



**NEFİSE SULTAN KIZ MESLEKİ VE TEKNİK ANADOLU
LİSESİ MÜDÜRLÜĞÜ**

“HAYALİMDEKİ OYUN2”

ORTAOKUL KIZ ÖĞRENCİLER ARASI

DİJİTAL OYUN YARIŞMASI



NEFİSE SULTAN KIZ MESLEKİ VE TEKNİK ANADOLU LİSESİ
BİLİŞİM TEKNOLOJİLERİ ALANI
HAYALİMDEKİ OYUN YARIŞMA ŞARTNAMESİ



YARIŞMANIN ADI:

“HAYALİMDEKİ OYUN2”

YARIŞMA YÜRÜTME KURULU:

Karaman Nefise Sultan Kız Mesleki ve Teknik Anadolu Lisesi

YARIŞMANIN AMACI:

Yarışmaya ilimiz ve ilçelerdeki kız öğrencilerimiz Scratch 3.0 programı ile kendilerinin hazırlayacakları bir oyun ile katılabilecektir. Amacımız ilimizdeki kız öğrencilerimizin programlama konusunda kendilerini keşfetmelerine yardımcı olmak bu konuda farkındalık oluşturmaktır.

Gelecekteki çoğu meslek kategorisi dijital yetkinlik ve programlama becerisi gerektirmektedir. Amacımız ortaokul çağındaki kız öğrencilerimize pozitif ayrımcılık yaparak yerli ve milli yazılım üretim süreci için geleceğin üretken gençlerini keşfedilmektir.

YARIŞMANIN YÖNTEMİ:

Bu yarışma öğrencilerimizin üretken bireyler olmasını desteklemeyi esas alan bir yarışmadır. Yarışmacılar belirtilen tarihler arasında kendi oyunlarını üreteceklerdir. Konu ve alan sınırlaması bulunmamaktadır.

Yarışma süreci aşağıdaki şekilde planlanmıştır.

- A. Birinci Aşama (Ön Eleme): Katılımcıların <https://neskmtal.meb.k12.tr/adresinde> bulunan ilgili duyuruda 17.03.2025 tarihinden itibaren yarışma şartlarını incelemeleri, gerekli dokümanları indirmeleri ve duyuru yazılarının okullara gönderilmesi.
- B. İkinci Aşama (Proje Kabulü): Katılımcıların 17.03.2025 - 09.05.2025 tarihleri arasında yaptıkları projeleri .sb3 uzantısında dosyalarını CD / DVD ortamında Karaman Nefise Sultan Kız Mesleki ve Teknik Anadolu Lisesine getirebilir. Bu şekilde projelerini teslim eden öğrencilerimiz okulumuz atölyelerini görüp okulumuz hakkında fikir sahibi olacaklardır.

Okulumuza ulaşım konusunda sorun yaşayan öğrencilerimiz projelerini okulumuz neskmtalbta@gmail.com eposta adresine konu kısmına Hayalimdeki Oyun yazıp öğrenci bilgilerini ve okul bilgilerini ekleyerek gönderecektir. (Öğrenci Adı Soyadı, Okulu, Sınıfı , Numarası, Oyunumun İsmi,Oyun Hakkında Kısa Bilgi, Danışman Öğretmeni(Varsa) bilgileri maile eklenmelidir.) 09.05.2025 saat 17:00 den sonra getirilen veya gönderilen projeler kabul edilmeyecektir. Mailde istenen bilgiler aşağıdaki gibidir.

HAYALİMDEKİ OYUN2

neskmtalbt@gmail.com

HAYALİMDEKİ OYUN2

ÖĞRENCİ ADI SOYADI:

OKULU:

SINIFI :

NUMARASI:

OYUNUMUN İSMİ:

OYUN HAKKINDA KISA BİLGİ:

DANIŞMAN ÖĞRETMENİ(VARSA)|

oyun.sb3 (42K)

Send



- C. Üçüncü Aşama (Ön Eleme) 17.03.2025-09.05.2025 tarihleri arasında ön eleme yapılacak, finale kalan projeler duyurulacaktır. Finale kalan projelerin sunumlarını öğrencilerimiz okulumuzda gerçekleştirecektir.
- D. Dördüncü Aşama (Final): 15.05.2025 tarihinde başvuruda bulunan projelerin jüri önünde final değerlendirmelerinin yapılması, ön elemeyi geçen projelerin Nefise Sultan Kız Mesleki ve Teknik Anadolu Lisesi Bilişim Teknolojileri Alanında bilgisayar başında sunumunun yapılması

Nefise Sultan Kız Mesleki ve Teknik Anadolu Lisesi olarak ortaokulda eğitim gören kız öğrencilerimizi kendilerini keşfedip geleceğin yazılımcısı olmaya bir adım daha yaklaşımları için bu yarışmaya katılmaya davet ediyoruz.

Ayrıntılı bilgi için: 03382131598 telefon numarasından veya neskmtalbt@gmail.com adresine ulaşılabilirsiniz.

YARIŞMAYA KATILIM KATEGORİSİ:

Ortaokul öğrencilerini (5., 6., 7. ve 8. Sınıf) kız öğrencilerini kapsar.

YARIŞMA KAPSAMI:

Karaman ili ve ilçelerindeki tüm ortaokul kız öğrencilerini kapsar.

YARIŞMAYA KATILIM KOŞULLARI:

Yarışma Karaman il merkezi ve ilçelerinden bulunan ortaokul kız öğrencilerine yöneliktir.

1. Her okuldan bir danışman öğretmen refakatinde birden fazla öğrenci katılabilir. Başvuru işlemleri danışman öğretmenlerin gözetiminde yapılması tavsiye edilir.
2. Yarışmaya grup olarak katılım alınmayacak, bireysel katılım sağlanacaktır.
3. Her yarışmacı yarışmaya sadece bir projeyle katılabilir.
4. Yarışmaya katılan projenin daha önce herhangi bir yarışmada ödül almamış veya yayınlanmamış olması gerekmektedir.
5. Oyunlar inceleme kurulu tarafından incelenecek, kurallara uymadığı tespit edilen oyunlar diskalifiye edilecektir.
6. Yarışmaya katılım ücretsizdir.
7. Yarışmaya gönderilecek projede aranacak şartlar:
 - a. Proje Scratch 3.0 programı ile yapılacaktır.
 - b. Projenin “oyun tasarımı ve kodlama” temasına uygun olmalıdır. Oyunlar şiddet, kin, nefret ve ayrımcılık ifadeleri ile yasal suç unsurları içermemeli, milli ve manevi değerlerimize ters düşmemelidir.
 - c. Oyun adı ve oyunda yer alan karakterlerin isimleri Türkçe olacaktır.
 - d. Oyunlar mutlaka öğrenci tarafından yapılmış olmalıdır.
 - e. Hangi aşamada olursa olsun öğrencinin yapmadığı tespit edilirse proje elenecektir.
 - f. Projeler CD / DVD ortamında okulumuza teslim edilebileceği gibi, neskmtalbta@gmail.com adresine mail yoluyla da gönderilebilecektir.
 - g. Proje dosyaları 09.05.2025 tarihi saat 17:00 ye kadar Karaman Nefise Sultan Kız Mesleki ve Teknik Anadolu Lisesi’ne CD / DVD ortamında dijital olarak teslim edilebilecektir ve ya neskmtalbta@gmail.com mail gönderilebilecektir.

YARIŞMA TAKVİMİ

DUYURU	14.03.2025
YARIŞMA BAŞLANGIÇ TARİHİ	17.03.2025
ÖN ELEMELEİN YAPILMASI	09.05.2025
FİNALE KALAN OYUNLARIN SUNUMU	15.05.2025
SONUÇLARIN AÇIKLANMASI VE ÖDÜL TÖRENİ	19.05.2025
ÖDÜLLER	1. Öğrenciye Çeyrek Altın 2. Öğrenciye Gram Altın 3. Öğrenciye Kablosuz Kulaklık

GENEL HUSULAR:

1. Yarışmada gönderim bilgi eksikliğinden ve ya uygun olmayan dosya uzantısından kaynaklı problemlerde okulumuz sorumlu değildir.
2. Yarışma ile ilgili soru ve görüşler Nefise Sultan Kız Mesleki ve Teknik Anadolu Lisesi 03382131598 numarası aranabilir veya neskmtalbta@gmail.com adresine sorularınızı iletebilirsiniz.

DEĞERLENDİRME

- Değerlendirmeler okulumuz Bilişim Teknolojileri öğretmenleri tarafından yapılacaktır.
- Değerlendirmelerde gizlilik esastır.
- Yapılan değerlendirmeler kesindir, itiraz edilemez ve değiştirilemez.
- Jüri, eserleri aşağıda belirtilen kriterler çerçevesinde değerlendirecektir.

Değerlendirme Kriterleri (100 puan üzerinden)

- Kurgu: **30 puan**
- Teknik Kalite: **30 puan**
- Görsellik: **20 puan**
- Oyunun Özgünlüğü : **20 puan**

SONUÇLARIN AÇIKLANMASI

Sonuçlar belirtilen yarışına takvimine göre 19 Mayıs 2025 tarihinde yapılacak olan okulumuzda yapılacak ödül töreninde açıklanacaktır.