**T.C.**

**SAMSUN VALİLİĞİ**

**VALİLİK PROJESİ**



**“KodlaSam”**

**Farklı Düşünmek İstiyorsan….**

**KASIM, 2018**

**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: “**KodlSam**”**

**2- YASAL DAYANAK**

**A. MİLLİ 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. MİLLİ 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 BAKANLİĞİ OKUL ÖNCESİ EĞİTİM VE İLKÖĞRETİM KURUMLARİ 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. MİLLİ EĞİTİM BAKANLIĞI 2015 – 2019 STRATEJİK PLAN 2. AMAÇ** (çağın gerektirdiği bilgi, beceri kazandırılmasına ilişkin yenilikçi bireylerin yetişmesini sağlamak)

**E. MİLLİ EĞİTİM BAKANLIĞI TALİM VE TERBİYE KURULU BAŞKANLIĞININ** 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 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, 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 (En az 3 yıl)

**6- HEDEF GRUP:** Samsun ilindeki Ortaokul 5,6,7,8. ve Lise 9.10. Sınıf öğrencileri ile ön kuluçka 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, yenilikçiliği ve girişimciliği öğreterek, sadece bilişim uygulamaları kullanan değil, yeni uygulamalar üretebilen ve pazarlayabilen bir nesil yetiştirmektir.

**8- HEDEFLER:**

**1-** Kod okuryazarlığı bilincini kazandırmak ve bu çerçevede hedef kitlemizin, kod okuryazarı haline getirmek.

**2-** Öğrencinin sınıf içi ve sınıf dışı çalışmalarla “üretme, paylaşma ve ekip ruhu" gibi kazanımları sağlamak.

**3-** Köy, kent, kız veya erkek fark etmeksizin her kesimden sosyoekonomik farklılıkların önemini ortadan kaldırıp her öğrencinin kodlama yapabileceğinin farkındalığını oluşturmak.

**4-** Matematik, Fen Bilgisi gibi müfredatlar arası disiplinlerle bağlantı kurarak (STEAM), öğrenilen ama gerçek hayatta uygulama imkânı bulunamayan bazı bilgileri somutlaştırma şansı vererek eğitimlerine (ders başarılarına) katkıda bulunmak.

**5-** Bu proje kapsamında hedef kitlemize algoritma, kodlama, yenilikçilik, girişimcilik gibi kavramları ve mantığını kavratmak.

**6-** Tüm Bilişim Teknolojileri öğretmenlerinin değişen müfredata göre ve sene başı zümre toplantısı kararları doğrultusunda derslerde kodlama eğitimi vermesini sağlamak.

**7-** Hedef kitlemizin Code.Org, Scratch – Small Basic – Kodu Game Lab vb. programları kullanarak özgün projeler üretmelerini sağlamak.

**8-** Her ilçede başta pilot olmak üzere Samsun 19 Mayıs Üniversitesi Teknopark işbirliği ile oluşturulacak olan ön kuluçka atölyelerinin oluşturulmak ve yetenekli öğrencilerin keşfedip buralara yönlendirmek.

**9-** Ön Kuluçka atölyelerinde, robotik programlama eğitimleri ile hedef kitlemizin somut ürünler ortaya çıkarmalarını sağlamak.

**10-** Her yıl düzenlenen TÜBİTAK yarışmalarında ve Bilişim Olimpiyatlarına takımlar kurmak, hazırlamak ve yarışmalara katılmak.

**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 çalıştayı yapılacaktır.

**3.** **Eğitim Faaliyetlerinin Düzenlenmesi:** Çalıştay ile ilçe ekiplerine eğitmen eğitimleri düzenlenecektir. Buna bağlı olarak ilçe ekipleri bölgelerindeki bilişim teknolojileri öğretmenlerine bu eğitimi vereceklerdir.

**4.** **Okulların Ön Kuluçka Atölyelerinin Oluşturulması:** Seçilen pilot kurumlarda **OMÜ Teknopark Müdürlüğü** ile işbirliği içerisinde bir odanın “Kuluçka Ofisi” mantığı içinde hazır hale getirilmesini 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.** Yarışmalar için proje konuları belirlemek ve takımları oluşturmak.

**9.2 UYGULAMA AŞAMASI:** Ek ’teki çalışma takviminde ayrıntılı bir şekilde bahsedilmektedir.

**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 (**Osman KAYMAK**-** Samsun Valisi )
* **Başkan Vekili (**Hasan ÖZTÜRK- Samsun Vali Yardımcısı )
* **İl Milli Eğitim Müdürü** (Coşkun ESEN -İl Milli Eğitim Müdürü )
* **Proje İl Koordinatörü (**Fatih AKKUŞ - İl Milli Eğitim ARGE Şube Müdürü)
* **Proje Ekibi (**Bülent KOÇAK – Ömer BİLGİN – Ayhan ERDEN, İrfan GÜMÜŞ)

**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.

**İL EKİPLERİNİN GÖREV VE SORUMLULUKLARI**

**1-** İlde Projenin sahiplenicisi olmak.

**2-** Faaliyet takvimine uygun olarak yapılması gerekenleri düzenlemek

**3-** İlçe Ekipleri ile gerekli görüldüğünde toplantı yaparak projenin ilerlemesini sağlamak

**4-** Eğitmen Eğitimlerini düzenleyip, katılmak

**5-** Proje Başkanı, Başkan vekili ve Proje koordinatörü ile koordineli bir şekilde çalışarak il ve ilçelerde de yapılanları takip etmek.

**6-** Proje Uygulama Rehberlerinin Oluşturulması ve Okullara gönderilmesini sağlamak

**7-** Okullara Proje Panoları için içerik hazırlamak ve göndermek

**8-** İmkânlar doğrultusunda yerel yönetimlerle görüşülüp belediye panolarında proje afişinin yayınlanmasını sağlamak

**9-** Yarışmalar düzenlemek, katılımı teşvik etmek

**10-** Kodlama festivalleri düzenlemek, ilçe, okul ekiplerine destek olmak

**11-** İlçe ekiplerinden gelen aylık raporları düzenlemek

**İLÇE EKİPLERİNİN GÖREV VE SORUMLULUKLARI**

**1-** İl proje ekibi ve okul proje ekibiyle iletişim halinde olmak.

**2-** Okulda - İlçede Projenin sahiplenicisi olmak.

**3-** Faaliyet takvimine uygun olarak yapılması gerekenleri tamamlamak.

**4-** Okul Ekipleri (Okul müdür/ Müdür yardımcısı – BTY dersine giren öğretmenler) ile gerekli görüldüğünde toplantı yaparak projenin ilerlemesini sağlamak

**5-** Düzenlenen eğitmen eğitimlerine katılmak

**6-** Projeden sorumlu İlçe Milli Eğitim Şube Müdürü ile koordineli bir şekilde çalışarak ilçede yapılanları takip etmek.

**7-** Kaymakamlık bünyesinde (Kamu kurum ve kuruluş temsilcilerine) projeyi tanıtacak bilgilendirme toplantısının düzenlenmesi sağlamak

**8-** İlçe çapında Yarışmalar düzenlemek, İl çapında yapılacak yarışmaları duyurup katılımı teşvik etmek.

**9-** Okulunda Okul proje ekibine dâhil olup, okul ekiplerinin yapması gereken görev ve sorumluluklar tamamlamak.

**10-** Her ay yapılanlarla ilgili raporu İl Ekibine mail ortamında ulaştırmak.

**OKUL EKİPLERİNİN GÖREV VE SORUMLULUKLARI**

**1-** İlçe ve il proje ekibiyle iletişim halinde olmak, yapılan duyuruları takip edip, projeyle ilgili istenilen görevleri yerine getirmek.

**2-** Okulda Projenin sahiplenicisi olmak.

**3-** Faaliyet takvimine uygun olarak yapılması gerekenleri tamamlamak.

**4-** Okul internet sitesinde proje ile ilgili sayfa açmak ve güncel tutmak.

**5-** Okuldaki diğer branş öğretmenlerine, velilere ve öğrencilere projeyi tanıtmak.

**6-** Bilişim Teknolojileri ve Yazılım dersinde, proje toplantıları ve zümrelerde çıkan ortak kararlar doğrultusunda proje kazanımlarının ders planlarına dahil edilip, aktif olarak işlenmesini sağlamak.

**7-** BT sınıfı olan okullarda sınıf kullanım planı oluşturmak.(Diğer ders ve projelerde BT sınıfının kullanılması için)

**8-** BT sınıfı olmayan, donanım eksiği olan okullarda proje toplantıları ve zümre kararları doğrultusunda mevcut imkânların iyileştirmesi bölümündeki adımları imkânlar doğrultusunda uygulamak.

**9-** Her ay yapılanlarla ilgili raporu İlçe Ekibine mail ortamında ulaştırmak.

**11- PROJE BÜTÇE FİNASLAR:**

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

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  | | **NO** | **FAALİYET ADI** | **2016** | | | **2017** | | | | | | **SORUMLU BİRİM** |
|  |  | | **Ekim** | **Kasım** | **Aralık** | **Ocak** | **Şubat** | **Mart** | **Nisan** | **Mayıs** | **Haziran** |
| **HAZIRLIK AŞAMASI** | | | 1 | Ekiplerin oluşturulması ve görev dağılımı yapılması | X |  |  |  |  |  |  |  |  | İL PROJE EKİBİ |
| 2 | İlçe Koordinatörleri Toplantısının Yapılması | X |  |  |  |  |  |  |  |  | İL PROJE EKİBİ |
| 3 | Bilgi paylaşım sisteminin ve web sayfasının hazırlanması | X | X |  |  |  |  |  |  |  | İL PROJE EKİBİ |
| 4 | Proje uygulama rehberlerinin oluşturulması ve okullara gönderilmesi |  | X | X |  |  |  |  |  |  | İL PROJE EKİBİ |
| 5 | BT dersine giren öğretmenlerle bilgilendirme toplantılarının yapılması |  | X |  |  |  |  |  |  |  | İL PROJE EKİBİ |
| 6 | Okullara proje panoları için içerik gönderilmesi |  | X | X | X | X | X |  |  |  |  |
| 7 | Eğitmen Eğitimlerinin düzenlenmesi (scratch- robotik- web 2.0) |  |  | X | X | X | X | X | X |  | İL PROJE EKİBİ |
| 8 | Ön Kuluçka Atölyelerinin Hazırlanması |  |  | X | X |  |  |  |  |  | İL PROJE EKİBİ |
| 9 | Ön Kuluçka Atölyelerinde uygulanacak eğitim programlarının oluşturulması |  |  | X | X | X |  |  |  |  | İL PROJE EKİBİ |
| 10 | Kodlama Kitabının ve ders kaynaklarının oluşturulması |  | X | X | X | X | X |  |  |  | İL PROJE EKİBİ |
| 11 | Yetenekli öğrencilerin tespiti ve Ön Kuluçka Atölyelerine yönlendirilmesi |  | X | X | X | X | X | X | X | X | İL PROJE EKİBİ |
| **UYGULAMA AŞAMALARI** | | **OKULLARDA UYG. AŞAMALARI** | 1 | Öğrencilere ALGORİTMA eğitimlerinin verilmesi |  | X | X |  |  |  |  |  |  | OKUL PROJE EKİBİ |
| 2 | Code.org öğrenme ortamına kayıt (sınıf oluşturma- raporlama) |  | X | X | X | X |  |  |  |  | OKUL PROJE EKİBİ |
| 3 | Scratch Eğitimlerinin verilmesi |  |  |  |  | X | X | X | X | X | OKUL PROJE EKİBİ |
| 4 | Okullarda Proje Tanıtım Panolarının Oluşturulması |  | X | X | X | X | X | X | X | X | OKUL PROJE EKİBİ |
| 5 | Yarışmalara başvuruların yapılması |  |  | X | X | X | X | X | X |  | OKUL PROJE EKİBİ |
| 6 | Meslek (Yazılımcı) Tanıtım Günleri |  |  |  |  |  | X | X | X | X | TÜM EKİPLER |
| 7 | Uzmanlarla Söyleşilerin düzenlenmesi |  |  |  |  |  | X | X | X | X | İL-İLÇE P.E |
| 8 | Yapılan çalışmaların EBA üzerinden paylaşılması |  |  |  | X | X | X | X | X | X | İL-İLÇE P.E |
| **DEĞERLENDİRME** | | | 1 | Atölyelerde ilerleme raporlarının oluşturulması -değerlendirme |  |  |  |  | X | X | X | X | X | İL-İLÇE P.E |
| 2 | İl genelinde ulaşılan öğrenci sayılarının belirlenmesi- rapor |  |  |  |  | X | X | X | X | X | İL-İLÇE P.E |
| **GELİŞTİRME** | | | 1 | Small Basic, vb. programların eğitimi |  | 2. Yıl Yapılacak Çalışmalar | | | | | | | |  |
| 2 | Robotik kodlama eğitimleri |  |  |
| 3 | Yaygınlaştırma |  |  |