



VALİDEBAĞ FEN LİSESİ  
KORKMA! KODLA: DİJİTAL OYUN GELİŞTİRME YARIŞMASI

EK-1

TÜRKİYE GENELİ ORTAOKUL VE LİSE ÖĞRENCİLERİ ARASI “KORKMA!  
KODLA: DİJİTAL OYUN GELİŞTİRME YARIŞMASI”

YARIŞMA ŞARTNAMESİ

YARIŞMANIN ADI	“Korkma! Kodla: Dijital Oyun Geliştirme Yarışması”
KONUSU	<p>Yarışma, “İstiklal Marşı Yılı” etkinlikleri kapsamında ortaokul ve lise öğrencilerinin, istedikleri kodlama araçlarını kullanarak, “İstiklal Marşı Teması”na uygun olarak programlayacakları ve PC, laptop, cep telefonu veya tablet bilgisayarlar gibi dijital ortamlarda çalışabilecek oyunları içermektedir.</p>
YARIŞMANIN GEREKÇELERİ VE AMACI	<p>Oyun oynamak çocukların sosyal, fiziksel ve kavramsal gelişimi konusunda en iyi eğitim programlarından birisidir. Araştırmalar beyin fonksiyonu ile öğrenme arasındaki bütünleşmenin çocuk gelişimi açısından çok önemli olduğunu ortaya koymaktadır. Aynı zamanda çocukların dünyaya ilişkin temel bilgileri edinmelerinin yollarından birisidir. Değişen ve gelişen teknolojinin de etkisiyle oyunlar da giderek dijital ortama taşınmıştır. Bu dijital dönüşüme ayak uydurabilmek için kodlama becerisi gerekmektedir. Günümüzün dijital dünyasında kodlama; matematik ve okuma-yazma ile birlikte temel bir gereksinim haline gelmiştir. Kodlama, hayatları boyunca daima teknoloji ile iç içe olacak çocuklarımızın teknolojik ilerlemelere öncülük edebilmeleri için temel bir gereksinim ve örgün ve yaygın eğitim kapsamındaki bireyler ile hayat boyu öğrenme çerçevesinde 7’den 70’e her bireye aşılması gereken bir beceridir.</p> <p>“Korkma! Kodla: Dijital Oyun Geliştirme Yarışması” adlı yarışmada, örgün eğitim kurumlarında eğitim görmekte olan öğrencilere, Milli Eğitim Temel Kanununda belirtilen ilke, esas ve amaçlara uygun olarak, kodlama becerisini kazandırmak, onları yaratıcı bireyler haline dönüştürebilecek teşviki sağlayabilmek ve kodlamanın eğitimimizin bir parçası olmasına katkıda bulunulması amaçlanmaktadır. Ayrıca “İstiklal Marşı” teması ile sınırlandırma getirerek İstiklal Marşı sevgisini pekiştirmek de amaçlarımız arasında yer almaktadır. <b>Yarışma gönüllülük esasına göre düzenlenecektir. Yarışmacılardan hiçbir ücret talep edilmeyecektir.</b></p>

1

Sorularınız için : [mobiloyuntasarla@gmail.com](mailto:mobiloyuntasarla@gmail.com)

Telegram Grubu: <https://t.me/mobiloyuntasarla>

Yarışma hakkındaki gelişmeleri: <http://validebagfenlisesi.meb.k12.tr/>



**VALİDEBAĞ FEN LİSESİ**  
**KORKMA! KODLA: DİJİTAL OYUN GELİŞTİRME YARIŞMASI**

<b>HEDEF KİTLE</b>	<b>Gönüllülük esasına göre ülke genelindeki tüm resmi/özel ortaokul ve lise öğrencileri ile BİLSEM öğrencileri.</b>
<b>ÖDÜLVE TÖREN</b>	Ortaokul ve lise kategorilerinde ayrı ayı olmak üzere, dereceye giren ilk üç yarışmacıya madalya ve kupa; tüm katılımcılara ise katılım sertifikası verilecektir. <b>Toplamda 500 lira civarında olması planlanan yarışma giderleri Validebağ Fen Lisesi Okul Aile Birliği tarafından karşılanacaktır.</b> Salgın koşulları nedeniyle ödül ve sertifikalar, posta ve dijital ortamda yarışmacılara gönderilecektir.

**1. FAALİYET TAKVİMİ:**

Sıra	Faaliyet	Başlangıç zamanı	Bitiş zamanı
1	İl Milli Eğitim Müdürlüklerince yarışmanın okullara duyurulması	14 Haziran 2021	23 Haziran 2021
2	Okulların öğrencilere duyurması	23 Haziran 2021	30 Haziran 2021
3	Müracaatların alınması	23 Haziran 2021	23 Temmuz 2021
4	Yarışma komisyonunun gelen projeleri değerlendirmesi	23 Temmuz 2021	30 Temmuz 2021
5	Sonuçların Açıklanması	<b>30 Temmuz 2021</b>	

**2. YARIŞMANIN DUYURULMASI ve KOORDİNASYONU**

Yarışmanın, Ülkemiz genelinde bulunan tüm resmi ortaokul ve ortaöğretim kurumlarına duyurulması ve yarışma sürecinin koordinasyonu **İstanbul Validebağ Fen Lisesi Teknoloji Üretim ve Geliştirme Platformu(TÜGEP)** tarafından yürütülecektir. Tarafımızdan tasarımı hazırlanmış olan dijital afişleri çeşitli kitle iletişim araçları ile öğrencileri yarışmadan haberdar etme işlemlerinin okul müdürlükleri tarafından yapılması beklenmektedir. Yarışma Komisyonumuz tarafından yapılan değerlendirme sonuçları, takvime uygun olarak, **30 Temmuz 2021** tarihinde ilan edilecektir.

**3. YARIŞMA HAKKINDA BİLGİLENDİRME VE YARIŞMA KURALLARI**

- Yarışma, konu bölümünde de belirtildiği gibi, “İstiklal Marşı Yılı” etkinlikleri kapsamında ortaokul ve lise öğrencilerinin, istedikleri kodlama araçlarını kullanarak, “İstiklal Marşı Teması”na uygun olarak programlayacakları ve PC, laptop, cep telefonu veya tablet bilgisayarlar gibi dijital ortamlarda çalışabilecek **oyunları içermektedir.**
- Oyunda kullanılan yazılı ve görsel öğeler, öğrencilerin eğitim görmekte olduğu okulu temsil edeceğinden kullanılan yazılı ve görsel unsurlarda genel ahlak kuralları dışına çıkılmayacaktır.



**VALİDEBAĞ FEN LİSESİ**  
**KORKMA! KODLA: DİJİTAL OYUN GELİŞTİRME YARIŞMASI**

- c) Öğrencilerin oyunlarını tanıttıkları bir afiş hazırlamaları esastır. Bu afişte öğrencinin okulunun adı, oyunlarına verdikleri isim ve yarışma ismi mutlaka olmalıdır.
- d) Öğrenciler ; Açık Rıza Onayı (Ek-3), Veli İzin Belgesi (Ek-4), Başvuru Formu (Ek-10), Feragat Sözleşmesi (Ek-11) ,Özgünlük Taahhüt Belgesi (Ek-14) , okullarından veya E-Devletten aldıkları öğrenci belgelerini, oyunlarını tanıttıkları afişleri, ilgili tüm ekleri doldurarak, yaptıkları oyunları tanıttıkları 5 dakikalık videonun yüklendiği internet adresini ve tasarladıkları oyunun online oynanabileceği linki, **23 Temmuz 2021** tarihine kadar <http://validebagfenlisesi.meb.k12.tr/> internet sitesinde ilan edilen Google Forma yüklenmesi gerekmektedir.
- e) Oyunların orijinalliği esas olup kopya edilmiş çalışmalar, yarışma değerlendirme komisyonları tarafından diskalifiye edilecektir ve tarafımızca hiçbir yükümlülük taşınmayacaktır.
- f) **Yarışma gönüllülük esasına göre düzenlenecektir. Yarışmacılardan hiçbir ücret talep edilmeyecektir.** Yarışmaya tüm ortaokul/lise öğrencileri katılabilir.
- g) Yarışmaya bireysel ve takım halinde katılmak mümkündür. Takımda bulunan yarışmacı sayısı 3 kişi ile sınırlıdır.
- h) Bir eğitim kurumundan farklı katılımcılar olmak şartıyla birden fazla proje başvurusu alınabilir.
- i) Bir yarışmacı birden fazla proje ile yarışmaya katılamaz.
- j) 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 taşınmayacaktır.
- k) Geliştirilen dijital oyunları yarışmacıların uygulama mağazalarında yayınlama zorunluluğu yoktur.(Play Store, Apple Store...).
- l) Programlama dili ve platform kısıtlaması bulunmamaktadır.
- m)Oyun mutlaka **“İstiklal Marşı” temalı** olmalıdır. Oyunda yaratıcılık ve hayal gücünün kullanılması en önemli ölçütlerden biridir.
- n) **Yarışmamız tamamen online düzenleneceği için engelli bireylerin katılması önünde bir engel bulunmamaktadır.**
- o) **Toplamda 500 lira civarında olması planlanan yarışma ödülleri Validebağ Fen Lisesi Okul Aile Birliği tarafından karşılanacaktır.**
- p) Yarışma sonuçlarına itiraz hakkı bulunmamaktadır.
- q) Yarışmacılardan hiçbir ücret talep edilmeyecektir.
- r) Yarışmamız gönüllülük esasına göre düzenlenecektir.

#### 4. ÇALIŞMALARIN DEĞERLENDİRİLMESİ

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



**VALİDEBAĞ FEN LİSESİ**  
**KORKMA! KODLA: DİJİTAL OYUN GELİŞTİRME YARIŞMASI**

b) Değerlendirme komisyonu her kademededen ( Ortaokul ve Lise) projelerden 1., 2., ve 3. seçecektir.

**5. DEĞERLENDİRME KRİTERLERİ**

**a) Yaratıcılık ve hayal gücü**

**b) Oynama deneyimi**

1. Oyunun başlangıcından itibaren, açık ve aydınlatıcı talimatların bulunması
2. Oyunun teması ve hikayesinin anlaşılabilirliği
3. Oyuncu oyunda ilerledikçe ya da ilerleyemedikçe faydalı geri bildirimlerin varlığı olmalıdır.

**c) Oyun Karmaşıklığı:**

1. Oyunun hedefi ile kazanıldığı ya da kaybedildiği durumlar belli olmalıdır.
2. Oyundaki programlar hazırlandığı platformda doğru bir şekilde çalışıyor olmalıdır.

**d) Ortam Tasarımı:**

1. Oyunu daha eğlenceli kılacak müzik/ses efektleri eklenmiş olmalıdır.

**e) Oyun Afişi:**

1. Öğrencinin eğitim gördüğü okulun ismi
2. Tasarlanan oyunun adı
3. Yarışmanın tam ismi olmalıdır

Tüm bu kriterler eşliğinde aşağıdaki değerlendirme formu doldurulacaktır.

1.1. Değerlendirme Formu					Ek- .....
S.N	Kriterler	Az (1)	Orta (2)	İleri (3)	Çok İleri (4)
1	Orijinallik (Esin kaynağından farklı nitelikler ve sıra dışı özellikler taşıması)				
2	Pratiklik(fikrin/ürünün en kolay yollarla sorun çözme veya geniş kitleler arasındaki kullanılabilirlik düzeyi)				
3	Ekonomiklik (En az yatırımla ihtiyacı karşılayabilme düzeyi)				
4	Yaratıcılık(mevcut yöntemlere yeni bir boyut getirme veya yepyeni ufuklara erişirme düzeyi)				
5	Kullanışlılık(Fikrin bir veya daha fazla alanda hayatı kolaylaştırma niteliği taşıması)				
6	Yenilikçilik (Aynı kulvarda yer alan kabul ve uygulamalara farklı bir anlayış)				

Sorularınız için : [mobiloyuntasarla@gmail.com](mailto:mobiloyuntasarla@gmail.com)

Telegram Grubu: <https://t.me/mobiloyuntasarla>

Yarışma hakkındaki gelişmeleri: <http://validebagfenlisesi.meb.k12.tr/>



**VALİDEBAĞ FEN LİSESİ**  
**KORKMA! KODLA: DİJİTAL OYUN GELİŞTİRME YARIŞMASI**

	kazandırma düzeyi)				
7	Uygulanabilirlik( İdeal önerinin gerçek hayatta karşılık bulabilme düzeyi)				
8	Verimlilik (Fikrin sağlayacağı ön görülen en ileri düzey bireysel ve toplumsal kazanç)				
9	İlham verme ve farklı alanlara transfer edilebilirlik özelliği				
10	Faydalılık (Sağlayabileceği Maksimum bireysel ve toplumsal; maddi ve manevi yarar düzeyi)				

**NOT:** “Korkma! Kodla: Dijital Oyun Geliştirme Yarışması” şartnamesinde yer alan maddelerinin bir bölümünün veya tamamının değiştirilmesi Milli Eğitim Bakanlığının izni ve onayı ile yapılabilecektir.

**6. YAYIN VE TELİF HAKKI,**

- **Katılımcılar, dereceye giren ya da "yayınlanmaya değer bulunan" projelerin MEB ve VALİDEBAĞ FEN LİSESİ tarafından kullanılmasını (sergileme, yayınlarında-basılı evraklarında, tanıtım amaçlı dokümanlarında ve diğer platformlarda (takvim, ajanda, posta kartı, katalog, web sayfası, elektronik iletişim ve kayıt ortamları vb.) serbestçe kullanabilme hakkına sahiptir.**
- **Kullanılan eserler için eser sahibi sonradan verdiği izni kesinlikle geri almayacağını ve eserlerinin yukarıdaki şekilde kullanılmasını men etmeyeceğini veya bu izin / muvafakatname için herhangi bir telif hakkı veya maddi-manevi talepte bulunmayacağını gayri kabili rücu kabul, beyan ve taahhüt eder. VALİDEBAĞ FEN LİSESİ eserler için katılımcının yukarıda verdiği izin / muvafakatname karşılığında ayrıca telif hakkı bedeli ödemeyecektir. Eserlerin kullanım hakkı eser sahibi ile VALİDEBAĞ FEN LİSESİ 'nde olacaktır.**
- **Yarışmaya eser gönderen yarışmacılar belirtilen tüm hususları kabul etmiş sayılacaklardır. Bu şartname yarışmacının yarışma eserlerini göndermesiyle yürürlüğe girer. Katılımla birlikte katılımcılar bu şartname hükümlerini okumuş ve kabul etmiş sayılır.**
- **Yarışmacıların bu şartname hükümlerine sonradan itiraz hakkı yoktur.**

**İLETİŞİM BİLGİLERİ :**

Serkan Gündüz, Validebağ Fen Lisesi Müdür Yardımcısı

Ogün Haziran Boz, Kimya Öğretmeni

Sorularınız için : [mobiloyuntasarla@gmail.com](mailto:mobiloyuntasarla@gmail.com)

Telegram Grubu: <https://t.me/mobiloyuntasarla>

Yarışma hakkındaki gelişmeleri: <http://validebagfenlisesi.meb.k12.tr/>



**VALİDEBAĞ FEN LİSESİ**  
**KORKMA! KODLA: DİJİTAL OYUN GELİŞTİRME YARIŞMASI**

Bahar Kurt, Bilişim Teknolojileri Öğretmeni

Sorularınız için : mobiloyuntasarla@gmail.com

Telegram Grubu: <https://t.me/mobiloyuntasarla>

Yarışma hakkındaki gelişmeleri, <http://validebagfenlisesi.meb.k12.tr/> web sitesinden ve Telegram grubumuzdan takip edebilirsiniz. Ayrıca sonuçlar, site üzerinden duyurulacaktır.

Sorularınız için : **mobiloyuntasarla@gmail.com**

Telegram Grubu: **<https://t.me/mobiloyuntasarla>**

Yarışma hakkındaki gelişmeleri: **<http://validebagfenlisesi.meb.k12.tr/>**





VALİDEBAĞ FEN LİSESİ  
KORKMA! KODLA: DİJİTAL OYUN GELİŞTİRME YARIŞMASI

YARIŞMA AFİŞİ

EK-2



# KORKMA! KODLA

**Dijital Oyun Geliştirme Yarışması**



## Hayalindeki Oyunu Tasarla

- İstiklal Marşı Temalı Dijital Oyunu Tasarla ve Gönder
- Başvurmak için hemen web sayfamızı ziyaret et!

<b>DÜŞÜN</b>	<b>TASARLA</b>	<b>KODLA</b>
		
Temaya Uygun Fikir Bul	Fikrini Tasarla	Tasarımını Kodla

Son Başvuru Tarihi **23 TEMMUZ 2021**

**Başvurular için:** <http://validebagfenlisesi.meb.k12.tr>  
**Sorular için:** <https://t.me/mobiloyuntasarla>  
[mobiloyuntasarla@gmail.com](mailto:mobiloyuntasarla@gmail.com)



Sorularınız için : [mobiloyuntasarla@gmail.com](mailto:mobiloyuntasarla@gmail.com)

Telegram Grubu: <https://t.me/mobiloyuntasarla>

Yarışma hakkındaki gelişmeleri: <http://validebagfenlisesi.meb.k12.tr/>