T.C.
EDİRNE VALİLİĞİ
İL MİLLÎ EĞİTİM MÜDÜRLÜĞÜ

EDİRNE KODLUYOR
PROJESİ

2023-2024

PROJENİN ADI	**EDİRNE KODLUYOR**
PROJENİN UYGULAMA ALANI	Edirne'de Yazılım ve Tasarım Atölyeleri kurulmuş olan okullar ile katılmak isteyen Temel Eğitim 2. Kademe okulları
PROJENİN SÜRESİ	2023-2024 Eğitim Öğretim Yılı
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 İlçe Millî Eğitim Müdürlükleri Yazılım Atölyesi Bulunan Okul/ Kurum Müdürlükleri
PROJENİN PAYDAŞLARI	Edirne İl Millî Eğitim Müdürlüğü İlçe Millî Eğitim Müdürlükleri Temel Eğitim 2. Kademe Okul Müdürlükleri
PROJENİN AMACI	Amacımız öğrencilerin analitik düşünme, sebep sonuç ilişkisi kurma, takım halinde çalışma, inovatif düşünme ve girişimcilik becerileri ile kod okuryazarlığı bilincini geliştirebilmek için kodlama eğitimi verilmesidir.
PROJENİN AŞAMALARI	**Ekim Ayı Proje Uygulama Basamakları** a) Projenin ilgili kurumlara tanıtılması b) Okul Proje Komisyonlarının kurulması **Kasım 2023 – Nisan 2024 Ayları Proje Uygulama Basamakları** c) Eğitim içeriklerinin planlanması. Düzenlenecek eğitim içerikleri: d) **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. e) **Algoritma:** Bir problemi çözmek veya belirli bir amaca ulaşmak için çizilen yola algoritma denir. Genellikle programlamada kullanılır ve tüm programlama dillerinin temeli algoritmaya dayanır.

	f) **Programlama Dili:** Yazılımcının bir algoritmayı ifade etmek amacıyla, bir bilgisayara ne yapmasını istediğini anlatmasının tek tipleştirilmiş yoludur. g) **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. h) Ortaokul öğrencileri için Müdürlüğümüz tarafından düzenlenecek Kodlama Yarışması'na katılımın sağlanması, i) Etkinliklere yönelik çalışmalara ait seçilmiş görseller ile proje metni ekinde yer alan "Proje Faaliyet Raporu"nun (EK-1) **1. Dönem** için düzenlenerek **Aralık ayının son haftasında** İl Millî Eğitim Müdürlüğü Projeler Birimi **projeler22@meb.gov.tr** adresine gönderilmesi **Mayıs Ayı Yapılması Planlanan Proje Uygulama Basamakları** j) Etkinliklere yönelik çalışmalara ait seçilmiş görseller ile proje metni ekinde yer alan "Proje Faaliyet Raporu"nun (EK-1) **2. Dönem** için düzenlenerek **Mayıs ayının son haftasında** İl Millî Eğitim Müdürlüğü Projeler Birimi **projeler22@meb.gov.tr** adresine gönderilmesi
PROJE YÜRÜTME EKİPLERİ	İl Millî Eğitim Müdürü İl Millî Eğitim Müdür Yardımcısı İl Millî Eğitim Şube Müdürü İl Millî Eğitim Projeler Birimi
BEKLENEN SONUÇLAR	Proje sonunda Scratch, Arduino, mBlok, Kodu Game Lab vb. programları kullanarak özgün projeler üretmelerini sağlamak, • Kendi oyunlarını yapabilecek düzeyde bilgiye sahip olmak, • 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, • İlgili konularda düzenlenen etkinlik ve fuarlara katılmak,

	• Planlanan Kodlama Yarışmalarına öğrencilerin katılımlarını sağlamak.
ÇARPAN ETKİSİ	Bu projede etkinliklere katılan öğrenciler, onların vasıtasıyla arkadaşları, yakın çevresi ve aileleri.
DAYANAK	T.C. Anayasası 1739 sayılı Milli Eğitim Temel Kanunu 222 Sayılı İlköğretim ve Eğitim Temel Kanunu Milli Eğitim Bakanlığı İlköğretim Kurumları Yönetmeliği MEB Okul Aile Birliği Yönetmeliği İl Milli Eğitim Müdürlüğü Stratejik Planı
PROJE MALİYETİ VE FİNANSMANI	Okullar bütün çalışmalarını paydaşları, kendi öz kaynakları, okul aile birliği, esnaf ve veli destekleriyle yapacaklardır.
DİĞER HUSUSLAR	Yapılan etkinliklerden projeyi yansıtan, içeriği hakkında bilgi veren uygun fotoğrafların ve etkinlik çalışmalarının sosyal medyada **#EdirneKodluyor** proje etiketi ile paylaşılması gerekmektedir.

Dr.Önder ARPACI
İl Milli Eğitim Müdürü

EK-1

EDİRNE İL MİLLÎ EĞİTİM MÜDÜRLÜĞÜ

2023- 2024 Eğitim Öğretim Yılı

…… PROJESİ

…… DÖNEM FAALİYET RAPORU

Okul Adı		
Okul Proje Sorumlusu		
Proje Ekibinde Görev Alan Öğretmenler (En az bir)	**1.**	**3.**
	2.	**4.**
Proje Ekibinde Görev Alan Öğrenciler. (Proje Türüne Göre Gerekiyorsa)	**1.**	**4.**
	2.	**5.**
	3.	**6.**
Okulunuzda Projenin Başlangıç Tarihi	… /… / 202..	

	Etkinlik S.N.	Proje Kapsamında Gerçekleştirilen Faaliyetin Adı	Gerçekleşme Tarihi (Gün . Ay. Yıl)	Projede Görev Alan / Yararlanan		
				Yönetici / Öğretmen Sayısı (Varsa)	Öğrenci Sayısı (Varsa)	Veli Sayısı (Varsa)
Proje Kapsamında yapılan çalışma bilgileri	**1**					
	2					
	3					
	4					
	5					

Proje Görselleri (Amacına uygun, projeyi iyi yansıtan şekilde her etkinliğe ait çekilmiş en az 3 er fotoğraf ve etkinlik adı ile birlikte ekleyiniz.)	**1**		
	2		
	3		
	4		
	5		

… /… / 202…

……

Okul Müdürü

İmza

EK -2

2023-2024 Eğitim Öğretim Yılı
Projelerin Uygulanmasında Dikkat Edilecek Hususlar

1- Yönergelerde " Projenin Aşamaları" başlığında açıklanan faaliyet türlerine göre uygulanma biçimleri aşağıda belirtilen başlıklar altında gerçekleşecektir.
   a) Proje Yarışmaları
   b) Gezi
   c) Okul Panosu, Afiş vb. Materyal Hazırlama
   d) Görsel Sahne Sunumu
   e) Konferans, Seminer, Eğitim vb. Düzenleme Etkinlikleri
   f) Kitap, Dergi, Broşür, Video ve Yazı vb. Hazırlama
   g) Okul Fiziki Ortam (Laboratuvar, Kütüphane vb.) Düzenleme Çalışmaları
   h) TBA Çalışmaları ve Kurslar
   i) Sergi, Şenlik ve Fuar Düzenleme
2- Okul/Kurumlar Proje kapsamında gerçekleştirilen etkinlik ve faaliyetlere ait bilgi, belge ve görseller Proje Faaliyet Raporu **(EK- 1)** formu 1. ve 2. **Dönem sonu** olmak üzere 2 defa **okullar tarafından** eğitim öğretim bitmeden önce bulundukları **İlçe Millî Eğitim Proje Birimlerine** göndermeleri gerekmektedir**.**
3- İlçe Millî Eğitim Proje Koordinatörlerince okulların gerçekleştirdiği etkinlik ve faaliyetlere ait rapor, bilgi, form ve seçilmiş görseller **(EK-4)** **"İlçe Faaliyet Raporu"** olarak uygun şekilde düzenlenerek **projeler22@meb.gov.tr** adresine gönderilecektir.
4- Edirne Merkez Okul/Kurumlarımız etkinlik ve faaliyetlerine ait bilgi, belge ve görseller Proje Faaliyet Raporu **(EK- 1)** formunu 1. ve 2. Dönem sonu olmak üzere yılda 2 defa eğitim öğretim bitmeden önce düzenleyecektir.
5- 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"** almalıdırlar.
6- Dönem sonunda **"İl MEM Web sayfası"** içerikleri için gerekli bilgi ve dokümanların hızlı ve kolay temini için projelere ait bilgilerin düzenli olarak tutulması ve arşivlenmesi önem arz etmektedir.
7- Eğitim Öğretim yılı içerisinde yukarda belirtilen hususlarda yöntem ve biçim olarak değişiklik olduğunda İl/ İlçe Proje Koordinatörlerince Okul Müdürlükleri bilgilendirilecektir.