrencilerin iki konu çerçevesinde çalışacağı bir kulüptür. Öncelikle, geleneksel finans sistemi ve yeni gelişen sistemlerin işleyişlerini inceler, borsa, indexler, kripto para vb. yatırım araçlarını gerçek örnekler üzerinden analiz eder, öğrendiği terim ve teorileri pratik örnekleriyle birlikte istediği bir yöntemle projelendirir. Yıl sonunda gerçekleştirilen Finans Yarışması'nda profesyonel bankacı ve yatırımcılara portföylerini sunarlar. Aynı zamanda, okuldaki tüm kulüp ve Sosyal Sorumluluk gruplarının finansal yatırımlarını yapar.

XV. 'Business Club / Start Up'; Business Club'ın alt grubu olarak çalışır. Girişimciliğin temellerini öğrenmek üzerine kurulan kulüpte, yeni bir iş fikri üretmek için gerekli olan iş planı tüm adımlarıyla analiz ediliyor; ekipler daha sonra kendi iş fikirlerini oluşturur ve bir şirket kurmanın adımlarını simüle eder. Yıl sonunda düzenlenen Start-Up Challenge'da iş planlarını profesyonel jüriye sunuyorlar ve iş fikirlerine yatırım bulma fırsatı buluyorlar.

XVI. 'Business Club / Wake-Up'; 'Business Club'ın alt grubu olarak çalışır. Öğrencilerin kafe işletmeciliği ile insan yönetimi, satın alma, pazarlama, programlama, sponsor bulma, finans, müşteri memnuniyeti, strateji gibi aşamaların her birini tüm sorumluluklarıyla yerine getirerek işletme süreçlerini öğrendikleri bir kulüptür.



- a. Bu kulübü seçen öğrenciler belirlenmiş teneffüs saatleri ve gerekirse etkinliğe bağlı olarak hafta sonu çalışır.

XVII. 'Business Club / Açı Store'; 'Business Club'ın alt grubu olarak çalışır. tasarım ve inovasyon hedefli çalışmalarla yaratıcı ve karlı olabilmeyi uygulamalarla göstermeyi amaçlayan bir kulüptür.

- a. Bu kulübü seçen öğrenciler okul dışı gün, saat ve mekanlarda bulunarak hedeflenen satışları gerçekleştirir.

XVIII. Business Club / İşletme'; Business Club'ın alt grubu olarak çalışır. Okuldaki tüm kulüplerin ve Sosyal Sorumluluk projesi gruplarının finansal planlamasını yapar, tüm para giriş ve çıkışları takip edilir ve verimli harcamanın sağlanması konusunda tüm CIVE ve CLUB gruplarıyla çalışır. Youtube kanalları ile de kulübün finansal birikimini akranlarıyla paylaşır.

XIX. 'Film & Production; okul bünyesinde öğrencilerin öğrenim deneyimlerini zenginleştiren kulüp çalışmalarının vizyon, çalışma ve hedeflerini yansıtan kısa filmler yaratan ve bu doğrultuda çekimlerini gerçekleştiren film kulübüdür.

- a. Okul dışı gün, saat ve mekanlarda yapılacak olan çekimlere öğrenciler katılmak zorundadır.

XX. 'Art & Design Portfolio' eğitimi, sanat ve tasarım alanında kariyer yapmayı planlayan öğrencilerin, çizim becerilerini geliştirmeye ve özgün çalışmalar üretmelerine destek olan bir programdır. Hem yurt içindeki üniversitelerin yetenek sınavlarına hem de yurt dışındaki üniversitelerin portfolyo değerlendirmelerine yönelik çalışmalar yapılmaktadır. Öğrencilerin hedeflediği alan doğrultusunda yapacakları meslek seçimine dair bireysel çalışmalarını üretmek portfolyolarını oluşturmalarına destek olmaktadır.



XXI. 'Dans'; estetik değer taşıyan vücut devinimlerini, müzik ile besleyerek icra eden ve bedeni baştan inşa ederek, süreklilik gerektiren bir gelişim sürecine girmesini amaçlayan bir kulüptür. Dans kulübü, okul içi etkinlikler vasıtasıyla okul atmosferine sanatsal anlamda katkıda bulunurken, okulunu 'Comtemporary Dance' dalında liseler arası yarışmalar ve platformlarda da temsil etmeyi hedefler.

- a. Dans kulübü her sene dans deneyimi olan öğrenciler arasında yaptığı seçimler doğrultusunda öğrenci almaktadır.
- b. Seçmeler sonucunda kulübe katılacak öğrenciler, öğretmen ve kulüp başkanlarının ortak kararı doğrultusuna belirlenir.
- c. 9.sınıfta seçimlerde başarı sağlayan öğrencilerin sonraki yıllarda da (öğretmen tarafından zorlandığı görülmezse) devam eder.
- d. Öğrenci seçimlerde başarı kazanmış olsa bile seviye olarak çalışmalarda zorlandığı görülen öğrencinin sağlığı ve grup performansı göz önünde bulundurularak kulüp çalışmasından çıkması gündeme gelebilir.

XXII. 'Tiyatro'; seçilen bir tiyatro eserini sahneye koyma sürecinde öğrencilerin temel oyunculuk becerilerini geliştiren kulüptür. Kendi öğrencilerine sunumlar yaparak okul ortamına sanatsal ve kültürel anlamda katkıda bulunur. Lise grubu okulunu liseler arası tiyatro yarışmalarında temsil etmeyi de hedefler.

- a. Tiyatro kulübü her sene kontenjanı doğrultusundan seçme yaparak öğrenci almaktadır.
- b. Seçmeler sonucunda kulübe katılacak öğrenciler, öğretmen ve kulüp başkanlarının ortak kararı doğrultusuna belirlenir.

XXIII. 'Fotoğraf Kulübü'; şehir içi, şehir dışı hatta zaman zaman yurt dışına düzenlediği sanatsal geziler çerçevesinde çektiği fotoğraf ve filmler ile akranlarına sanatsal ve kültürel katkı sağlayacak sergiler, gösterimler, etkinlikler düzenlemeyi, okulunu bu çalışmalarla çeşitli festivallerde temsil



etmeyi ve bu çalışmalarıyla elde edebileceği gelire sosyal sorumluluk projelerine destek vermeyi amaçlayan bir sanat kulübüdür.

- a. Okul dışı gün, saat ve mekanlarda yapılacak olan çekimlere öğrenciler katılmak zorundadır.
- b. Geziler ve hafta sonu çekimlere katılım isteğe bağlıdır.

XXIV. 'Müzik Kulübü /Orkestra (Rock/Pop)'; bireysel çalgı bilgisini ve becerisini grup müziği deneyimine taşıyarak, kurulacak orkestralar ile okulunu okul içi, okul dışı, yurt içi ve yurt dışı festival ve yarışmalarda temsil etmeyi, okul atmosferine sanatsal anlamda katkıda bulunmayı hedefleyen bir kulüptür.

- a. Öğrenciler kulübe bireysel enstrüman becerileri doğrultusunda seçilerek alınır.
- b. Çalışmalar bireysel enstrüman eğitimi değil, toplu çalma becerisi odaklıdır.

XXV. 'Saksafon/Caz'; saksafon enstrümanında deneyim ve bilgi birikimine sahip öğrencilerle bireysel ve toplu çalışmalarla enstrüman ustalığı, caz armonisi ve doğaçlama konularında öğrencileri geliştirmeyi amaçlar.

XXVI. 'Allegria Ensemble'; Küçük bir 'Klasik Müzik Orkestrası'nın temelleri çerçevesinde çalışır. Keman, yan flüt ve piyano çalan öğrencilerin katılımıyla gerçekleşir.

- a. Piyano öğrencisi başvuran öğrenciler arasından seçilerek alınır.

XXVII. 'Music Production & Sound Technology'; müzik prodüksiyonu ve ses mühendisliği alanlarına ilgi duyan, bu alanlarda kariyer plan ve hedefleri olan öğrencilere yapacakları uygulamalarla becerileri ve yeteneklerini geliştirme fırsatı sunar. Gelişmiş müzik prodüksiyonu, kayıt ve mix teknikleri, oyun sesleri, film ve medya formatları için ses üretmek ve bestelendiği andan sahne hatta



satış aşamasına kadarki geniş süreci inceler. Müzik endüstrisini merak ederek keşfetmek isteyen öğrencilerin farklı müzikal deneyimler yaşayabileceği bir müzik kulübüdür.

XXVIII. 'Elektro – Akustik Ritim'; Afro Amerikan kökenli ritimleri, elektronik müzik altyapısıyla birleştirerek ve grup dinamiğini yaşatarak eğlenceli bir şekilde öğrenmeyi ve grup performansına dönüştürmeyi hedefler.

- a. Öğrenciler kulübe vurmali enstrüman becerileri veya ritmik duyma becerileri doğrultusunda seçilerek, deneme dersi sonrası alınır.
- b. Önceki yıllarda ritim kulübünde yer almış öğrenciler direk kulübe girebilir.

XXIX. 'Briç'; öğrencilerle bu akıl sporunu tanıştıran ve bu sayede öğrencilerin hafıza gelişimi, konsantrasyon, karar verme, inisiyatif alabilme ve muhakeme yürütme yeteneklerini geliştirmelerini destekleyen kulüptür.

- a. Öğrencilerin briçle ilgili temel bilgi ve becerileri edindikten sonra turnuvalara katılabilecek düzeye gelmelerini hedefler.

XXX. 'Bilardo Kulübü'; bilardo sporunda yarışmacı olup, isteyen herkesin bir üst seviyeye becerilerini aktarabilmek için katılabileceği ve bunları yaparken bilardo ile sosyal sorumluluk projelerini harmanlayabileceği bir kulüptür.

XXXI. 'Satranç'; öğrencilerin hafıza geliştirme, konsantrasyon, karar verme, inisiyatif alma ve akıl yürütme becerilerini geliştirmelerini destekleyen bir kulüptür.

- a. Satranca ilgi duyan ve deneyimli öğrencilerle turnuvalara katılarak okulu temsil etmek için çalışır.



XXXII. 'Dağcılık'; Dağcılık kulübü, üyelerine doğa sevgisini doğada bulunma ve spor yapma imkânı tanıyarak kazandırmayı amaçlar. Kulüp, dağcılığı maceraperestlik olarak değil, güvenliğe dikkat edilerek yapılması gereken bir spor olarak görür. Kulübün bu yılki ana hedefi, üyeleri ile kamp yapmak ve bir zirve faaliyeti gerçekleştirmektir. Eğitimler teorik ve uygulamalı olarak ikiye ayrılır. Program, salon çalışmaları, kamp ve yürüyüşlerden oluşur. Uygulamalı eğitimlerde yüksek bir bedensel performans gerekeceği için kulübe katılacak öğrencilerin bu sporu yapmayı engelleyecek herhangi bir sağlık sorunu olmamalıdır.



GENEL BİLGİLER

- 1) Kulüplerden ALE (Açı Learning Experience) Koordinatörü sorumludur.
- 2) Okul sonrası günlerde 3 farklı saat diliminde kulüpler çalışmalarını gerçekleştirir.
 - a. Çarşamba / 13:30 – 15:20
 - b. Çarşamba / 15:30 – 17:20
 - c. Cuma / 15:20 – 17:10
- 3) Kulüpler öğrenci sayısı ve çalışmanın önceki sene gösterdiği verimlilik ile bağlantılı olarak proje seçenekleri artabilir veya azalabilir.
 - a. Bazı kulüplerinin saatleri ve kulüplerin günlere dağılımı öğrencilerin seçimleri ve derslerine göre sonradan değişiklik gösterebilir.
- 4) Açı Lisesi “Kulüp Programı” tüm öğrencilere yönelik hazırlanır.
- 5) Kulüpler gerekirse kendi finansal kaynaklarını yaratmak amacıyla okulun tüm seviyelerinde etkinlikler düzenler, sponsor arayışında bulunabilir.
- 6) Kulüp, ihtiyacı olan sosyal medya hesabı, web adresi, vb. iletişim platformlarını ALE Koordinatörü’nün bilgisi dahilinde açabilir. İhtiyacını mail ile ALE Koordinatörüne iletir.



KULÜP SEÇİMLERİ VE YERLEŞTİRME

- 1) Öğrenciler çalışmak istedikleri konuya yönelik kulüp / kulüpleri seçme hakkına sahiptir.
- 2) Kulüpler sene başında yapılan sunumla 9.sınıf öğrencilerine tanıtılır. Kulüplerden yeni açılanlar veya içerik olarak değişenler 10-11 ve 12.sınıf öğrencilerine ayrı bir sunumla tanıtılır.
- 3) Kulüp seçmek isteyen öğrenciler seçimlerini belirlenen tarihe kadar gönderilen dijital anket yoluyla yapar.
 - a. Öğrenciler, kulüp kontenjanları doğrultusunda uygun kulüplere yerleştirilir.
 - b. Kulüp değişikliği çalışmaların ilk ayı içinde, öğrencinin talebiyle ve kulüp sorumlularının onayı doğrultusunda yapılabilir.
 - c. Yılın farklı bir zamanında kulüp değiştirmek isteyen öğrenci değiştirmek istediği kulüplerin öğretmenleri ve ALE Koordinatörü'ne başvurur. Ortak olarak uygun görülürse değişiklik yapılabilir.
 - d. Kulüpten ayrılma bir süre ile kısıtlanmamıştır.
- 4) Aynı kulüpte daha önce görev almış ve Açı raporlarındaki performansları "Beklentinin Üzerinde" olan öğrencilerin seçimlerine yerleştirme sırasında öncelik verilir.



YENİ KULÜP TALEBİ

- 1) İsteyen öğrenciler ALE Koordinatörü'ne başvurarak proje önerisinde bulunabilir.
- 2) Kulüp önerisi ALE Koordinatörü tarafından değerlendirilir. Kulüp; okula ve projenin ulaşmak istediği kitleye katkı sağlayacağı düşünülürse kabul edilir ve diğer öğrencilerin de katılımına belirlenen kontenjan alt sınırı dahilinde açılır.
- 3) Kulüp açıldığı sene ALE Koordinatörü tarafından gözlemlenir ve çalışmaları hedefe uygun şekilde yürüdüyse sonraki sene de devam eder.



DEĞERLENDİRME

- 1) Açı'nın 2 ve 4. döneminin sonunda öğrencinin katıldığı projedeki performansı ve katılımıyla ilgili bir rapor yayınlanır.
- 2) Öğrenci performans anlamında bir düşüş gösteriyorsa projeye sonraki sene devam edip etmeyeceğine veya sorumluluk alıp alamayacağına proje sorumluları tarafından karar verilir.
- 3) Raporda "Beklentinin Üzerinde" olduğu belirlenen öğrencilere hem sonraki senenin proje seçimi konusunda öncelik verilir hem de istediği liderlik pozisyonu değerlendirilir.
- 4) Raporda "Beklentinin Altında" olduğu belirlenen öğrencilere hem sonraki senenin proje seçimi konusunda öncelik verilmez hem de istediği liderlik pozisyonu değerlendirilmez.



ÖĞRENCİ SORUMLULUKLARI

- 1) Kulüp öğrencileri okulun ana davranış prosedürlerine uymak zorundadırlar. Bu davranış koduna uymayanlara Açı Lisesi davranış prosedürleri çerçevesindeki yaptırımlar uygulanır.
- 2) Devamsızlık, geç kalma ve materyal sorumluluğu gibi konularda beklentiyi karşılamayan öğrenciler kulüp eğitmeni, kulüp liderleri ve ALE koordinatörünün ortak kararı ile kulüpten çıkartılabilir.
 - a. Her dönemde 1 mazeretsiz devamsızlık hakkı vardır. Yazılı bir raporla kulüp saatine kadar mazeretini bildirmeyen öğrenci yok sayılır. Bu tür mazeretli devamsızlık her dönem 3 defadan fazla olamaz.
 - b. Çalışmaya zamanında katılmayan öğrenci için derse geç kalmada uygulanan yaptırımlar aynen uygulanır. Derse 15 dak fazla geç kalan öğrenci çalışmaya katılamaz, yoklamada yok sayılır. Öğrencinin 3 defadan fazla geç kalması kabul edilmez.
 - c. Çalışma için gerekli malzemeleri getirmek öğrencinin sorumluluğundadır. Bir kez getirmediğinde öğrenci uyarılır, tekrarlanırsa kulübe devam edip etmeyeceğine kulüp sorumluları karar verir.
- 3) Grup içi yazışmaları, etkinlik takvimini takip eder.
- 4) Kulüp dahilinde gerçekleşen tüm etkinliklere, satış, gezi vb. organizasyonlara katılmak zorundadır.



KULÜP EĞİTMENİ SORUMLULUKLARI

- 1) Her kulübün kendi kulüp sorumlu öğretmeni / danışmanı ve görev tanımı vardır.
- 2) Tüm kulüplerin yıl boyunca gideceği konferanslar, düzenlenecek veya katılabilecek organizasyonlar, yarışma ve festivaller Ağustos ayında kulüp öğretmenleri ve ALE koordinatörü ile belirlenerek okulun akademik takvimine işlenir. Yıl içinde takvimde olmayan etkinlikler akademik takvim doğrultusunda, okul idaresinin onayı ile takvime uygun görülürse alınabilir.
- 3) Derse başvuran öğrenci sayısı, dersin kontenjanından fazlaysa ve ders özel koşullar barındırıp öğrenci seçmeyi gerektiriyorsa, kulüp eğitmeni, ALE Koordinatörü ile birlikte çalışarak seçim koşullarını belirler ve seçmelerin gerçekleşmesi için gerekli organizasyonu ALE Koordinatörü ile iş birliği yapar.
- 4) Eğitmen, ders saatinden en az 30 dakika önce çalışma alanında bulunur ve gerekli hazırlıkları yapar. Ağustos ayında çalışmalarını gerçekleştireceği mekân ile ilgili ihtiyaçlarını ALE Koordinatörü'ne bildirir ve takibini yapar.
- 5) Kulübü içerik açısından yönlendirir ve planlamayı hazırlar.
- 6) Uygulamadaki organizasyon şemasının işleyişini kontrol eder.
- 7) Sistem üzerinden yoklama alır, öğrencilerin devamsızlığını takip eder.
- 8) Her kulüp eğitmeninin bir Açı mail adresi olur ve okul ile ilgili bilgilendirmeler adresten gerçekleşir. Kulüp eğitmeni bilgilendirmeleri takip eder.
- 9) Kulübün katılabileceği ek konferans, sergi ve yarışmaları araştırır, öğrencilere önerir, bu ek faaliyetlere başvurular öğrenci organizasyonu tarafından yapılır, gerektiğinde destek verir.



- 10) Tüm okul içi veya dışı yarışmaların düzenlenmesi, katılımı, şartları, proje önerileri ve bütçeleri ilk önce kulüp sorumlu öğretmeni tarafından onaylanır, daha sonra da ALE Koordinatörü'ne okul içi koordinasyonu amacıyla sunulur.
- 11) Gidilecek konferans veya yarışmanın öğrenci organizasyonunu belirler, dış seyahat ise velileri ve seyahat acentasını bilgilendirmesi için ALE Koordinatörü'ne bilgi verir.
- 12) Gidilen her konferans, yarışma veya okul dışı gezi sonrası o olayın bir özetini ve bir hafta içinde ALE Koordinatörü'ne teslim eder.
- 13) Olayın sosyal medya, okul web sitesinde, okul gazetesinde sunumunun yapılması için bilgi ve fotoğraf toplar, iletir.
- 14) Verilerin arşivlenmesi için ALE Koordinatörü'ne bilgi aktarır. (Çekilen fotoğraflar, videolar vb.)
- 15) Tüm kulüp aktiviteleri ALE Koordinatörü tarafından denetlenir.
- 16) Çalışmalarda düzen bozucu, grubun dikkatini dağıtan davranışlar sergileyen öğrencileri belirlediğinde durumu ALE birimi ile paylaşarak bu öğrenciler için Açı Lisesi davranış prosedürlerinin uygulanmasını takip eder.