

REEDER'LA KIZLAR KODLAR

K I Z
L A R
K O D
L A R

2023 / 2024 DÖNEMİ

SOSYAL ETKİ ANALİZİ RAPORU



K I Z
L A R
K O D
L A R

Reeder

İÇİNDEKİLER

1.

GİRİŞ

2.SEZEN SUNGUR
SARAL'IN
MESAJI**3.**REEDER
HAKKINDA**5.**PROJE
HAKKINDA**6.**PROJE
AŞAMALARI**7.**EĞİTİM
İÇERİKLERİ**8.**EĞİTİM
PORTALI**9.**MAKER
ATÖLYELERİ**10.**ÖĞRETMEN
GÖRÜŞLERİ**11.**ÖĞRENCİ
GÖRÜŞLERİ**12.**SOSYAL
ETKİ**16.**2 YILIN
ARDINDAN...**18.**ATÖLYELERDEN
FOTOĞRAFLAR**21.**GELECEK
DÖNEM
HEDEFLERİ**22.**

SONUÇ

T.C. Millî Eğitim Bakanlığı Mesleki ve Teknik Eğitim Genel Müdürlüğü ile Reeder Teknoloji Sanayi ve Ticaret Anonim Şirketi tarafından imzalanan iş birliği protokolü 2'inci yılını tamamladı.

Proje kapsamında 6 bin 874 öğrenciye STEAM-MAKER Robotik Kodlamaya Giriş eğitimleri verdik.



T.C. Millî Eğitim Bakanlığı Mesleki ve Teknik Eğitim Genel Müdürlüğü ile Reeder Teknoloji Sanayi ve Ticaret Anonim Şirketi tarafından imzalanan iş birliği protokolü 2'inci yılını tamamladı. Türkiye'nin farklı şehirlerinde, Mesleki ve Teknik Anadolu liselerinde öğrenim gören 6874 öğrenciye çevrimiçi, 908 öğrenciye uygulamalı atölyeler ile kodlama, yazılım ve tasarım eğitimleri sağlandı. 2 yılda, 10 ilde 85 Mesleki ve Teknik Anadolu lisesine ulaşan eğitimler ile ekonomiye değer katan sorumlu nesiller yetiştiriliyor.

Proje kapsamında, çevrimiçi eğitim portalı olarak tasarlanan "reelab.com.tr" üzerinden 2022 – 2023 Eğitim ve Öğretim yılında 2680 öğrenci, 2023-2024 Eğitim ve Öğretim yılında 4194 öğrenci bilim, teknoloji, mühendislik, sanat ve matematik disiplinlerini bütünlük olarak ele alan "STEAM" yaklaşımıyla ve MEB müfredatına uygun eğitimlerden faydalandı. Mesleki ve Teknik Eğitim Anadolu liselerinden okul yönetimi ve öğretmenlerin desteği ile maker kültürü, tasarım odaklı

düşünme, 3 boyutlu tasarım, algoritmalar, oyun tasarımı, arduino ile kodlama ve mobil programlama olmak üzere 7 modülde eğitim alan, eğitimlerini ve sınavlarını başarıyla tamamlayan 278 öğrenci projenin ilk yılında, 630 öğrenci ise projenin ikinci yılında uygulamalı yüz yüze atölyeler ile öğrendikleri teorik bilgilerini pratiğe dönüştürme ve ilk prototiplerini üretme imkânı buldu.

Öğrencileri geleceğin başarılı yazılımcıları, mühendisleri ve bilim insanları olmaları için destekleyen proje, ilk senesinde İstanbul, Manisa, Samsun illerinde tamamlanırken; ikinci senesinde, Gaziantep, Mersin, Mardin, Diyarbakır, Balıkesir, Eskişehir ve Denizli illerinde devam etti. Hem teorik hem de uygulamalı eğitimlerini tamamlayan öğrenciler proje aşamaları sonucunda birer "Maker" haline gelerek, kendi kendine kodlama, tasarım yapma ve yazılım geliştirmeye yetkin bireyler halinde geldi.

SEZEN SUNGUR SARAL**REEDER KURUCU ORTAĞI****“Hayalimiz her öğrenciye
STEAM farkındalığı
kazandırmak”**

“Kadınların küresel ekonomiyi şekillendirmede dönüştürücü bir rol oynadığına işaret eden Reeder Kurucu Ortağı Sezen SUNGUR SARAL: “2022 yılında ilk adımlarını attığımız projemiz, bugün binlerce öğrencinin heyecanı, umudu, ışığı oldu. Hem öğrencilerden hem de öğretmenlerden aldığımız geri dönüşler ürettiğimiz katkının birer göstergesi oldu. 2 sene içerisinde 6874 öğrenciye çevrimiçi 908 öğrenciye yüz yüze, eğitimler verdik.

Geçen yıl söz verdiğimiz ancak deprem dolayısıyla gidemediğimiz Mersin ve Gaziantep illerinde de 200 öğrencinin uygulamalı atölye eğitimlerinden faydalanmasını tamamladık. Bilime ve gençlere olan inancımızla, gelecek yıllarda daha büyük adımlar atmak için çalışıyoruz. En büyük hayalimiz her öğrenciye STEAM farkındalığı kazandırmak ve gelecekte iş hayatında bilimin ışığında yürümelerini sağlamak. Toplumsal kalkınmaya giden yolda daha fazla öğrenciye ulaşmaya, STEAM alanında bilgi ve farkındalığı artırmaya, geleceğin başarılı profesyonellerini bugünden yetiştirmeye ve umudu yeşertmeye devam edeceğiz.



REEDER



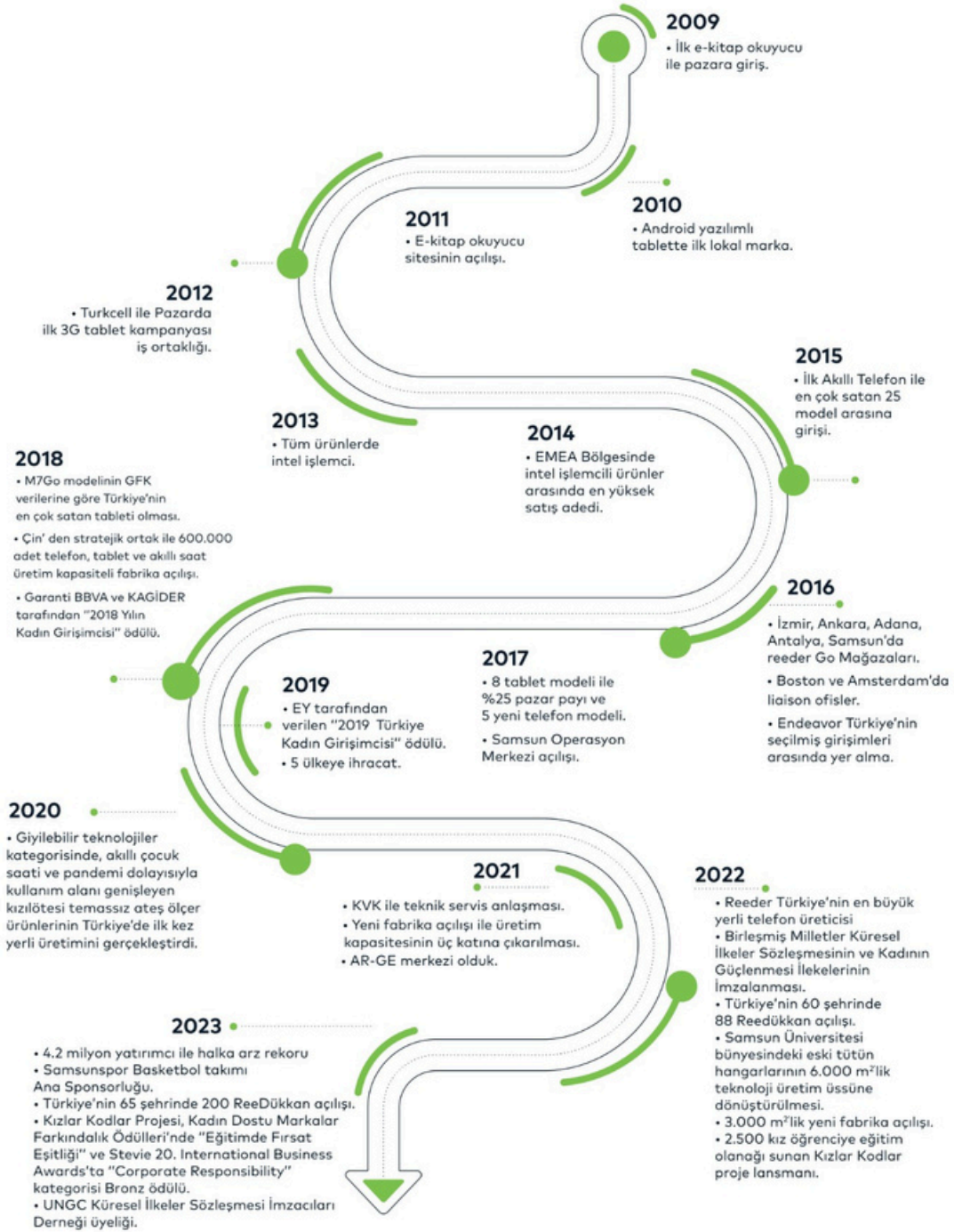
Vizyon: Bilginin herkese eşit mesafede olduğu bir dünya.

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

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



REEDER



PROJE HAKKINDA

Projenin Amaçları:

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

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.

Projenin Paydaşları:

- T.C. Milli Eğitim Bakanlığı Mesleki ve Teknik Eğitim Genel Müdürlüğü
- T.C. Milli Eğitim Bakanlığı İl ve İlçe Müdürlükleri
- T.C. Milli Eğitim Bakanlığı Mesleki ve Teknik Anadolu Liseleri Müdürleri ve Bilişim Alanı Öğretmenleri
- T.C. Milli Eğitim Bakanlığı Mesleki ve Teknik Anadolu Liselerinde Okuyan Öğrenciler

PROJE AŞAMALARI

1. FAZ

Kızlar kodlar projesi 2022 yılında T.C. Milli Eğitim Bakanlığı (MEB) Teknik Eğitim Genel Müdürlüğü ve Reeder 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.

3. FAZ

T.C. Milli Eğitim Bakanlığı yetkilileri katılımı ile proje lansmanı gerçekleştirilerek Reeder projede gerçekleştireceği çalışmaları, kamuoyunda taahhütlerde bulundu.

5. FAZ

Gerçekleştirilen çevrim içi eğitimlerin ve değerlendirme sınavlarının ardından her okuldan en başarılı öğrenciler seçilerek yüz yüze eğitimlere davet edildi. Atölyeler toplam 85 okuldan 908 öğrenciyle gerçekleşti.



2. FAZ

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 Bakanlığı'nın 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.

4. FAZ

Çevrim içi eğitimlere başlayan öğrenciler 7 farklı konuda 10 video ile teorik eğitimlerin yanında dijital araç uygulamalarından yararlandı. 6874 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.

6. FAZ

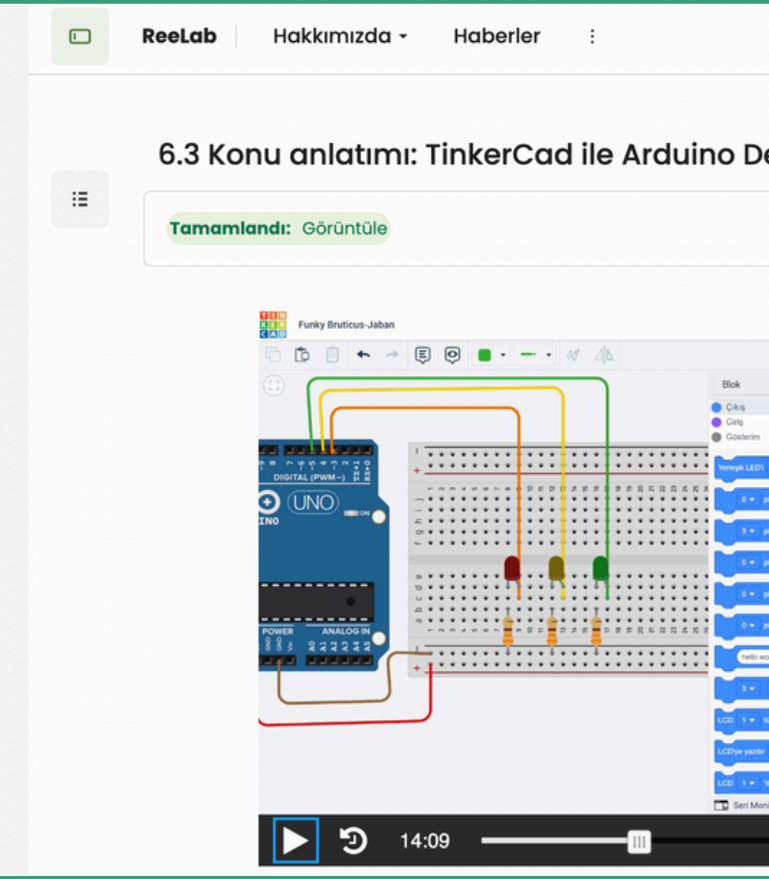
Uygulamalı atölye eğitimlerine katılan öğrencilere T.C. Milli Eğitim Bakanlığı ve Reeder onaylı sertifikalar bakanlık yetkilileri tarafından öğrencilere teslim edildi.

EĞİTİM İÇERİKLERİ

Çevrim içi eğitim içerikleri uzman eğitimciler tarafından hazırlandı ve MEB'in onayının ardından konu anlatım videolarına dönüştürüldü. Eğitimlerde teorik bilgilerin yanında uygulama anlatımları da yer alıyor.

Eğitim Başlıkları	İçerik	Eğitim Hedefleri
1. STEM ve Maker Nedir?	1 Konu Anlatım Videosu	1. STEM 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.

EĞİTİM PORTALI



Proje süresince geliştirdiğimiz, reelab.com.tr adresindeki eğitim portalı, kayıtlı kullanıcıların her cihazdan erişebileceği şekilde tasarlandı. Portal, yandaki 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 belirlenir.
- **Raporlama:** Sistemdeki her öğrencinin hareketleri izlenebilir. 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

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 ürettikleri ve sınıf önünde sundular.

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.

OYUN TASARIMI

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

ALGORİTMA

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

MOBİL PROGRAMLAMA

Mobil programlama dersinde öğrenciler Thunkable uygulaması ile bir çeviri programının mobil uygulaması üzerinde çalıştı.

Proje paydaşı bilişim teknolojileri öğretmenleri arasında yaptığımız ankette, öğretmenlerin %25'i projeyi çok faydalı; %75'i ise faydalı buldu. Ankete katılan öğretmenlerin hiçbiri 'faydalı bulmadım' ve 'görüşüm yok' seçeneğini işaretlemedi.

ÖĞRETMEN GÖRÜŞLERİ

"Eğitimlerin öğrenciler açısından çok faydalı olduğunu düşünüyorum. Farklı öğrenciler ve öğretmenlerle birlikte bir ürün ortaya çıkarmalarını önemli buluyorum. Öğrencilerimin de çok hoşuna gitti böyle bir ortak çalışmaya katılmak. Güzel ve verimli bir gün geçirdiler. Umarım bu tür projelerin devamı gelir."

MERYEM KARABULUT - DENİZLİ ORHAN ABALIOĞLU MTAL MÜDÜR YARDIMCISI

"Hem projeye katılan hem de bu etkinliği izleyen tüm öğrenciler mutlu, heyecanlı ve istekliydiler. Çok güzel ve faydalı bir proje oldu. Teşekkürler. (Proje sonunda küçük bir yarışma ve sembolik de olsa hediye olsaydı daha da güzel olabilirdi.) bu tür etkinliklerin çoğalması dileğiyle."

MUSTAFA ÇAKIR - ESKİŞEHİR ŞEHİT MURAT TUZSUZ MTAL BİLİŞİM TEKNOLOJİLERİ ÖĞRETMENİ

"Öğrenciler farklı bir okula giderek eğitim alma fırsatı buldu. Maker, kodlama alanlarında çeşitli materyal hazırlama ve ders araç gereç kullanımı deneyimi edindi. Teşekkürler."

YUNUS BAYINDIR - MARDİN DERİK MTAL BİLİŞİM TEKNOLOJİLERİ ÖĞRETMENİ

"Etkinlik anlamında dolu dolu bir gün geçirdi öğrenciler. Eğitimciler çok yeterli ve istekliydiler. Organizasyon kusursuzdu. Emegi geçenlere teşekkürler."

FATİH BABÜR - DENİZLİ İŞ ADAMLARI MTAL BİLİŞİM TEKNOLOJİLERİ ÖĞRETMENİ

"Öğrencilerim grup ve bireysel çalışmalarla üretmekten mutlu oldular. Projenin faydalı olduğunu düşünüyorum."

MURAT ASLAN - DENİZLİ NECLA ERGUN ABALIOĞLU MTAL BİLİŞİM TEKNOLOJİLERİ 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 ON DOKUZ MAYIS MTAL BİLİŞİM TEKNOLOJİLERİ ÖĞRETMENİ

"Çalışmanın meslek lisesindeki tüm öğrencilere yönelik olmasının seviye farkı oluşturduğunu düşünüyorum. Bilişim teknolojileri alanındaki öğrenciler için kodlama yabancı olmadıkları bir konu iken diğer bölümdeki öğrenciler için zor olabiliyor. Eğitimin isteğe bağlı olması güzeldi. Bir de eğitim sonrası öğrencilerin sertifikalarının çok zaman geçmeden dağıtılması gerektiğini düşünüyorum."

ZERRİN YAKINLAR GÖRGEÇ - MERSİN ATATÜRK MTAL BİLİŞİM TEKNOLOJİLERİ ÖĞRETMENİ

Atölyelerimize katılan 630 öğrenci arasında yaptığımız ankette, öğrencilerin %86,9'u çevrimiçi eğitimleri; %82,4'ü yüzyüze atölyeleri faydalı buldu.

ÖĞRENCİ GÖRÜŞLERİ

"Online eğitimler çok güzeldi. Şimdi de atölyede uygulama yapıyoruz. Burada bir lunapark atıklarıncaı tasarladım ve ürettim. Ayrıca Tinkercad üzerinde lunaparkta kullanılan araçlarla ilgili tasarımlar yaptım."
SİNEM - MARDİN HATUNİYE MTAL BİLİŞİM TEKNOLOJİLERİ 9. SINIF ÖĞRENCİSİ

"Çocuk gelişimi alanında okuyorum. Bu eğitimi, çocuklara daha iyi bir oyun ve eğitim alanı oluşturabilmek için teknolojiden nasıl faydalanacağımı öğrenmek için aldım. Teknoloji hepimizin olduğu gibi çocukların da hayatının merkezinde. Bu sebeple bu eğitim bana çok şey kattı. Burada öğrendiklerimi çocuklarla çalışırken kullanacağımı düşünüyorum."
HELEN - MARDİN HATUNİYE MTAL ÇOCUK GELİŞİMİ VE EĞİTİMİ 11. SINIF ÖĞRENCİSİ

"Online eğitimler eğlenceliydi ama biraz zorlayıcıydı. Atölyeler çok daha iyiydi. Konuları daha iyi anladım. Bu projeye katıldığım için memnunum."
ZEYNEP - ESKİŞEHİR ŞEHİT MURAT TUZSUZ MTAL BİLİŞİM TEKNOLOJİLERİ 9. SINIF ÖĞRENCİSİ

"Eğitimleri çok iyi buldum. Gerçekten öğreticiydi. Kişisel gelişimimize çok katkıda bulundu. MEB'e ve Reeder'a çok teşekkür ediyorum."
NUR - DENİZLİ İŞ ADAMLARI MTAL BİLİŞİM TEKNOLOJİLERİ 10. SINIF ÖĞRENCİSİ

"Projeyi çok beğendim. Hem online hem yüz yüze eğitimler çok güzeldi. Sadece kodlama değil gündelik hayatımızda kullanabileceğimiz bilgiler de edindik. Emeği geçen herkese çok teşekkürler."
ZUHAL - DENİZLİ EDİNCİK RECEP GENCER MTAL BİLİŞİM TEKNOLOJİLERİ 9. SINIF ÖĞRENCİSİ

"Hem online hem yüz yüze eğitimleri çok beğendim. Öğretmenler de çok iyi ve ilgiliydiler. Bu eğitimler yazılıma olan ilgili artırdı. MEB ve Reeder'a çok teşekkür ederim."
BEYZA - BALIKESİR EDREMİT MTAL BİLİŞİM TEKNOLOJİLERİ 9. SINIF ÖĞRENCİSİ

"Eğitime katıldığım için çok mutluyum. Burada başka okullardan arkadaşlarla birlikte çalıştık. Yeni şeyler öğrendik. Burda öğrendiklerimi daha sonra da yapmaya çalışacağım. MEB'e ve Reeder'a teşekkür ederim."
TUĞÇE - MERSİN ATATÜRK MTAL BİLİŞİM TEKNOLOJİLERİ 11. SINIF ÖĞRENCİSİ

"Atölyeler eğlenceli geçti. Öğretmenlerimiz çok sıcak davrandı. Öğrendiklerimin eğitim hayatım için faydalı olacağını düşünüyorum."
ASLI - GAZİANTEP ŞAHİNBEY TAL BİLİŞİM TEKNOLOJİLERİ 9. SINIF ÖĞRENCİSİ

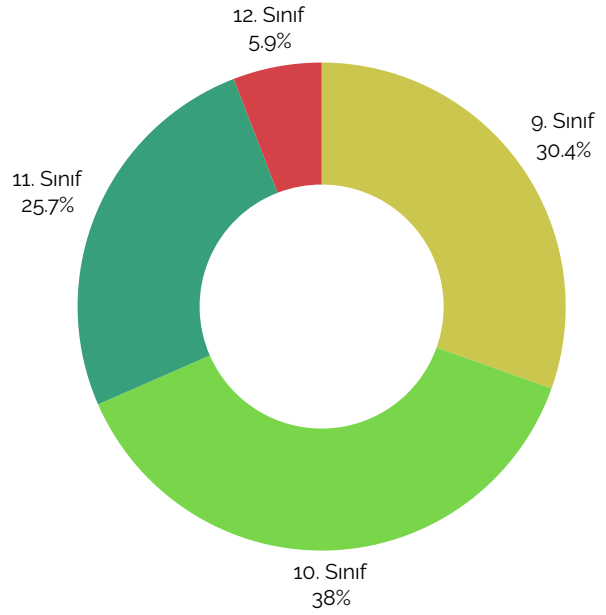
Atölyelere katılan 630 öğrenciye atölye sonunda bir anket uygulanmıştır. Bu anket ile proje hedeflerine ne ölçüde ulaşıldığı ortaya konulmuştur.

SOSYAL ETKİ

Atölyelere katılan öğrencilerin bölümlere göre dağılımı yandaki tabloda gösterilmiştir.

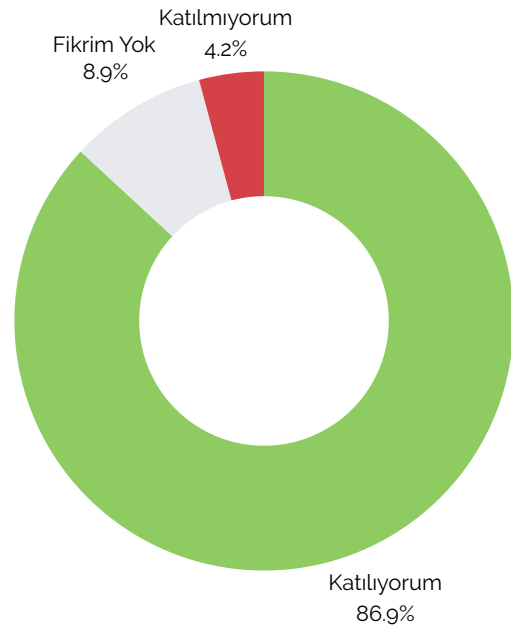
BÖLÜM	ÖĞRENCİ ORANI
Bilişim Teknolojileri	%70,4
Kimya Teknolojileri	%8,4
Elektrik-Elektronik Teknolojisi	%6,7
Makine ve Tasarım Teknolojisi	%3,6
Endüstriyel Otomasyon Teknolojileri	%2,8
Çocuk Gelişimi ve Eğitimi	%2
Motorlu Araçlar Teknolojisi	%1,4
Raylı Sistemler Teknolojisi	%1,4
Mobilya ve İç Mekân Tasarımı	%0,6

Eğitimsel olarak 9., 10. ve 11. sınıflardan öğrenciler katılım göstermiştir. 2023 -2024 yılı içerisinde eğitimler karma olarak devam etmiştir. Atölyeye katılan 908 öğrencinin sınıflara göre dağılımı yandaki grafikte gösterilmiştir.

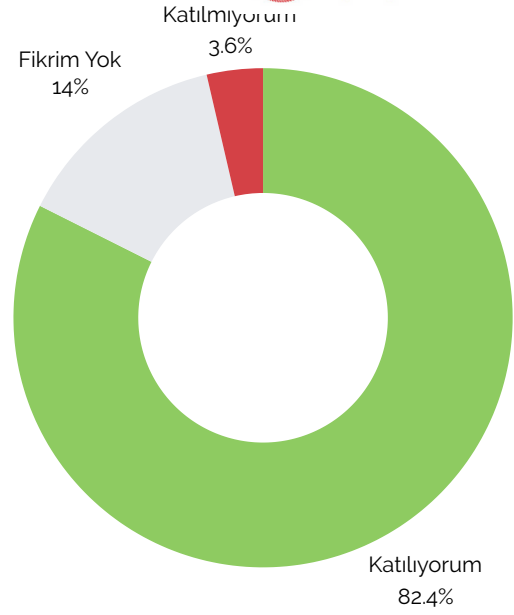


630 öğrenciye 7 soruluk bir anket uygulanmıştır. Ankette öğrencilere aşağıdaki sorular yöneltilmiştir. Her soruda öğrencilere “Katılıyorum”, “Fikrim Yok” ve “Katılmıyorum” olmak üzere üç seçenek sunulmuştur.

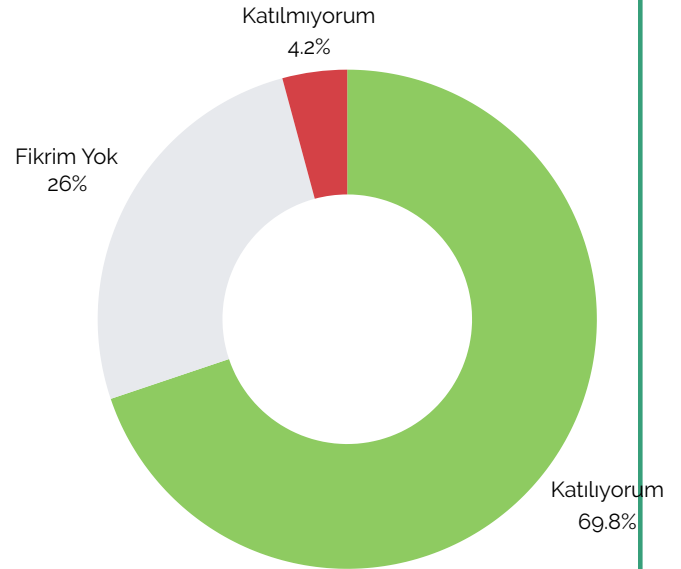
REELAB.COM.TR ADRESİNDE
YER ALAN KIZLAR KODLAR
ONLINE STEAM-MAKER
EĞİTİMLERİNİ FAYDALI
BULDUM.



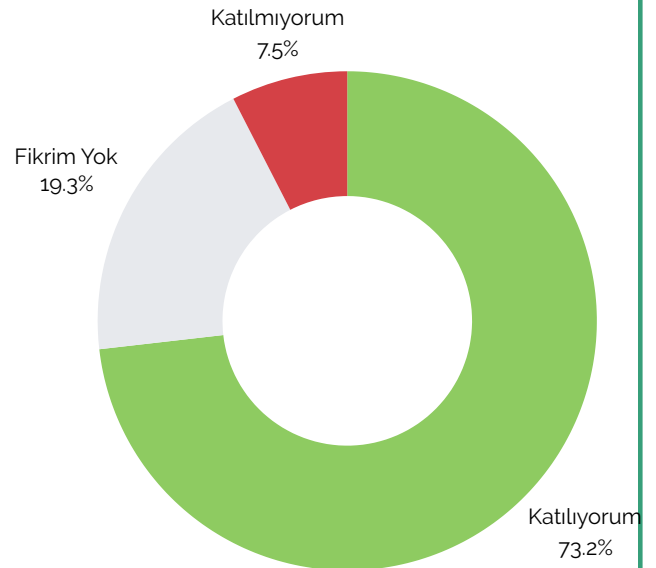
**KIZLAR KODLAR STEAM-MAKER
YÜZ YÜZE ATÖLYESİNİ FAYDALI
BULDUM.**



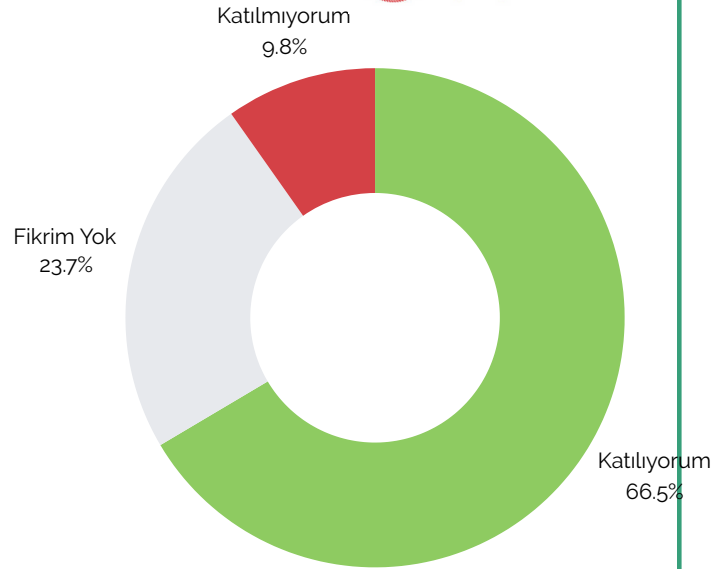
**KIZLAR KODLAR STEAM-MAKER
EĞİTİMLERİNDE
ÖĞRENDİKLERİM YAZILIM
ALANINA OLAN İLGİMİ ARTIRDI.**



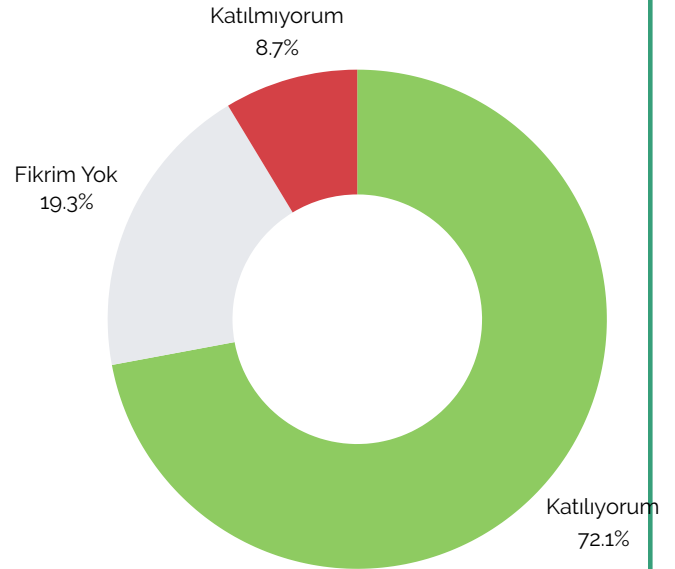
**KIZLAR KODLAR STEAM-MAKER
EĞİTİMLERİNDE
ÖĞRENDİKLERİM TASARIM
ALANINA OLAN İLGİMİ ARTIRDI.**



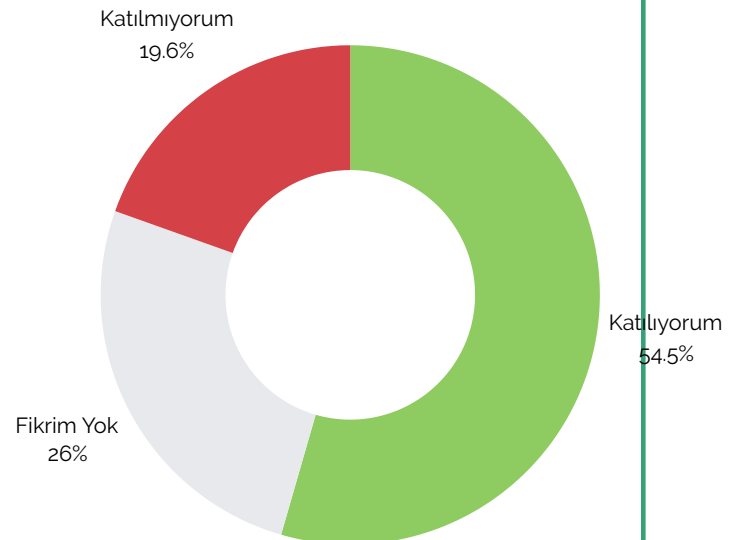
**KIZLAR KODLAR STEAM-MAKER
EĞİTİMLERİNDE GÜNDELİK
HAYATTA KULLANABİLECEĞİM
BİLGİLER EDİNDİM.**



**KIZLAR KODLAR STEAM-MAKER
EĞİTİMLERİ TEKNOLOJİYE OLAN
İLGİMİ ARTTIRDI.**



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



**2 Eğitim - Öğretim yılı
ardından toplam 6874
öğrenci çevrimiçi
eğitilmeye, 908 öğrenci
yüz yüze atölyelere
katıldı.**

2 YILIN ARDINDAN...

	2022/2023	2023/2024	Toplam
Çevrimiçi Eğitim Gören Öğrenci Sayısı	2680	4194	6874
Yüz Yüze Eğitim Gören Öğrenci Sayısı	278	630	908

**İstanbul, Manisa, Samsun, Gaziantep, Mersin,
Mardin, Diyarbakır, Eskişehir, Balıkesir, Denizli
olmak üzere, 10 ilde 85 Mesleki Teknik Anadolu
Lisesinde, 85 bilişim teknolojileri öğretmeni ile
birlikte çalışıldı.**





2 YILIN ARDINDAN...

51.575 kez

Öğrenciler
reelab.com.tr eğitim
portalında 51.575 kez
eğitim videosu
seyretti.

22.700 saat

Öğrenciler
reelab.com.tr eğitim
portalında 22.700
saati aşkın zaman
geçirdi.

280 saat

10 ilde toplam 280
saat yüz yüze maker
atölyeleri
gerçekleştirildi.

12.000 km

Proje ekibimiz yüz
yüze atölye
çalışmaları için 12.000
km'den fazla yol yaptı.

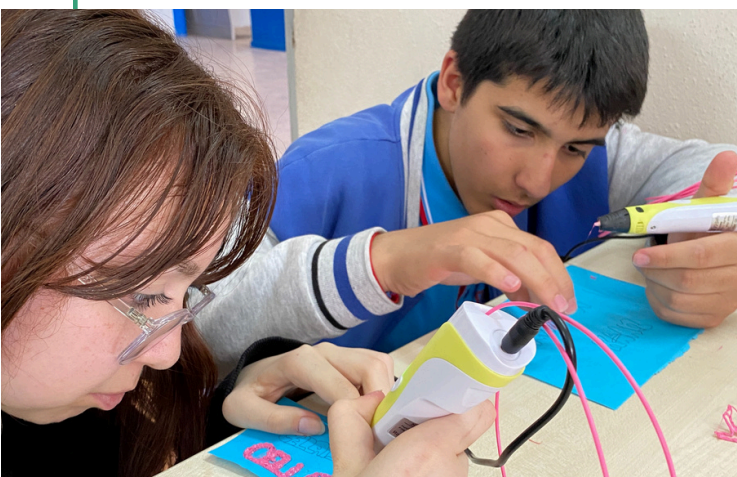
182.361 kez

reelab.com.tr adresi
2 yıllık proje
süresinde 182.361 kez
ziyaret edildi.

ATÖLYELERDEN FOTOĞRAFLAR

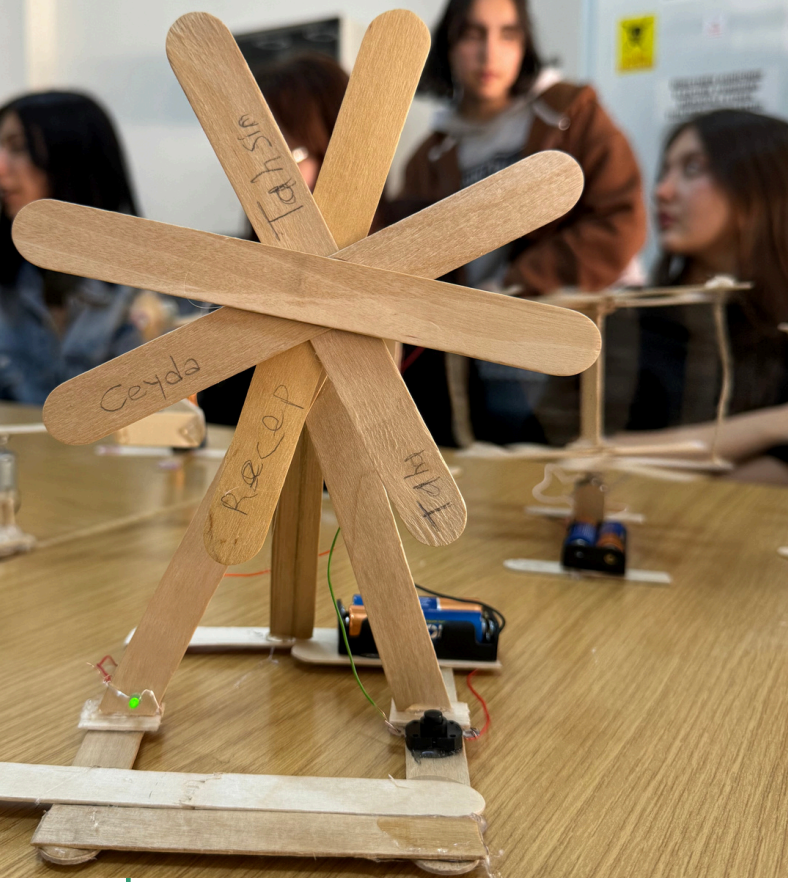


ATÖLYELERDEN FOTOĞRAFLAR



ATÖLYELERDEN FOTOĞRAFLAR





GELECEK DÖNEM HEDEFLERİMİZ

2024/2025 eğitim ve öğretim yılında, seçilecek 5 yeni ildeki mesleki teknik anadolu liselerinde projemizi uygulamaya devam edeceğiz. Hedefimiz eğitimlerimize yapay zeka okur yazarlığını da ekleyerek, 6000 yeni öğrenciye ulaşmak olacak.

2025'te de öğrencilerin STEAM farkındalığı geliştirmesine, maker kültürünü tanınmasına ve teknoloji ile kişisel ve sosyal fayda ekseninde ilişki kurarak, geleceğe hazırlanmalarına destek olmaya devam edeceğiz.



SONUÇ

Reeder ile Kızlar Kodlar Projesi, Mesleki Teknik Anadolu Liselerinde eğitim gören öğrencileri Maker kültürü ile tanıştırmak, STEAM farkındalığı sağlamak ve, onları 21. yüzyıl becerileri kazanmaya teşvik etmeyi amaçlamaktadır. Projenin çevrim içi eğitim programı ve yüz yüze atölye çalışmaları sonrasında, katılımcıların özgüven, problem çözme ve yaratıcılık gibi yetkinliklerinde önemli gelişmeler kaydedilmiştir.

Eğitim programı, öğrencilerin temel Maker becerilerini edinmelerine ve teknoloji, mühendislik, sanat ve matematik alanlarında projeler geliştirmelerine olanak tanımıştır. 3D kalemler, yazıcılar, programlanabilir devreler ve mobil programlama araçları tanıtılarak, öğrencilerin bu teknolojilerle proje üretmeleri teşvik edilmiştir.

Atölye etkinlikleri, katılımcıların tasarım odaklı düşünme becerileri kazanmalarını, iş birliği yapmalarını ve fikirlerini paylaşmalarını desteklemiştir. Farklı okullardan gelen öğrenciler, bu etkinlikler sayesinde etkileşimde bulunarak deneyimlerini paylaşma fırsatı yakalamıştır.

Proje süresince, öğrencilerin özgüvenleri ve problem çözme becerileri belirgin şekilde artmış; yaratıcılıklarını kullanarak çeşitli alanlarda başarılı projeler gerçekleştirdikleri gözlemlenmiştir. Bu sonuçlar, eğitimin ve etkinliklerin, katılımcıların 21. yüzyıl becerilerini geliştirmede etkili olduğunu göstermektedir.

Geri bildirimler ve öğretmen görüşmeleri, projenin öğrencilerin yazılım ve tasarım alanına olan ilgilerini artırdığını ve onları teknoloji, mühendislik ve bilim alanlarında kariyer fırsatlarına yönlendirdiğini ortaya koymuştur. Bu başarılar, projenin hedeflerine ulaştığını kanıtlamaktadır.

Proje başarısı göz önüne alındığında, benzer programların daha geniş kapsamda uygulanması ve öğrencilere yönelik Maker etkinliklerinin yaygınlaştırılması önerilmektedir. Ayrıca, kırsal ve dezavantajlı bölgelerde yaşayan öğrencilere özel projeler geliştirilerek, fırsat eşitsizliklerinin azaltılması hedeflenmelidir.

Sonuç olarak geniş katılımlı projelerin, öğrencilerin STEAM farkındalığı kazanması, Maker kültürü ile tanışması açısından çok faydalı olmasının yanı sıra gençliği 21. yüzyıla yetkin bireyler olarak hazırlaması da son derece değerli olacaktır. T.C. Milli Eğitim Bakanlığı'nın bu hedefinde Reeder olarak bir katkımız olmasından son derece gurur duyuyoruz.

REEDER'LA KIZLAR KODLAR

K I Z
L A R
K O D
L A R



Kızlar merak eder.



Kızlar öğrenir.



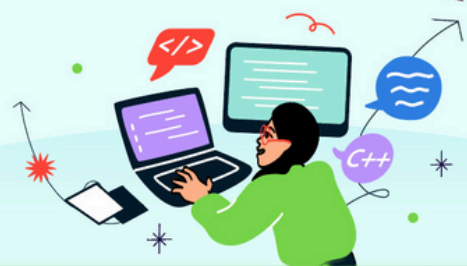
Kızlar hayal eder.



Kızlar üretir.



Kızlar kodlar.



reelab.com.tr



K I Z
L A R
K O D
L A R

Reeder