**“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 9-10-11-12serbest konulu belirteceğimiz kodlama araçlarını kullanarak programlayacakları ve PC, Laptop, Ceptelefonu veya Tablet gibi dijital ortamlarda çalışabilecek oyunları içermektedir

1. **HEDEF KİTLE:**Mersin İl’inde bulunan BİLSEM, resmi/özel ortaokul ve lise kurum öğrencileri.
2. **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* |

1. **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 aşılanması 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-Geruhunu vekodlamabecerisini 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 yayınlaştırmakta hedeflerimiz arasındadır.

1. **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 vekodlama, 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.

 “Fikrinle Büyü - Fikrinle 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 kodlamanıneğitimimizin 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.

1. **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 değerlendirmesi | Değerlendirme Komisyonu | 27 -28 Mayıs 2019  |  |
| 11 | Yarışma Final Töreni ve dereceye girenlere ödüllerin verilmesi | Mersin Teknopark- Mersin İl Milli Eğitim Müdürlüğü | 28 Mayıs 2019 Salı |  |

1. **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.

1. **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.

1. **YARIŞMAYA KATILACAK ÇALIŞMALARIN TESLİM EDİLME KOŞULLARI**

**a)**Yarışmaya katılacak öğrencilerekte yer alan başvuru formunu eksiksiz doldurarak, poster sunumu ile birlikteen geç24/05/2019tarihine 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 etmişsayılır.

1. **ÇALIŞMALARIN DEĞERLENDİRİLMESİ**

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

b)Değerlendirme komisyonu her kademeden ( Ortaokul ve Lise)projeyi1., 2., ve 3. seçecektir.

1. **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, ayrıcaMersin Teknoloji Geliştirme Bölgesi Genel Müdürlüğünden2 kişi; olmak üzere toplam 4 kişiden oluşacaktır.

**DİJİTAL OYUN YARIŞMASI”**

**II. Yarışma DEĞERLENDİRME KOMİSYONUNUN OLUŞUMU**

Yarışmanın Değerlendirme Komisyonu; yarışmanın düzenlenmesinde yer alan kurumlardan gelecek 6 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 verilecek.

Yarışmaya katılan tüm öğrencilere katılım belgesi verilecek.