



# EĞİTİM TEKNOLOJİLERİ YARIŞMASI ÖN DEĞERLENDİRME RAPORU

Proje Adı: Uzay Vatan Okuryazarlığı

Takım Seviyesi: İlkokul-Ortaokul

Takım Adı: Uzay Vatan

Takım ID: 413933

Başvuru ID: 1830390

## **İÇİNDEKİLER**

<b>1. PROJE ÖZETİ:</b> .....	3
<b>2. ÇÖZÜM ÜRETTİĞİ SORUN / İHTİYAÇ:</b> .....	3
<b>3. YERLİLİK VE ÖZGÜNLÜK TARAFI:</b> .....	3
<b>4. YÖNTEM VE HEDEF KİTLE:</b> .....	4
<b>5. YENİLİK VE TİCARİLEŞME POTANSİYELİ:</b> .....	5
<b>6. PROJE TAKVİMİ:</b> .....	5
<b>7. TAKIM YAPISI:</b> .....	5
<b>8. KAYNAKÇA</b> .....	5

## 1. PROJE ÖZETİ:

**Proje konusu ve amacı:** Uzay Vatan Takımı (UZVAG), “Uzay Vatan Okuryazarlığı” kavramını geliştirerek uzay bilinci yüksek nesiller yetiştirilmesini amaçlıyor. Eğitim-öğretim sürecinde 21. yüzyıl yetkinlikleri kapsamında dijital okuryazarlık becerileri önem kazanırken okuryazarlık ifadesi ise ilgili alanlarda bilinç düzeyi yüksek bireyleri tanımlıyor (Devrani, 2021). Türkonot Alper Gezeravcı'nın Türkiye'nin ilk milli uzay misyonunu başarıyla gerçekleştirerek yurda dönüşü ve Uluslararası Uzay İstasyonu'nda gerçekleştirdiği 13 deney hem ülkemize hem de dünyaya derin uzayın keşfi ve araştırılması sürecinde büyük bir katkı sunacağı gibi okullarımızda da büyük bir heyecana neden oldu. Geliştirdiğimiz “Uzay Vatan Okuryazarlığı” kavramı ile uzay bilinci yüksek, bilimsel okuryazarlık becerilerini geliştiren nesillerin yetiştirilmesini amaçlıyoruz. Bu vizyonla UZVAG öğrencileri tarafından günlük Bilimsel Araştırma Bülteni yayınlanıyor. (Haber, 2024).

UZVAG'ın TEKNOFEST başvurusundaki nihai amacı nesillerimizde uzay merakının artırılması için dijital çizgi roman tasarımları gerçekleştirmek, uzay vatanın inşası adına milli uzay roketi fırlatma rampası, milli uzay roketi ve Türk Uzay Üssü 3D modellemesi tasarlamaktır.

## 2. ÇÖZÜM ÜRETTİĞİ SORUN / İHTİYAÇ:

21. yüzyılın ilk çeyreğinin sonu tıpkı ABD ve SSCB'nin Soğuk Savaş dönemindeki uzay yarışını andıran bir uzay rekabetini gözler önüne seriyor. UZVAG; ABD'nin “Astronot”, Rusya'nın “Kozmonot”, Çin'in “Taykonot” tanımını kullanmasına karşılık Türkiye'nin ise “Türkonot” tanımını kullanması gerektiğini savunuyor (Haber-1, 2024).

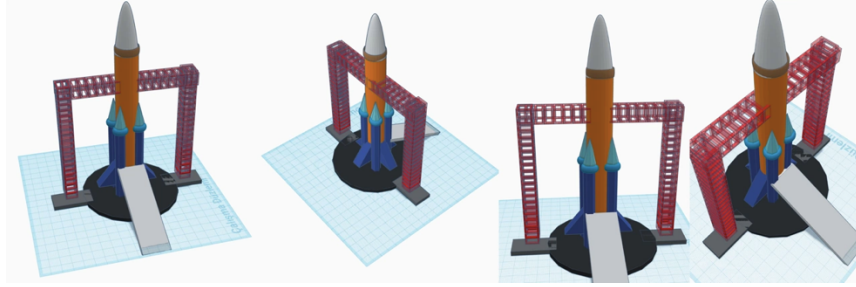
Çağın değişen muharebe sahalarına bakılarak rekabet sahalarında varlık mücadelesi ortaya koymak adına bir okuma gerçekleştirildiğinde; 21. yüzyılın ilk çeyreğinin sonunda misakı milli sınırların yalnızca kara vatandan ibaret olmadığına anlaşıldığı bir dönemde “Mavi Vatan”, “Siber Vatan”, “Gök Vatan” gibi kavramlar ortaya çıktı. Bu kavramlara ek olarak “Uzay Vatan” kavramı da Türkiye'nin derin uzayda kazanım elde etmesini ifade eden bir terminoloji olarak kullanılıyor (Memoğlu, 2024).

## 3. YERLİLİK VE ÖZGÜNLÜK TARAFI:

Uzay Vatan vizyonumuzu gerçekleştirebilmemiz için nesillerimizin bu bilince sahip nesiller olarak yetiştirilmesi kapsamında kurduğumuz Uzay Vatan Takımı (UZVAG) toplamda 4 proje gerçekleştirmeyi amaçlayarak TEKNOFEST yarışmalarına başvuru gerçekleştirmişti. Sadece ön başvuru aşamasında ifade ettiğimiz birçok projeyi başarıyla tamamladık. Bu proje aşamaları ön başvuru aşamasında açıklamaları ile belirtildiği sırasıyla şu şekildedir; **1. Milli Uzay Roketi Fırlatma Rampası, 2. Milli Uzay Roketi, 3. Türk Uzay Üssü, 4. Uzay Vatan Okuryazarlığı çizgi romanı tasarımı.**

#### 4. YÖNTEM VE HEDEF KİTLE:

Projede yer alan öğrencimiz Mustafa Sabri Kaymaz, Tinkercad (Udvaros ve Czakoová, 2021) WEB 2.0 aracını (Karaman ve diğ. 2008) kullanarak bir adet bütünleşik formatta Milli Uzay Roketi Fırlatma Rampası ve Milli Uzay Roketi 3D modellemesi ve bir adet de Türk Uzay Üssü 3D modellemesi gerçekleştirerek ulusal basında yer almıştır.



**Görsel 3:** 12 yaşındaki ortaokul öğrencisi milli uzay roketi ve fırlatma rampası tasarladı (Haber-2, 2024).



**Görsel 4:** 12 yaşındaki ortaokul öğrencisi Türk Uzay Üssü tasarladı (Haber-3, 2024).

Proje danışman öğretmeni Ömer Memoğlu, Alper Gezeravcı'nın okullarını ziyaret ettiği hayali bir senaryoyu konu edinen, UZVAG öğrencisi Azra Betül Çelikkol ise Selçuk Bayraktar'ın okullarını ziyaret ettiği hayali bir senaryoyu konu edinen 2 adet dijital çizgi roman tasarımını Pixton WEB 2.0 aracını (Azman ve diğ, 2015) kullanarak geliştirmişler ve ikisi de ulusal basında yer almışlardır.



**Görsel 5:** Türk nesillerinin uzay merakının artırılması için çalışmalar başladı: Alper Gezeravcı çizgi romanı (Haber-4).



**Görsel 6:** 5. sınıf öğrencisinden Selçuk Bayraktar çizgi romanı (Haber-5).

## 5. YENİLİK VE TİCARİLEŞME POTANSİYELİ:

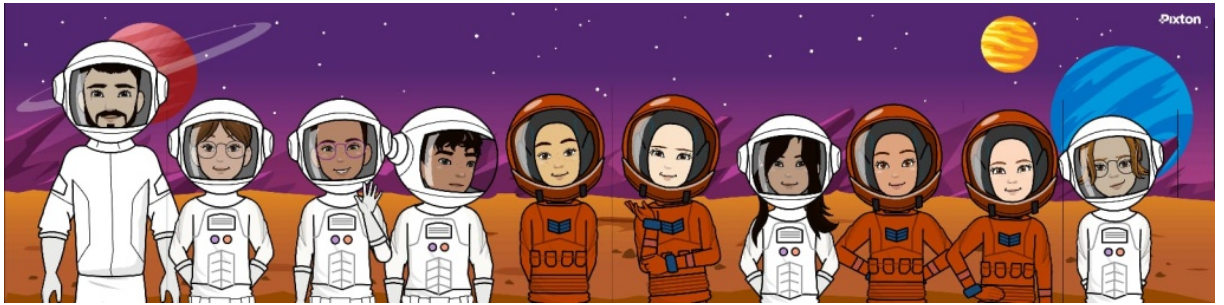
**Teknoloji ve yenilik:** Eğitim-öğretimde materyal tasarımı kapsamında WEB 2.0 araçları Pixton ve Tinkercad teknolojileri kullanılmaktadır.

**Ticarileştirme potansiyeli:** Milli bir proje olması sebebiyle ticarileştirme süreci düşünülmektedir.

## 6. PROJE TAKVİMİ:

Proje herhangi bir takvime bağlanmamıştır. Danışman öğretmen öğrencileri ile birlikte 7/24 dijital mecralar vasıtasıyla iletişim halinde ve üretim sürecindedir.

## 7. TAKIM YAPISI:



## 8. KAYNAKÇA

Azman, F. N., Zaibon, S. B., & Shiratuddin, N. (2015). Digital storytelling tool for education: An analysis of comic authoring environments. In *Advances in Visual Informatics: 4th International Visual Informatics Conference, IVIC 2015, Bangi, Malaysia, November 17-19, 2015, Proceedings 4* (pp. 347-355). Springer International Publishing.

Devrani, A. E. P. (2021). Gençler için 21. yüzyıl becerileri ve dijitalleşen dünyanın gereklilikleri: yeni okuryazarlıklar. *Gençlik Araştırmaları Dergisi*, 9(24), 5-24.

Haber. (2024). "12 yaşındaki ortaokul öğrencisi milli uzay roketi ve fırlatma rampası tasarladı". Erişim tarihi: 7 Mart 2024. <https://www.benguturk.com/12-yasindaki-ortaokul-ogrencisi-milli-uzay-roketi-ve-firlatma-rampasi-tasarladi>

Haber-1. (2024). "Türkonot Alper Gezeravcı'nın çalışmalarından etkilenen ortaokul öğrencileri, Uzay Vatan araştırma grubu kurdu". Erişim tarihi: 7 Mart 2024. <https://www.benguturk.com/turkonot-alper-gezeravcinin-calismalarindan-etkilenen-ortaokul-ogrencileri-uzay-vatan-arastirma-grubu-kurdu>

Haber-2. (2024). "12 yaşındaki ortaokul öğrencisi milli uzay roketi ve fırlatma rampası tasarladı". Erişim tarihi: 7 Mart 2024. <https://www.benguturk.com/12-yasindaki-ortaokul-ogrencisi-milli-uzay-roketi-ve-firlatma-rampasi-tasarladi>

Haber-3. (2024). "12 yaşındaki ortaokul öğrencisi Türk Uzay Üssü tasarladı". Erişim tarihi: 7 Mart 2024. <https://www.benguturk.com/12-yasindaki-ortaokul-ogrencisi-turk-uzay-ussu-tasarladi>

Haber-4. (2024). "Türk nesillerinin uzay merakının artırılması için çalışmalar başladı: Alper Gezeravcı çizgi romanı". Erişim tarihi: 7 Mart 2024. <https://www.benguturk.com/turk-nesillerinin-uzay-merakinin-artirilmasi-icin-calismalar-basladi-alper-gezeravci-cizgi-romani>

Haber-5. (2024). "5. sınıf öğrencisinden Selçuk Bayraktar çizgi romanı". Erişim tarihi: 7 Mart 2024. <https://www.benguturk.com/5-sinif-ogrencisinden-selcuk-bayraktar-cizgi-romani>

Karaman, S., Yıldırım, S., & Kaban, A. (2008). Öğrenme 2.0 yaygınlaşıyor: Web 2.0 uygulamalarının eğitimde kullanımına ilişkin araştırmalar ve sonuçları. XIII. Türkiye'de İnternet Konferansı Bildirileri, 22(23), 35-40.

Memoğlu, Ö. (2024). "Türkiye, Uzay Vatan Doktrini ile derin uzayı harekât alanı olarak tanımlıyor". Erişim tarihi: 7 Mart 2024. <https://www.benguturk.com/turkiye-uzay-vatan-doktrini-ile-derin-uzayi-harekat-alani-olarak-tanimliyor>

Udvaros, J., & Czakóová, K. (2021). Using teaching methods based on visualizing by TinkerCad in teaching programming. In *ICERI2021 Proceedings* (pp. 5913-5917). IATED.