



BİLSEM'ler arası

Eğitsel Dijital Oyun Geliştirme Yarışması Esasları



Madde 1.

Yarışmanın Tanımı

T.C. Millî Eğitim Bakanlığı Özel Eğitim ve Rehberlik Hizmetleri Genel Müdürlüğü tarafından düzenlenen eğitsel dijital oyun yarışmasıdır.

Madde 2.

Yarışmanın Amacı

Bu yarışma ile;

- Öğrencileri dijital dünyada üretkenliklerini kullanmaya teşvik etmek ve eğitim ile eğlenceyi bir araya getirerek öğrenmeyi desteklemek,
- Öğrencilerin kendi eğitsel dijital oyunlarını geliştirerek teknolojiyi öğrenme aracına dönüştürme fırsatına sahip olmaları; bu yolla yalnızca tüketen değil, aynı zamanda üreten bireyler olarak yetişmelerini sağlamak,
- Öğrencilere oyun geliştirme sürecini deneyimleme ve kendi fikirlerini hayata geçirme şansı sunarak, öğrencilerin üretkenliklerini ifade etmelerini ve grup ile çalışma becerilerini artırmak,
- Yarışmaya katılan eserler ile BİLSEM'ler için oluşturulacak e-içerik ekosistemine de katkı sunmak amaçlanmaktadır.

Madde 3.

Başvuru Koşulları

3.1. Yarışma ilkökul, ortaokul ve lise kategorilerinde yapılacak olup ilkökul kategorisi 2, 3, ve 4; ortaokul kategorisi 5,6,7 ve 8; lise kategorisi takım üyeleri de 9, 10, 11 ve 12. sınıf öğrencilerinden oluşabilir.

3.2. Yarışmaya, yalnızca Bilim ve Sanat Merkezlerinde öğrenim gören ilkökul, ortaokul ve lise öğrencileri katılabilir.

3.3. Geliştirilecek oyunların Bilim ve Sanat Merkezleri Yönergesinde bulunan Program Uygulama Tablosu'nda yer alan branşlardan en az birinin öğretiminde kullanılabilecek nitelikte olması gerekmektedir. Bu niteliğe sahip olmayan oyunlar değerlendirilmeye alınmayacaktır.

3.4. Takımlar 1 danışman öğretmen rehberliğinde en az 1, en çok 3 öğrenciden oluşabilir.

3.5. Bir takımda sadece bir danışman öğretmen görev alabilir ve danışman öğretmen yalnızca bir takıma danışmanlık yapabilir.

3.6. Kurulacak takımdaki öğrenciler aynı BİLSEM'de olmalı ve sadece kendi kademelerindeki (ilkokul-ortaokul-lise) öğrenciler ile takım oluşturabilir.

3.7. Takım üyeleri ile danışman öğretmen aynı BİLSEM'den olmalıdır.

3.8. Yarışmaya her takım yalnızca bir oyun ile katılabilir.

3.9. Öğrenciler yalnızca bir takımda görev alabilir.

3.10. Yarışmaya katılan 18 yaşından küçük öğrenciler için velileri tarafından doldurulan muvafakatnameler danışman öğretmen tarafından taranarak başvuru formunda ilgili yere yüklenecektir (Ek-1).



BİLSEM'ler arası

Eğitsel Dijital Oyun Geliştirme Yarışması Esasları



3.11. Oyunlar istenilen yazılım dili ve oyun motoru kullanılarak yapılabilir. Bu konuda herhangi bir kısıtlama yoktur.

3.12. Geliştirilecek oyunların, öğrencilerin özgün düşüncelerinden kaynaklanması, danışman öğretmenleri rehberliğinde öğrencilerin kendi bilgi ve becerileri ile geliştirilmesi gerekmektedir.

3.13. Aynı ya da başka isimlerle ya da içerikle (konuyla) herhangi bir yarışmaya, bu yarışmanın son başvuru tarihinden önce başvurusu yapılmış veya katılmış ürünler ile bu yarışmaya başvuru yapılamaz. Bu kurala uymadığı tespit edilen takımlar yarışmadan elenir.

3.14. Oyunun farklı bir kaynaktan alınması, bu konuda bir iddia olması veya üçüncü kişilerin oyun üzerinde hak iddia etmesi durumunda sorumluluk danışman öğretmene aittir.

3.15. Başvuru formuna eksik, hatalı veya yanlış belge ve bilgi yüklenmesi, hazırlanan oyunun millî, manevi değerlerimize, eğitim sistemimizin uzak ve yakın hedeflerine uygun olması, şiddet, kin, nefret ve ayrımcılık ifadeleri ile diğer olumsuz unsurları içermemesi beklenmektedir. Buna aykırı olan oyun içeriklerinin olması durumlarında ilgili takım hangi aşamada olursa olsun yarışmadan elenir.

3.16. Özel Eğitim ve Rehberlik Hizmetleri Genel Müdürlüğü, yarışma başvurusu gerçekleştirilen ve dereceye giren ürünleri yayımlamak, arşivlemek ve yurtiçi ve yurtdışında ürün sahibi adına sergilemek hakkına süresiz ve ücretsiz olarak sahip olacaktır.

3.17. Yarışmada yer alacak oyunlar hakkında üçüncü şahıslar tarafından fikri ve sınai hak ihlali nedeniyle Özel Eğitim ve Rehberlik Hizmetleri Genel Müdürlüğü aleyhine yöneltebilecek sorular, iddialar, ihtarlar, açılacak kanuni ve hukuki süreçler ile davalar ve yasal takipler yarışmaya başvuruda bulunmuş kişiler tarafından üstlenilecektir. Bu konuda yarışmayı düzenleyen Özel Eğitim ve Rehberlik Hizmetleri Genel Müdürlüğü'nün hiçbir sorumluluğu bulunmamaktadır.

3.18. Oyunun adı ve oyunda yer alacak karakter, mekân vb. unsurların isimleri **Türkçe** olacaktır.

Madde 4.

Başvuru İşlemi

4.1. Eğitsel Dijital Oyun Yarışması başvuru süreci 05/03/2024 tarihinde başlar 31/07/2024 tarihinde son bulur.

4.2. Başvuru yapan her takım bu yarışma esaslarını okumuş ve koşullarını kabul etmiş sayılır.

4.3. Başvuru işlemi <http://meb.ai/UHN56DL> linki aracılığıyla erişilecek form aracılığı ile danışman öğretmen tarafından yapılacaktır.

4.3. Başvuru formunda belirtilen alanlar açık, anlaşılır ve net ifadelerle danışman öğretmen tarafından doldurulur.

4.4. Takımlar, oyunlarının değerlendirme komisyonu tarafından değerlendirebilmesi için bir tanıtım videosu hazırlayacaklardır. Tanıtım videosunun süresinin 5 dk'yı; boyutunun da 100 mb'ı geçmemesi gerekmektedir.

4.5. Süresi dışında yapılan başvurular değerlendirmeye alınmayacaktır.

4.6. Süresi içerisinde oyunlarında herhangi bir değişikliğe gitmek isteyenler ilk defa başvuru formunu dolduruyormuş gibi işlem yaparak açıklama bölümünde bu durumu belirteceklerdir.



BİLSEM'ler arası **Eğitsel Dijital Oyun Geliştirme Yarışması Esasları**



Madde 5.

Değerlendirme Yöntemi ve Kriterleri

5.1. Değerlendirme komisyonu, Özel Eğitim ve Rehberlik Hizmetleri Genel Müdürlüğü temsilcileri, uzman akademisyen ve öğretmenlerden oluşmaktadır.

5.2. Değerlendirme kriterleri ve ağırlıkları aşağıdaki gibi olacaktır.

- Öğretime katkı: %20
- Senaryo: %20
- Özgünlük ve yenilikçilik: %20
- Geliştirilebilirlik: %10
- Görsel öğeler ve tasarım: %10
- Ses ve müzikler: %10
- Kullanışlılık: %10

5.3. Değerlendirmeler; ön değerlendirme, Türkiye Final Sergisi değerlendirmesi ve sonuç değerlendirmesi olmak üzere üç aşamada yapılacaktır. Ön değerlendirme sürecinden geçen oyunlar ile ilgili olarak kaynak ve uygulama dosyalarının alınması için Özel Eğitim ve Rehberlik Hizmetleri Genel Müdürlüğü temsilcileri tarafından takımların danışman öğretmenleri ile irtibata geçilecektir.

5.4. Ön değerlendirme aşamasından geçen oyunlardan komisyon değerlendirmesi sonucunda uygun bulunan çalışmalar Türkiye Final Sergisi'ne davet edilecektir.

5.5. Final sergisine dâhil edilen takımların yol, konaklama ve yemek masrafları Özel Eğitim ve Rehberlik Hizmetleri Genel Müdürlüğü tarafından karşılanacaktır.

5.6. Takım hâlinde yarışmaya katılan öğrencilerin final sergisinde bulunması zorunludur. Ancak mücbir sebeplerden dolayı final sergisine katılamayacak öğrencilerin durumunu bildirir bir dilekçe ile Özel Eğitim ve Rehberlik Hizmetleri Genel Müdürlüğüne bildirmesi gerekmektedir. Bu dilekçede öğrenci velisinin ve danışman öğretmenin imzasının olması gerekmektedir.

5.7. Final sergilerinde oyun sahibi öğrenciler değerlendirme komisyonuna sözlü sunum yapacak olup ayrıca hazırladıkları eğitsel oyunların test edilmelerini sağlayacaktır. Oyun hangi platformlar için geliştirilmişse o platformda test edilecektir. (Bilgisayar, tablet, telefon, VR gözlük, TV).

5.8. Takımların yapacakları sunumdan sonra değerlendirme komisyonu sonuç değerlendirmesini yapacak ve dereceye girecek takımları belirleyeceklerdir.

Madde 6.

Ödüller

6.1. Final sergisinde komisyon tarafından değerlendirilen eğitsel oyunlar ilkökul, ortaokul ve lise kategorisinde ayrı ayrı değerlendirilerek takımlardaki öğrencilere birincilik, ikincilik ve üçüncülük ödülleri verilir. Birincilik ödülü tablet bilgisayar, ikincilik ödülü bisiklet ve üçüncülük ödülü akıllı saattir. Bunun dışında yarışmaya katılan tüm eserler e-çerik moderasyon kriterleri doğrultusunda değerlendirilerek EBA'da BİLSEM'ler için oluşturulan özel alanda yayınlanacaktır.



BİLSEM'ler arası Eğitsel Dijital Oyun Geliştirme Yarışması Esasları



Madde 7 Yarışma Süreci

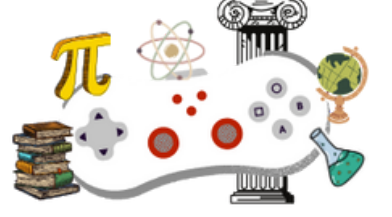
Yarışma Başvuru Tarihleri	05/03/2024-31/07/2024
Ön Değerlendirme Sonuçlarının İlanı	09/08/2024
Ön Değerlendirmeden Geçen Oyunların Kaynak ve Uygulama Dosyalarının Gönderilmesi	09/08/2024-19/08/2024
Türkiye Final Sergisine Kalan Oyunların İlanı	23/08/2024
Türkiye Final Sergisi ve Ödül Töreni	Eylül 2024

Madde 8 İletişim

Yarışma ile ilgili her türlü sorunuzu erkan.dundar@meb.gov.tr e-posta adresine gönderebilirsiniz.



Ek-1: Muvafakatname



EĞİTSEL DİJİTAL OYUN YARIŞMASI MUVAFAKATNAME

Henüz reşit olmayan ve velisi olduğum/...../20.... doğumlu isimli öğrencinin Özel Eğitim ve Rehberlik Genel Müdürlüğü tarafından düzenlenen “Eğitsel Dijital Oyun Yarışması”na katılmasına izin veriyorum. Söz konusu yarışmaya ait Özel Eğitim ve Rehberlik Hizmetleri Genel Müdürlüğü’nün internet sayfasında yer alan “Eğitsel Dijital Oyun Yarışması Esasları”nı okuyup belirtilen şartların tamamını kabul ettiğimi ve yarışmaya başvurulan oyunun tüm haklarının Özel Eğitim ve Rehberlik Hizmetleri Genel Müdürlüğü’ne devredildiğini kabul ediyorum.

Velisinin/Vasisinin Yakınlık derecesi:

Ad Soyadı:

Telefon

Tarih:

İmza: