

**Öğrencilerimizin Danışmanları eşliğinde 2023-2024 Eğitim Öğretim Yılında Yapmış
Oldukları Tübitak 2204 B Proje Özetleri**

Proje Bilgileri			
Proje Adı	BEN KİMİM?		
Proje Alanı	TÜRKÇE		
Tematik Alan	Dil ve Edebiyat		
Proje İli	VAN	Projenin Bağlı Olduğu Bölge Merkezi	VAN
Anahtar Kelimeler	ŞAİR, YAZAR, YARATICILIK, EDEBİYAT.		
Proje Özeti	<p>Bu çalışmada öğrencilerin yazar ve şairleri eğlenerek öğrenmeleri sağlamak için öğrencilerle birlikte yazar ve şairlerin yer aldığı kartlar hazırlanacak. Bu kartlarda yazar ve şairlerin isimleri ve görselleri yer alacak. Kartların arkasında ise altına yapışmasını sağlayan bantlar olacak. Kartı altına yapıştıran öğrenci kim olduğunu bulmaya yönelik arkadaşlarına sorular soracak. Bu şekilde hem yazar ve şairlerin yaşamı hakkında ve eserleri hakkında bilgi edinmiş olacaklar ve karşılıklı iletişim becerileri gelişebilecek. Soru sorabilme sanatı ve kendilerini ifade edebilme yeteneklerinde artış gözlemlenebilecektir. Aynı zamanda kartları hazırlarken ve oyunu oynarken yaratıcı yönleri açığa çıkacak. Öğrencilerin eğlenerek öğrenmelerine katkı sağlanan bu çalışmada hazırlıksız konuşma becerileri, jest ve mimiklerini bağlama uygun kullanmaları gibi birçok unsurun gelişimini de gözlemlemek mümkündür.</p>		

Proje Bilgileri			
Proje Adı	HAREKETLİ KARTLAR		
Proje Alanı	MATEMATİK		
Tematik Alan	Oyun ve Oyunlaştırma		
Proje İli	VAN	Projenin Bağlı Olduğu Bölge Merkezi	VAN
Anahtar Kelimeler	EĞLENEREK ÖĞRENME, TAKIM OYUNU, ÖĞRENCİLER ARASI ETKİLEŞİM, PROBLEM ÇÖZMEYE TEŞVİK, KALICI ÖĞRENME.		
Proje Özeti	<p>Oyun Materyalleri: Oyun şablonu, renkli kartlar, soru kağıtları, zar.</p> <p>Oyun Öncesi: Öğrencilere ön bilgileri hatırlatılır. Oyun kuralları sınıfa anlatılır ve materyaller tanıtılır. Oyun Sırası: Öğrenciler iki gruba ayrılır. Grupların heterojen olmasına önem gösterilir. Grupların başan düzeylerinin aynı olması sağlanmaya çalışılmalıdır. Grup içindeki öğrenciler arasında belirli bir sıra belirlenir. Her grup kendine bir renk belirler. Daha sonra her gruba bir tane olmak üzere belirledikleri renklerde kartlar verilir ve grup içindeki öğrenciler bu kartı ortak kullanırlar. Gruplar kendilerine ait olan kartları başlangıç çizgisine yerleştirir. Her iki grup için hazırlanan aynı düzeydeki sorular öğrencilere gösterilmeden verilir. Hangi grubun oyuna başlayacağı yazı tura ile belirlenir. İlk sıradaki öğrenciden zar atması istenir ardından bir kağıt almasını ve kağıttaki o soruyu verilen 1 dakika içinde çözmesi gerekmektedir. Öğrencilerin işlemleri yaparken kağıt kalem kullanmasına izin verilir. Soruyu gereken süre içerisinde doğru cevaplırsa zar üzerindeki sayı kadar ilerler. Ayrıca oyun süresince gruplardan, şemada yer alan adımlardaki yönergeler uymaları istenir. (+1 dk süre vb.) Eğer soruyu belirtilen süre içerisinde doğru cevaplayamazsa o grup zar da çıkan sayı kadar ilerleyemez ve sıra diğer gruba geçer. Tüm soruları doğru bir şekilde tamamlayan ve bitiş çizgisine ulaşan grup oyunu kazanır.</p> <p>Oyun Sonrası: Kazanan grup tebrik edilir. Öğrencilere en çok hangi soruda/işlemden takıldıkları sorulur. Bunlar not edilir.</p>		

Proje Bilgileri			
Proje Adı	SENİN ŞİFRELEME TÜRÜKİYEM		
Proje Alanı	MATEMATİK		
Tematik Alan	Siber Güvenlik		
Proje İli	VAN	Projenin Bağlı Olduğu Bölge Merkezi	VAN
Anahtar Kelimeler	ŞİFRELEME, TÜRK, KRİPTOLOJİ, DAİRE, AÇI, GÜVENLİK		
Proje Özeti	<p>Siber güvenlik alanında yaptığımız bu projede amacımız verilerimizi veya sistemlerimizi kendi oluşturduğumuz şifreleme tekniği ile güven altına almaktır. Özellikle Türkçe harflerden oluşan bu şifreleme tekniğinde Türkçe yazılan şifrelerde hiçbir şekilde farklı bir harf dizilimine sahip dile gereksinim olmadan tamamı Türkçe harfler ve boşluk karakterinden oluşan bir mantık içermektedir. Bu projedeki bir diğer amacımız da bu şifreleme tekniğini Cumhuriyetimizin 100. Yılına özel Türkçeye uygun bir teknikte üretmekti. Bu şifreleme yöntemini GeoGebra adlı programda hazırlamış olduğumuz daire şifreleme tekniği ile yaptık. Bu teknikte oluşturduğumuz bir daire üzerine yerleştirmiş olduğumuz harflerimiz ve boşluk tuşuna denk gelen $29 \times 1 = 30$ nokta bulunmaktadır. Bu 30 nokta aynı zamanda (her iki nokta arasında $360/30 = 12$ derecelik açı) bir açıya denk gelmekte ve bu açılar harflerimizi şifrelemektedir. Bu tür şifreleme teknikleri dünyada her zaman kullanılmış ve kullanılmaktadır. Bizim de kendi şifreleme tekniğimizi sayesinde verilerimiz daha güvenli bir şekilde kaydedilecektir. Bu tekniğimiz özellikle Türkçe karakterlere özgü olmuştur. Literatür taraması yaptığımızda birçok şifreleme tekniği görülmekte ancak ülkemize ait böyle bir şifreleme tekniğine rastlanılmamaktadır. Bilgilerimizin şifrelenmesinde oluşturmuş olduğumuz bu şifreleme tekniği daha üst seviyelere taşınabilir ve ülkemiz adına daha güçlü şifreleme teknikleri oluşturulabilir.</p>		

**Öğrencilerimizin Danışmanları eşliğinde 2023-2024 Eğitim Öğretim Yılında Yapmış
Oldukları Tübitak 2204 B Proje Özetleri**

Proje Bilgileri			
Proje Adı	GÖRME ENGELLİLERİNİN RESİM YAPMASI		
Proje Alanı	TEKNOLOJİK TASARIM		
Tematik Alan	Görsel ve İşitsel Sanatlar		
Proje İli	VAN	Projenin Bağlı Olduğu Bölge Merkezi	VAN
Anahtar Kelimeler	GÖRMEYEN ÇİZMEK, HİSSETMEK, İFADE ETMEK, ENGELLİDE SANAT		
Proje Özeti	<p>Görme engelliler, resim sanatını bir ifade aracı olarak kullanıp hayattan daha fazla haz alabilirler. Bu projede, görme engellilerin kullanabileceği bir resim seti tasarlayıp duygularını dışa vurmalarına yardımcı olmayı amaçladık. Kâğıdının yerleştirileceği resim tahtasının kenarlarını çitalarla çevirdik. Bu çerçevenin üzerine Görme Engelli Alfabetesi (Braille)'ni kullanarak harf ve rakamlardan oluşan bir koordinat sistemi oluşturduk. Görme engelli, resim tahtasındaki bu koordinatlara dokunarak zihnindeki fotoğrafı kâğıt üzerine yerleştirebilecek. Boya olarak da kullanımı daha kolay olduğu için pastel boya seçtik. Renklerini ayırt edilebilmeleri için de yine Görme Engelli alfabesini kullanarak boyaların üzerlerine isimlerini kabartma olarak yazdık. Ek olarak 2 boyutlu çalışmalarını görme engelli kişiye gösterilerek dokunmasını sağlanır. Daha sonra kişi hissettiği gibi bir resim ortaya koyar. Yaptığı çalışma ile duygu ve düşüncelerini dışarı aktarmış olacaktır. Engelli olmak resim çizmeye engel değildir. Eşref Armağan, doğuştan görme engelli bir ressamdır. Yazmayı ve resim yapmayı kendisi öğrenmiştir. Resimlerini yapacağı nesnelerin modellerini dokunarak algılayıp, yüzeylere aktarmaktadır. Eşref Armağan hakkında pek çok söyleşi ya da program yapılmıştır. Birçok araştırmaya da konu olmuştur. Resimleri de yurtiçi ve yurtdışında sergilerde yer almıştır.</p>		

Proje Bilgileri			
Proje Adı	ATAM OSMANLI		
Proje Alanı	TARİH		
Tematik Alan	Kültürel Miras		
Proje İli	VAN	Projenin Bağlı Olduğu Bölge Merkezi	VAN
Anahtar Kelimeler	ATALARIMIZ , GEÇMİŞTEN GÜÇ ALMAK , KRONOLOJİK BİLGİLER , SOMUTLAŞTIRMA		
Proje Özeti	<p>Türk milleti olarak eşsiz bir zenginliğe sahibiz . Milletimizin tarihi zenginliğinden yararlanıp geçmişten dersler çıkarmak, eşsiz tarihimize gurur duymak ve daha ileri medeniyete yükselmek için gelecek nesillerimizin tarih bilincine, ilgisine ve bilgisine sahip olması zorunlu durumdadır. Biz de proje danışmanı ve paydaş öğrencileri olarak ve zorunluluğun farkında olarak çalışmalarımıza başladık. Öncelikli olarak bu alandaki sorunun temelini araştırdık ve öğrencilere tarih dersi anlatılırken çok fazla soyut kaldığını ve ilgilerinin çekilmediği eksikliğini fark ettik. Bunun çözümüne ilgili de öğrencilere dersi somutlaştırıp ilgilerini çekecek Osmanlı padişahlarının bilgilerini kronolojik olarak içeren bir takvim tasarlamayı planladık. Bu projemiz sonucunda Osmanlı Padişahları takvimi öğretim materyalini eğitim öğretim ortamında kullanılabilecek ve böylece bu kazanımları içeren derslerde zengin bir öğretim süreci yaşanacaktır. Ülkemizin geleceği olan öğrencilerimizin atalarını tanıması bilmesi onlara gelecekte yapacakları işlerinde güç verecek ve dersler çıkararak hatalarına engel olacaktır. Böylece tarih bilincine sahip öğrencilerin ülkemizi daha iyi yerlere ve şartlara getirecekler, pek çok sorunu ülke yararına çözeceklerdir</p>		

**Öğrencilerimizin Danışmanları eşliğinde 2023-2024 Eğitim Öğretim Yılında Yapmış
Oldukları Tübitak 2204 B Proje Özetleri**

Proje Bilgileri			
Proje Adı	STOKLARI HAYATA KAT		
Proje Alanı	DEĞERLER EĞİTİMİ		
Tematik Alan	Sorumlu Üretim ve Tüketim		
Proje İli	VAN	Projenin Bağlı Olduğu Bölge Merkezi	VAN
Anahtar Kelimeler	STOKÇULUK PANDEMİ SORUMLULUK TÜKETİM		
Proje Özeti	<p>Pandemi her alanda hayatımızı etkilediği gibi tüketim alışkanlıklarımızı da etkilemiştir. İnsanlar sokağa çıkma yasakları ile yıllar sonra tekrar karşılaşıncaya temel tüketim ihtiyaçlarına ulaşım konusunda sorun yaşayacaklarını düşündüklerinden dolayı her türlü yiyecek, içecek, temizlik malzemesi gibi alışverişlerini fazla yaparak evde stok yapmaya başlamışlardır. Pandemi etkileri yavaş yavaş silinmeye başlamış olsa da tüketim alışkanlıklarını devam ettiren bazı kişiler bulunmaktadır. Ülkemizde yapılan bu stoklar yüzünden son kullanma tarihi geçen yiyecek ve içeceklerin büyük kısmı çöpe gitmektedir. İşte bu proje, bu stokların eritilerek hayata kazandırılmasını amaçlıyor. Son kullanma tarihine bir ay kala okullarda kurulacak olan iyiliğe dönüşüm ofislerinde bu yiyecekler piyasa değerinin altında bir fiyata satılacak. Okullarda kurulmasından dolayı öğrenciler öncelikli olarak faydalanacak olsa da toplumun her kesimine açık olacak. Burada satılmayan ürünler ise son kullanma tarihine bir hafta kala öğrencilerden oluşturulmuş yıllık tımleri ile ihtiyaç sahiplerine dağıtılacak. Böylece tüketim alışkanlıklarının eskiye döndürülmesi ve stokların çöpe gitmemesi sağlanacak. Küresel açlık konusunda bilinçli olmayı ve gelecek yıllarda gıda üretim ve tüketim hakkında bilgi sahibi olmalarını sağlayacak.</p>		

Proje Bilgileri			
Proje Adı	DİJİTAL SINIF KİTAPLIĞIM		
Proje Alanı	TÜRKÇE		
Tematik Alan	Dil ve Edebiyat		
Proje İli	VAN	Projenin Bağlı Olduğu Bölge Merkezi	VAN
Anahtar Kelimeler	KİTAP, POWERPOINT, SUNU, DİJİTAL, KİTAPLIK, OKUMA		
Proje Özeti	<p>Türkçe alanındaki "Dijital Sınıf Kitaplığı" adlı projemizde amacımız sınıf kitaplığından hangi kitabı seçip okuyacağına karar veremeyen sınıf arkadaşlarımıza seçimleri konusunda yardımcı olmaktır. Sınıf kitaplığındaki kitaplar hakkında verdiğimiz dikkat çekici bilgiler sayesinde sınıf arkadaşlarımızın işini kolaylaştırmayı, kitap seçimini eğlenceli hale getirmeyi ve kitap okuma sevgisini ve alışkanlığını edindirmeyi amaçladık.</p> <p>Okulumuzda uyguladığımız kitap okuma saatlerinden yola çıkarak projemize öncelikle 6/A sınıfının sınıf kitaplığında bulunan kitapları seçmekle başladık. Daha sonra okulumuzdaki bilişim teknolojileri laboratuvarında bulunan bilgisayarlardan birinde powerpoint sunu hazırlama programını kullandık. Sınıf kitaplığımızdan seçtiğimiz bu kitaplar hakkındaki bilgileri powerpoint sunu hazırlama programında kitapların resimleri, kitapların yazarları, kitap hakkında özet bilgi içeren ses kayıtları ve kitaba dair etkileyici sözler olmak üzere tanıttık. Her powerpoint sunu sayfasında bir kitap tanıtımı olacak şekilde düzenleme yaptık. Slayt geçişlerini çeşitli animasyonlarla daha dikkat çekici hale getirdik. Bilgisayar üzerinden hazırladığımız powerpoint sunusunu taşınabilir bellek ile sınıfımızda bulunan akıllı tahtaya aktardık. Böylelikle okuma saatlerinden önce hangi kitabı okuyacağına karar veremeyen arkadaşlarımız için "Dijital Sınıf Kitaplığı" adlı sunuyu baştan başlatarak veya sadece hakkında bilgi almak istediği kitabın olduğu sayfayı oynatarak okumak istediği kitabı daha kolay seçmesini sağladık. Aynı zamanda akıllı tahta kullanımını da artırarak teknoloji ile daha yakından vakit geçirme olanağı elde ettik.</p>		