

ALTIN ORAN

MART 2025

SAYI 1

AEIFL

BİLİM, SANAT VE

TEKNOLOJİ



İstiklal Marşı

Korkma! Sönmez bu şafaklarda yüzen al sancak,
Sönmeden yurdumun üstünde tüten en son ocak.
O benim milletimin yıldızıdır, parlayacak;
O benimdir, o benim milletimindir ancak.

Çatma, kurban olayım, çehreni ey nazlı hilal!
Kahraman ırkıma bir gül; ne bu şiddet, bu celal?
Sana olmaz dökülen kanlarımız sonra helal...
Hakkıdır, Hakk'a tapan milletimin istiklal!

Ben ezelden beridir hür yaşadım, hür yaşarım,
Hangi çılgın bana zincir vuracakmış? Şaşarım!
Kükremiş sel gibiyim, bendimi çiğner, aşarım,
Yırtarım dağları, enginlere sığmam, taşarım.

Garbın afakını sarmışsa çelik zırhlı duvar,
Benim iman dolu göğsüm gibi serhaddim var.
Ulusun, korkma! Nasıl böyle bir imanı boğar,
“Medeniyet” dediğin tek dişi kalmış canavar?

Arkadaş! Yurduma alçakları uğratma sakın,
Siper et gövdeni, dursun bu hayâsızca akın.
Doğacaktır sana vadettiği günler Hakk’ın,
Kim bilir, belki yarın belki yarından da yakın.

Bastığın yerleri “toprak” diyerek geçme, tanı,
Düşün altındaki binlerce kefensiz yatanı.
Sen şehit oğlusun, incitme, yazıktır atanı,
Verme, dünyaları alsan da bu cennet vatanı.

Kim bu cennet vatanın uğruna olmaz ki feda?
Şüheda fışkıracak, toprağı sıksan şüheda!
Canı, cananı, bütün varımı alsın da Hüda,
Etmesin tek vatanımdan beni dünyada cüda.

Ruhumun senden İlahî, şudur ancak emeli:
Değmesin mabedimin göğsüne namahrem eli.
Bu ezanlar, ki şehadetleri dinin temeli,
Ebedî, yurdumun üstünde benim inlemeli.

O zaman vecd ile bin secde eder, varsa taşım,
Her cerihamdan, İlahî, boşanıp kanlı yaşım,
Fışkırır ruhumücerret gibi yerden naaşım,
O zaman yükselerek arşa değer belki başım.

Dalgalan sen de şafaklar gibi ey şanlı hilal!
Olsun artık dökülen kanlarımın hepsi helal.
Ebediyen sana yok, ırkıma yok izmihlal.
Hakkıdır, hür yaşamış bayrağımın hürriyet;
Hakkıdır, Hakk'a tapan milletimin istiklal!

Mehmet Akif ERSOY

ÖN SÖZ

Değerli Öğrencilerimiz, Öğretmenlerimiz ve Okul Ailemizin Kıymetli Bireyleri,

Fen lisesi olarak, sadece bilimsel alandaki başarılarla değil, aynı zamanda öğrencilerimizin sanatsal ve edebi yönlerini de geliştirmeyi amaçlayan bir eğitim anlayışını benimsiyoruz. Bu yıl çıkarmaya karar verdiğimiz bilim, sanat ve edebiyat dergimiz olan “ Altın Oran” bu vizyonumuzu somut bir hale getiren önemli bir adım olmuştur. Dergimiz, öğrencilerimizin sadece akademik becerilerini değil, aynı zamanda hayal gücünü, yaratıcılığını ve duygusal zekasını da ortaya koymalarına olanak tanıyacak bir platform sunmaktadır.

Fen lisesi olarak, bilimsel düşüncenin önemini her zaman vurguladık. Ancak bizler, öğrencilerimizin yalnızca sayılar ve formüllerle değil, aynı zamanda kelimeler ve renklerle de dünyayı keşfetmesini istiyoruz. Sanat ve edebiyat, insan ruhunun derinliklerine inmek, dünyayı farklı açılardan görmek ve özgün düşünceler üretmek için mükemmel araçlardır. İşte bu yüzden, dergimizde yer alan her bir yazı, şiir, resim, hikaye ve makale, bir öğrencimizin entelektüel yolculuğunun sadece bir parçasıdır.

Bu dergi, öğrencilere bilimsel düşüncenin ötesine geçerek insan olmanın, yaşamın ve evrenin anlamını sorgulama fırsatı sunmaktadır. Aynı zamanda, her bir öğrencimizin kendi sesini duyurabileceği, birbirlerinden ilham alabileceği bir alan yaratmaktadır. Bizler, öğrencilerimizin hem bilimsel hem de sanatsal yönlerini geliştirecek şekilde onları desteklemeye devam edeceğiz.

Bu dergiyi hazırlarken emeği geçen tüm öğrencilere, öğretmenlerimize ve destek veren herkese teşekkür ediyorum. Hep birlikte, bilimin ve sanatın birleştiği bu yolculuğa devam ederken, dergimizin gelecekte daha da büyüüp gelişmesini ve daha fazla öğrencimizin katkılarını görmeyi umuyorum.

Unutmayın ki, her biriniz bu okulun parlayan yıldızlarısınız ve her birinizin özgün bir hikayesi, düşüncesi ve vizyonu var. Bu dergi, o hikayeleri paylaşmanız için bir araçtır.

Başarılarınızın devamını dilerim.

Saygılarımla.



Koray YETER

Okul Müdürü

2022

Künye

İmtiyaz Sahibi

Koray Yeter

Okul Müdürü

Genel Yayın Yönetmeni

Mustafa Çiçekçi

Editör

Ahmet Mert Usluoğlu

Editör Yardımcısı

Ahmet Burak Atik

Tasarım

Mustafa Çiçekçi

Ahmet Mert Usluoğlu

Danışman Öğretmenler

Meltem Saygı

Ayşe Şahin

Selma Güneş

İletişim

@altinorandergi

altinorandergi@gmail.com

Neden Altın Oran?

Hepimiz güzelliği hissederiz, ama onu tanımlamak bazen zor olabilir. İşte burada Altın Oran devreye giriyor. Doğada, sanatta, mimaride ve hatta insan yüzünde bile rastladığımız bu büyüleyici oran, mükemmel uyumun matematiksel ifadesi olarak bilinir. Yaklaşık 1.618 değeriyle, estetik dengenin ve kusursuz tasarımın sırrını içinde barındırır.

Biz de işte tam bu yüzden dergimizin adını "Altın Oran" koyduk. Çünkü burada paylaşacağımız her içerikte ilham verici, dengeli ve estetik bir bakış açısını yakalamayı amaçlıyoruz. Sanattan bilime, edebiyattan tasarıma kadar her alanda güzelliği ve uyumu keşfetmeye hazır mısınız? O zaman, sayfaları çevirmeye başlayalım!

Altın Oran Ekibinden

Bu dergiyi hazırlamak için uzun bir yolculuğa çıktık. Yol boyunca birçok engelle karşılaştık, bazen geciktik, bazen duraksadık, ama asla vazgeçmedik. Şimdi ise sonunda sizlerle buluşturmanın mutluluğunu yaşıyoruz.

Bu süreçte emeği geçen herkese teşekkür ederiz. Her sayfada, her satırda büyük bir özveri ve tutkuyla çalıştık. Karşınızda sadece bir dergi değil, sabrın, emeğin ve birlikte başarmanın bir ürünü duruyor.



RÖNESANS
EĞİTİM VAKFI

İçindekiler

6

**Okulumuzdan
Haberler**

8

**Antik Dünyaya Bir Bakış:
Helenizm**

Numan Tarık Öztürk

12

**Felsefi Bir Yolculuk:
The Stanley Parable**

Ahmet Mert Usluoğlu

16

**Dijital Dünyanın İlk Baş Kaldırısı:
Özgür Yazılım**

Mustafa Çiçekçi

20

**Şiiri Anlamak
Bir Bakışta Basit, Derinlerde
Karmaşık**

Nisa Nur Kuru

22

**MUN:
Model United Nations**

Yavuz Alper Şahin

24

**Yılların Havacılık Rekabeti:
Boeing ve Airbus**

Ege Ulubatlı

28

**Sessiz Canavar:
Enflasyon**

Ahmet Burak Atik

32

**Dewey
Onlu Sınırlandırma Sistemi**

Elif Aynacıoğlu

34

**Göktaşları ve
Dünyamıza Tehditleri**

Tuna Akar

38

**Genç Yaşta Oyun Geliştirme
Röportaj: Remoob Games**

Ahmet Mert Usluoğlu

42

**Çocukluk Amnezisi:
Hatırlayamadığımız İlk Yıllar**

Zahide Akyüz

44

**Sürrealizmin Ressamı
Salvador Dali**

Yağmur Yıldırım

49

**Doğum Günü
Problemi**

Ahmet Mert Usluoğlu

50

**Akıl
Oyunları**

Okulumuzdan Haberler

■ Beden Eğitimi Öğretmenimiz Selim Kaya yönetimindeki okul masa tenisi takımımız Amasya'da düzenlenen Bölge Şampiyonası'nda ikinci olarak Türkiye Şampiyonası'na katılmaya hak kazanmıştır. Öğretmenimizi ve öğrencilerimizi tebrik ediyoruz.



■ Okulumuzda düzenlediğimiz roman karakterleri etkinliğindeki karakterlerimiz ile Ankara'da ilk kez düzenlenen Sincan Roman Karakterleri Festivali'ne katıldık.



■ Ülkemizin ilk uzay mühendisi Turgay Karakaş, okulumuza misafir oldu ve öğrencilerle söyleşi düzenleyerek ilham verici başarı hikayesini anlatarak motivasyon kaynağı oldu.



■ “Eğitime Destek Ver!” projesi kapsamında dezavantajlı bölgelerde öğrenim gören öğrenciler için hazırlanan botlar ve montlar, okulumuz öğrencileri tarafından her bir çocuğun adına özel paketlenildi ve Rönesans Gönüllüleri'nin desteğiyle 10 il, 16 okulda binlerce çocuğa ulaştı.



■ "Türkiye ile KKTC El Ele, Eğitimde Daha İleriye" projesi kapsamında KKTC Değirmenlik Lisesi idareci, öğretmen ve öğrencilerini bir hafta boyunca okulumuzda ağırladık ve birlikte Ankara'yı gezdik.



■ Okulumuzda Rönesans Eğitim Vakfı ve AKS iş birliği ile organize edilen "Geleceği İnovasyonla Şekillendir: Bir Zamanlar Atık" atölyesi gerçekleştirildi.



■ Okulumuz İngilizce öğretmenlerimizin yazdığı Erasmus+ projeleri kabul edildi. İki Finlandiya, biri Romanya olmak üzere bu sene içerisinde hareketliliklerimizi gerçekleştirmek için şimdiden çalışmalara başladık. Bu Erasmus+ projelerinde okulumuzu yurtdışında temsil etmek için hazırız.

■ Geçtiğimiz yıl katıldığımız tiyatro ve koro etkinliklerinde, öğretmen ve öğrencilerimizin özverili çalışmaları sayesinde okulumuz adına önemli başarılar elde ettik. Bu etkinliklerde gösterdiğimiz performanslar, sanat ve kültürel faaliyetlere verdiğimiz önemi bir kez daha göstermiştir.



■ Okul futsal takımımız, beden eğitimi öğretmenimiz Selim Kaya'nın liderliğinde önemli başarılar elde etmeye devam ediyor. Sincan Okullar Arası Futsal Turnuvası'nda yarı finale yükselen takımımıza başarılar diliyoruz.





Antik Dünyaya Bir Bakış: Helenizm

Numan Tarık Öztürk

İllaki herkes ömründe bir kere bile olsa “Helenizm” kavramını duymuştur, belki tarih dersinde belki okuduğu bir dergide veya izlediği bir videoda, özellikle de yabancı kanalları çok takip eden ya da kültür-sanat içerikleriyle içli dışlı birisiyseniz. Peki, nedir bu “Helenizm”?

Tanıtıma başlamadan önce kısaca kelime kökenine girmek istiyorum. Genellikle ilgili alana göre çekimlense de, “Helenistik, Helenleşme, Helenik” gibi görülebilenin yanı sıra “Helenotürkizm” gibi şaşırtıcı bir şekilde de karşımıza çıkabilir. Hepsinin köküne indiğimizde bir kelimeyle karşılaşırız... Helen. O zaman sorumuzu ‘Helen nedir?’ olarak değiştirelim. Çok ağır dil bilimine girmeden kısaca değinelim; Helen kelimesi Türkçeye Fransızcadan geçmiş olsa da Yunanca “Yunan” anlamına gelen

“Ελληνικός (Hellenikos)” sözcüğünün transliterasyonudur (bir alfabeden diğer alfabeğe çeviriliyorken anlamın değil sadece sesin gözetildiği çeviri/aktarım). Ancak günümüz Yunancasında bu kelime “Ελληνικός (Ellinikos)” şeklindedir. Bunun sebebi basit, dil; çağlar boyunca değişti. Epsilon(E)’un solunda yer alan işaret artık kullanılmamaya başlandı ve Eta (η), artık ‘i’ sesi veriyor.

O zaman hadi “Helenizm” nedir, ona bakalım.

Helenizm MÖ 323’de İskender’in ölümüyle başlayıp MÖ 30’da Kleopatra’nın (evet, o hikayesini duyduğunuz) ölümüne kadar süren hemen hemen her türlü alanda; felsefe, sanat, din, kültür, mimari vs. etkili olmuş ve bitiminden sonra bile izleri görülmeye devam eden bir akımdır.

Dönemi daha iyi anlamak için kısaca tarihi altyapıya da göz atmamız lazım. Öncelikle İskender karakterimizle başlayalım, İskender ya da bilinen adıyla Büyük İskender; babasından miras aldığı küçük krallığı alıp dönemin en güçlü devleti olan Ahamenişleri ve pek çoğunu yıkıp Ortadoğu, Mısır, Anadolu, Orta Asya ve Hindistan’a kadar uzanan toprakları fethetmiştir. Kendinden önceki bütün devletleri aşan, o zamana dek dünyanın gördüğü en büyük imparatorluğu kurup aynı zamanda Eski Ahit’te (Daniel 11:3) anılan, Hristiyanlar tarafından Kudüs’ü İsa Mesih’in gelişine hazırladığına inanılan ve Kur’an’da Zülkarneyn karakteri ile ilişkilendirilen (İskender’in bir pagan olduğunu bilindik bir şey. Kendini Zeus-Ammon’un oğlu bir tanrı olarak andığını da hatırlatmak isterim, ancak çoktan efsanevi bir kişiliğe ulaşmış olan İskender hakkında yazılan mitler sonsuz sayıdadır ve bunların en popülerlerinden biri olan Neshana; Orta Doğuda, özellikle Hristiyan bölgelerinde yaygın olan anlatı, Kur’an’daki anlatıyla örtüştüğünden dolayı bazı erken dönem İslam düşünürleri bu iki karakteri özdeşleştirmişler.) önemli bir tarihi figürdür.

Peki İskender’i anladık ancak Helenizm ile nasıl bir bağlantısı var? İskender kısacık ömrüne bu kadar ihtişamlı bir imparatorluk sığdırmış olsa da varisi kundaktayken ve ülkeyi yönetecek birisini henüz atamamışken ani bir ölümle kralızsız kalan bu imparatorluk Diadoh savaşları ile birlikte pek çok parçaya ayrılması üzerine İskender’in mirasını devraldığını iddia eden pek çok devlet ortaya çıktı.



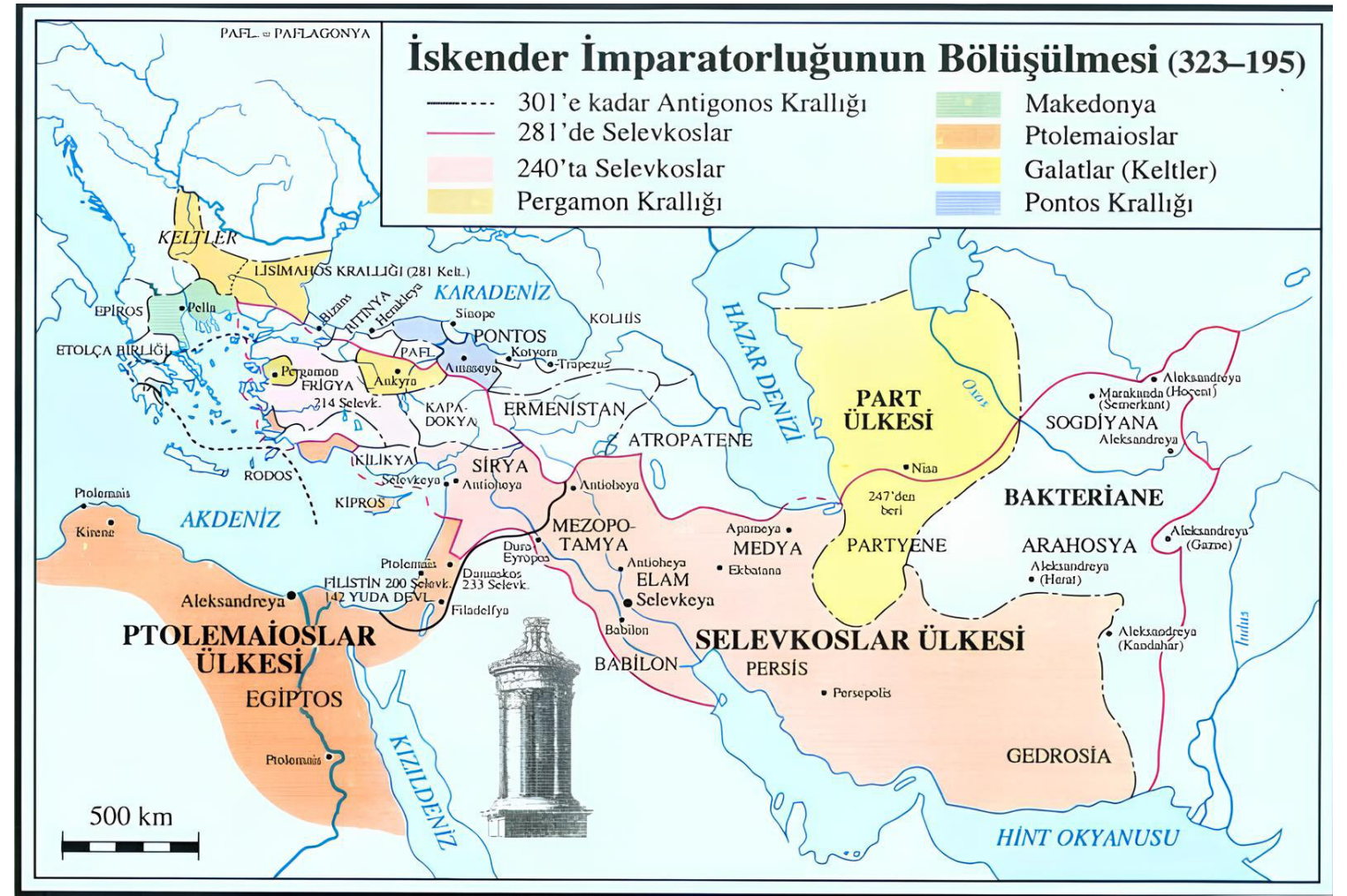
Bunlardan öne çıkan üç tanesinden bahsetmek mümkündür: Anadolu ve Yunanistan’da Antigonos Krallığı, İran ve Orta Asya’da Seleukos (Selefkı) İmparatorluğu ve Mısır’da Batlamyus (Ptolemaios) Hanedanı. Bu üç imparatorluğun politikaları ve kendi içlerindeki sürekli çatışmaları sonucu yerliler ve bölge halkları gönüllülükle veya zorla Grek kültürü kabul etmek zorunda kalmıştır. Tabii ki sadece bu şekilde yayılmış olsaydı bir süre sonra bu krallıklar kaybolduğu gibi bu akımda kaybolurdu, bu sadece küçük ve aslında dönemin sadece başlangıcını yansıtan bir durum. Büyük İskender’in ve haleflerinin yaptırdığı onlarca şehir, ticaret merkezi, liman ve daha bir sürü kültürel etkileşim alanları Grek kültürünün tüm bölge üzerinde yayılmasını ve etkileşime geçmesini sağlamıştır. (Sadece İskender’in kendi adını verdiği 20ye yakın şehir kurduğu rivayet edilir).



greko budist yapıda bir buddha heykeli
Tokyo Ulusal Müzesi

Pekala, ne olduğunu anladık şimdi sıra etkilerinin hangi yönde ve nerelerde görüldüğünden bahsetmekte. Tek tek cevap vermesi zor bir soru, bundan dolayı metin içerisinde hepsine cevap vereceğim. En başta etkilerin kültürel, dini, felsefi ve mimari gibi pek çok alanda görüldüğünü söylemiştik; biraz daha detay ve örnek verelim. En başta şunu söylemekte fayda var: Bu etkilemeler her zaman tek taraflı olmamakla birlikte Yunanlarında etkilendikleri pek çok konu ve alan vardır, Helenizm Yunan kültürünün tek taraflı yayılımı değil bölge halklarının kültürel etkileşimleri sonucu ortaya çıkan ürünün yayılımı ve dağılımıdır.

Etkilenimleri kültürel, mimari, dini gibi başlıklara ayırdık ancak bu başlıklar her zaman tek başına bulunmazlar hatta aksine çoğu zaman iki veya daha fazla etkilenim birlikte gerçekleşir. Mesela günümüz Afganistan'ında üzerinde ağır bir Grek mimari etkisi ile inşa edilmiş olan Ai-Khanoum şehrinde aynı zamanda Yunan tanrılarından Herkül'e adanmış bir gymnasium bulunması buranın hem dini hem mimari hem kültürel hem de dini bir etkilenim altında kalmış olduğunun bir göstergesidir.



Buna gene günümüz Afganistan'ında bulunan Gandhara şehri örnek verilebilir, Greko-Budist yapıda pek çok Buda heykelleri bulunduran bu şehir bu üç etkileşimin hepsini bulunduran etkileşimlere en güzel örneklerden biridir. Tabii ki dini etkileşim bir tek Budizm'de olmamıştır, Mısır'da hali hazırda Helenistik dönem öncesinde de var olan diğer kültür ve dinlerle tanrıların eşlenmesi, Helenistik dönem ile birlikte daha belirgin hale gelmiştir. Buna örnek olarak İskender'den bahsediyorken değindiğimiz Zeus-Ammon örnek verilebilir; Yunan baş tanrısı olan Zeus, Mısır baş tanrısı

Ammon'a denk aynı zamanda bir görülmüş ve aynı tanrı gibi anılmış, çağırılmıştır. Yahudilik ve -sonrasında Greko-Romen formunu alarak-Hristiyanlık üzerindeki etkisi de yadsınamayacak kadar fazladır. Direkt olarak Yuhanna İncili'nin ilk ayetinde karşımıza Antik Yunan felsefesinde özellikle Stoacılıkta çokça karşılaştığımız 'logos' kavramı çıkar. Sadece bunlarla da kalmamakla birlikte, Yunan felsefesi ile tanışan Yahudiler de İskenderiyeli Philo gibi ünlü filozofların önderliğinde Tanakh'ı Platonik ve Stoik düşünceler eşliğinde yorumlayıp kutsal kitaba yeni bir bakış açısı katmaya çalışmışlardır.

Felsefi Bir Oyun: The Stanley Parable

Ahmet Mert Usluoğlu

Bir oyun düşünün ki oyuncuları sadece eğlendirmekten öteye götürerek, 4. Duvarı tamamen yıkıp sizi özgür irade ve varoluş gibi derin felsefi soruları keşfetmeye davet ediyor. Hem de bunu bazen sizi kahkahalara boğarak bazen de bir nebze hüzünlendirerek yapıyor. İşte bu oyun, The Stanley Parable (TSP).

Oyunun geçmişine gidersek ilk olarak 2011 yılında ücretsiz bir Half-Life 2 modu olarak tanıtılmıştı. Daha sonrasında ise oyuncular tarafından büyük bir ilgiyle karşılanan oyun, geliştiricilerin çabasıyla 2013 yılında tam bir oyun olarak piyasaya çıktı.

Oyuna girdiğinizde muhtemelen fark edeceğiniz ilk şey, oyunda sağa sola yürümekten başka hiçbir mekaniğin olmaması olacaktır. “Böyle bir oyun ne kadar iyi olabilir ki yaa!” demeden önce beni bir dinleyin.

Her şey Stanley isimli sıradan bir adamın ofis odasında başlıyor. Stanley'nin tek bir görevi vardı. O da bilgisayarının ekranında beliren tuşlara basmaktı. İnanır mısınız bilmem ama Stanley bu işinden çok mutluydu. Stanley, her yılın her ayının her günü yaptığı gibi ekranda beliren tuşlara basarken bir şeyler ters gitti. Ekranında hiçbir komut belirmedi.



Neler olup bittiğini anlamak için ofisi kontrol etmeye çıkan Stanley, ofiste kendisi hariç hiç kimse olmadığını gördü. Ve işte burada kontrolleri ele alıyoruz. Ofiste ilerlediğimizde önümüze iki kapı çıkıyor ve dış ses konuşmaya başlıyor: “Stanley karşısına çıkan yol ayrımında sol kapıdan geç”. İşte bizim devreye girdiğimiz nokta burası. İstersek anlatıcıya uyararak sol kapıdan girip devam edebiliriz. Ya da kendi irademizle sağ kapıdan geçip anlatıcıyı çıldırtabiliriz. Tahmin ediyorum ki çoğu oyuncu ikinci seçeneği seçmiştir. Çünkü insan olarak özgür olmak istiyoruz.

Tabii bundan sonra da anlatıcı konuşmaya devam ediyor ve onunla sürekli etkileşim halinde oluyorsunuz. Yeri geliyor sizin seçimlerinizle dalga geçiyor, yeri geliyor sürekli hatalı seçimler yaptığımız için oyun bize yol boyunca ilerlememiz gereken sarı bir şerit veriyor. Tek yapmanız gereken sarı şeridi takip etmek oluyor.

Ama oyunun sonunda şunu fark ediyorsunuz ki bu seçimlerin hiçbirini kendi iradenizle yapmadınız. Bu seçimleri oyun size olanak verdiği için yapabildiniz. Yani sizden daha üstte olan birisi sizin için zaten sonsuz olasılıktan sadece geriye iki seçenek bırakmıştır. Oyun aynı şekilde modern zamanı da eleştiriyor. Stanley'nin çalıştığı şirket, çalışanlarını resmen robotlaştıran pozisyonlarda çalıştırıp üstüne az maaş vererek kârlılığı maksimize etmeyi amaçlıyor. Tabii bu oyundan çıkaracaklarınız bu kadarla da sınırlı kalmıyor ama ben daha fazla anlatmayacağım, sürprizi kaçmasın. Oyunun toplamda 19 sonu var -Ultra Deluxe sürümüyle daha da fazla- ve yaklaşık 4-5 saatlik bir deneyim sunuyor. Çoğu sonu gördükten sonra acaba anlatıcı ne diyecek diye kendinizi saçma saçma şeyler denerek bulmanız çok doğal :) .

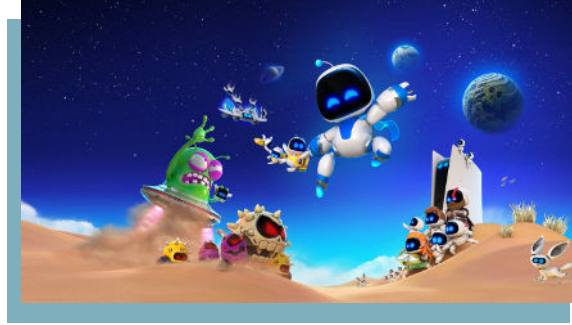


Son yorumlarıma gelirsek, TSP bir oyundan öte, herkesin deneyimlemesi gereken bir deneyim. Dış sesi seslendiren Kevan Brighting muazzam bir iş çıkarmış. Aynı şekilde oyunu Hangar Çeviri'nin yaptığı Türkçe dublajla da oynamanızı şiddetle tavsiye ediyorum. En az orijinali kadar keyifli bir tecrübe sunuyor. Oyunu alıp oynayacaksanız 2022 yılında çıkan taze The Stanley Parable: Ultra Deluxe oyununu almanızı tavsiye ediyorum. Bu sürüm, oyunculara "Yeni İçerik" adı altında onlarca güzel yenilik ve oyunun baz halini sunuyor.



Geçtiğimiz Yılın En İyi Oyunları!

The Game Awards 2024 Kazananları:



Astro Bot // Yılın Oyunu

Tatlı grafikleri ve eğlenceli platform oynanışıyla bu yılın 'Yılın Oyunu' ödülü Sony'ye gidiyor. Görünüşe göre Sony, yeni maskotunu bulmuş gibi duruyor.



94

Senua's Saga: Hellblade II

En İyi Ses Tasarımı

Sunduğu sinematik deneyim ile eleştirmenleri oldukça etkileyen Hellblade II 'En İyi Ses Tasarımı' ödülüne layık görüldü.



81



Balatro

En İyi Bağımsız Oyun

Bağımsız bir stüdyo tarafından geliştirilen Balatro, kart oyunlarına sürükleyici bir yorum getirerek sıralamalarda zirveye yerleşti.

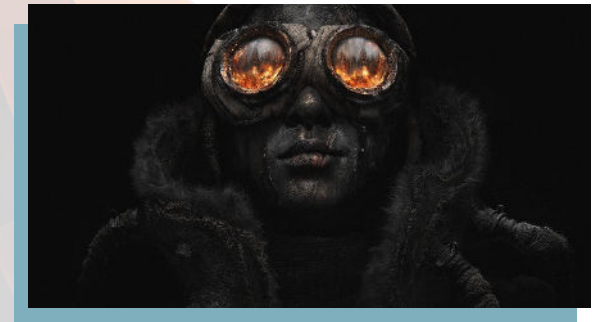


90

Frostpunk 2

En İyi Sim/Strateji Oyunu

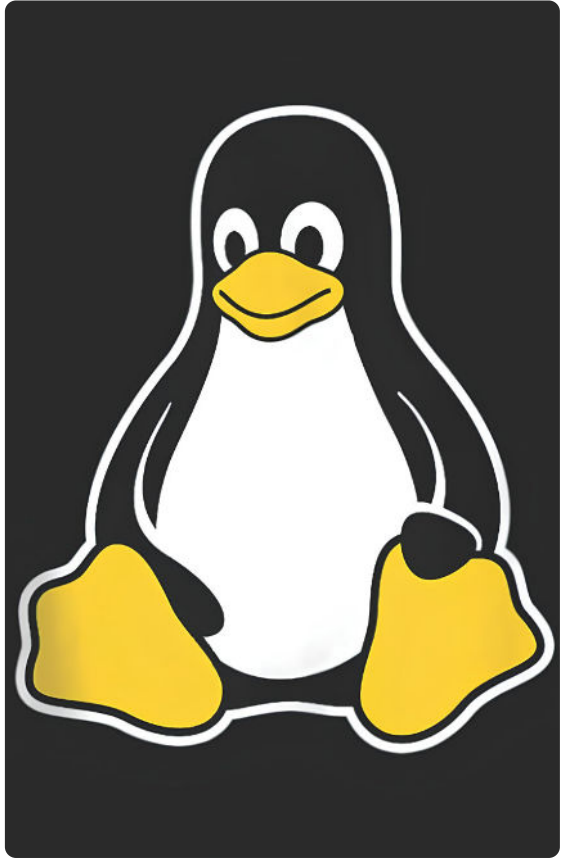
Frostpunk 2, ilk oyunun büyük başarısının ardından hayatta kalma ve simülasyon severleri tatmin eden bir yapım olmayı başardı.



85

Dijital Dünyanın İlk Baş Kaldırısı: Özgür Yazılım

Mustafa Çiçekçi



Özgür yazılımı ilk bakışta sadece bir yazılım kategorisi gibi görebilirsiniz ancak özgür yazılım bir başkaldırıdır ve kendine ait bir felsefesi vardır. Bu açıdan özgür yazılım hareketini siber dünyanın ilk kurtuluş savaşı olarak görebiliriz. Bu mücadelenin başlangıç noktası ise "Bilgisayarımı ben mi yönetiyorum yoksa büyük bir şirket mi?" sorusudur.

Her şeyden önce bilgisayar nedir, nasıl işler? Bilgisayar kendisine verilen emirler vasıtasıyla işlem yapan bir makinedir. Bu emirler ise yazılımlarla verilmekte. Peki ama bu yazılımı kim yönetiyor? Yazılım bizim isteklerimize göre mi hareket ediyor, etmiyorsa bile arka planda neler gerçekleştirdiğini biliyor muyuz? Belki de sadece yazılımın sahibi olan firmanın kar amacına göre sizi kullanıyor.

İşte tam bu noktada, bir yazılımın kullanıcı özgürlüğüne uygun olup olmadığını aşağıdaki dört maddeye göre inceleyerek anlayabiliriz.

- 0 Herhangi bir amaç için, istediğiniz şekilde yazılımı çalıştırma özgürlüğü.

Her ne istiyorsanız onu yaptırmak için programın nasıl çalıştığını inceleme ve onu değiştirme özgürlüğü. (Tabi ki bu özgürlük için

- 1 programın kaynak koduna erişmeniz لازم.) Bu şekilde halihazırda çalışmakta olan bir programı inceleyerek kendinizi geliştirebilir. Programın sizin istekleriniz doğrultusunda çalıştığından emin olmanızı sağlar.

Kopyaları dağıtma özgürlüğü. Bu özgürlük ise üstteki iki özgürlüğe sahip ancak programlamadan anlamayan kişiler için programlamadan

- 2 anlayan kişilerin birer topluluk oluşturarak programı düzenleyip bu kişilerin kullanımına sunabilmeleri için. Böylece herkes yazılımı tam verimle kullanabilecektir.

- 3 Değiştirilmiş sürümlerinizin kopyalarını dağıtma özgürlüğü.

Kaynak kod nedir?

Her yazılımın iki katmanı vardır birisi kaynak kod burada programlama dilleri kullanılarak sıfırdan inşa edilir ve ardından bu kod derlenerek sıfır ve birlere dönüştürülür ancak derlenmiş kodun nasıl işlediğini anlamak çok zordur ve anlaşılması için tersine mühendislik yapılması gerekmektedir.

Eğer bu maddelerden herhangi biri sağlamıyor ise bu yazılıma özgür yazılım diyemeyiz. Bu koşulları sağlamayan yani programın kullanıcıyı kendine bağlayan programlar ise özgür olamayan özel mülkiyet yazılım olarak adlandırılır.

Peki özel mülkiyet yazılımların bizim özgürlüğümüz üzerinde ne gibi olumsuzlukları olabilir, bunları bazı örnekler ile anlatayacağım. Mesela, Amazon üzerinde bir e-kitap aldığınızı düşünün eğer kitap firması Amazonla olan sözleşmesini fes ederse telefonunuzda yüklü olan kitap silinebilir (2004'te yaşandı). Başka bir örnek vermek gerekirse satın aldığınız bir yazıcıya kendi markasına ait olamayan bir toner taktığınızda içindeki yazılımından dolayı çalışmaması (Hp Jet Ink yazıcılar). İşletim sisteminizde kendinden yüklü gelen bir uygulamayı herhangi bir şekilde kaldıramamanız (Windows Edge).

Tarihçesi

Özgür yazılım kavramı, yazılım endüstrisinin başlangıcına kadar uzanıyor yani yaklaşık olarak 1950'ler. Ancak bu zamanlarda özel mülkiyet diye bir kavram yoktu, yani ortamda savunulacak bir şey de yoktu. O zamanlarda yazılımlar donanımın yanında veriliyordu ve donanımın daha verimli gelişmesi için yazılımcılar arasında kaynak kodlar dağıtılıyordu. Ancak 1970'lerde yazılım masrafları artması ile beraber yazılımlar donanımdan ayrı satılmaya başlandı. Bu durum, özel mülkiyet yazılımlar ile kapalı kaynak yazılımların ortaya çıkmasına neden oldu.



Richard Stallman

Richard Stallman özgür yazılım olan GNU işletim sistemini yayınladıktan sonra kendi yazılımı gibi özgür yazılımları lisanslar ile korunması için özgür yazılım vakfını kurmuştur. Bu vakıf ile önceden belirttiğimiz 4 maddeyi yayınlamış, copyleft kavramını oluşturmuş ve GPL lisansını yayınlamıştır.

Lisanslar

Peki lisanslar nedir? Lisans bir yazılımın veya uygulamanın kullanım haklarını belirleyen bir tür yasal anlaşmadır. Lisans, kullanıcının yazılımı nasıl kullanabileceğini, paylaşabileceğini ve dağıtabileceğini tanımlar.



GNU GPL Lisansı

Genel Kamu Lisansı, Özgür Yazılım Vakfı tarafından oluşturulmuştur. Bu lisansa göre yazılımını istediğiniz şekilde dağıtabilirsiniz ancak yazılımı dağıtırken kaynak kodunu da paylaşmalısınız. Bu yazılımı alan bir kişi yazılımda istediği değişikliği yapıp yeni bir yazılım yayınlabilir ancak bu yayınladığı uygulama da GPL lisansına sahip olmalıdır. Bu lisans programın ücretli bir şekilde satılıp satılmaması hakkında herhangi bir sınırlama bulundurmamaktadır ama genelde bu lisanslı yazılımlar ücretsizdir ve ürünün yanında sunulan eğitim, kurulum, yönetim gibi hizmetlerden kazanç sağlanır. Bu zamana kadar toplam 3 versiyonu yayınlanmıştır.

**MIT Lisansı**

MIT lisansı ise GPL lisansına göre daha esnek bir lisanstır. Yayınladığınızı yazılımın kapalı kaynak bir yazılımda kullanımına izin verir. GPL lisansı gibi kaynak kodu kullanan yazılımda MIT lisansını kullanımı zorunlu tutmaz ancak yazılımda kodu kullanılan yazılımcıya referans yapılması istenir.



- **Apache Lisansı**
- **Mozilla Kamu Lisansı (MPL)**
- **GNU LGPL (Kısıtlı Genel Kamu Lisansı)**



Özgür yazılımda kazanç sağlama

Özgür yazılımda kazancın nasıl sağlandığını merak ediyor olabilirsiniz. Peki, yazılımcılar özgür yazılımın kodu herkese açıkken nasıl emeklerinin karşılığını alabilecekler? Özgür yazılımlardan kazanç sağlamanın başlıca 5 yöntemi var diyebiliriz.

- Program için teknik servis ve danışmanlık ile kazanç sağlanabilir.
- Program hakkında eğitimler ve sertifikalar .
- Şirketler için programda özelleştirmeler yapılarak .
- Programında yapılan bulut tabanlı işlemlerden ücret alabilirsiniz (Proton vpn).
- Kullanıcı bağışları .

Son söz

İşin sonunda özgür yazılım kullanıp kullanmamak tamamen size kalmış . Özgürlüğünüzden ne kadar ödün verip ne kadar verim aldığınıza bağlıdır (bazı durumlarda tam tersi de olabilir). Örnek vermek gerekirse tamamlamam gereken bir işte kullandığım programın özgür yazılım bir alternatifi yoksa ya da farklı bir yazılıma alışma süreci uzun geliyorsa kullanmama seçeneği sizdedir.

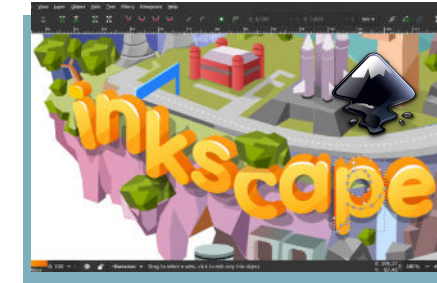
Kullanışlı Özgür Yazılımlar

**GNU/Linux**

Günlük işlerinizi ve daha fazlası için kullanabileceğiniz Windows tarzı bir işletim sistemidir. Ana çekirdeği üzerine bir çok gönüllü programcı tarafından değişiklik yapılarak çok fazla çeşidi (distro) ortaya çıkmıştır.

VLC Media Player

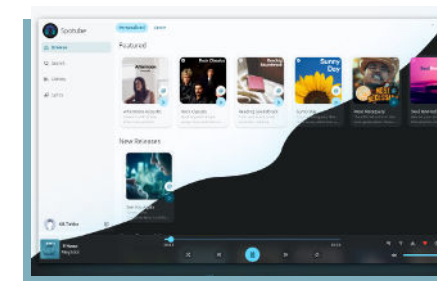
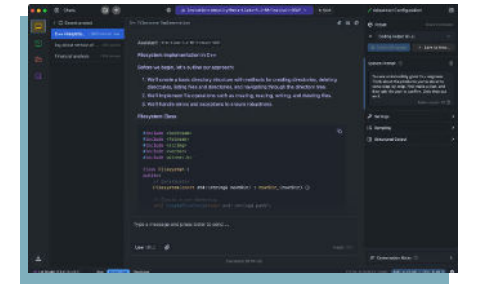
Her türlü video dosyasını ek video çözücü paketine ihtiyaç duymadan oynatabilirsiniz ve içerisinde bulunan bir çok video aracını kullanabilirsiniz.

**Inkscape**

Vektörel tasarımlarınızı düzenleyebileceğiniz bir programdır. Logo ve afiş tasarımı ile çeşitli grafik işlemlerinizi yapabilirsiniz.

LM Studio

Kendi bilgisayarınızda çevrim dışı olarak yayınlanmış açık kaynak yapay zeka modellerini çalıştırmak istiyorsanız, bu program tam size göre. Tabii ki yapay zeka modellerini tam verimle çalıştıramazsınız; ayrıca yüksek donanıma ihtiyacınız olacak, ancak düşük veri ile eğitilmiş modelleri kullanabilirsiniz.

**Spotify**

Kendisi YouTube entegrasyonu ile ve sizin spotify şarkı önerileriniz birleştirilerek ücretsiz bir şekilde şarkı dinlemeye olanak sağlayan android cihazınıza veya bilgisayarınıza indirebileceğiniz bir yazılım.

Şiiri Anlamak

Bir Bakışta Basit, Derinlerde Karmaşık

Nisa Nur Kuru

Şiiri anlamak, ilk bakışta basit gibi görünse de derinliklerine inildiğinde oldukça karmaşık bir süreçtir. Çünkü şiir sadece kelimeleri bir araya getirmekten ibaret değildir; o bir düşüncenin, bir duygunun, bir deneyimin, bir bakış açısının sanat eseri olarak ifade edilmesidir. Bu nedenle şiiri anlamak sadece kelimeleri okumayı değil, aynı zamanda o kelimelerin ardındaki anlamı, yazarın niyetini, şiirin tarihsel ve kültürel bağlamını da kavramayı gerektirir.

Kelime Seçimi ve Kullanımı: Anlamın Temel Taşları

Peki şiirin amacı nedir? Buna çeşitli cevaplar verilebilir ancak basit bir yanıt olarak; ilgilendiğimiz herhangi bir şey hakkında bize biraz bilgi verebilecek, anlayışımızı ve zevkimizi arttırmanın bir yoludur. Bu; ilgimizi çeken bir yazıyı, müziği, resmi üreten insanlar hakkında bir şeyler öğrenmek ve neden onları ürettiklerini anlamak anlamına gelir. Ancak aynı zamanda belli bir biçimin neden diğer biçime tercih edildiğini de anlamak anlamına gelir. Örneğin, yazar neden kaside yerine bir sone yazmayı tercih etti? Bir biçimin uygun olduğunun takdir edilmesi için o belirli yazarın o belirli zamanda kullanabileceği bir dizi seçeneğin farkında olmamız gerekir.

Kelime Seçimi ve Kullanımı: Anlamın Temel Taşları

Aynı şekilde kelime seçimine ve ek olarak da seçilen kelimenin nasıl kullanıldığına da dikkat etmemiz gerekir. Bunun için daha önce yazılmış taslaklara bakılabilir ve en uygun veya en anlamlı ifadeyi bulmak için ne kadar çaba harcandığını görebiliriz. Örneğin, "güneş" kelimesi yerine "altın top" kullanmak, şiire farklı bir anlam ve duygu katabilir.

Şiirin Oluşum Süreci: Bir Sanat Eseri Yaratmanın Zorluğu

Şiiri anlamak, bir şiir sevsek de sevmesek de onun oluşum sürecinde ne kadar çaba harcandığını, üslup tekniklerinin ve araçlarının anlam yaratmak için nasıl bir tılsım haline geldiğini fark etmemizi sağlar. Bir şair, sadece kelimeleri bir araya getirerek değil, aynı zamanda onları belirli bir düzende, belirli bir ritim ve kafiye şemasıyla kullanarak, okuyucuda belirli bir duygu ve düşüncüyü uyandırmayı hedefler.

Şiir Yazmak: Bir Deneyim ve Disiplin

Siz de şiir yazabilirsiniz. Eğer yazıyorsanız, muhtemelen iletmek istediğiniz şeyin nasıl ifade etmeniz gerektiğini düşünmenin ne kadar zor bir şey olduğunu çok daha iyi biliyorsunuzdur. Ve bazılarının sandığı gibi mısraların sadece duyguların değil, yaşanmış deneyimlerin de sonucu olduğunu biliyorsunuzdur. Tek bir mısra yazmak için bile birçok şehir görmeyi, insanları ve hayvanları tanımayı, doğaya ve çevreye farklı bir gözden bakmayı gerektirdiğini fark etmişsinizdir. Ve şiiri bir disiplin ve bir dereceye kadar öğrenebilmiş bir zat olarak bakmak, anlamaya yaklaşmanın bir başka yararlı yoludur.

Sonuç: Şiiri Anlamanın Derinliği

Sonuç olarak şiiri anlamak; sadece kelimeleri okumakla kalmayıp yazarın niyetini, tarihsel ve kültürel bağlamını, üslup tekniklerini ve anlam yaratma çabasını kavramayı gerektiren derin bir süreçtir. Bu süreç; şiirin güzelliğini, gücünü ve derinliğini daha iyi anlamamızı sağlar.

MÜNZEVİ

“

Kendi dünyamda yaşıyorum,
diye ilan edildim deli.
Farklıym diye onlardan,
dışlanmaya mahkum ettiler beni.

Yalnız bırakmamak için kendimi,
aynalarla dost oldum.
Öğrendim, uğultulu insan
kalabalığının,
seslerini kesmeyi.

Kendi karanlığımda,
kendi ışığım oldum.
Adeta oldum !
bir münzevi.

”





MUN: Model United Nations

Yavuz Alper Şahin

MUN Nedir ?

Model United Nations, kısaca MUN, Birleşmiş Milletler'in çeşitli komite ve kurullarını taklit ederek bir sorun üzerinde tartışmayı ve çözüme ulaşmayı simüle eden etkinliklerdir. Genellikle lise ve üniversite düzeyinde düzenlenen bu etkinliklerde, katılımcılar bir meclis gibi yönergeler vererek hareket ederler. Belirlenen bir gündem maddesi çerçevesinde, rolünü üstlendiğiniz ülkenin politikasına uygun olarak sorunlara çözüm bulmaya çalışırsınız. Ve evet, tüm bunları İngilizce konuşarak yaparsınız. Bu yüzden, MUN etkinliklerinde kendinizden ve söylediklerinizden emin olmanız oldukça önemlidir.

Basit Bir MUN Rehberi

BM'nin bünyesinde çeşitli komiteler bulunur. Her komitenin bir gündem maddesi vardır ve etkinlik süresince bu konu üzerinde fikir yürütüp ortak bir çözüme ulaşmaya çalışırsınız. Konu hakkında bilgi edinmek için, komitenizin USG'si (Under Secretary General) tarafından sağlanan Study Guide adındaki bilgi belgelerini okumanız önemlidir. Bu belgeler, ülkenizin politikaları ve geçmiş aksiyonları hakkında size bilgi verir. Ayrıca, bazı komitelerde konferans öncesi ülkenizin durumunu anlattığınız Position Paper adlı bir belge hazırlamanız istenebilir.

Komite içindeki işleyiş, bir delegenin yönerge vermesi, bu yönergenin Chairboard (Yönetici Ekip) liderliğinde oylanması ve konu üzerinde belirlenen süre boyunca konuşulması şeklinde ilerler. Komitenin nihai amacı, konuşulan konular ve alınan kararlar doğrultusunda bir Resolution Paper (Çözüm Kağıdı) yazmak ve bu belgenin Secretary General tarafından onaylanmasını sağlamaktır.

Performansınıza bağlı olarak, Chairboard tarafından size dört farklı ödül verilebilir: "Promising Delegate Award", "Honorable Mention Award", "Outstanding Delegate Award" ve "Best Delegate Award".



Okulumuzda MUN Faaliyetleri

Okulumuzda MUN kulübü, 2023-2024 eğitim öğretim yılında faaliyete başlamış olup, henüz tecrübe sahibi olmayan öğrencilerle birlikte 6 adet MUN delegasyonu gerçekleştirmiştir. Bu etkinliklerin çoğu üç günlük olup, uzun hazırlıklar sonucunda kendimiz bir yönetim ekibi kurarak, Mayıs ayında kendi MUN konferansımızın başlangıcı olarak MUNER'24 MOCK Debate'i başarıyla gerçekleştirdik. Bu uygulamalar sayesinde, İngilizce düşünme ve konuşma yeteneklerimizi geliştirmekle kalmayıp, aynı zamanda özgüven, topluluk içinde konuşma, politika ve işbirliği gibi önemli kazanımlar elde ettik. Ayrıca, konferanslardaki After Party'ler, Gossip Box'lar ve Entertainment Event'ler ile eğlenceli vakitler geçirdik.



Sonuç olarak

MUN konferanslarında aktif rol almak, İngilizce konuşma, telaffuz ve düşünme yeteneklerinizi; işbirliği yeteneğinizi, özgüveninizi ve toplumda aktif bir birey olma becerinizi önemli ölçüde geliştirir. Ayrıca, bu konferanslardan alacağınız katılım belgeleri ve ödülleri CV'nize ekleyeceğiniz değerli unsurlar olur. Kendinize yatırım yaparken aynı zamanda eğlenceli ve aktif zaman geçirmek için MUN konferansları mükemmel fırsatlar sunar.

Yılların Havacılık Rekabeti: Boeing ve Airbus

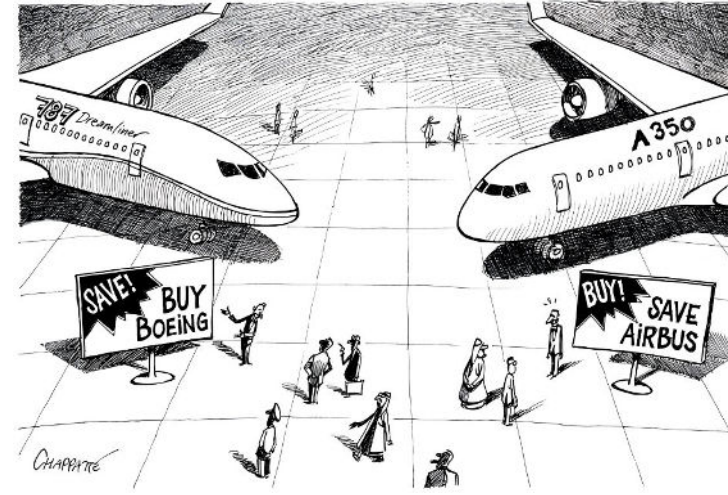
Ege Ulubatlı



Petrol fiyatlarının daha erişilebilir hale gelmesi, uçak teknolojisini gelişmesiyle güvenliğin de yükselmesi ve bilet fiyatlarının düşmesiyle 1960'lardan sonra sivil havacılık piyasası bir anda tavan yaptı. Buna bağlı olarak da başta ABD olmak üzere, birkaç Avrupa ülkesinin kurduğu birleşik şirket olan Airbus ve SSCB arasında oldukça kızgın bir rekabet ortaya çıktı. Jet motorunun icadıyla beraber uçakların hızı ses hızına hatta 2 katına kadar çıktı. Ancak Orta Doğu bölgesinde yaşanan krizler dolayısıyla petrol fiyatları yükseldi, bu rekabet “Kim daha hızlı uçacak?” sorusunu “Kim tek seferde daha fazla yolcu taşıyacak?” sorusuna çevirdi. Artık hızlı uçmak değil, tek seferde neredeyse 400 yolcu taşımak mantıklıydı. Bu nedenle uçak üreticileri ya ses üstü yolculuk projelerini iptal etti ya da sayısı bir elin parmaklarını geçemeyecek kadar az üretti. Bu “çok büyük” uçak piyasasında bazıları kartlarını yanlış oynadı, bazıları politik sebeplerle yok olup gitti.

Boeing, 60'ların sonuna doğru 747 projesiyle “çok büyük” uçağını piyasaya sürerken, Mc Donnell Douglas “Göklerin Kraliçesi” ünvanlı bu uçağa DC-10 modeliyle cevap verdi. 70'li yıllara geldiğimizde ise Okyanus'un öbür ucunda, Avrupa'da, Almanya-Fransa-İngiltere ortaklı Airbus şirketi ise bu yarışa A300 modeli ile oldukça iyi bir giriş yaptı.

90'ların başına geldiğimizde Körfez Savaşı'yla birlikte pek çok hava yolu şirketi petrol fiyatlarını karşılayamayıp iflas bayrağı çekti. Lockheed sivil havacılıktan çekildi, üstü üste gelen skandallar ve güvenlik açıkları sebebiyle mali krize dayanamayıp batan MC Donnell Douglas'ı Boeing satın aldı, SSCB'nin yıkılmasıyla Rus teknoloji Ilyushin ve pek çok Sovyet şirket neredeyse yok oldu ve gitti. Tüm bu yaşananların ardından piyasada irili ufaklı birkaç şirket dışında sivil havacılık piyasası onlara kaldı: Avrupalı Airbus ve Amerikalı Boeing. Bugün yazımızda bu iki şirketin rekabetine yer vereceğiz.



90'lı yıllarda mekanik sistemlerin yerini elektronik sistemlere bırakmasıyla Airbus “flybywire” adı verilen ve uçağın neredeyse tam kontrol bilgisayarda olduğu bir sistem için ilk adımını A320, A330 ve A340 projeleriyle attı. Boeing ise ilk başta flybywire'a benzeyen sistemler geliştirmeye çalışsa da yarı mekanik-yarı elektronikten şaşmadı. 2000'lerin başına geldiğimizde her iki uçak üreticisinde birbirlerinin aynı klasmanında olan jetler üretiyor, rekabeti daha da körüklüyordu.

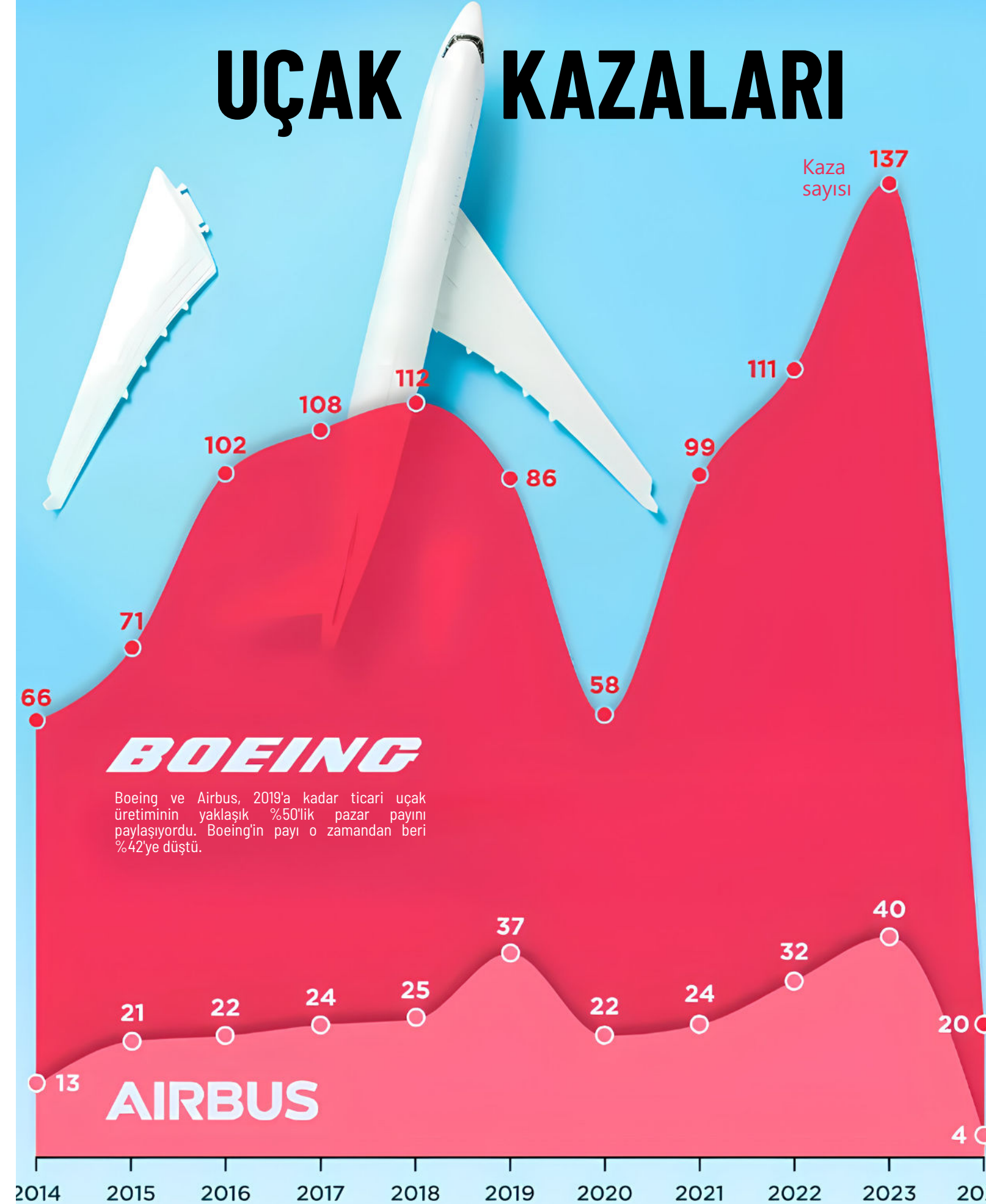
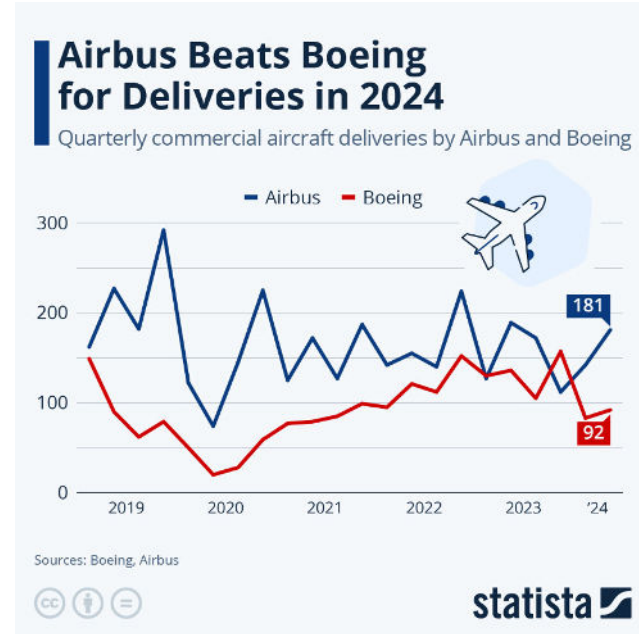
2000'lerin başında Boeing, 787 projesi ile kompozit gövde ile daha hafif, ekonomik, hızlı ve az maliyetli uçak üretmek için kolları sıvadı. Aynı yarışa Airbus ilk başta A330-200Light projesiyle girse de değişime ayak uyduramayacağını fark etti. B787 gün geçtikçe popülerleşiyor, sipariş alıyordu. 2000'lerin ortasına gelindiğinde Airbus, A350 projesini duyurdu. Bu iki uçaktan ilk çıkan B787 olmuştu. Ancak ilk yolculu uçuşundan kısa bir süre sonra ANA'ya ait bir uçağın bataryasında yangın çıkmasıyla ground edilmişti. Bu havayolu şirketlerinin A350'ye yönelmesine sebep oldu. Boeing'in bu sorunu gidermesiyle denge yeniden sağlandı. Şu an her iki uçakta günümüzde oldukça güvenli kabul edilen uçaklardır.

Airbus'ın A320 ailesinin NEO (New Engine Option) serisiyle Airbus, kısa ve orta mesafeli uçuşlar için %10 yakıt verimliliği ile daha az operasyonel maliyetler ve daha fazla motor seçeneği sunan modellerini tanıttı. Airbus bu model üzerinde oldukça fazla çalışmıştı. Halihazırda var olan flybywire teknolojisine yenilikler katmıştı. Bu projeye cevap vermek isteyen Boeing, B737Max serisiyle oldukça hızlı bir giriş yaptı ancak bu giriş fazla hızlıydı. Boeing 737 Max'leri bir önceki 737 ailesinin direkt üstüne tasarlamıştı. Bu, Boeing'in ilk hatasıydı. Çünkü Boeing'te tıpkı Airbus'ın yaptığı gibi motorları daha verimlileriyle değiştirdi.

Ancak uçağın gövdesini değiştirmek yerine motorların yerini değiştirdiği için bazı hesaplar tutmadı. Boeing'in ikinci hatası ise flybywire'a benzeyen yeni sistemler geliştirmektir. Ancak bu sistemleri uçağı yetiştirmek için fazla hızlı ve kontrolsüz yaptı. Takvim yaprakları 29 Ekim 2018'i gösterirken Endonezya'dan havalanan bir 737 Max uçağı denize çakıldı. Kazada 189 kişi yaşamını yitirdi. Daha Endonezya kazası çok sıcakken, 10 Mart 2019'da bu sefer Ethiopian Airlines'a ait bir 737 Max yere çakıldı. Çok geçmeden neredeyse tüm dünyada B737 Max'ler teker teker seferden çekiliyordu. Araştırmaların ardından kazanın sebebi açığa kavuşmuştu: Boeing'in yeni programladığı MCAS sistemi. Bu sistem, uçağın burnunun anormal derecede yukarıda olduğu durumlarda burnunun aşağıya indirilmesi için tasarlanmıştı. Ancak bir şeyler ters gitti, sistem amacından şaştı. Her iki kazada da uçakların burnunu normalden daha yukarıda ama uçuşa elverişli bir açıda tuttukları fark edildi. MCAS sistemi, yanlış yapıldığından dolayı uçakların stall (yerçekimi kuvvetinin kaldırma kuvvetinden fazla olduğu durum, perdövites) durumunda olduğunu farz ederek uçağın burnunu aşağı indirmeye zorladı. Burada Boeing neredeyse %100 hatalıydı. Sistemin yeniden yapılmasının ardından, 737 Max nihayet 2021 yılında göklere kavuşabilmişti. Ancak 737 Max'in yerde kaldığı süreçte havayolu şirketlerine milyarlarca dolar tazminat ödemek zorunda kalan Boeing, mali krize girdi. Bu mali

krizi ise çalışanları işten çıkararak ve maliyetleri düşürerek kapatmaya çalıştı. Bu yüzden uçak bandında daralmaya gidildi.

Pandemi krizinden beri Boeing, türlü sorunlarla uğraşsa da havayolu şirketlerinin gözünde en yakın sipariş tarihi olarak 5 yıl sonrasını veren Airbus'ın karşısında yükselmeye başladı. Bunun altında yatan en büyük sebep, Airbus'ın 737 Max krizinden yararlandığı avantajlı durum diyebiliriz. Havayolu şirketlerinin 737 Max krizi dolayısıyla Airbus'a gösterdiği ilgiyi Toulouse fabrikası karşılayamıyor. Havacılık uzmanları Boeing'in her ne kadar sıkıntılı süreçlerden geçse de yakında toparlayacağını tahmin ediyor. Bunu zaman gösterecek.





Sessiz Canavar: Enflasyon

Ahmet Burak Atik

Ülkeler pandemi sürecinden bu yana çeşitli sorunlarla karşılaştı. Bu sorunlardan başlıcası enflasyon ve gıdaya erişim sorunu oldu. Pandeminin beraberinde getirdiği ekonomik durgunluk önceki dönemde gelişmiş ekonomilerdeki tek haneyi geçmeyen enflasyon oranlarında bile ciddi şekilde artışa sebep oldu. Küresel boyutta görülen enflasyon problemi, yerini zamanla az gelişmiş ve gelişmekte olan ekonomilerdeki düşük-orta gelirli nüfusu etkileyen bir gıda ulaşım sorununa bıraktı. Üstelik sadece gıda sektörü değil; otomotiv, turizm ve perakende gibi birçok sektör enflasyon artışı sebebiyle olumsuz etkilendi.

Peki nedir bu ENFLASYON ?

Enflasyon: Para şişkinliği veya yüksek talebe bağlı olarak genel fiyatların sürekli artması, bu sebeple satın alma gücünde zayıflama ve para değerinde düşüşe neden olmasıdır.

“Düzenlenmemiş vergi”
-Milton Friedman

“5 dolarlık saç tıraşına 10 dolar ödeyecekken 15 dolar ödemek”
-Sam Ewing

“Toplumu ve ahlakını bozan bir numaralı halk düşmanı”
-Süleyman Demirel

Enflasyonun Sebepleri

- Bir ekonomide arz, talebi karşılayamazsa enflasyon yükselir. (Yani talep edilen malın üretilen ve ithal edilen malı geçmesi veya talebin üretim ve ithalattan daha hızlı artması, buna bağlı olarak "az ürüne çok talep" dengesizliğinin ortaya çıkması sonucu genel fiyatlarda sürekli artış yani enflasyon gözlemlenir.)
- Bir ekonomide para arzı dengesizce artarsa enflasyon oluşur.
- Bir ekonomide arzın talebe kıyasla dengesizce azalması veya talebin arza kıyasla dengesizce artması enflasyona sebep olur. (Yukarıda enflasyonun sebebinin arzın talebi karşılayamaması olduğundan bahsetmiştik. Sadece talebin dengesizce artışı değil, arzın dengesizce azalması da enflasyonu doğurabilir.)
- Yanlış mali politikalar enflasyona sebep olur.
- Eğer enflasyon önlenmezse uzun vadede greedflasyona sebep olabilir.

Enflasyonun Sonuçları

- Satın alma gücündeki genel düşüş veya sürekli artan fiyatlar toplumsal güven duygusunu zedeler ve ekonomik istikrarsızlığa sebep olur. Ekonomik istikrarsızlık toplumsal ahlaki olumsuz etkiler. Kamuda yolsuzluk, rüşvet, vergi kaçırma; toplumda ise hırsızlık, dolandırıcılık ve karaborsacılık gibi suçlar artar.
- Spekülasyona dayalı kazanç emeğe dayalı kazanca nazaran daha fazla rağbet görür. Kolay yoldan para kazanma teşebbüsleri ve buna bağlı olarak dolandırıcılık ile iflas olayları artar.
- Paradaki değer kaybı, insanları paralarının değerini koruyacak önlemlere ve yatırımlara iter. Gayrimenkul, altın ve döviz alımı artar.
- Bütün bu olumsuz sonuçlara karşın enflasyon borçlu için kısmen avantajlıdır. Para değerindeki düşüş ile borçlar daha kolay ödenebilir. Enflasyona karşı borç verenler faiz önlemi olarak verilen borcun uzun vadede değerini korumaya çalışır.



Enflasyonla Nasıl Mücadele Edilir?

- Kamu kurumları ülkedeki enflasyon şiddeti eriyene veya hedeflenen orana ulaşana kadar belli bir takvim ve plan doğrultusunda tasarruf yapar.
- Dış ticaret açığı veren ülkelerde, bu açığı vermeyen ülkelere kıyasla daha yüksek enflasyon görülür. Çünkü bir ülkenin dış ticaret açığı vermesi, yabancı para birimlerinin yerli para birimlerine karşı değer kazanmasına ve yerli parayla yapılan ithalatın maliyetinin artmasına sebep olur. İthalattaki maliyet artışı, ithalatın azalmasına ve sonuç olarak ekonomide arzın talebi karşılayamamasına yol açar. Bu sebeple enflasyonla mücadelenin en temel yolu, dış ticaret açığı vermemek (yani ithalatın ihracatı geçmemesi), ülke ekonomisinin talebini ithalat yaparak değil, yerli üretimle karşılamaktır.
- Yüksek enflasyon görülen ekonomilerde yetkililer mali politikaları düzenleyerek enflasyona karşı önlem almaya çalışırlar. Bu önlemler kısa vadede enflasyonu düşürebilse de uzun vadede ülke ekonomisine zarar verebilir.
- Kısaca, ülkeler enflasyon ile kısa vadede talep düşürücü, uzun vadede arzı artıran politikalar uygulayarak mücadele eder.



Enflasyon ile ilgili kavramlar

- Stagflasyon: Ekonomide enflasyon ile durgunluğun bir arada görülmesi durumu
- Skimpflasyon: Fiyat artışı yerine sunulan ürün veya hizmetteki kalite düşüş durumu
- Hiperenflasyon: Enflasyonun kontrol edilemeyecek hızla artışı ve bunun sonucunda paranın değer kaybı durumu
- Deflasyon: Genel fiyatlarda gözlemlenen sürekli düşüş durumu, enflasyonun zıttı
- Dezenflasyon: Enflasyonun artış hızında düşüş durumu
- Taksflasyon: Vergi yükünün ve enflasyonun birlikte yüksek olması durumu
- Shrinkflasyon: Fiyat artışı yerine sunulan üründe veya hizmette hacim/miktar azalması durumu
- Greedflasyon: Yüksek enflasyon görülen ülkelerde fiyatların enflasyon oranı üzerinde artması durumu

Tarihteki yüksek enflasyon örnekleri

1.

1946 Macaristan
Günlük Enflasyon Oranı: %207

2.

2008 Zimbabve
Günlük Enflasyon Oranı: %98

3.

1994 Yugoslavya
Günlük Enflasyon Oranı: %65

4.

1923 Almanya
Günlük Enflasyon Oranı: %21

5.

1944 Yunanistan
Günlük Enflasyon Oranı: %18



Dewey Onlu Sınıflandırma Sistemi

Elif Aynacıoğlu

Dewey Onlu Sınıflandırma sistemi, dünyada güncel olarak en yaygın şekilde kullanılan sınıflandırma sistemidir. Bu sistemin mucidi olan Melwil Dewey Amerika Birleşik Devletleri'nin Amherst College Kütüphanesinde çalışırken 1873 yılında kütüphanedeki kitapların sınıflandırılması için geliştirmeye başlamıştır. İlk kez o kütüphanedeki kitaplara uygulanmaya başlamıştır.

Melwil Dewey'in geliştirdiği bu sistemin en çok öne çıkan özelliği, kitapların raflarda birbirleriyle olan ilişkilerine göre dizilmesiydi. Bu sistemde, on ana başlık ve bu ana başlıkların alt başlıkları üzerinden kitaplara belirli demirbaş numaraları veriliyor ve kitaplar bu numaralara göre raflara diziliyordu. Bu sistemde kullanılan on ana başlık şu şekildedir:

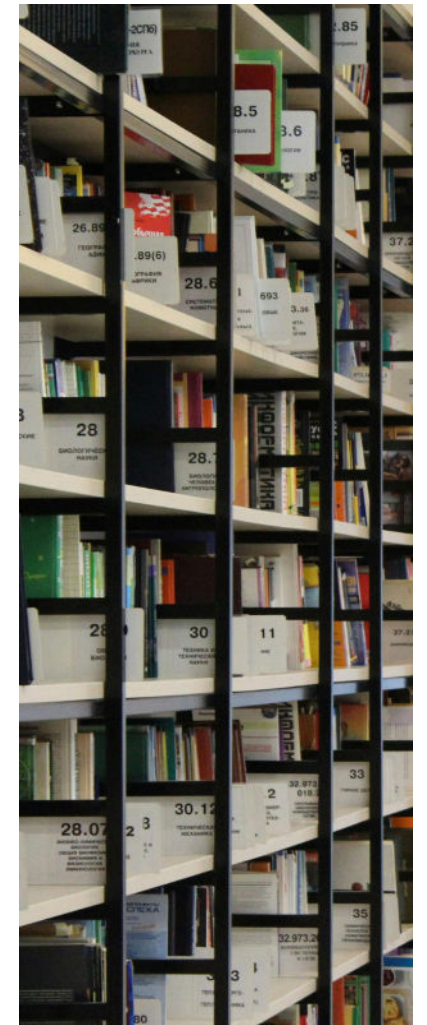
- 000 - Bilgisayar bilimi, enformatik ve genel çalışmalar
- 100 - Felsefe ve psikoloji
- 200 - Din
- 300 - Sosyal Bilimler
- 400 - Dil
- 500 - Temel Bilimler
- 600 - Teknoloji
- 700 - Sanat ve Yaratıcılık
- 800 - Edebiyat
- 900 - Tarih ve Coğrafya

Bu ana başlıkların altında, soldan sağa doğru gidildikçe her bir basamak bir alt başlığa karşılık gelmektedir. Örnek vermek gerekirse 500 temel bilimler, 510 matematik, 520 astronomi ve 530 fizik alt başlıkları içindir. 510'un alt başlıklarından 511 matematiğin genel prensipleri, 512 cebir ve 513 aritmetik konularına karşılık olarak gelir. Bu başlıkların altında bulunan daha özel bir konu hakkındaki kitapları sınıflandırmak için bir nokta konularak ondalık basamaklardan yararlanılır. Örneğin 516.3 analitik geometri ve 516.37 metrik diferansiyel geometri konularına karşılık gelir.

Erman Ilıcak Fen Lisesi olarak biz, kütüphane bünyemizde güncel olarak 4000'den fazla kitabımızı yazarların adlarının baş harflerinden yararlanarak alfabetik olarak diziyoruz. Baş harfi aynı olan yazarlar da kendi içlerinde alfabetik olarak sınıflanıyor.

Ankara Erman Ilıcak kütüphanesi Genel Rehberliği

- Okulumuz kütüphanesi, bünyesinde güncel olarak 4000'den fazla kitap bulundurmak ile birlikte "kütüphanecilik" ve "kültür edebiyat" kulübün ortaklaşa tuttuğu nöbetler ile yürütülür.
- Ödünç almak istenilen kitaplar ödünç alınmadan önce o günün kütüphane nöbetçisi aracılığıyla sisteme kayıt ettirilmelidir.
- Ödünç alınan kitaplar yedi gün içinde geri getirmelidir. Eğer yedi günden fazla bir süre okunmak isteniyor ise yine kütüphane görevlisi aracılığı ile kitabın süresi uzattırılmalıdır.
- Ödünç alınan kitaplar raftaki yerlerine bırakılmalıdır.



Göktaşları ve Dünyamıza Tehditleri

Tuna Akar

Gökyüzünün derinliklerinden kopup gelen gizemli elçiler... Göktaşları, evrenin uçsuz bucaksız boşluğunda amaçsızca sürüklenen, bir gün yollarını Dünya ile kesiştiren kadim taşlardır. Kimi zaman bir gece vakti gökyüzünde parlak bir çizgi gibi kayarlar, kimi zaman da gözle görülmemiş derecede bir sarsma ile yeryüzünde izlerini bırakırlar. Onlar, evrenin eski hikayelerini taşıyan sessiz tanıklardır; ama bazen bu tanıklık, Dünya için bir tehdit haline gelebilir. Peki, bu göktaşlarının bize anlatmaya çalıştığı nedir? Ve biz onları anlamakta ne kadar başarılıyız?

Göktaşları

Göktaşları, çoğunlukla asteroit kuşağı adı verilen bölgede oluşur ve bu bölgeden koparak yörüngelerini değiştirirler. Taş ve metalden oluşan bu gökcisimleri, hareket ederken devasa hızlara ulaşır ve eğer Dünya'nın çekim alanına girerlerse, atmosferle birlikte sürtünerek büyük bir hızla ısınır ve parlak bir ışık saçarlar. Halk arasında “yıldız kayması” olarak bildiğimiz bu olaylar aslında küçük göktaşlarının atmosfere girerken yanmasıdır. Ancak, daha büyük göktaşları atmosfere girdiğinde bu muazzam görüntü, bir tehlikeye dönüşebilir.

Gezegemimize çarpan çok sayıda göktaşı, yeryüzünde sayısızca iz bırakmıştır. En ünlü örneklerinden biri ise Arizona'daki Meteorite Krateri'dir. Yaklaşık 50 bin yıl önce gerçekleşen bu olay, Arizona'nın iç taraflarında 1 kilometre çapında bir çöküntü oluşturmuştur. Fakat bundan neredeyse 66 milyon yıl öncesinde, çok daha büyük bir olay gerçekleşmiştir. Bir göktaşı, dinazorların yok olmasına neden olan zincirleme olayları tetiklediği düşünülen büyük bir felakete neden olmuş olabilir. Tabii bu olaya daha sonra ayrıntılı olarak değineceğiz. Bu olaylar, göktaşlarının hem kozmosun gizemlerini nasıl açığa çıkarabileceğini hem de gezegenimizin tarihini kökten bir şekilde nasıl değiştirebileceğini gösteriyor.

Gelecekteki Olanaklar

Göktaşları Dünya için bir tehlike oluşturur ancak gelecekte uzay kaynaklarının kullanımı için çok önemli varlıkları temsil ederler. Göktaşları; içerdikleri altın, platin ve nikel gibi değerli metaller yüzünden bilim adamlarının ve girişimcilerin ilgi odağı olmuş haldedir. Örneğin; 16 Psyche adı verilen bir asteroitin, dünyadaki tüm ekonomilerin toplam değerini aşabileceği düşünülüyor. Göktaşlarından elde edilen bu öğeler, Dünya'nın azalan malzemelerini kurtarmaya ve uzay çalışmalarını desteklemeye yardımcı olabilir.

Bu tür göktaşlarından elde edilen kaynakların bir başka avantajı ise Dünya'nın ekolojik dengesi üzerindeki olumsuz etkiyi azaltabilmesidir. Örneğin; nadir metallerin çıkarılmasının çevreye sağladığı zararlar, göktaşı madenciliği ile en aza indirilebilir. Ayrıca, bu değerli mineraller, uzay teknolojisinin inşası için çok önemlidir ve bu teknolojiler ilerledikçe ekonomiksel alanda büyüme için yeni bir çağa kapı aralanabilir. Uzay madenciliği projelerinden elde edilecek gelirler, yalnızca büyük şirketlere değil ayrıca küresel ekonomiye de hiç görülmemiş bir hız kazandırıp yeni iş alanları yaratabilir. Böylece, göktaşları insanlığın sadece bilimsel merakını değil, ayrıca ekonomik geleceğini de şekillendirebilir.

Ancak göktaşları, insanlara yalnızca yeni olanaklar sunmaz. Bazen oluşturdukları kaos, evrenin bu kadim elçilerinin ne kadar güçlü ve yıkıcı olabileceğini bize göstermekte geri kalmıyor. Tarih boyunca çoğu kez karşılaştığımız bu tehditler, göktaşlarının karanlık yüzünü de ortaya çıkarıyor.



Tehditleri

Çoğu göktaşı, tamamen yanarak atmosferde buharlaşır. Ancak bazı büyük boyutlu göktaşları yüzeye kadar ulaşarak "çarpışma kraterleri" adını verdiğimiz boşlukları oluşturur. Dünya'nın geçmişini incelediğimizde, zamanında Dünya'daki 200 milyon yıldır baskın canlı türü olan dinozorların neslinin tükenmesine yol açtığı düşünülen olayın da bir göktaşı çarpmasıyla ilişkilendirilmesi kaçınılmazdır. Chicxulub Çarpışması, adı verilen bu olay 150 kilometre genişliğinde bir krater oluşturmuştur. Meksika'da bulunan Yucatán yarımadasının kıyı kesimine yakın bir yerde bulunan bu krater; 1960'larda bulunmasından sonra ilk olarak 1970'lerde, bu krateri arkada bırakan göktaşının aslında dinozorların neslini tüketen olayları tetiklemiş olabileceği, ünlü Nobel ödülü sahibi

fizikçi Luis Alvarez tarafından öne sürülmüştür. Tabii ki de çoğu kişi bu olayın bu kadar kolay yaşanabileceğine inanmakta zorluk çekiyor. Fakat bazıları ise bu olayın göktaşı yüzünden değil ancak dinozor türünün çoktan yok olmaya yüz tutmuş olabileceğini düşünüyor..

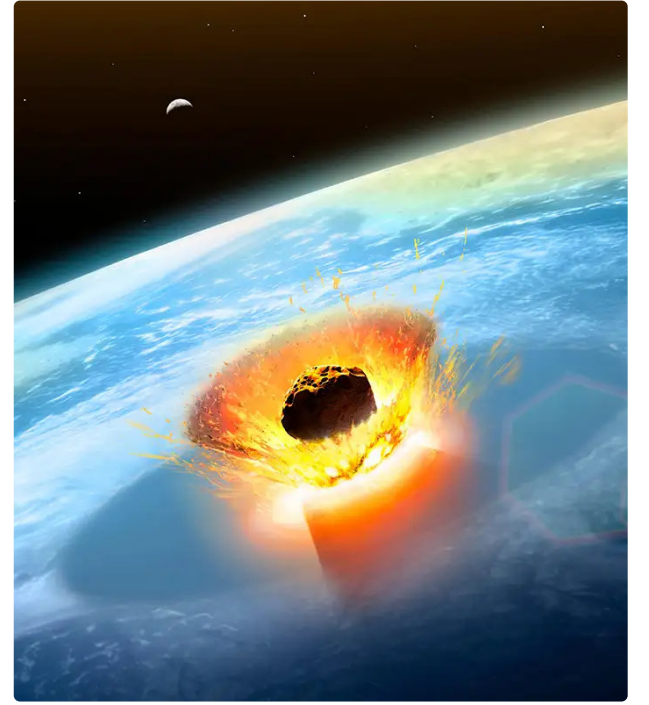
Ayrıca, göktaşları atmosfere girdiğinde parçalanıp yanarak meteor yağmurlarına neden olabilese de örneklerinden anlayabileceğiniz üzere bazı durumlarda bu göktaşlarından ayrılan büyük parçalar yüzeye ulaşabilir. Çarpmanın etkisiyle şehirleri bile yok edebilecek kadar büyüklükte patlamalar meydana gelebilir ve gelmiştir de. 1908 yılında Rusya'nın Tunguska bölgesinde yaşanan bir olay, bunun bir örneğidir. Tunguska olayında atmosfere giren ve patlayan bir göktaşı,

2 bin kilometrekarelik bir alanı tahrip etmiş ve bölgedeki doğaya büyük zararlar vermiştir. Bu olay, göktaşlarının ne kadar yıkıcı olabileceğini ve insanlığın bu tür olaylara karşı ne kadar savunmasız bırakılabildiğini göstermektedir.

Göktaşlarının çarpma etkileri, her zaman fiziksel bir hasarla sınırlı kalmaz. Büyük bir göktaşının Dünya'ya çarpması, küresel düzeyde bazı felaketlere yol açabilir. Çarpma sırasında ortaya çıkan enerji miktarı, milyonlarca nükleer bomba gücünde olabilir ve bu durum, atmosferde devasa miktarda toz ve gazın yükselmesine neden olur. Oluşan bu toz bulutları, güneş ışığını engelleyerek "çarpma kışı" adını verdiğimiz uzun süreli bir soğuk dönemi başlatabilir. Bu tür bir olay, hem hayvansal hem de bitkisel yaşamı ciddi şekilde tehdit eder ve gıda zincirinde büyük bir inişe yol açabilir. Daha önce de değindiğimiz üzere, dinozorların yok olmasında rol oynadığı düşünülen bir göktaşı çarpması, bu tür senaryoların en çarpıcı örneğidir.

Son Söz

Göktaşları, evrenin bizlere fısıldadığı kadim sırların taşıyıcılarıdır. Onların hikayesi, sadece bir tehdit değil, aynı zamanda hayatta kalma mücadelesinin, uyumun ve keşfin bir sembolüdür. Gökyüzünden kopup gelen bu taşlar, insanlığın ufkunu genişleten birer yol gösterici gibidir. Ve belki bir gün, onların izini takip ederek evrenin en karanlık köşelerini aydınlatacak, yıldızların ardında gizlenen o sonsuz bilinmezi hep birlikte keşfedeceğiz.



Biliyor muydunuz?

Tahminen 25 milyon meteorit, mikrometeorit ve diğer uzay enkazı her gün Dünya'nın atmosferine girer

Genç Yaşta Oyun Geliştirmek Röportaj: Remoob Games

Ahmet Mert Usluoğlu

Selamlar, bugün yanımızda yerli bir stüdyo olan Remoob Games'in Oyun Tasarımcısı Mustafa Kılıç var. Remoob Games 2023 yılında Erken erişim olarak çıkışını yapan "Pile Up! ile genç yaşta büyük bir başarı elde ettikçe oyunlarını geliştirmeye devam ediyorlar. Şimdi isterseniz ropörtajımıza geçelim.

◆ Mustafa Kılıç, hoş geldin!

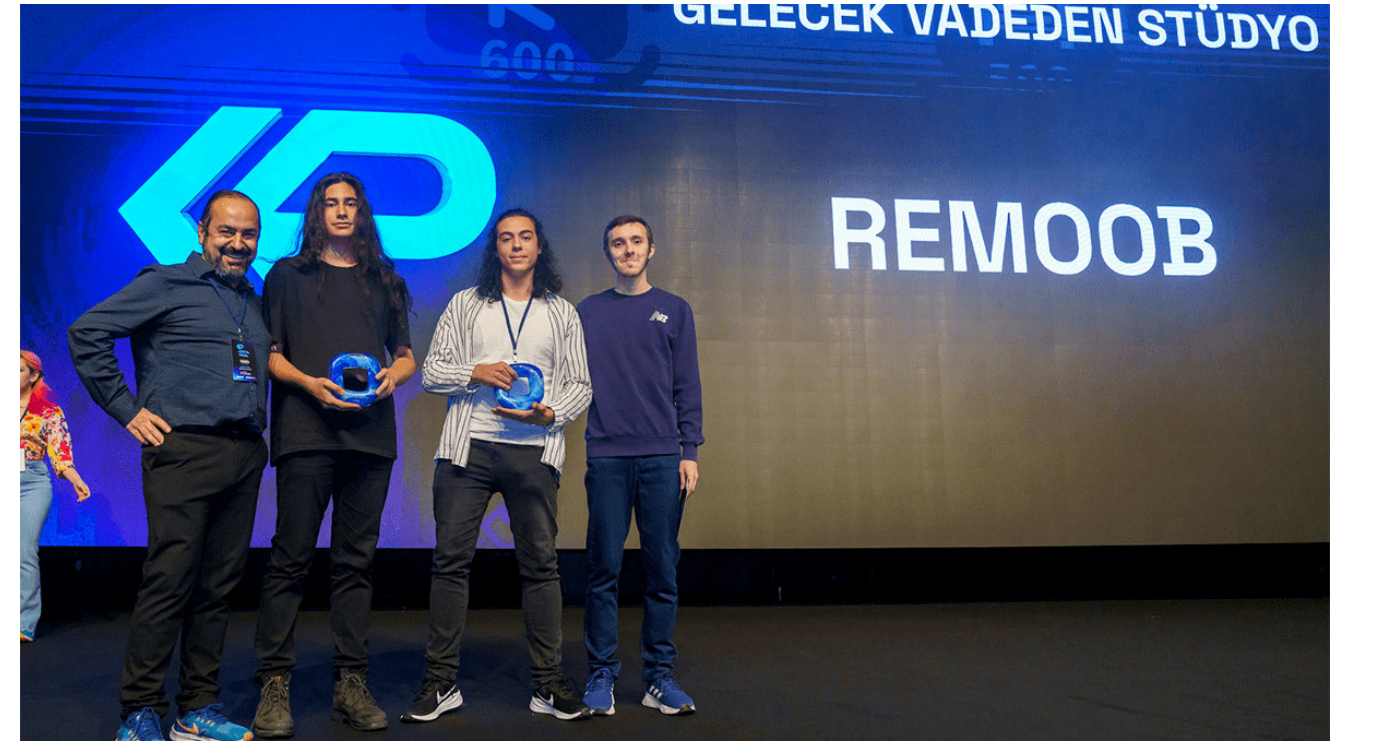
Bize vakit ayırıp röportajımıza katıldığın için teşekkür ederiz. Hazırsan hemen ilk sorumla başlıyorum:

◆ Mustafa Kılıç kimdir?

◆ Hoş buldum, teşekkür ederim! İsmim Mustafa Kılıç, liseden yeni mezunum. Yaklaşık 5 yıldır dijital oyun tasarımıyla uğraşıyorum. Son 3 senedir ise beş arkadaş olarak Pile Up! adında bir oyun üzerinde çalışıyoruz. Kısaca böyle özetleyebilirim.

◆ Peki oyun stüdyonuz Remoob Games'i biraz tanıtır mısın?

◆ Tabii ki! Remoob Games, kimisi çocukluk arkadaşı, kimisi liseden tanışmış, kimisi de çeşitli etkinliklerde birbirleriyle tanışan insanlardan oluşan bir ekip. Amacımız, kayda değer indie¹ oyunlar yapmak. Şu anda da bu konuda kendimizi geliştirmek için çalışıyoruz. Başta iki yıl boyunca onlarca Game Jam'e² katıldık. Hatta Türkiye'de en fazla katılımcıya sahip Mağara Jam de dahil olmak üzere birçok etkinlikte ödül ve derece aldık.



◆ Peki Pile Up! fikri nasıl ortaya çıktı?

◆ İlginç bir hikaye! Bir Game Jam sonrası bizi fiziksel bir etkinliğe davet ettiler: Publish the Game Jam. Mantiğı, bir hafta içinde Steam'e çıkacak bir oyun yapmak üzerineydi. Teması da "özgürlük" idi. Orada ekibimizin developer'ı Arda'nın aklına o dönem izlediği Rose Island filmi geldi. Film, yasalar yüzünden kısıtlanan bir mühendisin, İtalya'nın deniz sınırlarının hemen dışında kendi adasını kurmasını anlatıyordu. "Denizin ortasında bir adada şehir kurmalı bir oyun nasıl olur?" diye düşündük. Böylece dikey şehirleşme fikri doğdu. Sonra bunu geliştirdik, farklı oyunlardan ilham aldık ve üzerine kendi dokunuşlarımızı ekledik.

◆ Fikir güzel! Peki bu fikri bulduktan sonra nasıl bir yol izlediniz? Planlama yaptınız mı?

◆ Şunu rahatça söyleyebilirim ki yapılabilecek tüm hataları yaptık! Hiçbir proje planımız yoktu çünkü proje yönetimi hakkında hiçbir şey bilmiyorduk. Daha önce uzun vadeli bir proje deneyimimiz olmamıştı hiç. Game Jam'lerde kısa sürede iyi işler çıkarmayı öğrenmiştik ama uzun vadeli bir oyunu nasıl yapacağımızı bilmiyorduk. Zaten şuradan da anlayabilirsiniz ki ilk olarak projeye "Bir haftada bitiririz" diye başladık, bir hafta oldu iki hafta, sonra bir ay, bir yıl derken şu an üçüncü yılındayız! Ama pes etmedik, hep devam ettik. Proje yönetiminde o kadar çok sıkıntı yaşadık ki bir süre sonra oyunun oynanışı gibi yapılması gereken daha önemli işler olmasına rağmen oyunun daha çok polish³ kısmına ağırlık vermeye başladık. Pile Up! bizim için kendimizi geliştirmemiz açısından inanılmaz bir proje oldu. Hatalarımızdan ders çıkarıp oyunu her gün daha iyi bir hale getirmeye çabaladık.



◆ Bu süreçte çalışma yöntemi nasıl oldu? Online mı yoksa fiziksel mi çalıştınız?

◆ Çalışma yöntemimiz hibrit bir modeldi ama genelde online ilerledik. Ekibin dört kişisi Ankara'daydı, bu yüzden bir araya gelme şansımız oldu. Ama herkesin kendi bilgisayarında rahatça çalışması daha verimliydi. Koordinasyon konusunda bazen fikir ayrılıkları yaşasak da iletişimi güçlü tutarak sorunları aştık. Bir de bizim "acil durum düğmesi" dediğimiz bir sistemimiz vardı, tartışmalı bir konuda son kararı o konudaki ilgili kişi verirdi. Ama genelde ortak bir noktada buluştuk.

◆ Pile Up!'ın erken erişim sürecinde neler yaşadınız?

◆ Aklınıza gelebilecek bütün sorunları yaşadık. İnsanlar oyunu buzdolabında çalıştırmaya çalıştı. "V-Sync yok" diye eleştirenler oldu. 26:18 gibi garip ekran oranlarında denediler. "32:9 ultra-wide monitörümde neden düzgün çalışmıyor?" diye

sitem edenler bile çıktı! Ayrıca ilk zamanlar oyun tasarımı tecrübesiz olduğum için oyunun clarity⁴ kısmına yeterince özen göstermediğimi fark ettim. İnsanlar bazı noktalarda oyunu anlamakta güçlük çekiyordu. Sesler ve modellerle ilgili de birçok sorun yaşadık. Ama tüm bu problemleri tek tek çözdük ve çözmeye devam ediyoruz. Zaten erken erişim bizim için bu hataları tespit etmek için bir fırsattı.

◆ Sıfırdan başlayacak birine ne tavsiye edersin?

◆ Oyun geliştirmeye başlamak isteyen birine ilk tavsiyem, "öğrenmeyi öğrenin" olur. Bundan neyi kastediyorum? Mesela hangi kaynakları kullanacağını, hangi oyun motorunun sana daha uygun olduğuna karar vermelisin. Daha geniş bir perspektiften bakmak ve nasıl öğreneceğini öğrenmek başlangıç için çok faydalı olacaktır

◆ Türkiye'de oyun geliştirmenin avantajları ve dezavantajları neler?

◆ Oyun geliştirmenin belki de en büyük avantajı diğer sektörlerin aksine Türkiye'de sermaye ihtiyacının olmaması. Mesela bir fabrika kuracaksan belli başlı aletlere ihtiyacın var ya da resim çizeceksen bazı ekipmanlara ihtiyacın var. Ama ortalama bir bilgisayara sahip olan herkes oyun yapmaya başlayıp kendini geliştirebilir. Biz de böyle başladık zaten. Belli bir süre hepimizin bilgisayarları çok kötüydü ama bu kendimizi geliştirmemize engel olmadı.

◆ Okul ile oyun geliştirmeyi nasıl dengelediniz?

◆ Grup olarak en aktif olduğumuz yıl pandemi dönemiymi. Ben o zamanlar 9. sınıftım. Evde sürekli oyun tasarımı videoları izliyordum ve araştırıyordum. Aynı şekilde arkadaşlarım da öyleydi. Sonraki seneler de okulda derslere odaklanıp eve gidince de oyunumuzla ilgilenmeye devam ettim. 12. sınıf benim için çok yoğun, hem oyunun çıkış yılıydı hem de üniversite sınavına hazırlık dönemi. Ama bu projeye devam etmemin sebebi oyuna çok fazla güvendiğimizdendi. Elde bu kadar güvendiğimiz bir projemiz olmasaydı ben şahsen sadece ders çalışmaya odaklanıp sonrasında oyun geliştirmeye devam etmeyi tercih ederdim.

◆ Oyun sektöründe İngilizce bilmek ne kadar önemli?

◆ Altın harflerle yazıyorum burayı "MECBURİ". Çünkü oyun geliştirmede bulabileceğiniz bütün kaliteli kaynaklar İngilizce. Aynı şekilde oyununuzu pazarlamanız gerekecek, İngilizce. Oyuna bir topluluk oluşturacaksınız, İngilizce. Oyunu fuarlarda sunacaksınız, İngilizce. Oyun terminolojisini bilmeniz gerek, İngilizce. Her

adımda İngilizce çok önemli bir faktör.

◆ Hepsi bu kadar. Katıldığın için çok teşekkür ederim. Başka eklemek istediğin bir şey var mı?

◆ Beni buraya çağırdığınız için teşekkür ederim, güzel bir sohbet olduğunu düşünüyorum. Teşekkür ederim.

Indie¹: Büyük oyun şirketlerinden destek almayan bağımsız geliştiriciler tarafından piyasaya sürülen oyunlar

Game Jam²: Takımlar halinde kısıtlı sürede belli bir temada oyun yapıp yapılan bu oyunların yarışıldığı etkinlikler

Polish³: Oyunun göseleri, animasyonları gibi kısımların cilalanıp mükemelleştirilmesi

Clarity⁴: Oyunun görsel, işitsel ve mekanik olarak oyuncuya net ve anlaşılır bir şekilde bilgi sunma yeteneği





Çocukluk Amnezisi: Hatırlayamadığımız İlk Yıllar

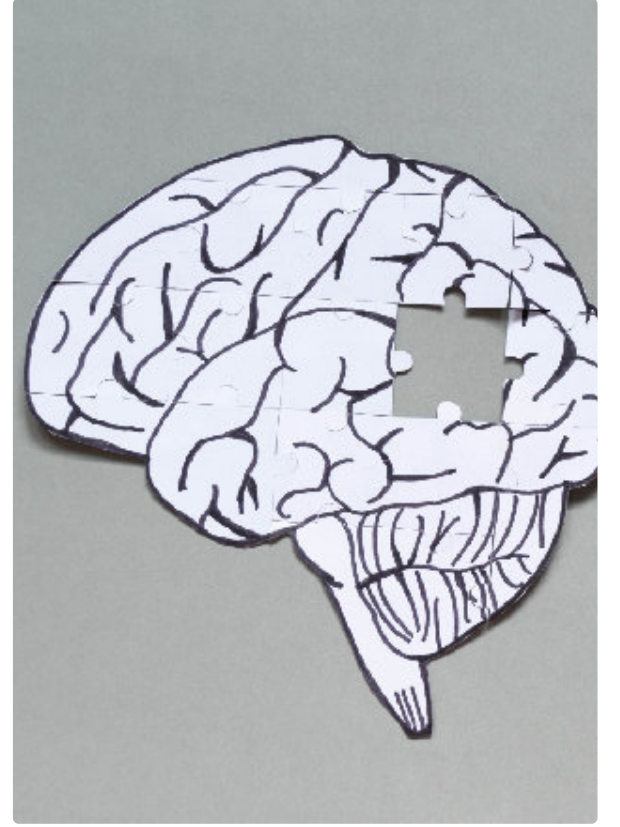
Zahide Akyüz

Çoğumuz erken çocukluk dönemine ait hatıralarımızı hatırlamakta güçlük çekeriz. Bebeklik ve erken çocukluk döneminde yaşanan olaylar, sanki hiç yaşanmamış gibi zihnimizden silinmiş gibidir. Bebeklik dönemine ait hatıraların nasıl oluştuğu ve bazılarının neden ilerleyen yaşlarda hatırlanmadığına dair birçok araştırma ve hipotez vardır. Bilim insanları, bu anıların tamamen kaybolmadığını, sadece bilinçli olarak hatırlanmasının zorlaştığını düşünüyor. Bu durum, çocukluk amnezisi olarak adlandırılır.

Beynimiz doğduğumuz andan itibaren bilgi kaydetmeye başlasa da bu bilgilerin uzun vadeli belleğe atılması için gerekli mekanizmalar henüz gelişmemiştir. Dil gelişimi de hafıza üzerinde büyük bir etkiye sahiptir. Bebekken konuşmadığımız için ilerleyen yıllarda bilinçli olarak hatırlamak zorlaşır ve bu durum amnezinin oluşmasına neden olur.

Çocukluk amnezisi, Sigmund Freud da dahil olmak üzere birçok araştırmacının ilgisini çekmiştir. Birey üzerindeki etkisi yüksek olan bu dönemin unutulması ya da var olan etkisi, bir paradoks olarak görülmektedir.

Bu konuyu araştıran Alberini ve arkadaşları, fareler üzerinde çeşitli deneyler gerçekleştirmiştir. Araştırmacılar, olgun fareleri farklı yerlere yerleştirerek farklı deneyimlere maruz bırakmış, davranışlarını incelemiş ve beyinlerindeki sinirsel aktiviteyi elektroensefalografi (EEG) ile ölçmüştür. Her genç farenin uzun süreli hafızasını oluşturmaya başlamasıyla, hipokampus bölgesindeki moleküllerin yetişkinlerinkine benzer özellik kazandığını gözlemlemişlerdir. Yaşam deneyiminin hipokampusu olgunlaştırdığına ve değişimini tetiklediğine dair kanıtlar öne sürülmüştür. Alberini, çocukluk amnezisinin beyin özelliklerini şekillendirebilmesi için kritik bir dönem olduğunu ifade etmiştir.



Başka bir çalışmada, olumsuz erken dönem deneyimlerinin çocukluk çağı amnezisini önleyebileceği saptanmıştır. Araştırmacılar, amnezi sürecinin aksatılmasının kalıcı zarara yol açabileceğini öne sürmüştür. Ryan ve arkadaşlarının yaptığı araştırmada hamile fareler, viral enfeksiyonu taklit eden bir kimyasalla tedavi edilmiş ve yavrularının tekrarlayan davranışlar gibi otizm benzeri semptomlar gösterdiği gözlemlenmiştir. Bu farelerin hiçbir zaman çocukluk amnezisi yaşamadığı tespit edilmiştir. Araştırmacılar, annenin hamilelik sürecinde yaşadığı stres gibi rahatsızlıkların, bebeğin gelişimini etkileyerek çeşitli psikopatolojik rahatsızlıklara yol açabileceğini ifade etmektedir.

Çocukluk amnezisi, hâlâ tam olarak çözülemeyen bir gizemdir. Ancak yapılan araştırmalar, beynimizin erken yaşlarda bile çevremizdeki dünyayı kaydettiğini ve bu deneyimlerin farkında olmasak bile hayatımıza etki ettiğini göstermektedir.

Sürrealizmin Ressamı Salvador Dali

Yağmur Yıldırım

Çoğumuzun ilginç ve sıra dışı resimleriyle tanıdığı , bazı insanların deli , bazı insanların dahi olarak nitelendirdiği deli dahi Salvador Dali; bulunduğu döneme sanatıyla , davranışlarıyla, sözleriyle damgasını vuran İspanyol ressam, heykeltci, fotoğrafçı ve filmcidir. Tam adıyla Salvador Domingo Felipe Jacinto Dali, 11 Mayıs 1904 yılında İspanya'da Salvador Dalí i Cusí ve Felipa Domenech Ferres'in ikinci çocuğu olarak dünyaya geldi.

Abisi o doğmadan önce 1 Ağustos 1903'te sindirim yolu iltihabından ölmüş, ilk çocuklarının ölmesini kabullenmeyen Dali'nin ebeveynleri ikinci çocuklarına abisinin ismini yani Salvador ismini vermişlerdir. Dali çifti, küçük Dali'nin yanında çoğu zaman ölmüş abisinden bahsediyor, sık sık küçük Dali ile beraber abisinin mezarına ziyaret ediyorlardı. Anne ve babasının ölmüş olan abisine olan düşkünlüğünü fazlaca Dali'ye yansıtmaları, Dali'nin küçükken kimlik çatışması yaşamasına sebep olmuştur ve küçüklüğünde başlayan bir travma olarak kalmıştır. Salvador Dali , abisi hakkında 'iki damla su gibi göründük ama düşüncelerimiz farklıydı, o muhtemelen benim mükemmelce tasarlanmış ilk versiyonumdu.' demişti.

“
Mükemmellikten korkmayın, ona
hiçbir zaman ulaşamayacaksınız.

”

Salvador Dali

Babası sert , otoriter ve baskıcı olan Dali'nin annesi ise tam aksine yumuşak, sevecen ve Salvador Dali'yi resim yapması konusunda desteklerdi. Dali üç yaşındayken kız kardeşi Ana Maria doğdu.Evin tek erkek çocuğu olan Dali; annesi , kız kardeşi , anneannesi , teyzesi ve bakıcısı tarafından çok ilgi gördü. Bu sebeple küçük yaşlardan itibaren Dali şımarık ve kaprisli hareketler göstermeye başladı. Dali, annesinin desteği ile 1916'da İspanya'nın Figueres kentinde resim okuluna başladı. Ciddi bir öğrenci değildi, sınıfın eksantriği olarak öne çıkmayı tercih ediyor, garip giysileri ve davranışlarıyla okulda ilgiyi üstüne topluyordu. Sanat okulunun ilk yılından sonra Cadaquest'te ailesiyle tatil yaparken sık sık Paris'i ziyaret eden yerel bir sanatçı olan Ramon Pichot ile tanıştı ve modern resmi keşfetti. Ertesi yıl babası, aile evinde Dali'nin karakalem çizimlerinden oluşan bir sergi düzenledi.1919 yılında ise genç sanatçı Dali, Figueres Belediye Tiyatrosunda resmi ilk sergisini açarak resim alanında profesyonel çalışmalara başladı.



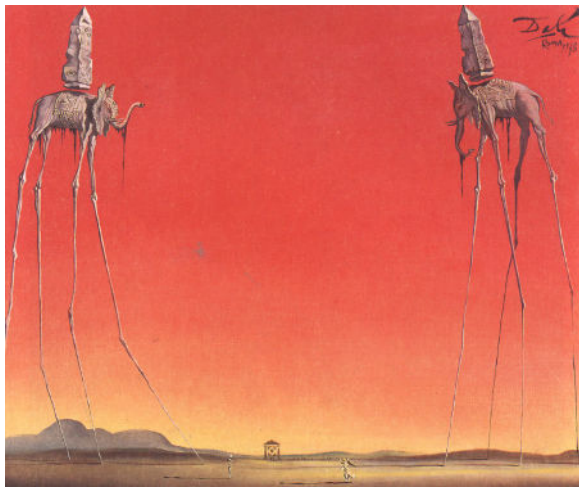
1921 yılında annesi meme kanserinden hayatını kaybedince babası teyzesiyle evlenmiştir. Dali , annesi ölünce büyük bir üzüntüye kapılmıştı ama teyzesine olan büyük bir sevgisi ve saygısı vardı.Bu yüzden babası ve teyzesinin evliliğine tepki göstermemişti. Dali bu süreçte bir sanatçı olarak geçimini sağlayabileceğine babasını ikna edip sanat alanında kendisini geliştirmek için Madrid'e taşındı ve üniversite hayatına başladı. Dali İtalyan ressam Giorgio de Chirico'nun eserlerinden etkilenecek ilk eserlerinde kübizm ve dadaizm izlerini yansıtmıştır. Fransa ve İsviçre kaynaklı bu akımlar Madrid'de pek yaygın değildi bu yüzden Salvador Dali'nin eserleri Madrid'de kısa sürede ilgi gördü. Giderek ünü artan Dali, ünlü ressam şair Federico Garcia Lorca ve Luis Bunuel ile yakın arkadaş oldu.

1923 yılında disiplinsizlik nedeniyle okuldan geçici olarak uzaklaştırılan Dali , aynı yıl toplumsal olaylara kayıtsız kalmayarak anarşist gösterilere katıldığı için tutuklandı ve bir süre gözaltında tutuldu.1925'te okula geri döndü ve Barselona'da kişisel sergisini açtı ve resim camiası tarafından ilgi ile karşılandı. Dali Paris'e gittiği sırada büyük saygı duyduğu Pablo Picasso ile tanıştı. Tanışma sonrası dönemlerde eserlerinde Picasso'nun etkisi hakim oldu.Gezi sonrası okuldan temelli olarak atılan Salvador Dali çok geçmeden askere alındı ve askerlik hizmetini 1927 yılının Ekim ayında bitirdi. Sanat camiasına geri dönen Dali,1928 yılında sanat eleştirmenleri Luis Montanya ve Sebestia Gascha ile birlikte sanatta modernizmi ve fütürizmi savunan 'Sanat Karşıtı Katalan Manifesto'yu yazdı.1929 yılında ise Luis Bunuel ile birlikte grotesk ama son derece düşündürücü görüntülerle dolu 'Bir Endülüs Köpeği' adlı avangart kısa film çektiler. Bu film ikiliyi sürrealist sanat çevresinde büyük şöhret kazandırdı.

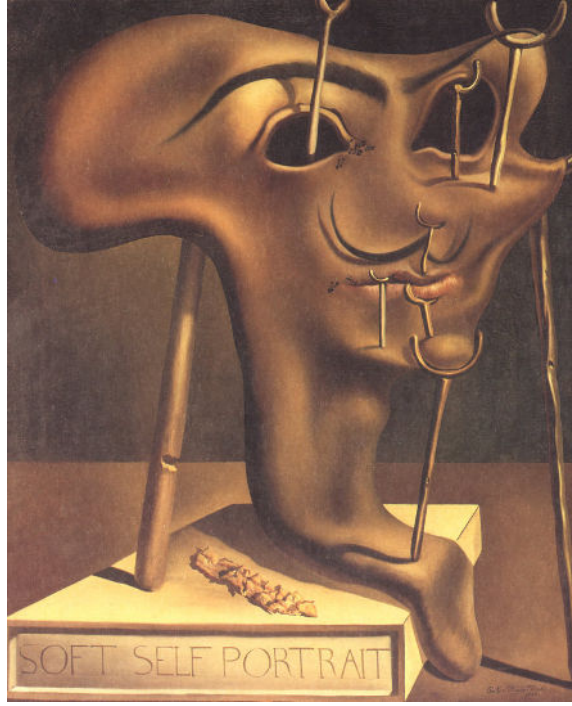


Aynı yıl ikinci kez Paris'e gitti, burada ressam Joan Miro aracılığıyla sürrealist akımın öncüleri Andre Breton ve Paul Eluard ile tanıştı, böylelikle sanatında sürrealist etki hissedilmeye başladı. Eluard'ın karısı Gala, tanıştıkları andan itibaren Dalí'nin ilgisini çekti ve 1929 yazıda Dali ile Gala arasında, evliliğe dönüşecek olan tutku dolu bir ilişki başladı. Sürrealizm etkisi ile 1931 yılında en ünlü eseri olan 'Belleğin Azmi'ni yapmıştır. Eserinde kumsal manzarası önünde eriyen saatler resmedilmiştir. Eser genel olarak, katı ve değişmez zaman kavramına karşı protesto olarak yorumlanmıştır. Dali daha sonrasında resmin ilhamını sıcak ağustos güneşi altında erimekte olan Camembert peynirinden ilham aldığını söylemiştir.

1929 yılından beri beraber yaşayan Dali ve Gala, 1934'te devlet nikahı ile evlendiler. Aynı yıl New York'ta sergi açan Dali, Amerika'da büyük bir ilgi toplayarak orada da büyük bir üne kavuştu.



Fille



Izgara Pastırmalı Yumuşak Otoportre

1936 yılında Londra Uluslararası Sürrealist Sergisinde konuşma yapılması istenince sahneye eski tip hantal bir dalgıç tulumu içinde çıktı. Tulumun beline mücevher işlemeli bir kama takmıştı; bir elinde bir bilorda istakası tutuyor, diğer eliyle de bir çift kurt köpeğini çekiştiriyordu. Konuşma sırasında nefes almakta zorluk çekince dalgıç kıyafetinin başlığı çıkarıldı. Dali 1937 yılında Hollywood'a giden Dali, burada ünlü komedyenler olan Marx kardeşler ile tanıştı ve onlara film senaryosu yazarak film alanında çalışmalarını sürdürdü. 1938 yılında hayranı olduğu ünlü Psikolog Freud ile tanıştı. Resimlerinde psikolojik olarak bilinçaltını işleyen Dali için Freud ile tanışmak onun için sanat hayatında büyük bir öneme sahipti. Ayrıca Freud'un birkaç portresini bile yapmıştır.

1936'da başlayan ve tüm İspanya'yı kaosa sürükleyen İspanya İç Savaşı, 1939'da General Francisco Franco'nun galibiyetiyle sona erince, Dali yeni kurulan faşist rejimi desteklediğini açıkladı. Bunun üzerine, çoğunluğu Markist olan ve Dalí'nin abartılı dikkat çekme çabalarından zaten hoşlanmayan sürrealistler, Dalí'ye açıkça sırtlarını döndüler. Sürrealist grubun önderi Breton, Salvador Dalí'nin isminden iğneleyici bir anagram çıkardı: Avida Dollars (Dolar Heveslisi). Dali ise cevap vermekte gecikmedi: "Le surréalisme, c'est moi!" (Sürrealizm benim!) Sürrealistler ve Dalí arasındaki çekişme, Dali ölene kadar devam edecekti.

1940 yılında tüm Avrupa'yı etkisine alan 2. Dünya Savaşı nedeni ile Amerika'ya giden Dali ve karısı burada 9 yıl kaldı. 1942 yılında Dali 'Dalí'nin Gizli Hayatı' isimli otobiyografisini yayımladı. 1945-46 yıllarında, Walt Disney ile beraber 'Destino', Al ile beraber 'Spellbound' filmlerinin yapımında çalıştı. 1947'de sürrealist bir Picasso portresi yaptı.

1949 yılında memleketi Katalonya'ya taşınan Dali, bazı Katolik ve modern bilim kavramlarını sentezlediği Mistik Manifesto'yu yayınladı. Savaşı sonrası çalışmalarında, Katolik temaları ve DNA, hiperküp (dört boyutlu küp) ve atomik çözünme gibi modern bilim kavramları ön plana çıkacaktı.



Küreler Galateası

1960 yılında Figueres belediye başkanı, Dalí'nin yıllar önce sergi yaptığı yeri iç savaşta zarar gören Belediye Tiyatro'sunu 'Dalí Tiyatrosu ve Müzesi' adıyla restore ettirdi. Müze'nin inşaatı ve dekorasyonu ile biizat Salvador Dalí ilgilendi. Müze 1974 yılında açıldı ama Dali 1980'lerin ortasına kadar ufak eklemeler ve değişiklikler yapmaya devam etti.

Doğum Günü Problemi

Ahmet Mert Usluoğlu

?

Sizce 23 kişilik bir sınıfta en az bir kişinin başka biriyle aynı doğum gününü paylaşma olasılığı nedir? %2 mi? Belki %5 ya da %8'dir diye düşünüyorsunuz, değil mi? Hadi gelin birlikte bulalım!

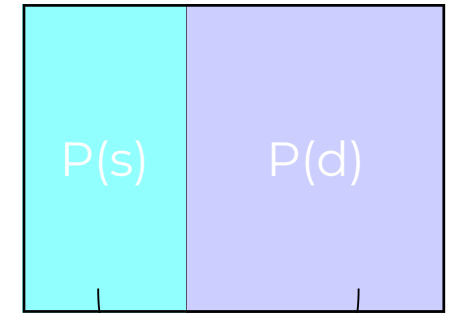
İlk bakışta problem çok zor görünüyor. Çünkü 23 kişinin içinden 2 kişinin doğum günü de aynı olabilir, 4 kişinin de, hatta 23 kişinin 23'ünün de doğum günlerinin aynı olma ihtimali var. Bunları bulup tek tek toplamamız gerekecek gibi duruyor. Ama bunun çok daha basit bir yolu var!

Olasılık uzayında 2 farklı ihtimalimiz var. İlki, en az bir kişinin başka biriyle aynı doğum gününü paylaşıyor olma olasılığı, buna P(s) diyelim. Diğeri ise kimsenin aynı günde doğmamış olma olasılığı, buna da P(d) diyelim. Yukarıda bahsettiğim sorundan dolayı P(s)'yi hesaplamamız epeyce zor olacak. 1'den yani %100'den hiç kimsenin aynı doğum gününü paylaşmadığı olasılığı yani P(d)'yi çıkarırsam P(s)'yi elde etmiş olurum.

Basit bir örnek ile başlayalım ve grupta 2 kişi olduğunu düşünerek P(d)'yi hesaplayalım. 1. kişinin doğum günü 365 günden biri olabilir. Kimsenin aynı günde doğmadığını farz edersek, 2. kişi 364 günden birinde doğmak zorunda olacaktır. Yani 365'te 1 ve 364'te 1. Bu değerleri çarparsak, 2 kişinin farklı günlerde doğmuş olma olasılığını buluruz. Aynı şekilde bunu 23 kişiye de uygulayabiliriz. Bunu hesap makinesine yazmaya kalkarsak, 23 kişinin farklı günlerde doğmuş olduğu olasılığı bulacağız. Ama bu çok uğraştırıcı bir süreç olur. Yani sonucumuzu daha basit bir yolla yazmayı denemeliyiz.

Bu adımda faktöriyele ihtiyacımız olacak. 365 faktöriyelini bulacak olursak, $365! = 365 \times 364 \times 363 \times \dots \times 1$ olarak karşımıza çıkar. Ama bizim ihtiyacımız olan kısım, 365'ten 343'e kadar olan bölüm. Yani 365'i 342'ye bölersek, ihtiyacımız olan kısım elimizde kalmış olur. Eğer bu kısmı da formülümüze göre 365'in 23. kuvvetine bölersek, $P(d) = 0,4927027656760145\dots$ oluyor. Yuvarlayıp 0,493 diyebiliriz. Bu bulduğumuz sonuç P(d) olduğu için, 1'den çıkarıp P(s)'yi bulabiliriz.

Olasılık Uzayı



Birilerinin aynı günde doğmuş olma olasılığı

Hiç kimsenin aynı günde doğmamış olma olasılığı

2 kişi olursa:

$$P(d) = \frac{1.}{365} \times \frac{2.}{364}$$

3 kişi olursa:

$$P(d) = \frac{1.}{365} \times \frac{2.}{364} \times \frac{3.}{363}$$

23 kişi olursa:

$$P(d) = \frac{365}{365} \times \dots \times \frac{342}{365} = \frac{365!}{365^{23}} = 0,493$$

$$1 - P(d) = 0,507$$

%50,7 İhtimal



Belleğin Azmi



Galacidalacidesoksiribonükleik asit



Kelebek Yelkenli Gemi

1982 yılında çok sevdiği eşi Gala hayatını kaybetti. Gala'nın ölümünden sonra yaşama isteğini kaybeden Dalí, karısının öldüğü ve gömüldüğü Pubol Kalesi'ne yerleşti ve insanlardan ayrı bir yaşam sürmeye başladı. Temmuz ayında İspanya Kralı Dalí'yi Pubol Markisi ilan etti. Dalí bu jسته karşılık olarak krala 'Avrupa'nın Başı' adlı çizimini hediye etti. 1983'te kaleye yaptığı 'Serçenin Kuyruğu' adlı tablo ünlü ressamın son eseri idi.

1984'te kaledeki yatak odasında bilinmeyen nedenden ötürü çıkan yangından dolayı bacağı yaralandı. Olaydan kısa süre sonra Figueres'e döndü ve Salvador Dalí Tiyatro ve Müzesinde yaşamaya başladı. Dalí, 23 Ocak 1989'da kalp yetmezliğinden öldü ve Figueres'te kendi adını taşıyan müzenin mahzenine gömüldü.

Akıl Oyunları

Normal Seviye

	6		8			7		
	9	2		6				
		5	9	7	1	6	2	
6				3	2		5	
5					6	3		
			7	5		9		6
				8	3			7
			2			1	6	
4		7		1	9			

Zor Seviye

	6	2					5	
					9			
7		9			8	3		
			3		7	4		
			5	2	4			
	9		7			8	3	
			4					
8		6						

Çok Zor Seviye

	8		5		3			9
	2					7		
5		9					8	4
			8					
							7	1
		7	2					
	5			2				
		6			5			
9								6

SUDOKU KÖŞESİ

Japonca "sayılar tek olmalı" anlamına gelen "Suuji wa dokishin ni kagiru" kelimelerinin kısaltması olan Sudoku, günümüzde Asya'dan, Avrupa ve Kuzey Amerika'ya da yayılan oldukça popüler bir oyundur.

Sudoku, rakamlardan oluşan bir mantık bulmaca oyunudur. Bunu çözmek için konsantre olmalı ve aynı zamanda mantıksal düşünmeyi kullanmalısınız. Oynama alanı, kenarda 3 hücre ile küçük karelere bölünmüş 9x9 karedir. Oyunun amacı, her bir sırada, her bir sütunda ve her bir küçük 3 x 3 karede her numara sadece bir kez yer alacak şekilde boş hücreleri 1'den 9'a kadar rakamlarla doldurmaktır.

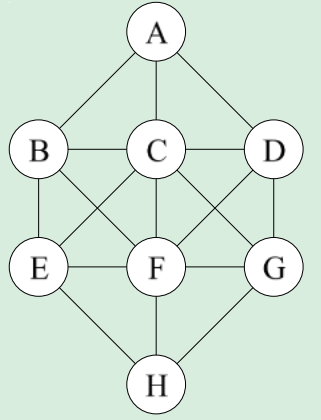
Sudoku'nun zorluğu, başlangıçta doldurulmuş olan hücrelerin sayısına ve bunu çözmek için kullanılması gereken yöntemlere bağlıdır. Düzenli Sudoku oynamak hafızayı, mental netliği geliştirir ve beyin hücrelerinin yaşlanmasını yavaşlatır.

İyi Eğlenceler!

Şekildeki dairelere 1'den 8'e kadar olan sayıları yerleştiririz.

- Tek bir çizgiyle birbirlerine bağlı olan dairelerde birbirini takip eden sayılar bulunmamalıdır.
- Örneğin: F'de 3 varsa D'de 2 ya da 4 olamaz.

B. C, G ve H'nin çarpımları 36'ya eşit olsun.

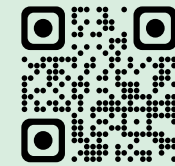


A, B ve C olarak adlandıracağımız üç kişiden biri müzisyen, biri ressam, diğeri ise heykeltıraş. Onları tanıdığını iddia eden birisi şu bilgileri vermektedir:

- C ressam değildir.
- B müzisyen değildir.
- C müzisyendir.
- B ressam değildir.

Bu bilgilerden sadece biri doğru olduğuna göre, sanatçıların üçünün de mesleğini bulunuz.

Soruların cevabını mail adresimize veya Instagram hesabımıza gönderebilirsin. İlk doğru cevap iletildiğinde yandaki QR koddan cevaplara erişebilirsiniz.



İletişim

@altinorandergi

altinorandergi@gmail.com

Yazar: Gamze Kırath

REV Katkılarıyla...

Rönesans Eğitim Vakfı (REV), başta Rönesans Holding Onursal Başkanı Bekir Ilıcak olmak üzere, Ilıcak Ailesi'nin girişimleri, destekleri ve bilginin üstünlüğüne olan inançlarıyla; gençlerin ve çocukların eğitimlerini, kişisel gelişimlerini desteklemek amacı ile 2009 yılında kuruldu.

REV, gençlerin kendi potansiyellerini fark etmeleri, çok yönlü, eğitilmiş ve üretken bireyler olarak yetişmelerine katkı sağlamak hedefi ile eğitim programları ve sosyal projeler hayata geçirmektedir. Vakıf, farklılık gözetmeksizin sürdürdüğü Burs Programı ile sağladığı eğitim desteğinin yanı sıra, gençlerin kişisel ve mesleki gelişimleri için de güçlü fırsatlar sunmaktadır. Bugüne kadar 13.000 öğrenciye karşılıksız burs veren Rönesans Eğitim Vakfı, gençlerin aktif birer sorumlu yurttaş olabilmeleri amacı ile yenilikçi eğitim modelleri geliştirmekte ve uygulamaktadır. REV, benimsediği görev ilkeleri kapsamında, başta eğitim olmak üzere, birçok alanda faaliyete geçirdiği sosyal projeler ve kalıcı eserleri ile geleceğe katkıda bulunmayı kendine misyon edinmiştir.

REV Akademi – Kişisel Gelişim Programı, Rönesans Eğitim Vakfı bursiyerlerinin kendilerini çok yönlü geliştirmelerine katkı sunmak amacıyla uzaktan eğitim teknolojilerinden yararlanarak hazırlanan online eğitim platformudur.

Gençlerin kişisel gelişiminde, zaman ve mekân sınırlarını kaldırarak; onlara nitelikli ve kalıcı bir öğrenme fırsatı sunan platform, dinamik ve interaktif bir eğitim ortamı olarak tasarlandı.

Bursiyerlerin, REV Burs Programı'na dâhil oldukları süre içerisinde yararlanabileceği programın içeriği 'Kişisel Gelişim', 'Çalışma Hayatına Hazırlık' ve '21. Yüzyılda Aktif Sorumlu Yurttaşlık' olmak üzere, üç ana alanda hazırlanan eğitimlerden oluşmaktadır.

Pusula Programı, gençlerin "Mezun olduk, peki ya şimdi?" sorusuna cevap ararken, kariyerleri için temel oluşturmaları ve geleceğe umutla bakmaları için bir fırsat sunuyor. Rönesans Eğitim Vakfı çatısı altında düzenlenen ve Rönesans bünyesinde iş imkânı sağlayan Pusula

Programı'na 2016 yılında başlanmış ve günümüze kadar toplam 1.674 genç iş başı yapmıştır.

Eğitim hayatı ile çalışma hayatı arasında bir ara kesit olan ve gençlerin, aynı zamanda iş kültürünü benimseyerek çalışma hayatına hazırlanmalarını amaçlayan program, "TİSK 2016 Kurumsal Sosyal Sorumluluk Ödülleri" kapsamında verilen GAN (Küresel Çiraklık Ağı) Türkiye Özel Ödülü'ne de layık görüldü.

Düşler Odası Projesi; anaokulu öğrencilerine yönelik, onların eğitimlerini, kişisel gelişimlerini desteklemek amacıyla hazırlanmış bir sosyal sorumluluk projesidir. Bu proje ile çocuklarımızın kitapları güzel bir ortamda tanıyıp severek, küçük yaşta okuma alışkanlığı kazanması ve nitelikli eğitim ortamlarının herkese ulaşması amaçlanmaktadır.

Düşler Odası Projesi kapsamında Türkiye'nin farklı şehirlerindeki anaokullarında gönüllü REV bursiyerlerinin katkılarıyla anasınıfı öğrencileri için renkli, ilgi çekici, içinde kendilerini mutlu hissedecekleri okuma odaları kurulmaktadır.

Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi ile iş birliği yapılarak, anasınıfı öğrencilerine yönelik hazırlanan 'Dünyayı Seviyorum' eğitim modülü oluşturulmuştur. Oyunla öğrenme esasına göre hazırlanmış toplam 20 etkinlikten oluşan eğitim modülü ile çocukların Dünya'yı hoşgörü ve sevgiyle kucaklayan bireyler olarak yetişmeleri için katkı sağlanması amaçlanmaktadır.

2017-18 eğitim öğretim döneminde uygulanmaya başlayan proje ile bugüne kadar 41 ilde 43 okulda Düşler Odası kuruldu. Dünya'yı Seviyorum eğitim içeriği eğitici eğitimi yöntemi ile okul öğretmenlerine aktarıldı. Proje kapsamında toplamda 25.986 öğrenciye ulaşıldı.

Kalıcı Eserler ile inşasını gerçekleştirip, kullanım hakkı kamuya devredilen ve farklı illerde yer alan anaokulu, ortaokul, lise, meslek yüksek okulları, kütüphane ve hastaneler ile şu ana kadar toplam 249.739 m2'de 8 ilde 10 eser inşa edilmiştir.



TED Rönesans Koleji



TED Ayşe Ilıcak Kütüphanesi



Kahramanmaraş Keriman Çetinkaya Anaokulu



Düşler Odası Kahramanmaraş



Ankara Erman Ilıcak Fen Lisesi



Malatya Erman Ilıcak Fen Lisesi



Ayşe Ilıcak Kız İH Anadolu Lisesi



Darende Bekir Ilıcak Meslek Yüksek Okulu



Ayşe Ilıcak İH Ortaokulu

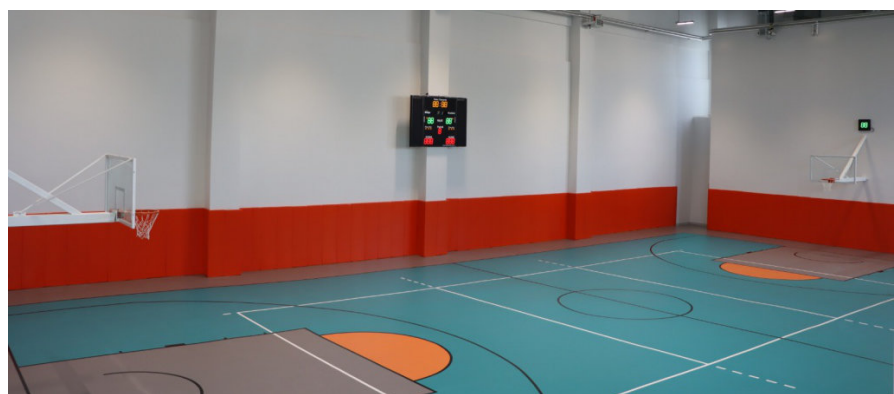
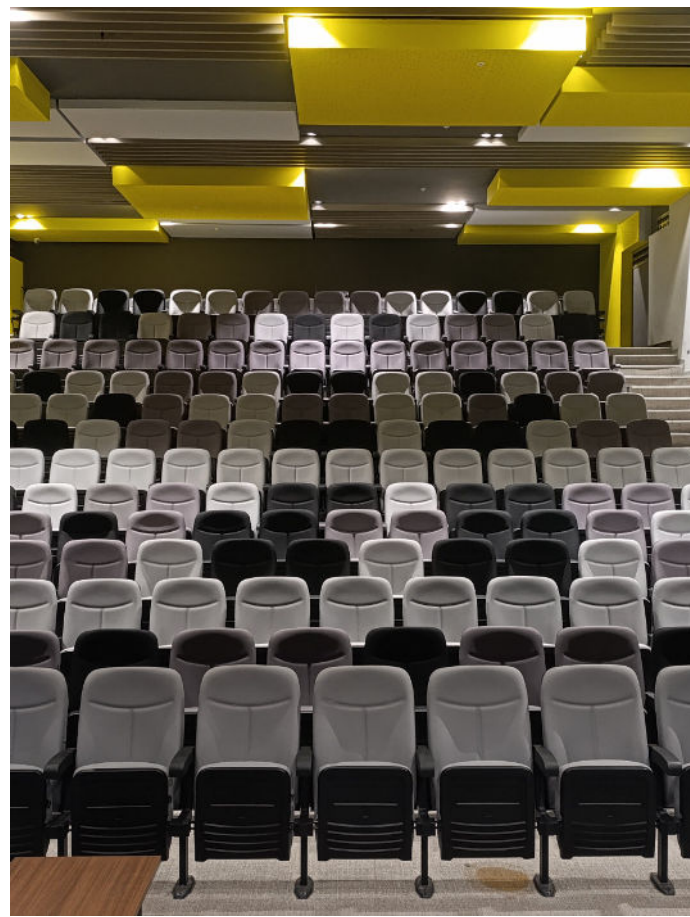


Taşova Yüksel Akın Meslek Yüksek Okulu



Darende Ayşe Ilıcak Anaokulu

Okulumuzdan...



Altın Oran Nedir?

Altın oran, matematikte iki miktardan büyük olanın küçüğe oranı, miktarların toplamının miktarları büyük olanına oranı ile aynı ise altın orandır. Altın oran aynı zamanda antik çağdan bu yana sanat ve mimaride en iyi uyum ve oranları veren düzen bağıntısı olarak kabul edilir.

Dergimize istediğin her yerden erişebilirsin. E-dergi versiyonuna erişmek için okut.



Eğer ilgi alanların hakkında yazı yazmak istersen QR kodu okutarak formu doldurabilirsin.

