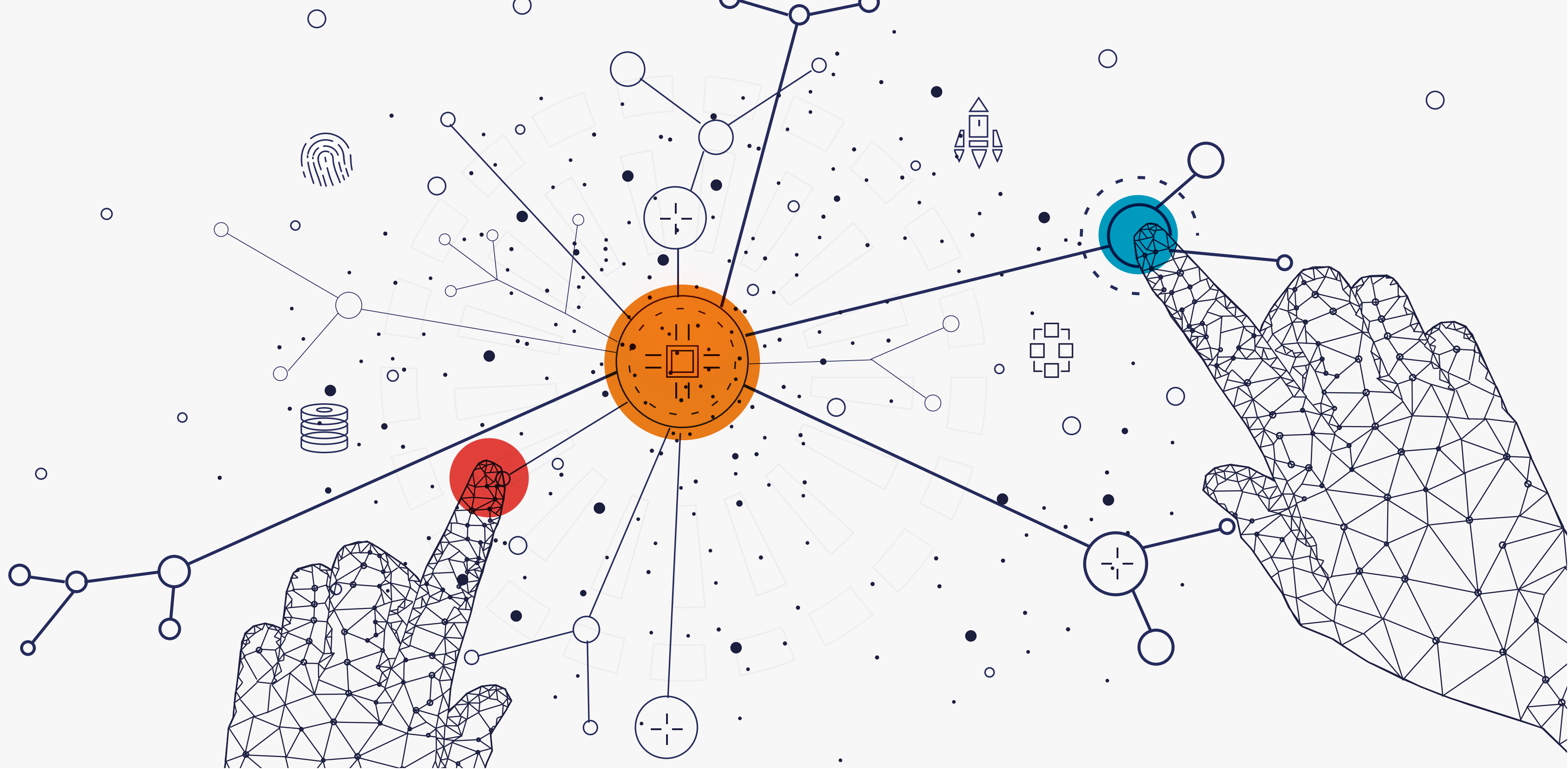


ÖZEL BURSA

**KÜLTÜR
OKULLARI**
ANAOKULU-İLKOKUL-ORTAOKUL-LİSE

Kültür'de BİLİŞİM



GELECEK TEKNOLOJİDE

2000’li yıllarda dünyayı bir teknoloji evrenine dönüştürmeye başlayan gelişmeler yaşamımıza da yepyeni alışkanlıklar kattı. Artık bilgiye erişim saniyeden bile daha hızlı ve iletişim teknolojileri sınırları zorlamaya devam ediyor. Ulaşım ve uzay endüstrisine yön veren teknolojilerin tümünde kodlama ve mühendislik altyapılarının bir arada uyum içinde görebiliyoruz. İşte tam da bu yüzden ülkemizin global teknolojik üretim trendlerinin gerisinde kalmaması için klasik eğitim anlayışını terk edip modern eğitim metotlarını uyguluyoruz. Bu yaklaşımla kurduğumuz Bilişim Kulübü ile öğrencilerimizi bilişimle iç içe bir eğitim ortamında, yalnızca teknoloji tüketen değil teknoloji üreten nesiller olarak yetiştirmek için çalışıyoruz. Bilişim Kulübümüzde 10 farklı alanda 12 kulüp, 8 hobi kursu ile öğrencilerimize bilişim alanındaki en yeni gelişmeleri takip edip uygulayabilecekleri ve geliştirebilecekleri tüm imkânları 7 yıldır sunuyoruz.

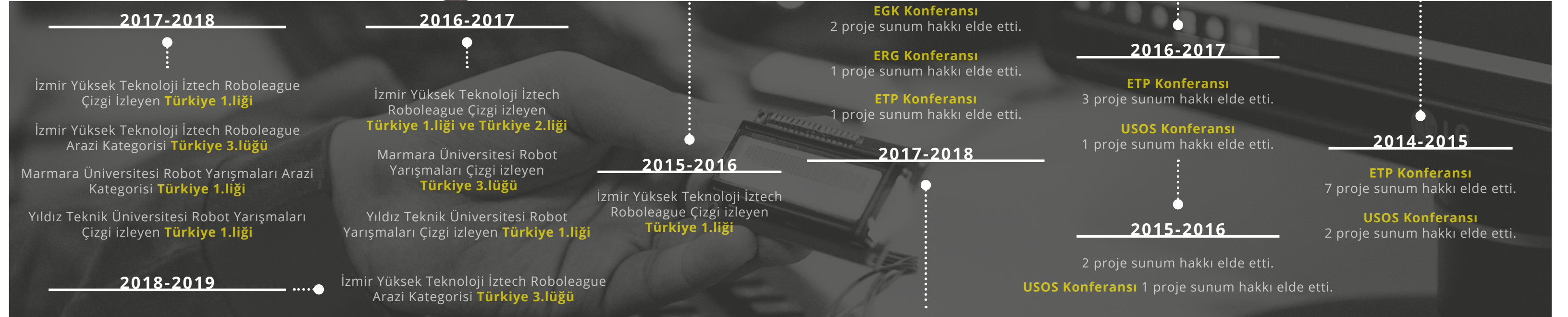


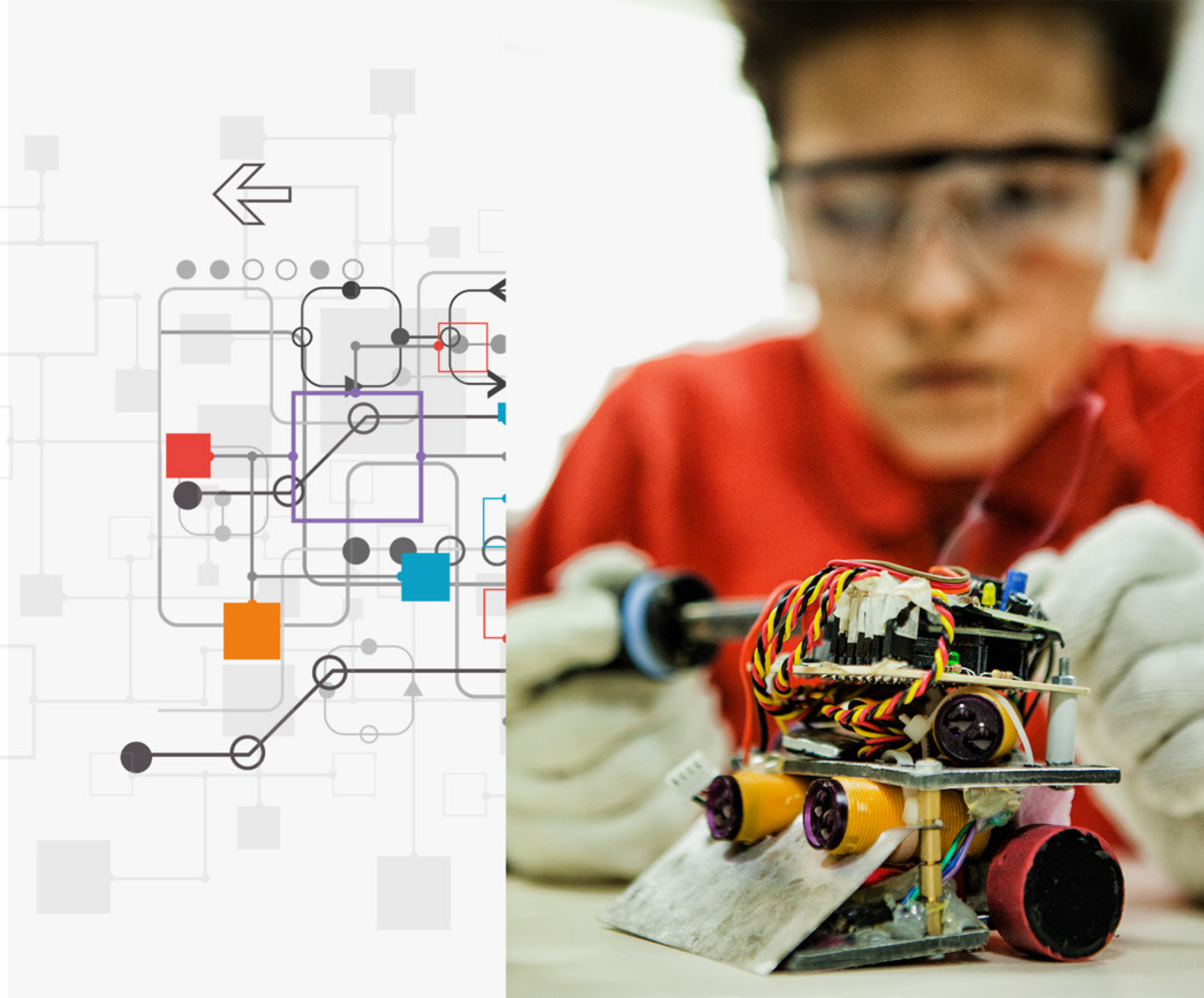
Başarılarımız

Özel Bursa Kültür Okulları Bilişim Kulübü olarak, yıllardır birçok ulusal yarışmaya katılıyoruz. Türkiye'nin önde gelen üniversitelerinde yapılan bu yarışmalarda, gurur verici başarılarla imza atıyoruz. 📌

Projelerimiz

Bilişim alanında, 7 yıllık birikimimiz çerçevesinde 22 özgün proje öğrencilerimizin özverili çalışmalarıyla hayata geçirilmiştir. Okulumuz bilişim kulübünde geliştirilen bu projelerden bazıları ulusal alanda sunum hakkı kazanmıştır. 📌





Bilişim teknolojileri kulüplerimizde **7** yıldır süregelen çalışmalarımız kapsamında 9 farklı dalda toplam **1296** öğrenci bilişim eğitimi almıştır. Açılan hobi kurslarına toplam **348** öğrenci katılım sağlamıştır.

Bilişim Teknolojileri Eğitimi

Bilişim Kulübü çalışmalarımızda okulumuzu ayrıcalıklı bir duruma getiren en önemli alan şüphesiz ki pek çok derece alıp, proje geliştirdiğimiz robot teknolojileridir. Öğrencilerimize robot üretim ve programlama becerileri kazandıran robot teknolojileri alanında çalışmalarımız titizlikle yürütülmektedir. Robot üretimi ve programlamasında, 5 yılı aşkın süredir eğitim verdiğimiz ve sürekli kendimizi geliştirdiğimiz okulumuzda ulusal ve uluslararası birçok yarışmalarda katılım sağlanmıştır.

Bunlardan bazıları ODTÜ Robot Yarışması, İTÜ Robot Yarışması, Çanakkale MEB Uluslararası Robot Yarışması, İzmir Yüksek Teknoloji Enstitüsü Robot Yarışması ve Marmara Uluslararası Robot yarışmalarıdır. Ayrıca Özel Bursa Kültür Okullarında bizler yalnızca bilişim alanında kulüp eğitimleri ile değil, bilişim dersleri ile de öğrencilerimizi teknolojik gelişmelerden, görsel okuryazarlıktan ve sanal dünyada güvenlik önlemlerinden haberdar etmekteyiz.

Okulumuz bilişim zümresi tarafından **10** farklı alanda **22** kulüp, **8** hobi kursu, öğrencilerimize bilişim alanındaki tüm dallarda eğitim vermektedir. Bu alanlar;

- | | | | |
|-------------------------------|---|--------------------------------|---|
| 01
Robotix | 02
Kodlama | 03
3D Tasarım | 04
Okul Öncesinden Başlayan Bilişim Eğitimi |
| 05
Elektronik Robot | 06
Scratch Görsel Programlama | 07
STEM | 08
Grafik Tasarım |
| 09
Arduino | 10
Bilişim Atölyesi | 11
Mobil Programlama | 12
Bilişim Eğitimi Sektörler İle Buluşuyor |

Bir Büyük Organizasyon: ROBOLUTION

Özel Bursa Kültür Okulları Bilişim Teknolojileri Zümresi, Robolution'18 ile robotik çalışmalarını en üst düzeye taşıdı. Türkiye genelinden katılımcıların katıldığı bu büyük organizasyon ses getirecek derecede büyük ve başarılı geçti.

200 robot, 70 ekip ve 9 derecenin kazanıldığı yarışmaya Türkiye'nin önde gelen üniversite ve liseleri katıldı.

KATEGORİLER

- Çizgi izleyen,
- Mini Sumo
- Arazi Robot olmak üzere 3 kategoride gerçekleşecek yarışmada 1.-2. ve 3.lere çeşitli miktarlarda para ödülleri verildi. Şu ana kadar 200 başvuruya ulaşan Robolution'18 Robot Yarışması çeşitli lise ve üniversite öğrencilerinin katılımıyla gerçekleştirildi. Ulusal olarak tüm katılımcılara açık olacak yarışma 28-29 Nisan 2018 tarihlerinde aralığında Özlüce Kampüsümüzde gerçekleşti

KİMLER ARAMIZDA

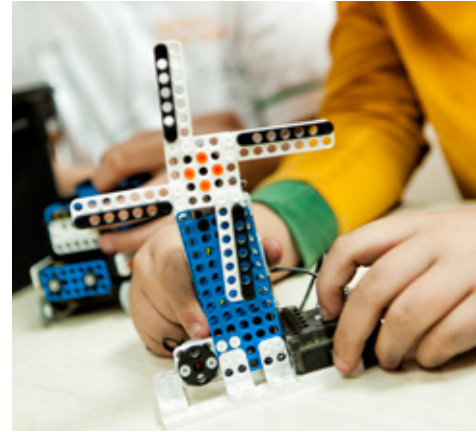
Robolution 18'e şu ana kadar yapılan 150 robot kaydında Türkiye'nin önde gelen üniversitelerinden Marmara Üniversitesi, ODTÜ üniversitesi, Süleyman Demirel üniversitesi,

Uludağ Üniversitesi gibi üniversiteler bulunurken, yine Türkiye ve Bursa'dan nitelikli liseler katılım sağlamaktadır.

"BURSA'DA BU ÖLÇEKTE BİR ÇALIŞMA YOK"

Programın açılışında konuşan Özel Bursa Kültür Okulları Yönetim Kurulu Başkanı Zafer Bulut, Bursa Özel Kültür Okulları olarak elektronik, mekanik, robotik kodlama ve yazılım alanlarında uzun yıllardır çalıştıklarını ve bu etkinliğin de bu çalışmaların sonucu olduğunu söyledi. Bulut, "ROBOLUTION, uzun bir sürecin sonu. Merdivenin son basamakları gibi düşünebiliriz. Arkadaşla uzun yıllardır büyük emekler sarf ettiler. Şu anda Bursa'da bu ölçekte bir çalışma yok. Sayıları 100'lü rakamları bulan katılımı yarışmalar yapıldı. Etkinliğimiz ilk defa düzenlenmesine rağmen büyük rağbet var. ROBOLUTION, 300 civarı robotun başvuru yaptığı, her yıl devam eden özgün ve nitelikli bir yarışma" dedi.





Kültür'de Robotix



Bilişim teknolojileri, oldukça kapsamlı bir alana ve içeriğe sahiptir. Bu kapsamlı alan içerisinde yer alan ve gittikçe önem kazanan robot teknolojileri dalında, Robotix Kulübümüz faaliyet göstermektedir. Robotix Kulübünde öğrencilerimiz; motor kas becerilerini geliştirmekte, yaratıcı düşünme becerileri kazanmakta ve kendi tasarımları olan küçük robotları üretebilecek düzeye erişmektedirler. Robotix Kulübünde, ilk aşamada temel robot tasarımlarını gerçekleştiren öğrencilerimiz, ikinci aşamada tasarladıkları robotlara hareket ve fonksiyon kazandırma işlemlerini gerçekleştirerek ilk hareketli robotlarını oluştururlar.

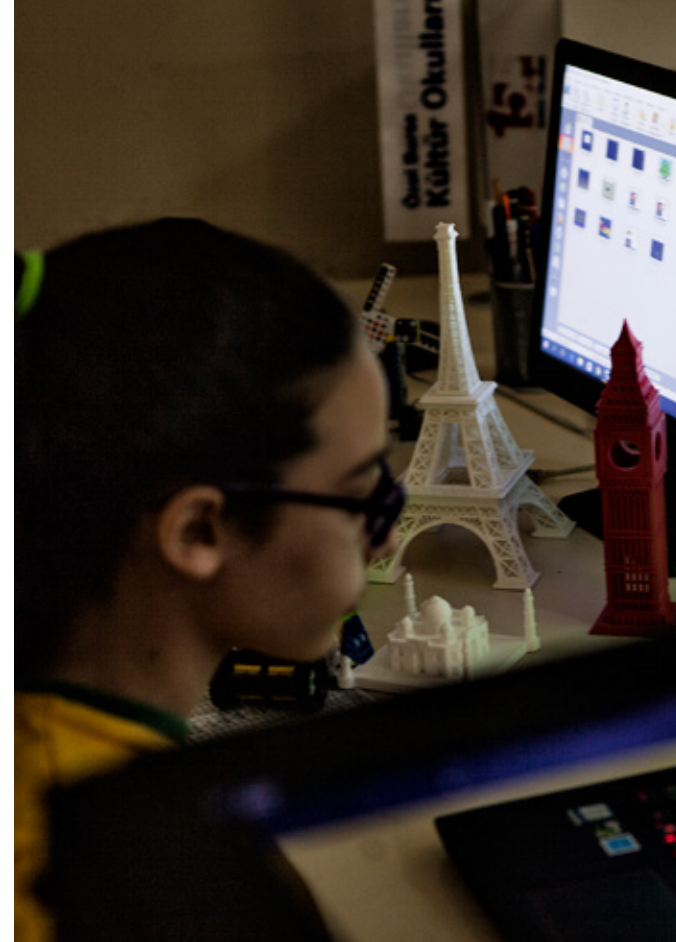
Kültür’de Kodlama

Teknoloji, artık hayatımızın her alanında. Bilişim teknolojilerine yön veren kodlama ise modern eğitimin en önemli alanlarından biri konumunda. 2.ve 3.sınıftan itibaren öğretmeye başladığımız programlama eğitiminde, kodları yazarak ve bloklar halinde kullanarak kodlama mantığı ile öğrenen öğrencilerimiz bu sayede algoritmik düşünmeyi ve sorun çözme yeteneklerini geliştirirler. Atölyemizde, aşama aşama öğretilen programlama tekniklerini görselleştirilmiş şekilde öğrenen öğrencilerimiz, zamanlarını hem verimli hem de eğlenceli olarak geçirirler.



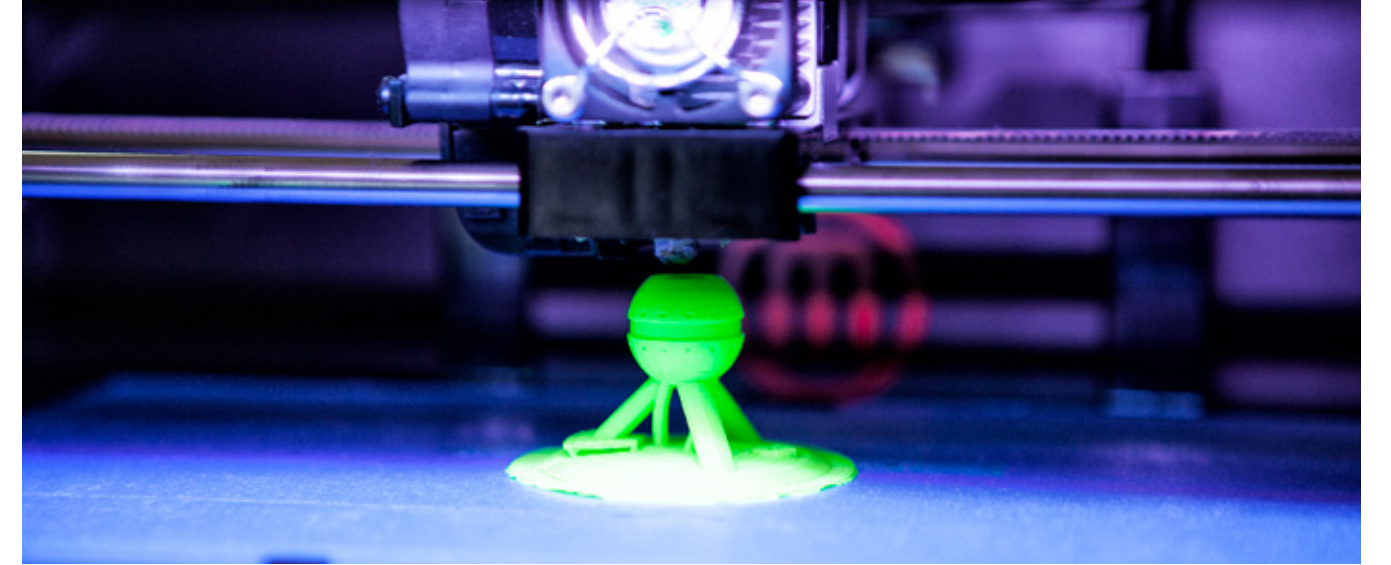
İlkokul düzeyinde kulüp çalışmaları ile başlayan kodlama eğitimlerimizle, öğrencilerimizin algoritmik düşünme becerileri kazandırıyor; geleceğin yazılımcıları olmaları için gereken tüm bilgi birikimini aktarıyoruz.





Kültür'de 3D Tasarım

Kulüp içerisinde kendi çizimlerini oluşturan öğrencilerimiz daha sonra bu çizimlerinin 3D yazıcıdan çıktısını alarak gerçeğini de görebilmektedirler. Ahşap modelleme, parça dizaynı, prototip ürünler oluşturan öğrencilerimiz yıl sonunda açtıkları sergilerde ürünlerini sergileme fırsatı bulmaktadır.



Birçok dalı bulunan grafik tasarımının son dönemde en çok ilgi çeken ve gelişen dalı 3D tasarımıdır. Okulumuzda kurduğumuz 3D tasarım kulübünde, öğrencilerimize tam anlamıyla üç boyutlu düşünebilme, çizebilme, ölçeklendirme ve parçaları montaj edebilme becerisi kazandırmaktayız.

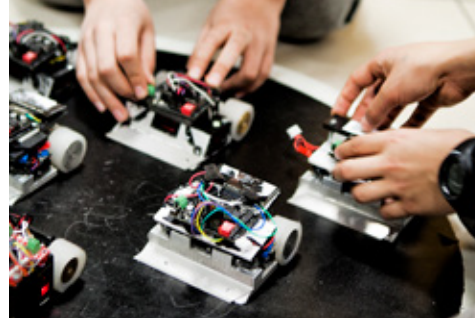


Anaokulundan Liseye Teknolojik Birey

Okul öncesi 6 yaştan ile beraber teknoloji ile tanışan öğrencilerimiz üretmeye erken yaştan itibaren alışıyorlar. Teknolojik yetkinliklerini doğru yönde geliştirmeyi hedefleyerek başladıkları çalışmalarını donanım ve yazılım anlamında destekleyerek okul öncesinde bilişimi faydalı kullanmayı öğreniyorlar. Yarı kodlama, düşünme becerisi, görsel boyama, akıl oyunları ve eğitici yazılımlar ile bir eğitim öğretim yılı boyunca küçük yaştan itibaren teknolojiyi üretiyorlar. Okul öncesinden liseye kadar uzanana kesintisiz bilişim eğitimi geleceğin bilim insanlarını küçük yaştan itibaren geliştiriyor.



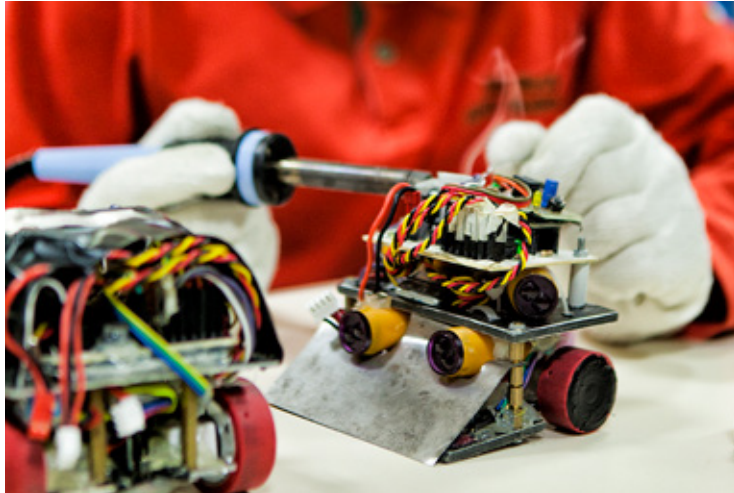
Bilişim, bugün ve gelecek için heyecan verici. Öğrencilerimizin de bu heyecana daima ortak olması gerekli. Anaokulundan liseye, tüm eğitim kademelerimizde benimsediğimiz “hayal eden ve üreten birey” yaklaşımı, eğitimci kimliğimizi farklılaştıran en önemli değerlerden. Elde ettiğimiz gurur verici başarılar ise bunun en net göstergesi.



Kültür'de Elektronik Robot

Bilişim teknolojilerinin en kapsamlı ve komplike kulübü Elektronik Robot Kulübüdür. Birden fazla disiplinin bir araya geldiği, bilişimin yanı sıra elektronik bilginin de yer aldığı, el becerisi ve yaratıcı düşünmeyi gerektiren elektronik robot kulübünde fikirler artık ürüne dönüştürülmektedir.

Kademe öğrencilerimiz tarafından matematiksel hesaplamaların önemli yer tuttuğu çalışmaların yapıldığı Elektronik Robot Kulübünde, öğrencilerimiz temel seviyeden başlayarak kendi robotlarını üretebilmektedirler. Mekanik, yazılım ve tasarım aşamalarını kendileri ürettikleri materyaller ile ürüne dönüştüren öğrencilerimiz, bu çalışmalarını ulusal ve uluslararası yarışmalarda sergileme fırsatı yakalamaktadır. Ülke çapında birçok yarışmaya katılan öğrencilerimiz buradan elde ettikleri başarılar ve tecrübeler ile Elektronik Robot Kulübünü bir basamak daha ileri taşımışlar ve yaptıkları çalışmalarla taşımaya devam etmektedirler.

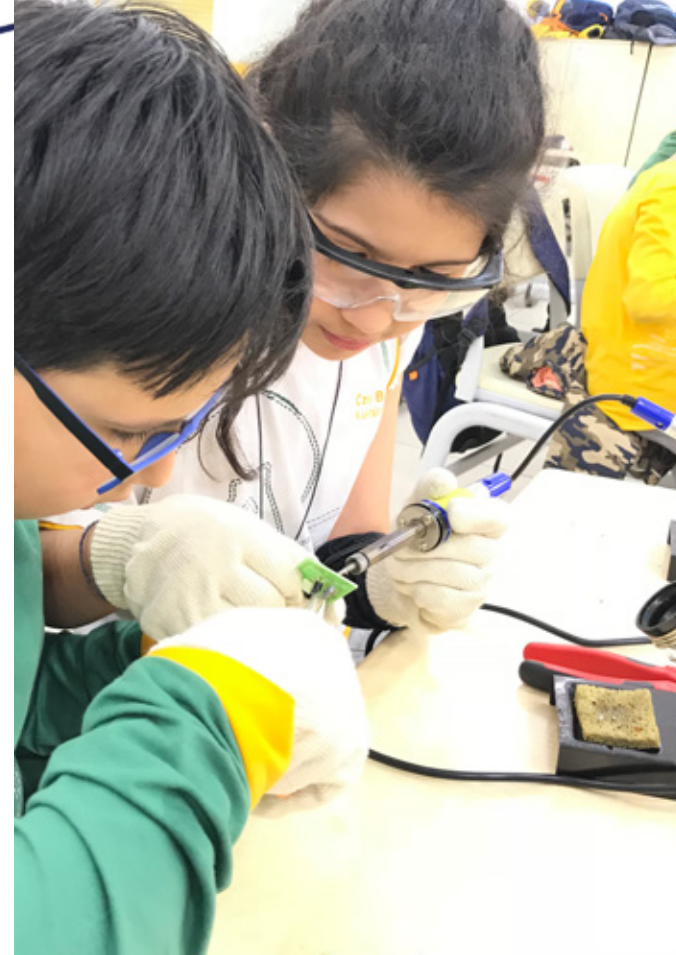


Kültür’de Scratch Görsel Programlama



Programlamayı ilkokul çağında çocukların daha kolay kavraması için çeşitli çalışmalar yapılmaktadır. Bu basitleştirme çalışmalarının başında da dünyada en çok kullanılan programlardan biri olan Scratch gelmektedir. Bu programdan ismini alan ve bu programı kullandığımız Scratch Kulübünde, 3. ve 4. sınıf öğrencilerimize görsel açıdan programlamayı öğretirken aynı zamanda hayal dünyalarındaki sahneleri, karakterleri, imgeleri çizme imkânını da sunmaktayız. Öğrencilerimiz Scratch kulübünde, kendi sanal akvaryumlarını, oyunlarını, hayvanat bahçelerini, yarışmalarını çizip bunları programlayabilmektedir. MIT tarafında geliştirilen ve öğrencilerin büyük keyif alarak çalışmalar yaptığı kulübümüzde yıl sonunda öğrencilerimiz öğrendiklerini başkalarına aktarip, öğretebilecek seviyeye ulaşırlar.





Teknoloji İle STEM

Eğitim her alanında yer alan dijital değişim dijital teknolojilerin temelini çeken bilişim alanında birden fazla disiplinin bir araya gelmesi ile daha doygun bir hal aldı. Stem eğitiminin teknoloji ve mühendislik kesimi kültür okullarında bilişim eğitimi ile gerçekleşiyor. Teknolojik yetkinliklerini fen ve matematik ile destekleyip proje tabanlı eğitim anlayışı bilişim eğitimi ile hayat buluyor. Yıl içerisinde yenilenebilir enerji projelerinden TÜBİTAK 4001 projelerine kadar birçok proje stem eğitimi ile gerçekleşiyor. Teknolojiyi üreten nesiller ürün oluşturan bir eğitim anlayışı ile dijital düşüncelerini Real hayata uyarlıyor. Geleceğin mühendislik ve tasarım becerileri içerisinde yer alabilmek isteyen her öğrencinin sahip olması gereken kazanımları sağlayan Stem eğitimi kültür çatısı altında öğrencilerimiz ile buluşuyor.



Kültür'de Grafik Tasarım

Tasarım ve estetik bakış açısı hayatımızın birçok alanında önemli yer tutuyor. Estetik bakış açısının, sürekli gelişen teknolojilerdeki önemi de yadsınmaz bir gerçek. Bizlerde bu noktadan hareketle kurduğumuz Grafik Tasarım Kulübümüzde, öğrencilerimizin estetik bakış açısıyla, renk uyumunu harmanlayıp bilgisayar teknolojileri ile buluşturmalarını sağlıyoruz. Öğrencilerimiz, kulübümüzde öğrendikleri Adobe Photoshop programı ile bir grafiker gibi afişler, broşürler, davetiyeler, kartvizitler tasarlayabilecek duruma gelirler. Okul gazetemizi de tasarlayıp yayına hazır hale getiren öğrencilerimiz, kendi sergilerini de oluşturabilmektedirler. Tasarlayarak öğrenen ve estetik bakış açısını geliştiren öğrencilerimiz, bilgisayarı üretim aracı olarak kullanmanın keyfini de yaşarlar.



Dünyada her geçen gün gelişen yazılım teknolojileri ve artan yazılım gereksinimi, gelişmiş ülkeleri yazılım geliştiricileri yetiştirmeye itmiştir. Ülkemizde de bilişim alanında çeşitli yazılım geliştirme çalışmaları yapılmaktadır. Kültür Okulları olarak bizlerde okulumuzda faaliyet gösteren Arduino Programlama Kulübümüzde öğrencilerimizin geleceğin yazılım ürünlerini ortaya koymaları için çeşitli çalışmalar yürütmekteyiz.



Kültür'de Arduino

Tüm dünyada özellikle de üniversitelerde, ders olarak gösterilemeye başlanan Ardunio Uno programı, kulübümüzde lise öğrencilerimize sunulmakta ve çeşitli çalışmalar gerçekleştirilmektedir. Açık kaynak kodlu bir yazılım olarak tanımlayabileceğimiz Ardunio programı ile öğrencilerimiz kendi yazılımlarını geliştirmekte ve geliştirdikleri bu yazılımlarını Ardunio kartlar üzerinde yakınlık sensörü, ısı sensörü, ışık sensörü, display gibi parçalar ile test edebilmektedirler. Öğrencilerimiz yazılım dünyasında yer edebilecek ürünler geliştirmeyi hedefledikleri kulübümüzde, öğretmenlerimiz öğrencilerimizin istekleri doğrultusunda çalışmalar yapılmasına özen göstermektedir.



Kültür'de Bilişim Atölyesi

21. yüzyıl becerileri kapasımında dünyada yaygın olarak kullanılan teknolojik çalışmalar okulumuz bilişim eğitiminde Bilişim Atölyesinde birleştirilerek sunulmaktadır. Teknolojik yatkınlığı doğru bir çalışma ile geliştirmeyi hedefleyen kulübümüz, bilişim alanındaki gelişmeleri küçük yaştaki öğrencilerimize bilişim garajında sunmakta ve onların bilgi edinmesini sağlarken becerilerini geliştirmelerine olanak sağlamaktadır.

Kültür’de Mobil Programlama

Teknolojiyi yalnızca tüketen değil, aynı zamanda üreten bir nesil yetiştirmeyi hedeflediğimiz okulumuzda bizler de Mobil Programlama Kulübümüzde, öğrencilerimize bu amacımıza uygun olarak eğitim vermekteyiz. MIT ve Google tarafından geliştirilen “App Inventor” platformunda çalışmalar yürütülen kulübümüzde, öğrencilerimiz kendi Android mobil uygulamalarını tasarlayıp, tablet üzerinde test edebilmektedirler. Yazılım becerilerini en güncel başlıklar altında ürüne dönüştürülme imkanı sunan mobil programlama kulübünde öğrencilerimiz eğlenerek öğrenmekte ve öğrendikleri bilgileri bir ürüne dönüştürerek yaşamlarının bir parçası haline getirmektedirler.



Bilişim alanında geleneksel olarak kullanılan bilgisayarlar, teknolojideki değişimler ile evrimleşmiş, bu evrim sonucunda da mobil cihazlar gündelik yaşantımızın bir parçası haline gelmiştir.





Bilişim Eğitimi Sektörler İle Buluşuyor

Teknolojik eğitimlerini günümüz teknolojisi ile buluşturan öğrencilerimiz, sektör de bilişim ve teknoloji anlamında neler yapıldığını Bilişim Eğitimi Sektörler İle Buluşuyor proje kapsamında öğreniyor. Her yıl çeşitli bilişim kulüplerinde yer alan öğrencilerimiz sektörün önde gelen firmaları ile buluşuyor. 5 yılda 14 firma ile buluşan öğrencilerimiz hem yeniliklerden haberdar oluyor hem de sektörler ile proje geliştirme fırsatı yakalıyor. Teknolojinin sahasında yer alma fırsatı öğrencilerde, bilginin gündelik hayat ile bağdaşmasına olanak sağlıyor. Teknolojiyi üreten, geliştiren ve takip eden kültürlü öğrenciler yetiştiriyoruz.



Çağımızda bilişim ve teknolojinin yeri büyük. Bu farkındalıkla, yenilikçi eğitim modelimizde bilişime gereken önemi veriyor; aydınlık yarınlarımızın mimarlarını yetiştirmenin haklı gururu ve sorumluluğunu yaşıyoruz.

GÜCÜMÜZÜ EĞİTİM VE BİLİŞİMDEN ALIYORUZ





www.kulturokullari.com    [ozelbursakulturokullari](https://www.instagram.com/ozelbursakulturokullari)