

**ANA ALANI
PROJE TÜRÜ
TEMATİK KONUSU
TARİH
İNCELEME
DEĞERLER EĞİTİMİ**

PROJEDE GÖREVLİ ÖĞRENCİLER:

**HİLAL ÇOBAN
MUHAMMED ENES AKKURT
NUMAN EFE CANDAR**

**DANIŞMAN ÖĞRETMEN:
SERAP ALTINTAŞ**

ÖZET

Mitoloji bütün dünyada hala güncelliğini koruyan masalımsı olaylar bütünüdür. Tarihte köklü olan bütün ırkların tarihlerine mal olmuş mitleri vardır.

Bunlardan kimisi çok ünlü kimisi ise bilinmemektedir. Bu bilinmeyen mitlerin arasında Türklerin mitolojisi de bulunmaktadır. Türkler, dünyadaki en eski ve en köklü ırklardan biridir. Tarihte birçok devlet kurmuş ve dünya tarihine damga vurmuşlardır. Yeri gelmiş Orta Asya'da yeri gelmiş Avrupa, Afrika ve Anadolu' da görülmüşlerdir. Çok kudretli devletlere sahip olmuşlardır. Fakat sadece devletlerinin ve dinlerinin isimleri değişmiştir. Yaşam tarzları hep aynı kalmış ve gittikleri coğrafyada adetlerini gelenek ve göreneklerini her daim yaşatmışlardır. Günümüz Türkiye' sinde de gelenek, görenek, örf-adet adı altında yaşattığımız birden fazla kurallar bütününe sahibiz. Bunlar öyle genetiğimize işlemiştir ki toplum sorgulamaz ve yaşamaya devam eder. Amacımız toplumun sorgulamadan hangi mitleri hala yaşattığını ortaya çıkarmaktır.

HİPOTEZ

Türkistan'dan Anadolu'ya gerçekleşen göçler, savaşlar ve farklı kültürlerle etkileşim sonucunda Türk toplumlarının eski Türk gelenek ve inanışlarını büyük ölçüde kaybettiği düşünülmektedir. Ancak yapılan araştırmalarda; eski Türk kültürüne ait gelenek, görenek, örf, adet ve mitolojik unsurların biçim değiştirerek günümüz Türk toplumunda yaşamaya devam ettiği tespit edilecektir.

SONUÇ VE TARTIŞMA

Bu çalışmada yapılan inceleme ve araştırmalar neticesinde görülmüştür ki Türk mitolojisi değişen çağa, insan ihtiyaçlarına ve tasavvur dünyasına uyum sağlayarak dinamik bir şekilde varlığını devam ettirmektedir. Yine bu bağlamda söylemek gerekir ki Türkler çağa uygun olarak mitlerini üretmeye devam etmiştir. Zaman, mekân değişse de Türk toplulukları her daim benzer örf, adet, gelenek ve göreneklere göre yaşamışlardır. Türkistan' dan günümüz coğrafyasına gelene kadar yaşam tarzlarında benzerliklerin hep var olduğu görülmüştür.

KAYNAKÇA

Çoruhlu, Y.(2004) Eski Türklerde Ölüm,İstanbul, Cogito,Yapı Kredi Yayınları Yaşar s.247-252
Çoruhlu, Y.(2020) Türk Mitolojisinin Ana Hatları, (9. Baskı),İstanbul, Ötüken Yayınları

Ögel, Bahaeddin,(1997),Türk Mitolojisi 1,İstanbul,Milli Eğitim Bakanlığı Yayınları:2204,Bilim ve Kültür Eserleri Dizisi:515,Eğitim Dizisi:24

Ögel, Bahaeddin, (1997) Türk Mitolojisi 2 , İstanbul,Milli Eğitim Bakanlığı Yayınları:2204,Bilim ve Kültür Eserleri Dizisi:516,Eğitim Dizisi:24

Ögel, Bahaeddin (1971 4.bas. 2003), Türk Mitolojisi (Kaynakları ve Açıklamaları ile Destanlar), Ankara: Türk Tarih Kurumu Yayınları

YÖNTEM

İlk aşamada izcilere ve daha önce izcilik yapmış kişilere sosyal medyadaki aktif kullanımı ve özellikle geçirilen zamanı belirlemeye yönelik sorular içeren anket uygulanmıştır. Ankette dijital oyunlara harcanan zamanı ve parayı izcilik ile doğa ve gerçek insanlara harcayanların kazanımlarını öğrenmek için sorular sorulmuştur. İzcilik sayesinde dijital dünyada daha az zaman harcanıp harcanmadığı ile ilgili sorular sorulmuştur. Ankette sorulan sorulara verilen cevaplar değerlendirildi ve amaçlarımızın gerçekleşme ihtimalleri değerlendirildi. Projemiz nicel araştırma projesi olup Google Form yardımı ile anket yöntemi ve JASP uygulaması kullanılarak hazırlanmıştır. Google Form'da oluşturulan anketin ülke çapındaki izciler ile paylaşılması sağlandı. Toplanan anket sonuçları, JASP programı ile analiz edildi. Analiz edilen sonuçlar pasta grafiği ile ifade edilip bulgular kısmında belirtildi. Pasta grafiğinden çıkarılan sonuçlar yazılı biçimde sonuç ve tartışma kısmında belirtildi

SONUÇ VE TARTIŞMA

- Ankete katılanların büyük bir çoğunluğu öğrencidir ve aktif olarak izciliğe devam etmektedir.
- Ankete katılanların %52,6'sı kendilerine zarar verebilecek arkadaşlıkların internet ortamında %43,5'i dışarda bulunabileceğini kalan kısmı ise izcilik ortamında bulunabileceğini düşünüyor.
- Ankete katılanların %92'si izcilikte edinilen arkadaşlıkların onları daha mutlu ettiğini düşünüyor.
- Ankete katılanların %48'i günde 1 ila 3 saat %40'ı 4 ila 6 saat %7'si ise 7 saat ve üzerinde ekran süresine sahiptir
- Anket katılımcılarının %59'u telefon %31'i bilgisayar kalan %10'luk kısım ise diğer teknolojik cihazları kullanmaktadır (tablet, oyun konsolu, televizyon vb.)
- Ankete katılanların %3'ü dijital oyunları, %37'si izcilik oyunlarını, %59'u ise her ikisini eğlenceli bulmaktadır.
- Ankete katılanların bir çoğu sosyal medya kullanımını azaltmayı denemiş ve bunu izcilik faaliyetleriyle başarmışlardır yanı sıra izcilik faaliyetlerinin doğa ile daha çok vakit geçirme alışkanlığı kazandırdığını düşünmektedirler.

PROBLEM VE SORU CÜMLESİ

**“Dijital kopuşun
anahtarı olarak
izcilik faaliyetleri,
gençlerin teknoloji
bağımlılığını ve
ekran süresini
azaltmada etkili
olabilir mi?”**

PROJE ÖZETİ

Bu proje günümüzde giderek artan Teknoloji bağımlılığı sorununa alternatif bir çözüm olarak izcilik faaliyetlerinin etkisini incelemek amacıyla hazırlanmıştır. Araştırmada, “İzcilik faaliyetleri teknoloji bağımlılığını azaltabilir mi?” sorusuna yanıt aranmıştır. Çalışma kapsamında, izcilik yapan ve geçmişte izcilik yapmış olan kişilerin sosyal medya ve dijital cihaz kullanım alışkanlıkları karşılaştırılmıştır. Veri toplama sürecinde anket yöntemi kullanılmış ve katılımcıların günlük ekran süresi, sosyal medya kullanım sıklığı ve boş zamanlarını değerlendirme biçimleri analiz edilmiştir. Elde edilen veriler dijital araçlar yardımıyla değerlendirilmiş ve grafiklerle desteklenmiştir. Araştırma bulgularına göre, izcilik faaliyetlerine katılan öğrencilerin önemli bir kısmı bu faaliyetlerin sosyalleşmelerine katkı sağladığını ve teknoloji kullanımını sınırlamada etkili olduğunu belirtmiştir. Katılımcıların çoğunluğu, izcilik sayesinde doğayla daha fazla vakit geçirdiklerini ifade etmiştir. Ayrıca, izcilik yapan bireylerde uzun süreli ekran kullanım oranlarının görece daha düşük olduğu gözlemlenmiştir. Sonuç olarak, izcilik faaliyetlerinin gençler üzerinde olumlu sosyal etkiler yarattığı ve teknoloji bağımlılığını azaltmada destekleyici bir rol oynayabileceği değerlendirilmiştir. Bu doğrultuda, gençlerin dijital dengeyi sağlayabilmeleri için izcilik gibi sosyal ve doğa temelli etkinliklere yönlendirilmesi önerilmektedir.

PROJE BİLGİLERİ

ANA ALAN:

SOSYOLOJİ PROJE

TÜRÜ:

ARAŞTIRMA

TEMATİK:

BAĞIMLILIK

PROJE BİLGİLERİ

PROJEDE GÖREV ALAN ÖĞRENCİLER:

İsmail Furkan AKCA

Mustafa ÖZ Zeynep Duru

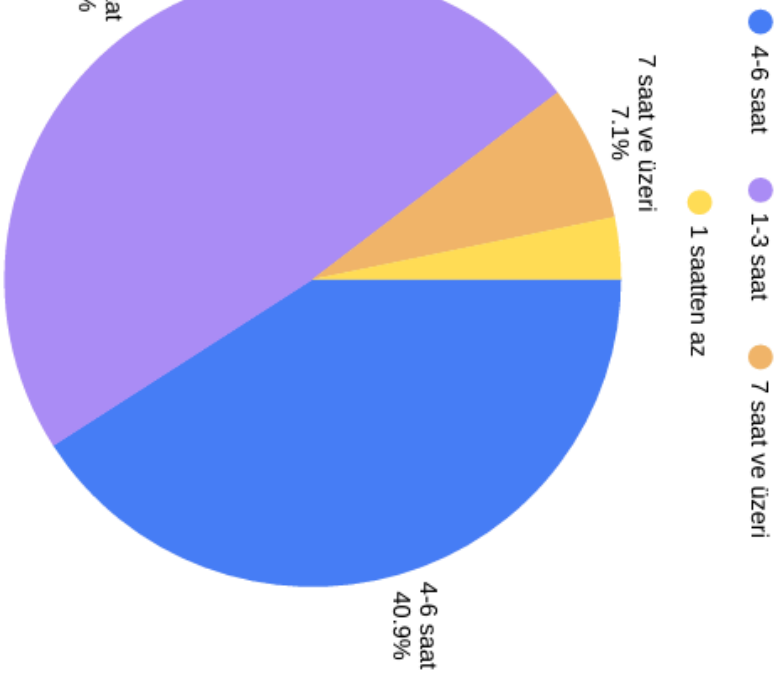
EROL Büşra SAYGI

DANIŞMAN ÖĞRETMEN:

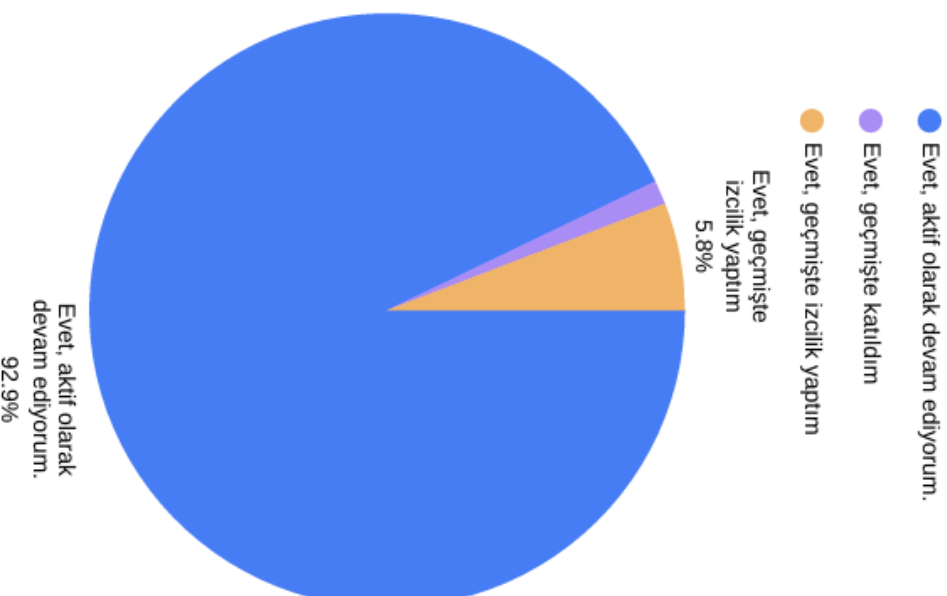
Nihal BAŞARIR



GÜNLÜK EKKRAN SÜRESİ



İZCİLİK GEÇMİŞİNİZ VAR MI



İzciliğe başladıktan sonra ekran sürenizde azalma oldu mu?

