



T.C.
YENİŞEHİR KAYMAKAMLIĞI
İlçe Milli Eğitim Müdürlüğü

Sayı : 84994148-310.01.01-E.5223871
Konu : “Fikrinle Büyü-Fikrinle Yürü
Dijital Oyun Yarışması”

12.03.2019

DAĞITIM YERLERİNE

İlgi : İl Milli Eğitim Müdürlüğünün 11.03.2019 tarihli ve 5158895 sayılı yazısı.

İlgi yazı ile; eğitim öğretim niteliğinin arttırılmasına yönelik yapılan çalışmalara katkı sağlamak amacıyla çocuklarımızın Ar-Ge bilincini arttırmaya ve kodlama becerilerini arttırmayı sağlamak için, ekte yer alan şartname doğrultusunda ve resmi/özel ortaokul ve ortaöğretim (lise) kurumlarında öğrenim gören öğrencilere yönelik olarak; “Fikrinle Büyü-Fikrinle Yürü Dijital Oyun Yarışması” adlı yerel bir yarışma yapılacağı belirtilmiştir.

Adı geçen yarışma ortaokul 5. 6. 7. ve 8. sınıf öğrencileri için serbest konulu, lise 9. 10. 11. ve 12. sınıf öğrencileri için ise; serbest konulu belirtilecek kodlama araçlarını kullanarak programlayacakları ve PC, laptop, cep telefonu veya tablet gibi dijital ortamlarda çalışabilecek oyunları içermekte olup; yarışmaya resmi/özel ortaokul ve ortaöğretim (lise) kurum öğrencileri ve danışman öğretmenleri katılabilecektir.

Bu kapsamda; “Fikrinle Büyü-Fikrinle Yürü Dijital Oyun Yarışması”nın öğrenci ve öğretmenlere duyurulması ve yarışmaya katılımın teşvik edilmesi hususunda;

Bilgilerinizi ve gereğini rica ederim.

Hanifi ÇIRKIN
Müdür a.
Şube Müdürü

Ek:

- İlgi yazı ve ekleri (6 sayfa)

Dağıtım:

- Tüm Resmi ve Özel Ortaokul Müdürlüklerine
- Tüm Resmi ve Özel Lise Müdürlüklerine
- Yenişehir Belediyesi Bilim ve Sanat Merkezi Müdürlüğüne



T.C.
MERSİN VALİLİĞİ
İl Millî Eğitim Müdürlüğü

Sayı : 34776202-310.01.01-E.5158895
Konu : “Fikrinle Büyü-Fikrinle Yürü
Dijital Oyun Yarışması”

11.03.2019

DAĞITIM YERLERİNE

Müdürlüğümüz bünyesinde eğitim öğretim niteliğinin artırılmasına yönelik yapılan çalışmalara katkı sağlamak amacıyla çocuklarımızın Ar-Ge bilincini artırmaya ve kodlama becerilerini arttırmayı sağlamak için, ekte yer alan şartname doğrultusunda ve ilimize bağlı resmi/özel ortaokul ve ortaöğretim (lise) kurumlarında öğrenim gören öğrencilere yönelik olarak; “Fikrinle Büyü-Fikrinle Yürü Dijital Oyun Yarışması” adlı yerel bir yarışma yapılmasının uygun görüldüğüne dair Valilik Makamın 08.03.2019 tarihli ve 5054175 sayılı Oluru yazımız ekinde gönderilmiştir.

Adı geçen yarışma ortaokul 5. 6. 7. ve 8. sınıf öğrencileri için serbest konulu, lise 9. 10. 11. ve 12. sınıf öğrencileri için ise; serbest konulu belirteceğimiz kodlama araçlarını kullanarak programlayacakları ve PC, laptop, cep telefonu veya tablet gibi dijital ortamlarda çalışabilecek oyunları içermekte olup; yarışmaya İlimizde bulunan resmi/özel ortaokul ve ortaöğretim (lise) kurum öğrencileri ve danışman öğretmenleri katılabilecektir.

Bu kapsamda; “Fikrinle Büyü-Fikrinle Yürü Dijital Oyun Yarışması”nın ilçenize bağlı resmi/özel ortaokul ve ortaöğretim (lise) kurum müdürlüklerine duyurularak, yarışmaya katılımın teşvik edilmesi hususunda; gereğini rica ederim.

Adem KOCA
Vali a.
İl Millî Eğitim Müdürü

Ek:

- 1-Valilik Onayı (1 Sayfa)
- 2-Yarışma Şartnamesi (4 Sayfa)

Dağıtım:

13 İlçe Kaymakamlıklarına
(İlçe Millî Eğitim Müdürlüklerine)

Not: Yarışma ile ilgili bilgi için; İrtibat Kişileri: Ata BERK (0505 375 27 67) ve Hilal ERGÜN (0505 778 27 52)



T.C.
MERSİN VALİLİĞİ
İl Millî Eğitim Müdürlüğü

Sayı : 34776202-310.01.01-E.5054175

08/03/2019

Konu : “Fikrinle Büyü-Fikrinle Yürü
Dijital Oyun Yarışması”

VALİLİK MAKAMINA

Müdürlüğümüz bünyesinde eğitim öğretim niteliğinin artırılmasına yönelik yapılan çalışmalara katkı sağlamak amacıyla çocuklarımızın Ar-Ge bilincini artırmaya ve kodlama becerilerini arttırmayı sağlamak için, ekte yer alan şartname doğrultusunda; “Fikrinle Büyü-Fikrinle Yürü Dijital Oyun Yarışması” adlı yerel bir yarışma yapılması planlanmaktadır.

Söz konusu yarışmanın amacı; örgün eğitim kurumlarında eğitim görmekte olan öğrencilere, Milli Eğitim Temel Kanununda belirtilen ilke, esas ve amaçlara uygun olarak, Ar-Ge ruhunu ve kodlama becerisini kazandırmak, onları yaratıcı bireyler haline dönüştürebilecek teşviki sağlayabilmek, yönlendirilen değil yönlendiren toplum olma yolunda girişimciler yetiştirmek, kodlama ve kodlama eğitimi yaygınlaştırmak, programlama ve programlama eğitimi yaygınlaştırmak ve hazırlanan oyun programlarını değişik platformlara taşımaktır. Ayrıca; ülkemizin kodlama ve programcılık üssü olması, Mersin ilinin de bu üssün merkezi konumuna gelebilmesi için, öğrencilerin inovatif girişimciliklerini cesaretlendirerek yarının teknoloji ve gelişim liderleri olabilmelerini desteklemek, öğrencilerimizin kodlama, programlama ve programlama ürünlerini değişik platformlarda yayınlamak yarışmanın amaçları arasındadır.

Adı geçen yarışma ortaokul 5. 6. 7. ve 8. sınıf öğrencileri için serbest konulu, lise 9. 10. 11. ve 12. sınıf öğrencileri için ise; serbest konulu belirteceğimiz kodlama araçlarını kullanarak programlayacakları ve PC, laptop, cep telefonu veya tablet gibi dijital ortamlarda çalışabilecek oyunları içermekte olup; yarışmaya İlimizde bulunan resmi/özel ortaokul ve ortaöğretim (lise) kurum öğrencileri ve danışman öğretmenleri katılabilecektir.

Bu kapsamda; “Fikrinle Büyü-Fikrinle Yürü Dijital Oyun Yarışması”nın ilimize bağlı resmi/özel ortaokul ve ortaöğretim (lise) kurumlarında öğrenim gören öğrencilere yönelik olarak düzenlenmesi Müdürlüğümüzce uygun görülmektedir.

Makamlarınızca da uygun görülmesi halinde olurlarınıza arz ederim.

Adem KOCA
İl Millî Eğitim Müdürü

Ek: Yarışma Şartnamesi (4 Sayfa)

OLUR
08/03/2019

Süleyman DENİZ
Vali a.
Vali Yardımcısı

“FİKRİNLE BÜYÜ-FİKRİNLE YÜRÜ DİJİTAL OYUN YARIŞMASI” ADLI YARIŞMA ŞARTNAMESİ

1. YARIŞMANIN ADI: Fikrinle Büyü-Fikrinle Yürü Dijital Oyun Yarışması

2. YARIŞMANIN KONUSU:

Yarışma, ortaokul 5-6-7-8 ve sınıf öğrencileri için serbest konulu, lise 9-10-11-12 serbest konulu belirteceğimiz kodlama araçlarını kullanarak programlayacakları ve PC, Laptop, Cep telefonu veya Tablet gibi dijital ortamlarda çalışabilecek oyunları içermektedir

3. HEDEF KİTLE: Mersin İl’inde bulunan resmi/özel ortaokul ve lise kurum öğrencileri.

4. YARIŞMAYI DÜZENLEYEN KURUMLAR:

Mersin Valiliği himayelerinde Mersin İl Milli Eğitim Müdürlüğü, Mersin Teknoloji Geliştirme Bölgesi Kurum ve İşl. A.Ş, Mersin Üniversitesi.

Yarışmayı Düzenleyen Kurumların Yarışma Sürecinden Sorumlu Komisyon Üyelerinin Sayı Ve Niteliği		
Kurum Adı	Niteliği	Sayısı
Mersin İl Milli Eğitim Müdürlüğü	Uzman	2
Mersin Teknoloji Geliştirme Bölgesi Kurum ve İşl. A.Ş	Uzman	2
Mersin Üniversitesi	Uzman	2

5. YARIŞMANIN AMACI:

Gelişimin ana şartlarından olan Ar-Ge ve kodlama çalışmalarını, üretim bantlarından okul sıralarına taşımak, teknolojiye ve dünya ekonomisine yön veren ülkelerin öncelikli amaçlarındandır. Gelişmekte olan ülkeler statüsündeki ülkemizin, bu çalışmaları çok geç olmadan eğitim sistemine entegre etmesi ve bu süreci Türk Kültürü’nün bir parçası haline getirmesi artık kaçınılmaz bir olgudur. Ar-Ge ve kodlama kültürü, örgün ve yaygın eğitim kapsamındaki bireyler ile hayat boyu öğrenme çerçevesinde 7’den 70’e her bireye aşılması gereken bir kültürdür. Yapılacak yarışmanın amacı; örgün eğitim kurumlarında eğitim görmekte olan öğrencilere, Milli Eğitim Temel Kanununda belirtilen ilke, esas ve amaçlara uygun olarak, Ar-Ge ruhunu ve kodlamabecerisini kazandırmak, onları yaratıcı bireyler haline dönüştürebilecek teşviki sağlayabilmek, yönlendirilen değil yönlendiren toplum olma yolunda girişimciler yetiştirmek, kodlama ve kodlama eğitimini yaygınlaştırmak, programlama ve programlama eğitimini yaygınlaştırmak ve hazırlanan oyun programlarını değişik platformlara taşımaktır. Ayrıca, ülkemizin kodlama ve programcılık üssü olması, Mersin ilinin de bu üssün merkezi konumuna gelebilmesi için, öğrencilerin inovatif

girişimciliklerini cesaretlendirerek yarının teknoloji ve gelişim liderleri olabilmelerini desteklemek de yarışmanın amaçları arasındadır. Bu kapsamda öğrencilerimizin kodlama, programlama ve programlama ürünlerini değişik platformlarda yayınlamakta hedeflerimiz arasındadır.

6. YARIŞMANIN KAPSAMI:

Kodlama, bilgisayar yazılımları, uygulamalar ve web siteleri oluşturmamızı mümkün kılan şeydir. Kullandığınız internet tarayıcınız, işletim sisteminiz, telefonunuzdaki uygulamalar, Facebook ve şu an okumakta olduğunuz bu web sitesi ve daha birçok şey kodlar ve kodlama yardımıyla yapılır. Ar-Ge, bilimsel ve teknik bilgi birikimini arttırmak amacıyla sistematik bir temele dayalı olarak yürütülen yaratıcı çabayı ve bu bilgi birikiminin yeni uygulamalarda kullanılmasını ifade eder. Sonuç olarak Ar-Ge çalışmaları sonucunda çıkacak yeni fikirler kodlama ile hayata geçirilebilir.

Ar-Ge kalkınmanın anahtarıdır. Kodlama ise kalkınma yolunda kazanılması gereken bir beceridir. Ülkelerin gelişmişlik düzeyi, Ar-Ge harcamalarına ayırdıkları kaynakların büyüklüğü ile ölçülmektedir. 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. Ar-Ge ve kodlama, 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 Ar-Ge ve kodlamayı anlama, uygulama ve yönetme becerilerinde gizlidir. Ar-Ge ve kodlama bir kültürdür, buradan hareketle, bu kültürün erken yaşlardan başlayarak benimsenmesi ve kazanılması, dolayısıyla global arenada rekabet gücümüzü arttırabilme ve söz sahibi olabilme ana amaçtır.

“Fikirle Büyü - Fikirle Yürü Dijital Oyun” adlı yarışma ile bu çerçevede geleceğin garantisi olan öğrencilerin yaratıcı, yenilikçi, topluma faydalı düşünce yapısını benimsemesi, ülke ekonomisine katma değer yaratacak ve kalkınmayı sağlayacak bireyler olarak yetiştirilmesi, Ar-Ge ve kodlamanın eğitimimizin bir parçası olmasına katkıda bulunulması hedeflenmektedir. Yarışma ile ayrıca, gençlerimizin içindeki potansiyeli ortaya çıkartarak, çalışma hayatının içine, “iş arayan değil iş kuran mezunlar” olarak dahil edilebilmeleri planlanmaktadır.

7. YARIŞMA SÜRESİ VE İŞ TAKVİMİ:

Sıra	Faaliyet	Sorumlu Kurum	Son Tarih	Not
1	Yarışmanın bilgilendirme e-mailinin paydaşlara iletilmesi, Danışma Kuruluna davet iletilmesi.	Mersin Teknopark- Mersin İl Milli Eğitim Müdürlüğü	11 Mart 2019 Pazartesi

2	Danışma Kurulu Toplantı- Görüş ve Önerilerin Görüşülmesi	Mersin Teknopark	13 Mart 2019 Çarşamba	Yarışmanın tanıtımı, bütçe, final gecesi, diğer...
3	Yarışmanın Katılımcılara İletilmesi	Mersin Teknopark- Mersin İl Milli Eğitim Müdürlüğü	13 Mart 2019 Çarşamba	Yarışma sunumunun ve portalın hazır olması gerekmektedir.
4	Programın Okullara Tanıtılması	Mersin İl Milli Eğitim Müdürlüğü	15 Mart 2019 Cuma	Tüm resmi/özel okul temsilcilerinin katılımıyla düzenlenecek bir toplantı ile tanıtım yapılacaktır.
7	Yarışma komisyonunun projeleri değerlendirilmesi	Değerlendirme Komisyonu	27 -28 Mayıs 2019	
11	Yarışma Final Töreni ve dereceye girenlere ödülleri verilmesi	Mersin Teknopark- Mersin İl Milli Eğitim Müdürlüğü	28 Mayıs 2019 Salı	

8. YARIŞMANIN DUYURULMASI ve KOORDİNASYONU:

Yarışmanın, Mersin ilimizde bulunantüm resmi ortaokul ve ortaöğretim kurumlarına duyurulması ve yarışma sürecinin koordinasyonu Mersin İl Milli Eğitim Müdürlüğü tarafından yürütülecektir.

9. YARIŞMA KOŞULLARI:

- a) Dijital oyun niteliği taşıyan bir çalışmanın ilk aşaması olan kodlama ve programlamayı hazırlamakve başvuru işlemini gerçekleştirmek,
- b)Mersinili sınırları içinde yer alan resmi herhangi bir ortaokul veya lise öğrencisi olmak.
- c)Son başvuru tarihinden önce başvuru yapmak,
- ç)Yarışmaya katılmak isteyen tüm adaylar, başvuru formunda istenilen bilgilerin tümünü eksiksiz doldurmak zorundadır.Başvuru sahibi başvuru formunda; yanlış, eksik ya da gerçeği ile ilgisi olmayan herhangi bir beyan / bilgi verdiği takdirde başvurusu tarafımızca geçersiz sayılacak ve tarafımızca hiçbir yükümlülük taşımayacaktır.
- d) YarışmayaOrtaokul ve lise öğrencileri, okullarından bir danışman öğretmen rehberliğinde (varsa Bilişim teknolojileri, yoksa branş öğretmeni),katılacaktır.
- e) Yarışmayı düzenleyen kurumlar,yapılacak çalışmalar hakkında tanıtım, reklâm gibi görseller kullanabilir.
- f) Bir yarışmacı birden fazla proje ile yarışmaya katılamaz.
- g)Kopya edilmiş çalışmalar,yarışma değerlendirme komisyonları tarafından diskalifiye edilecektir ve tarafımızca hiçbir yükümlülük taşınmayacaktır.

h) Yarışmada başarılı olan eserin, patenti alınarak ticarileştirilmesi konusunda Mersin Teknoloji Geliştirme Bölgesi Kurum ve İşletici A.Ş., Mersin Ticaret ve Sanayi Odası, Mersin Üniversitesi, Mersin Tarsus Organize Sanayi Bölgesi, Akdeniz İhracatçı Birlikleri, Tarsus Ticaret ve Sanayi Odası danışmanlık desteği vermeye çalışacaktır.

10. YARIŞMAYA KATILACAK ÇALIŞMALARIN TESLİM EDİLME KOŞULLARI

a) Yarışmaya katılacak öğrencilerde yer alan başvuru formunu eksiksiz doldurarak, poster sunumu ile birlikte geç 24/05/2019 tarihine Mersin İl Mili Eğitim Müdürlüğüne başvurusunu yapacaktır.

b) Poster sunumların bilimsel nitelik taşıması önem arz etmekte olup (varsa) yararlanılan kaynakların (makale, bildiri, rapor vb.) alıntı yapma kurallarına göre belirtilmiş olması beklenmektedir. Okullar bu konuda öğrenciye gereken desteği sağlayacaklardır.

c) Başvuru yapan her yarışmacı, bu şartnameyi okumuş ve koşullarını kabul etmiş sayılır.

11. ÇALIŞMALARIN DEĞERLENDİRİLMESİ

a) Öğrenciler tarafından iletilen projeler, değerlendirme komisyonu tarafından geliştirilen değerlendirme formundaki maddeler göz önüne alınarak değerlendirilecektir.

b) Değerlendirme komisyonu her kademedeki (Ortaokul ve Lise) projeyi 1., 2., ve 3. seçecektir.

12. KURUL ve KOMİSYONLARIN OLUŞUMUNDA DİKKAT EDİLECEK HUSUSLAR

I. "FİKRİNLE BÜYÜ-FİKRİNLE YÜRÜ DİJİTAL OYUN YARIŞMASI" İL YÜRÜTME KURULU

İl Yürütme Kurulu Mersin İl Milli Eğitim Müdürlüğü başkanlığında ve üyeliğinde, ayrıca Mersin Teknoloji Geliştirme Bölgesi Genel Müdürlüğünden 2 kişi; olmak üzere toplam 4 kişiden oluşacaktır.

DİJİTAL OYUN YARIŞMASI"

II. Yarışma DEĞERLENDİRME KOMİSYONUNUN OLUŞUMU

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

Verilecek Ödüller

Ortaokul

1. olan öğrenciye 500 TL2. olan öğrenciye 350 TL 3. olan öğrenciye 250 TL

Lise

1. olan öğrenciye 1000 TL2. olan öğrenciye 750 TL3. olan öğrenciye 500 TL

Dereceye Giren Danışman Öğretmenlere Başarı Belgesi

