



**BAYBURT  
İL MİLLÎ EĞİTİM MÜDÜRLÜĞÜ**

# **2. BAYFEST 2024** Bilim ve Teknoloji Festivali

*Bayburt'ta bir şeyler oluyor.*



## **SCRATCH**

## **KODLAMA YARIŞMASI**

**Son Başvuru Tarihi: 29 Mart 2024**

**11-12-13 HAZİRAN'24**

Bayburt Anadolu İmam Hatip Lisesi Yerleşkesi



BAYBURT  
MİLLÎ EĞİTİM MÜDÜRLÜĞÜ

## **BAYFEST**

**(Bayburt Bilim ve Teknoloji Festivali)**

### **Scratch Kodlama Yarışması Şartnamesi**

**-2024-**

BAYFEST etkinlikleri kapsamında düzenlenen **Scratch Kodlama Yarışması**, öğrencilerin Scratch programlama dilini kullanarak yaratıcılıklarını, problem çözme becerilerini ve kodlama yeteneklerini geliştirmesi amaçlanmaktadır. Aynı zamanda yaratıcı düşünme ve proje yönetimi gibi becerileri teşvik etmeyi hedefler. Yarışma, öğrencilerin birbirleriyle rekabet etme ve eğlenceli bir ortamda Scratch çalışmalarını paylaşma fırsatı sunarak, öğrenmeyi motive edici bir yol olarak kullanılır. Ayrıca, öğrencilerin kendilerini ifade etme yeteneklerini geliştirmelerine ve özgün projeler oluşturmalarına yardımcı olmayı amaçlar.

### **Yarışma Tarihleri**

11.06.2024-13.06.2024

\*Yarışma tarihleri katılım sayısına göre değişiklik gösterebilir.

### **Son Başvuru Tarihi: 29.03.2024**

**Başvuru Formu:** Başvurular online ortamlarda BAYFEST web sitesi üzerinden yapılacaktır.

**Ödüller:** Yarışma ödülleri ilerleyen günlerde BAYFEST web sitesi üzerinden duyurulacaktır.

### **YARIŞMANIN İCRASI İLE İLGİLİ KURALLAR**

1. Yarışma, Bayburt ilinde tüm **ortaokul düzeyindeki** öğrencilere açıktır.
2. Öğrenciler takım olarak yarışır ve her takım **2 öğrenciden** oluşur.
3. Her okul **birden çok** takım ile katılabilir.
4. Her öğrenci bir takımda yarışabilir ve yarışmaya yalnızca bir kez katılabilir.
5. Yarışmanın amacı, öğrencilerin verilen uygulamayı en kısa sürede mümkün olduğunca doğru bir şekilde oluşturmasını sağlamaktır.
6. Yarışma süresi, öğrencilere belirli bir süre (örneğin 1.5 saat) verilerek sınırlanır.
7. Öğrencilere, yarışma başlamadan önce gerekli kaynaklar ve yardımcı materyaller sağlanır.
8. Yarışmacılar, yarışma süresi boyunca sadece belirlenen araçları ve kaynakları kullanabilirler.
9. Yarışmacılar, yarışma süresi boyunca yardım almak için öğretmenden veya diğer öğrencilerden destek talep edemezler.
10. Yarışmacıların, uygulamayı tamamlamak için kendi yeteneklerini ve bilgilerini kullanmaları beklenir. Kopyalama, hile veya dışarıdan yardım kabul edilemez.
11. Yarışmada internet kullanımı serbesttir.
12. Yarışmanın sonunda, öğrencilerin oluşturdukları uygulamalar gözden geçirilir ve bir değerlendirme yapılır.
13. Değerlendirme, en kısa zamanda uygulamanın verilen örnekle birebir doğruluğuna göre 100 puan üzerinden değerlendirilecektir.
14. Yarışma sonucunda, en iyi performans gösteren takımlar ödüllendirilir.

<b>YARIŞMA TEKNİK DANIŞMANI</b>	
<b>Adı Soyadı ve Ünvanı</b> Ferhat ERAYDIN-Öğretmen	<b>Elektronik Posta Adresi</b> ferhateraydin@gmail.com