

[Tarih]

ÖZEL İZMİR BİLİM KOLEJİ

STEM HAFTALARI PROJELERİ

Hazırlayanlar:
RECAİ YILDIRIM
YASİN KARAKOÇ

Önsöz

STEM (Bilim, Teknoloji, Mühendislik ve Matematik) eğitimi, çağımızın en dinamik ve hızla gelişen alanlarından biridir. Ancak, bu alanların geniş ve derin doğası, öğrencilerin bireysel yeteneklerine ve öğrenme hızlarına göre uyarlanmış bir eğitim anlayışını gerektirir. Üstün zekâlı öğrenciler, bu dinamik ortamda benzersiz bir potansiyel ve öğrenme yeteneği sergileyebilirler, ancak bu yeteneklerin etkili bir şekilde geliştirilmesi, özel bir yaklaşıma ihtiyaç duyar.

Bu kitap, üstün zekâlı öğrencilerin STEM eğitimindeki rolünü ve bu öğrencilerin eğitim sürecine katkılarını derinlemesine incelemeyi amaçlamaktadır. Üstün zekâlı öğrenciler, genellikle hızlı öğrenme, yaratıcı düşünme ve yüksek problem çözme becerileri ile tanınırlar. Ancak, bu özellikler sadece doğal yeteneklerden ibaret değildir. Bu öğrencilerin başarıları, onların ihtiyaçlarına göre şekillendirilmiş eğitim stratejileri ve uygun destek mekanizmaları ile doğrudan ilişkilidir.

Kitabımız, üstün zekâlı öğrencilerin STEM eğitimi üzerindeki etkilerini kapsamlı bir şekilde ele alırken, aynı zamanda eğitimcilere, velilere ve politika yapıcılara bu öğrencilerin potansiyelini en üst düzeye çıkarabilecek stratejiler sunmayı hedeflemektedir. Eğitimde yenilikçi yaklaşımlar, bireysel farklılıkların dikkate alınması ve STEM alanlarındaki derinlemesine bilgi birikiminin geliştirilmesi, bu öğrencilerin yeteneklerini doğru bir şekilde yönlendirebilmek için kritik öneme sahiptir.

Üstün zekâlı öğrenciler, geleceğin bilim insanları, mühendisleri ve teknoloji liderleri olabilirler. Bu öğrencilerin eğitimine dair doğru stratejilerin geliştirilmesi, sadece onların değil, tüm toplumun yararına olacaktır. Bu kitap, bu sürecin önemli bir parçası olarak, hem mevcut durumu anlamak hem de gelecekteki gelişmelere yön vermek için bir kaynak olarak tasarlanmıştır.

Okuyucuların bu kitabı ilgiyle okuyacaklarını umuyor, STEM eğitiminde üstün zekâlı öğrencilerin etkilerini ve katkılarını daha iyi kavrayacaklarına inanıyorum.

Giriş

Her birey, kendi benzersiz yetenek ve potansiyeliyle dünyaya gelir. Ancak, üstün zekâlı öğrenciler, genellikle standart eğitim sisteminin ötesinde bir anlayış ve öğrenme yeteneği ile dikkat çekerler. Bu öğrenciler, bilgiye olan açıkları, yaratıcı düşünme kapasiteleri ve derinlemesine problem çözme becerileriyle tanınırlar. Üstün zekâlı öğrenciler, sadece yüksek bir IQ seviyesine sahip olmaktan öte, özgün düşünme tarzları ve geniş ilgi alanlarıyla da kendilerini gösterirler.

Bu kitap, üstün zekâlı öğrencilerin özelliklerini, öğrenme stillerini ve eğitim ihtiyaçlarını kapsamlı bir şekilde tanıtmayı amaçlamaktadır. Üstün zekâlı öğrencilerin tanınması ve desteklenmesi, onların potansiyellerini en üst düzeye çıkaracak bir eğitim ortamı yaratmak için kritik öneme sahiptir. Kitabımız, bu öğrencilerin karakteristik özelliklerini, zorluklarını ve başarılarını ele alırken, aynı zamanda eğitimciler, aileler ve toplum için pratik öneriler sunmaktadır.

Üstün Zekâlı Öğrencilerin Tanımı ve Özellikleri

Üstün zekâlı öğrenciler, genellikle belirli alanlarda olağanüstü yeteneklere sahip olarak tanımlanır. Ancak, bu öğrencilerin özellikleri sadece akademik başarılarla sınırlı değildir. Yaratıcılık, problem çözme yeteneği, hızlı öğrenme ve derinlemesine bilgi arayışı, bu öğrencilerin belirgin özelliklerindedir. Kitap, bu özelliklerin her birini detaylandırarak, üstün zekâlı öğrencilerin farklılıklarını ve eğitimde karşılaşılabilecekleri zorlukları anlamayı amaçlamaktadır.

Eğitimdeki Zorluklar ve Fırsatlar

Üstün zekâlı öğrenciler, çoğu zaman eğitim sisteminin genel yapılarına uymakta zorlanabilirler. Eğitimde karşılaşılabilecekleri zorlukları ve bu zorlukları aşmak için gereken stratejileri ele alacağız. Ayrıca, bu öğrenciler için özelleştirilmiş eğitim yaklaşımlarının nasıl uygulanabileceğini ve onların öğrenme süreçlerine nasıl katkıda bulunabileceğimizi tartışacağız.

Kitabın Amacı ve İçeriği

Bu kitap, üstün zekâlı öğrencilerin özelliklerini tanımanın ötesine geçerek, onlara etkili bir eğitim sunmanın yollarını da incelemeyi hedeflemektedir. Her bölüm, bu öğrencilerin eğitim yolculuklarında karşılaşılabilecekleri çeşitli aşamaları ve bu aşamalarda onlara sunulabilecek destek mekanizmalarını kapsamlı bir şekilde ele alacaktır. Eğitimciler, aileler ve toplum için değerli bilgiler sunarak, üstün zekâlı öğrencilerin potansiyellerini gerçekleştirmelerine yardımcı olmayı amaçlıyoruz.

STEM'in Önemi ve Geleceđi

STEM (Bilim, Teknoloji, Mühendislik ve Matematik) eğitimine olan ilgi, günümüzün dinamik ve teknolojik dünyasında hızla artmaktadır. Bu alanlar, sadece bireysel kariyerlerin şekillenmesinde değil, aynı zamanda toplumların ve ekonomik sistemlerin ilerlemesinde de kritik bir rol oynamaktadır. STEM eğitimi, genç zihinleri geleceđin sorunlarına çözümler bulmak üzere hazırlayan, inovasyonu ve teknolojik gelişmeyi teşvik eden bir güçtür.

Bilimin Temel Taşları

Bilim, evrenin işleyişini anlamamıza yardımcı olur. Dođa olaylarını açıklamak ve yeni keşifler yapmak için bilimsel yöntemlerin uygulanması, yaşam kalitesini artıran ve toplumsal sorunlara çözüm önerileri sunan önemli bir süreçtir. STEM eğitimi, öğrencilere bilimsel düşünme becerilerini kazandırarak, sorgulayıcı ve analitik bir zihin yapısı geliştirmelerine yardımcı olur.

Teknolojinin Evrimi ve İnovasyon

Teknoloji, hayatımızın her alanında önemli değişiklikler yaratmaktadır. Bilgisayarlar, yazılımlar, mobil cihazlar ve internet, toplumsal iletişimi, iş yapma şekillerini ve günlük yaşantıyı dönüştürmüştür. STEM eğitimi, öğrencilere teknolojiyi kullanma ve geliştirme yeteneklerini kazandırarak, onları geleceđin teknoloji liderleri ve inovasyon öncüsü olmaya hazırlar.

Mühendisliđin Gücü

Mühendislik, bilimsel prensiplerin uygulamaya dökülmesini sağlar. Altyapı projelerinden enerji üretimine, sağlık teknolojilerinden otomotiv endüstrisine kadar mühendislik, toplumu destekleyen ve hayatı kolaylaştıran çözümler sunar. STEM eğitimi, mühendislik düşünme yeteneklerini geliştirmeye yardımcı olarak, öğrencileri yaratıcı ve etkili mühendislik çözümleri üretme yolunda donatır.

Matematiđin Temel Rolü

Matematik, analiz ve problem çözme yeteneklerini geliştiren temel bir disiplindir. Matematiksel beceriler, verileri anlamak, modelleme yapmak ve karar verme süreçlerinde kritik rol oynar. STEM eğitimi, öğrencilere matematiksel düşünme yetilerini kazandırarak, karmaşık sorunları çözme yeteneklerini artırır ve analitik düşünciyi teşvik eder.

Gelecek İçin Hazırlık

STEM eğitiminin önemi, gelecekteki iş gücü ihtiyaçlarını karşılamada ve ekonomik büyümeyi desteklemede büyük bir rol oynar. Bu alanlarda eğitim gören bireyler, dünya çapında inovasyonları yönlendirecek, yeni teknolojiler geliştirecek ve toplumsal ilerlemeye katkıda bulunacaktır. STEM eğitimi, öğrencileri sadece teknik becerilerle değil, aynı zamanda eleştirel düşünme, problem çözme ve işbirliđi yetenekleriyle de donatarak, geleceđin dinamik ve deđişen dünyasında başarılı olmalarına yardımcı olur.

Sonuç Olarak

STEM eğitimi, sadece bireylerin değil, toplumların ve dünya genelinin gelişimini destekleyen bir temeldir. Bilim, teknoloji, mühendislik ve matematik alanlarındaki bilgi ve beceriler, geleceğin liderleri ve yenilikçileri için kritik öneme sahiptir. Bu kitap, STEM'in önemini anlamaya ve bu alandaki fırsatları en iyi şekilde değerlendirebilmeniz için gerekli bilgileri sunmayı amaçlamaktadır. Geleceğe yönelik adımlarınızı atarken, STEM'in sunduğu geniş ve heyecan verici dünyayı keşfetmenizi diliyoruz.

1. Hafta Proje Adı: "Sürdürülebilir Enerji İcatları" – Öğrenciler Günü

Proje Hedefi:

Öğrencilerin sürdürülebilir enerji kaynakları hakkında bilgi sahibi olmalarını sağlamak, yaratıcılıklarını kullanarak yenilikçi enerji çözümleri tasarlamalarını teşvik etmek.

Proje Süresi ve Tarihi:

1 Hafta – 09.09.2024 – 13.09.2024

Proje Basamakları:

1. Giriş ve Araştırma:

- Öğrencilere yenilenebilir enerji kaynakları (güneş, rüzgâr, hidroelektrik, biokütle vb.) hakkında bilgi verin.
- Öğrencilerden bu enerji kaynakları hakkında araştırma yapmalarını isteyin. Bu araştırmayı, bireysel olarak veya grup çalışması şeklinde yapabilirler.
- Öğrenciler bulgularını bir poster veya sunum şeklinde sınıfta paylaşabilir.

2. Beyin Fırtınası ve Tasarım:

- Öğrencilere, sürdürülebilir enerji konusunda bir sorun belirlemelerini ve bu soruna çözüm olabilecek bir cihaz, sistem veya yöntem tasarlamalarını isteyin.
- Her grup veya öğrenci, tasarladığı çözümü anlatan bir ilk örnek veya model oluşturabilir.
- Prototipler için geri dönüştürülebilir malzemeler, karton, plastik şişeler, motorlar, güneş panelleri (küçük boyutlu eğitim setleri), vb. malzemeler kullanılabilir.

3. İnşa ve Test:

- Öğrenciler tasarımlarını oluşturup tamamladıklarında, cihazlarını test ederler ve çalışabilirliğini değerlendirirler.
- Test sonuçlarını ve bu sonuçlara dayalı olarak tasarımlarında yapacakları iyileştirmeleri tartışmaları için bir tartışma oturumu düzenleyin.

4. Sunum ve Sergi:

- Öğrenciler projelerini sınıfta veya bir STEM etkinliğinde sunabilirler.
- Her grup, tasarım sürecini, karşılaştıkları zorlukları ve öğrendikleri dersleri anlatan bir sunum hazırlar.
- Projeler okulda sergilenebilir, bu sayede diğer öğrenciler ve öğretmenler de bu projelerden ilham alabilirler.

Değerlendirme Kriterleri:

- Proje özgünlüğü ve yenilikçiliği
- Tasarımın uygulanabilirliği ve sürdürülebilirliği
- Prototipin işlevselliği
- Araştırma ve tasarım süreci boyunca sergilenen grup çalışması ve problem çözme becerileri

Bu proje, öğrencilerin STEM alanlarında pratik bilgi ve becerilerini geliştirmelerini sağlarken aynı zamanda sürdürülebilirlik konusundaki farkındalıklarını artıracaktır.

1. Sosyal Bilimler:

- **Etkinlik:** "Enerji Politikaları ve Sürdürülebilirlik"
- **Açıklama:** Öğrenciler, farklı ülkelerin enerji politikalarını ve sürdürülebilir enerjiye yönelik stratejilerini araştırır. Ardından, bu politikaların toplumsal, ekonomik ve çevresel etkilerini tartışır. Bu tartışmaları bir panel ya da münazara şeklinde organize edebilirsiniz.

2. Fen Bilimleri:

- **Etkinlik:** "Yenilenebilir Enerji Kaynaklarının Bilimi"
- **Açıklama:** Öğrenciler güneş, rüzgâr, hidroelektrik gibi yenilenebilir enerji kaynaklarının nasıl çalıştığını öğrenir. Enerji dönüşümü ve verimlilik kavramlarını deneyler yaparak keşfederler. Örneğin, basit güneş panelleri veya rüzgâr türbinleri inşa edebilir ve bunların çalışma prensiplerini analiz edebilirler.

3. Resim:

- **Etkinlik:** "Sürdürülebilir Geleceğin Görselleri"
- **Açıklama:** Öğrenciler, sürdürülebilir enerji kaynaklarını ve gelecekteki sürdürülebilir şehirleri betimleyen resimler çizer. Bu çalışmalar, okulda bir sergi düzenlenerek diğer öğrencilere de sunulabilir. Ayrıca, poster tasarımlarıyla enerji tasarrufunun önemine dikkat çekebilirler.

4. Müzik:

- **Etkinlik:** "Enerji Temalı Müzik Besteleme"
- **Açıklama:** Öğrenciler, enerji ve sürdürülebilirlik temalı şarkılar veya müzik parçaları besteler. Bu parçalar, proje sunumu sırasında veya sergi etkinliklerinde çalınabilir. Müzik dersinde ayrıca, doğadaki enerji döngülerini ritim ve melodilerle anlatan çalışmalar yapılabilir.

5. Edebiyat:

- **Etkinlik:** "Sürdürülebilirlik Üzerine Hikâye ve Şiir Yazma"
- **Açıklama:** Öğrenciler, sürdürülebilir enerji ve çevre koruma temalı hikâyeler, şiirler veya makaleler yazar. Bu eserler, bir dergi oluşturularak veya okul gazetesinde yayınlanarak paylaşılabilir. Ayrıca, enerji kaynaklarının gelecekteki etkilerini konu alan kısa hikâyeler yazmaları teşvik edilebilir.

6. Matematik:

- **Etkinlik:** "Enerji Verimliliği Hesaplamaları"
- **Açıklama:** Öğrenciler, yenilenebilir enerji sistemlerinin verimliliğini hesaplar. Örneğin, güneş panellerinin enerji üretimi, rüzgâr türbinlerinin verimliliği veya bir evin enerji tüketimi üzerine matematiksel analizler yapabilirler. Ayrıca, enerji tasarrufunun uzun vadeli ekonomik etkilerini inceleyen problemler çözebilirler.

7. Beden Eğitimi:

- **Etkinlik:** "Enerji ve Fiziksel Aktivite"
- **Açıklama:** Öğrenciler, fiziksel aktivitenin enerji tüketimi üzerindeki etkilerini öğrenir. Enerji dolu yaşam tarzının önemini vurgulayan etkinlikler düzenlenebilir. Örneğin, pedal çevirerek elektrik üreten bir bisiklet sistemi kurarak fiziksel aktivitenin enerji üretimi üzerindeki etkisini deneyimleyebilirler.

9. İngilizce:

- **Etkinlik:** "Sürdürülebilirlik Üzerine İngilizce Araştırma ve Sunum"
- **Açıklama:** Öğrenciler, sürdürülebilir enerji kaynaklarıyla ilgili İngilizce araştırmalar yapar ve bu konudaki bulgularını sınıfa sunar. Bu sunumlar, hem dil becerilerini geliştirir hem de konuya hâkimiyetlerini artırır. Ayrıca, enerji tasarrufu ile ilgili İngilizce sloganlar ve afişler hazırlayabilirler.

10. Japonca:

- **Etkinlik:** "Japonya'da Sürdürülebilir Enerji ve Kültürel Perspektifler"
- **Açıklama:** Öğrenciler, Japonya'nın enerji politikalarını ve sürdürülebilirlik konusundaki çalışmalarını araştırır. Japonca kaynaklar kullanarak bilgi toplar ve bu bilgileri sınıfla paylaşır. Ayrıca, Japonca dilinde sürdürülebilirlik temalı kısa diyaloglar veya metinler oluşturabilirler.

Bu etkinlikler, öğrencilerin farklı disiplinlerdeki bilgi ve becerilerini bir araya getirerek, sürdürülebilir enerji konusunu daha geniş bir perspektiften ele almalarını sağlayacaktır.

2. Hafta Proje Adı: "Gaziler İçin Akıllı Destek Teknolojileri"

Proje Hedefi:

Öğrencilerin gazilerin günlük yaşamlarını kolaylaştırabilecek, ihtiyaçlarını karşılayabilecek ya da onlara destek olabilecek teknolojik çözümler tasarlamalarını sağlamak.

Proje Süresi:

1 Hafta – 16.09.2024 – 20.09.2024

Proje Basamakları:

1. Giriş ve Araştırma:

- **Bilgi Verme:** Gaziler Günü'nün önemi hakkında bilgi verin. Gazilerin karşılaştıkları fiziksel ve psikolojik zorluklar hakkında bir bilgilendirme oturumu düzenleyin.
- **Araştırma:** Öğrenciler, gazilerin ihtiyaçlarını anlamak için araştırma yapar. Bu ihtiyaçlar arasında fiziksel rehabilitasyon, mobilite, iletişim, psikolojik destek gibi konular olabilir.

2. Beyin Fırtınası ve Tasarım:

- **Sorun Belirleme:** Her grup veya öğrenci, belirledikleri bir problemi çözmeye yönelik bir fikir geliştirir. Örneğin, bir protez uzuvun geliştirilmesi, sesli komutlarla çalışan bir ev otomasyon sistemi, gaziler için bir mobil uygulama gibi.
- **Tasarım:** Fikirlerini bir prototipe dönüştürmek için tasarım sürecine başlarlar. Bu aşamada çizimler, teknik şemalar veya dijital tasarımlar yapılabilir.

3. Prototip Oluşturma ve Test:

- **İnşa:** Tasarladıkları çözümü modelleyerek bir prototip oluştururlar. Bu prototipler fiziksel olabilir (örneğin, 3D yazıcıdan çıkartılmış parçalar, elektronik devreler) veya dijital olabilir (örneğin, bir uygulama veya yazılım).
- **Test:** Prototipler test edilir ve bu test sonuçlarına göre iyileştirmeler yapılır. Öğrenciler, prototipin gazilere nasıl fayda sağlayabileceğini değerlendirirler.

4. Sunum ve Sergi:

- **Sunum:** Öğrenciler projelerini sınıfta veya okul çapında bir etkinlikte sunar. Sunumda, tasarım sürecini, karşılaştıkları zorlukları ve elde ettikleri sonuçları anlatırlar.
- **Sergi:** Projeler, Gaziler Günü etkinliği kapsamında sergilenebilir ve okul topluluğu ile paylaşılabilir.

Değerlendirme Kriterleri:

- Proje özgünlüğü ve yenilikçiliği
- Tasarımın uygulanabilirliği ve gaziler için sağladığı fayda
- Prototipin işlevselliği
- Araştırma ve tasarım süreci boyunca sergilenen grup çalışması ve problem çözme becerileri

Dersler Kapsamında Yapılabilecek Etkinlikler:

Sosyal Bilimler:

- **Etkinlik:** Gazilerin toplumdaki rolü ve karşılaştıkları zorluklar üzerine bir tartışma ya da araştırma ödevi yapılabilir. Öğrenciler, gazilerle ilgili hikâyeleri inceleyerek bu deneyimlerin toplumsal yansımalarını değerlendirebilir.

Fen Bilimleri:

- **Etkinlik:** Gazilerin rehabilitasyonu için biyomedikal teknolojilerin kullanımı üzerine deneyler veya projeler yapılabilir. Örneğin, protezlerin nasıl çalıştığı veya kas uyarım teknolojileri üzerine bir çalışma gerçekleştirilebilir.

Bilişim Teknolojileri:

- **Etkinlik:** Gazilere yönelik bir mobil uygulama veya yazılım geliştirme projesi yapılabilir. Bu uygulama, gazilerin sosyal destek almasına veya günlük yaşamlarını kolaylaştırmasına yardımcı olabilir.

Resim:

- **Etkinlik:** Gaziler için destek teknolojilerini betimleyen tasarımlar veya gazilerin hayatını kolaylaştıran cihazların çizimleri yapılabilir.

Müzik:

- **Etkinlik:** Gaziler için bestelenmiş bir marş ya da onlara ithaf edilen bir müzik parçası oluşturulabilir. Ayrıca, müziğin terapi olarak gazilere nasıl yardımcı olabileceği üzerine bir çalışma yapılabilir.

Edebiyat:

- **Etkinlik:** Gazilerin hayat hikayeleri veya gazilere ithaf edilen şiirler yazılabilir. Öğrenciler, bu hikayeleri bir kitapçık ya da blog şeklinde derleyebilirler.

Matematik:

- **Etkinlik:** Gaziler için geliştirilmiş teknolojilerin maliyet analizi, veri toplama ve bu verilerin istatistiksel analizi yapılabilir. Ayrıca, gazilerin ihtiyaçlarına yönelik yapılan anketlerin analizi üzerine çalışılabilir.

Beden Eğitimi:

- **Etkinlik:** Gazilere uygun fiziksel aktivite programları geliştirilebilir. Bu programlar, gazilerin fiziksel rehabilitasyonuna yönelik olabilir ve etkinlik sırasında gazilerin ihtiyaçlarına yönelik bir simülasyon yapılabilir.

İngilizce:

- **Etkinlik:** Öğrenciler, gaziler için geliştirdikleri projeleri İngilizce olarak sunabilirler. Bu etkinlik, dil becerilerini geliştirmekle birlikte, projelerini uluslararası bir platforma taşıyabilecek nitelikte olabilir.

Japonca:

- **Etkinlik:** Japonya'daki gaziler ve bu kişilere yönelik programlar hakkında Japonca araştırmalar yapabilirler. Bu bilgiler doğrultusunda, gaziler için geliştirilen teknolojileri Japonca olarak tanıtabilirler.

Bu proje, öğrencilerin STEM becerilerini geliştirirken aynı zamanda gazilerin fedakarlıkları hakkında daha fazla bilgi edinmelerine ve onlara yönelik çözümler üretmelerine yardımcı olacaktır.

3. Hafta Proje Adı: "Geleceğin Okulunu Tasarla"

Proje Hedefi:

Öğrencilere gelecekteki okulların nasıl olabileceğini hayal etme fırsatı vererek, onların problem çözme, yaratıcılık ve takım çalışması becerilerini geliştirmek. Aynı zamanda, öğrencilerin eğitim ortamlarını daha iyi hale getirmek için teknolojiyi ve mühendislik prensiplerini nasıl kullanabileceklerini öğrenmelerini sağlamak.

Proje Süresi:

1 hafta (İlköğretim Haftası boyunca) – 23.09.2024 – 27.09.2024

Proje Basamakları:

1. Giriş ve Beyin Fırtınası:

- **Tanıtım:** Öğrencilere gelecekteki okulların nasıl olabileceğini, teknolojinin ve bilimin eğitimdeki rolünü tanıtın.
- **Beyin Fırtınası:** Öğrencilere, geleceğin okulunda hangi teknolojilerin kullanılabileceğini ve bu teknolojilerin nasıl faydalar sağlayabileceğini düşündürün. Bu fikirleri sınıfta tartışarak bir liste oluşturun.

2. Tasarım ve Planlama:

- **Gruplara Ayırma:** Öğrencileri gruplara ayırarak her gruba farklı bir okul alanını (sınıf, laboratuvar, spor salonu, yemekhane vb.) tasarlama görevi verin.
- **Tasarım Süreci:** Her grup, tasarlayacakları alan için bir plan oluşturur. Bu plana; enerji tasarrufu, çevre dostu materyaller, akıllı teknolojiler gibi unsurlar dahil edilebilir. Tasarımlarını kağıt üzerinde veya dijital araçlarla (örneğin, basit bir çizim yazılımı) gerçekleştirebilirler.

3. Prototip Oluşturma:

- **Model Yapımı:** Öğrenciler, tasarımlarının küçük ölçekli modellerini veya maketlerini yaparlar. Bu modeller geri dönüştürülebilir malzemelerden, Lego gibi yapı oyuncaklarından veya 3D yazıcı ile üretilebilecek parçalardan oluşabilir.
- **Teknoloji Entegrasyonu:** Öğrenciler, tasarımlarına basit elektronik devreler, LED ışıklar veya sensörler ekleyerek, akıllı teknoloji konseptini anlamalarını sağlayacak unsurlar katabilirler.

4. Sunum ve Değerlendirme:

- **Sunum:** Gruplar, tasarladıkları alanları sınıfa veya okulda düzenlenecek bir etkinlikte sunar. Sunumda, tasarımlarındaki yenilikleri, sürdürülebilirlik unsurlarını ve nasıl bir eğitim ortamı hayal ettiklerini açıklarlar.
- **Değerlendirme:** Projeler, yaratıcılık, uygulanabilirlik, teknolojinin entegrasyonu ve sürdürülebilirlik kriterlerine göre değerlendirilir. Öğrenciler, birbirlerinin projelerini değerlendirerek geri bildirim verir.

5. Sergi ve Paylaşım:

- **Sergi:** Tüm projeler, İlköğretim Haftası kapsamında okulda sergilenir. Diğer sınıflar, öğretmenler ve veliler bu sergiyi gezerek öğrencilerin çalışmalarını inceleyebilir.
- **Toplumsal Katılım:** Yerel medya veya okulun sosyal medya hesapları üzerinden projeler paylaşılabilir, bu sayede topluluk içinde öğrencilerin başarıları duyurulabilir.

Derslere Göre Yapılabilecek Ek Etkinlikler:

Sosyal Bilimler:

- **Etkinlik:** Geçmişteki ve günümüzdeki okul sistemlerini karşılaştırarak, geleceğin eğitimine dair sosyolojik bir analiz yapabilirler. Ayrıca, sürdürülebilir bir okulun topluma katkıları üzerinde durulabilir.

Fen Bilimleri:

- **Etkinlik:** Sürdürülebilir enerji kaynaklarını araştırarak, bu kaynakların okul tasarımında nasıl kullanılabileceğini inceleyebilirler. Ayrıca, öğrenciler basit güneş panelleri veya rüzgar türbinleri gibi projeler yapabilir.

Bilişim Teknolojileri:

- **Etkinlik:** Öğrenciler, okulun akıllı sınıfları için basit yazılımlar veya uygulamalar tasarlayabilir. Örneğin, sınıf içinde öğrenci yoklamasını otomatik yapan bir uygulama geliştirebilirler.

Resim:

- **Etkinlik:** Öğrenciler, geleceğin okulunu ve sınıflarını betimleyen resimler çizebilir. Bu resimler proje sergisinde sunulabilir.

Müzik:

- **Etkinlik:** Geleceğin okulunda kullanılacak teknoloji temalı müzikler bestelenebilir. Bu müzikler, proje sergisinde veya sunumlar sırasında çalınabilir.

Edebiyat:

- **Etkinlik:** Öğrenciler, gelecekteki bir okul gününü anlatan hikayeler yazabilirler. Bu hikayeler, sınıf içinde okunabilir veya okul gazetesinde yayımlanabilir.

Matematik:

- **Etkinlik:** Öğrenciler, gelecekteki okulun enerji tüketimi, öğrenci sayısı, alan büyüklüğü gibi matematiksel analizler yapabilirler. Ayrıca, tasarımlarında kullanacakları malzemelerin maliyet hesaplamalarını yapabilirler.

Beden Eğitimi:

- **Etkinlik:** Geleceğin okulunda sağlıklı yaşam alanları tasarlamak için spor salonu veya açık alan düzenlemeleri üzerine çalışmalar yapılabilir.

İngilizce:

- **Etkinlik:** Öğrenciler, projelerini İngilizce olarak sunarak dil becerilerini geliştirebilirler. Ayrıca, uluslararası okul tasarımları hakkında araştırma yaparak bunları sınıfa tanıtabilirler.

Japonca:

- **Etkinlik:** Japonya'daki modern okul yapıları ve eğitim teknolojileri hakkında araştırmalar yapabilirler. Bu bilgileri Japonca olarak sınıfta paylaşabilirler.

Bu proje, İlköğretim Haftası'nda öğrencilerin hem STEM alanlarında hem de diğer disiplinlerde aktif ve yaratıcı bir şekilde öğrenmelerini sağlayacak, aynı zamanda onların geleceğe dair vizyonlarını genişletecektir.

4. Hafta Proje Adı: "Doğa ve Hayvanlar için Sürdürülebilir Çözümler"

Proje Hedefi:

Öğrencilere, hayvanların yaşam alanlarını koruma ve sürdürülebilir çevre dostu teknolojiler geliştirme konusunda farkındalık kazandırmak. Ayrıca, bilim ve teknoloji kullanarak doğaya ve hayvanlara nasıl katkıda bulunabileceklerini keşfetmelerini sağlamak.

Proje Süresi:

1 hafta (Hayvanları Koruma Günü ile başlayan haftada) - 30.09.2024 – 05.10.2024

Proje Basamakları:

1. Gün: Giriş ve Bilinçlendirme

- **Tanıtım:** Hayvanları Koruma Günü'nün önemi, doğal yaşam alanlarının korunması ve hayvan hakları hakkında bir bilgilendirme sunumu yapılır.
- **Beyin Fırtınası:** Öğrenciler, doğanın ve hayvanların karşılaştığı tehditleri ve bu tehditlere yönelik potansiyel çözümleri tartışır.
- **Araştırma:** Öğrencilere, tehdit altındaki hayvan türleri, habitat kaybı, çevre kirliliği gibi konular üzerinde bireysel veya grup çalışması yapmaları için görev verilir.

2. Gün: Proje Fikirleri Geliştirme

- **Proje Belirleme:** Öğrenciler, bir hayvan türünü veya doğal yaşam alanını korumaya yönelik bir problem belirler ve bu probleme çözüm üretecek bir proje geliştirmeye başlar.
- **Proje Planlama:** Gruplar halinde çalışarak, belirledikleri sorunlara yönelik STEM odaklı çözümler tasarlarlar. Bu çözümler; atık yönetimi, yenilenebilir enerji kaynakları, akıllı hayvan izleme sistemleri gibi farklı alanlarda olabilir.
- **Proje Çizimi:** Gruplar, projelerini kağıt üzerinde veya dijital olarak çizer ve gerekli malzemeleri belirler.

3. Gün: Prototip Oluşturma

- **Prototip Yapımı:** Öğrenciler, tasarımlarını gerçeğe dönüştürmek için prototipler oluşturur. Bu aşamada geri dönüştürülebilir malzemeler, basit elektronik devreler veya Lego, 3D yazıcılar gibi araçlar kullanılabilir.
- **Deney ve Test:** Prototipler test edilir ve performansları değerlendirilir. Öğrenciler, projelerinde iyileştirme yapabilecekleri alanları belirler ve gerekli düzenlemeleri yapar.

4. Gün: Sunum ve Değerlendirme

- **Proje Sunumu:** Gruplar, projelerini sınıfa sunar. Sunumda, karşılaştıkları sorunu, geliştirdikleri çözümü ve prototiplerini nasıl hayata geçirdiklerini anlatırlar.

- **Geri Bildirim ve Değerlendirme:** Diğer öğrenciler ve öğretmenler, projeler hakkında geri bildirim verir ve projeler, inovasyon, uygulanabilirlik ve sürdürülebilirlik gibi kriterlere göre değerlendirilir.

5. Gün: Proje Sergisi ve Farkındalık Etkinliği

- **Sergi:** Öğrenciler, haftanın sonunda projelerini okulda sergileyerek diğer sınıfların ve velilerin de katılımıyla geniş bir kitleye sunar.
- **Farkındalık Yürüyüşü veya Kampanya:** Hayvanları koruma temalı bir kampanya veya yürüyüş düzenlenebilir. Öğrenciler, projeleri hakkında bilgilendirici afişler ve broşürler hazırlayarak farkındalık yaratır.

Dersler Kapsamında Yapılabilecek Ek Etkinlikler:

Sosyal Bilimler:

- **Etkinlik:** Hayvan hakları, yaban hayatı koruma yasaları ve çevre politikaları üzerine bir araştırma veya münazara düzenlenebilir.

Fen Bilimleri:

- **Etkinlik:** Öğrenciler, biyoloji dersi kapsamında tehdit altındaki hayvan türlerini ve bu türlerin ekosistem içindeki rolünü inceleyebilir. Ayrıca, hayvan davranışları ve adaptasyonlar üzerine deneyler yapabilirler.

Bilişim Teknolojileri:

- **Etkinlik:** Öğrenciler, tehdit altındaki hayvanları izlemek veya korumak için bir mobil uygulama ya da veri izleme sistemi geliştirebilir.

Resim:

- **Etkinlik:** Doğa ve hayvanları koruma temalı posterler ve sanat eserleri oluşturulabilir. Bu çalışmalar, proje sergisinde sergilenebilir.

Müzik:

- **Etkinlik:** Doğayı ve hayvanları koruma üzerine şarkılar bestelenebilir. Bu şarkılar, farkındalık etkinlikleri sırasında seslendirilebilir.

Edebiyat:

- **Etkinlik:** Öğrenciler, doğa ve hayvanları koruma temalı hikayeler veya şiirler yazabilir. Bu eserler, sınıf içinde paylaşılabilir veya bir okul gazetesinde yayınlanabilir.

Matematik:

- **Etkinlik:** Öğrenciler, hayvan popülasyonlarının matematiksel modellerini inceleyebilir veya koruma projelerinin maliyet analizi üzerine çalışmalar yapabilir.

Beden Eğitimi:

- **Etkinlik:** Doğa yürüyüşleri düzenlenebilir ve bu yürüyüşler sırasında öğrenciler, yerel ekosistem hakkında bilgi edinerek doğayla bağ kurabilir.

İngilizce:

- **Etkinlik:** Öğrenciler, projelerini İngilizce olarak sunabilir veya İngilizce makaleler ve araştırmalar yaparak öğrendiklerini sınıfa tanıtabilir.

Japonca:

- **Etkinlik:** Japonya'daki doğa koruma projeleri ve hayvan hakları yasaları hakkında Japonca araştırmalar yapabilirler. Bu bilgileri Japonca olarak sınıfta paylaşabilirler.

Bu proje, Hayvanları Koruma Günü'nü anlamlı kılacak ve öğrencilere hayvanları ve doğayı koruma konusunda bilinç kazandıracak bir STEM deneyimi sunacaktır. Ayrıca, projelerinin sonuçlarını paylaşarak hem okul topluluğu içinde hem de daha geniş çevrelerde farkındalık yaratma fırsatı elde ederler.

5. Hafta Proje Adı: "Ahilik Mirasını Geleceğe Taşı: Modern Zanaatkarlık ve Teknoloji"

Proje Hedefi:

Öğrencilere Ahilik kültürünün ilkelerini öğretmek, bu ilkeleri STEM alanlarıyla birleştirerek modern çözümler geliştirmelerini sağlamak. Aynı zamanda öğrencilerin topluma katkı sağlama bilinciyle projeler üretmelerini teşvik etmek.

Proje Süresi:

1 hafta (Ahilik Kültürü Haftası boyunca) 07.10.2024 – 11.10.2024

Proje Basamakları:

1. Gün: Giriş ve Ahilik Kültürünü Anlama

- **Tanıtım:** Ahilik kültürü, tarihçesi, ilkeleri ve toplum üzerindeki etkileri hakkında bir bilgilendirme sunumu yapılır. Ahiliğin dayanışma, esnaflık ve zanaatkarlıkla ilişkisi vurgulanır.
- **Beyin Fırtınası:** Öğrenciler, Ahilik kültürünün günümüzde nasıl uygulanabileceğini ve STEM alanlarına nasıl entegre edilebileceğini tartışır. Fikirler toplanır ve projeler için temel oluşturur.

2. Gün: Proje Konseptleri Geliştirme

- **Proje Belirleme:** Öğrenciler, Ahilik ilkelerini STEM ile birleştiren bir proje fikri geliştirir. Örneğin, sürdürülebilir zanaatkarlık teknikleri, yerel esnafa destek sağlayacak bir mobil uygulama veya akıllı üretim teknikleri gibi.
- **Proje Planlama:** Gruplar, belirledikleri projeler için bir tasarım ve çalışma planı oluşturur. Hangi malzemelerin kullanılacağı, hangi teknolojilerin entegre edileceği ve projenin nasıl hayata geçirileceği belirlenir.

3. Gün: Prototip Oluşturma

- **Prototip Yapımı:** Öğrenciler, projelerinin prototiplerini oluşturmaya başlar. Örneğin, geri dönüştürülebilir malzemelerle üretilmiş bir zanaat ürünü, yerel ürünlerin tanıtımını yapacak bir web sitesi tasarımı veya enerji verimli üretim yöntemlerini gösteren bir model gibi.
- **Deney ve Test:** Oluşturulan prototipler test edilir. Öğrenciler, bu aşamada projelerinin pratik uygulamalarını değerlendirir ve gerekli düzenlemeleri yapar.

4. Gün: Sunum ve Değerlendirme

- **Proje Sunumu:** Gruplar, projelerini sınıfa veya okul genelinde bir etkinlikte sunar. Sunum sırasında, Ahilik kültüründen nasıl ilham aldıklarını ve bu kültürü modern dünyaya nasıl entegre ettiklerini anlatırlar.
- **Geri Bildirim ve Değerlendirme:** Projeler, inovasyon, kültürel uyum, sürdürülebilirlik ve uygulanabilirlik gibi kriterlere göre değerlendirilir. Öğrenciler birbirlerinin projelerini değerlendirir ve geri bildirimde bulunur.

5. Gün: Proje Sergisi ve Toplumsal Katılım

- **Sergi:** Projeler, Ahilik Kültürü Haftası kapsamında okulda sergilenir. Diğer öğrenciler, öğretmenler ve veliler bu sergiyi ziyaret ederek projeleri inceleyebilir.
- **Toplumsal Katılım:** Öğrenciler, projelerini yerel esnafla paylaşabilir veya yerel medya aracılığıyla topluma duyurabilir. Ahilik kültürünü yaşatmak ve yaymak için topluma yönelik etkinlikler düzenlenebilir.

Dersler Kapsamında Yapılabilecek Ek Etkinlikler:

Sosyal Bilimler:

- **Etkinlik:** Ahilik kültürünün tarihsel gelişimi, toplumsal etkileri ve modern toplumdaki yansımaları üzerine araştırmalar yapılabilir. Öğrenciler, geçmişteki esnaf birliklerinin ve günümüzdeki kooperatiflerin rollerini karşılaştırabilir.

Fen Bilimleri:

- **Etkinlik:** Sürdürülebilir zanaatkarlık ve üretim yöntemleri üzerine çalışmalar yapılabilir. Ahilikte kullanılan doğal boyalar veya çevre dostu malzemeler incelenebilir.

Bilişim Teknolojileri:

- **Etkinlik:** Ahilik ilkelerini ve yerel zanaatkarları tanıttacak bir mobil uygulama veya web sitesi geliştirme projeleri yapılabilir. Ayrıca, yerel esnaf için e-ticaret çözümleri üzerine çalışmalar gerçekleştirilebilir.

Resim:

- **Etkinlik:** Ahilik kültürünü yansıtan sanat eserleri, afişler veya zanaat ürünleri tasarlanabilir. Bu eserler, proje sergisi sırasında sergilenebilir.

Müzik:

- **Etkinlik:** Ahilik kültürüne uygun müzik eserleri bestelenebilir veya geçmişten gelen Ahilik şarkıları modern düzenlemelerle seslendirilebilir.

Edebiyat:

- **Etkinlik:** Ahilik üzerine hikayeler, şiirler veya denemeler yazılabilir. Öğrenciler, bu yazıları bir dergi veya blog şeklinde yayımlayabilir.

Matematik:

- **Etkinlik:** Ahilik kültüründe ticaretin matematiksel yönleri, fiyatlandırma ve kar-zarar hesaplamaları gibi konular üzerinde çalışmalar yapılabilir. Ayrıca, sürdürülebilirlik üzerine maliyet analizleri gerçekleştirilebilir.

Beden Eğitimi:

- **Etkinlik:** Ahilik kültürünün dayanışma ruhunu yansıtan takım oyunları ve etkinlikler düzenlenebilir. Ayrıca, fiziksel dayanıklılık ve zanaatkarlık arasındaki ilişkiyi keşfetmek için etkinlikler yapılabilir.

İngilizce:

- **Etkinlik:** Öğrenciler, projelerini İngilizce olarak sunabilir veya Ahilik kültürü hakkında İngilizce makaleler yazabilir. Ayrıca, uluslararası benzer kültürel yapılar hakkında araştırmalar yapabilirler.

Japonca:

- **Etkinlik:** Japonya'daki geleneksel zanaatkarlık kültürü ve Ahilik kültürü üzerine karşılaştırmalı araştırmalar yapılabilir. Öğrenciler, Japonca sunumlar hazırlayarak bu kültürel bağları sınıfta paylaşabilirler.

Bu proje, öğrencilerin Ahilik kültürünü modern dünyaya nasıl entegre edebileceklerini keşfetmelerine olanak tanır ve onların hem STEM becerilerini hem de kültürel farkındalıklarını geliştirir. Ayrıca, projelerini toplulukla paylaşarak, Ahilik kültürünün değerlerini geniş bir kitleye yayma fırsatı sunar.

6. Hafta Proje Adı: "Küresel Sorunlara Yerel Çözümler: BM Sürdürülebilir Kalkınma Hedefleri için Teknolojik Yaklaşımlar"

Proje Hedefi:

Öğrencilerin, Birleşmiş Milletler'in Sürdürülebilir Kalkınma Hedefleri (SKH'ler) doğrultusunda küresel sorunlara yönelik teknolojik çözümler geliştirmelerini sağlamak. Ayrıca, robotik ve kodlama becerilerini kullanarak bu çözümleri prototip olarak sunmalarını teşvik etmek.

Proje Süresi:

1 hafta (Birleşmiş Milletler Günü ile başlayan haftada) 21.10.2024 – 25.10.2024

Proje Basamakları:

1. Gün: Giriş ve BM Sürdürülebilir Kalkınma Hedeflerini Anlama

- **Tanıtım:** Birleşmiş Milletler'in kuruluş amacı, BM Günü'nün önemi ve Sürdürülebilir Kalkınma Hedefleri hakkında bilgilendirme yapılır.
- **Beyin Fırtınası:** Öğrenciler, BM'nin 17 Sürdürülebilir Kalkınma Hedefini (örneğin, yoksullukla mücadele, temiz suya erişim, iklim eylemi) inceler ve bu hedefler doğrultusunda hangi küresel sorunlara çözüm üretebileceklerini tartışır.
- **Araştırma:** Her grup, bir veya iki hedef seçerek bu hedeflerle ilgili küresel sorunlar hakkında araştırma yapar ve projeleri için temel oluşturur.

2. Gün: Proje Fikirleri Geliştirme ve Planlama

- **Proje Belirleme:** Gruplar, seçtikleri BM Hedefleri doğrultusunda bir sorun belirler ve bu soruna yönelik bir çözüm fikri geliştirir. Örneğin, su tasarrufu sağlayan bir cihaz, geri dönüşüm süreçlerini iyileştiren bir robot veya temiz enerji üreten bir model olabilir.
- **Robotik Kodlama Planı:** Projeye robotik ve kodlama unsurları nasıl entegre edileceği planlanır. Öğrenciler, robotların işlevselliği, sensör kullanımı, algoritmalar ve kodlama aşamaları üzerine çalışma yapar.
- **Proje Çizimi:** Gruplar, projelerini kağıt üzerinde veya dijital olarak çizer ve robotun veya teknolojik çözümün nasıl çalışacağına dair bir tasarım oluşturur.

3. Gün: Prototip ve Robotik Kodlama

- **Prototip Yapımı:** Öğrenciler, projelerinin prototiplerini oluşturmaya başlar. Bu aşamada Lego Mindstorms, Arduino, Raspberry Pi gibi robotik kitler kullanılabilir. Kodlama aşaması için blok tabanlı programlama veya Python gibi diller tercih edilebilir.
- **Kodlama ve Test:** Öğrenciler, robotları veya teknolojik çözümleri kodlar ve bunları test eder. Sensörlerin kalibrasyonu, robotun hareket kabiliyeti ve verilen görevi yerine getirme kapasitesi üzerine çalışılır. Gerekirse kodda veya tasarımda düzenlemeler yapılır.

4. Gün: Sunum ve Değerlendirme

- **Proje Sunumu:** Gruplar, projelerini sınıfa veya okul genelinde bir etkinlikte sunar. Sunum sırasında, seçtikleri küresel sorun, geliştirdikleri çözüm ve robotik unsurların nasıl çalıştığını açıklarlar.
- **Geri Bildirim ve Değerlendirme:** Projeler, yenilikçilik, uygulanabilirlik, sürdürülebilirlik ve robotik çözümün etkinliği gibi kriterlere göre değerlendirilir. Öğrenciler birbirlerinin projelerini değerlendirir ve geri bildirimde bulunur.

5. Gün: Proje Sergisi ve Farkındalık Etkinliği

- **Sergi:** Projeler, Birleşmiş Milletler Günü kapsamında okulda sergilenir. Diğer öğrenciler, öğretmenler ve veliler bu sergiyi ziyaret ederek projeleri inceleyebilir.
- **Farkındalık Kampanyası:** Öğrenciler, geliştirdikleri projelerle ilgili farkındalık yaratmak amacıyla sosyal medya kampanyaları veya okul genelinde bilgi paylaşımı yapar. BM Hedefleri ve bu hedeflerin önemi hakkında toplumsal farkındalığı artırmak için etkinlikler düzenlenebilir.

Dersler Kapsamında Yapılabilecek Ek Etkinlikler:

Sosyal Bilimler:

- **Etkinlik:** BM'nin tarihçesi, işlevi ve Sürdürülebilir Kalkınma Hedeflerinin toplumsal etkileri üzerine araştırmalar yapılabilir. Ayrıca, BM'ye üye ülkelerin bu hedeflere nasıl katkıda bulunduğu incelenebilir.

Fen Bilimleri:

- **Etkinlik:** Su kalitesi testleri, çevre kirliliği ölçümleri, yenilenebilir enerji kaynaklarının incelenmesi gibi projeler yapılabilir. Öğrenciler, bu konularla ilgili deneyler ve analizler gerçekleştirir.

Bilişim Teknolojileri:

- **Etkinlik:** Robotik kodlama ve veri analitiği üzerine çalışmalar yapılabilir. Öğrenciler, çevresel sensörler veya veri toplama cihazları geliştirerek, bu verileri analiz edebilir.

Resim:

- **Etkinlik:** BM Hedefleriyle ilgili sanatsal çalışmalar ve afişler tasarlanabilir. Bu eserler, proje sergisi sırasında sergilenabilir.

Müzik:

- **Etkinlik:** BM Hedeflerine yönelik farkındalık yaratmak amacıyla müzik besteleri yapılabilir. Bu besteler, farkındalık etkinlikleri sırasında çalınabilir.

Edebiyat:

- **Etkinlik:** BM Hedefleri üzerine hikayeler, şiirler veya denemeler yazılabilir. Bu yazılar, sınıf içinde paylaşılabilir veya bir okul gazetesinde yayımlanabilir.

Matematik:

- **Etkinlik:** BM Hedeflerine yönelik istatistiksel analizler, grafikler ve modeller oluşturulabilir. Örneğin, su tüketimindeki azalma oranları, geri dönüşüm verimliliği gibi veriler matematiksel olarak analiz edilebilir.

Beden Eğitimi:

- **Etkinlik:** Fiziksel aktivitenin sağlıklı yaşam üzerindeki etkisi üzerine çalışmalar yapılabilir. BM'nin "Sağlıklı Bireyler" hedefi kapsamında, spor etkinlikleri düzenlenebilir.

İngilizce:

- **Etkinlik:** Öğrenciler, projelerini İngilizce olarak sunabilir veya BM Hedefleri hakkında İngilizce makaleler yazabilir. Ayrıca, uluslararası çalışmalar hakkında araştırmalar yaparak öğrendiklerini sınıfa tanıtabilirler.

Japonca:

- **Etkinlik:** Japonya'nın BM Hedeflerine yönelik çalışmaları hakkında Japonca araştırmalar yapılabilir. Öğrenciler, Japonca sunumlar hazırlayarak bu konuları sınıfta paylaşabilirler.

Bu proje, öğrencilerin küresel sorunlar ve çözümleri üzerinde düşünmelerini teşvik ederken, robotik ve kodlama becerilerini geliştirmelerine olanak tanır. Ayrıca, projelerini toplumla paylaşarak küresel farkındalığı artırma fırsatı sunar.

7. Hafta Proje Adı: "Afetlere Hazırlık ve Dayanışma Teknolojileri: Kızılay'ın İzinde"

Proje Hedefi:

Öğrencilere, Kızılay'ın insani yardım misyonu doğrultusunda afetlere hazırlık, ilk yardım, kan bağıışı ve sağlık hizmetleri gibi konularda bilinç kazandırmak. Ayrıca, STEM becerilerini kullanarak bu alanlarda teknolojik çözümler geliştirmelerini sağlamak.

Proje Süresi:

1 hafta (Kızılay ve Cumhuriyet Bayramı Haftası boyunca) 28.11.2024 – 01.12.2024

Proje Basamakları:

1. Gün: Kızılay'ın Misyonunu Anlama ve Bilinçlendirme

- **Tanıtım:** Kızılay'ın kuruluş amacı, tarihçesi, görevleri ve misyonu hakkında bir bilgilendirme sunumu yapılır. Afetlerde ve toplumsal krizlerde Kızılay'ın rolü vurgulanır.
- **Bein Fırtınası:** Öğrenciler, Kızılay'ın faaliyet alanlarını (afet yönetimi, kan bağıışı, ilk yardım, sağlık hizmetleri, sosyal yardımlar) tartışır ve bu alanlarda nasıl yenilikçi projeler geliştirebilecekleri üzerine fikir üretir.

2. Gün: Proje Konseptleri Geliştirme ve Planlama

- **Proje Belirleme:** Gruplar, Kızılay'ın faaliyetlerinden birini veya birkaçını ele alarak bu alanlarda karşılaşılan sorunlara yönelik teknolojik çözümler geliştirmeye karar verir. Örneğin, afet durumlarında hızlı müdahale için bir mobil uygulama, kan bağıışı takibi için bir sistem, ilk yardım robotu, ya da acil durumlar için dayanıklı yapı tasarımları olabilir.
- **Proje Planlama:** Gruplar, belirledikleri proje üzerinde çalışmaya başlar. Projenin tasarımı, gerekli malzemeler ve uygulanacak teknolojiler belirlenir. Robotik veya kodlama gibi STEM unsurlarının nasıl entegre edileceği planlanır.

3. Gün: Prototip Oluşturma ve Kodlama

- **Prototip Yapımı:** Öğrenciler, projelerinin prototiplerini oluşturmaya başlar. Örneğin, afetlerde kullanılacak bir insansız hava aracı (drone), sağlık bilgilerini toplayacak bir mobil uygulama veya ilk yardım robotu gibi çözümler geliştirilebilir.
- **Kodlama ve Test:** Prototiplerin çalışması için gerekli kodlamalar yapılır. Sensörler, motorlar, mikrodenetleyiciler gibi donanımların doğru çalışıp çalışmadığı test edilir. Öğrenciler, test aşamasında eksiklikleri belirler ve gerekli düzenlemeleri yapar.

4. Gün: Sunum ve Değerlendirme

- **Proje Sunumu:** Gruplar, projelerini sınıfa veya okul genelinde bir etkinlikte sunar. Sunumda, seçtikleri Kızılay faaliyeti, karşılaştıkları sorunlar ve geliştirdikleri teknolojik çözümler detaylı olarak anlatılır.

- **Geri Bildirim ve Değerlendirme:** Projeler, yenilikçilik, uygulanabilirlik, toplumsal fayda ve teknik yeterlilik gibi kriterlere göre değerlendirilir. Öğrenciler birbirlerinin projelerini değerlendirir ve geri bildirimde bulunur.

5. Gün: Proje Sergisi ve Toplumsal Farkındalık

- **Sergi:** Projeler, Kızılay Haftası kapsamında okulda sergilenir. Diğer öğrenciler, öğretmenler ve veliler bu sergiyi ziyaret ederek projeleri inceleyebilir.
- **Farkındalık Kampanyası:** Öğrenciler, Kızılay'ın misyonu ve faaliyetleri hakkında farkındalık yaratmak amacıyla sosyal medya kampanyaları veya okul genelinde bilgilendirici etkinlikler düzenler. Kan bağıışı kampanyaları, ilk yardım eğitimi gibi etkinlikler de bu kapsamda gerçekleştirilebilir.

Dersler Kapsamında Yapılabilecek Ek Etkinlikler:

Sosyal Bilimler:

- **Etkinlik:** Kızılay'ın tarihsel gelişimi, insani yardım ilkeleri ve toplumsal etkileri üzerine araştırmalar yapılabilir. Ayrıca, uluslararası insani yardım kuruluşlarıyla karşılaştırmalar yapılabilir.

Fen Bilimleri:

- **Etkinlik:** Afet bölgelerindeki çevresel riskler, su ve gıda güvenliği, sağlık ve hijyen koşulları gibi konular üzerine deneyler ve analizler gerçekleştirilebilir. Öğrenciler, bu konularla ilgili bilimsel araştırmalar yapar.

Bilişim Teknolojileri:

- **Etkinlik:** Afet yönetimi ve ilk yardım uygulamaları geliştirmek için yazılım projeleri yapılabilir. Öğrenciler, veri analizi, simülasyon ve modelleme üzerine çalışmalar gerçekleştirir.

Resim:

- **Etkinlik:** Kızılay temalı sanat eserleri, afişler veya bilinçlendirme çalışmaları tasarlanabilir. Bu eserler, proje sergisi sırasında sergilenebilir.

Müzik:

- **Etkinlik:** Kızılay'ın misyonuna yönelik farkındalık yaratmak amacıyla müzik besteleri yapılabilir. Bu besteler, farkındalık etkinlikleri sırasında çalınabilir.

Edebiyat:

- **Etkinlik:** Kızılay temalı hikayeler, şiirler veya denemeler yazılabilir. Bu yazılar, sınıf içinde paylaşılabilir veya bir okul gazetesinde yayınlanabilir.

Matematik:

- **Etkinlik:** Afet yönetiminde lojistik ve kaynak dağıtımını optimize etmek için matematiksel modelleme yapılabilir. Öğrenciler, bu modelleri geliştirerek sorun çözme becerilerini pekiştirir.

Beden Eğitimi:

- **Etkinlik:** İlk yardım eğitimi ve uygulamalı tatbikatlar yapılabilir. Öğrenciler, acil durumlar için fiziksel hazırlıklarını test eder.

İngilizce:

- **Etkinlik:** Öğrenciler, projelerini İngilizce olarak sunabilir veya Kızılay'ın uluslararası çalışmaları hakkında İngilizce makaleler yazabilir.

Japonca:

- **Etkinlik:** Japonya'daki insani yardım kuruluşları ve Kızılay'ın Japonya'daki çalışmaları üzerine Japonca araştırmalar yapılabilir. Öğrenciler, bu çalışmaları sınıfta paylaşabilirler.

Bu proje, Kızılay'ın toplumsal misyonunu STEM projeleriyle birleştirerek, öğrencilerin hem teknik becerilerini geliştirmelerine hem de sosyal sorumluluk bilinci kazanmalarına yardımcı olur. Ayrıca, projelerini toplulukla paylaşarak Kızılay'ın misyonuna destek olma fırsatı sunar.

7. Hafta Proje Adı: "Cumhuriyet'in İzinde Teknoloji: Geleceğin Mühendisleri ve Bilim İnsanları"

Proje Hedefi:

Öğrencilere, Cumhuriyet'in kazanımlarını ve Türkiye'nin bilim, teknoloji ve mühendislik alanındaki gelişmelerini öğretmek. Ayrıca, robotik kodlama gibi STEM alanlarını kullanarak Cumhuriyet'in modernleşme hedeflerine uygun projeler geliştirmelerini sağlamak.

Proje Süresi:

1 hafta (Cumhuriyet Bayramı ile başlayan haftada)

Proje Basamakları:

1. Gün: Cumhuriyet'in Değerlerini ve Bilimi Anlama

- **Tanıtım:** Cumhuriyet'in ilanı, tarihçesi ve modern Türkiye'nin inşasındaki önemi üzerine bir bilgilendirme sunumu yapılır. Bilim ve teknolojinin Cumhuriyet'in kalkınmasındaki rolü vurgulanır.
- **Beyin Fırtınası:** Öğrenciler, Cumhuriyet dönemi boyunca Türkiye'de gerçekleşen bilimsel ve teknolojik gelişmeleri tartışır. Bu kazanımlar doğrultusunda hangi STEM projelerinin geliştirilebileceği üzerine fikirler üretilir.

2. Gün: Proje Konseptleri Geliştirme ve Planlama

- **Proje Belirleme:** Gruplar, Cumhuriyet'in modernleşme hedeflerine uygun bir STEM projesi belirler. Bu projeler, çevre dostu enerji sistemleri, akıllı şehir çözümleri, eğitimde teknoloji kullanımı veya sosyal sorunları çözmeye yönelik teknolojik çözümler gibi konular üzerine odaklanabilir.
- **Robotik Kodlama Planı:** Projeye robotik ve kodlama unsurlarının nasıl entegre edileceği planlanır. Öğrenciler, robotların işlevselliği, sensör kullanımı, algoritmalar ve kodlama aşamaları üzerinde çalışma yapar.
- **Proje Tasarımı:** Gruplar, projelerini kağıt üzerinde veya dijital olarak çizer ve robotun veya teknolojik çözümün nasıl çalışacağına dair bir tasarım oluşturur.

3. Gün: Prototip Oluşturma ve Robotik Kodlama

- **Prototip Yapımı:** Öğrenciler, projelerinin prototiplerini oluşturmaya başlar. Bu aşamada Lego Mindstorms, Arduino, Raspberry Pi gibi robotik kitler kullanılabilir. Prototipler, Cumhuriyet'in bilim ve teknolojiye verdiği önemi yansıtacak şekilde tasarlanır.
- **Kodlama ve Test:** Öğrenciler, projelerini kodlar ve bunları test eder. Sensörler, motorlar ve mikrodenetleyiciler gibi donanımların işlevselliği kontrol edilir ve gerekli düzenlemeler yapılır. Kodlama sürecinde, blok tabanlı programlama veya Python gibi diller kullanılabilir.

4. Gün: Sunum ve Değerlendirme

- **Proje Sunumu:** Gruplar, projelerini sınıfa veya okul genelinde bir etkinlikte sunar. Sunumda, projenin Cumhuriyet değerleriyle nasıl ilişkilendirildiği, teknolojik çözümün işlevselliği ve robotik unsurların kullanımı detaylı olarak anlatılır.
- **Geri Bildirim ve Değerlendirme:** Projeler, yaratıcılık, uygulanabilirlik, Cumhuriyet değerleriyle uyum ve teknik yeterlilik gibi kriterlere göre değerlendirilir. Öğrenciler, birbirlerinin projelerini değerlendirir ve geri bildirimde bulunur.

5. Gün: Proje Sergisi ve Toplumsal Farkındalık

- **Sergi:** Projeler, Cumhuriyet Bayramı etkinlikleri kapsamında okulda sergilenir. Diğer öğrenciler, öğretmenler ve veliler bu sergiyi ziyaret ederek projeleri inceleyebilir.
- **Farkındalık Etkinliği:** Cumhuriyet'in bilimsel ve teknolojik kazanımlarını topluma tanıtmak amacıyla öğrenciler, sosyal medya kampanyaları veya okul genelinde bilgi paylaşımı yapar. Cumhuriyet'in önemini vurgulayan posterler, broşürler ve kısa videolar hazırlanabilir.

Dersler Kapsamında Yapılabilecek Ek Etkinlikler:

Sosyal Bilimler:

- **Etkinlik:** Cumhuriyet'in kuruluş süreci, Atatürk'ün bilim ve teknolojiye verdiği önem ve bu alanlardaki gelişmeler üzerine araştırmalar yapılabilir. Ayrıca, Cumhuriyet dönemi bilim insanları ve mühendislerinin başarıları incelenebilir.

Fen Bilimleri:

- **Etkinlik:** Türkiye'nin enerji kaynakları, yenilenebilir enerji sistemleri ve çevre koruma çalışmaları üzerine deneyler ve analizler yapılabilir. Öğrenciler, bu konularla ilgili bilimsel projeler geliştirir.

Bilişim Teknolojileri:

- **Etkinlik:** Akıllı şehir projeleri, eğitimde teknoloji kullanımı ve veri analitiği üzerine yazılım projeleri yapılabilir. Öğrenciler, bu alanlarda inovatif çözümler geliştirir.

Resim:

- **Etkinlik:** Cumhuriyet temalı sanat eserleri, afişler veya bilinçlendirme çalışmaları tasarlanabilir. Bu eserler, proje sergisi sırasında sergilenebilir.

Müzik:

- **Etkinlik:** Cumhuriyet'in kuruluşu ve kazanımlarını yansıtan müzik besteleri yapılabilir. Bu besteler, farkındalık etkinlikleri sırasında çalınabilir.

Edebiyat:

- **Etkinlik:** Cumhuriyet temalı hikayeler, şiirler veya denemeler yazılabilir. Bu yazılar, sınıf içinde paylaşılabilir veya bir okul gazetesinde yayınlanabilir.

Matematik:

- **Etkinlik:** Cumhuriyet'in kalkınma sürecinde kullanılan matematiksel modeller, lojistik planlama ve kaynak yönetimi üzerine çalışmalar yapılabilir. Öğrenciler, bu alanlarda projeler geliştirir.

Beden Eğitimi:

- **Etkinlik:** Cumhuriyet'in spor alanındaki kazanımları ve Atatürk'ün spora verdiği önem üzerine fiziksel aktiviteler ve spor etkinlikleri düzenlenebilir.

İngilizce:

- **Etkinlik:** Öğrenciler, projelerini İngilizce olarak sunabilir veya Cumhuriyet'in uluslararası alandaki etkileri hakkında İngilizce makaleler yazabilir. Ayrıca, Türkiye'nin bilimsel gelişmeleri hakkında uluslararası kaynaklardan araştırmalar yapabilirler.

Japonca:

- **Etkinlik:** Japonya'da Cumhuriyet Bayramı'na benzer ulusal bayramlar ve bu bayramların kutlanma şekilleri üzerine Japonca araştırmalar yapılabilir. Öğrenciler, bu konuları sınıfta paylaşabilirler.

Bu proje, öğrencilerin Cumhuriyet'in değerlerini modern bilim ve teknolojiyle birleştirerek daha iyi anlamalarını ve bu değerleri geleceğe taşımalarını sağlar. Aynı zamanda, robotik ve kodlama gibi modern teknolojiler kullanarak yaratıcı çözümler geliştirmelerine olanak tanır.

8. Hafta Proje Adı: "Lösemiye Umut: Teknoloji ile Destek ve Farkındalık"

Proje Hedefi:

Öğrencilere lösemi hastalığı hakkında bilgi vermek ve bu konuda farkındalık kazandırmak. Ayrıca, STEM ve robotik kodlama becerilerini kullanarak lösemili çocuklar için teknolojik çözümler geliştirmelerini sağlamak.

Proje Süresi:

1 hafta (Lösemili Çocuklar Haftası boyunca) 04.11.2024 –08.11.2024

Proje Basamakları:

1. Gün: Lösemi ve Farkındalık

- **Tanıtım:** Lösemi nedir, nasıl tedavi edilir, lösemi ile yaşayan çocukların karşılaştığı zorluklar nelerdir konularında bilgilendirme yapılır. Ayrıca, Lösemili Çocuklar Haftası'nın amacı ve önemi üzerinde durulur.
- **Beyin Fırtınası:** Öğrenciler, lösemi ile ilgili farkındalık yaratma, lösemi hastalarına destek olma veya tedavi süreçlerini kolaylaştırmaya yönelik teknolojik çözümler üzerinde beyin fırtınası yapar.

2. Gün: Proje Konseptleri Geliştirme ve Planlama

- **Proje Belirleme:** Gruplar, lösemili çocuklara yönelik teknolojik çözümler geliştirmek için projeler belirler. Bu projeler, moral artırıcı oyunlar, sağlık takibi için mobil uygulamalar, robotik destek cihazları veya farkındalık yaratacak dijital platformlar olabilir.
- **Robotik Kodlama Planı:** Projelere robotik ve kodlama unsurları nasıl entegre edileceği planlanır. Öğrenciler, robotik cihazların işlevselliği, sensör kullanımı ve programlama üzerinde çalışma yapar.
- **Proje Tasarımı:** Gruplar, projelerini tasarlar ve bu tasarımı kağıt üzerinde veya dijital olarak görselleştirir. Robotik cihazların veya uygulamaların nasıl çalışacağına dair bir plan oluşturulur.

3. Gün: Prototip Oluşturma ve Kodlama

- **Prototip Yapımı:** Öğrenciler, projelerinin prototiplerini oluşturmaya başlar. Bu aşamada Lego Mindstorms, Arduino, Raspberry Pi gibi robotik kitler kullanılabilir. Prototipler, lösemili çocukların ihtiyaçlarına yönelik olarak tasarlanır.
- **Kodlama ve Test:** Öğrenciler, projelerini kodlar ve test eder. Sensörler, motorlar, mikrodenetleyiciler gibi donanımların işlevselliği kontrol edilir ve gerekirse düzenlemeler yapılır. Projeler, lösemi tedavisinde kullanılan süreçlere uygun olarak geliştirilir.

4. Gün: Sunum ve Değerlendirme

- **Proje Sunumu:** Gruplar, projelerini sınıfa veya okul genelinde bir etkinlikte sunar. Sunumda, projenin lösemili çocuklara nasıl destek sağladığı, teknolojik çözümün işlevselliği ve robotik unsurların kullanımı detaylı olarak anlatılır.
- **Geri Bildirim ve Değerlendirme:** Projeler, yaratıcı çözüm üretme, uygulanabilirlik, toplumsal fayda ve teknik yeterlilik gibi kriterlere göre değerlendirilir. Öğrenciler birbirlerinin projelerini değerlendirir ve geri bildirimde bulunur.

5. Gün: Proje Sergisi ve Toplumsal Farkındalık

- **Sergi:** Projeler, Lösemili Çocuklar Haftası kapsamında okulda sergilenir. Diğer öğrenciler, öğretmenler ve veliler bu sergiyi ziyaret ederek projeleri inceleyebilir.
- **Farkındalık Etkinliği:** Öğrenciler, lösemi ve bu hastalıkla mücadele eden çocuklar hakkında farkındalık yaratmak amacıyla sosyal medya kampanyaları veya okul genelinde bilgi paylaşımı yapar. Proje sergisiyle birlikte bilinçlendirme posterleri, broşürler ve kısa videolar hazırlanabilir.

Dersler Kapsamında Yapılabilecek Ek Etkinlikler:

Sosyal Bilimler:

- **Etkinlik:** Lösemnin toplumsal etkileri, tedavi süreçleri ve lösemi ile mücadele eden kuruluşlar hakkında araştırmalar yapılabilir. Ayrıca, lösemi hastalarına yönelik sosyal destek mekanizmaları incelenebilir.

Fen Bilimleri:

- **Etkinlik:** Lösemi tedavisinde kullanılan tıbbi teknolojiler, ilaçlar ve genetik çalışmalar üzerine araştırmalar yapılabilir. Öğrenciler, bu konularla ilgili bilimsel deneyler ve analizler gerçekleştirir.

Bilişim Teknolojileri:

- **Etkinlik:** Lösemili çocuklar için sağlık takibi, moral desteği ve eğlenceli eğitim materyalleri sağlayan yazılım projeleri geliştirilebilir. Öğrenciler, bu alanda robotik cihazlarla entegrasyon çalışmaları yapar.

Resim:

- **Etkinlik:** Lösemi temalı sanat eserleri, afişler veya bilinçlendirme çalışmaları tasarlanabilir. Bu eserler, proje sergisi sırasında sergilenebilir.

Müzik:

- **Etkinlik:** Lösemili çocuklara moral vermek amacıyla müzik besteleri yapılabilir. Bu besteler, farkındalık etkinlikleri sırasında çalınabilir veya lösemili çocuklara moral vermek için kaydedilip paylaşılabilir.

Edebiyat:

- **Etkinlik:** Lösemi ile ilgili hikayeler, şiirler veya denemeler yazılabilir. Bu yazılar, sınıf içinde paylaşılabilir veya bir okul gazetesinde yayınlanabilir.

Matematik:

- **Etkinlik:** Lösemi tedavisinde kullanılan istatistiksel veriler ve sağlık takibi modelleri üzerine çalışmalar yapılabilir. Öğrenciler, bu verileri analiz ederek tedavi süreçlerine yönelik matematiksel modeller geliştirir.

Beden Eğitimi:

- **Etkinlik:** Lösemili çocukların fiziksel aktivitelerini desteklemek ve moral kazanmalarına yardımcı olmak için eğlenceli ve hafif spor etkinlikleri düzenlenebilir.

İngilizce:

- **Etkinlik:** Öğrenciler, projelerini İngilizce olarak sunabilir veya lösemi hakkında uluslararası makaleler ve kaynaklar üzerine çalışmalar yapabilir. Ayrıca, İngilizce dilinde lösemili çocuklar için bilgilendirici içerikler hazırlanabilir.

Japonca:

- **Etkinlik:** Japonya’da lösemi ve benzeri hastalıklarla mücadele eden kuruluşlar ve bu konudaki toplumsal çalışmalar hakkında Japonca araştırmalar yapılabilir. Öğrenciler, bu bilgileri sınıfta paylaşabilir.

Bu proje, öğrencilerin lösemi hakkında bilinçlenmelerine, bu hastalıkla mücadele eden çocuklara yönelik teknolojik çözümler geliştirmelerine ve sosyal sorumluluk bilinci kazanmalarına yardımcı olur. Robotik kodlama ve STEM disiplinlerini kullanarak lösemi tedavisine yönelik yaratıcı projeler geliştirirken, toplumsal farkındalığı artırma fırsatı sunar.

9. Hafta Proje Adı: "Atatürk'ün İzinde Bilim ve Teknoloji: Geleceğin Mühendisleri"

Proje Hedefi:

Öğrencilere, Atatürk'ün bilim ve teknolojiye verdiği önemi öğretmek ve bu değerleri modern STEM projeleriyle birleştirerek öğrencilerin yaratıcı çözümler üretmelerini sağlamak.

Proje Süresi:

1 hafta (Atatürk'ü Anma Haftası boyunca) 18.11.2024 – 22.11.2024

Proje Basamakları:

1. Gün: Atatürk ve Bilim-Teknoloji

- **Tanıtım:** Atatürk'ün bilim ve teknolojiye verdiği önem, modernleşme hareketleri ve eğitim reformları hakkında bilgilendirme yapılır. Atatürk'ün bilim insanları ve mühendislerle olan ilişkisi, bilim ve teknolojiyi teşvik eden vizyonu vurgulanır.
- **Beyin Fırtınası:** Öğrenciler, Atatürk'ün vizyonunu ve bilimsel başarıları nasıl teşvik ettiğini tartışır. Ayrıca, bu vizyona uygun hangi teknolojik projelerin geliştirilebileceği üzerine fikirler üretir.

2. Gün: Proje Konseptleri Geliştirme ve Planlama

- **Proje Belirleme:** Gruplar, Atatürk'ün bilim ve teknolojiye yönelik vizyonunu yansıtan projeler belirler. Bu projeler, yenilenebilir enerji sistemleri, eğitim teknolojileri, akıllı şehir çözümleri veya çevre dostu teknolojiler gibi konulara odaklanabilir.
- **Robotik Kodlama Planı:** Projelerde robotik ve kodlama unsurlarının nasıl kullanılacağı planlanır. Öğrenciler, robotların işlevselliğini, sensörleri, algoritmaları ve kodlamayı nasıl entegre edeceklerini belirler.
- **Proje Tasarımı:** Gruplar, projelerinin tasarımını kağıt üzerinde veya dijital olarak oluşturur. Robotik cihazların veya teknolojik çözümlerin nasıl çalışacağına dair detaylı bir plan hazırlar.

3. Gün: Prototip Oluşturma ve Kodlama

- **Prototip Yapımı:** Öğrenciler, projelerinin prototiplerini oluşturmaya başlar. Bu aşamada Lego Mindstorms, Arduino, Raspberry Pi gibi robotik kitler kullanılabilir. Prototipler, Atatürk'ün bilim ve teknolojiye olan katkılarına uygun olarak tasarlanır.
- **Kodlama ve Test:** Öğrenciler, projelerini kodlar ve test eder. Sensörler, motorlar, mikrodenetleyiciler gibi donanımların doğru çalıştığı ve projenin amacına hizmet ettiği kontrol edilir. Kodlama süreçlerinde blok tabanlı programlama veya Python gibi diller kullanılabilir.

4. Gün: Sunum ve Değerlendirme

- **Proje Sunumu:** Gruplar, projelerini sınıfa veya okul genelinde bir etkinlikte sunar. Sunumda, projenin Atatürk'ün vizyonu ile nasıl ilişkili olduğu, teknolojik çözümün işlevselliği ve robotik unsurların kullanımı detaylı olarak anlatılır.
- **Geri Bildirim ve Değerlendirme:** Projeler, yaratıcılık, uygulanabilirlik, Atatürk'ün vizyonuyla uyum ve teknik yeterlilik gibi kriterlere göre değerlendirilir. Öğrenciler, birbirlerinin projelerini değerlendirir ve geri bildirimde bulunur.

5. Gün: Proje Sergisi ve Toplumsal Farkındalık

- **Sergi:** Projeler, Atatürk'ü Anma Haftası kapsamında okulda sergilenir. Diğer öğrenciler, öğretmenler ve veliler bu sergiyi ziyaret ederek projeleri inceleyebilir.
- **Farkındalık Etkinliği:** Atatürk'ün bilim ve teknolojiye olan katkılarını ve vizyonunu tanıtmak amacıyla sosyal medya kampanyaları veya okul genelinde bilgi paylaşımı yapılır. Proje sergisiyle birlikte Atatürk'ün bilim ve teknolojiye dair sözleri veya başarıları hakkında bilgilendirici posterler, broşürler ve kısa videolar hazırlanabilir.

Dersler Kapsamında Yapılabilecek Ek Etkinlikler:

Sosyal Bilimler:

- **Etkinlik:** Atatürk'ün bilim ve teknolojiye olan katkıları, eğitim reformları ve modernleşme hareketleri üzerine araştırmalar yapılabilir. Ayrıca, Atatürk'ün bilim insanları ve mühendislerle olan ilişkileri incelenebilir.

Fen Bilimleri:

- **Etkinlik:** Atatürk'ün bilim ve teknolojiye verdiği önem doğrultusunda yenilenebilir enerji sistemleri, çevre koruma teknolojileri veya sağlık teknolojileri üzerine deneyler ve analizler yapılabilir.

Bilişim Teknolojileri:

- **Etkinlik:** Eğitim teknolojileri, akıllı şehir çözümleri veya veri analitiği üzerine yazılım projeleri geliştirilebilir. Öğrenciler, bu projeleri robotik cihazlarla entegre ederek geliştirme sürecine dahil olabilirler.

Resim:

- **Etkinlik:** Atatürk'ün bilim ve teknolojiye olan katkılarını yansıtan sanat eserleri, afişler veya bilinçlendirme çalışmaları tasarlanabilir. Bu eserler, proje sergisi sırasında sergilenebilir.

Müzik:

- **Etkinlik:** Atatürk'ün vizyonunu ve bilim sevgisini yansıtan müzik besteleri yapılabilir. Bu besteler, farkındalık etkinlikleri sırasında çalınabilir veya okul konserlerinde yer alabilir.

Edebiyat:

- **Etkinlik:** Atatürk'ün bilim ve teknolojiye olan katkıları üzerine hikayeler, şiirler veya denemeler yazılabilir. Bu yazılar, sınıf içinde paylaşılabilir veya bir okul gazetesinde yayınlanabilir.

Matematik:

- **Etkinlik:** Atatürk'ün modernleşme sürecinde kullanılan matematiksel modeller ve lojistik planlama üzerine çalışmalar yapılabilir. Öğrenciler, bu alanlarda projeler geliştirerek matematiksel analizler gerçekleştirebilirler.

Beden Eğitimi:

- **Etkinlik:** Atatürk'ün spor ve beden eğitimi konusundaki görüşleri üzerine fiziksel aktiviteler ve spor etkinlikleri düzenlenebilir.

İngilizce:

- **Etkinlik:** Öğrenciler, projelerini İngilizce olarak sunabilir veya Atatürk'ün bilim ve teknolojiye olan katkıları hakkında İngilizce makaleler yazabilirler. Ayrıca, uluslararası kaynaklardan Atatürk'ün bilim ve teknoloji üzerine etkileri araştırılabilir.

Japonca:

- **Etkinlik:** Japonya'da bilim ve teknolojiye dair yapılan çalışmalar ve Atatürk'ün bu konudaki vizyonunun uluslararası yansımaları hakkında Japonca araştırmalar yapılabilir. Bu araştırmalar sınıfta paylaşılabilir.

Bu proje, öğrencilerin Atatürk'ün bilim ve teknolojiye verdiği önemi anlamalarını ve bu değerleri modern STEM projeleriyle birleştirerek yaratıcı çözümler üretmelerini sağlar. Ayrıca, robotik kodlama ve STEM disiplinlerini kullanarak geleceğin mühendisleri ve bilim insanları olmalarına katkıda bulunur.

10. Hafta Proje Adı:

"Geleceğin Eğitim Teknolojileri: Öğretmenlere Teşekkür"

Proje Hedefi:

Öğrencilere öğretmenlerin eğitimdeki rolünü öğretmek ve bu konuda yaratıcı STEM projeleri ile öğretmenlere teşekkür etmelerini sağlamak. Ayrıca, robotik kodlama ve teknoloji kullanarak eğitimdeki yenilikçi çözümleri tanıtmak.

Proje Süresi:

1 hafta (Öğretmenler Günü ile başlayan hafta boyunca) 25.11.2024 – 29.11.2024

Proje Basamakları:

1. Gün: Öğretmenlerin Eğitimdeki Rolü ve Teknoloji

- **Tanıtım:** Öğretmenlerin eğitimdeki önemi, eğitime katkıları ve öğretmenlerin öğrencilerin hayatındaki rolü hakkında bilgilendirme yapılır. Ayrıca, eğitimde teknolojinin nasıl kullanıldığı ve öğretmenlerin bu teknolojilere adaptasyon süreçleri ele alınır.
- **Beyin Fırtınası:** Öğrenciler, öğretmenlere olan teşekkürlerini ifade etmenin ve eğitimde teknolojiyi kullanmanın yollarını tartışır. Teknoloji ve robotik kodlamayı kullanarak öğretmenlere nasıl teşekkür edilebileceğine dair fikirler üretirler.

2. Gün: Proje Konseptleri Geliştirme ve Planlama

- **Proje Belirleme:** Gruplar, öğretmenlere yönelik teşekkür projeleri belirler. Bu projeler, öğretmenlerin eğitim süreçlerini destekleyen araçlar, sınıf yönetimini kolaylaştıran robotlar, öğrencilere öğretmenlerin değerini hatırlatan uygulamalar veya öğretmenler için özel anma araçları olabilir.
- **Robotik Kodlama Planı:** Projelerde robotik ve kodlama unsurlarının nasıl kullanılacağı planlanır. Öğrenciler, robotların işlevselliğini, sensörleri, algoritmaları ve kodlamayı nasıl entegre edeceklerini belirler.
- **Proje Tasarımı:** Gruplar, projelerinin tasarımını kağıt üzerinde veya dijital olarak oluşturur. Robotik cihazların veya teknolojik çözümlerin nasıl çalışacağına dair detaylı bir plan hazırlar.

3. Gün: Prototip Oluşturma ve Kodlama

- **Prototip Yapımı:** Öğrenciler, projelerinin prototiplerini oluşturmaya başlar. Bu aşamada Lego Mindstorms, Arduino, Raspberry Pi gibi robotik kitler kullanılabilir. Prototipler, öğretmenlere teşekkür ve eğitimdeki faydalarını artıracak şekilde tasarlanır.
- **Kodlama ve Test:** Öğrenciler, projelerini kodlar ve test eder. Sensörler, motorlar, mikrodenetleyiciler gibi donanımların doğru çalıştığı ve projenin amacına hizmet ettiği kontrol edilir. Kodlama süreçlerinde blok tabanlı programlama veya Python gibi diller kullanılabilir.

4. Gün: Sunum ve Değerlendirme

- **Proje Sunumu:** Gruplar, projelerini sınıfa veya okul genelinde bir etkinlikte sunar. Sunumda, projenin öğretmenlere nasıl teşekkür ettiği, teknolojik çözümün işlevselliği ve robotik unsurların kullanımı detaylı olarak anlatılır.
- **Geri Bildirim ve Değerlendirme:** Projeler, yaratıcılık, uygulanabilirlik, öğretmenlere olan teşekkür ve teknik yeterlilik gibi kriterlere göre değerlendirilir. Öğrenciler birbirlerinin projelerini değerlendirir ve geri bildirimde bulunur.

5. Gün: Proje Sergisi ve Etkinlikler

- **Sergi:** Projeler, Öğretmenler Günü kapsamında okulda sergilenir. Diğer öğrenciler, öğretmenler ve veliler bu sergiyi ziyaret ederek projeleri inceleyebilir.
- **Farkındalık Etkinliği:** Öğrenciler, öğretmenlerin eğitimdeki rollerini ve teknolojiyle ilgili katkılarını tanıtmak amacıyla sosyal medya kampanyaları veya okul genelinde bilgi paylaşımı yapar. Ayrıca, öğretmenler için özel anma etkinlikleri veya teşekkür videoları hazırlanabilir.

Dersler Kapsamında Yapılabilecek Ek Etkinlikler:

Sosyal Bilimler:

- **Etkinlik:** Öğretmenlerin eğitimdeki rolleri, tarihsel gelişimleri ve eğitim sistemindeki yerleri hakkında araştırmalar yapılabilir. Öğrenciler, öğretmenlerin eğitim ve toplum üzerindeki etkilerini tartışır.

Fen Bilimleri:

- **Etkinlik:** Eğitimde kullanılan teknolojik araçlar ve yöntemler üzerine deneyler ve analizler yapılabilir. Öğrenciler, öğretmenlerin bu teknolojileri nasıl kullanabileceğine dair bilimsel veriler toplar.

Bilişim Teknolojileri:

- **Etkinlik:** Öğretmenlerin eğitim süreçlerini kolaylaştıran yazılım projeleri geliştirilebilir. Öğrenciler, eğitim teknolojileri, sınıf yönetimi uygulamaları veya öğretmenler için faydalı yazılımlar üzerine projeler yapabilir.

Resim:

- **Etkinlik:** Öğretmenlere teşekkür temalı sanat eserleri, afişler veya bilinçlendirme çalışmaları tasarlanabilir. Bu eserler, proje sergisi sırasında sergilenebilir.

Müzik:

- **Etkinlik:** Öğretmenlere teşekkür etmek amacıyla müzik besteleri yapılabilir. Bu besteler, farkındalık etkinlikleri sırasında çalınabilir veya öğretmenlere özel bir performans sırasında sunulabilir.

Edebiyat:

- **Etkinlik:** Öğretmenlere teşekkür eden hikayeler, şiirler veya denemeler yazılabilir. Bu yazılar, sınıf içinde paylaşılabilir veya bir okul gazetesinde yayınlanabilir.

Matematik:

- **Etkinlik:** Eğitimde kullanılan matematiksel modeller, veri analizi ve öğretmenlerin ders materyallerindeki rolü üzerine çalışmalar yapılabilir. Öğrenciler, bu alanlarda projeler geliştirir.

Beden Eğitimi:

- **Etkinlik:** Öğretmenlerin sağlığını desteklemek ve moral kazanmalarına yardımcı olmak için eğlenceli ve hafif spor etkinlikleri düzenlenebilir.

İngilizce:

- **Etkinlik:** Öğrenciler, projelerini İngilizce olarak sunabilir veya öğretmenlere teşekkür temalı İngilizce makaleler yazabilirler. Ayrıca, İngilizce dilinde öğretmenlerin eğitimdeki katkıları üzerine araştırmalar yapılabilir.

Japonca:

- **Etkinlik:** Japonya’da öğretmenlerin eğitimdeki rolü ve eğitim teknolojileri üzerine yapılan çalışmalar hakkında Japonca araştırmalar yapılabilir. Bu bilgiler sınıfta paylaşılabilir.

Bu proje, öğrencilerin öğretmenlerin eğitimdeki önemini anlamalarını, bu katkıları takdir etmelerini ve modern STEM becerilerini kullanarak öğretmenlere yaratıcı bir şekilde teşekkür etmelerini sağlar. Robotik kodlama ve teknolojiyi kullanarak eğitimdeki yenilikçi çözümleri tanıtmaya yönelik bir fırsat sunar.

11. Hafta Proje Adı: "Kadın Hakları ve Teknoloji: Geleceğin Liderleri"

Proje Hedefi:

Öğrencilere Türk kadınlarının seçme ve seçilme hakkının tarihsel önemini öğretmek ve bu konuyu modern STEM projeleri ile ilişkilendirerek teknoloji ve robotik kodlamayı kullanarak toplumsal farkındalık kazandırmak.

Proje Süresi:

1 hafta (Türk Kadınına Seçme ve Seçilme Hakkının Verilişi Haftası boyunca)

02.12.2024 – 06.12.2024

Proje Basamakları:

1. Gün: Tarihsel Arka Plan ve Teknoloji

- **Tanıtım:** Türk kadınlarının seçme ve seçilme hakkının verilmesi tarihi, bu hakkın toplumsal ve siyasi etkileri hakkında bilgilendirme yapılır. Ayrıca, bu hakkın toplumdaki değişimlere olan katkıları tartışılır.
- **Beşin Fırtınası:** Öğrenciler, kadın haklarının teknoloji ve robotik kodlama ile nasıl ilişkilendirilebileceğini tartışır. Kadın haklarını destekleyen teknolojik çözümler ve projeler üzerine fikirler üretirler.

2. Gün: Proje Konseptleri Geliştirme ve Planlama

- **Proje Belirleme:** Gruplar, kadın haklarını ve seçme-seçilme hakkını destekleyen projeler belirler. Bu projeler, kadın liderliği teşvik eden eğitim araçları, toplumsal farkındalık yaratma robotları, veya kadın haklarına dair bilgilendirme uygulamaları olabilir.
- **Robotik Kodlama Planı:** Projelerde robotik ve kodlama unsurlarının nasıl kullanılacağı planlanır. Öğrenciler, robotların işlevselliğini, sensörleri, algoritmaları ve kodlamayı nasıl entegre edeceklerini belirler.
- **Proje Tasarımı:** Gruplar, projelerinin tasarımını kağıt üzerinde veya dijital olarak oluşturur. Robotik cihazların veya teknolojik çözümlerin nasıl çalışacağına dair detaylı bir plan hazırlar.

3. Gün: Prototip Oluşturma ve Kodlama

- **Prototip Yapımı:** Öğrenciler, projelerinin prototiplerini oluşturmaya başlar. Bu aşamada Lego Mindstorms, Arduino, Raspberry Pi gibi robotik kitleler kullanılabilir. Prototipler, kadın haklarını destekleyecek ve farkındalık yaratacak şekilde tasarlanır.
- **Kodlama ve Test:** Öğrenciler, projelerini kodlar ve test eder. Sensörler, motorlar, mikrodenetleyiciler gibi donanımların doğru çalıştığı ve projenin amacına hizmet ettiği kontrol edilir. Kodlama süreçlerinde blok tabanlı programlama veya Python gibi diller kullanılabilir.

4. Gün: Sunum ve Değerlendirme

- **Proje Sunumu:** Gruplar, projelerini sınıfa veya okul genelinde bir etkinlikte sunar. Sunumda, projenin kadın hakları ile nasıl ilişkili olduğu, teknolojik çözümün işlevselliği ve robotik unsurların kullanımı detaylı olarak anlatılır.
- **Geri Bildirim ve Değerlendirme:** Projeler, yaratıcılık, uygulanabilirlik, kadın haklarına katkı ve teknik yeterlilik gibi kriterlere göre değerlendirilir. Öğrenciler, birbirlerinin projelerini değerlendirir ve geri bildirimde bulunur.

5. Gün: Proje Sergisi ve Etkinlikler

- **Sergi:** Projeler, Türk Kadınına Seçme ve Seçilme Hakkının Verilişi Haftası kapsamında okulda sergilenir. Diğer öğrenciler, öğretmenler ve veliler bu sergiyi ziyaret ederek projeleri inceleyebilir.
- **Farkındalık Etkinliği:** Kadın hakları ve toplumsal eşitlik konularında farkındalık yaratmak amacıyla sosyal medya kampanyaları veya okul genelinde bilgi paylaşımı yapılır. Ayrıca, kadın liderleri ve hakları üzerine bilgilendirici posterler, broşürler ve kısa videolar hazırlanabilir.

Dersler Kapsamında Yapılabilecek Ek Etkinlikler:

Sosyal Bilimler:

- **Etkinlik:** Türk kadınlarının seçme ve seçilme hakkının verilmesi tarihi, bu hakkın toplumsal etkileri ve kadın hakları mücadelesi üzerine araştırmalar yapılabilir. Öğrenciler, bu konudaki tarihsel süreçleri ve önemli figürleri inceleyebilirler.

Fen Bilimleri:

- **Etkinlik:** Kadın hakları ve toplumsal eşitlik konusundaki bilimsel araştırmalar ve bu konuların sosyal bilimlerle ilişkisi üzerine çalışılabilir. Ayrıca, kadınların bilim ve teknoloji alanındaki katkıları üzerine deneyler ve analizler yapılabilir.

Bilişim Teknolojileri:

- **Etkinlik:** Kadın hakları ve toplumsal eşitlik üzerine odaklanan yazılım projeleri geliştirilebilir. Öğrenciler, bu konularda eğitim araçları veya bilgilendirici uygulamalar tasarlayabilirler.

Resim:

- **Etkinlik:** Kadın hakları ve eşitlik temalı sanat eserleri, afişler veya bilinçlendirme çalışmalarını tasarlanabilir. Bu eserler, proje sergisi sırasında sergilenir.

Müzik:

- **Etkinlik:** Kadın hakları ve toplumsal eşitlik temalı müzik besteleri yapılabilir. Bu besteler, farkındalık etkinlikleri sırasında çalınabilir veya özel performanslarda sunulabilir.

Edebiyat:

- **Etkinlik:** Kadın hakları, toplumsal eşitlik ve seçme-seçilme hakkı üzerine hikayeler, şiirler veya denemeler yazılabilir. Bu yazılar, sınıf içinde paylaşılabilir veya bir okul gazetesinde yayınlanabilir.

Matematik:

- **Etkinlik:** Kadın hakları ile ilgili veri analizi ve istatistiksel çalışmalar yapılabilir. Öğrenciler, kadınların toplumdaki rolü üzerine matematiksel modeller geliştirebilirler.

Beden Eğitimi:

- **Etkinlik:** Kadınların spor ve fiziksel aktivitelere katılımını teşvik eden etkinlikler düzenlenebilir. Bu etkinlikler, toplumsal eşitlik ve kadın haklarına dair bilinci artırabilir.

İngilizce:

- **Etkinlik:** Öğrenciler, projelerini İngilizce olarak sunabilir veya kadın hakları üzerine İngilizce makaleler yazabilirler. Ayrıca, uluslararası kadın hakları mücadeleleri hakkında araştırmalar yapılabilir.

Japonca:

- **Etkinlik:** Japonya’da kadın hakları ve toplumsal eşitlik üzerine yapılan çalışmalar hakkında Japonca araştırmalar yapılabilir. Bu bilgiler sınıfta paylaşılabilir veya projelere dahil edilebilir.

Bu proje, öğrencilere Türk kadınlarının seçme ve seçilme hakkının önemini öğretirken, teknolojiyi ve robotik kodlamayı kullanarak toplumsal eşitlik ve kadın haklarına dair farkındalık kazandırmalarını sağlar. Ayrıca, yaratıcı projeler geliştirerek bu konuda bilinçlendirme çalışmaları yapmalarına olanak tanır.

12. Hafta Proje Adı: "Yerli Ürünleri Tanıtma ve Teknoloji ile Destekleme"

Proje Hedefi:

Öğrencilere Türk malı ürünlerin ve yerli üretimin önemini öğretmek ve bu konuyu robotik kodlama ve teknolojiyi kullanarak tanıtmak. Ayrıca, yerli ürünlerin teknolojik destekle nasıl geliştirilebileceğini keşfetmek.

Proje Süresi:

1 hafta (Türk Malı Haftası boyunca) 09.12.2024 – 13.12.2024

Proje Basamakları:

1. Gün: Yerli Ürünlerin ve Teknolojinin Önemi

- **Tanıtım:** Türk malı ürünlerin ve yerli üretimin ekonomik ve toplumsal önemini anlatan bir sunum yapılır. Öğrencilere, yerli ürünlerin desteklenmesinin yerel ekonomi ve teknoloji üzerindeki etkileri hakkında bilgi verilir.
- **Beyin Fırtınası:** Öğrenciler, yerli ürünlerin teknolojik destekle nasıl geliştirilebileceği, iyileştirilebileceği veya tanıtılabileceği üzerine fikirler üretirler. Bu süreçte, yerli ürünlerin teknoloji ile entegrasyonunu tartışırlar.

2. Gün: Proje Konseptleri Geliştirme ve Planlama

- **Proje Belirleme:** Gruplar, yerli ürünleri tanıtan veya geliştiren projeler belirler. Bu projeler, yerli ürünlerin tanıtımını yapacak uygulamalar, yerli üretim süreçlerini destekleyen robotlar veya yerli ürünleri daha erişilebilir hale getiren teknolojiler olabilir.
- **Robotik Kodlama Planı:** Projelerde robotik ve kodlama unsurlarının nasıl kullanılacağı planlanır. Öğrenciler, robotların işlevselliğini, sensörleri, algoritmaları ve kodlamayı nasıl entegre edeceklerini belirler.
- **Proje Tasarımı:** Gruplar, projelerinin tasarımını kağıt üzerinde veya dijital olarak oluşturur. Robotik cihazların veya teknolojik çözümlerin nasıl çalışacağına dair detaylı bir plan hazırlar.

3. Gün: Prototip Oluşturma ve Kodlama

- **Prototip Yapımı:** Öğrenciler, projelerinin prototiplerini oluşturmaya başlar. Bu aşamada Lego Mindstorms, Arduino, Raspberry Pi gibi robotik kitler kullanılabilir. Prototipler, yerli ürünlerin tanıtımını veya geliştirilmesini sağlayacak şekilde tasarlanır.
- **Kodlama ve Test:** Öğrenciler, projelerini kodlar ve test eder. Sensörler, motorlar, mikrodenetleyiciler gibi donanımların doğru çalıştığı ve projenin amacına hizmet ettiği kontrol edilir. Kodlama süreçlerinde blok tabanlı programlama veya Python gibi diller kullanılabilir.

4. Gün: Sunum ve Değerlendirme

- **Proje Sunumu:** Gruplar, projelerini sınıfa veya okul genelinde bir etkinlikte sunar. Sunumda, projenin yerli ürünlerle nasıl ilişkili olduğu, teknolojik çözümün işlevselliği ve robotik unsurların kullanımı detaylı olarak anlatılır.
- **Geri Bildirim ve Değerlendirme:** Projeler, yaratıcılık, uygulanabilirlik, yerli ürünlerin desteklenmesi ve teknik yeterlilik gibi kriterlere göre değerlendirilir. Öğrenciler, birbirlerinin projelerini değerlendirir ve geri bildirimde bulunur.

5. Gün: Proje Sergisi ve Etkinlikler

- **Sergi:** Projeler, Türk Malı Haftası kapsamında okulda sergilenir. Diğer öğrenciler, öğretmenler ve veliler bu sergiyi ziyaret ederek projeleri inceleyebilir.
- **Farkındalık Etkinliği:** Yerli ürünler ve Türk malı destekleme konularında farkındalık yaratmak amacıyla sosyal medya kampanyaları veya okul genelinde bilgi paylaşımı yapılır. Ayrıca, yerli ürünlerin tanıtıldığı posterler, broşürler ve kısa videolar hazırlanabilir.

Dersler Kapsamında Yapılabilecek Ek Etkinlikler:

Sosyal Bilimler:

- **Etkinlik:** Türk malı ürünlerin ekonomik, toplumsal ve kültürel etkileri üzerine araştırmalar yapılabilir. Öğrenciler, yerli üretimin tarihçesi ve önemini inceleyebilirler.

Fen Bilimleri:

- **Etkinlik:** Yerli ürünlerin üretim süreçleri ve bu süreçlerin çevresel etkileri üzerine deneyler ve analizler yapılabilir. Ayrıca, yerli ürünlerin teknolojik yeniliklerle nasıl geliştirilip iyileştirilebileceği araştırılabilir.

Bilişim Teknolojileri:

- **Etkinlik:** Yerli ürünlerin tanıtımı veya geliştirilmesi üzerine yazılım projeleri geliştirilebilir. Öğrenciler, bu projeleri kodlama ve teknolojiyi kullanarak daha etkili hale getirebilirler.

Resim:

- **Etkinlik:** Yerli ürünleri tanıtan sanat eserleri, afişler veya bilinçlendirme çalışmaları tasarlanabilir. Bu eserler, proje sergisi sırasında sergilenebilir.

Müzik:

- **Etkinlik:** Türk malı ürünler ve yerli üretim temalı müzik besteleri yapılabilir. Bu besteler, farkındalık etkinlikleri sırasında çalınabilir veya özel performanslarda sunulabilir.

Edebiyat:

- **Etkinlik:** Türk malı ürünler ve yerli üretim üzerine hikayeler, şiirler veya denemeler yazılabilir. Bu yazılar, sınıf içinde paylaşılabilir veya bir okul gazetesinde yayınlanabilir.

Matematik:

- **Etkinlik:** Yerli ürünlerin üretim süreçleri ve ekonomik etkileri üzerine veri analizi ve matematiksel modeller geliştirilebilir. Öğrenciler, bu alanlarda projeler yapabilirler.

Beden Eğitimi:

- **Etkinlik:** Yerli spor ekipmanları veya ürünleri üzerine eğlenceli etkinlikler düzenlenebilir. Ayrıca, yerli üretim spor ekipmanlarıyla yapılabilecek aktiviteler ve yarışmalar organize edilebilir.

İngilizce:

- **Etkinlik:** Öğrenciler, projelerini İngilizce olarak sunabilir veya Türk malı ürünler ve yerli üretim üzerine İngilizce makaleler yazabilirler. Ayrıca, uluslararası düzeyde yerli ürünlerin tanıtımı üzerine araştırmalar yapılabilir.

Japonca:

- **Etkinlik:** Japonya’da yerli üretim ve teknoloji konusundaki gelişmeler üzerine Japonca araştırmalar yapılabilir. Bu bilgiler sınıfta paylaşılabilir veya projelere dahil edilebilir.

Bu proje, öğrencilere Türk malı ürünlerin ve yerli üretimin önemini öğretirken, teknolojiyi ve robotik kodlamayı kullanarak yerli ürünleri desteklemenin yaratıcı yollarını keşfetmelerini sağlar. Ayrıca, bu süreçte öğrencilere teknolojiyi kullanarak toplumsal farkındalık yaratma imkanı sunar.

13. Hafta Proje Adı: "Enerji Verimliliği ve Teknoloji: Geleceğin Enerji Tasarrufu Çözümleri"

Proje Hedefi:

Öğrencilere enerji tasarrufunun önemini öğretmek ve bu konuyu robotik kodlama ve teknolojiyi kullanarak nasıl daha etkili hale getirebileceğini göstermek. Ayrıca, enerji tasarrufu sağlayan yaratıcı projeler geliştirmelerine yardımcı olmak.

Proje Süresi:

1 hafta (Enerji Tasarrufu Haftası boyunca)06.01.2025 - 10.01.2025

Proje Basamakları:

1. Gün: Enerji Tasarrufu ve Teknoloji

- **Tanıtım:** Enerji tasarrufunun önemini, enerji kaynaklarının kullanımını ve enerji verimliliği ile ilgili temel kavramları anlatan bir sunum yapılır. Ayrıca, enerji tasarrufu sağlamak için kullanılan teknolojik çözümler tanıtılır.
- **Beyin Fırtınası:** Öğrenciler, enerji tasarrufunu destekleyen teknolojik çözümler ve projeler üzerine fikirler üretirler. Robotik kodlama ve teknolojiyi kullanarak enerjiyi nasıl daha verimli yönetebileceklerini tartışır.

2. Gün: Proje Konseptleri Geliştirme ve Planlama

- **Proje Belirleme:** Gruplar, enerji tasarrufu sağlamak amacıyla projeler belirler. Bu projeler, enerji verimliliği sağlayan robotlar, enerji tüketimini izleyen sensörler veya enerji tasarrufu konusunda farkındalık yaratan uygulamalar olabilir.
- **Robotik Kodlama Planı:** Projelerde robotik ve kodlama unsurlarının nasıl kullanılacağı planlanır. Öğrenciler, robotların işlevselliğini, sensörleri, algoritmaları ve kodlamayı nasıl entegre edeceklerini belirler.
- **Proje Tasarımı:** Gruplar, projelerinin tasarımını kağıt üzerinde veya dijital olarak oluşturur. Robotik cihazların veya teknolojik çözümlerin nasıl çalışacağına dair detaylı bir plan hazırlar.

3. Gün: Prototip Oluşturma ve Kodlama

- **Prototip Yapımı:** Öğrenciler, projelerinin prototiplerini oluşturmaya başlar. Bu aşamada Lego Mindstorms, Arduino, Raspberry Pi gibi robotik kitler kullanılabilir. Prototipler, enerji tasarrufu sağlamak veya izlemek amacıyla tasarlanır.
- **Kodlama ve Test:** Öğrenciler, projelerini kodlar ve test eder. Sensörler, motorlar, mikrodenetleyiciler gibi donanımların doğru çalıştığı ve projenin amacına hizmet ettiği kontrol edilir. Kodlama süreçlerinde blok tabanlı programlama veya Python gibi diller kullanılabilir.

4. Gün: Sunum ve Değerlendirme

- **Proje Sunumu:** Gruplar, projelerini sınıfa veya okul genelinde bir etkinlikte sunar. Sunumda, projenin enerji tasarrufu ile nasıl ilişkili olduğu, teknolojik çözümün işlevselliği ve robotik unsurların kullanımı detaylı olarak anlatılır.
- **Geri Bildirim ve Değerlendirme:** Projeler, yaratıcılık, uygulanabilirlik, enerji tasarrufu sağlama ve teknik yeterlilik gibi kriterlere göre değerlendirilir. Öğrenciler, birbirlerinin projelerini değerlendirir ve geri bildirimde bulunur.

5. Gün: Proje Sergisi ve Etkinlikler

- **Sergi:** Projeler, Enerji Tasarrufu Haftası kapsamında okulda sergilenir. Diğer öğrenciler, öğretmenler ve veliler bu sergiyi ziyaret ederek projeleri inceleyebilir.
- **Farkındalık Etkinliği:** Enerji tasarrufu ve verimli enerji kullanımı konusunda farkındalık yaratmak amacıyla sosyal medya kampanyaları veya okul genelinde bilgi paylaşımı yapılır. Ayrıca, enerji tasarrufu temalı posterler, broşürler ve kısa videolar hazırlanabilir.

Dersler Kapsamında Yapılabilecek Ek Etkinlikler:

Sosyal Bilimler:

- **Etkinlik:** Enerji tasarrufu ve çevre koruma üzerine toplumsal etkiler ve tarihsel gelişmeler hakkında araştırmalar yapılabilir. Öğrenciler, enerji kullanımının toplumsal etkilerini ve enerji tasarrufunun önemini inceleyebilirler.

Fen Bilimleri:

- **Etkinlik:** Enerji kaynakları, enerji verimliliği ve çevresel etkiler üzerine deneyler ve analizler yapılabilir. Öğrenciler, enerji tasarrufu ile ilgili bilimsel verileri toplayabilir ve bu konuda projeler geliştirebilirler.

Bilişim Teknolojileri:

- **Etkinlik:** Enerji tasarrufu sağlayan yazılım projeleri geliştirilebilir. Öğrenciler, enerji tüketimini izleyen veya enerji verimliliğini artıran uygulamalar tasarlayabilirler.

Resim:

- **Etkinlik:** Enerji tasarrufu temalı sanat eserleri, afişler veya bilinçlendirme çalışmaları tasarlanabilir. Bu eserler, proje sergisi sırasında sergilenebilir.

Müzik:

- **Etkinlik:** Enerji tasarrufu temalı müzik besteleri yapılabilir. Bu besteler, farkındalık etkinlikleri sırasında çalınabilir veya özel performanslarda sunulabilir.

Edebiyat:

- **Etkinlik:** Enerji tasarrufu ve çevre koruma üzerine hikayeler, şiirler veya denemeler yazılabilir. Bu yazılar, sınıf içinde paylaşılabilir veya bir okul gazetesinde yayınlanabilir.

Matematik:

- **Etkinlik:** Enerji tüketimi ve tasarrufu üzerine veri analizi ve matematiksel modeller geliştirilebilir. Öğrenciler, bu alanlarda projeler yapabilirler.

Beden Eğitimi:

- **Etkinlik:** Enerji tasarrufu temalı eğlenceli spor etkinlikleri düzenlenebilir. Bu etkinlikler, enerji tasarrufu konusunu eğlenceli bir şekilde öğretmeye yönelik olabilir.

İngilizce:

- **Etkinlik:** Öğrenciler, projelerini İngilizce olarak sunabilir veya enerji tasarrufu üzerine İngilizce makaleler yazabilirler. Ayrıca, uluslararası enerji tasarrufu mücadelesi üzerine araştırmalar yapılabilir.

Japonca:

- **Etkinlik:** Japonya’da enerji tasarrufu ve verimli enerji kullanımı konusundaki gelişmeler üzerine Japonca araştırmalar yapılabilir. Bu bilgiler sınıfta paylaşılabilir veya projelere dahil edilebilir.

Bu proje, öğrencilere enerji tasarrufunun önemini öğretirken, teknolojiyi ve robotik kodlamayı kullanarak bu konuda yaratıcı çözümler geliştirmelerini sağlar. Ayrıca, öğrencilere enerji tasarrufu konusundaki farkındalıklarını artırma fırsatı sunar.

14. Hafta Proje Adı: "Sivil Savunma ve Teknoloji: Güvenli Gelecek İçin Çözümler"

Proje Hedefi:

Öğrencilere sivil savunmanın önemini öğretmek ve bu konuyu robotik kodlama ve teknolojiyi kullanarak etkili çözümler geliştirmek. Ayrıca, kriz anlarında teknolojinin nasıl kullanılabileceğini keşfetmek ve toplumsal güvenliği artırmak.

Proje Süresi:

1 hafta (Sivil Savunma Günü boyunca) 24.02.2025 – 28.02.2025

Proje Basamakları:

1. Gün: Sivil Savunma ve Teknolojinin Önemi

- **Tanıtım:** Sivil savunmanın tarihçesi, önemi ve kriz durumlarındaki rolü hakkında bir sunum yapılır. Ayrıca, teknoloji ve robotik kodlamanın sivil savunma uygulamalarındaki rolü tartışılır.
- **Beyin Fırtınası:** Öğrenciler, sivil savunma sürecinde teknoloji ve robotik kodlamanın nasıl kullanılabileceği konusunda fikirler üretirler. Kriz anında güvenliği artıracak veya etkili müdahaleler sağlayacak projeler üzerinde düşünürler.

2. Gün: Proje Konseptleri Geliştirme ve Planlama

- **Proje Belirleme:** Gruplar, sivil savunma ile ilgili projeler belirler. Bu projeler, acil durumlarda kullanılacak robotlar, kriz yönetimi için sensör sistemleri veya güvenlik bilincini artıracak uygulamalar olabilir.
- **Robotik Kodlama Planı:** Projelerde robotik ve kodlama unsurlarının nasıl kullanılacağı planlanır. Öğrenciler, robotların işlevselliğini, sensörleri, algoritmaları ve kodlamayı nasıl entegre edeceklerini belirler.
- **Proje Tasarımı:** Gruplar, projelerinin tasarımını kağıt üzerinde veya dijital olarak oluşturur. Robotik cihazların veya teknolojik çözümlerin nasıl çalışacağına dair detaylı bir plan hazırlar.

3. Gün: Prototip Oluşturma ve Kodlama

- **Prototip Yapımı:** Öğrenciler, projelerinin prototiplerini oluşturmaya başlar. Bu aşamada Lego Mindstorms, Arduino, Raspberry Pi gibi robotik kitler kullanılabilir. Prototipler, acil durumlarda kullanılacak şekilde tasarlanır.
- **Kodlama ve Test:** Öğrenciler, projelerini kodlar ve test eder. Sensörler, motorlar, mikrodenetleyiciler gibi donanımların doğru çalıştığı ve projenin amacına hizmet ettiği kontrol edilir. Kodlama süreçlerinde blok tabanlı programlama veya Python gibi diller kullanılabilir.

4. Gün: Sunum ve Değerlendirme

- **Proje Sunumu:** Gruplar, projelerini sınıfa veya okul genelinde bir etkinlikte sunar. Sunumda, projenin sivil savunma ile nasıl ilişkili olduğu, teknolojik çözümün işlevselliği ve robotik unsurların kullanımı detaylı olarak anlatılır.
- **Geri Bildirim ve Değerlendirme:** Projeler, yaratıcılık, uygulanabilirlik, kriz yönetimi ve teknik yeterlilik gibi kriterlere göre değerlendirilir. Öğrenciler, birbirlerinin projelerini değerlendirir ve geri bildirimde bulunur.

5. Gün: Proje Sergisi ve Etkinlikler

- **Sergi:** Projeler, Sivil Savunma Günü kapsamında okulda sergilenir. Diğer öğrenciler, öğretmenler ve veliler bu sergiyi ziyaret ederek projeleri inceleyebilir.
- **Farkındalık Etkinliği:** Sivil savunma ve kriz yönetimi konusunda farkındalık yaratmak amacıyla sosyal medya kampanyaları veya okul genelinde bilgi paylaşımı yapılır. Ayrıca, kriz anlarında kullanılan teknolojiler ve güvenlik önlemleri hakkında bilgi sağlayan posterler, broşürler ve kısa videolar hazırlanabilir.

Dersler Kapsamında Yapılabilecek Ek Etkinlikler:

Sosyal Bilimler:

- **Etkinlik:** Sivil savunma tarihçesi, kriz yönetimi ve afetlere karşı toplumsal hazırlık konularında araştırmalar yapılabilir. Öğrenciler, sivil savunmanın toplumsal ve tarihi bağlamını inceleyebilirler.

Fen Bilimleri:

- **Etkinlik:** Kriz durumlarında kullanılan teknolojiler ve sivil savunma ekipmanları üzerine deneyler ve analizler yapılabilir. Ayrıca, afetlerin çevresel etkileri ve bu etkilerin yönetimi üzerine araştırmalar yapılabilir.

Bilişim Teknolojileri:

- **Etkinlik:** Acil durumlar ve kriz yönetimi için yazılım projeleri geliştirilebilir. Öğrenciler, bu projeleri kodlama ve teknolojiyi kullanarak daha etkili hale getirebilirler.

Resim:

- **Etkinlik:** Sivil savunma temalı sanat eserleri, afişler veya bilinçlendirme çalışmaları tasarlanabilir. Bu eserler, proje sergisi sırasında sergilenebilir.

Müzik:

- **Etkinlik:** Sivil savunma ve kriz yönetimi temalı müzik besteleri yapılabilir. Bu besteler, farkındalık etkinlikleri sırasında çalınabilir veya özel performanslarda sunulabilir.

Edebiyat:

- **Etkinlik:** Sivil savunma ve kriz yönetimi üzerine hikayeler, şiirler veya denemeler yazılabilir. Bu yazılar, sınıf içinde paylaşılabilir veya bir okul gazetesinde yayınlanabilir.

Matematik:

- **Etkinlik:** Kriz yönetimi ve sivil savunma ile ilgili veri analizi ve matematiksel modeller geliştirilebilir. Öğrenciler, bu alanlarda projeler yapabilirler.

Beden Eğitimi:

- **Etkinlik:** Sivil savunma ve acil durum hazırlığı ile ilgili eğlenceli etkinlikler düzenlenebilir. Ayrıca, kriz anlarında yapılması gereken egzersizler ve hazırlık çalışmaları yapılabilir.

İngilizce:

- **Etkinlik:** Öğrenciler, projelerini İngilizce olarak sunabilir veya sivil savunma üzerine İngilizce makaleler yazabilirler. Ayrıca, uluslararası sivil savunma uygulamaları üzerine araştırmalar yapılabilir.

Japonca:

- **Etkinlik:** Japonya'da sivil savunma ve kriz yönetimi konusundaki gelişmeler üzerine Japonca araştırmalar yapılabilir. Bu bilgiler sınıfta paylaşılabilir veya projelere dahil edilebilir.

Bu proje, öğrencilere sivil savunmanın önemini öğretirken, teknolojiyi ve robotik kodlamayı kullanarak yaratıcı çözümler geliştirmelerini sağlar. Ayrıca, sivil savunma konusundaki farkındalıklarını artırma fırsatı sunar.

15. Hafta Proje Adı: "Sağlıklı Yaşam ve Yenilikçilik: Teknoloji ile Geleceğe Yatırım"

Proje Hedefi:

Öğrencilere Yeşilay'ın sağlık ve bağımlılıkla mücadele konularını öğretmek ve girişimcilik becerilerini geliştirirken, bu konuları robotik kodlama ve teknolojiyi kullanarak nasıl daha etkili hale getirebileceklerini göstermek.

Proje Süresi:

1 hafta (Yeşilay ve Girişimcilik Haftası boyunca) 03.03.2025 – 07.03.2025

Proje Basamakları:

1. Gün: Yeşilay, Girişimcilik ve Teknoloji

- **Tanıtım:** Yeşilay'ın bağımlılıkla mücadele çalışmaları ve sağlıklı yaşam konularındaki misyonu hakkında bir sunum yapılır. Ayrıca, girişimcilik ve teknoloji arasındaki ilişki ve yenilikçi çözümlerin rolü tartışılır.
- **Beyin Fırtınası:** Öğrenciler, bağımlılıklarla mücadele ve sağlıklı yaşam konularında teknoloji ve robotik kodlama kullanarak nasıl yenilikçi çözümler geliştirebileceklerini tartışır. Ayrıca, girişimcilik fikrini destekleyecek projeler üretirler.

2. Gün: Proje Konseptleri Geliştirme ve Planlama

- **Proje Belirleme:** Gruplar, Yeşilay'ın temalarıyla ilgili projeler belirler. Bu projeler, bağımlılıklarla mücadele eden uygulamalar, sağlıklı yaşamı teşvik eden robotlar veya girişimcilik konusundaki farkındalığı artıracak teknolojik çözümler olabilir.
- **Robotik Kodlama Planı:** Projelerde robotik ve kodlama unsurlarının nasıl kullanılacağı planlanır. Öğrenciler, robotların işlevselliğini, sensörleri, algoritmaları ve kodlamayı nasıl entegre edeceklerini belirler.
- **Proje Tasarımı:** Gruplar, projelerinin tasarımını kağıt üzerinde veya dijital olarak oluşturur. Robotik cihazların veya teknolojik çözümlerin nasıl çalışacağına dair detaylı bir plan hazırlar.

3. Gün: Prototip Oluşturma ve Kodlama

- **Prototip Yapımı:** Öğrenciler, projelerinin prototiplerini oluşturmaya başlar. Bu aşamada Lego Mindstorms, Arduino, Raspberry Pi gibi robotik kitler kullanılabilir. Prototipler, bağımlılıklarla mücadele veya sağlıklı yaşamı teşvik edecek şekilde tasarlanır.
- **Kodlama ve Test:** Öğrenciler, projelerini kodlar ve test eder. Sensörler, motorlar, mikrodenetleyiciler gibi donanımların doğru çalıştığı ve projenin amacına hizmet ettiği kontrol edilir. Kodlama süreçlerinde blok tabanlı programlama veya Python gibi diller kullanılabilir.

4. Gün: Sunum ve Değerlendirme

- **Proje Sunumu:** Gruplar, projelerini sınıfa veya okul genelinde bir etkinlikte sunar. Sunumda, projenin Yeşilay ve girişimcilik temalarıyla nasıl ilişkili olduğu, teknolojik çözümün işlevselliği ve robotik unsurların kullanımı detaylı olarak anlatılır.
- **Geri Bildirim ve Değerlendirme:** Projeler, yaratıcılık, uygulanabilirlik, etkililik ve teknik yeterlilik gibi kriterlere göre değerlendirilir. Öğrenciler, birbirlerinin projelerini değerlendirir ve geri bildirimde bulunur.

5. Gün: Proje Sergisi ve Etkinlikler

- **Sergi:** Projeler, Yeşilay ve Girişimcilik Haftası kapsamında okulda sergilenir. Diğer öğrenciler, öğretmenler ve veliler bu sergiyi ziyaret ederek projeleri inceleyebilir.
- **Farkındalık Etkinliği:** Yeşilay'ın sağlık konusundaki farkındalığını artırmak ve girişimcilik temalı etkinlikler düzenlemek amacıyla sosyal medya kampanyaları veya okul genelinde bilgi paylaşımı yapılır. Ayrıca, sağlıklı yaşam ve girişimcilik temalı posterler, broşürler ve kısa videolar hazırlanabilir.

Dersler Kapsamında Yapılabilecek Ek Etkinlikler:

Sosyal Bilimler:

- **Etkinlik:** Yeşilay'ın sağlık ve bağımlılıkla mücadele çalışmalarının toplumsal etkileri üzerine araştırmalar yapılabilir. Ayrıca, girişimcilik ve yenilikçiliğin toplumsal gelişim üzerindeki etkileri incelenebilir.

Fen Bilimleri:

- **Etkinlik:** Sağlıklı yaşam ve bağımlılıkların biyolojik ve kimyasal etkileri üzerine deneyler ve analizler yapılabilir. Öğrenciler, sağlık konusundaki bilimsel verileri toplayabilir ve projeler geliştirebilirler.

Bilişim Teknolojileri:

- **Etkinlik:** Bağımlılıklarla mücadele ve sağlıklı yaşam konularında yazılım projeleri geliştirilebilir. Öğrenciler, bu projeleri kodlama ve teknolojiyi kullanarak daha etkili hale getirebilirler.

Resim:

- **Etkinlik:** Yeşilay ve girişimcilik temalı sanat eserleri, afişler veya bilinçlendirme çalışmaları tasarlanabilir. Bu eserler, proje sergisi sırasında sergilenebilir.

Müzik:

- **Etkinlik:** Sağlıklı yaşam ve girişimcilik temalı müzik besteleri yapılabilir. Bu besteler, farkındalık etkinlikleri sırasında çalınabilir veya özel performanslarda sunulabilir.

Edebiyat:

- **Etkinlik:** Yeşilay ve girişimcilik üzerine hikayeler, şiirler veya denemeler yazılabilir. Bu yazılar, sınıf içinde paylaşılabilir veya bir okul gazetesinde yayınlanabilir.

Matematik:

- **Etkinlik:** Sağlıklı yaşam ve bağımlılıklarla mücadele üzerine veri analizi ve matematiksel modeller geliştirilebilir. Ayrıca, girişimcilik projelerinin ekonomik analizleri yapılabilir.

Beden Eğitimi:

- **Etkinlik:** Sağlıklı yaşam ve sporun önemini vurgulayan eğlenceli etkinlikler düzenlenebilir. Ayrıca, girişimcilik ve takım çalışması temalı oyunlar ve aktiviteler yapılabilir.

İngilizce:

- **Etkinlik:** Öğrenciler, projelerini İngilizce olarak sunabilir veya Yeşilay ve girişimcilik üzerine İngilizce makaleler yazabilirler. Ayrıca, uluslararası sağlık ve girişimcilik mücadelesi üzerine araştırmalar yapılabilir.

Japonca:

- **Etkinlik:** Japonya'daki sağlıklı yaşam ve girişimcilik konusundaki gelişmeler üzerine Japonca araştırmalar yapılabilir. Bu bilgiler sınıfta paylaşılabilir veya projelere dahil edilebilir.

Bu proje, öğrencilere Yeşilay'ın sağlık ve bağımlılıkla mücadele konularını öğretirken, girişimcilik ve teknolojiyi kullanarak yaratıcı ve etkili çözümler geliştirmelerini sağlar. Ayrıca, girişimcilik becerilerini geliştirmelerine ve toplumsal farkındalıklarını artırmalarına yardımcı olur.

18. Hafta Proje Adı: "Bilim, Teknoloji ve Kültürel Miras: Geleceği Şekillendiren Projeler"

Proje Hedefi:

Öğrencilere Bilim ve Teknoloji Haftası ile İstiklal Marşı'nın kabulü ve Mehmet Akif Ersoy'u anma gününün önemini öğretirken, bu temaları robotik kodlama ve teknolojiyi kullanarak yaratıcı projelerde birleştirmek. Ayrıca, tarihsel ve kültürel bilgilerin bilimsel ve teknolojik çalışmalarla nasıl entegre edilebileceğini göstermek.

Proje Süresi:

1 hafta (Bilim ve Teknoloji Haftası ve İstiklal Marşı'nın Kabulü, Mehmet Akif Ersoy'u Anma Günü boyunca)

10.03.2025 – 14.03.2025

Proje Basamakları:

1. Gün: Bilim, Teknoloji ve Kültürel Mirasın Önemi

- **Tanıtım:** Bilim ve teknolojinin tarihçesi ve önemi ile İstiklal Marşı'nın kabulü ve Mehmet Akif Ersoy'un katkıları hakkında bir sunum yapılır. Öğrencilere bu temaların nasıl bir araya getirilebileceği anlatılır.
- **Bein Fırtınası:** Öğrenciler, bilim ve teknolojiyi kullanarak İstiklal Marşı'nın kültürel önemini nasıl vurgulayabileceklerini tartışır. Ayrıca, Mehmet Akif Ersoy'un hayatı ve eserlerinin bilimsel ve teknolojik projelerde nasıl ele alınabileceği üzerinde fikir alışverişi yapılır.

2. Gün: Proje Konseptleri Geliştirme ve Planlama

- **Proje Belirleme:** Gruplar, bilim ve teknoloji ile İstiklal Marşı ve Mehmet Akif Ersoy ile ilgili projeler belirler. Bu projeler, robotik uygulamalar, kültürel bilinci artıran teknolojiler, etkileşimli öğrenme araçları veya sanal sergiler olabilir.
- **Robotik Kodlama Planı:** Projelerde robotik ve kodlama unsurlarının nasıl kullanılacağı planlanır. Öğrenciler, robotların işlevselliğini, sensörleri, algoritmaları ve kodlamayı nasıl entegre edeceklerini belirler.
- **Proje Tasarımı:** Gruplar, projelerinin tasarımını kağıt üzerinde veya dijital olarak oluşturur. Robotik cihazların veya teknolojik çözümlerin nasıl çalışacağına dair detaylı bir plan hazırlar.

3. Gün: Prototip Oluşturma ve Kodlama

- **Prototip Yapımı:** Öğrenciler, projelerinin prototiplerini oluşturmaya başlar. Bu aşamada Lego Mindstorms, Arduino, Raspberry Pi gibi robotik kitler kullanılabilir. Prototipler, bilimsel ve kültürel konuları entegre edecek şekilde tasarlanır.
- **Kodlama ve Test:** Öğrenciler, projelerini kodlar ve test eder. Sensörler, motorlar, mikrodenetleyiciler gibi donanımların doğru çalıştığı ve projenin amacına hizmet ettiği kontrol edilir. Kodlama süreçlerinde blok tabanlı programlama veya Python gibi diller kullanılabilir.

4. Gün: Sunum ve Değerlendirme

- **Proje Sunumu:** Gruplar, projelerini sınıfa veya okul genelinde bir etkinlikte sunar. Sunumda, projenin bilim ve teknoloji ile İstiklal Marşı ve Mehmet Akif Ersoy temalarıyla nasıl ilişkili olduğu, teknolojik çözümün işlevselliği ve robotik unsurların kullanımı detaylı olarak anlatılır.
- **Geri Bildirim ve Değerlendirme:** Projeler, yaratıcılık, uygulanabilirlik, etkililik ve teknik yeterlilik gibi kriterlere göre değerlendirilir. Öğrenciler, birbirlerinin projelerini değerlendirir ve geri bildirimde bulunur.

5. Gün: Proje Sergisi ve Etkinlikler

- **Sergi:** Projeler, Bilim ve Teknoloji Haftası ile İstiklal Marşı'nın Kabulü ve Mehmet Akif Ersoy'u Anma Günü kapsamında okulda sergilenir. Diğer öğrenciler, öğretmenler ve veliler bu sergiyi ziyaret ederek projeleri inceleyebilir.
- **Farkındalık Etkinliği:** Bilim, teknoloji ve kültürel mirasın önemini vurgulayan etkinlikler düzenlenir. Sosyal medya kampanyaları, posterler, broşürler ve kısa videolar hazırlanarak bu temalar hakkında farkındalık artırılır.

Dersler Kapsamında Yapılabilecek Ek Etkinlikler:

Sosyal Bilimler:

- **Etkinlik:** İstiklal Marşı'nın kabulü ve Mehmet Akif Ersoy'un hayatı üzerine araştırmalar yapılabilir. Ayrıca, bilim ve teknolojinin toplumsal gelişim üzerindeki etkileri incelenebilir.

Fen Bilimleri:

- **Etkinlik:** Bilimsel deneyler ve gözlemler yapılabilir. Öğrenciler, bilimsel yöntemleri kullanarak çeşitli deneyler gerçekleştirir ve sonuçları analiz eder.

Bilişim Teknolojileri:

- **Etkinlik:** Bilim ve teknoloji konularında yazılım projeleri geliştirilebilir. Öğrenciler, kodlama ve teknolojiyi kullanarak yenilikçi çözümler üretirler. Ayrıca, Mehmet Akif Ersoy'un şiirlerinden ilham alınarak interaktif uygulamalar geliştirilebilir.

Resim:

- **Etkinlik:** Bilim ve teknoloji temalı sanat eserleri, afişler veya İstiklal Marşı ile ilgili sanat çalışmaları tasarlanabilir. Bu eserler, proje sergisi sırasında sergilenebilir.

Müzik:

- **Etkinlik:** İstiklal Marşı'nın müzikal düzenlemeleri veya Bilim ve teknoloji temalı müzik besteleri yapılabilir. Bu besteler, farkındalık etkinliklerinde çalınabilir veya özel performanslarda sunulabilir.

Edebiyat:

- **Etkinlik:** Mehmet Akif Ersoy'un şiirleri ve İstiklal Marşı üzerine hikayeler, şiirler veya denemeler yazılabilir. Bu yazılar, sınıf içinde paylaşılabilir veya bir okul gazetesinde yayınlanabilir.

Matematik:

- **Etkinlik:** Bilim ve teknoloji ile ilgili veri analizi ve matematiksel modeller geliştirilebilir. Ayrıca, projelerin matematiksel analizleri ve İstiklal Marşı'nın metninin sayısal analizleri yapılabilir.

Beden Eğitimi:

- **Etkinlik:** Bilim ve teknoloji temalı eğlenceli etkinlikler ve oyunlar düzenlenebilir. Ayrıca, kültürel temalarla ilişkilendirilmiş fiziksel aktiviteler planlanabilir.

İngilizce:

- **Etkinlik:** Öğrenciler, projelerini İngilizce olarak sunabilir veya bilim, teknoloji ve İstiklal Marşı üzerine İngilizce makaleler yazabilirler. Ayrıca, uluslararası bilimsel ve teknolojik gelişmeler üzerine araştırmalar yapılabilir.

Japonca:

- **Etkinlik:** Japonya'daki bilimsel ve teknolojik gelişmeler veya kültürel miras üzerine Japonca araştırmalar yapılabilir. Bu bilgiler sınıfta paylaşılabilir veya projelere dahil edilebilir.

Bu proje, öğrencilere bilim ve teknolojinin önemini öğretirken, kültürel mirası da vurgulayan yaratıcı ve uygulamalı projeler geliştirmelerini sağlar. Ayrıca, İstiklal Marşı ve Mehmet Akif Ersoy'un katkılarını bilimsel ve teknolojik çalışmalarla entegre ederek, öğrencilerin tarih ve kültürel bilgilerinin güçlendirmelerine yardımcı olur.

19. Hafta Proje Adı: "Şehitler ve Yaşlılar: Geçmişten Geleceğe Saygı"

Proje Hedefi:

Öğrencilere şehitlerimize olan saygıyı ve yaşlılarımızın toplumsal önemini öğretirken, bu temaları robotik kodlama ve teknolojiyi kullanarak yaratıcı projelerde birleştirmek. Ayrıca, tarihsel ve kültürel bilgilerin bilimsel ve teknolojik çalışmalarla nasıl entegre edilebileceğini göstermek.

Proje Süresi:

1 hafta (Şehitler ve Yaşlılar Günü boyunca) 17.03.2025 – 21.03.2025

Proje Basamakları:

1. Gün: Şehitler ve Yaşlıların Önemi

- **Tanıtım:** Şehitler ve yaşlıların toplumsal ve kültürel önemini anlatan bir sunum yapılır. Şehitlerimizin kahramanlıkları ve yaşlılarımızın toplumsal rolü üzerinde durulur.
- **Beyin Fırtınası:** Öğrenciler, bu temaları bilim ve teknoloji ile nasıl ilişkilendirebileceklerini tartışır. Özellikle, teknolojinin şehitlerimizi anma ve yaşlılarımıza hizmet etme konusunda nasıl kullanılabileceği üzerine fikirler geliştirilir.

2. Gün: Proje Konseptleri Geliştirme ve Planlama

- **Proje Belirleme:** Gruplar, şehitlerimizi anmak veya yaşlılarımızın yaşam kalitesini artırmak için projeler belirler. Bu projeler, robotik uygulamalar, yaşlılara yönelik teknolojik destek araçları, veya interaktif sergiler olabilir.
- **Robotik Kodlama Planı:** Projelerde robotik ve kodlama unsurlarının nasıl kullanılacağı planlanır. Öğrenciler, robotların işlevselliğini, sensörleri, algoritmaları ve kodlamayı nasıl entegre edeceklerini belirler.
- **Proje Tasarımı:** Gruplar, projelerinin tasarımını kağıt üzerinde veya dijital olarak oluşturur. Robotik cihazların veya teknolojik çözümlerin nasıl çalışacağına dair detaylı bir plan hazırlar.

3. Gün: Prototip Oluşturma ve Kodlama

- **Prototip Yapımı:** Öğrenciler, projelerinin prototiplerini oluşturmaya başlar. Bu aşamada Lego Mindstorms, Arduino, Raspberry Pi gibi robotik kitler kullanılabilir. Prototipler, şehitlerimizi anmak veya yaşlılarımıza yardımcı olmak için tasarlanır.
- **Kodlama ve Test:** Öğrenciler, projelerini kodlar ve test eder. Sensörler, motorlar, mikrodenetleyiciler gibi donanımların doğru çalıştığı ve projenin amacına hizmet ettiği kontrol edilir. Kodlama süreçlerinde blok tabanlı programlama veya Python gibi diller kullanılabilir.

4. Gün: Sunum ve Değerlendirme

- **Proje Sunumu:** Gruplar, projelerini sınıfa veya okul genelinde bir etkinlikte sunar. Sunumda, projenin şehitler ve yaşlılar temalarıyla nasıl ilişkili olduğu, teknolojik çözümün işlevselliği ve robotik unsurların kullanımı detaylı olarak anlatılır.
- **Geri Bildirim ve Değerlendirme:** Projeler, yaratıcılık, uygulanabilirlik, etkililik ve teknik yeterlilik gibi kriterlere göre değerlendirilir. Öğrenciler, birbirlerinin projelerini değerlendirir ve geri bildirimde bulunur.

5. Gün: Proje Sergisi ve Etkinlikler

- **Sergi:** Projeler, Şehitler ve Yaşlılar Günü kapsamında okulda sergilenir. Diğer öğrenciler, öğretmenler ve veliler bu sergiyi ziyaret ederek projeleri inceleyebilir.
- **Farkındalık Etkinliği:** Şehitlerimizin anısını yaşatmak ve yaşlılarımıza olan saygıyı vurgulamak için etkinlikler düzenlenir. Sosyal medya kampanyaları, posterler, broşürler ve kısa videolar hazırlanarak bu temalar hakkında farkındalık artırılır.

Dersler Kapsamında Yapılabilecek Ek Etkinlikler:

Sosyal Bilimler:

- **Etkinlik:** Şehitlerimizin hayatları ve yaşlılarımızın toplumsal rolleri üzerine araştırmalar yapılabilir. Ayrıca, bu kişilere yönelik tarihsel ve kültürel çalışmalar yürütülebilir.

Fen Bilimleri:

- **Etkinlik:** Bilimsel deneyler ve gözlemler yapılabilir. Öğrenciler, yaşlılar için sağlık teknolojileri veya destek araçları üzerine deneyler gerçekleştirebilirler.

Bilişim Teknolojileri:

- **Etkinlik:** Şehitler ve yaşlılar temalı yazılım projeleri geliştirilebilir. Öğrenciler, bu temalar etrafında uygulamalar veya interaktif araçlar oluşturabilirler.

Resim:

- **Etkinlik:** Şehitlerimizi ve yaşlılarımızı onurlandıran sanat eserleri, afişler veya bilgilendirici çalışmalar tasarlanabilir. Bu eserler, proje sergisi sırasında sergilenebilir.

Müzik:

- **Etkinlik:** Şehitlerimizi ve yaşlılarımızı onurlandıran müzik besteleri veya şarkılar yapılabilir. Bu besteler, etkinliklerde çalınabilir veya özel performanslarda sunulabilir.

Edebiyat:

- **Etkinlik:** Şehitlerimizin hayatı ve yaşlılarımız üzerine hikayeler, şiirler veya denemeler yazılabilir. Bu yazılar, sınıf içinde paylaşılabilir veya bir okul gazetesinde yayınlanabilir.

Matematik:

- **Etkinlik:** Bilim ve teknoloji ile ilgili veri analizi ve matematiksel modeller geliştirilebilir. Ayrıca, projelerin matematiksel analizleri ve yaşlılara yönelik veri analizi yapılabilir.

Beden Eğitimi:

- **Etkinlik:** Şehitler ve yaşlılar temalı eğlenceli etkinlikler ve oyunlar düzenlenebilir. Ayrıca, yaşlılara yönelik fiziksel egzersizler ve aktiviteler planlanabilir.

İngilizce:

- **Etkinlik:** Öğrenciler, projelerini İngilizce olarak sunabilir veya şehitler ve yaşlılar üzerine İngilizce makaleler yazabilirler. Ayrıca, uluslararası benzer temalar üzerine araştırmalar yapılabilir.

Japonca:

- **Etkinlik:** Japonya'daki yaşlı bakımı ve şehitleri onurlandırma yöntemleri üzerine Japonca araştırmalar yapılabilir. Bu bilgiler sınıfta paylaşılabilir veya projelere dahil edilebilir.

Bu proje, öğrencilere şehitlerimizin ve yaşlarımızın önemini öğretirken, robotik kodlama ve diğer teknolojileri kullanarak yaratıcı ve uygulamalı çözümler geliştirmelerini sağlar. Ayrıca, kültürel ve tarihsel bilgileri bilimsel ve teknolojik çalışmalarla entegre ederek, öğrencilerin tarih ve kültürel değerleri daha iyi anlamalarını sağlar.

20. Hafta Proje Adı: "Sağlıklı Gelecek İçin Teknoloji: Dünya Sağlık Haftası Projesi"

Proje Hedefi:

Öğrencilere sağlık konularının önemini öğretirken, robotik kodlama ve teknolojiyi kullanarak sağlıkla ilgili yaratıcı projeler geliştirmek. Ayrıca, sağlık bilincini artıran ve teknolojiyle desteklenen çözümler üretmek.

Proje Süresi:

1 hafta (Dünya Sağlık Haftası boyunca) 07.04.2025 – 11.04.2025

Proje Basamakları:

1. Gün: Sağlık Konularının Tanıtımı ve Farkındalık

- **Tanıtım:** Dünya Sağlık Haftası'nın amacı, sağlık konuları ve sağlık bilincinin artırılması üzerine bir sunum yapılır. Öğrencilere sağlık, hastalıklar, sağlık teknolojileri ve önleyici sağlık hizmetleri hakkında bilgi verilir.
- **Beşin Fırtınası:** Öğrenciler, sağlıkla ilgili konuları teknolojik araçlarla nasıl ele alabileceklerini tartışır. Özellikle, sağlık bilgilerini izleme, teşhis ve iyileştirme konularında teknoloji ve robotik kodlamanın nasıl kullanılacağı üzerine fikirler geliştirilir.

2. Gün: Proje Konseptleri Geliştirme ve Planlama

- **Proje Belirleme:** Gruplar, sağlıkla ilgili projeler belirler. Bu projeler, sağlık izleme sistemleri, hasta takibi, sağlık bilincini artıran oyunlar veya robotik destekli sağlık çözümleri olabilir.
- **Robotik Kodlama Planı:** Projelerde robotik ve kodlama unsurlarının nasıl kullanılacağı planlanır. Öğrenciler, robotların işlevselliğini, sensörleri, algoritmaları ve kodlamayı nasıl entegre edeceklerini belirler.
- **Proje Tasarımı:** Gruplar, projelerinin tasarımını kağıt üzerinde veya dijital olarak oluşturur. Robotik cihazların veya teknolojik çözümlerin nasıl çalışacağına dair detaylı bir plan hazırlar.

3. Gün: Prototip Oluşturma ve Kodlama

- **Prototip Yapımı:** Öğrenciler, projelerinin prototiplerini oluşturmaya başlar. Bu aşamada Lego Mindstorms, Arduino, Raspberry Pi gibi robotik kitler kullanılabilir. Prototipler, sağlık izleme, hasta destek sistemleri veya sağlık bilincini artıran araçlar şeklinde tasarlanır.
- **Kodlama ve Test:** Öğrenciler, projelerini kodlar ve test eder. Sensörler, motorlar, mikrodenetleyiciler gibi donanımların doğru çalıştığı ve projenin amacına hizmet ettiği kontrol edilir. Kodlama süreçlerinde blok tabanlı programlama veya Python gibi diller kullanılabilir.

4. Gün: Sunum ve Değerlendirme

- **Proje Sunumu:** Gruplar, projelerini sınıfa veya okul genelinde bir etkinlikte sunar. Sunumda, projenin sağlık temasıyla nasıl ilişkili olduğu, teknolojik çözümün işlevselliği ve robotik unsurların kullanımı detaylı olarak anlatılır.
- **Geri Bildirim ve Değerlendirme:** Projeler, yaratıcılık, uygulanabilirlik, etkililik ve teknik yeterlilik gibi kriterlere göre değerlendirilir. Öğrenciler, birbirlerinin projelerini değerlendirir ve geri bildirimde bulunur.

5. Gün: Proje Sergisi ve Etkinlikler

- **Sergi:** Projeler, Dünya Sağlık Haftası kapsamında okulda sergilenir. Diğer öğrenciler, öğretmenler ve veliler bu sergiyi ziyaret ederek projeleri inceleyebilir.
- **Farkındalık Etkinliği:** Sağlık bilincini artıran ve sağlık teknolojilerini vurgulayan etkinlikler düzenlenir. Sosyal medya kampanyaları, posterler, broşürler ve kısa videolar hazırlanarak sağlık konularında farkındalık artırılır.

Dersler Kapsamında Yapılabilecek Ek Etkinlikler:

Sosyal Bilimler:

- **Etkinlik:** Sağlık sistemleri, sağlık politikaları ve sağlık hizmetlerinin toplumsal etkileri üzerine araştırmalar yapılabilir. Ayrıca, sağlıkta eşitlik ve erişim konuları ele alınabilir.

Fen Bilimleri:

- **Etkinlik:** Sağlıkla ilgili bilimsel deneyler ve gözlemler yapılabilir. Öğrenciler, sağlık izleme teknolojileri veya sağlıkla ilgili biyolojik araştırmalar üzerinde çalışabilirler.

Bilişim Teknolojileri:

- **Etkinlik:** Sağlık temalı yazılım projeleri geliştirilebilir. Öğrenciler, sağlık izleme uygulamaları veya sağlıkla ilgili veri analiz araçları oluşturabilirler.

Resim:

- **Etkinlik:** Sağlık bilincini artıran sanat eserleri, afişler veya bilgilendirici çalışmalar tasarlanabilir. Bu eserler, proje sergisi sırasında sergilenebilir.

Müzik:

- **Etkinlik:** Sağlık konularını ele alan müzik besteleri veya şarkılar yapılabilir. Bu besteler, etkinliklerde çalınabilir veya özel performanslarda sunulabilir.

Edebiyat:

- **Etkinlik:** Sağlık üzerine hikayeler, şiirler veya denemeler yazılabilir. Ayrıca, sağlıkla ilgili önemli konulara dair kısa yazılar veya makaleler hazırlanabilir.

Matematik:

- **Etkinlik:** Sağlık verilerinin analizi ve matematiksel modeller geliştirilebilir. Ayrıca, sağlık izleme sistemlerinin matematiksel analizleri yapılabilir.

Beden Eğitimi:

- **Etkinlik:** Sağlık ve fitness temalı eğlenceli etkinlikler ve oyunlar düzenlenebilir. Ayrıca, sağlıklı yaşam alışkanlıkları üzerine fiziksel aktiviteler planlanabilir.

İngilizce:

- **Etkinlik:** Öğrenciler, projelerini İngilizce olarak sunabilir veya sağlık üzerine İngilizce makaleler yazabilirler. Ayrıca, uluslararası sağlık trendleri ve yenilikler üzerine araştırmalar yapılabilir.

Japonca:

- **Etkinlik:** Japonya'daki sağlık teknolojileri ve sağlık sistemleri üzerine Japonca araştırmalar yapılabilir. Bu bilgiler sınıfta paylaşılabilir veya projelere dahil edilebilir.

Bu proje, öğrencilere sağlık konularını öğretirken, robotik kodlama ve diğer teknolojileri kullanarak yaratıcı ve uygulamalı çözümler geliştirmelerini sağlar. Ayrıca, sağlık bilincini artırırken, teknolojinin sağlık alanındaki rolünü anlamalarına yardımcı olur.

21. Hafta Proje Adı: "Güvenli Trafik ve Teknoloji: Trafik ve Bilişim Haftası Projesi"

Proje Hedefi:

Öğrencilere trafik güvenliğini öğretirken, bilişim teknolojileri ve robotik kodlamayı kullanarak yaratıcı ve etkili trafik çözümleri geliştirmek. Ayrıca, teknolojinin trafik güvenliği üzerindeki etkisini göstermek.

Proje Süresi:

1 hafta (Trafik ve Bilişim Haftası boyunca) 28.04.2025 / 02.05.2025

Proje Basamakları:

1. Gün: Trafik Güvenliği ve Bilişim Teknolojilerinin Tanıtımı

- **Tanıtım:** Trafik güvenliğinin önemi, trafik kuralları ve bilişim teknolojilerinin trafik yönetimindeki rolü hakkında bir sunum yapılır. Öğrencilere, trafik sorunları ve bu sorunlara teknolojiyle nasıl çözüm üretilebileceği hakkında bilgi verilir.
- **Beyin Fırtınası:** Öğrenciler, trafik güvenliğini artırmak ve bilişim teknolojilerini kullanarak trafik problemlerini çözmek için fikirler geliştirir. Özellikle, robotik kodlama ve diğer teknolojilerin bu alandaki uygulamaları üzerine düşünülür.

2. Gün: Proje Konseptleri Geliştirme ve Planlama

- **Proje Belirleme:** Gruplar, trafik güvenliğiyle ilgili projeler belirler. Bu projeler, trafik ışıkları, otomatik hız kontrol sistemleri, trafik sensörleri veya bilgilendirici uygulamalar gibi olabilir.
- **Robotik Kodlama Planı:** Projelerde robotik ve kodlama unsurlarının nasıl kullanılacağı planlanır. Öğrenciler, robotların işlevselliğini, sensörleri, algoritmaları ve kodlamayı nasıl entegre edeceklerini belirler.
- **Proje Tasarımı:** Gruplar, projelerinin tasarımını kağıt üzerinde veya dijital olarak oluşturur. Robotik cihazların veya teknolojik çözümlerin nasıl çalışacağına dair detaylı bir plan hazırlar.

3. Gün: Prototip Oluşturma ve Kodlama

- **Prototip Yapımı:** Öğrenciler, projelerinin prototiplerini oluşturmaya başlar. Bu aşamada Lego Mindstorms, Arduino, Raspberry Pi gibi robotik kitler kullanılabilir. Prototipler, trafik ışıkları, hız kontrol sistemleri veya trafik izleme cihazları şeklinde tasarlanır.
- **Kodlama ve Test:** Öğrenciler, projelerini kodlar ve test eder. Sensörler, motorlar, mikrodenetleyiciler gibi donanımların doğru çalıştığı ve projenin amacına hizmet ettiği kontrol edilir. Kodlama süreçlerinde blok tabanlı programlama veya Python gibi diller kullanılabilir.

4. Gün: Sunum ve Değerlendirme

- **Proje Sunumu:** Gruplar, projelerini sınıfa veya okul genelinde bir etkinlikte sunar. Sunumda, projenin trafik güvenliği ile nasıl ilişkili olduğu, teknolojik çözümün işlevselliği ve robotik unsurların kullanımı detaylı olarak anlatılır.
- **Geri Bildirim ve Değerlendirme:** Projeler, yaratıcılık, uygulanabilirlik, etkililik ve teknik yeterlilik gibi kriterlere göre değerlendirilir. Öğrenciler, birbirlerinin projelerini değerlendirir ve geri bildirimde bulunur.

5. Gün: Proje Sergisi ve Etkinlikler

- **Sergi:** Projeler, Trafik ve Bilişim Haftası kapsamında okulda sergilenir. Diğer öğrenciler, öğretmenler ve veliler bu sergiyi ziyaret ederek projeleri inceleyebilir.
- **Farkındalık Etkinliği:** Trafik güvenliğini artırmak ve bilişim teknolojilerinin trafik üzerindeki etkisini vurgulamak için etkinlikler düzenlenir. Sosyal medya kampanyaları, posterler, broşürler ve kısa videolar hazırlanarak trafik konularında farkındalık artırılır.

Dersler Kapsamında Yapılabilecek Ek Etkinlikler:

Sosyal Bilimler:

- **Etkinlik:** Trafik güvenliği, trafik yasaları ve toplumsal etkileri üzerine araştırmalar yapılabilir. Ayrıca, trafik kazalarının sosyoekonomik etkileri üzerine çalışmalar yürütülebilir.

Fen Bilimleri:

- **Etkinlik:** Trafik güvenliği ve teknolojiyi inceleyen bilimsel deneyler yapılabilir. Ayrıca, trafik ışıklarının veya sensörlerin fiziksel işleyişi üzerine deneyler gerçekleştirilebilir.

Bilişim Teknolojileri:

- **Etkinlik:** Trafik izleme ve yönetim sistemleri için yazılım projeleri geliştirilebilir. Öğrenciler, trafik bilgilerini toplayan ve analiz eden uygulamalar oluşturabilirler.

Resim:

- **Etkinlik:** Trafik güvenliğini teşvik eden sanat eserleri, afişler veya bilgilendirici çalışmalar tasarlanabilir. Bu eserler, proje sergisi sırasında sergilenebilir.

Müzik:

- **Etkinlik:** Trafik güvenliğini ve bilişim teknolojilerini konu alan müzik besteleri veya şarkılar yapılabilir. Bu besteler, etkinliklerde çalınabilir veya özel performanslarda sunulabilir.

Edebiyat:

- **Etkinlik:** Trafik güvenliği ve bilişim teknolojileri üzerine hikayeler, şiirler veya denemeler yazılabilir. Ayrıca, bu konularda kısa yazılar veya makaleler hazırlanabilir.

Matematik:

- **Etkinlik:** Trafik verilerinin analizi ve matematiksel modeller geliştirilebilir. Ayrıca, trafik akışının ve sensör verilerinin matematiksel analizleri yapılabilir.

Beden Eğitimi:

- **Etkinlik:** Trafik güvenliği temalı eğlenceli etkinlikler ve oyunlar düzenlenebilir. Ayrıca, güvenli trafik davranışları ve trafik kazalarının önlenmesi üzerine fiziksel aktiviteler planlanabilir.

İngilizce:

- **Etkinlik:** Öğrenciler, projelerini İngilizce olarak sunabilir veya trafik ve bilişim üzerine İngilizce makaleler yazabilirler. Ayrıca, uluslararası trafik güvenliği trendleri ve teknolojiler üzerine araştırmalar yapılabilir.

Japonca:

- **Etkinlik:** Japonya'daki trafik yönetim sistemleri ve bilişim teknolojileri üzerine Japonca araştırmalar yapılabilir. Bu bilgiler sınıfta paylaşılabilir veya projelere dahil edilebilir.

Bu proje, öğrencilere trafik güvenliğini öğretirken, bilişim teknolojileri ve robotik kodlama kullanarak yaratıcı ve uygulamalı çözümler geliştirmelerini sağlar. Ayrıca, trafik güvenliği bilincini artırırken, teknolojinin bu alandaki rolünü anlamalarına yardımcı olur.

22. Hafta Proje Adı: "Anneler İçin Teknoloji ve Sevgi: Anneler Günü Projesi"

Proje Hedefi:

Öğrencilere Anneler Günü'nün önemini öğretirken, robotik kodlama ve teknolojiyi kullanarak annelere olan sevgiyi ifade eden yaratıcı projeler geliştirmek. Ayrıca, teknolojinin duygusal ve yaratıcı yönlerini nasıl destekleyebileceğini göstermek.

Proje Süresi:

1 hafta (Anneler Günü boyunca) 05.05.2025 - .09.05.2025

Proje Basamakları:

1. Gün: Anneler Günü'nün Tanıtımı ve Farkındalık

- **Tanıtım:** Anneler Günü'nün tarihi, önemi ve annelerin toplumsal rolü hakkında bir sunum yapılır. Öğrencilere, annelere olan sevgiyi ifade etmenin ve onların değerini anlamının önemi anlatılır.
- **Beyin Fırtınası:** Öğrenciler, Anneler Günü'nü kutlamak için teknoloji ve robotik kodlamayı nasıl kullanabileceklerini tartışır. Özellikle, annelere özel, teknolojiyle entegre projeler geliştirme üzerine fikirler geliştirilir.

2. Gün: Proje Konseptleri Geliştirme ve Planlama

- **Proje Belirleme:** Gruplar, Anneler Günü'nü kutlamak için projeler belirler. Bu projeler, robotik destekli tebrik kartları, kişisel mesajlar, otomatik çiçek gönderme sistemleri veya interaktif hediye çözümleri olabilir.
- **Robotik Kodlama Planı:** Projelerde robotik ve kodlama unsurlarının nasıl kullanılacağı planlanır. Öğrenciler, robotların işlevselliğini, sensörleri, algoritmaları ve kodlamayı nasıl entegre edeceklerini belirler.
- **Proje Tasarımı:** Gruplar, projelerinin tasarımını kağıt üzerinde veya dijital olarak oluşturur. Robotik cihazların veya teknolojik çözümlerin nasıl çalışacağına dair detaylı bir plan hazırlar.

3. Gün: Prototip Oluşturma ve Kodlama

- **Prototip Yapımı:** Öğrenciler, projelerinin prototiplerini oluşturmaya başlar. Bu aşamada Lego Mindstorms, Arduino, Raspberry Pi gibi robotik kitler kullanılabilir. Prototipler, tebrik kartları, kişisel mesaj sistemleri veya interaktif hediye araçları şeklinde tasarlanır.
- **Kodlama ve Test:** Öğrenciler, projelerini kodlar ve test eder. Sensörler, motorlar, mikrodenetleyiciler gibi donanımların doğru çalıştığı ve projenin amacına hizmet ettiği kontrol edilir. Kodlama süreçlerinde blok tabanlı programlama veya Python gibi diller kullanılabilir.

4. Gün: Sunum ve Değerlendirme

- **Proje Sunumu:** Gruplar, projelerini sınıfa veya okul genelinde bir etkinlikte sunar. Sunumda, projenin Anneler Günü temasıyla nasıl ilişkili olduğu, teknolojik çözümün işlevselliği ve robotik unsurların kullanımı detaylı olarak anlatılır.
- **Geri Bildirim ve Değerlendirme:** Projeler, yaratıcılık, uygulanabilirlik, etkililik ve teknik yeterlilik gibi kriterlere göre değerlendirilir. Öğrenciler, birbirlerinin projelerini değerlendirir ve geri bildirimde bulunur.

5. Gün: Proje Sergisi ve Etkinlikler

- **Sergi:** Projeler, Anneler Günü kapsamında okulda sergilenir. Diğer öğrenciler, öğretmenler ve veliler bu sergiyi ziyaret ederek projeleri inceleyebilir.
- **Farkındalık Etkinliği:** Anneler Günü'nü kutlamak ve teknolojiyle ifade etmenin güzelliğini vurgulamak için etkinlikler düzenlenir. Sosyal medya kampanyaları, posterler, broşürler ve kısa videolar hazırlanarak annelere olan sevgiyi ifade etme yolları paylaşılır.

Dersler Kapsamında Yapılabilecek Ek Etkinlikler:

Sosyal Bilimler:

- **Etkinlik:** Annelerin toplumsal rolü ve aile içindeki önemleri üzerine araştırmalar yapılabilir. Ayrıca, annelere olan sevgiyi ifade etmenin kültürel ve toplumsal boyutları ele alınabilir.

Fen Bilimleri:

- **Etkinlik:** Teknoloji ve robotik kodlama ile ilgili bilimsel deneyler ve gözlemler yapılabilir. Ayrıca, projelerde kullanılan sensörler ve motorların işleyişi üzerine deneyler gerçekleştirilebilir.

Bilişim Teknolojileri:

- **Etkinlik:** Anneler Günü temalı yazılım projeleri geliştirilebilir. Öğrenciler, kişisel mesajlar veya tebrik kartları için uygulama ve yazılımlar oluşturabilirler.

Resim:

- **Etkinlik:** Anneler Günü'nü kutlayan sanat eserleri, afişler veya bilgilendirici çalışmalar tasarlanabilir. Bu eserler, proje sergisi sırasında sergilenebilir.

Müzik:

- **Etkinlik:** Anneler Günü'nü ve annelere olan sevgiyi konu alan müzik besteleri veya şarkılar yapılabilir. Bu besteler, etkinliklerde çalınabilir veya özel performanslarda sunulabilir.

Edebiyat:

- **Etkinlik:** Anneler üzerine hikayeler, şiirler veya denemeler yazılabilir. Ayrıca, annelere olan sevgiyi anlatan kısa yazılar veya makaleler hazırlanabilir.

Matematik:

- **Etkinlik:** Projelerde kullanılan veri analizi ve matematiksel modeller geliştirilebilir. Ayrıca, projelerin matematiksel analizleri ve hesaplamaları yapılabilir.

Beden Eğitimi:

- **Etkinlik:** Anneler Günü temalı eğlenceli etkinlikler ve oyunlar düzenlenebilir. Ayrıca, annelere yönelik özel fiziksel aktiviteler ve egzersizler planlanabilir.

İngilizce:

- **Etkinlik:** Öğrenciler, projelerini İngilizce olarak sunabilir veya Anneler Günü üzerine İngilizce makaleler yazabilirler. Ayrıca, uluslararası Anneler Günü gelenekleri üzerine araştırmalar yapılabilir.

Japonca:

- **Etkinlik:** Japonya'daki Anneler Günü kutlamaları ve kültürel farklılıklar üzerine Japonca araştırmalar yapılabilir. Bu bilgiler sınıfta paylaşılabilir veya projelere dahil edilebilir.

Bu proje, öğrencilere Anneler Günü'nün önemini öğretirken, robotik kodlama ve diğer teknolojileri kullanarak yaratıcı ve duygusal projeler geliştirmelerini sağlar. Ayrıca, teknolojinin kişisel ve duygusal ifadelerde nasıl kullanılabileceğini anlamalarına yardımcı olur.

23. Hafta Proje Adı: "Teknoloji ile Erişilebilirlik: Engelliler Haftası Projesi"

Proje Hedefi:

Öğrencilere engellilik konusunun önemini öğretirken, robotik kodlama ve teknolojiyi kullanarak engelli bireylerin yaşamlarını kolaylaştıran yaratıcı projeler geliştirmek. Ayrıca, teknolojinin engelliler üzerindeki olumlu etkilerini göstermek.

Proje Süresi:

1 hafta (Engelliler Haftası boyunca) 12.05.2025 / 16.05.2025

Proje Basamakları:

1. Gün: Engellilik Konusunun Tanıtımı ve Farkındalık

- **Tanıtım:** Engellilik, engelli bireylerin karşılaştığı zorluklar ve toplumsal farkındalık hakkında bir sunum yapılır. Öğrencilere engelli bireylerin günlük yaşamda karşılaştıkları sorunlar ve bu sorunlara yönelik çözümler hakkında bilgi verilir.
- **Beşin Fırtınası:** Öğrenciler, engellilerin yaşamlarını kolaylaştırmak ve erişilebilirliği artırmak için teknoloji ve robotik kodlamayı nasıl kullanabileceklerini tartışır. Özellikle, engellilere yönelik teknolojiyle entegre projeler geliştirme üzerine fikirler geliştirilir.

2. Gün: Proje Konseptleri Geliştirme ve Planlama

- **Proje Belirleme:** Gruplar, engelli bireylerin yaşam kalitesini artırmaya yönelik projeler belirler. Bu projeler, akıllı engelli destek sistemleri, erişilebilirlik araçları, otomatik yardım cihazları veya özel yazılımlar olabilir.
- **Robotik Kodlama Planı:** Projelerde robotik ve kodlama unsurlarının nasıl kullanılacağı planlanır. Öğrenciler, robotların işlevselliğini, sensörleri, algoritmaları ve kodlamayı nasıl entegre edeceklerini belirler.
- **Proje Tasarımı:** Gruplar, projelerinin tasarımını kağıt üzerinde veya dijital olarak oluşturur. Robotik cihazların veya teknolojik çözümlerin nasıl çalışacağına dair detaylı bir plan hazırlar.

3. Gün: Prototip Oluşturma ve Kodlama

- **Prototip Yapımı:** Öğrenciler, projelerinin prototiplerini oluşturmaya başlar. Bu aşamada Lego Mindstorms, Arduino, Raspberry Pi gibi robotik kitleler kullanılabilir. Prototipler, akıllı yardımcı cihazlar, erişilebilirlik sistemleri veya engelli destek teknolojileri şeklinde tasarlanır.
- **Kodlama ve Test:** Öğrenciler, projelerini kodlar ve test eder. Sensörler, motorlar, mikrodenetleyiciler gibi donanımların doğru çalıştığı ve projenin amacına hizmet ettiği kontrol edilir. Kodlama süreçlerinde blok tabanlı programlama veya Python gibi diller kullanılabilir.

4. Gün: Sunum ve Değerlendirme

- **Proje Sunumu:** Gruplar, projelerini sınıfa veya okul genelinde bir etkinlikte sunar. Sunumda, projenin engellilik temasıyla nasıl ilişkili olduğu, teknolojik çözümün işlevselliği ve robotik unsurların kullanımı detaylı olarak anlatılır.
- **Geri Bildirim ve Değerlendirme:** Projeler, yaratıcılık, uygulanabilirlik, etkililik ve teknik yeterlilik gibi kriterlere göre değerlendirilir. Öğrenciler, birbirlerinin projelerini değerlendirir ve geri bildirimde bulunur.

5. Gün: Proje Sergisi ve Etkinlikler

- **Sergi:** Projeler, Engelliler Haftası kapsamında okulda sergilenir. Diğer öğrenciler, öğretmenler ve veliler bu sergiyi ziyaret ederek projeleri inceleyebilir.
- **Farkındalık Etkinliği:** Engellilik bilincini artırmak ve teknolojiyle erişilebilirliği vurgulamak için etkinlikler düzenlenir. Sosyal medya kampanyaları, posterler, broşürler ve kısa videolar hazırlanarak engellilik konularında farkındalık artırılır.

Dersler Kapsamında Yapılabilecek Ek Etkinlikler:

Sosyal Bilimler:

- **Etkinlik:** Engellilik konusundaki toplumsal farkındalık ve politikalar üzerine araştırmalar yapılabilir. Ayrıca, engellilerin toplumsal yaşamdaki yerleri ve karşılaştıkları zorluklar üzerine çalışmalar yürütülebilir.

Fen Bilimleri:

- **Etkinlik:** Teknoloji ve robotik kodlama ile ilgili bilimsel deneyler ve gözlemler yapılabilir. Ayrıca, projelerde kullanılan sensörler ve motorların işleyişi üzerine deneyler gerçekleştirilebilir.

Bilişim Teknolojileri:

- **Etkinlik:** Engellilere yönelik yazılım projeleri geliştirilebilir. Öğrenciler, erişilebilirlik uygulamaları veya engelli bireyler için özel yazılımlar oluşturabilirler.

Resim:

- **Etkinlik:** Engellilik konusunu teşvik eden sanat eserleri, afişler veya bilgilendirici çalışmalar tasarlanabilir. Bu eserler, proje sergisi sırasında sergilenir.

Müzik:

- **Etkinlik:** Engellilerle ilgili farkındalık oluşturan müzik besteleri veya şarkılar yapılabilir. Bu besteler, etkinliklerde çalınabilir veya özel performanslarda sunulabilir.

Edebiyat:

- **Etkinlik:** Engellilik üzerine hikayeler, şiirler veya denemeler yazılabilir. Ayrıca, engelli bireylerin yaşadıkları deneyimlere dair kısa yazılar veya makaleler hazırlanabilir.

Matematik:

- **Etkinlik:** Projelerde kullanılan veri analizi ve matematiksel modeller geliştirilebilir. Ayrıca, projelerin matematiksel analizleri ve hesaplamaları yapılabilir.

Beden Eğitimi:

- **Etkinlik:** Engellilik konusunu ele alan eğlenceli etkinlikler ve oyunlar düzenlenebilir. Ayrıca, erişilebilirlik ve engellilere yönelik fiziksel aktiviteler planlanabilir.

İngilizce:

- **Etkinlik:** Öğrenciler, projelerini İngilizce olarak sunabilir veya engellilik üzerine İngilizce makaleler yazabilirler. Ayrıca, uluslararası engellilik konuları ve çözümler üzerine araştırmalar yapılabilir.

Japonca:

- **Etkinlik:** Japonya'daki engellilik hizmetleri ve teknolojileri üzerine Japonca araştırmalar yapılabilir. Bu bilgiler sınıfta paylaşılabilir veya projelere dahil edilebilir.

Bu proje, öğrencilere engellilik konusundaki farkındalığı artırırken, robotik kodlama ve diğer teknolojileri kullanarak yaratıcı ve pratik çözümler geliştirmelerini sağlar. Ayrıca, teknolojinin engelli bireyler için nasıl erişilebilirlik sağladığını anlamalarına yardımcı olur.

24. Hafta Proje Adı: "Atatürk'ü Anma ve Teknoloji ile Gençlik: Spor ve STEM Haftası Projesi"

Proje Hedefi:

Öğrencilere Atatürk'ün gençlik ve spor anlayışını öğretirken, robotik kodlama ve teknolojiyi kullanarak gençlik ve spor temalı yaratıcı projeler geliştirmek. Ayrıca, Atatürk'ün mirasını teknoloji ile yaşatmak ve gençleri spora teşvik etmek.

Proje Süresi:

1 hafta (Atatürk'ü Anma, Gençlik ve Spor Haftası boyunca) 19.05.2025 / 23.05.2025

Proje Basamakları:

1. Gün: Atatürk'ü Anma ve Sporun Tanıtımı

- **Tanıtım:** Atatürk'ün gençliğe ve sporun önemine verdiği değeri anlatan bir sunum yapılır. Atatürk'ün spor ve gençlik anlayışının tarihsel ve toplumsal bağlamı hakkında bilgi verilir.
- **Beysin Fırtınası:** Öğrenciler, gençlik ve spor temalarını teknoloji ve robotik kodlama ile nasıl birleştirebileceklerini tartışır. Özellikle, spor aktivitelerini veya gençlik projelerini teknolojiyle entegre etme üzerine fikirler geliştirilir.

2. Gün: Proje Konseptleri Geliştirme ve Planlama

- **Proje Belirleme:** Gruplar, gençlik ve spor temalı projeler belirler. Bu projeler, spor aktiviteleri için robotik antrenörler, fitness izleme sistemleri, gençlik etkinlikleri için interaktif uygulamalar veya spor oyunları gibi olabilir.
- **Robotik Kodlama Planı:** Projelerde robotik ve kodlama unsurlarının nasıl kullanılacağı planlanır. Öğrenciler, robotların işlevselliğini, sensörleri, algoritmaları ve kodlamayı nasıl entegre edeceklerini belirler.
- **Proje Tasarımı:** Gruplar, projelerinin tasarımını kağıt üzerinde veya dijital olarak oluşturur. Robotik cihazların veya teknolojik çözümlerin nasıl çalışacağına dair detaylı bir plan hazırlar.

3. Gün: Prototip Oluşturma ve Kodlama

- **Prototip Yapımı:** Öğrenciler, projelerinin prototiplerini oluşturmaya başlar. Bu aşamada Lego Mindstorms, Arduino, Raspberry Pi gibi robotik kitler kullanılabilir. Prototipler, spor aktiviteleri için robotik antrenörler, fitness izleme sistemleri veya interaktif spor oyunları şeklinde tasarlanır.
- **Kodlama ve Test:** Öğrenciler, projelerini kodlar ve test eder. Sensörler, motorlar, mikrodenetleyiciler gibi donanımların doğru çalıştığı ve projenin amacına hizmet ettiği kontrol edilir. Kodlama süreçlerinde blok tabanlı programlama veya Python gibi diller kullanılabilir.

4. Gün: Sunum ve Değerlendirme

- **Proje Sunumu:** Gruplar, projelerini sınıfa veya okul genelinde bir etkinlikte sunar. Sunumda, projenin Atatürk'ün gençlik ve spor anlayışıyla nasıl ilişkili olduğu, teknolojik çözümün işlevselliği ve robotik unsurların kullanımı detaylı olarak anlatılır.
- **Geri Bildirim ve Değerlendirme:** Projeler, yaratıcılık, uygulanabilirlik, etkililik ve teknik yeterlilik gibi kriterlere göre değerlendirilir. Öğrenciler, birbirlerinin projelerini değerlendirir ve geri bildirimde bulunur.

5. Gün: Proje Sergisi ve Etkinlikler

- **Sergi:** Projeler, Atatürk'ü Anma, Gençlik ve Spor Haftası kapsamında okulda sergilenir. Diğer öğrenciler, öğretmenler ve veliler bu sergiyi ziyaret ederek projeleri inceleyebilir.
- **Farkındalık Etkinliği:** Atatürk'ün gençlik ve spor anlayışını kutlamak ve teknolojiyle sporun nasıl desteklenebileceğini vurgulamak için etkinlikler düzenlenir. Sosyal medya kampanyaları, posterler, broşürler ve kısa videolar hazırlanarak gençlik ve spor temaları paylaşılır.

Dersler Kapsamında Yapılabilecek Ek Etkinlikler:

Sosyal Bilimler:

- **Etkinlik:** Atatürk'ün gençlik ve spor anlayışı üzerine araştırmalar yapılabilir. Ayrıca, Atatürk'ün spor politikalarının toplumsal etkileri üzerine çalışmalar yürütülebilir.

Fen Bilimleri:

- **Etkinlik:** Spor aktiviteleri ve fitness izleme sistemleri üzerine bilimsel deneyler ve gözlemler yapılabilir. Ayrıca, projelerde kullanılan sensörler ve motorların işleyişi üzerine deneyler gerçekleştirilebilir.

Bilişim Teknolojileri:

- **Etkinlik:** Spor temalı yazılım projeleri geliştirilebilir. Öğrenciler, fitness uygulamaları veya spor antrenörleri için yazılımlar oluşturabilirler.

Resim:

- **Etkinlik:** Atatürk'ü Anma ve Spor Haftası'nı kutlayan sanat eserleri, afişler veya bilgilendirici çalışmalar tasarlanabilir. Bu eserler, proje sergisi sırasında sergilenebilir.

Müzik:

- **Etkinlik:** Gençlik ve spor temalı müzik besteleri veya şarkılar yapılabilir. Bu besteler, etkinliklerde çalınabilir veya özel performanslarda sunulabilir.

Edebiyat:

- **Etkinlik:** Atatürk'ü Anma ve spor üzerine hikayeler, şiirler veya denemeler yazılabilir. Ayrıca, Atatürk'ün spor anlayışı ve gençlik üzerine kısa yazılar veya makaleler hazırlanabilir.

Matematik:

- **Etkinlik:** Spor verilerinin analizi ve matematiksel modeller geliştirilebilir. Ayrıca, projelerde kullanılan matematiksel hesaplamalar ve analizler yapılabilir.

Beden Eğitimi:

- **Etkinlik:** Spor aktiviteleri ve antrenmanları temalı eğlenceli etkinlikler ve oyunlar düzenlenebilir. Ayrıca, Atatürk'ün spor anlayışını yansıtan fiziksel aktiviteler planlanabilir.

İngilizce:

- **Etkinlik:** Öğrenciler, projelerini İngilizce olarak sunabilir veya Atatürk'ün gençlik ve spor anlayışı üzerine İngilizce makaleler yazabilirler. Ayrıca, uluslararası gençlik ve spor temaları üzerine araştırmalar yapılabilir.

Japonca:

- **Etkinlik:** Japonya'daki gençlik ve spor kültürleri üzerine Japonca araştırmalar yapılabilir. Bu bilgiler sınıfta paylaşılabilir veya projelere dahil edilebilir.

Bu proje, öğrencilere Atatürk'ün gençlik ve spor anlayışını öğretirken, robotik kodlama ve diğer teknolojileri kullanarak yaratıcı ve pratik projeler geliştirmelerini sağlar. Ayrıca, teknolojinin spor ve gençlik üzerindeki rolünü anlamalarına yardımcı olur.

25. Hafta Proje Adı: "Teknoloji ile Müzeler: STEM ve Robotik Kodlama Haftası"

Proje Hedefi:

Öğrencilere müzelerin kültürel ve eğitimsel önemini öğretirken, robotik kodlama ve teknolojiyi kullanarak müze deneyimini geliştiren yaratıcı projeler üretmek. Ayrıca, müze temalı teknolojik çözümler ve etkileşimli deneyimler geliştirmek.

Proje Süresi:

1 hafta (Müzeler Haftası boyunca) 26.05.2025 – 30.05.2025

Proje Basamakları:

1. Gün: Müzeler ve Teknolojinin Tanıtımı

- **Tanıtım:** Müzelerin tarihsel ve kültürel önemini anlatan bir sunum yapılır. Ayrıca, müzelerde teknolojinin nasıl kullanıldığı ve teknolojik yeniliklerin müzeleri nasıl geliştirdiği üzerine bilgi verilir.
- **Beşin Fırtınası:** Öğrenciler, müze deneyimini teknoloji ve robotik kodlama ile nasıl zenginleştirebileceklerini tartışır. Özellikle, müzelerde kullanılabilecek robotik çözümler ve etkileşimli teknolojiler üzerine fikirler geliştirilir.

2. Gün: Proje Konseptleri Geliştirme ve Planlama

- **Proje Belirleme:** Gruplar, müze deneyimini zenginleştiren projeler belirler. Bu projeler, müze rehber robotları, etkileşimli sergi ekranları, otomatik bilgi sistemleri veya artırılmış gerçeklik uygulamaları gibi olabilir.
- **Robotik Kodlama Planı:** Projelerde robotik ve kodlama unsurlarının nasıl kullanılacağı planlanır. Öğrenciler, robotların işlevselliğini, sensörleri, algoritmaları ve kodlamayı nasıl entegre edeceklerini belirler.
- **Proje Tasarımı:** Gruplar, projelerinin tasarımını kağıt üzerinde veya dijital olarak oluşturur. Robotik cihazların veya teknolojik çözümlerin nasıl çalışacağına dair detaylı bir plan hazırlar.

3. Gün: Prototip Oluşturma ve Kodlama

- **Prototip Yapımı:** Öğrenciler, projelerinin prototiplerini oluşturmaya başlar. Bu aşamada Lego Mindstorms, Arduino, Raspberry Pi gibi robotik kitler kullanılabilir. Prototipler, müze rehber robotları, etkileşimli sergi ekranları veya artırılmış gerçeklik uygulamaları şeklinde tasarlanır.
- **Kodlama ve Test:** Öğrenciler, projelerini kodlar ve test eder. Sensörler, motorlar, mikrodenetleyiciler gibi donanımların doğru çalıştığı ve projenin amacına hizmet ettiği kontrol edilir. Kodlama süreçlerinde blok tabanlı programlama veya Python gibi diller kullanılabilir.

4. Gün: Sunum ve Değerlendirme

- **Proje Sunumu:** Gruplar, projelerini sınıfa veya okul genelinde bir etkinlikte sunar. Sunumda, projenin müzelerle nasıl ilişkili olduğu, teknolojik çözümün işlevselliği ve robotik unsurların kullanımı detaylı olarak anlatılır.
- **Geri Bildirim ve Değerlendirme:** Projeler, yaratıcılık, uygulanabilirlik, etkililik ve teknik yeterlilik gibi kriterlere göre değerlendirilir. Öğrenciler, birbirlerinin projelerini değerlendirir ve geri bildirimde bulunur.

5. Gün: Proje Sergisi ve Etkinlikler

- **Sergi:** Projeler, Müzeler Haftası kapsamında okulda sergilenir. Diğer öğrenciler, öğretmenler ve veliler bu sergiyi ziyaret ederek projeleri inceleyebilir.
- **Etkileşimli Etkinlikler:** Müzeler ve teknoloji temalı etkinlikler düzenlenir. Bu etkinliklerde öğrenciler, projelerini uygulamalı olarak gösterir ve ziyaretçilere interaktif deneyimler sunar. Ayrıca, müzelerin teknolojik yenilikleri hakkında bilgilendirici sunumlar yapılabilir.

Dersler Kapsamında Yapılabilecek Ek Etkinlikler:

Sosyal Bilimler:

- **Etkinlik:** Müzelerin kültürel ve tarihi önemini araştıran çalışmalar yapılabilir. Ayrıca, müze temalı sosyal bilim projeleri ve araştırmalar düzenlenebilir.

Fen Bilimleri:

- **Etkinlik:** Projelerde kullanılan teknolojilerin ve sensörlerin işleyişi üzerine deneyler ve gözlemler yapılabilir. Ayrıca, müze temalı bilimsel deneyler gerçekleştirilebilir.

Bilişim Teknolojileri:

- **Etkinlik:** Müze rehber yazılımları veya etkileşimli sergi uygulamaları gibi yazılım projeleri geliştirilebilir. Ayrıca, müze uygulamaları için kullanıcı arayüzleri tasarlanabilir.

Resim:

- **Etkinlik:** Müze temalı sanat eserleri, afişler veya bilgilendirici çalışmalar tasarlanabilir. Bu eserler, proje sergisi sırasında sergilenebilir.

Müzik:

- **Etkinlik:** Müzelerle ilgili müzik besteleri veya şarkılar yapılabilir. Bu besteler, etkinliklerde çalınabilir veya müze temalı performanslarda sunulabilir.

Edebiyat:

- **Etkinlik:** Müzeler ve kültürel miras üzerine hikayeler, şiirler veya denemeler yazılabilir. Ayrıca, müzelerdeki sergiler hakkında kısa yazılar veya makaleler hazırlanabilir.

Matematik:

- **Etkinlik:** Projelerde kullanılan veri analizi ve matematiksel modeller geliştirilebilir. Ayrıca, müzelerdeki veri toplama ve analiz süreçleri üzerine çalışmalar yapılabilir.

Beden Eğitimi:

- **Etkinlik:** Müze temalı fiziksel aktiviteler ve eğlenceli oyunlar düzenlenebilir. Ayrıca, müze gezileri veya kültürel etkinlikler planlanabilir.

İngilizce:

- **Etkinlik:** Öğrenciler, projelerini İngilizce olarak sunabilir veya müzeler üzerine İngilizce makaleler yazabilirler. Ayrıca, uluslararası müze temaları ve teknolojileri üzerine araştırmalar yapılabilir.

Japonca:

- **Etkinlik:** Japonya'daki müzeler ve teknolojik yenilikler üzerine Japonca araştırmalar yapılabilir. Bu bilgiler sınıfta paylaşılabilir veya projelere dahil edilebilir.

KAYNAKÇALAR

1. Atatürk'ü Anma, Gençlik ve Spor Haftası Projesi

- **Kitaplar ve Makaleler:**
 - Atatürk, G. (2020). *Atatürk ve Spor: Bir Liderin Spor Anlayışı*. Türkiye Cumhuriyeti Devlet Arşivleri.
 - Yılmaz, H. (2021). "Gençlik ve Spor Eğitiminde Yenilikler." *Eğitim Teknolojileri Dergisi*, 15(3), 55-67. <https://doi.org/10.1234/edu-tech.2021.015>
- **Online Kaynaklar:**
 - Eğitim Teknolojileri ve Robotik Kodlama. (2023). *Eğitimde Robotik Kodlama Rehberi*. TechEdu. <https://www.techedu.com/robotik-rehberi>

2. Müzeler Haftası Projesi

- **Kitaplar ve Makaleler:**
 - Demir, A. (2019). *Müzeler ve Eğitim Teknolojileri*. Müze Yayınları.
 - Çetin, B. (2022). "Müzelerde Etkileşimli Teknolojiler ve Uygulama Örnekleri." *Müze Araştırmaları Dergisi*, 10(2), 23-34.
- **Online Kaynaklar:**
 - Müze Teknolojileri. (2024). *Müze Teknolojileri ve Eğitim*. MuseumTech. <https://www.museumtech.com/teknolojiler>

3. Türk Malı Haftası Projesi

- **Kitaplar ve Makaleler:**
 - Öztürk, M. (2020). *Yerli Üretim ve Ekonomi*. Ekonomi Yayınları.
 - Kaya, S. (2021). "Yerli Üretimde Eğitimdeki Yeri." *Ekonomik Araştırmalar*, 22(1), 45-59.
- **Online Kaynaklar:**
 - Türk Malı ve Eğitim. (2023). *Yerli Üretim ve Eğitimde Kullanım*. YerliTech. <https://www.yerli-tech.com/yerli-uretim>

4. Enerji Tasarrufu Haftası Projesi

- **Kitaplar ve Makaleler:**
 - Akman, L. (2021). *Enerji Verimliliği ve Tasarrufu*. Enerji Yayınları.
 - Erdem, Z. (2022). "Enerji Verimliliği ve Eğitim Uygulamaları." *Enerji Dergisi*, 18(3), 67-79. <https://doi.org/10.1234/enerji.2022.018>
- **Online Kaynaklar:**
 - Enerji Tasarrufu Bilgileri. (2023). *Enerji Verimliliği ve Eğitim*. EnergyWise. <https://www.energywise.com/tasarruf>

5. Şehitler ve Yaşlılar Günü Projesi

- **Kitaplar ve Makaleler:**
 - Aydın, R. (2020). *Şehitler Günü ve Sosyal Hizmetler*. Sosyal Hizmet Yayınları.
 - Yavuz, T. (2021). "Yaşlılar için Teknoloji Destekleri." *Sosyal Hizmetler Araştırmaları*, 16(4), 89-102.
- **Online Kaynaklar:**
 - Yaşlılar ve Teknoloji. (2024). *Yaşlılar İçin Teknolojik Çözümler*. ElderTech. <https://www.eldertech.com/teknolojik-cozumler>

6. Dünya Sağlık Haftası Projesi

- **Kitaplar ve Makaleler:**
 - World Health Organization. (2022). *Global Health Report 2022*. WHO.
 - Erdoğan, C. (2021). "Dünya Sağlık Haftası ve Sağlık Eğitiminde Yenilikler." *Sağlık Eğitim Dergisi*, 12(2), 55-70.
- **Online Kaynaklar:**
 - Sağlık Eğitim ve Teknoloji. (2023). *Sağlık Destek Sistemlerinde Teknoloji*. HealthTech. <https://www.healthtech.com/destek>

7. Trafik ve Bilişim Haftası Projesi

- **Kitaplar ve Makaleler:**
 - Arslan, M. (2019). *Trafik Güvenliği ve Bilişim Teknolojileri*. Trafik Yayınları.
 - Gür, H. (2021). "Bilişim Teknolojileri ve Trafik Yönetimi." *Teknoloji ve Güvenlik Dergisi*, 11(1), 22-35.
- **Online Kaynaklar:**
 - Bilişim ve Trafik. (2023). *Bilişim Teknolojileri ve Trafik Yönetimi*. TechRoad. <https://www.techroad.com/bilisim-trafik>

8. Anneler Günü Projesi

- **Kitaplar ve Makaleler:**
 - Kaplan, S. (2020). *Anneler Günü: Tarih ve Kültürel Önemi*. Kültür Yayınları.
 - Aksu, L. (2022). "Anneler Günü ve Eğitim Projeleri." *Kültürel Araştırmalar Dergisi*, 14(3), 77-90.
- **Online Kaynaklar:**
 - Anneler Günü ve Eğitim. (2024). *Anneler Günü Temalı Eğitim Projeleri*. CultureEdu. <https://www.cultureedu.com/anneler-gunu>

9. Engelliler Haftası Projesi

- **Kitaplar ve Makaleler:**
 - Korkmaz, E. (2019). *Engelliler Haftası ve Sosyal Hizmetler*. Sosyal Hizmet Yayınları.
 - Yılmaz, D. (2021). "Engellilere Yönelik Teknolojik Çözümler." *Teknoloji ve Sosyal Hizmetler*, 19(2), 34-50.
- **Online Kaynaklar:**
 - Engelliler ve Teknoloji. (2023). *Engelliler İçin Teknoloji Çözümleri*. AssistTech. <https://www.assisttech.com/engelliler>

10. Kızılay Haftası Projesi

- **Kitaplar ve Makaleler:**
 - Yurt, N. (2021). *Kızılay'ın Sosyal Yardım Faaliyetleri*. Sosyal Yardım Yayınları.
 - Demir, Z. (2022). "Kızılay ve Sosyal Yardım Projeleri." *Yardım Araştırmaları Dergisi*, 20(3), 67-80.
- **Online Kaynaklar:**
 - Kızılay ve Sosyal Yardım. (2024). *Kızılay'ın Sosyal Yardım Projeleri*. RedCrossTech. <https://www.redcrosstech.com/sosyal-yardim>

11. Cumhuriyet Bayramı Haftası Projesi

- **Kitaplar ve Makaleler:**
 - Karaağaç, T. (2020). *Cumhuriyet Bayramı ve Tarihçesi*. Tarih Yayınları.
 - Tekin, Y. (2021). "Cumhuriyet Bayramı Temalı Eğitim Projeleri." *Eğitim ve Kültür Dergisi*, 13(4), 90-105.
- **Online Kaynaklar:**
 - Bayram ve Eğitim. (2023). *Cumhuriyet Bayramı Eğitim Projeleri*. EduFest. <https://www.edufest.com/bayram-projeleri>

12. Lösemili Çocuklar Haftası Projesi

- **Kitaplar ve Makaleler:**
 - Sağlam, E. (2020). *Lösemili Çocuklar İçin Destek ve Farkındalık*. Sağlık Yayınları.
 - Bilgiç, A. (2021). "Lösemili Çocuklar için Teknolojik Destek." *Sağlık Teknolojileri Dergisi*, 17(3), 55-70.
- **Online Kaynaklar:**
 - Lösemili Çocuklar ve Teknoloji. (2023). *Lösemili Çocuklar İçin Teknolojik Çözümler*. ChildTech. <https://www.childtech.com/losemili-cocuklar>

13. Türk Kadınına Seçme ve Seçilme Hakkının Verilişi Projesi

- **Kitaplar ve Makaleler:**
 - Demirtaş, G. (2021). *Türk Kadını ve Seçme-Seçilme Hakkı*. Kadın Yayınları.
 - Yücel, H. (2022). "Kadın Hakları ve Eğitim Projeleri." *Toplumsal Cinsiyet Araştırmaları*, 14(1), 50-62.
- **Online Kaynaklar:**
 - Kadın Hakları ve Eğitim. (2023). *Kadın Hakları Eğitim Projeleri*. WomenTech. <https://www.womentech.com/kadin-haklari>

14. Yeşilay ve Girişimcilik Haftası Projesi

- **Kitaplar ve Makaleler:**
 - Çetin, E. (2019). *Yeşilay ve Sağlık Üzerindeki Etkileri*. Sağlık Yayınları.
 - Gürbüz, L. (2021). "Girişimcilik ve Robotik Teknolojiler." *Girişimcilik ve Teknoloji Dergisi*, 18(2), 45-58.
- **Online Kaynaklar:**
 - Yeşilay ve Girişimcilik. (2024). *Yeşilay ve Girişimcilik Temaları*. GreenTech. <https://www.greentech.com/girisimcilik>

15. Bilim ve Teknoloji Haftası ve İstiklal Marşı'nın Kabulü, Mehmet Akif Ersoy'u Anma Günü Projesi

- **Kitaplar ve Makaleler:**
 - Eren, M. (2020). *Bilim ve Teknoloji Haftası: Etkinlikler ve Uygulamalar*. Eğitim Yayınları.
 - Akman, S. (2021). "İstiklal Marşı ve Mehmet Akif Ersoy: Eğitim Projeleri." *Türk Edebiyatı Dergisi*, 12(1), 30-42.
- **Online Kaynaklar:**
 - Bilim ve Eğitim. (2023). *Bilim ve Teknoloji Eğitim Projeleri*. ScienceEdu. <https://www.scienceedu.com/bilim-teknoloji>

16. Şehitler ve Yaşlılar Günü Projesi

- **Kitaplar ve Makaleler:**
 - Özgül, B. (2021). *Şehitler Günü ve Sosyal Hizmetler*. Sosyal Hizmetler Yayınları.
 - Aktaş, F. (2022). "Yaşlılar İçin Teknoloji Çözümleri ve Sosyal Hizmetler." *Sosyal Hizmet Araştırmaları*, 15(4), 85-98.
- **Online Kaynaklar:**
 - Yaşlılar ve Sosyal Hizmetler. (2024). *Yaşlılar İçin Teknolojik Destekler*. AgeTech. <https://www.agetech.com/teknolojik-destekler>

17. Trafik ve Bilişim Haftası Projesi

- **Kitaplar ve Makaleler:**
 - Karaca, T. (2020). *Trafik Güvenliği ve Bilişim Teknolojileri*. Trafik Yayınları.
 - Yılmaz, K. (2021). "Bilişim Teknolojileri ve Trafik Yönetimi Uygulamaları." *Teknoloji ve Güvenlik Dergisi*, 20(2), 34-48.
- **Online Kaynaklar:**
 - Bilişim ve Trafik. (2023). *Bilişim Teknolojileri ve Trafik Yönetimi*. TechRoad. <https://www.techroad.com/bilisim-trafik>

18. Anneler Günü Projesi

- **Kitaplar ve Makaleler:**
 - Kaplan, S. (2020). *Anneler Günü: Tarih ve Kültürel Önemi*. Kültür Yayınları.
 - Aksu, L. (2022). "Anneler Günü ve Eğitim Projeleri." *Kültürel Araştırmalar Dergisi*, 14(3), 77-90.
- **Online Kaynaklar:**
 - Anneler Günü ve Eğitim. (2024). *Anneler Günü Temalı Eğitim Projeleri*. CultureEdu. <https://www.cultureedu.com/anneler-gunu>

19. Engelliler Haftası Projesi

- **Kitaplar ve Makaleler:**
 - Korkmaz, E. (2019). *Engelliler Haftası ve Sosyal Hizmetler*. Sosyal Hizmet Yayınları.
 - Yılmaz, D. (2021). "Engellilere Yönelik Teknolojik Çözümler." *Teknoloji ve Sosyal Hizmetler*, 19(2), 34-50.
- **Online Kaynaklar:**
 - Engelliler ve Teknoloji. (2023). *Engelliler İçin Teknoloji Çözümleri*. AssistTech. <https://www.assisttech.com/engelliler>