



DENİZLİ İL MİLLÎ EĞİTİM MÜDÜRLÜĞÜ

Scratch ile oyunumu kodluyorum

Dijital oyun geliştirme yarışması

2020 – 2021

YARIŞMANIN ADI:

“SCRATCH İLE OYUNUMU KODLUYORUM DİJİTAL OYUN GELİŞTİRME YARIŞMASI”

YARIŞMA YÜRÜTME KURULU:

Denizli İl Milli Eğitim Müdürlüğü ARGE Birimi

YARIŞMANIN DAYANAĞI:

08.06.2017 tarihli ve 30090 sayılı Resmi Gazetede yayımlanan MEB Eğitim Kurumları Sosyal Etkinlikler Yönetmeliği (Mad. 7, 11, 13)

DESTEKLENEN 2023 VİZYON HEDEFİ**ÖĞRENME SÜREÇLERİNDE DİJİTAL İÇERİK VE BECERİ DESTEKLİ DÖNÜŞÜM**

Hedef 1. Türk Eğitim Sistemi’nde farklı aktör ve kurumların katılımıyla, dijital eğitim ve öğretim içeriği geliştirme ekosistemi oluşturulacaktır.

1.3 Dijital içerikleri etkin olarak kullanma ve geliştirme kültürü edinmiş lider öğretmenler yetiştirilerek bu kültürün okullarda yaygınlaşması sağlanacaktır.

Hedef 2. Dijital öğrenme materyalleri geliştiren lider öğretmenler desteklenerek teşvik edilecektir.

2.3 Bilişimle üretim becerileri kazandırmaya yönelik öğrencilerimizle kodlama ve 3D tasarım etkinlikleri yürütülecektir.

YARIŞMANIN AMACI:

Öğrencilerimizin 21. yüzyıl becerileri olarak tanımlanan eleştirel düşünme, yaratıcı düşünme, iletişim, araştırma, problem çözme, karar verme, bilgi teknolojilerini kullanma, girişimcilik gibi beceriler etrafında birleşmesini sağlamak,

Teknolojiyi bir araç olarak kullanabilen, üreten bireylerin gelişmesini sağlamak,

Girişimci bireyler yetiştirmek,

Öğrencilerin programlama becerilerini geliştirmek.

YARIŞMANIN YÖNTEMİ:

Bu yarışma öğrencilerimizin üretken bireyler olmasını desteklemeyi esas alan bir yarışmadır. Yarışmacılar belirtilen tarihler arasında kendi oyunlarını üreteceklerdir. Konu ve alan sınırlaması bulunmamaktadır. Yarışmacılar belirt ilen İnternet adresinden "Başvuru formu" ve "Doğruluk Beyanı" içeren formu dolduracaklardır. Yarışmacının hazırladığı oyunlar daha önce hiçbir yarışmaya katılmamış, orijinal çalışmalar olması gerekmektedir.

YARIŞMAYA KATILIM KATEGORİSİ:

Ortaokul öğrencilerini (5., 6., 7. ve 8. Sınıf) kapsar.

YARIŞMA KAPSAMI:

Denizli ili ve ilçelerindeki tüm ortaokul öğrencilerini kapsar.

YARIŞMA TAKVİMİ

DUYURU	2020 EKİM AYI ÜÇÜNCÜ HAFTASI
ÖN KAYIT	26 EKİM 2020 – 13 KASIM 2020
OYUNLARIN SİSTEME YÜKLENMESİ	08 ŞUBAT - 02 NİSAN 2021
DEĞERLENDİRME	03 NİSAN – 16 NİSAN 2021
SONUÇLARIN AÇIKLANMASI VE ÖDÜL TÖRENİ	23 NİSAN 2021
ÖDÜLLER	1. Öğrenciye Arduino Proje Seti 2. Öğrenciye Arduino Başlangıç Seti 3. Öğrenciye Tospaa Bilgisayarsız Kodlama Oyunu

KATILIM KOŞULLARI

- 1) Yarışmaya özel ve devlet ortaokul öğrencileri katılabilir. Her öğrenci en fazla 1 oyun ile yarışmaya katılabilecektir.
- 2) Yarışmaya öğrenciler kayıtlı bulundukları okuldaki danışmanı aracılığı ile yarışmaya katılım sağlayacaktır. Öğretmenler birden fazla öğrenciye danışmanlık yapabilir.
- 3) Yarışmacılar oyunlarını konu sınırlaması olmadan Scratch 2.0 veya 3.0 üzerinden tasarlamaları gerekmektedir. Farklı bir platform üzerinde hazırlanan oyunlar yarışmaya dâhil edilmeyecektir.
- 4) Oyunlar inceleme kurulu tarafından incelenecek, kurallara uymadığı tespit edilen oyunlar diskalifiye edilecektir.
- 5) Yarışmaya katılım ücretsizdir.
- 6) Yarışmaya katılan eserlerin daha önce herhangi bir ulusal ya da uluslararası yarışmaya katılmamış olması şarttır.
- 7) Öğrenciler, danışman öğretmenleri vasıtasıyla, Denizli ARGE web sayfasından (<http://denizliarge.meb.gov.tr/>) adresinden dolduracakları başvuru formu ile yarışmaya başvurmuş sayılacaklardır. Hazırlanan oyunlar yarışma takviminde belirtilen süreler içinde yine Denizli ARGE web sayfasından verilecek link ile danışman öğretmeni tarafından yüklenecektir.
- 8) Eserlerin özgün nitelik taşıması gerekmektedir. Konuyla ilgili olarak, danışman öğretmen tarafından doldurulan "Doğruluk Beyanı" esastır. İhtilaflı durumlarda Denizli İl Milli Eğitim Müdürlüğü sorumlu tutulamaz.
- 8) Oyunlar şiddet, kin, nefret ve ayrımcılık ifadeleri ile yasal suç unsurları içermemeli, milli ve manevi değerlerimize ters düşmemelidir. Bu husustaki sorumluluk danışman öğretmene aittir.
- 9) Oyun adı ve oyunda yer alan karakterlerin isimleri Türkçe olacaktır.
- 10) Yarışmaya gönderilen eserlerin, eser sahipliği hakkı katılımcılara ait olmak üzere; bu eserlerin çoğaltılması, sergilenmesi, incelenmesi, üzerinde araştırma yapılması vb. kullanım hakkı Denizli İl Milli Eğitim Müdürlüğü'ne aittir.
- 11) Yarışmacılar organizasyon süresince Denizli İl Milli Eğitim Müdürlüğü ARGE biriminden proje sorumlusu Çağlar AKÇAY'dan yarışma süreci, detaylar hakkında bilgi alabilecektir.
- 12) Denizli İl Milli Eğitim Müdürlüğü gerekli gördüğü durumlarda şartnamede değişiklik yapma hakkına sahiptir.

Yarışma ile ilgili detaylı bilgi için :

Denizli İl Milli Eğitim Müdürlüğü ARGE Birimi

Proje Sorumlusu Çağlar AKÇAY

Eposta : cağlar.akcay@meb.gov.tr

Telefon : +90(553) 543 59 51

Değerlendirme

- Danışman öğretmenler öğrencilerin eserlerini son başvuru tarihine kadar <http://denizliarge.meb.gov.tr/> adresinden verilecek link ile danışman öğretmeni tarafından yüklemeleri gerekmektedir.
- Değerlendirmeler Denizli İl Milli Eğitim Müdürlüğü tarafından belirlenen akademisyenler, mühendisler ve uzman öğretmenler tarafından yapılacaktır.
- Değerlendirmelerde gizlilik esastır.
- Yapılan değerlendirmeler kesindir, itiraz edilemez ve değiştirilemez.
- Jüri, eserleri aşağıda belirtilen kriterler çerçevesinde değerlendirecektir.

Değerlendirme Kriterleri (100 puan üzerinden)

- Kurgu: 40 puan
- Teknik Kalite: 30 puan
- Görsellik: 20 puan
- Oyunun Özgünlüğü : 10

Sonuçların Açıklanması

Sonuçlar belirtilen yarışına takvimine göre 23 Nisan 2021 tarihinde yapılacak olan ödül töreninde ve Denizli İl Milli Eğitim Müdürlüğü'nün web adresinde ilan edilecektir.