

# FIRST Global Innovation Award Türkiye Etkinliği Bilgilendirme Notu

## İçindekiler

- FIRST* Global Innovation Award Nedir?
- FIRST* Global Innovation Award Ne Zaman ve Nerede Düzenlenir?
- FIRST* Global Innovation Award - Türkiye Adayları Seçim Süreci Nasıl Gerçekleşecek?
- FIRST* Global Innovation Award - Türkiye Adayları Hangi Dokümanlarla Değerlendirilecek?
- FIRST* Global Innovation Award Türkiye Etkinliği Jüri Ekibi Kimlerden Oluşur?
- FIRST* Global Innovation Award - Türkiye Adayları Seçim Sonrası Süreç Nasıl İlerler?
- Sıkça Sorulan Sorular (İngilizce)



PRESENTED BY

Qualcomm

## A. **FIRST GLOBAL INNOVATION AWARD NEDİR?**

*FIRST* Global Innovation Award (GIA), *FIRST* LEGO League Challenge takımlarının “Yenilikçi Projeleri” sonucunda ortaya koydukları ve gerçek dünyadaki sorunlara ilişkin yenilikçi çözümlerini sergilemeleri için tasarlanmış bir ödül programıdır. Ödül, takımları özgünlük gösteren ve dünyaya önemli değerler katma potansiyeline sahip gerçek dünya sorunlarına daha fazla çözüm geliştirmeye teşvik eder ve yardımcı olur<sup>1</sup>. Bu ödül etkinliği; yerel, ulusal ve uluslararası turnuvalar haricinde tasarlanmış ayrı ve global bir organizasyondur. Ödülün tüm süreçleri ve etkinlikleri İngilizce dilinde sürdürülmektedir.

*FIRST* LEGO League Challenge programlarını uygulayan ülke partnerlerinin sunacağı adaylar sonucunda GIA değerlendirme süreci başlar. *FIRST* LEGO League Challenge programını uygulayan ülkeler çoğunlukla; “Yenilikçi Çözüm” kategorisinde en üst sıradaki takımları, ülke adayları olarak paylaşır. Bazı bölgeler / ülkeler alternatif yöntemler uygulamayı tercih etmektedir.

*FIRST* LEGO League Challenge programının uygulandığı tüm ülkelere gösterilen adayların içinden seçilen yirmi yarı finalist takım, Yenilikçi Proje Çözümlerini aktarmanın yanı sıra; fikri mülkiyet, sunum gibi yaşam boyu yenilikçi düşünme becerilerini geliştirmekle ilgili kaynaklara tavsiye ve erişim imkanlarına sahip olacağı iki günlük bir etkinliğine katılacaktır.

Takımların yenilikçi projelerinin değerlendirmeleri de yerel, ulusal ve uluslararası turnuvalardakine benzer değerlendirme formları ile yapılır<sup>2</sup>. Mühendislik, ürün geliştirme ve sezon teması kapsamında oluşturulan uzman ekipten projeleri değerlendirmeleri beklenir. Her başvuru birden fazla jüri tarafından incelenir. Öznel bir değerlendirmeden kaçınılması için jürilerle takımların bilgileri paylaşılmaz. Bu değerlendirme süreci hem *FIRST* personeli hem de deneyimli *FIRST* LEGO League Challenge Jüri Danışmanı tarafından yönetilir.

20 finalist takım, proje fikirlerini daha yenilikçi hale getirmek, geliştirmek üzere 2 günlük etkinliğe katılacaklardır. Bu etkinlikte; yaşam boyu yenilikçi düşünme, kaynaklara erişim, pazarlama, sunum gibi alanlarda beceri geliştirmeleri hedeflenmiştir.

## B. **FIRST GLOBAL INNOVATION AWARD NE ZAMAN VE NEREDE DÜZENLENİR?**

12. *FIRST* Global Innovation Award Haziran 2022’de ABD’de yüz yüze gerçekleştirilecektir. Detaylar henüz açıklanmamıştır.

## C. **FIRST GLOBAL INNOVATION AWARD - TÜRKİYE ADAYLARI SEÇİM SÜRECİ NASIL GERÇEKLEŞECEK?**

18 sezondur Türkiye’de *FIRST* LEGO League Challenge turnuvaları Bilim Kahramanları Buluşuyor ismiyle düzenlenmektedir. 18 sezonda, 30.658 çocuk ve gencin katıldığı bu organizasyonda, her yıl belirlenen

<sup>1</sup> Detaylı bilgi için <https://www.firstinspires.org/robotics/fl/global-innovation> adresini ziyaret ediniz.

<sup>2</sup> Değerlendirme formu için linke tıklayınız: <https://www.firstinspires.org/sites/default/files/uploads/resource-library/fl/global-innovation/global-innovation-award-rubric.pdf>

tema kapsamında, katılımcıların yenilikçi projelerini ve çözümlerini değerlendiriyor, 6 yıldır ise Global Innovation Award için adaylarımızı sunuyoruz.

Bilim Kahramanları Buluşuyor turnuvaları kapsamında, 2021 - 2022 sezonunda çalışmalarını sürdüren takımlar "CARGO CONNECT" temasında taşımacılık sistemlerinde erişim, güvenlik, verimlilik ve bağlantılarla ilişkili problemlerin çözümü ve iyileştirmeleri için yenilikçi fikirler geliştirdiler.

FIRST LEGO League Challenge programı kapsamında, çözümde yenilikçiliği, olası uygulamaları ve takım olarak çözüm ürettiğini gösteren takımlar aday olarak gösterilir. Teklif edilen çözüm net anlatılmış; çözümün yaşamı kolaylaştırma iyileştirme derecesi iyi (var olan çözümleri geliştirerek, var olan fikirlerin yeni uygulamalarını bularak, sorunu tamamen özgün şekilde çözerek) uygulama için farklı öğeler düşünülmüş (maliyet, üretim kolaylığı, vs.) olmalıdır.

5 Şubat – 6 Mart tarihleri arasında gerçekleşen 10 farklı yerel turnuvarımızdan toplam 20 takım GIA Türkiye Etkinliği'ne aday gösterilecektir. Aday gösterine takımların;

- etkinlik öncesinde yenilikçi projelerine ilişkin tanıtıcı videoları ve yenilikçi proje tanıtım formlarını **(EK – 1) 8 Mart 2022 Salı** günü 17.00'ye kadar iletmeleri,
- **12 Mart 2022 Cumartesi** günü gerçekleşecek GIA Türkiye etkinliğine katılımları beklenmektedir.

12 Mart tarihinde gerçekleşecek etkinlikte her takımın 15 dakikalık jüri görüşmeleri olacaktır. Görüşmelerin 10 dakikası takımın alanında uzman kişilerden oluşan jüri ekibine yapacakları sunuma; 5 dakikası ise soru-cevap etkinliğine ayrılacaktır. Etkinliğin sonunda 6 Türkiye adayı belirlenecektir.

Jüri değerlendirmeleri global organizasyonda kullanılan form ile yapılacaktır. Formun Türkçe çevirisi **(EK – 2)** ve İngilizce versiyonu ekte sunulmuştur **(EK – 3)**.

Takımların etkinliğe en az 2 takım üyesi ile katılmaları ve sunum yapmak üzere görevlendirilmeleri beklenmektedir. Takımın tamamının ya da bir bölümünün katılımına ilişkin karar, takımın tercihine bağlıdır.





Bilim Kahramanları  
Buluşuyor



CHALLENGE



## D. **FIRST GLOBAL INNOVATION AWARD - TÜRKİYE ADAYLARI HANGİ DOKÜMANLARLA DEĞERLENDİRİLECEK?**

GIA Türkiye Etkinliği'ne katılacak olan takımların; iki dokümanla değerlendirilmesi sağlanacaktır:

1. **Video:** Takımların, en az 5 en fazla 10 dakikalık bir video hazırlamaları beklenmektedir. Videonun boyutunun 500 MB geçmemesini rica ediyoruz. Videoda aşağıdaki bölümlere yer veriniz:

- Takımın kısa tanıtımı
- Sorunun tespiti ve kısaca açıklanması
- Projenin hedef kitlesi
- Yenilikçi çözümünüz
- Çözümünüzü yenilikçi yapan özelliği
- Bütçe ve iş planı öngörüsü
- Varsa, uzman görüşleri

2. **Yenilikçi Proje Tanıtım Formu:** Yenilikçi projenin ve çözümün detaylıca sunulmasını sağlayacak bir dokümandır. EK - 1'de paylaşılmıştır.

Takımlar; GIA Yenilikçi Proje Tanıtım Formunu doldurmalı ve videolarını hazırlamalıdır. İki dokümanı da 8 Mart 2022 tarihine kadar [bkb@bilimkahramanlari.org](mailto:bkb@bilimkahramanlari.org) adresine göndermelidir.

## E. **GLOBAL INNOVATION AWARD TÜRKİYE ETKİNLİĞİ JÜRİ EKİBİ KİMLERDEN OLUŞUR?**

Yenilikçi projeleriniz ve çözüm önerilerinizin en iyi değerlendirme sürecini tecrübe edebilmesi için birçok meslek grubundan uzman ve akademisyenin jüri olması planlanmıştır. Akademi, mühendisler, taşımacılık alanında çalışan uzmanlar, girişimcilik ve inovasyon alanında çalışmalar sürdüren uzmanlar gibi disiplinler arası bir ekip, jüri üyelerini oluşturacaktır.

## F. **GLOBAL INNOVATION AWARD - TÜRKİYE ADAYLARI SEÇİM SONRASI SÜREÇ NASIL İLERLER?**

Uluslararası organizasyon için aday göstereceğimiz takımlar, aynı zamanda dokümanlarını İngilizce olarak da hazırlamalıdır. Adaylar 15 Mart 2022 tarihinde belirlenecek ve FIRST'e takım bilgileri iletilecektir. Takımların ise FIRST'ten gelecek bilgilendirmenin ardından en geç Mart sonuna kadar uluslararası portala dokümanları eklemesi gerekecektir.

Yarı finalist adayı olarak Türkiye adına FIRST'e ilettiğimiz takımlarla tüm iletişim doğrudan FIRST ekibi tarafından yürütülecektir.

## G. **SIKÇA SORULAN SORULAR (İNGİLİZCE)**

Sıkça sorulan sorular global organizatörler tarafından derlenmiştir. İngilizce olarak hazırlanan dokümanı okumak için [tıklayınız.](#)

**EK 1: YENİLİKÇİ PROJE TANITIM FORMU****YENİLİKÇİ PROJE TANITIM FORMU – GLOBAL INNOVATION AWARD TÜRKİYE ETKİNLİĞİ**

<b>Takım Adı</b>	
<b>Takım Numarası</b>	
<b>Varsa Patent Başvuru Numarası</b>	
<b>Yenilikçi Projenizi Anlatan 5 Anahtar Sözcük</b>	
<b>Sorun Tespiti</b> <i>CARGO CONNECT teması kapsamında hazırladığımız projeniz hangi sorunun çözülmesini amaçladı?</i> <b>En fazla 200 kelime ile açıklayınız.</b>	
<b>Projenizin Hedefi</b> <i>Projenizin çözümü ile sorunun iyi yönde geliştirilmesi ya da çözülmesi için hangi değişiklikleri hedeflediniz?</i> <b>En fazla 200 kelime ile açıklayınız.</b>	
<b>Faydalanıcılar / Hedef Kitle</b> <i>Projenizden kim faydalıyor? Çözümümüz hangi canlıların ihtiyaçlarının karşılanmasına ya da hizmetin iyileştirilmesine olanak veriyor?</i> <b>En fazla 100 kelime ile açıklayınız.</b>	
<b>Projenizin Çözüm Önerisi</b> <i>Çözümünüz nedir ve çözümünüz nasıl çalışır? (İlgili ayrıntıları ekleyin.) Çözümünüz takımınızın seçtiği sorunu nasıl çözüyor?</i> <b>En fazla 200 kelime ile açıklayınız.</b>	

<b>Yenilikçilik</b> <i>Çözümünüz, tanımlanan sorununuzu yeni bir şekilde nasıl çözüyor ve/veya mevcut çözümleri anlamlı bir şekilde nasıl geliştiriyor? (Yanıtlar mevcut çözümlerin açıklamalarını, takımın çözüm önerisi kapsamında sunulan benzersiz değeri ve bu çözümden kimlerin yararlandığını içerebilir.)</i> <b>En fazla 500 kelime ile açıklayınız.</b>	
<b>Uzman Görüşleri / Faydalanılan Kaynaklar / Çözümün Uygulanabilirliğinin Ölçülmesi</b> <i>Sorunun tespitinde hangi bilgi kaynaklarından yararlandınız? Çözüm önerinizi kimlerle paylaştınız? Çözümü daraltmak, değerlendirmek ve doğrulamak için hangi işlemin kullanıldığını açıklayın. Hangi adımları izlediniz?</i> <b>En fazla 500 kelime ile açıklayınız.</b>	
<b>Kısıtlılıklar</b> <i>Projenizin gerçekleşmesinde yaşayabileceğiniz kısıtlar nelerdir? Uygulamaya ve bütçeye yönelik engellerden bahsediniz.</i> <b>En fazla 200 kelime ile açıklayınız.</b>	
<b>Bütçe</b> <i>Projenizin bütçesini kalem bazlı hazırlayınız.</i>	
<b>ÖNEMLİ NOT: Yenilikçi projeniz kapsamında geliştirilen ürün ya da hizmete ilişkin en fazla 3 adet fotoğraf/görsel ve 1 adet takım fotoğrafını da eklemenizi rica ediyoruz. Fotoğrafların/görselleri yüksek çözünürlüklü olarak iletebilirsiniz.</b>	

**Başarılar!**

## EK 2: DEĞERLENDİRME FORMU/ RUBRİK

**FIRST Global Innovation Award**  
**Değerlendirme Formu**  
**FIRST LEGO League Challenge**

Takım No:	Takım Adı:	Jüri Odası:
-----------	------------	-------------

Takımın değerlendirilmesi sonucunda, jüri her bir kolonda bir kutucuğu işaretler. Eğer jüri takımı, "örnek olacak" olarak değerlendirirse, kısa yorumlarını kutucuğa yazmalıdır.

BAŞLANGIÇ 1	GELİŞİYOR 2	USTACA 3	ÖRNEK OLACAK 4
<b>TANIMLAMA</b> - Takımın açık bir sorun tanımı vardır. <i>Nasıl örnek olduğunu açıklayınız.</i>			
<input type="checkbox"/> Sorun net tanımlanmamış	<input type="checkbox"/> Kısmen anlaşılır sorun tanımı. Anlatım sonrası bazı noktalar eksik kaldı	<input type="checkbox"/> Çeşitli kaynaklardan ispatlarla destekli tamamen anlaşılır sorun tanımı.	<input type="checkbox"/>
<b>TASARIM</b> - Takım yenilikçi fikrini geliştirmek için alternatif çözümleri değerlendirmiş, bu çözümleri daraltmış ve uygulanabilirliklerini göz önüne almıştır.			
<input type="checkbox"/> Yenilikçi fikir geliştirme planı iyileştirilmelidir.	<input type="checkbox"/> Sistemli ve iyi bir şekilde tanımlanmış yenilikçi fikir geliştirme planı sunulmuştur.	<input type="checkbox"/> Yenilikçi fikir geliştirme planı birden fazla adımı kapsayan bir değerlendirme ya da doğrulama yöntemleri içermektedir.	<input type="checkbox"/>
<b>ÜRETME</b> - Takım, çözümlerini tanıtarak etkili bir şekilde modellerini ya da çizimlerini sunmuştur.			
<input type="checkbox"/> Basit çizim (veya model) çözümleri ifade etmiş ve geliştirme sürecine yardımcı olmuş	<input type="checkbox"/> Detaylı çizim (veya model) çözümleri ifade etmiş ve geliştirme sürecine yardımcı olmuş	<input type="checkbox"/> Detaylı çizim (veya model), çözümleri ve işlevselliğini (varsa bileşenler dahil) açıkça ifade etmiş ve geliştirme sürecinde ustaca kullanılmış	<input type="checkbox"/>
<b>YENİLİKÇİLİK ETKİSİ</b> - Takımın geliştirdiği çözüm; kullanıcıların üzerindeki etkiyi göstermekte ve oluşturdukları çözümün kullanıcılarının hayatlarını nasıl daha iyi hale getirdiğini anlatmaktadır.			
<input type="checkbox"/> Çözümün başkaları üzerindeki potansiyel etkisi belirsiz, katma değeri ise minimum	<input type="checkbox"/> Çözümün başkaları üzerindeki potansiyel etkisi kısmen belirgin, katma değeri ise olası	<input type="checkbox"/> Çözüm ve çözümün diğerleri üzerindeki etkisi, kanıtlanmış katma değer ile tamamen belirgin	<input type="checkbox"/>
<b>UYGULAMA</b> - Uygulama için faktörlerin dikkate alınması (maliyet, üretim kolaylığı, iş modeli vb.)			
<input type="checkbox"/> Bazı faktörler dikkate alınmış; fikir uygulanabilir olabilir	<input type="checkbox"/> Faktörler iyi düşünülmüş; önerilen çözüm hakkında bazı sorular mevcut	<input type="checkbox"/> Faktörler çok iyi düşünülmüş; uygulanabilirliği konuyla ilgili profesyoneller tarafından onaylanmış	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> <b>UYGULAMA MOTİVASYONU</b> - Takım uygulama motivasyonunu gösterir (İlerleyen adımlar için net bir fikri vardır; VEYA üretimin ötesinde bir uzmana danışmak (iş planı, pazarlama planı, tasarım vb.); VEYA kullanıcıların sorununun bu çözüm ile iyileştiğini görmek için güçlü bir istek gösterir).			

HARİKA BİR İŞ:

GERİBİLDİRİMLER

TEKRAR DÜŞÜNÜN:

### EK 3: DEĞERLENDİRME FORMU/ RUBRİK – İNGİLİZCE

## FIRST Global Innovation Awards Rubric FIRST LEGO League Challenge



Team #	Team Name	Judging Room
--------	-----------	--------------

#### Instructions

Judges are required to tick one box on each separate line to indicate the level the team has achieved. If the team exceeds, please make a short comment in the Exceeds box.

BEGINNING 1	DEVELOPING 2	ACCOMPLISHED 3	EXCEEDS 4
			<i>How has the team exceeded?</i>
<b>IDENTIFY</b> - Team had a clearly defined problem.			
<input type="checkbox"/> Problem not clearly defined	<input type="checkbox"/> Partially clear definition of the problem. Some questions remain.	<input type="checkbox"/> Clear definition of the problem, supported with evidence from multiple sources.	<input type="checkbox"/>
<b>DESIGN</b> - Team developed an idea using a process where alternative solutions were considered and narrowed and viability was considered.			
<input type="checkbox"/> Development plan needs improvement.	<input type="checkbox"/> Development plan systematic and well explained.	<input type="checkbox"/> Development plan uses evaluation or verification across multiple steps.	<input type="checkbox"/>
<b>CREATE</b> - The team effectively used a model or illustration to represent their solution.			
<input type="checkbox"/> Simple illustration (or model) helps articulate the solution and may have helped the development process	<input type="checkbox"/> Detailed illustration (or model) articulates the solution and helped the development process	<input type="checkbox"/> Detailed illustration (or model) clearly articulates the solution and its functionality (including components, if applicable) and was proficiently used in the development process	<input type="checkbox"/>
<b>INNOVATION IMPACT</b> - Team solution shows the impact on its users and team has a deep understanding of how their solution makes life better for its user.			
<input type="checkbox"/> Solution potential impact on others unclear with minimal added value.	<input type="checkbox"/> Solution potential impact on others partially clear with potential added value.	<input type="checkbox"/> Solution and its impact on others fully clear with demonstrated added value.	<input type="checkbox"/>
<b>IMPLEMENTATION</b> - Consideration of factors for implementation (such as cost, ease of manufacturing, business model etc.)			
<input type="checkbox"/> Some factors considered; solution may be feasible	<input type="checkbox"/> Factors well considered; some questions about proposed solution	<input type="checkbox"/> Factors well considered and feasibility confirmed by professionals in the field	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> <b>MOTIVATION TO IMPLEMENT</b> - Team demonstrates motivation to implement (clear idea of next steps; OR consultation with professional for advice beyond production, such as business, marketing, design, etc.; OR strong desire to see the user's problem improve with their solution. (Check if demonstrated.)			

Great Job:

Feedback Comments

Think about:

.....