

**“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
<b>Yarışma planlarken yapılacaklar</b>	Yarışmanın genel çerçevesinin planlanması, duyurulması ve katılımın sağlanması.	Danışmanlık
<b>Yarışma başvurusu sürecinde yapılacaklar</b>	Oyun tasarımı, oyun kodlama konularında webinarların düzenlenmesi	
<b>Yarışma esnasında yapılacaklar</b>	Yarışmanın yapılması ve sonlandırılması, değerlendirme	Mentörlük, değerlendirme

<b>Yarışmadan sonra yapılacaklar</b>	Ödüllerin dereceye girenlere ulaştırılması ve duyurulması  Ulusal ve Uluslararası Ağlara Erişim Desteği	Mentörlük
--------------------------------------	---	-----------

## 6. YARIŞMANIN AMACI:

Yapılacak yarışmanın amacı; örgün eğitim kurumlarında eğitim görmekte olan öğrencilere girişimcilik ruhunu ve programlama becerisini kazandırmak, onları yaratıcı bireyler haline dönüştürebilecek teşviki sağlayabilmek, programlama eğitimini yaygınlaştırmak, hazırlanan oyun programlarının yaygınlaştırılmasını sağlamaktır. Ayrıca ülkemizin girişimcilik, teknoloji ve yazılım alanlarında uzman dünya ülkeleri arasında olması, Mersin'in de bu üssün merkezi konumuna gelebilmesi için, öğrencileri cesaretlendirerek yarının teknoloji ve gelişim liderleri olabilmelerini desteklemek de yarışmanın amaçları arasındadır. Hazır dijital ürünleri tüketen olmak yerine dijital teknolojileri üreten bireylerin yetişmesine katkı sağlamak yarışmanın amaçlarındandır.

## 7. YARIŞMANIN KAPSAMI:

Program, "bilgisayara bir işlemi 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 bilişsel beceri sergilemesini gerektiren karmaşık bir problem çözme süreci olarak tanımlanabilir. Son yıllarda bilgisayar programlama olgusu gelişen teknolojinin en önemli unsuru olarak karşımıza çıkmaktadır.

Girişimcilik ise bilimsel ve teknik bilgi birikimini arttırmak amacıyla sistematik bir temele dayalı olarak yürütülen yaratıcı çabayı ve bu bilgi birikiminin yeni uygulamalarda kullanılmasını ifade eder. Girişimcilik kalkınmanın anahtarıdır. Kalkınmış bir toplum için nitelikli olarak yetiştirilmiş, alanında uzman insan gücüne ihtiyaç duyulmaktadır. Bu bağlamda, kalkınmanın gerçekleştirilmesinde eğitimin önemli bir yeri olduğu söylenebilir. İçinde bulunduğumuz bilgi çağında, toplumların güç faktörünü çoğunlukla bilgi oluşturmaktadır. 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 eğitilmiş bireylerin gerekliliği de ortaya çıkmaktadır. Gelişmiş ülkeler arasındaki rekabet üst noktalarda yaşanırken, gelişmekte olan ülkeler kaynak yetersizliği, 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.

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

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