



Bilim Kahramanlar Buluşuyor/FIRST® LEGO® League
9.TÜRKİYE TURNUVALARI 2012–2013
“yaşlanan nüfusa genç çözümler”

KOÇ EL KİTABI



İÇİNDEKİLER

1.0	FLL DEĞERLERİ, DUYARLI PROFESYONELLİK	3
2.0	KOÇ OLARAK KABUL EDİYOR VE SÖZ VERİYORUM Kİ...	4
3.0	FLL SEZON TEMASI	5
4.0	TAKIM KURMAK (KİŞİLER)	6
5.0	ROLLER VE SORUMLULUKLAR	8
6.0	HAZIRLIK, MALZEME, MEKANİK	10
7.0	GÖREVLER VE PROJE	15
8.0	TURNUVALAR	16
9.0	ÖDÜLLER	23
10.0	KUTLAMALAR	29
11.0	DEĞERLENDİRME FORMLARI	30

Bilim Kahramanları Derneği notları:

- **KOÇ EL KİTABI** birebir tercüme değildir. ABD için farklı tarihlerde yazılmış olan dokümanların birlikte değerlendirilip, Türkiye için uyarlanmış halidir.
- Robotik öğrenimi için yazılmamıştır. Bu doküman web sitesindeki diğer dokümanlarla birlikte incelenmelidir. Bilgiler tamamlayıcıdır. **Dokümanlar arasında çelişki olursa, diğer dokümanlar önceliklidir.**
- Bazı konularda tekrar olduğunu göreceksiniz. Bu tekrarlara bulundukları yerde okuyucu için anlamı olduğuna inandığımız için izin verdik.

KOÇ EL KİTABI'nı her sene geliştirmek istiyoruz. Aklınıza gelen gelişim konuları olursa, lütfen yazın:
fikir@bilimkahramanlari.org Teşekkürler!

1.0 FLL DEĞERLERİ

- biz bir takımız,
- koçlarımızın ve danışmanlarımızın **rehberliğinde**, çözüme ulaşmak için **işleri biz yaparız**,
- arkadaşça rekabet kurallarına uyarız,
- keşfettiklerimiz, kazanmaktan daha önemlidir,
- deneyimlerimizi başkalarıyla paylaşıyoruz,
- yaptığımız her şeyde **duyarlı profesyonellik** gösteririz ve eğleniriz.

1.1 DUYARLI PROFESYONELLİK

- duyarlı profesyonellik terminolojisini bilerek tam olarak tanımlamıyoruz. Hepimiz için farklı bir anlamı olabilir ve olmalı. Ancak, bazı uygun anlamlarını belirtebiliriz:
- duyarlı tavırlar ve davranışlar “kazan-kazan” yaklaşımlardır,
- duyarlı insanlar diğerlerine saygı duyar ve bunu hareketleriyle gösterir,
- profesyoneller, özel bilgilere sahip olup, toplum tarafından bu bilgiyi sorumlu şekilde kullanmak üzere güvenilirler,
- dolayısıyla duyarlı profesyoneller hem başkalarına, hem de kendilerine değerli katkılarda bulunurlar,
- uzun dönemde, duyarlı profesyonellik, hayata anlam katmanın bir parçasıdır,
- eğer biri profesyonel olup, bilgisini duyarlı bir tavırda kullanırsa, toplumda herkes kazanır,
- bu şekilde davranan biri hem topluma katkıda bulunur, ve hem de dürüst ve hassas davrandığını fark ederek kendini daha iyi hisseder; bu da az birşey değildir.

2.0 TAKIM KOÇU OLARAK KABUL EDİYOR VE SÖZ VERİYORUM Kİ...

Aşağıda çocukların rolleri, takım oluşturma, iletişim ve kayıtlı ilgili yaklaşımlar hakkında bilgi bulacaksınız. Dökümanı okuyup anladıktan sonra lütfen aşağıda listelenen *FLL* kuralları ve değerlerine uygun davranacağınıza ve onları yaşayıp, yaşatacağınızı belirtmek için imzalayın. **Hatta uygunsa, bu sayfayı çalışma odanıza asın.**

Etkinliğin felsefesiyle ilgili:

- **Çocuklar her şeyden önce gelir.** *FLL*, çocuklar bilim ve teknoloji konularında şevkle çalışıp, eğlenirler diye var. Takımım başladığı ve bitirdiği her şeyde bu kuralı yaşayacak.
- **İşi çocuklar yapacak.** Bu onların öğrenme ve büyümeleri için bir fırsat. Programlamayı, araştırmayı, çözüm üretimini, robot çalışmalarını: tüm işleri çocuklar yapacaklar. Ben ve diğer büyükler cevap bulmaya destek olabiliriz, ancak cevabı vermeyiz, çocuklar adına karar almayız.
- *FIRST® LEGO® League*'in **çocuk merkezli** bir etkinlik olduğunu unutmayacağım. Hakemler ve jüriler sadece çalışmaları çocuklar kendileri yapmışlarsa, ödül verecekler. Eğer çocukların görevlerini büyüklerin yaptığı görüntüsü olursa, takımımın hiçbir kazancı olmaz. **Heyecanımı, takımıma cesaret vermek için kullanacağım.**
- ***FLL* sonuç odaklı değil, süreç odaklı bir etkinliktir.** Çocukların gerçek kazanımı turnuvaya kadar olan süreçtir. Hiç bir zaman çocukları ödül kazanmadıkları için yermeyeceğim. **Sistemik şüphenin** uzun dönemde çocuklara verebileceği zararı düşünerek hakem ve jüri değerlendirme sistemini, **çocuklarla sohbet sırasında**, asla sorgulamayacağım.

Kayıtlı ilgili olarak aşağıdaki maddeleri anlıyorum:

- Kayıt hak ve menfaatleri mevcut *FLL* takımı dışında takımla paylaşılamaz. Takım kayıt ücreti zorunludur ve geri ödenmez.
- Turnuvalarda katılımcı sayısı sınırlıdır. Ancak, yerel turnuvalarda başarılı olan takımlar ulusal turnuvaya katılabilir. Ulusal turnuvaya katılamayan takımlara ücret iadesi yapılmaz.

İletişimle ilgili aşağıdaki maddeleri anlıyorum:

- ***Bilim Kahramanları Derneği*** benimle/bizim takımla TAKIM BİLGİ FORMU'nda belirttiğim e-postam aracılığıyla iletişim kurar. *FLL* ile ilgili tüm dokümanları okuyup, takımıma, takım danışmanlarına, gönüllülere, velilere vereceğim. Değişiklikler olursa, takım bilgilerimi e-posta aracılığıyla güncelleyeceğim.
- Benim e-posta adresim diğer *FLL* takımları ile de paylaşılabilir.
- *FLL* ve ilgili tüm yazışmalarında takım numaramı belirtmeyi kabul ediyorum.

Takım kurmakla ilgili aşağıdaki maddeleri anlıyorum:

- Biz 10 veya daha az çocukla resmi bir *FLL* takımıyız. Hepsi en fazla bir takımın üyesi. Takımımın üyelerinin doğum günleri 31 Aralık 2003'den önce ve 01 Ocak 1997'den sonra olacak.
- Her takımın, takım toplantılarına yardımcı olmak ve takım üyelerinin üreticiliğini denetlemek için en az bir yetişkin takım koçu olmalıdır.

FLL değerleriyle ilgili aşağıdaki maddeleri anlıyorum:

- Çocuklara, danışmanlara, gönüllülere, takımımın tüm destekçilerine *FLL* değerleri hakkında bilgi verip, onların sözlerinde, eylemlerinde, ve özlğinde bu değerleri yaşamaları ve başkalarına ilham olmaları için çalışacağım.

Jüri değerlendirme sürecinde yetişkin müdahalesi:

- Turnuvada maçlar sırasında hakem veya sunumlarda jüriye yetişkin müdahalesi ancak olumsuz değerlendirilir. Bunu anlıyorum ve kabul ediyorum.

Bir *FIRST® LEGO® League* takımı kaydettirerek, *FLL* değerleri, kural, süreçlerine ve standartlarına uygun hareket edeceğimi kabul ediyorum.

İmza: _____

Bu formu kendiniz için saklayın.

3.0 FLL SEZON TEMASI

Tema Ağusto/Eylül aylarında tüm dünyada aynı gün duyurulur. Bu sezon temanın esin kaynağı yaşlıların karşılaştığı sorunlardır. Sezon boyunca yapılan çalışmanın 3 bölümü vardır:

1. robot oyunu / teknik başarı,
2. proje başarısı,
3. FLL değerlerini anlayıp, özümseyip, onlara uygun davranmak.

Robot oyunu/teknik: takımlar belli görevler yapacak otonom bir robot tasarlar ve programlar; **hakemler** robot oyun alanında, **teknik jüri** de jüri görüşmesi sırasında değerlendirir;

Proje: takımlar temayla ilgili bir **sorun tanımlayıp, araştırma yapıp, çözüm üretip, paylaşırlar; proje jürisi** görüşmesi sırasında değerlendirir;

FLL değerleri/takım çalışması: takımlar görüşme sırasında **takım çalışması jürisi görüşmesi sırasında** değerlendirilir.

Ekipler Eylül - Ocak ayları arasında birlikte çalışıp, koçları rehberliğinde hazırlanırlar. Bu süre yurt dışında genellikle 8-10 haftadır.

Yerel ve ulusal turnuvalar okul takvimine göre Ocak, Şubat, Mart aylarında olur. Turnuvalar halka açıktır. Ulusal turnuvada belli ödülleri kazanan takımların katılabileceği uluslararası turnuvalar Nisan, Mayıs, Haziran aylarında yapılır.

Sezon boyunca yoğun bir çalışma sonunda çocuklar bilim ve teknolojinin yaşama olumlu katkılarını daha iyi anlar. Teknik ve bilimsel yaklaşımların yanında, katılımcı takım çalışması, araştırma, beyin fırtınası, tartışma, ortak çözüm, iletişim, sunum konularında yaşam boyu kullanıp, geliştirebilecekleri beceriler elde ederler.

Elinizdeki doküman özellikle sezon başında aklınıza gelebilecek bazı sorulara cevap verebilmek için hazırlanmıştır.

4.0 TAKIM KURMAK (KİŞİLER)

4.1 KOÇ

Her takımın en az bir koçu olur. İlgili veli, öğretmen, mühendis, üniversite öğrencisi, STK gönüllüleri doğru **koç** adayı olabilir. Koç olabilmek özel bir deneyim değil, öncelikle **sabır, niyet, ve takımla birlikte öğrenim** arzusu gerekir.

Siz cevapları vermez, ama takımın yaşadığı süreci kolaylaştırırsınız. Çocukların sizin rehberliğinize, çizdiğiniz sınırlara, yüreklendirmenize, ve eğlenmeye ihtiyacı olur. *FLL* teması, robot oyunu, proje, *NXT* programlaması ve *LEGO* robot yapımıyla ilgili ana kavramları anlamanız gerekir. Bu zamanla olacaktır. Merak etmeyin.

Programlama, mühendislik, tema uzmanı gibi tamamlayıcı danışmanlarla çalışmanızı tavsiye ederiz. Çocuklarla deneyimlerini paylaşabilecek, özellikle temayla ilgili bilim deneyimi olan uzmanlar da çok faydalı olabilirler.

Bir yardımcı koç, danışman, veya velinin size zaman ayırabilmesi çok değerlidir. Tek başınıza kalmayın. Hatta farklı kişiler takım etkileşimi, toplantılara ev sahipliği yapma, teknik destek ve sponsor bulabilme, ve büyük ilgisi gereken her an destek olma gibi farklı konu ve zamanlarda katkı verebilirler. Mümkünse, toplantı zamanlamasını bu kişilerin destek olabilecekleri gün ve saatler uygun olacak şekilde planlayın.

4.2 ÇOCUKLAR

9-16 yaş arası en az 4, en fazla 10 çocuk katılır. Her çocuk en fazla 1 *FLL* ekibine katılabilir. Daha fazla sayıda çocuk varsa ve katkıda bulunmak isterlerse, bu kişiler:

- takım ismi, logosu, arması, t-shirt ve poster tasarımı yapabilir,
- takımın sponsor bulmasına destek olabilir,
- büyük çocuklar rehberlik,
- küçük çocuklar amigoluk yapabilirler, ancak, her iki grup da resmi takım listesinde yer almazlar.

Not: Her öğrencinin evine ailelerinden acil durum telefonlarını ve çocukların alerjileri olup olmadığı gibi sağlık konularıyla ilgili bilgi isteyen notlar gönderin. Bu bilgileri kaydedin/saklayın, turnuvaya mutlaka getirin.

YAŞ FARKLILIKLARINA DİKKAT

Takım üyelerinin gelişimine ve yaş farklarına bağlı olarak koç iki farklı gelişim aşaması görebilir. Genel olarak koçlar ve akıl hocaları şunları yapmalı:

11 yaş ve altı takım üyeleri için

- her zaman sorunları ve açıklamaları görsel olarak veya elle tutulur örnekler üzerinden gösterin,
- öğrencilere oyunu ve görevleri yöneterek ve deneyerek anlamaları için zaman tanıyın.

Bu yaş grubu soyut düşünemeyebilir ve birden çok kullanımı olan nesneleri kavramakta zorlanabilir. Bu yaş grubu bitmiş bir çözümü hayal edemeyebilir, parçalarla oynamaları ve farklı olasılıkları denemeleri gerekir.

11 yaşından büyük takım üyeleri için

- sıradışı fikirleri cesaretlendirmek için ortam hazırlayın.

Yaşça büyük takım üyelerine fikirleri veya bir sonraki adımı takımın geri kalanına açıklamak gibi liderlik fırsatları tanıyın. Bu yaş grubu soyut düşünebildiği için bir sorunun sonucuna da düşünerek ulaşabilir. Bu beceriden, sorun çözerken bilimsel düşüncüyü kullanmayı, hipotez kurmayı ve sonuca varmadan önce veri toplamayı cesaretlendirerek, faydalanabilirsiniz.

4.3 AKIL HOCALARI

Öncelikli olarak gençlerle birlikte öğrenmekten zevk alan kişiler olurlar. Akıl hocası ararken lütfen bu kişilerin takımınızın yaş grubuna uygunluğu konusuna dikkat edin. Bu kişilerle görüşüp, *FLL* değerlerini ve duyarlı profesyonellik kavramlarını doğru anladıklarını ve takıma örnek olacaklarından emin olun.

Onlara gerekli bilgiyi verin ki:

- bilgilerini çocukların anlayabileceği dile aktarsınlar,
- takım hedefleri, zamanlaması, ve toplantı takvimine uyum sağlasınlar,

- takımın aradığı cevapları bulmasına rehberlik etsinler,
- takım dinamiklerini idare edebilsinler; herkesin katkısını takdir edip, yüreklendirsinler.

Olası akıl hocaları ve katkıları:

- **mühendis:** robot tasarımı veya projenin bitmesi için gerekli olabilecek beceriler hakkında bilgi verir,
- **FLL mezunu:** koçun takıma rehberlik etmesine destek olur, sorunları giderebilir,
- **bilim insanı:** tema konusunda uzman biri gerçek yaşam örnekleri verip, proje konusunda destek olabilir (var olan çözümlerden bahsedip, bilgi kaynakları konusunda yenilerini önerebilir,)
- **grafik sanatçısı:** takım logosu, t-shirt'ü, sunum konularında destek olabilir,
- **marangoz:** masa yapımı konusunda destek olur,
- **yazılımcı:** yazılım prensipleri hakkında konuşabilir; takımın yazdığı programların sorunlarını giderme konusunda yardımcı olabilir,
- **pazarlama uzmanı:** çocuklara pazarlamayı anlatıp, takıma araştırmalarını paylaşım konusunda destek olabilir,
- **idari destek/finans bulabilecek kişi:** takıma para kazandıracak yollar düşünür; aileleri ve çocukları, düşünme-planlama-gerçekleştirme süreçlerine dahil eder,
- **görsel mecra uzmanı** - FLL sezonu boyunca takım düşüncelerinin, faaliyetlerinin, hatalarının ve başarılarının defter, fotoğraf, çizim, video veya herhangi bir formatta kaydını yapar, belgesini tutar; sezon süresince bu çalışmalar takımın karar verme süreçlerinde bilgileri organize etmesine yardımcı olur; turnuvalar sırasında ise bunlar takımın deneyimlerini jüriye sunmak için mükemmel bir yol olur; sezon sonunda bu belgeler hem takım fertlerinin öz güvenleri için, hem de diğer öğrencilere ilham verebileceği için önemlidir.

4.4 DESTEKÇİLER

Destekçi bir soruya iyi düşünülmüş başka bir soruyla karşılık verebilir. Takım üyelerini kendi bilim bilgilerini ve mantıklı sonuç hipotezlerini kullanmaya yönleltmek için şu soruları kullanabilirsiniz:

Eğer böyle olsaydı, ne olurdu...?

Peki sonra....?

Bunun etkisi ne olacak...?

4.5 VELİLER

Bugüne kadar turnuvalara katılmış olan velilerden süreç ve deneyimle ilgili çok olumlu hikayeler dinledik. Teknik veya bilimsel bir işi varsa, veliler akıl hocası olabilirler veya temayla ilgili konuşmacı bulabilirler; bunların dışında sponsor bulabilirler; lojistik destek, toplantı desteği verebilirler; malzeme ve kaynak bulma konusunda destek olabilirler; turnuvalarla ilgili kağıt işlerini yapıp, seyahat detaylarını organize edebilirler; takım oluşturma etkinliklerinde rol oynayabilirler; takım çalışırken yiyecek ve içecek sağlayabilirler; olası stresi düşürebilirler; velilerle sık sık iletişim içinde olun; takım blogu oluşturup, herkesin takım hikayesini, eksiklerini takip etmesini sağlayın; velilere FLL değerleri, duyarlı profesyonellik kavramı, ve FLL'nin yetişkin müdahalesine yaklaşımından bahsedin.

4.6 GÖNÜLLÜLER

Gönüllüler takımı işler halde tutmaya yardımcı olurlar. Bazı gönüllü örnekleri ve takıma katkıları şunlardır:

- aile - ulaşım, yiyecek içecek, finansal destek,
- marangoz - oyun sahasının kenarlarını ve/veya tercihe bağlı FLL masasını yapma desteği.

Türkiye'nin farklı noktalarında, bazı STK'lar farklı biçimlerde bu projeye destek olabilirler. Destek olan bir STK bulursanız lütfen bize haber verin ki, diğer takımlar da bu tip kaynaklardan zamanla faydalansın.

5.0 ROLLER VE SORUMLULUKLAR

5.1 KOÇ ROL VE SORUMLULUĞU

- bu dokümanın 2.0 şikkını okuyun ve yaşayın,
- bırakın takımınız kendi stilini geliştirin ve kutlasın,
- takım kendi işini kendisi yapsın,
- fikrinizi empoze ederseniz, devrimsel olabilecek fikirlerin ortaya çıkmasını engelleyebilirsiniz,
- kendi fikrini empoze eden bir koç, danışman, veya veli çocukların kendilerini yetersiz hissetmelerine de sebep olabilir,
- robot tasarımı, programlamayı, çözüm üretimini, sunumu **bırakın takım yapsın**,
- siz boş mu duracaksınız? hayır: mesela, onları sürekli yeni denemeler yapmaya yüreklendirebilirsiniz,
- farklı koçlar farklı şeyler yapacaktır, ancak, **başarılı koç: içeriği değil, süreci yönetendir**,
- siz işlerin tamamlanmasını sağlayan bir kolaylaştırıcısınız,
- bir soruya, başka bir soruyla cevap verebilirsiniz, bu yeni zihinsel kapılar açacaktır,
- çocuk güvenliği: çocuklar sizin ve takımdaki diğer yardımcı ve danışmanların sorumluluğu altında, size güveniyorlar; bu konuda her zaman en büyük özeni gösterin; mümkünse, tüm takım fertlerini önemli gördüğünüz güvenlik kavramlarının turnuva öncesi üstünden geçip, olası risklerin en düşük seviyede kalmasını sağlayın; **(mesela, her zaman 2 kişi bir arada olsunlar; tualete giderken, size veya yardımcılarınıza haber versinler; turnuvanın olduğu binayı terk etmesinler, vs.)**
- takımınız için en iyi olanı yapın; herkes katılsın, herkes takımın bir parçası olduğunu hissetsin.

5.2 TAKIM ROL VE SORUMLULUĞU

Takım rol ve sorumluluklarını tüm ekiple tartışın. Artık sınırların doğru çizilmesi çok önemli. Genellikle çocuklar ne yapmak istediklerini bilirler: programlama, tasarım, yapım, araştırma, pazarlama, vs. İstediklerini yapamayan çocuk olmamasına dikkat edin. Birlikte takım olarak çalışmanın öneminin hep altını çizin. Çocukları sınırlarını zorlamaları için yüreklendirin ve herkesin birden fazla iş yapmasını sağlayın. Mümkünse, rolleri değiştirip, farklı deneyim fırsatları oluşturun. Çocuklar zamanla gönüllüsü olmadıkları bir işi bile seve seve yapabileceklerini fark edecekler.

5.3 OLASI TAKIM VE ALT-TAKIM ROLLERİ

- **araştırma** – temayla ilgili bilgi topla; gerçek yaşam sorunlarını tanımla, var olan çözümleri listele; konuşmacı davet et;
- **toplumsal paylaşım** – yakınınızda, toplumda kim sizin yaptığınız çalışmanın sonuçlarından faydalanabilir bulun ve ilerde bulduklarınızı, çözümlerinizi onlarla paylaşın;
- **sunum** – projede çözümünüzü jüriye etkili şekilde ve kısa zamanda anlatabileceğiniz bir sunum hazırlayın;
- **robot tasarımı ve yapımı** – robotunuzu nasıl yapacağınız konusunda hemfikir olun;
- **programlama** – robotun nasıl programlanacağı konusunda hemfikir olun.
- **strateji geliştirme ve analiz** – sahayı inceleyip, görevleri nasıl yapabileceğinize dair farklı senaryolar üretin; risk, kazanç analizi yapın ve izleyeceğiniz yolla ilgili hemfikir olun;
- **robot pilotları (2)** – turnuvada masa başında bulunması için en fazla 2 kişiye izin verilir; hazırlanın, deneyin, stres altında kimin pilot olması daha doğru olur?
- **proje yönetimi** – herkesin odaklanmasını sağlayın, her fikrin duyulduğundan emin olun; hemfikir olun ve herkesin plana uymasını sağlayın;
- **kalite kontrol** – bağımsız deneylerle robotun nasıl iyileştirilebileceğini keşfedin; geliştirmek için teklif yapın;
- **pazarlama** – logo, t-shirt, afiş tasarlayın; basın bülteni hazırlayın ve yerel basın, çevre okullar, STK'larla paylaşın, FLL deneyimi hakkında farkındalık oluşturun; velilere, sponsorlara, ve destek veren kurumlara haftalık olarak faaliyet ve gelişim raporu gönderin;
- **belgeleme** – fikir, eylem, başarısızlık, ve başarılarınızın sezon boyunca kaydını tutun ve istendiğinde gösterebilecek konumda olun; bu turnuvalarda jüriyi ve ziyaretçileri etkilemek için çok kolay bir yöntemdir;
- **sponsor bulma** – nasıl para bulurum diye düşünün; diğer veli ve çocuklardan fikir alın;
- **takım ruhu** – takımınızın, ailenizin, arkadaşlarınızın turnuvada nasıl kendileri olabileceğini düşünün; hayal gücünüzü ve olumlu yaklaşımınızı gösteren t-shirt tasarlayın, şarkı yazın, bayrak, poster, afiş yapın;

5.4 İLK DEFA KOÇ OLANLAR İÇİN 10 PÜF NOKTASI

1. iyi bir koç olabilmeniz için illaki mühendis olmanız gerekmiyor,
2. ilk toplantıdan itibaren takım çalışmasıyla şekillenen, herkesin hemfikir olup, sahipleneceği kurallarınız olsun,
3. hem çocuklar, hem de veliler işi çocukların yapacağını bilsin,
4. kendi fikrinizi empoze etmeyi unutun; nasıl sorular sorarak, çocuklara en iyi rehberlik edebileceğinizi düşünün,
5. tek başınıza kalmayın, destek alın,
6. finansman bulun,
7. sezonun başında buluşmalarınıza katılımı ilgili takım tüm fertlerinin sözünü alın,
8. velileri destek olabilecekleri rollere dahil edin; hatta, rolleri zaman zaman değiştirmelerini sağlayın ki, takımın gelişimini yaşayıp, deneyimi sahiplensinler.
9. zamanı iyi kullanın; turnuva ve yapılacak işler takvimini hemen hazırlayın, paylaşın, ve hep göz önünde olmasını sağlayın,
10. takımın eğlenceli vakit geçirmesini sağlayın; bu şekilde çocuklar anlık hüsrانlarla, zaman stresiyle daha iyi baş edebilirler; öğrenimin, keşfetmenin eğlencesini fark etmiş bir takımın koç ve velileri üstünde *çocukların işini yapmak için daha az* baskı olacaktır.

6.0 HAZIRLIK, MALZEME, MEKANİK

6.1 HAZIRLIK

- **hazırlık sırasında internet erişimi olan bilgisayar temin edin** - bugün kullanılmakta olan bilgisayarların çoğu buna uygundur; ayrıca takımınızın katıldığı her turnuvaya bir bilgisayar getirmeniz gerekebilir; uyumlu bilgisayar özelliklerini *FLL*'nin ulusal web sitesinde turnuva öncesi bulacaksınız; www.bilimkahramanlari.org
- eğer bir okul takımıysanız, sağlayacakları kolaylıkları, güvenliği ve öğretmen iletişimini konuşmak için okul idaresiyle görüşün; takımın bütün okula yarar sağlayacağı gerçeğinden bahsedin;
- **toplanacak bir mekan bulun;**
- **sahayı yapın** - sahayı yerleştirmek için düz/pürüzsüz tabanı olan bir oda kullanılır; saha kurulum detayları için lütfen **3-SAHA KURULUMU.pdf** dosyasını inceleyin; sahayı farklı zamanlarda kullanarak, birkaç takım da paylaşabilir;
- **tema setini temin edin ve kurun;**
- **eğer yoksa, robot seti ve yazılımı temin edin;**
- www.bilimkahramanlari.org web sitesi üzerinden kayıt yaptırın;
- **buluşma takvimine karar verin** - turnuva öncesi hafta sonu dahil olmak üzere haftada bir veya iki defa ikişer saatlik toplantılar öneriyoruz; yeni takımların eskilere göre buluşma ihtiyaçları daha fazla olabilir; gerçekçi, tatillere bayramlara özen gösteren buluşma takvimi oluşturun ve takvimin takımdaki herkesin elinde olduğundan emin olun; bilin ki, farklı ihtiyaç ve etkileşimler yüzünden koç olarak siz daha fazla zaman harcamak zorunda kalabilirsiniz;
- masrafların nasıl karşılanacağını belirleyin; eğer mümkünse, para sağlamak için sponsor bulun; sponsorları takım toplantılarına davet edin;
- akıl hocaları ve uzmanların takım ziyaretlerini programlayın;
- **süreci takip edin** - *FLL*'de işin yoğunluğunu yapmak 3-4 hafta alabilir ancak, zamanla ilgili her hangi bir sıkışma gereksiz strese sebep olabilir; süreci iyi takip edin; takım tam istediğiniz gibi hazırlanmamış da olsa turnuvaya gidin; ne olursa olsun turnuvaya gelmek takımınız için çok değerli bir deneyim olacaktır;
- **takım hedeflerini çıkarın** - süreç içinde neleri öğreneceğinizin listesini yapın; *FLL*'nin gerçek hedeflerinin asla madalya veya kupa kazanmak olmadığını unutmayın; sezon sonunda dönüp:
 - bilim ve teknolojinin ne kadar eğlenceli ve faydalı olduğunu öğrendik,
 - yapmayı düşündüğümüz bir şeyi yaptık,
 - herkesin düşüncesini dinleyip, saygı gösterdik,
 - topluma katkımız oldu,
 - geçen seneden daha iyi yaptık,
 - zamanı kullanmayı öğrendik, sorunları aşmayı öğrendik, fikirleri iletmeyi öğrendik,
 - araştırmamızın sorunu daha iyi anlamamızı ve daha anlamlı çözüm üretirken katkısını öğrendik,
 - eğlendik.......listesinden bir kaçını bile diyebiliyorsanız, ne mutlu size!

6.2 ÖĞRENMEYE BAŞLIYORUM

- takım kurma egzersizleri yapın; bu konuda başarılı olmak teknik becerilerden daha önemli olabilir;
- robotu istediğiniz gibi hareket ettirmenin temel faktörlerini öğrenin; robot ve bilgisayarın çalışmasını test edin; basit bir program yazın, robota yükleyin, deneyin;
- robotu takımınızın istediği yöne doğru yürütmek için basit programlar kullanın;
- robotunuza sensörler ekleyin ve onları programlamayı deneyin,
- sensörleri programlamak hakkında daha çok bilgi edinmek için aşağıdakiler gibi küçük takım egzersizleri deneyin:
 - öne git, bir duvara çarp ve dur,
 - üç saniye ileri git, 90 derece dön ve sonra 25 cm ilerle,
 - beyaz bir yüzey üzerinde bir siyah çizgiyi takip et.

- basit mekanik prensipleri çocuklara öğretin veya öğretmesi için birini bulun (çarklılar ve çarklı oranları, çapraz bağlantıları yapmak, robotu parçalanmayacak şekilde birleştirme özellikleri gibi)
- robotun bir sensörden diğerine nasıl geçeceğini öğrenin.

6.3 BAŞLANGIÇ TOPLANTISINDA VEYA HEMEN SONRA

Takımınıza en iyi bilgi ve liderliği sağlamak için aşağıdaki organizasyon, planlama ve eğitim fikirlerine başvurun. Turnuvadan bir takım olarak keyif alın!

- turnuva kurallarının (**1-KURALLAR.pdf**) bir kopyasını alın; onu herkesin dönüp bakabileceği bir yere koyun;
- tema setindeki CD’de görev modeli yapım talimatlarını bulacaksınız;
- web sitesindeki **3-SAHA KURULUMU.pdf** dosyası masanın yapımı ve modellerin yerleşim bilgilerini verir; ileride kullanmak üzere lütfen saklayın;
- görev modellerini hazırlamış olduğunuz saha zemini üzerine dikkatlice, kurallara uygun olarak yerleştirin,
- proje dosyalarını basın ve okuyun; beyin fırtınası yapmaya ve “*yaşlanan nüfusa genç çözümleri*” projesi üzerinde çalışmaya başlayın,
- robotun görevleri çözebilmesi üzerinde çalışın,
- bir takım ismi seçin,

Bir takım t-shirt’ü veya logosu tasarlayın.

6.4 DONANIM VE YAZILIM

6.4.1 ROBOT SETİ VE SENSÖRLER

FLL’de kullanılan standart robot seti MINDSTORMS NXT’dir.

Her *FLL* robot seti programlanabilir LEGO tuğlasını, bilgisayardan program yüklemeye yarayan kabloyu, örnek robotlar için yönergeleri, 3 motor, sensörleri, ve dişli, aks, tekerlek, giriş, bağlayıcılar dahil olmak üzere 437 LEGO parçası içerir.

NXT bilgisayar değil, mikro denetleyicidir. Bilgisayarın klavyesi, monitörü, faresi vardır ve genel kullanım için yapılmış bir cihazdır: oyun oynayabilir, dosya saklayabilirsiniz. Diğer taraftan mikro denetleyici belli bir işe adanmış elektronik bir cihazdır. Mesela, mikrodalga fırın bir mikro denetleyicidir. Robotunuz her istediğiniz yapamayabilir, ama ne yapmaya programlarsanız, onu yapar. Denetleyici, yazıp yüklediğiniz programlar sayesinde robotun otonom işler yapmasına izin verir: motorları kontrol eder, çevresini algılar, ve verilen emirleri yerine getirir, ama düşünemez. Özellikle, 8-9 yaşında öğrenciler robotun *istedikleri şeyi yapmadığını* söyleyebilirler ama NXT, sensörlerinden algıladığı çevresel duruma ve programına göre hareket eder.

FLL’de izin verilen 4 sensör şunlardır: **dokunma, ışık, ultrasonik, renk. Rotasyon (dönüş) sensörü ve iç süreölçer programlama açısından sensördürler ancak 4 sensör limitini etkilemezler.** NXT için tasarlanmış başka sensörler de vardır, ancak *FLL*’de kullanılamazlar.

Sensörlerin beceri ve zaafiyetlerinin anlaşılması için mümkünse ortak bir görev kullanın. Mesela, dokunma sensörü **ancak bir yere dokunduğunda** fark eder. Işık sensörüyle yerdeki bir çizgiyi izleyerek bir yere varmak dokunmadan da mümkündür ama o da ne zaman duracağını bilemeyebilir. Eğer ultrasonik sensör kullanılırsa, robot bir şeylere dokunmadan gidebilir, ancak nereye gideceğini tam bilemeyebilir. Aynı şekilde iç süreölçeri kullanarak mesafe almak istenirse, pilden kaynaklanan volta/hız değişiklikleri yüzünden istenilenden fazla veya az gidebilir. Rotasyon sensörü kullanılırsa, cihaz tekerleklerin kaç kere döndüğünü fark edip, ona göre durabilir, ama yine nerede durduğunu tam bilemez.

Her sensörün bir beceri sınırı vardır. Bunları keşfedin. Birlikte kullanmayı veya bazen hiç sensör kullanmadan, farklı metotlarla görevi yapabileceğinizi de bilin.

Dokunma sensörü

4 sensör arasında en basit olanıdır. NXT'ye takılır. Denetleyiciye sensörün üstündeki düğmenin basıldığı haberini verir. Mesela, robotun bir duvara dokunup veya başka bir nesneye dokunup, geri dönmesini sağlayabilirsiniz. İleri seviyede takımlar dokunma sensörünü kullanıp, farklı bir program çalıştırabilirler.

Rotasyon sensörü

NXT motorlarının içinde bulunur. Sensör aksın kaç defa döndüğünü hesaplar. Eğer robotun aks/tekerlek kombinasyonunun her dönüşünde ne mesafe gittiğini biliyorsanız, o zaman robotunuzu belli bir mesafeyi gitmesi için programlayabilirsiniz. Ayrıca farklı tekerleklerin farklı yöne dönüşleri sayesinde robotun dönüşünü sağlayabilirsiniz, veya eklentilerin ne kadar hareket etmiş olduklarını anlayabilirsiniz.

Robot belli bir mesafeyi giderken denetleyicinin üstündeki LCD ekrana “view” modundan bakarak robotun **kaç adet dönüş yaptığını (rotasyon,) ve kaç derece** dönmüş olduğunu okuyabilirsiniz.

NXT-G yazılımında **Motor Move (hareket)** detaylarında sağ/sol dönüşlere izin veren bir **sürgü** bulunur. Bu yumuşak bir yay çizmeye de, bir motorun çalıştırılıp, veya bir motor ileri giderken, diğerinin geri gitmesine de izin verir. Farklı dönüşlerle ilgili deney yapıp, avantaj ve dezavantajlarını öğrenebilirsiniz.

Işık sensörü

NXT'ye takılır. Eğer ışık sensörüne yakından bakarsanız, içinde iki adet küçük ampul görürsünüz. Aslında bir tanesi ışık veren ampul, diğeri de ölçen ampuldur. Ölçüm 1-100 birim arasındadır ve ışığın geri yansımaya orantılıdır.

Koyu bir yüzey **çok alçak bir seviye**, açık renkli bir yüzey, veya sensörü bir ampula tutmak **yüksek bir seviye** olarak okunur. Saha zemini üzerinde robotun koyu bir çizgiyi takip etmesi çok değerli olabilir. Çizgi takip etmek istiyorsanız, ışık sensörünü saha zemini üzerine tam dik bakacak şekilde yerleştirin. Yazılım, farklı yansıma seviyelerine göre robotu kontrol eder .

Mesela, robotun ışık sensörü koyu görüyorken, sadece sol motorunu çalıştırıp, açık renk görüyorken sadece sağ motoru çalıştırırsanız, o zaman motor **siyah kalın bir çizginin sağ kenarını** takip edecektir.

Saha zeminindeki siyah çizgiyi takip ederken en iyi sonucu almak için ışık sensörünün saha zemininden **en fazla 50 kuruş kalınlığı kadar bir mesafede** ve her zaman **robotun gölgesinde** olmasını sağlayın.

Çevreden gelen ışıktan “korunan” bir ışık sensörü daha güvenilir şekilde çalışır. Işık sensörü kullanan her takımın çevreden gelen ışıkla ilgili sorunu olabilir. Çizgi izleyen robot bazen çok iyi, bazen de yanlış sonuç verebilir. Farklı odalarda, hatta farklı turnuva masalarında ışık okuma sonuçları farklı olabilir. Ancak, bu yüzden ışık sensörü kullanmamazlık etmeyin. İyi takımlar sensörlerini kalibre etmenin, veya farklılıklarla başa çıkmanın yollarını keşfederler.

Ultrasonik sensörü

NXT'ye takılır. Göze benzese de, aslında ses dalgaları kullanıp, nesneleri fark eder veya mesafe ölçerek robotun “görmesine” izin verir. Yani “yankıyı” kullanır. Bu teknik yunuslar ve yarasalar tarafından da nesnelere erişmek veya onlardan kaçınmak için kullanılmaktadır.

Ses dalgası gönderilir ve ultrasonik sensörü dalganın yansıyıp, geri gelinceye kadar ki zamanı ölçer. Bu da bir nesnenin görülmesini, dokunmadan durulmasını, veya ona belli bir mesafede durabilmeyi sağlar. Unutmayın ki, ultrasonik sensörü tarafından görülmek için nesnelerin en az belli bir büyüklükte olmaları gerekir.

İç süreölçer

Denetleyicinin içinde bir saat vardır ve takımlar bazen bu saati sensör gibi kullanırlar. Başarılı kullanım **nadir olur**. Mesela, diyelim ki 5 saniye çalış ve dur komutu uyguluyorsunuz. Eğer tekerlek bir gün diğerine göre daha sıkı-gevşek dönüyorsa, veya pil güç seviyeleri farklıysa, bu yaklaşımın sonuçları tam güvenilir olamaz. Zamana göre ayarlanmış dönüşlerde sıkça sorun yaşanabilir. Süreölçere dayalı çözümler hızlı bir çözüm gibi gözükebilir, ancak sensör kullanımı kadar güvenilir değildir. Deneyimli takımlar ne demek istediğimizi hemen kavrayacaktır.

Renk Sensörü

NXT'ye takılır. Işık sensörüne benzer. 2 yerine yeşil, kırmızı, mavi ışık veren 3 ampül vardır. Sensör siyah, lacivert, yeşil, sarı, kırmızı, beyaz renk skalası içinde seçilen başlangıç ve son renk seçimlerinin içinde(inside range) veya dışında(outside range) olmasına göre karar verir.

6.4.2 YAZILIM

Açık mimarlık örneği olarak NXT birçok yazılımla uyumludur. NXT-G yazılımı *National Instruments* firması tarafından geliştirilmiştir. NXT-G, görsel anlamı olan ikonların sıraya dizilip, robotu kontrol edebilecek programı ortaya çıkaran yazılımdır. Yazılımı *Teknokta*'dan (www.teknokta.com) temin edebilirsiniz. Çoklu kullanıcı-okul lisanslarıyla ilgili de *Teknokta*'yla görüşebilirsiniz; tel: 0212 346 07 34.

6.5 MEKANİK

Nesne manipülasyonu (taşınması)

FLL robotu hem yer değiştirmek, hem de saha zeminindeki farklı nesneleri hareket ettirmek zorundadır. Bu eylem, özellikle yeni takımlar için, *FLL* sezonunun en zor tarafı olabilir. Başlangıçta takım şöyle derse şaşırmayın: *o nesneyi alacağız, hızla şuraya götürüp, bırakacağız...* Ancak, ilk bir kaç başarısız denemeden sonra takım gerçekte yüzleşmek zorunda kalır. Bu tip görevlerde başarı için ciddi beyin fırtınası, deneme-yanılma, sabır gerekir. Her görev, robotu farklı hareket ettirme becerileri gerektirir. Kaldırmak, bırakmak, boşaltmak, itmek, çekmek.. gibi. Tek çeşit çözüm, tüm görevler için yeterli olmayacaktır.

Kurallara göre takımlar ancak 3 motor kullanabilirler. Yer değiştirmek için takım 2 motor kullanırsa, nesneleri harekete ettirmek/görevleri yerine getirmek için geriye 1 motor kalır. Peki takım nasıl olurda tek motorla farklı nesneleri hareket ettirip, çözüm üretebilir derseniz, şöyle çözümlerden bahsedebiliriz:

1. takımınız her görevi çözmek zorunda değildir. Basit bir strateji, az sayıda yüksek puanlı görevi daha yüksek olasılıkla çözmek ve yüzde 20 başarıyla çözülebilen görevlerden vazgeçmektir. Bu durum basit olasılık hesaplarının ve oyun teorisi kurallarının öğrenilmesi için bir fırsattır. Strateji önemlidir: her nesne hareketi için motor kullanımına gerek yoktur. Bazı çözümler için basit mekanik tasarımlar yeterlidir: fare kapanını veya her hangi bir tetikleme sistemi sayesinde çalışan cihaz düşünün.
2. nesne taşınması için bir kaç tane özel tasarlanmış çözüm düşünün ki bunların hepsi 3ncü motoru farklı zamanlarda kullansın;
3. robotu üsteyken değiştirin; (karşılaşma kronometresi siz üste değişiklik yaparken durdurulmaz; ne yaparsanız, çabuk yapın.)

En önemli sorun takım fertlerinin hareket ettirici çözümler açısından deneyimli olmamasıdır. Bu konuda şunları yapabilirsiniz:

- LEGO MINDSTROMS'la ilgili kitaplarda bazı tasarımlar bulabilirsiniz,
- yerel bir bayiye gidip: forklift, krika, gibi aletlerin nasıl işlediklerine bakabilirsiniz,

Bunlara benzer ilham verebilecek başka cihazlara (vinçler, damperli kamyon, kepçe, vs.) bakabilirsiniz. Mümkünse, bunların fotoğraflarını takım toplantısına götürün, beyin fırtınası sırasında anlamı olabilir.

Takım mekanizmalarla ilgili araştırmalarını yapıp da, beyin fırtınası yaptıktan sonra, seçilen fikirlerin prototipini yapabilir. Hemen mükemmel bir model oluşturmaya kalkmayın. Prototipten öğrendikleriniz yaklaşımınızın değişimine sebep olabilir. Takımı alt-takımlara bölüp, alt-takımların aynı anda farklı çözümler üstünde çalışmasını deneyin. Rekabet ve öğrenim etkili dürtüler olabilir. Ağır, büyük eklentiler robotu yavaşlatıp, pili zorlayabilir, ve yöngüdümü **daha az tekrarlanabilir ve daha az öngörülebilir** hale getirebilir. LEGO tuğlaları yerine akslardan oluşan uzun, yüksek eklentiler tasarlamayı tercih edin.

Unutmayın ki, eklentileri sahada bırakabilirsiniz. Onların robotunuza takılı olarak üsse dönmesi şart değildir. Takımınızı basit çözümler bulabilme konusunda sıkı çalışmaya yöreklendirin. Basit çözümlerin turnuvada daha tutarlı çalışmasını bekleyebilirsiniz.

6.6 BLUETOOTH

NXT'yi programlayan bilgisayarların Bluetooth arayüzü olması bir avantajdır. USB kablosunu sürekli takıp, çıkarmak yerine, robotu her programlayıp, dendiğinizde, program yüklemesi Bluetooth sayesinde kablosuz olarak gerçekleşir. Tabi bunu kullanmak için bilgisayarın bir de Bluetooth arayüzüne ihtiyacı vardır. Bu donanım diz üstü bilgisayarlarda genellikle standart olarak bulunur. Masaüstü bilgisayarlarınsa, donanım ihtiyacı vardır. Ne yazık ki , her Bluetooth cihazı ve sürücüsü aynı değildir. Satın almadan önce alacağınız ürünün NXT ile çalışıp, çalışmadığını doğrulayın. Bu bile çalışacağının garantisi olmayabilir. Kullandığınız Windows cihaz sürücülerıyla uyumlu olmayabilir, ve cihazla gelen sürücüyü yüklemeniz gerekebilir. Robotunuza hazırlık aşamasında Bluetooth ile program yükleyebilirsiniz, ancak turnuvalarda Bluetooth kullanılmaz.

6.7 NXT YEDEK PİL

Eğer NXT robot setini **Teknokta'dan** aldıysanız, zaten şarj edilebilir bir pili var demektir. Perakende ürünlerde set içerisinde şarj edilebilir pil yoktur.

6.8 İYİ BİR ROBOTUN TEMEL ÖZELLİKLERİ

- bütünlük:** çalışırken eklentileri düşmez/ayrılmaz.
- doğruluk:** düz gidebilir, ve tam çalışır.
- işlevsellik:** yapması gerekeni olması gerektiği gibi yapar, veya gerekirse küçük çaplı toparlamalarla yeniden yapabilir.
- tekrar edebilirlik:** aynı şeyleri tekrar-tekrar yapabilir.
- yeniden tam üretebilme (reproducibility):** hareketi tam aynı şekilde yapabilme.
- ergonomi:** kolay idare edilebilir.
- yeterlilik:** sürtünme veya ağırlıktan dolayı pil gücünü harcamaz.

7.0 GÖREVLER VE PROJE

7.1 GÖREVLER

Robot oyununa doğru hazırlanabilmek için lütfen aşağıdaki dosyaları (www.bilimkahramanlari.org web sitesinde) çok dikkatli okuyun:

a. 1-KURALLAR.pdf,

b. 3-SAHA KURULUMU.pdf size, saha zemininin ve görev modellerinin nasıl yerleştirilmesi konusunda detaylı bilgi sağlar (görev modellerinin yapım talimatları TEMA setinin içinde gelen CD’de mevcuttur,)

c. 4-GÖREVLER.pdf

d. 17-ROBOT OYUNU GÜNCELLEMELERİ.pdf (yeni soru ve cevaplar, yeni veya eksik bilgiler sezon boyunca ilan edilir; bu sayfayı zaman zaman kontrol etmeyi unutmayın.)

7.2 PROJE

Projeye iyi hazırlanabilmek için lütfen aşağıdaki dosyaları (www.bilimkahramanlari.org web sitesinde) çok dikkatli okuyun.

a. 5-PROJE.pdf,

b. 7-UZMANINA SORUN.pdf,

c. 6-SÖZLÜK.pdf,

d. 8-KAYNAKLAR.pdf,

Proje için yararlı olabilecek web sitelerinin adreslerini **8-KAYNAKLAR.pdf** dosyasında ve **linkler** bölümünde bulabilirsiniz.

Proje adımları (özet:)

1. gerçek yaşamda karşılaşılan **sorunları ve varolan çözümleri listeleyin***
2. araştırıp, bulgularınız üzerine **yenilikçi bir çözüm önerin*** (bir ekip olarak hemfikir olduğunuzdan emin olun; araştırmalarınızdan bulgularınızdan ve önerinizden emin olun)
3. araştırma sonuçları ve **çözümünüzü paylaşın*** (bu ekibinizin başarısını da teşvik etmesini sağlayacaktır; *FLL* bu konuya çok değer ve önem veriyor)
4. çekici bir sunum hazırlayın.
5. B planınız olsun: olası donanım ve yazılım sorunlarına karşılık farklı bir sunum hazırlayın.

*yıldızla işaretli adımlar olmadan proje ödülü almanız zordur.

8.0 TURNUVALAR

8.1 GENEL

Türkiye’deki turnuvalar yerel ve ulusal turnuva olarak ikiye ayrılır. Ayrıca, *OIC (Asya)*, *OEC (Avrupa)*, *World Festival (Amerika)* olarak 3 tane uluslararası turnuva vardır.

Yerel turnuvalar **Bilim Kahramaları Derneği**’nin yerel turnuva ortakları tarafından *FLL*’nin uluslararası kurallarına göre düzenlenir. Hangi ödülleri alan takımın ulusal turnuvaya katılabileceği konusu yerel turnuva öncesi web sitesinde belirtilir.

Ulusal turnuva **Bilim Kahramaları Derneği** tarafından *FLL* uluslararası kurallarına uygun olarak düzenlenir. Ödül alan takımların hangi uluslararası turnuvaya katılabileceği turnuva öncesi belirtilir.

Ayrıca, bir üst turnuvaya katılım hakkı edinen takımın katılmaması durumunda hangi takımların katılabileceği de belirtilir. Uluslararası turnuvalara katılım hakkı **Bilim Kahramaları Derneği** tarafından *FLL* kurallarına göre verilir. Verilen sadece katılım **hakkıdır**. Katılımla ilgili her türlü (idari ve finansal dahil olmak üzere) sorumluluk katılan takımındır.

8.2 BAŞVURU

Her takım kendi başvuru sürecini yönetir, bu yüzden nasıl başvurmanız gerektiğine karar vermek için www.bilimkahramanlari.org sitesindeki **SEZON BİLGİLERİ** bölümüne bakın. Bazı etkinlikler için sınırlı kapasite olduğundan, başvuru yapmış olmanız kabul edilmenizi garanti etmez. Kayıt ücretini ödeyip, tema setini alıp, **takım bilgi formunu** eksiksiz tamamlayarak başvurunuzu yapın.

Başvuru süresi bittiğinde, kabul edilen takımlar etkinliğe ev sahipliği yapan yerel turnuva ortağı veya **Bilim Kahramaları Derneği** tarafından bilgilendirilecektir. **Bilim Kahramaları Derneği** ve koçlar arasında e-group yoluyla etkileşim sezon sonuna kadar sürecektir.

8.3 TURNUVA ÖNCESİ HAZIRLIK

- turnuvaya hazırlanmak için mümkünse hafta sonları da dahil olmak üzere toplantılar düzenleyin,
- takım ve etkinlik bilgilerini ve okul gazetesinde, ilan panolarında, ve yerel gazetede yayınlayın,
- prova olarak robotunuzu çalıştırın ve sunumunuzu yapın; bunları yaparken zaman sınırlamalarına dikkat edin; seyirci davet edin ve fikirlerini alıp, size doğru geliyorsa, sunumunuzu değiştirin.

8.4 TURNUVA GÜNÜ YAKLAŞIRKEN

- turnuva bilgileri için www.bilimkahramanlari.org adresine tekrar girin,
- ÖNEMLİ: “**yetişkin müdahalesi**” ile ilgili bölümü tekrar okuyun,
- etkinliğin başlangıç-bitiş tarihleri, saatleri, park yerleri, getirilmesi gerekenler, ve yemek, sunum odası donanım ve yazılım bilgileri gibi konularla ilgili bilgileri web sitesinde inceleyin,
- bütün öğrencilerden tam olarak doldurulmuş **AİLE ONAY FORMLARINI** toplayın,
- çocukların sağlık sigorta bilgileri, sigorta erişim numarası, poliş numarası, veli telefon numaraları, adresleri elinizde bulunsun,
- varsa, çocukların almakta olduğu ilaç ve alerjilerini bilin.

8.5 TURNUVA GÜNÜ

- turnuva günü kaydınızı yaptırın,
- **JÜRİ TAKIM TANITIM FORMU'nu** verin (4 kopya,)
- **AİLE ONAY FORMLARINI** verin.

Bu formları web sitesinde bulabilirsiniz.

FIRST® LEGO® League sezonu heyecanı turnuva günlerinde zirveye çıkar. Turnuvaları yerel turnuva ortakları, **Bilim Kahramanları Derneği**, ve gönüllüler planlar, yönetir, ve yürütür. Bu etkinlikler takım üyelerine biraraya gelerek başarıları kutlama fırsatını verir. Turnuvalar heyecanlıdır, renklidir ve enerji doludur! Turnuvalarda kimleri görebiliriz diye sorarsanız: VIP konuklar, sponsorlar, medya mensupları; koçlar, duyarlı ve neşeli öğrenciler; jüriler ve siyah beyaz çizgili gömlekleriyle hakemler. Burdan güzel hatıralarınız, ve kendi ürettiklerinizle ayrılırsınız: t-shirt, afiş, dostluklar, çözümler, alışkanlıklar, vs.

Takımların bu süre içinde çeşitli alanlarda gösterdiği başarıları değerlendirilir, ve en yüksek onur *FLL* ve *FIRST*'ün gerçek amaçlarını en iyi sergileyen takıma verilecek olan **Şampiyonluk Ödülü** ile belirlenir. Ayrıca, turnuvaya giren her katılımcıya, takımının katılımını, bu teknik yolculuktan duyduğu heyecanı ve bir birey olarak takım deneyimini anımsatmak, ve bu sekiz haftalık süreçteki bağlılığını kutlamak için, bir **FLL madalyası** verilir.

Takımın sorumlu bir büyük tarafından denetim ve gözetim altında olması başarılı bir turnuva için çok önemlidir. **Çocukları turnuva gününden önce eşleştirin. Eşler birbirinden sorumlu olup, nerede olduğunu bilsin. Herkese (aileler ve destekçiler dahil olmak üzere) FLL değerlerine uygun davranmaları gerektiğini hatırlatın. Tıbbi müdahale gereken bir durum olursa, lütfen en kısa zamanda turnuva organizasyon komitesinden birine durumu bildirin. Her turnuvada acil durumlarda müdahale edebilecek ambulans ve tıbbi personel bulunur.**

Her öğrenciye olan ihtiyacı vurgulayın, böylece her öğrenci takım arkadaşlarından, diğer takımlardan, yetişkinlerden ve ziyaretçilerden saygı görür.

Takımlar, turnuva programına göre, kayıt yaptırmaya ve pratik yapmaya yeteri kadar zamanlarının kalması için, erkenden turnuva alanında olmaya teşvik edilirler. Turnuvaların çoğu halka açıktır. Veli, kardeş, sponsor, arkadaşların hepsinin turnuva katılmaya teşvik etmenizi tavsiye ederiz.

8.5.1 TURNUVA GÜNÜ İÇİN 10 ÖNEMLİ PÜF NOKTASI

1. şevkle, heyecanla gelin: turnuvalar muhteşem oluyor,
2. yüksek ses ve uzun bir güne zihnen hazır olun; sıkı bir öğle yemeğiniz ve gerektiğinde alabileceğiniz hafif yiyecekler olsun; bol sıvı tüketin; birçok kişi bunu günün heyecanına kendini kaptırıp, unuttur;
3. asabi olmayın; hakemler de, jüri üyeleri de gerçekten çok sempatik, cana yakın insanlar,
4. takımın sezon boyunca öğrendiği şeyleri gün boyunca kullanın; eğer işler dilediğinizden daha olumsuz gitse bile.... *FLL*, takım çalışmasını bu yüzden öne çıkarttır: hangi sorunla karşılaşırsa, karşılaşsın, takım birlik olur; unutmayın jüriler her durumda sizi gözlemliyor olabilir;
5. jüri görüşmelerinden önce eğlenceli molalar vermeye dikkat edin; sizi birleştirip, neşeli bir duruma getirebilecek bir şarkınız, takım oyunu, veya şiiriniz olabilir;
6. turnuva öncesi çok iyi uyuyun;
7. jüri toplantılarında söylemek istediklerinizi takım olarak veya teke tek sesli veya sessiz üstünden geçin,
8. her jüri görüşmesine hazırlık için bir kontrol listeniz olsun; görüşmeye gitmeden önce, üstünden kısaca geçin ki, birşey unuttuğunuzu fark ederek pit alanına koşmak zorunda kalmayın;
9. pit alanında diğer takımlarla tanışmaya ve onların proje ve robotunu tanımak için zaman ayırın, gayret gösterin; sizin yüreklendirmenize ihtiyaçları olabilir;
10. lütfen eğlenin; bu kadar çalıştınız, yaptıklarınızla gurur duyabilirsiniz.

8.5.2 YETİŞKİN MÜDAHELESİ

*Bilim Kahramanları Derneği olarak yetişkinlerin de FLL hakkında bu kadar heyecan duymalarını anlıyoruz. Ancak, yetişkinler etkinliğin “çocuklar için” var olduğunun önemini gözden kaçırmamalı. Jüri, ödüllendirirken en çok çalışmayı yapan, programlama ve araştırma süreçleri de dahil olmak üzere, **işi çocukların tamamladığı bariz olan** takımlara ödül verir. *FIRST® LEGO® League yetişkinlerden takımlarının herhangi bir yapım, programlama veya araştırmasına katılmaktan kaçınmalarını rica eder.**

Eğer bir yetişkinin heyecanı, cesaretlendirme ve duygusal destek sınırlarını aşarsa, böyle bir durum ters etki yaparak, takımın puan kaybetmesine yol açabilir.

8.5.3 TURNUVA KONTROL LİSTESİ

- robotunuz
- AİLE ONAY FORMLARINIZI
- parça çantanız
- programlama jürilerine göstermek için programınızın bir kopyası (isteğe bağlı)
- proje sunumunuz için gerekli olabilecek materyaller
- AC adaptörü ile birlikte dizüstü bilgisayarlarınız
- takım gereksinimleriniz
- pit masanız için bir bayrak/afiş
- kişisel eşyalar (şapkalar, eldivenler, ceketler, not defterleri, vs.) için bir saklama kutusu
- çocukların tıbbi ihtiyaç bilgilerinin bir kopyası

8.5.4 PROGRAM AKIŞI

Takım, günün programını genellikle kayıt sırasında veya hemen sonrasında alır. Turnuvayı takip edebilmek için programa bağlı kalmak çok önemlidir. Genellikle üç tur vardır. Programda her turun ve jüri görüşmesinin zaman-yer bilgisi bulunur.

Takımınızın programına çok dikkat edin. Çünkü bir turu veya jüri toplantısını kaçırmak puan kaybına yol açabilir. Önemli program değişiklikleri gün boyunca takım alanlarında duyurulacaktır. Bütün takımlar bu duyuruları dinlemeli ve programlarını ona göre ayarlamalıdır.

Bir turnuva gününün nasıl olacağı ile ilgili fikir edinmek için bu bölümün sonundaki **örnek turnuva programı akışına** bakabilirsiniz.

SEYİRCİLER

Seyirciler için ayrı bir oturma alanı ve ayrı bir giriş olabilir. turnuva sorumlusunun kararına bağlı olarak bazen takımları jüri alanlarında seyredebilir. **Seyircilerin pit alanına girmesi güvenlik açısından yasaktır.** Lütfen heyecanlı velilere, dostlara söyleyin, **bunu denemesinler bile.**

ROBOT OYUN ALANI

Takımlar her biri 2.5 dakikalık üç tur tamamlar. Oyun sahasında aynı anda iki takımın robotları görev yapar. Lütfen her görev sırasında sadece 2 takım üyesinin (pilot olarak) masada durabileceğini hatırlayın. Bu iki üye her görev için değişebilir, ve acil durumlarda 1 yardımcı pilot müdahale etmek üzere masa başına gelebilir. **Gün boyunca jüri takımları pit ve robot oyun alanında gözlemleyecektir.**

ROBOTU TAŞIMAK

Biri robotunu düşürecek ve parçaların etrafa saçılmasını seyredecek. Turnuva süresince robotunuzu taşımak için karton bir kutu, bir “*mobil gara*” kullanmaya gayret edin. Eğer düşerse parçaları toplamak ve robotunuzu yeniden monte etmek için şansınız daha yüksek olur. Takım ruhunuzu göstermek için “*mobil garajınızı*” boyayabilirsiniz!

PİT ALANI

Pit alanının planlanmış bir düzeni vardır ve takımların hareket edebilmesi için yeterli alana sahip olmalıdır. Bu alanda **alıştırma masaları**, ve her takım için bir masa ile priz bulunur. Masanızın size ayrılan masa olduğuna emin olun. Pit masasında, takımlar bilgisayarlarını çalıştırabilir, robotları veya programları üzerinde son dakika değişikliklerini yapabilir, araştırmalarını, posterlerini, logolarını ve seyir defterlerini sergileyebilir, ve jüriye sunum yapabilirler. Takım sıralamaları ve puanları gün içinde pit alanlarında duyurulur.

Genellikle, alıştırma masalarını kullanmak için bir sıraya girmek gerekir. Takımların masaları kullanma zamanları belli bir süre ile sınırlıdır. Turnuva sorumluları pitlerin ne zaman açılacağını ve kapanacağını, ve kimin pite girebileceğini belirler. Genellikle güvenlik açısından ziyaretçilerin pit alanına girmesine izin verilmez. Turnuva sorumluları her takımın ihtiyacını karşılayabilmek için, takımlardan programa uymalarını ister.

PİT MASALARI

Her takım gün içindeki "adresini" belirleyen, kendileri için ayrılmış yerin numarasını alır. Her takımın kullanabileceği bir masa ve etrafında bir kaç sandalye vardır. Jüriler dolaşırken takımları tanımak için masa numaralarına başvururlar. Yerinizi değiştirmeyin çünkü jüri takımı yazılı olduğu yerde arar, başka yerlere bakmaz. Lütfen masaları tasarlanmış yerlerinden oynatmayın çünkü onlar pit içinde hareketi sağlayacak şekilde yerleştirilmiştir. Alanınızı takım ruhunuzu ve *FLL* bilginizi gösterecek şekilde dekore edin.

ELEKTRONİK CİHAZLAR

Turnuva sorumluları sizde radyo veya benzeri elektrikli aletleri getirmemenizi isteyebilir. Sahaya getirilen her türlü elektrikli aletin tek sorumlusu takım koçudur. **Turnuva sorumluları bu aletlerin güvenliği ile ilgili hiçbir sorumluluk kabul etmez.** Hiçbir elektronik cihaz diğer takımı rahatsız edemez, ederse, kapatılır.

SAKLAMA KUTULARI

Bütün takımlar, şapkalar, eldivenler, ceketler gibi özel eşyaları için bir saklama kutusu getirmelidir. Gelebilecek zararları en aza indirmek ve alandaki hareketin güvenliğini sağlamak için pit alanında bu kutuyu masanızın yanında tutun.

UZATMA KABLOSU/GÜÇ ŞERİDİ

Her takım yanında ayarlı kalın bir uzatma kablosu ve güç şeridi getirmelidir. Turnuva yöneticileri her masaya elektrik ve iki aleti takmak için fiş sağlar. Takımlar fazladan ihtiyaç duydukları güç çıkışlarından kendileri sorumludur. (Not: Eğer uzatma kabloları pit alanının gerektirdiği güvenlik standartlarına uymuyorsa, takımların onları kullanmasına izin verilmez.)

SIRA

Takımlar anonsları dikkatlice dinlemelidir. Takımlar maçlarını beklemek için sıra olma alanına çağırılırlar. Sıra olma alanı karşılaşma zamanı gelen takımların sıraya dizilmesi için tasarlanmış bir alandır. Sıra çağrılarını dinlemeleri ve takımı programda tutmaları için iki kişiyi görevlendirin. Bir maçı kaçırmak puan kaybına yol açabilir.

AÇILIŞ TÖRENİ

Genellikle açılış töreni öncesinde takımların kayıt, hazırlık, ve alıştırma sahalarında zaman için yaklaşık bir saatleri vardır. Yaklaşık yarım saat süren açılış töreni günün havasını belirler. Jüriler ve özel konuklar tanıtılır, turnuva bilgileri ve puanlama sistemi açıklanır. Tören bittiğinde, hemen robot oyunu turlarına veya jüri görüşmelerine başlamayan takımlar, pit alanlarına dönüp sıralarını beklerler.

ÖDÜL TÖRENİ

Takımlar Ödül Töreni için robot oyun alanına dönerler. Ödüller ve madalyalar verilir, ve takımlar gün boyu gösterdiği çabalardan dolayı tebrik edilirler. Gün sona ererken kutlama, müzik, ve duygusallık seviyesi artar.

8.5.5 TİPİK TURNUVA GÜNÜ AKIŞI

08:00-09:00

Takım kaydı

Bina girişinde

Genellikle, takımınız *FIRST® LEGO® League* turnuvasına geldiğinde, pit alanı masa numarasını ve günlük programınızı almak için ilk önce kaydınızı yaptırmalısınız.

08:00-09:00

Takım yerleşmesi

Pit alanı

Pit masasını güne hazırlamak için biraz zaman ayırmalısınız. Burası sizin ana üssünüz olacak. Kişisel eşyalarınızı masanın altına koyun, bir flama asın ve diğer takımlara da verebileceğiniz broşürler hazırlayın.

09:00-09:15

Koç toplantısı

Koç-Hakem toplantı odası

Koçlar turnuva akışı ve kuralların son olarak üstünden geçmek üzere toplantıya katılırlar. Bu sırada öğrencilerinizi bırakabileceğiniz bir **yardımcınız** olduğundan emin olun.

09:30-10:00

Açılış töreni

Robot oyun alanı

Takımınız ve yardımcılarınızla birlikte açılış törenine katılın.

10:15-10:30

Takım çalışması

Takım çalışması jürisi odası

Takımınızın programı, takım çalışması değerlendirmesi için ayarlanmıştır. Takımınızla birlikte bu odaya gidin. Çocuklar nasıl birlikte çalıştıkları, sorunları nasıl çözdükleri, ve koçları ve akıl hocaları ile olan ilişkileri hakkındaki sorulara hazırlıklı olmalıdırlar.

10:50-10:55

1nci tur karşılaşmalar

Robot oyun alanı

Diyelim ki takımınız 10:50'de karşılaşacak: takımınızın birkaç dakika öncesinden çalışmaya hazır robotuyla birlikte sıra alanında olmasına özen gösterin. Bazı turnuvalarda gün akışı o kadar iyi gider ki, her şey biraz erken biter. Turnuvanın biraz erken veya geç ilerlemesi halinde mutlaka gelişmeleri takip eden bir yardımcınızın olsun.

11:10-11:15

2nci tur karşılaşmalar

Robot oyun alanı

Sıra gene sizde! Robotunuzla birlikte robot oyun alanındaki yerinizi alın.

11:45-12:00

Teknik jüri

Teknik jüri odası

Şimdi sıra jürinin tasarımınızı nasıl seçtiğiniz ve programları nasıl yazdığınız ile ilgili sorularını cevaplamakta. Takımdaki herkesin yapım ve programlama aşamaları hakkında yeterli bilgi sahibi olduğundan emin olun. Jüriye girmeden önce bir süre bu sorulara cevaplar vererek geçirirseniz, faydalı olabilir. Lütfen jürinin bu sırada cevapları yetişkinlerden değil, çocuklardan almak istediğini aklınızda bulundurun.

12:00-12.30

Öğle yemeği

Kafeterya

Lütfen dinlenmek ve enerji toplamak için biraz zaman ayırın. Katılım öncesi çocuklar için turnuvada yemek olup, olmayacağını öğrenin ve ona göre hazırlıklı olun.

12:45-13:00

Proje jürisi

Proje jürisi odası

Projenizi jüriye sunma zamanı! Çalışmanızı sunmak için yaklaşık 5 dakikanız vardır ve sonra jüri size onun hakkında sorular sorar.

13:20-13:25

3ncü tur karşılaşmalar

Robot oyun alanı

Robotunuzu bir kez daha denemek için sahaya geri dönme zamanı! Keyfinize bakın!

14:00-15:00

Çeyrek, yarı, ve final karşılaşmaları

Robot oyun alanı

3 turda en yüksek puanı alan 8 takım sadece bir tane kalana kadar tekrar karşılaşmaya davet edilir. Eğer takımınız ilk 8'de değilse bile seyretmek çok eğlencelidir. Bu zamanı oturup rahatlamak ve diğer takımları seyretmek için kullanın. Veya robotunuzu bu tur karşılaşmalarına hazırlayın!

14:00-15:45

Geri çağırma / son değerlendirme

Jüri değerlendirme odası

Takımlar farklı **jüri ekipleri** tarafından değerlendirildiği için, jüriler her ekibin en iyi takımlarını birlikte görüp, sağlıklı karar vermek için tekrar değerlendirmek isteyebilirler. Geri çağırılmak takımınız için olumlu bir göstergedir. Bu toplantılar sonunda jüri ödül dağıtım konusunda son kararlarını verir.

15:00-15:45

Takımların toparlanması

Pit alanı

Şimdi pit alanınızı temizleme, robotunuzu kaldırma ve eve dönüş için hazırlanma zamanı. Ama henüz gitmeyin...

16:00-17:00

Kapanış ve ödül töreni

Robot oyunu alanı

Kapanış törenini kaçırmayın! Kapanış töreni turnuva gününün ve aylar öncesinin o ağır çalışmalarını üzerinizden atmak ve kutlama yapmak için mükemmel bir zamandır. Bol tezahurat ve müzik olacak, etrafınızdaki herkesi tebrik etmek için hazırlanın. Herkes alkış hak ediyor! İyi ki geldiniz....

8.5.6 DEĞERLENDİRME

Karşılaşma turlarında elde edilen puanlara ek olarak her takım kendi robot tasarımına, takım çalışmasına, araştırma, programlama, yapım becerilerine ve stratejisine göre puanlandırılır. Jüri görüşmelerinde takımlara sorular sorulur; değerlendirmelerde FLL deneyimlerini değişik açılardan anlatmaları ve gösterebilmeleri beklenir. Jüriye göre önemli diğer konular: FLL'nin ardındaki bilimsel bilgi, takım ruhu, sportmenlik ve akıl hocalarının takım üzerindeki etkileridir. Jürinin odaklandığı konu takım elemanları ve öğrendiklerini ifade edebilme yetenekleri üzerindedir.

Jüri, takımları programlanmış görüşmelerde olduğu kadar, pit ve robot oyun alanlarındaki sohbet ve gözlemleri sırasında da değerlendirir. Jürileri özel tasarlanmış FLL jüri gömleklerinden veya yaka kartlarından ayırt edebilirsiniz. Takım üyeleri jürinin pit alanında yanlarına gelebileceğini bilmeli ve hazırlıklı olmalıdırlar. Bu resmi olmayan görüşmeler jüriye daha önce duymadıkları hikayeleri dinlemek ve özel yetenekleri keşfetmek için daha resmi jüri görüşmelerinde elde edemedikleri fırsatı verir. Bu süreç çocukları sıkıştırıp, daraltmak için değildir. Koç çocukları jüri görüşmelerinde rahat olmaları için cesaretlendirmelidir. Jürinin, görüşme sürecinin bazı çocuklara çok sıkıntı verebileceğini anlaması gerekir.

Bunun takımın kendini gösterme şansı olduğunu hatırlamak önemlidir. Daha önceki bölümde belirtildiği gibi, koçun görevi kolaylık sağlamaktır; değerlendirme sürecine yetişkin müdalesi yasaktır. Takımın soruları yanıtlamadaki veya bir yetişkinin yardımı olmadan robotta ayarlamalar yapmadaki yetersizliği jüri için kanıtlar oluşturacak ve değerlendirmeyi olumsuz etkileyecektir.

Takımlar jüri ile belirlenmiş zaman aralıklarında görüşürler. Takımlara pitten jüri alanına geliş süresi tanınır. Tüm takımlara belirlenmiş jüri randevularından beş dakika önce gelmelerini öneririz. Her jüri görüşmesinin arasında molalar olacaktır, böylece takımlar bir sonraki buluşma noktalarına gitmek için ve jüri de bir önceki jüri görüşmesini değerlendirmek için zaman bulacaktır. Her jüri odasının dışında programın gerisinde kalınıp, kalınmadığını kontrol eden jüri asistanları bulunur.

Jüri görüşmelerinde zaman kullanımı şu şekilde olacaktır:



Lütfen zaman kullanımı aşmamaya özen gösterin. Hatalı zaman kullanımı hem size, hem başka takımlara, hem de turnuvanın akışına zarar verebilir.

Teknik Değerlendirme

Teknik jüri odalarında yapılır. Her odada turnuva masası ve oyun sahası bulunur. Her takım robotunu ve programının bir kopyasını getirir. Her takım izlediği stratejiyi, tasarımı, ve program sürecini jüri ile paylaşır. Alanda teknik donanım desteği olmayabilir. Bu sebeple buna uygun olarak planlama yapınız. Eğer takımınızın bilgisayar

kullanması gerekirse, pili iyi durumda olan bir dizüstü bilgisayar getirin. Bunlara ek olarak, jüri robotun yeteneklerini daha iyi değerlendirmek için takımları pitte ziyaret etmeyi ve/veya karşılaşmayı seyretebilmeyi seçebilir.

Proje Değerlendirme

Proje jürisi odalarında yapılır. Turnuva sorumluları takımlar için belirli bir hazırlık süresi ve sunum zamanı belirleyeceklerdir. Genellikle takımların sunumları için beş (5) dakikaları olacaktır. Jüri veya bir asistan takımlara sunumda kalan süreyi hatırlatır. Hatırlatma “*son 1 dakika*” veya “*son 2 dakika*” şeklinde olur. Jürinin elinde, kalan son bir dakikayı belirtmek için bir sinyal olacaktır. Sunumun belirlenen zaman sınırları içinde olmasına özen gösterin. Aksi takdirde soru-cevap için yeterli süre kalmayabilir.

Jüri alanındaki teknik destek sınırlı olabilir bu nedenle planınızı ona göre yapın. Eğer takımınız MS PowerPoint sunumu yapacaksa, dizüstü bilgisayarının şarjının iyi durumda olduğundan emin olun. Lütfen tepegöz ve diğer sunum araçlarının kullanılabilir olup, olmadığını turnuva günü, turnuva sorumlularına danışın. Olan, gereken donanım ve yazılım bilgileri turnuva öncesi web sitesinde olacaktır.

FLL Değerlerinin değerlendirilmesi

Takım çalışması jürisi bu değerlendirme için takımların pit alanı masalarına gelir. Gelişleri planlıdır. Takımlar, jürilerle takımın yapısı hakkında konuşurlar. Jüri koçun ve danışmanların sezon boyunca takımdaki rol ve etkilerini de sorgulayabilir; çocukların FLL deneyimleriyle ilgili açık uçlu sorular da sorabilirler. Lütfen jüriyle paylaşmak için, destekleyici bilgi ve malzeme getirin.

Teknik, Proje ve Takım Çalışması jürileri, değerlendirmelerini bitirmeden karşılaşmaları seyredip, takımları son olarak görmek için pit alanına gelebilirler.

Geri Çağırma

Turnuvalara katılan takım sayısına göre takım değerlendirmeleri **farklı jüri ekipleri** tarafından yapılabilir. Farklı jürinin kendi görmedikleri takımı değerlendirmeleri zor olduğundan, her ekibin en iyi takımını, bu sefer birlikte değerlendirirler. Geri çağırmanın olup, olmayacağına, veya kaçır takım için olabileceğine dair son kararı turnuva sorumlusu verir.

Eleme Turları

Çoğu turnuvanın Robot Performans Ödülü’nü vermeden önce eleme turları olur.

Son Değerlendirme Toplantısı / Şampiyonluk Ödülü

Geri çağırımlar bittikten ve jüri ekipleri kendi konularında takım sıralamasını yaptıktan sonra **son değerlendirme toplantısı** yapılır. Bu toplantıda robot oyunu sonuçlarına da bakılır. Takımlar robot, proje, ve FLL değerlerine uygunluk açılarından değerlendirilir. Her 3 konunun da ağırlığı aynıdır. Aşağıda bu konuyu açıklayan bir grafik bulacaksınız. **Ancak, her 3 konuda en öne çıkan takım Şampiyon olarak seçilir.** Ödül kararları sadece jüri ve/veya hakemlerin görüşlerine göre verilir. Turnuva sorumluları karara karışmazlar (*Aslan Koç, En gönüllü gönüllü* ödülleri bu kuralın dışındadır.)

Jüri değerlendirme kriterlerini de bu dokümanın sonunda bulabilirsiniz.

Ödül Dağılımı

Jüri ödülleri olabildiğince adil dağıtır. Çoğu etkinlikte, hiçbir takım ikiden fazla büyük ödül almaz. Amaç yüreklendirmektir. **Tekrar hatırlatıyoruz: FLL etkinliği süreç odaklıdır, ve gerçekten (zamanla emin olursunuz) takımın kazancı turnuva gününe kadar yapılan çalışmaların/deneyimlerin toplamıdır.** Turnuvalar da bu işin baharatı olur.

9.0 ÖDÜLLER

Koç El Kitabının bu bölümünde bütün ödüllerin detaylı bir açıklamasını, ve ödül kriter tablolarını (*rubrikleri*) bulacaksınız. Ödül almak istiyorsanız, lütfen kriterlerden yararlanın ve ona göre hazırlanın. Bu tablolar değerlendirme için yol göstericidir ve takımınıza başarıya doğru giden yolda dönem boyunca sahip olmaları gereken becerileri sağlayacak bir harita görevi görür.

9.1 ÖDÜL KATEGORİLERİ / ÜST TURNUVAYA GEÇİŞ KRİTERLERİ

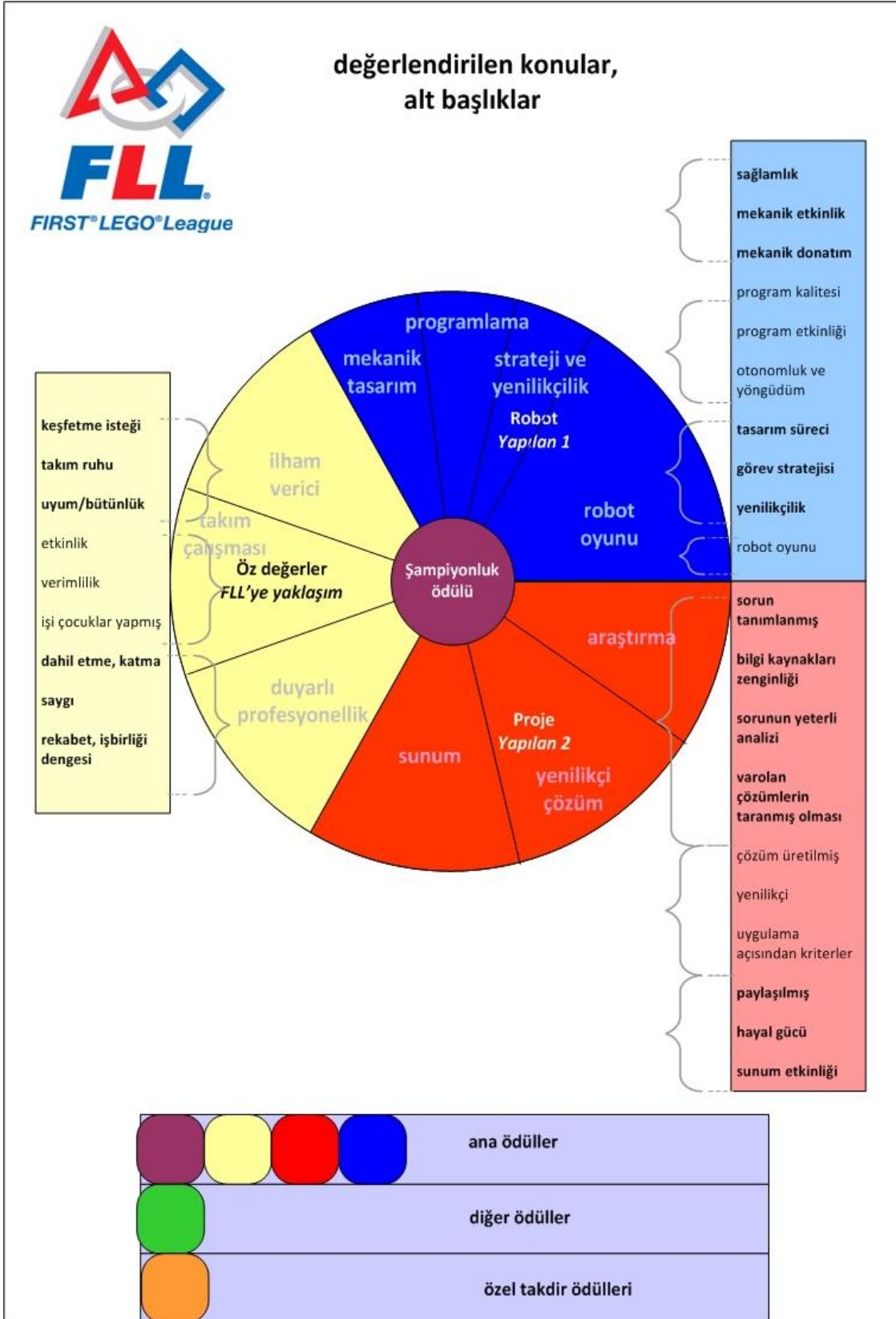
FLL ödülleri, **Teknik**, **Proje**, **FLL değerlerine uygun davranış**, ve **teşvik/takdir** ödülleri olmak üzere dört ana kategoriden oluşur. Bir takımın FLL turnuvasında kazanabileceği en prestijli ödül olan şampiyonluk kupasını alacak takımı belirlemek için jüri, takımların Teknik, Proje, ve FLL değerlerine uygun davranış kriterlerini gözönüne alacaklardır.

Bir üst turnuvaya geçebilmek için takımların mavi, kırmızı, ve sarı bölümlerin hepsinde varlık göstermesi gerekir. Ödül alan, ancak her kategoride varlık göstermeyen takım yerine, ödül almayan fakat dengeli varlık gösteren takım üst turnuvaya seçilebilir. Aşağıda ödül listesini ve şampiyonluk yolunda ağırlıklarını gösteren bir tablo bulacaksınız:

9.2 ÖDÜL LİSTESİ

karar verenler		ödül ismi
Hakemler + Tüm jüri	1	Şampiyonluk ödülü
Hakemler	2	Robot performans 1ncilik ödülü
Proje	3	Araştırma ödülü
Takım çalışması	4	İlham verici takım ödülü
Teknik	5	Mekanik tasarım ödülü
Hakemler	6	Robot performans 2ncilik ödülü
Proje	7	Yenilikçi çözüm ödülü
Takım çalışması	8	Takım çalışması ödülü
Teknik	9	Strateji ve yenilikçilik ödülü
Proje	10	Sunum ödülü
Takım çalışması	11	Duyarlı profesyonellik ödülü
Teknik	12	Programlama ödülü
Tüm jüri	13	Herşeye rağmen ödülü
Tüm jüri	14	Yükselen yıldız ödülü
FLL Türkiye Platformu +	15	Aslan Koç ödülü
FLL Türkiye Platformu	16	En gönüllü gönüllü ödülü

9.3 ÖDÜLLER, ŞAMPİYONLUK YOLUNDA AĞIRLIKLARI, KRİTERLERİ

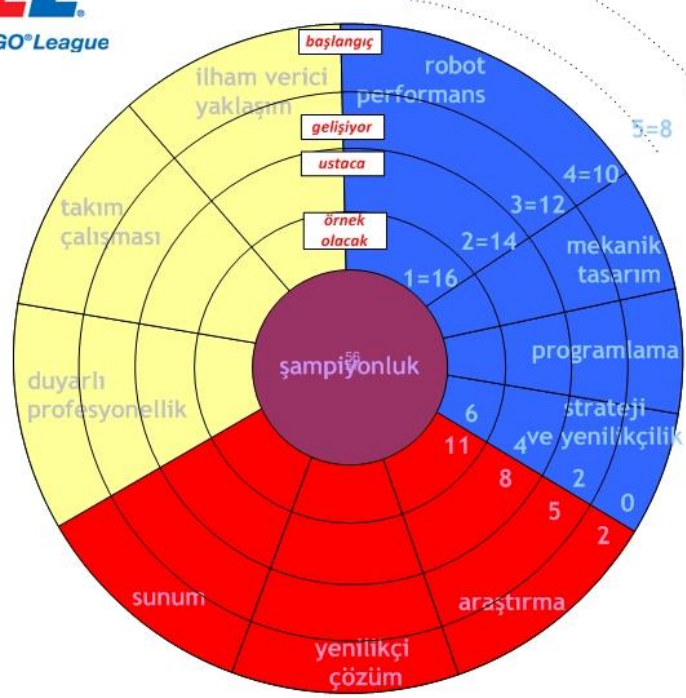


Turnuvaya katılan takım sayısına göre **FLL Operasyonel Ortağı (Bilim Kahramanları Derneği)** ödül sayısını **değiştirebilir**. Turnuva sırasında her çocuk deneyimlerinin hatırası olarak bir **FLL Madalyası** alırlar.

Ödüllerin dağılımı, bir takıma iki (2) ödülünden fazla olmayacak şekilde, mümkün olduğunca eşit yapılır.

Bu sene kullanılan **proje, teknik, takım çalışması** detaylı kriterlerini ekte bulacaksınız. Lütfen onlardan faydalanın. Sağlam bir robot tasarlamak için **"ustaca"** ve **"örnek olacak"** kategorilerine dikkat edin, takım ruhunuzu gösterin, ve bu sayede sezondan çok daha fazla keyif alın. Bu kılavuzu bir yol haritası olarak kullanın: takımınızın ve sizin nerde durduğunuzu ve mükemmel sonuçlar almak için daha ne kadar ilerlemeniz gerektiğini bulun. Bu harita varacağınız yere ulaşmanız için size bazı öneriler verecektir, fakat haritada olmayan yeni veya daha kestirme yolların da sizi aynı yere çıkaracağını unutmayın.

Geri çağırma sonrası jüri ekipleri her geri çağırılan takımı sezon kriterleri ve aşağıdaki formu kullanılarak değerlendirir. Takım değerlendirmesi yükseldikçe değerlendirme merkeze doğru kayar ve en yüksek puanı alan takım şampiyon olur. (Aşağıdaki şekilde görüldüğü gibi, 6 dilim x en yüksek 11 puan + 3 dilim x en fazla 6 puan + 1 dilim x en fazla 16 puan = toplam en fazla 100 puan.) Son değerlendirme ve geri bildirim formu aşağıda gösterilmiştir.



FLL Türkiye, takım geri bildirim formu

takım adı:

takım no:

toplam puan:

not (ödül, diğer ödül, özel takdir, vs.):

teknik bölümünde var: ☐

proje bölümünde var: ☐

FLL değerleri bölümünde var: ☐

Geri çağırılan her takım için son değerlendirme toplantısında bu form kullanılarak puanlar hesaplanır. Geçerli kriterlere göre her takım değerlendirilir ve doğru **dilime** çek işareti ☒ konulur. Konulduğu noktalardaki puanlar toplanır. En yüksek puanı toplayan takım şampiyon olur. İsmi, robot performans hariç, diğer ödül listelerinden silinir.

9.4 ŞAMPİYONLUK ÖDÜLÜ

Şampiyonluk ödülü bir takımın kazanabileceği en prestijli ödüldür. Şampiyonluk ödülü, sezon teması ve FLL değerleri konularındaki en başarılı takımı ilan eder. Bu ödül çocukların saygı, cesaret, ve duyarlı bir profesyonellik gösterirken, başkalarına bilimin, teknolojinin ve mühendisliğin yapabilecekleri konusunda nasıl ilham verdiklerini, onları nasıl motive ettiklerini ölçer. Kazanan takım *FIRST® LEGO® League* programı için değerli bir model olma onuruna sahip olur.

Şampiyonluk ödülü için düşünülen takım yukarıdaki formdaki bütün ödül kategorilerinde yüksek performans gösteren takımdır. **Şampiyona tüm jüri ve hakemler birlikte karar verir.** Çoğunlukla Şampiyonluk ödülü alan takım, diğer kategorilerden ödül almaz. Robot performans ödülü bu kısıtlama dışındadır.

Şampiyonluk için yapılan değerlendirilmede ağırlıklar şöyledir:

Teknik ödüller kategorisi:	Robot performans (hakem)	16%
	Robot tasarım (jüri)	17,3%
Proje ödülleri kategorisi:	Proje (jüri)	33,3%
FLL değerleri ödülleri kategorisi:	FLL değerlerine uygun çalışma (jüri)	33,3%
	Toplam	100%

9.5 TEKNİK ÖDÜLLER

9.5.1 ROBOT OYUNU ÖDÜLLERİ

- *FLL* bu ödülü turnuvadaki robot oyun alanında en iyi puanı alan takıma veya takımlara verir. En iyi skoru yapan ilk 2 veya 3 takım bu ödülü alabilir. **Puanlar konusunda son söz hakemlerindir.**

9.5.2 ROBOT TASARIM ÖDÜLLERİ

Kazanan bir tasarım, robotu tasarlayan, inşa edenler, ve programlayanları öne çıkaran üç unsur üzerinden belirlenir. *FLL* bu sene Robot Tasarım ödülleri 3 ayrı bölüme ayırıyor:

- **Mekanik tasarım ödülü** - *FLL* bu ödülü sağlam mekanik prensiplerini en iyi anlayan, uygulayan, en dayanıklı, tutarlı ve güvenilir robotu üreten takıma verir. **Kriterler:** Yapısal bütünlük kanıtlanmış; rekabet şartlarında dayanıklı; zaman ve parçalar ekonomik kullanılıyor; tamir edip, değiştirmek kolay; mekanizmanın kastedilen görevleri yaparken hız, güç, ve doğruluk açılarından becerikli.
- **Programlama ödülü** - *FLL* bu ödülü programı kaliteli, etkin, program sayesinde gerçekten otonom ve yöngüdümlü tutarlı takıma verir. **Kriterler:** Kastedilen amaca uygun programlama; tutarlı sonuçlar alıyor; programlama modüler, optimize, ve anlaşılır; robot hareketlerinin ve yaptıklarının kastedildiği gibi mekanik ve sensör geri beslemesiyle olması (pilot müdahalesine ve zamanlamayla kontrole en az gereksinim duyulması.)
- **Strateji ve yenilikçilik ödülü** - *FLL* bu ödülü yenilikçi tasarım yapma yeteneğini, görevini çözerken tamamlayıcı, özgün bir stratejiyi en iyi şekilde ortaya koyan takıma verir. **Kriterler:** İyileştirme döngülerini geliştirme ve aktarabilme becerisi (alternatifler düşünülmüş, daraltılmış, denemiş, ve tasarım geliştirilmiş;) takımın oyun stratejisi net olarak belirlenmiş ve tarif ediliyor; yeni, özgün, ve beklenmeyen özellikler hayal edilmiş ve uygulanmış (tasarım, programlama, strateji, uygulama); ve bunlar hedeflenen görevlerin başarılmasını kolaylaştırmış.

Ödül kararlarını teknik jüri verir.

Örnek robot tasarım soruları:

1. Neden bu tasarım?
2. Bu robot kaç farklı görevi yerine getirebiliyor?
3. Robotun sağlam, birarada durabileceğinden emin olmak için neler yaptınız?
4. Neden kullandığınız tekerlek biçimini (palet lastik veya normal tekerlek) kullanmaya karar verdiniz?
5. Robotunuzun neden hızlı/orta/yavaş gittiğini açıklayınız?
6. Robotun düz gitmesini sağlamak için ne denediniz?

7. Ne tür sensörler monte ettiniz? Neden?
8. Favori programlama tekniğiniz nedir? Neden?
9. İlk başta çılgınca olarak düşündüğünüz fikirleri uyguladığınız oldu mu?
10. Sizin robotunuzu özel yapan nedir?

9.6 PROJE ÖDÜLLERİ

Turnuva gününde, her takımın projesini jüriye sunmak için yaklaşık beş dakikası vardır. Proje sunumunu yapmak için skeç, ciddi sunum, ve gösteri gibi sınırsız olanaklar ve üretken yollar vardır. Jüri ayrıca takımların birden fazla üyesinin, veya bütün üyelerinin proje sunumuna katılmasına da dikkat eder. Jüri takımın aşağıda belirtilenleri nasıl gerçekleştirdiğine dikkat eder:

- sorunu her açıdan anlamak, açık, ve net bir taslağını çıkarmak,
- araştırmalarını yönetecek soruyu açıkça tanımlamak,
- eğer sorun çözülemediyse olası etkilerini göstermek,
- takım olarak sunumla hakemlerin dikkatini çekmek,
- çözümlerde yenilikçi yollar göstermek.

FLL, Proje ödülü'nü araştırma kalitesi, yenilikçi çözümleri, ve sunum kalitesi açısından sezon temasının içerdiği çeşitli bilim disiplini anlayışlarını ve konuları en iyi yansıtan takıma verir. *FLL* bu sene Proje ödülleri 3 ayrı bölüme ayırıyor:

- **Araştırma ödülü** - *FLL* bu ödülü sorunu en iyi tanımlamış, detaylı bilgi kaynakları incelemiş, sağlam analiz yapmış, uzmanlarla etkileşim içinde var olan çözümleri en iyi taramış olan takıma verir. **Kriterler:** Sorun net olarak tanımlanmış; bilgi kaynak ve tipleri bahsedilmiş (kitap, dergi, web sitesi, rapor, vs., ve ilgili uzmanlar;) takım araştırma ve analizinin derinliği; çözüm ve teoriler konusunda yapılan çalışmanın genişliği.
- **Yenilikçi çözüm ödülü** - *FLL* bu ödülü çözümde yenilikçiliği, olası uygulamaları, ve takım olarak çözüm ürettiğini gösteren takıma verir. **Kriterler:** Teklif edilen çözüm net anlatılmış; takım çözümünün yaşamı kolaylaştırma iyileştirme derecesi (varolan çözümleri geliştirerek, varolan fikirlerin yeni uygulamalarını bularak, sorunu tamamen özgün şekilde çözerek;) uygulama için farklı öğelerin düşünülmüş olması (maliyet, üretim kolaylığı, vs.)
- **Sunum ödülü** - *FLL* bu ödülü kaliteli çözüm ve paylaşımı, hayal gücüyle geliştirilmiş ilham verici sunum haline getiren takıma verir. **Kriterler:** Sunum organizasyonu iyi, mesaj aktarılıyor; sunumu geliştirmek ve aktarmak için hayal gücü kullanılmış; takımın sunumu başkalarıyla paylaşmış olma derecesi.

Ödül kararlarını proje jürisi verir.

Örnek proje değerlendirme soruları

1. Sorunu tanımlamanıza en yardımcı olan bilgi neydi?
2. Takımınız proje için neden bu sorunu seçti?
3. Bu sorun neden bu kadar önemli?
4. Sunduğunuz veriler bu soruyla nasıl ilişkili?
5. Çelişen veriler sorunu ve çözümünüzü nasıl etkiledi?
6. Verileri nasıl analiz ettiniz?
7. Bütün veriler sonucunuzu ve çözümünüzü destekledi mi?
8. Çözümünüz nasıl paylaştınız?
9. Takımınız neden bu sunuş yöntemini seçti?
10. Sunumunuzun en önemli noktası sizce neydi?

9.7 FLL DEĞERLERİNE UYGUNLUK ÖDÜLLERİ

FIRST® LEGO® League'nde başarılı olabilmek için takım çalışması gereklidir ve bu her takım için başarıya giden anahtardır. *FLL* bu ödülü olağanüstü heyecan ve ruhu, ve sıradışı dostluğu en iyi şekilde gösteren, ve kendi takım arkadaşlarına en saygılı, diğer takımlar için de en destekleyici ve cesaret verici olan takıma verir. *FLL* bu sene *FLL* değerlerine uygunluk ödülünü 3 ayrı bölüme ayırıyor:

- **İlham verici** - *FLL* bu ödülü takımın sentez becerisi en iyi olan takıma verir. *FLL* deneyimine dengeli yaklaşım

(robot, proje, *FLL* değerleri); amaç sadece ödül kazanmak değil. **Kriterler:** Takım kimliğinin eğlence ve şevkle ifade edilmesi; *FLL* değer ve becerilerinin *FLL* dışında uygulanmış olması; günlük yaşamlarından örnekler.

- **Takım çalışması** - *FLL* bu ödülü en girişken, etkin, verimli takıma verir. **Kriterler:** Sorun çözebilme ve karar verebilme süreçleri takımın hedeflerine erişmesini sağlıyor; kaynaklar takım başarılarına göre kullanılmış (zaman yönetimi, rol dağılımı, sorumluluklar;) takımın başarısında sorumluluğu ele alışı ve koçun yönlendirmesi.
- **Duyarlı profesyonellik** - *FLL* bu ödülü duyarlı profesyonelliği anlayıp, yaşayan, arkadaşça rekabet edebilen, diğerlerini örnek olarak bu yaşam tarzına davet edebilen, kendine ve herkese saygılı takıma verir. **Kriterler:** Tüm takım fertlerinin fikir + becerilerinin takdiri ve dengeli katılımı sağlanmış; özellikle, sorun ve anlaşmazlıkları çözerken, takım fertleri eylem ve söylemlerinde mert, duyarlı, ve diğerlerini değerli hissettiren şekilde; takım hem dostça rekabet ediyor, hem de diğerleriyle işbirliği içinde.

Ödül kararlarını *FLL* Değerleri /Takım çalışması jürisi verir.

9.8 JÜRİ ÖZEL ÖDÜLLERİ (teşvik amaçlı)

9.8.1 Herşeye rağmen ödülü

Ne olursa olsun hiç vazgeçmezsek, inanılmaz engellerin üstesinden gelebiliriz. Bu ödül, en kötü durumda bile kendini geliştirebilen, uyum sağlayabilen, ve bu durumun üstesinden gelmeyi başararak saygı duyulacak bir performans gösteren takıma verilir.

Ödül kararını tüm jüri birlikte verir.

9.8.2 Yükselen Yıldız ödülü

Çok iyi takımlar varolan bir ödülün kriterlerine tam olarak uymayabiliyor, ancak gene de teşvik ve tanınmayı hak ediyorlar. Bazı takımların kendilerini özgün bir şekilde diğerlerinden ayıran bir hikayeleri vardır. Bu ödül jüriye kendileri için standart bir ödül olmayan fakat göz dolduran takımı teşvik etme özgürlüğünü verir. Ve eğer bu bir de genç bir takımsa, o takım *yükselen yıldız* olabilir.

Ödül kararını tüm jüri birlikte verir.

9.9 ÖZEL TAKDİR ÖDÜLLERİ

9.9.1 Aslan Koç ödülü

Takım başarısının arkasında önemli ölçüde koç/akıl hocaları ve onlarla yakın ilişki vardır. Bu ödül, takımının jüri ile olan görüşmesinde ve turnuvanın her anında bilgeliği, yön göstericiliği, sabrı ve bağlılığıyla öne çıkan koça veya akıl hocasına verilir.

Ödül kararını hakemler ve turnuva sorumluları birlikte verir.

9.9.1 “En gönüllü” gönüllü ödülü

Gönüllülerimizin gösterdiği bağlılık ve heyecan *FLL*’nin başarısının yansımasıdır. Bu ödül, *Bilim Kahramaları Derneği* tarafından yön göstericiliği ve çalışmaları ile çocukların hayatın en olumlu etkileyen, örnek olan turnuva gönüllüsüne verilir.

Ödül kararını Bilim Kahramaları Derneği verir.

10.0 KUTLAMALAR

Lütfen takımın her ferdine, ve ekibin hazırlanmasına destek olan herkesin katkısı için alenen teşekkür edin. Her takım ferdiyle birebir toplantı yaparak (fikirsel, eylemsel, yaklaşımsal) katkısının öneminin altını çizip, örnek verin.

Sezon sonunda her öğrenci, diğer takım arkadaşlarının katkısını listelesin; kendileri hakkında yazılanları bir diploma gibi hazırlayıp, sunun. *FLL* değerlerini ve hangi takım ferдинin bunun en iyi örneği olmuş olduğunu sorun.

Çocuklara ayrıca nasıl bir meslek hayal ettiklerini, bu programın olası etkisini sorun.

Takım olarak kutlama yapın. Takım çözümünü, sezon sırasında çekilmiş fotoğraf ve filimlerden oluşmuş bir gösteri hazırlayın ve takım fertlerinin değer verdiği kişileri davet edin. Bu davet sırasında sezon diplomalarını verin.

Okulunuzu bu çocukların kutlandığı bir tören yapmaya ikna edin. Tek tek veya takım olarak takım fertlerinin özgüvenini inşa edebilecek ne yapabilirseniz yapın. Bunlar bir koçun ileriye dönük iz bırakmak adına belki de yapacağı en önemli katkılar. Bu çocuklar da bir gün iş arkadaşlarına, ekiplerine, veya çocukların aynı şekilde davranacaklar, unutmayın!

Sponsor, akıl hocası, gönüllü, ve destekçilere alenen, herkesin ortasında teşekkür edin. Takımınızın bu kişilere verebileceği fotoğraflı bir sertifika olabilir, hepinizin imzaladığı bir mektup olabilir.

Sonunda unutmadan koç olarak kendi sırtınızı sıvazlayıp, herşey için kendinize teşekkür edin.

Zaman ayırdınız, önem verdiniz, özen gösterdiniz, yüreklendirdiniz, kolaylaştırıcı oldunuz, doğru enerjilerin bir araya gelmesini sağladınız, gerektiğinde arkadaş oldunuz, rehber oldunuz, dinlediniz, gerektiğinde teselli ettiniz. Siz olmasaydınız, bu yollar yürünemezdi, takım bu noktaya gelemezdi. Size ne kadar teşekkür edilse azdır☺

ELLERİNİZE SAĞLIK!!

11.0 DEĞERLENDİRME FORMLARI