

RİZE KODLAMA PROJESİ

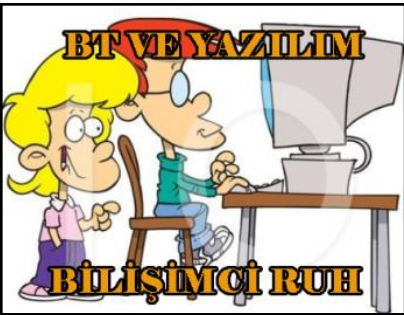
NEDEN KODLAMA ?

- Zamanının çoğunu bilgisayar oyunları ile geçiren çocuklarımızın, bu zamanı kendi istekleriyle eğlenerek öğrenmeye ayırması için...
- Çocuklarımızın bilgisayar karşısında tüketici olmaktan çıkıp üretici konumuna gelmesi için...
- Her kesimden öğrencinin bilgisayar programlama ile tanışmasını sağlamak için...
- Kodlama eğitimleri ile kod okuryazarlığı bilincinin yayılması için...
- Çocukların Analitik düşünme becerisini geliştirmesi için...

«Analitik Düşünme: Bir problemi çözmek için, bilgileri ayrıştırarak ve sorunu oluşturan öğeleri göz önüne alarak sonuca varmak için yürütülen sistematik düşünme tarzı»

- Sebep sonuç ilişkisi kurma ve takım halinde çalışma yeteneklerini geliştirmesi için...
- İnovatif düşüncelerini arttırıp girişimcilik becerilerini geliştirmesi için...
« İnovatif düşünme: bilgiyi yararlı ve ekonomik olarak toplumun yararına dönüştürme şeklidir. Bunu yapmak için de kişinin değişime istekli, yeniliklere açık, girişimci ruhu olan bir kültüre sahip olması gerekir. »
- Matematik, Fen gibi (disiplinler) dersler arası bağlantı kurarak günlük hayattaki sorunlara çözüm üretmek için...

HEDEF KİTLE – PROJE SÜRESİ



- ❖ Okullarda 5. sınıf ve 6. sınıf Öğrencileri
- ❖ Kodlama Atölyelerine Yönlendirilen Öğrenciler

Ortaokullardaki Bilişim Teknolojileri ve Yazılım Dersi okutulan sınıflarda **2016-2017 eğitim-öğretim yılından başlayıp sonraki yıllarda da eğitim-öğretim süresince** yıllık plana göre projemiz devam edecektir.

Okullarda öğretmenler tarafından seçilen başarılı öğrenciler ilçelerde kurulacak kodlama atölyelerine yönlendirilecektir.





KODLAMA ATÖLYELERİ: Yetenekli çocukların seçilip okul dışı zamanlarda kodlama yapabileceği ortamlar. Amaç her ilçede en az bir atölyenin oluşması ile yetenekli çocukların daha ileri aşamalara geçmesini sağlamak.

EĞİTİM NASIL VERİLEBİLİR?

Bilişim Teknolojileri ve Yazılım **DERSİNE GİREN TÜM ÖĞRETMENLERİN** derslerde kodlama eğitimi verebilmesi sağlanacak. Bu kapsamda öğretmenler için dökümanlar ve görsel video dersler hazırlanmıştır. Bunların haricinde programlama konusunda eğitimci eğitimleri düzenlenecektir.

HEDEFLER- KODLAMA EĞİTİMİ

- ✓ **Algoritma** mantığını kavratmak
- ✓ Dersi alan tüm öğrencilerin çevrimiçi **kodlama eğitimi** veren internet **sitelere** kayıt yaptırmasını sağlamak...
- ✓ Kodlama yaparak **ürün oluşturabildikleri programları** kullanmak

PROJE İLERLEME BASAMAKLARI

- 1.** Bilişim Teknolojileri ve Yazılım dersini veren öğretmenler code.org sitesinde bir öğretmen hesabı açacaklar. Daha sonra bu hesap içinde 5. ve 6. Sınıfları sınıf adıyla ayrı ayrı oluşturup okuldaki öğrencileri bu hesaplara ekleyecekler.
(**Bu işlem için ilgili dökümanına bakınız.**)
- 2.** Oluşturulan code.org hesaplarına öğrenciler giriş yaptığı zaman, öğrencileri ilçe hesaplarına da ekleyiniz. Öğrenciler kendi hesaplarına giriş yaptıktan sonra **code.org/join** sitesini açmalarını sağlayın. Açılan sayfada bölüm kodunu yazıp **Go** düğmesine tıklamaları yeterlidir.
(**Bu işlem için ilgili dökümanına bakınız.**)
- 3.** Öğrenciler code.org hesaplarına giriş yaptıktan sonra ders 2'den çalışmaya başlamalarını sağlayın. Öğrenciler Code.org üzerinde sırasıyla **Ders 2, Kurs 3, Ders 4** ve **Hızlandırılmış Kurs** bölümlerini bitireceklerdir. Tüm bu bölümler bitince Scratch programına geçilecektir.

PROJEDEKİ SIRASIYLA TM İLERLEME BASAMAKLARI

1	Basamak 1: (Algoritma Mantığı) Projemizdeki tm ğrencilerin Algoritma mantığını çeşitli örneklerle kavratılacaktır.
2	Basamak 2: (Code. Org) Code.org sitesinde oyunlaştırma yöntemi ile hazırlanmış olan kodlama adımlarının uygulanacaktır.
3	Basamak 3: (scratch eğitimi) Kodlama adımlarını (döngüleri) kavramış ğrencilerle Scratch programına geçilecektir Çeşitli örnekler ile kazanımların verilmesi sağlanacaktır.
4	Basamak 4: (zgn rn geliştirme) Scratch için çevrimiçi siteye kayıt yapıp (scratch.mit.edu), derslerde ortaya çıkartılan zgn rnler siteye yüklenecektir.
5	Basamak 5: (İleri aşama programlama - zgn rn geliştirme) Code.org ve Scratch eğitimini almış ve başarı sağlamış olan ğrencilere kodlama atölyelerinde ilerleyen aşamalarda Small Basic ve Scratch Arduino eğitimi verilebilir.
6	Basamak 6: (Mobil uygulama ve Robot) Yukarıdaki eğitimleri tamamlamış ğrenciler ilgi alanlarına göre Dinamik Web Programlama, Robotik Programlama, Mobil Uygulamalar gibi dallara ayrılabilirler.

BU KAPSAMDA OKULLARDA YAPILACAK TANITIM ÇALIŞMALARI

1. Okul Ekipleri (okul müdürleri – BTY dersine giren ğretmenler) toplantı yaparak diğerk ğretmenlere projeyi tanıtacak.
2. Okul panolarının hazırlanması ve varsa dijital panolarda proje ile ilgili videoların gösterilmesi sağlanacaktır.
3. Okul internet sitelerine kodlama sayfası oluşturulup tanıtım için gerekli bilgilendirmelerin bu alandan yayınlanması sağlanacaktır.
4. Proje için resmi site açıldığı zaman okul sitelerine proje sitesinin bağlantısı eklenecektir.