Kodris

Etki Raporu

Bu etki raporu, Kasım 2020 - Eylül 2021 tarihlerinde gerçekleşen **imece impact etki hızlandırma programı** kapsamında Business Call to Action (BCtA) danışmanlığında hazırlanmıştır. imece impact etki hızlandırma programı **imece** yürütücülüğünde gerçekleştirilen bir etki hızlandırma programıdır. Bu program, **Zorlu Holding** ana partnerliğinde, UNDP'nin desteklediği **Business Call To Action**'un bilgi danışmanlığı, **İş Dünyası ve Sürdürülebilir Kalkınma Derneği (SKD Türkiye)** stratejik partnerliği ve **Startup Wise Guys**'un yatırım partnerliği ile gerçekleşmektedir."

Ana Partner

Bilgi Danışmanı

Stratejik Partner

Yatırım Partneri

Kodris Etki Raporu

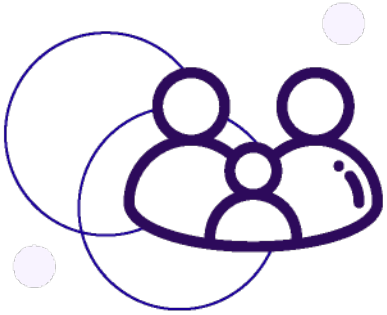
Ülke : Türkiye
Sektör : Eğitim

İş Modeli

Teknolojinin gelişmesiyle beraber çalışma şekli değişiyor ve şekilleniyor. Sadece birkaç sene önce, çoğu iş bilgisayar tabanlı değildi. Ancak iş yerlerinde bilgi ve iletişim teknolojilerinin kullanımı, çoğu OECD ülkesinde 1995 ile 2014 yılları arasında iki katından fazla oranda arttı. Öte yandan, çocukları geleceğin ekonomisine hazırlamak için okullarda sunulan müfredat ile işgücü talepleri arasında bir kopukluk var. Kodris, 7-16 yaş arasındaki çocuklara kodlamayı öğretmek için kurulmuş bir e-öğrenme platformu ve çocukları geleceğin işlerine hazırlamayı amaçlıyor. Şirket, algoritmik ve bilişsel düşünme becerileri aracılığıyla blok tabanlı kodlama için gelişmiş bilgisayar becerileri sunuyor. Bunu, oyun temelli bir platformda müşterilerine algoritmalar üreterek ve öğreterek yapıyor. Platformda öğretmenlerin müfredatı ve öğrencilerinin gelişimini görebilecekleri bir panel de bulunuyor.

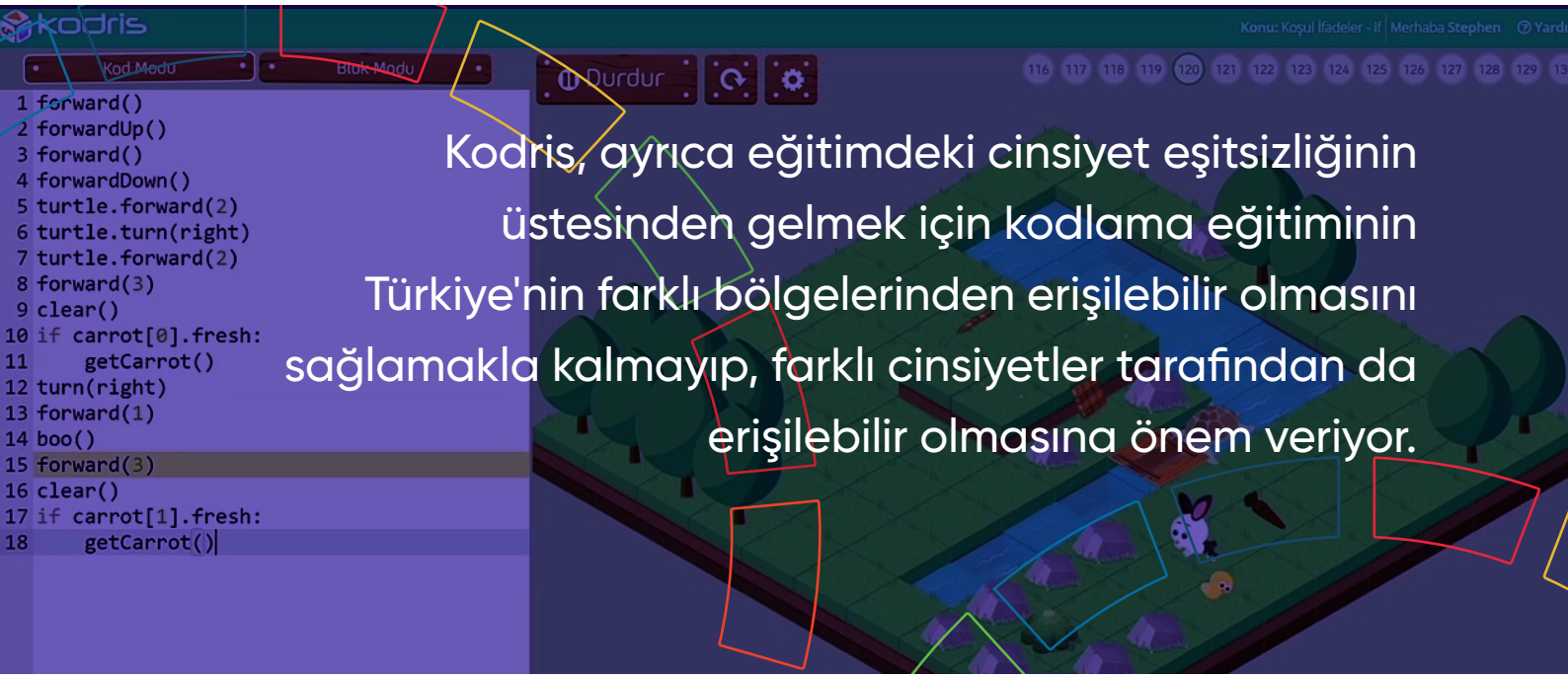
2017'de kurulan Kodris bugün 1.500'den fazla kurum, 2.000'den fazla öğretmen ve 400.000'den fazla öğrenci tarafından kullanılıyor. Kodris, Türkiye ekonomisine olumlu katkılar yapmayı ve problem çözme becerisiyle donatılmış, teknoloji okuryazarı bir nesil yetiştirmeyi hedefliyor.

Ana Paydaşlar



Kodris'in müşterileri 7-16 yaş arasında çocuk sahibi aileler ile ilkokul, ortaokul ve liselerde çalışan bilgisayar öğretmenlerinden oluşuyor.

Mevcut eğitim sisteminde bilişim/enformatik eğitimci kadrosu ve müfredat yetersiz kalıyor. Okullarında aldıkları bilişim eğitiminin yetersizliği nedeniyle kodlamayı öğrenmek isteyenler başka kurumlardan pahalı eğitimler almak zorunda kalıyorlar. Bu eğitimler çocuklara yönelik olmadığından, çocuklar için bir temel oluşturamıyor. Kodris olarak, erişilebilir maliyetle ve oyunlaştırma yöntemiyle kodlamaya erken yaşta ilgi duyan çocukların sayısını artırmayı ve ilkokuldan liseye tüm yaşlardan çocuklar için uygun müfredatımızla 21. yüzyıl becerilerine bir temel oluşturmayı hedefliyoruz. Kodris, kırsal alanlar dahil birçok bölgede kaliteli kodlama eğitimi imkanı sunan online bir platform olduğu için çok sayıda öğretmen ve öğrenci tarafından tercih edilmektedir. Kodris, ayrıca eğitimdeki cinsiyet eşitsizliğinin üstesinden gelmek için kodlama eğitiminin Türkiye'nin farklı bölgelerinden erişilebilir olmasını sağlamakla kalmayıp, farklı cinsiyetler tarafından da erişilebilir olmasına önem veriyor.



Kodris, ayrıca eğitimdeki cinsiyet eşitsizliğinin üstesinden gelmek için kodlama eğitiminin Türkiye'nin farklı bölgelerinden erişilebilir olmasını sağlamakla kalmayıp, farklı cinsiyetler tarafından da erişilebilir olmasına önem veriyor.

A: Etki Planlama

Kodris'in iş modeli, eğitimdeki eşitsizlikleri hedef alıyor. Özellikle, Türkiye'deki öğrenciler için uygun fiyatlı, nitelikli yazılım dillerinin olmaması ve kız çocuklarının STEM- ICT kariyerlerine düşük katılımını çözmeye yönelik hizmetlerin talebinin artması Kodris için fırsat niteliği taşıyor.

Şirket, bu sorunlara çözüm üretmek için Oyunlaştırılmış Python üzerine sertifikalı bir eğitim geliştirdi ve yazılım dilleri konusunda uygun fiyatlı, erişilebilir, nitelikli eğitim sağlıyor. Böylece Kodris kodlama eğitimini hem kız hem de erkek çocukları için erişilebilir kılıyor. Kodris kodlama eğitiminde erişilebilirliğini yalnızca uygun eğitim fiyatları sayesinde değil aynı zamanda çocukların kodlamayı ana dillerinde öğrenebilmeleri sayesinde sağlıyor ve böylece kodlama eğitiminde temel bir engeli ortadan kaldırmaktadır. Kodris, faaliyetleri sonucunda oyunlaştırma yoluyla çocukların yazılım dilini anlama becerilerini geliştirerek yazılım öğrenme ve STEM, ICT kariyerlerine katılma motivasyonu taşıyan çocukların sayısını artırmaktadır.

Kodris, herkesin- özellikle kız çocuklarının teknoloji odaklı dünyamızda başarılı olabilmesi için kodlama eğitimine erişime ve teşvike ihtiyaç duyduğuna inanıyor. Çocuklar, orta vadede gelecekte ihtiyaç duyacakları becerileri ve yetkinlikleri geliştirmelerine olanak tanıyan farklı yazılım dillerini kullanma konusunda donanımlı hâle geliyorlar. Kodris'in uzun vadeli etki hedefleri arasında şirketlerin yazılım geliştirme becerilerine sahip yerli yeteneklere erişebileceği bir ülke için nitelikli insan kaynağı yetiştirmek bulunuyor.

Etki Değer Zinciri

PROBLEMLER & FIRSATLAR	GİRDİLER & FAALİYETLER	ÇIKTILAR	SONUÇLAR	ETKİ
Uygun fiyatlı, yüksek nitelikli yazılım dillerinin eksikliği	Oyunlaştırılmış Python ile sertifikalı eğitim	Çocukların yazılım dilini anlama kapasitelerinin artırılması	Çocukların farklı yazılım dillerini kullanabilecek şekilde eğitilmesi	Yazılım dünyasına sağlanan daha nitelikli insan kaynağı
Sınırlı ve yetersiz iş fırsatları	Uygun fiyatlı ve erişilebilir, nitelikli yazılım dili eğitimi	Daha fazla çocuğun uygun fiyatlı ve eğlenceli yazılım eğitimine ulaşması	Çocukların gelecekte piyasa ihtiyaçlarını karşılayacak becerileri edinmesi	Şirketlerin iyi eğitimli, nitelikli, yerli insan kaynağına erişimi
Kız çocuklarının STEM ve ICT kariyerine yetersiz ilgisi	Eğlenceli karakterler ve gelişmiş bir arayüzle erken yaşta çocukların ihtiyaçlarına yönelik yazılı dili eğitimi	Oyunlaştırma yoluyla çocukların yazılım eğitimini daha çok sevmesi	Çocukların erken yaşta yazılım becerileriyle ilgilenmesi/donatılması	Yazılım dünyasındaki kadın algısının iyileştirilmesi
Yerel dilde yazılım eğitiminin olmaması	Oyunlaştırılmış Python ile lise öğrencisi kız çocuklarının eğitimi	Kız öğrencilerin yazılım endüstrisine ilgisinin artması	Erkeklerin egemen olduğu yazılım endüstrisinde kadın yazılım geliştiriciler için eğitim fırsatları	

B: Etki Çerçevesi

Gösterge	2021 Referans Değeri	2026 Değeri	Paydaşlar	Veri Toplama Yöntemi	Gösterge Kaynağı	Veri Kaynağı	İlgili SKA'lar
Şirketin aktif müşterisi olan öğrenci sayısı	250,000	1,000,000	Öğrenciler	İdari	Özel Gösterge	Amazon, Digital Ocean, Türk Telekom, Microsoft	4.1 4.2 4.4 8.2 8.6
Raporlama döneminde şirketin müşterisi olan, kırsal ve kentsel bölgelerdeki tekil kurum sayısı	9,000	25,000	Partnerler	İdari	Özel Gösterge	Amazon, Digital Ocean, Türk Telekom, Microsoft	4.1 4.2 4.4 8.2 8.6
Raporlama döneminde şirketin müşterisi olan, kırsal bölgelerde oturan öğrenci sayısı	25,000	1,000,000	Öğrenciler	İdari	Özel Gösterge	Amazon, Digital Ocean, Türk Telekom, Microsoft	4.1 4.2 4.4 8.2 8.6
Raporlama döneminde şirketin müşterisi olan, kentsel bölgelerde oturan öğrenci sayısı	225,000	900,000	Öğrenciler	İdari	Özel Gösterge	Amazon, Digital Ocean, Türk Telekom, Microsoft	4.1 4.2 4.4 8.2 8.6
Kodlamada bir seviyeden sonrakine geçen öğrencilerin oranı	60%	90%	Öğrenciler	İdari	Özel Gösterge	Amazon, Digital Ocean, Türk Telekom, Microsoft	4.1 4.2 4.4 8.2 8.6
Şirketin müşterisi olan 6-9 yaş arası öğrencilerin oranı	20%	65%	Öğrenciler	İdari	Özel Gösterge	Amazon, Digital Ocean, Türk Telekom, Microsoft	4.1 4.2 4.4 8.2 8.6

C: Kodris Etki Yönetimini Standartlaştırmak

Etki Yönetimi Projesi (Impact Management Project – IMP) etkinin nasıl ölçüleceği ve yönetileceği konusunda küresel bir fikir birliğine varmak için oluşturulmuş bir forum. Yatırımcılar ve çok taraflı kuruluşlar da dahil olmak üzere binlerce uygulayıcıyla gerçekleştirilen dünya çapında bir dizi istişare ve toplantının ardından, IMP beş farklı boyutun merceğinden etkinin nasıl tanımlanacağı ve anlaşılacağı konusundaki ortak temelleri geliştirdi. Bu beş boyut ise şunlar: **NEDİR, KİM, NE KADAR, KATKI ve RİSK.**

NEDİR	bize işletmenin hangi sonuçlara katkıda bulunduğunu ve sonuçların paydaşlar için ne kadar önemli olduğunu söylüyor.
KİM	bize hangi paydaşların sonuçtan faydalandığını ve şirketin yarattığı etkiden önce ne kadar yetersiz hizmet aldıklarını söylüyor.
NE KADAR	bize kaç paydaşın sonuçtan faydalandığını, hangi seviyede değişim yaşadıklarını ve sonucu ne kadar süreyle deneyimlediklerini söylüyor.
KATKI	bize bir girişimin ve/veya yatırımcının faaliyetlerinin, bu faaliyetler olmadığında daha iyi çıktılarla sonuçlanıp sonuçlanmayacağını söylüyor.
RİSK	bize etkinin beklenenden farklı olma olasılığını söylüyor.

BCtA Impact Lab, yukarıda tanımlanan beş boyut açısından şirketlerin hedeflerini değerlendirmelerine destek olarak IMP'nin küresel normlarını etki yönetimine entegre ediyor.

Kodris ise üç ayrı etki hedefine katkıda bulunuyor:

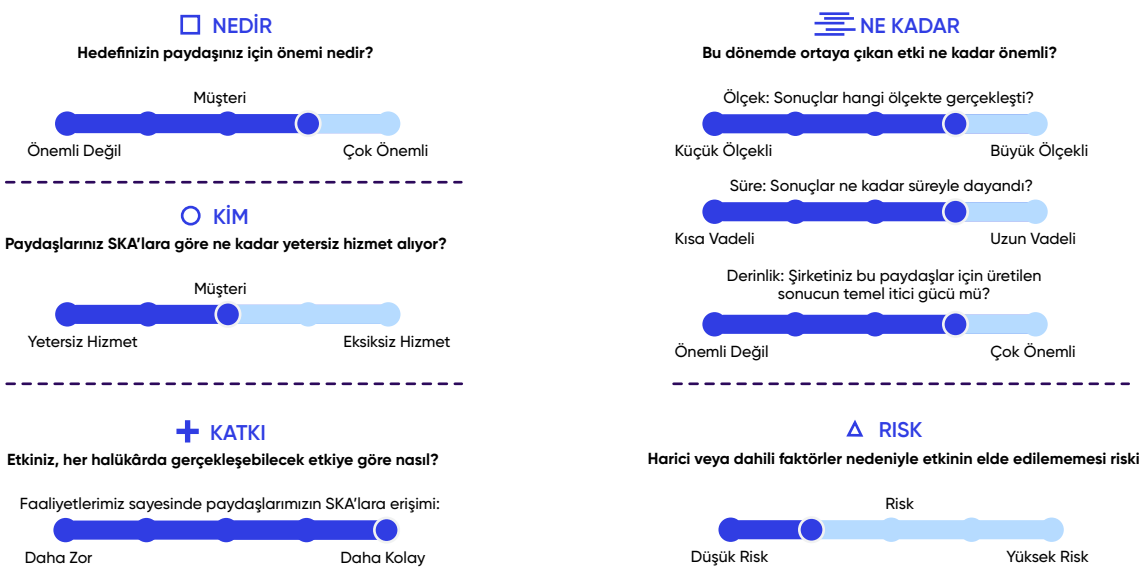
1) Yazılım dünyasına daha nitelikli istihdam sağlanacak,

2) Şirketler, yazılım geliştirme konusunda yetenekli yüksek nitelikli yerli insan kaynağına erişebilecek,

3) Yazılım dünyasındaki kadın algısı güçlendirilecek.

Kodris, etkinin önemini daha iyi anlamak ve etkisini daha iyi yönetip başkalarına anlatabilmek için bu hedeflerin her birini etkinin beş boyutu üzerinde haritalandırdı.

Hedef 1: Yazılım dünyasına daha nitelikli istihdam sağlanacak



Hedef 2: Şirketler, yazılım geliştirme konusunda yetenekli yüksek nitelikli yerli insan kaynağına erişebilecek

NEDİR

Hedefinizin paydaşınız için önemi nedir?

Müşteri

Önemli Değil — Çok Önemli

KİM

Paydaşlarınız SKA'lara göre ne kadar yetersiz hizmet alıyor?

Müşteri

Yetersiz Hizmet — Eksiksiz Hizmet

KATKI

Etkiniz, her halükârda gerçekleşebilecek etkiye göre nasıl?

Faaliyetlerimiz sayesinde paydaşlarımızın SKA'lara erişimi:

Daha Zor — Daha Kolay

NE KADAR

Bu dönemde ortaya çıkan etki ne kadar önemli?

Ölçek: Sonuçlar hangi ölçekte gerçekleşti?

Küçük Ölçekli — Büyük Ölçekli

Süre: Sonuçlar ne kadar süreyle dayandı?

Kısa Vadeli — Uzun Vadeli

Derinlik: Şirketiniz bu paydaşlar için üretilen sonucun temel itici gücü mü?

Önemli Değil — Çok Önemli

RISK

Harici veya dahili faktörler nedeniyle etkinin elde edilememesi riski ne kadar?

Risk

Düşük Risk — Yüksek Risk

Hedef 3: Yazılım dünyasındaki kadın algısı güçlendirilecek.

NEDİR

Hedefinizin paydaşınız için önemi nedir?

Müşteri

Önemli Değil — Çok Önemli

KİM

Paydaşlarınız SKA'lara göre ne kadar yetersiz hizmet alıyor?

Müşteri

Yetersiz Hizmet — Eksiksiz Hizmet

KATKI

Etkiniz, her halükârda gerçekleşebilecek etkiye göre nasıl?

Faaliyetlerimiz sayesinde paydaşlarımızın SKA'lara erişimi:

Daha Zor — Daha Kolay

NE KADAR

Bu dönemde ortaya çıkan etki ne kadar önemli?

Ölçek: Sonuçlar hangi ölçekte gerçekleşti?

Küçük Ölçekli — Büyük Ölçekli

Süre: Sonuçlar ne kadar süreyle dayandı?

Kısa Vadeli — Uzun Vadeli

Derinlik: Şirketiniz bu paydaşlar için üretilen sonucun temel itici gücü mü?

Önemli Değil — Çok Önemli

RISK

Harici veya dahili faktörler nedeniyle etkinin elde edilememesi riski ne kadar?

Risk

Düşük Risk — Yüksek Risk

C: Etkiyi Ölçümleme

Kodris, stratejik ve operasyonel kararlar verebilmek üzere satışları ve eğitimi izleyebilen dahili veri yönetimi sistemleri geliştirdi. Etki metriklerini şirket operasyonlarına entegre ederek, yeni müşterilerinin özelliklerini tanımlayabiliyor ve müşterilerini segmentlere ayırabiliyor. Böylece pazarlama faaliyetlerini hızlandırarak şirket değerini yükseltiyor.

Etki ölçüm süreci boyunca Kodris, kodlama öğrenmek için Kodris platformunu kullanan kız öğrencilerin teknolojiye daha fazla ilgi gösterdiklerini gözlemledi. Kodris ayrıca, Kodris tarafından kodlama eğitimi alan kız öğrencilerden, kodlama eğitim sonrasında STEM eğitimi alan ve STEM alanlarında çalışmaya başlayanların sayısının kaydını tutarak, cinsiyet eşitliği üzerindeki uzun vadeli etkisini ölçmeyi planlıyor.

Ayrıca Kodris, kız öğrencilerin gelişimlerini ve istikrarlarını analiz ederek kız öğrencilerinin kodlama eğitimine olan ilgilerini ölçmeyi planlıyor. Bunu ölçmek için Kodris, kız öğrencilerin Kodris platformunda yeni seviyeleri tamamlamalarını takip etmeyi planlıyor. Kız öğrencilerin seviye yükselmesi, onların daha fazla kodlama becerisi kazanmasına ve kodlama eğitimlerine olan ilgilerinin giderek artmasına işaret ediyor.

Kodris'in yazılım eğitimini alan öğrencilerin başarı istatistiklerine bakıldığında, 3 yıldız alan, yani başarıyla modülleri tamamlayan kız öğrencilerin sayısının yaklaşık %8 oranında daha fazla olduğu görülmektedir. Bu sonuçlar kız çocuklarının da yazılımcı olabilme becerilerinin olduğunu kanıtlar niteliktedir.

2019 yılından bu yana, ortaokul ve lise kademelerindeki devlet okullarında öğrenim gören öğrencilere, öğretmenlerinin gözetiminde uygulamalı kodlama eğitimi sunan Kodla Büyü projesinde Kodris altyapısı kullanılmaktadır. Kodla Büyü projesi bugüne kadar 4.622 devlet okulunda 293.418 öğrenciye ulaşmıştır.

Öğrenimler

Sürdürülebilir Kalkınma Amaçları merceğiyle bütünlüklü bir etki yönetimi çerçevesi geliştirme sürecinden geçmesinin ardından, Kodris artık paydaşlarının kısa ve uzun vadede yaşadığı değişiklikleri anlamak için toplanması gereken veri türlerini sistematik olarak belirleyebiliyor. Şirket ayrıca iş modelini düzenlemek ve iyileştirmek, ürünlerini ve hizmetlerini etkili bir şekilde sunmak, SKA'lara olan katkılarını en üst düzeye çıkarmak için müşterilerden geribildirimler topladığı anketleri kullanıyor.

Gelecek Planları

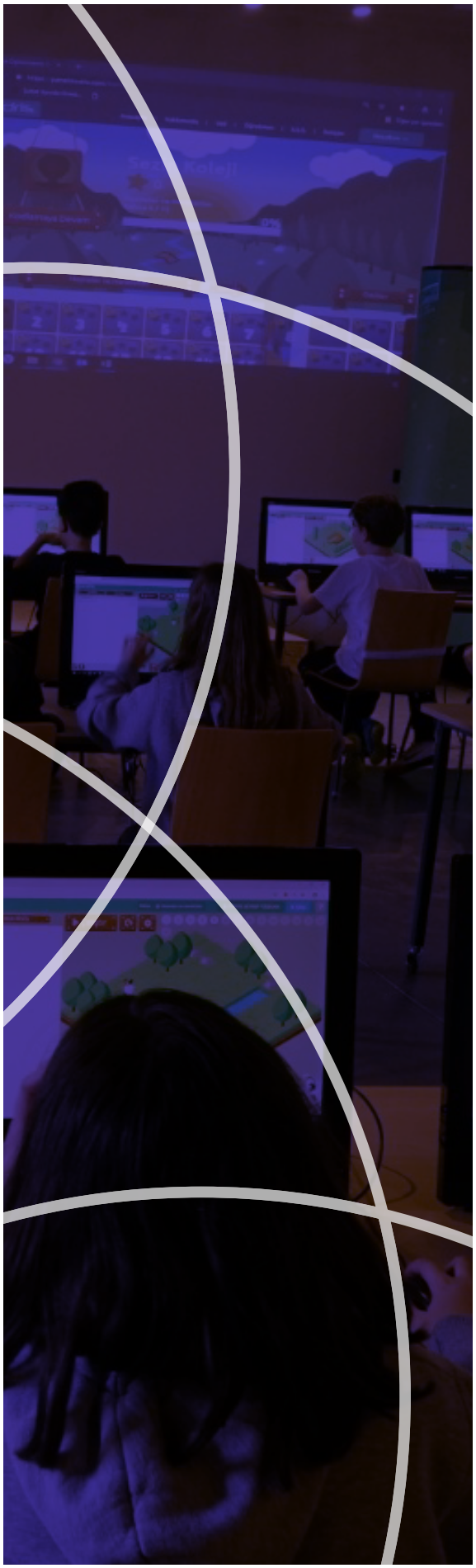
Kodris'in oyunlaştırılmış kodlama eğitimi halihazırda Türkiye, ABD ve Avrupa genelindeki müşterilere ulaşıyor. Şirket, bu oyunlaştırılmış kodlama eğitimini farklı dillerde daha fazla ülkede kullanılabilir hâle getirmeyi planlıyor.

Bununla birlikte, Kodris ürün yelpazesini hem çocuklara hem de yetişkinlere yönelik olacak biçimde genişletmeyi hedefliyor. Ayrıca, kullanıcıların kodlama eğitimindeki ilerlemelerini belgelendirebilecekleri bir sertifika programı sunmayı da planlıyor.

Son olarak, Kodris kadın yazılım geliştiriciler için şirket içinde daha fazla iş fırsatı yaratmayı ve eğitim fırsatlarını toplumsal eğitim eşitliğini güçlendirecek biçimde Türkiye'nin kırsal bölgelerine yaymayı hedefliyor.

"Kodris ile geçen yıl RoboRave Uluslararası Robotik Yarışması sayesinde tanışmıştık. Santa Fe Devlet Okulları Bölgesi'ndeki dijital bir okul olan Academy at Larragoite'de öğrencilerimle birlikte otuz günlük, ücretsiz bir deneme sürümünü kullandık. Altıncı sınıftan sekizinci sınıf müfredatına kadar yaklaşık on öğrenciyle denedik. Okulumuzda öğrencilerimize C ++, Arduino ve Python programlama dillerini kullanarak kodlama öğretiyoruz.
Kodris'i seçmemizin temel nedeni, Kodris'in en dikkat çekici özelliği olduğuna inandığım eşzamanlı blok ve metin kodlamayla harika interaktif sahnelerin oluşturulabilmesiydi. Bu senkronize blok ve metin kodlaması, Python öğrenmeyi öğrenciler için daha kolay ve eğlenceli hâle getiriyor. Kodun nasıl çalıştığını anında görselleştirebiliyor, Python'u basit adımlarla ve deneme-yanılma yoluyla öğrenebiliyorlar. Öğrencilerim Kodris karakterleriyle eğlenceli görevler üzerinde çalışmayı sevdi, onlar için daha çok oyun oynamak gibiydi. Öğrencilerin eğlendiklerinde daha iyi öğrendiklerini hepimiz biliyoruz!
Eğitimciler olarak öğretmenlerin sınıf listeleri oluşturmasına, öğrencilerin gelişimini izlemesine ve kavrayışlarını değerlendirmesine olanak tanıyan çevrimiçi bir program olmasını da sevdik. Birinci sınıftan dokuzuncu sınıfa kadar olan Kodris müfredatı, programlamaya dair tüm kavramları ve başlıkları öğretiyor. Halen geliştirilmekte olan ve 2021 yazında paylaşılması beklenen lise müfredatı için sabırsızlanıyoruz. Böylesine eğitici, eğlenceli ve hayli etkili bir program yazdıkları için Kodris'i tebrik ediyorum. Kodris'i kesinlikle tüm eğitmenlere öneriyorum."

Erem Birkan
Matematik, Bilimsel Teknolojiler ve Robotik Eğitmeni, Academy at Larragoite, Sanfa Fe, New Mexico, ABD



Daha fazla bilgi için

kodris

kodris.com

imece

imece.com