



Bilim Fuarları Destekleme Programı Başvuru Formu

TÜBİTAK

1. Proje Bilgileri

Proje ID	806558
Proje Adı	ŞEHİT MEHMET YAVŞAN ÇOK PROGRAMLI ANADOLU LİSESİ BİLİM FUARI
Proje No	Sistem otomatik olarak daha sonra belirleyecektir.
Onay Tarihi	01.12.2024 15:57

2. Yürütücü Bilgileri

Ad Soyad	MUHAMMET ONUR BAŞYURT
E-posta	onurbasyurt@gmail.com
Cep Tel	5432896425
IBAN	TR460006701000000036743064
İdari Görev	İdari Görevim Yok
Yazışma Adresi	ŞEHİT MEHMET YAVŞAN ÇOK PROGRAMLI ANADOLU LİSESİ

3. Okul Bilgileri

Kurum Kodu	754493		
Okul Adı	ŞEHİT MEHMET YAVŞAN ÇOK PROGRAMLI ANADOLU LİSESİ		
Okul Türü	ANADOLU LİSESİ		
İl	KAHRAMANMARAŞ	İlçe	ONİKİŞUBAT
Hizmet Alanı	4		
E-posta	754493@meb.k12.tr		
Tel	5302402838		
Adres	ULUDAZ MAHALLESİ SELVİ SÖĞÜT CADDESİ ONİKİŞUBAT/KAHRAMANMARAŞ		
Öğrenci	576	Öğretmen	39

4. Okul Müdürü Bilgileri

Ad Soyad	HÜSEYİN CERİTLİ
E-posta	huseyinceritli@gmail.com
Cep Tel	5057155088

5. Fuar Tarihleri

Başlangıç	14/04/2025
Bitiş Tarihi	15/04/2025



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	Şiir Dili ve Zihinsel Etkiler: Türk Edebiyatında Şairlerin Dil Kullanımının Analizi	Araştırma	Dil ve Edebiyat	Dil ve Edebiyat	<p>PROJE AMACI: Bu proje, Türk edebiyatındaki seçkin şairlerin dil kullanımını, temalarını ve estetik anlayışlarını inceleyerek bu dilin okuyucular üzerinde nasıl duygusal ve zihinsel etkiler oluşturduğunu araştırmayı hedefler.</p> <p>PROJE YÖNTEMİ:Veri Toplama Proje kapsamında 4-5 önemli Türk şair seçilecek (örneğin, Fuzuli, Yahya Kemal, Nazım Hikmet, Sezaî Karakoç). Bu şairlerin belirli sayıda şiiri incelenecek. İçerik Analizi Şairlerin kelime, tema ve imge kullanımları sınıflandırılacak. Bilimsel analiz için yazılımlar kullanılabilir (Python, R gibi dillerle NLP kütüphaneleri). Anket ve Psikolojik Araştırma Farklı yaş gruplarından okuyuculara şiirler okutulup etkileri üzerine anket yapılabilir. Yapay Zeka Destekli Araçlar Şiirlerin analizini kolaylaştırmak için metin madenciliği araçları kullanılabilir.</p> <p>BEKLENEN SONUC:Türk şairlerinin şiir dili, temaları ve imgeleri arasında sistematik bir analiz yapılır. Şiirlerin okuyucular üzerindeki etkileri bilimsel verilere dayalı olarak ölçülür. Bu çalışmayla edebiyat ve psikoloji arasındaki bağ güçlendirilir ve dijital analiz yöntemleri edebiyat araştırmalarına entegre edilir. u proje ile Türk edebiyatındaki seçkin şairlerin dil kullanımını, temalarını ve estetik anlayışlarını inceleyerek bu dilin okuyucular üzerinde nasıl duygusal ve zihinsel etkiler oluşturduğunu araştırmayı hedefler.</p>
2	Kahramanmaraş'ın Tarihi Dokusunda Kahramanlık ve Kültürel Miras	Araştırma	Tarih	Kültürel Miras	<p>PROJE AMACI: Bu proje, Kahramanmaraş'ın tarihsel süreçteki önemini, özellikle Kurtuluş Savaşı'ndaki kahramanlık hikayelerini ve şehrin kültürel miras unsurlarını araştırarak, geçmişten bugüne taşınan değerlerin yeni nesillere aktarılmasını amaçlamaktadır. Aynı zamanda, öğrencilerin tarihi araştırma ve bilimsel çalışma becerilerini geliştirmek hedeflenmiştir.</p> <p>PROJE YÖNTEMİ:1. Kaynak Taraması: ? Şehir arşivlerinde Kurtuluş Savaşı dönemine ait belgeler incelenecek. ? Kahramanmaraş'ın tarihini anlatan kitaplar, makaleler ve akademik çalışmalar taranacak. 2. Saha Çalışması: ? Şehirde bulunan müze ve tarihi mekanlar ziyaret edilecek. ? Tarihi eserlerin fotoğrafları çekilecek ve durum analizi yapılacak. 3. Görüşme ve Röportaj: ? Yerel tarihçiler, arşiv uzmanları ve el sanatları ustalarıyla röportajlar yapılacak. ? Kurtuluş hikayelerini anlatan yaşlı bireylerden sözlü tarih kayıtları alınacak. 4. Üretim ve Sunum: ? Araştırmalardan elde edilen bilgilerle bir dijital sunum hazırlanacak. ? Projeye ait görseller, maketler ve bir kısa video belgesel oluşturulacak.</p> <p>BEKLENEN SONUC:1.Tarihi Harita ve Zaman Çizelgesi: Kahramanmaraş'ın tarihi olaylarını gösteren bir zaman çizelgesi ve coğrafi harita oluşturulacak. 2.Belgesel Video: Halk direnişini ve kültürel mirası anlatan kısa bir video hazırlanacak. 3. Model ve Maket Çalışması: Şehrin önemli tarihi yapılarının minyatür maketleri yapılacak. 4.Araştırma Raporu: Elde edilen verilerin toplandığı bilimsel bir rapor sunulacak ve öğrencilerin tarihi araştırma ve bilimsel çalışma becerilerini geliştirecek.</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	Sosyal Medyadaki Kısa Videoların Çocukların Gelişim Alanlarına Etkileri	Araştırma	Psikoloji	Siber Psikoloji	<p>PROJE AMACI: Bu projede, son zamanlarda gelişen teknolojinin yaygınlaşması ve telefon kullanım yaşının düşmesi ile beraber çocuklarda artan ekran bağımlılığının yol açtığı olumsuz sonuçların çocukların bilişsel, dilsel ve psiko-motor gelişimlerine verdiği zararın boyutu araştırılması amaçlanmıştır.</p> <p>PROJE YÖNTEMİ: Bu araştırma nitel araştırma yöntemi ile yürütülecektir. Belirlenen kreş, anaokulu, hastane ve aileler ile görüşmeler yapılacaktır. Çocuklar 0-6 yaş aralığından seçilecektir. Seçilen çocukların kaç yaşından itibaren ekrana maruz kaldığı ve ne tür içerikler izlediği belirlendikten sonra çocukların yaş dönemlerine göre dilsel ve bilişsel gelişimlerinin geri/ileri durumları değerlendirilecektir. Çocukların izlediği videolardaki olumsuzlukların ne olduğu ve çocukların sosyal yaşamlarını ne şekilde etkilediği araştırılacaktır. Çocukların, video izleme saati çok olan günlerdeki davranışları ile az saat izledikleri günlerdeki davranışları karşılaştırılacaktır.</p> <p>BEKLENEN SONUC: Bu projede, son zamanlarda gelişen teknolojinin yaygınlaşması ve telefon kullanım yaşının düşmesi ile beraber çocuklarda artan ekran bağımlılığının yol açtığı olumsuz sonuçların çocukların bilişsel, dilsel ve psiko-motor gelişimlerine verdiği zararın boyutu araştırılması amaçlanmıştır. Araştırma sonucunda çocukların sosyal medya ve ekran bağımlılığından dolayı yaşadıkları olumsuzlukların giderilmesi için neler yapılabileceği planlanacaktır. Ailelere bu konu hakkında uzmanlar tarafından yapılan araştırmalar ve çalışmalar sunulacaktır ve aileler bilgilendirilecektir.</p>
4	Yapay Zekâ Kullanımının Eğitime Etkileri	Araştırma	Bilişim Teknolojileri ve Yazılım	Yapay Zekâ	<p>PROJE AMACI: Eğitimde yapay zekâ kullanımı son yıllarda hem fırsatlar hem de endişeler yaratan önemli bir gelişme haline gelmiştir. Bu konu öğrenme süreçlerini dönüştürme potansiyeli taşıdığı kadar bazı etik ve pratik sorunları da beraberinde getirmiştir. Bu projede yapay zekânın eğitime sağladığı avantaj ve dezavantajlar ele alınarak hangi sonuçları doğuracağını belirlenmesi amaçlanmıştır.</p> <p>PROJE YÖNTEMİ: Bu araştırma nitel ve nicel araştırma yöntemi ile yürütülecektir. Onar kişiden oluşan iki öğrenci grubu belirlenerek sürece başlanacaktır. İki grup öğrenciye aynı konuda proje ödevi verilecektir. Birinci grup öğrencilerin projelerini yapay zekâ programlarını kullanarak yapması istenecektir. Diğer grup öğrencilerden ise projelerini klasik yöntem ve metotlarla yapmaları istenecektir. Süreç sonunda iki grup öğrenciye de aynı sınav yapılacaktır. Sonuçlar karşılaştırılacaktır. Yapay zekânın öğrencilerin öğrenme becerilerine olan etkisi belirlenecektir.</p> <p>BEKLENEN SONUC: Eğitimde yapay zekâ kullanımı, öğrenme süreçlerini daha erişilebilir ve etkili hale getirebilirken etik, sosyal ve teknik zorlukları da beraberinde getirir. Yapay zekânın eğitimde başarılı bir şekilde kullanılması için şu hususlara dikkat edilmelidir: Etik standartlar: veri gizliliği ve algoritmik tarafsızlık için katı düzenlemeler oluşturulmalıdır. Öğretmen desteği: yapay zekâ, öğretmenlerin yerini almak yerine onların işlerini destekleyici bir araç olarak kullanılmalıdır. Eşitlik: teknolojik alt yapıya erişimde tüm öğrenciler için fırsat eşitliği sağlanmalıdır. Bu denge kurulduğunda, yapay zekâ eğitimde önemli bir devrim yaratabilir ve öğrenme süreçlerini daha etkili hale getirebilir.</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	Kenevirde Doğal Dostu ve Sürdürülebilir Kağıt Üretimi	Araştırma	Coğrafya	Ekolojik Denge	<p>PROJE AMACI: Geleneksel kağıt üretimi çok su tüketme, yüksek kimyasal kullanma ve ormanlarda azalma meydana getirdiği için alternatif kaynaklara ihtiyaç doğmuştur. Alternatif kaynakları ararken doğaya daha az zarar veren, sürdürülebilir kaynaklara yönelmemiz için kenevir bitkisine yöneldik. Hızlı büyümesi ve düşük su ihtiyacından dolayı bu yöntemin çevresel ve ekonomik avantajlarını ortaya koymayı amaçlamaktayız.</p> <p>PROJE YÖNTEMİ: Projede ilk aşama olarak hammadde temini yapmamız gerekir. Ülkemizdeki yerli kenevirde elde edilen lifleri toplamalıyız. Lifleri ilk olarak selüloza dönüştürmemiz gerekir. Bu dönüştürmeyi yaparken normal kağıt üretimindeki geleneksel ve yenilikçi yöntemleride karşılaştırmamız gerekir. Kenevir selüloz bakımından zengin ürün olması, suya daha az ihtiyaç duyması ağaçtan daha ön plana çıkıyor. Bunun yanında ağacın yetişme süresi 20 ila 80 yıl geçmesi gerekirken, kenevirde bu süre 4 aydır. Bu detayları da göz önünde bulundurarak geleneksel kağıt ile kenevirin fiziksel, kimyasal özelliklerinin test edilmesi gerekir. Karşılaştırmalı analizi yaparken çevresel etkileri de değerlendirmeye almamız gerekir. Bunlar su tüketimi, karbon salınımı, enerji verimliliği gibi özellikleri analiz etmeliyiz. Son aşama olarak ekonomik analiz yapmalıyız. Ağaçtan elde edilen maliyet ile kenevirde elde edilen maliyeti karşılaştırmalıyız. Bu karşılaştırma sonucunda Türkiye için ekonomik bir model olur mu onu da incelemeliyiz. Bulduğumuz sonuçları akademik yayınlarda yayınlamalıyız. Ve sonuçları eğitim çalışmalarında etkin şekilde kullanmalıyız. En önemlisi yerli kaynakları kullanma konusunda farkındalık oluşturmalıyız.</p> <p>BEKLENEN SONUC: Kenevirin bu alanda önerilmesinin ilk sebebi ormansızlaşmayı önlemektir. Ormanlardan elde edilen kağıtlarda kimyasal oranı çok fazla olduğu için bu kimyasal kullanımı da azaltmayı amaçlamaktayız. Kağıt üretimi yüksek su kullanımı gerektirdiği için su tasarrufu da beklemekteyiz. Kenevirin doğal selüloz miktarının daha fazla olması, ağaca göre daha kaliteli bir kağıt hamuru elde etmeyi bekliyoruz. Bununla birlikte daha kaliteli ve sağlam bir kağıt elde etmeyi planlıyoruz. Kapladığı alan bakımından, ağaca göre daha az alandaki kenevirde daha fazla kağıt elde edebiliriz. Böylece ağaçları kesmeden alternatif bir yol bulmuş oluyoruz. Kenevirin üretim alanı olarak hem Türkiye’de hem de dünyada yetişme alanı oldukça geniştir. Bu proje sadece Türkiye’ye değil dünyaya da önemli bir fırsat sağlar. Enerji tüketiminin de en az olması projeyi daha önemli kılar. Çevresel faydaların yanı sıra ekonomik fırsatlarda önemlidir. Türkiye’de kenevir üretimini destekleyip kağıt üretimi için kurulacak fabrikalarda yeni iş imkanları oluşturup toplumsal olarak çevre bilincini artırıp bu tarz sürdürülebilir projeleri desteklemelerini sağlayabiliriz.</p>
6	Meyve ve Sebzelerin Çürüme Süreci: Hangi Koşullarda Daha Hızlı?	İnceleme	Biyoloji	Gıda ve Gıda Arzı Güvenliği	<p>PROJE AMACI: Bu proje, meyve ve sebzelerin farklı çevresel koşullarda (sıcaklık, nem, ışık) çürüme süreçlerini inceleyerek hangi faktörlerin çürümeyi hızlandırdığını belirlemeyi amaçlamaktadır.</p> <p>PROJE YÖNTEMİ: Hazırlık Aşaması: Her bir meyve ve sebzedden aynı boyutlarda ve ağırlıklarda parçalar kesin. Parçaları farklı koşulları simüle etmek üzere belirlenen ortamlara yerleştirin. Her ortamda aynı sayıda ve aynı türde numune bulundurun. Deney Süreci: Numuneleri her gün aynı saatte kontrol edin. Değişkenleri gözlemleyin ve kaydedin: renk değişimi, doku (sertlik veya yumuşama), koku (çürük kokusu oluşumu), küf veya bakteri oluşumunu her gün numunelerin fotoğraflarını çekin ve gözlemlerinizi eşleştirin. Verilerin Kaydedilmesi: Farklı ortamların çürümeye etkisini karşılaştırmak için tablo veya grafik oluşturun. Hangi ortamda çürümenin daha hızlı gerçekleştiğini belirleyin.</p> <p>BEKLENEN SONUC: Sıcak ve nemli ortamlarda: Çürüme en hızlı şekilde gerçekleşir. Mikroorganizmalar bu koşullarda daha aktif çalışır. Soğuk ortamda: Çürüme yavaşlar, çünkü düşük sıcaklık mikroorganizmaların faaliyetlerini kısıtlar. Karanlık ve ışıklı ortam farkı: Işıklı ortamda çürüme daha hızlı olabilir, çünkü ışık bazı oksidatif süreçleri hızlandırabilir. öğrencilerin deney yaparak ve uygulamalı olduğu için daha hızlı öğrenmesi sağlanır.</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
7	Mahjong ile Üslü ve Köklü Sayılar	Tasarım	Matematik	Oyun ve Oyunlaştırma	<p>PROJE AMACI: Mahjong oyunundan yola çıkarak görseller yerine üslü ve köklü sayılarla ilgili işlemler kullanılarak öğrencilerin oyun yolu ile üslü ve köklü sayılarla ilgili özellikleri öğrenerek pekiştirmelerine sağlamak amaçlanmıştır.</p> <p>PROJE YÖNTEMİ:Mahjong, dünyanın her yerinden insanlar tarafından oynanan eğlenceli ve son derece popüler, klasik bir Çin strateji, beceri ve toplama oyunudur. Mahjong'ta her taşın üzerinde bir desen bulunur. Bu taşlardan eşleşen çiftler yapmanız gerekir. Mahjong oyunundan yola çıkarak Mahjong oyunundaki desenler yerine üslü ve köklü sayılarla ilgili özellikler ve işlemlerden oluşan karolar oluşturulacaktır. Aynı sonuca sahip taştan bir çift olacak şekilde oluşturulacaktır. Aynı sonuca sahip karolarla eşleştirme yapılacaktır. Yapılan hamlelere ve doğru hamleleri yapma hızına göre puan kazanılacaktır.</p> <p>BEKLENEN SONUC:Mahjong oyunundan yola çıkarak görseller yerine üslü ve köklü sayılarla ilgili işlemler kullanılarak öğrencilerin oyun yolu ile üslü ve köklü sayılarla ilgili özellikleri öğrenerek pekiştirmelerine sağlamak amaçlanmıştır.Mahjong oyunu projesi ile üslü ve köklü sayıların özellikleri daha kolay öğrenilecek ve pekiştirilecektir. Oyunlaştırma sayesinde öğrenciler öğrenerek öğrenecektir.öğrencilerde daha kalıcı öğrenme sağlanıp ilerleyen zamanlarda konuyu unutmamaları hedeflenmektedir.</p>
8	Exploring Cultures Through English: A Virtual Pen Pal Project	Tasarım	Dil ve Edebiyat	Yabancı Dil Eğitimi	<p>PROJE AMACI: Öğrencilerin İngilizce dil becerilerini geliştirirken farklı kültürler hakkında bilgi edinmelerini sağlamak. Öğrenciler, belirli temalar çerçevesinde İngilizce mektuplar yazıp paylaşarak hem yazma hem de okuma becerilerini geliştirecekler. Ayrıca, kültürel farkındalık kazanarak global bir bakış açısı elde edecekler.</p> <p>PROJE YÖNTEMİ:1. Tanışma ve İlk Adım: ? Öğrencilere ?pen pal? (mektup arkadaşı) kavramı tanıtılır. ? Proje, bir dizi tematik mektuplaşma ile ilerler. Temalar şunlar olabilir: ? Kendini tanıtma ? Geleneksel yemekler ? Bayramlar ve festivaller ? Günlük rutinler ? Hayaller ve gelecek planları 2. Eşleşme: ? Öğrenciler, yurt dışındaki bir okul veya sanal bir platform üzerinden yaşittleriyle eşleştirilir. ? Eğer uluslararası bağlantı kurulamıyorsa, sınıf içi gruplar oluşturularak simülasyon yapılabilir. 3. Mektup Yazımı ve Paylaşımı: ? Her hafta belirlenen tema hakkında bir mektup yazılır. ? Mektuplar, dijital bir platform (ör. Google Classroom, Padlet) veya e-posta üzerinden paylaşılır. 4. Etkileşim ve Tartışma: ? Öğrenciler mektuplara cevap yazar ve okudukları hakkında kısa bir tartışma yapar. ? Tartışmalar sırasında kültürel benzerlikler ve farklılıklar üzerinde durulur. 5. Projenin Finali: ? Öğrenciler, proje boyunca öğrendikleri kültürel bilgileri ve İngilizce becerilerini yansıtan bir sunum hazırlar. ? Sunumlar, poster, video veya dijital hikâye anlatımı şeklinde olabilir.</p> <p>BEKLENEN SONUC:1.İngilizce yazma, okuma ve iletişim becerilerinde gelişim. 2.Kültürel farkındalık ve empati. 3.Araştırma ve dijital teknolojileri kullanma becerisi. 4.Öğrencilerde özgüven artışı ve motivasyon. 5.Öğrencilerin İngilizce dil becerilerini geliştirirken farklı kültürler hakkında bilgi edinmelerini sağlamak. 6.Öğrenciler, belirli temalar çerçevesinde İngilizce mektuplar yazıp paylaşarak hem yazma hem de okuma becerilerini geliştirmek. 7.kültürel farkındalık kazanarak global bir bakış açısı elde etmek</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	Teknolojik Kur'an-ı Kerim	Tasarım	Değerler Eğitimi	Değerler Eğitimi	<p>PROJE AMACI: Şu anda Yaşamış olduğumuz Dünya da insanların teknolojiyi bir çok amaçla kullanıyor olmasından hareketle, bizi biz yapan dini duygularımızın ve dini vazifelerimizin yaşadığımız dönemin geride kalmaması adına düşünüp tasarlamak istediğimiz teknolojiye uyumlu Kur'an-ı Kerimle insanların hayatlarını kolaylaştırmayı amaçlıyoruz.</p> <p>PROJE YÖNTEMİ:Teknolojinin hayatımızın her alanına girmiş olmasından yola çıktık. Var olan bu teknolojiyi hayatımızı kolaylaştırma adına sistemli hazırlanmış bir makinaya dönüştürmeye karar verdik. Alanımız Din Kültürü olduğu için bu alanda insanların kullanmış olduğu dini materyaller üzerinde düşündük. Bunun sonunca Kur'an-ı Kerim maketi tasarlayarak üzerine karekod ile yine öğrencilerimizin seslendirmesi ile kuran surelerini eklemeyi kararlaştırdık. İnsanların maketin üzerindeki karekodu okuttukları zaman Kur'an-ı Kerim surelerini dinleyebilecekleri bir proje taslağı hazırladık.</p> <p>BEKLENEN SONUC:Yapmış olduğumuz proje insanların dini vazifelerini yaparken bu hayatın içinde olan teknolojiyi aktif şekilde kullanarak daha kolay şekilde Kur'an-ı Kerim dinleyebilmelerini sağlamak. Bu sayede insanlar kendileri okuma bilmiyorsa bile materyalimiz sayesinde Kur'an-ı Kerim dinlemelerini sağlamak. Kendi alanımızda teknolojinin var olabileceği konusunda örneklik oluşturmak.Yaşamış olduğumuz Dünya da insanların teknolojiyi bir çok amaçla kullanıyor olmasından hareketle, bizi biz yapan dini duygularımızın ve dini vazifelerimizin yaşadığımız dönemin geride kalmaması adına yapılan projedir.</p>
10	Mood Ferris Wheel	Tasarım	Dil ve Edebiyat	Yabancı Dil Eğitimi	<p>PROJE AMACI: ?Öğrencilerin duyu durumlarına (modlarına) göre kelime öğrenimini eğlenceli hale getirerek öğrenmeyi daha kalıcı hale getirmek. ?Öğrencilerin farklı öğrenme stillerine uygun bir yöntem sunmak. ?Kelime bilgisini yükseltmek. ?Öğrencilerin sadece görerek ezberlemek yerine oynayarak ve birden fazla duyu organını işe alarak öğrenmesini sağlama.</p> <p>PROJE YÖNTEMİ:1.Mod Belirleme: ?Öğrencilerin modlarını belirlemek için renkli bir seçim sistemi kullanılabilir. Örneğin: ? Mutlu: Sarı renkteki bölme. ? Üzgün: Mavi renkteki bölme. ? Enerjik: Kırmızı renkteki bölme. ? Huzurlu: Yeşil renkteki bölme. 2. Dönme Dolap Tasarımı: ?Bir daire şeklinde tasarlanmış ve bölmelere ayrılmış bir dönme dolap yapılıdır. ?Her bölme, bir duyguya/moda göre tasarlanır ve o moda uygun kelime gruplarını içerir. ?Örnek: Mutlu mod için neşeli kelimeler; üzgün mod için daha sakinleştirici veya anlamlı kelimeler. 3.Kelime Kartları veya Dijital Çözümler: ?Bölmelere yerleştirilecek kelime kartları hazırlanır. Her kart, kelimenin anlamını, cümlede kullanımını ve resim veya oyun gibi eğlenceli bir öğeyi içerebilir. ?Alternatif olarak, dijital bir ekran dönme dolapla entegre edilebilir ve öğrencilere kelimeleri ekrana yansıtabilir. 4.Etkinlikler ve Oyunlar: ?Kelimeyi tahmin etme, doğru anlamı eşleştirme veya hikaye oluşturma gibi eğlenceli etkinliklerle proje zenginleştirilebilir. ?Ödüllü sistemler kullanılabilir (örneğin: doğru cevaplarla puan toplama).</p> <p>BEKLENEN SONUC:?Öğrencilerin kelime dağarcıklarının artması ve kalıcı öğretim sağlanması. ?Modlarına uygun çalışma yaparak daha etkili öğrenim sağlamaları ve öğrencilerin daha kolay derse adapte olmalarını sağlamak. ?Eğlenceli ve motive edici bir ortamda öğrenme sürecine aktif katılım. ?Öğrencilerin duyu durumlarına (modlarına) göre kelime öğrenimini eğlenceli hale getirerek öğrenmeyi daha kalıcı hale getirmek. ?Öğrencilerin farklı öğrenme stillerine uygun bir yöntem sunmak. ?Kelime bilgisini yükseltmek. ?Öğrencilerin sadece görerek ezberlemek yerine oynayarak ve birden fazla duyu organını işe alarak öğrenmesini sağlama.</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	Color Steps	Tasarım	Dil ve Edebiyat	Oyun ve Oyunlaştırma	<p>PROJE AMACI: Projede amaç idioms (İngilizce Deyimleri) eğlenceli bir şekilde öğrenmek ve öğrendikleri idioms oyunla pekiştirmektir. Rekabet ve eğlenceyi bir araya getirerek idioms akılda kalmasını sağlamaktır.</p> <p>PROJE YÖNTEMİ:Her bir oyuncu oyuna başlamak için bir piyon seçer. Oyuncular zar atarak adımları ilerler. Renkli soru adımlarında seviyelere göre sorular cevaplarlar. Her doğru cevaplanan soru puan kazandırırken her yanlış cevaplanan soru da puan kaybettirir. Sans adımına gelen oyuncu bir sans kartı çeker ve yazılanı yapar. Eğer bir oyuncu sans kartı çekerek geri adımlara düşerse o sans kartını aldığı adıma gelinceye ya da geçinceye kadar çözeceği soruların hiçbiri ona puan kazandırmaz ama kaybettirebilir. Bonus soru adımına gelen bir oyuncu bonus soru cevaplar ve soruda yazan ödülü kazanır.</p> <p>BEKLENEN SONUC:Bu etkinlik sayesinde öğrenciler öğrenmesi oldukça zor olan idiomsları öğrenir, pekiştirir. Ve cümle içinde kullanabilir. Yabancı dizi ve filmde sıkça kullanılan idioms oyun oynayarak öğrenirler. Bu idioms tam olarak Türkçeye çevrilmez; Anlamları soyuttur. Örneğin "apple of the eye" gözümün elması anlamında değil "göz bebeğim" anlamındadır. Soyut anlamlar oyunda eğlenceli hale getirilerek öğrenmesi daha kolay hale getirilir.</p>