



T.C.  
YENİŞEHİR KAYMAKAMLIĞI  
İlçe Milli Eğitim Müdürlüğü



Sayı : E-84994148-604.01.01-89831751  
Konu : 3. Dijital Oyun Yarışması Duyurusu

16.11.2023

DAĞITIM YERLERİNE

İlgi : İl Milli Eğitim Müdürlüğünün 14.11.2023 tarihli ve 89691663 sayılı yazısı.

Mersin İl Milli Eğitim Müdürlüğü bünyesinde, Mersin Üniversitesi işbirliği ile düzenlenmesi planlanan 3. Digital Oyun Yarışması ile ilgili şartname ve ödüller ekte gönderilmiştir. Yarışma için başvurular "<https://forms.gle/FQN6hD4Pz2qpTaJbA>" web adresinde bulunan form doldurularak yapılacaktır. Söz konusu yarışmanın duyurulması hususunda;  
Gereğini rica ederim.

Mehmet Salih ÖZGÜN  
Müdür a.  
Şube Müdürü

Ek: İlgi yazı ve ekleri (8 Sayfa)

Dağıtım:  
Resmi ve Özel Okul Müdürlüklerine

**Bu belge güvenli elektronik imza ile imzalanmıştır.**

Adres : Güvenerler Mahallesi 1. Cadde No 118/ A Yenişehir Mersin

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

Telefon No : 0 (324) 325 43 25

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: Melih TATAR

Unvan : Şef

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

Faks:3243254327

Bu evrak güvenli elektronik imza ile imzalanmıştır. <https://evraksorgu.meb.gov.tr> adresinden **da99-3aeb-33b8-ba16-4f66** kodu ile teyit edilebilir.





T.C.  
MERSİN VALİLİĞİ  
İl Millî Eğitim Müdürlüğü



Sayı : E-34776202-310.01.02-89691693  
Konu : 3. Dijital Oyun Yarışması Duyurusu

**ACELE ve GÜNLÜDÜR.**  
14.11.2023

.....KAYMAKAMLIĞINA  
(İlçe Millî Eğitim Müdürlüğü)

Mersin İl Millî Eğitim Müdürlüğü bünyesinde, Mersin Üniversitesi işbirliği ile düzenlenmesi planlanan 3. Dijital Oyun Yarışması ile ilgili şartname ve ödülleri ekte yer almaktadır. Yarışma için başvurular <https://forms.gle/FQN6hD4Pz2qpTajbA> link adresinde bulunan form doldurularak yapılacaktır.

Bu kapsamda; adı geçen yarışmanın ilçenize bağlı tüm resmi/özel okullara duyurulması hususunda gereğini rica ederim.

Baykal BAŞDEMİR  
Vali a.  
İl Millî Eğitim Müdür V.

Ek:  
1-Dijital Oyun Yarışması Şartnamesi (6 Sayfa)  
2-Ödül Afişi (1 Sayfa)

Dağıtım:  
13 İlçe Kaymakamlığına  
(İlçe Millî Eğitim Müdürlüğü)

**Bu belge güvenli elektronik imza ile imzalanmıştır.**

Adres : Proje Koordinasyon ve Öğrenme Merkezi Barbaros Mah. GMK  
Bulvarı No:479A/Dükkan Merkez Yenişehir-MERSİN  
Telefon No : 0 (324) 329 14 77  
E-Posta: arge33@meb.gov.tr  
Kep Adresi : meb@hs01.kep.tr

Belge Doğrulama Adresi : <https://www.turkiye.gov.tr/meb-ebys>  
Bilgi için: Erdem ERCENGİZ Unvan:Büro Personeli  
Unvan : Büro Personeli  
İnternet Adresi: [www.mersin.meb.gov.tr](http://www.mersin.meb.gov.tr) Faks:3243273518

Bu evrak güvenli elektronik imza ile imzalanmıştır. <https://evraksorgu.meb.gov.tr> adresinden e356-4260-35dc-8e00-6135 kodu ile teyit edilebilir.





**MERSİN**  
İl Millî Eğitim Müdürlüğü  
**3. Dijital Oyun**  
**Yarışması**

# Ödüller

## Ortaokul

- 1.Olan Takıma **10000** TL  
2.Olan Takıma **6000** TL  
3.Olan Takıma **4000** TL

## Lise

- 1.Olan Takıma **10000** TL  
2.Olan Takıma **6000** TL  
3.Olan Takıma **4000** TL

Girişimci İş İnsanı Mehmet ECEVİT'in değerli katkılarıyla.

# Son Başvuru: 15 Mart 2024

Bizi Takip Edin    MersinMEMArGe

**“MERSİN İL MİLLİ EĞİTİM MÜDÜRLÜĞÜ 3. DİJİTAL OYUN YARIŞMASI”  
ŞARTNAMESİ**

**1. YARIŞMANIN ADI:** Mersin İl Milli Eğitim Müdürlüğü 3. 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.

<b>Yarışmayı Düzenleyen Kurumların Yarışma Sürecinden Sorumlu Komisyon Üyelerinin Sayı ve Niteliği</b>		
<b>Kurum Adı</b>	<b>Niteliği</b>	<b>Sayısı</b>
Mersin İl Milli Eğitim Müdürlüğü	<i>Uzman</i>	2
Mersin Üniversitesi	<i>Uzman</i>	3

**5. KURUMLARIN ÜSTLENECEĞİ GÖREVLER**

	<b>Mersin İl Milli Eğitim Müdürlüğü</b>	<b>Mersin Üniversitesi</b>
<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>Yarıřmadan sonra yapılacaklar</b>	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 yarıřın 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 bilişsel beceri sergilemesini gerektiren karmaşık 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 3. 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	16-20 Ekim 2023	
2	Yarışmanın Katılımcılara Duyurulması	Mersin İl Milli Eğitim Müdürlüğü	23-27 Ekim 2023	Yarışma afiş ve duyurularının sosyal medya ve resmi kanallarla yapılması
3	Programın Okullara Tanıtılması	Mersin İl Milli Eğitim Müdürlüğü	30 Ekim – 3 Kasım 2023	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	Kasım ve Aralık ayları içerisinde	
5	Son Başvuru Tarihi	Mersin İl Milli Eğitim Müdürlüğü	15 Mart 2024	

6	Yarışma komisyonunun projeleri değerlendirmesi	Değerlendirme Komisyonu	22 Mart 2024	Finale kalan 20 oyunun seçilmesi
7	Finale kalan oyunların jüriye sunulması, Yarışma final töreni ve dereceye girenlere ödüllerin verilmesi	Mersin İl Milli Eğitim Müdürlüğü	19 Nisan 2024	

## 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 **15/03/2024** 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 3.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 8 kişiden oluşacaktır.



## VERİLECEK ÖDÜLLER

Dereceye giren öğrencilere ödülleri girişimci iş insanı Mehmet ECEVİT'in değerli katkılarıyla verilecektir.

- **Ortaokul**

1.olan takıma 10.000 TL

2.olan takıma 6.000 TL

3.olan takıma 4.000 TL

- **Lise**

1.olan takıma 10.000 TL

2.olan takıma 6.000 TL

3. olan takıma 4.000 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.

Ödüller dereceye giren takım üyesi öğrencilere verilecektir. Dereceye giren takımların danışman öğretmenlerine plaket verilecektir.