



## **TEKİRDAĞ KODLUYOR VE STEAM YARIŞMASI (2024) ŞARTNAMESİ**

### **GİRİŞ**

Teknolojinin hayatımıza girmesiyle birlikte gelişmiş ülkeler 21. Yüzyıl becerilerinin (yaratıcılık, eleştirel düşünme, problem çözebilme vb.) geliştirilmesi, bu becerilerin çocuklara erken yaşta kazandırılmasıyla eğitim sistemini şekillendirilmesi hususunda önemli strateji çalışmalarına başlamış ve becerilerin kazanımları ışığında üretim odaklı çalışmalara ağırlık vermişlerdir. Üretim odaklı çalışmaların temeline Kodlama ve STEAM çalışmaları ışık tutmaktadır. Bu beceriler doğrultusunda üretim yapılarak topluma ve ekonomiye fayda sağlanabilmektedir.

Teknolojinin eğitimle bütünleşmesine katkı sağlamak, teknolojik ürün geliştirebilmek ve günlük yaşam probleminin farkına vararak çözüm üretebilmek, teknolojik beceriler ile donatıp; tüketen değil üreten, sebep sonuç ilişkisi kurabilen, takım ruhuyla çalışabilen, gelişen teknoloji ile uyumlu bireyler olmalarına katkı sağlamak amacıyla İl Millî Eğitim Müdürlüğümüz AR-GE Birimi tarafından geliştirilen “Tekirdağ Kodluyor ve STEAM Projesi”, 2017-2018 eğitim ve öğretim yılından itibaren uygulanmaktadır. Proje kapsamında Müdürlüğümüze bağlı ilkököl, ortaokul ve ortaöğretim kademelerdeki tüm okul/kurumlarda öğrenim gören öğrencilerimizin Kodlama ve STEAM alanında ürünlerini sergileyebilecekleri yarışma düzenlenmektedir.

### **AMAC**

Düzenlenecek yarışma ile;

- İlimizde öğrenim gören öğrencilerimizin teknolojiye olan ilgilerinin artırılması ve üretme bilincinin oluşturulmasını desteklemek,
- Millî teknolojinin geliştirilmesi hususunda önemli rol oynayan TEKNOFEST, TÜBİTAK, MEB Robot Yarışmaları, üniversite vd. kurum/kuruluşların düzenlediği çeşitli yarışmalara katılımın artırılmasını sağlamak,
- Bu yarışmayı öğrencilerimizin sorumluluk bilincini teknolojik bilgi ve birikimleriyle bütünleştirerek topluma fayda sağlayacak ürünler ortaya çıkarmaları ve sergilenmesiyle diğer katılımcı ve izleyicileri de teşvik etmek amaçlanmaktadır.



## YARIŞMA İÇİN ORGANİZASYON

Tekirdağ Kodluyor ve STEAM yarışması, Tekirdağ İl Millî Eğitim Müdürlüğü tarafından 21 Mayıs 2024 tarihinde Çorlu Halk Eğitimi Merkezi'nde düzenlenecek olan “Yıl Sonu Şenliği” kapsamında gerçekleştirilecektir. Çevrim içi ortamda gönderilen ürünler İl Değerlendirme Komisyonu tarafından değerlendirilecek ve bu doğrultuda finale kalan yarışmacılar ve başvuru yapıp sergilenmesi uygun bulunan projelerin okul/kurumları etkinlik alanında bulunacaktır.

## SÜRE

2023-2024 eğitim ve öğretim yılında gerçekleştirilecek olan Tekirdağ Kodluyor ve STEAM Yarışması ile ilgili yapılacak şenlik ve yarışma ile ilgili iş ve işlemler yarışma takvimi doğrultusunda yürütülecektir.

## YARIŞMACI OLARAK KATILMA ŞARTLARI ve BAŞVURU SÜRECİ

- Müdürlüğümüze bağlı tüm resmi ve özel ilkokul, ortaokul ve ortaöğretim (lise) okul/kurumlarında öğrenim gören öğrenciler bu yarışmaya katılabileceklerdir.
- Yarışma başvurusu bilgi ekranı “Tekirdağ Kodluyor” web sitesi “Duyurular” kısmında yer almaktadır.
- Hazırlanan ürün gönderiminde kullanılan formun eksiksiz ve açıklayıcı bir şekilde gönderimine dikkat edilmelidir.
- Yarışmaya bireysel başvuru yapılacaktır. **Grup halinde yapılan başvurular geçersiz sayılacaktır.**
- Hazırlanan ürünün tanıtım videosu en az 1, en fazla 2 dakika ile sınırlandırılmıştır. Ürün tanıtım videolarının linklerini ilgili forma ekleyebilirsiniz. (Drive üzerinden gönderiyorsanız izne açık olmalıdır.)
- Bir öğrenci aynı kategoride yalnızca bir başvuru yapabilir. Birbirinden farklı kategorilerde en fazla 2 ürün gönderebilir.
- Yarışmaya gönderdiğiniz ürünün yarışma seviyesine uygun olup olmadığına dikkat edilmelidir.
- Başvurular için gereken belgeler, eksiksiz, güncel ve uygun formatta doldurulup tek bir klasör halinde (tercihen sıkıştırılarak) “**tekirdagkodluyor59@gmail.com**” e-posta adresine gönderilmelidir.



- Yarışmaya başvurularda danışman öğretmen bulunmalıdır. Proje değerlendirme sonucunda dereceye girdiğinde şenlik alanına gelecektir. Danışman öğretmenin de gelmesi gerekmektedir.
- Değerlendirme sonucunda dereceye giren ürünler il ya da ilçe bazında düzenlenecek etkinliklerin stantlarında sergilenecektir.

### **YARIŞMA DIŞINDA STANT AÇMAK İSTEYEN OKUL/KURUMLAR İÇİN BAŞVURU SÜRECİ**

- Müdürlüğümüze bağlı tüm resmi ve özel okullar bu yarışmaya katılabileceklerdir.
- Sadece Kodlama ve STEAM ürünleriyle yapılan başvurular dikkate alınacaktır.
- Okul/Kurumlar yalnızca bir kez başvuru yapabilmektedir.
- Okul/Kurumların birebir tanıtımları kabul edilmemektedir. Kodlama ve STEAM alanlarında neler yaptığı ve öğrencilerin ürünlerini sergileyebilecekleri bir stant olmalıdır.
- Bir okul/kurum kendisine tahsis edilen stant alanını geçmeyecek şekilde alt kategorilere uygun olarak istediği gibi standını düzenleyebilecektir. Stant alanı hakkında daha sonra birebir bilgi verilecektir.
- Başvurular için gereken belgeler, eksiksiz, güncel ve uygun formatta doldurulup “[tekirdagkodluyor59@gmail.com](mailto:tekirdagkodluyor59@gmail.com)” e-posta adresine gönderilmelidir. Gönderiminize okul/kurumunuzda Kodlama ve STEAM alanlarında yapmış olduğunuz etkinliklere dair fotoğraflar (5-10 fotoğraf) ve video (1 video, en fazla 2 dakikalık) eklemeyi unutmayınız.
- Başvurular sonucunda değerlendirilip stant açmaya uygun bulunan okul/kurumlarda stant başında en fazla bir öğretmen ve iki öğrenci bulunmalıdır.
- Başvurular sonucunda değerlendirilip yalnızca stant açmaya uygun bulunan okul/kurumlara iletişim bilgilerinden ulaşılabilecektir.
- Başvurular sonucunda değerlendirilen okul/kurumlara ait ürün stantları Yıl Sonu Şenliklerinde sergilenecektir.

**YARIŞMAYA KATILIM ALANLARI VE KATEGORİLERİ**

Kategori	Alt Kategori	Yarışmacı Seviyesi
<b>İNSANLIK YARARINA</b>	Sağlıkta Ergonomik Ürünler	İlkokul, Ortaokul, Lise
	Giyilebilir Sağlık Teknolojisi	İlkokul, Ortaokul, Lise
	Sağlık ve Spor için Akıllı Cihaz Uygulamaları	İlkokul, Ortaokul, Lise
	Doğal Afetler	İlkokul, Ortaokul, Lise
	Akıllı Ulaşım	İlkokul, Ortaokul, Lise
	Akıllı Ev ve Binalar	İlkokul, Ortaokul, Lise
	Engelsiz Yaşam	İlkokul, Ortaokul, Lise
	Geri Dönüşüm	İlkokul, Ortaokul,
	Doğa	İlkokul, Ortaokul
<b>EĞİTİM</b>	Eğitsel Oyun Tasarımı	İlkokul, Ortaokul
	Arttırılmış Gerçeklik	Ortaokul, Lise
	Tasarım	İlkokul, Ortaokul, Lise
	Dersler Arası Etkileşim	İlkokul, Ortaokul, Lise
	Bilgisayarsız Kodlama Etkinlikleri	İlkokul
<b>SANAT</b>	3D Tasarım ve Uygulama Geliştirme	Lise
	Çizgi Film-Animasyon Tasarlama	İlkokul
	Oyun Tasarımı	İlkokul, Ortaokul, Lise
<b>ENDÜSTRİ</b>	Yenilenebilir Enerji	İlkokul, Ortaokul, Lise
	Dijital Ticaret Teknolojileri	Lise
	Tarım	Ortaokul, Lise
	Turizm	Lise
<b>ROBOT</b>	Kargo / Ürün Taşıyan	Ortaokul, Lise
	Çizgi İzleyen	İlkokul, Ortaokul
	Sumocu Robotlar	Ortaokul, Lise
	Labirent Çözen	İlkokul, Ortaokul, Lise
<b>YAPAY ZEKÂ</b>	Sağlıkta Yapay Zekâ	İlkokul, Ortaokul, Lise
	Eğitimde Yapay Zekâ	Ortaokul, Lise
	Dil Çevirmelerinde Yapay Zekâ	Lise
	Mantıksal Hesaplamalarda Yapay Zekâ	Lise
	Güvenlikte Yapay Zekâ	Ortaokul, Lise
	Ulaşımında Yapay Zekâ	Ortaokul, Lise





# TEKİRDAĞ İL MİLLİ EĞİTİM MÜDÜRLÜĞÜ



## YARIŞMA TAKVİMİ

Yarışmacı olarak ürün dosyası son gönderim tarihi	:	30 Nisan 2024
Sergi ve stant açmak için son başvuru tarihi	:	30 Nisan 2024
Değerlendirme sonuçlarının açıklanması	:	6 Mayıs 2024
Şenlik tarihi	:	21 Mayıs 2024

## İL DEĞERLENDİRME KOMİSYONU

Gürcan AYVAZ başkanlığında, Hanifi BELGE, Nihan ÇOLAK KOPARIR, Emin SEVİM ve Uğur SARIOĞLU'ndan oluşmaktadır.

## ÖDÜLLENDİRME

Yarışmada ortaya çıkan ürünler Tekirdağ İl Milli Eğitim Müdürlüğü web sitesinde duyurulacak, dereceye giren öğrenciler sürpriz hediyeler ve katılım belgesi ile ödüllendirileceklerdir. Her bir eğitim kategorisi için ayrı değerlendirme alınacak ve bu doğrultuda ödüllendirme yapılacaktır.

## YARIŞMANIN DUYURULMASI

Yarışma ile ilgili duyurular ve görseller Tekirdağ İl Milli Eğitim Müdürlüğü web sitesi ve sosyal medya hesaplarında yayımlanacaktır.



Web: <http://tekirdag.meb.gov.tr> ve <http://tekirdagkodluyor.meb.gov.tr/>



Twitter: @tekirdag\_mem ve @TekirKod



Instagram: @tekirdag\_mem

## İLETİŞİM ADRESİ



100. Yıl Mahallesi İnci Sokak No:17/19 59100 Süleymanpaşa/TEKİRDAĞ



Tel: 0 282 261 21 20 (Dâhili 145)



Fax: 0 282 261 87 22



E-posta: [tekirdagkodluyor59@gmail.com](mailto:tekirdagkodluyor59@gmail.com)



Web: <http://tekirdag.meb.gov.tr> ve <http://tekirdagkodluyor.meb.gov.tr/>

## DEĞERLENDİRME

Yarışma aşağıda verilen ölçekteki değerlendirme ölçütlerine göre değerlendirilecektir.  
(Makas ile gösterilen alan komisyon değerlendirme toplantısından önce katlanacaktır.)

YARIŞMA DEĞERLENDİRME ÖLÇEĞİ					
Öğrencinin Adı-Soyadı					
Danışmanın Adı-Soyadı (Varsa)					
İlçesi					
Okulu ve Sınıfı					
Projenin Adı					
Beceriler	Yetersiz	İyi Değil	Orta	İyi	Çok İyi
	1	2	3	4	5
<b>I. Proje Hazırlama Süreci</b>					
1.Tasarım özgünlüğü					
2.Proje performans değerlendirme					
3.Projenin amacına uygunluğu					
4.Projenin açık ve net olması					
5.Projenin kullanılabilirliği					
6.Projenin geliştirilebilir olması					
7.Yarışma başvuru formunun uygun doldurulması					
8.Proje sonucunda oluşturulan ürünün tanıtımı					
9.Projenin tasarım düzeni (renk, biçim uyumu vb.)					
10.Projenin alt kategoriye uygun olması					
<b>TOPLAM</b>					
<b>GENEL TOPLAM</b>	...../50				



**YARIŞMAYA KATILMAK İSTEYEN ÖĞRENCİLER İÇİN BAŞVURU BELGESİ**

İLÇE		-Öğrencinin güncel fotoğrafı-
OKUL ADI		
PROJE ADI		
ALT KATEGORİSİ (Şartnamede verilen alt kategoriler esas alınacaktır.)		
ÖĞRENCİNİN	ADI-SOYADI	
	SINIFI	
	CEP TEL. (Veli)	
	E-POSTA (Güncel)	
DANIŞMAN ÖĞRETMENİN	ADI-SOYADI	
	BRANŞI	
	CEP TEL.	
	E-POSTA (Güncel)	

<b>PROJENİZİN AMACI (En az 3 cümle ile özetleyiniz.)</b>
* * *
<b>ÖĞRETİM YÖNTEMLERİ VE TEKNİKLERİ (Projenizin yapılışını detaylandırınız.)</b>
<b>KULLANILAN ARAÇ VE GEREÇLER (Neden bu malzemeleri seçtiniz?)</b>
<b>PROJENİZİN KULLANIM ALANLARI (Alternatifler yazılabilir.)</b>
<b>PROJENİZİN BEKLENEN SONUCU</b>
<b>GÜVENLİK ÖNLEMLERİ (Dikkat edilmesi gereken hususlar)</b>
<b>KISALTMA, SEMBOL VE KAVRAMLAR (Varsa)</b>
<b>VİDEONUZUN LİNKİ</b>



# TEKİRDAĞ İL MILLİ EĞİTİM MÜDÜRLÜĞÜ



## STANT AÇMAK İSTEYEN OKULLAR İÇİN BAŞVURU BELGESİ

İLÇE		OKUL ADI	
DANIŞMAN ÖĞRETMENİN	ADI-SOYADI		
	BRANŞI		
	CEP TEL.		
	E-POSTA (Güncel)		
1.ÖĞRENCİNİN	ADI SOYADI		
	SINIFI		
	CEP TEL. (Veli)		
	E-POSTA (Güncel)		
2.ÖĞRENCİNİN	ADI SOYADI		
	SINIFI		
	CEP TEL. (Veli)		
	E-POSTA (Güncel)		

STANT AÇMAK İSTEMENİZİN AMACI NEDİR?

OKULUNUZDA KODLAMA ve STEAM ALANLARINDA YAPMIŞ OLDUĞUNUZ ÇALIŞMALARI ÖZETLEYİNİZ.

ULUSAL-ULUSLARARASI YARIŞMALARA ve TURNUVALARA KATILDINIZ MI? (İşaretleyiniz.)  
(Cevabınız "Evet" ise detaylandırınız.)

EVET

HAYIR

AÇACAĞINIZ STANTTA SERGİLEMEK İSTEDİĞİNİZ ÜRÜNLERİNİZ NELERDİR?