



**KODLA(MA)NISA PROJESI**

2. Kodla(Ma)nisa Festivali Proje Yarışma Şartnamesi





**ÖNSÖZ**

Bu yönerge, Manisa Valiliği Tarafından yürütülen Kodla(Ma)nisa Projesi kapsamında yapılacak olan 2. Kodlama Festivali, Proje Yarışmasına katılacak öğrenci ve öğretmenlere ve ilçe ekiplerinin düzenleyeceği İlçe Proje Yarışmalarına rehberlik etmesi amacı ile hazırlanmıştır.

Kodla(Ma)nisa Projesi 2015 yılından itibaren ilimiz genelinde yürütülmekte olup her öğretim yılının sonunda tüm ilçelerimizin katılımı ile Kodla(Ma)nisa Festivali düzenlenmektedir.

İlimiz genelinde düzenlenen Kodla(Ma)nisa Festivali, Proje Yarışmasına katılacakların, çalışmalarının her aşamasında benzer şekilde davranmaları ve konulan ilkelere uymaları, her şeyden önce kendilerine kolaylık sağlayacak ve çalışmalarının en iyi şekilde değerlendirilmesini mümkün kılacaktır.

Manisa Genelindeki tüm Resmi Ortaokul öğrencilerine yönelik olarak düzenlenen Proje Yarışmalarının temel amacı, öğrencilerimizin takım halinde çalışma yeteneklerinin, İnovatif düşünme, girişimcilik ve bilimsel düşünme becerilerini geliştirmek ve bilimi sevdirmektir. Aynı zamanda yıl boyunca Kodla(Ma)nisa Projesi Kapsamında bilişim teknolojileri ve yazılım dersinde ve kodlama atölyelerinde yapılan çalışmaları sergilemektir.

Türkiye’de ilk defa Manisa’da Gelecek Kodla Gelecek sloganıyla başlatılan Kodla(Ma)nisa Projesi kapsamında gerçekleştirilecek olan 2. Kodla(Ma)nisa Festivali, Proje Yarışmasında siz değerli bilim ve teknoloji severleri projeleri ile aramızda görmekten mutluluk duyarız.

Başarılar Dileriz

Kodla(Ma)nisa Projesi İl Ekibi

**1- Yarışma Teması**

1. Güçlüklere / Engellere Karşı Teknoloji İle El Ele
2. Trafik Benimle Çok Rahat

Yarışmaya katılacak ekipler yukarıdaki temalardan herhangi birini veya her ikisini birden seçerek projelerini hazırlayabilirler.

**2- Yarışmanın Amacı:**

Manisa Genelindeki tüm Resmi Ortaokul öğrencilerine yönelik olarak düzenlenen Proje Yarışmalarının temel amacı, öğrencilerimizin takım halinde çalışma yeteneklerinin, inovatif düşünme, girişimcilik ve bilimsel düşünme becerilerini geliştirmek ve bilimi sevdirmektir. Aynı zamanda yıl boyunca Kodla(Ma)nisa Projesi Kapsamında bilişim teknolojileri ve yazılım dersinde ve kodlama atölyelerinde yapılan çalışmaları sergilemektir.

**3. Yarışmanın Hedefleri:**

* Zamanının çoğunu bilgisayar oyunu ile geçiren çocukların; bu zamanı kendi isteğiyle eğlenerek öğrenmeye ayırmasına teşvik etmek.
* Köy, kent, kız veya erkek fark etmeksizin her kesimden sosyoekonomik farklılıkların önemini ortadan kaldırıp her öğrencinin kodlama ve robotik projeler geliştirebileceğinin farkındalığını oluşturmak.
* Öğrencilerin çalışmalarında 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 takım halinde çalışma, girişimcilik ve iletişim becerilerinin gelişmesini sağlamak.
* Geleceğin bilim insanı olma potansiyeline sahip öğrencilerinin keşfedilmesi ve onlara proje hazırlama, geliştirme, oluşturma ve uygulama deneyimlerini kazandırmak.
* Kodla(Ma)nisa yarışması ile robotik ve yazılım alanında somut ürünler ortaya çıkararak Proje Kitapçığı oluşturup ilimizdeki ortaokul ve kodlama atölyelerinde kullanılmasını sağlamak.

**4. Yarışmanın Hedef Kitlesi:**

Yarışmaya Manisa İli genelindeki resmi ortaokulların öğrencileri katılabilecektir.

**5. Yarışma Kategorileri**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  | **YARIŞMA KONUSU** | **AÇIKLAMA** | **KULLANILACAK PROGRAM ADI** | **TAKIM** |
| 1 | Yazılım |  | Scratch | En fazla 2 Öğrenci ve 1 Danışman Öğretmen |
| 2 | Robotik Uygulama | Robot sınırlaması yoktur. | M-bot – Lego – Aurdiuno vb. | En fazla 2 Öğrenci ve 1 Danışman Öğretmen |

**6. Katılım Başvuru Koşulları**

* Kodla(Ma)nisa Festivali 23 Mayıs 2017 Salı Günü Manisa Büyükşehir Belediyesi Fuar Alanında yapılacaktır.
* Kodla(Ma)nisa Festivali, Proje Yarışmasının jüri önündeki değerlendirmesi  22 Mayıs 2017 Pazartesi günü Şehzadeler Kodlama Atölyesinde yapılacaktır. Sonuçlar Festival günü Kapanış ve Ödül Töreninde açıklanacaktır.
* Yarışmalar Yazılım ve Robotik olmak üzere iki ana kategoride gerçekleştirilecektir.
	+ Yazılım Kategorisinde Yarışma temasına uygun Scratch Programı ile hazırlanmış projeler yarışacaktır. Yarışma Temasına uygun olmayan eserler değerlendirmeye alınmayacaktır. Ancak festival günü ilçe stantlarında sergilenebilir.
	+ Robotik kategorisinde robot setinin (türü) seçimi yarışma ekibine bırakılmıştır. Temaya uygun olmayan eserler değerlendirmeye alınmayacaktır. Ancak festival günü ilçe stantlarında sergilenebilir.
* 15 Mayıs 2017 Tarihine kadar İlçe ekiplerinin belirlediği tarihlerde Kodla(Ma)nisa İlçe Festival ve Yarışmaları yapılacaktır. Bu yarışmalarda ilçe birincisi olan ekipler il yarışmasına katılma hakkı kazanır
* İlçe birincisi olup il yarışmalarına katılmaya hak kazanan Proje Ekiplerinin yayınlanacak olan başvuru formunu  eksiksiz doldurup 16 Mayıs 2017 Salı Gününe kadar kodlamanisa@gmail.com adresine göndermeleri gerekmektedir.
* İlçe ekiplerinin bu süreçte proje ekiplerine rehberlik etmesi beklenmektedir. İl ekibine iletilmeyen projelerden ilçe ekibi sorumlu tutulacaktır.
* Yarışmaya katılacak ekipler jüri değerlendirmesine randevu ile alınacaktır. Randevu saatleri İl Proje Ekibi tarafından yarışma günüden önce duyurulacaktır. Kendilerine duyurulan randevu saatinde hazır bulunmayan ekip ve projeler değerlendirmeye alınmayacaktır.
* Yarışmacı ekip 2 (iki) öğrenci ve 1(bir) danışman öğretmenden oluşur. Danışmanlar ortaokullarda Bilişim Teknolojileri ve Yazılım dersine giren ya da Kodlama Atölyelerinde görevli (tam zamanlı, kurs öğretmeni vb) öğretmenlerden oluşur.
* Danışmanlar, yarışma başvurularının başlamasından Festival bitimine kadar yarışmacı öğrencilere rehberlik etmek durumundadırlar.
* Her projenin adı olmalıdır. Yarışmaya katılan proje isimleri aynı olamaz. Aynı olması halinde ilk başvuran Proje ismi kabul edilecektir.
* Yarışmaya katılacak eserler öğrencilerin gelişim seviyesine uygun olmalıdır.
* Gerektiğinde jüri üyelerinin kodları veya robotik aksamı sildirme veya bozdurma tekrar yazdırma/yaptırma yetkisi vardır.
* Proje sahipleri projelerini gönderirken bu projenin özgün ve kendilerine ait olduğunu kabul ederler. Aksi durumda yaşanan olumsuzluklardan proje sahibi sorumludur.
* Eserlerin içeriği ve ya ismi bölücü, yıkıcı, genel ahlak çerçevesine aykırı olamaz.
* Eserler Bilimsel araştırma yöntemlerine uygunluk, Özgünlük, yaratıcılık, kullanılabilirlik, yenilikçilik, sürdürülebilirlik, Yaygın Etki (Fayda), geliştirmeye açıklık, yapılabilirlik, anlaşılabilirlik, değerlere uygunluk, Tasarım, Algoritma (en kısa olanı) ve sunum üzerinden değerlendirme yapılacaktır.
* Yarışmacılar etkinliklerini kendi bilgisayar ve robot setleri ile yapacaklardır.
* Yarışmaya katılacak eser daha önce herhangi bir yarışmaya katılmamış olmalıdır.
* Manisa Valiliği, 2. Kodla(Ma)nisa Festivalinde sergilenen ve yarışmaya katılan eserlerin sahibini belirtmek koşuluyla tüm telif haklarına sahiptir.