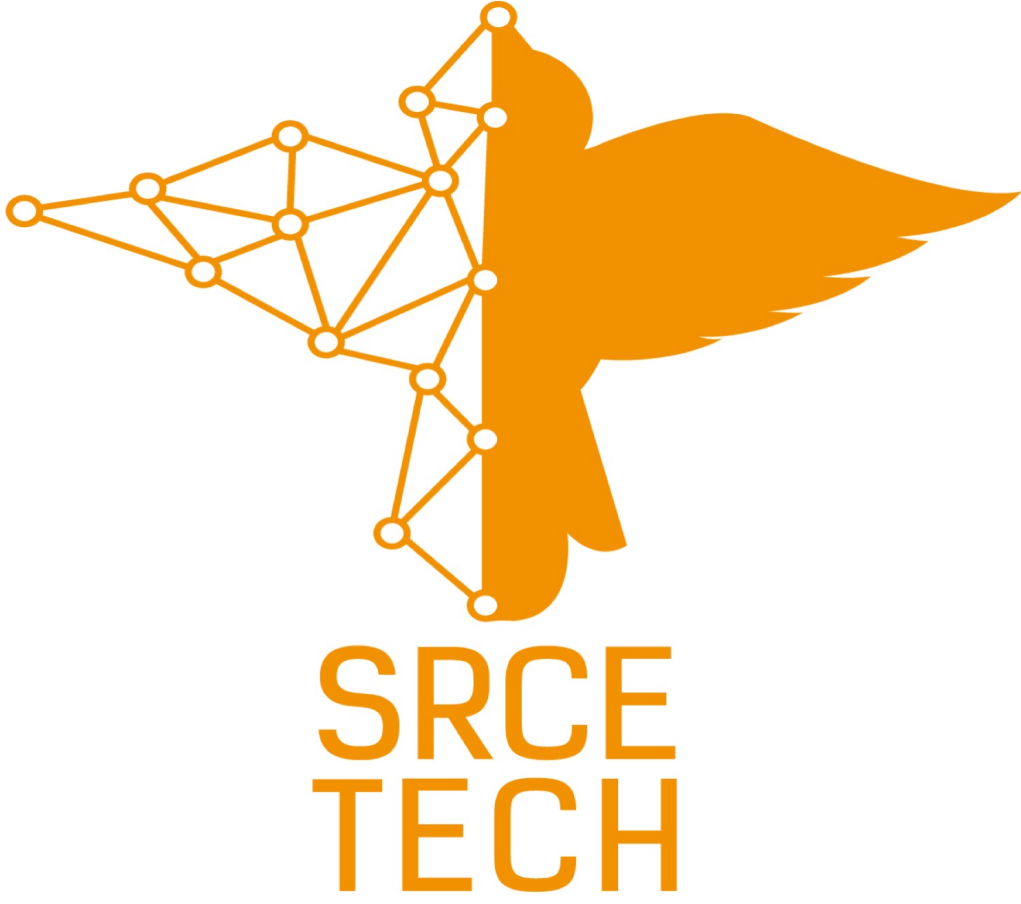




Genel Tanıtım

SERÇE TEKNOLOJİ

ÖZET

Amaç

Serçe Akademi K-12 öğrencilerine sıfırdan robotik ve kodlama öğretmek için tasarlanmış bir eğitim çözümüdür. Okullarda öğretmenlerin ve öğrencilerin kullanılması için tasarlanmış olan sistemin temel amacı öğretmenin içerik ihtiyacının karşılanması ve eğitim sürecinin etkili bir biçimde yönetilebilmesini sağlamaktır.

Hedefler

Serçe Teknoloji olarak “Serçe Akademi” ürünümüz ile kurumunuzda vereceğiniz robotik ve kodlama eğitiminin kalite standartını arttırmayı hedefliyoruz. 21. Yüzyılın gerektirdiği becerileri öğrencilerinize kazandırabilmeniz için bugün hayatımızın bir gerçeği haline gelen ve yarınlara üzerine kurulacağı yenilikçi teknolojileri temel alarak içeriklerimizi oluşturuyoruz.

Çözümler ve Destekler

- Öğrenci Kılavuzları: 40’ı aşkın başlıktan 2000’den fazla özgün projeyi toplamda 200.000 sayfa ders dokümanı olarak kullanımınıza sunuyoruz. Proje özetleri, teorik anlatımlar, adım adım tasarım aşamaları, adım adım kodlama aşamaları, simülasyonlar ve etkinliklerden oluşan öğrenci kılavuzları öğrencilerin uygulama aşamasında karşılaşılabileceği sorunları ortadan kaldırır ve özgüvenleri kırılmadan üretmelerini sağlar. Öğretmenler de bu sayede eğlenceli ve sürükleyici bir ders ortamı oluşturmakta zorlanmazlar.



- İngilizce İçerik: Serçe Akademi içerisinde bulunan tüm ders ve etkinliklerin İngilizce diline çevirisi yapılmıştır. Öğretmenler ve öğrenciler bilişim derslerini İngilizce dilinde yapmak isterlerse tüm ders içeriklerini istedikleri dilde takip edebilirler. Sistemde yer alan Bilişim Teknolojileri dersleri de uluslararası Cambridge ICT Starters (8984) müfredatı ile tam uyumludur.



- Fransızca İçerik: Serçe Akademi platformunda bulunan bütün içeriklerin Fransızca dil desteği de mevcuttur.
- Proje Videoları: Serçe Akademi bünyesinde bulunan bütün projelerin öğrenci kılavuzunu desteklenmesi ve anlatımda alternatif oluşturması için teorik, entelektüel bilgi ve tarihçe ile başlayan, bütün projenin yapım aşamalarını detaylı şekilde anlatan, uzman seslendiriciler ve tiyatrocular eşliğinde videolu anlatımlar mevcuttur.
- Öğretmen Kılavuzları: Öğretmenin ders süresini en efektif biçimde kullanabilmesi ve sınıftan en yüksek verimi alabilmesi için hazırlanmış dokümanlardır. Hazırbulunuşluk, kazanım, beceriler ve öneriler bu dokümanlar ile öğretmene sunulur.

SERÇE TEKNOLOJİ

- **Yıllık Akış Planları:** Serçe Akademi’de her sınıf seviyesi ve her ders için yıllık planlar bulunur. 32 haftadan oluşan bu planlar ile etkinlikler takvimlendirilir ve kazanımlar basamaklandırılarak sunulur. Yıllık akış planları ile eğitim sürecinde atacağınız her adım önceden planlanır ve yaşanabilecek sorunların önüne geçilir. Öğretmenler sistem üzerinden kişiselleştirilmiş planlar da oluşturabilirler. Ekibimiz içerisinde bulunan öğretim programcılar ile kurumların hazırbulunuşluk ve taleplerine göre özgün öğretim programları tasarlanarak kısa, orta ve uzun vadeli hedefler üzerine çalışılabilir.
- **Ölçme ve Değerlendirme:** Serçe Akademi içerisinde 100+ rozet ve 12 farklı seviye barındırır. Projeler geliştiren öğrenci rozetler kazanır ve rozetlerden alacağı puanlar ile seviyesini artırır. 12 yıllık akademik bir sürecin değerlendirmesini yapabilecek kapasitede olan bu sistem ile eğlenceli ve güdüleyici bir ölçme yapısı. Başarım sistemine ek olarak öğrenciler ara sınavlar ve sınavlar ile değerlendirilir ve sertifikalar almaya hak kazanırlar. Akıllı öğrenci profili sayesinde öğrenciler istedikleri zaman “karne” olarak adlandırdığımız performans analizlerini sistem üzerinde yazdırabilirler.
- **Eğitim Yönetim Özellikleri:** Serçe Akademi ile her sınıf ve her öğrencinin yıllık akıştaki durumunu, sınav başarılarını, etkinliklerini ve görevlerini görüntüleyebilir ve düzenleyebilirsiniz. İnteraktif sınıf yönetimi sistemi ile derslerinizi interaktif olarak gerçekleştirebilir, derste sistem üzerinden sorular sorabilir ve öğrencilerinizin dokümanlar üzerindeki ilerlemesini kontrol edebilirsiniz. Kendi eğitim içeriklerinizi de sisteme yükleyebilir ve lokal olarak kullanabilirsiniz.
- **Bulut Tabanlı Yapı:** Bulut tabanlı çalışan Serçe Akademi’ye her an her yerden ulaşabilir ve öğrenmeye kesintisiz devam edebilirsiniz.
- **Malzeme Desteği:** Serçe Teknoloji olarak sene içerisinde ihtiyacınız olacak tüm malzemeleri stoklarımızda tutuyor, vereceğiniz eğitimlere göre setler haline getiriyor ve kullanımınıza sunuyoruz.
- **Karne:** Serçe Akademi bünyesinde eğitimi eksiksiz devam ettiren öğrencilere eğitim sürecini ve sonuçlarını gösteren, Serçe Teknoloji onaylı, gelişim raporunu içeren karne verilir.
- **Sertifika ve Plaket:** Serçe Teknoloji bünyesindeki uzman eğitimciler tarafından eğitici eğitimi alan ve devamında öğrencileri ile beraber iki yıllık süreci tamamlamış bütün öğretmenlere Serçe Teknoloji ve İstanbul Gelişim Üniversitesi, Ostim Teknik Üniversitesi ve Türk Hava Kurumu Üniversitesi onaylı bir adet ücretsiz sertifika ve plaket verilir.
- **Danışmanlık ve Süreç içi Destek:** Süreç içerisinde müşterilerimiz ile düzenli olarak görüşüyor, hızlı geri dönüşler sağlıyor ve onları yalnız bırakmıyoruz. Öğretmenlerin oluşturduğu yarışma takımlarına danışmanlık hizmeti veriyor ve heyecanlarına ortak oluyoruz. Eğitim öğretim döneminin başlaması ile kuruma özel görevlendirilen danışmanlar kurum öğretmenleri ile sürekli dirsek teması kurarak etkinliklerin planlandığı şekilde uygulanmasına, laboratuvar ortamında yaşanabilecek aksiliklerin önüne geçilmesine, ulusal ve uluslararası yarışmalara hazırlanılmasına ve kuruma özel etkinlikler tasarlanmasına destek vermektedir.

- Festival ve Bilim Şenliği: İlgili kurum talep eder ise Serçe Teknoloji bünyesinde bulunan uzmanlar tarafından sene sonunda yarışma & festival ve bilim şenliği organize edilir ve kurumun velileri ile dış kurumlardan gelen misafirlere etkinlik yapılır.
- Veli Semineri: İlgili kurum talep eder ise Serçe Teknoloji bünyesinde bulunan uzmanlar ile Serçe Akademi'nin kullanımı ve öğrencilerin gelişimleri hakkında dönem başlarında veli semineri gerçekleştirilir.

Not: Serçe Akademi kurumsal çalışma paketi kapsamında malzeme tedariki hariç tüm hizmetler ekstra bir ücretlendirme yapılmadan sunulmaktadır.

Eğitimlerimiz

Eğitimlerimizi Fiziksel Programlama, Programlama, Web Tasarım, 2D & 3D Modelleme, Yapay Zeka, Erken Kodlama, Uluslararası Bilişim Teknolojileri, Sanat ve Teknoloji ve Tasarım olmak üzere 9 ana kategoriye ayırıyoruz. Bu kategorilerin altında da toplamda 40 + farklı derse ait toplamda 2000 + projeden oluşan zengin ders içeriğini sistemimizde bulunduruyoruz.

				
	OKUL ÖNCESİ	İLKOKUL	ORTAOKUL	LİSE
Fiziksel Programlama	●	●	●	●
2D & 3D Modelleme	●	●	●	●
Programlama	●	●	●	●
Web Tasarım	●	●	●	●
Yapay Zeka	●	●	●	●
Erken Kodlama	●	●	●	●
Uluslararası Bilişim Teknolojileri	●	●	●	●
Sanat	●	●	●	●
Teknoloji ve Tasarım	●	●	●	●

● = Hedef Yaş Grubu İçin Eğitim İçeriği Mevcut Değildir.

● = Hedef Yaş Grubu İçin Eğitim İçeriği Mevcuttur.

- **Fiziksel Programlama:** Bilgisayar bilimini elektronikle buluşturan fiziksel programlama öğrencilerin sayısal düşünme becerilerini yaparak yaşayarak öğrenme metodu ile yaratıcı bir biçimde keşfetmeleri için eşsiz bir alandır. Fiziksel programlama, programlama yeteneklerini kullanarak fiziksel sistemler ve fiziksel dünyadaki nesneler ile iletişime geçmeyi ifade eder. Öğrenciler elektronik ekipmanların bir mikrodenetleyici tarafından nasıl kontrol edilebildiğini keşfeder. Eğitimciler fiziksel programlama ile birçok disiplindeki bilgi ve becerileri arttıracak etkinlikleri derslerine entegre edebilir. Bu kategoride sunulan dersler:
 - Makey Makey: Günlük hayatta kullanılan eşyalar ile devreler kurulup, çeşitli programlar oluşturularak eğlenceli interaktif aktiviteleler planlanır.
 - Önerilen Yaş: 6+
 - Eğitim İçeriği: 1 Kur
 - Lego Education WeDo: Lego'nun ergonomik yapısı ve kolay kullanılabilir grafiksel programlama arayüzü ile robotik bilimine ilk adım atılır.
 - Önerilen Yaş: 7+
 - Eğitim İçeriği: 3 Kur
 - Microbit: Cepte saklanabilir boyuttaki mini bilgisayar micro:bit ile bir çok disiplini ve el becerilerini birleştiren eğlenceli aktiviteler yapılır.
 - Önerilen Yaş: 8+
 - Eğitim İçeriği: 4 Kur
 - Snap Circuit: Küçük yaş grubu çocuklarda kullanılan elektroniğe girişi sağlayan çit çit devrelerdir. Tüm parçalar plastik modüller üzerine monte edilmiştir ve kolaylıkla birbirine geçerler. Çalışan elektrik devrelerinin modellerini tasarlama ve oluşturma konusunda uygulamalı deneyim sunar.
 - Önerilen Yaş: 5+
 - Eğitim İçeriği: 2 Kur
 - Arduino mBlock: Scratch temelli mBlock uygulaması ile blok tabanlı kodlama yapılarak elektronik devrelerin kontrolü sağlanır.
 - Önerilen Yaş: 10+
 - Eğitim İçeriği: 4 Kur
 - Lego Mindstorms EV3: Bilişsel beceriler ve tasarım becerileri kullanılarak temel seviyeden profesyonel çalışmalara kadar birçok robot tasarımı yapılır.
 - Önerilen Yaş: 10+
 - Eğitim İçeriği: 4 Kur

- Arduino IDE: C, C++ temelli Arduino Tümüleşik Geliştirme Arayüzü kullanılarak sözdizimi ile kodlama yapılır ve elektronik devrelerin kontrolü sağlanır.
 - Önerilen Yaş: 12+
 - Eğitim İçeriği: 4 Kur
- Raspberry Pi: Python temelli sözdizimi ile kodlama yapılır ve elektronik devrelerin kontrolü sağlanır. Çalışmalarda IoT kavramı ve ROS yazılım iskeleti kullanılarak ileri robotik çalışmaların yapılması hedeflenir.
 - Önerilen Yaş: 14+
 - Eğitim İçeriği: 1 Kur
- mBot: Programlama öğrenmeyi basit ve eğlenceli hale getiren mBot kodlama robotu ile fiziksel programlamaya giriş yapılır.
 - Önerilen Yaş: 7+
 - Eğitim İçeriği: 2 Kur
- Raspberry Pi Pico: Esnek dijital arayüzlere sahip düşük maliyetli, yüksek performanslı bir mikrodenetleyici kartıdır. Raspberry dersine geçiş öncesinde ön hazırlık bulunumu sağlayan, Raspberry temelli ders içeriğidir.
 - Önerilen Yaş: 12+
 - Eğitim İçeriği: 2 Kur
- Mekatronik Projeler: Tasarım, elektronik ve bilgisayar becerilerini kaynaştıran disiplinlerarası çalışmalar ile uzun soluklu çalışma gerektiren ürünler üretilir. Çalışmalar Solidworks, Arduino ve Raspberry Pi temellidir.
 - Önerilen Yaş: 14+
 - Eğitim İçeriği: 1 Kur
- **2D Tasarım & 3D Modelleme:** Gelişen katmanlı üretim teknolojileri beraberinde 3D tasarım ve simülasyon becerilerini gerektiriyor. Gelişen teknolojilere paralel olarak tasarım algılarını kuvvetlendirmek ve 3D tasarım temellerini öğrenmek 21. Yüzyıl insanları için oldukça önemlidir. Ürünlerini kolay prototiplemeleri, zihinlerinde canlanan ürünleri somut objelere dönüştürmeleri ve simülasyonlar yapabilmeleri için çağımızın en işlevsel uygulamalarının nasıl kullanılacağını öğrencilerimize aktarıyoruz.
- TinkerCAD: Kolay anlaşılır arayüz ve basit araçlar ile 3D tasarım temelleri üzerine çalışılır, modeller oluşturulur ve nasıl çıktı alınacağı öğrenilir.
 - Önerilen Yaş: 9+
 - Eğitim İçeriği: 3 Kur

- Sketchup: Sade arayüze sahip Sketchup 3 boyutlu modelleme yazılımı ile modelleme gerektiren mimarlık, mühendislik ve oyun geliştirme gibi alanlarda projeler yapılır.
 - Önerilen Yaş: 12+
 - Eğitim İçeriği: 3 Kur
- Solidworks: Profesyonel bir tasarım ve simülasyon uygulaması olan Solidworks ile statik ve hareketli 3D modeller tasarlanır.
 - Önerilen Yaş: 14+
 - Eğitim İçeriği: 2 Kur
- Solidworks for Kids: Solidworks App for Kids ile halal edilen 3D modellerin tasarımlara dönüştürülmesi sağlanır.
 - Önerilen Yaş: 11+
 - Eğitim İçeriği: 3 Kur
- Adobe Photoshop: Görüntü düzenleme ve fotoğraf rötuşlama için sektörün önde gelen yazılım uygulamalarından olan Photoshop ile görüntü, çizim ve illüstrasyon oluşturma, geliştirme veya başka şekillerde düzenleme çalışmaları yapılır.
 - Önerilen Yaş: 14+
 - Eğitim İçeriği: 3 Kur
- Adobe Illustrator: Endüstri standardı tasarım uygulaması Adobe AI ile renkler, efektler ve tipografi ile yaratıcılık katılacak baskı dosyaları, web görselleri, uygulama görselleri, videolar ya da animasyonlar oluşturulur.
 - Önerilen Yaş: 14+
 - Eğitim İçeriği: 3 Kur
- **Programlama:** Kodlama bir bilgisayara istediklerimizi yaptırmamızı sağlayan komutların bütünüdür. Çocuklar kod yazmayı öğrendiklerinde sadece bilişsel becerilerle beraber problem çözüm adımlarını da öğrenirler. Çağımızın okur yazarlığı olan kodlamanın öğrenilmesi teknolojiyi sadece tüketmek yerine teknolojinin nasıl kontrol edildiğini anlamamızı sağlar. Mevcut küresel ekonomide rekabet edebilmek için bireylerin kapsamlı beceri setlerine sahip olmaları gerekir. Bu kategoride sunulan dersler:
 - Scratch: Scratch ile algoritma mantığına ve bloklar ile kodlamaya giriş yapılarak hikayeler, animasyonlar ve oyunlar programlanır.
 - Önerilen Yaş: 8+
 - Eğitim İçeriği: 4 Kur

- Alice: Her seviyede kullanılan Java dilinin öğrenilmesi için Alice ortamında alıştırmalar yapılır.
 - Önerilen Yaş: 9+
 - Eğitim İçeriği: 2 Kur
- Kodu Game Lab: Görsel programlamaya ile oyunlar oluşturulur. Oyun temelli öğrenme süreçleri ders ile ilişkili projelerin tümünde işletilir.
 - Önerilen Yaş: 9+
 - Eğitim İçeriği: 3 Kur
- MS Small Basic: Small Basic programlama ve ilişkili IDE'ler ile basitleştirilmiş metinsel kodlamaya giriş yapılır.
 - Önerilen Yaş: 10+
 - Eğitim İçeriği: 1 Kur
- Python: Yapay zeka ve makine öğrenmesinin geleceğini inşa edecek olan, kolay okunan ve kolay yazılan Python dili ile yapay zeka öncesi uygulama geliştirme temelleri öğrenilir.
 - Önerilen Yaş: 10+
 - Eğitim İçeriği: 3 Kur
- MIT App Inventor: Sürükle bırak yapısı ve kütüphaneleri sayesinde kolaylıkla android uygulamaları geliştirmeyi sağlayan MIT App Inventor ile mobil programlama yapılır.
 - Önerilen Yaş: 12+
 - Eğitim İçeriği: 4 Kur
- C#: Microsoft tarafından geliştirilen C# programlama dilinde form ve konsol yapıları üzerinden temel programlama yeterliliklerinin geliştirilmesi üzerine çalışılır.
 - Önerilen Yaş: 12+
 - Eğitim İçeriği: 3 Kur
- **Web Tasarım:** Metinlerden oluşan internet sitelerinden karmaşık internet uygulamalarına ve sosyal medya uygulamalarına kadar değişen tüm çalışmalar web tasarım ve geliştirmenin bütünüdür. Günümüzde dijital ve sosyal medya uygulamalarının kazançları milyar dolarlarla ifade edilmektedir. Ana teması fark yaratmak olan 21. Yüzyılda öğrencilerimize web geliştirme ve tasarım becerilerini kazandırarak kendilerini dijital ortamda geliştirecekleri ürünler ile ifade etmelerini sağlıyoruz. Bu kategoride sunulan dersler:
 - HTML & CSS: Bir web sitesinin görsel iskeletinin oluşturulması ve biçimlendirilmesi için kullanılan HTML ve CSS öğrenilerek web geliştirmeye başlanır.
 - Önerilen Yaş: 12+
 - Eğitim İçeriği: 3 Kur

- JavaScript: Yeterliliği ve kullanım alanı çok geniş olan Javascript dilinin kullanımı etkileşimler ve yeni yetenekler ile web geliştirmeye devam edilir.
 - Önerilen Yaş: 12+
 - Eğitim İçeriği: 3 Kur
- **Yapay Zeka:** Dünyadaki büyük değişimlere öğrenciler makine öğrenmesi ve derin öğrenme ile harmanlanmış yapay zeka içerikleri ile ayak uydururlar. Hayallerindeki sistemi modelleyebilir ve en temel örnek olan görüntü işleme gibi projelerle ile gündelik yaşamlarındaki karşılaştıkları teknolojileri kendileri deneyimler ve özgün projeler çıkarırlar.
- Matematiksel Modelleme: Yapay zeka, makine öğrenmesi ve derin öğrenmenin gerektirdiği bir dizi istatistik ve modelleme becerisi üzerine çalışılır.
 - Önerilen Yaş: 14+
 - Eğitim İçeriği: 1 Kur
- Yapay Zeka: Makinelerin insanlar gibi düşünerek kendi kendilerine iyileşmelerini ve gelişmelerini amaçlayan Yapay Zeka çalışmaları yapılır.
 - Önerilen Yaş: 14+
 - Eğitim İçeriği: 3 Kur
- Makine Öğrenmesi & Derin Öğrenme: Bilgisayarın büyük veri setleri üzerine katmanlı bir biçimde çalışarak bu verileri işlemesi ve anlamlandırması sağlanır. Sonrasında makine öğrenmesinin alt kümesi olan ve daha az müdahale gerektirmesi yönüyle ayrıışan Derin Öğrenme üzerine çalışmalar yapılır.
 - Önerilen Yaş: 14+
 - Eğitim İçeriği: 2 Kur
- Çocuklar İçin Yapay Zeka Uygulamaları: mBlock, Scratch eklenti destekli uygulamalar ile yapay zeka öğrenimi lise öncesi seviyeye taşıyan uygulamalar Serçe Akademi platformunda öğrencilere sunulur.
 - Önerilen Yaş: 10+
 - Eğitim İçeriği: 2 Kur
- **Bilişim:** Bilişim Teknolojilerinin temelleri üzerine çalışmalar yapılır. Bilişim Teknolojileri kategorisi altında sunulan müfredat uluslararası Cambridge ICT Starters programı ile %100 uyumlu olup Stage 1 türündeki sertifikasyon programına hazırlık yapılabilmesine olanak sağlar.
- Microsoft Office Programları: Günümüzde tüm şirket ve kurumların olmazsa olmazı haline gelmiş olan temel Microsoft programlarının(Microsoft Word, Microsoft Powerpoint, Microsoft Excel) kullanımı temel bilgisayar becerileri ile birlikte işlenir.
 - Önerilen Yaş: 10+
 - Eğitim İçeriği: 3 Kur



- Bilgisayar Bilimleri: Bilgisayarların çalışma şekilleri, yazılım, donanım ve yazılım ile donanım arasındaki ilişki işlenerek altyapı oluşturulur.
 - Önerilen Yaş: 12+
 - Eğitim İçeriği: 1 Kur
- Güvenli Web: Web sitelerinin ve sosyal medyaların kullanım mantıkları temeline dayandırılarak zararlı ve faydalı **internet** üzerinde iletişimde bulunurken doğru ve ahlaki olan davranışlar ile yanlış ve ahlaki olmayan davranışları belirleyen **kurallar** aktarılır. Bu kurallar çerçevesinde öğrenciler ahlaki internet etiğini öğrenirken kendilerini, kimliklerini ve kişisel bilgilerini zararlı uygulamalardan korurlar.
 - Önerilen Yaş: 7+
 - Eğitim İçeriği: 1 Kur
- Google Dokümanlar: Google Gmail, Drive, Duo, Dokümanlar, E - Tablolar, Formlar vb. Uygulamaların kullanımlarının anlatıldığı ders içerikleridir.
 - Önerilen Yaş: 9+
 - Eğitim İçeriği: 1 Kur
- Etik İnternet: İnternet üzerinde iletişimde bulunurken doğru ve ahlaki olan davranışlar ile yanlış ve ahlaki olmayan davranışları belirleyen kuralların öğrenimi sağlayan derstir.
 - Önerilen Yaş: 9+
 - Eğitim İçeriği: 1 Kur
- Dijital Vatandaşlık: Dijital okuryazarlık ile başlayan sürecin dijital erişim, ticaret, iletişim, etik, kanun, sağlık gibi konulara değinilmesinden oluşan derstir. Dijital dünyada vatandaş olmanın gerekliliklerinden ve süreçlerinden bahsedilir.
 - Önerilen Yaş: 9+
 - Eğitim İçeriği: 2 Kur
- **Sanat:** Veri analizi, algoritmik gelişim süreci ve genel olarak bilimsel düşünme konularındaki yeteneklerin geliştirmesi ile beraber empati ve sorumluluk problemlerinin önüne geçebilmek adına sanat ve beşeri bilimler aracılığı ile etik ve empati öğretileri yapılır. Tüm projelerde izlenen yöntemlere ek olarak sanat dallarına ayrı dersler olarak da yer verilir.
- Origami: Temel origami sanatını, el becerilerini geliştirmek, üretkenliği artırmak ve özgün tasarımlar yapabilme becerilerini geliştirmek için her biri bir problem çözümüne ve tamamı genel bir hikayeye göre planlanarak yapılan algoritma temelli tasarım çalışmalarıdır.
 - Önerilen Yaş: 7+
 - Eğitim İçeriği: 3 Kur

- **Kaligrafi:** Temel kaligrafi sanatını, el becerilerini geliştirmek, üretkenliği artırmak ve özgün tasarımlar yapabilme becerilerini geliştirmek için her biri bir problem çözümüne ve tamamı genel bir hikayeye göre planlanarak yapılan algoritma temelli tasarım çalışmalarıdır.
 - Önerilen Yaş: 8+
 - Eğitim İçeriği: 2 Kur
- **Kara Kalem Çalışmaları:** Temel kare kalem sanatını, el becerilerini geliştirmek, üretkenliği artırmak ve özgün tasarımlar yapabilme becerilerini geliştirmek için her biri bir problem çözümüne ve tamamı genel bir hikayeye göre planlanarak yapılan algoritma temelli tasarım çalışmalarıdır.
 - Önerilen Yaş: 8+
 - Eğitim İçeriği: 2 Kur
- **Taş Boyama:** Temel taş boyama sanatını, el becerilerini geliştirmek, üretkenliği artırmak ve özgün tasarımlar yapabilme becerilerini geliştirmek için her biri bir problem çözümüne ve tamamı genel bir hikayeye göre planlanarak yapılan algoritma temelli tasarım çalışmalarıdır.
 - Önerilen Yaş: 8+
 - Eğitim İçeriği: 2 Kur
- **Teknoloji ve Tasarım:** Teknoloji Tasarım dersinin temel hedeflerinin başında öğrencilerin yaratıcı düşünme yeteneklerini ortaya çıkarmak gelir. Bu eğitim ile gözlem yapma, sorgulama, araştırma, yaratıcılık gibi tasarım ve teknoloji için gerekli zihinsel süreçleri aktif hale getirmek amaçlanır. Bu nedenle öğrencilerimiz, ihtiyaçlar ortaya çıkmadan tahmin etme ve farklı sorunları bulma, bunlara yaratıcı çözümler geliştirme, tasarım haline getirme, tasarımın üretim aşamalarını belirleme ve üretme becerilerini kazanmaktadır.
- **Mühendislik Tasarım Süreci:** Mühendislik tasarım süreçlerini küçük yaş grubu ile buluşturup erken yaşta algoritma ve mühendislik sürecinin başlangıcının temeli atılır.
 - Önerilen Yaş: 10+
 - Eğitim İçeriği: 2 Kur
- **Yapı Strüktür Tasarımı:** Mühendislik ve Mimarlık kapsamında yapıların iskeletini oluşturan, format ya da genel tasarım biçiminde ifade edilen, binaları sınırlandıran yapılar olarak öne çıkan ve özellikle birçok farklı yapı ve mimari tasarım noktasında, yapıların ayakta durmasını sağlayan temel taşlar olarak öne çıkan algoritma temelli öğrenimi destekleyen içerikleri öğrenciler ile buluşturuyoruz.
 - Önerilen Yaş: 10+
 - Eğitim İçeriği: 2 Kur

- Grafik Tasarım: Bir kampanyanın, reklamın, duyurunun, haberin, tanıtımın dijital ortamda hazırlanarak, bilgi ve uyarı levhaları, billboard, afiş, logo, dergi, kitap, tanıtım filmi gibi birçok tasarımlarının yapılması sürecini içeren derslerin bütünüdür.
 - Önerilen Yaş: 10+
 - Eğitim İçeriği: 2 Kur
- Temel Elektrik Bilgisi & Basit Devre Tasarımı: Temel Elektronik bilgisini teknoloji tasarım dersleri ile birleştirip “Kendin Yap” modeli ile öğrencilerin motor hareketlerini ve elektronik kazanımlarını destekleyen ders içeriklerini barındırmaktadır.
 - Önerilen Yaş: 10+
 - Eğitim İçeriği: 2 Kur

Eğitim Modelimiz

Sunduğumuz içeriklerin tamamı proje tabanlıdır. Yapararak yaşayarak öğrenme metodu ile öğrencilerin içinde bulundukları dünyayı tanımalarını ve teknolojiye yalnızca tüketerek değil üretarak paydaş olmalarını amaçlıyoruz. Kapsamlı eğitim içeriğimizi ölçme ve değerlendirme çalışmalarımız ile birleştiriyoruz. Sistemde bulunan ara sınav ve sınavların yanı sıra akıllı ölçme ve değerlendirme sistemimiz ile öğrencilerin akademik gelişimini takip ediyoruz. Serçe Modeli olarak adlandırdığımız modelde öğrencileri yavru kuş, uçan kuş, mucit kuş ve bilge kuş olmak üzere 4 metaforik öge ile eşleştiriyoruz.

	Tasarım	Programlama	Fiziksel Programlama	Üretim	Sosyal Beceriler
Yavru Kuş 	Basit 2D ve 3D modeller oluşturur.	Temel programlama teknikleri ile basit programlar oluşturur.	Temel dijital, analog ve elektromekanik komponentleri kullanır.	Basit araç gereçler ile projelerini prototipler.	Arkadaşları ile etkileşime geçer ve projelerini paylaşır.
Uçan Kuş 	2D ve 3D modelleri birleştirerek projeler oluşturur.	Temel programlama tekniklerini kullanarak problem çözer.	Sensör ve aktivatörleri kullanarak projeler oluşturur ve problem çözer.	Üretim tekniklerini kullanır ve prototipler oluşturur.	Projelerini arkadaşları ile ortak çalışmalar yaparak geliştirir.
Mucit Kuş 	Çoklu modelleri kullanarak ürünleri ve modelleri tamamlar.	Öğrendiği ileri seviye teknikler ile daha kompleks problemleri çözer.	Analog ve dijital verileri işler, kullanıcıya geribildirimde bulunur.	Üretim tekniklerini ve araç gereçleri tamamlanmış projeler üretmek için kullanır.	Arkadaşlarının tasarım&yapım süreçlerini destekler.
Bilge Kuş 	Çoklu ve tümleşik assetler ile daha kompleks projeleri tamamlar ve gerçek dünya modelleri oluşturur.	Yüksek seviye programlama tekniklerini kullanarak gerçek dünya problemlerini çözer.	Gerçek dünya problemlerini çözmek için otomasyon sistemleri tasarlar.	Bağımsız fabrikasyon sistemleri kompleks projeler üretmek için kullanır.	Birikimini çevresi ile paylaşır, maker kültürü konusunda insanları eğitir.

Referanslar

Çalışmakta olduğumuz bazı referans kurumlar aşağıda listelenmektedir.

Açı Eğitim Kurumları



Nesibe Aydın Eğitim Kurumları



Yükseliş Kolejlere



Uygar Eğitim Kurumları



Başkent Üniversitesi Ayşeabla Okulları



Ankara Üniversitesi Geliştirme Vakfı Okulları



Ankara Büyük Kolej



Ostim Teknik Kolejlere



Aşıyan Eğitim Kurumları



Çözüm Ortakları

Çözüm ortaklığı yaptığımız bazı partner firmalar ve üniversiteler aşağıda listelenmektedir.

Codecombat



Ozaria



Kodris



Robocombo



Colido



Zaxe



Ostim Teknopark



Ostim Teknik Üniversitesi



İstanbul Gelişim Üniversitesi



Uzman Görüşleri

Prof. Dr. Massoud Latifi Navid

CEO / Tulpar AR-GE Savunma ve Mühendislik Teknolojileri

Okullarda kodlama öğretme fikri, öğrencilerin küçük yaş gruplarında bilgisayar programcılığı ile tanışmalarını sağladı. Dünya çapında benzeri görülmemiş bir ilgi gören bu fikrin eğitimsel ve sosyal anlamda kritik önem taşıdığı yapılan çalışmalar ile ortaya kondu. Bu fikir ilerleyen yıllarda iş piyasasının ihtiyacını karşılamak için yetenekli bir programcı havuzu oluşturulmasını sağlayacak fakat burada amaçlanan sadece iş piyasasının ihtiyaçlarını karşılamak değil. Kodlamayı öğrenmek ve bilgisayar biliminin içinde yaşamak çocukların yaratıcılıklarını ortaya koymaları için dijital teknolojiyi kullanmalarını sağlıyor. Planlanan tüm bu eğitimler ile Serçe Teknoloji bireyleri "tüketici" rolünden "yaratıcı" rolüne geçirmeyi desteklemeyi hedefliyor.

Prof. Dr. Hüsnü Dirikoğlu

İstanbul Üniversitesi Mühendislik Fakültesi

Otomasyona yaygın olarak atfedilen avantajlar arasında daha yüksek üretim oranları ve artan verimlilik, verimli malzeme kullanımı, daha iyi ürün kalitesi, gelişmiş güvenlik ve azaltılmış fabrika teslim süreleri sayılabilir. 1900'lerde çalışma haftasındaki toplam çalışma saati yaklaşık 70 saatken yavaş yavaş yaklaşık 40 saatlik bir standarta indirilmiştir. Mekanizasyon ve otomasyon bu azaltmada önemli rol oynamıştır. Gelişen teknolojiler üretim teknolojilerini ve endüstriyi doğrudan etkiliyor. Teknoloji gelişimiyle gelen gelişim ve değişimler de bir yandan yeni meslek kollarını doğururken bir yandan da varolan meslek kollarının sahip olması gereken becerileri değiştiriyor. Programlama, otomasyon, nesnelerin interneti, yapay zeka, derin öğrenme gibi kavramlar ile yaşıyoruz yarının bireylerinin bu kavramlara ve içeriklerine mutlaka hakim olması gerektiğini düşünüyorum. Bunun yolu da yarının bireylerinin yetiştiği okullardan geçiyor. Serçe Akademi okullarda teknolojiyi üreten ve doğru kullanan bireylerin yetiştirilmesi için destekleyici ve faydalı bir sistem.

Mustafa İhsan AYBAKAR

Yüksek Makine Mühendisi / Aybakar A.Ş Şirket Müdürü

Son 5 yıldır dilimizde olan, ama uygulaması hakkında kimsenin net bir fikri olmayan bir konsept var: Endüstri 4.0. İlerleyen yıllarda işi yapanların insanlar değil otomasyonlu sistemler olacağını öngörüyoruz. Bu sistemleri yönetecek nesile de vermemiz gereken ilk şey bence makinalar ile aynı dili konuşabilmek, ya da makinaların neler yapabileceğini anlatarak onlardan neler beklenebileceğini öğretmek. Bu yolda özellikle erken yaşta robotik ve kodlama eğitiminin önemine inanıyorum ve 7 yaşındaki kızımı da bu doğrultuda yönlendiriyorum. Kodlamada hangi dilin kullanılacağı ya da hangi fonksiyonların kullanılacağını bilmektense, kullanılacak algoritmayı dizayn etmek önemli ve zor olan kısım. Erken yaşta kodlama eğitimlerinin bu yönde iyi bir temel oluşturduğunu düşünüyorum.

Mehmet Burak Önal

Öğretim Görevlisi / Başkent Üniversitesi Mühendislik Fakültesi

Kodlama ve robotik, "Robotik Kodlama" diye dillere pelesenk olmuş; fakat kodlama denilen algoritmik yapı, her türlü nesneyle eşleşebilen yeni bir dil gibi adlandırılabilirken; robotları da insan ve canlılar üzerindeki yükleri hafifletmek için kullandığımız bir sistem gibi düşünmeliyiz. Robotlarla anlaşabilmek ve etkili iletişim kurabilmek için onların dilinden anlayıp konuşmaya kodlamayla başlamalıyız. İkisi de başlı başına önemli olan ve gün geçtikçe endüstrinin talepleri doğrultusunda şekillenen kavramlar. Tek kanatla uçamayan bir kuş gibi birbirine destek olan kodlama ve robotik bilimi, var olan potansiyeli kinetiğe dönüştürmek için küçük yaştan itibaren öğrenilmesi gerekenler arasında. Yaşamın her anında iç içe olduğu bu dil ve davranışa yabancılık çekmemesi için maceralarla dolu bilim yolculuğunda genç kaşifler de yerini almalı. Geleceğe yolculukta daha yükseklerle uçmak isteyen minik serçelere, kanatlarını nasıl kullanabileceklerini öğretmemiz gerekiyor... Merak ettiklerini araştırmayı, uygulayarak öğrenmeyi ve yeni ufukları keşfetmeyi neşeli hâle dönüştürmek isteyen küçük mühendislerin yorum gücüne bir başlangıç, kodlanan robotik arkadaşlarıyla gelişecek ve geleceğe yön verecek.

Ulaş KIZILTUĞ

Eğitim Uzmanı

Büyük çapta bir endüstriyel devrimi yaşadığımız son çeyrek yüzyılda, eğitimin de buna uygun olarak kendini yapılandırması gerekliliği büyük bir önem arz etmektedir. Öğrencilerimizin çağın ruhuna ayak uyduracak şekilde "robotik sistemler", "yapay zeka" ve "girişimcilik" konusunda kendilerini geliştirmeleri ve farklı bakış açıları kazanmaları için SRCE TECH'in yaptığı işleri çok doğru ve yerinde buluyorum. Buradan hareketle öğrenci, öğretmen ve veli paydaşlarını koordineli olarak sürece dahil eden bir yapı sunmaları ve bu yapıyı sunarken de yaratıcılığa odaklanmaları sundukları en önemli faydadır.

Umur DARBAZ

Çip Üzeri Sistem Mimarı / NVIDIA

Yazılım ile gelen yeni paradigmlar geleneksel metodların değişimine yol açtı. Bu süreçte robotik ve yapay zeka ile kurulan otonom sistemler Dünya düzenini etkilemektedir. Rekabetçi olabilmek için gençlerin eğlence ve uygulamaya dayalı yöntemlerle bu alanlarla karşılaşmaları önem taşımaktadır. Serçe Teknoloji Türkiye ve gelecek hakkında atılmış önemli bir adımdır.

Tamer YILMAZ

Sanat Eğitimsi / Sanat Üretim Topluluğu

Sanat, problem çözmenin yollarını keşfetmek ve yaratmaktır. STEM tabanlı düşünmeye sanat unsurlarının eklenmesi beynin analitik tarafının yanı sıra yaratıcı tarafının da kullanılmasını sağlar. Böylelikle bu eğitim yaklaşımı ile yarının en iyi düşünürlerini yetiştirebiliriz. Serçe Akademi temel mühendislik yeteneklerini sanat unsurları ile harmanlayan yenilikçi bir platformdur.

Tamer İNCE

Yüksek İnşaat Mühendisi / İncekaya İnşaat YK Başkanı

İnşaat Mühendisliği; toplumun her kademesindeki kişi ve kurumları doğrudan etkileyen bir meslektir. Bu nedenle inşaat mühendisleri bir çok meslek grubu gibi çağın gerekliliklerini takip etmeli ve her zaman bir vizyon planına sahip olmalıdır. Dünyadaki gelişmelere baktığımızda gelişen baskı teknolojileri ile 600 metrekarelik bir evin yaklaşık 4.000\$ maliyet ile üretilebildiğini görüyoruz. ASCE'nin (ASCE; the American Society of Civil Engineers) 2025 raporu da 20. Yüzyıldaki gelişmeleri inceliyor ve 21. Yüzyılda sahip olmamız gereken yetenekler ile birlikte alacağımız eğitimlerin de değişeceğini açıkça ortaya koyuyor. Kendini sürekli geliştiren, güncelleyen ve problem çözme becerisine sahip bireylerin yetiştirilmesinin de bu vizyonu gerçekleştirebilmek için oldukça önemli olduğunu düşünüyorum.

Çağatay PARLAK

Güvenlik Analisti / Barikat Siber Güvenlik

Çağımızda teknolojinin önemli olması kadar hayatımızda kapladığı yer de oldukça fazla. Özellikle cep telefonları ve bilgisayarlar yanımdan ayrılmayan birer parçamız olmuş durumda. Dolayısıyla bu hayati cihazların fonksiyonel birer ürün olabilmeleri için kablolu/kablosuz internet erişimleri oldukça önemli. İnternet günümüzün en önemli iletişim ve depolama alanı konumunda. Her türlü sosyal etkileşimini insanlar sıklıkla internet üzerinden uygulamalar aracılığıyla karşılamakta. Bankacılık uygulamalarıyla her türlü hesap hareketlerini gerçekleştirebilmekte. Bu kadar fazla verinin bulunduğu bir ağ üzerinde de güvenlik olmazsa olmaz bir husus olmuş durumda. Gelişme dönemindeki çocuklardan başlayarak her türlü yaş grubunun aktif olduğu bu platformlarda bilinçli kullanıcı olmak en küçük yaştan itibaren eğitimle desteklenerek herkese aşılmalı. Bu kadar yararlı bir sistemin dolayısıyla çok zararlı yanları da mevcut. Bu nedenle siber ortamda her türlü tehdite açık vaziyetteyiz ve bu kötü niyetli kullanıcıların istismarlarına hazırlıklı seviyelerde değiliz. Serçe Akademi tam bu noktada teknoloji çağı çocuklarını bilinçlendirme adına uygulamalı ve teorik temelli siber ortamda güvenlik için çok önemli bir platform olmuş durumda. Özellikle önemli yaş grupları olan ilkökul ve ortaokul çağındaki çocuklarımız bu savunmasız ortamda neler yapmamaları gerektiği, nasıl korunabilecekleri konusunda Serçe Akademisinin eğitimleri sayesinde bilinçli bir konuma gelebileceklerdir.

Zekeriya BENGİER

Uluslararası İzci Lideri Eğitimci / Türkiye İzcilik Federasyonu

İzciliğin en temel prensibi olan "Yaparak ve Yaşayarak Öğrenme" eylem sonucunun ilk elden deneyimlenmesine dayanan bir eğitim yaklaşımıdır. Bu yaklaşımda bireylerin öğretileri uygulamalar ile pekiştirmesi esas alınır. Tamamıyla anlatmak ya da göstermek yerine bir sorun ya da etkinlik sunulur. İzcilik oba sistemini temel alır. Oba sistemi bireylerin akranları ile birlikte yetişkin gözetiminde çalışmalar yapmasını sağlayan bir ekip çalışması modelidir. Serçe Akademi problem çözme odaklı yapısını ekip çalışmasına dayandırmayı başarmış.

Standartlarımız

Alanında uzman ve deneyimli Bilişim Teknolojileri Öğretmenleri, Mühendisler, Ölçme & Değerlendirme Uzmanları ve Öğretim Programcıları tarafından oluşturulan öğretim programlarımız ve öğretim yöntemlerimiz pedagojik ilkelere uygundur. Serçe Akademi’de bulunan tüm içerikler dünya dillerinde ulaşılabilir ve uluslararası standartlara uygundur.



Öğretim programlarımızdaki kazanımlar MEB Bilişim Teknolojileri ve Yazılım Öğretim Programı kazanımlarını karşılamaktadır.

Dil Desteği

Serçe Akademi Platformunun kullanım arayüzü, platform içerisinde bulunan dersler ve kurumlara sağladığımız eğitici eğitimleri ve danışmanlıklar Türkçe, İngilizce ve Fransızca dil desteği sağlamaktadır.



Akademik Destek

İstanbul Gelişim Üniversitesi Sürekli Eğitim Uygulama ve Araştırma Merkezi Müdürlüğü ile Serçe Teknoloji Eğitim Danışmanlık İhracat Anonim Şirketi arasında yapılan protokol kapsamında Sertifikalı Eğitimler Programı, Danışmanlık ve Denetleme hizmetlerine ilişkin bir iş birliği bulunmaktadır. Serçe Akademi platformunda bulunan eğitim konuları ve içerikleri İGÜSEM ve İGÜ bünyesinde görevli akademisyenler tarafından onaylanmıştır. Serçe Akademi eğitici eğitimleri İGÜ ile ortaklaşa yürütülür ve eğitim sonunda ortak sertifikasyon yapılır.



KVKK

Serçe Teknoloji Eğitim Danışmanlık İhracat Anonim Şirketi 6698 sayılı Kişisel Verilerin Korunma Kanunu ve ilgili mevzuat kapsamında veri sorumlusu sıfatıyla, kişisel verilerinizi tutar ve kişisel verileriniz hiçbir şart ve koşulda 3. kişilerle paylaşılmayacağını taahhüt eder.

Bölge Temsilciliklerimiz

Ankara	İstanbul	Marmara	Antalya	Muğla	Konya	İzmir	Karadeniz
							
Galeri Ekin Kirtasiye	Ninova Publishing	Maybes Kitap Kirtasiye	Benyay Kitabevi	İnkas Fethiye	Yeşil Beyaz Kitap		

Teşekkürler

[Serçe Teknoloji Tanıtım Sayfası](#)

[Serçe Akademi Platformu](#)

[Serçe Teknoloji Youtube Kanalı](#)

[Serçe Akademi E-Posta Adresi](#)

[Serçe Akademi Instagram Hesabı](#)

Geleceğe Kanat Çarp!

*Teknopark Turuncu Bina, Ostim Osb Mahallesi, Cevat Dünder Cd. 1/1/95, 06374 Yenimahalle/
Ankara*