

**T.C.**  
**MİLLİ EĞİTİM BAKANLIĞI**  
**BATMAN İL MİLLİ EĞİTİM MÜDÜRLÜĞÜ**

**CANVA CODE**

**(LİSE)**

**YEDİİKİ TEKNOLOJİ**  
**ve**  
**ROBOT YARIŞMASI**

# CANVA CODE İLE EĞİTİM ODAKLI OYUN TASARIMI KATEGORİSİ ŞARTNAMESİ

## 1. Kategorinin Adı

Canva Code ile Eğitim Odaklı Oyun Tasarımı Kategorisi

## 2. Kategorinin Amacı

Bu kategorinin amacı; öğrencilerin **dijital tasarım, algoritmik düşünme, yaratıcı problem çözme, oyunlaştırma, görsel iletişim** ve **eğitim teknolojileri geliştirme** becerilerini desteklemek; Canva Code kullanarak eğitim amaçlı, etkileşimli ve öğretici dijital oyunlar tasarımlarını teşvik etmektir.

Bu kategori, öğretmen ve öğrencilerin Canva'yı eğitim ortamında güvenli ve üretken biçimde kullanabilmelerine imkân tanıyan mevcut eğitim ekosistemiyle uyumludur. Canva for Education'ın öğretmen ve öğrenciler için ücretsiz sunulması ve eğitim planında güçlü iş birliği araçlarının yer alması, yarışmanın fırsat eşitliği ilkesiyle yürütülmesini desteklemektedir.

## 3. Dayanak ve Gerekçe

Canva'nın eğitim çözümlerinde öğretmen ve öğrenciler için ücretsiz erişim, sınıf içi iş birliği, ortak çalışma alanları, eğitim şablonları ve etkileşimli öğrenme materyalleri oluşturma imkânı sağlanmaktadır. Ayrıca Canva Code, kullanıcıların kod bilgisi olmadan etkileşimli dijital deneyimler ve oyun benzeri uygulamalar geliştirmesine olanak tanımaktadır.

## 4. Kapsam

Bu kategori kapsamında yarışmacılardan, Canva Code kullanarak aşağıdaki niteliklere sahip **eğitim odaklı dijital oyunlar** geliştirmeleri beklenir:

- Öğretici ve eğitsel bir amaca hizmet etmesi,
- Öğrenci seviyesine uygun olması,
- Etkileşim içermesi,
- Ölçme, alıştırmaya, tekrar, pekiştirme veya keşfetmeye dayalı öğrenmeyi desteklemesi,
- Kullanıcı dostu ve anlaşılır bir arayüze sahip olması,
- Görsel, içerik ve etkileşim bakımından özgünlük taşıması.

## 5. Tanımlar

Bu şartnamede geçen;

**Canva:** Dijital tasarım, içerik üretimi ve iş birliği yapmayı sağlayan çevrim içi platformu,

**Canva for Education:** Öğretmenler ve öğrenciler için sunulan eğitim amaçlı Canva kullanım planını,

**Canva Code:** Canva içinde, metin komutları ve düzenleme araçlarıyla etkileşimli dijital deneyimler, mini uygulamalar ve oyunlar üretmeye imkân tanıyan özelliği,

**Yarışmacı:** Bu kategoriye başvuru yapan öğrenci veya öğrenci ekibini,

**Ön değerlendirme:** Başvuru aşamasında gönderilen oyunların jüri tarafından incelenerek finale kalacak takımların belirlenmesini,

**Final uygulaması:** Yarışma alanında, organizasyon tarafından verilen tema doğrultusunda ve yarışma süresi içinde geliştirilecek oyunun değerlendirilmesini,

**Organizasyon ekibi tarafından oluşturulan Canva ekibi:** Final aşamasında yarışmacıların yalnızca yarışma için belirlenmiş kullanıcı/ekip yapısı içerisinde çalışmasını sağlayan dijital çalışma ortamını ifade eder.

## 6. Katılım Şartları

1. Yarışmaya, organizasyon tarafından ilan edilen okul türü ve yaş düzeylerinde öğrenim gören öğrenciler katılabilir.
2. Yarışma bireysel veya takım halinde düzenlenebilir. Takım yapısı genel yarışma esaslarına göre ayrıca belirlenir.
3. Bir yarışmacı/ekip bu kategoride yalnızca **bir oyun** ile başvuru yapabilir.
4. Yarışmacılar, başvuru yaptıkları oyunun içeriğinin kendilerine ait olduğunu kabul etmiş sayılır.
5. Yarışma başvurusu yapan tüm yarışmacılar bu şartnamede yer alan hükümleri kabul etmiş sayılır.

## 7. Kullanılacak Platform ve Erişim Esası

1. Yarışmada temel geliştirme ortamı **CanvaCode** olacaktır. Yarışmacılar, ön
2. değerlendirme aşamasında kendi Canva hesapları veya Canva for Education erişimleri üzerinden çalışmalarını hazırlayabilir. Final aşamasında ise tüm
3. yarışmacılar, organizasyon tarafından tanımlanan Canva ekip yapısı ve erişim düzeni içinde çalışacaktır.

4. Bu uygulamanın amacı, yarışma sırasında dışarıdan müdahaleyi önlemek, tüm yarışmacılar için eşit ve kontrollü bir çalışma ortamı sağlamak ve değerlendirme sürecini şeffaflaştırmaktır. 5. Gerek görülmesi hâlinde finalde kullanılacak hesaplar, erişim linkleri, ekip yetkileri ve paylaşım ayarları organizasyon tarafından sınırlandırılabilir.

## 8. Oyun Türü ve İçerik Çerçevesi

Yarışmacıların geliştireceği oyun;

- okul dersleriyle ilişkili,
- öğretici,yaş düzeyine uygun,
- güvenli,
- etik ilkelere uygun,
- öğrenci kullanımına elverişli

olmalıdır.

Aşağıdaki örnek oyun türleri kabul edilebilir:

- bilgi yarışması,
- eşleştirme oyunu,
- bulmaca/kaçış oyunu,
- hafıza oyunu,
- seviye geçişli öğretici görev oyunu,
- hikâye tabanlı etkileşimli öğrenme oyunu,
- soru-cevap ve puan temelli tekrar oyunu,
- kavram öğretimine yönelik görsel-etkileşimli mini oyunlar.

## 9. İçerik Sınırlamaları

Aşağıdaki içerikler kesinlikle kabul edilmez:

- şiddeti özendirilen içerikler,
- ayrımcı, dışlayıcı veya nefret söylemi içeren içerikler,
- siyasi propaganda niteliği taşıyan içerikler,
- ticari reklam niteliğinde içerikler,
- telif hakkı ihlaline yol açabilecek izinsiz materyaller,
- kişisel veri içeren, öğrenci mahremiyetini ihlal eden öğeler,
- eğitim amacıyla ilişkilendirilemeyen içerikler,
- dış bağlantı üzerinden uygunsuz içeriğe yönlendirme.

## 10. Başvuru ve Ön Değerlendirme Süreci

- Bu kategori için başvuru aşamasında yarışmacılardan, **serbest konuda** bir eğitim oyunu tasarımları istenir.
- Ön değerlendirme aşamasında tema sınırlaması uygulanmaz.

- Yarışmacılar hazırladıkları oyunun bağlantısını, açıklama metnini ve istenen diğer belgeleri başvuru sistemi üzerinden yükler.
- Başvuru sırasında istenecek belgeler şunlar olabilir:
  - oyun adı,
  - yarışmacı/ekip bilgileri,
  - okul bilgisi,
  - danışman öğretmen bilgisi,
  - oyunun hedef kitlesi,
  - oyunun öğrenme amacı,
  - oyunun kısa kullanım açıklaması,
  - Canva bağlantısı / görüntüleme bağlantısı / erişim linki.
- Ön değerlendirme sonucunda jüri tarafından uygun bulunan ve en yüksek puanı alan **25 yarışmacı/ekip** final aşamasına davet edilir.
- Organizasyon, başvuru yoğunluğuna göre finalist sayısını artırma veya azaltma hakkını saklı tutar; ancak bu durum yarışma ilanlarında açıkça belirtilir.

## 11. Ön Değerlendirme Ölçütleri

Ön değerlendirmede aşağıdaki ölçütler dikkate alınır:

### 11.1 Eğitsel Değer

- Oyun açık bir öğrenme amacına sahip mi?
- Hedef kazanım veya konu ile ilişkisi güçlü mü?
- Öğretici niteliği belirgin mi?

### 11.2 Etkileşim Düzeyi

- Kullanıcı katılımı sağlıyor mu?
- Kullanıcıyı pasif izleyici olmaktan çıkarıp aktif hâle getiriyor mu?

### 11.3 Tasarım ve Kullanılabilirlik

- Arayüz anlaşılır mı?
- Gezinme kolay mı?
- Metin, görsel ve buton düzeni dengeli mi?

### 11.4 Özgünlük

- Fikir veya sunum bakımından özgün yönler taşıyor mu?
- Hazır içeriklerin basit aktarımı yerine yaratıcı çözüm içeriyor mu?

### 11.5 Teknik Uygulanabilirlik

- Bağlantılar, geçişler ve etkileşimler çalışıyor mu?
- Oyun temel işlevlerini yerine getiriyor mu?

## 12. Final Aşaması Uygulama Esasları

1. Final aşamasına kalan yarışmacılar, yarışma alanında ve organizasyonun belirlediği tarih-saat aralığında yarışacaktır.
2. Finalde yarışmacılara organizasyon tarafından **ortak bir tema** verilecektir.
3. Yarışmacılar, verilen tema doğrultusunda Canva Code ile yeni bir eğitim oyunu geliştirecek veya kendilerine verilen görev doğrultusunda yarışma süresi içinde özgün bir ürün ortaya koyacaktır.
4. Final süresince kullanılacak Canva ekipleri/çalışma alanları organizasyon tarafından oluşturulacaktır.
5. Yarışmacılar yalnızca organizasyonun tanımladığı ekip ve erişim ayarları üzerinden çalışacaktır.
  6. Final esnasında dışarıdan dijital destek alınması, üçüncü kişi müdahalesi, ekip dışında ortak düzenleme yapılması veya yarışma dışı erişim sağlanması yasaktır.
7. Organizasyon gerekli görürse:
  - o internet erişimini sınırlayabilir,
  - o belirli sitelere erişimi kısıtlayabilir,
  - o yalnızca Canva ve ilan edilen yardımcı araçların kullanımına izin verebilir,
  - o ekran ve oturum kayıtlarını inceleyebilir,
  - o link paylaşımı ve yetki devri gibi hareketleri denetleyebilir.

## 13. Final Aşamasında Teknik ve Etik Kurallar

1. Yarışma süresince oluşturulan oyun, yarışma anında üretilmiş olmalıdır. 2. Önceden hazırlanmış şablon, kod, bağlantı veya dışarıdan alınmış tamamlanmış ürün doğrudan kullanılamaz.
3. Canva içinde bulunan yasal ve lisanslı içerikler kullanılabilir; ancak eser bütünlüğü bakımından ürünün özgün tasarım niteliği korunmalıdır.
4. Telif ihlali doğuracak görsel, ses, video, yazı veya oyun mekanikleri yarışma dışında bırakılma sebebi olabilir.
5. Organizasyon, şüpheli durumlarda yarışmacıdan üretim sürecini açıklamasını isteyebilir.
6. Yarışmacı, oyunun kendisine ait özgün bir çalışma olduğunu kabul eder.

## 14. Yarışma Sırasında İzin Verilen Unsurlar

Aşağıdaki unsurlar, organizasyon aksini ilan etmediği sürece kullanılabilir:

- Canva Code'un sunduğu etkileşimli yapı,
- Canva tasarım araçları,
- Canva'daki eğitim amaçlı şablonlar,
- Canva içinde yer alan uygun görsel ve medya içerikleri,
- metin, görsel, buton, sayfa geçişi, temel puanlama ve yönlendirme yapıları.

## 15. Yasaklanan Durumlar

Aşağıdaki durumlar ihlal sayılır:

- yarışma dışındaki kişi veya ekiplerden destek almak,
- final esnasında organizasyonun oluşturmadığı ekip/hesapla çalışmak,
- dış bağlantı ile sonradan müdahale edilebilir sistem kurmak,
- başka bir yarışmacının ürününü kopyalamak,
- daha önce hazırlanmış oyunu küçük değişikliklerle sunmak,
- uygunsuz veya eğitsel olmayan içerik üretmek,
- jüriyi yanıltacak sahte bilgi vermek,
- erişim kayıtlarıyla çelişen beyan sunmak.

Bu ihlallerde organizasyonun;

- puan kırma,
- uyarı verme,
- finalden çıkarma,
- dereceyi iptal etme

hakkı saklıdır.

## 16. Değerlendirme Ölçütleri ve Puanlama

Final değerlendirmesinde aşağıdaki ölçütler esas alınabilir:

### 16.1 Eğitsel Uygunluk – 25 Puan

Oyunun öğretim amacı, kazanım bağlantısı, yaş seviyesine uygunluğu ve öğreticiliği.

### 16.2 Özgünlük ve Yaratıcılık – 20 Puan

Fikir, senaryo, oyun akışı ve sunum biçimindeki yenilikçi yaklaşım.

### 16.3 Kullanıcı Deneyimi ve Tasarım – 15 Puan

Arayüzün anlaşılır olması, görsel bütünlük, gezinme kolaylığı, okunabilirlik.

### 16.4 Etkileşim ve Oyunlaştırma – 20 Puan

Kullanıcının aktif katılımı, puanlama, görev, geri bildirim, seçim, yönlendirme gibi oyun mekanikleri.

### 16.5 Teknik İşleyiş – 10 Puan

Oyunun bağlantılarının, geçişlerinin ve işlevlerinin sorunsuz çalışması.

## 16.6 Tema Uygunluđu – 10 Puan

Finalde verilen temaya uygunluk ve görevi dođru karřılama düzeyi.

**Toplam: 100 Puan**

## 17. Eřitlik Durumunda

Puan eřitliđi hâlinde sırasıyla;

1. eđitsel uygunluk puanı,
2. özgünlük ve yaratıcılık puanı,
3. etkileřim ve oyunlařtırma puanı

yüksek olan yarışmacı/ekip üstün sayılır. Eřitlik devam ederse jüri ortak kararı uygulanır.

## 18. Jüri ve Deđerlendirme Usulü

1. Deđerlendirme, organizasyon tarafından görevlendirilen jüri üyelerince yapılır.
2. Jüri üyeleri; eğitim teknolojileri, öğretim tasarımı, ölçme-deđerlendirme, yazılım/robotik veya dijital tasarım alanlarında uzman kişilerden seçilebilir.
3. Jüri kararı esastır.
4. Gerek görülmesi hâlinde teknik kontrol komisyonu ile jüri ayrı çalışabilir.

## 19. Teslim ve Yayınlama

1. Yarışmacılar oyunlarını organizasyonun belirlediđi yöntemle teslim eder.
2. Teslim, bağlantı paylaşımı, görüntüleme linki, sunum bağlantısı veya yarışma paneli üzerinden yapılabilir.
3. Organizasyon, dereceye giren veya uygun görülen oyunları tanıtım, sergileme, eğitim amaçlı paylaşım ve yarışma arřivinde kullanma hakkına sahiptir.
4. Bu kullanım, yarışmacının fikrî hakkını ortadan kaldırmaz; ancak yarışmacı başvuru ile birlikte organizasyona sınırlı tanıtım ve gösterim izni vermiř sayılır.

## 20. İtirazlar

1. İtirazlar, yarışma takviminde belirtilen süre içinde yazılı olarak yapılır.
2. Sözlü beyanlar işleme alınmaz.
3. İtirazlar, ilgili kategori komisyonu ve organizasyon kurulu tarafından incelenir.
4. Teknik loglar, erişim kayıtları, teslim zamanı, sürüm geçmiři ve jüri tutanakları inceleme konusu yapılabilir.
5. İnceleme sonunda verilen karar kesindir.

## **21. Sorumluluk**

1. Yarışmacıların kullanıcı bilgilerini korumakla yükümlüdür.
2. Organizasyonun oluşturduğu final ekiplerinde yetkisiz paylaşım yapılmamalıdır.
3. Yarışmacıların teknik aksaklık yaşamaması için gerekli temel bilgilendirmeyi önceden incelemeleri beklenir.
4. Organizasyon, yarışma güvenliği ve adil değerlendirme için gerekli gördüğü her türlü teknik ve idari tedbiri alma hakkına sahiptir.

## **22. Özel Hüküm**

Bu şartnamede hüküm bulunmayan hâllerde genel yarışma şartnamesi hükümleri ve organizasyon kurulunun kararları uygulanır.