



Bilim Kahramanları
Buluşuyor



INTO ORBITSM: Uzay Serüveni TEMALI 2018–2019 BİLİM KAHRAMANLARI BULUŞUYOR / FIRST® LEGO® League 15. TÜRKİYETURNUVALARI

KAYIT BİLGİLENDİRME

Turnuvaların Amacı

Dünyada 98 ülkede gerçekleşen Bilim Kahramanları Buluşuyor/FIRST® LEGO® League turnuvalarının amacı, gençlere bilim ve teknolojiyi sevdirenken, onların sosyal sorumluluklarının farkında olan, takım çalışması yapabilen, çevresindekilere, doğaya, topluma duyarlı birer birey olmalarına katkıda bulunmaktır.

Sezon boyunca gençler bir taraftan; “INTO ORBITSM: Uzay Serüveni” temalı bir proje üretip geliştirirken, diğer taraftan tasarladıkları ve programladıkları robotlarla, temayla ilgili görevleri çözerler.

Takım olma kuralları ve yaş aralığı

- Takımlar 18 yaşından büyük bir çalıştırıcı (takım koçu) ve 9–16 yaş arası en az 4, en fazla 10 takım üyesinden oluşur.
- Takım üyelerinin doğum tarihi aralığı 01 Ocak 2003 - 31 Aralık 2009'dir
- Takımlara, veliler veya takıma katkısı olacağı düşünülen kişiler, yol gösterici olarak destek olabilirler.

Kayıt işlemleri

- 6 Haziran 2018 tarihinden itibaren takım çalıştırıcısı (koç), takımı kurduktan sonra takımın kaydını <http://www.bilimkahramanlaribulusuyor.org> üzerinden yapabilir. Kayıt sırasında katılan kurum, takım adı, takımın bulunduğu şehir, takım koçu, danışman ve takım üye bilgileri kısmı doldurulacaktır.
- Turnuva tarih ve mekanları netleştğinde takımların buldukları şehirlere göre turnuva seçimi yapması için koçlara bilgilendirme yapılacaktır. Dernek, turnuva tarih ve mekanlarında değişiklik yapma hakkına sahiptir. Turnuva tarih ve mekanlarında bir değişiklik olması durumunda takımlar önceden bilgilendirilecektir.
- Bu sezon her okul ve kurumdan en fazla 1 asil takım kaydı yapılabilir. 2. bir takım çıkarmak isteyen okul ve kurumlar öncelikle sistem üzerinden yedek takım kaydını tamamlamalıdır. 25 Eylül 2018 itibarıyla asil takım kayıtları tamamlandıktan sonra, kontenjan olması durumunda yedek olarak girişi yapılan takımların başvuru sırasına göre turnuvaya katılma durumu belirlenecektir. 15 Ekim 2018 tarihinde kayıtlar sonlanacak, 3 Aralık 2018 itibarı ile de sistem veri giriş ve güncellemeleri sona erecektir.

- 2018-2019 sezonunda takım sayısı 554 ile sınırlıdır. Programın 15. Yılında Türkiye'deki tüm şehirlerin katılımını sağlamak amacıyla 81 tanesi şehir kontenjanına ayrılmıştır. Şehirlerden katılım oldukça kontenjan kapsamında değerlendirilecektir.
- Bilim Kahramanları Derneği her sezon destek olan kurumlar aracılığıyla devlet okullarından takımların turnuvalara katılmasını sağlamaktadır. Turnuvalara daha önce hiç katılmamış ya da az katılmış illerdeki devlet okulları öncelikli olarak desteklenir.

Takım İhtiyaçları

- Robot seti: Turnuvaya katılan her takımın, kendisine ait en az 1 adet LEGO® MINDSTORMS® robot seti olur. Bu set NXT seti veya EV3 seti olabilir. Geçtiğimiz senelerde almış olan takımların tekrar almasına gerek yoktur.
- Yazılım: Robot setine uygun yazılım ücretsiz olarak indirilebilmektedir.
- Bilgisayar: Robotları programlayabilmeniz için bilgisayara ihtiyacınız vardır. NXT seti alan takımların bilgisayarlarındaki işletim sistemi en düşük MAC OS X veya Microsoft Windows XP olur.
- "INTO ORBIT: Uzay serüveni" tema seti: Tema seti her sezon değişmektedir. Eylül 2018 itibari ile temin edilebilecektir.
- Takım koçu, web sitesinde yayınlanacak olan sezon dokümanları ve Koç El Kitabı dosyası üzerinden gerekli bilgilere ulaşabilir.