

AZALTMA

Sera gazı emisyonlarını azaltma ve bitirme eylemleri



Daha fazla yenilenebilir enerji kullanımı



Endüstriyel üretim alanlarının elektrifikasyonu



Verimli ulaşım (elektrikli toplu taşıma, bisiklet vb.)



Karbon Vergisi ve emisyon piyasaları

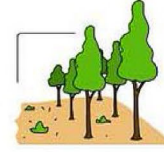


ADAPTASYON

İklim değişikliğine karşı savunmasızlığı azaltmak için eylemler



Daha güvenli tesis yerleri ve altyapılar



Peyzaj restorasyonu (doğal peyzaj) ve ağaçlandırma



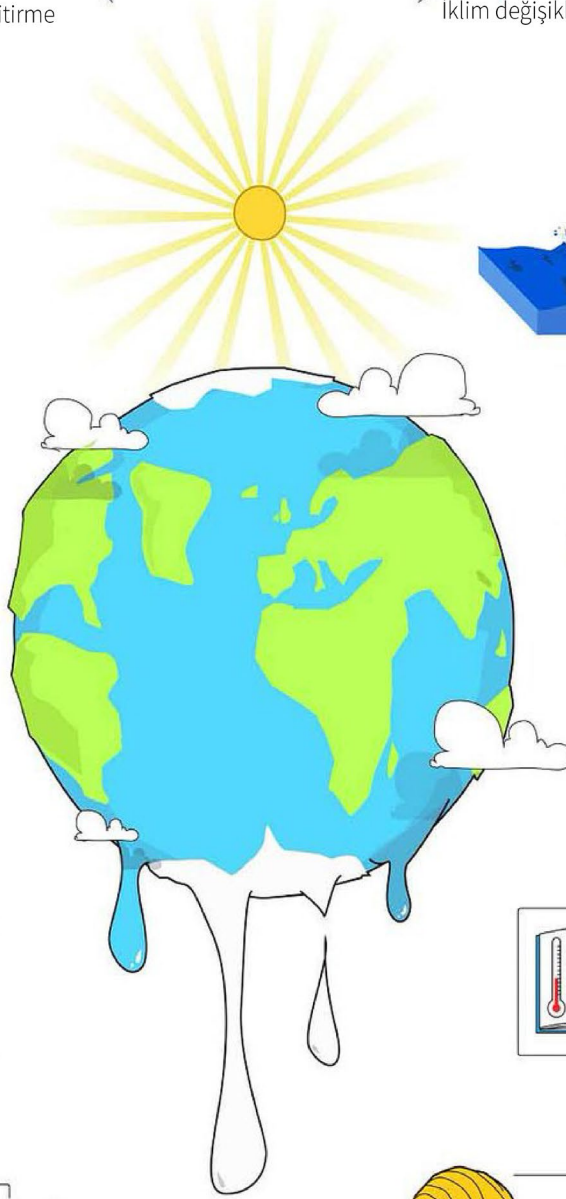
Doğal afetlere hazırlıklı olmak için serbest ve çeşitli yetiştirme



Olası felaketler, yeniden sıcaklık davranışı vb. üzerine araştırma ve geliştirme



Önleyici ve ihtiyati tedbirler (tahliye planları, sağlık planları vb.)



Projenin Adı – Hedeflerimiz

Kısım 1 Proje Tanımı

- Başlatılma Gereçleri
- Projenin Amacı
- Projenin Hedefleri
- Projenin Hedef Kitlesi

Kısım 2 Projenin İşleyişi (Ulusal Ve Uluslararası Proje Akışı)

- Ulusal Ve Uluslararası Jüri Heyeti

Kısım 3 Kazanımlar

Kısım 4 Kazanımlar Posterleri

Kısım 5 Yarışma İncelemesi

Kısım 6 Yarışma

- Yarışma Kılavuzu
 - ❖ Online Eğitim
- Yarışma Akışı
- Oyun Nitelendirilmesi Ve Şartları
- Puanlama

Proje Adı: İklim Değişikliği Uyumu

Hedeflediklerimiz

Online platform üzerinden yapılacak olan uluslararası yarışmamız öğrencilerin interaktif olarak takım çalışmasını yürütebilmek, proje oluşturmak ve sunabilme yeteneklerinin geliştirebilmesini hedef aldığımız bu projemizde, “İklim Değişikliği Uyumu” konusu ile hızla gelişen teknoloji ile beraberinde, dünyadaki evrensel bir bütünlük olan **Eko Sistem** içerisinde farkındalık yaratmak.

Kısım 1 Proje Adı: ArTeCScratch Oyun Tasarım Ve Sunum Yarışması

Hızlı gelişen teknolojiler ve eğitim sistemleri ile entegre edilmeye başlanan endüstriyel teknoloji, eğitimde yaşanan yeni normal ile birlikte 21. yüzyıl yetenekleriyle birçok mesleğin kapsamına girmeye başladı. Ortaokul çağındaki öğrencilere algoritmik düşünce, liderlik, proje döngüsü, iş birliği ve analitik bakış açısı kazandırmayı ve programlama öğretmeyi amaçlasak da, turnuvarımızın gelişen **teknolojiyi sadece sanayi ve dijital çağda kullanmanın dışında** küresel sorunlarımızdan olan **iklim değişikliğinin getirmiş olduğu** ve yaşamış olduğumuz coğrafyada yeni **iklime uyum sağlamak** için fikirlerin yetişmesini amaçlamaktayız.

Bu turnuvarımızda öğrencilerimizden, iklim değişikliği uyumu üzerine bir ilgi alanı seçerek oyun tasarımları beklenmektedir.

USC 21 / Universal SScratch Challenge

İklim Değişikliği Uyumu- SScratch Challenge

Projenin Başlatılma Gerekçeleri :

Programlama alanları, yemek yapımından fabrikalara kadar çeşitli üretim alanlarına yayılmakla beraber, günümüz dünyasında da yazılımın önemi ve farkındalığı toplumumuzda gün geçtikçe artmaktadır.

Programlama öğrencilerimizi geleceğin teknoloji dünyasına hazırlamanın yanı sıra, **KÜRESEL SORUNLARIMIZIN DA FARKINDA OLMASI**, hayal gücü, planlama, analitik düşünme, tasarım, olay ve durum arasındaki ilişkiyi görebilme, yaratıcı düşünme ve makinelerin çalışma mantığını kavramasına yardımcı olmaktadır. Tüm bu gelişimlerin yanında, başladığı işi sonuna kadar devam ettirme, azim, empati, direnme, mücadele etme gibi kişilik gelişimi ile ilgili faktörlerin kazanımını sağlar.

Projenin Amaçları:

- ✓ Teknolojiyi sadece sanayi ve dijital çağda kullanmanın dışında küresel sorunlarımıza ilgiyi arttırmak,
- ✓ Ülkemizde yazılım ve programlamaya olan ilginin artırılmasını sağlamak.
- ✓ Ülkemizde belirli bölgede bulunan okullarda, programlama ve yazılımın tanıtımı, yaygınlaştırılması, etkin, işlevsel ve bilimsel bir şekilde uygulanmasını sağlamak.
- ✓ Öğrencilerimizin tasarım, problem çözme, analitik düşünme, mantıksal çıkarımda bulunma, strateji geliştirme vb. alanlarda gelişimlerine katkı sağlamak.

Projenin Hedefleri:

- ✓ 21.yy Beceri Kazanımını Online Platform ile Etkileşimini Arttırmak.
- ✓ Ülkemiz okullarında yazılım ve programlamanın yayılmasını, etkin olarak kullanılmasını sağlamak.
- ✓ Yarışmayı dürüstlük, saygınlık, dostluk ve centilmenlik anlayışı (fair-play) içinde gerçekleştirmek.
- ✓ Yurtdışı gamelab yarışmalarında ülkemizi temsil edecek yetkinlikte öğrenciler yetiştirmek.
- ✓ Öğrenciler yoluyla velilere de ulaşarak, tüm halkımızın yazılım ve programlama alanında farkındalığını arttırmanın yanında küresel sorunların farkındalığını arttırmak.
- ✓ İklim değişikliği sürecinin dünya üzerindeki etkisini ve yapabileceklerimizin farkındalığını arttırmak.

Projenin Hedef Kitlesi:

- ✓ Projenin hedef kitlesi Mersin Bölgesinde yer alan tüm ortaokul öğrencileridir.
- ✓ Öğrencilerin yetiştirilmesini sağlayacak, yazılım ve programlama alanına ilgi duyan tüm alanlardan öğretmenlere ulaşmak hedeflenmektedir.
- ✓ Öğrenciler yoluyla velilerinin de gelişen teknolojiye robot programlama ve yazılım alanına ilgi duymaları hedeflenmektedir.
- ✓ Öğrenciler yoluyla velilere ulaşarak küresel sorunların farkındalığını arttırmak.

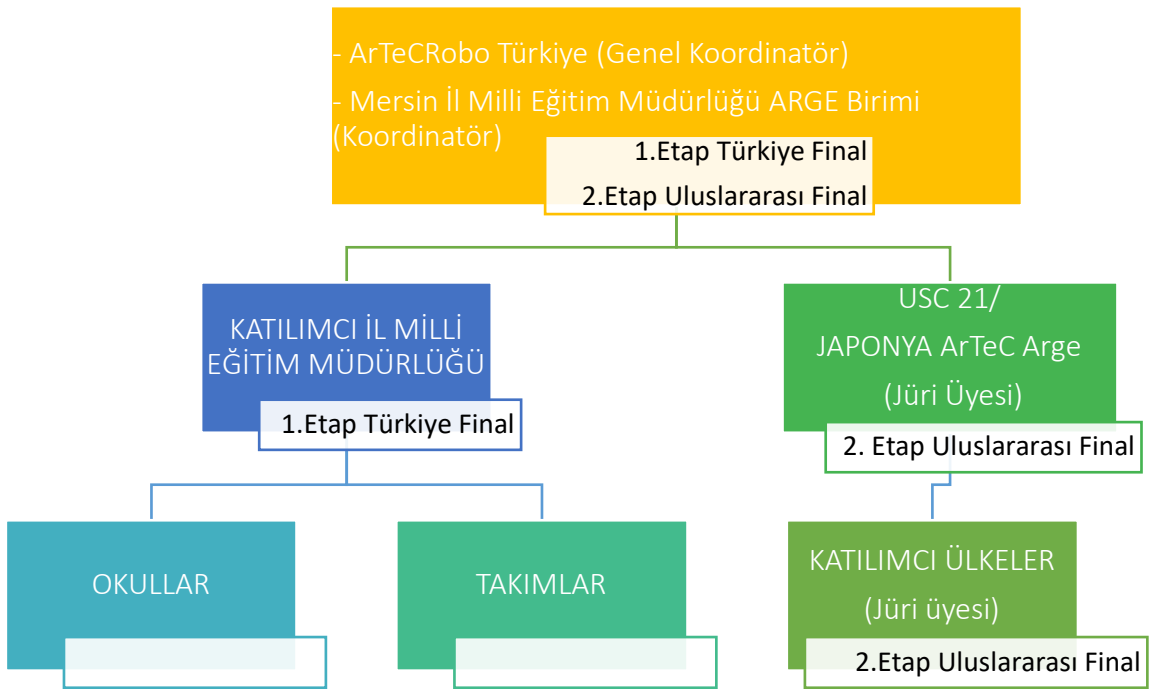
Kısım 2 Projenin İşleyişi:

Mersin Milli Eğitim Müdürlüğü koordinatörlüğünde, ulusal olarak başlatılacak online Universal Scratch Challenge Turnuvasının 1. etabı Mersin İlinde başlayarak, Türkiye geneline yaygınlaşacaktır. Türkiye genelinde yapılacak olan turnuvada 1. 2. ve 3. gelen takımlarımız turnuvamızın 2. etabı olan uluslararası platformda projelerini sunacaklardır.

**Öğrencilerimiz, puanlama sistemimizde yer alan puanlamaya göre değerlendirilir ve en yüksek puan alan takımımız ULUSLAR ARASI SCRATCH CHALLENGE (USC21) turnuvasına katılmaya hak kazanır.

Ulusal ve Uluslararası Jüri Heyeti:

(1.Etap - 2.Etap)



*Türkiye genelinde yapılacak olan turnavadaki jüri üyeleri, katılan her ilin Milli Eğitim Müdürlüğü ARGE biriminden 1 öğretmen olarak belirlenmiştir. Öğitmenler kendi alanında uzmanlaşmış Fen Bilimleri veya Bilişim Teknolojileri öğretmeni olmaları tercih sebebidir.

**Türkiye genelinde yapılacak olan turnuvada sunum yapan takımın, bağlı olduğu ilin jüri üyesi puanlama yapmayacaktır.

***Uluslararası yapılacak olan turnuvada sunum yapan takımın, bağlı olduğu ülkenin jüri üyesi puanlama yapmayacaktır.

Kısım 3 Kazanımlar

Techrobo bilişim olarak, **ArTeCScratch Avcıları / Universal SScratch Challenge** adı altında düzenlemekte olduğumuz yarışmamız bizim için oldukça önemlidir. Yetişen neslimizin gelişen teknolojiyi yakalaması ve öz değerlerini geliştirerek sürecin içerisinde yer almasına büyük bir önem vermekteyiz.

Her gün gelişmekte olan dünyamızda, teknoloji büyük bir yer kaplamakta ve hayatımızın her alanında bizimle birlikte olmaktadır. Sadece günlük yaşantımız içerisinde değil, aynı zamanda ülkeler arasında da rekabeti artırmaktadır. Kullandığı teknolojiyi üretemeyen ülkeler, bu alandaki eksikliğini ithalat ile tamamlamaya mecburdur. Bilişim alanında kullanılan bu tarz yabancı yazılım ve donanımlar ülkeler için büyük riskler teşkil etmektedir. Ülke sınırlarımız içerisindeki yerli yazılım açığını kapatmak ve yeni nesil rekabette güçlü bir şekilde yer almak, yetişen neslimizi bu alanda eğitmek ve geliştirmekten geçmektedir. Bu amaç doğrultusunda, katılımcılarımıza eğlenceli bir takım çalışması eşliğinde öncelikle **yazılım**, aynı zamanda **kurgulama**, **karakter tasarlama** ve hareket ettirmeye yardımcı olan kodlamayı sevdirmeyi amaçlamaktayız.

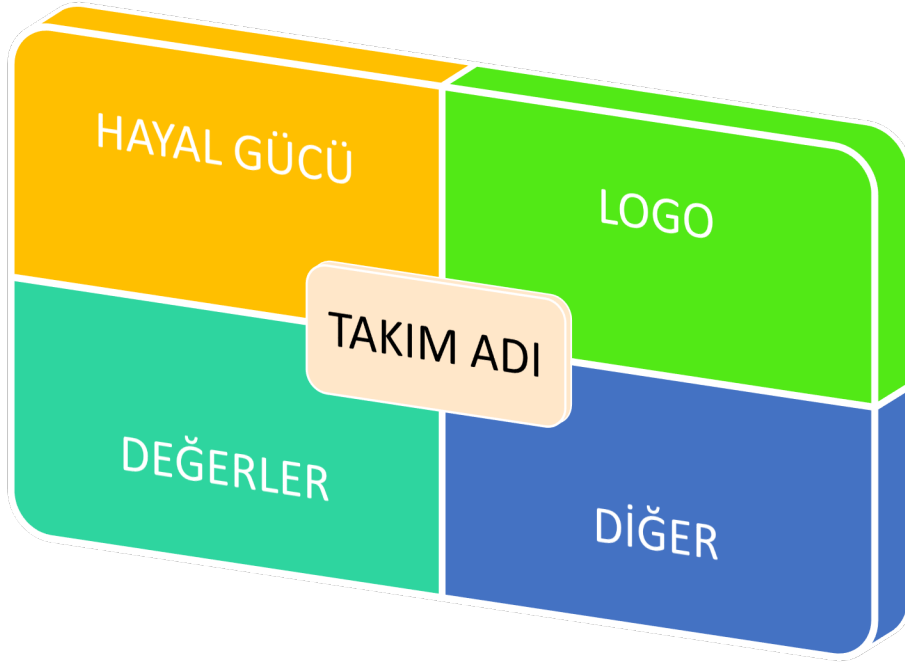
Tüm bunların yanı sıra, katılımcılarımızın öz değerleri benimsemesini hedeflemekteyiz. Arkadaşça, rekabet çerçevesinde takım çalışmasının gerekliliklerini yerine getirerek, temelini bir diğerine yardım etmek ve birlikte hareket etmek üzerine kurulu olduğunu kavrar ve ona göre yaşarlar.

Düzenlemiş olduğumuz yarışmamız katılımcılarımızın geliştirmesine fayda sağlayacağı kazanımları aşağıdaki şekilde açıklıyoruz:

- **Hayal Gücü** : Tasarım aşamasında hayal gücümüzü kullanarak ufukumuzun sınırlarını aşarız.
- **Keşfetmek** : Daha önce farkına varmadığımız yeteneklerimizi keşfederiz.
- **Berberlik** : Bir takım halinde çalışmanın daha verimli ve güçlü bir proje ortaya çıkaracağını farkına varırız.
- **Farkındalık** : Yaşadığımız dünyayı daha iyi bir hale getirmek için, yapmamız gerekenlerin farkına varır ve edindiğimiz bilgileri bu alanda kullanırız.
- **Eğlenmek** : Her şeye rağmen yapılan işten zevk alarak ve eğlenerek bir proje ortaya çıkarırız.

Kısım 4 Kazanımlar Posterı

Kazanımlar posterı, jürının takımları daha yakından tanınmasına, takımınların süreç içerisindeki zorlandığı aşamalar ve deneyimledikleri, yaşadıkları hakkında detaylarını anlamasına destek olmaktadır.



****Afiş 300 x 300 mm

Yarışma öncesinde, kazanımlar afişlerini ve sunumunu hazırlarken aşağıda belirtilen aşamaları takip ediniz:

- 1) Takımınızın bu süreç içerisinde belirtilen kazanımları, hem takım çalışmaları esnasında hem de kişisel hayatlarında nasıl kullandıklarını tartışın ve örneklerin bir listesini hazırlayın.
- 2) Takımınız ile birlikte aşağıda belirtilen kazanımları vurgulayacak örnekleri listeleyin. İstenilen kriterler, jürinin önem verdiği değerlerdir. Hazırlamış olduğunuz afiş, deneyimlerinizi düzenli bir şekilde sunmanızda faydalı olacaktır.

a) Farkındalık : Kazanımlar afişi ve sunum oluşturulması birbiri ile bağlantısını ve dengesini anlatın.

b) Günlük Hayatta Kullanım : Kazanımları takımınızın günlük hayatında nasıl kullandığını anlatın.

c) Takım Birliği : Tüm üyelerin takım içerisindeki rollerinden bahsedin. Farklı fikirlere nasıl açık olduğunuzu, çalışmalar esnasında birbirinize destek olduğunuz konuları ve bu durumun nasıl hissettirdiğini açıklayın.

- 3) Takımınız, aşağıda belirtilen kriterleri göz önüne alarak afişi hazırlaması gerekmektedir.

Kazanımlar afişinin amacı, yarışma öncesinde jüri üyelerimizin takımınızı daha iyi tanınması, en iyi biçimde değerlendirebilmesi ve geri dönüş sağlayabilmesi açısından önemlidir.

- **Jüriye Sunum** : Kazanımlar afişi sunumu 3(üç) dakikadan fazla olmamalıdır.
- **Jüri Değerlendirme Kriterleri** : Jüri üyelerimiz, sunumunuzu kazanımlar afişini değerlendirme formunu temel olarak değerlendireceklerdir.

ArTeCScratch Avcıları – USC 21

Kısım 5 Yarışma İncelemesi

Teknoloji ve inovasyonların gelişimi itibariyle son yıllarda insanların yerine robotların yer aldığı yeni spor yarışmaları görmeye başlamış bulunuyoruz. Yarışmacılar, yeni bir yarışma dalı olan **Scratch Avcıları** uygun tasarımlar hazırlayarak yarışmamızın içerisinde yerlerini almış olacaklar.

Konu: İklim Değişikliği Uyum

Yarışmacılar seçtikleri konular üzerinden, temalarını belirler ve kendi karakterlerini tasarlayarak oyunlarını yazmaya başlarlar. Tasarladıkları oyun ve sunumların, puan kazanmalarını sağlar. Yarışmacı ekibi, sunum paylaşımı yapacak ve ekip konuları paylaşım şekline göre sunacak ve buna göre puanlandırılacaktır.

Kısım 6 Yarışma

1. Yarışma Kılavuzu

✓ Temel Kurallar

- Yarışmacılar proje teslim tarihinde projelerini göndermelidir.
- Hazırlanılan sunum, office programında yazılmalı ve sunum olarak gönderilmelidir.
- Yarışmacıların hazırlamış oldukları afiş, karakter ve sunumları seçmiş oldukları temaya uygun olmalıdır.
- Yarışmacılar online platformda sunacakları çalışmalarını kurallara uygun ve belirlenen sürede tamamlamaları gerekmektedir.
- Yarışmacılar sunum paylaşımı yapacak ve konuları ekip üyeleri ile paylaşım şekline göre sunacaklardır.

✓ Yarışma Gereklilikleri

- Doğru anlatım.
- Takım çalışmasını benimsemek ve ekip olarak iş paylaşımı yapmak

✓ Yarışmanın İncelenmesi

- Başlangıç Noktası : Afişin temaya uygun olması ve çalışmayı anlatabilmesi.
- Karakter Tasarımı : Oyun içerisinde bulunan tüm karakterler değerlendirilir.
- Sunum : Projenin anlatıldığı sunumun giriş, gelişme ve sonuç kurallarına uyarak anlatılması ve noktalama işaretlerinin doğru yerde kullanılması.

❖ Artecscrath Program Yarışması Öncesinde Öğrencilerimiz,

- ✓ Artecscrath Eğitimi 6 Saat
- ✓ Karakter Tasarımı Eğitimi 4 Saat
- ✓ Junnior Office Eğitimi 3 Saat online eğitim alacaklardır.

Eğitimi tamamlayan öğrenciler arasından grupların oluşturulması, kura yöntemi ile 3'lü gruplar halinde belirlenecektir. Gruptaki her öğrenci (3 dakikalık) sunum yapacaktır. Sunumlar online platformda yapılacak ve bu sunum doğrultusunda ekip liderleri seçilecektir.

❖ Örnek olarak; Projenin hedefleri, hazırlanışı ve yaşamdaki konumlandırılması detaylı bir görselle açıklanacaktır.

2. Yarışma Akışı

- 1) Her ekip için 10 dk. verilmiştir.
 - 2 dk. Ekip kendini tanıtır ve yarışmaya nasıl hazırlandıklarını anlatır.
 - 2 dk. Hazırladıkları afiş sunumu yapılır.
 - 3 dk. Oyun oynatılır ve anlatılır.
 - 2 dk. Hazırlanılan sunum sözlü olarak anlatılır.
- 2) Takımlar, sunumlarını gönderdikleri dosya üzerinden yapacaklardır. Hakem heyeti tarafından dosyalar paylaşılır ve öğrenciler paylaşılan dosyalar üzerinden sunumlarını yapar. Proje tesliminden sonra yarışmacıların kendi dosyalarından sunum yapmaları kabul edilmeyecektir.
- 3) Takımlar ilk turda yarışmanın ev sahipleri tarafından yapılacak kura çekiminde belirlenen sırayla yarışacaklar.
- 4) Her takımın tur sonundaki başarısı sıralamayı belirleyecektir.
- 5) Turnuvada 2 takımın aynı puanı alması durumunda, tamamlanan süreye bakılacaktır. Daha kısa sürede tamamlayan takım üst sırayı alır.

3. Oyun Nitelendirilmesi ve Şartları

- 1) Her takımın sadece 1 oyun ile katılımına izin verilir.
- 2) Her yarışmacı sadece bir tane afiş kullanabilir.

4. Puanlama

- ① Afişin temaya uygun hazırlanması 20 puan
- ② Karakter tasarımı 30 puan
- ③ Oyunun temaya uygun ve eko sistemde bir bütün oluşturması 30 puan
- ④ Projenin sunumu 30 puan
- ⑤ Programlama 20 puan

Finallerde toplamda alınacak en yüksek puan 130 değerindedir.

**Final skoru ① den ⑤ 'e kadar anlatılan kurallardan elde edilen puanların toplamı sonucunda belirlenir.

***Türkiye genelinde yapılacak olan turnuvada sunum yapan takımın, bağlı olduğu ilin jüri üyesi puanlama yapmayacaktır.