

“MERSİN İL MİLLİ EĞİTİM MÜDÜRLÜĞÜ 4. DİJİTAL OYUN YARIŞMASI”
ŞARTNAMESİ

1. YARIŞMANIN ADI: Mersin İl Millî Eğitim Müdürlüğü 4. Dijital Oyun Yarışması

2. YARIŞMANIN KONUSU:

Yarışma, ortaokul 5.6.7. ve 8. sınıf ve lise 9.10.11.12. sınıf öğrencilerin katılacağı serbest konulu, belirledikleri kodlama araçlarını kullanarak programlayacakları ve PC, laptop, cep telefonu veya tablet gibi dijital ortamlarda çalışabilecek oyunları içermektedir.

3. HEDEF KİTLE: Mersin ilinde bulunan resmi/özel ortaokul ve lise öğrencileri.

4. YARIŞMAYI DÜZENLEYEN KURUMLAR:

Mersin İl Millî Eğitim Müdürlüğü himayelerinde, Mersin Üniversitesi iş birliği ile düzenlenecektir.

Yarışmayı Düzenleyen Kurumların Yarışma Sürecinden Sorumlu Komisyon Üyelerinin Sayı ve Niteliği		
Kurum Adı	Niteliği	Sayısı
Mersin İl Millî Eğitim Müdürlüğü	Uzman	3
Mersin Üniversitesi	Uzman	2

5. KURUMLARIN ÜSTLENECEĞİ GÖREVLER

	Mersin İl Millî Eğitim Müdürlüğü	Mersin Üniversitesi
Yarışma planlarken yapılacaklar	Yarışmanın genel çerçevesinin planlanması, duyurulması ve katılımın sağlanması.	Danışmanlık
Yarışma başvurusu sürecinde yapılacaklar	Oyun tasarımı, oyun kodlama konularında webinarların düzenlenmesi	
Yarışma esnasında yapılacaklar	Yarışmanın yapılması ve sonlandırılması, değerlendirme	Mentörlük, değerlendirme

Yarıřmadan sonra yapılacaklar	Ödüllerin dereceye girenlere ulařtırılması ve duyurulması Ulusal ve Uluslararası Ađlara Eriřim Desteđi	Mentörlük
--------------------------------------	---	-----------

6. YARIřMANIN AMACI:

Yapılacak yarıřmanın amacı; örgün eđitim kurumlarında eđitim görmekte olan öđrencilere giriřimcilik ruhunu ve programlama becerisini kazandırmak, onları yaratıcı bireyler haline dönüřtürebilecek teřviki sađlayabilmek, programlama eđitimini yaygınlařtırmak, hazırlanan oyun programlarının yaygınlařtırılmasını sađlamaktır. Ayrıca ölkemizin giriřimcilik, teknoloji ve yazılım alanlarında uzman dünya ölkeleri arasında olması, Mersin'in de bu üssün merkezi konumuna gelebilmesi için, öđrencileri cesaretlendirerek yarının teknoloji ve gelişim liderleri olabilmelerini desteklemek de yarıřmanın amaçları arasındadır. Hazır dijital ürünleri tüketen olmak yerine dijital teknolojileri üreten bireylerin yetişmesine katkı sađlamak yarıřmanın amaçlarındandır.

7. YARIřMANIN KAPSAMI:

Program, "bilgisayara bir işlemleri yaptırmak için yazılan komutlar dizisi" (TDK, 2017), programlama ise yazma süreci, test etme ve hataları ayıklama gibi birçok aşamayı içinde barındıran ve bireyin yoğun bir biliřsel beceri sergilemesini gerektiren karmařık bir problem çözme süreci olarak tanımlanabilir. Son yıllarda bilgisayar programlama olgusu gelişen teknolojinin en önemli unsuru olarak karřımıza çıkmaktadır.

Giriřimcilik ise bilimsel ve teknik bilgi birikimini arttırmak amacıyla sistematik bir temele dayalı olarak yürütölen yaratıcı çabayı ve bu bilgi birikiminin yeni uygulamalarda kullanılmasını ifade eder. Giriřimcilik kalkınmanın anahtarıdır. Kalkınmış bir toplum için nitelikli olarak yetiřtirilmiş, alanında uzman insan gücüne ihtiyaç duyulmaktadır. Bu bağlamda, kalkınmanın gerçekleştirilmesinde eđitimin önemli bir yeri olduđu söylenebilir. İçinde bulunduđumuz bilgi çağında, toplumların güç faktörünü çođunlukla bilgi oluřturmaktadır. Bilginin işlenmesinde, depolanmasında ve bir üretim unsuru olarak kullanılmasında bilgisayar ve iletişim teknolojisi kullanımı önem arz etmektedir. Ayrıca bilgisayar teknolojilerini etkin bir şekilde kullanabilen, bilginin üretime ve kalkınmaya yansıtılmasında eđitilmiş bireylerin gerekliliđi de ortaya çıkmaktadır. Gelişmiş ölkeler arasındaki rekabet üst noktalarda yaşanırken, gelişmekte olan ölkeler kaynak yetersizliđi, var olan kaynakların verimsiz kullanımı ya da sorunun önemini

henüz kavrayamadıkları için araştırma ve geliştirme çalışmalarında, dolayısı ile dünya çapında rekabette geri planda kalmaktadır. Girişimcilik ve programlama, değişen piyasa koşulları ve rekabet yapısıyla başa çıkabilmek konusunda, işletmelerin en önemli silahı olduğu tüm çevrelerce kabul edilmektedir. Ülkemizin de ekonomik ilerlemesi ve rekabet yarışındaki konumu, kurumların girişimcilik ve programlamayı anlama, uygulama ve yönetme becerilerinde gizlidir.

“Mersin İl Milli Eğitim Müdürlüğü 4. Dijital Oyun Yarışması” adlı yarışma ile bu çerçevede geleceğimiz olan öğrencilerin yaratıcı, yenilikçi, topluma faydalı düşünce yapısını benimsemesi, ülke ekonomisine katma değer yaratacak ve kalkınmayı sağlayacak bireyler olarak yetiştirilmesi, girişimcilik ve programlamanın eğitimimizin bir parçası olmasına katkıda bulunulması hedeflenmektedir.

8. YARIŞMA SÜRESİ VE İŞ TAKVİMİ:

Sıra	Faaliyet	Sorumlu Kurum	Son Tarih	Açıklama
1	Paydaşlara yarışma hakkında bilgilendirme yapılması, Kurul ve Komisyonların oluşturulması	Mersin İl Milli Eğitim Müdürlüğü	10 - 14 Şubat 2025	
2	Yarışmanın Katılımcılara Duyurulması	Mersin İl Milli Eğitim Müdürlüğü	17 – 21 Şubat 2025	Yarışma afiş ve duyurularının sosyal medya ve resmi kanallarla yapılması
3	Programın Okullara Tanıtılması	Mersin İl Milli Eğitim Müdürlüğü	Mart ayı süresince	Tüm resmi/özel okul temsilcilerinin katılımıyla düzenlenecek yüz yüze veya toplantı ile tanıtım yapılacaktır.
4	Oyun tasarımı, oyun kodlama konularında webinarların düzenlenmesi	Mersin İl Milli Eğitim Müdürlüğü	Mart ve Nisan aylarında	
5	Son Başvuru Tarihi	Mersin İl Milli Eğitim Müdürlüğü	18 Nisan 2025	

6	Yarışma komisyonunun projeleri değerlendirmesi	Değerlendirme Komisyonu	2 Mayıs 2025	Finale kalan 20 oyunun seçilmesi
7	Finale kalan oyunların jüriye sunulması, Yarışma final töreni ve dereceye girenlere ödüllerin verilmesi	Mersin İl Milli Eğitim Müdürlüğü	26 - 30 Mayıs 2025	

9. YARIŞMANIN DUYURULMASI ve KOORDİNASYONU:

Yarışmanın, Mersin'de bulunan tüm resmi ortaokul ve ortaöğretim kurumlarına duyurulması ve yarışma sürecinin koordinasyonu Mersin İl Milli Eğitim Müdürlüğü tarafından yürütülecektir.

10. YARIŞMA KOŞULLARI:

- a) Mersin ili sınırları içinde yer alan resmi/özel herhangi bir ortaokul veya lise öğrencisi olmak.
- b) Son başvuru tarihinden önce başvuru yapmak.
- c) Yarışmaya katılmak isteyen tüm takımlar, başvuru formunda istenilen bilgilerin tümünü eksiksiz doldurmak zorundadır. Başvuru sahibi başvuru formunda; yanlış, eksik ya da gerçeği yansıtmayan herhangi bir beyan / bilgi verdiği takdirde başvurusu tarafımızca geçersiz sayılacaktır.
- d) Yarışmaya ortaokul veya lise seviyelerinden **minimum 1 maksimum 3 öğrenciden oluşan takımlar, 1 danışman öğretmen rehberliğinde** (varsa Bilişim Teknolojileri Öğretmeni, yoksa branş öğretmeni) başvuracaklardır. Takım üyeleri aynı okuldan olmak zorundadır. Danışman öğretmen farklı okuldan olabilir.
- e) Bir takım/yarışmacı birden fazla proje ile yarışmaya katılamaz. Danışman öğretmen birden fazla takıma danışmanlık yapabilir.
- f) Yarışmayı düzenleyen kurumlar, yapılacak çalışmalar hakkında tanıtım, reklam gibi görseller kullanabilir.
- g) Kopya edilmiş çalışmalar, yarışma değerlendirme komisyonu tarafından diskalifiye edilecektir ve tarafımızca hiçbir yükümlülük kabul edilmeyecektir.
- h) Yarışmada başarılı olan oyuna/oyunlara patent, tasarım, faydalı model vb. alanlarda uygun görüldüğü takdirde Mersin İl Milli Eğitim Müdürlüğü Patent Birimi tarafından danışmanlık desteği verecektir.

i) Yarışma koordinasyon ekibinin proje fikrinin güvenliği konusunda herhangi bir sorumluluğu bulunmamaktadır.

11. YARIŞMAYA KATILACAK ÇALIŞMALARIN TESLİM EDİLME KOŞULLARI

a) Yarışmaya katılacak öğrenciler, çevrimiçi olarak yayınlanan başvuru formunu eksiksiz doldurarak **18 Nisan 2025** tarihine kadar Mersin İl Mili Eğitim Müdürlüğü'ne başvurularını yapacaktır.

b) Başvuru yapan her takım, bu şartnameyi okumuş ve koşullarını kabul etmiş sayılır.

12. ÇALIŞMALARIN DEĞERLENDİRİLMESİ

a) Öğrenciler tarafından iletilen projeler, değerlendirme komisyonu tarafından aşağıdaki değerlendirme kriterleri göz önüne alınarak değerlendirilecektir.

b) Değerlendirme komisyonu her kademedeki (Ortaokul ve Lise) proje arasından 1., 2. ve 3.'ü seçecektir.

Özgünlük	20 Puan
Seviyeye Uygunluk	20 Puan
Yaratıcılık	20 Puan
Kullanışlılık	20 Puan
Geliştirilmeye uygunluk	20 Puan

13. KURUL ve KOMİSYONLARIN OLUŞUMUNDA DİKKAT EDİLECEK HUSUSLAR

I. "MERSİN İL MİLLİ EĞİTİM MÜDÜRLÜĞÜ 4.DİJİTAL OYUN YARIŞMASI" İL YÜRÜTME KURULU

İl Yürütme Kurulu, Mersin İl Millî Eğitim Müdürlüğü başkanlığında 3 üyeden oluşacaktır.

II. YARIŞMA DEĞERLENDİRME KOMİSYONUNUN OLUŞUMU

Yarışmanın Değerlendirme Komisyonu; yarışmanın düzenlenmesinde yer alan kurumlardan katılacak 5 kişiden oluşacaktır.

VERİLECEK ÖDÜLLER

Dereceye giren öğrencilere ödülleri **Gülner Atlas Eğitim Vakfı**'nın değerli katkılarıyla verilecektir.

	ORTAOKUL ÖĞRENCİLERİNE VERİLECEK ÖDÜL	DANIŞMAN ÖĞRETMEN VERİLECEK ÖDÜL
1.olan takım	25.000 TL	5.000 TL
2. olan takım	15.000 TL	5.000 TL
3. olan takım	10.000 TL	5.000 TL

	LİSE ÖĞRENCİLERİNE VERİLECEK ÖDÜL	DANIŞMAN ÖĞRETMEN VERİLECEK ÖDÜL
1.olan takım	25.000 TL	5.000 TL
2. olan takım	15.000 TL	5.000 TL
3. olan takım	10.000 TL	5.000 TL

- **Meslek Liseleri Mansiyon Ödülü**

Komisyon tarafından belirlenecek olan meslek liselerinde görev yapan bir öğretmen ve meslek lisesinde öğrenim görmekte olan bir öğrenci Erasmus+ Mesleki Eğitim Akreditasyonu ile AB ülkelerinde gerçekleştirilecek **Uluslararası Beceri Yarışmasına** katılmaya hak kazanacaktır.