



**T.C.
GAZİ ÜNİVERSİTESİ
Personel Daire Başkanlığı**

Sayı : 51894716-903.07.01-
Konu : Görevlendirme

TEKNOLOJİ FAKÜLTESİ DEKANLIĞINA

İlgi : 28.01.2014 tarih ve 06 sayılı yazı.

Türkiye Bilişim Derneğinden alınan ilgi'de kayıtlı yazı ve eklerinin birer örneği ilişikte gönderilmektedir.

Bilgilerinizi ve gereğini arz ederim.

Dr. M. Savaş BAYINDIR
Genel Sekreter

EK :
7



**Türkiye
Bilişim
Derneği**

Ceyhan Atuf Kansı Caddesi
1246.Sokak No:4/17Balgat/Ankara
Tel: (312) 473 82 15
Faks: (312) 473 82 16
e-posta: tbd-merkez@tbd.org.tr
<http://www.tbd.org.tr>

Tarih: 28 Ocak 2014

Sayı: 06

Konu: “Bilgisayar Programlama Çocuk Oyuncağı” sosyal sorumluluk projesi hk.

GAZİ ÜNİVERSİTESİ GENEL SEKRETERLİĞİNE,

Çağdaş, refah düzeyi yüksek bir Türkiye özleminin gerçekleşmesi yolunda, Türkiye Bilişim Derneği (TBD) 43 yıldır yılmadan ve büyük bir özveriyle çalışmaktadır. 1971 yılında yarı akademik bir topluluk tarafından büyük bir gelecek vizyonu ile kurulan Derneğimiz, bugün toplumun her katmanından üye yapısıyla, ülkemizin sağlıklı gelişimi için **Bilişim Kültürü’nü yaymaya** çalışan bir “Sivil Toplum” öncü hareketine dönüşmüştür. 1994 yılında **Kamu Yararına Çalışan** Dernek statüsünü kazanan TBD, 10 bine yakın üyesi, 18 şehrimize yaygınlaşan yapılanması ve 33 üniversitedeki TBD genç örgütlenmesiyle bilişim sektörüne önemli katkılar vermeye devam etmektedir.

Derneğimiz, sosyal sorumluluk projelerine bir yenisini daha ekleyerek **“Bilişimde Tüketim Toplumundan Üretim Toplumuna”** ana temasıyla **“Bilgisayar Programlama Çocuk Oyuncağı”** adlı sosyal sorumluluk projesi başlattık. **“Bilgisayar Programlama Çocuk Oyuncağı”** ilk, orta ve lise öğrencilerinin, her gün büyük keyifle oyun oynadıkları ve sosyalleştikleri bilgisayar ve İnternet teknolojileriyle aslında kendi programlarını da yazabileceklerini ve bunun çok basit bir şey olduğunu fark etmelerine yönelik bir etkinlik. Bu proje ile genç nesillerin yoğun bir biçimde kullandıkları bilgisayar ve türevi cihazlarla İnternet teknolojilerinin sadece bir tüketim değil, aslında bir üretim aracı olduğu algısını erken yıllarda kazanmalarını sağlamayı hedeflemekteyiz.

Söz konusu çalışmamıza esin kaynağı olan “Hour of Code” projesi 9-15 Aralık 2013 tarihleri arasında Microsoft ve Google gibi firmaların desteğiyle ABD’de ve yine “Code Week EU” projesi de 25-30 Kasım 2013 tarihleri arasında onlarca Avrupa ülkesinin katılımıyla gerçekleştirildi.

Ülkemizde düzenleyeceğimiz **“Bilgisayar Programlama Çocuk Oyuncağı”** sosyal sorumluluk projesi kapsamında, eğitimcilerinden, velisine, sanayicilerinden akademisyenine toplumun tüm katmanlarına “yeni nesillerin bilgisayar programlama becerilerini erken yaşlarda kazanmalarının önemi” ile ilgili farkındalık çalışmaları bütün bir yıl boyunca yürütülecek ve projenin sürekliliği konusunda çalışmalarımıza devam edeceğiz.

Derneğimiz tarafından gerçekleştirilecek olan **“Bilgisayar Programlama Çocuk Oyuncağı”** sosyal sorumluluk projesine Üniversitenizin destekleyici kuruluş olarak yer alması, logo kullanımı, projenin duyurulması ve projeye akademisyen desteği sağlanarak Üniversitenin projede etkin rol alması hususlarında yardımlarınızı bekler, gereğini bilgilerinize sunarız.

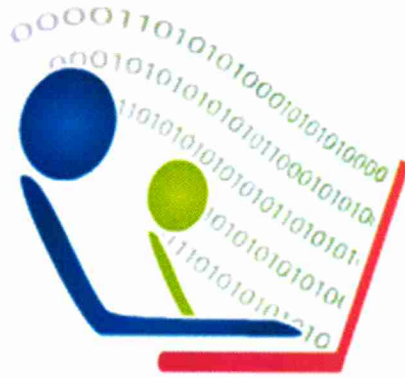
Saygılarımızla,

Turhan Menteş
Yönetim Kurulu Başkanı

Ayrıntılı bilgi için: www.programlamacocukoyuncagi.org, <https://www.facebook.com/programlamacocukoyuncagi>,
<https://twitter.com/ProgCocukOyun>



“Bilgisayar Programlama Çocuk Oyuncağı”



Sosyal Sorumluluk Projesi

“Bilişimde Tüketim Toplumundan Üretim Toplumuna”

www.programlamacocukoyuncagi.org

<https://www.facebook.com/programlamacocukoyuncagi>

<https://twitter.com/ProgCocukOyun>



Projenin Amacı

Türkiye Bilişim Derneği olarak **“Bilgisayar Programlama Çocuk Oyuncağı”** adlı bir sosyal sorumluluk projesi düzenliyoruz. **“Bilgisayar Programlama Çocuk Oyuncağı”**, ilk, orta ve lise öğrencilerinin, her gün büyük keyifle oyun oynadıkları ve sosyalleştikleri bilgisayar ve internet teknolojileriyle aslında kendi programlarını da yazabileceklerini ve bunun çok basit bir şey olduğunu fark etmelerine yönelik bir etkinliktir. **“Bilgisayar Programlama Çocuk Oyuncağı”** projesiyle, genç nesillerin yoğun bir biçimde kullandıkları bilgisayar ve türevi cihazlarla internet teknolojilerinin sadece bir tüketim değil, aslında bir üretim aracı olduğu algısını erken yıllarda kazanmalarını sağlamayı hedeflemekteyiz.

Proje kapsamında ilk yıl 100.000 öğrenciye ilk bilgisayar programlarını yazdırmayı hedefliyoruz!

Boyutları küçülen, fiyatları düşen, işlem hızı artan bilgisayar ve türevi cihazlarla hızlı internete erişim tüm dünyada hızlandı ve kolaylaştı. Ülkemizde de 2013 TÜİK rakamlarına göre 16-74 yaş aralığında bilgisayar ve internet kullanım rakamları sırasıyla %49,9 ve %48,9’dur. İnsanların evlerine hızlı internet ile bilgisayar ve türevi cihazları satın alma oranı hızla artmaktadır.

Evlere giren hızlı internet ve bilişim cihazları sayesinde çocuklarımızın da bilişim cihazlarını kullanma oranı gün geçtikçe artmaktadır. Yine 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 kullanmaktadırlar. Çocukların ağırlıklı olarak ödev yapmak, oyun oynamak ve sosyal medya ortamlarına katılmak için interneti kullandığı görülmektedir.



Diğer yandan, son yıllarda eğitimcilerin ve anne-babaların bilgisayar ve internete karşı olumsuz bir algı geliştirmeye başladıkları gözlemlenmektedir. Çeşitli devlet kurumlarının da desteğiyle artan sayıda konferans ve etkinlikler çocukların bilişim ve internetten korunmasına yönelik çalışmalar yapılmaktadır. Bu tür konferans ve etkinliklerin oluşturduğu “iklim” anne-babaların kaygılarını artırmakta ve ebeveynler ya bilgisayar/internet satın almayı geciktirmekteler veya var olan cihazların çocukları tarafından kullanımına kısıtlamalar getirmektedirler.

Bilişim teknolojilerinin gayri safi milli hasılları üzerinde doğrudan veya dolaylı önemli etkisi olan ülkeler değil yasak getirmek bireylerin bilişimle iş yapabilme farkındalığı ve becerisi kazanma sürecini mümkün olduğunca erken yıllara çekmektedir.

“Bilgisayar Programlama Çocuk Oyuncağı” projesinin amacı, genellikle bilişim teknolojilerinin tüketim boyutuna odaklanan toplumumuzda yetişmekte olan çocuklarımızın BT araçlarının aynı zamanda bir üretim ve değer yaratma aracı olduğu algısına ve farkındalığına erken yaşlarda sahip olmalarını sağlamaktır. Günlük olarak kullandığı web sitelerini ve bilgisayar oyunlarını kendisinin de geliştirebileceğinin farkına varması için projeye katılan her çocuğumuzun küçük bir program yazarak bilgisayara emir verebildiğini görmesini ve internette çalışan en az bir web sayfasını oluşturmasını hedefliyoruz.

Bu çalışmamıza esin kaynağı olan “Hour of Code” projesi 9-15 Aralık 2013 tarihleri arasında Microsoft ve Google gibi firmaların desteğiyle ABD’de ve yine “Code Week EU” projesi de 25-30 Kasım 2013 tarihleri arasında onlarca Avrupa ülkesinin katılımıyla gerçekleştirildi. ABD’deki projenin amacı, gün geçtikçe artan yazılımcı ihtiyacını karşılamak üzere anasınıfı, ilk ve orta okul öğrencilerinin bu alana dikkatini çekmekti. “Hour of Code” projesine 1 milyon civarında katılımcı beklenirken, etkinlik sonunda sayı 20 milyonu bulmuştur. Benzer şekilde, “7’den 77’ye bilgisayar programlama” sloganıyla, “Code Week EU” kapsamında onlarca farklı Avrupa ülkesinde 300 civarında etkinlik düzenlenmiştir.



Ülkemizde düzenleyeceğimiz “Bilgisayar Programlama Çocuk Oyuncağı” sosyal sorumluluk projesi kapsamında, eğitimcilerinden, velisinden, sanayicilerinden akademisyenine toplumun tüm katmanlarına “yeni nesillerin bilgisayar programlama becerilerini erken yaşlarda kazanmalarının önemi” ile ilgili farkındalık çalışmaları bütün bir yıl boyunca yürütülecektir.

Proje Bileşenleri

“Bilgisayar Programlama Çocuk Oyuncağı” sosyal sorumluluk projesi şu ana bileşenleri kapsamaktadır:





Tanıtım ve Farkındalık Yaratma: Bu bileşen tüm yıl boyunca sürececek etkinlikleri kapsamaktadır. Tanıtım ve farkındalık yaratma çalışmalarıyla, erken yaşta programlama becerisi kazanmanın önemini anne-babalara ve öğretmenlere de anlatmayı hedefliyoruz. Bunun için çeşitli mesaj kanallarını kullanacağız:

- Yazılı / Görsel Basın
- Sosyal Medya
- Kamu Spotları
- Tanıtım Videoları
- Poster / Broşür

Eğitsel İçerik: Çeşitli yazılım ve eğitim teknolojileri uzmanları ve şirketlerin desteğiyle, programlamacocukoyuncagi.org sitemiz üzerinden yayınlayabileceğimiz yeni eğitsel içerikler geliştireceğiz. İçerik geliştirme çalışmaları süreklilik arz edecek. Böylece, programlamanın önemini anlayan çocuklarımız, web sitemiz üzerinden erişebileceği yeni bilgisayar programlama, oyun programlama, mobil programlama ve web tasarımı etkinlik ve içeriklerini ister arkadaşlarıyla ister tek başlarına uygulama şansına sahip olacaklar.

Bunun yanında, çocuklarımızın, ürettikleri teknolojilerin sahipliğiyle ilgili farkındalıklarını artırmak amacıyla, Türk Patent Enstitüsü ile işbirliği içinde “Telif ve Patent” konularında eğitsel içerikler hazırlanarak yine site üzerinden yayınlanacaktır.

Okul Etkinlikleri: Tüm yıl sürececek çalışmalarımızın yoğunluk açısından zirveye ulaşacağı zaman dilimi okul etkinlikleri haftası olacaktır. Her sene Mayıs ayının ilk haftasında düzenlemeyi planladığımız okul etkinliklerinde, çocuklarımız, öğretmenleri rehberliğinde kendi sınıf/okul ortamlarında:

- Ünlü Türk bilişimcilerle video konferans sohbetleri gerçekleştirecekler,
- Ünlü simaların desteğiyle hazırlanmış tanıtım videolarını izleyecekler,
- Basit seviyede programlama / web tasarımı çalışmaları yapacaklar.



Bölgesel Etkinlikler: Şehirlerimizde bulunan üniversite, ticaret ve sanayi odaları ve il Milli Eğitim Müdürlükleri gibi ilgili kurumların desteğiyle, bölgesel çapta ilkokul, ortaokul ve lise öğrencilerimize yönelik bilişim şenlikleri düzenlemeyi planlamaktayız. Bunun yanında, yine ilgili kurumların desteğiyle, anne-baba ve öğretmenlere yönelik seminerler, konferanslar ve çalıştaylar düzenlemeyi planlamaktayız.

