



KODLARİZE PROJESİ

Kodlama ve 3 Boyutlu Tasarım Yarışması Şartnamesi

1. Turnuvanın Dayanağı

08 Haziran 2017 tarih 30090 sayılı Resmi Gazetede yayımlanan Milli Eğitim Bakanlığı **Eğitim Kurumları Sosyal Etkinlikler Yönetmeliği/ Yarışmalar Bölümü MADDE 11 — (1)**"... bilimsel düşünce ve inceleme alışkanlığı kazanabilmelerine imkân sağlamak, sosyal ilişkilerde anlayışlı ve saygılı olma bilinci geliştirmek amacıyla çeşitli müsabaka ve turnuvalar" düzenlenebilir.

2. Turnuvanın Amacı

Rize genelindeki tüm ortaokul öğrencilerine yönelik olarak düzenlenen turnuvanın temel amacı, öğrencilerimizin inovatif düşünme, girişimcilik ve bilimsel düşünme becerilerini geliştirmek, teknoloji öğrenimi ve üretimi konusunda teşvik etmek, yaşayarak öğrenme yoluyla bilginin kalıcılığını arttırmak, özgüven ve özsaygıyı desteklemek, yazılım teknolojileri ve tasarımı sevdirmektir.

3. Turnuvanın Hedefleri

- Öğrencilerin çalışmalarında problem çözme, hata ayıklama, anlık karar verebilme, yeniden değerlendirme, bilimsel düşünce, yöntem ve teknikleri kullanarak bilgi ve beceri kazanmalarını sağlamak
- Gelişen teknoloji ile iç içe yaşayan öğrencilerimizin bilim ve teknoloji alanında özgün ve farklı düşünceler ortaya koyabilen, yeni teknolojiler geliştirme özgüvenine sahip bireyler olmalarını sağlamak
- Öğrencilerimizin üç boyutlu tasarım yapma ve tasarım odaklı düşünme becerilerini geliştirmek
- Geleceğin bilim insanı olma potansiyeline sahip öğrencilerinin keşfedilmesi ve onlara proje hazırlama, geliştirme, oluşturma ve uygulama deneyimlerini kazandırmak

4. Turnuvanın Hedef Kitlesi

Turnuvaya Rize genelindeki resmi/özel tüm 5,6,7. sınıf seviyesinde öğrenim gören öğrenciler katılabilecektir.

5. Turnuvanın Katılım ve Başvuru Koşulları

- Yarışmaya katılan her okul için bir danışman öğretmen olması gerekir. Danışmanlar, yarışma başvurularının başlamasından yarışma bitimine kadar öğrencilere rehberlik etmek ve koordinasyon ekibiyle iletişimi sağlamak durumundadırlar.
- Öğrenci başvuruları Müdürlüğümüz RİSTA modülü (<https://rize.meb.gov.tr/rista>) üzerinden, turnuva takvimine göre okul idaresi tarafından yapılacaktır.
- Başvurular tamamlandıktan sonra yarışma takvimi <https://kodlarize.meb.gov.tr> adresi üzerinden duyurulacaktır.
- Yarışma kodlama ve üç boyutlu tasarım olarak 2 kategoriden oluşmaktadır. Kodlama kategorisinde öğrenciler mBlock, Scratch programları ile oyun geliştirecektir. Üç boyutlu tasarım kategorisinde ise Tinkercad aracı ile 3 boyutlu nesne tasarlayacaklardır.
- Bir öğrenci her iki kategoriye de katılabilir. Oyun ve 3 boyutlu tasarımlar öğrenci tarafından yapılmalıdır. Hazır bir proje ve tasarımla yarışmaya katılan öğrenciler yarışmadan elenecektir.
- Tasarlanan oyun ve 3 boyutlu tasarımlar jüri tarafından duyurulacak puanlama cetveline göre değerlendirilecektir. Jüri yarışma koşullarında sonradan düzenleme yapabilir.

6. Yarışmanın Uygulama Adımları

A. KODLAMA YARIŞMASI

- Başvurularının tamamlanmasından sonra okullardan geri dönüş alınarak yarışma tarih ve saatleri planlanıp <http://kodlarize.meb.gov.tr> adresi üzerinden duyurulacaktır.
- Yarışma 3 aşamalı olarak gerçekleştirilecektir. Birinci ve ikinci aşamada, yarışmaya katılan öğrenciler eş zamanlı olarak kendi okullarındaki BT sınıflarında verilen yönergedeki adımları mBlock programı ile uygulayarak istenen oyunu kodlayacak. Her aşamada verilen yönergeyi eksiksiz tamamlayan öğrenciler sonraki aşamaya geçecektir.
- Üçüncü aşamada öğrenciler kendi istediği gibi bir oyun kodlayacaktır. Bu oyunun içeriği serbest olmakla beraber, içinde verilecek bazı öğeler olacaktır.
- Her haftanın puanları ve sonraki aşamaya geçen öğrenciler <http://kodlarize.meb.gov.tr> adresi üzerinden duyurulacaktır.
- Öğrenciler yaptığı oyun dosyalarını <http://kodlarize.meb.gov.tr> adresinde yer alacak form üzerinden gönderecektir.

- Yarışmanın son aşamasında yüz yüze değerlendirme yapılacak ve öğrencilerin yaptığı oyunları tanıtımları istenecektir. Tanıtım sunusunda oyun tasarım aşamaları ve videosu yer almalıdır.
- Tasarlanacak oyunlar için her aşamadan önce detaylar ve puanlama yayınlanacaktır.

B. 3 BOYUTLU TASARIM YARIŞMASI

- Başvurularının tamamlanmasından sonra okullardan geri dönüş alınarak yarışma tarih ve saatleri planlanıp <http://kodlarize.meb.gov.tr> adresi üzerinden duyurulacaktır.
- Yarışma 2 aşamalı olarak gerçekleştirilecektir. Birinci aşamada, yarışmaya katılan öğrenciler eş zamanlı olarak kendi okullarındaki BT sınıflarında verilen yönergedeki adımları Tinkercad aracı ile verilen tasarımı yapacaktır. Bu aşamada belirlenen baraj puanının üstünde puan alan öğrenciler sonraki aşamaya geçecektir.
- İkinci aşamada öğrenciler verilen temaya uygun bir 3 boyutlu nesne tasarlayacaktır. Bu nesnenin konusu serbest olmakla beraber, içinde verilecek bazı öğeler olacaktır.
- Yarışmanın son aşamasında yüz yüze değerlendirme yapılacak ve öğrencilerin yaptığı 3 boyutlu tasarımları tanıtımları istenecektir. Tanıtım sunusunda oyun tasarım aşamaları ve videosu yer almalıdır.
- Yarışmadan sonra puanlar ve ikinci aşamaya geçen öğrenciler <http://kodlarize.meb.gov.tr> adresi üzerinden duyurulacaktır.
- Öğrenciler yaptığı 3 boyutlu tasarım dosyalarını <http://kodlarize.meb.gov.tr> adresinde yer alacak form üzerinden gönderecektir. Tasarımlar çizim üzerinden değerlendirilecek, daha sonra sergilemek üzere tasarımların 3 boyutlu yazıcıdan çıktısı öğrenci ve danışman öğretmen tarafından alınacaktır.
- Tasarımların teknik özellikleri başvurudan sonra duyurulacaktır.

7. Turnuvasının Ödülleri

Turnuva finaline katılan her öğrenci ve danışan öğretmene katılım belgesi verilecektir. İlk 3 dereceye giren öğrencilere ödül de verilecektir. Ödüller daha sonra ilan edilecektir.