



Bilim Fuarları Destekleme Programı Ba vuru Formu

TÜBİTAK

1. Proje Bilgileri

Proje ID	704886
Proje Adı	ÜSKÜDAR BORSA STANBUL MESLEK VE TEKNİK ANADOLU LİSESİ BİLİM FUARI
Proje No	Sistem otomatik olarak daha sonra belirleyecektir.
Onay Tarihi	27.04.2023 14:31

2. Yürütücü Bilgileri

Ad Soyad	SEMRA NCESU
E-posta	semra.incesu@hotmail.com
Cep Tel	5535921946
IBAN	TR590001200975200001050645
İdari Görev	İdari Görevim Yok
Yazınma Adresi	FERAİ MAH. İRMAK SOK. NO:43 ÜSKÜDAR/ STANBUL

3. Okul Bilgileri

Kurum Kodu	910133		
Okul Adı	ÜSKÜDAR BORSA STANBUL MESLEK VE TEKNİK ANADOLU LİSESİ		
Okul Türü	MESLEK LİSESİ		
İl	STANBUL	İlçe	ÜSKÜDAR
Hizmet Alanı	1		
E-posta	910133@meb.k12.tr		
Tel	2164610706		
Adres	FERAİ MAH. İRMAK SOK. NO:43 ÜSKÜDAR/ STANBUL		
Öğrenci	800	Öğretmen	83

4. Okul Müdürü Bilgileri

Ad Soyad	SEDA BÜYÜKOL
E-posta	sedabuyukol@hotmail.com
Cep Tel	5056222646

5. Fuar Tarihleri

Başlangıç	28/11/2023
Biti Tarihi	29/11/2023



Bilim Fuarları Destekleme Programı Başvuru Formu

TÜBİTAK

PROJE LİSTESİ

Sıra No	Proje Adı	Proje Türü	Proje Ana Alanı	Proje Tematik	Amaç/Yöntem/Beklenen Sonuç
1	AYASOFYA EFSANELER	nceleme	Tarih	Kültürel Miras	<p>PROJE AMACI: İstanbul Sultan Ahmet'te bulunan Ayasofya camisi araştırılarak kültürel mirasımız olan bu yapıyı ön plana çıkararak genç neslimiz olan öğrencilerimizle buluşturmayı hedeflemekteyiz. Ayasofya camisi içerisindeki hatlı çalılar, mimari yapısı, mozaikleri ve efsaneleri hakkında kapsamlı araştırma sonucunda video sunum yapılacaktır.</p> <p>PROJE YÖNTEM : Ayasofya camii için yapılacak olan araştırma dergi, mecmua bu alanda yazılmış makale ve kitaplardan bilgi edinilerek internet sitelerinden faydalanılacaktır. Milli Eğitim Müdürlüğü Sanat Akademisinde eğitimcileri olan Smail Erdoğan'la uzman görüşü alınarak röportaj ve gezi yapılacaktır. Tarihi yapının çekilen fotoğrafları kullanılacaktır. Mekânda bulunan sütunlar hatlı çalılar, mozaiklere vurgu yapılarak mimari özelliği kubbe yüksekliği ve genişliği araştırılarak sunuda yer verilecektir. Cami içinde yer alan hatların çıktıkları alınarak daha önce tarihi mekâna gitmemiş olan öğrencilere Powerpoint programıyla bir sunum gerçekleştirilerek bilgi verilecektir.</p> <p>BEKLENEN SONUC: Ayasofya caminin tarih boyunca hangi dinlere ev sahipliği yaptı mimari özellikleri, mekânda bulunan sütunlar, mozaikler, hatlar ve duvar yapıları hakkında kısa bir video şeklinde PowerPoint sunumla gelen izleyicilerin mekân hakkında bilgi sahibi olmaları beklenmektedir. Uzman görüşünden de yararlanılarak etkili bir sunum olması bilgilendirici ve merak uyandırıcı olması beklenmektedir. Ayasofya Cami tanıtım broşürleri gelen izleyicilere dağıtılacaktır. Efsanelerin hikayesi görevli öğrencilerimiz tarafından gelen izleyicilere anlatılarak merak uyandırmasını ve konunun okulumuz öğrencilerine ve velilerine ulaşmasını hedeflemekteyiz. Yapıtığımız çalıma okulun web sitesi ve sosyal medya kanalında yayınlanacaktır.</p>
2	Asit Yağmurlarının Etkilerini Örnelemler	nceleme	Kimya	Çevre ve Çevreyi Koruma	<p>PROJE AMACI: Yoğun insan nüfusu ve endüstriyel faaliyetlerin etkisi ile hava kirliliği her geçen gün artmaktadır. Özellikle normal yağmur suyuna oranla pH değeri düşük olan asit yağmurları sonucunda oluşan sülfürik ve nitrik asit gazları yeryüzüne ulaşmaktadır. Projemizdeki amaç asit yağmurlarının, insan ve çevre üzerindeki etkilerini ortaya koyarak insanlarda olumlu çevre bilinci oluşturulmasıdır.</p> <p>PROJE YÖNTEM : 4-6 yaş grubu çocukları ile asit yağmurlarının insanlar, bitkiler, ekosistemler ve deniz canlıları üzerindeki olumsuz etkileri literatür taraması yapılarak ortaya koyulacaktır. Özellikle ilgili görsellerin daha dikkat çekici olması nedeniyle görsel taramasına da yer verilecektir. Literatür taraması yapılırken asit yağmurlarının neden olduğu tehlikeleri hakkında da bilgilere ulaşılarak olumsuz etkilerden korunmak için neler yapılabileceği hakkında fikir yürütülecektir. Yapılan araştırma ve ulaşılan bulgular ile insanlarda asit yağmurlarını önlemeye yönelik bilinç oluşturulmaya çalışılacaktır. Çalışmamız öğrencilerimiz grubu edindikleri bilgilerle çevreye karşı nasıl daha duyarlı olacağız konusunda önermelerde bulunarak fikirlerini görselleştirerek, sloganlarla, sunumlarla bu konuya dikkat çekecek çalışmalar yapacaklardır. Yapılan çalışmamız okulun web sitesinde ve sosyal medya kanalında paylaşılacaktır.</p> <p>BEKLENEN SONUC: Araştırma sonucunda, özellikle çalışılan yaş grubu itibarıyla gençlerde, çevreye karşı olumlu tutum geliştirebileceği beklenmektedir. Her geçen gün artan hava kirliliği nedeniyle gözlemlenen olumsuzlukların önüne geçebilmek için birey olarak üzerimize düşen sorumlulukların farkına varmak hedeflenmektedir. Çalışmamız öğrencilerimiz grubu edindikleri bilgilerle çevreye karşı nasıl daha duyarlı olacağız konusunda önermelerde bulunarak fikirlerini görselleştirerek, sloganlarla, sunumlarla bu konuya dikkat çekecek çalışmalar yapacaklardır. Yapılan çalışmamız okulun web sitesinde ve sosyal medya kanalında paylaşılacaktır.</p>



Bilim Fuarları Destekleme Programı Başvuru Formu

TÜBİTAK

PROJE LİSTESİ

Sıra No	Proje Adı	Proje Türü	Proje Ana Alanı	Proje Tematik	Amaç/Yöntem/Beklenen Sonuç
3	GEÇMİŞTEN GÜNÜMÜZE STANBULDA Kİ OSMANLI TARİHİ CAMİLERİ	inceleme	Tarih	Kültürel Miras	<p>PROJE AMACI: Türkler tarih sahnesinde görüldüğü ilk devirlerden itibaren ayrı coğrafyalarda çeşitli mimari eserler bırakmışlardır. Bir çok kadim medeniyetin ya da İstanbul'da Osmanlı devleti döneminden kalan Camileri tanımak ve tanıtmak hedefiyle yola çıkılmıştır.</p> <p>PROJE YÖNTEM : Projede İstanbul'daki Osmanlı dönemine ait önemli tarihi Camilerin hangileri olduğu araştırılarak en dikkat çeken Camiler öğrenciler tarafından ele alınarak tarih, sanat tarihi gibi kaynaklardan yararlanarak araştırma yapılacaktır. Camilerin mimari özellikleri, içerisinde bulunan hatlar mozaiklerinin araştırılması yapılacaktır. Öğrenilen bilgiler öğrenciler tarafından dergi tasarımı halinde düzenlenecektir. Fuarda sergilenmek üzere video gösterisi ve fotoğraflar gösterisi yapılacaktır.</p> <p>BEKLENEN SONUC: Projede İstanbul'da bulunan Osmanlı Devleti döneminden günümüze kalan tarihi hüviyeti olan önemli Camilerini gün yüzüne çıkarmaktır. Öğrenilen bilgiler öğrenciler tarafından dergi tasarımı halinde düzenlenecektir. Fuarda sergilenmek üzere video gösterisi ve fotoğraflar gösterisi yapılacaktır. Görsel sunumlar okulun web sitesinde ve sosyal medya kanallarında paylaşarak öğrencilerimize ve velilerimize ulaşması sağlanarak Kültürel miraslarımıza sahip çıkarak farkındalık oluşturulacaktır.</p>
4	ÜSKÜDAR'A VEFA	inceleme	Değerler Eğitimi	Değerler Eğitimi	<p>PROJE AMACI: Üsküdar'a vefa projesi ile amaçlanan; öğrencilerin yaşadıkları ve öğrenim gördükleri ilçenin kültürünü tarihini ve doğal güzelliklerini keşfetmelerini sağlayarak yaşadıkları ilçenin önemini fark etmeleri geçmişi ve geleceğe sahip çıkmaları amaçlanmaktadır. Yaşadıkları yerin önemini fark eden gençlerin Üsküdar'ın kültürel ve doğal güzelliklerine sahip çıkarak gelecek kuşaklara bu güzellikleri aktarılması sağlanacaktır.</p> <p>PROJE YÖNTEM : Projede görev alacak öğrenciler literatür taraması yaparak ve yetkin kişilerle görüşerek Üsküdar'ın tarihi mekanları ve kültürel dokusu hakkında bilgi edinecek. Edinilen bu bilgiler sınıflandırılarak projede kullanılacak ve danışman öğretmenlerin rehberliğinde bu güzel ilçemizin güzide mekanlarını fotoğraflandırarak sergileyeceklerdir. Yapılan bu araştırmanın sonucu olan görselleri, görüntüleri, yazılı kaynakları ve literatür taramasından elde edilen veriler ile birlikte duygu ve düşünceleri içine katılarak poster bildiri hazırlanacak ve bilim fuarında sunulacaktır. Ayrıca Üsküdar'ın görsellerinden oluşan kısa bir video gösterisi de yapılacaktır. Okulumuzun internet ve sosyal medya adreslerinden paylaşılacaktır.</p> <p>BEKLENEN SONUC: Öğrencilerin yaşadıkları yeri her gün önlerinden geçtikleri doğal ve tarihi güzellikleri sahiplenmeleri tanımaları ve bilgi sahibi olmaları beklenmektedir. Öğrencilerde farkındalık oluşturulması, yaşadıkları yerini ülkesini vatanını sevmeye aynı zamanda araştırma ve inceleme yaparak keşfetme ve duygularını açığa çıkarmayı hedeflenmektedir. Hazırlanan bu proje ile gezme görme imkanı olmayan öğrencilere sunum yapılarak yaşadıkları yer hakkında daha detaylı bilgi sahibi olmaları amaçlanmıştır.</p>



Bilim Fuarları Destekleme Programı Başvuru Formu

TÜBİTAK

PROJE LİSTESİ

Sıra No	Proje Adı	Proje Türü	Proje Ana Alanı	Proje Tematik	Amaç/Yöntem/Beklenen Sonuç
5	Canım Arduino'm	Tasarım	Teknoloji ve Tasarım	Hazır Algoritma Uygulamaları	<p>PROJE AMACI: Bu projenin amacı öğrencilerin Arduino devre kartını ve bağlanabilen bileşenleri daha iyi tanıyabilmeleridir. Bu proje ile Robotik ve Kodlama dersi daha verimli, daha kolay ve daha eğlenceli olacaktır. Öğrencilerin yaparak, yaşayarak, deneyim sağlayarak öğrenmesi sağlanacaktır.</p> <p>PROJE YÖNTEM : 10. Sınıf Robotik ve Kodlama dersinde Arduino devre kartı ve bileşenleri konusu öğretilmesine rağmen öğrenciler zaman içinde yeterli düzeyde pratik yapmadığından Arduino kodlamayı ve çevre bileşenlerini bağlamayı unuttukları gözlemlenmiştir. Ders konusu öğrencilerle çalışılarak bu bilgileri uygulama düzeyine üzerinden öğrencilerin yaparak yaşayarak öğrenmesinin sağlanması için bu proje hazırlanacaktır. Sert bir sunta üzerine pil, kablo, buton, ledler ve Arduino ve bileşenler kullanılarak Arduino'nun bütün bir resmi ve çevre bileşenleri monte edilecektir. Suntanın arka tarafında gerekli bağlantılar yapılacak, ön tarafa ise bağlantı portlarının yanına butonlar yerleştirilecektir. Öğrenciye bir sensörün ve Arduino'nun hangi çıkışıyla bağlanması gerektiği sorulacaktır. Öğrenci yanıt verdikten sonra sensöre ait butonu ve Arduino'nun portuna ait butonu kapatması istenecektir. Öğrencinin gösterdiği yerde led yanıyorsa yanıt doğru kabul edilecektir. Öğrenci yanlış yanıt verdiğinde led yanmayacağından yanlış bilginin farkına varması sağlanacaktır.</p> <p>BEKLENEN SONUC: Proje gerçekleştirilip, öğrencilere sorulması sağlanacaktır. Arduino'nun çevre bileşenlerinin neler olduğu ve nereye takıldığı soruların yanıtı doğru öğrenilip, öğrenilmediğine bakılacaktır. Böylece Arduino ve çevre birimlerinin bağlantı portlarının kalıcı olarak öğrenilip öğrenilmediği kontrol edilecektir. Bu yaptığımız düzene ders materyali olarak kullanarak öğrencilerin konuyu daha akılda tutabilmesi hedeflenmektedir. Görsel öğrenme ve fazla tekrar sayesinde kalıcı öğrenmenin gerçekleştirilmesi sağlanacaktır.</p>
6	Dış Donanım Birimleri Nerede?	Tasarım	Teknoloji ve Tasarım	Hazır Algoritma Uygulamaları	<p>PROJE AMACI: Bu projenin amacı öğrencilerin dış donanım birimlerini öğrenmesini sağlamak ve kasaya takılabilecek aygıtların hangisinin nereye takılacağını oyunla taratarak kalıcı olarak öğrenmektir. Bu proje ile Bilgi Teknolojilerinin Temelleri Dersi daha verimli, daha kolay ve daha eğlenceli olacaktır. Öğrencilerin yaparak, yaşayarak, deneyim sağlayarak öğrenmesi sağlanacaktır.</p> <p>PROJE YÖNTEM : 9. sınıf Bilgi Teknolojileri Temelleri dersinde dış donanım birimleri konusu öğretilmesine rağmen öğrenciler zaman içinde yeterli pratik yapmadığından ve kalıcı öğrenme sağlanmadığından dışarıdan bilgisayara bağlanacak parçaları yanlış bağladıkları gözlemlenmiştir. Bu durumun önüne geçmek için bu proje hazırlanacaktır. Sert bir sunta üzerine pil, kablo, buton, ledler ve Arduino kullanılarak dış donanım birimlerinin bağlantı portları monte edilecektir. Suntanın arka tarafında gerekli bağlantılar yapılacak, ön tarafa ise bağlantı portlarının yanına butonlar yerleştirilecektir. Örneğin önce öğrenciye hoparlörün takılacağı port sorulacaktır. Öğrenci yanıt verdikten sonra hoparlöre ait butonu kapatması istenecektir. Öğrencinin gösterdiği yerde led yanıyorsa yanıt doğru kabul edilecektir. Öğrenci yanlış yanıt verdiğinde led yanmayacağından yanlış bilginin farkına varması sağlanacaktır.</p> <p>BEKLENEN SONUC: Proje gerçekleştirilip, öğrencilere sorulması sağlanacaktır. Donanım birimlerinin nereye takıldığı soruların yanıtı doğru öğrenilip, öğrenilmediğine bakılacaktır. Böylece dış donanım birimlerinin bağlantı portlarının kalıcı olarak öğrenilip öğrenilmediği kontrol edilecektir. Görsel öğrenme ve fazla tekrar sayesinde kalıcı öğrenmenin gerçekleştirilmesi sağlanacaktır. Kurulan bu düzenek ders materyali olarak kullanılarak öğrencilerin konuyu daha iyi ve kalıcı öğrenmesi hedeflenmektedir.</p>



Bilim Fuarları Destekleme Programı Başvuru Formu

TÜBİTAK

PROJE LİSTESİ

Sıra No	Proje Adı	Proje Türü	Proje Ana Alanı	Proje Tematik	Amaç/Yöntem/Beklenen Sonuç
8	MOB LBÜS	Tasarım	Teknoloji ve Tasarım	Akıllı Ulaşım Sistemleri	<p>PROJE AMACI: Projenin amacı; toplu taşıma kullanan bireylerin minibüs hatlarının geçtikleri güzergahları, gelmekte olan minibüsün ne kadar zamanda ulaşacağı ve duraklar arasındaki süreyi örenebilecekleri bir mobil uygulama tasarlamak. MOB LBÜS? uygulamasını kullanan yolcular nasıl giderim??, gidecekim yere saat kaçta ulaşırım??, en yakın durak nerede??, minibüs ne zaman gelir??, şu an nerede?? sorunları gidermek.</p> <p>PROJE YÖNTEM : Akıllı Ulaşım Sistemleri(AUS); seyahat sürelerinin azaltılması, trafik güvenliğinin artırılması, mevcut yol kapasitelerinin optimum kullanımı, mobilitenin artırılması, enerji verimliliği sağlanarak ülke ekonomisine katkısı ve çevreye verilen zararın azaltılması gibi amaçlar doğrultusunda geliştirilen kullanıcı-araç altyapı-merkez arasında çok yönlü veri alışverişi ile, izleme, ölçme, analiz ve kontrol içeren sistemlerdir. Mobil ve web teknolojilerinin de aktif bir biçimde kullanılması, kullanıcılara anlık ve efektif bilgi aktarımını sağlamak için çok önemlidir. Yakın zamanda yapılan çalışmalarda Coğrafi Bilgi Sistemleri ile mobil ve web teknolojileri de bütünleşmeye başlamıştır. Yapılan çalışmalarda sadece yeni teknolojilerin kullanımı değil, kurulum ve kullanım maliyetlerinin düşürülmesi de gelmekte olan ülkelerdeki ihtiyacı karşılamak bakımından son derece önemlidir. Tasarlamayı planladığımız MOB LBÜS? uygulaması aracılığıyla öncelikle İstanbul Anadolu yakasında mevcut minibüs hatlarının güzergâhları, duraklar ve saatleri araştırılacaktır. Ardından uygulamanın ana sayfa ve arayüzleri tasarlanarak sekmeler arasındaki geçişler ayarlanacaktır. Daha sonra ?marvelapp? programı kullanılarak uygulama tasarlama kontrolü yapılacaktır.</p> <p>BEKLENEN SONUC: Toplu taşıma sistemleri hem yeni teknolojilerin kullanımı hem de var olan teknolojilerin en etkin bir biçimde kullanılmasını gerektirmektedir. Akıllı ulaşım teknolojileri, toplu ulaşım koşullarını iyileştirmenin dışında bireylere sağladığı avantajlarla da önemini korumaktadır. Her geçen gün artan gereksinimlere cevap verebilmek için bu teknolojilerin öngörülmesi ve geliştirilmesi gerekmektedir. Moovit, mobiETT gibi uygulamalar belediye otobüs durakları ve güzergâhları hakkında bilgi veriyor ancak minibüs hatlarıyla ilgili bir uygulama yok. Belediye ve halk otobüslerinin olmadığı veya seyrek geçtiği güzergâhlarda minibüs hatları daha çok tercih ediliyor. Yolcular uzun süre beklemek zorunda kalabiliyor. Uygulama aracılığıyla en yakınlarda gelecek minibüs yoksa farklı alternatifleri araştırarak zaman kaybını azaltabilir. MOB LBÜS? uygulamasını kullanan kişiler seyahat halindeki minibüslerin nerede olduğunu görebilecekler.</p>



Bilim Fuarları Destekleme Programı Başvuru Formu

TÜBİTAK

PROJE LİSTESİ

Sıra No	Proje Adı	Proje Türü	Proje Ana Alanı	Proje Tematik	Amaç/Yöntem/Beklenen Sonuç
9	QUİLLİNG LEĞİYSİ TASARIMI	Tasarım	Sosyoloji	Malzeme Bilimi ve Nanoteknoloji	<p>PROJE AMACI: Farklı materyal ve teknikler kullanarak Giysi Tasarlamak. Quilling Giysi Tasarımı ile öğrencilerde, estetik düşünmeyi benimseme, ayrıntılara odaklanma ve gözlem becerisini geliştirme hedeflenmektedir. Yapılacak çalışmada Quilling sanatı ile farklı giysi modellerini tasarlayabilme becerisi kazandırılacaktır.</p> <p>PROJE YÖNTEM : Projede inceleme yapma, gözlem ve uygulama teknikleri kullanılacaktır. "Quilling sıklıkla 3mm genişliğinde kağıt eritileriyle yapılır. Quilling tekniği dört aşamadan oluşur: 1- Kağıt eridi kıvrır, 2- stedi in kadar açtır- yapıştır, 3- ekil ver. 1. A aşamada; kağıt eridin ucu Quilling aletinin arasına geçirilir, yapılacak modelin özelliği göz önünde bulundurularak uygun sıklıkta sarılır. 2. A aşamada; Sarılan bobin "Quilling aletinden çıkarılır, istenilen ebatta genişlemesine izin verilir ve açılmaması için yapıştırılır. 3. A aşamada elle yuvarlağın ekilendirilmesiyle bobin sarma, kapalı bobin, damla, kare modelleri oluşturulur. Bu projede, renkli kağıtları kıvrarak oluşturulan ve nesnelerin canlandırıldığı bir sanat olarak quilling tekniği ile farklı modellerdeki giysi ve gelinlikler üç boyutlu tasarlanarak renklendirme işlemi yapılacaktır. Süreçte Farklı modellerde elbise ve gelinlik modelleri tasarlanır, Süreç üzerine tasarlanan giysi ve gelinlik çizimi yapılır. Model üzerinde Quilling yapılacak kısmın sınırları ve Quilling teknikleri belirlenir. Quilling teknikleri giysi üzerinde belirlenen bölümlere yerleştirilir ve tasarımın kalan kısımlarının renklendirme ve gölgelendirme işlemleri yapılarak sunuma hazır hale getirilir</p> <p>BEKLENEN SONUC: Farklı materyal ve teknikler kullanarak hazırlanan Giysi Tasarımları ile öğrencilerin hayal dünyasını sınırlarını zorlayarak elindeki malzemeyi etkin ve verimli kullanma becerisini geliştirme beklenmektedir. Quilling Giysi Tasarımı öğrencilerde, estetik düşünme- gözlem ve ayrıntılara odaklanma becerisini geliştirecektir. Yapılacak çalışmada Quilling sanatı ile farklı giysi modellerini tasarlayabilme becerisi kazandırılacaktır. Aynı zamanda bundan sonraki eğitim faaliyetlerinde doğada bulunan malzemeleri tasarıma nasıl dahil edebileceğim fikri olacaktır.</p>
10	Metaverse	Tasarım	Teknoloji ve Tasarım	Metaverse	<p>PROJE AMACI: Metaverse yeni bir evren ve bu yeni evrende bütün kullanıcılar klasik, standart kıyafetler yerine kişiyeye özel ve özgür hissettirecek kıyafetler kullanmak isteyecekler. Bu projeye kullanıcıların ihtiyaçlarına uygun özgün ve farklı 3 boyutlu kıyafetler tasarlanacaktır. Sanal dünyanın Dijital tasarım ve terzilik işkoluna dahil edilecektir. Sanal oyun karakterlerine uygun NFT tasarlanacaktır.</p> <p>PROJE YÖNTEM : Metaverse evrendeki toplantı salonları için yapılan tasarımlar Instagram, LinkedIn, Opensea, Secondlife, Niftygateway, NFT Life kanalları aracılığıyla tanıtılacaktır. Ürün ve marka tanıtımı ile kullanıcı ilgisini ve beğenisini kazanmak hedeflenmektedir. Metaverse evrenindeki avaturların günlük hayatında kullanılabilecek NFT'ye dönüşürmüş tasarımlar ile aynı zamanda günümüz oyuncularını için oyun marketlerinde satılabilecek sınırlı adette 3 boyutlu tasarımlar hazırlanacaktır. Bu tasarımların hepsi Instagram, LinkedIn, Opensea, Secondlife, Niftygateway, NFT Life kanalları ile tanıtılacaktır.</p> <p>BEKLENEN SONUC: Metaverse evrenindeki avaturlarda kullanılabilecek LifeStyle uygun 3D tasarımlar oluşturulacaktır. Bugünün hazır giyim işkolunun sanal dünyada Dijital tasarım ve terzilik işkoluna evrilmesinin ilk adımlarının atılmasını bekliyoruz. Dijital tasarım ve terzilik sayesinde avaturlara özel kıyafetleri gerçek evrende de giyilmesi sağlanacaktır. - Gerçek zamanlarda bu proje kıyafet tasarımları ile sınırlı bırakmayıp, dijital aksesuarlarla desteklenmiş bir yaşam tarzı haline getirmeyi hedeflemektedir. -Sanal dünyanın oyun ampionlarının oyun karakterlerine uygun özgün tasarımları NFT ile tirderecektir.</p>



Bilim Fuarları Destekleme Programı Başvuru Formu

TÜBİTAK

PROJE LİSTESİ

Sıra No	Proje Adı	Proje Türü	Proje Ana Alanı	Proje Tematik	Amaç/Yöntem/Beklenen Sonuç
11	Fabllar Yılıyla Yarını Yarıyor	Tasarım	Psikoloji	Değerler Eğitimi	<p>PROJE AMACI: Fabllara konu olan hikayelerde kurnazlık, bencillik, iddete ve negatif yöne çekilebilecek sözlere ve kavramlara dikkat çekerek bu kavramların iyileştirilip çocuk psikolojisine uygun şekilde yorumlanarak iyileştirilmesidir. Çocuk gelişimi öğrencilerini eleştirel düşünmeye yönlendirerek yaratıcı yazarlıkta yönlendirmek.</p> <p>PROJE YÖNTEM : Seçilen fabllara konu olan hikayelerde kurnazlık, bencillik, iddete ve negatif yöne çekilebilecek sözlere ve kavramlara tespit edilerek Çocuk gelişimi öğrencileri bu hikâyeleri iyileştirmek hedefiyle Fabllar öğrencileri tarafından çoklu okuma yöntemi ile okunacak ve olumsuz davranışları içeren örnekler seçilecektir. Bu konu ile ilgili uzman Çocuk gelişimi öğrencilerimiz ve rehberlik öğrencilerimizle bir araya gelerek yapılan tespitler üzerine tartışılacaktır. Bu konuyla ilgili makaleler okunup daha derin bilgi sahibi olduktan sonra öğrencilerimizle beyin fırtınası şeklinde bu söz dizimlerini ve kavramları fablların genel hikayesi bozulmadan sevgiye, iyiliğe, efkate dönük söz ve sözcükler kullanılarak iyileştirilecektir.</p> <p>BEKLENEN SONUC: Öğrencilere eleştirel bakış açısı kazandırarak yaratıcı yazarlıkta yönlendirmek ve çocuk psikolojisine ve gelişimine daha uygun şekilde Fablların genel hatlarını bozmadan iyiliğe, efkate uygun şekilde yeniden hikayeleştirmek. Yapılan bu çalışmada farkındalık arttırmak amacıyla çalışılan fabllar yeniden resmedilecek ve projemizi okulun web sitesinde ve sosyal medya kanalında paylaşarak konuya olan hassasiyetin ve ilginin artırılması sağlanacaktır.</p>
12	ÇEVRECİ BOSS	Tasarım	Teknoloji ve Tasarım	Çevre ve Çevreyi Koruma	<p>PROJE AMACI: Oyun tabanlı bu uygulama sayesinde öğrenciler atıkları ayrıştırmayı ve geri dönüşüm noktasına bırakmayı öğrenebilecek şekilde uygulama imkanı bulacaktır. Hikayesi; Meki'ni kaybeden uzaylı Bois'in gezegenine dönebilmesi için tüm çehri temizlemesi ve topladığı çöpleri geri dönüşüm türlerine göre tasnif etmesi gerekmektedir. Tüm çehrin temizlenmesi ve çöplerin doğru ayrıştırılması sonucunda görev tamamlanmakta olacaktır.</p> <p>PROJE YÖNTEM : Örneklem : Oyunun geçeceği evrenin tasarımı için Unity asset store içerisinde bulunan ücretsiz ve lisanssız assetler kullanılacaktır. Veri Toplama Süreci: Oyun içerisinde verilen görevlerin tamamlanabilmesi için atıklar toplanacaktır. Atık türüne göre ayrıştırılıp ilgili geri dönüşüm noktasına bırakıldığı anda puan toplanacaktır. Aynı zamanda kullanıcının oyunu verilen süre içerisinde bitirmesi beklenmektedir. Veri Analiz Süreci: Unity oyun geliştirme programında tasarlanan çehirdaki görevlerin tamamlanması, puan kazanılması, süre iletilmesi ilemlerinin kodlama kısmı C# programa dili ile yapılacaktır.</p> <p>BEKLENEN SONUC: -Oyun tabanlı bu uygulama sayesinde öğrenciler atıkları ayrıştırmayı ve uygun geri dönüşüm noktasına bırakmayı öğrenebilecek şekilde uygulama imkanı bulacaktır. -Oyunu oynayan öğrenciler geri dönüşüm simgelerini öğrenmiş olacaktır. -Oyunun çehir yol planlamasına bağlı olması ve süreli olması sebebiyle öğrenci en kısa yola (ilgili çöp noktasına) gitmek için algoritmik bakış ve karar verme becerilerini geliştirecektir. Yaptığımız bu çalışmada öğrencilerde çevre bilinci gelişmesine katkı sağlanacaktır. Yapılan çalışma okulun web sitesinde ve sosyal medya kanalında paylaşılacaktır.</p>



Bilim Fuarları Destekleme Programı Başvuru Formu

TÜBİTAK

PROJE LİSTESİ

Sıra No	Proje Adı	Proje Türü	Proje Ana Alanı	Proje Tematik	Amaç/Yöntem/Beklenen Sonuç
13	UZAYLI BOSS GEZEĞEN NE DÖNÜYOR	Tasarım	Teknoloji ve Tasarım	Oyun ve Oyunlaştırma	<p>PROJE AMACI: İnteraktif öğrenmeyi baz alarak oyun tabanlı öğrenme modeli gençler ve yetkinler üzerinde öğrenme hızını ve kalıcılığını arttırdığından ötürü bizlerde öğrencilerimize bilgisayar donanım parçalarını etkili bir yolla öğretmek için bir oyun tasarlanmayı planlamaktayız.</p> <p>PROJE YÖNTEM : Mekini kaybeden uzaylı Bois? Hikayesi ile başlatılmamız oyunumuzda kahramanımızın gezegenine dönebilmesi için verilen görevleri tamamlaması gerekmektedir. Her görev tamamlanmasında oyuncuya bir bilgisayar donanım biriminin öğretilmesi hedeflenmektedir. Örneklem : Oyunun geçeceği evrenin tasarımı için Unity asset store içerisinde bulunan ücretsiz ve lisanssız assetler kullanılacaktır. Veri Toplama Süreci: Oyun içerisinde verilen görevlerin tamamlanabilmesi için ipuçları verilecektir. Kullanıcı ipuçlarına göre hedeflenen göreve varacak ve puan kazanacaktır. Aynı zamanda kullanıcının oyunu verilen süre içerisinde bitirmesi beklenmektedir. Veri Analiz Süreci: Unity oyun geliştirme programında tasarlanan karakterdeki görevlerin tamamlanması, puan kazanılması, süresi bitmesi ile karakterlerin kodlama kısmı C# programa dili ile yapılacaktır.</p> <p>BEKLENEN SONUC: Oyun-tabanlı öğrenme ortamının öğrencilerin hoşuna gittiğini, kaygılarını azalttığını, bireysel olarak öğrenmelerine yardımcı olduğunu ve öğrenmeyi görsel olarak desteklediğini ortaya çıkarmıştır. (Bayırtepe, Tüzün, 2007) İnsanların bu zamanlarını değerlendirme için en büyük tercihi kusuz bilgisayar destekli oyunlardır. Başta gençler ve çocuklar olmak üzere her yaş grubuna hitap eden, bilgisayar teknolojileri ile geliştirilen bu oyunlar, ya amin vazgeçilmez bir parçası olmuştur. (Taşdemir, 2016) Yukarıda verilen araştırmalardan yola çıkarak oyunu oynayan öğrencilerde bilgisayar donanım parçalarının öğretmesine yönelik keyifli bir öğrenme sürecinin gerçekleşmesi beklenmektedir. Öğrencilerimiz bu öğrenme modeli ile bilgisayar parçalarını oyunla öğrenerek öğrenmeyi daha etkili ve kalıcı hale getirmeyi düşünmüyoruz. Bu oyunu derslerimizde bulunan öğrencilerimizin ve sergiye gelen ziyaretçilerin kullanımına sunacağız. Aynı zamanda oyunumuzun daha çok öğrenciye ulaşması için okulun web sitesinde paylaşacağız.</p>
14	Anadolu Ejderi	Tasarım	Sosyoloji	Kültürel Miras	<p>PROJE AMACI: Anadolu Selçuklu döneminden günümüze kadar gelen sadeleştirilmiş hayvan figürleri ve sembollerin hikayelerini araştırıp bu dönem motif ve sembollerini yeni nesil gençlerin sevebileceğini ve benimseyebileceğini eklede çalışmak. Motiflerimizin kaybolmasının önüne geçmek amacıyla başlattığımız projede motiflerimizin illüstrasyon çizimlerini müzik albüm kapaklarına uygun hareketli gif çalışmaları ile gençlerin dikkatini çekerek motiflerimize sahip çıkmak.</p> <p>PROJE YÖNTEM : Anadolu Selçuklu dönemi motif ve sembollerinin asıl halleri araştırıp bu motiflerin hikayeleri makalelerden araştırılacaktır. Sembollerin günümüze sadeleştirilmiş halleri eski halleriyle birlikte sunulacaktır. Grafik tasarım öğrencilerimizden oluşan öğrenci grubumuz motiflerin orijinal hallerinden feyz alarak yapısını bozmadan illüstrasyon çizim hallerini bilgisayar ortamında yapacaklardır. Yapılan bu çizimler hareketli animasyona dönüştürülecektir. Animasyonu çevrilen çalışmaları new Age müzikler ya da rock müzik gibi yeni nesil gençlerin dinlediği tarzlar seçilerek bu müziklerin kapak tasarımları eklede dijital halde öğrencilerle paylaşılacaktır. Bu eklede gençlerin dikkatini çeken dinamik çalışmalar haline getirilecek olan Anadolu Selçuklu dönemi motifleri gençlerin daha sevebileceğini hale dönüştürülmüş olacaktır.</p> <p>BEKLENEN SONUC: Anadolu Selçuklu dönemi motif ve sembollerimizin hikayesini yaygınlaştırmak ve yeni nesil gençlerin bu motif ve sembollere olan ilgisini arttırmak. Kültürel değerlerimize dinamizm ve ses ekleyerek farkındalık bu motiflere olan ilgiyi arttırmak. Yapılan çalışmalar okulun sosyal medyasında yaygınlaştırılacaktır. illüstrasyonları yapılan bu motifler vazo gibi ev dekorasyonları üzerine çizilerek sergi fuarında sergileneyecektir. Animasyonlar müzikleriyle birlikte sunulacaktır.</p>



Bilim Fuarları Destekleme Programı Başvuru Formu

TÜBİTAK

PROJE LİSTESİ

Sıra No	Proje Adı	Proje Türü	Proje Ana Alanı	Proje Tematik	Amaç/Yöntem/Beklenen Sonuç
15	FARKINI YARAT	Tasarım	Teknoloji ve Tasarım	Çevre ve Çevreyi Koruma	<p>PROJE AMACI: Geri dönüşüm, yeniden kazandırabilme imkânı olan atıkların çevre kirliliğinden geçerek üretim sürecine dâhil olmasıdır. Bu projedeki amacımız atık materyalleri geri dönüşüme kazandırarak hem çevre kirliliğini azaltmak hem de öğrencilerin bilişsel ve motor becerilerinin gelişimini destekleyerek yaratıcılığını artırmaktır.</p> <p>PROJE YÖNTEM : Çevremizde bulunana kullanılmı ve çöpe atılacak materyallerin tespiti yapılacak, bu atık maddelerin ne kadarının geri dönüşüme kazandırılacağı ve ne kadar fayda sağlanabileceği belirlenerek bir ön araştırma yapılacaktır. Geri dönüşüm için kullanılacak olan artık materyaller; bez, deri, kâğıt, cam, plastik, pet şişe kapağı, cd, poşet, naylon gibi ürünlerden faydalanarak günlük hayatta kullanılabilir kıyafet, cüzdan çanta ve benzeri ürünler tasarlanacaktır. Atık ürünler, uygun olan materyal ve bu materyallere uygun yardımcı malzemeler ile birleştirilip geri dönüşüme kazandırılacaktır. Atık materyaller kullanılarak geri dönüşüm yoluyla elde edilen tasarımlarımız tükenbilir kaynakların verimli kullanımına da dikkat çekimi olacaktır.</p> <p>BEKLENEN SONUC: Geri dönüşüm projesi ile tasarlanan ürünler öğrencilerin yaratıcılığını ve el becerilerini geliştirdiği gibi aynı zamanda atık materyaller kullanılarak elde edilen ürünlerin gezegenimizde gitgide azalan kaynakların verimli ve ekonomik kullanımına dikkat çekerek bilinçli tüketiciler olmamızı sağlayacaktır. Fuar esnasında sergilenen tasarım ürünlerimiz öğrenci, öğretmen ve izleyicilerde farkındalık olmasında katkı sağlayarak geri dönüşümün önemine dikkat çekimi olacaktır.</p>