

# PROJE HAZIRLAMA SÜREÇLERİ

**Kadir DEMİRKAYNAK**

Kahramanmaraş İl Milli Eğitim Müdürlüğü Ar-Ge Birimi  
Proje Koordinatörü

**Gülşah SARIKAYA**

Eskişehir İl Milli Eğitim Müdürlüğü Ar-Ge Birimi  
eTwinning İl Koordinatörü

# PROJE NEDİR?



## “Proje”

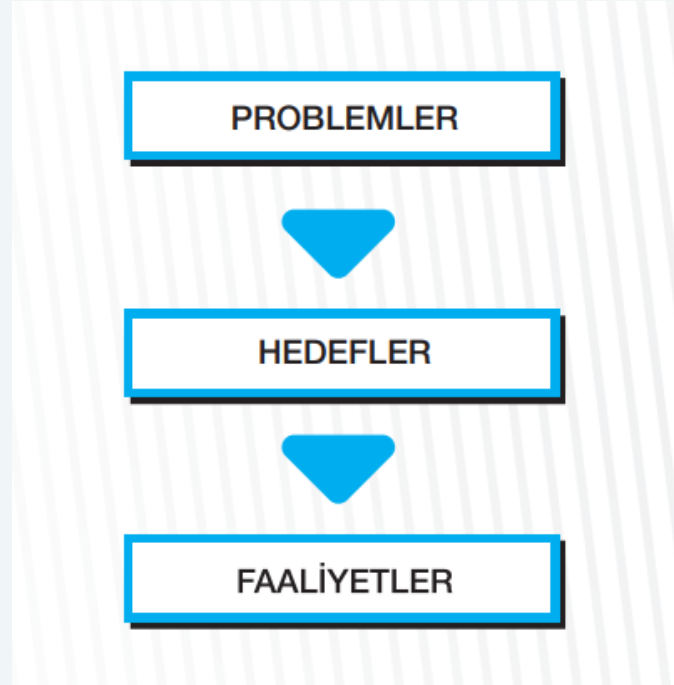
- Belirli bir yerde,
- Belirli bir zaman ve bütçe çerçevesinde,
- Bir başlama ve bitiş noktasına sahip,
- Önceden belirlenmiş amaçlara ulaşılmasını sağlayacak olan faaliyetler topluluğudur.

# PROJE NEDİR ?

- Proje bir **sorun çözüme ve iyileştirme** yaklaşımıdır.
- **Değişim ve ilerleme** talebidir.
- **Yenilikçiliktir.**
- **Ürün veya hizmet** olarak sonuç ortaya koymaktır.

# PROJELERİN ÖZELLİKLERİ

- ✓ Bir **ihtiyaçtan doğmalı** ve **bu ihtiyacı** karşılamayı hedeflemelidir. Problemler hedeflere, hedefler faaliyetlere dönüştürülür.



# PROJELERİN ÖZELLİKLERİ

- ✓ İlgili tarafları net bir şekilde belirlenmiş olmalıdır.

Projeye doğrudan ve/veya dolaylı olarak etki edebilecek olan tüm **ilgili tarafların tam ve eksiksiz** olarak belirlenmesi önemli bir adımdır.

- Proje ekibi
- Projedeki hedef kitle , doğrudan veya dolaylı yararlanıcılar
- Katkı sağlayan paydaşlar
- Kurum Potansiyeli

# PROJELERİN ÖZELLİKLERİ

- ✓ Proje **mekânı belirli** olmalıdır.
- ✓ Belirli bir **zaman** diliminde gerçekleşmelidir.
- ✓ Hedeflere ulaşmak için yapılması gerekli **her faaliyet ve bu faaliyetlerin nasıl bir sıralama** ile gerçekleştirileceğinin ayrıntıları belirlenmiş olmalıdır.



# PROJELERİN ÖZELLİKLERİ

- ✓ Projenin sonucunda **belirli çıktıları** sağlamalıdır.
- ✓ **Sürdürülebilirliğin** nasıl sağlanacağı açıklanmış olmalıdır.
- ✓ **Yaygınlaştırma ve görünürlük** faaliyetleri açıklanmalıdır.
- ✓ Projenin bir **yönetim yapısı** bulunmalıdır.

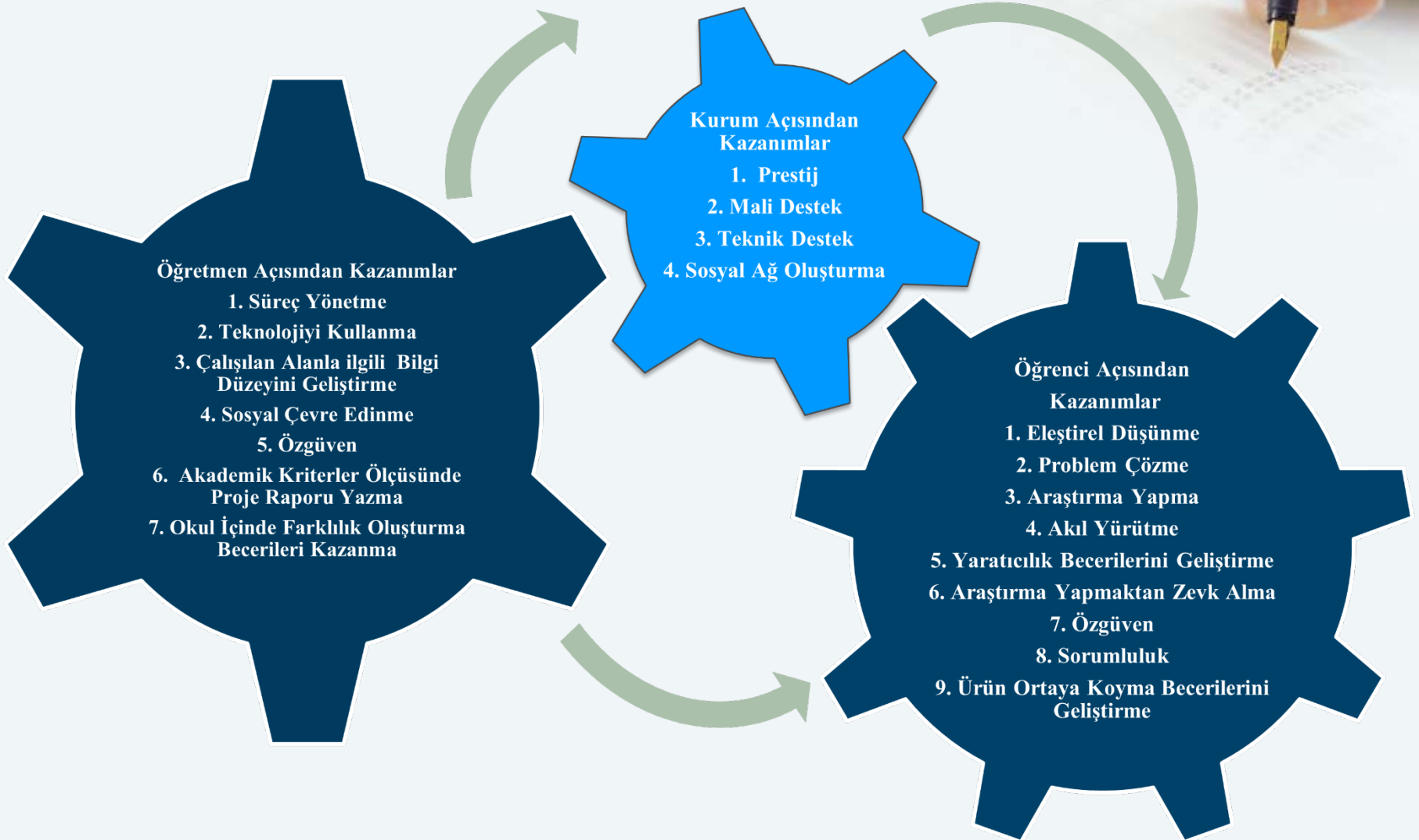
# PROJE NE DEĞİLDİR?

- **Devam eden** bir çalışma
- **Birçok ve birbirinden bağımsız** amaçlara sahip bir çalışma
- **Tekrarlanabilir** bir çalışma
- Kurumların **rutin faaliyetleri**





# PROJE NE KAZANDIRIR ?



Günlük hayatta “bir projemiz var”,  
“ilginç proje fikirleri aklıma geliyor” gibi ifadelerle sıkça  
karşılaşırız.

**Her şey bir fikirle başlar...**



**Her fikir bir proje midir?**

# HER FİKİR BİR PROJE DEĞİLDİR!

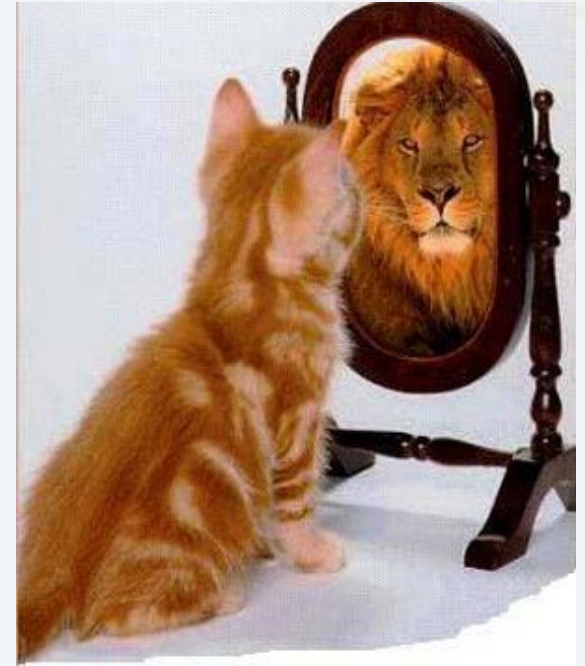
**5N1K** kuralı bu aşamada izlenebilecek yöntemlerden biridir.

Proje sürecinin temellendirilmesini sağlar.

**5** **N** e?  
ası?  
eden?  
erede?  
e zaman? **1** **K** im?

# PROJE FİKRİ

- Öncelik alanlarına uygun mu?
- İhtiyaçlarımızı karşılıyor mu?
- Beklediğimiz etkiyi yaratıyor mu?
- Gerçekçi mi?
- Fon kaynağı tükendikten sonra devam edebilecek mi ?
- Bu proje mutlaka gerçekleşmeli mi?
- Öngörülen insan kaynağı bu konuda tecrübe sahibi mi?
- Başvuran kurum bu projeyi gerçekleştirebilecek kapasitede mi?





# EN KRİTİK SORU ? NEREYE BAŞVURU YAPABİLİRİM ?

Projenin planlanması oldukça **etkili olsa da**, **doğru fon kaynağına** başvuru yapmamanız halinde projenizin de desteklemesi mümkün olmayacaktır.

- **UYGUN PROJE BAŞVURU ALANI**

# PROJE BAŞVURU REHBERİ

- Proje başvuru rehberi, teklife çıkan proje çağrılarının içeriğini, sınırlarını, şartlarını ve prosedürlerini ayrıntılı bir şekilde açıklayan kitapçıktır.
- Teklif çağrısının ilan edilmesi ile birlikte yayınlanan başvuru rehberleri bazı farklılıklar gösterse de genel yapı itibari ile benzerlik göstermektedir.
- Başvuru rehberi, proje yazımı öncesi proje koordinatörüne kaynaklık edecek en önemli çalışmadır.
- Proje hedefleri, proje arka planı, uygunluk kuralları, uygun faaliyetler, uygun maliyetler ve bütçe ilkeleri rehberin ana ilkeleridir.

# NE YAPMALIYIZ ?

- Aklımda bir proje fikri var. Hemen bu fikre uygun başvuru yapabileceğim bir çağrı bulmalıyım .
- Kurumsal ya da bireysel olarak başvuru yapabileceğim çağrılarını araştırmalıyım. Çağrı kılavuzlarının öncelik ve amaçlarına göre kurum bölge veya ulusal ihtiyaçlarımızdan yola çıkarak bir proje hazırlamalıyım.





# NE YAPMALIYIZ ?

- Proje çağrısına çıkan kurumları **araştırınız.**
- Başvuru yapabileceğiniz **programları** belirleyiniz.
- Çağrıların Proje Başvuru Rehberlerini **dikkatlice okuyunuz.**
- Her çağrı döneminin kendine **has öncelikleri ve amaçları vardır.**
- Sorun veya ihtiyaçlarımıza göre rehberdeki amaç ve önceliklerden yola çıkarak çalışabileceğiniz **konuları belirleyiniz.**



# PROJE REHBERİ İÇERİĞİ

## İÇİNDEKİLER

1. Giriş .....	3
2. PROGRAMIN AMACI.....	3
3. PROGRAMIN HEDEFLERİ.....	4
4. PROGRAMIN ÖNCELİKLERİ .....	5
5. HEDEF KİTLE.....	6
6. PROGRAM KAPSAMINDA DESTEKLENECEK PROJELER .....	6
6.1 Gönüllülük:.....	6
6.2 Kültür ve Sanat:.....	8
6.3 Fiziksel Aktivite, Egzersiz ve Spor: .....	10
6.4 Yenilikçi Fikirler: .....	11
6.5 Çevre Bilinci:.....	13
6.6 Hayvanların Korunması: .....	14
7. PROGRAMIN AŞAMALARI .....	15
8. PROGRAMIN GENEL ÖZELLİKLERİ .....	15
8.1 Görünürlük Kuralları .....	17
8.2 Destek Kapsamında Ödenebilecek Proje Giderleri .....	19
8.3 Ödemeye Esas Teşkil Eden Belgeler .....	21
8.4 Proje Bütçesinden Hiçbir Şekilde Karşılanmayacak Giderler .....	22
9. PROJE TEKLİFLERİNİN TOPLANMASI.....	23
9.1 Proje Teklif Çağrısı Tarihleri .....	23
9.2 Kimler Proje Teklifinde Bulunabilir? .....	23
9.3 Başvuru Kim Tarafından Yapılır? .....	23
9.4 Başvuru Nasıl Yapılır? .....	24
9.5 Başvuru Formu Nasıl Doldurulur? .....	25
9.6 Başvuru Tamamlandığında Sistem Tarafından Oluşturulacak Belgeler.....	26

DİN ÖĞRETİMİ GENEL MÜDÜRLÜĞÜ

ÖRNEKTİR



DİN ÖĞRETİMİ  
GENEL MÜDÜRLÜĞÜ

**İMAM HATİP OKULLARI**  
**EĞİTİMDE REHBERLİK VE DESTEKLEME MODELİ**  
**(ERDEM)**

**DESTEK 2021 PROGRAMI**  
**UYGULAMA KILAVUZU**

**ERDEM**  
DİN ÖĞRETİMİ GENEL MÜDÜRLÜĞÜ

# PROJE REHBERİ İÇERİĞİ

## İÇİNDEKİLER

1. Giriş .....	3
2. PROGRAMIN AMACI.....	3
3. PROGRAMIN HEDEFLERİ.....	4
4. PROGRAMIN ÖNCELİKLERİ .....	5
5. HEDEF KİTLE.....	6
6. PROGRAM KAPSAMINDA DESTEKLENECEK PROJELER .....	6
6.1 Gönüllülük:.....	6
6.2 Kültür ve Sanat:.....	8
6.3 Fiziksel Aktivite, Egzersiz ve Spor: .....	10
6.4 Yenilikçi Fikirler: .....	11
6.5 Çevre Bilinci:.....	13
6.6 Hayvanların Korunması: .....	14
7. PROGRAMIN AŞAMALARI .....	15
8. PROGRAMIN GENEL ÖZELLİKLERİ .....	15
8.1 Görünürlük Kuralları .....	17
8.2 Destek Kapsamında Ödenebilecek Proje Giderleri .....	19
8.3 Ödemeye Esas Teşkil Eden Belgeler.....	21
8.4 Proje Bütçesinden Hiçbir Şekilde Karşılanmayacak Giderler .....	22
9. PROJE TEKLİFLERİNİN TOPLANMASI.....	23
9.1 Proje Teklif Çağrısı Tarihleri .....	23
9.2 Kimler Proje Teklifinde Bulunabilir? .....	23
9.3 Başvuru Kim Tarafından Yapılır? .....	23
9.4 Başvuru Nasıl Yapılır? .....	24
9.5 Başvuru Formu Nasıl Doldurulur? .....	25
9.6 Başvuru Tamamlandığında Sistem Tarafından Oluşturulacak Belgeler.....	26

ÖRNEKTİR



# PROJE REHBERİ İÇERİĞİ

## 2021 Yılı Sosyal Gelişmeyi Destekleme Programı (SOGEP)

2021 yılında Sanayi ve Teknoloji Bakanlığı'nın koordinasyonu ve Kalkınma Ajansları aracılığı ile Sosyal Gelişmeyi Destekleme Programı (SOGEP) yürütülecektir. SOGEP, uygulandığı illerde, yerel dinamikleri harekete geçirerek yoksulluk, göç ve kentleşmeden kaynaklanan sosyal sorunları gidermek, değişen sosyal yapının ortaya çıkardığı ihtiyaçlara karşılık vermek, toplumsal dayanışma ve bütünlüşmeyi güçlendirmek, toplum dezavantajlı kesimlerinin ekonomik ve sosyal hayata daha aktif katılmalarını sağlamak, istihdam edilebilirliği artırmak, sosyal içermeyi, sosyal girişimciliği ve yenilikçiliği desteklemek, sosyal sorumluluk uygulamalarını yaygınlaştırmak amacıyla uygulanmaktadır.

2021 Yılı SOGEP kapsamında aşağıda belirtilen öncelik ve proje konuları çerçevesinde geliştirilecek projelerin desteklenmesi planlanmaktadır.

- **İstihdam Edilebilirliği Artırmak Önceliği** kapsamında, toplum dezavantajlı kesimlerinin istihdama katılımının kolaylaştırılmasına ve mesleki bilgi ve becerilerinin geliştirilmesine; genç istihdamını artırılmasına; ildeki ve bölgedeki ihtiyaçlara uygun alanlarda nitelikli ve üretken beşerî sermayenin geliştirilmesine yönelik projeler,
- **Sosyal Girişimcilik ve Yenilikçilik Önceliği** kapsamında, sosyal girişimlerin kurulmasına ve kapasitelerinin artırılmasına; istihdam edilebilirliğe ve sosyal içermeye ilişkin yenilikçi modeller geliştirilmesine; sosyal girişimcilik ve sosyal yenilikçilik alanlarında hizmet veren/verecek olan aracı kurumların işleteceği, ekosistem güçlendirmeye yönelik merkezler, sosyal laboratuvarlar ile kuluçka ve hızlandırıcı programların uygulanmasına yönelik projeler,
- **Sosyal İçerme Önceliği** kapsamında, sosyal yardım alan kesimin gelir düzeyinin artırılmasına; toplum dezavantajlı kesimlerinin yaşam kalitelerinin yükseltilmesine yönelik yenilikçi ve model nitelikli projeler; dezavantajlı kesimlere sunulan hizmetlerin kalitesinin artırılmasına yönelik yenilikçi ve model nitelikli projeler,
- **Sosyal Sorumluluk Önceliği** kapsamında, Bölge öncelikleriyle kâr amacı güden kesimin sosyal sorumluluk faaliyetlerini uyumlaştırmaya; Program öncelik alanlarına ve/veya tespit edilen farklı sosyal bir sorunun çözümüne yönelik yenilikçi ve model nitelikli projeler.

Program kapsamında proje tutarı alt limiti 1 Milyon TL olup, destek oranı azami %90'dır. (Sosyal sorumluluk projelerinden destek oranı azami %50'dir).

Belirtilen öncelikler doğrultusunda ilgili kurum ve kuruluşlarca Ajansımıza gönderilen proje teklifleri Ajansımız Genel Sekreterliği tarafından değerlendirilecek ve her ilden en fazla 4 adet proje Sanayi ve Teknoloji Bakanlığı onayına sunulacaktır.

Buna göre, Program ile ilgili proje havuzunun oluşturulması amacıyla, kurum/kuruluşunuz tarafından sunulması planlanan proje fikirlerinizin, Ajansımızın internet sitesinde ([www.dogaka.gov.tr](http://www.dogaka.gov.tr)) yayımlanan "EK - SOGEP GÜDÜMLÜ PROJE ÖNERİ FORMU" şablonuna işlenerek, 31 Mart 2021 tarihine kadar Ajansımıza resmi yazı ile gönderilmesi ve resmi yazı ile gönderilen söz konusu formun "excel" formatında [pyb@dogaka.gov.tr](mailto:pyb@dogaka.gov.tr) adresine e-posta olarak iletilmesi gerekmektedir.



**SOGEP**  
SOSYAL GELİŞMEYİ  
DESTEKLEME PROGRAMI

# PROJE BAŞVURU SÜRECİNDE EN ÖNEMLİ KONU “İLGİLİLİK”



- Bir proje fikrimiz var ise ve/veya proje fikri geliştirmek istiyorsak, **programın öncelikleri ile ilgili** bir müdahale mantığı geliştirmemiz gerekmektedir.
- Aksi takdirde yapmış olduğumuz tüm çalışmaların **program öncelikleri ile ilgili olmaması** nedeniyle desteklenme ihtimali daha düşük olacaktır.



## İLGİLİLİK

- **Proje Adı:** Tekstilde Nitelik İstihdamda Nicelik
- **Başvuru Yapılan Kurum :** Kalkınma Ajansı
- **Başvuru Türü :** Mali Destek
- **Programın Amacı :** Sosyal sorunların çözümüne yönelik proje önerilerinin, Bakanlığımızın yeni dönem teması olan “**Genç İstihdamı**” ile SOGEP öncelikleri olan **istihdam edilebilirliği artırmak**, sosyal girişimcilik ve sosyal yenilikçilik, **sosyal içerme**, sosyal sorumluluk yaklaşımları dikkate alınarak geliştirilmesi ve nitelikli projelerle sosyo-ekonomik kalkınmasına katkı sağlanması hedeflenmektedir.





# İLGİLİLİK

## ■ Proje Özeti:

İlçemiz sınırları içerisinde bulunan **dezavantajlı** bölgelerde yer alan **öncelikli olarak kadınların ve gençlerin** tekstil sektöründe nitelikli işgücünün yetiştirilmesi ve toplumun dezavantajlı kesimlerinin **istihdama erişiminin** kolaylaştırılması amacıyla Giyim Üretim Teknolojisi atölyeleri kurulması ve bu atölyelerde kurslar düzenlenmesi planlanmaktadır.

Programın Öncelikleri		
Öncelik 1:	İstihdam Edilebilirliği Artırmak	x
Öncelik 2:	Sosyal Girişimcilik ve Yenilikçilik	
Öncelik 3:	Sosyal İçerme	x
Öncelik 4:	Sosyal Sorumluluk	



# İLGİLİLİK

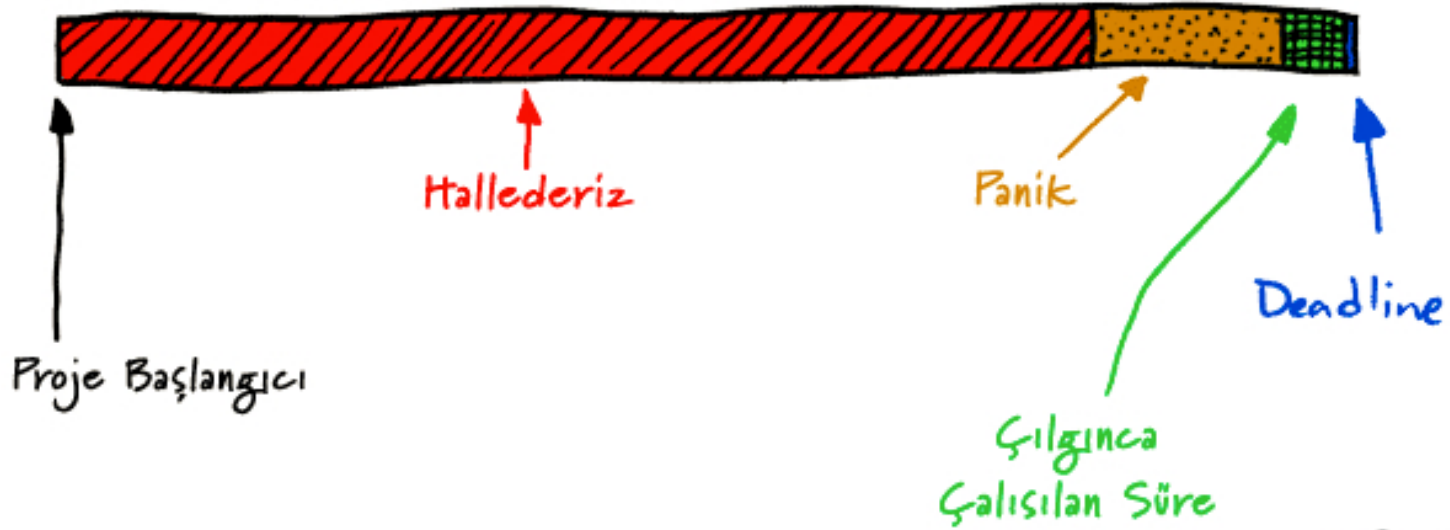
## ■ Proje Özeti:

İlçemiz sınırları içerisinde bulunan **dezavantajlı** bölgelerde yer alan **öncelikli olarak kadınların ve gençlerin** tekstil sektöründe nitelikli işgücünün yetiştirilmesi ve toplumun dezavantajlı kesimlerinin **istihdama erişiminin** kolaylaştırılması amacıyla Giyim Üretim Teknolojisi atölyeleri kurulması ve bu atölyelerde kurslar düzenlenmesi planlanmaktadır.

Programın Öncelikleri		
Öncelik 1:	İstihdam Edilebilirliği Artırmak	x
Öncelik 2:	Sosyal Girişimcilik ve Yenilikçilik	
Öncelik 3:	Sosyal İçerme	x
Öncelik 4:	Sosyal Sorumluluk	



# PROJELERDE YARATICI SÜREÇ





# 1. ADIM **KONUYU BELİRLEMEK**

# PROJE KONUSUNUN TAŞIMASI GEREKEN NİTELİKLER

## PROBLEM ODAKLI

Gerçek **bir problem içermeli ve bu problemi çözmeye** yönelik olmalıdır .

# PROJE KONUSUNUN TAŞIMASI GEREKEN NİTELİKLER

## YAPILABİLİRLİK

Problem ne kadar önemli olursa olsun yapılabilirlik niteliği olmadan bir **projeye konu olamaz.** **Gerçekçi olmalıdır.**

# PROJE KONUSUNUN TAŞIMASI GEREKEN NİTELİKLER

## KULLANILABİLİRLİK

- Sonucunda **kullanılabilir ve yararlanılabilir** bilgiler sağlayacak nitelikte olmalıdır. (Bilimsel projelerde)
- Proje tamamlandığında **alana katkı sağlaması** durumudur.
- Projelerin sağladığı faydaların **verilecek emek ve zamanı karşılması gerekir.**



# PROJE KONUSUNUN TAŞIMASI GEREKEN NİTELİKLER

## ÖZGÜN DEĞER

- Daha önceden yapılmış bir proje tekrarlanırsa amacı ancak öğrenme faaliyeti olur ve bu faaliyet proje değil çalışma adını alır.
- Proje **güncel, yenilikçi, farklı bakış açısına sahip, geçmiş projelerden** farklı zaman veya ortamda yapılacak nitelikte olmalıdır.

# PROJE KONUSUNUN TAŞIMASI GEREKEN NİTELİKLER



# PROJE KONUSUNUN TAŞIMASI GEREKEN NİTELİKLER

## SINIRLI

- Kapsamı ne çok geniş ne de çok dar olmalı, sınırlandırılmış bir alanda çalışılabilir olmalıdır.

## İLGİ ÇEKİCİ

- İlgil çekici, merak uyandırıcı olmalıdır.



# KONUYU BELİRLEMEK

- Konu başlığı ile ilgili araştırma yapılmalı
- Geçmiş uygulamalar incelenmeli
- Alandaki sorunlar tespit edilmeli
- Akla gelen fikirler not edilmeli



**LİTERATÜR TARAMAK**

**PROBLEM DURUMUNU  
LİTERATÜR İLE ORTAYA KOY**



# LİTERATÜR TARAMAK



Literatür taraması ile istenen  
**proje konusuna hakim olduğunun**  
gösterilmesidir.

# LİTERATÜR TARAMAK

Çalışılan konu önemli ve gerçekten ihtiyaç duyulan bir konu olmalıdır.

- **Konu ve Önemi:** Projenin konusu nedir ve niçin bu konu hakkında araştırma yapmak istediniz?
- Konuyu tanımla
- **Bu çalışma neden önemlidir?**
- **Önemli olduğunu kim söylüyor?**
- Üst Politika Belgelerini ve Raporları araştır ve atıf yap



**ARİSTO GİBİ DÜŞÜNÜN**

**HİÇ BİLMİYEN BİRİNE  
ANLATIR GİBİ**

**AÇIKLAYICI OLUN**

# PROJENİN TANIMLANMASI

Proje fikrinin ortaya çıkmasından sonra elde edilen bilgiler ışığında aşağıdaki başlıklar tanımlanmalıdır.

- Projenin Adı
- Projenin Amacı ve Hedefleri
- Projenin Süresi
- Gerekçesi
- Hedef Kitle
- Faaliyetlerin Planlanması
- Beklenen Sonuçlar
- Bütçesi
- Sürdürülebilirlik ve Yaygınlaştırma

# PROJE ADI

- Kısa , içerik ile uyumlu ve **içeriği yansıtmalı**
- Bütçeli projelerde **sloganvari** , ilgi çekici bir isim tavsiye edilir.
- Bilimsel Projelerde Farklı
- **Hedefler veya stratejiler** proje ismi olmamalı



## PROJE ADI



- “Çekirdekten Bilim “ TÜBİTAK Projesi
- “Geçmişten Geleceğe Bilim Köprüsü“ TÜBİTAK Projesi
- “Enerji ve Ekolojik Temelli Doğa Eğitimi ” TÜBİTAK Projesi
- “Şehitlerin Şahitleri“ Gençlik Spor Bakanlığı Projesi
- “Tekstilde Nitelik İstihdamda Nicelik Projesi“ Kalkınma Ajansı Projesi
- “Dijital Çağda Dijital Yaşam“ Erasmus Projesi
- “Eğitimde İkiz Dönüşüm- İklim Değişikliğine Dijital Çözüm“ Erasmus Projesi
- “Kızlar Geleceğini Kodluyor“ Büyükelçilik Projesi
- Veli Memnuniyeti Artırma Projesi **X (strateji ve hedef)**

**Proje ismi ne zaman belirlenmeli ?**



AMAÇ İLE HEDEF AYNI MIDİR ?



# PROJENİN AMACI

- **Amaç**, projenin nihai ulaşmak istediği **noktadır**.
- "**NEDEN**" sorusunun cevabının alındığı bölümdür.
- Projeye **neden gerek duyuldu?**
- **Beklenen nedir** ?gibi soruların cevabını bulabiliriz.

# PROJENİN HEDEFLERİ

- Hedef ise o noktaya ulaşırken **izlediği yoldur.**
- Her projenin bir amacı olur ve bu amaca ulaşmak için **farklı hedefleri** olabilir.
- Hedefler daha **küçüktür** ve **sizi amacınıza götürür.**



**AMAÇ** düşünce, **HEDEF** ise eylemdir.



**AMAÇ** genel, zaman sınırı yok ve muğlaktır.

**HEDEF** ise somut , zaman sınırı olan ve nettir.





**AMAÇ** rakamla açıklanmaz.

**HEDEFi ise** rakamla açıklamak şarttır.

**ÖRNEKTİR**



**Proje Alanı:** Bilimsel Çalışmalar ve Yenilikçi Fikirler

**Proje Adı :** Dijital Tasarım ve İçerik Geliştirme Atölyesi



# AMAÇ

**Proje Alanı:** Bilimsel Çalışmalar ve Yenilikçi Fikirler

**Proje Adı :** Dijital Tasarım ve İçerik Geliştirme Atölyesi

Projemizin genel amacı; katılımcılara **bilişimle üretim ve tasarım** odaklı düşünme becerileri **kazandırmak**, öğrencilerin çeşitli üretim alanlarında tecrübeler kazanması ile birlikte, **yeni ve özgün fikirler geliştirebilmesi için olanak sağlamak**, **yenilikçi fikirler geliştirme süreçlerine aktif katılımlarını sağlamak**, öğrencileri **geleceğin** mesleklerine hazırlayarak gelişen çağa uyum sağlamalarına **katkı sağlamak** amacıyla hazırlanmıştır.



# HEDEF



**Proje Alanı:** Bilimsel Çalışmalar ve Yenilikçi Fikirler

**Proje Adı :** Dijital Tasarım ve İçerik Geliştirme Atölyesi

“**Dijital Tasarım ve İçerik Geliştirme Atölyesi** “ projesi kapsamında kurulacak atölyede verilecek eğitimler Android tabanlı işletim sistemlerinde uygulama geliştirmeye yönelik olup çocuklara “Bir Mobil Uygulama Nasıl Yazılır?” teması üzerinden mobil uygulama ile yapılabilecek olan tüm genel çalışmalarını öğretilmesi hedeflenmektedir. Ayrıca proje kapsamında aşağıdaki faaliyetlerin düzenlenmesi planlanmaktadır.

- 1 adet Dijital Ekonomide Geleceğin Meslekleri Semineri
- 1 adet Tasarım Odaklı Düşünme Eğitimi Semineri
- 2 adet Android Mobil Uygulama Geliştirme Kursu
- 2 adet Tinkercad ile 3 Boyutlu Tasarım ve Baskıya Hazırlık Kursu
- 1 adet Android Mobil Uygulama Geliştirme Yarışması düzenlenmesi
- 1 adet “Tinkercad ile 3 Boyutlu Tasarım Yarışmasının düzenlenmesi

# AMAÇ VE HEDEFLERİN ÖZELLİKLERİ

- Projenin amacı ve hedefleri **gerçekçi olmalıdır.**
- Projenin amacı ve hedefleri **yürütülebilir olmalıdır.**
- Projenin amacı ve hedefleri **ulaşılabilir** olmalıdır,

# AMAÇ VE HEDEFLERİN ÖZELLİKLERİ



- Projenin amacı ve hedefleri kendi içerisinde önerinin konusu kapsamında **tutarlı olmalıdır**.
- Proje önerisinin hedefleri, **projenin amacına** hizmet etmelidir.
- Projenin amacı ve hedefleri **anlaşılır, okunabilir** olmalıdır,

# AMAÇ VE HEDEFLERİN ÖZELLİKLERİ



- Projenin amacı ve hedefleri kendi içerisinde önerinin konusu kapsamında **tutarlı olmalıdır**.
- Proje önerisinin hedefleri, **projenin amacına** hizmet etmelidir.
- Projenin amacı ve hedefleri **anlaşılır, okunabilir** olmalıdır,

## AMAÇ VE HEDEFLER

**İddialı** bir amaç ve **çok sayıda** hedef  
bizi başarıya götürür mü ?

# PROJEDE AMAÇ YAZIMI



- Amacımız; millî, ahlâkî, insanî, manevî ve kültürel değerlerini benimseyen, koruyan ve geliştiren; ailesini, vatanını, milletini seven ve daima yüceltmeye çalışan, insan haklarına saygılı bireyler yetiştirmek;



- Amacımız; millî, ahlâkî, insanî, manevî ve kültürel değerlerini benimseyen, koruyan ve geliştiren; ailesini, vatanını, milletini seven ve daima yüceltmeye çalışan, insan haklarına saygılı bireyler **yetiştirilmesine katkı sağlamak**

# ULAŞILABİLİR HEDEFLER

- **Katkıda Bulunmak**
- **Farkındalık Oluşturmak**
- **İmkan Sağlamak**
- **Aktif Katılımlarını Sağlamak**
- **Yardımcı Olmak**





# SİHİRLİ SÖZCÜKLER

- Bireylerin çevre koruma için bir takım değerler edinmelerine **yardımcı olmak.**
- Bireylere, çevresel karar vermede her seviyede aktif olarak **yer alma imkânı sağlamak.**
- Aile bireylerinin de çevre eğitimi konusunda sürece **aktif katılımlarını sağlamak**
- Çevrenin korunması hakkında bilinçlendirme çabalarına **katkı sağlamak**
- Çevreye olan duyarlılık ve bilgilenme ihtiyacının yaşam boyu devam eden bir gereksinim olduğunun **farkında olmak**





PROJENİN GEREKÇESİ

**Proje sürecinde  
en önemli soru:  
“Neden?”**

# İKNA EDİCİ

- Başarılı projeler önce “neden” sorusunu yanıtlar, sonra “nasıl” müdahale edeceğine karar verir, en son “ne” yapacağını düşünür.
- Başarısız projeler bunun tam tersini yapar.
- İyi bir proje önce hem kendini, hem de değerlendireni neden bu projeyi yaptığı konusunda **ikna etmelidir.**



# SİPARİŞ PROJE OLMAZ



- Projeler -alışveriş listesi hazırlar gibi- “biz şunu istiyoruz, bunu istiyoruz” diyerek başlanmamalıdır.
- Birçok kurum, kuruluş bunun tam tersini yapmakta, **aracı, amaç haline getirmektedirler** .Yani, önce ne yapacağına karar verir .

Örneğin;

- 1- Farklı ülkeler yada şehirler görelim
- 2- Spor malzemesi alalım
- 3- Okula bir Robotik Atölyesi Kuralım



# PROJENİN GEREKÇESİ



Akıllı telefon ve tabletlerin gelişimi mobil uygulamalar adında yeni bir yazılım sektörü oluşturmuştur. Mobil uygulamalar; pazarlama, sağlık, spor ve eğitim gibi pek çok alanda hayatımıza girmeyi başarmıştır. Klasik masaüstü yazılım geliştirme adımlarından farklı olan süreçler barındıran mobil uygulamalar için en büyük sıkıntı, alanında uzman mobil uygulama geliştirici açığıdır.

Teknolojinin ve endüstrinin geçirdiği değişim ve dönüşümden meslekler de etkilenmektedir. Bununla birlikte öğrencilerin günümüz dünyasında içerik üretebilme, dijital dünyada söz sahibi olma, bilişim sektöründe ürettikleri fiziki olmasa da sanal materyallerle var olmasına ihtiyaç vardır. Bu 2023 Türkiye'sinde önemli bir hedef olarak kalkınma planlarında karşımıza çıkmaktadır.



# PROJENİN GEREKÇESİ



21. yüzyıl gerekliliklerine uygun bireyler yetiştirmek amacıyla kurumların ve eğitimcilerin en önemli görevlerinden biri, tüketen değil üreten bireyler yetiştirmektir.

Bu amaç doğrultusunda hayal ettiğini üreten bireylere sağlanacak eğitim imkanları oldukça önem teşkil etmektedir. Hayal gücünün yaş ile ters orantılı olması, yaş aldıkça kaybolan hayal gücünün kaybolmadan geliştirilmesi için yapılacak eğitimler oldukça faydalıdır.



# PROJENİN GEREKÇESİ



Bu projenin 11. Kalkınma Planı hedefleri ve politikaları arasından yer alan aşağıdaki **hedef ve politikalara hizmet edebilme potansiyeli vardır:**

- Dijital dönüşümün ortaya çıkardığı yeni meslek alanlarında işgücünün yetiştirilmesine **yönelik kurs ve programlar düzenlenecektir.**
- Çocukların fiziksel, sosyal ve zihinsel gelişimlerini destekleyici kültürel, sanatsal, **bilimsel** ve sportif faaliyetler özendirilecek, **yaygınlaştırılacak ve erişilebilir hale getirilecektir.**



# PROJENİN GEREKÇESİ



11. Kalkınma Planı “Dijital Ekonomide Meslekler Ve Yetkinlikler Çalışma Grubu Raporunda”; “**Dijital ekonominin gerektirdiği** yeni yetkinlikleri ve dolayısıyla yeni meslekleri destekleyecek, **mevcut meslekleri uyumlaştıracak**, okul sonrası bireylerin kendilerini yetiştirmelerine olanak sağlayacak yaşam boyu öğrenme olanakları yaygınlaştırmalı” hedefi yer almaktadır.

Bu bağlamda bu proje; **2023 Vizyon Belgesi temel alınarak** 11. Kalkınma planına paralel olarak hazırlanmış olup proje kapsamında okulumuzda “**Dijital Tasarım ve İçerik Geliştirme Atölyesi** ” kurulması ve proje doğrultusunda atölyede yapılacak eğitimleri içermektedir.



**NEDEN** YAPTIĐINIZI **İYİ** ANLATIRSANIZ

**NE** YAPTIĐINIZA

**NASIL** YAPTIĐINIZA

daha az odaklanacaklardır...





**PROJENİZİN ORTAYA ÇIKIŞININ**

**BİR HİKAYESİ**

**OLMALI**



**İYİ BİR PROJECİ**

**AYNI ZAMANDA  
«İYİ BİR SENARİST VE YÖNETMEN»  
OLMALIDIR.**

**PROJE KURGUSU ÇOK ÖNEMLİDİR.**

# HEDEF KİTLE

- Projenin hedef kitlesini **tanımlayın**
- Projeniz kime hizmet edecek? **Kim yararlanacak?**
- Hedef kitlenin **özellikleri nedir** ? Proje ile vereceğiniz ürün veya hizmetler hedef kitlenizin beklentilerine uygun mudur?
- Hedef kitlenizi **nasıl belirleyeceksiniz** ?



# HEDEF KİTLE

- “Dijital Tasarım ve İçerik Geliştirme Atölyesi ” projesinin hedef kitesi okulumuzda öğrenim gören **120 ortaokul öğrencisi** ile bunların velilerinden oluşmaktadır.





# HEDEF KİTLE

Proje kapsamında okullarda “Dijital Beceriler Öğrenci Topluluğu” oluşturulacaktır. Bu kapsamda öğrenciler **3 ulusötesi** hareketliliğe katılacaktır. Her ulusötesi hareketliğe her okuldan **5 öğrenci** olmak üzere toplam **15 öğrenci katılacaktır**. Proje kapsamında **her okuldan 15 öğrenci** olmak üzere **toplam 60 öğrenci birincil yararlanıcı** olacaktır. Katılımcı öğrenciler sosyo -ekonomik yönden dezavantajlı olup kişisel gelişime açık, teknolojiye meraklı ve toplumsal olaylara duyarlı öğrenciler arasından seçilecektir. Her okulda proje ekibi tarafından öğrenci seçme komisyonu oluşturulacaktır.



# HEDEF KİTLE



Hedef Gruplar	18 mesleki ve teknik kurs düzenlenmesi planlanmaktadır. Her kursta 15 katılımcı olmak üzere dezavantajlı grupları olan, kadınlar, yoksullar, Tekstil Meslek Lisesi Mezunu öğrenciler öncelikli olmak üzere toplam 270 kişi
Nihai Faydalanıcılar	Kahramanmaraş ili tekstil sektöründeki kurum ve kuruluşlar.

# FAALİYETLERİN PLANLANMASI

- Projenizin hedefleri ile faaliyetleri birbirini tamamlayan parçalar olarak düşünölmelidir.
- Bir Faaliyet Planı OLUŞTURUN
- Faaliyetlerin sırasını, süresini ve önceliğini netleştirin.

## Neden Önemli ?

- Kilometre taşlarını belirler , yönetim ve uygulama sorumluluklarını ve görevlerini dağıtır.



# FAALİYETLERİN PLANLANMASI

- **Proje Ekibinin Kurulması:** Projeyi yürütülmesi sürecinde görev alacak okulumuz öğretmenlerinden 1 idareci 5 öğretmen olmak üzere 6 kişilik bir proje ekibi kurulacaktır.(1. Ay)
- **Atölye Malzemelerinin Belirlenmesi ve Piyasa Araştırmalarının Yapılması:** Proje kapsamında kurulması düşünülen atölye kapsamında malzemelerin belirlenmesi ve piyasa araştırmalarının proje ekibi tarafından yapılması (1.Ay)





# FAALİYETLERİN PLANLANMASI



- **Proje Görünürlük Faaliyetleri:** Proje kılavuzunda belirtilen standlara göre faaliyetler süresince ve sonrasında kullanılmak üzere afiş, kırlangıç vb. tasarımlar hazırlanması. (1.Ay )
- **Malzemelerinin Temin Edilmesi ve Atölyenin Kurulması:** Proje kapsamında kurulması düşünülen “Dijital Tasarım ve İçerik Geliştirme Atölyesi “ malzemelerinin temin edilmesi ve atölyenin kurulması (2.Ay)
- “Dijital Ekonomide Geleceğin Meslekleri “ konulu seminer düzenlenmesi (3. Ay)



# FAALİYETLERİN PLANLANMASI



- “Tasarım Odaklı Düşünme “ konulu seminer düzenlenmesi (3. Ay)
- Öğrenci Seçimlerinin Yapılması: Atölyelere katılacak öğrencilere yönelik okuldaki tüm öğrencilere anketlerin uygulanması ve yapılacak workshoplar ile ilgili istekli ve gönüllü öğrencilerin belirlenmesi(3. Ay)
- “AppInventor ile Android Mobil Uygulama Geliştirme” eğitimlerinin düzenlenmesi (4-5-6. Ay)
- “Tinkercad ile 3 Boyutlu Tasarım ve Baskıya Hazırlık “ eğitimlerinin düzenlenmesi (4-5-6. Ay)



# FAALİYETLERİN PLANLANMASI

- **“Tinkercad ile 3 Boyutlu Tasarım Yarışmasının Düzenlenmesi:** Tinkercad ile 3 Boyutlu yapılan tasarımlardan oluşacak okul geneli yarışma düzenlenmesi (6. Ay)
- **AppInventor ile Android Mobil Uygulama Geliştirme Yarışması Düzenlenmesi:** Öğrenci takımları oluşturulup okul geneli AppInventor ile Android Uygulama yarışması düzenlenmesi (7.Ay)
- **Tanıtım Videosu Hazırlanması ve Yayınlanması:** Proje sonunda yapılan etkinliklerden bir tanıtım videosu oluşturulacak olup kurum web sitesi ve proje sosyal medya hesaplarında yayınlanması (1-7. Ay)



# FAALİYETLERİN PLANLANMASI

**Proje Görünürlük Faaliyetleri:** Proje kılavuzunda belirtilen standartlara göre faaliyetler süresince ve sonrasında kullanılmak üzere afiş, kırlangıç vb. tasarımlar hazırlanması. (1.Ay )

**Proje Görünürlük Faaliyetleri:** Proje kılavuzunda belirtilen standartlara göre faaliyetler süresince ve sonrasında kullanılmak üzere afiş, kırlangıç vb. tasarımlar hazırlanması. (Temmuz 2022 )



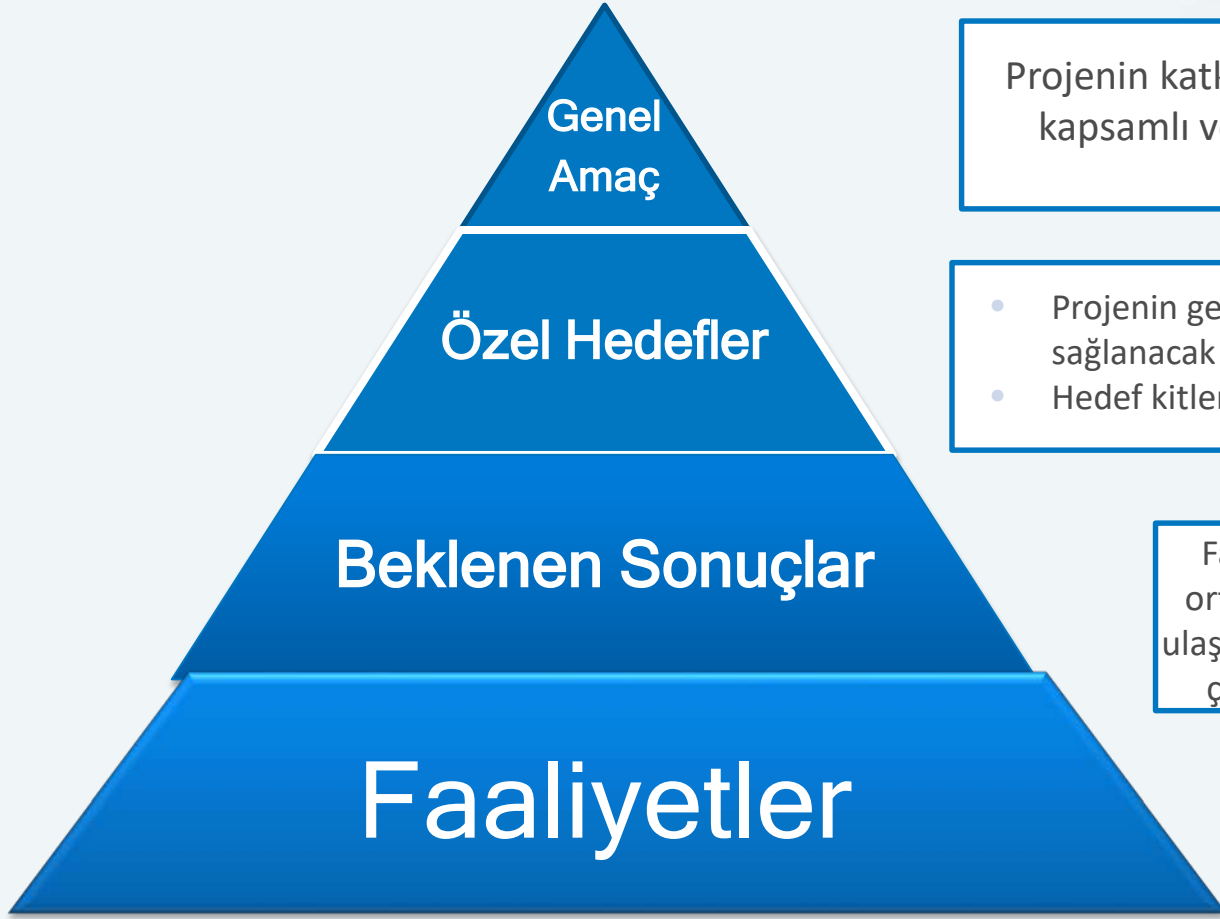


# BEKLENEN SONUÇLAR

Beklenen etkileri oluşturmanın ana adımları şunlardır:

1. Her ana faaliyetin yaratacağı sonucun belirlenmesi,
2. Faaliyetlerle sonuçlar arasındaki ilişkinin kurulması,
3. Sonuçlarla proje amacı arasındaki ilişkinin kurulması,
4. Faaliyetler-sonuçlar-proje amacı arasındaki ilişkinin tamamlanması.

# PROJE MANTIĞI



Genel  
Amaç

Projenin katkıda bulunacağı geniş kapsamlı ve uzun vadeli amaç

Özel Hedefler

- Projenin gerçekleştirilmesiyle sağlanacak dönüşüm
- Hedef kitlenin erişeceği fayda

Beklenen Sonuçlar

Faaliyetler sonucunda ortaya çıkacak ve amaca ulaşmayı sağlayacak etki ve çıktılar (ürün/hizmet)

Faaliyetler

Projenin beklenen sonuçları elde etmek için yapılması gerekli işlemler



# AMACIMIZI HATIRLAYALIM

**Proje Alanı:** Bilimsel Çalışmalar ve Yenilikçi Fikirler

**Proje Adı :** Dijital Tasarım ve İçerik Geliştirme Atölyesi

Projemizin genel amacı; katılımcılara **bilişimle üretim ve tasarım** odaklı düşünme becerileri **kazandırmak**, öğrencilerin çeşitli üretim alanlarında tecrübeler kazanması ile birlikte, **yeni ve özgün fikirler geliştirebilmesi için olanak sağlamak**, **yenilikçi fikirler geliştirme süreçlerine aktif katılımlarını sağlamak**, öğrencileri **geleceğin** mesleklerine hazırlayarak gelişen çağa uyum sağlamalarına **katkı sağlamak** amacıyla hazırlanmıştır.



# HEDEFLERİMİZİ HATIRLAYALIM



**Proje Alanı:** Bilimsel Çalışmalar ve Yenilikçi Fikirler

**Proje Adı :** Dijital Tasarım ve İçerik Geliştirme Atölyesi

“**Dijital Tasarım ve İçerik Geliştirme Atölyesi** “ projesi kapsamında kurulacak atölyede verilecek eğitimler Android tabanlı işletim sistemlerinde uygulama geliştirmeye yönelik olup çocuklara “Bir Mobil Uygulama Nasıl Yazılır?” teması üzerinden **mobil uygulama ile yapılabilecek olan tüm genel çalışmaları öğretilmesi hedeflenmektedir.** Ayrıca proje kapsamında aşağıdaki faaliyetlerin düzenlenmesi planlanmaktadır.

- **1 adet Dijital Ekonomide Geleceğin Meslekleri Semineri**
- **1 adet Tasarım Odaklı Düşünme Eğitimi Semineri**
- **2 adet Android Mobil Uygulama Geliştirme Kursu**
- **2 adet Tinkercad ile 3 Boyutlu Tasarım ve Baskıya Hazırlık Kursu**
- **1 adet Android Mobil Uygulama Geliştirme Yarışması düzenlenmesi**
- **1 adet “Tinkercad ile 3 Boyutlu Tasarım Yarışmasının düzenlenmesi**





**Beklenen sonuçlar  
mümkünse nicelik olarak  
ifade edilmeli**



# BEKLENEN SONUÇLAR

- 1 adet Mobil Dijital Tasarım ve İçerik Geliştirme Atölyesi kurulması ve bu atölyeden **60 öğrenci ve 2 öğretmenin** yararlanması
- “Dijital Ekonomide Geleceğin Meslekleri “ konusunda alanında **uzman bir akademisyenin katılımıyla 1 adet online/ yüz yüze** seminer düzenlenmesi ve bu seminere **400 öğrenci ve velilerinin katılımı**
- “Tasarım Odaklı Düşünme Eğitimi “ konusunda alanında **uzman bir akademisyenin katılımıyla 1 adet online/ yüz yüze seminer** düzenlenmesi ve bu seminere **120 öğrenci ve 10 Öğretmen** katılımı



# BEKLENEN SONUÇLAR

- “AppInventor ile Android Mobil Uygulama Geliştirme” konusunda okulumuz **Bilişim Teknoloji Öğretmeni tarafından** eğitimler düzenlenmesi ve bu eğitime **60 öğrencinin katılımı**
- “Tinkercad ile 3 Boyutlu Tasarım ve Baskıya Hazırlık “ konusunda okulumuz **Teknoloji Tasarım Öğretmeni tarafından** eğitimler düzenlenmesi ve **bu eğitime 60 öğrencinin katılımı**
- • 1 Adet AppInventor ile Android Mobil Uygulama Geliştirme Yarışması düzenlenmesi ve **30 öğrencinin katılımı**
- • 1 Adet “Tinkercad ile 3 Boyutlu Tasarım Yarışmasının düzenlenmesi ve **30 öğrencinin katılımı**



## BEKLENEN SONUÇLAR

Eğitimler sonunda, öğrencilerimizden android platforma yönelik mobil **uygulamalar ve dijital içerikler geliştirebiliyor olmaları beklenmektedir.**

“Tasarım Odaklı Düşünme Eğitimi ” çalışmaları kapsamında her bir öğrencinin, birbirinden farklı sorunlara birbirinden farklı çözümler üretebilen, üretken ve bu bağlamda yetkin, özgün, millî ürünler ortaya koyabilen ve çağın gereksinimlerine ayak uydurabilen bireyler olarak **yetişmelerine katkı sağlaması beklenmektedir.**



# FİNANSMAN/BÜTÇE

- Proje bütçesinde karşınıza çıkacak kavramlar  
“Uygun Maliyet ve Uygun Olmayan Maliyet”
- Hibe programı duyurularında proje başvuru rehberi Uygun ve Uygun Olmayan Maliyet koşullarını belirtir ve her hibe programında bu **koşulları değiştirmektedir.**
- Proje bütçesinde belirtilen maliyetlerin, **projeye uygun olup olmadığı kontrol edilmeli**, proje kapsamında gerekli olmayan maliyetler eklenmemelidir.

# FİNANSMAN/BÜTÇE

- Proje bütçesi, **uygulanacak faaliyetleri kapsayan bütçedir.**
- Her bir faaliyet için bütçeye gerekli harcama miktarları **gerekçeleriyle** birlikte yazılmalıdır.
- Bütçe Sınırlarına dikkat edilmeli (Demirbaş,görünürlük,personel gideri)
- **Birim fiyat ve adetleri** kontrol edilmeli (maddi hata olmaması için).
- Bütçeye yazılan tüm kalemler **uygun maliyet** olmalı.
- Yazılan **tüm maliyet kalemleri** Başvuru Formu'nda yer alıyor olmalı.
- Başvuru Formu'nda belirtilen **tüm faaliyetler maliyetlendirilmeli.**

# BU HATALARI YAPMAYIN



- Bazı faaliyetlerin **bütçelenmemesi**
- Bütçede tanımlanmayan **faaliyetlerin bulunması**
- Bütçelenmesi **zorunlu** bazı faaliyetlerin bütçelenmemesi-  
denetim, araştırma ve görünürlük gibi
- Bütçe sınırlarının aşılması
- **Uygun olmayan maliyetlere** dikkat edilmemesi
- Birim fiyatların gerçek dışı olarak **yüksek veya düşük**  
**belirlenmesi (Proforma ,teklif )**



# FİNANSMAN/BÜTÇE

- Az bütçe talep edersem kabul edilme şansım artar mı ?
- En üst bütçeyi talep edersem red edilir mi ?



# YAYGINLAŐTIRMA



Yaygınlaőtırma, proje baőarılarını ve sonuçlarını mümkün olduğunca **geniő bir kitleye yaymaktır.**”

Baőkalarını projeden ve proje sonuçlarından **haberdar etmektir.**

# YAYGINLAŐTIRMA

- YaygınlaŐtırma, proje boyunca gerekleŐtirilmesi gereken **tanıtım ve farkındalık yaratma** surecidir.
- Bu sure, **proje baŐlangıcında planlanmalı ve organize** edilmelidir.
- **Farklı yaygınlaŐtırma yontemleri** bir arada kullanılmalıdır. Dijital aralarla birlikte yüz yuze iletiŐimi de iermeli

# YAYGINLAŐTIRMA FAALİYETLERİ OLARAK NELER YAPABİLİRİZ ?

- Proje web sitesi
- Sosyal Medya Hesapları açılması
- Kurumsal web siteleri
- Sonuçların dijital ortamda paylaşılması
- Eğitimler düzenlenmesi
- Kurumsal Ziyaretler
- Çalıştaylar düzenlenmesi
- Proje kitapçığı hazırlanması ve paylaşılması

# SÜRDÜRÜLEBİLİRLİK



Sürdürülebilirlik, projeler aracılığıyla yaratılan etkinin veya yararın, **proje bittikten sonra da devam ettirilebilmesi**, proje sırasında gerçekleştirilen faaliyetlerin ve yaratılan **etkinin kalıcılığının sağlanmasıdır**

# SÜRDÜRÜLEBİLİRLİK

**Finansal sürdürülebilirlik**, projenin etkisinin, proje finansmanı sona erdikten sonra nasıl sürdürülebileceğini sorgular.

Okul Aile Birliđi , Halk Eđitim Merkezleri

# SÜRDÜRÜLEBİLİRLİK

**Siyasal Sürdürülebilirlik** : Projenin planlanması aşamasında **yerel veya merkezî yönetimin** bu konuyla ilgili politika, program ve projeleri de değerlendirilmelidir. Uygulanacak projenin, bu politika, program veya **projelerle bir tamamlayıcılığı** varsa projenin siyasi sürdürülebilirliğinin sağlanması daha kolay olacaktır.


Yerel yönetimlerle veya STK ile iş birliği Yapmak

# SÜRDÜRÜLEBİLİRLİK

**Kurumsal Sürdürülebilirlik** :Projeler aracılığı ile ortaya çıkan bilginin yaygınlaştırılması, proje aracılığı ile kurumun **belli kapasiteler geliştirmesi ve bu bilgiyi tekrar kullanabilmesi** kurumsal sürdürülebilirlik olarak tanımlanmaktadır.

Proje sonunda okulda öğretmen havuzu oluşturulması, tecrübeli bir personel topluluğu oluşması, yeni projelere başvuru yapılması





**Proje sürecinde  
can alıcı nokta:  
“YAPILABİLİRLİK”**

# YAPILABİLİRLİK

Projenin kurum / kuruluş, proje ekibi, altyapı, bütçe, süre, ekipman, ortam, yöntem, yönetim, organizasyon ve planlama açısından yeterliliği, projenin yapılabirliği kapsamında değerlendirilir.

# YAPILABİLİRLİK

- Proje ekibi kurmak
- Proje personelinin ve eđitmenlerin eđitim d¼zeyi, bilgi birikimi ve tecr¼belerinin yeterliliđi,
- Proje ekibi i¼erisinde g¼rev dađılımları yapmak
- Proje alanında ¼alıřan kurumlarla iřbirliđi Yapmak
- Proje konusunda alanında uzman kiřilerle ¼alıřmak
- Riskleri g¼z ¼n¼ne almak , B planları oluřturmak

# YAPILABİLİRLİK

**Proje Yürütme Ekibinin Kurulması:** Projeyi yürütülmesi sürecinde görev alacak okulumuz öğretmenlerinden proje yürütücüsü rehberliğinde 1 idareci 4 öğretmen olmak üzere 6 kişilik bir proje ekibi kurulacaktır.

**Planlama , İzleme ve Değerlendirme Ekibi :** Koordinatör , 1 İdareci ve 1 öğretmenden oluşacaktır.

**Eğitim Planlama ve Uygulama Ekibi :** Okulumuzda yer alan Bilişim Teknolojileri ve Teknoloji tasarım öğretmeninden oluşacaktır.

**Satın Alma ve Kontrol Ekibi :** 1 idareci ve 2 öğretmenden oluşacaktır.

**Tanıtım ve Görünürlük Ekibi :** Bilişim Öğretmeni koordinatörlüğünde 2 öğretmenden oluşacaktır.



# YAPILABİLİRLİK



Ayrıca Okulumuzda görev yapan **Bilişim Teknoloji öğretmeni Mobil Uygulama Geliştirme alanında** daha ileri seviye olan aşağıda belirtilen sertifikalı eğitimleri başarı ile tamamlamıştır.

- Kotlin ile Android Mobil Uygulama Geliştirme Uzaktan Eğitim Kursu
- Flutter ile Mobil Uygulama Geliştirme Uzaktan Eğitim Kurs

Okulumuzda görev yapan Teknoloji Tasarım öğretmeni **3D Modelleme ve 3D Yazıcı Kullanımı alanlarında eğitimler** almıştır.



# YAPILABİLİRLİK

Kurulacak atölye için Hayat Boyu Öğrenme Modülünde yer alan 392 saatlik “Android İle Mobil Programlama Kurs Programı” modülü uygulanarak projenin sürdürülebilirliği sağlanacaktır.





# YAPILABİLİRLİK

Proje kapsamında Kahramanmaraş Sütçü İmam Üniversitesi Göksun Meslek Yüksek Okulu Bilgisayar Teknolojileri .....tarafından öğrencilerimize Online/Yüzyüze “Tasarım Odaklı Düşünme Eğitimi” semineri verileceğine **dair destek mektubu alınmıştır.**

Kahramanmaraş Sütçü İmam Üniversitesi Kahramanmaraş TEKNOKENT Genel Müdürü .....tarafından öğrencilerimize Online/Yüzyüze “Dijital Ekonomide Geleceğin Meslekleri” semineri verileceğine **dair destek mektubu alınmıştır.**

..... tarafından Online/Yüzyüze “Dijital Ekonomide Geleceğin Meslekleri Semineri” verileceğine **dair destek mektubu alınmıştır**

# PROJE METNİNDE ÖNEMLİ OLAN NOKTALAR

- Projenin Amaç ve Hedefleri belirli, net mi?
- Faaliyetler amaçlara uygun mu?
- S.M.A.R.T “*Specific*”, Ölçülebilir “*Measurable*”, Ulaşılabilir “*Attainable*”, Gerçekçi “*Realistic*” ve Zaman bilgisi verir “*Time-bound*” kurgusuna uygun yazılmış mı?
- Bütçe doğru planlanmış mı?
- Beklenen Sonuçlar amaçlarla uyumlu mu?
- Yaygınlaştırma ve Sürdürülebilirlik planlanmış mı ?



# PROJELERDE GÖRÜLEN HATALAR

- Katılımcılık ve etkili fikirler eksik.
- Hedeflerin ölçülebilir göstergeleri yok.
- Projeden beklenen sonuçlar temenniler şeklinde belirtilmesi
- Proje faaliyetleri hedefe götürmüyor ve faaliyetler dağınık.
- Projenin sürdürülebilirliği konusunda açıklamalar eksik.
- Sonuçlar yerine faaliyetler yazılmış.
- Zaman planlaması doğru yapılmamış.

# PROJELERDE GÖRÜLEN HATALAR

- Proje ortaklarının seçim nedenleri, yönetim ilişkileri iyi anlatılmamış.
- Proje hazırlama aşamasında ortaklar belirlenmemiş, ortakların proje başladıktan sonra belirleneceği açıklanmış.
- Ortaklardan alınmış ortaklık belgeleri yok.
- Ortakların proje içindeki rolleri net değil, iyi tanımlanmamış.

# PROJELERDE GÖRÜLEN HATALAR

- İşbirliği ve katılımcılık ciddi olarak göz önünde tutulmamış.
- Proje ortaklarının seçim nedenleri, yönetim ilişkileri iyi anlatılmamış.
- Proje hazırlama aşamasında ortaklar belirlenmemiş, ortakların proje başladıktan sonra belirleneceği açıklanmış.
- Ortaklardan alınmış ortaklık belgeleri yok.
- Ortakların proje içindeki rolleri net değil, iyi tanımlanmamış.


# PROJELERDE GÖRÜLEN HATALAR

- Destek programının amaçları ile uyumsuzluk
- Çok fazla sayıda ve birbiriyle ilgisiz hedef
- Hedef olmaması - projenin ne yapmak istediğinin açıkça belirlenmemesi
- Uygun olmayan hedefler
- Gerçekleştirilemeyecek sayıda ve içerikte faaliyet
- Genel ve özel amaçlar arasında bağlantı olmaması
- Sonuçlar ve hedeflerin uyuşmaması
- Hedeflere ulaşmak için sonuçların yetersiz olması
- Faaliyetleri yapmak için kaynakların fazla ya da yetersiz olması

SON BİR HATIRLATMA

**PROJENİZİ HAZIRLADIKTAN  
SONRA  
DEĞERLENDİRME  
KRİTERLERİNE GÖRE  
DEĞERLENDİRİN**

**3. GÖZ**



**ÖĞRETMENLERİN**  
bireysel/ kurumsal olarak  
**BAŞVURU YAPABİLECEĞİ**  
veya  
**DANIŞMANLIK YAPABİLECEĞİ**  
**PROJE ALANLARI NELERDİR ?**



# ULUSAL FON KAYNAKLARI

# ULUSAL PROJELER

## 4004 DOĐA EĐİTİMİ VE BİLİM OKULLARI PROGRAMI



4004 DoĐa EĐitimi ve Bilim Okulları Destekleme Programı; bilginin toplum ile buluşturulmasını ve yaygınlaştırılmasını, bilginin mümkün olduĐunca görselleştirilerek, etkileşimli uygulamalarla anlaşılır bir biçimde kazandırılmasını amaçlamaktadır. Program kapsamındaki projelerde; katılımcıların bilimsel olguları fark etmeleri sağlanarak, merak duygularının, araştırma, sorgulama ve öğrenme isteklerinin teşvik edilmesi hedeflenmektedir.

120.000 TL

- En az tezli yüksek lisans derecesine sahip olmak,
- Kamu kurum/kuruluşları, üniversiteler, belediyeler ya da kamunun veya belediye işbirliklerinin işlettiĐi bilim merkezinde tam zamanlı ve kadrolu personel olmak.
- İl Millî Eğitim MüdürlüĐü/ İlçe Millî Eğitim MüdürlüĐü /Okul adına başvuru yapılabilir.



# ULUSAL PROJELER

## 4005 YENİLİKÇİ EĞİTİM UYGULAMALARI DESTEKLEME PROGRAMI



4005-Yenilikçi Eğitim Uygulamaları Destekleme Programı, lisansüstü öğrenciler, üniversitelerde görev yapan öğretim elemanları, bir kurum ve kuruluşta çalışan kadrolu öğretmenler ve kamu ve belediye iştiraklerinin işlettiği bilim merkezleri çalışanlarına, kendi branşlarında eğitim ve öğretime özgü yenilikçi yaklaşım, strateji, yöntem ve tekniklerin etkileşimli olarak kazandırılmasını, kullanılmasını ve yaygınlaştırılmasını amaçlar,

120.000 TL

- Doktora derecesine sahip olmak,
- Kamu kurum/kuruluşları, üniversiteler, belediyeler ya da kamunun veya belediye iştiraklerinin işlettiği bilim merkezinde tam zamanlı ve kadrolu personel olmak.
- İl Millî Eğitim Müdürlüğü/ İlçe Millî Eğitim Müdürlüğü /Okul adına başvuru yapılabilir.

# ULUSAL PROJELER

## 4006 BİLİM FUARLARI DESTEKLEME PROGRAMI

### BİLİM FUARLARI DESTEKLEME PROGRAMI 4006 - A

4006-A çağrısına, 2014 yılından itibaren bilim fuarı gerçekleştirmemiş veya en fazla 2 bilim fuarı gerçekleştirmiş kurum/kuruluşlar\* başvurabilmektedir.

- Bilim Fuarı Hazırlık Desteği 2.500 TL
- Sergilenecek Her Bir Alt Proje İçin 300 TL
- En fazla 20 proje , En az 10 proje \*(5)
- Kurum/kuruluşlarda kadrolu ve tam zamanlı görevli öğretmenler (sözleşmeli öğretmenler dâhil) proje yürütücüsü olabilir.
- Ancak; müdür, müdür yardımcıları ve ücretli öğretmen olarak görev yapanlar proje yürütücüsü olamaz.
- Okul adına başvuru yapılabilir.

# ULUSAL PROJELER

## 4006 BİLİM FUARLARI DESTEKLEME PROGRAMI

### BİLİM FUARLARI DESTEKLEME PROGRAMI 4006 - B

4006-B çağrısına, 2014 yılından itibaren 3 veya daha fazla bilim fuarı gerçekleştirmiş kurum/kuruluşlar sadece 4006-B çağrısına başvurabilmektedir

- Bilim Fuarı Hazırlık Desteği 3.300 TL
- Sergilenecek Her Bir Alt Proje İçin 390 TL
- En fazla 20 proje , En az 10 proje \*(5)
- Kurum/kuruluşlarda kadrolu ve tam zamanlı görevli öğretmenler (sözleşmeli öğretmenler dâhil) proje yürütücüsü olabilir.
- Ancak; müdür, müdür yardımcıları ve ücretli öğretmen olarak görev yapanlar proje yürütücüsü olamaz.
- Okul adına başvuru yapılabilir.

# ULUSAL PROJELER

## 4007 BİLİM ŞENLİKLERİ DESTEKLEME PROGRAMI



4007- Bilim Şenlikleri Destekleme Programı; bilim kültürünün ve iletişiminin toplumun daha geniş kesimlerine yaygınlaştırılmasını, katılımcılara bilimsel bilginin ulaştırılmasını ve bilim - teknoloji arasındaki etkileşimin etkinlikler yoluyla kavratılmasını amaçlamaktadır.

100.000 TL

- Lisans ve üzeri eğitim derecesine sahip olmak,
- Kamu kurum/kuruluşları, üniversiteler, belediyeler ya da kamunun veya belediye işbirliklerinin işlediği bilim merkezinde **tam zamanlı ve kadrolu personel** olmak.

İl Milli Eğitim Müdürlüğü/ İlçe Milli Eğitim Müdürlüğü adına başvuru yapılabilir.

# ULUSAL PROJELER

## 4008 ÖZEL GEREKSİNİMLİ BİREYLERE YÖNELİK KAPSAYICI TOPLUM UYGULAMALARI DESTEKLEME PROGRAMI



4008 Özel Gereksinimli Bireylere Yönelik Kapsayıcı Toplum Uygulamaları Destekleme Programı; özel gereksinimli bireylere ve bu bireylere hizmet veren kişilere çağrı kapsamındaki konulara yönelik projeler aracılığıyla eğitim ve bağımsız yaşam konularında destek sağlayarak toplumla bütünleşmelerini kolaylaştırmayı, özel gereksinimli bireylere hizmet sunan kişiler ve özel gereksinimli bireyler arasında bilimsel uygulamaların yaygınlaşmasını sağlamayı hedeflemektedir.

150.000 TL

- En az tezli yüksek lisans derecesine sahip olmak,
- Kamu kurum/kuruluşları, üniversiteler, belediyeler ya da kamunun veya belediye iştiraklerinin işlettiği bilim merkezinde tam zamanlı ve kadrolu personel olmak.

İl Milli Eğitim Müdürlüğü/ İlçe Milli Eğitim Müdürlüğü adına başvuru yapılabilir.

# ULUSAL PROJELER

## 4008 ÖZEL GEREKSİNİMLİ BİREYLERE YÖNELİK KAPSAYICI TOPLUM UYGULAMALARI DESTEKLEME PROGRAMI



4008 Özel Gereksinimli Bireylere Yönelik Kapsayıcı Toplum Uygulamaları Destekleme Programı; özel gereksinimli bireylere ve bu bireylere hizmet veren kişilere çağrı kapsamındaki konulara yönelik projeler aracılığıyla eğitim ve bağımsız yaşam konularında destek sağlayarak toplumla bütünleşmelerini kolaylaştırmayı, özel gereksinimli bireylere hizmet sunan kişiler ve özel gereksinimli bireyler arasında bilimsel uygulamaların yaygınlaşmasını sağlamayı hedeflemektedir.

150.000 TL

- En az tezli yüksek lisans derecesine sahip olmak,
- Kamu kurum/kuruluşları, üniversiteler, belediyeler ya da kamunun veya belediye iştiraklerinin işlettiği bilim merkezinde tam zamanlı ve kadrolu personel olmak.

İl Milli Eğitim Müdürlüğü/ İlçe Milli Eğitim Müdürlüğü adına başvuru yapılabilir.

# ULUSAL PROJELER

## GENÇLİK PROJELERİ DESTEK PROGRAMI



T.C. GENÇLİK VE SPOR BAKANLIĞI  
**GENÇLİK PROJELERİ  
DESTEK PROGRAMI**

### Gençlik Projeleri Destek Programı

Gençlik ve Spor Bakanlığı tarafından gençlerimiz için daha iyi hayat şartları ve yeni fırsatlar sağlamak, gençlerimizin kişisel ve sosyal gelişimlerini desteklemek, potansiyellerini gerçekleştirebilmelerine imkân sağlamak, hayatın her alanına etkin katılımlarını artırmak amaçları doğrultusunda her yıl yayınlanan çağrılar ile yürütülmektedir.

<https://gpdp.gsb.gov.tr/>

# ULUSAL PROJELER

## GENÇLİK PROJELERİ DESTEK PROGRAMI



T.C. GENÇLİK VE SPOR BAKANLIĞI  
**GENÇLİK PROJELERİ  
DESTEK PROGRAMI**

### Gençlik Projeleri Destek Programı

Gençlik ve Spor Bakanlığı tarafından gençlerimiz için daha iyi hayat şartları ve yeni fırsatlar sağlamak, gençlerimizin kişisel ve sosyal gelişimlerini desteklemek, potansiyellerini gerçekleştirebilmelerine imkân sağlamak, hayatın her alanına etkin katılımlarını artırmak amaçları doğrultusunda her yıl yayınlanan çağrılar ile yürütülmektedir.

<https://gpdp.gsb.gov.tr/>



# ULUSAL PROJELER

## KALKINMA AJANSI PROGRAMLARI



Kalkınmanın ülke sathına dengeli dağılımını sağlamak ve bölgelerin potansiyelinin harekete geçirilmesi suretiyle ulusal ve küresel ölçekte rekabet güçlerinin artırılmasına öncülük etmek amacıyla **Sanayi ve Teknoloji Bakanlığı koordinasyonunda** çalışmalar yürüten özerk kamu kuruluşlarıdır.

Ülkemizdeki 26 adet Kalkınma Ajansı kamu, özel sektör ve sivil toplum kuruluşları arasında işbirliğini destekleyerek yerel potansiyelin açığa çıkmasını sağlamak üzere kurulmuştur.

Her okulun yer aldığı bölgenin bağlı olduğu kalkınma ajansı tarafından yayınlanan okulların başvurabileceği destek programları takip edilmelidir.

- Teknik Destek Programı
- Mali Destek Programı
- Sosyal Gelişmeyi Destekleme Programı (SOGEP)



# ULUSLARARASI FON KAYNAKLARI

# ULUSLARARASI FON KAYNAKLARI

## Büyükelçilik Fonları



- Büyükelçilikler tarafından, ülkelerin ekonomik ve sosyal gelişmişliğine ve refah seviyesinin artmasına katkıda bulunmak amacıyla sağlanan hibe desteği sağlanmaktadır.
- Türkiye 'de faaliyet gösteren Büyükelçilikler çeşitli kurum ve kuruluşları güçlendirmeye yönelik hibeler sunmaktadır.
- Japonya, ABD, İngiltere, Hollanda ve Avustralya Türkiye'ye en çok hibe desteği sağlayan büyükelçilikler arasındadır.

### Avustralya Büyükelçiliği Hibe Programı



2022-23 döneminde öncelik, kadınlar ve çocuklar, engelli bireyler ve mülteci gruplarının dahil olduğu dezavantajlı toplulukları destekleyen projelere verilecektir.

DAP, kar amacı gütmeyen topluluk gruplarına, ulusal ve uluslararası STK'lara, akademik kurumlara, üniversitelere, kamu kurum ve kuruluşlarına, araştırma kuruluşlarına, yerel yönetim kurum ve kuruluşlarına ve resmi kalkınma yardımı almaya uygun ülkelerde (ODA) kalkınmaya yönelik faaliyetlerde bulunan diğer tüzel kuruluşlara açıktır.

# ULUSLARARASI FON KAYNAKLARI



Erasmus+ 2021-2027 yılları arasında uygulanan eğitim, gençlik ve spor alanlarını kapsayan Avrupa Birliđinin hibe programıdır.

Erasmus+ Programı ile kişilere, yaş ve eğitim geçmişlerine bakılmaksızın **yeni beceriler kazandırılması, onların kişisel gelişimlerinin güçlendirilmesi ve istihdam olanaklarının artırılması** amaçlanmaktadır



Erasmus+ Projelerinde Milli Eğitim Müdürlüklerine bağlı kurumlar ;

- Okul Eğitimi(SCH),
- Mesleki Eğitim(VET) ve
- Yetişkin Eğitimi(ADU) olarak **3 farklı alanda başvuru** yapabilirler.

## KA1 ( BİREYLERİN ÖĞRENME HAREKETLİLİĞİ )

Bu eylem altındaki projeler, öğrencileri hedef alan **tek ülkeye gerçekleştirilecek ulusötesi hareketlilik** faaliyetlerini teşvik etmektedir

**Amaç :** Okul Eğitimi alanında faaliyet gösteren kuruluşların okul eğitiminden sorumlu personeline ve öğrencilerine yurt dışındaki Program Üyesi ülkelerde **eğitim alma fırsatı sunar.**

Okul Eğitimi Kısa Dönemli Öğrenci ve Personel Hareketliliği faaliyetinin **hedef kitlesi öğretmenler, okul eğitimi personeli ve okul öğrencileridir.**

- KA122 SCH Okul Eğitimi Kısa Dönemli Öğrenci Ve Personel Hareketliliği
- KA122 VET Mesleki Eğitim Öğrenci Ve Personel Hareketliliği
- KA122 ADU Yetişkin Eğitimi Öğrenci Ve Personel Hareketliliği



## KA2

### ( YENİLİK ve İYİ UYGULAMALARIN DEĞİŞİMİ İÇİN İŞ BİRLİĞİ)

Bu ortaklıklar yoluyla **yenilikçi uygulamaların geliştirilmesi ile , yaratıcılık, girişimcilik ve istihdam edilebilirliĐin saĐlanması** amaçlanmaktadır.

**Çok ortaklı projeler** olup ÷lkeler **birbiri arasında karşılıklı** ziyaretler gerçekleştirir. KA2 alanı, yatay ( **program rehberinin öncelikleri** ) ve sektörel ( **başvurulan alan öncelikleri** ) olmak üzere 2 öncelik türüne sahiptir ve 2 başvuru alanından oluşmaktadır bunlar :

- KÜÇÜK ÖLÇEKLİ ORTAKLIKLAR (small scale partnerships) ka210
- İŞBİRLİĐİ ORTAKLIKLARI (cooperation partnerships) ka220



## KA2 YENİLİK ve İYİ UYGULAMALARIN DEĞİŞİMİ İÇİN İŞ BİRLİĞİ İŞBİRLİĞİ ORTAKLIKLARI

- KA220 SCH Okul Eğitimi Alanından İş Birliği Ortaklıkları
- KA220 VET Mesleki Eğitim İşbirliği Ortaklıkları
- KA220 ADU Yetişkin Eğitiminde İşbirliği Ortaklıkları

Ortaklık faaliyetleri aracılığıyla deneyimlerin paylaşılması, yenilikçi yaklaşım ve uygulamaların karşılıklı transfer edilmesi ve Avrupa düzeyinde eğitim ve öğrenme kalitesinin artırılması hedeflenmektedir

Merkezi: 120.000/250.000/400.000 Euro

**En az 3 en farklı program** ülkesinden 3 ortak bulunmalıdır. **Üst sınır 10'dur**



## KA2 YENİLİK ve İYİ UYGULAMALARIN DEĞİŞİMİ İÇİN İŞ BİRLİĞİ KÜÇÜK ÖLÇEKLİ ORTAKLIKLAR

- KA210 SCH Okul Eğitiminde Küçük Ölçekli Ortaklıklar
- KA210 VET Mesleki Eğitimde Küçük Ölçekli Ortaklıklar
- KA210 ADU Yetişkin Eğitiminde Küçük Ölçekli Ortaklıklar
- En az 2 farklı program ülkesinden 2 ortak olmalıdır. Üst sınır yoktur.
- Projeye yıl içinde iki dönem başvuru yapılabilir.
- Ortaklık projelerinin içerme ve çeşitlilik, iklim ve çevre sorunları ile mücadele, dijital dönüşüm ve ortak değerler ve katılım önceliklerinden bir ya da daha fazlasına hitap etmesi gerekmektedir
- 30.000 ya da 60.000 £



# HİBE DESTEĞİ OLMAYAN PROJELER

# eTwinning PLATFORMU



- eTwinning topluluğu, **bilgi ve iletişim teknolojisini** anlamlı bir şekilde kullanarak **21. yüzyıl becerilerinden** en iyi şekilde yararlanan **kapsayıcı okullar** vizyonunu paylaşan binlerce öğretmen ve eğitimciden oluşan bir platformdur.
- Öğretmenler, eTwinning'te, Erasmus+ programına katılan ülkelerden meslektaşlarıyla ve öğrencileriyle birlikte **çevrim içi** projeler yürütür ve aktiviteler düzenlerler.
- eTwinning ile ilgili tüm faaliyetler 2022 yılından itibaren okul eğitimi sektöründeki tüm paydaşlar için buluşma noktası olan ESEP **Avrupa Okul Eğitimi Platformu** (European School Education Platform) üzerinden yapılmaktadır.



Co-funded by  
the European Union

# eTwinning bize ne kazandırır?

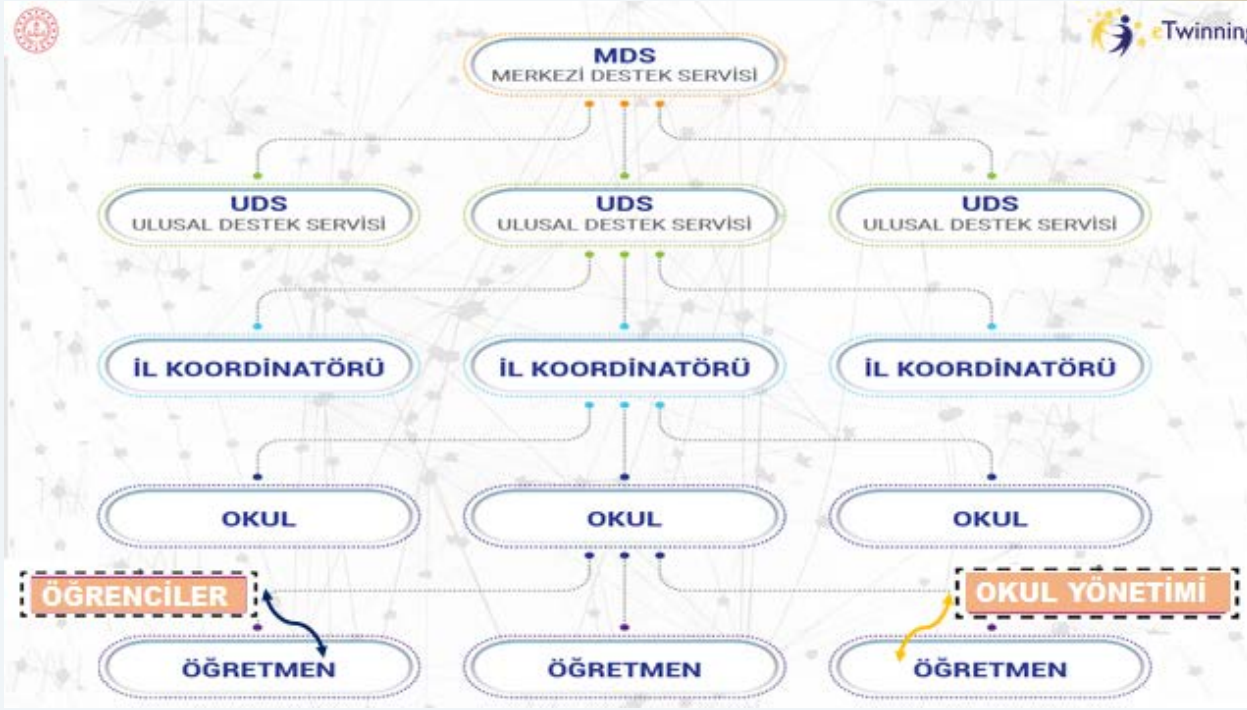


## eTwinning bize

- eğitimde iş birliği,
- yeni teknolojilerin farkında olma,
- eğitim materyallerini paylaşma,
- 21. yüzyıl becerileri,
- web 2.0 araçlarını derslerinde kullanma,
- kültürel farkındalıkları tanıma,
- eğitimde iletişim,
- pedagojilerin geliştirilmesi

**gibi yeterlilikler kazandırır.**





Ülkemizde yürütülen tüm eTwinning Faaliyetleri, Yenilik ve Eğitim Teknolojileri Genel Müdürlüğü **Ulusal Destek Servisi** tarafından koordine edilmektedir.



# eTwinning Kalite Etiketi Süreci ve Diğer Özellikler

- eTwinning projelerin niteliğini artırmak ve müfredata dayalı hazırlanan projelerdeki öğretmen motivasyonunu sağlamak amacıyla ödüller verilmektedir. Kalite etiketleri pedagojik yenilik, teknoloji kullanımı , ortak okullar arası işbirliği gibi kriterlerle değerlendirilmektedir. Bu kriterler neticesinde öğretmenler kendi adlarına kalite etiketi belgesi alırken, okullar da kalite etiketi levhası ile ödüllendirilirler.
- Bunların yanı sıra Avrupa Özel Ödülleri ve Türkiye Özel Ödülleri yapılan çalışmaların başarısının gösterildiği ulusal ve uluslararası ödüller de verilmektedir.
- Ayrıca okullar, dijital uygulamalar, paylaşımlı liderlik uygulaması, işbirlikçi uygulamaların teşvik edilmesi, yenilikçi ve yaratıcı yaklaşımlar gibi alanlarda diğer okullara örnek teşkil eden prestijli 'eTwinning Okulu' etiketine sahip olabilirler.
- ITE ( Öğretmen Eğitimi Akademisi)



Avrupa Kalite  
Etiketi



Ulusal Kalite  
Etiketi



eTwinning Ödülleri



eTwinning Okulları

# Yenilik ve Eđitim Teknolojileri Genel M¼d¼rl¼ę¼'ne Bađlı Diđer Uluslararası Projeler

- Scientix

<https://scientix.eba.gov.tr/>



- Future Classroom Lab FCL  
( Geleceđin Sınıfını Tasarlama)

<http://fclturkiye.eba.gov.tr/>



- Codeweek ( Kod Haftası)

<https://codeweekturkiye.eba.gov.tr/>

