

PROJELERİMİZ

1. BİLİM ŞENLİĞİ

A. Hedef: Bilim Şenliği projesiyle, öğretmenlerin akademik kariyerlerinin zenginleştirilmesi, bilimsel uygulamaları tanıyarak öğrencilerine ve çevrelerine tanıtabilmesi, öğrencilerin ve öğretmenlerin çalışmalarındaki kazanımlarını yakın çevreleriyle ve toplumla paylaşarak okullarına yansıtacak ve çalışma bölgelerinde farkındalık oluşturacaklardır.

B. Kazanım: Öğretmen ve öğrenciler elde ettikleri bilimsel deneyimleri yaşadıkları çevre ile paylaşarak bilimsel merakın topluma yayılmasında etkin faktör olacaklardır. Ayrıca çevrelerinde TÜBİTAK programlarına dair ilgi uyandıracak ve bilimsel araştırmalar yapma isteği oluşturacaklardır.

C. Sonuçlar: Bilim şenliği sonucunda istenilen kazanımlar elde edildi.

D. Resimler:



















2. OSMANLI MEDRESE USULÜ ARAPÇA OKUMALARI

A. Hedef: Osmanlı medrese usulünde okutulan sıralı kitapların bir kesimini veya tamamının bitirilip öğrencilerin icazet alacak seviyeye getirilmesi ve mesleki alanda yeterliliklerinin sağlanması.

B. Kazanım: Projeye katılan öğrenciler Osmanlı medrese usulü kitaplarını okur.

C. Sonuçlar:

Emsile kitabını bitirmek üzere olan öğrenci sayımız **22**,

Bina kitabında olan öğrenci sayımız **2**,

İzze kitabında olan öğrenci sayımız **1**'dir.

D. Resimler:











3. DİJİTAL DÜNYAM

A. Hedef: Muş ilinde eğitim gören lise düzeyindeki öğrencilerin dijital oyun bağımlılıklarının yaşam doyumuna etkisinin belirlenmesi.

B. Kazanım: Muş ilinde eğitim gören lise düzeyindeki öğrenciler dijital oyun bağımlılıklarının yaşam doyumuna etkisini görür, zaman disiplini kazanır ve proje hazırlama süreçlerini öğrenir.

C. Sonuçlar: Bu çalışmada lise öğrencilerinde dijital oyun bağımlılığının cinsiyete göre farklılaştığı görülmüştür. Erkek öğrencilerin kız öğrencilere göre daha fazla dijital oyun oynadıkları ve kız öğrencilerin şiddet içerikli dijital oyunlara daha az yöneldikleri görülmüştür. Çalışmamızdan elde ettiğimiz bir sonuç ise erkek öğrencilerin kız öğrencilere göre dijital oyunlarda daha fazla para kazandığıdır. Ayrıca erkek öğrenciler kız öğrencilere göre oynadıkları dijital oyunu 1 yıldan fazla bir süredir oynadıkları görülmüştür. Gün içinde erkek öğrenciler kız öğrencilere göre daha fazla oyun oynamayı düşünmekte, aynı zamanda oyun oynamadıklarında kendilerini daha fazla kötü hissetmektedirler.

D. Resimler:



4. MUTLULUK

A. Hedef: Muş ilinde yaşayan insanların yaşam doyumunu farklı kriterlere göre incelenip mutlu olup olmadıklarının değerlendirilmesi.

B. Kazanım: Mutluluğun insan hayatındaki önemini kavrar.

C. Sonuçlar: Bu çalışmada Muş ilinde yaşayan insanların yaşam şart ve koşullarından çok mutlu olmadıkları görüldü. Özellikle sosyal yaşam ve ekonomik konularda kişilerin hoşnutsuz olduğu belirlendi. Kadınların erkeklere göre daha fazla mutsuz olduğu tespit edildi.

D. Resimler:

