

# KOD (adı)YAMAN

## KOD (adı)YAMAN Uygulama Usul ve Esasları

**AMACI:** İl merkezinde örgün eğitim kurumlarında bilişim teknolojileri alt yapısı olan okullarda Bilişim Teknolojileri, Kodlama, Yazılım ve Dijital Yetkinlikler eğitim ve etkinliklerini, Web 2.0 Uygulamalarını yaygınlaştırma ve okulların bu alanlardaki faaliyetlerini arttırmak,21. yy becerilerinin uygulanabilirliği çerçevesinde öğrenme ortamlarını dijital öğrenme materyalleri ile zenginleştirmek ve geliştirmek amaçlanmaktadır.

**HEDEF KİTLE:** Adiyaman İl Milli Eğitim Müdürlüğüne bağlı 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 öğretmen ve idarecileri kapsamaktadır.

**A) TAKVİM:** 15 Ekim & 1 Haziran

**B) DAYANAK:** 1739 Sayılı Temel Eğitim Kanunu

### C) EĞİTİM VE ETKİNLİKLERİN UYGULANMASI

Adiyaman Ar-Ge Biriminin belirlediği kişiler tarafından;

- 2019-2020 Eğitim Öğretim yılı boyunca belirlenen uygun tarihlerde aşağıdaki etkinlikler gerçekleştirilecektir.
  1. Ortaokul seviyesinde; Bilişim teknolojileri alt yapısı olan okullarda bilişim teknolojileri dersi veya DYK kursları kapsamında eğitimler verilecektir. Bu eğitimlerle çocuklara temel algoritma ve oyun tabanlı blok kodlama, Scratch tabanlı kodlama, Robotik kodlama eğitimleri veya İl Milli Eğitim ARGE birimi tarafından onaylanan diğer dijital becerilerle ilgili eğitimler verilecektir. Verilen eğitimler kişi sayısı ve yeterli görsel ile birlikte ARGE birimine mail yoluyla iletilecek. Verilen eğitimler kapsamında okullar il genelinde yapılabilecek yarışmalara katılacak ve isterlerse ulusal kodlama yarışmalarına da katılabilecekler. Bu yarışmaların ve esaslarının takibi ve duyuruları [adiyamanarge.meb.gov.tr](http://adiyamanarge.meb.gov.tr) adresinden yapılacaktır.



T.C  
ADİYAMAN VALİLİĞİ  
İL MİLLİ EĞİTİM MÜDÜRLÜĞÜ



2. Lise seviyesinde; Bilişim teknolojileri alt yapısı olan okullarda ve bilgisayar olan meslek liselerinde bilişim teknolojileri dersi veya DYK 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 birlikte ARGE birimine mail yoluyla iletilecek. Verilen eğitimler kapsamında okullar il genelinde yapılabilecek yarışmalara katılacak ve isterlerse ulusal kodlama yarışmalarına da katılabileceklerdir.
3. Eğitimde kullanılan Web2.0 araçlarının tanıtımı, kullanımı, sınıf içi etkinlik içeriklerinin Web2.0 araçları kullanarak geliştirilmesi çerçevesinde Okul Öncesi, Sınıf, Bilişim Teknolojileri, Fen Bilimleri, Matematik, Teknoloji ve Tasarım öğretmenleri başta olmak üzere Anaokulu, İlkokul, ortaokul ve Lise düzeyinde çalışan tüm öğretmen ve idarecilere hizmet içi eğitimler verilebilecektir.
4. Yerel, ulusal ve uluslararası çerçevede düzenlenen kodlama, Robotik ve Web2.0 araçları ile ilgili yarışmalar, şenlikler ve festivallerine katılmak isteyen okullar ve öğretmenlerine Adiyaman Ar-Ge Birimi tarafından danışmanlık ve rehberlik yapılacaktır.
5. Web2.0 araçları ile içerik geliştirme etkinlik yarışmaları için katılım sağlamak isteyen ilgili öğretmenlerle ve okullarla koordineli çalışmalar yapılabilecektir.
6. Endüstri 4.0 ve bir sonraki aşama olan Endüstri 5.0 sanayi ve teknolojik gelişmelerinin ve yapay zeka uygulamalarının eğitime yansımaları konusunda çalıştaylar, söyleşiler ve ihtiyaç halinde eğitimler düzenlenebilecektir.

İrtibat: Adiyaman Ar-Ge Birimi Üyesi : Özge Elif TAŞ (0416 216 16 28)