



T.C
AĞRI VALİLİĞİ
İL MİLLİ EĞİTİM MÜDÜRLÜĞÜ



KODLAĞRI

KODLAĞRI PROJESİ
KODLAĞRI PROJE YARIŞMASI
ŞARTNAMESİ



T.C
AĞRI VALİLİĞİ
İL MİLLİ EĞİTİM
MÜDÜRLÜĞÜ

KODLAĞRI PROJESİ KODLAĞRI PROJE YARIŞMASI ŞARTNAMESİ

Yarışmayı Düzenleyen Kurum
Ağrı İl Millî Eğitim Müdürlüğü

Yarışma Konusu
Kodlama

Yarışmanın Dayanağı:

08.06.2017 tarihli ve 30090 sayılı Resmi Gazetede yayımlanan MEB Eğitim Kurumları Sosyal Etkinlikler Yönetmeliği, maddeler 7, 11, 13.

Yarışma Takvimi

- **Başvuru Tarihleri:** 5 Şubat 2024-19 Nisan 2024
- **Ön Değerlendirme:** 24 Nisan 2024
- **Finale Kalan Adayların İlan Edilmesi:** 2 Mayıs 2024
- **Proje Sunumları:** 6 Mayıs 2024 - 10 Mayıs 2024
- **Son Değerlendirme:** 28 Mayıs 2024
- **Ödül Töreni:** 30 Mayıs 2024

Yarışmanın amacı

- Öğrencilerimizin 21. yüzyılda temel beceriler; yaratıcılık, eleştirel düşünme, iletişim ve işbirliği gibi beceriler etrafında birleşmesini sağlamak,
- Teknolojiyi bir araç olarak kullanabilen, üreten bireylerin gelişimini desteklemek,
- Girişimci bireylerin önünü açmak,

Yarışmanın Yöntemi

1. Başvuru Aşaması (5 Şubat 2024- 19 Nisan 2024):

- Öğrenci ekipleri, belirlenen temalardan birini seçerek kendi projelerini hazırlarlar. (1.Çevre Bilinci İle Sürdürülebilir Teknoloji, 2.Eğitimde Teknoloji ile İnovasyon , 3.Oyun Geliştirme, 4.Geleceği Şekillendiren Teknoloji Projeleri)
- Projelerini detaylı bir şekilde açıklayan başvuru metinlerini oluştururlar.
- Başvurular, kodlagri.gov.tr adresine yüklenir.

2. Ön Değerlendirme (24 Nisan 2024):

- Seçici Kurul ve Jüri Üyeleri, gelen başvuruları ön değerlendirmeye alır ve lise kademesinde ilk 20 proje, ortaokul kademesinde ilk 30 proje belirlenir.
- Ortak bir puanlama sistemi kullanılarak projeler değerlendirilir.

3. Finale Kalan Projelerin İlanı (2 Mayıs 2024):

- İlk 50 projeden 30'u ortaokul kategorisinde, 20'si lise kategorisinde finale kalmaya hak kazanır.
- Bu projeler kodlagri.gov.tr adresinden ilan edilir.

4. Sunum Aşaması (6-10 Mayıs 2024):

- Finale kalan projeler, il komisyonu önünde bir sunum yaparlar.
- Sunumda projenin amaçları, kullanılan teknolojiler, elde edilen sonuçlar ve projenin özgünlüğü gibi konular ele alınır.
- Değerlendirmeler akademisyenler tarafından yapılır.

5. Ödül Töreni (30 Mayıs 2024):

- İlk üç projenin sahipleri açıklanarak ödüllendirilir. (Lise ve Ortaokul ayrı şekilde)
- Ödül töreni, il milli eğitim müdürlüğü tarafından düzenlenir.

Değerlendirme

- Yarışma "Ön Değerlendirme" ve "Son Değerlendirme" olarak iki etapta yapılacaktır.
- Projelerin ön değerlendirmesi Seçici Kurul ve Jüri Üyeleri tarafından yapılacaktır. Ön değerlendirme sonucunda liselerden ilk 20, ortaokullardan ilk 30 proje arasına giren eser sahipleri jüri tarafından sunum için son değerlendirmeye çağrılacaktır.
- Değerlendirmeler uzman öğretmenler ve akademisyenler tarafından yapılacaktır.
- Değerlendirmelerde gizlilik ve etik ilkeler esastır.
- Yapılan değerlendirmeler kesindir, itiraz edilemez ve değiştirilemez.

Yarışma Temaları

1.Çevre Bilinci İle Sürdürülebilir Teknoloji

Günümüzde çevre sorunları giderek artmakta ve teknoloji, çevresel sürdürülebilirlik konusunda önemli bir rol oynamaktadır. Bu yarışma, katılımcılara çevresel bilince odaklanarak inovatif yazılım projeleri geliştirme fırsatı sunmaktadır. Bu tema, çevresel sorunları anlamak ve bu sorunlara yönelik çözümler üretmek amaçlanmaktadır.

Öneriler

- 1.Enerji Verimliliği:** Enerji tüketimini azaltan veya enerji verimliliğini artıran yazılım projeleri. Bu projeler, endüstriyel tesislerden bireysel kullanıcılara kadar geniş bir yelpazede uygulanabilir.
- 2.Atık Yönetimi ve Geri Dönüşüm:** Atık yönetimi süreçlerini iyileştiren veya geri dönüşümü teşvik eden uygulamalar. Bu, kullanıcıları atıklarını daha etkili bir şekilde yönetmeye teşvik eden veya geri dönüşüm süreçlerini kolaylaştıran projeleri içerebilir.
- 3.Doğa ve Biyoçeşitlilik Takibi:** Doğal yaşamı koruma amacıyla kullanılacak yazılım çözümleri. Bu, biyoçeşitlilik takip sistemleri veya doğal felaketlerin etkilerini azaltmaya yönelik uygulamalar olabilir.
- 4.Ulaşım ve Hareketlilik:** Çevre dostu ulaşım sistemlerini destekleyen veya kişisel taşıma alışkanlıklarını daha sürdürülebilir hale getiren projeler.
- 5.Su Kaynakları Yönetimi:** Su kaynaklarının etkin bir şekilde yönetilmesini sağlayacak yazılım projeleri. Bu, su tüketimini izleyen, su kirliliğini azaltan veya su kaynakları üzerindeki olumsuz etkileri azaltan uygulamaları içerebilir.

2.Eğitimde Teknoloji ile İnovasyon

Eğitim, toplumların gelişiminde kilit bir rol oynar ve teknolojinin eğitim süreçlerine entegrasyonu, öğrenme deneyimlerini daha etkili ve erişilebilir hale getirebilir. Bu tema, katılımcılara eğitimde çeşitli alanlarda kullanılacak yenilikçi teknoloji çözümleri geliştirme fırsatı sunmaktadır.

Öneriler

- 1.Uzaktan Eğitim ve E-Öğrenme Platformları:** Dijital öğrenme deneyimlerini güçlendiren, etkileşimi artıran veya öğrencilere uzaktan erişimi kolaylaştıran yazılım projeleri.
- 2.Öğrenci Performans İzleme ve Değerlendirme Araçları:** Öğrenci başarılarını değerlendirmek ve öğrenci performansını izlemek için kullanılacak yazılım çözümleri.
- 3.Eğitim Materyali Geliştirme Araçları:** Öğretmenlere, eğitim materyallerini daha etkili ve öğrenci dostu bir şekilde oluşturmalarına yardımcı olacak uygulamalar.
- 4.Özelleştirilmiş Eğitim Planları:** Her öğrencinin öğrenme tarzına uygun özelleştirilmiş eğitim planları oluşturmayı amaçlayan projeler.
- 5.Sosyal Bağlamda Eğitim:** Öğrenciler arasında işbirliğini artıran veya sosyal bağlamda eğitimi güçlendiren uygulamalar.

3.Oyun Geliştirme

Bu tema, katılımcılara sürükleyici ve yenilikçi oyun deneyimleri yaratma fırsatı sunmaktadır. Oyun geliştirmeye ilgi duyan yazılım geliştiricileri ve tasarımcıları, bu yarışma çerçevesinde eğlenceli ve yaratıcı oyun projeleri oluşturarak yeteneklerini sergileyebilirler.

Öneriler

- 1. Sanal Gerçeklik (VR) ve Artırılmış Gerçeklik (AR) Oyunları:** Katılımcıların VR veya AR teknolojilerini kullanarak sürükleyici oyun deneyimleri oluşturmalarını teşvik eden projeler.
- 2. Hikaye Anlatımı ve Oyun Senaryoları:** Oyunlarda güçlü bir hikaye anlatımı oluşturan veya interaktif oyun senaryolarını geliştiren projeler.
- 3. Çok Oyunculu Oyunlar ve İnteraktif Topluluklar:** Oyuncuları bir araya getiren ve sosyal etkileşimi güçlendiren çok oyunculu oyunlar veya etkileşimli topluluklar oluşturan projeler.
- 4. Oyun Mekaniği ve Denge:** İlginç oyun mekaniği ve denge sağlayan yazılım projeleri.
- 5. Grafik ve Ses Tasarımı:** Görsel ve işitsel öğeleri etkili bir şekilde kullanarak oyun deneyimini güçlendiren projeler.

4.Geleceği Şekillendiren Teknoloji Projeleri

Bu karma tema yarışması, katılımcılara farklı disiplinlerden gelen yetenekleri bir araya getirerek geleceği şekillendiren yenilikçi teknoloji projeleri geliştirme fırsatı sunmaktadır. Yarışmanın odak noktası, çeşitli teknoloji alanlarını birleştirerek geniş bir etki yaratmak ve toplumsal sorunlara çözümler sunmaktır.

Öneriler

- 1. Entegre Sağlık Teknolojileri:** Sağlık sektöründe kullanılacak, hasta bakımını iyileştiren veya sağlık hizmetlerine erişimi artıran projeler.
- 2. Akıllı Şehir Çözümleri:** Şehirlerin sürdürülebilirliğini artıran, ulaşımı optimize eden veya enerji verimliliğini güçlendiren projeler.
- 3. Sosyal Sorumluluk Projeleri:** Teknolojiyi kullanarak toplumsal sorunlara çözümler üreten projeler. Örneğin, dezavantajlı grupları destekleyen, eşitsizlikleri azaltan veya sosyal adaleti güçlendiren projeler.
- 4. Gelişmiş İletişim Teknolojileri:** İletişimi güçlendiren veya farklı kültürleri bir araya getiren yenilikçi yazılım projeleri.
- 5. Finans ve Teknoloji Entegrasyonu:** Finansal süreçleri iyileştiren veya finansal erişimi artıran projeler.

Katılım Şartları

- Yarışmaya özel/devlet ortaokul ve lise öğrencileri katılabilir.
- Yarışmaya ekip olarak katılım sağlanmalıdır. Her ekip en fazla 3 öğrenci ve 1 danışman öğretmenden oluşmalıdır. Aynı öğretmen okulundaki tüm ekiplere rehberlik edebilir fakat öğrenciler birden fazla proje ile başvuramaz.
- Projeler inceleme kurulu tarafından incelenecek, kurallara uymadığı tespit edilen projeler diskalifiye edilecektir.
- Yarışmaya katılan projelerin Fikri Mülkiyetleri katılımcılara ait olmak üzere yarışmaya katılan eserlerin daha önce herhangi bir yarışmada ödül almamış veya yayımlanmamış olması gerekmektedir. Yarışmayı Yürütme Kurulu üyesi birimlerin Fikri Haklar konusunda ileri sürülecek taleplerde herhangi bir sorumluluğunun olmadığını kabul etmiş sayılacaklar.
- Yarışmaya gönderilecek ürünlerde:
 - Projelerin özgün nitelik taşıması gerekmektedir. Konuyla ilgili olarak, başvuru formunun ekinde yer alan ve yarışmacı ekip ve danışman öğretmen tarafından doldurup imzalanan " Doğruluk Beyanı" esastır. İhtilafli durumlarda Ağrı İl Milli Eğitim Müdürlüğü sorumlu tutulamaz.
 - Projeler şiddet, kin, nefret ve ayrımcılık ifadeleri ile yasal suç unsurları içermemeli, milli ve manevi değerlerimize ters düşmemelidir. Bu husustaki sorumluluk danışman öğretmene ait olup ekibin yarışma dışına çıkarılma sebebi olacaktır.
- Ağrı İl Milli Eğitim Müdürlüğü gerekli gördüğü durumlarda şartnamede değişiklik yapma hakkına sahiptir.
- Yarışmaya katılan ekipler şartnameyi okumuş ve kabul etmiş sayılacaktır.

Yarışmanın Duyurulması

- Ağrı İl Milli Eğitim Müdürlüğü ve ilgili okulların internet sitelerinde ve hizmet binalarında yarışma afiş ve broşürleri yoluyla,
- kodlagri.gov.tr adresinden,
- Facebook, X vb. sosyal medya araçlarıyla,
- Radyo, TV ve gazeteler aracılığıyla duyurulacaktır.

Başvuru Şekli

İlgili projelerin başvurusu okullara gönderilen formalara uygun olarak kodlagri.gov.tr adresinden yapılacaktır.

İletişim Bilgileri

<p>Merkez: Adı Soyadı: Şeyda ÇANKIRILIOĞLU Tel: 05434434835 Görev: Kodlađrı İl Koordinatörü</p>	<p>Merkez: Adı Soyadı: Harun YILMAZ Tel: 05433589001 Görev: Kodlađrı İl Koordinatörü</p>
<p>Merkez: Adı Soyadı: Yakup YILDIRIM Tel: 05537765377 Görev: Kodlađrı İl Koordinatörü</p>	<p>Diyadin: Adı Soyadı: Melek Ađ Tel: 05314208384 Görev: Kodlađrı Diyardin İlçe Koordinatörü</p>
<p>Dođubayazıt: Adı Soyadı: Esmā ÇAKIR TÜRKER Tel: 05378623910 Görev: Kodlađrı Dođubayazıt İlçe Koordinatörü</p>	<p>Eleşkirt: Adı Soyadı: Enes BÖREKÇİ Tel: 05438898346 Görev: Kodlađrı Eleşkirt İlçe Koordinatörü</p>
<p>Hamur: Adı Soyadı: Sertaç ERGİN Tel: 05340305710 Görev: Kodlađrı Hamur İlçe Koordinatörü</p>	<p>Patnos: Adı Soyadı: Yunus Emre ÇANAKÇI Tel: 05345413568 Görev: Kodlađrı Patnos İlçe Koordinatörü</p>
<p>Taşlıçay: Adı Soyadı: Rafet ALTIN Tel: 05542134333 Görev: Kodlađrı Taşlıçay İlçe Koordinatörü</p>	<p>Tutak: Adı Soyadı: Figen ANTİCAN Tel: 05347722516 Görev: Kodlađrı Tutak İlçe Koordinatörü</p>

KODLAĞRI PROJE DEĞERLENDİRME ÖLÇEĞİ

Sayın Jüri Üyesi,

Bu ölçek, proje sahiplerinin adil bir değerlendirme sürecinden geçmelerini ve yarışmanın etik kurallara uygun bir şekilde gerçekleşmesini sağlamak için tasarlanmıştır. Proje sahiplerinin, özgünlük ve etik kurallar konusunda titiz bir çalışma yürütmeleri önemlidir.

Proje Adı:.....

Proje No:.....

Tema:

Aşağıda belirtilen kriterler üzerinden 1 zayıf, 5 çok iyi aralığında puanlama yapılır.

ÖLÇÜTLER	1	2	3	4	5
Özgünlük ve Yaratıcılık (10 Puan)					
Problem/önerilen çözüm (yeni/ileri teknolojik ürün, faydalı model, tasarım, bilgi teknolojilerine dayalı ürün vb.) özgün, yaratıcı, uygulanabilir, güvenli, estetik, hızlı, verimli ve düşük maliyetlidir.					
Proje konusu tematik alanla ilişkili ve yenilikçidir.					
Tasarım ve Yöntem (15 Puan)					
Çözülmesi gereken problemin/ihtiyacın tanımı açık olarak yapılmış ve olası alternatiflerin araştırılması (kaynak araştırması) yapılmıştır.					
Önerilen çözüm için gerekli kriterler tanımlanmıştır. Çözümün güçlü ve sınırlı özellikleri ortaya konulmuştur.					
Problem/ihtiyaç doğrultusunda bir prototip/model tasarlanmış ve/veya geliştirilmiştir.					
Sonuç ve Öneriler (10 Puan)					
Üretilen prototipin/modelin yaratıcı, uygulanabilir, güvenli, estetik, hızlı, verimli ve düşük maliyetli olduğu kaynaklarla ilişkilendirilerek ortaya konmuştur. Üretilen prototipin/modelin çalışan ve çalışmayan yanları verilerle açıklanmış, yorumlanmış ve daha iyi nasıl çalışacağı tartışılmıştır.					
Proje sonuçlarında gelecekte ortaya çıkabilecek yeni gereksinimlere yönelik önerilerden bahsedilmiştir.					
Uygulanabilirlik/Yaygın Etki (5 Puan)					
Proje, problemin/ihtiyacın çözümü için uygulanabilir ve yaratıcı bir çözüm ortaya koymaktadır (projenin tematik alana ve topluma katkısı vardır).					
Raporlama (10 Puan)					
Rapor; proje adı, giriş, yöntem, bulgular, sonuç ve tartışma, öneriler ve kaynakça başlıklarının tümünü içermiştir ve bu başlıklara ilişkin tatmin edici açıklama yapılmıştır.					
Proje planı, özeti ve raporu rehberde belirtilen kurallara uygun olarak hazırlanmıştır.					
Her Kolonun Toplam Puanı					
Genel Toplam					

Projeyi İnceleyen Jüri Üyesinin

Adı Soyadı:.....

Tarih : .././202..

İmza:

*Bu yarışmada, projeler TÜBİTAK tarafından sağlanan resmi proje değerlendirme formu kullanılarak değerlendirilecektir.

PROJE BAŞVURU TASLAĞI

Danışman Öğretmen Adı- Soyadı:

Danışman Öğretmenin Okulu:

Danışman Öğretmenin İletişim Numarası:

Öğrencilerin Adını-Soyadını ve Okulunu aşağıdaki tabloya işleyin

Öğrencinin Adı-Soyadı	Okulu

Başlık	Proje başlığı tek bir cümle şeklinde, kısa ve öz olarak, en fazla 15 kelimeyi geçmeyecek ve okuyan kişiye proje çalışması hakkında fikir verecek şekilde yazılmalıdır.
Tema	Bu bölüme belirlenmiş olan projenin teması yazılacaktır.
Hedefler/Amaçlar	Bu bölümde doğrudan projenin amacına, somut hedeflerine ve inavosyon içeriğine odaklanılmalıdır. Önerilen proje konusunun çözülmesi gereken ya da önceden çalışılmış aydınlatılması gereken bir problem olup olmadığı, hangi eksikliği nasıl gidereceği veya hangi sorunlara çözüm getireceği açıklanmalıdır. Hazırlanan projenin ilgili olduğu alanlarda uzman kişilere sunulacağı dikkate alınarak değerlendirmeye hiçbir katkı sağlamayacak genel konu ve tarihçe anlatımlarından kaçınılmalıdır.
Hedef Kitle	Bu bölümde projeden yararlanması beklenen ana grup belirtilmelidir.

Özet	<p>Proje özetinde, çalışmanın ayrıntılarından, yorumlardan ve kaynaklardan bahsedilmez. Özette projenin amacı, kullanılan yöntem, yapılan gözlem ve elde edilen temel bulgular ve sonuçlardan birkaç cümle ile bahsedilir. Ayrıca proje özetinin altına, proje konusunu genel olarak yansıtan en fazla dört kelimedenden oluşan anahtar kelimeler verilir. İdeal olan başlarken taslak bir özet oluşturup, çalışma bittiğinde proje raporunun içeriğine uygun bir şekilde özeti güncellemektir.</p>
Yöntem	<p>Projenin başarılı bir şekilde tamamlanabilmesi için kullanılacak temel yöntemler burada açıklanmalıdır. Bu, projenin planlama, geliştirme ve değerlendirme aşamalarını içerebilir. Yöntem bölümü, projenin amacına ve hedeflerine ulaşmak için kullanılacak adımları, süreçleri ve araçları detaylı bir şekilde tanımlar.</p>
Sonuç ve Tartışma	<p>Yürütülen çalışmanın neticelerini ve elde edilen sonuçları detaylandırmak için kullanılır. Bu bölümde, projenin amaçlarına ulaşma süreci, elde edilen veriler, yapılan analizler ve çıkarılan sonuçlar öne çıkarılır.</p>

Ek belgeler ve proje görsellerini Ek Belgeler bölümüne ekleyebilirsiniz. (Zorunlu değildir.)
Proje raporu yazımında yazı tipinin Times New Roman, boyutunun ise 12 punto olması gerekmektedir.

DOĞRULUK BEYANI

Ađrı Bilim Dolu Gnler Bilim Őenliđi kapsamında gerekleŐtirilecek olan KodAđrı Proje YarıŐması'na gnderdiđim projemin/projelerimin konu Őeđiminde ve retilmesinde tamamen kendi bilgi, beceri ve fikirlerimi kullandıđımı, projelerin tarafımızca retildiđini, Fikri ve Sınai Mlkiyet Hukukuna ait herhangi bir ihlalde bulunulmadıđını, konuyla ilgili her trl sorumluluđun tarafıma ait olduđunu kabul ederim.

Proje Grubu:

Tarih
Ad-Soyad
İmza

Tarih
Ad-Soyad
İmza

Tarih
Ad-Soyad
İmza

DanıŐman đretmen:

Tarih
Ad-Soyad
İmza



VELİ İZİN BELGESİ

.....MÜDÜRLÜĞÜNE

.....

Velisi bulunduğum okulunuz Sınıfı Numaralı öğrencisi'in, KodAğrı Proje Yarışması'na yönelik yapılacak her türlü çalışmaya (organizasyon, etkinlik, sunum vb.) katılmasına izin veriyorum.

.../.../2023

İmza

.....

Veli

Adres :

Telefon :

AĞRI