T.C.

ATATÜRK ÜNİVERSİTESİ

TOPLUMSAL DUYARLILIK PROJELERİ UYGULAMA VE ARAŞTIRMA MERKEZİ

SONUÇ RAPORU

Proje Adı: ÇOCUKLAR İÇİN YAZILIM VE YAPAY ZEKA

Proje Kodu: 7599dcd3-74d8-4605-bd6d-f20ccff6ac94

Proje Danışmanı:

Öğr.Gör. Hacer BUKETÇİ

Proje Yürütücüsü

Ömer Faruk PARLAK

Aralık 2024

Erzurum

İÇİNDEKİLER

ÖZET 3
ABSTRACT 3
GİRİŞ 4
ETKİNLİK 4
SONUÇLAR 5
PROJE UYGULAMASINA AİT GÖRSELLER 6

ÖZET

Bu proje kapsamında, Atatürk Üniversitesi Tortum MYO Bilgisayar Teknolojileri Bölümü Bilgisayar Programcılığı Programı'nda öğrenim görmekte olan proje yürütücüsü tarafından Edip Somunoğlu Ortaokulu'nda eğitim görmekte olan hedef gruptaki öğrencilere "Çocuklar için Yazılım ve Yapay Zeka" konusunda sunum yapıldı. Sunumun amacı, çocuklara yazılım ve yapay zeka teknolojilerinin temel kavramlarını tanıtmak, bu alanlarda öğrenme süreçlerini eğlenceli ve anlaşılır hale getirmek, aynı zamanda onların problem çözme, yaratıcı düşünme ve teknolojiyi etkin kullanma becerilerini geliştirmektir. Sunum, çocukların erken yaşlarda teknolojiye olan ilgilerini artırarak, gelecekteki dijital dünyada aktif ve yaratıcı bireyler olmalarına katkı sağlamayı hedeflemektedir. Sunuma katılan öğrenciler verilen bilgilerden memnun kalmışlardır. Sunum sonucunda elde edilen veriler raporlaştırılmıştır.

Anahtar Kelimeler: yazılım, çocuk, yapay zeka

ABSTRACT

Within the scope of this project, the project coordinator, who is studying at Atatürk University Tortum Vocational School Computer Technologies Department Computer Programming Program, made a presentation on "Software and Artificial Intelligence for Children" to the target group students studying at Edip Somunoğlu Secondary School. The aim of the presentation is to introduce children to the basic concepts of software and artificial intelligence technologies, to make the learning processes in these fields fun and understandable, and at the same time to develop their problem-solving, creative thinking and effective use of technology skills. The presentation aims to increase children's interest in technology at an early age and contribute to them becoming active and creative individuals in the future digital world. The students who attended the presentation were satisfied with the information provided. The data obtained as a result of the presentation was reported.

Key Words: software, child, artificial intelligence

Etkinlik boyunca tüm fotoğraflarda kişilerin yazılı izni alınmıştır. İzni alınmayan görüntüler bulanık şekilde sunulmuştur. Bu konuda tüm sorumluluğun yürütücü ve araştırmacılara ait olduğunu beyan ederiz.

GİRİŞ

Bu projenin katkı sağlayacağı çeşitli gruplar ve toplumsal katmanlar bulunmaktadır. Öncelikle, doğrudan genç bireyler hedef kitle olarak öne çıkmaktadır. Proje, gençlerin teknolojiyi faydalı bir şekilde kullanma becerilerini geliştirmelerini sağlayarak, onları geleceğin iş gücü için donanımlı hale getirecektir.

Gençlerin bu süreçte edinecekleri bilgi ve beceriler, sadece kendi kariyer yollarını değil, aynı zamanda toplumsal dinamikleri de olumlu yönde etkileyecektir. Teknolojiyi etkin bir şekilde kullanabilen genç bireyler, inovasyonun ve girişimciliğin önünü açacak, yeni iş fırsatları yaratacak ve topluma katkıda bulunacak projeler geliştirme potansiyeline sahip olacaktır. Bu, ekonomik büyüme ve sosyal kalkınma açısından önemli bir kazanım sağlayacaktır.

Ayrıca, projenin etkileri yalnızca gençlerle sınırlı kalmayacak; aileler ve toplumun diğer katmanları da dolaylı olarak faydalanacaktır. Gençlerin teknolojiye olan ilgisi ve becerileri, ailelerinin de bu alandaki bilgi ve deneyimlerini artıracak, toplumsal bilinçlenmeyi destekleyecektir. Bu durum, teknolojiye daha açık ve bilgiye dayalı bir toplum yapısının oluşmasına katkı sağlayacaktır.

ETKİNLİK

Araştırmanın Yapıldığı Yer ve Zaman: Edip Somunoğlu Ortaokulu'nda 26.12.2024 tarihinde yapıldı.

Kullanılan veya Dağıtımı Yapılan Malzemeler: Telefon, flash bellek, bilgisayar, sunum programı (powerpoint).

Projenin Uygulanışı: Bu proje kapsamında, yürütücü öğrenci tarafından hedef gruptaki öğrencilere "Çocuklar için Yazılım ve Yapay Zeka" konusunda sunum yapıldı. Sunum yapılmadan önce konu hakkında araştırma yapıldı ve hedef gruptaki öğrencilerin gelişim özellikleri ön planda tutularak PowerPoint programında bir sunum hazırlanarak öğrencilere sunuldu. Etkinlik öğrencilerin görüş ve önerileri alınarak sonlandırıldı. Sonuçlar sonuç raporunda raporlaştırılarak sunuldu.

Konferansın açılışında, projenin temel hedefleri ve içeriği hakkında genel bir bilgi vereceğim. Bu bölümde, teknolojinin eğitimdeki yeri ve önemi üzerinde durarak, gençlerin bu alanda nasıl aktif rol alabileceklerine dair örnekler sunacağım. Özellikle, teknolojiyi yaratıcı bir şekilde kullanmanın nasıl fırsatlar sunduğunu ve genç bireylerin bu becerileri nasıl geliştirebileceklerini anlatmayı planlıyorum.

SONUÇLAR

Bu proje kapsamında, Atatürk Üniversitesi Tortum MYO Bilgisayar Teknolojileri Bölümü Bilgisayar Programcılığı Programı'nda öğrenim görmekte olan proje yürütücüsü tarafından Edip Somunoğlu Ortaokulu'nda eğitim görmekte olan hedef gruptaki öğrencilere "Çocuklar için Yazılım ve Yapay Zeka" konusunda sunum yapıldı. Sunum yapılmadan önce konu hakkında araştırma yapıldı ve hedef gruptaki öğrencilerin gelişim özellikleri ön planda tutularak PowerPoint programında bir sunum hazırlanarak öğrencilere sunuldu. Etkinlik öğrencilerin görüş ve önerileri alınarak sonlandırıldı. Elde edilen veriler sonuç raporunda raporlaştırıldı.

Projemizi destekleyerek bizler için çok önemli bir aktivite ortamı sağladığından dolayı Atatürk Üniversitesi Toplumsal Duyarlılık Projeleri Uygulama ve Araştırma Merkezi'ne teşekkür ederiz.

PROJE UYGULAMASINA AİT GÖRSELLER

Proje Afişi











