



Ders Dışı Eğitim Çalışmaları Bilişim Teknolojileri Etkinlik Alanı

MEB Personel Genel Müdürlüğünün 19/08/2010 tarihli 53578 sayılı “Ders Dışı Eğitim Çalışmalarına Dair Esaslar” konulu genelgesinde, “İzcilik, Beden Eğitimi ve Spor Çalışmaları, Halk Oyunları, Güzel Sanatlar, Bilim Olimpiyatları ve Proje Çalışmaları” olarak belirtilen beş etkinlik alanından ders dışı eğitim (egzersiz) çalışması yapılabileceği belirtilmektedir.

İlgili genelgenin günümüzün en büyük gücü haline gelen bilişim teknolojileri alanında ders dışı eğitim çalışmaları yürütülebilecek şekilde güncellenmesi, öğrencilerin teknolojiye hakimiyetlerinin artırılması, öğrencilerin teknolojiyi üretim ve gelişim amaçlı kullanmalarının sağlanması, ülkemizin ihtiyaç duyduğu nitelikli bilişim personellerinin yetişmesinin yolunun açılması ve öğrencilerin algoritma geliştirme, bilgi işlemsel/bilgisayarca düşünme, problem çözme gibi 21.yy becerilerle donatılması açısından önemli fırsatlar sunacaktır. İlgili genelgenin Bilişim Teknolojileri Öğretmenlerinin uzmanlıklarıyla yürüteceği şekilde güncellenmesine yönelik hazırlanmış örnek “Etkinlik Alanları” aşağıda sunulmaktadır.

EK : [1- Bilişim Teknolojileri Örnek Etkinlik Alanları](#)
[2- Ders Dışı Eğitim Çalışmalarına Dair Esaslar Mevcut Etkinlik Alanları](#)



Ders Dışı Eğitim Çalışmaları Bilişim Teknolojileri Etkinlik Alanı

SIRA NO	ETKİNLİK ALANI	EN AZ ÖĞRENCİ SAYISI	NİTELİKLER
6	BİLİŞİM TEKNOLOJİLERİ a) Fiziksel (Robotik, IOT vb.) Programlama b) Algoritma Geliştirme ve Kodlama/Programlama c) Yapay Zekâ Uygulamaları d) Dijital Oyun Geliştirme e) Siber Güvenlik f) Grafik 2D/3D Tasarım ve Çizim g) Mobil Uygulama Geliştirme h) Dijital İçerik Geliştirme i) Web Programcılığı j) İnternet ve Sosyal Medya k) Web 2.0-3.0 Araçları l) Veri Tabanı Yönetimi ve Büyük Veri m) Ağ Sistemleri ve Yönetimi	6	Bilişim Teknolojileri öğretmenlerince yürütülür.