



TÜBİTAK

Bilim Fuarları Destekleme Programı Başvuru Formu

1. Proje Bilgileri

Proje ID	815218
Proje Adı	15 TEMMUZ ŞEHİTLERİ ANADOLU LİSESİ BİLİM FUARI
Proje No	D24B128
Onay Tarihi	02.12.2024 11:08

2. Yürütücü Bilgileri

Ad Soyad	VOLKAN MESTANDOĞAN
E-posta	
Cep Tel	
IBAN	
İdari Görev	İdari Görevim Yok
Yazışma Adresi	ESEN YURT MAH. 1216 SK. NO 68 İÇ KAPI NO 1 YÜKSEKOVA / HAKKARİ

3. Okul Bilgileri

Kurum Kodu	767281		
Okul Adı	15 TEMMUZ ŞEHİTLERİ ANADOLU LİSESİ		
Okul Türü	ANADOLU LİSESİ		
İl	HAKKARİ	İlçe	YÜKSEKOVA
Hizmet Alanı	5		
E-posta	79281@meb.k12.tr		
Tel			
Adres	ESEN YURT MAH. 1216 SK. NO 68 İÇ KAPI NO 1 YÜKSEKOVA / HAKKARİ		
Öğrenci	520	Öğretmen	37

4. Okul Müdürü Bilgileri

Ad Soyad	İSLAM ONAY
E-posta	
Cep Tel	

5. Fuar Tarihleri

Başlangıç	13/05/2025
Bitiş Tarihi	15/05/2025



TÜBİTAK

Bilim Fuarları Destekleme Programı Başvuru Formu

PROJE LİSTESİ

Sıra No	Proje Adı	Proje Türü	Proje Ana Alanı	Proje Tematik	Amaç/Yöntem/Beklenen Sonuç
1	Dilenciliğin Sanal Hali; Tik Tok Dilenciliği Örneği	Araştırma	Sosyoloji	Medya Okuryazarlığı	PROJE AMACI: Projemizin amacı daha önce geleneksel olarak yapılan dilenciliğin, sosyal medya dilenciliği ile farklarını ortaya koymak ve sosyal medya dilencilerinin nasıl dilendiklerini tespit etmek hedeflenmektedir. PROJE YÖNTEMİ:Dijital etnografi yöntemi (netnografi) kullanılacaktır. Dijital etnografi yönteminin kullanılmasının nedeni sosyal medya ortamının incelenebilmesine olanak sağladığı için bu yöntem kullanılacaktır.Etnograf sistemi kullanılarak geleneksel dilencilik ile sosyal medya dilenciliği karşılaştırılacak ve sosyal medya dilencilerinin nasıl dilendikleri bu yöntem ile tespit edilecektir.Böylelikle sosyal medya dilenciliğinin günümüzdeki artışına nelerin sebep olduğu tespit edilmiş olunacaktır. BEKLENEN SONUC:Sosyal medya ortamında yapılan dilencilik ile sokakta yapılan dilencilikte benzer ve farklılıkları ortaya çıkarılması, sosyal medyada yapılan dilenciliğin kontrolsüz bir şekilde yaygınlaştığı, sosyal medya kullanıcıların bu konu hakkında bilinçlendirilmesi gerektiği tespit edilip,katılımcılara bilinç kazandırılacaktır.Sosyal medya dilenciliğinin günümüzdeki artışı göz önüne alınarak bunun nedenleri tespit edilecektir.Dilencilik türleri ve nedenleri öğrenilecek ve bilinç katılımcılara kazandırılacaktır.
2	Yoksulluk ve Göç (Yüksekova İlçesi Örneği)	Araştırma	Sosyoloji	Yoksullukla Mücadele	PROJE AMACI: Yoksulluk ve Göç olgusu ülkemizde yıllardır çözülmesi gereken en önemli sorunlar arasında görülmektedir. Çeşitli politikalar uygulanmasına rağmen halen tam olarak çözülmemeyen ve çözülmesi gereken iki önemli sorun olarak görülmektedir. Amacımız Yüksekova ilçesi özelinde yoksulluk ve göç olgusunun arasındaki ilişkiyi incelemek ve iki olgunun yarattığı parametreleri araştırmak ve tespit etmek hedeflenmektedir. PROJE YÖNTEMİ:Yöntem olarak nitel araştırma yöntemi kullanılacaktır. Araştırma da verilerin yarı yapılandırılmış görüşme tekniği ile katılımcılarla yüz yüze derinlemesine mülakat yöntemi veriler toplanacaktır.Ayrıca Literatür taraması yapılacaktır. Böylelikle elde edilen veriler neticesinde Yüksekova ilçesindeki yoksulluk ve göç olgusu arasındaki ilişki tespit edilecek. Parametreler araştırılacak ve bunun tespiti yapılacaktır.Elde edilen veriler neticesinde Yüksekova'daki yoksulluk ve Göç olgusu üzerine tespitler yapılacaktır. BEKLENEN SONUC:Yoksulluk ve göç arasında sıkı ilişkisi olduğu ve birbirini yeniden üreten olgular olduğu gerçeğini görmemiz konusunda yardımcı olacaktır. Küreselleşen dünyamızda yoksulluğun göçe zorladığı ve beraberinde sosyal ayırım, sosyal dışlanma, güvencesiz işlerde çalışma zorunluluğunu beraberinde getirecektir. Bu çalışma doğrultusunda elde edilecek verilerle dezavantajlı grupların korunması gerektiği, sosyal adaletin mutlaka sağlanması gerektiği ve göç hareketini ülkemizde en düşük düzeyde tutmak için gerekli olan politikaların daha da gerçekçi olmasının ne kadar hayati olduğunu görmek açısından yapılan araştırmanın sonuçları Yüksekova ilçesi özelinde gerekli kuruluşlar da bu araştırmanın sonucu hakkında bilgilendirilmesi amaçlanmaktadır.

Bilim Fuarları Destekleme Programı Başvuru Formu

PROJE LİSTESİ

Sıra No	Proje Adı	Proje Türü	Proje Ana Alanı	Proje Tematik	Amaç/Yöntem/Beklenen Sonuç
3	Osmanlı İmparatorluğu'nda Aşiret Sistemi ve Yüksekova'ya Yansımaları	Araştırma	Tarih	Kültürel Miras	PROJE AMACI: Osmanlı İmparatorluğu'nda aşiretlerin sosyal, siyasal ve ekonomik hayat üzerindeki etkilerini araştırmak ve Yüksekova'ya olan yansımalarının neler olduğunu incelemek hedeflenmektedir. Bu proje ile Osmanlı dönemi aşiret yapısının, Yüksekova' nın yerel yönetiminde, kültürel yapısında ve günlük yaşamında bıraktığı izleri ortaya koymak hedeflenmektedir. PROJE YÖNTEMİ:Bu projeye, **literatür taraması** yapılarak başlanacak, Osmanlı İmparatorluğu'ndaki aşiret yapısı ve Yüksekova'daki yerel aşiretlerin tarihi üzerine yazılmış kitaplar, akademik makaleler ve mevcutta erişilebilir olan Osmanlı arşiv belgeleri incelenecek. Ayrıca yerel kaynaklardan faydalanarak Yüksekova'daki aşiret yapısını anlamak için bölgedeki eski belgeler, bölgede yapılan araştırmalar neticesinde elde edilen tüm veriler kullanılacaktır. **Görsel materyaller** (haritalar(aşiretlerin bölgedeki yerleri), fotoğraflar, varsa dönemin kıyafetleri yoksa kıyafetlerin görselleri) ile desteklenen bir **sergi ve sunum** hazırlanarak, elde edilen veriler sergilenecek ve toplumsal etkileşimler detaylı bir şekilde sunulacaktır. Bu yöntemle, Osmanlı'daki aşiret sisteminin Yüksekova'daki etkileri somut verilerle ortaya konacaktır. BEKLENEN SONUC:Bu proje, Osmanlı İmparatorluğu'ndaki aşiret sisteminin Yüksekova'daki toplumsal, kültürel ve ekonomik yaşam üzerindeki etkilerini anlamamıza fırsat vermiştir. Osmanlı'nın aşiretler ile kurduğu ilişki, yerel yönetimlerde ve halkın günlük yaşamında belirleyici bir rol oynamıştır. Yüksekova'daki aşiret yapıları, bölgenin sosyal organizasyonunu şekillendirmiş, kültürel mirası ve geleneksel yaşam biçimlerini Osmanlı yönetimiyle harmanlamıştır. Proje, Osmanlı döneminin yerel halk üzerindeki uzun vadeli etkilerini, aşiretlerin sosyo-ekonomik yaşama katkılarını ve Yüksekova'daki kültürel çeşitliliği detaylı bir şekilde ortaya koymuştur. Sonuç olarak, aşiretlerin Osmanlı İmparatorluğu'ndaki önemi ve bu yapının Yüksekova'daki izleri, bölgenin tarihi bağlamında daha derin bir anlayış geliştirilmesine katkı sağlamıştır.
4	Müzik Ve Terapi, Müziğin Sağlığa Etkisi ve Müzikle İyileşme	İnceleme	Psikoloji	Görsel ve İşitsel Sanatlar	PROJE AMACI: Günümüzde duyduğumuz sesler ve müzik tarzları her geçen gün farklılaşmaktadır. 1950'li yıllar ve önceleri kullanılan akort sistemleri ve klasik akım tarzlar yerini daha çok elektronik suni bir müziğe bırakmıştır. Akort sistemi değişmiş, müzikler sertleşmiş, çocuklarımızda bunlardan etkilenmiştir. Bundan dolayı sağlıklı ve iyileştirici müzik test edilip yeni nesillere aktarılmaya çalışılacaktır. PROJE YÖNTEMİ:Proje kapsamında yaklaşık 100 lise öğrencisinden oluşan bir gruba eski sistem akort edilmiş enstrümanlardan kaliteli ve iyileştirici müzikler dinletilecektir. Geçmiş bin yıldan daha uzun bir süreye dayanan Türk Musikisinin burçlara ve hastalıklara göre şifa verdiği yapılan çalışmalarla ortaya konulmuş ayrıca bu alanda Müzik ve Terapi adı altında sertifika programları üniversitelerde yerini almaya başlamıştır. Bu kapsamda öğrenciler müzikleri dinledikten sonra hisleri ve duyguları öğrenilecek ayrıca hastalığı olan öğrencilerin doktor ve sağlıkçı gözetiminde dinleme işlemini en az 21 gün yapacak sonrasında teste tabii tutulup hastalığında iyileşme olup olmadığına bakılıp Müzik ve Terapinin işe yararlılığı ortaya konulacaktır. BEKLENEN SONUC:Günümüzde öğrencilerin kaliteli ve kendilerine iyi gelecek müziği seçmesi bir hayli zordur. Yapılan bu test ve deneme süreleri sonucunda eğer daha önce hiç dinlemedikleri bir tarz müzik dinlemişler ise 21 günlük süre içerisinde bu müziğe kulakları ancak alışacak ve yeni yeni sevmeye başlayacaklardır. Bu bağlamda test sonuçları ve öğrencilerin yorumları neticesinde müzik tarzı ve frekans değerlerinin insan üzerine muhakkak bir etkisi olduğu ortaya çıkacak ve teste tabi tutulan öğrenciler artık daha bilinçli şekilde müzikleri seçerek dinleyecek ve sonucunda müzikten kendilerine iyileştirici bir alternatif yol bulacaklardır.

Bilim Fuarları Destekleme Programı Başvuru Formu

PROJE LİSTESİ

Sıra No	Proje Adı	Proje Türü	Proje Ana Alanı	Proje Tematik	Amaç/Yöntem/Beklenen Sonuç
5	Peygamberimizin Sünnetlerinin İnsan Sağlığına Bilimsel Etkileri	İnceleme	Değerler Eğitimi	Değerler Eğitimi	PROJE AMACI: Projenin amacı Peygamber Efendimiz'in hayatında o dönem içerisinde uygulanan sünnetlerin insan sağlığına faydalarının bilimsel açıdan incelenmesini sağlamak günümüzde atlanılan bu sünnetlerin maddi-manevi faydaları cihetiyle insanları bilinçlendirmek ek olarak Din Kültürü ve Peygamberimizin Hayatı Derslerinde de öğrenciler için materyal olarak bu verileri bilim ile özdeşleştirerek öğrenmeyi görsel -zihinsel olarak daha kalıcılaştırmak. PROJE YÖNTEMİ:Proje kapsamında öğrenciler ile birlikte Peygamberimizin bizzat uyguladığı sünnetlerin tespit edilmesini sağlama ve günümüzde yapılan araştırmalar sonucunda insan sağlığı üzerindeki olumlu etkilerini gözlemleme, bununla ilgili kitap tahlili, makale okumaları gerekli video ve slaytlardan destek bilgi edinme ve sonuçlarını raporlaştırarak hem görsel açıdan hem de tıbbi veriler doğrultusunda destekleyerek önemini ortaya koyup etkili bir şekilde sunma. BEKLENEN SONUC:Proje sonunda elde edilen gözlem verilerin kayıt altına alınması ve o dönemde Peygamber efendimiz tarafından uygulanan her davranışın aslında bilinçli bir şekilde yapıldığı ve topluma ,insan sağlığına katkısı olduğunun bilincinde olunarak yerine getirildiği bu konu ile ilgili ayrıca farkındalığın sağlanıp bizler için her anlamda en güzel örnek olan Resullullah efendimizin yolundan gitmenin önemini ortaya koyma .
6	Oyunlarla İngilizce	Tasarım	Dil ve Edebiyat	Yabancı Dil Eğitimi	PROJE AMACI: İngilizce dersinde öğrenmeyi kolaylaştırmak ve İngilizceyi günlük kullanıma entegre edip öğrencileri yaparak yaşayarak öğrenme yaklaşımına uygun bir ders ortamına dahil ederek İngilizce konuşabilmelerini sağlamak. PROJE YÖNTEMİ:Kazanımlara uygun bir harita bulunur. Daha sonra çıktısı alınır .Uygun boyutta zarflar alınır. Zarfların içine uygun kağıtlar kesilip isim, meslek, ve gidilecek yer yazılır. Öğrenciler iki kişilik gruplar halinde gelir. Biri zarfı çekerken diğeri haritanın başında bekler kısa bir tanışma diyalogu olur. Tanışma diyalogunda isim, yaş ve meslek sorulur bunun devamında zarfı çeken öğrenci haritanın başında bekleyen öğrenciye doğru komutlar vererek zarfta belirtilen yere varmasını sağlar. BEKLENEN SONUC:İngilizcede yer-yön tarifi için kullanılan kalıp ve kelimelere ek olarak tanışma esnasında kullanılan kelimelerin öğrenilmesi daha eğlenceli ve kalıcı hale gelir. Öğrenciler soru sormak için uygun kalıpları kullanmayı tekrar ve canlandırma yöntemleriyle daha etkili öğrenir. İngilizce kullanımına doğrudan maruz kalmayan öğrencilerin bu yöntem ve teknikle İngilizce kullanımında deneyimleri oluşur böylelikle yaparak yaşayarak öğrenen öğrencilerin öğrenmeleri kalıcı hale gelir.



TÜBİTAK

Bilim Fuarları Destekleme Programı Başvuru Formu

PROJE LİSTESİ

Sıra No	Proje Adı	Proje Türü	Proje Ana Alanı	Proje Tematik	Amaç/Yöntem/Beklenen Sonuç
7	EKOLOJİK DEĞERİMİZ YÜKSEKOVA NEHİL SAZLIĞINI YAŞATILIM	Tasarım	Coğrafya	Çevre ve Çevreyi Koruma	PROJE AMACI: Ekolojik değerimiz olan Yüksekova Nehil Sazlığını Korumanın önemine dikkat çekmek. Özellikle Su Kuşları Yaşama Ortamı Olarak Uluslararası Öneme Sahip Sulak Alanlar Hakkında Sözleşme (Ramsar Sözleşmesi)'nin uygulanmasına yönelik, uluslararası öneme sahip olsun veya olmasın tüm sulak alanların korumak ve geliştirmek. PROJE YÖNTEMİ: Öncelikle sulak alan kaybını destekleyen politikalar değiştirilmeli, sulak alanların kurutulmasını öngören yasalar yürürlükten kaldırılmalı, hangi nedenle olursa olsun sulak alanların doldurulması ya da kurutulması yoluyla arazi kazanılması yasaklanılmalıdır. Sulak alanların ve sulak alanlarla ilişkili alanların, doğal yapıları ve ekolojik karakterleri korunmalı, bu alanlardan kum, çakıl, torf çıkarılmasına, tabii malzeme ve maden ocaklarının açılmasına ve işletilmesine; bu alanlara çöp, moloz, hafriyat, dip tarama ve proses artığı çamurları gibi kirlenici niteliği olan maddelerin dökülmesine, çöp imha alanları ile bertaraf tesislerinin kurulmasına izin verilmemelidir. ? Sulak alana bağımlı yaşayan canlılar ile alanın ekolojik karakterini ve fonksiyonel değerlerini olumsuz yönde etkileyecek ölçülerde su alınmamalı, alanı besleyen yüzey suları kısıtlanmamalı, yönleri değiştirilmemeli ve yer altı suları çekilmemelidir. ? Sulak alanlarda rasyonel kullanımı gerçekleştirebilmek ve etkili bir koruma sağlayabilmek için; her bir sulak alan için sosyal, ekonomik ve ekolojik bütünlük içerisinde tüm sektörleri entegre eden ?Sulak Alan Yöntemi Planı? geliştirilmeli ve bu planların uygulanması sağlanmalıdır. BEKLENEN SONUC: Yeryüzünün biyolojik üretim yapan ekosistemleri olup, çok zengin biyolojiklere sahip olmak. Bulundukları yörenin iklimini stabilize etmek. Yüksek bir ekonomik değere sahip olup, bölge ve ülke ekonomisine katkı sağlamak. Yeraltı suyu deşarjı ve deşarjı korumak. Taşkın kontrolü sağlamak. Taban suyunu dengelemek. Tortu ve zehirli maddeleri alıkoyarak ya da besin maddelerini kullanarak suyu temizlemek.Eğitim ve bilimsel çalışmalara olanak sağlamak. Sulak alanlar su yolu taşımacılığına olanak sağlamak.
8	Eko Turizm Faaliyetlerinin Yerel Kalkınma Üzerine Etkisi	Tasarım	Coğrafya	Çevre ve Çevreyi Koruma	PROJE AMACI: Kalkınma veya bölgesel gelişmede önemli bir alt sektör olarak nitelenen eko turizm, çevre ve doğal kaynaklarla olan ilişkisi nedeniyle kalkınma ve çevre çelişkisini uyumluluğa dönüştürmektedir. Eko turizm projeleri sayesinde, kırsal kalkınma ve çevre koruma arasındaki bütünlük sağlamayı amaçlamaktır PROJE YÖNTEMİ:Ekoturizm tipik olarak flora, fauna ve kültürel mirasın başlıca cazibe merkezleri olduğu yerleri geliştirmek.Gerekli uygun kurum ve kuruluş görüşlerinin almak.Halkı bu konuda bilinçlendirmek.Ekoturizme konu alanlar; yayla turizmi, kuş gözleme turizmi, foto safari, akarsu sporları, çiftlik turizmi, botanik turizmi, bisiklet turları, atlı doğa yürüyüşü, kamp ? karavan turizmi, mağara turizmi ve dağ turizmi gibi doğal çevreyi ve biyo çeşitliliği koruyan alanlarda çalışmalar yapmak. BEKLENEN SONUC: Doğal yapıların oldukları gibi korunması esas hedeftir. - Yerel halkın refahı gözetilerek sosyo-ekonomik sistem hedeflemek. - Ziyaret edilen bölgedeki turizm işletmelerinin faaliyetlerini olumlu yönde gözden geçirmesine ön ayak olmasını sağlamak. Bölgenin ekonomisine katkı sağlayarak bölgenin cazibe bir merkez haline gelmesini sağlamak. Bölgenin eko turizm sayesinde gelişmesine sağlamak. İnsanların refah seviyesine sağlamak

Bilim Fuarları Destekleme Programı Başvuru Formu

PROJE LİSTESİ

Sıra No	Proje Adı	Proje Türü	Proje Ana Alanı	Proje Tematik	Amaç/Yöntem/Beklenen Sonuç
9	Beni Bul	Tasarım	Matematik	Algoritma Tasarımı ve Uygulamaları	PROJE AMACI: Matematik konularından olan gerçek sayılar konusunu daha eğlenceli ve kolay algılayabileceğimiz şekilde oyun yoluyla öğrenmektir. Derse katılımımızı arttırmaktır. Bu projeyle birlikte çalışma becerimizi geliştirmek amaçlanmaktadır. Sadece bazı öğrencilerin değil, tüm sınıfın konuya dahil olmasını sağlamaktır. Eğlenerek öğrendiğimiz konuyu daha kalıcı hâle getirmektedir. Gerçek sayıları görsel hâle getirerek somutlaşması amacı gütmektedir. PROJE YÖNTEMİ:Proje hazırlama aşamasında renkli bir kutu ve renkli kâğıtlar hazırlanacaktır. İki heterojen grup oluşturulur. Gruplara isimler verilir. Örneğin; A grubu ve B grubu gibi isimler verilebilir. Öğretmen, renkli bir kutuyu öğretmen masasına bırakır, içerisinde kâğıtlar vardır. Bu kâğıtlarda sayılar yazılmıştır. Kâğıtlara yazılan bu sayıların altında ?doğru veya yanlış? olacak şekilde rasyonel sayı mı, doğal sayı mı, tam sayı mı, sayma sayısı mı, irrasyonel sayı mı olduğu belirtilmiştir. Öğretmen tahtadadır. Gruplardan sırasıyla öğrenci gelir ve kutudan kâğıt alıp sayıyı söyler. Sayının altında yazan sayı grubuna (rasyonel sayı, doğal sayı, tam sayı, sayma sayısı, irrasyonel sayı) ait olup olmadığını bulmaya çalışır. Sayı o gruba dahilse ?doğru? der ve başka hangi sayı grubunda olduğunu söyler. Eğer sayı o gruba dahil değilse ?yanlış? der ve doğru olanını bulmaya çalışır. Öğretmen tahtada bulunur öğrenci doğru söylemişse artı (+) yanlış söylemişse (-) eksi koyar. En fazla artısı olan grup kazanır ve kitapla ödüllendirilir BEKLENEN SONUC:Öğretmen, sınıfta ki her öğrencinin derse katılmasını sağladı. Tüm öğrencilerin etkin olmasını sağlamak için gruplar arasında öğrenciler birbirini destekledi ve teşvik etti. Öğretmen ve öğrenciler arasında iletişim arttığı için derse katılım ve başarı da arttı. Konunun zevkli ve yapılabilir olduğunu kavradık. Gerçek sayıların karıştırılması önlenmeye çalışıldı ve bu işlemleri somutlaştırarak konuyu kavramamızı sağladı. Bu sayede 9. Sınıf konuları arasında ilişkilendirme ve çıkarım yapabildik. Daha önceki yıllarda matematik dersinde görmüş olduğumuz konularla da bağlantı kurabilmemizi sağladı. Matematik dersine ve hayata bakış açısında olumlu yönde gelişmeler oldu.
10	Tarih Tablosu Oyunu	Tasarım	Tarih	Oyun ve Oyunlaştırma	PROJE AMACI: Belirli tarih olaylarını oluş sırasına göre kronolojik olarak doğru bir şekilde yerine koymak amacıyla oyun tasarlanır. Böylelikle öğrenciler tarihi olayların kronolojik sıralamalarını bilecek seviyeye gelecektir. Amacımız burada tarihi olayların kronolojik sıralamasını öğrencilere eğlenerek yaparak yaşatarak öğretmek olacaktır. PROJE YÖNTEMİ:Web.2.0 araçları kullanılarak tarihi olaylar karışık sıra ile verilecek ve katılımcılardan bu tarihi olayları oluş sırasına göre kronolojik olarak sıralamaları istenecek. Katılımcılar bu sıralamayı doğru yaptıklarında yeni tarihi olaylara geçiş yapabilecekler. Yanlış yapan katılımcılar oyun esnasında yanlışlarını görebilecek ve gerekli düzenlemeleri yapabilecektir. Geri dönüt sağlandıktan sonra bir sonraki adıma geçiş yapılabilecektir. BEKLENEN SONUC:Kronolojik Sıralama oyunu ile tarihi olayların oluş sıralaması katılımcılara kazandırılmış olacak ve tarih dersi materyali olarak kullanılabilecek bir uygulama olacaktır. Katılımcılar oyunun sonunda tarihi olayları öğrenmiş ve oyun ile eğlenerek bir öğrenme gerçekleşmiş olacaktır.Yanlış yapan katılımcılar için hazırlanan geri dönütler ile birlikte doğru kronolojik sıralamayı öğrenmiş olup yeni adıma geçiş yapılmış olacaktır.

Bilim Fuarları Destekleme Programı Başvuru Formu

PROJE LİSTESİ

Sıra No	Proje Adı	Proje Türü	Proje Ana Alanı	Proje Tematik	Amaç/Yöntem/Beklenen Sonuç
11	DEYİMLER YAPBOZU	Tasarım	Dil ve Edebiyat	Kültürel Miras	PROJE AMACI: Deyimler dilimizin en önemli zenginliklerindendir ve milli mirasımızdır. Kullanımının azalmasıyla birlikte bazı deyimlerimiz yok olup gitmektedir. Genellikle mecaz anlam taşıyan, anlamca ve biçimce kalıplaşmış söz öbekleridir. Günlük hayatta her yerde kullandığımız deyimlerin yerinde ve doğru kullanımı önemlidir. PROJE YÖNTEMİ:Materyalde kullanılacak olan deyimler tespit edilir. Önce kullanılacak deyimler tespit edilir. Bir mukavva kağıdı veya tahta parçasını yapboz parçaları şeklini verdikten sonra parçaların eş parçaların birine deyimini diğerine de anlamını yazıp öğrencilerden eşleştirmeleri beklenir. Her şekli farklı tasarlayarak yanlış öğrenmenin önüne geçebiliriz. Deyimler eğlenerek anlamlarını öğrenirler ve günlük hayatlarına bu öğrendiklerini aktarabilirler. BEKLENEN SONUC:Deyimleri eşleştirirken eğlenerek anlamlarını bulurlar.Öğrencilerin aktif olacağı bu materyalde yaparak-yaşayarak öğrenmeyle bilgiler daha kalıcı hale gelir. Deyimler dilin zenginleşmesinde, anlatımın daha etkili , aktarımı daha güçlü ve sözün daha akıcı olması açısından önemli bir yere sahiptir. Öğrenciler bu materyali kullanarak kazandıkları bilgileri günlük hayatlarında rahatlıkla kullanabilirler. Dilimizin zenginliklerinin farkında ve bize kalan milli mirası korumuş olacağız.
12	BAĞLAN AMA BAĞIMLI OLMA	Tasarım	Bilişim Teknolojileri ve Yazılım	Bağımlılık ve Bağımlılıkla Mücadele	PROJE AMACI: Bu projede sosyal medya bağımlılığının gençlerimiz üzerindeki etkilerini ortaya koymak amaçlanmaktadır. Sosyal medya bağımlılığı ile ilgili farkındalık yaratmak ve dijital medya kullanımının sağlıklı sınırlar içinde tutulmasını sağlamak hedeflenmektedir. PROJE YÖNTEMİ:İlk olarak sosyal medya kullanım alanları araştırılacak. Öğrencilerin sosyal medyada harcadıkları süreler araştırılacak ve bu sürelerin analizi yapılacak. Bağımlılık olduğu bilinci öğrencilere kazandırılacak. Elde edilen veriler neticesinde sosyal medya bağımlılığına dikkat çekmek amacıyla afiş ve broşür tasarımı yapılacak ve okula asılacak. Broşürler dağıtılacak. Sosyal medya bağımlılığına dikkat çekmek amacıyla "BAĞLAN AMA BAĞIMLI OLMA " sloganımızın yer aldığı materyaller tasarlanacak ve öğrencilere dağıtılacak. Ayrıca okulumuzun sosyal medya hesaplarında 24 saatlik süre ile sloganımızın yer aldığı profil ve kapak fotoğrafları oluşturulacak ve paylaşımlar yapılacak. Okulumuz öğretmen ve idarecilerinden de kendi sosyal medya hesaplarından bunları paylaşmaları istenecek. Okul sınıf grupları belli bir süre hazırlanan profil fotoğraflarını kullanacak ve sınıf veli gruplarında hazırlanan afiş ,broşürler paylaşılacak. Böylelikle farkındalık yaratmak amaçlanacak. BEKLENEN SONUC:Projemizin beklenen sonuçları arasında, sosyal medya kullanım süresinin arttıkça olumsuz etkilerinin ortaya çıkacağının daha iyi anlaşılması ve sosyal medya bağımlılığının sosyal, akademik ve psikolojik olarak bireyleri olumsuz etkilediği bilincine varılması sağlanacaktır. Projede hazırlayacağımız afiş ve broşürleri veli gruplarında paylaşarak velilerde de bu bilincin oluşturması sağlanacaktır. Ayrıca sloganımızın yer aldığı sosyal medya profil ve paylaşımlarıyla sosyal medya da vakit geçirirken de bireylere sosyal medya bağımlılığını hatırlatılması ve bireylerin sağlıklı sosyal medya alışkanlıkları geliştirmelerine katkı sağlanması sağlanacaktır.



TÜBİTAK

Bilim Fuarları Destekleme Programı Başvuru Formu

PROJE LİSTESİ

Sıra No	Proje Adı	Proje Türü	Proje Ana Alanı	Proje Tematik	Amaç/Yöntem/Beklenen Sonuç
13	YÜKSEKOVA YÖRESEL BİTKİLER SÖZLÜĞÜ	Tasarım	Biyoloji	Biyoçeşitlilik	PROJE AMACI: Projemizin amacı, Yüksekova yöresinde yetişen yerel bitkiler ve bu bitkilerin yiyecek, içecek ve ilaç olarak nasıl kullanıldığını araştırmak ve bilgi birikimini artırmaktır. Projemiz Yüksekova'nın biyolojik çeşitliliğini ve bu çeşitliliğin kültürel değerlerle nasıl harmanlandığını vurgulayarak, yörenin geleneksel bilgi birikimini tanıtmayı hedeflemektedir. PROJE YÖNTEMİ:Yüksekova'nın yerel bitkileri incelenip, bu bitkiler ile yapılan yemek, içecek ve ilaçlar hakkında detaylı bilgiler toplanacak. Yöre halkının bitkileri nasıl kullandığı, hangi bitkileri gıda olarak tükettiği ve ne tür yemekler yapıldığı, bunların insan sağlığına olumlu ne gibi etkileri olduğu, bu bitkilerin bölge ekonomisine etkileri araştırılacak ve hazırlanacak olan sözlüğe tüm bu bilgiler girilecek. Ayrıca, bitkilerin sağlıklı yaşam ve doğal tedavi yöntemlerinde etkileri araştırılıp sözlüğe eklenecek. Hazırlanan sözlükte bitkinin fotoğrafı, ismi ve bu bitkiden elde edilen ürünün (yiyecek,içecek,ilaç) ne olduğu yazılacak. Bitkinin ekonomik katkısı varsa eklenecek. BEKLENEN SONUC:Projemizin sonunda Yüksekova yöresine ait bitki türlerinin ,yiyecek, içecek ve ilaç olarak kullanımının tanıtımı yapılmış olacaktır. Ayrıca yöre halkının bu bitkilerden ekonomik olarak gelirlerinin artacağı düşünülmektedir. Yapılacak olan sözlük ile biyoçeşitliliğin korunması, tanıtılması ve yöre halkının sürdürülebilir yaşam yöntemlerinin teşvik edilmesi açısından katkı sağlayacaktır. Elde edilen verilerle hazırlanan sözlük hem yöre halkının hem de diğer bireylerin bu bitkilerden daha verimli nasıl faydalanabileceklerini ,ekonomik değerinin artacağını ve biyoçeşitliliğin korunmasına yönelik çalışmalar yapılmasını sağlayacaktır. Böylelikle yörenin biyo çeşitliliği hakkında bilinçlenme sağlanmış olacaktır.
14	SINIRLARINI AŞAN KELİMELEER	Tasarım	Dil ve Edebiyat	Dil ve Edebiyat	PROJE AMACI: Türkçe 'ye geçmiş ve dilimizde kullandığımız yabancı kökenli kelimelerin kökenlerini görsel olarak etkileşimli dünya haritası üzerinde göstermek. Böylelikle kullanılan yabancı kelimelerin kökenlerini tanıtmak , coğrafi olarak bölgesini göstermek ve öğrencilere bilinci kazandırmak hedeflenmektedir. Amacımız kullandığımız yabancı kelimelerin kökenlerini bilmek ve bu kelimelerin nereden alındığını ve kendi kökeninde nasıl kullanıldığını göstermektir. PROJE YÖNTEMİ:Projeye başlarken Türkçe 'ye geçmiş olan yabancı kelimelerin tespiti yapılacak. Ardından kullanılan yabancı kelimelerin kökenleri tespit edilecek. Etkileşimli harita hazırlamak için kullanılacak programlardan uygun olanı seçilecek (Google My Maps ,Mapbox vb. gibi).Katılımcılar tarafından kendi interaktif haritaları yaratılacak ,işaretler eklenip kullanılan kelime kendi kökenin olduğu bölgeye eklenecek , renkli çizgilerle bağlantılar kurulacak ve sınırları belirlenecek. Böylelikle her yabancı kelimenin kökeni ve coğrafyası hakkında bilgi sahibi olunacak. BEKLENEN SONUC:Dilin tarihsel ve kültürel yönlerini görselleştiren ilgi çekici bir interaktif harita oluşturularak hem dilbilimsel hem de coğrafi bir yaklaşımla Türkçemize geçmiş kelimelerin kökenleri keşfedilmiş olacaktır. Projemizin sonucunda katılımcıların ve projenin sunulduğu kişiler dilimizde kullanılan yabancı kelimeler hakkında bilgi sahibi olacaktır. Kullanıcılar, harita üzerinde hangi dillerden hangi kelimelerin geldiğini keşfedecek dilsel çeşitliliği ve kültürler arası etkileşimi daha iyi anlayabileceklerdir. Projemiz sonucunda Türkçedeki yabancı kültürlerin etkisi gösterilmiş olacak ve dilin dinamik yapısı görselleştirilerek sunulacaktır.

Bilim Fuarları Destekleme Programı Başvuru Formu

PROJE LİSTESİ

Sıra No	Proje Adı	Proje Türü	Proje Ana Alanı	Proje Tematik	Amaç/Yöntem/Beklenen Sonuç
15	ENGELSİZ BİR YAŞAM	Tasarım	Bilişim Teknolojileri ve Yazılım	Giyilebilir Teknolojiler	PROJE AMACI: Bu proje ile engelli bireylerin günlük yaşamlarını kolaylaştırmayı hedeflenmektedir. Gazlı içecek açacağı ve kaşık tutma aparatı tasarımı ile kullanıcıların daha bağımsız bir şekilde yemek yemeleri ve içeceklerini açabilmeleri sağlanacaktır. Tasarımlar, ergonomi ve işlevsellik ön planda tutularak geliştirilecektir. PROJE YÖNTEMİ:Bu projede, engelli bireylerin günlük yaşamlarını kolaylaştırmak için iki işlevsel aparat tasarlanacaktır. Gazlı içecek açacağı ve kaşık tutma aparatı. İlk olarak CAD yazılımları ile detaylı tasarımlar yapılacak ve ergonomik gereksinimler göz önünde bulundurulacaktır. Prototipler 3D yazıcı ile üretilecek, ardından tasarımlar iyileştirilecektir. Son aşamada aparatların pratik kullanımı test edilecektir. Böylelikle hazırlanan ürünler ile engelli bireylerin yaşamları kolaylaşacaktır. BEKLENEN SONUC:Bu proje, engelli bireylerin günlük yaşamlarını kolaylaştıran işlevsel ve ergonomik aparatların tasarımını gerçekleştirecektir. Gazlı içecek açacağı ve kaşık tutma aparatı, kullanıcıların daha bağımsız bir şekilde yaşamlarını sürdürebilmelerine yardımcı olacak şekilde geliştirilecektir. Yapılan prototip testleri doğrultusunda tasarımlar iyileştirilmiş, ürünlerin kullanım kolaylığı ve etkinliği artırılacaktır. Proje, engelli bireylerin yaşam kalitesini artırmak için önemli bir adım olacaktır.
16	Sıfır Atıkla Dostluk: Sokak Hayvanlarına Bir Kap Mutluluk	Tasarım	Değerler Eğitimi	Sıfır Atık ve Geri Dönüşüm	PROJE AMACI: Bu projede, okullardaki yemekhane atıklarının çevre dostu bir şekilde değerlendirilmesi hedeflenmekte. Sıfır atık bilincini artırmak, sokak hayvanlarına karşı duyarlılığı ve hayvan sevgisini geliştirmek hedeflenmektedir. Toplumsal dayanışma ve sorumluluk değerlerini pekiştirmek. PROJE YÖNTEMİ: Bu projede uygulanacak yöntem; 1. Bilgilendirme ve Farkındalık: Yemekhane günlük atık miktarı tespit edilecek. Sıfır atık ve geri dönüşüm konularında bilgilendirme yapılacak. Sokak hayvanlarının temel ihtiyaçları anlatılacak. 2. Yemek Artıklarının Toplanması: Yemekhane atıklarının uygun şekilde ayrıştırılması sağlanacak. İnsan tüketimine uygun, hayvanlara zarar vermeyen yiyecekler seçilecek. 3. Depolama ve Nakliye: Yemek artıkları hijyenik koşullarda saklanacak. Sokak hayvanlarına düzenli olarak ulaştırılacak. 4. Takip ve Geliştirme: Besleme faaliyetlerine öğrenciler aktif katılım sağlayacak. BEKLENEN SONUC:Okul genelinde sıfır atık bilinci artacak. Sokak hayvanlarının açlık sorununa katkıda bulunulacak. Öğrencilerde paylaşma, empati ve sorumluluk değerleri gelişecek. Yemek israfı önlenerek çevreye olumlu katkı sağlanacak. Bu proje sayesinde okul genelinde sıfır atık bilinci önemli ölçüde artacak ve öğrenciler yemek atıklarının çevreye olan olumsuz etkilerini azaltmayı öğreneceklerdir. Sokak hayvanlarının beslenmesine katkı sağlayarak onların yaşam kalitesi iyileştirilecektir. Ayrıca, öğrencilerde sorumluluk, yardımlaşma, empati ve çevre bilinci gibi değerler gelişecektir. Yemek israfının önlenmesiyle kaynakların daha verimli kullanılması sağlanacak, böylece toplumsal duyarlılık artacaktır. Bu proje, hem çevreye duyarlı bireyler yetiştirilmesine katkıda bulunacak hem de sokak hayvanlarının yaşam mücadelesine destek olarak örnek bir dayanışma modeli oluşturacaktır.