



**T.C.
EDİRNE VALİLİĞİ
İL MİLLİ EĞİTİM MÜDÜRLÜĞÜ**

**“EDİRNE KODLUYOR”
PROJESİ**

2020-2021

PROJENİN ADI	EDİRNE KODLUYOR
PROJENİN UYGULAMA ALANI	Proje Edirne’de bulunan tüm resmi/özel ortaokullarda uygulanacaktır.
PROJENİN SÜRESİ	2020-2021 Eğitim Öğretim yılı boyunca yapılması planlanmıştır.
HEDEF KİTLE	Edirne ilinde Yazılım ve Tasarım atölyeleri kurulmuş olan okulların öğretmen ve öğrencileri öncelikli olmak üzere, ilgi duyan tüm öğretmen ve öğrencilerimize ulaşmak hedeflenmektedir.
PROJE SAHİBİ	Edirne İl Milli Eğitim Müdürlüğü
PROJE ORTAĞI	Edirne Valiliği İl Özel İdaresi
PROJENİN PAYDAŞLARI	Edirne MEM’e bağlı tüm resmi/özel ortaokullardır.
PROJENİN AMACI	<p>Gerekçe: MEB, ‘Güçlü Yarınlar için 2023 Eğitim Vizyonu’</p> <p>Hedef 1.3: Dijital içerikleri etkin olarak kullanma ve geliştirme kültürü edinmiş lider öğretmenler yetiştirilerek bu kültürün okullarda yaygınlaşması sağlanacaktır.</p> <p>Hedef 2.3: Öğrencilerimizle birlikte, kendilerine bilişimle üretim becerileri kazandırmaya yönelik olarak, kodlama ve 3D tasarım etkinlikleri yürütülecektir.</p> <p>6 yaşında bilgisayar kullanmaya başlayıp zamanının çoğunu bilgisayar oyunu ile geçiren çocukların; bu zamanı kendi isteğiyle eğlenerek öğrenmeye ayırması, bilgisayar karşısında tüketici olmaktan çıkıp üretici konuma gelmesi, sadece belli bir kesme değil köyden kente tüm öğrencilerin bilgisayar programlama ile tanışması ve her bireyin sahip olması gereken 21. yüzyıl becerilerini kazandırmak amacı ile Edirne Valiliği himayesinde Edirne Milli Eğitim Müdürlüğü tarafından hazırlanmış bir projedir.</p> <p>Öncelikli olarak ilimizde Yazılım ve Tasarım atölyesi kurulmuş olan EK-1 listede bulunan okullar olmak üzere Edirne ilinde bulunan tüm okulların aktif katılımı ile öğrencilerin; analitik düşünme becerilerinin, sebep sonuç ilişkisi kurma ve takım halinde çalışma yeteneklerinin, inovatif düşüncelerini arttırıp girişimcilik becerilerini gelişmesi ve kod okuryazarlığı bilincinin yayılması için, bilişim teknolojileri ve yazılım dersinde ve kodlama atölyelerinde kodlama eğitimi verilmesidir.</p> <p>Edirne ili genelinde kurulumu tamamlanmış olan 32 adet Yazılım ve Tasarım atölyesi kodlama çalışmaları için hazırdır. Her eğitim bölgesi kendi içinde bu atölyeleri ortak kullanabilecektir.</p>

Proje Yazılım ve Tasarım Atölyelerinin bulunduğu bütün okullarda ve diğer okullarda uygulanacaktır. Yazılım ve Tasarım Atölyelerinin bulunduğu okullarda Kasım ayında belirlenmiş olan atölye liderleri yapılan çalışmaların Edirne İl Milli Eğitim Müdürlüğü ile paylaşımından sorumludur.

PROJENİN AŞAMALARI

Ekim Ayı Yapılması Planlanan Proje Uygulama Basamakları

- Projenin duyurulması.
- Okullarda Proje Ekiplerinin (PEK) Oluşturulması: Proje yürütme ekibi ve projede yer alacak okullarda Proje Uygulama Ekipleri oluşturulacaktır. (2 Asil , 1 Yedek)

Kasım – Nisan Ayı Yapılması Planlanan Proje Uygulama Basamakları

- Proje başlangıç toplantısının yapılması.
- Eğitim içeriklerinin planlanması.
- Etkinlik görselleri paylaşılırken diğer hususlar bölümünde bulunan etiketler kullanılacaktır.

Proje Uygulama Basamakları

Düzenlenecek eğitim içerikleri:

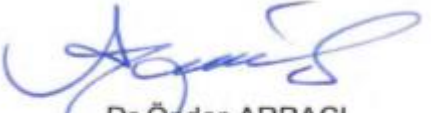
- **Yazılım (Programlama):** Yazılım, elektronik aygıtların belirli bir işi yapmasını sağlayan programların tümüne verilen isimdir. Yazılım ya da diğer adıyla Programlama, bilgisayarın donanıma nasıl davranacağını anlatan, bilgisayara yön veren komutlar, kelimeler, aritmetik işlemlerdir.
- **Algoritma:** Bir problemi çözmek veya belirli bir amaca ulaşmak için çizilen yola algoritma denir. Genellikle programlamada kullanılır ve tüm programlama dillerinin temeli algoritmaya dayanır.
- **Programlama Dili:** Yazılımcının bir algoritmayı ifade etmek amacıyla, bir bilgisayara ne yapmasını istediğini anlatmasının tek tipleştirilmiş yoludur.
- **Kodlama:** Programlamanın en küçük bileşeni ve programlama dillerinin temelidir ve bu hizmetlerin nasıl çalıştığını anlamak demektir. Kodlar komutlar (Bloklar) ve sayılardan oluşur. Komutları doğru sıralamayı (algoritma kurmayı) öğrendiğimizde bilgisayara istediğimiz işlemi yaptırabiliriz.

1. Yazılım ve Tasarım Atölyesi kurulumu tamamlanmış (32 adet) okullarımızda öğretmenlerimiz ile en fazla 12 kişilik guruplar halinde atölyelerde tanıtım ve bilgilendirme toplantıları düzenlenecek.

2. Konu ile ilgili daha derinlemesine eğitim almak isteyen

	<p>öğretmenlerimiz için başvuruları alıp(dilekçe) “Temel Seviye Arduino Uygulamaları” Hizmetiçi Eğitiminin planlanıp yapılması</p> <p>3. Ortaokul öğrencileri için Müdürlüğümüz tarafından hazırlanan (Robo Team) Kodlama Yarışmasına katılımın sağlanması</p> <p>Mayıs Ayı Yapılması Planlanan Proje Uygulama Basamakları</p> <ul style="list-style-type: none"> • Edirne Kodluyor projesi kapsamında “RoboTeam” Robot Yarışmasının düzenlenmesi. • Değerlendirme çıktısı, yarışma ve projelere katılım oranı olarak müdürlüğümüzce takip edilecektir. Bu noktada okullarımız tarafından yapılan çalışmaların arge22@meb.gov.tr adresine gönderilmesi gerekmektedir. • Müdürlüğümüzün gerekli göreceği tarihlerde bir araya gelerek gerekli değerlendirme ve çalışmalar yapılacaktır. • Proje raporlarının Mayıs 2021 sonunda arge22@meb.gov.tr adresine gönderilmesi. (Proje rapor formatı proje raporunun son sayfasında yer almaktadır. Raporlandırma aşamasında aynı formatta çalışma yapınız.) <p>Haziran Ayı Yapılması Planlanan Proje Uygulama Basamakları</p> <ul style="list-style-type: none"> • Proje görsellerinin paylaşılması • Proje raporunun hazırlanması.
<p>PROJE YÜRÜTME EKİPLERİ</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ İl Milli Eğitim Müdürü ➤ İl Milli Eğitim Müdür Yardımcısı ➤ Şube Müdürü ➤ AR-GE Proje Sorumlusu
<p>BEKLENEN SONUÇLAR</p>	<p>Proje sonunda Scratch, Arduino, mBlok, Kodu Game Lab vb. programları kullanarak özgün projeler üretmelerini sağlamak:</p> <ul style="list-style-type: none"> •Kendi oyunlarını yazabilmelerini, •Derslerini destekleyen eğitim yazılımlarını oluşturabilmeleri •Yaşadıkları çevreyi tanıtan animasyonlar hazırlayabilmeleri •Çevrelerinde gördükleri bir problem hakkında çözüm önerileri getirmek, tasarlamak ve uygulamak •Sık kullanılan bazı uygulamaları (örn: Hesap Makinesi Programı) programlayabilmesini sağlamak • Tüm okullarımızda yetenekli olan öğrencilerimizin keşfedilip, Yazılım ve Tasarım atölyeleri olan okullara yönlendirmek. Atölyelerin kullanımına açılmasının sağlamak •İlgili konularda düzenlenen etkinlik ve fuarlara katılmak. • Planlana Kodlama yarışmalarına öğrencilerin katılımlarını sağlamak

	beklenen sonuçlar arasındadır.
ÇARPAN ETKİSİ	Bu projede etkinliklere katılan öğrenciler ve öğrencilerin sosyal çevreleri etkilenmektedir.
DAYANAK	<ul style="list-style-type: none">• T.C. Anayasası• 1739 sayılı Milli Eğitim Temel Kanunu• 222 Sayılı İlköğretim ve Eğitim Temel Kanunu• Milli Eğitim Bakanlığı İlköğretim Kurumları Yönetmeliği• 2023 Eğitim Vizyonu Belgesi• MEB Okul Aile Birliği Yönetmeliği• İl Milli Eğitim Müdürlüğü Stratejik Planı
PROJE MALİYETİ VE FİNANSMANI	Projenin maliyeti İl Özel İdaresi tarafından karşılanacaktır.
DİĞER HUSUSLAR	Etiket : #EdirneKodluyor #EgitimEdirne2023


Dr.Önder ARPACI
İl Milli Eğitim Müdürü



EK-1

EDİRNE İL MİLLİ EĞİTİM MÜDÜRLÜĞÜ
“ ” PROJE FAALİYET RAPORU

Okul İsmi		
Proje Sorumlusu		
Proje Ekibinde Görev Alan Öğretmenler (En az iki)	1.	3.
	2.	4.
Proje Ekibinde Görev Alan Öğrenciler. (Proje Türüne Göre Gerekliyorsa.)	1.	4.
	2.	5.
	3.	6.
Projenin Başlangıç Tarihi / / 20...	
Projeye Katılan Öğrenci Sayısı (gerçekleştirilen etkinlik adı ile birlikte maddeler halinde yazılacaktır.)	-..... (...)	
	- (...)	
Proje Kapsamında yapılan çalışmalar (gerçekleştirilen tarih ile birlikte maddeler halinde yazılacaktır.)	1. 2.	
Proje Görselleri (Amacına uygun, projeyi iyi yansıtan şekilde çekilmiş 10 fotoğraf tarihleriyle birlikte ekleyiniz.)	1. 2.	

...../...../20...

.....
Okul Müdürü

İmza

2020-2021 Eğitim Öğretim Yılı Projelerin Uygulanmasına Dikkat Edilecek Hususlar

- 1- Proje kapsamında gerçekleştirilmesi düşünülen etkinlik ve faaliyetlerde yer alacak yönetici, öğrenci ve öğretmenlerimizin; Sağlık Bakanlığımızın ve Milli Eğitim Bakanlığımızın Covid-19 salgını nedeniyle alınması gereken tedbirler kapsamında uyulmasını istediği (*Eğitim Kurumlarında Hijyen Şartlarının Geliştirilmesi ve Enfeksiyon Önleme Kılavuzu*) öneriler ve direktifler dikkate alınacaktır.
- 2- **Uzaktan eğitim sürecinde;** Bilişim Teknolojisi Araçları ile İnteraktif yöntemlerle gerçekleştirilebilecek etkinlik ve faaliyetlerin planlanması.

Yönergelerde “ Projenin Aşamaları” başlığında açıklanan faaliyet türlerine göre uzaktan eğitim sürecinde önerilen uygulanma biçimleri

- a) **Proje alt etkinlik olarak yapılacak Yarışmaları:** 1. Maddede belirtilen kılavuzda açıklanan kriterlere uygun olarak okul bünyesinde yarışma etkinliği yapılabilir.
 - b) **Gezi faaliyetleri:** Yüzyüze eğitime geçilmeden gezi faaliyetleri yapılmayacaktır. Tüm kademelerde Yüz Yüze Eğitime geçildikten sonra 1. Maddede belirtilen açıklama doğrultusunda faaliyet gerçekleştirilecektir.
 - c) **Okul Panosu, Afiş vb. Materyal Hazırlama:** Öğrenciler hazırladıkları faaliyet materyallerinin görsellerini okul proje danışmanına / Öğretmenine gönderecek, okul proje yürütücüleri tarafından proje panosu, afişi vb. çıktılar okulun Web Sayfasında yayınlanacak, ya da poster olarak hazırlanarak okul panolarında asılacaktır.
 - d) **Görsel Sahne Sunumu;** Video olarak hazırlanarak okul Web sayfasında yayınlanacaktır. Toplu sunum yapılmayacaktır.
 - e) **Konferans, Seminer, Eğitim vb. Düzenleme etkinlikleri:** Bu tür etkinlikler E-Konferans yoluyla gerçekleştirilecektir. Yüz Yüze Eğitime geçildikten sonra 1. Maddede belirtilen açıklama doğrultusunda faaliyet devam edecektir.
 - f) **Kitap, Dergi, Broşür, Yazı vb Hazırlama:** Ortak Çalışma gerektiren durumlarda proje ekibi 1. Madde uyarınca okul bünyesinde proje koordinasyon toplantıları yapılabilir. Çalışmalar ayrı alanlarda yapıp, birleştirilme işlemleri proje ekibince okul bünyesinde yapılacaktır.
 - g) **Okul Fiziki Ortam (Laboratuvar, Kütüphane vb.) Düzenleme Çalışmaları:** Bu faaliyet öğrencilerle birlikte yüz yüze eğitime geçilse bile yapılmayacaktır.
 - h) **TBA Atölye Çalışmaları ve Kurslar:** Atölye çalışmalarına 1. Madde de belirtilen hususlar göz önünde bulundurularak belirli sayıda öğrenci ile devam edilecek olup çalışmalar gruplara bölünerek icra edilebilecektir. Yüzyüze eğitime geçildiğinde normal sayıda öğrenci ile çalışmalar devam edecektir. (Bakanlığımızın belirleyeceği yüz yüze eğitim kriterleri dikkate alınacaktır.)
 - i) **Sergi, Şenlik ve Fuar Düzenleme:** Bu faaliyetler Sanal Fuar veya Sanal Sergi uygulaması olarak yapılabilir. Bakanlığımız tarafından herhangi bir değişiklik yapılmıyaya kadar Covid-19 Salgın Tedbirleri kapsamında toplantı ve törenler düzenlenmeyecektir.
- 3- Gerçekleştirilmesi salgın tedbirleri açısından sakınca doğuracak veya yapılamayacak olan etkinlik ve faaliyetlerin uzaktan eğitim süreci sonlandıktan sonraki döneme bırakılması gerekir. Tüm sınıflar da **Yüz yüze Eğitim dönemi başladığında** Bakanlığımızın okullarda uygulama önerileri proje faaliyet uygulamalarında dikkate alınmalıdır.

- 4- Ülkemizde ve Dünyada salgın sürecinin eğitim faaliyetlerimize yansıyan olumsuz etkilerinin bir an önce sonlanması dileğimizdir. Ancak 2020-2021 eğitim öğretim yılı boyunca normal eğitim ortamına dönülemezse madde 3 de belirtilen açıklamalara göre projeler yıl sonuna kadar devam edecektir.
- 5- Uzaktan Eğitim Süreci sona erdiği günden sonra (*Tüm kademe ve sınıf öğrencilerinin örgün eğitime okulda başlaması*) Yönetici, öğretmen ve öğrenciler projenin içerdiği etkinlik ve faaliyetlere yönergelerde belirtilen aşamalara katılacaklardır.
- 6- Proje kapsamında gerçekleştirilen etkinlik ve faaliyetlere ait bilgi, belge ve görseller Proje Faaliyet Raporu (**EK- 1**) formunun 1. ve 2. Dönem sonu olmak üzere 2 defa okullar tarafından eğitim öğretim bitmeden önce buldukları İlçe Milli Eğitim Proje birimlerine göndermeleri gerekmektedir.
- 7- Okulların gerçekleştirdiği etkinlik ve faaliyetlere ait rapor, bilgi, form ve seçilmiş görseller ve İlçe Milli Eğitim Proje Birimlerinde **İlçe Faaliyet Raporu** olarak uygun şekilde düzenlenerek arge22@meb.gov.tr adresine gönderilecektir.
- 8- Okullar gerçekleştirilecekleri projelerde görev alacak öğrenciler için, projelerin faaliyetlerinde, yaygınlaştırma ve tanıtım süreçlerinde öğrencilerimizin sosyal medyada, yazılı ve görsel medyada görünürlüğünde bir sakıncası olmadığına ilişkin velilerinden izin belgesi (Muvafakat Belgesi) almadırlar.
- 9- Dönem sonuna kadar Edirne İL ARGE adına oluşturulması planlanan **“İl ARGE Web sayfası”** içerikleri için gerekli bilgi ve dokümanların hızlı ve kolay temini için projelere ait bilgilerin düzenli olarak tutulması ve arşivlenmesi önem arz etmektedir. Açılacak olan Sayfa hakkında bilgilendirme İl Müdürlüğümüzce daha sonra yapılacaktır.