Sosyal Sorumluluk Projesi Bilgi Formu | Form

Projenin Adı	Kod Adı Çocuk

Birim	Ardeşen Meslek Yüksekokulu

Proje Konusu	☒ Eğitim	☐Turizm
	☐ Kültür-sanat	☐Spor
	☐ Afet ve Acil Durum	☐Sağlık
	☐ Çevre	☐Dezavantajlı Gruplar
	☐ *Hayvan Hakları*	☐Sosyal destek
		☐Diğer (*Lütfen belirtiniz……..*)
Bilim Alanı/Program	Teknoloji	

Proje Yürütücüsünün Pozisyonu	☒Akademik Personel ☐İdari Personel ☐Öğrenci
Proje Bütçesi(TL)	
Uluslararası fon kullanımı	☐ Var (Açıklayınız……..……) ☒ Yok
Projenin Türü	☐Ders veya proje ödevi kapsamında yaptırılan ve belirli bir kredisi olan sosyal sorumluluk projesi ☐ Öğrenci toplulukları aracılığı ile yapılan sosyal sorumluluk projesi ☒Akademik/idari birim aracığıyla yapılan sosyal sorumluluk projesi
Dezavantajlı bireylere/ gruplara etkisi	☒ Var (Açıklayınız……..) ☐ Yok Var ise lütfen dezavantaj grubunu seçiniz. ☐Kadın ☒Çocuk ☐Yaşlı ☐Engelli ☐Diğer (*Lütfen belirtiniz……..*)
Projenin başlama tarihi	gg/aa/yy
Projenin bitiş tarihi	gg/aa/yy
Projeye katkı sağlayan kurum / kuruluşlar	1- Ardeşen Milli Eğitim Müdürlüğü

	2- Ardeşen Meslek Yüksek Okulu 3-
Projede uluslararası iş birliği yapılan kurum/kuruluşlar	1- 2- 3-
İş birliği yapılan STK'lar	1- 2- 3-
Toplam Katılımcı Sayısı	270
Katılımcı Öğrenci Sayısı	250
Katılımcı Ülke Sayısı	1 — Ülke adları: Turkiye
Projenin Gerçekleştirildiği Yer (İl)	Rize
Projenin Toplumsal Katkı Boyutu	
☒ Eğitim ve Öğretim	Öğrencilere ve topluma yönelik eğitim materyalleri ve metotları geliştirmeye, öğrencilerin ve toplumun eleştirel düşünme ve problem çözme becerilerini artırmaya odaklanan çalışmalardır.
☐ Sağlık	Sağlıkla ilgili araştırmalar, tedavi yöntemleri, sağlığı geliştirme-koruma-iyileştirme, kronik hastalıklarla mücadele gibi konularda öğrencilere ve topluma yönelik düzenlenen çalışmalardır.
☐ Sosyal Hizmetler ve Toplumsal Eşitlik	Sosyal adalet, eşitlik ve toplulukların refahını iyileştirmeye yönelik çalışmalardır.
☐ Çevre ve Sürdürülebilirlik	Çevre koruma, iklim değişikliğiyle mücadele, sürdürülebilir kalkınma ve yenilenebilir enerji kaynaklarının geliştirilmesi gibi konularda yürütülen çalışmalardır.
☐ Teknolojik ve Bilimsel Yenilikler	Yeni teknolojilerin geliştirilmesi, bilimsel araştırmalar ve bu araştırmaların toplumun geneline nasıl fayda sağlayabileceğine odaklanan çalışmalardır.
☐ Ekonomik Kalkınma ve Girişimcilik	Ekonomik büyümeyi teşvik eden, iş fırsatları yaratan ve yerel topluluklara ekonomik katkı sağlayan girişimcilik ve inovasyon çalışmalarıdır.
☐ Kültürel ve Sanatsal Etkinlikler	Sanat ve kültür alanında yenilikler yapmayı, toplumsal farkındalığı artırmayı ve kültürel mirası korumayı amaçlayan çalışmalardır.
☐ Uluslararası İş birliği ve Diplomasi	Uluslararası ilişkileri geliştiren, küresel sorunlara çözüm arayan ve ülkeler arasında bilgi ve kaynak paylaşımını teşvik eden çalışmalardır.
☐ Toplum yararına yapılacak diğer çalışmalar	Belirtiniz……..
Projenin Sürdürülebilir Kalkınma Amaçları ile İlişkisi	
☐Yoksulluğa Son	Yoksulluğun tüm biçimlerini her yerde sona erdirmek
☐ Açlığa Son	Açlığı bitirmek, gıda güvenliğine ve iyi beslenmeye ulaşmak ve sürdürülebilir tarımı desteklemek
☐ Sağlık ve Kaliteli Yaşam	Sağlıklı ve kaliteli yaşamı her yaşta güvence altına almak
☒ Nitelikli Eğitim	Kapsayıcı ve hakkaniyete dayanan nitelikli eğitimi sağlamak ve herkes için yaşam boyu öğrenim fırsatlarını teşvik etmek
☐ Toplumsal Cinsiyet Eşitliği	Cinsiyet eşitliğini sağlamak ve tüm kadınlar ile kız çocuklarını güçlendirmek.
☐ Temiz Su ve Sanitasyon	Herkes için erişilebilir su ve atıksu hizmetlerini ve sürdürülebilir su yönetimini güvence altına almak.
☐ Erişilebilir ve Temiz Enerji	Herkes için karşılanabilir, güvenilir, sürdürülebilir ve modern enerjiye erişimi sağlamak.
☐ İnsana Yakışır İş ve Ekonomik Büyüme	İstikrarlı, kapsayıcı ve sürdürülebilir ekonomik büyümeyi, tam ve üretken istihdamı ve herkes için insana yakışır işleri desteklemek.

☐ Sanayi, Yenilikçilik ve Altyapı	Dayanıklı altyapılar tesis etmek, kapsayıcı ve sürdürülebilir sanayileşmeyi desteklemek ve yenilikçiliği güçlendirmek.
☐ Eşitsizliklerin Azaltılması	Ülkelerin içinde ve arasında eşitsizlikleri azaltmak.
☐ Sürdürülebilir Şehirler ve Topluluklar	Şehirleri ve insan yerleşimlerini kapsayıcı, güvenli, dayanıklı ve sürdürülebilir kılmak.
☐ Sorumlu Üretim ve Tüketim	Sürdürülebilir üretim ve tüketim kalıplarını sağlamak.
☐ İklim Eylemi	İklim değişikliği ve etkileri ile mücadele için acilen eyleme geçmek.
☐ Sudaki Yaşam	Sürdürülebilir kalkınma için okyanusları, denizleri ve deniz kaynaklarını korumak ve sürdürülebilir kullanmak.
☐ Karasal Yaşam	Karasal ekosistemleri korumak, iyileştirmek ve sürdürülebilir kullanımını desteklemek; sürdürülebilir orman yönetimini sağlamak; çölleşme ile mücadele etmek; arazi bozunumunu durdurmak ve tersine çevirmek; biyolojik çeşitlilik kaybını engellemek.
☐ Barış, Adalet ve Güçlü Kurumlar	Sürdürülebilir kalkınma için barışçıl ve kapsayıcı toplumlar tesis etmek, herkes için adalete erişimi sağlamak ve her düzeyde etkili, hesap verebilir ve kapsayıcı kurumlar oluşturmak.
☐ Amaçlar İçin Ortaklıklar	Uygulama araçlarını güçlendirmek ve sürdürülebilir kalkınma için küresel ortaklığı canlandırmak.
Proje içeriğinde yapay zekâ konusu yer alıyor mu?	☒ Evet ☐ Hayır

	Hedef Gruplar	Yaş Aralığı
Projenin Hedef Kitlesi	1-İlköğretim Öğrencileri	8-10
	2-	

PROJE DETAYLARI

Projenin Uygulanacağı Yer(ler)

İl, İlçe, Uygulama Birimi sıralamasıyla belirtiniz.

Rize / Ardeşen / Ardeşen MYO

Projenin Amaçları

Projenin amaçlarını açıklayınız.

İlköğretim çağındaki çocukların kodlama ve yapay zeka hakkındaki algılarını tespit etmek, bu kavramlar hakkındaki bilgi düzeylerini artırmak ve temel prensipleri oyunlar aracılığı ile çocuklara aktarmaktır.

Projenin Hedefleri

İlköğretim çağındaki çocukların bilgisayar, kodlama ve yapay zeka arasındaki ilişkiyi kurmalarını ve çalışma prensiplerini anlayıp değerlendirebilecek farkındalığı elde etmelerine katkıda bulunmaktır.

Projenin Özeti

Projenizi amaç-faaliyet-sonuç bağlamında özetleyiniz.(Proje ait özet bilgi (azami 200 kelime) ve çıktıların (azami 5 adet, 400 kelime)içerecek şekilde düzenleyebilirsiniz)

Projenin amacı ilköğretim çağındaki çocukların kodlama ve yapay zeka hakkındaki algılarını tespit etmek , bu kavramlar hakkındaki bilgi düzeylerini ve temel prensiplerini oyunlar aracılığı ile çocuklara aktarmaktır. Öncelikle çocukların kodlama düzeyleri ve yapay zeka konusunda algıları bir anket aracılığı ile ölçülmüştür. Algoritma ile ilgili basit kavramlar oyunlar aracılığı ile çocuklara aktarılmıştır. Yapay Zekanın çalışma prensibini örnekleyen bir bilgisayar oyunu (Okyanuslar için Yapay Zeka) çocukların oynaması ve keşfetmesi için belirli bir süre verilmiştir, Uygulama öncesinde ve sonrasında yapay zekanın neye benzediği ile ilgili kavramsal algılarını anlamaya yönelik sorular sorulmuş ve kayıt edilmiştir. Oyunların çocukların algılarını değiştirmeye katkısı olup olmadığı değerlendirilmiştir. Algı değişimleri belirlenen farklı kategorideki çocuklar için etkinliklerin yapay zeka için kavramsal anlayışı nasıl değiştirdiğini anlamaya yönelik çocuklar ile mülakat yöntemi ile daha derinlemesine inceleme yapılmıştır.

Faaliyetlerin Açıklanması

Proje kapsamında gerçekleştirilmesi planlanan her bir ana faaliyet ve ana faaliyetlere ilişkin alt faaliyetlerin detaylı açıklamasını yapınız.

Faaliyet 1:

Anket uygulaması : Katılımcıların kişisel bilgileri, kodlama eğitimi alıp almadığı ve yapay zeka algılarını anlamaya yönelik yapay zekanın neye benzediği ile ilgili bir kavramsal algı sorusu sorulmuştur. Bu anket google forms aracılığı ile yapılmıştır

Faaliyet 2:

Algoritma ve Yapay Zeka Oyunu etkinliği: Katılımcılara algoritma kavramı dans ile anlatılacak ve bir dans etkinliği yapılmıştır. Sonrasında çocuklar bilgisayar laboratuvarında alınıp, Yapay Zeka ile algoritma ilişkisi kurulacak ve yapay zekanın çalışma prensibini örnekleyen "Okyanuslar için yapay zeka" oyununu keşfetmeleri için serbest zaman verilmiştir. Bu oyun sonrasında tekrar yapay zekanın neye benzediğine dair anket sorusu tekrar yöneltilmiş ve cevaplar google forms aracılığı ile kayıt altına alınmıştır.

Faaliyet 3:

Takip mülakatı: Toplanan veriler analiz edildikten sonra cinsiyet ve okul gibi kategoriler göz önüne alınarak takip mülakatları gerçekleştirilmiştir. Çocuğun gerçek bir yapay zeka ile iletişime geçmesi istenmiş ve yapay zeka ile iletişimi gözlemlenmiştir. Sonrasında çocuğun yapay zeka hakkında kullandığı tanımlayıcı kelimeler dikkate alınarak onun hakkında ne düşündüğüne dair fikirleri kayıt altına alınmıştır.

BEKLENEN SONUÇLAR

Proje Ürünleri / Somut Çıktılar

Proje sonunda hedef kitlenin durumundaki gelişmeler; elde edilmesi öngörülen ürünler/somut çıktılar (azami 5 adet hedef,400 kelime biçiminde belirtiniz)

Bu proje ile ilköğretim-ortaöğretim çağındaki çocukların kodlama ve yapay zekaya yönelik kavramsal algılarının durumu ortaya konulması amaçlanmış ve oyunlar ile bu algının nasıl şekillenebileceğini anlamaya yönelik veriler elde edilmiştir. Bu veriler aracılığı ile çocukların yapay zeka ile iletişimini şekillendirecek oyun temelli etkinliklerin tasarlanmasına katkı sağlayacak veriler elde edilmiştir.

Sürdürülebilirlik

Projenin hedef kitle üzerinde oluşturacağı somut etkiler devamlılık arz edecek mi?

Evet

Proje bitimi sonrasında faaliyetler sonraki eğitim dönemlerinde devam edecek mi?

Kırtasiye ve ulaşım bütçesinin karşılanması durumunda devam edebilir

PROJE MALİYETİ			
Gereksinimler	Miktar	Birim Maliyet	Toplam Maliyet
Kırtasiye	250	10	2500
Ulaşım	10	100	1000
İkram	250	10	2500
			Genel Toplam=

PROJE GRUBU ÜYE BİLGİLERİ			
Adı-Soyadı	Birim	e-mail	Telefon
Sude Türedi	Ardeşen MYO	sude_turedi24@erdogan.edu.tr	
Musa Noyantemur	Ardeşen MYO	musa_noyantemur23@erdogan.edu.tr	
Seyfullah Hanedar	Ardeşen MYO	seyfullah_hanedar23@erdogan.edu.tr	
Sami Efe Şahin	Ardeşen MYO	samiefe_sahin23@erdogan.edu.tr	
Zührenur Açıkgöz	Ardeşen MYO	zuhrenur_acikgoz24@erdogan.edu.tr	
Fatma Melek Sözdinler	Ardeşen MYO	fatmamelek_sozdinler24@erdogan.edu.tr	
Azra Çom	Ardeşen MYO	azra_com23@erdogan.edu.tr	

PROJE YÜRÜTÜCÜSÜ		
Ad-Soyad/ Ünvan	ASLI BOYRAZ / Öğr. Gör. Dr	İmza
Birim	Ardeşen MYO	
Tarih	18.12.2024	

DANIŞMAN ÖĞRETİM ELEMANI		
Ad-Soyad / Ünvan	ASLI BOYRAZ / Öğr. Gör. Dr	İmza

Birim	Ardeşen MYO	
Tarih	18.12.2024	

EKLER:

(Sosyal sorumluluk projesi kapsamında materyalleri (afiş, broşür, poster, logo, vb faaliyet için gerçekleştirilen) ve gerçekleştirdiğiniz faaliyetlere ilişkin görsel dokümanlar (duyuru, fotoğraf, ekran görüntüsü, vb.) eklenebilir.





