



T.C.  
YENİŞEHİR KAYMAKAMLIĞI  
İlçe Milli Eğitim Müdürlüğü

Sayı : E-84994148-604.01.01-39799966

24.12.2021

Konu : "2. Dijital Oyun Yarışması"

DAĞITIM YERLERİNE

İlgi : İl Milli Eğitim Müdürlüğünün 23.12.2021 tarihli ve 39712828 sayılı yazısı.

İlgi yazıya istinaden; 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 sağlamak amacıyla Mersin İl Milli Eğitim Müdürlüğü tarafından düzenlenecek olan "2. Dijital Oyun Yarışması"nda ortaokul ve lise öğrencileri serbest konulu, belirledikleri kodlama araçlarını kullanarak PC, laptop, cep telefonu veya tablet gibi dijital ortamlarda çalışabilecek oyunları tasarlayacakları bildirilmiştir.

Dereceye giren öğrencilere ödülleri girişimci iş insanı Mehmet ECEVİT'in değerli katkılarıyla verilecek olup, yarışma ile ilgili detaylı bilgi ve şartnameye <http://meb.ai/eVRJtG> adresinden ulaşılabacaktır. Son başvuru tarihi 20 Mayıs 2022'dir.

Gereğini rica ederim.

İbrahim YILMAZ  
Müdür a.  
Şube Müdürü

Eki:

- Yazı ve Ekleri (8 Sayfa)

Dağıtım:

- Tüm Resmi ve Özel Ortaokul ve Lise Müdürlüklerine

Not : Yarışmaya başvurmak için her takımın aşağıdaki linkten formu eksiksiz doldurması gerekmektedir.  
Başvuru formuna ulaşmak için <http://meb.ai/vFD4s2>  
Başvuru formu takımlar adına danışman öğretmenler tarafından doldurulmalıdır.  
Başvuru formu her takım için ayrı ayrı doldurulacaktır.

Bu belge güvenli elektronik imza ile imzalanmıştır.

Adres : Güvenevler Mah. 1.Cad. Kapı No: 118/A Yenişehir/MERSİN

Belge Doğrulama Adresi : <https://www.turkiye.gov.tr/meb-ebys>

Telefon No : 0324 325 43025-26

Bilgi için: M.TATAR

E-Posta: [yenisehir33\\_arge@meb.gov.tr](mailto:yenisehir33_arge@meb.gov.tr)

Unvan : Şef

Kep Adresi : [meb@hs01.kep.tr](mailto:meb@hs01.kep.tr)

İnternet Adresi: [www.yenisehir33.meb.gov.tr](http://www.yenisehir33.meb.gov.tr)

Faks: 0324 325 43 2

Bu evrak güvenli elektronik imza ile imzalanmıştır. <https://evraksorgu.meb.gov.tr> adresinden 1f36-58ec-3a16-ad0c-a2ba kodu ile teyit edilebilir.





T.C.  
YENİŞEHİR KAYMAKAMLIĞI  
İlçe Milli Eğitim Müdürlüğü

Sayı : E-84994148-<...>-<...>

<...>

Konu : "2. Dijital Oyun Yarışması"

DAĞITIM YERLERİNE

İlgi : İl Milli Eğitim Müdürlüğünün 23.12.2021 tarihli ve 39712828 sayılı yazısı.

İlgi yazıya istinaden; 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 sağlamak amacıyla Mersin İl Milli Eğitim Müdürlüğü tarafından düzenlenecek olan "2. Dijital Oyun Yarışması"nda ortaokul ve lise öğrencileri serbest konulu, belirledikleri kodlama araçlarını kullanarak PC, laptop, cep telefonu veya tablet gibi dijital ortamlarda çalışabilecek oyunları tasarlayacakları bildirilmiştir.

Dereceye giren öğrencilere ödülleri girişimci iş insanı Mehmet ECEVİT'in değerli katkılarıyla verilecek olup, yarışma ile ilgili detaylı bilgi ve şartnameye <http://meb.ai/eVRJtG> adresinden ulaşılabacaktır. Son başvuru tarihi 20 Mayıs 2022'dir.

Gereğini rica ederim.

İbrahim YILMAZ  
Müdür a.  
Şube Müdürü

Eki:

- Yazı ve Ekleri (8 Sayfa)

Dağıtım:

- Tüm Resmi ve Özel Ortaokul ve Lise Müdürlüklerine

Not : Yarışmaya başvurmak için her takımın aşağıdaki linkten formu eksiksiz doldurması gerekmektedir.  
Başvuru formuna ulaşmak için <http://meb.ai/vFD4s2>  
Başvuru formu takımlar adına danışman öğretmenler tarafından doldurulmalıdır.  
Başvuru formu her takım için ayrı ayrı doldurulacaktır.

Bu belge güvenli elektronik imza ile imzalanmıştır.

Adres : Güvenerler Mah. 1.Cad. Kapı No: 118/A Yenişehir/MERSİN

Belge Doğrulama Adresi : <https://www.turkiye.gov.tr/meb-ebys>

Telefon No : 0324 325 43025-26

E-Posta: [yenisehir33\\_arge@meb.gov.tr](mailto:yenisehir33_arge@meb.gov.tr)

İnternet Adresi: [www.yenisehir33.meb.gov.tr](http://www.yenisehir33.meb.gov.tr)

Bilgi için: M.TATAR

Unvan : Şef

Faks: 0324 325 43 2



# “MERSİN İL MİLLİ EĞİTİM MÜDÜRLÜĞÜ 2. DİJİTAL OYUN YARIŞMASI” ŞARTNAMESİ

**1. YARIŞMANIN ADI:** Mersin İl Milli Eğitim Müdürlüğü 2. 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 Milli 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 Milli Eğitim Müdürlüğü	Uzman	4
Mersin Üniversitesi	Uzman	4

**5. KURUMLARIN ÜSTLENECEĞİ GÖREVLER**

	Mersin İl Milli 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	Mentörlük + Ulusal ve Uluslararası Ağlara Erişim Desteği

## 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

lkeler kaynak yetersizliđi, var olan kaynakların verimsiz kullanımı ya da sorunun nemini henz kavrayamadıkları iin arařtırma ve geliřtirme alıřmalarında, dolayısı ile dnya apında rekabette geri planda kalmaktadır. Giriřimcilik ve programlama, deđiřen piyasa kořulları ve rekabet yapısıyla bařa ıkabilmek konusunda, iřletmelerin en nemli silahı olduđu tm evrelerce kabul edilmektedir. lkemizin de ekonomik ilerlemesi ve rekabet yarıřındaki konumu, kurumların giriřimcilik ve programlamayı anlama, uygulama ve ynetme becerilerinde gizlidir.

“Mersin İl Milli Eđitim Mdrlđ 2. Dijital Oyun Yarıřması” adlı yarıřma ile bu erevede geleceđimiz olan đrencilerin yaratıcı, yeniliki, topluma faydalı dřnce yapısını benimsemesi, lke ekonomisine katma deđer yaratacak ve kalkınmayı sađlayacak bireyler olarak yetiřtirilmesi, giriřimcilik ve programlamanın eđitimimizin bir parası olmasına katkıda bulunulması hedeflenmektedir.

#### 8. YARIřMA SRESİ VE İř TAKVİMİ:

Sıra	Faaliyet	Sorumlu Kurum	Son Tarih	Aıklama
1	Yarıřmanın bilgilendirme e-mailinin paydařlara iletilmesi, yarıřma kuruluna davet iletilmesi.	Mersin İl Milli Eđitim Mdrlđ	27-31 Aralık 2021	
2	Yarıřmanın Katılımcılara Duyurulması	Mersin İl Milli Eđitim Mdrlđ	3-7 Ocak 2022	Yarıřma afiř ve duyurularının sosyal medya ve resmi kanallarla yapılması
3	Programın Okullara Tanıtılması	Mersin İl Milli Eđitim Mdrlđ	10 – 14 Ocak 2022	Tm resmi/zel okul temsilcilerinin katılımıyla dzenlenecek yz yze veya toplantı ile tanıtım yapılacaktır.
4	Oyun tasarımı, oyun kodlama konularında webinarların dzenlenmesi	Mersin İl Milli Eđitim Mdrlđ	řubat ayı ierisinde belirlenen bir tarihte	

5	Son Başvuru Tarihi	Mersin İl Milli Eğitim Müdürlüğü	20 Mayıs 2022	
6	Yarışma komisyonunun projeleri değerlendirmesi	Değerlendirme Komisyonu	27 Mayıs 2022	Finale kalan 20 oyunun seçilmesi
7	Finale kalan oyunların jüriye sunulması, Yarışma final töreni ve dereceye girenlere ödüllerin verilmesi	Mersin İl Milli Eğitim Müdürlüğü	1 Haziran 2022	

## 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, reklâm 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 **20/05/2022** 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 kademedен (Ortaokul ve Lise) proje arasından 1., 2. ve 3.'yü 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 2.DİJİTAL OYUN YARIŞMASI" İL YÜRÜTME KURULU**

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

## II. YARIŐMA DEĐERLENDİRME KOMİSYONUNUN OLUŐUMU

Yarıőmanın Deđerlendirme Komisyonu; yarıőmanın dűzenlenmesinde yer alan kurumlardan katılacak 8 kiőiden oluőacaktır.

### VERİLECEK ÖDÜLLER

Dereceye giren öđrencilere ödülleri girişimci iş insanı Mehmet ECEVİT'in deđerli katkılarıyla verilecektir.

- **Ortaokul**

1.olan takıma	3.000 TL
2.olan takıma	2.000 TL
3.olan takıma	1.500 TL

- **Lise**

1.olan takıma	5.000 TL
2.olan takıma	3.000 TL
3. olan takıma	2.000 TL

Ödüller dereceye giren takım üyesi öđrencilere verilecektir. Dereceye giren takımların danıőman öđretmenlerine plaket verilecektir.





## Ödüller

### Ortaokul

- 1.Olan Takıma **3000 TL**
- 2.Olan Takıma **2000 TL**
- 3.Olan Takıma **1500 TL**

### Lise

- 1.Olan Takıma **5000 TL**
- 2.Olan Takıma **3000 TL**
- 3.Olan Takıma **2000 TL**

Girişimci İş İnsanı Mehmet ECEVİT'in değerli katkılarıyla.

**Son Başvuru: 20 Mayıs 2022**