

EDEB-ZEKA KÜPÜ PROJESİ

SUDOKU OYUNU YARIŞMA ŞARTNAMESİ

Amaç: Öğrencilerin; zekâ gelişimine katkıda bulunmak, Analitik düşünme teknikleriyle tanışmalarını sağlamak, Eğlenceli vakit geçirirken farklı düşünme biçimleriyle tanışmaları ve bu becerilerini geliştirmelerini sağlamak amaçlanmaktadır.

Öğrencilerimizin inovatif düşünme, analiz etme, karşılaşılabileceği problemlere alternatif çözümler üretme becerilerini geliştirmek için;

- Sosyal iletişimi güçlü bireyler olmalarına katkı sağlamak,
- 21. yy becerilerini kazanabilmelerini sağlamak,
- Anlayış, hoşgörü ve iletişim becerilerini güçlendirmek,
- Duygu ve düşüncelerini ifade etmelerini sağlamak,
- Kendi öz saygılarının gelişimine katkı sağlamak,
- Yeniden kullanım becerisine inovatif fikirlerle katkı sunmak,

Problem çözme sürecinin farkındalığını sağlamak

Hedef Kitle: Adıyaman İl Milli Eğitim Müdürlüğüne bağlı merkez ve tüm ilçelerdeki resmi ve özel okullardaki

- İlkokul 3. ve 4. Sınıf
- Ortaokul 5. 6. 7. ve 8. Sınıf
- Lise 9. 10. 11. ve 12. Sınıf

öğrencilerini kapsamaktadır.

Hakem Kurulu: Zekâ oyunları alanında eğitim almış ve sertifikası olan öğretmenlerden oluşacaktır.

Yarışma Alanı

1. Sudoku (Kalem ve kağıtla oynanan oyunlar)

Yarışma koşulları ve esasları:

1. Adıyaman İl Milli Eğitim Müdürlüğüne bağlı merkez ve tüm ilçelerdeki resmi ve özel okullardaki
 - İlkokul 3. ve 4. Sınıf
 - Ortaokul 5. 6. 7. ve 8. Sınıf
 - Lise 9. 10. 11. ve 12. Sınıf öğrencilerini kapsamaktadır.
2. Yarışmaya başvuracak olan öğrencilerin katılımı gönüllülük esasına bağlıdır.
3. Katılım 250 kişi ile sınırlıdır. İlkokul için 100, ortaokul için 100, lise için 50 kişilik kontenjan ayrılmıştır.
4. EDEB-Zeka Küpleri projesinde “Komisyonun Oluşturulması ve Görevleri” kısmında “Okullar ilgili yarışmalara en az 3 en fazla 5 öğrenci ile katılım sağlayabilirler.” Maddesi bu yarışma için aşağıda belirtilen şekilde düzenlenmiştir.

- **Her okul en fazla 3 öğrenci ile yarışmaya katılabilir.**
5. Başvuru sayısı **ilkokullar için 50, ortaokullar için 50, liseler için 25 kişinin** altında olduğu takdirde ilgili kategorideki **yarışma yapılmayacaktır.**
 6. İlkokul ve ortaokul öğrencilerinin danışman öğretmenini olmak zorundadır.
 7. Başvuru yapacak olan okulların yarışma başvurusu, **10-17 Mart 2020 tarihleri** arasında <https://adiyamanarge.meb.gov.tr/> adresinden online başvuru formu doldurularak yapılacaktır. Kontenjan dolduğunda başvuru sistemi kapatılacaktır.
 8. Yarışmada danışman olan öğretmenlerin ve hakem heyetinin 26 Mart 2020 tarihinde eğer DYK kursu varsa o günkü kurs görevini yapmış sayılacaktır.
 9. Yarışma **Adıyaman Doğa Koleji'nde 26 Mart 2019 tarihinde saat 09.30-15.00 arasında** gerçekleşecektir.
 10. Yarışma süresince aralarda zekâ oyunlarına ait aktiviteler gerçekleştirilecektir.
 11. Yapılacak olan yarışmada gerekli olan malzemeler Adıyaman İl Milli Eğitim Müdürlüğü tarafından karşılanacaktır.
 12. Yarışmaya katılacak öğrencilerin yarışma süresince etkinliğin yapılacağı yere ulaşmaları ve etkinlik süresince sorumlulukları okul müdürlüğüne ve danışman öğretmene aittir.
 13. Yarışma ile ilgili şartname ve yapılabilecek değişiklikler <https://adiyamanarge.meb.gov.tr/> adresindeki duyurular kısmında paylaşılacaktır. Bu nedenle her hafta sitenin takip edilmesi önem arz etmektedir.
 14. Yarışmada itiraz olması halinde hakem kurulunun vereceği son karar geçerli olacaktır.
 15. Yarışma hakem Kurulu gerekli gördüğü takdirde yarışma kurallarını değiştirme hakkına sahiptir.
 16. Her öğrenci kendi okulu adına yarışmış olacaktır. Kendi okulu dışında başka bir okul adına yarışmaya katılan öğrenci tespit edilirse diskalifiye edilecektir.
 17. Yarışmaya katılan her öğrenci ve danışman öğretmene katılım belgesi verilecektir.
 18. İlgili kategorilerde derece olarak ilk 3'e giren öğrencilere ve ilgili danışman öğretmene İl Milli Eğitim Müdürlüğü'nün belirleyeceği ödüller verilecektir.
 19. Dereceye giren okullara, derecesine göre kupa verilecektir.
 20. **Dereceye giren öğrencilere ve danışman öğretmenlere verilecek olan ödüller**

Oyun Adı	Sıra	Derece	Okul	Ödül
SUDOKU	1	1.	1. olan okul	Kupa(1.'lik)
		2.	2.olan okul	Kupa(2'lik)
		3.	3.olan okul	Kupa (3.'lük)
	1	1.	1. olan öğrenci	1. 'lik madalyası
		2	2.olan öğrenci	2.'lik madalyası
		3	3.olan öğrenci	3. 'lük madalyası
	2		Danışman Öğretmen	Plaket

Not: Yarışma gününde yarışmaya katılan öğrenci ve danışman öğretmenlere öğle yemeği verilecektir.

SUDOKU OYUNU TEKNİK ŞARTNAMESİ

Sudoku Oyunu Nedir?

Sudoku, her yaştan insanın temel mantıksal akıl yürütmelerle kolayca öğrenebileceği bir bulmaca oyunudur. Oyunu tarif etmek için ise "rakam yerleştirme" demek yerinde olacaktır.

Sudoku Oyunu Kuralları

Tüm sudoku çeşitleri için geçerli olan dört temel kural vardır.

Kural-1: Sudokuda satırda ve sütunda verilen sayılar kadar sayıların 1 kez yazılması ile oynanır.

Kural-2: Her satırda tüm rakamlar bulunmalı ve bu rakamlar sadece birer defa yer almalıdır.

Kural-3: Her sütunda tüm rakamlar bulunmalı ve bu rakamlar sadece birer defa yer almalıdır.

Kural-4: Her bölgede tüm rakamlar bulunmalı ve bu rakamlar sadece birer defa yer almalıdır.

Sudoku Oyununda Uyulması Gereken Genel Kurallar

1. Oyun başlamadan önce tüm öğrenciler belirlenen yerlerine oturur.
2. Sorular öğrencilerimizin önüne kapalı bir zarf eşliğinde gelecektir.
3. Hakem heyetinin "Başlayabilirsiniz" komutuyla zarflar açılır ve sorunun çözümünün yapılması istenir.
4. Her zarfta 3 soru sorulup, soruların çözümü için 30 dakika verilecektir.
5. Öğrencilerimiz toplam 12 sudoku sorusu çözecektir. 12 soru sonucunda en çok doğrusu olan dereceye girmiş olacak, şayet doğru sayısı eşit ise **en az süre ortalamasına sahip öğrenciler** dereceye girmiş sayılacaktır. (Derece kendi kategori içerisinde 1.2. ve 3. belirlenecektir.)
6. Her tur arası 10 dakika ara verilecektir. (turnuvarın yoğunluğuna ve hakem heyetimizin alacağı karara göre ara verme süresi düşürülebilir veya artırılabilir).
7. Zarfta bulunan 3 sorunun da çözümü bitince öğrenciler el kaldırıp sürenin kağıda yazılmasını hakemlerden isteyecektir. Puanlama, öğrencinin sudoku sorularını çözdüğü süre olarak yazılacaktır.
8. Tüm turlar bitmeden puanlar açıklanmayacaktır. Böylece turnuvarın son dakikasına kadar dereceye giren öğrenciler belirlenmemiş olacaktır.
9. Yarışma süresi içerisinde ortaya çıkabilecek her türlü durum için hakem heyetimizin alacağı karar geçerli olacaktır.
10. Oyun grupları aşağıdaki gibi olacaktır. Her öğrenci kendi okulu adına yarışmış olacaktır. Minikler, Yıldızlar ve Gençler grubu soruları zorluk derecelerine göre farklılık gösterecektir.

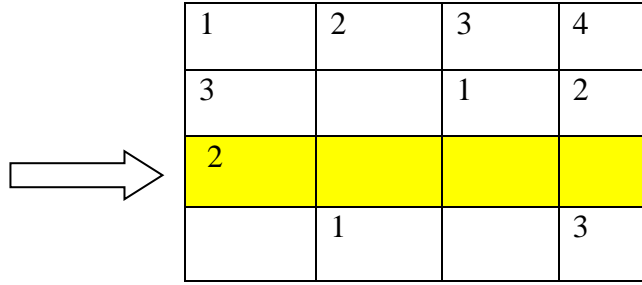
Minikler grubu: ilkokul 3-4 (6*6'lık sudoku)

Yıldızlar grubu: ortaokul 5-6-7-8 (6*6'lık sudoku)

Gençler grubu:lise 9-10-11-12.sınıflar (9*9'luk sudoku)

Not: Minikler ve Yıldızlar grubunun sudoku boyutu aynı olmasına rağmen zorluk dereceleri farklı olacaktır.

11. Öğrencilerimiz toplam 12 Sudoku sorusu çözecektir.12 soru sonucunda en çok doğrusu olan dereceye girmiş olacak, doğru sayısı eşit ise **en az süre ortalamasına sahip öğrenciler** dereceye girmiş sayılacaktır.(Derece kendi kategori içerisinde 1.2. ve 3. belirlenecektir.)
12. Dereceye girecek öğrencilerin puanları aynı olursa sadece o öğrenciler için final soruları sorulacak.3 soru çözüldükten sonra eşitlik hala bozulmadıysa eşitlik bozulana kadar 4.soru 5.soru çözülecektir.
13. Sudoku sorusunun çözümüne ilişkin örnek bir uygulama aşağıda verilmiştir.
 - Sudoku sorusunda sadece bir cevap satırı istenmektedir.



1	2	3	4
3		1	2
2			
	1		3

Cevap satırı: Ok işareti ile gösterilen satır yazılacaktır



2			
---	--	--	--

14. Sudoku sorusu doğru çözülmüş olsa dahi **puanlama için sadece cevap satırı dikkate alınacaktır.**
15. Öğrencinin cevap satırı, hakem heyetinin elindeki cevap satırından farklı ise **sudoku sorusuna bakılır, sudoku farklı bir yol ile doğru çözülmüş ise cevap doğru kabul edilir.**

NOT: Yarışmaya oyun kurallarına hâkim öğrencilerimizin katılması önerilir.

YARIŐMANIN UYGULANMASI

ZAMAN	SORULACAK SORU
9.30-12.30	9 SORU
13.00-14:30	3 SORU

Not: 14.30-15.00 arası ödöl töreni düzenlenecektir

Not: ŐARTNAME İLE İLGİLİ BİLGİ İSTEYENLER

ABDURRAHMAN ÜNAL-0506 737 3210 İLE İRTİBAT KURULABİLİR.

Proje : EDEB-ZEKÂ KÜPÜ PROJESİ-SUDOKU

Proje Sorumlu Kurum : Adıyaman İl Milli Eğitim Müdürlüğü

Proje Sorumlu Birim : Adıyaman İl Milli Eğitim Ar-Ge

Proje Koordinatörleri : Halide Selma NARİN- Fatma ASLAN UÇAR

İletişim : 04162161628

Web : <http://adiyamanarge.meb.gov.tr/>

Yarışma sorumlusu : Abdurrahman ÜNAL