



T.C.
MİLLÎ EĞİTİM BAKANLIĞI
Yenilik ve Eğitim Teknolojileri Genel Müdürlüğü

Sayı : 70891843-903.07.01-E.8446030
Konu : Dijital İçerik Geliştirme
Görevlendirmesi

25.06.2020

DAĞITIM YERLERİNE

2023 Eğitim Vizyonu Belgesinde belirtilen “Öğrencilerimizle birlikte, kendilerine bilişimle üretim becerileri kazandırmaya yönelik olarak, kodlama ve 3D tasarım etkinlikleri yürütülecektir.” hedefi doğrultusunda Bakanlığımızca Bilişimle Üretim Projesi 2019 Şubat ayında küçük ölçekli pilot uygulama olarak başlatılmıştır. Yenilik ve Eğitim Teknolojileri Genel Müdürlüğü (YEĞİTEK) koordinesinde yürütülen Proje, Millî Teknoloji Hamlesinin mimarları olacak genç nesiller yetiştirmek hedefiyle ve yenilikçi uygulamalarıyla 2019-2020 eğitim öğretim yılında orta ölçekli olarak 81 ilde 27 ilkokul ve 112 ortaokul olmak üzere toplam 139 okulda devam etmektedir.

Pilot uygulamada eğitimler, uygulamanın yürütüldüğü sınıf seviyeleri için geliştirilmiş “Bilişimle Üretim Öğretim Programına” uygun ve sosyal sorumluluk kapsamında bedelsiz olarak temin edilen dijital içeriklerle yapılmıştır. Ayrıca pilot okullara eğitim kitleri, 3D yazıcılar ve öğrenme materyalleri sağlanmıştır. Proje tanıtım sunumu Ek-1’de yer almakta olup küçük ölçekli pilot uygulama raporuna http://yegitek.meb.gov.tr/meb_iys_dosyalar/2019_10/21171539_BilisimleuretimPilotUygulamasidegerlendirmeRaporu2019.pdf adresinden erişilebilir. Orta ölçekli pilot uygulama raporu Temmuz ayı içerisinde yayınlanacaktır.

Bu doğrultuda 2020-2021 eğitim öğretim yılında devam etmesi planlanan Proje kapsamındaki ilkokul ve ortaokul öğrencilerine yönelik pilot uygulama kazanımlarıyla uyumlu, öğrencilere bilişimle üretim becerileri kazandırmaya yönelik dijital içeriklerin geliştirilmesi hedeflenmektedir. Bu hedefle YEĞİTEK bünyesinde kurulan “Bilişimle Üretim İçerik Geliştirme Ekibine” öğretmen görevlendirmesi yapılması planlanmaktadır. İçerik geliştirme ekibine dâhil olacak öğretmenler merkezden ve uzaktan olmak üzere aşağıda yer alan üç ayrı grupta çalışacaktır.

1. YEĞİTEK’te **daimi süreyle** çalışacak öğretmenlerin görevlendirmeleri YEĞİTEK merkeze yapılacak olup, merkezi ekiple sürekli çalışacaklardır.
2. YEĞİTEK’te **geçici süreyle** çalışacak öğretmenlerin görevlendirmeleri 11 Eylül 2020 tarihine kadar yapılacak olup, içerik geliştirme sürecinde görev alacaklardır.
3. **Uzaktan** içerik geliştirme ekibinde çalışacak öğretmenler, içerik geliştirme sürecinde içerik geliştirme yazılımları ile görsel dokümanlar merkezi ekip koordinesinde temin edilecek olup, ekip üyeleri 11 Eylül 2020 tarihine kadar uzaktan çalışacaklardır.

Bilişimle Üretim İçerik geliştirme ekip üyelerinin hepsinin 13-17 Temmuz 2020 tarihleri arasında yüz yüze ve/veya çevrimiçi yapılacak çalışmaya katılması gerekmektedir.



Emniyet Mahallesi, Milas Sokak, No:8 06560 Yenimahalle/ANKARA
Telefon No: (0 312) 296 94 00 Fax: (0 312) 213 61 36
İnternet Adresi: <http://yegitek.meb.gov.tr>

Bilgi için: Gizem TOPAÇ
Millî Eğitim Uzmanı
bilisimleuretim@eba.gov.tr

Bu doğrultuda Bilişimle Üretim İçerik Geliştirme Ekibine dâhil olmak isteyen adaylar içerisinden öncelikli olarak Bilişim Teknolojileri Öğretmenlerinden olmak üzere, Ek-2’de belirtilen kriterlere göre ekip üyeleri seçilecek olup, adayların <https://www.eba.gov.tr/basvuru> adresinden 01 Temmuz 2020 tarihine kadar başvurularını yapmalarının duyurulması hususunda,

Bilgilerinizi ve gereğini rica ederim.

Anıl YILMAZ
Bakan a.
Genel Müdür

Ek:

- 1- Bilişimle Üretim Proje Sunumu (15 sayfa)
- 2- Görevlendirme Kriterleri (1 sayfa)

Dağıtım:
B Planı



Emniyet Mahallesi, Milas Sokak, No:8 06560 Yenimahalle/ANKARA
Telefon No: (0 312) 296 94 00 Fax: (0 312) 213 61 36
İnternet Adresi: <http://yegitek.meb.gov.tr>

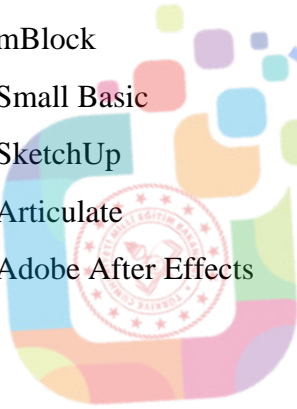
Bilgi için: Gizem TOPAÇ
Milli Eğitim Uzmanı
bilisimleuretim@eba.gov.tr

EK -2 BİLİŞİMLE ÜRETİM PROJESİ DİJİTAL İÇERİK GELİŞTİRME EKİBİ ÖĞRETMEN GÖREVLENDİRİLMESİ KRİTERLERİ

Bileşimle Üretim İçerik Geliştirme Ekibinde dâhil olacak ekip üyelerinin, öncelikle dijital içerik geliştirme konusunda deneyimi olması kaydıyla aşağıdaki kriterlerden en az ikisine sahip olması beklenmektedir.

- 1) Dijital okuryazarlık konusunda etkin,
- 2) Dijital içerik senaryo yazımı konusunda deneyimli,
- 3) Araştırma ve analiz yapma konusunda tecrübeli,
- 4) Aşağıda yer alan yazılım, donanım ve tasarım teknolojilerinden en az birini iyi derecede kullanabilen:

- Tinkercad
- Micro:Bit
- Scratch
- S4Arduino
- Arduino
- mBlock
- Small Basic
- SketchUp
- Articulate
- Adobe After Effects



Web'de Öğren
Eğitim ve Bilişim Platformu

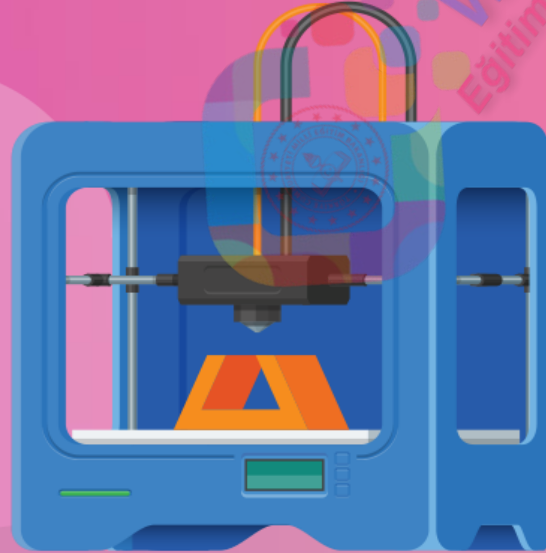


Bilişimle Üretim Projesi



Tasarla, Eğlen, Üret!

Web'de Öğren
Eğitim ve Bilişim Platformları



2023 Eğitim Vizyonu

“Öğrenme Süreçlerinde Dijital İçerik ve Beceri Destekli Dönüşüm” teması

Şubat 2019’da küçük ölçekli başlayan uygulama 2019-2020 eğitim öğretim yılında orta ölçekli olarak 81 ilde yürütülmeye devam etmektedir.



Amacımız

- Dijital becerilerin gelişmesi
- Algoritmik düşünme becerilerinin kazandırılması
- 3 Boyutlu tasarım, kodlama ve akıllı cihaz tasarımı etkinliklerinin yürütülmesi
- Öğretmen eğitimleri



İşbirlikleri



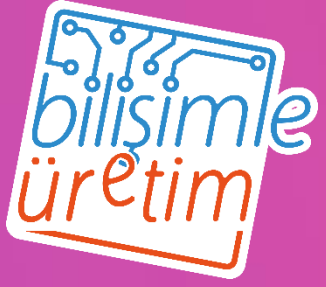
- Yenilik ve Eğitim Teknolojileri GM
- Temel Eğitim GM
- Din Öğretimi GM
- Öğretmen Yetiştirme ve Geliştirme GM

- Akademisyenlerden oluşan ölçme –değerlendirme komisyonu

- İl ve Okul Yöneticileri
- BT İl Koordinatörleri
- FATİH Projesi Öğitmenleri
- Bilişim Teknolojileri Öğretmenleri
- Sınıf Öğretmenleri

- VakıfBank





Hedeflenen Proje Çıktıları

- Eğitim içerikleri ve programların pedagojik modelinin oluşturulması
- Uygulama modeli ve ölçeklendirme kurgusunun yapılması
- Öğretmenlere yönelik mesleki gelişim programlarının oluşturulması



T.C. MİLLÎ EĞİTİM
BAKANLIĞI



BİLİŞİMLE ÜRETİM ÖĞRETİM PROGRAMI

(4, 5 ve 7. Sınıflar)

ANKARA 2019

Hedef Kitle

81 ilde 27 ilkokul, 95 ortaokul ve 17 imam hatip ortaokulu toplam 139 okulda

İlkokul 4. sınıf haftada 2 saat

Ortaokul 5. sınıflarında haftada 3 saat

6 ve 7. sınıflarında haftada 2 saat



139 Okul



26.000 Öğrenci

3 yıl içinde



40.000 Okul
11 M öğrenci



Dijital İçerikler

İlkokullar

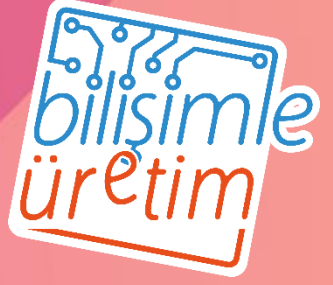
- Dijital vatandaşlık
- Scratch ile Kodlama
- Tinkercad ile 3B Tasarım
- Micro:bit ile Akıllı Cihaz Tasarımı
- Elektronik Devre Tasarımı



Ortaokullar

- Dijital Vatandaşlık
- Girişimcilik
- Scratch ile Kodlama
- Small Basic ile Kodlama
- Tinkercad ile 3B tasarım
- SetchUp ile 3B tasarım
- S4A ile Akıllı Cihaz Tasarımı
- mBlock ile Akıllı Cihaz Tasarımı
- Projeler

Bilişimle Üretim Öğrenme Matrisi



Bilişimle Üretim Öğrenme Matrisi

Başlangıç

4. sınıf

Hem gördüğünü yapar hem değiştirir

Öğrenci problemleri çözerken

- Farklı yöntem ve araçları tanır
- Donanımsal, yazılımsal ve tasarımsal çözümleri kullanır.
- Denemeye devam eder

Orta

5. ve 6. sınıf

Gördüğünü bir adım öteye taşır

Öğrenci problemleri çözerken

- Eleştirel ve yaratıcı düşünme becerileri kullanır.
- Disiplinler arası ilişkiler kurar.
- Çözümü geliştirir.

İleri

7. sınıf

Gördüğünü değil hayal ettiğini yapar

Öğrenci problemleri çözerken

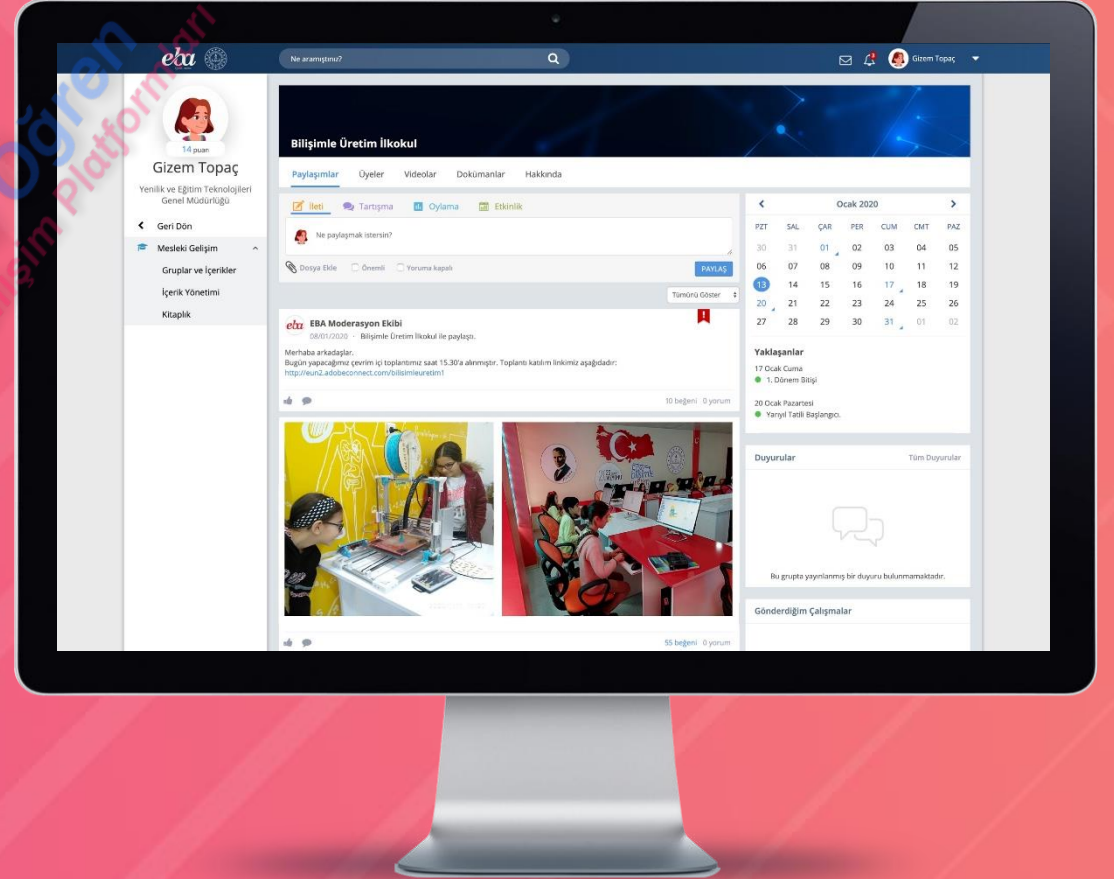
- Yeni yöntemler ve teknik araçları kullanır.
- Sahip olduğu tüm teknik becerileri diğer disiplinlerle harmanlayarak özgün çözümler ve ürünler geliştirir.
- Risk almaktan çekinmez.



Öğretmenlere Yönelik Çalışmalar



- Proje okullarındaki öğretmenlerimizin 21. yy dijital becerilerini geliştirmek amacıyla yüz yüze eğitimler ve çevrimiçi atölyeler
- EBA üzerinde video, e-içerikler ve bilgi paylaşımında bulunacakları Mesleki Gelişim Platformu
- Öğretmenlere yönelik BT koordinatör desteği



BT Laboratuvarları Donanım Destekleri

- BT laboratuvarlarına 3D yazıcı
- İlkokul öğrenci ve öğretmenlerine microbit
- Ortaokul öğrenci ve öğretmenlerine eğitim kiti
- Dönem sonu proje materyallerinin sağlanması
- Tek Kart Bilgisayarların temini



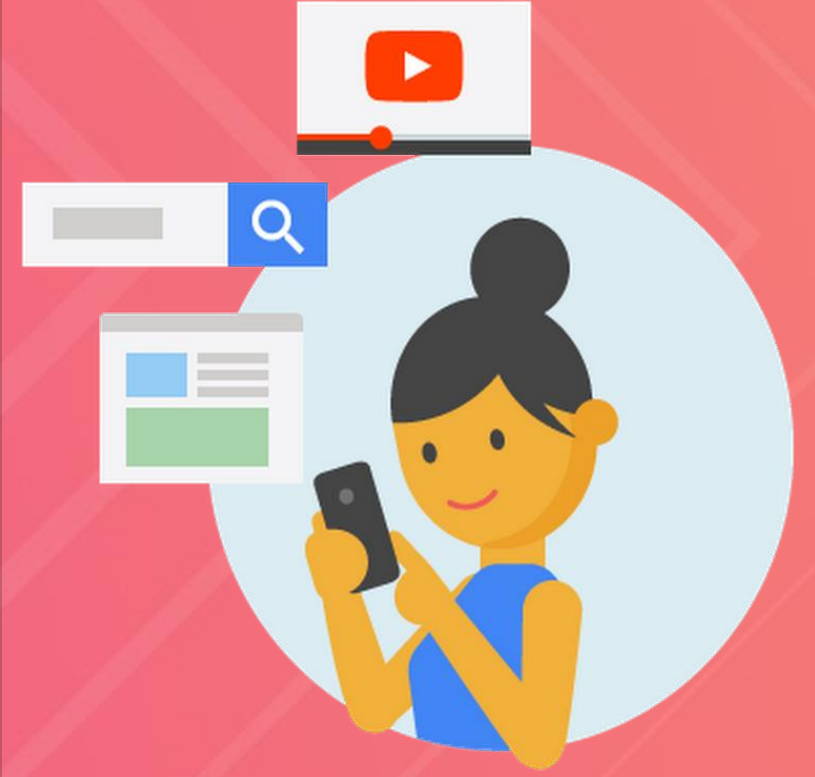
Uzaktan Eğitim Çalışmaları

- Ülkemizde Covid-19 Tedbirleri kapsamında okulların uzaktan eğitime geçtiği dönemde, Bilişimle Üretim Projesinde yer alan öğretmen ve öğrencilerimiz evlerinden aktif üretici olmaya davet edilmiştir.



Uzaktan Eğitim Çalışmaları

- İlkokul öğrencilerimiz, teknolojinin gelecekte hayatı nasıl etkileyeceğine dair çocuk gözüyle **hikaye yazmışlardır**.
- İlkokul ve ortaokul öğrencilerimiz **hayal ettikleri oyunları** Scratch ile geliştirmiştir.
- Öğrencilerimiz **hayal ettikleri nesneyi** Tinkercad ile geliştirmiştir.
- Öğrencilerimiz kendilerinin belirledikleri sorunlara çözüm olacak **yenilikçi fikirler** geliştirmiştir.
- Her bir etkinlikte jüri üyelerince belirlenen çalışmalara hediyeler verilmiştir.

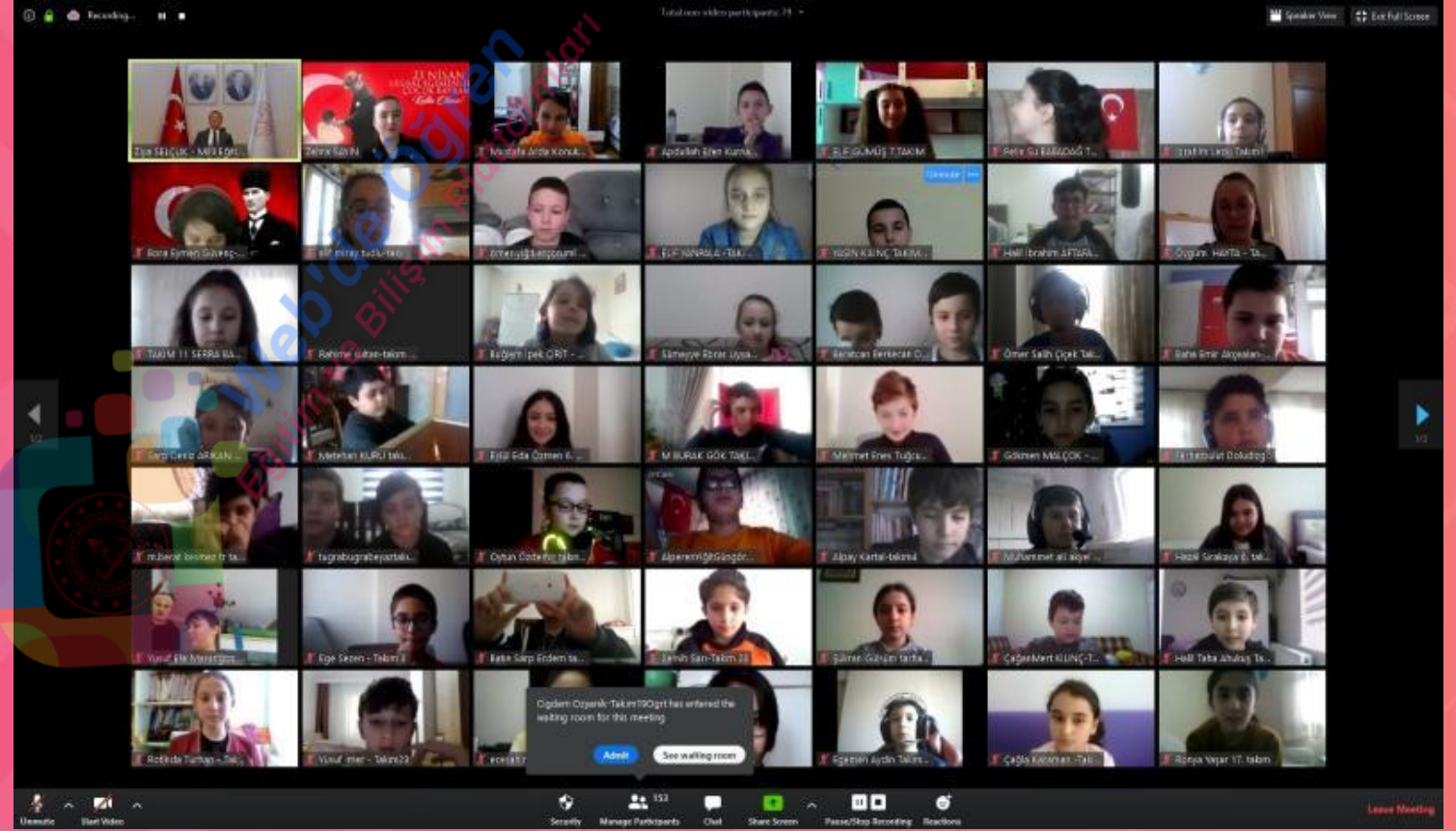


Bilişimle Üretim Online İnovasyon Yarışması

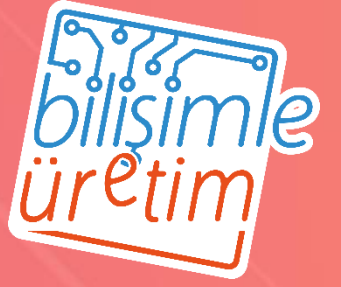


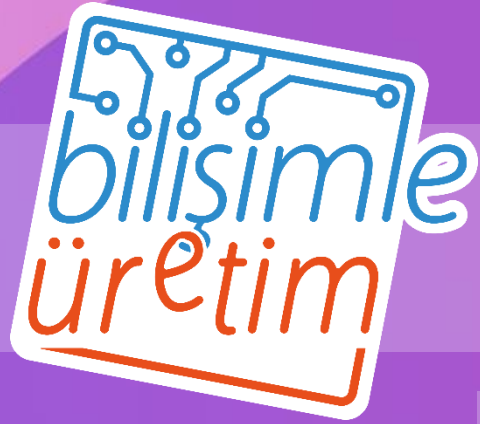
23 Nisan Ulusal Egemenlik ve Çocuk Bayramı etkinlikleri kapsamında "Bilişimle Üretim Online İnovasyon Yarışması"

- Türkiye'nin çeşitli illerinden 5. sınıf öğrencilerinin katıldığı ve ilk kez düzenlenen yarışmanın ödül törenine **Milli Eğitim Bakanı Ziya Selçuk** da online olarak katılmıştır.



Bilişimle Üreterek Sağlık Çalışanlarına Destek





Tasarla,

Eğlen ve Üret!



@BilisimleUretim

#bilisimleuretim