



Bilim Kahramanları Buluşuyor

**BİLİM KAHRAMANLARI BULUŞUYOR/
FIRST® LEGO® League
15. SEZON TOPLANTISI**

TOPLANTININ AKIŐI

10:00-10:30	Bilim Kahramanları Derneđi (BKD)
10:30-11:00	15. Sezon Teması ve Turnuva Günü
11:00-11:15	Ara
11:15-13:00	Jüri Deđerlendirmeleri
13:00-14:00	Öđle Yemeđi
14:00-15:00	Robot Oyun Alanı Kurallar - Saha Kurulum
15:00-15:15	Ara
15:15-16:00	15. Sezon Görevler
16:00-16:15	Ara
16:15-17:00	Günün Deđerlendirmesi



**BİLİM
KAHRAMANLARI
DERNEĞİ**

**BİLİM KAHRAMANLARI
DERNEĞİ**

Bilim Kahramanları Derneđi



Bilim, bilimsel düşünce ve bilimsel farkındalığın toplumun her kesiminde yayılması ve teşvik edilmesi için çalışmalar yapmak, çocuk ve gençlerin erken yaşta bilimle buluşmalarını sağlamak

BKD Hedefleri



01

Bilimsel üretim süreçlerini ve bilim insanlarını desteklemek

02

Çocuk ve gençlerin, 21. yüzyıl becerilerine sahip, üretken ve duyarlı dünya vatandaşları olarak yetiştirmelerine katkı sağlamak

03

Toplumun yaşam kalitesini arttırmaya ve gezegenin sürdürülebilirliğini sağlamaya yönelik bilimsel çalışmalar yapmak



BİLİM
KAHRAMANLARI
DERNEĞİ

Değerlerimiz

- **Bilimsellik**
- **Duyarlılık**
- **İşbirliği ve süreç odaklılık**
- **Kapsayıcılık**
- **Gönüllülük**
- **Yenilikçilik**
- **Şeffaflık**



Yönetim Kurulumuz



Prof. Dr. Sıddıka Semahat Demir

Yönetim Kurulu Başkanı
İKÜ Eski Dönem Rektörü



Prof. Dr. Gökhan Malkoç

Yönetim Kurulu Başkan Vekili
Medipol Üniversitesi



Prof. Dr. Mehmet Ali Gülgün

Yönetim Kurulu Başkan Vekili
Sabancı Üniversitesi



Suat Özçapdaş

Yönetim Kurulu Başkan Vekili
Sosyal İnovasyon Merkezi



Pelin Tayanç

Yönetim Kurulu Üyesi-Sayman
IBM



Ata Selçuk

Yönetim Kurulu Üyesi
Eczacıbaşı



Fatma Bezek Habip

Yönetim Kurulu Üyesi
Teknokta



Evren Akal

Yönetim Kurulu Üyesi
Girişimci



Burak Çakıl

Yönetim Kurulu Üyesi
EnerjiSA



Ümit Çiftçi

Yönetim Kurulu Üyesi
IBM



Kenan Doğan

Yönetim Kurulu Üyesi
TEMA Vakfı

Genel Merkez Ekibi



Aslı Yıkıcı Yurtsever



Genel Sekreter



Melih Duman



Program Koordinatörü



Aylin Yıldırım



Proje Koordinatörü



Volkan Özsoy



Proje Sorumlusu



Merve Özyayıtgu



Örgütlenme Koordinatörü



Pınar Ayöz



Program Sorumlusu

Çocuklara ve Gençlere Yönelik 4 Ana Program



**MİNİK BİLİM
KAHRAMANLARI
BULUŞUYOR**



**BİLİM
KAHRAMANLARI
BULUŞUYOR**



**DÜNYA
ROBOT
OLİMPİYATI**



**MERAK
MAKİNESİ**



**BİLİM
KAHRAMANLARI
DERNEĞİ**

Minik Bilim Kahramanları Buluşuyor



FIRST Vakfı (For Inspiration and Recognition of Science and Technology) ve LEGO Education tarafından dünyada 48 ülkede uygulanan FIRST LEGO League Junior Programı Türkiye’de Minik Bilim Kahramanları Buluşuyor adıyla 2014 yılından beri uygulanmaktadır.



Minik Bilim Kahramanları Buluşuyor



**6-10 YAŞ
ARASI
ÇOCUKLAR**

**3-6 KİŞİLİK
TAKIMLAR**

**18 YAŞ ÜZERİ
BİR KOÇ**



**BİLİM
KAHRAMANLARI
DERNEĞİ**

Minik Bilim Kahramanları Buluşuyor

Programda
Neler Var?

Dünyayı ilgilendiren STEM konularını keşfederler.

Programın öz değerlerinin rehberliğinde eğlenceli etkinlikler yaparlar.

En az 1 motorlu parçası olan sezon teması ile ilgili LEGO® modellerini inşa ederler.

“Anlat Bana” posterini tasarlayarak yaptıkları çalışmaları başkalarıyla paylaşırlar.

Takım çalışması ve sunum becerilerini geliştirirler.



BİLİM
KAHRAMANLARI
DERNEĞİ

Sayılarla Minik Bilim Kahramanları Buluşuyor

Türkiye’de
4 Sezon

2014-2015
Eğitimin
Geleceği

91 Çocuk

2015-2016
Akıllı Kullanım

600 Çocuk

2016 – 2017
Hayvanların
Çılgın Dünyası

1008 Çocuk

2017-2018
Suyun
Macerası

2087 Çocuk



2018-2019 Sezonu – GÖREVİMİZ AY

HEDFELERİMİZ

600 Takım

3600 Katılımcı

Farklı Şehirlerde
40 Fuar



BİLİM
KAHRAMANLARI
DERNEĞİ

Sayılarla Minik Bilim Kahramanları Buluşuyor



3786 Çocuk



619 Takım



45 Fuar



BİLİM
KAHRAMANLARI
DERNEĞİ

Bilim Kahramanları Buluşuyor



FIRST Vakfı (For Inspiration and Recognition of Science and Technology) ve LEGO Education tarafından dünyada 98 ülkede uygulanan FIRST LEGO League Programı Türkiye’de 2004 yılından beri Bilim Kahramanları Buluşuyor adıyla uygulanmaktadır.



**Bilim Kahramanları
Buluşuyor**



Bilim Kahramanları Buluşuyor



**10- 16 YAŞ ARASI
ÇOCUKLAR VE
GENÇLER**

**4 - 10 KİŞİLİK
TAKIMLAR**

**18 YAŞ ÜZERİ
BİR KOÇ**



**BİLİM
KAHRAMANLARI
DERNEĞİ**

Bilim Kahramanları Buluşuyor

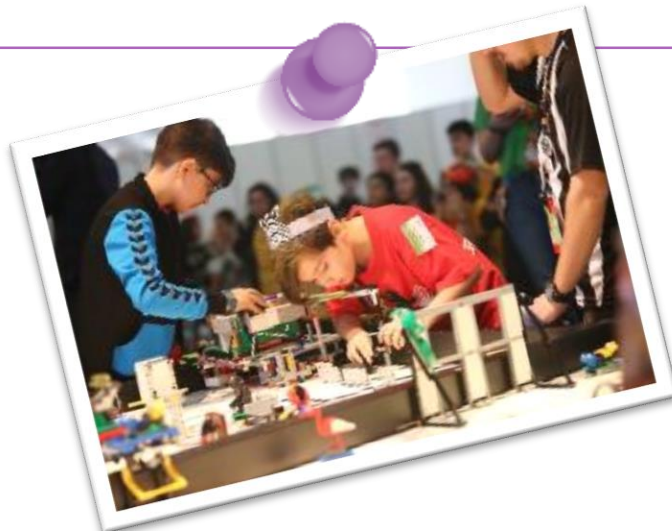
Programda
Neler Var?

Proje: Her sene açıklanan sezon teması kapsamında araştırma yapıp, yenilikçi bir çözüm üzerine bir proje hazırlarlar.

Öz Değerler: Programın öz değerleri rehberliğinde takım çalışmasının keyfini yaşarlar.

Robot Tasarım: Kodlama becerilerini geliştirerek sezon görevlerini tamamlamaya çalışırlar.

Turnuvalara katılarak jürilerle çalışmalarını paylaşır; sunum yaparlar, maçlara çıkar. Eğlenirler!



BİLİM
KAHRAMANLARI
DERNEĞİ

Sezon Temaları Küresel Bir Sorunu İşaret Ediyor!

- 2004 – 2005 No Limits / Engel Yok 
- 2005 – 2006 Ocean Odyssey / Denizlere Yolculuk 
- 2006 – 2007 Nano Quest / Nano Macera 
- 2007-2008 Power Puzzle / Enerji Bulmaca 
- 2008 – 2009 Climate Connections / İklim Zirvesi 
- 2009 – 2010 Smart Move / Akıllı Hareket 
- 2010 – 2011 Body Forward / Beden ve Bilim 
- 2011 – 2012 Food Factor / Gıda Etkeni 
- 2012 – 2013 Senior Solutions / Yaşlanan Nüfusa Genç Çözümler 
- 2013 – 2014 Nature's Fury / Doğanın Gücü 
- 2014 – 2015 FLL World Class / Senin Dünyan, Senin Sınıfın 
- 2015 – 2016 Trash Trek / Çöpe Çözüm Çöple Çözüm 
- 2016 – 2017 Animal Allies / Hayvanlar: yaşam ortaklarımız 
- 2017-2018 Hydrodynamics / Hidrodinamik: suyun yolculuğu 

Rakamlarla Bilim Kahramanları Buluşuyor

- Geçmiş 14 sezonda, 68 ilden 9-16 yaş arası 17.720 çocuk ve gence eriştik.
- Takımlarımız geçen sezonlarda, Avrupa Açık Turnuva Şampiyonluğu ve Kanada Açık Turnuva Şampiyonluğu dahil olmak üzere 29 uluslararası ödül kazandılar.
- Her yıl yapılan patent başvuruları var.
- Dünyanın en iyi okullarında burslu okuyan “mezunlarımız” var.
- Her sezon dezavantajlı takımları dahil etmeye çalışıyoruz.



Rakamlarla Bilim Kahramanları Buluşuyor

Desteklenen Takımlar

- **LEGO Foundation** – 30 Takım
- **İzmir Kalkınma Ajansı-İzmir İl MEM ve Teknopark İşbirliği** – 21 Takım
- **Fikret Yüksel Vakfı** – 10 Takım
- **HSBC** – 8 Takım
- **Hüsnü M. Özyeğin Vakfı** – 3 Takım
- **Bireysel Bağışçılar** – 2 Takım
- **Turcas** – 1 Takım
- **Axa Sigorta** – 1 Takım

2017 – 2018 SEZON DESTEKÇİLERİ



Bilim Kahramanları
Buluşuyor



TEŞEKKÜRLER!

TURNUVA ANA DESTEKÇİMİZ



PROJE ORTAKLARIMIZ



STRATEJİK ORTAKLARIMIZ



TURNUVA DESTEKÇİLERİMİZ



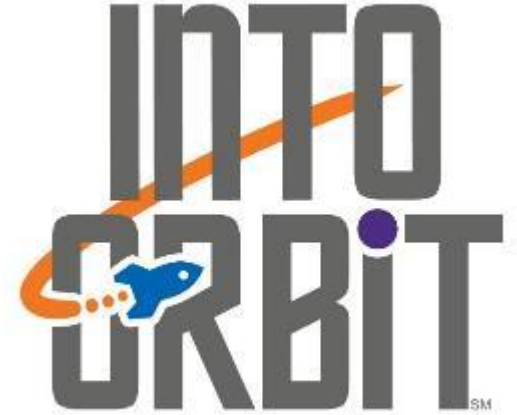
2018-2019 Sezonu – UZAY SERÜVENİ

HEDFELERİMİZ

554 Takım

5500 Katılımcı

16 Yerel + 1
Ulusal Turnuva



BİLİM
KAHRAMANLARI
DERNEĞİ

FIRST® LEGO® League Open International Turkey 2019

22 – 25 Mayıs 2019’da farklı ÷lkelerden yaklaşık 90 takımın katılacağı “FIRST® LEGO® League Open International” uluslararası turnuvasına Bilim Kahramanları Derneđi olarak İzmir’de ev sahipliđi yapacağız.



Dünya Robot Olimpiyatı Türkiye



World Robot Olympiad'ın amacı gençlerin robot ve bilime karşı ilgilerini arttırmaktır. İlkokuldan üniversiteye dünyanın her yerinde tüm öğrencilerin fikir üretme ve problem çözme gibi yeteneklerini “düşündürücü ve eğitici robot turnuvaları ve aktiviteleri” düzenleyerek geliştirir. Programı Türkiye’de 2014 yılından beri uygulanmaktadır.



Dünya Robot Olimpiyatı Türkiye

**10- 19 YAŞ ARASI
ÇOCUKLAR VE
GENÇLER**

**2 - 3 KİŞİLİK
TAKIMLAR**

**18 YAŞ ÜZERİ
BİR KOÇ**

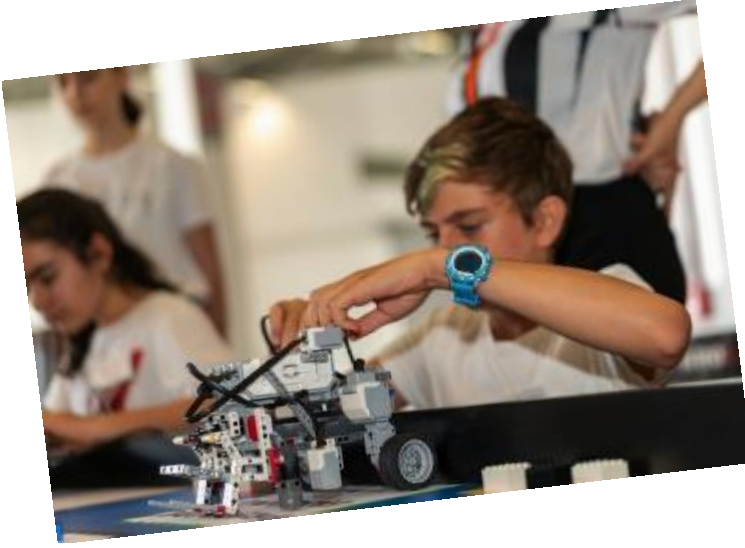
Sayılarla Dünya Robot Olimpiyatı Türkiye

Türkiye’de
4 Sezon

2014-2015 Robot Kaşifleri	2015-2016 Dağcılık	2016 – 2017 Sürdürülebilirlik	2017-2018 Gıda Meselesi
31 Çocuk ve Genç	58 Çocuk ve Genç	179 Çocuk ve Genç	303 Çocuk ve Genç



Sayılarla Dünya Robot Olimpiyatı Türkiye



571



200 Takım



4 Türkiye Olimpiyatı



BİLİM
KAHRAMANLARI
DERNEĞİ

Yeni Sezon Dünya Robot Olimpiyatı Türkiye



- *Yeni sezon kayıtları ocak ayında başlıyor*
- *Turnuva 4 mayısta İzmir'de gerçekleşecek*

Merak Makinesi



Boeing desteđiyle 2016 yılında İstanbul'da başlatılan Merak Makinesi projesi devlet okullarındaki çocukların mühendislik, matematik, fen ve teknoloji alanındaki becerilerini desteklemeyi hedeflemektedir. Program 2018-2019 itibari ile İstanbul, İzmir, Eskişehir ve Ankara'da uygulanacaktır; ayrıca programın Türkiye genelince yaygınlaşması için çalışmalar devam etmektedir.





**9 - 14 YAŞ ARASI
ÇOCUKLAR VE
GENÇLER**

**DEVLET
OKULLARI
İŞBİRLİĞİ**

**GÖNÜLLÜLERİN
DESTEĞİ**

Merak Makinesi



Projede
Neler
Var?

STEM (Fen, Teknoloji, Matematik ve Mühendislik) Programı

Havacılık ile ilgili mühendislik tasarımları

Gönüllüler rehberliğinde yapılandırılmış 6 haftalık program

Zengin eğitim materyali desteği (çalışma kağıtları, yönergeler, etkinlik kartları vb.)

Şenlik organizasyonları ile çocukların çalışmalarını sergileme imkanı



BİLİM
KAHRAMANLARI
DERNEĞİ

Sayılarla Merak Makinesi



2769 çocuk



14 Devlet Okulu ve 1
Sivil Toplum Kuruluşu

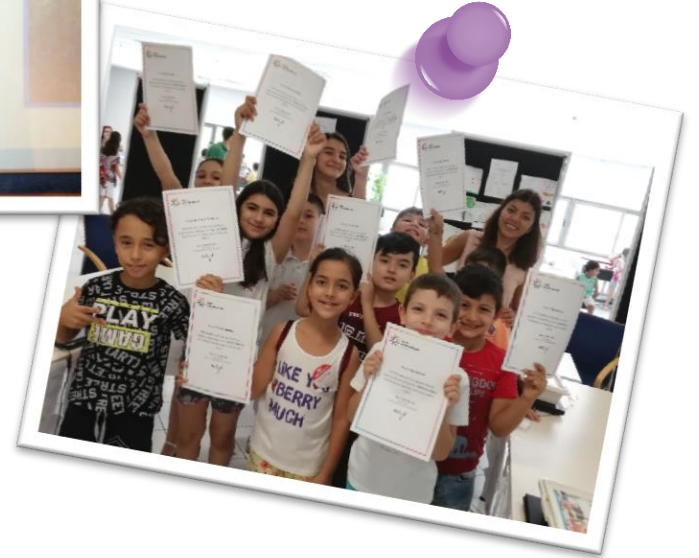


19 Çocuk-Aile Şenliği
3 Özel Atölye



BİLİM
KAHRAMANLARI
DERNEĞİ

Diğer Programlar ve Projeler





**38 YAŞ ALTI
BİLİM
İNSANLARI**

**ÜNİVERSİTE
İŞBİRLİKLERİ**

**TEMEL BİLİMLER
VE MÜHENDİSLİK
ALANLARI**



**BİLİM
KAHRAMANLARI
DERNEĞİ**

Yılın Bilim İnsanı - Genç Bilim İnsanı Ödülleri

6 yılda 17 değerli Rektörün ortaklığında gerçekleşen ve bugüne kadar 39 bilim insanı temel bilim ve mühendislik alanlarındaki bilim insanlarının ödül aldığı
Genç Bilim İnsanı Ödülleri



Diğer Projeler

Neler
amaçlanıyor?

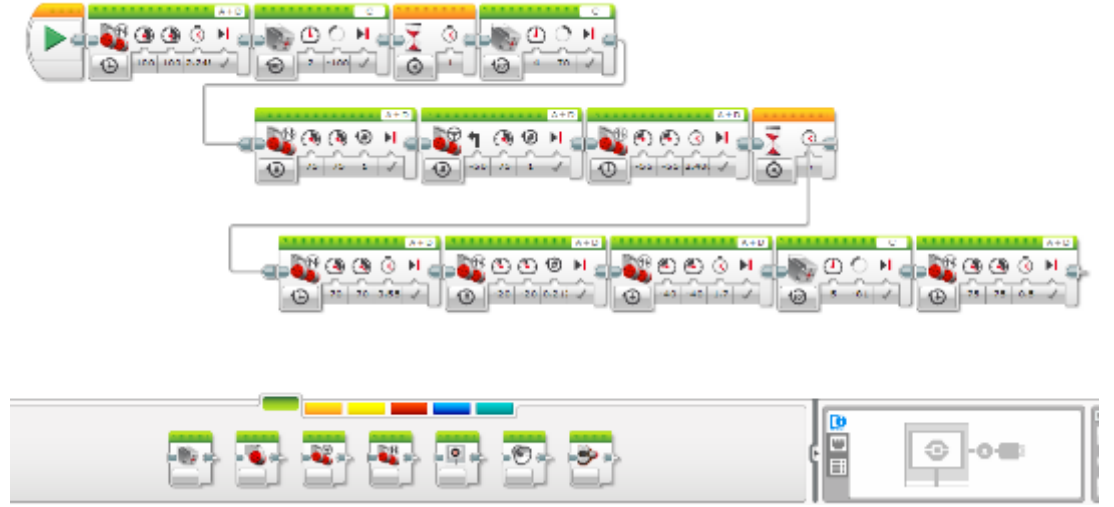
Çocuklara ve gençlere robotik ve kodlama becerileri kazandırılması

Kız çocukları, devlet okulları gibi farklı dezavantajlı grupların bilim programlarına katılımlarının sağlanması

Dernek programlarının Türkiye genelinde yaygınlaşmasının sağlanması

Çocukların ve gençlerin mühendislik ve teknoloji alanlarında ilgilerini fark etmelerinin sağlanması

Akıllı Fabrika – Hugo Boss



- Hugo Boss çalışan çocuklarına yönelik 5 günlük bilim kampı
- Kodlama ve teknoloji alanında ilgilerini arttırmak
- Akıllı Fabrika temasında kodlama ve legoları kullanarak proje geliştirme ve sunum yapma becerilerini geliştirme
- **2017 – 2018 arasında 3 proje dönemi ile 200'ü aşkın çocuk ve genç**

Empower ve Hüsnu Özyeğın Vakfı



- Aksaray, Tokat, Samsun, Giresun, Muş, Yozgat, Ankara, Muş, Artvin ve Diyarbakır illerindeki kız yurtlarından kızların Bilim Kahramanları Buluşuyor turnuvalarına katılmasını
- Empower desteğiyle Kız Çocuklarının STEM Çalışmalarına katılımı başlıklı çalıştay
- **4 yılda toplam 99 kız öğrencinin katılımı**

Allianz Soma'da



- Soma'daki maden kazasından etkilenen çocuk ve gençlere yönelik destek programı
- ***3 şehir ve 6 ilçeden toplam 150 çocuğun Bilim Kahramanları Buluşuyor turnuvalarına katılımı***

Bilim Kahramanları Gemlik'te Buluşuyor



- Gemlik'ten **10 devlet okulunun** Bilim Kahramanları Buluşuyor Turnuvaları'na katılımı

Bilim Kahramanları Buluşuyor



HSBC 

- HSBC Youth Opportunities Grant Program kapsamında
- 13. ve 14. Sezon Bilim Kahramanları Buluşuyor Turnuvalar Ana Destekçisi
- İzmir ve İstanbul'dan **6 devlet okulunun** Bilim Kahramanları Buluşuyor Turnuvalarına katılması

Minik Bilim Kahramanları Buluşuyor için Koşuyoruz!



İstanbul Maratonunda 2 yıldır Minik Bilim Kahramanları Buluşuyor Projesi için yardımseverlik koşusu organize ediyoruz.

İşbirliklerimiz



Milli Eğitim Bakanlığı Mesleki ve Eğitim Genel Müdürlüğü Protokolü



FIRST Vakfı Türkiye ve Azerbaycan / FIRST LEGO League ve FIRST LEGO League Jr. Partneri



World Robot Olympiad Association Türkiye Partneri



Açık Açık Derneği



Ulusal Gönüllülük Komitesi

Gönüllülük





Yılda 1000'i aşkın gönüllümüzün
desteđi ile alıřmalarımızı
gerekleřtiriyoruz.



**Bilim Kahramanları
Buluşuyor**

BİLİM KAHRAMANLARI BULUŞUYOR

Turnuvalara Hazırlık ve Turnuva Günü

Bilim Kahramanları Buluşuyor



Çocuklar ve Gençler: 9-16 yaş

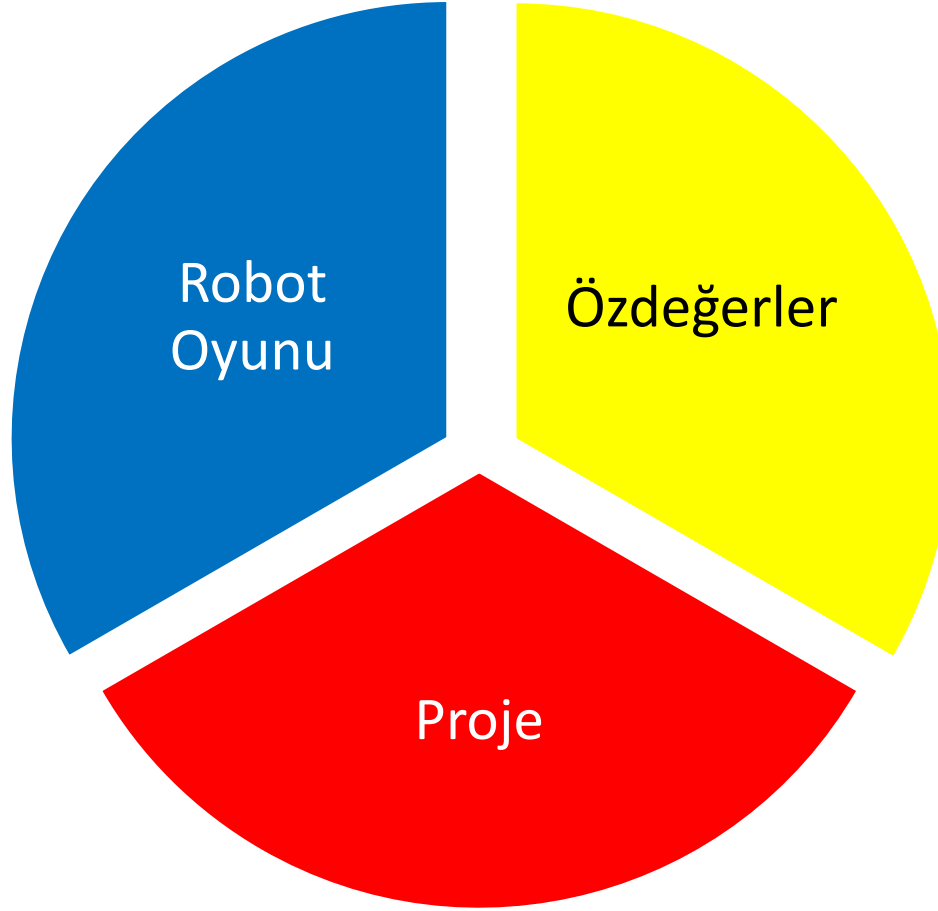
Takımlar: 4-10 kişilik

Tema: Her yıl dünya gündemine göre değişiyor.



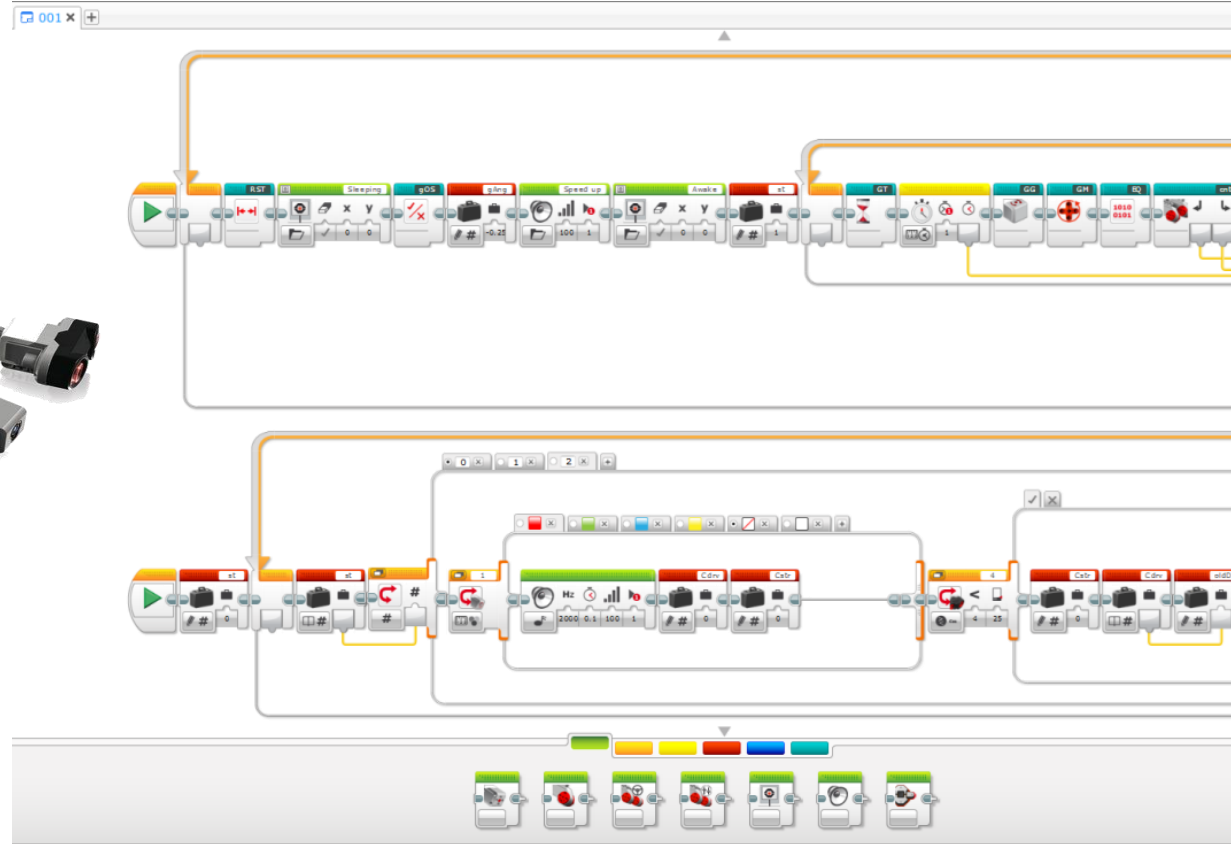
**BİLİM
KAHRAMANLARI
DERNEĞİ**

Bilim Kahramanları Buluşuyor



Gerekli Malzemeler

Robot, yazılım, tema seti, masa, bilgisayar







"INTO ORBIT: Uzay Serüveni"

Takımlardan;

- "INTO ORBIT: Uzay Serüveni" temasının kapsadığı bir sorunu tespit etmeleri,
- Yenilikçi çözüm üretmeleri,
- Belirledikleri sorunu ve yenilikçi çözümlerini turnuva öncesinde diğer kişilerle paylaşmaları,
- Sunum yapmaları beklenmektedir.

15. Sezon Turnuva Takvimi

Yerel Turnuva Şehirleri

İSTANBUL

MARMARA
BÖLGESİ

ANKARA

İZMİR

BURSA

Ulusal Turnuva

İZMİR



BİLİM
KAHRAMANLARI
DERNEĞİ

15. Sezon Turnuva Takvimi – Yerel Turnuvalar

Turnuvalar	Turnuva Tarihleri	Mekan	Not
1. İstanbul Turnuvaları	2-3 Şubat 2019	Özyeğin Üniversitesi	Her takım sadece 1 gün turnuvaya katılacaktır.
2. İstanbul Turnuvaları	9-10 Şubat 2019	Yeditepe Üniversitesi	Her takım sadece 1 gün turnuvaya katılacaktır.
1. Ankara Turnuvaları	9-10 Şubat 2019	ANFA	Her takım sadece 1 gün turnuvaya katılacaktır.
2. Ankara Turnuvaları	16-17 Şubat 2019	Çankaya Üniversitesi	Her takım sadece 1 gün turnuvaya katılacaktır.
Marmara Turnuvaları	16-17 Şubat 2019		Her takım sadece 1 gün turnuvaya katılacaktır.
Bursa Turnuvaları	23-24 Şubat 2019	Uludağ Üniversitesi	Her takım sadece 1 gün turnuvaya katılacaktır.
1. İzmir Turnuvaları	23-24 Şubat 2019	İZFAŞ	Her takım sadece 1 gün turnuvaya katılacaktır.
2. İzmir Turnuvaları	2-3 Mart 2019	İZFAŞ	Her takım sadece 1 gün turnuvaya katılacaktır.

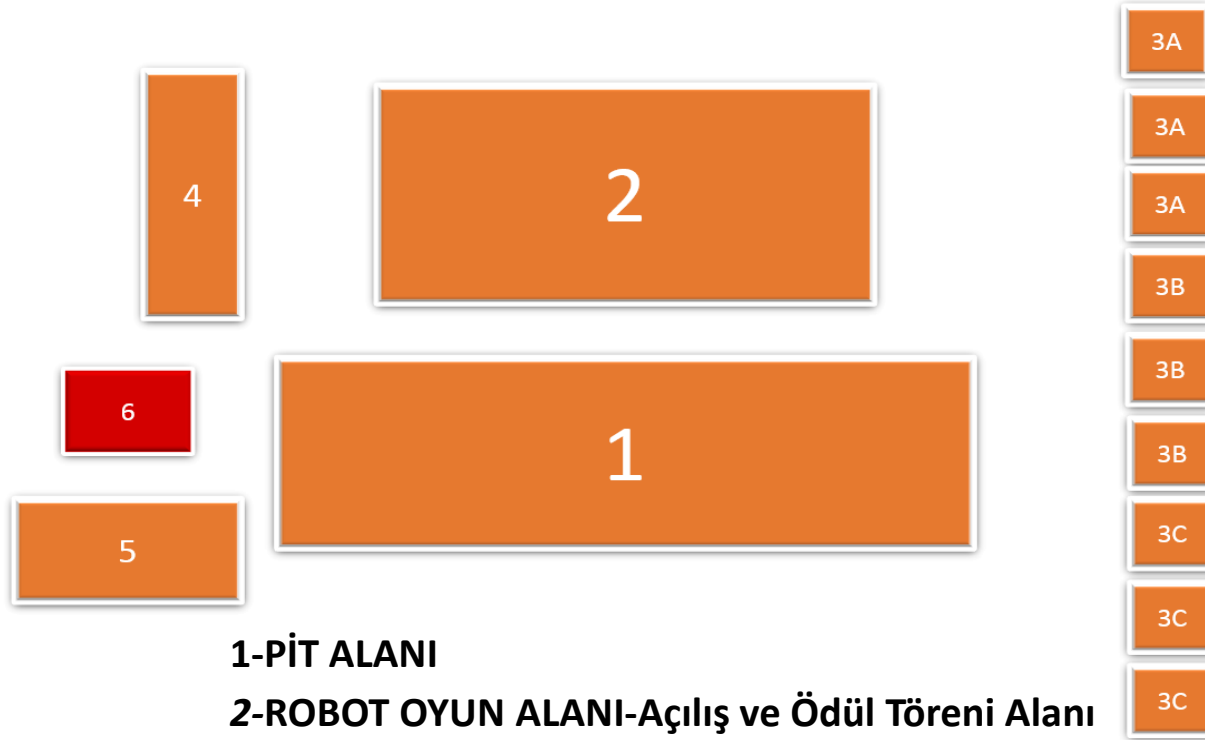
Takımlar yerel turnuvaların sadece 1 gününe katılabilirler

15. Sezon Turnuva Takvimi – Ulusal Turnuva

- 9-10 Mart Tarihlerinde İzmir’de yapılacak.
- Ulusal Turnuva yerel turnuvalardan farklı olarak 2 gün sürüyor.

ULUSAL TURNUVA	9-10 Mart 2019	İZFAŞ
----------------	----------------	-------

Turnuva Alanı



1-PİT ALANI

2-ROBOT OYUN ALANI-Açılış ve Ödül Töreni Alanı

3-JÜRİ ODALARI

3A-Proje Jürisi Odası

3B-Robot Tasarım Jürisi Odası

3C-Özdeğerler Jürisi Odası

4-KAYIT DANIŞMA

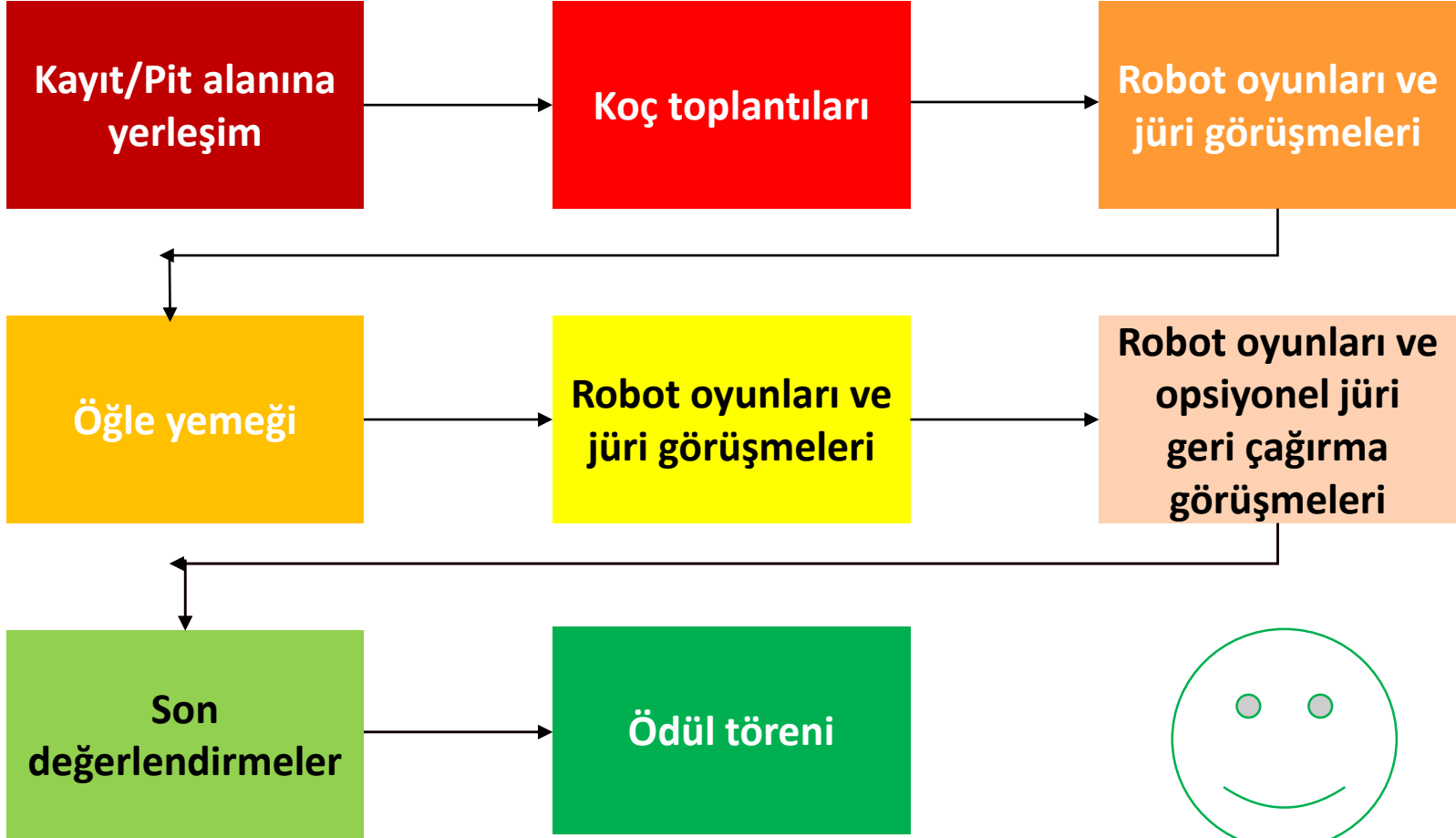
5-KOORDİNASYON MERKEZİ

6-VIP/ MEDYA ALANI

Pit Alanı Yerleşim ve Hazırlık



Turnuva Günü Akışı



Turnuva Organizasyon Şeması

Turnuva Koordinatörü

Gönüllü
Sorumlusu

Başhakem

Jüri
Danışmanı



Önemli Hatırlatmalar

- Turnuvaya gelirken tüm malzemelerinizi getirdiğinizden emin olun.
- Masa ve tema setini getirmenize gerek yok.
- Akışa ve programa uymanız çok önemli!
- Turnuva duyurularını e-mail ile takip etmeyi unutmayın!
- Aynı zamanda bu duyuruların hepsi web sitesinde «sezon duyuruları» altında yer alacak
- Aile onay formlarını önceden tamamlamayı unutmayın!

Robot Oyunu



Sezon turnuvasında
belirlenen görevler için
turnuva masasında 2,5
dakikalık robot oyunu

Robot Oyun Alanından Görüntüler



Jüri Görüşmeleri



Sezon teması doğrultusunda hazırlanan
çözümlerin proje jürisine sunumu



Robot tasarım ve yazılımını anlatmak için
robot tasarım jürisine sunum



Takım ruhunu göstermek için özdeğerler
jürisine sunum

Hakemler / Jüriler



Kamu /özel sektör çalışanları, üniversite öğrencileri, STK çalışanları

Turnuvanın Katılımcılar Üzerindeki Etkisi

Çocuğumun fen ve matematik alanında ki derslere ilgisi arttı.

Paylaşımı ve arkadaşlığı öğrendiler

VELİ GERİ BİLDİRİMLERİ

Çocuğumun bilgi ve becerileri olumlu yönde gelişti.

Çocuğumun arkadaşları ile kurduğu ilişkiler olumlu yönde gelişti.

KOÇ GERİ BİLDİRİMLERİ

Birbirleri ile fikir alışverişi yapmayı ve başka fikirlere saygı duymayı öğrendiler

İşbirliği ve takım çalışması becerileri gelişti

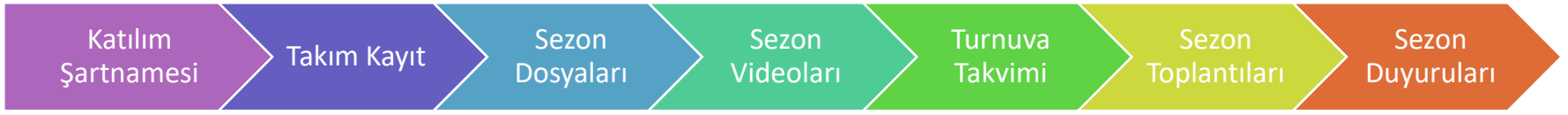


BİLİM
KAHRAMANLARI
DERNEĞİ





Sezon Dosyalarında Neler Var?



<http://www.bilimkahramanlaribulusuyor.org/sezon-dosyalari/>

Sezon Dosyalarında Neler Var?

0 212 284 74 18 | destek@bilimkahramanlari.org



Bilim Kahramanları
Buluşuyor

HAKKIMIZDA

SEZON BİLGİLERİ

BİZE KATILIN

KOÇLARA ÖZEL

BAĞIŞ VE DESTEK

Katılım Şartnamesi
Takım Kayıt
Sezon Dosyaları
Sezon Videoları
Turnuva Takvimi
Sezon Toplantıları
İletişim ve Logo Kullanımı
Sezon Duyuruları



<http://www.bilimkahramanlaribulusuyor.org/sezon-dosyalari/>



BİLİM
KAHRAMANLARI
DERNEĞİ

Sezon Dosyaları

Bilim Kahramanları Buluşuyor – FIRST® LEGO® League (FLL)

15. Türkiye Turnuvaları 2018 – 2019 / “Into OrbitSM”

Takım kayıtları ile ilgili size yol gösterecek dosyaya buradan ulaşabilirsiniz. Sezon ile ilgili diğer bilgilerin yer alacağı dosyalar önümüzdeki günlerde paylaşılacaktır.

Sezon Dosyaları

Önemli dosyalar

[Kayıt Bilgilendirme](#) [Adım adım turnuva](#) [Koç el kitabı](#) [Jüri takım tanıtım formu](#)

Robot Oyunu

[Robot Tasarım İdari Özet](#) [Görevler](#) [Saha Kurulumu](#) [Robot Tasarım](#) [Kurallar](#) [Robot Tasarım Değerlendirme Formu](#)

[Görev Modelleri İnşa Kılavuzu](#)

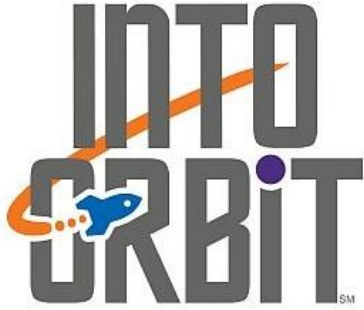
Proje

[Proje Güncellemeleri](#) [Proje](#) [Proje Tanıtım Formu](#) [Proje Jürisi Değerlendirme Formu](#)

Özdeğerler

[Özdeğerler](#) [Öz Değerler Jürisi Değerlendirme Formu](#)

Takım Güncellemeleri



Bilim Kahramanları Buluşuyor / FIRST® LEGO® League (FLL)

15. Türkiye Turnuvaları, 2018 - 2019

INTO ORBITSM

[Turnuva anasayfası](#)

Takım Kayıt

Üye Kayıt

Takımlarım

Takım Güncelleme

Sezon Dosyaları

Takım Güncellemeleri

Takım Üyesi Kayıt Formu

Kişisel bilgiler

Lütfen Ad-Soyad bilgilerini BÜYÜK harflerle ve Türkçe karakter kullanarak giriniz.

TC Kimlik No*

Adı*

Soyadı*

-Cinsiyet-

Doğum Tarihi*

Veli Adı Soyadı*

Veli E-Posta Adresi*

Veli Telefon (5XXXXXXXXXX)*

Sil

Gönder



Takım Güncellemeleri

Okul		
Şehir: (İZMİR)	İlçe: (BORNOVA)	Okul Adı: (ÖZEL İZMİR BORNOVA TÜRK ORTAOKULU)
İZMİR	BORNOVA	ÖZEL İZMİR BORNOVA T
Finansal Destekçi: ()		
Finansal Destekçi		
Takım Koçu: 124 - ONUR KALENDER		
Email: Yeni Koç email		
Koç değiştirmek için yeni koçun mail adresini yazın.		
*Danışman isimleri takım koçundan farklı olmalıdır.		
Danışman1:		Danışman2:
() 1. Danışman Ad Soyad	() 2. Danışman Ad Soyad	
() E-Posta	() E-Posta	
() Telefon (5XXXXXXXXXX)	() Telefon (5XXXXXXXXXX)	
Kayıt Durumu: (Asil)		
Asil		
Kayıtlı Turnuva: (Ön Kayıt)		
-Turnuva Seçimi-		
Bu sezon kayıt yapılan turnuva listesidir. Kontenjan kontrolü yapılıyor!		
Takım Üyeleri		
TC Kimlik No	Ekle	
Gönder		

İletişim

- Tanıtım faaliyetlerinizde, -Bilim Kahramanları Buluşuyor *FIRST* LEGO League - olarak kullanmaya özen gösteriniz.
- Bu yıl itibari ile dökümanlarda FLL kısaltması kullanılmıyor.
- Sosyal medya paylaşımlarınızda bizi de etiketlemeyi unutmayın lütfen 😊

Bizi Takip Edin

15. Sezon Turnuvaları ilgili her türlü bilgi ve güncellemelerden haberdar olmak için web sitesini ve sosyal medya hesaplarımızı takip etmeyi unutmayın!



<http://www.bilimkahramanlaribulusuyor.org/>



[@bilimkahramanlari](https://www.instagram.com/bilimkahramanlari)



[@bilimkahraman](https://www.twitter.com/bilimkahraman)



**BİLİM KAHRAMANLARI BULUŞUYOR / FLL 15. TÜRKİYE
TURNUVALARI**

Proje Süreci

Sorunu Belirleme:

Takım olarak, güneş sistemimizdeki uzun süreli uzay keşifleri esnasında yaşanabilecek fiziksel veya sosyal bir problem belirleyip, bu probleme bir çözüm üretmelisiniz.

FİZİKSEL SORUNLAR

- Aşırı yüksek/düşük sıcaklıklar
- Hava c-ve atmosfer yokluğu
- Su ve yiyecek ihtiyacı
- Atıklar ve tasfiye yöntemleri
- Düşük yerçekimi
- Radyasyon

SOSYAL SORUNLAR

- Aileler/arkadaşlar ile iletişim
- Can sıkıntısı
- Oyun veya hobilerle ilgilenme ihtiyacı

Proje Süreci

İnsanlar uzayda ne yer?
Ne gibi yiyecekler uzaya
götürülebilir?

3 yıl sürmesi beklenen Mars
yolculuğu sırasında
karşılaşılabilecek
problemler neler olabilir?

Uzaydaki insanlar, yer
kontrol, arkadaş veya
aileleri ile nasıl iletişim
kurabilir?

Astronotların eğitimi
nasıldır?

Uzay yürüyüşleri neden
gereklidir? Daha güvenli
hale getirilebilir mi?

Bir uzay görevi sırasında
dünyada bulunan ekipten
ne beklenir?



BİLİM
KAHRAMANLARI
DERNEĞİ

Proje Süreci

Sorunu Belirleme

- Uzmanlarla görüşmeler yapılması
- Farklı kaynakların kullanımı
- Saha ziyaretlerinin yapılması
- Anket uygulanması
- Her türlü farklı fikir 😊



Proje Süreci

Yenilikçi Çözüm Üretme

Yol Gösterici Sorular

- Güncel çözümler neler? (çözüm olmaya da bilir.)
- Neden mevcut yöntemler işe yaramıyor?
- Daha iyi hangi yöntemle yapılabilir?
- Çözümünüz insanların ve gezegenin ihtiyaçlarını karşılayabilir mi?

Var olan bir şeyi geliştirip topluma bir değer katmalı, var olan bir şeyi tamamen yeni bir şekilde kullanmalı veya yepyeni bir keşif olmalıdır.



BİLİM
KAHRAMANLARI
DERNEĞİ

Proje Süreci

Çözüm Önerinizi Nasıl Hayata Geçireceksiniz?

Yol Gösterici Sorular

- Diğer yöntemler başarısız olduğu halde neden sizin çözüm öneriniz başarılı olacak?
- Çözümünüzün maliyeti nedir? Maliyetleri tahmin edebilmek için hangi bilgilere ihtiyacınız var?
- Özel bir teknoloji gerekiyor mu?
- Çözümünüzden kimler faydalanacak?

Proje Süreci

Çözümü Başkalarıyla Paylaşma

Çözümünüz için tasarım veya plan yaptığınızda, paylaşın.

- Çözüm kimlerin yararına?
- Fikrinizle kimler ilgilenebilir?
- Çözümünüz hakkında kimler size geri bildirim verebilir?

Eğer size katkı sağlayacak bir geri bildirim alırsanız fikrinizi gözden geçirmekten hiçbir zaman korkmayın.

Proje Süreci

Çözüm Önerisini Turnuvada Jüriye Sunma

- Tüm ekibe görev verilmesi
- Eğlenceli, farklı bir sunum olması
- Skeç, poster, film, model, araştırma malzemesi, slayt gösterisi, dans vb. farklı yöntemlerin sunumda kullanılması
- Sunum süresinin **5 dakika** olduğunun unutulmaması!

Jüri Karşısında Sunum

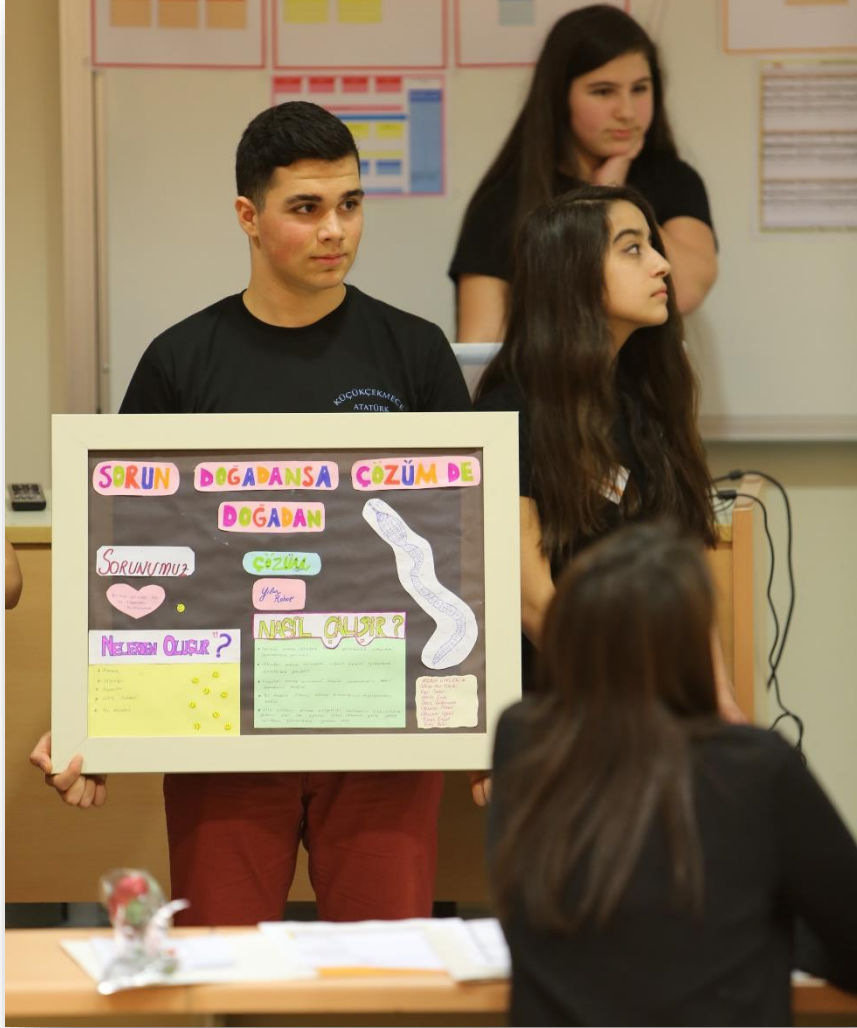
1. FIRST®LEGO® League «*INTO ORBIT: Uzay Serüveni*» üzerine **sorunu belirlemiş olmalı**
2. Yenilikçi **çözümü** açıklamalı
3. Bulguları diğerleri ile **nasıl paylaşıldığını** anlatmalı
4. Sunum mutlaka **canlı** olarak yapılmalı
5. Tüm ekip üyeleri proje jürisi sunum ve soru-cevap sırasında **görev almalı ve katkıda bulunmalı**
6. Sunumlar en fazla **5 dakika** içerisinde herhangi bir yetişkin desteği olmaksızın tamamlanmalı

Jüri Deęerlendirmesi



INTO ORBIT: Uzay Serüveni

Proje Jürisi Görüşmeleri



Süre: 2+5+5+3 dk

İhtiyaçlar: tüm takım + sunum materyalleri + varsa, flash bellek

Olmazsa, olmaz: işi çocukların yapması + canlı + katılım/etkileşim

Ödül adaylığı için: sorun tanımlı + çözüm üretilmiş + paylaşılmış

Takım koçu: yalnızca gözlemci

Veliler: yalnızca gözlemci

Proje Jürileri: Mümkün olduğunca eğitim konularıyla ilgili; akademisyen, araştırmacı, kamu, özel sektör, STK'larda bu konularla ilgili kişiler, medya mensupları

Toplam
15 dakika

Hazırlık
2 dakika

Sunum
5 dakika

Soru-Cevap
5 dakika

Değerlendirme
Çıkış
3 dakika

Proje Jürisi Görüşmeleri



Proje Jürisi Değerlendirme Kriterleri

Araştırma

		Başlangıç	Gelişiyor	Ustaca	Örnek Olacak
Araştırma	Sorunun Tanımlanması * Sorun net olarak ortaya koyulabilmiş mi?				
	YOK	net değil ve detay az	kısmen anlaşılır ANCAK detaylar eksik	çoğunlukla anlaşılır ve detaylı	anlaşılır ve çok detaylı
	Bilgi Kaynakları				
	Faydalanılan veri ve kanıtların kalite ve çeşitliliği				
	YOK	düşük kalite; yetersiz çeşitlilik	kalite VEYA çeşitliliğin iyileştirilmesi gerekiyor; profesyonel(ler)e danışılmamış	yeterli kalite ve çeşitlilik; profesyonel(ler)e danışılmış	kapsamlı kalite ve çeşitlilik; birçok profesyonele danışılmış
	Sorun Analizi				
	Mevcut çözümler dahil olmak üzere, takımın sorunu inceleme ve analiz etme düzeyi				
	YOK	az düzeyde inceleme; analiz yok	az düzeyde inceleme; biraz analiz	yeterli inceleme ve analiz	kapsamlı inceleme ve analiz

Proje Jürisi Değerlendirme Kriterleri

Yenilikçi çözüm

Yenilikçi Çözüm	Çözüm Önerisi *		Önerilen çözüm net olarak ifade ediliyor mu; çözümün problemi nasıl çözdüğü açıklanıyor mu?		
	YOK	anlaşılması zor	bazı bölümleri karışık	anlaşılabilir	herkes tarafından anlaşılması kolay
	Yenilikçilik		Çözümün yenilikçilik düzeyi - mevcut çözümler iyileştirilmiş, mevcut fikirler farklı bir şekilde uygulanmış veya tamamen yeni bir fikir üretilmiş		
	YOK	var olan çözüm / uygulama	çözüm / uygulama biraz özgünlük içeriyor	özgün çözüm / uygulama	özgün çözüm / uygulama; ispat 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)		
	YOK	süreç VE açıklaması iyileştirilebilir	süreç VEYA açıklaması iyileştirilebilir	sistematik süreç, değerlendirme içeriyor	sistematik süreç, değerlendirme içeriyor; uygulanabilirlik göz önüne alınmış

Proje Jürisi Değerlendirme Kriterleri

Sunum

Sunum	Paylaşım		Takım, projesini bu çalışmalarından fayda sağlayabilecek diğer kişilerle / kurumlarla paylaşmış mı?		
	YOK	aile ve arkadaşlarla paylaşılmış	aile ve arkadaşlar dışında paylaşılmış (örn. sınıf arkadaşları)	çözümünden faydalanabilecek bir hedef kitle VEYA bir profesyonel ile paylaşılmış	çözümünden faydalanabilecek birçok hedef kitle VEYA birçok profesyonel ile paylaşılmış
	Hayal Gücü		Sunumu geliştirmek ve gerçekleştirmek için kullanılan hayal gücü		
	YOK	düşük düzeyde ilgi çekici VEYA hayal gücü içermiyor	ilgi çekici VEYA hayal gücü içeriyor	ilgi çekici VE hayal gücü içeriyor	çok ilgi çekici VE yüksek hayal gücü içeriyor
	Sunumun Etkililiği		Yapılan sunumun istenen mesajı iletme ve organizasyon düzeyi		
	YOK	anlaşılır değil VEYA düzensiz	kısmen anlaşılır; biraz organize	çoğunlukla anlaşılır; çoğunlukla organize	anlaşılır VE güzel bir organizasyon

Robot Tasarım Jürisi Görüşmeleri



Süre: (hazırlık, takımın kendini ve robotu tanıtması, robotun en az birkaç görevi yerine getirmesi) **12 dk + 3 dk jüri değerlendirme**

İhtiyaçlar: robotunuz + tüm takım + varsa, program dökümü + RTİÖ notlarınız (jüriye verilmez) (RTİÖ hazırlık: 1-2 saat)

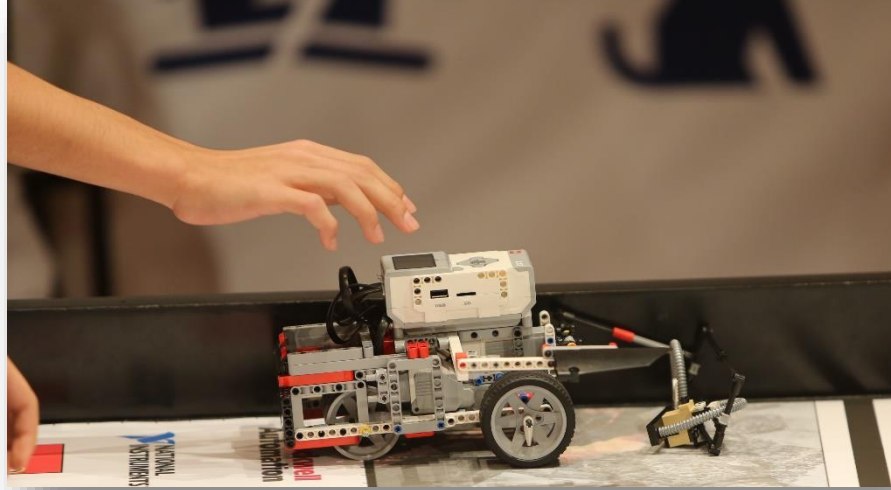
Olmazsa, olmaz: işi çocukların yapması + kısa deneme + canlı + tüm takım üyelerinin katılımı (etkileşimi)

Takım koçu: katılmıyor

Veliler: Katılmıyor

Robot tasarım jürisi: Tasarım, mühendislik, programlama konularında deneyimli, ilgili kamu, özel sektör, STK'larda bu konularla ilgili kişiler, akademisyenler...

Robot Tasarım İdari Özeti



Temel hatlar: robot unsurları, tasarım detayları, kısa deneme (2 dk)

(1) eğlence

(2) strateji

(3) tasarım süreci: kim nasıl katkıda bulundu, nasıl değişti; nasıl belgelendi?

(4) mekanik tasarım: ambalajlama, dayanıklılık, tamir kolaylığı, hareket becerisi, eklentiler

(5) programlama: nasıl başladınız, geliştirdiniz, belgelediniz?

(6) yenilikler: nesi farklı ve özel?

Önemli Notlar

- Takım üyelerinin robotu kendilerinin yapmaları ve programlamaları
- Koçun müdahalesi tespit edilirse, takımın ödül alma ve bir üst tura çıkma hakkını kaybetme olasılığı
- Çocukların robotlarını farklı kılan özelliğine odaklanmaları
- Robot performans skorları robot tasarım jürisi kararlarında bir öncelik teşkil etmez ancak 2 takımın jüri değerlendirmesi eşit ise robot performans skorları göz önüne alınabilecek bir durumdur.
- Robotun pillerini şarj edin.
- Jüri masaları maç masalarından farklı. Jüriler takımın o anda görevleri yapmasını beklemiyor. Takım üyelerinin robotu anlatabilmesi önemli.

Robot Tasarım Jürisi Değerlendirme Kriterleri

Mekanik tasarım

Mekanik Tasarım

Sağlamlık		Yapısal bütünlük, zorluklara karşı durabilme becerisi		
YOK	çok kırılğan, sürekli dağılıyor	sık veya önemli hata / tamir gereksinimi	nadir hata / tamir gereksinimi	sağlam yapı, tamire gerek yok
Mekanik Etkinlik		Zaman ve parçaların ekonomik kullanımı, kolay tamir ve modifikasyon		
YOK	aşırı parça / tamir zamanı kullanımı	verimsiz parça / tamir zamanı kullanımı	uygun sayıda parça / tamir zamanı kullanımı	en uygun sayıda parça / tamir zamanı kullanımı
Makineleştirme		Robot mekanizmalarının verilen görevlerde uygun hız, güç ve duyarlılıkla hareket etmesi (hareket ve aksiyon aşamalarında)		
YOK	çoğu görevde dengesiz hız, güç ve duyarlılık	bazı görevlerde dengesiz hız, güç ve duyarlılık	çoğu görevde dengeli hız, güç ve duyarlılık	tüm görevlerde dengeli hız, güç ve duyarlılık

Robot Tasarım Jürisi Değerlendirme Kriterleri

Programlama

Programlama

Programlama Kalitesi		Programların amaca uygun geliştirilmesi, mekanik hata olmadığı varsayıldığında tutarlı sonuçlar üretmesi		
YOK	amaca ulaşmıyor VE tutarsız	amaca ulaşmıyor VEYA tutarsız	amaca çoğunlukla ulaşıyor	amaca hep ulaşıyor
Programlama Etkinliği		Programların modülerliği, uygunluğu ve anlaşılabilirliği		
YOK	aşırı kod kullanımı var ve anlaşılması zor	verimsiz kod kullanımı ve anlaşılması uğraştırıcı	düzgün kod ve anlaşılması kolay	en uygun kod ve herkesin anlayabileceği şekilde yazılmış
Otomasyon / Yöngüdüm		Robotun istendiği gibi ve tamamen mekanik ve/veya sensör yardımıyla hareket etmesi ve görevleri yerine getirmesi (minimum oranda pilot müdahalesi ve/veya programlama zamanlaması)		
YOK	robotu almak VE yönlendirmek için sıkça pilot müdahalesi var	robotu almak VEYA yönlendirmek için sıkça pilot müdahalesi var	robot çoğu zaman istendiği gibi hareket ediyor, az pilot müdahalesi var	robot her zaman istendiği gibi hareket ediyor, hiç pilot müdahalesi yok

Robot Tasarım Jürisi Değerlendirme Kriterleri

Strateji ve Yenilikçilik

Strateji & Yenilikçilik	Tasarım Süreci		Alternatiflerin düşünülmesi, seçimlerin daraltılması ve test edilmesi, tasarımın optimizasyonu gibi iyileştirme süreçlerini geliştirme ve anlatabilme becerisi (hem programlama hem de mekanik tasarım için geçerlidir)		
	YOK	organizasyon VE anlatımın geliştirilmeye ihtiyacı var	organizasyon VEYA anlatımın geliştirilmeye ihtiyacı var	sistematik ve iyi açıklanmış	sistematik, iyi açıklanmış ve belgelenmiş
	Görev Stratejisi		Takımın oyun stratejisini açıkça tanımlama ve anlatma becerisi		
	YOK	takımın anlaşılır bir stratejisi VE hedefi yok	takımın anlaşılır bir stratejisi VEYA hedefi yok	takımın hedefleri iyi tanımlanmış ve stratejileri anlaşılır	takımın neredeyse tüm görevleri yapabilmek için anlaşılır stratejisi var
	Yenilikçilik		Görev tamamlamada faydası olan, yeni, başkalarında olmayan veya beklenmeyen özelliklerin (tasarım, program, uygulama veya strateji vb.) olması		
	YOK	katma değeri veya potansiyeli olmayan orijinal özellikler	kısmi katma değeri veya potansiyeli olan orijinal özellikler	katma değer potansiyeli olan özellikler	önemli katma değeri olan orijinal özellikler

Robot Tasarım Jürisi Görüşmeleri



Özdeğerler Jürisi Görüşmeleri



Süre: (12+3) 15 dk

İhtiyaçlar: tüm takım + takım koçu + öz değerler posterleri (poster hazırlık: 1-2 saat; boyutları: en fazla 90 cm x en fazla 120 cm)

Olmazsa, olmaz: işi çocukların yapması + canlı + tüm takım üyelerinin katılımı (etkileşimi)

Takım koçu: Etkileşimde

Veliler: Katılmıyor

Özdeğerler jürileri: Takım çalışması deneyimi olan; insan kaynakları, danışmanlık, psikolog, pedagojik formasyon almış akademisyen, kamu, özel sektör, STK'larda bu konularla ilgili kişiler,

Özdeğerler Posteri

Keşif (1)	Diğer	İçerme (3)
Neler fark ettiniz?	Vurgulamak istediğiniz kazanımlar nelerdir? örneklerle açıklayın; deneyimlemiş olduğunuz sürecin size değerli gelen yanı nedir? örneklerle açıklayın.	Herkesin katkısı nasıl değerlendirildi?
Nasıl dengelediniz?		Tüm takım üyeleri kendilerini nasıl takımın bir parçası gibi hissetti?
İçselleştirme ve kullanım (2)		Arkadaşlık-rekabet (4)
Öğrendiklerinizi günlük yaşamda nasıl kullandınız?		Nasıl denge sağlandı? Diğer takımlara yardım etme/alma

Önemli Notlar

- Oyunlar oynanacak.
- Oyunlar kura ile belirleniyor.
- Farklı ya da aynı oyunlar olabilir.
- Takım üyeleri projeyi anlatmasınlar.
- Poster kesin olmalı.
- Jüriler koça da soru sorabiliyorlar.

Özdeğerler Jürisi Değerlendirme Kriterleri

İlham Verici

İlham Vericilik

Keşif		3 alana dengeli vurgu (robot, proje, öz değerler); amaç sadece ödül kazanmak değil.		
YOK	vurgu 1 yöne; diğerleri ihmal edilmiş	vurgu 2 yöne; biri ihmal edilmiş	vurgu her 3 yöne	vurgu her 3 yöne ve dengeli
Takım Ruhu		Takım kimliğinin eğlenerek ve şevkle ifade edilmesi		
YOK	az şevk VE az kimlik	az şevk VEYA az kimlik	takım şevkli ve eğlenceli; bariz kimlik	takım diğerlerini de kendi şevk ve eğlencesine dahil edebiliyor; bariz kimlik
Bütünlük		FLL değer ve becerilerinin FLL dışında uygulanmış olması; günlük yaşamdan olmuş, olan ve olası örnekler		
YOK	takım FLL değerlerini ve becerilerini FLL dışında uygulamıyor	takım en az 1 örnek verebiliyor	takım birçok örnek verebiliyor	takım birçok örnek verebiliyor (bireysel hikâyeler var)

Özdeğerler Jürisi Değerlendirme Kriterleri

Takım Çalışması

Takım Çalışması

Etkin Olma		Sorun çözebilme ve karar verebilme süreçleri takımın hedeflerine erişmesini sağlıyor.		
YOK	takım hedefleri VE süreçleri bariz değil	takım hedefleri VEYA süreçleri bariz değil	takım hedefleri VE süreçleri bariz	bariz süreçler takımı iyi tanımlı hedeflere taşımış
Verimlilik (Turnuva Sürecine Dair)		Kaynaklar takım başarılarına göre kullanılmış (zaman yönetimi, rol dağılımı, sorumluluklar)		
YOK	sınırlı zaman yönetimi VE bariz olmayan roller	sınırlı zaman yönetimi VEYA bariz olmayan roller	mükemmel zaman yönetimi; tanımlı roller çoğu hedefe erişebiliyor	mükemmel zaman yönetimi; tanımlı roller her hedefe erişebiliyor
İşi Çocuklar Yapmış		Yapılanlarda takım fertlerinin sorumluluğu ve koçun rehberliği dengeli		
YOK	sınırlı takım sorumluluğu VE aşırı koç yönlendirmesi	sınırlı takım sorumluluğu VEYA aşırı koç yönlendirmesi	takım sorumluluğu ve koç yönlendirmesi arasında denge var	takım tamamen bağımsız; koç yönlendirmesi çok az

Özdeğerler jürisi değerlendirme kriterleri

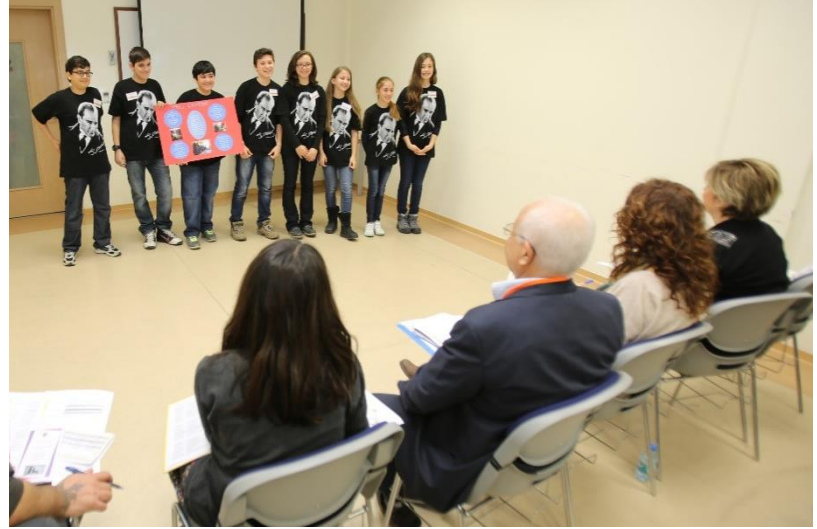
Duyarlı Profesyonellik

Duyarlı Profesyonellik

Dahil Etme, Katma		Tüm takım fertlerinin fikir ve becerileri takdir ediliyor; herkesin dengeli katılımı sağlanmış.		
YOK	dengesiz takım katılımı VE takdir edilmemiş katkılar	dengesiz takım katılımı VEYA takdir edilmemiş katkılar	dengeli takım katılımı VE takım fertlerinin çoğunun katkıları takdir edilmiş	dengeli takım katılımı VE takım fertlerinin hepsinin katkıları takdir edilmiş
Saygı		Özellikle sorun ve anlaşmazlıkları çözerken, takım fertleri eylem ve söylemlerinde mert, duyarlı, ve diğerlerini değerli hissettiriyor.		
YOK	takım fertlerinin çoğunda bariz değil	takım fertlerinin çoğunda bariz	takım fertlerinin her zaman, hepsinde bariz	her zaman bariz, en zor durumlarda bile
Rekabet/İşbirliği Dengesi		Takım hem dostça rekabet ediyor, hem de diğer takımlarla işbirliği içinde		
YOK	takım fertlerinin çoğunda bariz değil	takım fertlerinin çoğunda bariz	takım fertlerinin her zaman, hepsinde bariz	her zaman bariz, en zor durumlarda bile; takım aktif olarak diğer takımlara yardım ediyor



Özdeğerler Jürisi Görüşmeleri



Ödüller

Şampiyonluk

İlham Verici Takım

Mekanik Tasarım

Araştırma

Takım Çalışması

Programlama

Yenilikçi Çözüm

Duyarlı Profesyonellik

Strateji ve Yenilikçilik

Sunum

+

Robot Performans

+

Yükselen Yıldız



BİLİM
KAHRAMANLARI
DERNEĞİ

Şampiyonluk ve Bir Üst Turnuvaya Çıkma Koşulları

- Şampiyonluk adayının robot performans sonuç sıralamasında ilk % 40'lık dilime girmesi şartı aranır.
- Ulusal/Uluslararası turnuvalara çıkmak için şampiyon dışındaki takımların robot performans sonuç sıralamasında ilk % 75'e girmesi şartı aranır.
- 15 Kasım tarihinde takım sayısı netleştikten sonra Ulusal Turnuvaya çıkacak takım sayısı belli olacak.
- *FIRST*®*LEGO*® League global kurallarından birisi bir üst tura çıkmak için 3 alanda da öne çıkmaktır. Ödül almak bir üst tura çıkmayı garantilemez.

Bir takımın bir üst tura çıkma uygunluğu

- *FIRST*® *LEGO*® League katılım şartlarını yerine getirmek (BKZ. katılım şartnamesindeki kuralları).
- Diskalifiyeye sebep olacak özdeğerler ihlali yapmamış olmalı.
- Robot performans sonuçlarında ilk %75'lik dilime girmek.
- 3 farklı alandaki jüri oturumların tümüne girmek.

Global Innovation Award

- Ödül adaylığı için yenilikçi çözüm alanında öne çıkmak.
- 1 aday, 1 yedek aday seçilir.
- Global Innovation Award adayı ve yedek aday ulusal turnuva ödül töreninde açıklanır.
- Aday takım bilgisi FIRST ile dernek tarafından paylaşılır. FIRST adaylar arasından seçtiği takımları ABD'ye davet eder.

Uluslararası Ödüller

- **Open International Turkey - Izmir**

22- 25 Mayıs 4 takım

- ***FIRST LEGO League Plan Ceibal International Open***
Montevideo, Uruguay

30 Mayıs – 1 Haziran 1 takım

- ***FIRST LEGO League LEGOLAND Open International***
Lebanon

14 Haziran – 19 Haziran 3 takım

- **Dünya Festivali (World Festival) – Houston –TX-USA**

17-20 Nisan - 2 takım

Takımlara Geri Bildirim Verilmesi

- 15. sezonda da takımlara geri bildirim verilecek.
- Değerlendirme formlarında jürilerin değerlendirmelerinin ortalaması alınacak ve forma tek tik işaret olarak koyulacak.
- Formlar verilecek.
- Formlar Turnuvanın sonunda dernek yetkililerinden koçlar tarafından imza karşılığı teslim alınabilecek.

Kupa, Madalya ve Sertifikalar

- Bir takım birden fazla ödöl alamaz, robot performans ödülleri hariç.
- Tüm takım üyeleri sertifika ve madalya alır.
- Ulusal turnuvada madalya verilmez.

Robot Oyun Alanı Kurallar - Saha Kurulum



“INTO ORBIT: Uzay Serüveni”

Sezon Videoları bölümünden
ulaşabilirsiniz.

15. Sezon Görevler



“INTO ORBIT: Uzay Serüveni”
Sezon Videoları bölümünden
ulaşabilirsiniz.

Günün Değerlendirmesi & İletişim

Genel Sorular

destek@bilimkahramanlari.org

Robot Oyunları ile ilgili Sorular

robotoyun@bilimkahramanlari.org

Jüri Değerlendirmeleri ile ilgili Sorular

juri@bilimkahramanlari.org

Proje Konusu ile ilgili Sorular

proje@bilimkahramanlari.org

Teşekkürler...



İletişim bilgilerimiz:

Adres: Maslak Mh. Dereboyu 2. Cad. Zağra İş Merkezi No:14 A Blok

Kat:1 Maslak-Sarıyer / İstanbul, Türkiye

t: +90 (212) 284 7418

e: destek@bilimkahramanlari.org

Web: www.bilimkahramanlari.org

Twitter: @BilimKahraman

Instagram: bilimkahramanlari

www.facebook.com/bilimkahramanlari

<http://www.youtube.com/user/bilimkahramanlari>