**4006-B TÜBİTAK BİLİM FUARLARI DESTEKLEME PROGRAMI**

**PROJE BAŞVURU FORMU**

|  |  |
| --- | --- |
| **PROJE DANIŞMAN ÖĞRETMENİ:** | Dilek BAYRAKTAR |
| **PROJE YAPAN ÖĞRENCİLER:** | Berfin ÖZDİL, Elif Azra ZENGİN |
| **PROJE ADI:** | Fotoşiir |
| **PROJE TÜRÜ:**  **(Araştırma, İnceleme, Tasarım)** | Tasarım |
| **TEMATİK KONU:** | Oyun ve Oyunlaştırma |
| **İLİŞKİLENDİRİLDİĞİ ANA ALAN:** | Dil ve Edebiyat |
| **ALT PROJE AMACI:**  **(En az 20 en fazla 50 kelime)** | Bu projede öğrencilerin bilişsel becerilerini geliştirmek amaçlanmıştır. Projemizin amaçlarını şöyle sıralayabiliriz:  \*Öğrencilerde dil ve edebiyat sevgisini geliştirmek  \*Şiirimize ve şairlerimize ilgiyi, duyarlılığı arttırmak  \* Bir dil ve hafıza oyunu tasarlamak  \* Eğlenerek öğrenmek |
| **ALT PROJE YÖNTEMİ:**  **(En az 50, en fazla 150 kelime)** | Bilgisayarda blok tabanlı kodlama programı olan Scratch çevrimdışı editörü kullanılarak yeni boş belge açılır. Oyun başlarken ekranda "Başla" butonu belirir. *“Kolay, normal veya zor”* oyun modundan hangisinde oynanmak istendiği sorulur. Sonra şairin seçileceği dekora geçilir. Oyun moduna göre süre belirir. Rastgele şeçilmiş şairin adı ve şiirinin ismi ekranda belirir. Ardından bir sonraki dekora geçilir. Bu dekorda seçilen şairin şiiri ile ilgili olan fotoğraf bulunmalıdır. Eğer fotoğraf yanlışsa, ekranda "Kaybettin" yazısı çıkar ve oyunun başına geri dönülür. Fotoğraf doğruysa ekranda şiire ait dizeler belirir. Bu dizelerin hafızada tutulması için belirli bir süre verilir. Bu süre içerisinde "devam et" butonuna tıklanması gerekir. Sonraki dekorda yeniden şiir ile ilgili 2. bir fotoğraf seçilir. Eğer fotoğraf doğruysa hafızada tutmaya çalışılan şiirin dizeleri ekrana karışık olarak gelir. Sonraki aşamada bu dizeleri sıralamanız gerekir. Eğer dizelerin sıralanmasında hata yaptıysanız ekranda "kaybettin" yazısı belirir. Eğer doğru sıralamayı yaptıysanız son dekora geçilir ve ekranda “tebrik” yazısı çıkar. |
| **BEKLENEN SONUÇ:**  **(En az 50, en fazla 150 kelime)** | Projede şu sonuçlar beklenmektedir:  \* Dijital ortamda çeşitli oyun dinamikleri kullanılarak bir dil ve hafıza oyunu tasarlanması  \* Öğrencilerin oyunlaştırma yetenekleri ile birlikte dijital yetkinliklerini de geliştirmeleri  \* Tasarlanan dil ve hafıza oyunu ile Türkçenin doğru ve etkili bir biçimde kullanılması  \* Öğrencilerin şiirimize ve edebiyatımıza yönelik ilgilerinin ve kabiliyetlerinin gelişmesi  \* Görsel hafıza tekniklerinin öğrenilmesi |
| **ANKET ÇALIŞMASI YAPILACAK MI?**  **(Anket yapılacaksa Pdf dosyalarının dijital olarak teslim edilmesi gerekmektedir.)** |  |
| **MALZEME LİSTESİ** | Bilgisayar, Scratch Programı |