

GEÇMİŞİN İZİNDE

*Bu Kitap First Lego League Challenge Unearthed Sezonu İçin
Nasrettin Hoca Bilim Ve Sanat Merkezi Robot Takımı Angora
Tarafından Hazırlanmıştır.*

GEÇMİŞİN İZİNDE

Arda KILIÇ, Beril BAYAR, Damla Nur ÖZİÇLİ, Elif ONUR,
Emirhan KAYA, Kaan YÜCEL, Tarık Tuğra CEYLAN,
Yasemin Efsa KURTOĞLU, Zeynep Eslem GÖKCE,
Zeynep Selen ÇETİNKAYA

Genel Yayın Yönetmeni

İlyas YALDIZ

Editörler

Hüseyin Kadir YÜKSEL
Serap DOLGUNYÜREK

Akademik Danışman

Dr. Öğr. Üyesi Türkan Banu GÜLER

Mizanpaj ve Kapak Tasarımı

Derya KOCAASLAN

1. Basım, Ocak 2026

ISBN

978-625-5689-68-9

Yayınevi

Tenha Yayınları

Alpaslan mah., Besmele sok., no 10,

Nurşen apt., kat 4, daire 10,

Meram/Konya

05386685449

www.kitapincele.net

Baskı

Vadi Grafik Tasarım Ve Reklamcılık Ltd. Şti.

İvedik Org. San. 1420. Cad. No: 58/1

Yenimahalle/Ankara

Tel.: 0312 395 8571

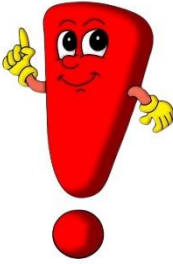
Sertifika No: 47479

NASRETTİN HOCA BİLİM VE SANAT MERKEZİ



Yenimahalle Nasrettin Hoca Bilim ve Sanat Merkezi, Ankara'nın Yenimahalle ilçesinde çocuklar ve gençler için bilimi, sanatı ve teknolojiyi bir arada deneyimleme imkânı sunan önemli bir eğitim ve keşif merkezidir. Merkez; merak eden, sorgulayan ve üreten bireyler yetiştirmeyi hedefleyen yaklaşımıyla, okul dışı öğrenmeyi destekleyen çağdaş bir ortam sağlar. Merkezde bilimsel deneyler, robotik-kodlama, STEM/STEAM atölyeleri, matematik uygulamaları, astronomi, doğa bilimleri ve yaratıcı sanat etkinlikleri gibi çok sayıda disiplinlerarası çalışma yürütülmektedir. Uygulamalı ve etkileşimli etkinlikler sayesinde öğrenciler, teorik bilgiyi günlük yaşamla ilişkilendirerek öğrenir; problem çözme, eleştirel düşünme ve takım çalışması becerilerini geliştirir. Merkez ilköğretim ve ortaokul öğrencilerine yönelik yürüttüğü eğitim programları ve lise öğrencilerine yönelik yürüttüğü proje geliştirme çalışmaları ile dikkat çekmektedir. Bunun yanı sıra öğretmen eğitimleri, velilere yönelik bilgilendirme etkinlikleri ve toplumun farklı kesimlerine hitap eden bilim söyleşileri de düzenlenmektedir. Nasrettin Hoca Bilim ve Sanat Merkezi; yaratıcılığı teşvik eden, öğrenmeyi eğlenceli hâle getiren ve öğrencilerin potansiyellerini keşfetmelerine olanak tanıyan yapısıyla bölge için önemli bir eğitim ve sosyal gelişim noktasıdır. Bilim ve sanatın buluştuğu bu ortam, geleceğin bilim insanları, mühendisleri ve sanatçıları için güçlü bir ilham kaynağı olmaya devam etmektedir.

KİTAP İÇERİĞİ



“Geçmişin İzinde” kitabı hazırlanırken bir veya birden fazla parçası olan en bilindik tarihi eserler araştırılmıştır. Araştırılan tarihi eserler hakkında bilgilendirici bilgiler toplanmıştır. Ardından literatürde bu tarihi eserlerle ilgili olan görüşler toplanmıştır. Bu görüşlere göre yapay zekadan faydalanılarak aslına uygun olacak şekilde tarihi eserler tamamlanmıştır. İşlemler tamamlandıktan sonra kitabın sol sayfalarına tarihi eserlerin günümüzdeki şekli ve bilgileri yerleştirilirken sağ sayfalara yapay zeka tarafından tamamlanmış görseli ve neden bu şekilde tamamlandığını anlatan bilgilendirici bir metin yerleştirilmiştir.

ANGORA

Angora Robot Takımı, Nasrettin Hoca Bilim ve Sanat Merkezi tarafından 2024 yılında kurulan ilkokul, ortaokul ve karma seviyede faaliyet gösteren robotik takımıdır. Takım, FIRST LEGO League Explorer, FIRST LEGO League Challenge, World Robot Olympiad gibi robotik yarışma sezonlarında kendi robot tasarımlarını ve projelerini geliştirerek yarışmalara katılmaktadır. Bu yarışmalarda bilimsel araştırma, tasarım ve kodlama becerilerini sergilemiştir. Takım çalışması, problem çözme ve yaratıcı düşünme gibi 21. yüzyıl becerilerini geliştirmeyi amaçlayan Angora; öğrencilerin robotik, teknoloji ve bilim alanlarına ilgi duymalarını destekleyen bir öğrenme ortamı sunar.

Geçmişin İzinde

BİLİM KAHRAMANLARI DERNEĞİ



**Bilim Kahramanları
Buluşuyor**

minik
**Bilim Kahramanları
Buluşuyor**

Bilim Kahramanları Derneği, Türkiye’de bilimsel düşüncüyü yaymak, STEM (Fen, Teknoloji, Mühendislik ve Matematik) alanlarına ilgi uyandırmak ve çocuk ile gençlerin sorgulayan, araştıran, üreten bireyler olarak yetişmesine katkı sağlamak amacıyla faaliyet gösteren, kâr amacı gütmeyen bir sivil toplum kuruluşudur. 2011 yılında kurulmuş olan dernek, bilim farkındalığını artırmak ve gençlerin bilimle buluşmasını desteklemek için pek çok projeyi hayata geçirmektedir.

Derneğin yürüttüğü en bilinen programlardan biri FIRST LEGO League etkinlikleridir. Bu programlar LEGO parçaları ve eğitim setleri kullanılarak çocuklara ve gençlere tasarım, robotik, kodlama, araştırma, problem çözme ve takım çalışması gibi becerileri kazandırmayı amaçlar.

FIRST LEGO PROGRAMLARI



Bilim Kahramanları Derneğinin LEGO etkinlikleri, yalnızca teknik becerileri geliştirmekle kalmaz; aynı zamanda gençlerin özgüvenlerini artırır, bilimsel süreçleri deneyimlemelerini sağlar ve onları geleceğin bilim insanı, mühendis ve duyarlı bireyleri olmaya teşvik eder.