

KIZ
LAR
KOD
LAR

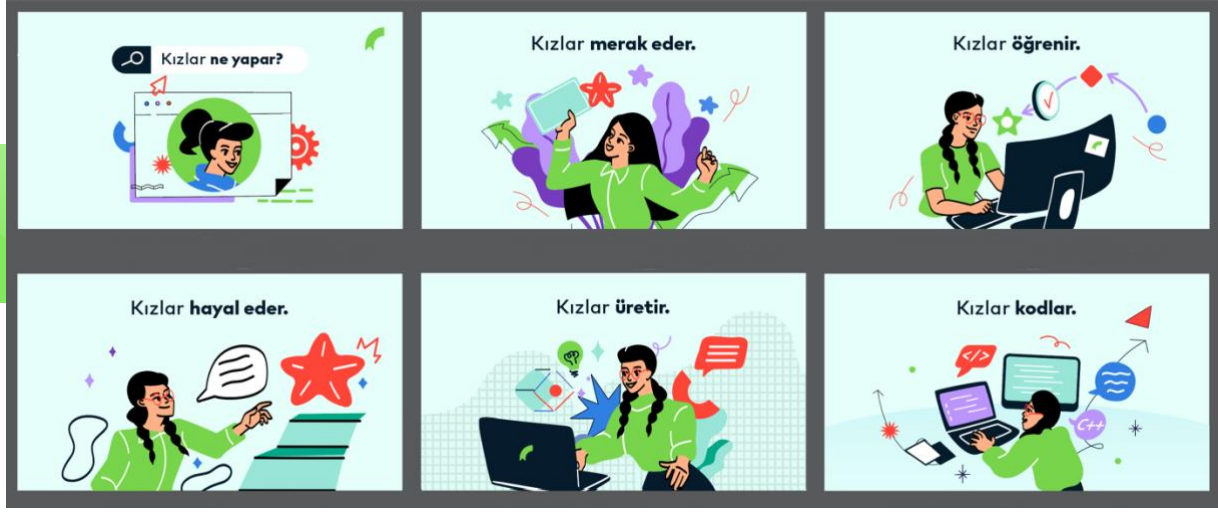
REEDER'LA KIZLAR KODLAR

SOSYAL ETKİ ANALİZİ
RAPORU
KASIM 2023



KIZ
LAR
KOD
LAR

reeder



Reeder ile Kızlar Kodlar!

REEDER ile KIZLAR KODLAR Projesi, T.C. Milli Eğitim Bakanlığı (MEB) Mesleki ve Teknik Eğitim Genel Müdürlüğü Mesleki ve Teknik Anadolu Liseleri iş birliği ile ilk yıl için pilot olarak seçilen İstanbul, Manisa, Samsun, Mersin ve Gaziantep'te, her ilde 10 Mesleki ve Teknik Anadolu Lisesi'nde öğrenim gören 12-18 yaş aralığındaki 2500 kız öğrenciye STEAM/Maker çevrim içi eğitimleri ve 250 kız öğrenciye uygulamalı atölyeler sunmak üzere kurgulanmıştır. Kız öğrencileri geleceğin başarılı kadın yazılımcıları, mühendisleri ve bilim insanları olmaları yolunda desteklemek ve ekonomiye değer katan sorumlu nesiller yetiştirilmesine katkı sağlamak amacıyla 2022 yılında hayata geçirilmiştir. Proje ile, kız çocuklarını STEAM/Maker kültürüne ile tanıştırmak ve küresel STEAM/Maker topluluğunun bir parçası olarak 21. yüzyıl becerilerini edinmelerini ve bu becerileri kendi başlarına geliştirebilmeleri için gerekli imkanları sağlamak amaçlanmıştır.

Reelab.com.tr Reeder tarafından T.C. Milli Eğitim Bakanlığı Mesleki ve Teknik Anadolu Liselerinde her branşta öğrenim gören kızların, STEAM/ Maker yaklaşımıyla farkındalık yaratmak, vizyon katmak amacıyla kurulmuştur. Reeder ile Kızlar Kodlar Projesi çevrim içi ve yüz yüze eğitim modellerinin birlikte uygulanacağı hibrit eğitim üzerinde kurgulanmıştır. Reelab.com.tr eğitim portalı T.C. Milli Eğitim Bakanlığı'nın onayıyla hayata geçirilmiştir ve bakanlığın tüm okullarda yürüttüğü Fatih Projesi kapsamında «güvenli siteler» içerisine reelab.com.tr de eklenmiştir. MEB müfredatı doğrultusunda STEAM yaklaşımıyla 7 modülde eğitimler oluşturulmuştur. Web tabanlı öğretim olanağıyla öğrencilerin dilediği yerden, dilediği zamanda çalışabilmesine imkan tanınmıştır. Projede her okuldan eğitim ve sınavları başarıyla geçen öğrenciler seçilerek her şehirde yüz yüze atölyeler gerçekleştirilmiştir.



İÇİNDEKİLER

Başlık	Sayfa
REEDER HAKKINDA	4
PROJE HAKKINDA	5
KÜRESEL AMAÇLAR	6
PROJE AŞAMALARI	7
EĞİTİM İÇERİKLERİ	9
REELAB.COM.TR	10
MAKER ATÖLYELERİ	11
PROJE DEĞERLENDİRMESİ	12
SOSYAL ETKİ	14
SONUÇ	17



REEDER HAKKINDA



SEZEN SUNGUR SARAL

KURUCU ORTAK

Reeder olarak teknoloji, çevre ve sosyal alanlara yönelik çalışmalarını geliştirmeye ve ileri taşımaya devam ediyoruz. Eğitim ve istihdamda fırsat eşitliği konusunda farkındalık oluşturmayı ve bunu yaygınlaştırmayı bir amaç edinirken; 1000'e ulaşan çalışan sayımız ile birlikte kadın çalışan oranımızı da %55'e ve kadın hissedar oranımızı ise %63'e yükselttik.

Bu yaklaşımımızı toplumda da yaygınlaştırmak hedefiyle T.C. Milli Eğitim Bakanlığı (MEB) Mesleki ve Teknik Eğitim Genel Müdürlüğü Mesleki ve Teknik Anadolu Liseleri' ile 2022 yılında hayata geçirdiğimiz "Kızlar Kodlar" Projesi kapsamında Mesleki ve Teknik Eğitim Anadolu Liseleri'nde öğrenim gören binlerce kız öğrenciye kodlama eğitimleri sağlıyoruz.

STEAM yaklaşımıyla hazırlanan kapsamlı içerikler ile toplumdaki ihtiyaçlara çözüm bulabilecek bireylerin, problem çözme yeteneğine sahip, karşılaştıkları durumlar hususunda analitik düşünebilen, yorum gücü olan, çözüme yönelik araştırma yapabilen, yenilikçi ve hayal gücü geniş olan bireyler olmasını destekliyoruz.

**İNANIYORUZ KI; KIZLAR
MERAK EDER, KIZLAR
ARAŞTIRIR, KIZLAR
HAYAL EDER, KIZLAR
ÜRETİR, KIZLAR YAPAR
DOLAYISIYLA
KIZLAR KODLAR!**

Reeder, iki Türk girişimci Sezen Sungur Saral ve Uygur Saral, tarafından 2010 yılında yaratılan yeni nesil teknoloji ürünleri markasıdır. 'Bilgi senin' sloganı ile yola çıkan REEDER, Türkiye'yi ilk kez 'e-kitap okuyucu' ile tanıştıran markadır.

Tablet bilgisayar, akıllı telefon, e-kitap okuyucudan, akıllı çocuk saati gibi giyilebilir teknolojilere kadar uzanan geniş bir ürün gamına sahip olan REEDER, birçok yeni teknolojiyi Türk tüketicisi ile ilk kez tanıştırmıştır.

REEDER Samsun'da kurduğu fabrikasında telefon üretimine başlayarak Çin'den yatırım almış olup ve bölgeye know-how transferini gerçekleştirmeye devam etmektedir.

2023 yılında borsada işlem görmeye başlayan Reeder, 4 milyon 262 bin yatırımcı ile yatırımcı sayısı rekoruna imza atmaya başlamıştır.



Vizyon: Bilginin herkese eşit mesafede olduğu bir dünya.

Misyon: En yeniyi, en iyiyi, en önce sen yap

Değerler: Dürüst Ticaret, Global İş Etiği, Sosyal Sorumluluk, Topluma ve Doğaya Saygı, Hayalgücü ve İnovasyon



PROJE HAKKINDA

İstanbul, Samsun, Manisa, Gaziantep ve Mersin illerinde, T.C. Milli Eğitim Bakanlığı ile birlikte seçtiğimiz 50 Mesleki ve Teknik Anadolu Lisesi'ndeki kız öğrencileri hibrit olarak tasarlanan STEAM/Maker eğitimleri ile buluşturduk. Çevrim içi eğitimlerde başarılı olan kız öğrencilerimiz yüz yüze atölyelere davet edildi.

PROJENİN AMAÇLARI

1. Geleceğin başarılı kadın yazılımcıları, mühendisleri ve bilim insanları olmaları yolunda kız öğrenciler desteklenerek ekonomiye değer katan sorumlu nesiller yetiştirilmesine katkı verilmesi,
2. STEAM yaklaşımı konusunda kız öğrencilerin farkındalık ve bilgi düzeylerinin artırılması,
3. Kız öğrencilerin gelecekteki meslekleri ne olursa olsun güncel teknolojiyi yakından takip etmeleri ve kullanmalarının sağlanması.

PROJENİN HEDEFLERİ

1. Çevrim içi eğitim portalı Reelab.com.tr aracılığıyla pilot olarak seçilmiş illerde, 50 meslek lisesinde okuyan 2500'ü aşkın kız öğrencinin STEAM yaklaşımı ile temel MAKER eğitimlerini almasını sağlamak,
2. Çevrim içi eğitimleri ve sınavları başarı ile tamamlayan en az 250 kız öğrenciye yüz yüze STEAM - Maker atölyeleri gerçekleştirmek,
3. Proje ile, kız çocuklarını STEAM/Maker kültürüne ile tanıştırmak ve küresel STEAM/Maker topluluğunun bir parçası olarak 21. yüzyıl becerilerini edinmelerini ve bu becerileri kendi başlarına geliştirebilmeleri için gerekli imkanları sağlamak amaçlanmıştır.

PROJENİN PAYDAŞLARI

T.C. Milli Eğitim Bakanlığı Mesleki ve Teknik Eğitim Genel Müdürlüğü

T.C. Milli Eğitim Bakanlığı Mesleki ve Teknik Anadolu Liseleri Müdürleri ve Bilişim Alanı Öğretmenleri

T.C. Milli Eğitim Bakanlığı İl ve İlçe Müdürlükleri

T.C. Milli Eğitim Bakanlığı Mesleki ve Teknik Anadolu Liselerinde Okuyan Kız Öğrenciler

Yerel otoriteler: Valilik, Kaymakamlık, Belediye, Ticaret ve Sanayi Odaları, Kadın Kurulları.

4. Atölyeye katılan başarılı öğrencilerin Reeder bünyesinde staj yapabilmesi için başvurularını önceliklendirmek.
5. Reeder şirketi içerisinde her sene gerçekleşen "Reeder yazılım geliştirme ve tasarım yarışması"na projeye dahil olan kız öğrencilerin de katılmasını sağlamak ve başarılı olan yazılımları kullanıma açmak.

Kızlar Kodlar Projesi, Reeder'ın vizyonu ve sosyal hedefleri çerçevesinde Birleşmiş Milletler'in 2030 Sürdürülebilir Kalkınma Amaçları ile uyumlu bir şekilde tasarlanmıştır. Bu amaçlar içerisinde, "4. Nitelikli Eğitim", "8. İnsana Yakışır İş ve Ekonomik Büyüme", "10. Eşitsizliklerin Azaltılması" ve "17. Amaçlar İçin Ortaklıklar" küresel amaçlarına katkı sağlanmaktadır.



Sürdürülebilir Kalkınma İçin KÜRESEL AMAÇLAR

4 NİTELİKLİ
EĞİTİM



8 İNSANA YAKIŞIR İŞ
VE EKONOMİK BÜYÜME



10 EŞİTSİZLİKLERİN
AZALTIMASI



17 AMAÇLAR İÇİN
ORTAKLIKLAR



PROJE AŞAMALARI

PROJE TEMEL OLARAK 4 FAZDAN OLUŞTU. İLK İKİ FAZDA PROJENİN UYGULANMASI İÇİN GEREKLİ HAZIRLIKLAR TAMAMLANIRKEN, DİĞER İKİ FAZDA PROJENİN UYGULANMASI TAMAMLANDI.

FAZ 1: Kızlar Kodlar Projesi, Reeder ile T.C. Milli Eğitim Bakanlığı (MEB) Mesleki ve Teknik Eğitim Genel Müdürlüğü arasında imzalanan iş birliği protokolüyle başladı. Protokol kapsamında belirlenen proje süreci eşgüdüm içerisinde yürütülerek eğitime uygun pilot şehirler ve okullar seçildi. Seçilen okullar Reeder ile Kızlar Kodlar Projesi ekipleri tarafından ziyaret edilerek proje hakkında bilgi verildi, uygulama okulları belirlendi.

FAZ 2: Reelab.com.tr çevrim içi eğitim portalı, binlerce öğrencinin kullanıma uygun, bir eğitim yönetim sistemi (EYS) olarak; T.C. Milli Eğitim Bakanlığı onayıyla yayına başladı. T.C. Milli Eğitim Bakanlığının tüm okullarda yürüttüğü Fatih Projesi kapsamında «güvenli siteler» içerisine reelab.com.tr de eklendi. Eğitim içeriklerinin uzmanlar tarafından belirlenmesinin ardından çevrim içi eğitim videoları hazırlandı.

FAZ 3: T.C. Milli Eğitim Bakanlığı yetkilileri katılımı ile proje lansmanı gerçekleştirilerek Reeder, projede gerçekleştireceği çalışmalarını kamuoyuna önünde taahhüt etti.

FAZ 4: Çevrim içi eğitimlere başlayan öğrenciler 7 farklı konuda 10 video ile teorik eğitimlerin yanında dijital araç uygulamalarından yararlandı. 2680 kız öğrenci, "STEAM Yaklaşımı ve Maker Kültürü, Tasarım Odaklı Düşünme, 3 Boyutlu Tasarım, Algoritmalar, Oyun Tasarımı, Arduino ile Kodlama ve Mobil Programlama" konularında yaklaşık 6 saatlik çevrim içi eğitimler ile Maker kültürü ile tanıştı.

FAZ 5: Gerçekleştirilen çevrim içi eğitimlerin ve değerlendirme sınavlarının ardından her okuldan en başarılı öğrenciler seçilerek yüz yüze eğitimlere davet edildi. Atölyeler toplam 50 okuldan 278 kız öğrenciyle gerçekleşti.

FAZ 6: Uygulamalı atölye eğitimlerine katılan öğrencilere T.C. Milli Eğitim Bakanlığı ve Reeder onaylı sertifikalar bakanlık yetkilileri tarafından öğrencilere teslim edildi.

FAZ 1

NİSAN-MAYIS 2022
MEB İLE PROTOKOL İMZALANMASI,
PROJENİN UYGULANACAĞI İLLERİN
VE OKULLARIN SEÇİMİ.

**FAZ 2**

HAZİRAN-EKİM 2022
EĞİTİM PORTALININ VE EĞİTİM
İÇERİKLERİNİN HAZIRLANMASI .

**FAZ 3**

KASIM 2022
PROJE LANSMANI

**FAZ 6**

MAYIS 2023
ATÖLYE ÇALIŞMALARINA
KATILAN ÖĞRENCİLERE,
SERTİFİKALARIN VERİLMESİ.
PROJE DEĞERLENDİRMESİ VE
RAPORLAMA

FAZ 5

ŞUBAT – MAYIS 2023
SEÇİLEN ÖĞRENCİLER LE
ÜÇ İLDE ATÖLYE
ÇALIŞMALARININ
YAPILMASI

FAZ 4

KASIM 2022 – ŞUBAT 2023
ONLINE EĞİTİMLERİN
TAMAMLANMASI. BAŞARILI
ÖĞRENCİLERİN SEÇİLMESİ.

Öğrencilerin beklentileri ve sağlanan faydaların ölçümünün yapılması amacıyla öğrenciler ile anketler paylaşıldı. Proje sonunda, Reeder şirketi içerisinde her sene gerçekleşen "Reeder yazılım geliştirme ve tasarım yarışması"na derslerini başarıyla tamamlayarak katılım sertifikasını alan kız öğrenciler de başvuru yapabilecekler ve başarılı olan yazılım, kullanıma açılacak. Reeder'ın staj ilanlarına başvuru yapan kız öğrenciler, önceliklendirilerek Reeder'ın bünyesinde staj yapma imkanı bulacak.

2022-2023 eğitim öğretim yılında başlayan proje kapsamında eğitim öğretim yılının birinci döneminde çevrim içi eğitimler tamamlanmış ve yüz yüze eğitimlerin hazırlıkları sürerken tüm ülkeyi etkileyen yıkıcı Kahramanmaraş depremleri yaşanmıştır. Depremden öncelikle etkilenen Gaziantep ve Mersin'deki yüz yüze atölyeler gerçekleştirilememiştir. Çevrim içi eğitim ve sınavlarını tamamlayan başarılı öğrencilerin kontenjanları diğer şehirlere paylaştırılmıştır. Gaziantep ve Mersin'deki başarılı öğrenciler, 2023 - 2024 öğretim yılı olan projenin ikinci senesinde yüz yüze atölyelere davet edilecektir.

EĞİTİM İÇERİKLERİ

Çevrim içi eğitim içerikleri uzman eğitimciler tarafından hazırlandı ve MEB'in onayının ardından konu anlatım videolarına dönüştürüldü. Eğitimlerde teorik bilgilerin yanında öğrencilerin hemen deneyebileceği uygulama anlatımları da yer alıyor. Aşağıdaki tabloda eğitim başlıkları ve hedefleri ile kaç adet içerik videosu olduğunu görebilirsiniz.

Eğitim Başlıkları	İçerik	Eğitim Hedefleri
1. STEAM ve Maker Nedir?	1 Konu Anlatım Videosu	1. STEAM ve Maker kavramını ve küresel Maker Hareketini öğrenir 2. Gündelik hayatta karşılaştığı problemlere çözüm üretme alışkanlığı edinir.
2. Tasarım Odaklı Düşünme	1 Konu Anlatım Videosu	1. Tasarım kavramını anlar ve tasarımda kullanabileceği yöntemleri tanır. 2. Prototip kavramını anlar ve prototip aşamalarını nasıl uygulaması gerektiğini öğrenir.
3. 3 Boyutlu Tasarım	1 Konu Anlatım Videosu	1. 3 boyutlu tasarım süreçlerini öğrenir. 2. 3 boyutlu baskı teknolojisini tanır, nasıl kullanıldığını öğrenir. 3. Tinkercad programı ile tasarım yapmayı öğrenir ve uygular.
4. Algoritma	1 Konu Anlatım Videosu 1 Uygulama Videosu	1. Kodlama kavramını öğrenir. Kodlama ve algoritma arasındaki ilişkiyi öğrenir. 2. Draw.io programı ile akış şemaları hazırlamaya başlar.
5. Oyun Tasarımı	1 Konu Anlatım Videosu 1 Uygulama Videosu 1 Oyun Tasarımı Videosu	1. Oyun tasarımının unsurlarını öğrenir 2. Blok tabanlı kodlamanın mantığını kavrar ve MIT'nin geliştirdiği Scratch programını tanır, uygulama örneklerini inceler.
6. Arduino ile kodlama	1 Konu Anlatım Videosu 1 Uygulama Videosu	1. Arduino Card'ı tanır ve nasıl kodlayabileceğini öğrenir. Elektrik devreleri üretir. 2. Tinkercad ile farklı Arduino Devreleri uygulamaları yapmayı öğrenir.
7. Mobil Programlama	1 Konu Anlatım Videosu 2 Uygulama Videosu	1. Mobil programlamayı ve unsurlarını öğrenir. 3. Thunkable programı ile mobil programlama öğrenir ve uygular.

REELAB.COM.TR

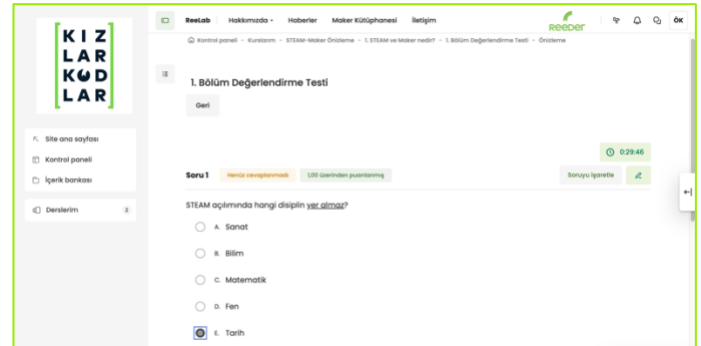
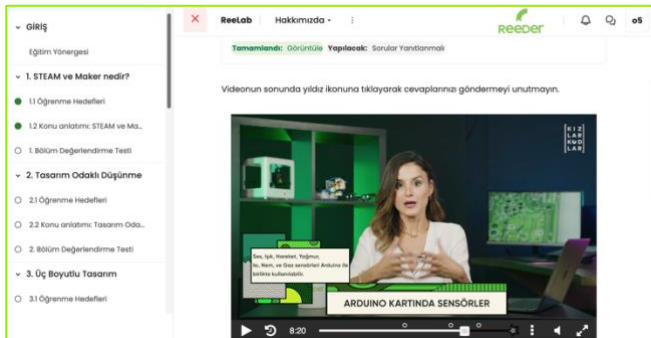
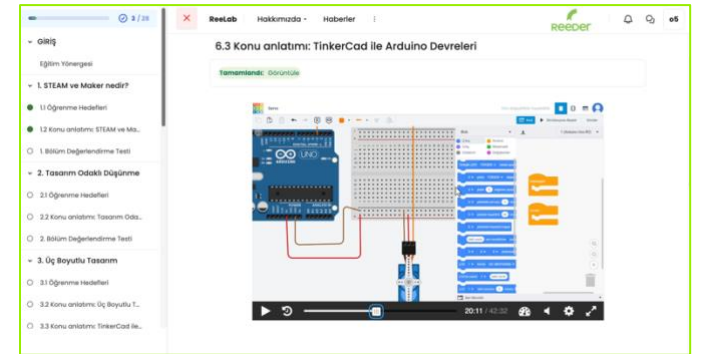
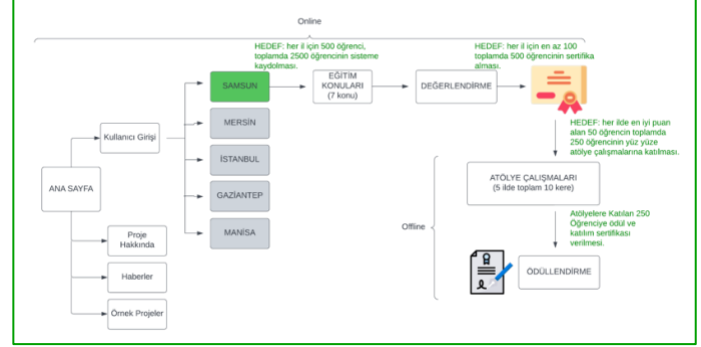
Proje süresince geliştirdiğimiz, reelab.com.tr adresindeki eğitim portalı, kayıtlı kullanıcıların her cihazdan erişebileceği şekilde tasarladık. Portal, aşağıdaki özelliklere sahiptir.

Ölçeklenebilirlik: 50.000 kayıtlı öğrenci ve sayısız eğitim için hizmet verebilecek şekilde tasarlanmıştır.

Yönetim: Sistemdeki her okul (toplam 50 okul), ayrı bir alanda yönetilir. Her okul için ayrı bir yönetici belirlenebilir.

Raporlama: Sistemdeki her öğrencinin hareketleri izlebilir. İçerikleri ne ölçüde tamamladığı ya da nerede yarım bıraktığı, tamamladığı testler, etkinlikler, aldığı puanlar vb. her hareket kayıt altına alınır.

KVKK: Sistemdeki hiçbir öğrencinin kişisel verileri tutulmaz. Öğrenciler kendileri için sistem tarafından oluşturulan kullanıcı adı ve şifre ile giriş yaparlar.



MAKER ATÖLYELERİ

İstanbul, Manisa ve Samsun'da düzenlediğimiz Maker atölyeleri ile 278 kız öğrenci ile bir araya geldik.

TASARIM ODAKLI DÜŞÜNME

Öğrencilerden soyut bir projeyi tasarım odaklı düşünme metotlarına uygun bir şekilde hazırlamaları istendi. Proje olarak okullarında geri-dönüşüm oranlarının artırılması istendi. Öğrenciler, grup halinde çalışarak projelerini tasarım odaklı düşünme adımları ile ürettiler ve sınıf önünde sundular.

OYUN TASARIMI

Oyun Tasarımı dersinde Scratch programı ile "Kamera ile Yumurta Toplama" oyunu kodlandı.

ARDUINO İLE KODLAMA

Arduino ile kodlamada dersinde; Buton ile LED Yakma, Potansiyometre ile Servo Motor Hareket Ettirme ve LDR ile LED ışıklarını kontrol etme etkinlikleri yapıldı.

ALGORİTMA

Algoritma dersinde girilen bir sayının çift veya tek olduğunu belirleyen algoritma ve akış şeması çalışıldı. Bu yapılan algoritmalarından sonra Replit de Python ile bu uygulama

MOBİL PROGRAMLAMA

Mobil programlama dersinde öğrenciler Thunkable uygulaması ile bir çeviri programının mobil uygulaması





PROJE DEĞERLENDİRMESİ

PROJE, 50 BİLİŞİM ÖĞRETMENİNİN KOLAYLAŞTIRICILIĞI İLE 50 MESLEKİ TEKNİK EĞİTİM ANADOLU LİSESİNDE GERÇEKLEŞTİRİLMİŞTİR.

ÖĞRETMEN GÖRÜŞLERİ:

“Eğitimler kodlama alanındaki tüm önemli başlıklara sahip ve oldukça derli toplu Reeder’ın bu alana yaptığı katkı ve özellikle kız öğrencilere verdiği destek için teşekkür ederiz.”

ONUR GÜNDOĞAN - MERSİN ABDÜLKADIR PERŞEMBE VAKFI MESLEKİ VE TEKNİK ANADOLU LİSESİ BİLİŞİM ÖĞRETMENİ

“Bu projenin gerçekleşmesine katkısından dolayı Reeder’a teşekkür ederiz. Projenin kız çocuklarının iş hayatları ile ilgili verecekleri kararlarda önemli rol oynayacağına inanıyorum.”

TUĞBA SAVSAN - GAZİANTEP 19 MAYIS MESLEKİ VE TEKNİK ANADOLU LİSESİ BİLİŞİM ÖĞRETMENİ

“Projenin özellikle Mesleki ve Teknik Anadolu Liselerinde okuyan kız öğrencilere odaklanmasının çok önemli ve sevindirici.”

AHMET BAŞ - SAMSUN CANİK MESLEKİ VE TEKNİK ANADOLU LİSESİ BİLİŞİM ÖĞRETMENİ

“Öğrencilerimiz bu eğitimi büyük bir heyecanla karşıladı. Eğitim materyalleri oldukça nitelikli Bu materyalleri, özellikle videoları sınıfta da kullanabiliyoruz. Özellikle program anlatımı yapılan videolar bizim için önemli eğitim materyalleri.”

DEMET KERPIÇDÖKEN - MANISA ZÜBEYDE HANIM MESLEKİ VE TEKNİK ANADOLU LİSESİ ÖĞRETMENİ

VELİ GÖRÜŞLERİ:

“Kızımın böyle bir projede yer almasından dolayı çok mutlu oldum. Yazılıma olan ilgisi arttı ve bu konuda kendini geliştireceğini düşünüyorum. Bu tür etkinlikler daha fazla olmalı. Emeğiniz için teşekkürler.”

KEVSER TEKİN - SAMSUN TIBBİ CİHAZ TEKNOLOJİLERİ MTAL

“Tıbbi Cihaz Mesleki ve Teknik Anadolu Lisesi’nde eğitim gören kızımın Reeder ve Milli Eğitim Bakanlığı ortak yaptığı Kızlar Kodlar Projesine katılmasıyla birlikte kızımın evdeki sorunlara basit teknolojik çözümler bulmaya özen gösterdiğini yazılım ve kodlamaya merak seviyesinin arttığını gördüm. Onun bu merakı ve ilgisi beni çok mutlu etti. Kızlarımıza değer verip böyle yüz yüze eğitimlere olanak verdiğiniz için teşekkür ederiz.”

HANİFE KUZU - SAMSUN TIBBİ CİHAZ TEKNOLOJİLERİ MTAL

“Kızımın böyle bir projeye katılmasına çok mutlu oldum. Kendini bu konuda geliştireceğini düşünüyorum. Öğrencilerin gelişmesi için böyle projeler daha çok olmalı, emeğiniz için teşekkür ederiz.”

HAYRİYE KARA - SAMSUN TIBBİ CİHAZ TEKNOLOJİLERİ MTAL



VELİ GÖRÜŞLERİ:

“Kızlar kodlar projesi kızlarımız için güzel bir etkinlik ve deneyim oldu. Bu proje ile ilerideki hayatında karşısına çıkan imkanları değerlendirme fırsatı buldu ve atölye çalışmaları sayesinde pekiştirme imkanı buldu. Güzel, sosyal ve eğlenceli bir etkinlikti.”

DURSUNE ÇEVİRİM - SAMSUN TIBBİ
CİHAZ TEKNOLOJİLERİ MTAL

“Proje sayesinde kızım hem kendini geliştirebilme fırsatını buldu hem de bilişim hakkında çoğu şeyi deneyimleme fırsatını buldu. Bu tarz projelerin gelmesi özellikle kız öğrencilerin kendini geliştirebilmesi yönünden çok büyük bir avantaj. Her şey için teşekkür ederiz.”

MEDİNE PİRÇEK - MANİSA ZÜBEYDE
HANIM MTAL

“Bu projeye katılmaya hak kazandığını duyunca onunla gurur duydum. Kızlarımıza böyle eğitimlerin verilmesi çok güzel bir şey. Böyle projelerin kızlara yönelik olması onlar çok çok büyük bir şans. Bunun için Reeder ailesine çok teşekkür ediyorum.”

EMİNE ATEŞ - MANİSA ZÜBEYDE
HANIM MTAL

“Kızımın da katıldığı Reeder projesini çok faydalı buldum. Kendini bulunmuş olduğu alanda daha da geliştirmesi çok faydalı bir şey. Bu tarz projelerin kızlarımız için büyük bir avantaj olduğunu düşünüyorum ve destekliyorum. Emekleriniz için teşekkürler.”

ATİKE GÜLTEN - MANİSA ZÜBEYDE
HANIM MTAL

“Kızımın katılmış olduğu Reeder projesinde yüz yüze eğitim görmesi hem onu hem de beni çok mutlu etti. Yazılım alanında daha çok isteği ve hırsı arttı. Böyle projelerin devamının gelmesiyle öğrencilerin bu alanda daha istekli olacağını düşünüyorum, her şey için teşekkür ederiz.”

CEMİLE AKHUN - İSTANBUL
BAYRAMPAŞA MTAL

“Kızım Zeynep’in okulda almış olduğu eğitimi pekiştirdiği, okul dışından farklı bir proje ile ufkunun açıldığı bu eğitim için Reeder’a teşekkür ederim. Bu ve benzeri çalışmaların tekrarını, programın açıklandığı andan beri olan heyecanının şahidi olarak sabırsızlıkla bekliyorum.”

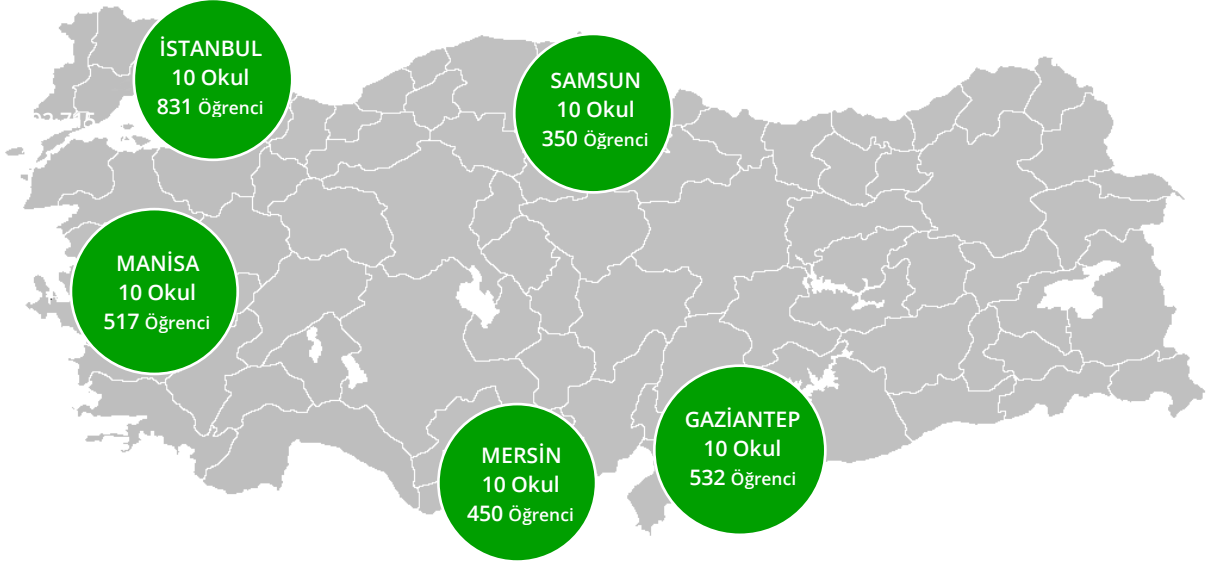
CEMİLE AKHUN - İSTANBUL ALAATTİN
NİLÜFER KADAYIFCIOĞLU MTAL

“Reeder kapsamındaki yüz yüze eğitimde kızımın hem eğlenip hem de yeni şeyler öğrenmesi çok güzeldi. Arkadaşlarıyla birlikte kaynaşip etkinlikler yapması onu daha çok motive etti. Artık derslerine daha odaklı. Sorunları farklı bakış açısından çözebiliyor. Böyle projelerin devamı öğrencilerin kaynaşması ve yeni şeyler öğrenmesi açısından iyi olacaktır.”

FETHİYE YILDIRIM - İSTANBUL ALAATTİN
NİLÜFER KADAYIFCIOĞLU MTAL

“Kızımın katılmış olduğu Reeder projesinde yüz yüze eğitim görmesi hem onu hem de beni çok mutlu etti. Yazılım alanında daha çok isteği ve hırsı arttı. Böyle projelerin devamının gelmesiyle öğrencilerin bu alanda daha istekli olacağını düşünüyorum, her şey için teşekkür ederiz.”

DEMET DURMUŞ - İSTANBUL ALAATTİN
NİLÜFER KADAYIFCIOĞLU MTAL



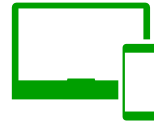
2680 kız öğrenciye çevrim içi eğitim katılım sertifikası aldı.



278 kız öğrenciye yüz yüze maker atölyesi katılım sertifikası aldı.

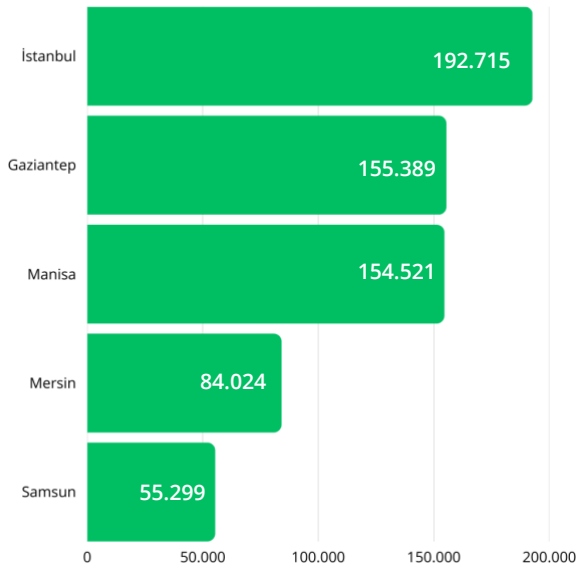


Öğrenciler eğitim portalında 536.993 dakika süre geçirdi.

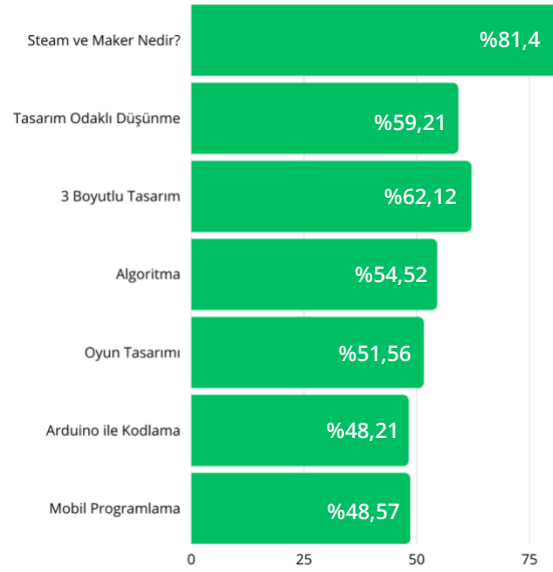


Öğrenciler eğitim portalında 20.108 kez eğitim videosu seyretti.

Öğrencilerin eğitim portalına giriş sayıları:



Öğrencilerin eğitim konularını tamamlama oranları:



SOSYAL ETKİ

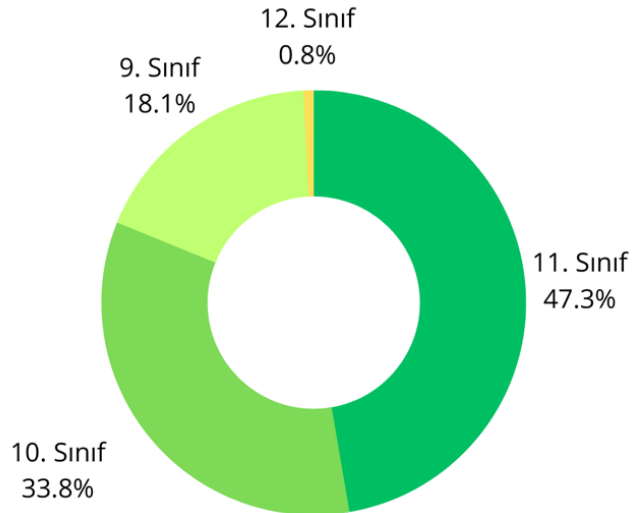
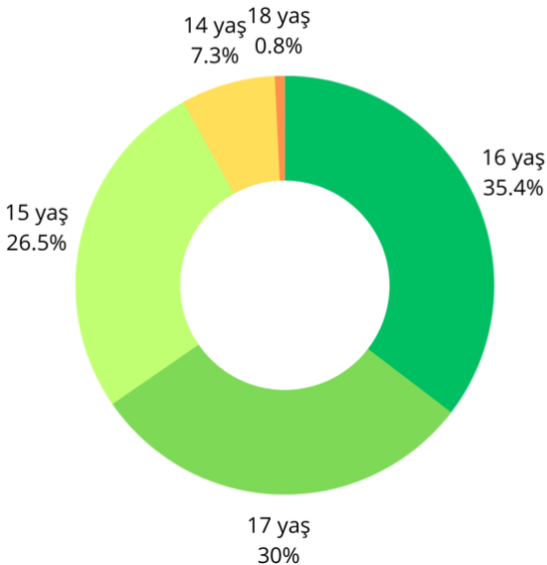
Atölyelere katılan 278 öğrenciye atölye sonunda bir anket uygulanmıştır. Bu anket ile proje hedeflerine ne ölçüde ulaşıldığı ortaya konulmuştur.

Proje tasarımı eğitimlerin Mesleki ve Teknik Anadolu liselerinin Bilişim bölümlerine yönelik olarak yapıldı. Proje süresince, paydaş öğretmenlerden gelen talep doğrultusunda, diğer bölümlerden de öğrenci kabul edilmesine karar verildi. Buna göre eğitimlere katılan öğrencilerin bölümlere göre dağılımı yandaki tabloda gösterilmiştir.

STEAM / MAKER eğitimlerinin her alandan öğrencilerin meslek seçimlerinde ve gelecekteki mesleklerde kullanabilecekleri yetenek setleri içerdiği görülmüştür. Bu çerçevede projenin devamında, eğitimlerin seçilen okullardaki tüm bölümlere açılması değerlendirilmiştir.

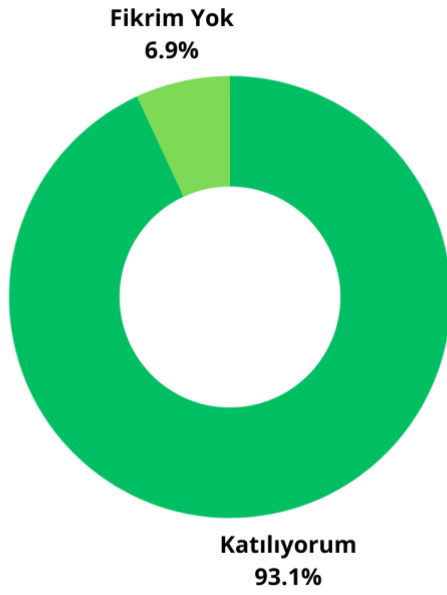
Eğitime ağırlıklı olarak 10. ve 11. sınıflardan, 16-17 yaş grubu katılmıştır. Katılan öğrencilerin yaş ve sınıflara göre dağılımı aşağıdaki grafikte gösterilmiştir.

Bölüm	Öğrenci Oranı
Bilişim Teknolojileri	%82,7
Biyomedikal Cihaz Teknolojileri	%4,5
Makine ve Tasarım Teknolojisi	%3,5
Adalet	%2,8
Pazarlama ve Perakende	%2,3
Muhasebe ve Finansman	%1,8
Elektrik ve Elektronik Teknolojisi	%0,8
Grafik ve Fotoğraf	%0,6
Metal Teknolojileri	%0,5
Mobilya ve İç Mekan Tasarımı	%0,3
Toplam	%100

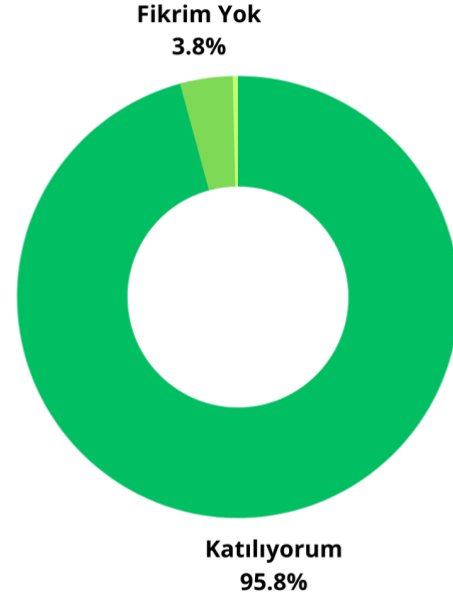


Proje hedefleri doğrultusunda atölye katılımcısı öğrencilere aşağıdaki sorular yöneltilmiştir. Her soruda öğrencilere “Katılıyorum”, “Fikrim Yok” ve “Katılmıyorum” olmak üzere üç seçenek verilmiştir.

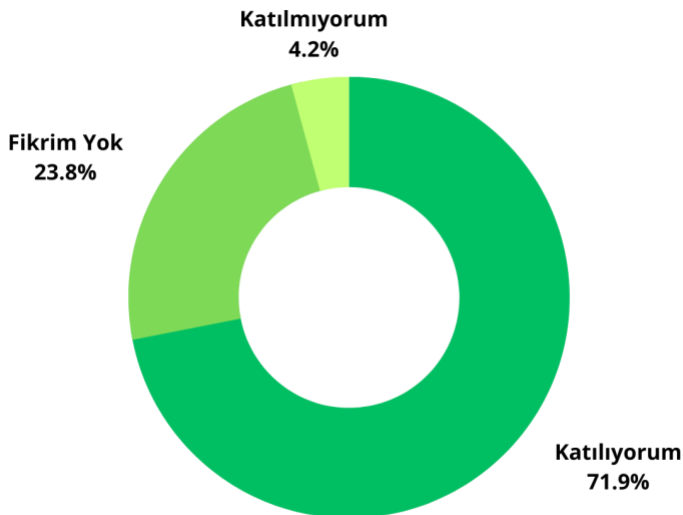
REELAB.COM.TR ADRESİNDE YER ALAN
KIZLAR KODLAR ONLINE STEAM-MAKER
EĞİTİMLERİNİ FAYDALI BULDUM.



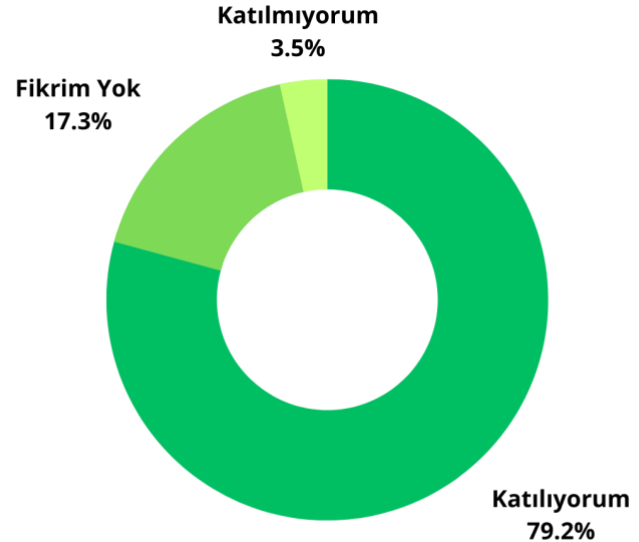
KIZLAR KODLAR STEAM-MAKER YÜZ YÜZE
ATÖLYESİNİ FAYDALI BULDUM.



KIZLAR KODLAR STEAM-MAKER
EĞİTİMLERİNDE ÖĞRENDİKLERİM YAZILIM
ALANINA OLAN ILGİMİ ARTIRDI.

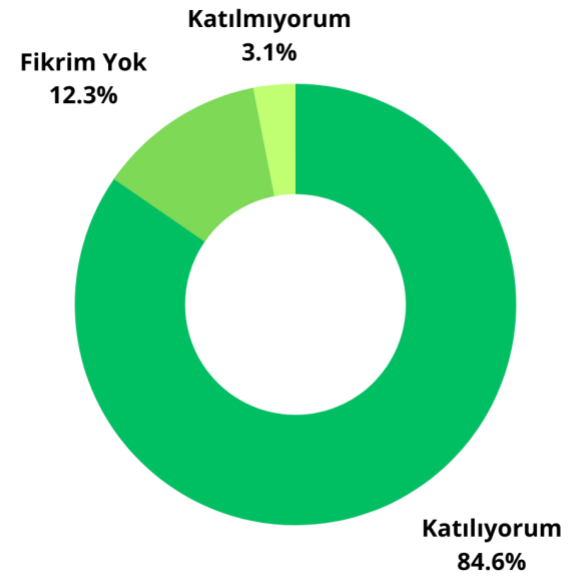
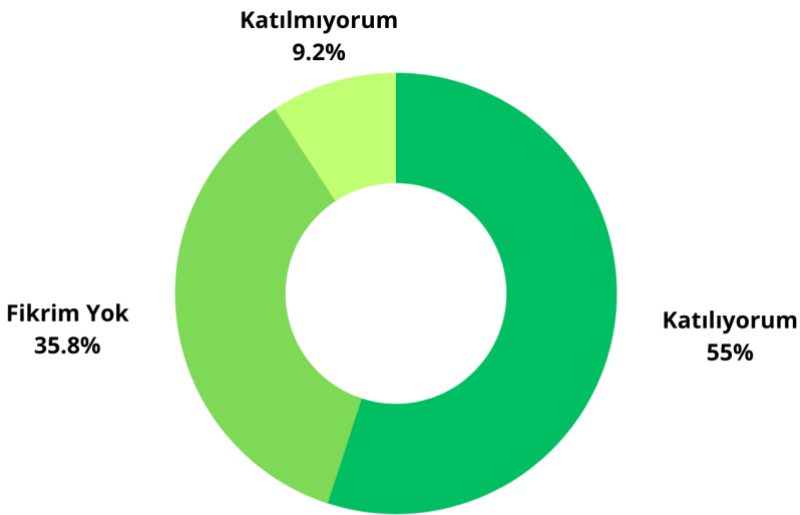


KIZLAR KODLAR STEAM-MAKER
EĞİTİMLERİNDE ÖĞRENDİKLERİM
TASARIM ALANINA OLAN ILGİMİ ARTIRDI.

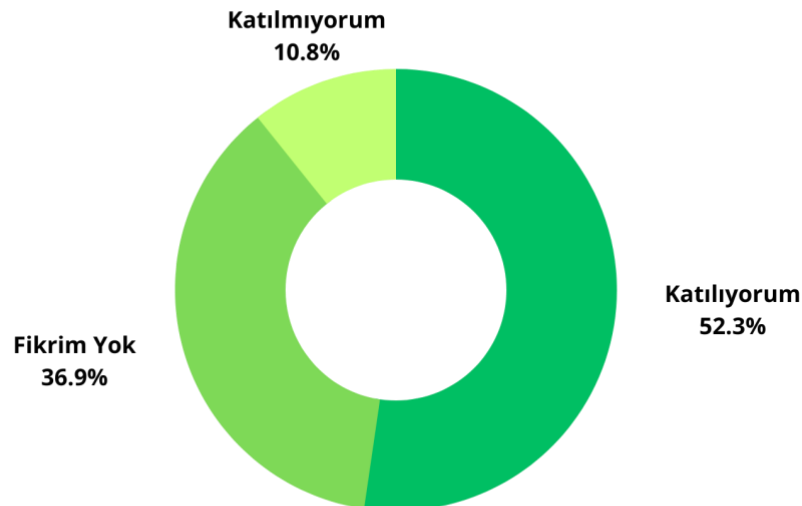


KIZLAR KODLAR STEAM-MAKER
EĞİTİMLERİNDE GÜNDELİK HAYATTA
KULLANABİLECEĞİM BİLGİLER EDİNDİM.

KIZLAR KODLAR STEAM-MAKER
EĞİTİMLERİ TEKNOLOJİYE OLAN İLGİMİ
ARTTIRDI.



KIZLAR KODLAR STEAM-MAKER EĞİTİMLERİNDE
ÖĞRENDİKLERİMİN GELECEKTE YAPMAK İSTEDİĞİM MESLEĞE
KARAR VERMEMDE YARDIMCI OLACAĞINI DÜŞÜNÜYORUM.



SONUÇ

Reeder ile Kızlar Kodlar Projesi, Mesleki Teknik Anadolu Lisesi'nde okuyan kız çocuklarının Maker kültürü ile tanıştırmayı ve onlara global Maker topluluğunun bir parçası olarak 21. yüzyıl becerilerini kazanma ve geliştirme fırsatları sunmayı amaçlamaktadır. Çevrim içi eğitim programı ve yüz yüze atölye etkinliklerinin uygulanmasının ardından, proje ekibi, katılımcıların kendine güven, problem çözme ve yaratıcılık gibi becerilerde gelişmeler kaydettiğini gözlemlemiştir.

Proje kapsamında gerçekleştirilen eğitim programı, katılımcıların temel Maker becerilerini öğrenmelerine ve teknoloji, mühendislik, sanat ve matematik gibi konularda projeler geliştirmelerine olanak sağlamıştır. Program, katılımcılara 3D yazıcılar, programlanabilir devreler ve mobil programlama gibi araçları tanıtmış ve onları bu teknolojileri kullanarak projeler üretmeye teşvik etmiştir.

Programın bir parçası olarak düzenlenen atölye etkinlikleri, katılımcıların işbirliği içinde çalışmalarını ve fikirlerini paylaşmalarını teşvik etmiştir. Bu etkinlikler sayesinde, farklı okullardan gelen, farklı yaş gruplarındaki kız çocukları birbirleri ile etkileşime geçme ve deneyimlerini paylaşma fırsatı bulmuşlardır.

Proje süresince, katılımcıların özgüvenlerinin ve problem çözme becerilerinin önemli ölçüde arttığı gözlemlenmiştir. Ayrıca, kız çocuklarının yaratıcılıklarını kullanarak farklı alanlarda başarılı projeler gerçekleştirdikleri görülmüştür.

Bu sonuçlar, eğitim programının ve etkinliklerin, katılımcıların 21. yüzyıl becerilerini başarılı bir şekilde geliştirmelerine katkıda bulunduğunu göstermektedir.

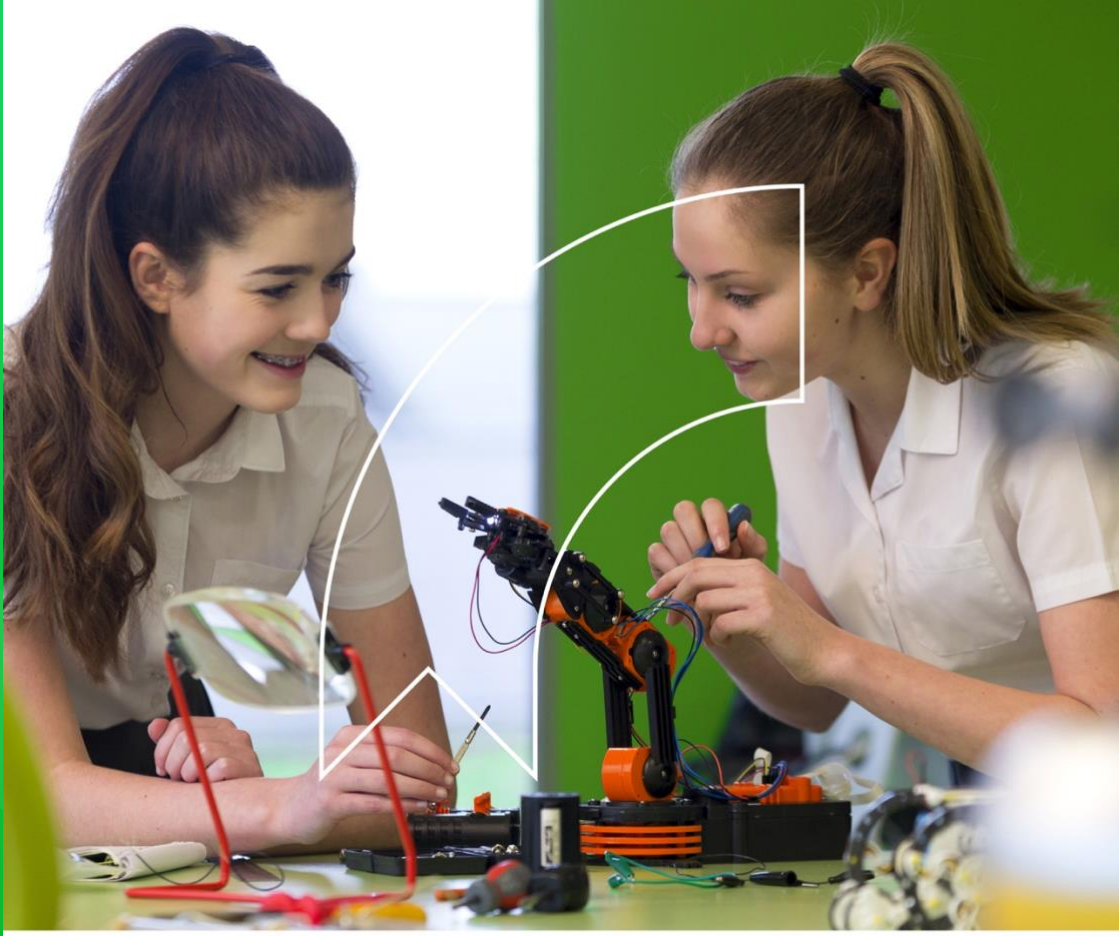
Katılımcıların geri bildirimleri ve öğretmenlerle yapılan görüşmeler, projenin kız çocuklarının Maker kültürüne olan ilgilerini artırdığını ve teknoloji, mühendislik ve bilim alanlarında kariyer fırsatlarına yönlendirdiğini ortaya koymuştur. Bu durum, projenin başarılı bir şekilde hedeflerine ulaştığını göstermektedir.

Projede elde edilen başarılar göz önüne alındığında, benzer programların daha geniş kapsamlı olarak uygulanması ve kız çocuklarına yönelik Maker etkinliklerinin yaygınlaştırılması önerilmektedir. Ayrıca, programın etkinliklerine erişim sağlamakta zorlanan kırsal ve dezavantajlı bölgelerde yaşayan kız çocuklarına yönelik özel projeler geliştirilerek, bu alandaki fırsat eşitsizliklerinin azaltılması hedeflenmelidir.

Sonuç olarak, bu proje, kız çocuklarının STEAM/Maker kültürü ile tanıştırılmasının ve 21. yüzyıl becerilerinin geliştirilmesinin önemli faydalar sağladığını göstermektedir. Projeye katılan kız çocukları, hem bireysel hem de toplumsal düzeyde başarıya ulaşmaları için gereken becerilere sahip olmalarına yardımcı olan bu deneyimlerle, gelecekte daha başarılı bir yaşam sürdürmelerine katkıda bulunacaktır.

REEDER'LA KIZLAR KODLAR

REELAB.COM.TR



Reeder'la Kızlar Kodlar

Reeder olarak, MEB iş birliğiyle binlerce kız öğrencinin bilim, teknoloji ve robotik eğitimi almasını sağlıyoruz.
Geleceğin dünyasına hazır olmak için,
Reeder'la kızlar kodlar.



KIZ
LAR
KOD
LAR

reeder