

Sınav HACKIDHON

Sınav Hackidhon Nisan'19

Tarih: 9 Nisan 2019 SALI

Yer: Bursa Sınav Koleji – Demirci Ana Kampüsü

Turnuva Amacı

Günümüz ve geleceğin global dili olan programlama dillerini öğrenmek, yeni projeler geliştirmek, çocuklarımızın hayallerini gerçekleştirebilmesine imkan sağlamak ve ülkemizin kalkınmasına fırsat tanımak adına Bursa ili Milli Eğitim Bakanlığı'na bağlı özel ve devlet okulundan Scratch ile Oyun Programlama yarışması yapılacaktır.

Hackidhon; Adını "Hack" (Açık kaynak kodlu), "Kid"(çocuk) ve "hon"(maraton) kelimelerinden alır. Öğrendikleri sergileme ve bu heyecanı yaşama zamanı!

Ve "Hackidhon" bu heyecanı yaşamak için düzenlediğimiz eğlenceli bir turnuva!

Katılım Koşulları

- Takım, 5-6-7.sınıf öğrencilerinden oluşabilir.
- Takım olmak için 2 öğrenci +1 Takım Lideri (Öğretmen) şartı aranmaktadır.
- Her okuldan en fazla iki takım turnuvaya katılabilir.
- Her takım yarışma esnasında kullanacakları bir bilgisayar ve bir yedek bilgisayarları yanına getirmelidir.
- Turnuvaya katılan öğrenciler ve takım lideri üzerinde kendi hazırlayacakları takım adının ve okul adının basılı olduğu tişörtler giymelidirler. (Okul üst üniforması olabilir)
- Katılım formunun <http://sinavkoleji.k12.tr> adresinden en geç 01 Nisan Pazartesi saat: 17.00'a kadar doldurulması gerekmektedir.

İletişim

Telefon: 0224 494 11 99 / 0505 380 04 17

Mail: sinavkoleji.bilisim@gmail.com

Web Sitesi: <http://sinavkoleji.k12.tr>



Turnuva Kuralları

- Takım lideri öğrencilere turnuva sırasında yardım etmemelidir.
- Yarışmacılar sabah saatlerinde verilecek olan bir problem durumuna yönelik yaratıcı çözümlerini Scratch edindikleri becerilerini sergileyerek geliştirmelidir.
- Yarışmacı gruplar kendi aralarından projelerini anlatmak üzere bir sözcü seçmelidir.
- Cep telefonu, akıllı saat vb. internete bağlanabilen cihazlar takım liderine(öğretmen) teslim edilmelidir.
- Bilgisayarlarda Scratch 2.0 yüklü olmalıdır.

Turnuva Programı

- | | |
|---------------|---------------------------|
| - 10.00-11.00 | Açılış |
| - 11.00-12.30 | Turnuva İlk Yarı |
| - 12.30-13.00 | Yemek Arası |
| - 13.00-14.30 | Turnuva İkinci Yarı |
| - 14.30-16.00 | Jüri Değerlendirme |
| - 16.00-17.00 | Ödül Töreni ve Sürprizler |

Değerlendirme ve Ödüller

- Oyunlar gün sonunda jüri tarafından değerlendirilecektir.
- Jüri; Bilişim Garajı Kurucusu, Ankara Gazi Üniversitesi Prof. Dr. Selçuk ÖZDEMİR ve Bilişim Garajının belirlemiş olduğu kişilerden oluşur.
- İlk 3 dereceye girenler için ödüller:

1. TAKIM:

- Her bir öğrenci için Arduino Seti
- Her bir öğrenci için Çeyrek Altın
- Öğretmen için BKM 200 TL değerinde hediye çeki

2. TAKIM:

- Her bir öğrenci için Arduino Seti
- Her bir öğrenci için Gram Altın
- Öğretmen için BKM 200 TL değerinde hediye çeki

3. TAKIM:

- Her bir öğrenci için Gram Altın
- Öğretmen için BKM 100 TL değerinde hediye çeki

*Turnuva sonunda tüm öğretmenlerimize ve öğrencilerimize katılım sertifikası ve sürpriz hediyeler verilecektir.