BİLİM KAHRAMANLARI DERNEĞİ

Global Innovation Award

Türkiye Adayları Seçim Süreci Bilgilendirme Notu

İçindekiler

A. Global Innovation Award Nedir?
B. Global Innovation Award Ne Zaman ve Nerede Düzenlenir?
C. Global Innovation Award - Türkiye Adayları Seçim Süreci Nasıl Gerçekleşecek?
D. Turnuvalardan Kaç Takım Global Innovation Award Aday Adayı Olarak Seçilecektir?
E. Global Innovation Award - Türkiye Adayları için Proje Tanıtım Dokümanı & Akademik Poster Nedir?
F. Global Innovation Award - Türkiye Adayları Jüri Ekibi Kimlerden Oluşur?
G. Global Innovation Award - Türkiye Adayları Seçim Sonrası Süreç Nasıl İlerler?
H. Sıkça Sorulan Sorular (İngilizce)

Bilim Kahramanları Buluşuyor

FIRST LEGO LEAGUE

CITY SHAPER

A. GLOBAL INNOVATION AWARD NEDİR?

FIRST LEGO League Global Innovation Award (GIA), *FIRST* LEGO League 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[1]. Bu ödül etkinliği; yerel, ulusal ve uluslararası turnuvalar haricinde tasarlanmış ayrı ve global bir organizasyondur. Ödülün tüm süreçleri ve organizasyonları İngilizce dilinde sürdürülmektedir.

FIRST LEGO League programlarını uygulayan Ülke partnerlerinin sunacağı adaylar sonucunda GIA değerlendirme süreci başlar. *FIRST* LEGO League programını uygulayan ülkeler çoğunlukla; "Yenilikçi Çözüm" kategorisinde en üst sıradaki takımları, bölgesel adayları olarak aday gösterir. Bazı bölgeler / ülkeler alternatif bir süreç kullanır.

FIRST LEGO League programının uygulandığı tüm ülkelerden gösterilen adayların içinden seçilen yirmi yarı finalist ekip, 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.[2] 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 jürilere takımların bilgileri paylaşılmaz. Bu değerlendirme süreci hem FIRST personeli hem de deneyimli *FIRST* LEGO League Baş Jüri Danışmanı tarafından yönetilir.

Kazanan finalist; 20.000 ABD Doları tutarında nakit ödül alacaktır. İki tane seçilecek olan ikincinin her biri ise 5.000 ABD Doları nakit ödül ile alacaktır. Takımlar ödül parasını takımın yenilikçi fikrini daha da geliştirmek ve/veya FIRST programlarına ve takım faaliyetlerine kullanmayı kabul etmelidir.

B. GLOBAL INNOVATION AWARD NE ZAMAN VE NEREDE DÜZENLENİR?

10. Global Innovation Award; 7-9 Haziran 2020 tarihinde Amerika'da bulunan Disney Modern Resort ve World Showcase Pavilion, Epcot'da takdim edilecektir.

Türkiye adaylarının belirlenmesine dair detaylar için bir sonraki bölümü takip ediniz.

---

[1] *Detaylı bilgi için* ***https://www.firstinspires.org/robotics/fll/global-innovation*** *adresini ziyaret ediniz.*

[2] Değerlendirme formu için linke tıklayınız: ***https://www.firstinspires.org/sites/default/files/uploads/resource_library/fll/global-innovation/global-innovation-award-rubric.pdf***

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

16 sezondur Türkiye'de *FIRST* LEGO League turnuvaları Bilim Kahramanları Buluşuyor ismiyle düzenlenmektedir. 15 sezonda, 22.000'den fazla çocuk ve gencin katıldığı bu organizasyonda, her yıl belirlenen tema kapsamında, katılımcıların yenilikçi projelerini ve çözümlerini değerlendiriyor, 4 yıldır ise Global Innovation Award için adaylarımızı sunuyoruz.

Adaylarımızın değerlendirme süreçlerini daha nitelikli hale getirmek adına 2019 – 2020 sezonu itibariyle GIA adaylarının belirlenmesini aşağıdaki şekilde gerçekleştireceğiz.

Bilim Kahramanları Buluşuyor Turnuvaları kapsamında, 2019 – 2020 sezonunda çalışmalarını sürdüren takımlar CITY SHAPER: Şehri Şekillendir temasıyla hazırladıkları projelerinde kamusal alanda ya da bir binada tespit ettikleri bir soruna yenilikçi bir çözüm geliştirmek için çalışıyorlar. 20 yerel turnuvada çalışmalarını sergileyecek olan 652 takım, yenilikçi proje kategorisinde çalışmalarını jürilere aktaracaklar. Global değerlendirme ölçekleri ve materyallerinin kullanıldığı turnuvalarımızda jürilerin ortak kararı ile her bir turnuvada "Yenilikçi Proje" jürisinin alt kategorisi olan "Yenilikçi Çözüm" kriterlerine uyan en az ilk 2 takım GIA için aday gösterilmek üzere "Ulusal Turnuvaya" davet edilecektir. Davet edilecek takım sayısı, turnuvaya kayıtlı takım sayısına göre farklılık gösterecektir.

FIRST LEGO League bu ödülü çözümde yenilikçiliği, olası uygulamaları ve takım olarak çözüm ürettiğini gösteren takıma verir. 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.

Alanında uzman kişilerden oluşan ayrı bir jüri ekibine yapacakları 15 dakikalık sunumda çalışmalarını aktaracak olan takımların iki gün boyunca değerlendirmeye tabi tutulması ve kendilerine ayrılacak olan alanda çalışmalarını ziyaretçiler dahil olmak üzere ilgilenen herkese sunması beklenmektir. İlk gün, sunumlarını gerçekleştiren takımlar, ikinci gün, belirlenecek kontenjan kapsamında geri çağırım usulü ile tekrar dinlenmek üzere jüri odalarına davet edilecektir. 42 takımın davet edileceği bu organizasyonda, 3 jüri odası olması planlanmaktadır.

Takımların, projelerini ayrıca iletilecek olan bir dokümanda anlatmaları ve detaylandırmaları beklenmektedir **(EK – 1).** Takımların çalışmalarını sunarken kullanmak üzere bir akademik poster yapmaları beklenmektedir. Akademik posterin malzemesi/materyalin cinsi takımın tercihine bağlıdır ancak **(EK -2)** ile belirtilen bölümlere kesinlikle yer verilmelidir. Bu posterler takımlara özel olarak ayrılan stantlarda ziyaretçilere sunulabileceğinden boyutları 70*90 cm'i geçmemelidir. Değerlendirme formu ise global organizasyonda kullanılan form ile benzer olacaktır **(EK – 3).**

Yenilikçi Çözüm kategorisinde ilk ikiye giren takımlar, GIA sunumlarını yapmak üzere 14-15 Mart tarihlerinde İzmir'de Global Innovation Award Aday Belirleme Etkinliği'ne katılmaya hak kazanacaktır. Etkinlik Bilim Kahramanları Buluşuyor Ulusal Turnuva ile eş zamanlı olarak yürütülecektir.

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

1. • Yerel Turnuvalarda Ödüle Aday Gösterilecek 2-3 Takımın Belirlenmesi (Yenilkçi Proje - Yenilikçi Çözüm Alt Kategorisi ilk 2 takımı)
2. • Takımların Projelerini aktaracakları Proje Tanıtım Formu'nun Bilim Kahramanları Derneği ile Paylaşılması
3. • Takımların, Global Innovation Award Aday Belirleme Etkinliği'ne Katılmaları
4. • Takımların, Global Innovation Award Aday Belirleme Etkinliği'ne Çalışmalarını GIA jüri ekibine sunması - 14 Mart 2020
5. • Geri Çağırıma Davet Edilen Takımların Çalışmalarını GIA jüri ekibine tekrar sunması - 15 Mart 2020
6. • Aday Olarak Sunulacak 5 Adayın Kapanış Töreninde Anons Edilmesi

D. TURNUVALARDAN KAÇ TAKIM GLOBAL INNOVATION AWARD ADAY ADAYI OLARAK SEÇİLECEKTİR?

Turnuva Adı	Takım Sayısı
1. İstanbul Ortaokul Turnuvası	**2**
2. İstanbul Lise Turnuvası	**2**
3. İstanbul Ortaokul Turnuvası	**2**
4. İstanbul Lise Turnuvası	**2**
Ankara Ortaokul Turnuvası	**2**
Ankara Lise Turnuvası	**2**
Kayseri Ortaokul Turnuvası	**2**
Kayseri Turnuva Lise Turnuvası	**2**
1. İzmir Ortaokul Turnuvası	**3**
2. İzmir Ortaokul Turnuvası	**3**
3. İzmir Lise Turnuvası	**2**
4. İzmir Lise Turnuvası	**2**
Bursa Ortaokul Turnuvası	**2**
Bursa Lise Turnuvası	**2**

Gaziantep Ortaokul Turnuvası	**2**
Gaziantep Lise Turnuvası	**2**
5. İstanbul Ortaokul Turnuvası	**2**
6. İstanbul Ortaokul Turnuvası	**2**
Afyon Ortaokul Turnuvası	**2**
Afyon Lise Turnuvası	**2**
Toplam Takım Sayısı	**42**

E. GLOBAL INNOVATION AWARD - TÜRKİYE ADAYLARI İÇİN PROJE TANITIM DOKÜMANI & AKADEMİK POSTER NEDİR?

Ulusal Turnuvaya davet edilecek olan GIA Aday Adayları takımların; sunumlarını yaparken ve stant alanlarında projelerini sergilerken kullanmak üzere bir akademik poster hazırlamaları gerekmektedir. Posterin boyutu ya da malzemesiyle ilgili herhangi bir kısıt mevcut değildir. Akademik Poster örneği EK 2'de paylaşılmıştır.

Sergileme esnasında herhangi bir sorun yaşanmaması adına posterin ölçülerinin 70X90 cm boyutunu aşmaması gerekmektedir.

Proje Tanıtım Formu ise projenin ve çözümün detaylıca sunulmasını sağlayacak bir dokümandır. EK 1'de paylaşılmıştır.

F. GLOBAL INNOVATION AWARD - TÜRKİYE ADAYLARI JÜRİ EKİBİ KİMLERDEN OLUŞUR?

Kamusal alanların yeniden tasarlanması ve tasarım süreçlerinin yenilikçi ve kullanıcı deneyimini baz alarak yapılması birçok meslekten uzmanlar bir arada çalışır. Yenilikçi projeleriniz ve çözüm önerilerinizin en iyi değerlendirme sürecini tecrübe edebilmesi için birçok meslek grubundan uzman ve akademisyenin jüri olması planlanmıştır. Yerel yönetimler, akademi, şehir ve bölge planlamacılar, mühendisler, sosyal etki değerlendirme uzmanları gibi disiplinler arası bir ekip, jüri üyelerini oluşturacaktır.

G. GLOBAL INNOVATION AWARD - TÜRKİYE ADAYLARI SEÇİM SONRASI SÜREÇ NASIL İLERLER?

Yerel turnuvalarda Yenilikçi Proje – Yenilikçi Çözüm alt kategorisinde ilk iki sırada yer alan takımlar, yerel turnuvaların kapanış törenlerinde anons edilip ulusal turnuvaya davet edildiğini belirten bir bilet alırlar.

Proje jürilerinden aldıkları geri bildirimler sonrasında; konularını ve sorunlarını değiştirmeden ulusal turnuvaya kadar çözümleri geliştirebilirler. Takımlar kendilerine iletilecek olan GIA Proje Tanıtım Formunu doldurup 1 Mart 2020 tarihine kadar proje@bilimkahramanlari.org adresine göndermekle yükümlüdür. 29 Şubat – 1Mart – 7 Mart ve 8 Mart tarihlerinde turnuvaya katılacak

takımlar ise proje tanıtım formlarını turnuvanın bittiği günü takip eden 3 gün içinde dokümanlarını proje@bilimkahramanlari.org adresine göndermelidir.

Uluslararası organizasyon için aday göstereceğimiz takımlar aynı zamanda dokümanlarını İngilizce olarak da hazırlamalıdır. Adaylar 15 Mart 2020 tarihinde belirlenecek ve FIRST'e 16 Mart 2020 tarihinde takım bilgileri iletilecektir. Takımların ise FIRST'ten gelecek bilgilendirmenin ardından en geç 23 Mart 2020 tarihine kadar uluslararası portala dokümanları eklemesi gerekecektir.

Yarı Finalist seçilme durumu olan takım ve/veya takımların konaklama, ulaşım, vize ve yurtdışı çıkış işlemleri gibi giderleri kendilerinin karşılaması beklenmektedir.

G. SIKÇA SORULAN SORULAR (İNGİLİZCE)

Sıkça sorulan sorular global organizatörler tarafından linkte derlenmiştir. Doküman İngilizce yayınlanmıştır. Okumak için **tıklayınız.**

BİLİM KAHRAMANLARI DERNEĞİ

EK 1: PROJE TANITIM FORMU

PROJE TANITIM FORMU – GLOBAL INNOVATION AWARD

Takım Adı	
Takım Numarası	
Varsa Patent Başvuru Numarası	

Sorun Tespiti *CITY SHAPER: Şehri Şekillendir teması kapsamında hazırladığınız projeniz hangi sorunun çözülmesini amaçladı?* ***200 kelime ile açıklayınız.***	

Projenizin Hedefi *Projenizin çözümü ile sorunun iyi yönde geliştirilmesi ya da çözülmesi için hangi değişiklikleri hedeflediniz?* ***200 kelime ile açıklayınız.***	

Faydalanıcılar / Hedef Kitle Projenizden kim faydalanıyor? Çözümüzün hangi canlıların ya da hizmetin iyileştirilmesine olanak veriyor? ***100 kelime ile açıklayınız.***	

Projenizin Çözüm Önerisi *Çözümünüz nedir ve çözümünüz nasıl çalışır? (İlgili ayrıntıları ekleyin.) Çözümünüz takımın seçtiği sorunu nasıl çözüyor?* ***200 kelime ile açıklayınız.***	

Yenilikçilik 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.) ***500 kelime ile açıklayınız.***	

Uzman Görüşleri / Faydalanılan Kaynaklar / Çözümün Uygulanabilirliğinin Ölçülmesi Sorunun tespitinde hangi bilgi kaynaklarından yararlandınız? Çözüm önerinizi kimlerle paylaştınız? Çözümü daraltmak, değerlendirmek ve doğrulamak için hangi işlemin kullanıldığını açıklayın. Hangi adımları izlediniz? ***500 kelime ile açıklayınız.***	

Kısıtlılıklar Projenizin gerçekleşmesinde yaşayabileceğiniz kısıtlar nelerdir? Uygulamaya ve bütçeye yönelik engellerden bahsediniz. ***200 kelime ile açıklayınız.***	

Bütçe Projenizin bütçesini kalem bazlı hazırlayınız.	

Başarılar!

EK 2: AKADEMİK POSTER ÖRNEĞİ

AKADEMİK POSTER ÖRNEĞİ* **Lütfen bu bölümlerin olduğundan emin olunuz.*		
Takımın Adı **Takımın Üyeleri**		
Sorun Tespiti Hangi sorun üzerinde çalıştınız? Sorununuzu Kamusal Alan ya da Bir Bina ile İlişkilendirerek Anlatınız.	**Faydalanıcılar / Hedef Kitle** Projeden kim faydalanıyor? Çözümüzün hangi canlıların ya da hizmetin iyileştirilmesine olanak veriyor?	**Uzman Görüşleri / Faydanılan Kaynaklar** Sorunun tespitinde hangi bilgi kaynaklarından yararlandınız? Çözüm önerinizi kimlerle paylaştınız?
Projenizin Hedefi Porjenizin çözümü ile sorunun iyi yönde geliştirilmesi ya da çözülmesi için hangi değişiklikleri hedeflediniz?	**Projenizin Çözüm Önerisi** Çözümünüzden bahsediniz. Çözümünüzün inovatif ve yenilikçi yönlerini vurgulayınız.	**Kısıtlılıklar** Projenizin gerçekleşmesinde yaşayabileceğiniz kısıtlar nelerdir? Uygulamaya ve bütçeye yönelik engellerden bahsediniz.
Bütçe Projenizin bütçesini kalem bazlı hazırlayınız.		

BİLİM KAHRAMANLARI DERNEĞİ

EK 3: DEĞERLENDİRME FORMU/ RUBRİK

GLOBAL INNOVATION AWARD

Global Innovation Award Değerlendirme Formu

Takım Adı:

Her kriter için, takımın başarılarını en iyi açıklayan kutuyu seçin.

Başlangıç	Gelişiyor	Ustaca	Örnek Olacak
Sorunun Tanımlanması	**Sorun net olarak ortaya koyulabilmiş mi?**		
net değil, detay az	kısmen anlaşılır ANCAK detaylar eksik	çoğunlukla anlaşılır VE detaylı	anlaşılır VE çok detaylı
Yenilikçilik	**Çözümün yenilikçilik düzeyi - mevcut çözümler iyileştirilmiş, mevcut fikirler farklı bir şekilde uygulanmış veya tamamen yeni bir fikir üretilmiş**		
var olan çözüm/uygulama	çözüm / uygulama biraz özgünlük içeriyor	özgün çözüm / uygulama	özgün çözüm / uygulama; is-pat edilmiş katma değer
Çözümün Geliştirilmesi	**Çözümün seçimi, geliştirilmesi, değerlendirilmesi, test edilmesi ve iyileştirilmesi için kullanılan sistematik süreç (çözümün uygulanması aşamasında maliyet ve üretim kolaylığı gibi faktörler göz önüne alınabilir)**		
süreç VE açıklaması iyileştirilebilir	süreç VEYA açıklaması iyileştirilebilir	değerlendirme veya doğrulama süreçleri de dahil olmak üzere siste-matik ve iyi açıklanmış	süreç birden fazla adımda değerlendirme veya kanıt içeriyor
Uygulama	**Uygulama faktörlerinin dikkate alınması (maliyet, üretim kolaylığı vb.)**		
dikkate alınan faktörler az; fikir mümkün değil	bazı faktörler dikkate alınmış; fikir uygu-lanabilir olabilir	faktörler iyi düşünülmüş; önerilen çözüm hakkında bazı sorular mevcut	faktörler çok iyi düşünül-müş; uygulanabilirliği profesyoneller tarafından onaylanmış

Uygulama Motivasy-onu Takım tarafından aktarıldıysa işaretleyin. ☐	Takım **uygulama motivasyonunu gösterir (bir gerçeklik yaratmak için bir sonraki adım (lar) hakkında net bir fikir; VEYA Üretimin ötesinde bir uzmana danışmak(iş planı, pa-zarlama planı, tasarım vb.); VEYA sorunun sonunu görmek için güçlü bir istek gösterir; kullanıcının sorunu bu çözüm ile iyileşir).**

Yorumlar: Lütfen, takımın çalışmasına dair 1-2 yorum paylaşınız. Lütfen bu fikirle ilgili beğendiğiniz ve takımın geliştirebileceğini düşündüğünüz bir şeyi açıklayan bir yorum yazın. Yorumlarınız, takımlarla paylaşılacağından lütfen olumlu ve yapıcı yorumlar paylaşınız.

Bilim Kahramanları Buluşuyor

FIRST LEGO LEAGUE

CITY SHAPER

BİLİM KAHRAMANLARI DERNEĞİ

EK 4: DEĞERLENDİRME FORMU/ RUBRİK - İNGİLİZCE

GLOBAL INNOVATION AWARD

PRESENTED BY Disney

Global Innovation Award Rubric

Team:

Submission Name:

For each criterion, select the box that best describes the team's accomplishments.

Beginning	Developing	Accomplished	Exemplary
Problem Identification	**Clear definition of the problem being studied**		
unclear; few details	partially clear; details missing	mostly clear; detailed	clear; very detailed
Innovation	**Degree to which the team's solution makes life better by improving existing options, developing a new application of existing ideas, or solving the problem in a completely new way**		
existing solution/application	solution/application contains some original element(s); potential added value	original solution/application; potential added value	original solution/application; demonstrated added value
Solution Development	**Use of a systematic process to develop the solution, where alternative solutions are considered and narrowed, the chosen solution is evaluated and improved, feasibility of process solutions assessed**		
process AND explanation need improvement	process OR explanation need improvement	systematic and well-explained, including evaluation or verification	process uses evaluation or verification across multiple steps
Implementation	**Consideration of factors for implementation (such as cost, ease of manufacturing, etc.)**		
minimal factors considered; idea not feasible	some factors considered; idea may be feasible	factors well considered; some question about proposed solution	factors well considered and feasibility confirmed by professionals in the field

Motivation to Implement (check if demonstrated) ☐	**Team demonstrates motivation to implement (clear idea of a next step(s) to make a reality; OR consultation with a professional for advice beyond production, such as business, marketing, design, etc.; OR demonstrates strong desire to see the end-user's problem improve with this solution)**

Comments:

Please provide 1-2 comments about this team's submission. Please write one comment describing something you liked about this idea and one thing you think the team can improve. Comments will be provided to the teams, so please make them positive and constructive.

FIRST® and the FIRST® logo are trademarks of For Inspiration and Recognition of Science and Technology (FIRST). LEGO® is a registered trademark of the LEGO Group. FIRST® LEGO® League is a jointly held trademark of FIRST and the LEGO Group. ©2019 FIRST. All rights reserved. v. 12.3.2019

Bilim Kahramanları Buluşuyor

FIRST LEGO LEAGUE

CITY SHAPER