



{ SENDE KODLA ZEYTİNBURNU }

ZEYTİNBURNU İLÇESİ ORTAOKULLAR ARASI
KODLAMA YARIŞMASI



SCRATCH

SON BAŞVURU: 29.03.2024

Başvuru için Zeytinburnu Ortaokulu web sitesini ziyaret edebilirsiniz.
zeytinburnuortaokulu.meb.k12.tr

ZEYTİNBURNU İLÇE MİLLÎ EĞİTİM MÜDÜRLÜĞÜ
ORTAOKULLAR ARASI
“SEN DE KODLA ZEYTİNBURNU” KODLAMA YARIŞMASI
ŞARTNAMESİ

1- KONULAR:

Sen De Kodla Zeytinburnu Kodlama Yarışması'na ait aşağıda verilen 5 konudan birisi yarışma gününde jüri üyesi ile kura ile seçilecektir.

1. Uzay ve Havacılık
2. Dilimizin Zenginlikleri
3. Su ve İklim Değişikliği
4. Benim Şehrim
5. Doğada Yaşam

2- AMAÇ:

Zeytinburnu İlçe Milli Eğitim Müdürlüğüne bağlı ortaokul öğrencilerimizin kodlama becerisini kazanıp teknolojiyi tüketen değil üreten bireyler haline gelmelerini sağlamaktır.

İçinde bulunduğumuz bilgi ve teknoloji çağında, ülkelerin ekonomik gelişimini sağlamak adına atılabilecek en önemli adım, teknolojiye yatırım yapmaktır. Maddi yatırımlardan daha da önemlisi insana yapılan yatırımdır. İnsanımızı bilinçlendirmek, heveslendirmek ve sektörde yer almalarını sağlayabilmek kodlama eğitimlerinin küçük yaşlardan itibaren verilmesi gerekir. Hedefimiz yukarıda ifade edilenler doğrultusunda Zeytinburnu İlçesi bünyesinde bütün öğrencilerin sahip olduğumuz vizyon vermelerine katkı sağlamaktır

2- YARIŞMANIN DAYANAĞI:

MEB Eğitim Kurumları Sosyal Etkinlikler Yönetmeliği

3-KAPSAM:

Zeytinburnu İlçe Milli Eğitim Müdürlüğüne bağlı resmi/özel ortaokul öğrencileri.

4-TEMA:

Scratch 3.0 Kodlama Yarışması 2024'e, Zeytinburnu İlçesinde öğrenim gören tüm 5 ve 6.sınıf öğrencileri katılabilir.

5- İLÇE MİLLÎ EĞİTİM MÜDÜRLÜĞÜ SORUMLU BİRİM:

İlçe Millî Eğitim Müdürlüğü Şube Müdürü Erkan KESKİN sorumluluğunda Strateji Geliştirme Bölüm



6- YARIŞMA YÖNTEMİ:

Yarışmaya katılım gruplar halindedir ve ücretsizdir. Gruplar en az 2, en fazla 3 öğrenciden oluşacaktır. Her okuldan en fazla 2 grup yarışmaya katılabilir. Her grup yarışma süresince sadece bir oyunla yarışmaya katılım sağlayabilir. Katılımcılar oyunlarını Zeytinburnu Ortaokulunda gruplar adına hazırlanan bilgisayar alanlarında verilen süreler içerisinde yüz yüze ortamda tamamlamaya çalışacaklardır. Süre bitiminde katılımcıların bildiyarlarından bellekler yardımı ile toplanacaktır. Grupların sıra numarasına göre grup üyeleri, jüri karşısında oyunlarının tanıtımlarını gerçekleştireceklerdir. Jüri üyeleri tarafından daha önceden hazırlanan ölçğe göre değerlendirmeler yapıp, aynı gün içerisinde yarışmanın sonucu açıklanacaktır. Yarışmanın sonucuna göre en fazla puanı toplayan ilk 3 grup ödüllendirilecektir. Scratch 3.0 programı öğrenciler için önceden bilgisayarlara kurulmuş halde olacaktır. Yarışmanın konusu öğrencilere yarışma gününde verilecektir. Verilen konulara göre oyun tasarımları yapılacaktır.

7- GENEL KURALLAR:

- Yarışmaya başvuru ücretsizdir.
- Yarışmaya 5 ve 6. sınıf öğrencileri katılabilir.
- Okullarımız yarışmaya başvurularını gruplar halinde yapacaklardır. Bireysel olarak yapılan başvurular geçersiz sayılacaktır.
- Gruplar en az 2, en fazla 3 öğrenciden oluşmalıdır.
- Her grup sadece bir oyunla yarışmaya katılım sağlayabilir. Birden fazla oyunun tespit edilmesi durumunda katılım hakkı iptal edilir.
- Oyun, Scratch 3.0 platformu üzerinden yapılmalıdır. Başka oyun platformları üzerinden yapılan oyunlar kabul edilmeyecektir.
- Oyun özgün olmalıdır. Taklit oyun kabul edilmez. Diğer Scratch 3.0 oyunlardan esinlenme söz konusu olabilir fakat olduğu gibi kopyalanmasına müsaade edilmeyecektir.
- Başvuruyu yapan katılımcı başvuru formunda beyan ettiği bilgileri eksiksiz ve doğru girmelidir. Aksi takdirde başvurusu geçersiz sayılacaktır.
- Yarışmada ilk üç dereceye giren gruplara ödül verilecektir.
- Yarışmada başvuru yapan engelli öğrencilerimizin olması durumunda, engel durumlarını belirtmeleri halinde gerekli önlemler alınacaktır.
- Yarışma Zeytinburnu Ortaokulu bilgisayar laboratuvarında gerçekleştirilecektir.
- Jüri üyelerine, öğretmenlere, görevli personellere ve öğrencilere karşı yapılacak olan her türlü disiplin dışı davranışlar diskalifiye sebebidir.
- Yarışmaya Zeytinburnu İlçesi resmi/özel ortaokullarında öğrenim gören 5 ve 6.sınıf öğrencileri katılabilir.

8- DEĞERLENDİRME VE AÇIKLAMALAR:

Yarışmacıların oyunları süre bitiminde bellekler ile bilgisayarlardan toplanacaktır. Toplanan oyunları belirtilen süreler içerisinde oyun tasarımcıları tarafından jüri üyelerine anlatılacaktır. Daha önceden hazırlanan değerlendirme ölçğine göre puanlama yapılacaktır. En fazla puanı alan ilk üç grup ödüllendirilecektir.



9-DEĞERLENDİRME KRİTERLERİ:

- Kurgu 30
- Teknik 30
- Tasarım 20
- Anlatım 20

10 - ÖDÜLLER:

İlk üçe giren takımlara ödül verilecektir.

11 - İŞ BİRLİĞİ

Yarışma Zeytinburnu İlçe Milli Eğitim Müdürlüğü ve Zeytinburnu Ortaokulu iş birliğinde yapılacaktır.

12 - YÜRÜTME KURULU

Erkan KESKİN	Şube Müdürü
Nagehan KARADUMAN	Zeytinburnu Ortaokulu Okul Müdürü
Elif ÇELİK	İlçe Milli Eğitim Müdürlüğü Özel Büro
Şeyda Arslan	Zeytinburnu Ortaokulu Bilişim Öğretmeni

13 - YARIŞMA PROGRAMI

BAŞVURU SÜRECİ	BAŞVURU BAŞLANGIÇ 08.03.2024	BAŞVURU BİTİŞ 29.03.2024
YARIŞMA GÜNÜ	07.05.2024	10.00-13.00
JÜRİ DEĞERLENDİRMESİ	07.05.2024	13.30-14.30
ÖDÜL TÖRENİ	07.05.2024	15.30
BAŞVURU ŞEKLİ	Başvurular İlçe Milli Eğitim Müdürlüğü Strateji Geliştirme Bölümüne DYS Üzerinden EK-1 Form Üzerinden Yapılacaktır.	



14 - DEĞERLENDİRME KRİTERLERİ VE PUANLAMA

Jüri Değerlendirme Ölçek Taslağı

KAZANIMLAR		PUAN
OYUN HAZIRLAMA SÜRECİ	Oyunun adı (3 puan)	
	Problem tespiti (5 puan)	
	Problemin çözümü (5 puan)	
	Oyunun amacını ve kapsamını belirleme (5 puan)	
	Oyunun seviyelerini oluşturma (3 puan)	
	Oyunun hikâye veya senaryosunu oluşturma (4 puan)	
	BÖLÜM TOPLAMI (25 üzerinden)	
2. OYUNUN İÇERİĞİ	a) Biçimsel Değerlendirme (20 Puan)	
	b) Yazılımsal Değerlendirme (20 Puan)	
	c) Öğretimsel Değerlendirme (20 Puan)	
	BÖLÜM TOPLAMI (60 üzerinden)	
3. SUNU YAPMA	BÖLÜM TOPLAMI (15 üzerinden)	
GENEL TOPLAM (100 üzerinden)		



15 - BAŞVURU FORMU

EK-1

ZEYTİNBURNU İLÇE MİLLİ EĞİTİM MÜDÜRLÜĞÜ
ORTAOKULLAR ARASI
“SEN DE KODLA ZEYTİNBURNU” KODLAMA YARIŞMASI BAŞVURU
FORMU

OKULUNUZUN ADI:	
DANIŞMAN ÖĞRETMEN ADI-SOYADI:	
DANIŞMAN ÖĞRETMEN TELEFON NUMARASI:	
ÖĞRENCİ GRUBUNUN ADI :	
GRUPTA BULUNAN ÖĞRENCİLERİN AD-SOYAD:	1- 2- 3-

DANIŞMAN ÖĞRETMEN

OKULMÜDÜRÜ

İMZA

İMZA

NOT:Öğrenci grupları en az 2 en fazla 3 kişiden oluşmalıdır. Her okuldan en fazla grup iki grup katılım sağlayabilir. Her grup için ayrı ayrı form düzenlenmelidir.

