

ŞAHİNBEY SOSYAL BİLİMLER LİSESİ BİLİM FUARI

9. Tubitak Bilim Fuarında Şahinbey Sosyal Bilimler Lisesi Olarak 25 onaylı projemiz, 14 Öğretmen ve 89 Öğrencimizle çalışmalarımızı Yürütmekteyiz.

PROJE LİSTESİ

Sıra No	Proje Adı	Proje Türü	Proje Alanı	Amaç/Yöntem/Beklenen Sonuç
1	EFSANELER GENÇLERLE BULUŞUYOR	Araştırma	Değerler Eğitimi	<p>PROJE AMACI: Bir şehirde spor tesisleri yapmak spor kültürünü oluşturmak için yeterli değildir. Gaziantep geçmişten bu yana spora önem veren ve başarılı sporcular çıkarmış bir kentimizdir. Geçmişinden ilham alanlar her zaman başarı basamaklarını daha çabuk tırmanırlar. Bu projede hedefimiz Gaziantep'te spor yapmış ve üstün başarılarla imza atmış değerlerimizin hikâyelerini gelecekneseillere aktarmaktır.</p> <p>BEKLENEN SONUC: Proje sonunda iki temel sonuç beklemekteyiz. İlk olarak temel hedefimiz olan gençlerimize rol-model seçerken kendi değerlerimizin varlığını farkına varmalarını sağlayacağını düşünmekteyiz. Her türlü olanaklara sahip gençlerimiz kıymetli büyüklerimizin hikâyelerini görerek kendi imkânlarının kıymetini daha iyi anlayacaklardır. İkinci hedefimiz ise büyük imkânsızlıklara ve hedef edinilecek örnekleri olamamasına rağmen büyük başarılar elde eden efsanelerimizin unutulmadıklarını ve her zaman onlara minnettar olduğumuzun farkına varmalarını sağlayacağını düşünüyoruz.</p>
2	BİLEŞİK SANAT	Araştırma	Dil ve Edebiyat	<p>PROJE AMACI: Güzel sanatların birçok dalı birbiri ile etkileşim halindedir. Şairin yazdığı bir şiir bazen bestelenip bir şarkı bazen de bir ressamın tuvalinde karşımıza çıkar. Bu projemizde amacımız güzel sanatların birbiri ile etkileşimini, şarkı olarak bestelenen ve tablo olarak yansıtılan şiirler üzerinden araştırmak ve bu eserleri hem görsel hemde işitsel olarak sunmak.</p> <p>BEKLENEN SONUC: Güzel sanatların birçok dalı birbiri ile etkileşim halinde olması sebebiyle güzel sanatların ifade şekilleri farklı farklıdır . Bu yüzden insana ve yaşamaya dair birçok temayı birlikte ele alırlar . Yapacağımız bu projeye ile güzel sanatlar arasındaki etkileşimi somutlaştıracamız. Güzel sanat dalları arasındaki en önemli ayrımın ifade şekilleri olduğunu ortaya koyacağız.</p>
3	Covid-19 ve Etkileri	Araştırma	Halk Sağlığı ve Koruyucu Sağlık Hizmetleri	<p>PROJE AMACI: Korona virüs tüm dünyayı ilgilendiren ve etkisi altına alan bir salgın hastalıktır. Covid, kişiye hem bedensel olarak hem de psikolojik olarak etki etmektedir. Bu etkilerin bazıları kısa süreli olsa da bazıları uzun vadeli olabilmektedir. Projemizin amacı bu etkileri daha iyi bilmek ve bunlardan korunmak için nelerin önemli olduğunu vurgusunu yapmaktır.</p> <p>BEKLENEN SONUC: Korona virüs tüm dünyayı etkisi altına alarak ciddiye alınması gereken bir salgın hastalık haline gelmiştir. Korona virüsün büyük bir tehlike olduğunu, gerçekten ciddiye alınmasını, sadece virüs deyip geçmemeyi ve görünmez bir yüzü olduğu bu sayede insanlara aktarılabilinecek. Araştırdığımız bilgiler afiş ve fanzin halinde daha çok insanın bilgilendirilmesini ve bilinçlenmesini sağlayacak.</p>
5	ÜLKELERİN SESİ İNGİLİZCE	Araştırma	Dil ve Edebiyat	<p>PROJE AMACI: İngilizce evrensel bir dildir cümlesini sıklıkla duymuşuzdur. Peki, bu dil nasıl oldu da evrensel dil haline geldi? Bu sorudan yola çıkarak ?Dünyada kaç ülkenin İngilizce konuştuğunu hiç merak ettiniz mi?? sorusunun cevabını bulmak projemizdeki amacımızdır. Aynı zamanda ? Neden biz İngilizce öğreniyoruz?? sorusunun cevabını da vermek projemizin alt amacı olacaktır.</p> <p>BEKLENEN SONUC: Öğrenciler bu araştırmayla dünya üzerinde kaç tane ülkede İngilizce konuşulduğunu ve bu ülkelerin hangi ülkeler olduğunu öğrenecek. Aynı zamanda ? Neden biz İngilizce öğreniyoruz?? sorusunun cevabını da dolaylı yoldan öğrenmiş olacaklar. Bu araştırmayla İngilizce konuşan ülkelerin hangileri olduğunu öğrenerek , İngilizce bilen bireyler olarak nerelere seyahat edebilirim gibi sorularında cevabını bulmuş olacaklar. Bu proje öğrencilere İngilizce öğrenmenin önemini de dolaylı yoldan öğretmiş olacak.</p>
6	KAÇ SU AYAK İZİ?	Araştırma	Su Okuryazarlığı	<p>PROJE AMACI: Su tüm canlılar için en önemli kaynaktır. Bu sebeple suyun bilinçli kullanımı konusu geleceğimiz için çok önemlidir. Bu projenin amacı öğrencilerin su okuryazarlığı içinde yer alan su ayak izi konusundaki bilgi düzeylerinin ölçülmesi, ölçüm sonuçlarına göre hazırlanacak olan pano yardımıyla öğrencilerin su ayak izi konusunda bilinçlendirilmesidir.</p> <p>BEKLENEN SONUC: Projede görevli öğrenciler tarafından hazırlanan su ayak izi sorularından hazırlık ve 9. sınıf öğrencilerin düşük puan almaları beklenmektedir. Hazırlanan su ayak izi sorularını maddelerin başarı yüzdelerine göre yorumlanarak fuar sunumunda kullanılacak pano ve sunum hazırlanacaktır. Bu şekilde görüşmeye katılan öğrencilerin düşük cevap verdiği maddeler konusunda bilgi sahibi olmaları ve su ayak izi konusunda farkındalık kazanmaları böylelikle su kullanımlarına özen göstermeleri beklenmektedir.</p>
7	OYUNUN GÜCÜ	Araştırma	Göç ve Uyum	<p>PROJE AMACI: Bilindiği üzere son 10 yılda şehrimize milyonlarca göçmen çocuk aileleri ile birlikte iltica etti. Bu çocuklar zamanla eğitim sistemimiz içerisinde yer almaya başladı. Bu projede amacımız farklı dilleri konuşan ama aynı coğrafyada yaşayan iki toplumun çocukları temassız eğitsel oyunlarla kaynaştırmaktır.</p> <p>BEKLENEN SONUC: Projeden birçok faydanın ortaya çıkacağı beklenmektedir. Öncelikle birbirlerine karşı toplumsal olarak önyargılı olan iki öğrenci grubunu eğitsel oyunla kaynaştırmayı hedefliyoruz. Bunun yanı sıra proje sonlandığında öğrenciler arası iletişimin devam edeceğini düşünüyoruz. Bu doğrultuda elde edilecek çıktılar arasında arkadaşlığın sınırlarla ya da farklı kültürlerle ayrılmayacağı aynı dili konuşmaların bile çok sağlam dostluklar kurulabileceği farkındalığı oluşturmak ve bunu sürdürmektir.</p>
8	Lise Öğrencilerinin Obeziteye Yatkınlıkları ve Fiziksel Aktivite Alışkanlıkları	Araştırma	Halk Sağlığı ve Koruyucu Sağlık Hizmetleri	<p>PROJE AMACI: Obezite için çağımızın en büyük sağlık problemi desek abartmış olmayız. Yapılan araştırmalar obeziteye iki önemli etkenin sebep olduğunu göstermektedir. Dengesiz beslenme alışkanlıkları ve yetersiz fiziksel aktivite obezitenin artmasına sebep olmaktadır. Bu projede hedefimiz gençlerin obezite ve fiziksel aktivite düzeylerinin belirlenerek sağlıklı yaşam konusunda farkındalık düzeylerini arttırmalarını sağlamaktır.</p> <p>BEKLENEN SONUC: Gençlerin özellikle ergenlik döneminde fiziksel ve ruhsal değişimlerinin belirgin olduğu ve dış görünüşlerini oldukça önemsediklerini bilinmekte. Bu bilgilerin ışığında proje sonunda elde edilen verilere dayanarak gençlerin yeme-içme alışkanlıkları ile fiziksel aktivite düzeylerinin ortaya çıkacağı öngörülmekte. Bu sonuçlara göre gençlerin obezite konusunda daha bilinçli olacağı ve düzenli spor yapma alışkanlıklarının artacağını düşünülmemekte.</p>
9	UZAKTAN EĞİTİM SÜRECİNİN ÖĞRENCİLERE ETKİSİ	Araştırma	Uzaktan Eğitim	<p>PROJE AMACI: Covid-19 pandemisi nedeniyle okuldan uzak geçirdiğimiz eğitim döneminde uzaktan eğitimin faaliyetlerinin öğrenciler üzerinde etkili olup olmadığını öğrenmek istiyoruz. Öğrencilerin uzaktan eğitimde elde ettiği kazanımları ve yaşadığı sorunları tespit ederek daha etkili bir uzaktan eğitim sürecine katkı sağlamak alt amacımızdır.</p> <p>BEKLENEN SONUC: Projemiz sayesinde öğrencilerin görüşlerini derleyerek uzaktan eğitim faaliyetlerinin öğrencilere olan etkisini araştırmış olacağız. Bu sayede öğrencilerin uzaktan eğitim konusunda avantajlı ve ya dezavantajlı olduğu noktaları değerlendirmesini sağlayacak, uzaktan eğitime katılmama sebepleri, ailelerin öğrencilere karşı tutumunu gözler önüne sermiş olacağız. Araştırma sonuçlarımızın ilerideki uzaktan eğitim faaliyetlerinin niteliğinin artırılması konusunda farklılık yaratacağını umuyoruz.</p>
10	ASLI MI TAKLİTİ Mİ?	İnceleme	Biyotaklit	<p>PROJE AMACI: Bu projemizin amacı günlük hayatta kullanılan bazı teknolojilerin icat edilmesine kaynaklık eden canlıları araştırmak ve bu canlıların hangi özelliklerinin nasıl taklit edildiğini ortaya koymaktır. Bu şekilde projemizi ziyaret eden kişilerin "biyomimik (biyotaklit)" konusunda bilinçlendirilmesi ve farkındalık kazanması amaçlanmaktadır.</p> <p>BEKLENEN SONUC: Bu projemizde Balıkçıl Kuşları ve Hızlı Tren, Sonar Sistemi ve Yunus Balığı, Yarasa ve Radar, Yusufçuk ve Helikopter, Nautilus ve Denizaltı arasındaki benzerlikler incelenerek verilen canlıların nasıl taklit edildiklerinin ziyaretçiler tarafından anlaşılması beklenmektedir. Ayrıca ziyaretçilerin kendi biyotaklit örneklerini verebilmeleri beklenmektedir. Özellikle projemizi ziyaret eden öğrencilerin gelecekte yapacakları tasarımlarda doğadan esinlenmeleri ve doğayı ilham almaları beklenmektedir.</p>

11	Nedir bu WEB?	İnceleme	Yapay Zekâ	<p>PROJE AMACI: 1980'lerde World Wide Web (Dünya Çapında Ağ) sistemi geliştirilerek bilgisayarlar arası veri taşıma amaçlı kullanılmaya başlandı ve toplumda devrim yarattı. (Wikipedia) Günümüzde 4.57 milyar (dünya nüfusunun %59'u) internet kullanıcısı sayısına ulaşan bu teknolojinin tarihini araştırmak, bilinçli kullanımı konusunda farkındalık yaratmak projemizin amacıdır.</p> <p>BEKLENEN SONUC: Teknolojinin tarihini araştırarak, bilinçli kullanımı konusunda farkındalık yaratacak olan projemizde ziyaretçiler de web'in geçmişten günümüze kadar olan gelişimi hakkında bilgi edinecekler. Bu proje teknolojiyi bilinçli kullanma konusunda farkındalık oluşturulmasına katkı sağlayacak. Bunun yanında projemizi ziyaret eden öğrenciler eğitim amaçlı kullanılan web uygulamalarını deneyerek bilgi edinecek ve web teknolojisini kendi eğitim hayatlarında etkin bir biçimde kullanmaya teşvik edileceklerdir</p>
12	440 HZ mi 432 HZ mi?	İnceleme	STEAM	<p>PROJE AMACI: Evrende bulunan her şeyin -bizler dâhil- farklı frekanslarda titreşen enerjiden meydana geldiğinin çoğu bilim insanı tarafından kabul edilmesinden yola çıkarak dinlediğimiz müziğin frekanslarının (440hz-432hz karşılaştırması ile) bedenimizi ve ruhumuzu etkileyip etkilemediğinin incelenmesi projemizin amacıdır.</p> <p>BEKLENEN SONUC: Frekansların etkilerinin öğrenilmesini sağlayarak dinlediğimiz müzikler ve maruz kaldığımız frekansların beden ve ruh sağlığımıza etkilerinin bireyler tarafından sorgulanmasını sağlamak, İslam Medeniyetlerinde, özellikle Osmanlı İmparatorluğu'nda hastalıkların tedavisinde kullanılan müziğin insanın ruhsal ve bedensel olarak iyileştirilmesindeki payının araştırılacağı ve farklı frekansların kitle kontrol yöntemi olarak kullanılıp kullanılmayacağına araştırılacağı üst projelere zemin oluşturmasının sağlanması projemizden almak istediğimiz sonuçtur.</p>
13	ANTARKTİKA'DA NELER OLUYOR?	İnceleme	Ekolojik Denge	<p>PROJE AMACI: Dünya'daki en büyük 5. kıta olmasına rağmen sıfırın altındaki -95 derecelere varan soğukluk, %98'i buzlarla kaplı çetin karasal yapısı ve neredeyse insanlar için yaşam olanağının olmadığı Antarktika kıtasında devletler tarafından farklı üsler kurulması ve son 20 yıl içinde önemli dünya liderlerin Antarktika'ya ziyaret etmesinin nedenlerini incelemek projemizin amacıdır.</p> <p>BEKLENEN SONUC: Olumsuz hava ve olumsuz coğrafi şartlara rağmen bir çok ülkenin kilometrelerce uzaklığa taşıdığı ekipman ve yaptığı yatırımın nedensiz olmadığını, Antarktika' da sadece iklimsel ve doğayı korumaya yönelik çalışmalar yapılacak olsa tüm devletler için ortak bir bilim üssünün yeterli olacağını düşündüğümüz için devletlerin bu kıtada ayrı ayrı var olmak isteme nedenlerini ve gelecekte Antarktika'nın önemi konusunda bilgi sahibi olabileceğimizi ve bu konuya dikkat çekerek bizler için ülkemiz üniversitelerinde "Buzul Bilim" gibi bu alanda insan yetiştirmeye yönelik bölümlerin açılması konusunda yetkilileri teşvik edebileceğimizi düşünüyoruz.</p>
14	TABIAT DENGESİ	İnceleme	Ekolojik Denge	<p>PROJE AMACI: Projenin amacı dünyadaki ekolojik dengenin bozulması ile insanlar, hayvanlar ve bitkiler üzerinde gözlemlenen etkilerinin neler olduğunu incelemektir. Bu inceleme sonucunda ekolojik dengenin hayatımızdaki önemi konusunda da farkındalık yaratmış olacağız.</p> <p>BEKLENEN SONUC: Projemiz sayesinde dünyadaki ekolojik dengenin bozulması ile birlikte insanlar, hayvanlar ve bitkiler üzerindeki olumsuz etkilerini göstererek, doğanın kendine has sisteminin ne kadar önemli olduğunu herkese anlatmayı amaçlıyoruz. Projemizi ziyaret eden öğrencilerin ekolojik dengenin korunması konusunda farkındalık oluşturacağımızı düşünüyoruz. Öğrencilerin ekolojik dengeyi korumak için bireysel olarak yapabilecekleri faaliyetler hakkında bilgi edinmelerini ve bu tavsiyeleri hayatlarında uygulamaya koymalarını bekliyoruz.</p>
15	KONUŞAN ELLER	Tasarım	Dil ve Edebiyat	<p>PROJE AMACI: İletişim, insanoğlunun dünya üzerinde varoluşu ile birlikte ortaya çıkmış, insanlık ile birlikte gelişim göstermiştir. İletişim sadece dil aracılığı ile yapılmaz. İçinde yaşadığımız yüzyıl farklı iletişim biçimlerini beraberinde getirmiştir. Biz bu projemizde iletişim biçimlerinden "İşaret Dili" ile sağır ve dilsiz akrabalarımız ve diğer insanlarla iletişim kurabilmeyi amaçlıyoruz.</p> <p>BEKLENEN SONUC: Bu projemiz sayesinde o insanlara umut olup aynı zamanda sosyal faaliyetlere daha fazla katılmalarını sağlayacağız. Bunu yaparken de hem onları hem de kendimiz eğleneceğiz. İşaret dili soyut kavramlarla evrensel bir dildir. Gittiğimiz her yerde işaret dili konuşan insanlara rastlamak her zaman mümkündür. Bizim yapmamız gereken de hepimizin bir engelli adayı olduğumuzu unutmamak ve hep onların hayatını elimizden geldiği kadar kolaylaştırmaktır. Hep beraber önceden de bahsettiğimiz bu engeli, engel olmaktan çıkarmalıyız.</p>
16	AİLEMLE ÖĞRENYORUM	Tasarım	Aile İçi İletişim	<p>PROJE AMACI: Ailemizle özellikle buna çok ihtiyacımız olan hayatı eve sığdırdığımız şu günlerde verimli, keyifli ve öğretici bir şekilde zaman geçirmemizi sağlayarak aile içi iletişimimizi güçlendirmeyi amaçlıyoruz.</p> <p>BEKLENEN SONUC: Projemizde öncelikle oyuna başlanmadan önce kabul edilmesi gereken oyun etik kuralları vasıtası ile aile üyelerinin saygı çerçevesinde önyargısız dinleme ve koşulsuz kabulünün sağlanmasını elde etmek istediğimiz davranışlar konusunda ilk kazanç olarak görüyoruz. Projemizde kullanacağımız hedefe göre düzenlenmiş kartlar ile projeye katılan arkadaşlarımızın ve ailelerimizin aile içi iletişimin önemini kavramaları, ailece etkili vakit geçirmeleri, empati yapmayı öğrenmeleri, iletişimde sihirli sözcüklerin gücünü fark etmeleri ve aile içinde duyguların rahat bir şekilde ifade edilebilmesi, projeden beklediğimiz olası sonuçlardır. Hazırlanan kartlar duyguları ifade etmeye, konuşmayı teşvik etmeye, aile üyelerinin gerçekte ne kadar birbirlerini tanıdıklarına, etkili iletişime yönelik cümle tamamlama, hatıra anlatma, hikaye oluşturma vb. teknikler kullanılarak hazırlanacağı ve oyunda alınan görev kartları vasıtası ile de oyunda öğrenilen bilgilerin diğer zamanlarda pekiştirilmesine imkan sağlayacağı için oyunumuzu öğrenilen davranışları kalıcı hale getirecek bir oyun olarak görüyoruz. Ayrıca oyunumuz kullanılan kartların, görevlerin çeşitlendirilebilmesi için her zaman gelişime açık ve projemiz benzer uygulamaların yapılabilmesine örnek teşkil eder niteliktedir.</p>
17	SESİMİ DUYUN	Tasarım	Doğal Afetler ve Afet Yönetimi	<p>PROJE AMACI: Deprem ne zaman, kaç büyüklüğünde ve şiddetinde olacağı bilinmeyen bir doğal afettir. Deprem sırasında nerede nasıl bulunacağımızı bilmiyoruz. Bu proje ile sürekli üzerimizde taşıyacağımız, göçük altında kaldığımızda ışık ve ses yayabilen bir deprem kolyesi tasarlamayı amaçlıyoruz.</p> <p>BEKLENEN SONUC: Projemizi hazırlarken deprem sırasında neler yapmamız gerektiğini, deprem anında nasıl davranmamız gerektiğini, bulunduğumuz yere göre nerede nasıl durmamız gerektiğini öğrenmeyi bekliyoruz. Bu bilgiler ile göçük altında kalmış olsak bile sağ kalmayı başarmayı bekliyoruz. Üzerimizde taşıdığımız kolye ile sesimizi duyurabilir, yerimizi belli edebiliriz. Bizi daha çabuk bulmalarını bekliyoruz. Bu tasarım hayatımızın akışını bozmadan sadece deprem anında bizim kolay kurtulmamız içindir.</p>
18	AÇ KAPA MASKE	Tasarım	Halk Sağlığı ve Koruyucu Sağlık Hizmetleri	<p>PROJE AMACI: Dünyayı esiri altına almış olan covid -19 salgınıyla başa çıkmak için birçok tedbir alındı. İnsanlar salgını yenebilmek için tedbirlere uymaya çalışsa da maalesef ki bazı zamanlar bu tedbirleri bozmak zorunda kalıyorlar. Bu projedeki amacımız restoran ve kafelerde insanların maskelerini çıkarmadan hem yemek yiyebilecekleri hem de içecek içebilecekleri bir maske tasarlamak.</p> <p>BEKLENEN SONUC: Salgından korumanızı sağlayan tedbirlerden bir tanesi olan maske takmak hem kendimizi hem de diğer insanların sağlığını korumakta fakat insanların temel ihtiyacı olan yemek yeme ve içecek içmek sağlığımız açısından oldukça önemli fakat maske takmak da temel ihtiyaçlarımız kadar önemli. Bu yüzden tasarlayacağımız fermuarlı maske sayesinde sağlığımızı koruyan iki ihtiyaç da denge altında olacak İsteddiğimiz zaman maskemizi çıkarmadan ihtiyaçlarımızı giderebileceğiz. Bu sayede sağlığımızı korumuş ve aynı zamanda temel ihtiyaçlarımızı da giderebileceğiz.</p>
19	YOLUMU BULUR, HEDEFİMİ TESPİT EDERİM ROBOTU	Tasarım	Robotik ve Kodlama	<p>PROJE AMACI: Projemizdeki amacımız teknolojiyi eğitimle buluşturmaktır. Robotik kodlama ve arduino seti kullanarak bir proje üretmek istiyoruz. Kodlamayı öğrenerek bilgisayardaki m-block programı sayesinde m-bot robotu tasarlayarak yönetmek, robotun labirenti aşmasını sağlamak ve hedefini bulmasını sağlamak amaçlanmıştır. Bu proje ile kodlama yaparak neler yapılabileceğini göstermeyi ve arduino seti kullanarak öğrencilerimizde farkındalık oluşturmayı amaçlıyoruz.</p> <p>BEKLENEN SONUC: Yazdığımız kodlar sayesinde robotumuzun labirenti geçmesini bekliyoruz. Robot bir yapay zeka programı gibi kendi kendine harekete geçecek. Robotun ışık veya renk sensörleriyle yolunu bularak hedefi tespit etmesini bekliyoruz. Kodlamayı öğrenerek uygulamayı bekliyoruz. Kodlama ile ilgili neler yapılabileceğini göstermek istiyoruz. Kodlamanın sadece oyunlarda kullanılmadığını göstereceğiz ve arkadaşlarımızla milli teknoloji hamlesine katkı sağlayacak robotlar yapabilmeyi öğrenmeyi bekliyoruz.</p>
20	GÜVENLİ EV TEKNOLOJİSİ	Tasarım	Robotik ve Kodlama	<p>PROJE AMACI: Projemizdeki amacımız evde oluşabilecek yangın ve gaz kaçağı gibi durumlarda evin içerisinde yaşayan bireyleri kurtarmayı amaçlamaktadır. Amaç içeriye dolan gazı tahliye etmek veya yangın çıktığında otomatik olarak evin kapı ve camlarının açılmasını sağlamak</p> <p>BEKLENEN SONUC: Daha güvenli bir eve sahip olmak için geliştirilmiş bir projedir.Bu proje sayesinde yangın ve gaz kaçağı gibi durumlarda çıkış kapılarının ve pencerelerinin açılarak ,bu durumlara maruz kalan insanların evden tahliyelerini daha kolaylaştırması sağlanacaktır.yangın durumlarında sıkışan kapılar kazazedelerin çıkış yollarının kapanmasına ve bir çok ölümün gerçekleşmesine sebep olmaktadır. Bu proje sayesinde kazalar minimuma inecek ve aynı doğrultuda ölümler en aza indirilmiş olacak.</p>

21	KENDİM TASARLAR KENDİM OYNARIM	Tasarım	Robotik ve Kodlama	<p>PROJE AMACI: Projemizde öğrencilerin temel algoritmaları öğrenmelerini ve kod bloklarının yardımı ile kendilerince özgün olarak geliştirebilecekleri oyun tasarımlarını amaçlanmıştır. Aynı zamanda tasarlanan oyun oluşturduktan sonra oyunu oynayan kişilerde de merak uyandıracığından kodlama bilmeyen kişileri de kodlamaya merak salması amaçlanır.</p> <p>BEKLENEN SONUC: Öğrencilerin oyunlara olan merakı herkes tarafından bilinmektedir. Öğrenciler hem kendi oyunlarını tasarlarken hem de kodlama öğrenirler. Kodlama yaparak kendi oyunlarını üretmeleri öğrencilerin özgüvenlerinin gelişmesine de yardımcı olacaktır. Oyunu hazırlarken kullanılacak algoritmalar sayesinde öğrencilerin bilişsel zekası gelişecektir. Ayrıca karşılarına çıkan sorunlara farklı açıdan yaklaşıp çözüm bulmaları öğrencilerin sorun çözme yeteneklerini geliştirecektir.</p>
22	YÜKÜM VİNÇTE GÜCÜM YERİNDE	Tasarım	Robotik ve Kodlama	<p>PROJE AMACI: Projede amaç belirlenen yükleri robot yardımı ile bir yerden bir yere taşıırken insan gücü ile değil de robot yardımı ile taşınmasını sağlamaktır.</p> <p>BEKLENEN SONUC: Bu proje sayesinde insan gücü kullanılarak yapılan işler minimuma indirilecek. Gelişen dünyada ağırlıkların robotlar tarafından taşınması ve insanlara düşen ağır yüklerin biraz olsun hafifletilmesi sağlanacaktır. Böylece insanların hem fiziki hem de ruhsal açıdan daha sağlıklı olmaları sağlanacak. Ayrıca tasarım esnasında öğrencilerin günlük hayatta karşılaştıkları sorunlara teknolojik çözümler bulmaları ve bu çözümleri tasarladıkları robota entegre etmeleri sağlanacak.</p>
23	KORKULARIMI YENİYORUM	Tasarım	STEAM	<p>PROJE AMACI: Projemizde insanların doğuştan veya yaşadığı olayların etkisinde kalması sonucunda oluşan korkularını teknolojiyen faydalanarak yüzleşmesini ya da bir gerçeği ile yüzleşemediği korkuları üç boyutlu bir şekilde gerçekmiş gibi hologramını yansıtarak kademeli olarak korkusunu yenmesini amaçlıyoruz.</p> <p>BEKLENEN SONUC: İnsanların korkularını yenmesinde en etkili yöntemin o korkuyla yüzleşmesi olduğunu düşündük. Bu projeden beklediğimiz sonuçlar korkularımızla yüzleşebilmemizi sağlayacak hologram platformunun çalışması ve kullanılmasıdır. Bu projede ilk olarak insanların korkularını yenmeye cesaret edebilmelerini bekliyoruz. Hologram platformu ile insanların korkularıyla yüz yüze geldiğinde nasıl bir şeyin onu beklediğini öğrenmiş olacak. Bu sayede korkularımızla karşı karşıya gelip gerçek olmayan görüntülerle kademeli olarak o durumda nasıl tepki verdiğimiz ve duruma alışabilmemiz incelenecek ve hologram teknolojisinin etkin kullanımı sağlanmış olacak.</p>
24	AKILLI MAHALLE	Tasarım	Sürdürülebilir Kalkınma	<p>PROJE AMACI: Dünya'da her geçen gün tatlı su kaynakları azalmakta. Atmosferde bulunan su miktarı değişirse de yağmur suyunun doğru depolanmaması tatlı su kaynaklarımızı tüketiyor. Bu sebeple akıllı mahalle tasarlayarak şehirlerde yağmur suyunun doğru depolanmasını ve kullanılmasını küçük bir mahalle ölçeğinde göstermek projemizin amacıdır.</p> <p>BEKLENEN SONUC: Şehirlerde yağmur suyunun doğru depolanmasını ve kullanılmasını gösteren projemizde, gündelik hayatta altın değerinde olan yağmur suyunun hangi şartlarda depolanması gerektiği ve depolanan bu suların nasıl değerlendirilmesi konusunda mahallerde inşaa edilecek binalarda yapılması gerekenler konusunda hem toplumu bilgilendirecektir. Tasarlanan projeye yağmur suyunun depolanması ve uygun yerlerde ne şekilde kullanılabileceği somut olarak gösterilmiş olacak Maket özelinde görsel olarak inşalara bunun yapılabilirliği sunulacaktır.</p>
25	DİL ARAÇLARIYLA MİZAHİ KARİKATÜRLER	Tasarım	Dil ve Edebiyat	<p>PROJE AMACI: Edebiyat ve resim arasında özel bir bağ vardır. Edebiyatla ifade edilen insana ve hayata dair bir durum, resim malzemeleriyle görselleştirilebilir. Bu projede amacımız edebiyat ve resim malzemelerinden yararlanarak karikatürler oluşturmaktır. Bu sayede edebiyat ve karikatürün aynı ürünü farklı ifade şekilleriyle ortaya koyduğu görülecektir</p> <p>BEKLENEN SONUC: Projemizle Edebiyat ve resim arasında özel bir bağ olduğunu kanıtlayarak Dil ve Edebiyat malzemesini güzel sanatların farklı alanına dönüştürebileceğimizi anlamış olacağız. Aynı zamanda karikatürleri oluştururken hayali gücümüzün yanında tasarım yapma becerimizi de geliştireceğiz. Güzel sanatların farklı alanına dönüştürülen bu çalışmayla, güzel sanat ürünlerinin aynı malzemeyi farklı şekillerde ifade ettiğini de görmüş olacağız.</p>