

**29 - 30 Mayıs 2024 Tübitak 4006 Bilim Fuarında Sergilenecek Projelerimiz**

1	<b>Kültürümü Kodluyorum</b>	Robotik ve Kodlama	Hatice AKKAN
	Öğrencilerin Uşak Halısına ve Uşak Kilimine özgü motifleri kağıt üzerine boyayarak ve ardından halı tezgahı üzerine dokuyarak, hem kültürel farkındalık kazanmaları hem de temel seviyede kodlamayı öğrenmelerini sağlamak projemizin amacıdır.		
2	<b>Gerçeği yansıtmayan sosyal medya paylaşımları hangi değerlerimizi etkiler</b>	Değerler Eğitimi	Müşerref ALAN
	Sosyal medya doğru kullanıldığında bilgilendiğimiz, bazen direkt olarak, bazen dolaylı olarak maddi çıkarım sağlayabildiğimiz, sonsuz bir alan. Sosyal medyada paylaşılan her durumun, her bilginin doğru olmadığına vurgu yaparak, sosyal medyayı bilinçli kullanmanın önemine dikkat çekmek.		
3	<b>Gıda İsrafı</b>	Atık Yönetimi ve Geri Dönüşüm	Çağıl SÖYLER
	Günümüzde tüketilen gıdaların önemsenmeyen kısımlarının ne derecede büyük israflara neden olabileceğinin araştırılarak bulunmasına dayalı olan projemiz aynı zamanda bu değerleri sayısal olarak göstermeyi hedefliyor.		
4	<b>Hangisi Dönüşür</b>		
	Geri dönüşüm sürecinde doğru bilinen yanlışların katılımcılara gösterilebilmesi için yeni bir mobil oyunun tasarlanması. Oyunu oynayan kişilerde geri dönüşümle ilgili farkındalık yaratılması		
5	<b>Doğanın Yalıtımı</b>	Atık Yönetimi ve Geri Dönüşüm	Onur TEKİN
	Kuru yemiş türü olan badem, ceviz, fındık gibi ürünlerin kabukları yemişlerinin daha uzun süre bozulmadan kalmasını sağlamaktadır. Kabuklarından çıkarılan badem, ceviz, fındık ve benzeri ürünler daha hızlı bozulur. Bu projedeki amacımız yemiş kabukları ürünleri koruyabiliyorsa bunlardan yalıtım malzemesi yaparsak ne kadar oranda fayda vardır bu konu araştırılacaktır.		
6	<b>Uşak Yerelinde Tekstil Bazlı Atıkların Tarihsel Geri Dönüşüm Süreci</b>	Atık Yönetimi ve Geri Dönüşüm	Çetin YEŞİL
	Toplumda tekstil bazlı geri dönüşüm bilincinin hangi süreçten itibaren oluşmaya başladığının incelenmesi Uşak özelinde bu dönüşümün ne zaman içselleştirildiğinin tespit edilmesi ve halk içinde tekstil geri dönüşümü konusunda bilinç yaratılarak sürece proje ile katkı sağlanması.		
7	<b>Ne neye dönüşür?</b>	Değerler Eğitimi	Pınar ÇOBAN
	Proje ile amaçlanan, ülkemizde ve dünya üzerinde atıklardan nelerin işlemden geçerek neye dönüştüğünün araştırılması, bu geri dönüşüm veya ileri dönüşüm sonucunda çevreye yapılan katkının hesaplanmasıdır. Böylelikle döngüsel ekonomi sistemine geçilmesinin gerek ekonomik gerek çevresel gerekse coğrafi açıdan önemini anlaşılmasıdır.		
8	<b>Futbolun değerler eğitimi üzerine etkisi</b>	Değerler Eğitimi	Müşerref ALAN
	Değerler eğitimini, öğrencilerin sevdikleri aktiviteleri organize ederek uygulayarak geliştirmek. Lise öğrencileri arasında en çok sevilen futbol, öğrenciler üzerinde ne kadar etkili? Okulda bir futbol takımında yer alan öğrencinin değerler eğitimine katkı sağlayacağını göstermek, başarı durumlarını incelenerek değerler eğitiminden, sevgi, saygı, dürüstlük, sorumluluk, empati aidiyet duygusuna olan katkısına dikkat çekmek.		

	<b>Şifreli Yazıyorum</b>	Robotik ve Kodlama	Onur TEKİN
9	Kriptoloji en temel anlamı ile kelime şifrelemedir. Matematiksel algoritmalar kullanarak şifreleme yöntemleri incelenecek ve bu incelemelerden sonra tamamen kendi kodlarımız kullanılarak şifre oluşturma programı geliştirilecektir. Bu sayede matematiğin zevkli yönü gösterilmesi ve kendi yazılımlarımızın yapılabileceği de sergimize gelen katılımcılara gösterilmesi amaçlanmaktadır.		
	<b>Bilgisayarsız Kodlama</b>	Robotik ve Kodlama	Onur TEKİN
10	Projemizde amaç bir senaryo üzerinden bir problem oluşturulacak ve bu problemin çözülmesi istenecektir. Çözüm yolu incelenecek çözümün daha az hareketle verimli olması sağlanabiliyor mu onun tartışılması sağlanacaktır. Bilgisayarsız kodlama örneklerini incelediğimizde genellikle kağıt, makas gibi materyaller kullanılmaktadır. Projemizin farkı herhangi bir malzemeye ihtiyaç duymadan birçok probleme çözüm yada çözümler bulmaktır.		
	<b>Yeni Nesil'e Tabu</b>	Robotik ve Kodlama	Hatice AKKAN
11	Öğrencilerimize bize ait ama pek kullanmadığımız, anlamını bilsek, hatırlasak çok seveceğimiz kelimelerimizi öğretmek. Gençler Türkçe kelimeler yerine yabancı kelimeleri olduğu gibi, bazen de değiştirip yeni bir kelime üretmek konuşmaktadırlar. Gençlerin bu kelimeleri kullanmak yerine kendi kelimelerine sahip çıkmasını sağlamak, kendi kullandıkları dile teşvik etmek, bu kelimeleri kullanmaları için özendirme projemizin amacıdır.		
	<b>Rekat Sayar</b>	Robotik ve Kodlama	Pınar ÇOBAN
12	Bilindiği üzere namaz ibadeti rekâtlardan oluşmaktadır. Gerek yaşın verdiği gerekse iş yaşamında insan zihninin yoğunluğu nedeni ile zaman zaman namaz rekâtlarında kaçınıcı rekâta kalındığı unutulmaktadır. Proje ile amaç namaz esnasında namazı bozmadan kaçınıcı rekâta olduğunu bildiren, cepte veya çantada taşımaya uygun, her yerde ve her seccadede kullanılabilir bir sistem oluşturmaktır.		
	<b>Finansal Okuryazarlığı Oynayarak Öğreniyorum</b>	Robotik ve Kodlama	Pınar ÇOBAN
13	Kişilerin finansal okuryazarlık becerisine sahip olmaları şahsi bütçelerini yönetebilmeleri hali hazırda gün itibariyle finansal istikrara ulaşmalarını sağlarken gelecek için yaşam kalitelerini artıracaktır. Proje ile amaç; okulumuz muhasebe bölümü öğrencilerinin Finansal okuryazarlık dersi başarısını artırmak ayrıca diğer bölüm öğrencilerine oyun oynarken finansal okuryazarlık bilgisi kazandırmak onların gerçek yaşamda bütçelerini yönetebilmelerini sağlamaktır.		
	<b>Hızlı Matematik</b>	Robotik ve Kodlama	Çağıl SÖYLER
14	Yapılacak bir mobil uygulama ile kullanıcıların dört işlem becerisini geliştirmek. Bu amaçla çeşitli zorluk seviyelerinde matematiksel problemleri çözmeleri sağlanacak kullanıcılar hem kendileriyle hem de kategori bazlı başka katılımcılar ile yarışabileceklerdir.		
	<b>Atıktan Sanata</b>	Atık Yönetimi ve Geri Dönüşüm	Çağıl SÖYLER
15	Bilişim alanında oluşan sarf malzeme atığının sanatla bir araya getirilerek ileri dönüşüm uygulaması haline getirmek. Yapılan eserlerin sergilenmesi ile öğrencilerde geri kazanımla ilgili farkındalık yaratılması.		
	<b>Evimle Sohbet Ediyorum</b>	Robotik ve Kodlama	Çağıl SÖYLER
16	Proje üç farklı disiplinin bir araya getirilerek üretilmesinden ibarettir, raspberry pi adı verilen mini bilgisayara python kodları kullanılarak sensör ve kontrol bağlanmasıyla başlanmaktadır, bir akıllı evde olabilecek bir kaç sensör ve kontrol ünitesi modül olarak kullanılacaktır. Yazılım ve donanımın ilk basamağı olan mini bilgisayar aynı zamanda wifi üzerinden bir ağa bağlı olarak çalışabilmektedir. Telegram adı verilen chat programının ise bot özelliğinin bulunmasından dolayı öncelikle mini pcye telegram iletişim kanalı kurulmaktadır. Mini pc tarafından tüm kurulum işlemleri bittikten sonra mobil telefon aracılığıyla telegram için akıllı ev sistemiyle iletişim kurabilecek bir bot yazılacaktır. Tüm yapılandırma sonrasında telefonda bulunan telegram bot ile ev iletişim kurabilecektir		

	<b>Kelime Avı</b>	Atık Yönetimi ve Geri Dönüşüm	Onur TEKİN
17	<p>Çevremizde bulunan arızalı atık klavyeler tuşları sökülerek kelime bulma oyunu tasarlanacaktır. Amaç atıl durumda bulunan klavyelerin başka amaçla tekrar kullanımının sağlanması ve çevreye daha az atık atılmasının sağlanmasıdır. İkinci amaç derslerde kullanabileceğimiz kelime avı oyununun tasarlanmasıdır. Bu sayede yeni öğrendiğimiz kelimeler oyun oynayarak öğrenmenin daha kolay olup olmadığı araştırılacaktır.</p>		
	<b>Hızlı Başış</b>	Değerler Eğitimi	Onur TEKİN
18	<p>Deprem felaketinden sonra Ülke genelinde yardımlar toplanmaya başlandı. İhtiyaçlar ve yapılan yardımlar karşılanmasında problemler çıktı. Ürünlerin gönderilmesinde problemler oluştu. Bir ürün fazla toplanırken bir ürün eksik kaldı. Projemizdeki amaç bu problemi çözecek bir web sitesi tasarlamaktır. İhtiyaçlar ve elimizdeki ürünler devamlı web sitemizden takibi yapılabilecektir</p>		