



T.C.
MANİSA VALİLİĞİ
VALİLİK PROJESİ

Kodla(Ma)nisa

GELECEK, KODLA GELECEK

KASIM, 2015

PROJE İÇERİĞİ

- 1- Projenin Adı
- 2- Yasal Dayanak
- 3- Proje Gerekçesi
- 4- Tanımlar

4.1- Proje Tanımı

4.2- Programlama (Yazılım) Nedir?

4.3- Algoritma Nedir?

4.4- Programlama Dili Nedir?

4.5- Kodlama Nedir?

- 5- Proje Süresi
- 6- Hedef Grup
- 7- Proje Amacı
- 8- Hedefler
- 9- Faaliyetler

9.1- Hazırlık Aşaması

9.2- Uygulama Aşaması

9.3- Değerlendirme Aşaması

- 10- Görev Dağılımı

- 11- Proje Bütçe - Finans



1- PROJENİN ADI: Kodla(Ma)nisa

2- YASAL DAYANAK

- A. MİLLÎ EĞİTİM TEMEL KANUNU MADDE 13** – Her derece ve türdeki ders programları ve eğitim metotlarıyla ders araç ve gereçleri, bilimsel ve teknolojik esaslara ve yeniliklere, çevre ve ülke ihtiyaçlarına göre sürekli olarak geliştirilir. Eğitimde verimliliğin artırılması ve sürekli olarak gelişme ve yenileşmenin sağlanması bilimsel araştırma ve değerlendirmelere dayalı olarak yapılır. Bilgi ve teknoloji üretmek ve kültürümüzü geliştirmekle görevli eğitim kurumları gereğince donatılıp güçlendirilir; bu yöndeki çalışmalar maddi ve manevi bakımından teşvik edilir ve desteklenir.
- B. MİLLÎ EĞİTİM BAKANLIĞI TEŞKİLATI HAKKINDA KANUN HÜKMÜNDE KARARNAME MADDE 2** – (1) Millî Eğitim Bakanlığının görevleri şunlardır:
- a) Okul öncesi, ilk ve orta öğretim çağındaki öğrencileri bedenî, zihnî, ahlaki, manevî, sosyal ve kültürel nitelikler yönünden geliştiren ve insan haklarına dayalı toplum yapısının ve küresel düzeyde rekabet gücüne sahip ekonomik sistemin gerektirdiği bilgi ve becerilerle donatarak geleceğe hazırlayan eğitim ve öğretim programlarını tasarlamak, uygulamak, güncellemek; öğretmen ve öğrencilerin eğitim ve öğretim hizmetlerini bu çerçevede yürütmek ve denetlemek.
- e) Özel yetenek sahibi kişilerin bu niteliklerini koruyucu ve geliştirici özel eğitim ve öğretim programlarını tasarlamak, uygulamak ve uygulanmasını koordine etmek.
- C. MİLLÎ EĞİTİM BAKANLIĞI OKUL ÖNCESİ EĞİTİM VE İLKÖĞRETİM KURUMLARI YÖNETMELİĞİ MADDE 4-**
- m) Proje: Öğrencilerin grup hâlinde veya bireysel olarak istedikleri bir alan veya konuda inceleme, araştırma ve yorum yapma, görüş geliştirme, yeni bilgilere ulaşma, özgün düşünce üretme ve çıkarımlarda bulunmaları amacıyla ders öğretmeni rehberliğinde yapacakları çalışmaları,
- D. Milli Eğitim Bakanlığı 2015 – 2019 stratejik plan 2. Amaç** (çağın gerektirdiği bilgi, beceri kazandırılmasına ilişkin yenilikçi bireylerin yetişmesini sağlamak)
- E. Milli Eğitim Bakanlığı Talim ve Terbiye Kurulu Başkanlığının 05/09/2012 tarih ve 150 sayılı kararıyla kabul edilen Bilişim Teknolojileri ve Yazılım Dersi (5., 6. sınıflar) Öğretim Programı.**

3-PROJE GEREKÇESİ:

TÜİK verilerine göre 6-15 yaş arası çocuklarda bilgisayar kullanma yaşı ortalama 8 iken 6-10 yaş grubunda ortalama bilgisayara kullanmaya başlama yaşı 6'dır. 11-15 yaş grubunda ise 10'dur. Aynı araştırmaya göre 6-15 yaş arasındaki çocuklarımızın yaklaşık %45,6'sı hemen hemen her gün internet kullanmaktadır. Çocukların ağırlıklı olarak ödev yapmak, oyun oynamak ve sosyal medya ortamlarına katılmak için interneti kullandığı görülmektedir. Araştırma sonuçlarında da görüldüğü üzere 6 yaşında bilgisayara 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 amacı ile hazırlanmış bir projedir.

4- TANIMLAR

4.1 Proje Tanımı: İlimizde Ortaokulların aktif katılımı ile öğrencilerin; analitik düşünme becerilerinin, sebep sonuç ilişkisi kurma ve takım halinde çalışma yeteneklerinin, İnovatif düşüncelerini arttırıp girişimcilik becerilerini gelişmesi ve kod okuryazarlığı bilincinin yayılması için, bilişim teknolojileri ve yazılım dersinde ve kodlama atölyelerinde kodlama eğitimi verilmesidir.

4.2 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.

4.3 Algoritma: bir problemi çözmek veya belirli bir amaca ulaşmak için çizilen yola algoritma denir. Genellikle programlamada kullanılır ve tüm programlama dillerinin temeli algoritmaya dayanır.

4.4 Programlama Dili: Yazılımcının bir algoritmayı ifade etmek amacıyla, bir bilgisayara ne yapmasını istediğini anlatmasının tek tipleştirilmiş yoludur.

4.5 Kodlama: Programlamanın en küçük bileşeni ve programlama dillerinin temelidir ve bu hizmetlerin nasıl çalıştığını anlamak demektir. Kodlar komutlar ve sayılardan oluşur. Komutları doğru sıralamayı (algoritma kurmayı) öğrendiğimizde bilgisayara istediğimiz işlemi yaptırabiliriz.

5- PROJENİN SÜRESİ: Eğitim - öğretim dönemleri

6- HEDEF GRUP: Manisa ilindeki Ortaokul 5, 6. Sınıf öğrencileri, Seçmeli Bilişim Teknolojileri ve Yazılım Dersi okutulan 7-8. sınıflar ile kodlama atölyelerine yönlendirilen öğrenciler.

7- PROJE AMACI:

Öğrencilerimizi, bilgisayar kullanım becerileriyle donatıp tüketen değil üreten bireyler haline getirmek. Bu çerçevede; teknolojiyi yakından takip eden çocuklarımıza kodlamayı öğretmek, sadece bilişim uygulamaları kullanan değil, yeni uygulamalar üretebilen bir nesil yetiştirmektir.

8- HEDEFLER:

- Zamanının çoğunu bilgisayar oyunu ile geçiren çocukların; bu zamanı kendi isteğiyle eğlenerek öğrenmeye ayırmasını sağlamak. Böylece öğrencilerin bilgisayar kullanma alışkanlıklarına yeni bir boyut kazandırmak.
- Gelişen teknoloji ile iç içe yaşayan yeni neslin bu teknolojileri daha iyi anlayabilmesi için onlara **Kod okuryazarlığı** bilincini kazandırmak ve bu çerçevede ortaokul öğrencilerini, kod okuryazarı haline getirmek.
- Köy, kent, kız veya erkek fark etmeksizin her kesimden sosyoekonomik farklılıkların önemini ortadan kaldırıp her öğrencinin kodlama yapabileceğinin farkındalığını oluşturmak.
- Sebep sonuç ilişkisi kurmalarını ve takım halinde çalışma yeteneklerinin gelişmesini sağlamak.

- Matematik, Fen Bilgisi gibi müfredatlar arası disiplinlerle bağlantı kurarak, öğrenilen ama gerçek hayatta uygulama imkânı bulunamayan bazı bilgileri somutlaştırma şansı vererek eğitimlerine (ders başarılarına) katkıda bulunmak.
- Bu proje kapsamında Manisa ve ilçelerinde bulunan ortaokullarda okuyan Öğrencilere algoritma ve kodlamanın mantığını kavratmak.
- Proje Uygulama Rehberlerinin Oluşturmak ve Okullara gönderilmek.
- Tüm Bilişim Teknolojileri öğretmenlerinin sene başı zümre toplantısı kararı doğrultusunda derslerde kodlama eğitimi vermesini sağlamak.
- Dersi alan tüm öğrencilerin çevrimiçi kodlama eğitimi veren internet siteleri (code.org, vb.) sitesine kayıt yaptırmasını sağlamak.
- Scratch – Small Basic - Kodu Game Lab vb. programları kullanarak özgün projeler üretmelerini sağlamak:
 - Kendi oyunlarını yazabilmelerini,
 - Derslerini destekleyen eğitim yazılımlarını oluşturabilmeleri
 - Yaşadıkları çevreyi tanıtan animasyonlar hazırlayabilmeleri
 - Çevrelerinde gördükleri bir problem hakkında farkındalık oluşturan bir kısa film oluşturabilmelerini
 - Sık kullanılan bazı uygulamaları (örn: Hesap Makinesi Programı) programlayabilmesini sağlamak
- Her ilçede en az bir adet kodlama atölyesinin oluşturulması ve yetenekli öğrencilerin keşfedilip kodlama atölyelerine yönlendirmek.
- Proje kapsamında kodlama festivali düzenlemek.
- Kodlama atölyelerinde, robotik programlama eğitimleri ile somut ürünler ortaya çıkarmalarını sağlamak,
- Çeşitli yarışmalarla her okuldan, belirlenecek konularda (Örn: Buldukları yerleşim birimlerinin tarihi ve turistik yerlerini tanıtan) animasyonların hazırlanmasını sağlamak.
- Bilişim Teknolojileri ve Yazılım dersinde birliğin sağlanması amacıyla, projemizin yol haritasını belirten ve öğretmenlerimizin kullanacağı yöntem ve tekniklerin yer alacağı kodlama kitabını hazırlamak

9-FAALİYETLER

9.1 HAZIRLIK AŞAMASI:

1. **Proje Ekiplerinin (PEK) Oluşturulması:** İl ve ilçelerde proje ekipleri oluşturulacaktır.
2. **Proje İçerik Geliştirme:** Projenin aktif bir şekilde yürütülmesi için oluşturulan ilçe ekiplerinin katılımlarıyla içerik geliştirme çalışmayı yapılacaktır.
3. **Eğitim Faaliyetlerinin Düzenlenmesi:** Çalıştay ile ilçe ekiplerine eğitimci eğitimleri düzenlenecektir. Buna bağlı olarak ilçe ekipleri bölgelerindeki bilişim teknolojileri öğretmenlerine bu eğitimi vereceklerdir.
4. **Okulların Kodlama Eğitimine Hazır Hale Getirilmesi:** Ortaokullarda bilişim teknolojileri derslerinde kodlama eğitiminin verilebilmesi için BT sınıflarının hazırlanmasını sağlamak.
5. **Projenin Duyurulması ve Tanıtılması:** Projenin internet sayfası yapılacaktır. Sayfa linki Valilik, Milli Eğitim Müdürlükleri ve okulların internet sayfalarına dâhil edilecektir.
6. Tüm Bilişim Teknolojileri öğretmenleri arasında proje adı ile sosyal ağ oluşturulacak ve sürekli iletişim sağlanacaktır.
7. Kodlama Merkezlerinin (Atölyelerinin) oluşturulması

9.2 UYGULAMA AŞAMASI:

Faaliyet Tablosu Aşağıdaki gibidir.

NO	FAALİYET ADI	2015		2016						SORUMLU BİRİM
		KASIM	ARALIK	OCAK	ŞUBAT	MART	NİSAN	MAYIS	HAZİRAN	
1	Ekiplerin oluşturulması	X								İL PROJE EKİBİ
2	Çalıştayın Yapılması	X								İL PROJE EKİBİ
3	Web sayfasının Hazırlanması	X								İL PROJE EKİBİ
4	Proje Uygulama Rehberlerinin Oluşturulması ve Okullara gönderilmesi		X	X						İL PROJE EKİBİ
5	Okullara Proje Panoları için içerik gönderilmesi		X	X	X					İL PROJE EKİBİ
6	Eğitmen Eğitimlerinin düzenlenmesi (scratch- robotik- web 2.0)		X	X	X			X		İL PROJE EKİBİ
7	Kodlama Atölyelerinin Hazırlanması		X							İL PROJE EKİBİ
8	Kodlama Atölyelerinde uygulanacak eğitim programlarının oluşturulması				x					İL PROJE EKİBİ
9	Kodlama Kitabının yazılması		X	X	X	X				İL PROJE EKİBİ
10	Yerelde BT Öğretmenleri ile eTwinning Projesi oluşturulması	X	X							İL PROJE EKİBİ
1	Öğrencilere ALGORİTMA eğitimlerinin verilmesi		X	X	X					OKUL PROJE EKİBİ
2	Code.org öğrenme ortamına kayıt (sınıf oluşturma- raporlama)		X	X	X					OKUL PROJE EKİBİ
3	Scratch Eğitimlerinin verilmesi			X	X	X		X	X	OKUL PROJE EKİBİ
4	Yetenekli öğrencilerin tespiti ve Kodlama Atölyelerine yönlendirilmesi			X	X					OKUL PROJE EKİBİ
5	E-Twinning-Twinspace'de çalışmaların paylaşılması			X	X	X		X	X	OKUL PROJE EKİBİ
7	Okullarda Proje Tanıtım Panolarının Oluşturulması	X	X	X	X	X		X	X	OKUL PROJE EKİBİ
6	Yarışmalar			X	X			X	X	TÜM PROJE EKİPLERİ
3	Meslek (Yazılımcı) Tanıtım Günleri				X					İL-İLÇE P.E
4	İnternet Haftası Etkinlikleri							X		İL-İLÇE P.E
5	Web tabanlı interaktif öğrenme (EBA üzerinden eğitimler)							X	X	İL-İLÇE P.E
6	Uzmanlarla Söyleşilerin düzenlenmesi							X	X	İL PROJE EKİBİ
7	EBA ya seçilmiş ürünlerin yüklenmesi							X	X	İL-İLÇE P.E
8	KODLAMA Festivali'nin düzenlenmesi							X	X	İL PROJE EKİBİ
1	Atölyelerde ilerleme raporlarının oluşturulması -değerlendirme							X	X	İL-İLÇE P.E
2	İl genelinde ulaşılan öğrenci sayılarının belirlenmesi- rapor							X	X	İL-İLÇE P.E
1	Small Basic, vb. programların eğitimi							X	X	İL-İLÇE P.E
2	Robotik kodlama eğitimleri							X	X	İL-İLÇE P.E
3	İlkokullara yaygınlaştırılması							X	X	İL-İLÇE P.E
Projenin 2. yılı										
Projenin 2. yılı										
Projenin 2. yılı										

HAZIRLIK AŞAMASI

UYGULAMA AŞAMALARI

OKULLARDA UYG. AŞAMALARI

GENİŞLETME

ME

NDİRME

DEĞERLE

TİM

YERİ

SAYI

TARİHİ

İMZA

KURUM

ADI

SÖZLEŞME

NO

SAYI

TARİHİ

İMZA

KURUM

ADI

SÖZLEŞME

NO

SAYI

TARİHİ

İMZA

KURUM

ADI

SÖZLEŞME

NO

SAYI

TARİHİ

İMZA

KURUM

ADI

SÖZLEŞME

NO

SAYI

TARİHİ

İMZA

KURUM

ADI

SÖZLEŞME

NO

SAYI

TARİHİ

İMZA

KURUM

ADI

SÖZLEŞME

NO

SAYI

TARİHİ

İMZA

KURUM

ADI

SÖZLEŞME

NO

SAYI

TARİHİ

İMZA

KURUM

ADI

SÖZLEŞME

NO

SAYI

TARİHİ

İMZA

KURUM

ADI

SÖZLEŞME

NO

SAYI

TARİHİ

İMZA

KURUM

ADI

SÖZLEŞME

NO

SAYI

TARİHİ

İMZA

KURUM

ADI

SÖZLEŞME

NO

SAYI

TARİHİ

İMZA

KURUM

ADI

SÖZLEŞME

NO

SAYI

TARİHİ

İMZA

KURUM

ADI

SÖZLEŞME

NO

SAYI

TARİHİ

İMZA

KURUM

ADI

SÖZLEŞME

NO

SAYI

TARİHİ

İMZA

KURUM

ADI

SÖZLEŞME

NO

SAYI

TARİHİ

İMZA

KURUM

ADI

SÖZLEŞME

NO

SAYI

TARİHİ

İMZA

KURUM

ADI

SÖZLEŞME

NO

SAYI

TARİHİ

İMZA

KURUM

ADI

SÖZLEŞME

NO

SAYI

TARİHİ

İMZA

KURUM

ADI

SÖZLEŞME

NO

SAYI

TARİHİ

İMZA

KURUM

ADI

SÖZLEŞME

NO

SAYI

TARİHİ

İMZA

KURUM

ADI

SÖZLEŞME

NO

SAYI

TARİHİ

İMZA

KURUM

ADI

SÖZLEŞME

NO

SAYI

TARİHİ

İMZA

KURUM

ADI

SÖZLEŞME

NO

SAYI

TARİHİ

İMZA

KURUM

ADI

SÖZLEŞME

NO

SAYI

TARİHİ

İMZA

KURUM

ADI

SÖZLEŞME

NO

SAYI

TARİHİ

İMZA

KURUM

ADI

SÖZLEŞME

NO

SAYI

TARİHİ

İMZA

KURUM

ADI

SÖZLEŞME

NO

SAYI

TARİHİ

İMZA

KURUM

ADI

SÖZLEŞME

NO

SAYI

TARİHİ

İMZA

KURUM

ADI

SÖZLEŞME

NO

SAYI

TARİHİ

İMZA

KURUM

ADI

SÖZLEŞME

NO

SAYI

TARİHİ

İMZA

KURUM

ADI

SÖZLEŞME

NO

SAYI

TARİHİ

İMZA

KURUM

ADI

SÖZLEŞME

NO

SAYI

TARİHİ

İMZA

KURUM

ADI

SÖZLEŞME

NO

SAYI

TARİHİ

İMZA

KURUM

ADI

SÖZLEŞME

NO

SAYI

TARİHİ

İMZA

KURUM

ADI

SÖZLEŞME

NO

SAYI

TARİHİ

İMZA

KURUM

ADI

SÖZLEŞME

NO

SAYI

TARİHİ

İMZA

KURUM

ADI

SÖZLEŞME

NO

SAYI

TARİHİ

İMZA

KURUM

ADI

SÖZLEŞME

NO

SAYI

TARİHİ

İMZA

KURUM

ADI

SÖZLEŞME

NO

SAYI

TARİHİ

İMZA

KURUM

ADI

SÖZLEŞME

NO

SAYI

9.3 DEĞERLENDİRME AŞAMASI: Proje ekibi aylık değerlendirme takvimine göre ve Proje Başkan Yardımcısının gerekli göreceği tarihlerde bir araya gelerek gerekli çalışmalar yapılacaktır.

10- GÖREV DAĞILIMI

İL PROJE EKİBİ

- **Proje Başkanı** (Erdoğan BEKTAŞ - Manisa Valisi)
- **Başkan Vekili** (Dr. Muhammet KIRILMAZ – Manisa Vali Yardımcısı)
- **İl Milli Eğitim Müdürü** (Recep DERNEKBAŞ)
- **Proje İl Koordinatörü** (Bayram IŞIK- İl M.E.M. Şube Müdürü)
- **Proje Ekibi** (Şeref KAPLAN, Aslı YILDIRIMGİL, ...)

İLÇE PROJE EKİBİ:

- İlçe M.E.M Şube Müdürü
- İlçe Proje Ekibi (..... BT Öğretmeni BT Öğretmeni)

OKUL PROJE EKİBİ:

- Okul Müdürü
- Bilişim Teknolojileri ve Yazılım Dersini Veren Öğretmenler.

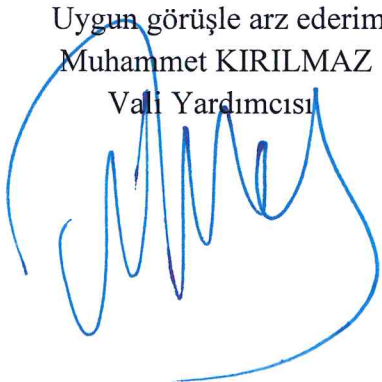
11- PROJE BÜTÇE FİNANSLAR:

Valilik, kaymakamlıklar, okul aile birlikleri ve diğer yerel imkânlar çerçevesinde finanse edilecektir.

“Kodla(Ma)nisa” Gelecek, Kodla Gelecek adlı projenin yukarıdaki haliyle uygulanmasını arz ederim.


Recep DERNEKBAŞ
Milli Eğitim Müdürü

Uygun görüşle arz ederim
Muhammet KIRILMAZ
Vali Yardımcısı



Olur
...../...../2015
Erdoğan BEKTAŞ
Manisa Valisi