



**Bilim Kahramanları  
Buluşuyor**



## **FLL WORLD CLASS PROJE GÜNCELLEMELERİ**

### **7- Yetişkin Müdahalesi Uygulamaya Karşı**

Bazen takımlar öyle bir proje çözümü tasarlarlar ki, bu çözümü yalnız uygulayamazlar - çözüm FLL süreci içinde bulamayacağınız özel donanım ve eğitim gerektiriyor olabilir. Eğer, fikir, detaylar, ve içerik %100 takım fertlerinden gelmişse, o zaman çözümünüzü uygulamaya dönüştürebilmek için yetişkinlerden destek alabilirsiniz. Bu yetişkin müdahalesi sayılmaz. Çünkü, önemi olan tüm adımları takım fertleri kendileri yürümüştür: araştırma, tüm kararlar. Jüriye, takımınızın fikri nasıl geliştirmiş olduğunu ve neden kendi başınıza fikri uygulama aşamasına getiremediğinizi anlatmaya hazır olun.

Mesela, eğer takım çözümünüz (robot oyununda ihtiyacınız olandan çok daha) karmaşık bir yazılım gerektiriyorsa, bu özellikli beceri konusunda kendinizi yeterince hızlı eğitmek için vaktiniz olmayabilir. Yetişkin bir mucitin yapacağı gibi, bir danışman veya uzmanlaşmış bir kurumla birlikte tasarladığınız çözümü yaşama geçirebilmek için çalışabilirsiniz.

Bu yaklaşım gerçek yaşam çözümleri uygulama yolunda farklı kariyer alanı ve beceriler hakkında öğrenmeniz için bir fırsattır.

### **6 - Çözümünüzle öğrenimi geliştirmek kolaylaştırmak**

Unutmayın ki, takımınızın bulduğu çözüm bir başlıkta öğrenim deneyimini geliştirmeli.

(bu yüzden FLL WORLD CLASS Sorusunun formatı: **“Birinin [konunuz] öğrenme yöntemini nasıl geliştirebiliriz?”** Turnuvalardaki jüriler takımınızın çözümünün öğrenim deneyimini nasıl iyileştirdiğini duymak isteyecekler. Özgün ve yenilikçi bir çözüm var olan birşeyi geliştirmeli, var olan birşeyi farklı bir şekilde kullanmalı, veya yepyeni bir şeyin keşfi olmalı.

### **5 - Jüri değerlendirme formunda “sorun” yerine “soru” kelimesinin kullanılması**

Her sene takımlardan proje bölümünde sezon temasıyla ilişkili bir sorunu tanımlamalarını isteriz. Bu yüzden proje jüri değerlendirme formunda “Sorun tanımlanmış” bölümü var. Bu sezon her takımın kendi FLL WORLD CLASS **sorusunu** tanımlamalarını istedik. Proje değerlendirme formunda SORUN kelimesi yerine SORU kelimesi olacağını düşünün. Takımınızın sorusunu başlıkla ilgili, hedef kitleyle ilgili, ve sizce önemli olan konularda daha fazla bilgi ekleyerek, detaylandırabilirsiniz.

#### **4 - Herhangi bir yaşıta öğrenim**

İnsan her yaşıta öğrenir. FLL WORLD CLASS sorusuyla destek olmaya çalıştığınız kişiler, her yaşın “öğrencisi” olabilir. Eğer konunuz için yaş önemliyse, bunu FLL WORLD CLASS sorunuzda belirtin.

#### **3 - Tema setindeki TERSİNE MÜHENDİSLİK görevi parçalarının fazlası**

Buradaki fazla parçalar iletişime geç dosyasında belirtilen etkinlikler içindir. Bu etkinlik öğrenim kavramı hakkında eğlenerek hayal kurmanızı sağlar. Takım ruhunu oluşturmak için, veya yalnızca birlikte eğlenmek için de kullanabilirsiniz.

#### **2 - HAYVANLAR**

FLL WORLD CLASS sorunuzda bir insanın öğrenimine odaklanmanız gerekiyor. Her hangi bir hayvanın öğrenimi destekleyici rolü olabilir (hayvanlar farklı öğrenim durumlarında destek olabilirler.) Ancak, takımınızın odak noktası bir insanın nasıl yeni bir bilgi veya beceri kazanacağı konusudur. Mutlaka hayvanları da bir şekilde projenizin içine katmak isterseniz, bir insanın hayvanlar hakkında nasıl öğrenebileceğine veya bir insanın hayvanın eğitimini nasıl sağlayacağına/geliştireceğine odaklanabilirsiniz.

#### **1 - FLL WORLD CLASS sorunuzun şekli:**

FLL WORLD CLASS sorunuzu belli bir gruba yönelik sorabilirsiniz. Mesela, aşağıdaki soruların hepsi FLL WORLD CLASS sorunuz olarak uygun olur:

- Otistik spektrum bozukluğu (OSB) olan bir kişinin futbol oynamayı öğrenmesini nasıl sağlayabiliriz?
- Duyma özürlü bir kişinin işaret dilini öğrenmesini nasıl geliştirebiliriz?
- 4ncü sınıftaki bir kişinin matematik kavramlarını öğrenim becerisini geliştirmeyi nasıl sağlarız?