

**BAŞARIYI İZLEME VE GELİŞTİRME PROJESİ**

**(BİGEP)**

**T.C.**

**ŞANLIURFA VALİLİĞİ**

**İYİ UYGULAMA ÖRNEKLERİ BAŞVURU FORMU**

**BAŞVURU FORMU**

**ŞANLIURFA 2024**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **2024-2025 EĞİTİM ÖĞRETİM YILI BAŞARIYI İZLEME VE GELİŞTİRME PROJESİ (BİGEP)**  **İYİ UYGULAMA ÖRNEKLERİ BAŞVURU FORMU** | | | | | | | |
| **Başvuru Bilgileri** | | | | | | | |
| İlçe | | BOZOVA | | | | | |
| Okul/ Kurum | | BOZOVA BORSA İSTANBUL ANADOLU LİSESİ | | | | | |
| Okul Müdürü  Adı Soyadı | | ÖMER KAYA | | | | | |
| Telefon | | 05442989698 | | E-posta | | 751094@meb.k12.tr | |
| İyi Uygulamayı Geliştiren Öğretmen  Adı Soyadı | | HASAN HÜSEYİN ÖZDEMİR | | | | | |
| Okul/ Kurum | | BOZOVA BORSA İSTANBUL ANADOLU LİSESİ | | | | | |
| Branş | | TÜRK DİLİ VE EDEBİYATI | | | | | |
| Telefon | | 05448187018 | | E-posta | | hh.ozdemir.hh@gmail.com | |
| **Uygulamayı Geliştiren Diğer Öğretmenler** | | | | | | | |
| Sıra | Adı Soyadı | | Okul | | Branş | | Telefon |
| 1 |  | |  | |  | |  |
| 2 |  | |  | |  | |  |
| 3 |  | |  | |  | |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Uygulama Bilgileri** | |
| **A. İyi Uygulamanın Adı** | Yapay Zekâ İle Âşık Edebiyatı Şiirinde Yârin Tezahürü: Âşık Veysel Örneği |
| **B. İyi Uygulamanın Kategorisi**   * *Akademik Alanda Uygulanan Çalışmalar,* * *Proje Çalışmaları,* * *Yenilikçi Eğitim – Öğretim Ortamları ve Tasarım Beceri Atölyeleri Alanındaki Çalışmalar* | **Proje Çalışmaları (TÜBİTAK 2204-A)** |
| **C. İyi Uygulamanın Amacı (En fazla 500 kelime ile açıklayız)** | **Bu projedeki ana amacımız, âşık edebiyatının usta âşıklarından Âşık Veysel’in şiirlerinde betimlenen yârin yapay zekâ araçlarının sayesinde görselleştirilmesi olmuştur. Cumhuriyet Dönemi âşıklarından Âşık Veysel’in sanat anlayışı, sanatını icra ettiği yıllar ve yaşadığı coğrafyanın gelenek ve görenekleri özellikle de şiirlerindeki betimlemeler dikkate alınarak onun zihninde ve gönlünde yer etmiş yârin Gencraft ve Leonardo adlı iki yapay zekâ aracı ile görselleştirilmesi amaçlanmıştır. Bu bağlamda bu çalışma, genel tabiri ile kelimelerle resim çizme olarak tanımlanan betimlemenin, yapay zekâ araçlarına girilen aynı kod dizinine göre Âşık Veysel’in betimlediği yârin nasıl görselleştirildiğini ortaya koymayı hedeflemektedir.** |
| **D. İyi Uygulamanın Hedef Kitlesi(En fazla 500 kelime ile açıklayız)**  (Öğrenciler, Öğretmenler, Veliler, Okul Yönetimi) | **Projenin hedef kitlesi TÜBİTAK bünyesinde yapılan 2204-A Liseler Arası Proje Yarışması ile Türkiye genelindeki lise öğrencilerine ve öğretmenlerine ulaşmaktadır.** |
| **E. İyi Uygulamanın Paydaşları** | **Okulumuzun 10/C sınıfı öğrencilerinden;**  **Irmak SATAN**  **Derya KOLBÜKEN**  **Rojin YILDIRIM** |
| **F. İyi Uygulamanın Süresi (Ay olarak ifade ediniz)** | **Eylül 2024 – Mart 2025** |
| **G. Uygulamanın Özeti ( En fazla 1000 kelime ile açıklayınız)** | **Yapay zekâ teknolojisinin sahip olduğu algoritmaları, insan beyninin nöronlarının yerine geçmeye, insan gibi davranışlar, düşünceler veya somut eserler ortaya çıkarmaya neticede insanın düşünce ve duygu âleminde yer etmeye yönelmektedir. Gün geçtikçe ekonomi, spor, tıp, eğitim gibi farklı uygulama alanlarında yer bulan yapay zekâ, insanlığın yeniye olan merakı ile sanat dairesi içerisine de girmeyi başarmıştır. Yapay zekâ teknolojisi bazen sanatçının kullanageldiği geleneksel malzemeleri rafa kaldırtmış bazense yeni görüşlerle sanatta dalgalanmalara neden olmuştur. Sanatın sinema, tiyatro gibi ritmik; resim, mimari gibi plastik; müzik ve edebiyat gibi fonetik alanlarında yapay zekâ yoğun bir şekilde kullanılmaya başlanmıştır. Özellikle edebiyatta yapay zekâ araçlarına girilen kod dizinleri ile yapay zekâya şiir, roman, hikâye tarzında eserler yazdırma işlemi başarılmıştır. Yapay zekânın edebiyattaki bu etkisinden hareketle yârin en güzel şekilde tasvirlerinin yapıldığı Âşık edebiyatının önemli şairlerinden olan Âşık Veysel’in şiirlerinden altı âdeti örneklem olarak seçilmiştir. Örneklem seçilen şiirlerdeki yârin betimlemeleri, yapay zekâ araçları ile görselleştirilmiştir. İlgili şiirlerde betimlenen yârin, yapay zekâ araçları ile ne şekilde görselleştirildiği incelenmiştir.** |
| **H. İyi Uygulamanın Sonunda Elde Edilen Çıktılar ve Sonuçları** (En fazla 500 kelime ile açıklayınız) | **Âşık Veysel’den seçilen şiirlerdeki yârin Gencraft ve Leonardo yapay zekâ araçlarıyla görselleştirilmesi üzerine hazırlanan bu çalışmada, görselleştirmelerin bahsedilen yapay zekâ araçlarından Gencraft tarafından Leonardo yapay zekâ aracına göre daha başarılı sonuçlar sergilediği sonucuna varılmıştır. Gencraft ve Leonardo yapay zekâ araçlarının ilgililere, girilen komut dizini doğrultusunda kısa bir süre zarfında birçok alternatif görsel ürettiği yapılan çalışma sonucunda görülmüştür. Günümüzde dünya dili olarak İngilizcenin konuşulması, yapay zekâ araçlarının kodlanmasında da İngilizcenin kullanılması sonucunu doğurmuştur. İşte bu nedenle şiirlerdeki yârin görselleştirilmesinde yapay zekâ araçlarına girilen komut dizininin Türkçeden İngilizceye çevrilesi gerekliliğini göstermiştir. Çalışma kapsamında Gencraft ve Leonardo yapay zekâ araçlarının başarılı görseller ürettiği görülse de görsel iletişim sahasında yapay zekâ araçlarının geliştirilmesi gerekliliği arka plana itilmeyecek bir gerçektir. Görmeyen bir şairin etrafımızda olup bitenleri görenlerden daha iyi tasvir edebilip, bu kadar güzel eser ortaya çıkarabilmesi onun iç dünyası, beynin sistematik değil çağrışımlı-esnek olan yapısıyla sezgi ile açıklanabilir, aksi takdirde Âşık Veysel göremediği doğayı, sadık yar hissettiği kara toprağı, “ondaki aşk olmasa aslında on para etmeyecek güzelliği” bu kadar özel anlatamazdı (Güney & Yavuz, 2020, s.422).** |
| **İ. Diğer (Eklemek istediğiniz afiş, fotoğraf, link vb. görselleri bu kısma ekleyiniz)** |  |