

	<b>T.C.</b> <b>İL MİLLİ EĞİTİM MÜDÜRLÜĞÜ</b>  <b>AR-GE</b>	Doküman No:
		Revizyon No:
		Yayın Tarihi:
		Revizyon Tarihi:
		Sayfa No: 1 / 5

<b>PROJE BİLGİLERİ</b>	
<b>PROJENİN ADI</b>	KOD (adı) YAMAN
<b>PROJE YÜRÜTÜCÜSÜ</b>	Adıyaman Valiliği Adıyaman İl Millî Eğitim Müdürlüğü
<b>PROJENİN KOMİSYONU</b>	✓ Ali TOSUN (İl Millî Eğitim Müdürü) ✓ Cihat Cem AKINCI (İl Millî Eğitim Müdür Yardımcısı) ✓ Hatice DELİCE DAĞDEVİREN-Mustafa YETİŞ-Ömer Faruk GÜNEŞ-Necmeddin BEYAZ (İl Millî Eğitim Şube Müdürleri) ✓ Adıyaman ARGE Birimi
<b>UYGULAMA ALANI</b>	Adıyaman il merkezinde ortaokul ve liseler
<b>PROJENİN BÜTÇESİ</b>	-
<b>BAŞLAMA TARİHİ</b>	01.10.2024
<b>BİTİŞ TARİHİ</b>	08.06.2025

### 1. PROJENİN AMACI VE HEDEFLERİ:

Adıyaman Yenilikçi Eğitim Merkezi başta olmak üzere il merkezinde bilişim teknolojileri alt yapısı olan örgün eğitim kurumlarında Bilişim Teknolojileri, Kodlama, Yazılım ve Dijital Yetkinlikler ile ilgili eğitim ve etkinliklerin sayısını ve kalitesini artırmak amaçlanmaktadır. Ayrıca, Web 2.0 Uygulamaların yaygınlaştırılması, okulların bu alanlardaki faaliyetlerini arttırmak ve 21.yy becerilerinin uygulanabilirliği çerçevesinde öğrenme ortamlarını dijital öğrenme materyalleri ile zenginleştirmek ve geliştirmek de proje kapsamında amaçlanmaktadır.

### 2. PROJENİN HEDEF KİTLESİ:

Adıyaman il merkezinde yer alan resmi ortaokul ve liselerde görev yapan Bilişim Teknolojileri öğretmenleri ile Web2.0 araçlarının kullanımı ve içerik geliştirme çerçevesinde Sınıf, Fen Bilimleri, Matematik, Türkçe, Teknoloji ve Tasarım öğretmenleri başta olmak üzere tüm öğretmenler, okul idarecileri ve öğrencileri kapsamaktadır.

### 3. TEMEL FAALİYETLER ve UYGULAMA ESASLARI

- ✓ Okullarda ortaokul seviyesinde; Bilişim teknolojileri alt yapısı olan okullarda bilişim teknolojileri dersi veya kursları kapsamında eğitimler verilecektir. Bu eğitimlerle çocuklara temel algoritma ve oyun temelli blok kodlama, Robotik kodlama eğitimleri veya İl Millî Eğitim ARGE birimi tarafından onaylanan diğer dijital becerilerle ilgili eğitimler verilecektir. Verilen eğitimler kişi sayısı ve yeterli görsel ile birlikte ARGE birimine mail ([argeadiyaman02@gmail.com](mailto:argeadiyaman02@gmail.com)) yoluyla iletilecek. Verilen eğitimler kapsamında okullar il genelinde veya ulusal düzeyde yapılabilecek yarışmalara katılabilecekler. Bu yarışmaların ve esaslarının takibi ve duyuruları

	<b>T.C.</b> <b>İL MİLLİ EĞİTİM MÜDÜRLÜĞÜ</b>  <b>AR-GE</b>	Doküman No:
		Revizyon No:
		Yayın Tarihi:
		Revizyon Tarihi:
		Sayfa No: 2 / 5

adiyamanarge.meb.gov.tr adresinden yapılacaktır. Her dönem sonunda yarışmalara katılan öğretmen ve öğrenci bilgileri Adıyaman Millî Eğitim Müdürlüğü ARGE Birimi tarafından toplanacaktır.

- ✓ Lise seviyesinde; Bilişim teknolojileri alt yapısı olan okullarda ve bilgisayar olan meslek liselerinde bilişim teknolojileri dersi, egzersizler veya halk eğitim kursları kapsamında okullarda programlama, grafik tasarım, robotik, 3D çizim, flash animasyon, web tasarım veya il milli eğitim ARGE birimi tarafından onaylanan diğer dijital becerilerle ilgili eğitimler verilecek. Verilen eğitimler kişi sayısı ve yeterli görsel ile ARGE birimine mail ([argeadiyaman02@gmail.com](mailto:argeadiyaman02@gmail.com)) yoluyla iletilecek. Verilen eğitimler kapsamda okullar il genelinde veya ulusal düzeyde yapılabilecek yarışmalara katılabileceklerdir.
- ✓ Eğitimde kullanılan Web2.0 araçlarının tanıtımı, kullanımı, sınıf içi etkinlik içeriklerinin Web2.0 araçları kullanarak geliştirilmesi çerçevesinde Anaokulu, İlkokul, ortaokul ve Lise düzeyinde çalışan tüm öğretmen ve idarecilere hizmet içi eğitimler verilebilecektir. Ayrıca öğretmenlerin bu konuları okullarda uygulamaları takip edilecektir.
- ✓ Yerel, ulusal ve uluslararası çerçevede düzenlenen TEKNOFEST Yarışmaları, Kodlama, Robotik ve Web2.0 araçları ile ilgili yarışmalar, şenlikler ve festivallerine katılmak isteyen okullar ve öğretmenlerine Adıyaman ARGE Birimi tarafından danışmanlık ve rehberlik yapılacaktır.
- ✓ Web 2.0 araçları ile içerik geliştirme etkinlik yarışmaları için katılım sağlamak isteyen ilgili öğretmenlerle ve okullarla koordineli çalışmalar yapılabilecektir.
- ✓ Teknolojik gelişmelerin ve yapay zekâ uygulamalarının eğitime yansımaları konusunda çalıştaylar, söyleşiler ve ihtiyaç halinde eğitimler düzenlenebilecektir.

#### 4. ÇALIŞMA TAKVİMİ

FAALİYET	TARİH
Projenin okullara duyurulması	01.10.2024
Projenin uygulanmaya başlanması	07.10.2024
Projenin bitiş tarihi	30.05.2025

#### 5. PROJEDEN BEKLENEN SONUÇLAR

- Öğrencilerin bilgi işlemsel düşünce becerilerinin gelişmesi
- İnovatif düşünme ve girişimcilik becerilerinin güçlenmesi
- Takım halinde çalışma ve sorumluluk alma alışkanlıklarını artması
- Öğrencilerin teknoloji konusunda tüketici olmaktan çıkarak üretici konumuna gelmesi

	<b>T.C.</b> <b>İL MİLLİ EĞİTİM MÜDÜRLÜĞÜ</b>  <b>AR-GE</b>	Doküman No:
		Revizyon No:
		Yayın Tarihi:
		Revizyon Tarihi:
		Sayfa No: 3 / 5

- Öğrencilerde analitik ve eleştirel düşünme becerisinin gelişmesi,
- Yazılım konusunda farkındalığın oluşması,
- Web 2.0 araçları kullanımının yaygınlaştırılması,
- Algoritmik düşünce becerisinin gelişiminin sağlanması.