



# DİPSİZGÖL ORTAOKULU

---

TUBİTAK 4006 BİLİM FUARI

PROJELER KİTAPÇIĞI

14.11.2019



## DİPSİZGÖL ORTAOKULU BİLİM FUARI PROJE LİSTESİ

PROJE NO	PROJE TÜRÜ	PROJE ALANI	DANIŞMAN ÖĞRETMEN	PROJE ADI	GÖREVLİ ÖĞRENCİ
1	Araştırma	Bilgisayar/ Yazılım	S.Sonay AYNAZ	Bulutçuk ile İletkenlik	Nur Sena PERÇİN
2	Araştırma	Bilgisayar/ Yazılım	S.Sonay AYNAZ	Yüksek Ses İle Rahatsız Etmeyelim Robotik Sistem	Şevval Sare ÇELENK Yaren YILMAZ
3	Araştırma	Fizik	S.Sonay AYNAZ	Periskop Yapıyorum	Seyhan Ulaş ÇELENK Ufuk BEKPEN
4	Araştırma	Dil/Edebiyat	Onur YILMAZ	Canlı Kelimeler	Nisa KAHVECİ Gülsemin KÖSE Nazlı KAHVECİ Aslı KAHVECİ
5	Araştırma	Matematik	Emine Nur KÖSE	Zeka Oyunları ile Analitik Düşünme	Melih KURT Furkan AYVAZ
6	Tasarım	Mühendislik	S.Sonay AYNAZ	Mbotlarla Futbol Oyunu	Murat BEKTAŞ Emirhan OĞURLU
7	Tasarım	Bilgisayar/ Yazılım	S.Sonay AYNAZ	Ranger İle Yön Tuslarıyla Hareket Eden Robot	Efe BEKPEN Doğukan POTUR Muhammed AĞIRBAY
8	Tasarım	Mühendislik	S.Sonay AYNAZ	Akıllı Köy Sistemi	Tuhana AKAY Efe ÇELİK Özgür TEZCAN Miray ARSLAN
9	Tasarım	Matematik	Emine Nur KÖSE	MATABU	Cansu ÖZTÜRK Fatma Erva TEZCAN
10	Tasarım	Bilgisayar/ Yazılım	S.Sonay AYNAZ	Kodlama Dünyası	Şevval Sare ÇELENK Yaren YILMAZ
11	Tasarım	Mühendislik	Burak GÜREL	Kendi Materyalimi Yapıyorum	Arda YILMAZ Serhat ÖZDEMİR
12	Tasarım	Mühendislik	Onur YILMAZ	Rüzgar Tribünü	Polat Alemdar YILMAZ Zafer KOÇ

S.Sonay AYNAZ  
Proje Yürütücüsü  
Bilişim Teknolojileri Öğretmeni

# BİLİM FUARI DAVETİYEMİZ

DİPSİZGÖL ORTAOKULU

## TÜBİTAK 4006 BİLİM FUARI

TÜBİTAK 4006 Bilim Fuarları kapsamında okulumuzda düzenlenecek olan, öğrencilerimizin hazırladığı projelerin sergileneceği fuarımıza teşrif etmeniz bizleri onurlandıracaktır.

**14** KASIM Perşembe  
10:00-15:00

Ali Rıza HANCI  
Okul Müdürü



4006 TÜBİTAK  
Bilim Fuarları Değerlendirme Programı



# PROJE NO:1 BULUTÇUK İLE İLETKENLİK



## PROJE RESMİ



<b>PROJE TÜRÜ</b>	Araştırma
<b>PROJE ALANI</b>	Bilgisayar/Yazılım
<b>PROJE HAKKINDA BİLGİ</b>	<p>Bulutçuk ile iletkenlik projesinin amacı geliştirilen elektronik devre sistem ile öğrenciye verilecek belirli bir kazanımın öğrenci öğrenmelerine etkisini belirlemektir. Bu çalışma Dipsizgöl Ortaokulunda 6 sınıfta eğitim gören toplam 20 öğrenci üzerinde gerçekleştirildi. Öğretmen, 6.sınıf fen bilimleri dersi iletken ve yalıtkan maddeler konusunu sunum yöntemi ile anlattı. Ayrıca 6 sınıftan seçilen 10 öğrenciye iletkenlik konusu anlatılırken ortaokuldaki öğrencimizin kodlayarak oluşturduğu robotik sistemden faydalandı. Araştırmada gözlem tekniğini kullanarak her 2 gruptaki öğrencilerin kazanıma ulaşma düzeyleri belirlendi. Sistemin kullanıldığı öğrenciler sorular daha doğru cevaplar vermiştir.</p>
<b>PROJE ÖĞRENCİLERİ</b>	Nur Sena PERÇİN
<b>PROJE DANIŞMANI</b>	S.Sonay AYNAN



**PROJE NO:2**

**YÜKSEK SES İLE  
RAHATSIZ  
ETMEYELİM  
ROBOTİK SİSTEM**



**PROJE RESMİ**



**PROJE TÜRÜ**

Araştırma

**PROJE ALANI**

Bilgisayar/Yazılım

**PROJE HAKKINDA BİLGİ**

Sınıfta otorite olmadığı zaman öğrencilerin sessiz kalmasını sağlayan robotik bir sistem hazırladık. Otoritenin olmadığı zamanda robotik sistem ile sınıfın sessizliğini sağlamaya çalışılmıştır. Ortaokul öğrencilerinin toplumda yüksek sesle konuşmama ve kendi sesleriyle başkalarını rahatsız etmemeye sessiz kalma alışkanlığı elde edilmeye çalışılmıştır. Projede otorite olmadığı zaman öğrencilerin bir kimse tarafından değil de bir robotik sistem ve ara yüzle öğrencilerin sessiz kalmasını sağladık. Öğrencilere kendi sesleriyle başkalarını rahatsız etmeme alışkanlığı kazandırdık.

**PROJE ÖĞRENCİLERİ**

Şevval Sare ÇELENK  
Yaren YILMAZ

**PROJE DANIŞMANI**

S.Sonay AYNAN



**PROJE NO:3**  
**PERİSKOP YAPIYORUM**



**PROJE RESMİ**



<b>PROJE TÜRÜ</b>	Araştırma
<b>PROJE ALANI</b>	Fizik
<b>PROJE HAKKINDA BİLGİ</b>	<p>Bu projede öğrenciler Fen Bilimleri 5.sınıf ışığın doğrusal olarak yayıldığı ile ilgili kazanıma uygulamak amacıyla bir periskop tasarladık. Fen bilimleri dersinde ışığın yayılması ve ışığın yansıması konusunu öğretmen sunum yöntemiyle işleyecektir. Öğretmenin sunumu bittikten sonra sınıftan seçilen öğrencilerle ışığın doğrusal ortamlarda sonsuza kadar yayılacağını ışığın yansıması gelen ışığın yansıyan ışını normalin nasıl olduğu hakkında gelen bilgilere ulaşmış olacaklardır. Seçilen bir grup öğrenciye hazırladığımız periskop ile ışığın sonsuza kadar yayılmasını gösterdik. Periskop üzerinde inceleme yapan arkadaşlarımızın daha iyi anladıklarını gözlem yoluyla çeşitli sorular sorarak anladık.</p>
<b>PROJE ÖĞRENCİLERİ</b>	Seyhan Ulaş ÇELENK Ufuk BEKPEN
<b>PROJE DANIŞMANI</b>	S.Sonay AYNAN



**PROJE NO:4**  
**CANLI KELİMELER**



**PROJE RESMİ**



<b>PROJE TÜRÜ</b>	Araştırma
<b>PROJE ALANI</b>	Dil/Edebiyat
<b>PROJE HAKKINDA BİLGİ</b>	<p>Dil öğreniminde önemli bir yer tutan kelime öğrenimini daha eğlenceli ve kalıcı hale getirmek için bu projemiz kapsamında seçtiğimiz İngilizce kelimeleri anlamları ile ilgili görsellerle göstermeye çalıştık. Bu süreçte yaratıcı fikirler üretmeye gayret göstererek kelimelerin direk olarak temsil ettikleri anlamları resmetmek yerine onları kelimenin harfleri ile ifade etmeye özen gösterdik. Uygulamış olduğumuz test sonucunda canlı kelimeler albümünü kullanarak bu sınava hazırlanan öğrencilerin ortalama 75 puan aldıklarını, liste üzerinde çalışarak sınava giren öğrencilerin ise ortalama 55 puan aldıklarını tespit ettik. Bu sonuçlar ile birlikte görsellerin etkin ve yaratıcı bir biçimde kullanılmasının kelime öğrenimi üzerindeki olumlu etkilerini görmüş olduk.</p>
<b>PROJE ÖĞRENCİLERİ</b>	Nisa KAHVECİ Nazlı KAHVECİ Gülsemin KÖSE Aslı KAHVECİ
<b>PROJE DANIŞMANI</b>	Onur YILMAZ



**PROJE NO:5**

## **ZEKÂ OYUNLARI İLE ANALİTİK DÜŞÜNME**



### **PROJE RESMİ**



**PROJE TÜRÜ**

Araştırma

**PROJE ALANI**

Matematik

**PROJE HAKKINDA BİLGİ**

Projemiz öncelikle farklı zekâ oyunları okul arkadaşlarımızın istek ve arzuları doğrultusunda temin edip, düzenli bir program çerçevesinde okul arkadaşlarımızı oyunlarımıza aktif şekilde dâhil etmeyi hedefler. Okul arkadaşlarımız belirlenen süre zarfında zekâ oyunlarına aktif katılım sağlar ve bu oyunları düzenli bir şekilde oynar. Belirlenen süre dolduğunda oyunlarımıza aktif katılım sağlayan okul arkadaşlarımız proje başlangıcında ve sonunda iki defa olmak üzere başarıları merccek altına alınıp, analiz edilir. Bu aşamada beklentimiz okul arkadaşlarımızın analitik düşünme becerilerinde olumlu gelişme gözlemlemektir. Aynı süre zarfında zekâ oyunlarına katılım sağlayan ve sağlamayan okul arkadaşlarımızın düşünme becerileri proje başlangıcında ve sonunda olmak üzere iki defa analiz edilir. İki grubun proje başındaki ve sonundaki başarılarına bakarak düşünme becerileri kıyaslanır, analiz edilir. İki grubun ilk test ve son test sonuçlarını analiz ettiğimizde akıl ve zekâ oyunları oynayan grubun test sonucunu olumlu etkilediğini ve başarının arttığını gözlemledik.

**PROJE ÖĞRENCİLERİ**

Melih KURT  
Furkan AYVAZ

**PROJE DANIŞMANI**

Emine Nur KÖSE





**PROJE NO:6**  
**MBOTLARLA FUTBOL**  
**OYUNU**



**PROJE RESMİ**



<b>PROJE TÜRÜ</b>	Tasarım
<b>PROJE ALANI</b>	Mühendislik
<b>PROJE HAKKINDA BİLGİ</b>	<p>Mbotlar ile yapmış olduğumuz futbol projemizde ilk olarak mbotların parçalarını uygun şekilde masa üzerinde inceledik ve ardından kurduk. Sonra sahamızın boyutlarını ayarladık ve tahta kullanarak sahayı yaptık. Ardından da kaleleri pipetler aracılığı ile kaleleri yaptık. Sonra kalelere mesafe sensörü yerleştirerek topu algılamayı sağladık. Skoru bilgisayar ekranında hazırladığımız yazılım ile yansıttık. Sahaya devreler yerleştirdik. Sonra üstüne yapay çimen ile kapladık. Ardından Mbotları telefon üzerinden kodladık. Kodlarken telefonu bluetooth ile bağladık. Ve oyunu oynamaya başladık.</p>
<b>PROJE ÖĞRENCİLERİ</b>	Murat BEKTAŞ Emirhan OĞURLU
<b>PROJE DANIŞMANI</b>	S.Sonay AYNAN



**PROJE NO:7**  
**RANGER İLE YÖN**  
**TUSLARIYLA**  
**HAREKET EDEN ROBOT**



**PROJE RESMİ**



<b>PROJE TÜRÜ</b>	Tasarım
<b>PROJE ALANI</b>	Bilgisayar/Yazılım
<b>PROJE HAKKINDA BİLGİ</b>	Mbot ranger ile toprakta, çimde, taşta, beton ve kumda hareket edebilir. Mesela iki motorlu, altı pil takılabilen paletli bir robottur. Telefon veya tabletle kumanda gibi hareket edilebilir. Bu robot kaç km gittiğini hesap yapabilir. Bluetooth'dan elektronik cihazlara bağlanabilir. Paletleri sayesinde farklı yollarda hareket edebilir. Robotumuzu yukarı aşağı sağ sola hareket edebileceği şekilde programladık. Bu robotu çalıştırdık ilk önce çimde denedik ve zorlamadan gitti. Sonra çakıl taşlarının üzerinde denedik ve zorlansa da gidebildi. Talaşların üstünde gidebildi ama yavaş gitti. En sonunda kumun üzerinde kolaylıkla gidebildi. Bu robot umduğumuz gibi tüm koşullarda gidebildi.
<b>PROJE ÖĞRENCİLERİ</b>	Efe BEKPEN Doğukan POTUR Muhammed AĞIRBAY
<b>PROJE DANIŞMANI</b>	S.Sonay AYNAN



**PROJE NO:8**  
**AKILLI KÖY SİSTEMİ**



**PROJE RESMİ**



**PROJE TÜRÜ**

Tasarım

**PROJE ALANI**

Mühendislik

**PROJE HAKKINDA BİLGİ**

Günümüzde hayat akıllı ürünler ile her geçen gün kolaylaşmaktadır. Biz de bu projeye köy hayatını kolaylaştırma amacı gütmekteyiz. Bu proje ile güncel hayata adapte olmak ve tüketen değil üreten kişiler olmak istemekteyiz. Bu projede kullanılacak evlerden yollara her şey köydeki günlük yaşam problemleri göz önüne alarak bunlara çözüm sağlamaktadır. Hazırlamış olduğumuz akıllı köyde karanlıkta sokak lambalarımız otomatik olarak yanmaktadır. Deprem ve yangın anında sokak lambalarımız renk değiştirmektedir. Köyümüzde bulunan market kapısı otomatik olarak açılmaktadır. Tarlamızda bulunan nem miktarına göre sulama zamanını haber vermektedir. Hayvanlarımız için bulunan yalakta su seviyesi düştüğünde haber vermektedir. Arabalar için bulunan garajda hareket anından ışıklar yanmaktadır. Örnek evimiz kart okuyucu ile kapısını açmaktadır. Köyümüzde bulduğumuz problemlere çözüm üretmiş bulunmaktayız.

**PROJE ÖĞRENCİLERİ**

Tuhana AKAY  
Efe ÇELİK  
Özgür TEZCAN  
Miray ARSLAN

**PROJE DANIŞMANI**

S.Sonay AYNAN



**PROJE NO:9**

**MATABU**



**PROJE RESMİ**



**PROJE TÜRÜ**

Tasarım

**PROJE ALANI**

Matematik

**PROJE HAKKINDA BİLGİ**

Grup halinde oynadığımız oyunumuzda matematiksel kavramları yasak kelimeleri kullanmadan bir dakika içerisinde takım arkadaşımıza yasak kelimeleri kullanmadan anlatarak oynamayı amaçlıyoruz. Oyunumuz 3 ya da 4 kişilik gruplar halinde oynanabilir. Yasak kelimeleri anlatmaya çalıştığımız grup arkadaşlarımız söylerse kelimeler yasak olmaktan çıkıyor. Yasak kelimeleri kullanırsak anlattığımız kelime yanlış sayılıyor ve sonraki kelimeye geçiyoruz. Doğru bildiğimiz her kelime için bir adım ilerliyor, yasaklı kelimeyi kullandığımız her bir kelime için mat-tabu haritamızda bir adım geri gidiyoruz ve bitiş noktasına gelen ilk takım oyunu kazanıyor. Mat-Tabu projemizde matematiksel kavramların eğlenceli ve kalıcı olarak öğrenilebileceğini, matematik dersinin işlemler ve rakamların yanı sıra oyunlarla da öğrenilebilecek renkli ve eğlenceli bir ders olduğunu gösterdik.

**PROJE ÖĞRENCİLERİ**

Cansu ÖZTÜRK  
Fatma Erva TEZCAN

**PROJE DANIŞMANI**

Emine Nur KÖSE



**PROJE NO:10**  
**KODLAMA DÜNYASI**



**PROJE RESMİ**



**PROJE TÜRÜ**

Tasarım

**PROJE ALANI**

Bilgisayar/Yazılım

**PROJE HAKKINDA BİLGİ**

“Kodlama Dünyası” projemiz Bilgisayar, Telefon, Tablet vb. teknolojik araçlar olmadan herhangi bir internet bağlantısına dahi gerek kalmadan kodlama yapılabilecek tasarım oluşturmak amacıyla geliştirilmiştir. Oyunumuz sayesinde maddi sorunlar açısından teknolojik araçlara sahip olmayan öğrencilerin de kodlama yapabilecek imkânlara sahip olmasını sağlayacaktır. Alternatif çözümler incelendiğinde hem her yerde kullanılabilmesi hem de dayanıklı olması açısından ahşap zemin üzerine hazırlanmış kodlama alanımızın tasarlanmasının projenin daha kullanışlı olabileceği sonucu görülmüştür.

**PROJE ÖĞRENCİLERİ**

Şevval Sare ÇELENK  
Yaren YILMAZ

**PROJE DANIŞMANI**

S.Sonay AYNAN



**PROJE NO:11**  
**KENDİ MATERYALİMİ  
YAPIYORUM**



**PROJE RESMİ**



**PROJE TÜRÜ**

Tasarım

**PROJE ALANI**

Mühendislik

**PROJE HAKKINDA BİLGİ**

Bu projemizde öğrencilerin beden eğitimi ve spor dersinde hangi materyallere ihtiyaç duyduğunu belirledik. Daha sonra bu materyallerden okulumuzda eksik olanları tespit ettik. Özellikle atletizm branşında kullanılan stafet, slalom çubukları, hız halkaları, çeşitli yüksekliklerde engelleri basit malzemeler kullanarak yaptık ve derslerde kullanmaya başladık. Bu proje sayesinde beden eğitimi ve spor dersinde ihtiyaç duyulan malzemeleri uygun maliyetli ve atık malzemeleri kullanarak yapmış olduk. Bu sayede dersin daha verimli ve daha eğlenceli geçmesini sağladık.

**PROJE ÖĞRENCİLERİ**

Arda YILMAZ  
Serhat ÖZDEMİR

**PROJE DANIŞMANI**

Burak GÜREL

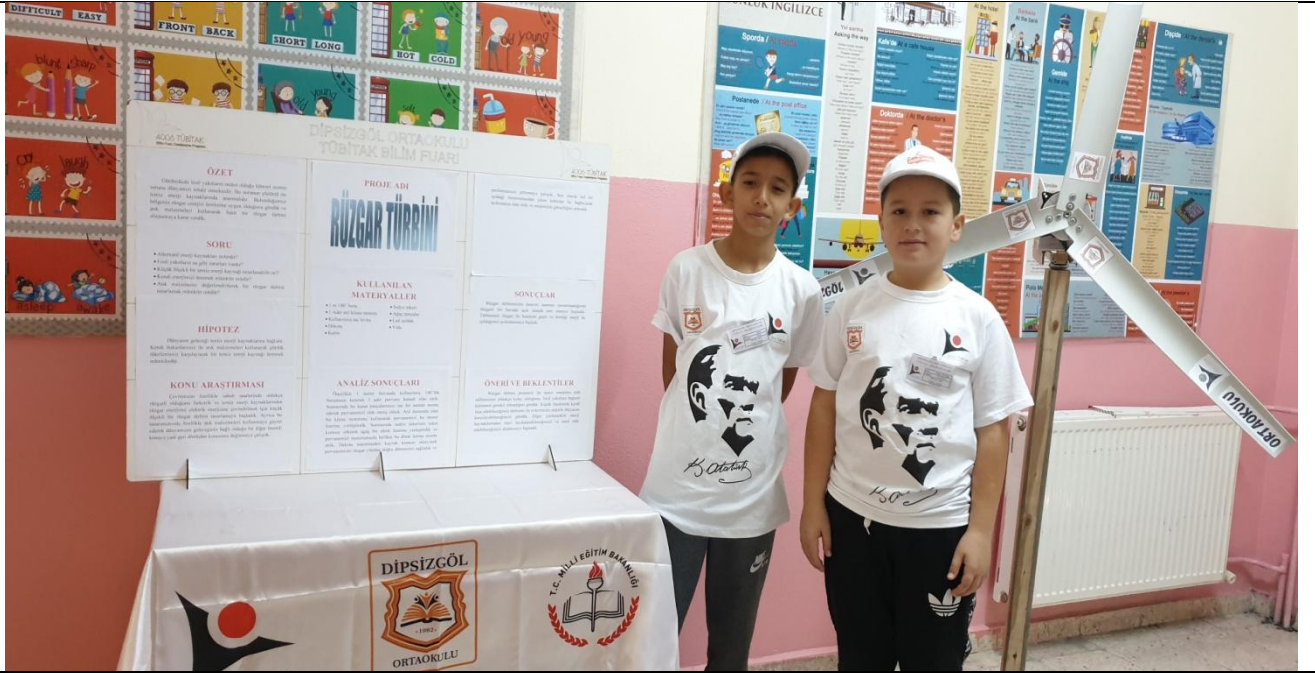


## PROJE NO:12

### RÜZGAR TRİBÜNÜ



#### PROJE RESMİ



**PROJE TÜRÜ**

Tasarım

**PROJE ALANI**

Mühendislik

**PROJE HAKKINDA BİLGİ**

Günümüzde fosil yakıtların neden olduğu küresel ısınma sorunu dünyamızı tehdit etmektedir. Bu sorunun çözümü ise temiz enerji kaynaklarında aranmalıdır. Bulduğumuz bölgenin rüzgar enerjisi üretimine uygun olduğunu gördük ve atık malzemeleri kullanarak basit bir rüzgar türbini oluşturmaya karar verdik. Rüzgar türbinimizin tasarım aşaması tamamlandığında rüzgarlı bir havada açık alanda test etmeye başladık. Türbinimiz rüzgar ile harekete geçti ve ürettiği enerji ile ışıldığımız aydınlanmaya başladı.

**PROJE ÖĞRENCİLERİ**

Polat Alemdar YILMAZ  
Zafer KOÇ

**PROJE DANIŞMANI**

Onur YILMAZ

# BİLİM FUARIMIZDAN KARELER







# ÖNERİ VE DÜŞÜNCELER

*BUGÜN 14 KASIM 2019 PERŞEMBE. GÜNLERDEN  
DİPSİZGÖL. 4006 BİLİM FUARI. ÇOK GÜZELDİ.  
ÖĞRENCİLERİMİZİN VE ONLARIN HAZIRLAYAN  
ÖĞRETMENLERİMİZİN EMEĞİNE SAĞLIK.*

*HEPİMİZİ TEBRİK EDİYOR VE BAŞARILARINIZIN  
DEVAMINI DİLİYORUM*

*HASAN CAN*

*İLÇE MİLLİ EĞİTİM MÜDÜRÜ*

*DOĞAL GÜZELLİKLERİNE İNSANI DEĞERLERLE  
DEĞER KATAN, AKADEMİK, SOSYAL, KÜLTÜREL,  
SPORTİF ETKİNLİKLERDEKİ BAŞARILARIYLA  
İLÇEMİZE AYRI BİR DEĞER KATAN OKULUMUZU,  
ÖĞRETMENLERİMİZİ, ÖĞRENCİLERİMİZİ TEBRİK  
EDİYORUM.*

*YÜZÜNÜZDEKİ TEBESSÜM DAİM OLSUN.*

*AHMET DEĞİRMENÇİ  
ŞUBE MÜDÜRÜ*

*ÇOK KIYMETLİ DİPSİZGÖL ORTAOKULU,  
ÖĞRETMEN VE ÖĞRENCİLERİM CAN-I  
GÖNÜLDEN KUTLUYOR, TÜM  
YAŞANTILARINDA BAŞARI VE MUTLULUKLAR  
DİLİYORUM.*

*MUSTAFA TERZİOĞLU  
ŞUBE MÜDÜRÜ*

*TÜBİTAK 4006 BİLİM FUARIÇIN  
GÖSTERMİŞ OLDUĞUNUZ GAYRET  
İÇİN TEŞEKKÜR EDERİM.*

*ALİ CANBAZ*

*DİPSİZGÖL BİLİM FUARINDA GÖREV ALAN  
ÖĞRETMEN VE ÖĞRENCİLERİMİZE CANI  
GÖNÜLDEN TEŞEKKÜR EDİYOR. BU GÜZEL  
ESERLERİN ORTAYA ÇIKMASINDA EMEĞİ  
GEÇENLERİN ELLERİNE SAĞLIK DİLİYOR. BUNDAN  
SONRAKİ ÇALIŞMALARINDA BAŞARILARININ  
ARTARAK SÜRMEİNİ TEMENNİ EDİYORUM.  
BAŞARI İNANMAKLA OLUR. HER ÇALIŞAN  
BAŞARILI OLAMAZ; ANCAK BAŞARMAK İÇİN  
İNANMAK GEREKİR.*

*ALİ RIZA HANCI  
DİPSİZGÖL ORTAOKULU  
MÜDÜRÜ*

*ELLERİMİZE SAĞLIK...*

*CİHAT OY  
KAYNAŞLI İLKOKULU  
MÜDÜRÜ*

*TÜBİTAK BİLİM FUARINDA OKULMUZ ADINA  
YAPILAN ÇALIŞMALARLA VE ÖĞRENCİLERİMİZ  
GÖSTERMİŞ OLDUĞU PERFORMANS BİZ  
ÖĞRETMENLERİ OLDUKÇA GURURLANDIRDI.  
BAŞARILARINIZDAN DOLAYI HER BİRİMİZİ TEK TEK  
TEBRİK EDİYOR DAHA BÜYÜK PROJELERE İMZA  
ATACAĞINIZI BİLİYORUM. GAZİ MUSTAFA KEMAL  
ATATÜRK'ÜN DEDIĞİ GİBİ "YALNIZ BİR ŞEY  
İHTİYACIMIZ VARDIR: ÇALIŞKAN OLMAK"*

*ONUR YILMAZ  
MÜDÜR YARDIMCISI*

*DİPSİZGÖL ORTAOKULUNUN  
DÜZENLEDİĞİ 4006 BİLİM FUARI İLE  
İLÇEMİZİ ONURLANDIRDI.  
TEŞEKKÜRLER DİPSİZGÖL...*

*FEYAZ ŞAHİN  
AKV ORTAOKULU  
MÜDÜRÜ*

*ÇOK GÜZEL HAZIRLANMIŞ BİR FUAR. BİRİNCİ  
SINIF ÖĞRENCİLERİMİN ANLAYACAĞI  
ŞEKİLDE BİLGİ VERİLDİ VE ÇOCUKLARIN ÇOK  
İLGİSİMİ ÇEKTİ.  
TEBRİK EDİYORUM.*

*HALİME AKGÜL  
TOKİ MEHMET AKİF ERSOY İLKOKULU*

4006 TUBİTAK BİLİM FUARI KARDEŞ  
OKULUNUZ TOKİ MEHMET AKİF ERSOY  
İLKOKULUNDAN TAM NOT ALDI. YAPILAN  
ÜRÜNLER EMEĞİN ÜRÜNÜ. KARDEŞ  
OKULUMUZLA GURUR DUYDUK.  
EMEĞİ GEÇEN ÖĞRETMENLERİMİZİ VE  
ÖĞRENCİLERİMİZİ TEBRİK EDİYORUZ. BUGÜN  
ALKIŞLAR SİZİN İÇİN

HAMİDE ÖZDEMİR  
TOKİ MEHMET AKİF ERSOY İLKOKULU  
MÜDÜR YARDIMCISI

GÜZEL EKİBİMİZİN HARİKA SERGİSİ.  
ÖĞRENCİLERİMİZİN EMEĞİNE, TÜM  
ÖĞRETMEN ARKADAŞLARIMIN  
SABRINA TEŞEKKÜR EDİYORUM

EMİNE NUR KÖSE  
MATEMATİK ÖĞRETMENİ

KAYNAŞLI OSMANGAZİ ORTAOKULU ADINA  
YAPILAN ZİYARETİMİZDE TUBİTAK BİLİM  
FUARINI ÇOK BAŞARILI BULDUK.  
ÖĞRENCİLERİN İSTEĞİ VE ANLATIMI  
ETKİLEYİCİYDİ. MCE BAŞARILAR DİLERİZ.

DİLEK KÖRPEŞ GÜN  
OSMANGAZİ ORTAOKULU  
FEN BİLİMLERİ ÖĞR.

*HAZIRLANAN GÜZEL FUAR  
ÖĞRENCİLERİMİZİN İLGİSİNİ OLDUKÇA  
ÇEKTİ. AYRICA ANLATAN GRUBA DA  
ÖZELLİKLE TEŞEKKÜR EDİYORUZ. EMEĞİ  
GEÇEN HERKESİN ELLERİNE, EMEĞİNE  
SAĞLIK.*

*MUSA KULOĞLU  
DİPSİZGÖL İLKOKULU  
SINIF ÖĞRETMENİ*

*ÇOK GÜZEL VE EĞLENCELİ BİR TUBİTAK  
OLDU. BÜTÜN ÖĞRETMEN  
ARKADAŞLARIMIN VE  
ÖĞRENCİLERİMİZİN EMEĞİNE SAĞLIK.*

*BEKİR TAŞAR  
FEN BİLİMLERİ ÖĞRETMENİ*

*DİPSİZGÖL İLKOKULU OLARAK 2019 BİLİM  
FUARINI ZİYARET ETTİK. YAPILAN  
ÇALIŞMALARDA ÖĞRENCİLERİMİZİN İLGİSİNİ ÇEKTİ  
VE BEĞENSİNİ KAZANDI. YAPILAN BU BAŞARILI  
ÇALIŞMALARDAN DOLAYI ÖĞRETMENLERİMİZİ VE  
ÖĞRENCİLERİMİZİ TEBRİK EDİYOR  
BAŞARILARININ DEVAMINI DİLİYORUM*

*DİCLE SAY  
DİPSİZGÖL İLKOKULU  
SINIF ÖĞRETMENİ*

*GERÇEKLEŐTİRİLEN EN ETKİLİ VE GÜZEL  
TUBİTAK 4006 BİLİM FUARI GERÇEKLEŐTİRİLDİ.  
TÜM ÖĞRETMEN ARKADAŐLARIMI VE  
ÖĞRENCİLERİMİZİ KUTLARIM. PROJE  
GERÇEKLEŐTİREN TÜM ÖĞRETMENLERİMİZİN VE  
ÖĞRENCİLERİMİZİ ELLERİNE SAĞLIK.*

*ONUR BEYHAN  
SOSYAL BİLGİLER ÖĞRETMENİ*

*TUBİTAK BİLİM FUARININ  
GERÇEKLEŐTİRİLMESİNDE GÖREV ALAN  
ÖĞRENCİLERİMİ VE EMEKTARI ÇALIŐKAN  
ÖĞRETMEN ARKADAŐLARIMI TEBRİK  
EDİYORUM. UMARIM ABİLERİMİN,  
ABLALARININ GÖREV ALDIĐI BU ÇALIŐMA  
UFAK ÖĞRENCİLERİMİZE IŐIK TUTAR.  
KATILAN HERKESİN EMEĐİNE SAĞLIK*

*GÖRKEM ÇINAR  
TÜRKÇE ÖĞRETMENİ*

*TUBİTAK BİLİM FUARI BİZİM VE DİĐER  
ÖĞRENCİLER ADINA GÜZEL NEŐELİ VE  
BİRAZ YORUCU GEÇTİ. GÜZEL BİR  
ANTYDI. İNŐALLAH ÇOCUKLAR BİZDEN  
BİR ŐEYLER ÖĞRENEBİLMİŐTİR.*

*YAREN YILMAZ  
8/B SINIFI ÖĞRENCİSİ*

EĞER



BİLİMLE



BİR



TERS



GÜN



DÜŞERSE



BENİM



BİLİMİ



SÖZLERİM



SEÇİN

