Turnuva Defteri

Takımın problemden prototipe kadar kararlarını ve kanıtlarını kaydettiği çalışma defteri.

Takımlar için

Turnuva Defterine Genel Bakış

Bu defter, takımınızın Okuldan Öğrendim Yapay Zekâ Turnuvası yolculuğunun kaydıdır. Çevrenizde fark ettiğiniz bir problemden başlayıp prototipinize kadar attığınız her adımı buraya yazacak, çizecek ve yapıştıracaksınız. Defterin bölümleri turnuvanın aşamalarını izler. Her bölümde neyi kaydedeceğiniz ve hangi Okuldan Öğrendim dersinin size yardım edeceği yazılıdır.

Defteri takım olarak doldurun ve her sayfada kimin katkıda bulunduğunu belirtin. Doldurduğunuz defterin zorunlu sayfaları Proje Başvurusu ile birlikte yüklenir; jüri, projenin gerçekten sizin olduğunu en çok bu defterden anlar. Güzel yazı ya da süslü çizim değil, dürüst ve açık kayıt önemlidir. Yaptığınız değişiklikleri silmeyin, neyi neden değiştirdiğinizi yazın.

Unutmayın: Defterde gerçek kişilerin adlarını, fotoğraflarını veya iletişim bilgilerini kullanmayın. Görüştüğünüz kişileri “Kişi A”, “Kişi B” gibi kodlarla yazın.

Defteri Nasıl Kullanacağız?

Turnuva Defteri beş bölümden oluşur. Her bölüm, turnuvanın bir aşamasına karşılık gelir. Bölümleri sırayla doldurun. Yeni bir şey öğrendiğinizde önceki sayfalara dönerek not ekleyebilirsiniz.

Defterin bölümleri:

Bölüm	Ne zaman?	Ne kaydediyoruz?
Takımımız	Başlangıç	Takım üyeleri, roller, çalışma düzeni
1. Fark Et ve Anla	1. Aşama (Kasım–Aralık)	Gözlemler, görüşmeler, veri, problem tanımı, Takım Kaydı taslağı
2. Çözümü Tasarla	2. Aşama (Ocak–Şubat)	Fikirler, seçim, YZ Gereklilik Testi, veri ve etik planı, benzer çözümler, Çözüm Önerisi taslağı
3. Prototiple, Test Et, İyileştir	3. Aşama (Şubat–Mart)	Prototip, araçlar ve kaynaklar, sürümler, testler, Güvenli YZ Kontrol Listesi, YZ katkı beyanı
4. Başvuru Özeti	Proje Başvurusundan önce (Mart)	Proje başvuru formundaki alanların taslağı
5. Finalist Sayfaları	Finalist olursanız (Mayıs–Haziran)	Mentörlük notları, kamp hazırlığı

Her bölümün başında, o bölümde size yardım edecek Okuldan Öğrendim derslerini bulacaksınız. Bu derslere okuldanogrendim.com.tr adresinden ulaşabilirsiniz.

Turnuva Defteri, süreç boyunca kararlarınızı ve kanıtlarınızı kaydetmeniz için hazırlanmış destekleyici bir materyaldir. Başvuru için gereken kanıtlar bu sayfalarda biriktiği için defteri ilk aşamadan itibaren kullanmanızı öneririz. 3. aşamada (Proje Başvurusu)  ile işaretli sayfaları başvurunuzla birlikte yüklersiniz, diğer sayfaları isterseniz ekleyebilirsiniz. Defter ayrıca puanlanmaz.

Her bölüm, aşamanın tarihlerini ve başvuru platformuna gireceğiniz veya yükleyeceğiniz bilgiyi gösteren kısa bir Aşama Özeti ile başlar. Aşamanın ayrıntılı kontrol listesi Aşama Kartı'ndadır. Kartta her maddenin yanında o maddenin bu defterde hangi sayfada karşılandığı yazılıdır.

DANIŞMANA NOT:

Defter, öğrencilerin kendi düşünme sürecinin kanıtıdır. Sayfaları öğrenciler adına doldurmayın, onları sorularla yönlendirin.

- Her aşamanın sonunda defteri takımla birlikte 10 dakika gözden geçirin.
- Eksik sayfaları tamamlatmak yerine "Bu kararı neden verdiniz?" diye sorun ve cevabı öğrencilerin yazmasını isteyin.

Defter dijital olarak doldurulur ve başvuru platformuna yüklenir. Elle yapılan çizim ve notların fotoğrafları ilgili sayfalara eklenebilir.

TAKIMIMIZ

Biz kimiz ve birlikte nasıl çalışacağız?

Takım Bilgileri

Takım adı	
Okul	
İl/İlçe	
Danışman	
Tema	☐ Eğitim ve Öğrenmenin Geleceği ☐ Sağlıklı Gelecek ve Erişilebilirlik ☐ Çevre ve Sürdürülebilir Yaşam
Alt tema	

Takım Üyeleri ve Roller

Her üye en az bir rol üstlenir, roller süreç içinde değişebilir. Örnek roller:

- **Araştırmacı** — gözlem ve görüşmeleri planlar
- **Veri sorumlusu** — veriyi toplar, düzenler ve grafiğe döker
- **Tasarımcı** — fikirleri çizer, prototipi kurar
- **Test sorumlusu** — testleri planlar ve sonuçları kaydeder

Takım üyelerimiz:

Üye (ad)	Sınıf	Güçlü yanım	Bu projedeki rolüm

Takım Sözleşmemiz

Birlikte çalışırken şu kurallara uyacağız:

No.	Kuralımız
1	
2	
3	
4	

Buluşma düzenimiz: haftada …… kez, …… günleri, …… saatinde.

BÖLÜM 1: FARK ET VE ANLA

Çevremizde çözülmeye değer hangi problem var?

Bu bölüm turnuvanın **1. Aşama: Problemi Keşfet** adımına karşılık gelir. Amacınız, gerçek ve önemli bir problemi fark etmek, onu yaşayan kişileri anlamak ve problemi kanıtlarla ortaya koymaktır. Aşamanın sonunda Takım Kaydı'nı tamamlarsınız. Kaydı eksik ya da hatalı yapan veya zamanında tamamlamayan takım 2. aşamaya geçemez.

Aşama Özeti

Tarihler	23 Kasım – 31 Aralık 2026 · Son giriş: 31 Aralık 2026, 23.59
Başvuru platformuna yükleyeceğimiz	Takım Kaydı: kayıt formu (takım ve öğrenci bilgileri, tema, problem, problem tanımı, etkilenenler, problemin belirlenme süreci, araştırma ve yapay zekâ fikri) ve tüm öğrencilerin imzalı Şartnamenin Ek-1, Ek-2 ve Ek-3 belgeleri (tek PDF dosyası)
Defter bu aşamada	Yüklenmez. Takım Kaydı'ndaki bilgiler bu bölümdeki çalışmanızdan gelir.
Aşama Kartı	1. Aşama: Problemi Keşfet

Size yardım edecek dersler:

- YZ Nedir?
- Yapay Zekâ Okuryazarlığı
- Çevremizi Anlamlandırmak
- Gerçek, Hileler ve Yapay Zekâ

1.1 Gözlem Günlüğü

Tahmini süre: bir hafta boyunca, günde ~10 dakika

Okulunuzda, evinizde, mahallenizde, şehrinizde, ülkenizde ya da dünyada fark ettiğiniz durumları not edin. Henüz çözüm düşünmeyin, yalnızca gözlemleyin. Problem büyük olabilir, önemli olan onu gözlemleyebileceğiniz ve kanıt toplayabileceğiniz bir yerden ele almanızdır. Örneğin iklim değişikliği gibi geniş bir konudan yola çıkıp okul bahçesindeki güneşli ve gölgeli alanların sıcaklığını karşılaştırabilirsiniz.

Tarih	Nerede?	Ne gördük?	Kimi etkiliyor?

1.2 Aday Problemlerimiz

Gözlemlerinizden üç aday problem seçin ve karşılaştırın:

Aday problem	Kimi etkiliyor?	Ne sıklıkla?	Önemi (1–5)

Seçtiğimiz problem ve neden bu problemi seçtik?

1.3 Problemi Yaşayanları Dinliyoruz

Tahmini süre: ~30 dakika hazırlık, görüşme başına ~10 dakika

Görüşmelerde sorabileceğiniz sorular:

- Bu durumu en son ne zaman yaşadınız?
- O an ne yaptınız?
- Sizin için en zor kısmı neydi?
- “Keşke … olsa” dediğiniz bir şey var mı?

Görüşme notlarımız:

Kişi (kod)	Rolü (öğrenci, öğretmen, veli…)	En önemli söylediği	Bizi şaşırtan

Unutmayın: *Görüşme notlarına ad yazmayın, ses veya görüntü kaydı almayın. Görüşmeye başlamadan önce görüşmenin amacını açıklayın ve kişiden izin alın.*

1.4 Veri Topluyoruz

Bu sayfaya katkı verenler: ……

Problemi sayılarla ya da düzenli gözlemlerle nasıl gösterebiliriz? Veri planımız:

Ne ölçeceğiz/sayacağız?	Nasıl?	Ne zaman?	Kim?

Veri tablomuz

Grafiğimiz (buraya çizin veya yapıştırın) ve grafikten ne anlıyoruz?

1.5 Bilgiyi Doğruluyoruz

İnternetten ya da bir yapay zekâ aracından edindiğiniz bilgileri Üç Kaynak Kuralı ile kontrol edin:

İddia/bilgi	Kaynak 1	Kaynak 2	Kaynak 3	Doğru mu?

1.6 Problem Tanımımız

Bu sayfaya katkı verenler: ……

Önce seçtiğiniz problemi tek cümleyle yazın. Sonra aşağıdaki kalıbı kullanarak problemi tanımlayın. İkisini de 1. aşamanın sonunda Takım Kaydı'nda başvuru platformuna girersiniz.

Seçtiğimiz problem (tek cümle, en fazla 150 karakter):

Problem tanımımız (en fazla 100 kelime):

[Kim] …… , [nerede/ne zaman] …… , [hangi sorunu] …… yaşıyor. Bunu biliyoruz çünkü [kanıt] …… . Bu önemli çünkü [etkisi] …… .

1.7 Takım Kaydı Taslağımız

Bu sayfaya katkı verenler: ……

Bu sayfadaki alanlar, 1. aşamanın sonunda başvuru platformunda dolduracağınız Takım Kaydı formundaki alanlarla ve kelime sınırlarıyla aynıdır. Problemi ve problem tanımını 1.6'dan aktarın. Diğer alanları önce burada taslak olarak yazın, danışmanınızla okuyun, sonra forma aktarın.

Problemden etkilenenler: Problem kimi, nasıl etkiliyor? (en fazla 150 kelime) → 1.1, 1.2, 1.3	
Problemin belirlenme süreci: Bu probleme nasıl ulaştık? (en fazla 150 kelime) → 1.1, 1.2	
Problemi netleştirmek için yaptığımız araştırma: Gözlem, görüşme ve veri kanıtlarımız (en fazla 350 kelime) → 1.1, 1.3, 1.4, 1.5	
İlk yapay zekâ fikrimiz: Yapay zekâyı nasıl kullanmayı düşünüyoruz, neden? (en fazla 150 kelime)	

Yapay zekâ fikriniz 2. aşamada Yapay Zekâ Gereklilik Testi ile yeniden ele alınır ve değişebilir.

Bölüm 1 kontrolü

- ☐ Problemi yaşayan kişilerle konuştuk.
- ☐ Problemi gösteren en az bir veri ya da düzenli gözlemimiz var.
- ☐ Kullandığımız bilgileri Üç Kaynak Kuralı ile doğruladık.
- ☐ Problem tanımımızı herkes kendi cümleleriyle anlatabiliyor.

BÖLÜM 2: ÇÖZÜMÜ TASARLA

Probleme farklı çözümler üretebilir miyiz? Yapay zekâ bu çözümün neresinde yer almalı?

Bu bölüm turnuvanın **2. Aşama: Çözümü Tasarla** adımına karşılık gelir. Birden fazla çözüm düşünecek, birini gerekçesiyle seçecek ve yapay zekânın çözümdeki yerini sorgulayacaksınız. Çözüm Önerisi'ni başvuru platformuna girmeniz zorunludur. Bu aşamada puanlama yapılmaz ancak giriş yapmayan takım sürece devam edemez.

Aşama Özeti

Tarihler	1 Ocak – 15 Şubat 2027 · Son giriş: 15 Şubat 2027, 23.59
Başvuru platformuna yükleyeceğimiz	Çözüm Önerisi: çözüm yaklaşımı ve yapay zekânın rolü, her biri en fazla 200 kelime (zorunludur ancak içeriği bu aşamada değerlendirilmez)
Defter bu aşamada	Önerilir, zorunlu değildir ve puanlanmaz.
Aşama Kartı	2. Aşama: Çözümü Tasarla

Size yardım edecek dersler:

- Makineler Nasıl Öğrenir?
- Yapay Zekâ Etik Tartışması

2.1 "Nasıl Yapabiliriz?" Sorumuz

Problem tanımınızı bir soruya çevirin. Soru ne çok geniş ne de çok dar olmalı.

Nasıl yapabiliriz ki …

2.2 Fikir Listemiz

Tahmini süre: ~30 dakika

İlk aşamada her fikir değerlidir, eleştirmeden en az altı fikir yazın.

No.	Fikir	Yapay zekâ kullanıyor mu?
1		Evet ☐ Hayır ☐
2		Evet ☐ Hayır ☐
3		Evet ☐ Hayır ☐
4		Evet ☐ Hayır ☐
5		Evet ☐ Hayır ☐
6		Evet ☐ Hayır ☐

2.3 Seçim Matrisi

Bu sayfaya katkı verenler: .....

En güçlü üç fikri 1–5 arasında puanlayın:

Fikir	Probleme etkisi	Yapabilir miyiz?	Güvenli mi?	Toplam
Seçtiğimiz fikir ve neden seçtik?				

Hedeflediğimiz prototip kategorisi:

☐ Kategori 1 – Tasarım ☐ Kategori 2 – Uygulama ☐ Kategori 3 – Çalışan Sistem

2.4 Yapay Zekâ Gereklilik Testi

Bu sayfaya katkı verenler: ……

Yapay zekâ, çözümünüzün süsü değil, bir parçası olmalı. Aşağıdaki soruları yanıtlayın:

Çözümümüz yapay zekâ olmadan da çalışabilir mi? Nasıl?	
Yapay zekâ çözümümüzde hangi görevi yerine getirecek? (Örneğin: sınıflandırma, tahmin, tanıma, metin üretme…)	
Yapay zekâ hangi verilerden öğrenecek veya hangi verileri kullanacak?	
Yapay zekâ yanlış bir sonuç üretirse ne olabilir? Bundan kimler etkilenebilir?	
Son kararımız: Yapay zekâ bu çözüm için gerçekten gerekli mi? Neden?	

2.5 Veri ve Etik Planımız

Bu sayfaya katkı verenler: ……

Bu sayfada size yardım edecek dersler: Yapay Zekâ Etik Tartışması; İnsan Hakları ve Yapay Zekâ.

Çözümümüzde hangi verileri kullanacağız?	
Bu veriler kişisel bilgi içeriyor mu? İçeriyorsa bu bilgileri nasıl koruyacağız?	
Verileri nereden ve nasıl elde edeceğiz? İzin almamız gerekiyor mu?	
Kullandığımız veriler farklı kişileri ve durumları yeterince temsil ediyor mu?	
Çözümümüz bazı kişileri dışarıda bırakabilir mi? Herkes için adil mi?	

Paydaşların gözünden

Çözümünüzü farklı kişilerin yerine geçerek değerlendirin:

Paydaş	Çözümümüz hakkında ne düşünür?	Olası endişesi
Kullanıcı		
Öğretmen/okul		
Aile		

2.6 Benzer Çözümler ve Farkımız

Bu sayfaya katkı verenler: ……

Probleminize benzer çözümler daha önce geliştirilmiş olabilir: bir uygulama, bir ürün, başka bir okulun projesi ya da bir yarışma projesi. Araştırın ve çözümünüzün onlardan farkını yazın. Benzer bir çözüm bulmak sorun değildir, önemli olan ondan ne öğrendiğiniz ve kendi çözümünüze ne kattığınızdır.

Benzer çözüm	Nerede gördük? (kaynak)	Bizim çözümümüzün farkı

Kendi cümlelerimizle:

Çözümümüz benzerlerinden en çok hangi yönüyle ayrılıyor? Bu fark neden önemli?

2.7 Çözüm Önerisi Taslağımız

Bu sayfaya katkı verenler: ……

Bu sayfadaki alanlar, 2. aşamanın sonunda başvuru platformunda dolduracağınız Çözüm Önerisi formundaki alanlarla ve kelime sınırlarıyla aynıdır. Önce burada taslak olarak yazın, danışmanınızla okuyun, sonra forma aktarın.

Çözüm yaklaşımımız: Hangi çözümü seçtik, neden? (en fazla 200 kelime) → 2.2, 2.3, 2.6	
Yapay zekânın çözümümüzdeki rolü: Hangi görevi yapacak, hangi veriyi kullanacak, nasıl bir çıktı üretecek? Yapay zekâ olmasaydı çözüm nasıl olurdu? (en fazla 200 kelime) → 2.4	

Bölüm 2 kontrolü

- ☐ En az altı fikir ürettik ve seçimimizi gerekçelendirdik.
- ☐ Yapay zekânın çözümdeki görevini bir cümleyle söyleyebiliyoruz.
- ☐ Veri ve etik planımızı danışmanımızla gözden geçirdik.
- ☐ Benzer çözümleri araştırdık ve çözümümüzün farkını yazdık.

BÖLÜM 3: PROTOTİPLE, TEST ET, İYİLEŞTİR

Fikrimizi nasıl somutlaştırır ve işe yarayıp yaramadığını nasıl anlarız?

Bu bölüm turnuvanın **3. Aşama: Projeni Geliştir ve Başvur** adımına karşılık gelir. Prototipinizi kuracak, test edecek ve sonuçlara göre iyileştireceksiniz.

Aşama Özeti

Tarihler	16 Şubat – 26 Mart 2027 · Son başvuru: 26 Mart 2027, 23.59
Başvuru platformuna yükleyeceğimiz	Proje Başvurusu: proje başvuru formu, prototip videosu, Güvenli YZ Kontrol Listesi ve bu defterin zorunlu sayfaları. Başvuru platformu, eksik belgeyle yükleme yapılmasına izin vermez.
Defter bu aşamada	Başvuruyla birlikte yüklenir, işaretli sayfalar zorunludur.
Aşama Kartı	3. Aşama: Projeni Geliştir ve Başvur

Prototip videonuz. Videonuz en fazla 3 dakika olsun: problemi tek cümleyle söyleyin; prototipi çalışırken gösterin; yapay zekânın ne yaptığını, testinizi ve en az bir iyileştirmeyi anlatın. Yüzünüzün görünmesi gerekmez, ekran kaydı ve anlatım sesi yeterlidir. Yüzü, sesi ya da adı videoda yer alan her öğrencinin Aydınlatma Metni ve Açık Rıza Formunda onay verilmiş olmalıdır. Videoyu danışmanın ya da okulun YouTube hesabından "Liste dışı" ve yorumlara kapalı olarak yükleyin, bağlantısını başvuru formuna yazın. 3 dakikadan sonrası jüri tarafından izlenmez. Video sonuçlar ilan edilene kadar silinmez, gizlenmez ve düzenlenmez. Açılmayan bağlantı eksik belge sayılır.

Size yardım edecek dersler:

- Veriden Karara: Yapay Zekâ, Gözetim ve İnsan Sorumluluğu
- İnsan Hakları ve Yapay Zekâ
- Derinleşmek isteyenler için: Makineler Nasıl Öğrenir? (Kodlama Etkinlikleri ile), Ecobits Kâşifleri

3.1 Prototip Kategorimiz

Kategori 1 – Tasarım: kavramsal ve görsel	Ekran akışı, storyboard, kâğıt prototip. Kullanıcı testi beklenir.
Kategori 2 – Uygulama: kodsuz/az kodlu	Sürükle-bırak araçlar, basit sınıflandırma modeli. Farklı veri ve senaryolarla doğruluk testi beklenir.
Kategori 3 – Çalışan Sistem: işlevsel	Metin tabanlı kod, API veya sensörle çalışan ilk sistem. Farklı koşullarda doğru çalışma testi beklenir.

> ***Unutmayın:*** *Kullandığınız teknolojinin karmaşıklığı tek başına puan getirmez. İyi test edilmiş bir Kategori 1 prototip de en yüksek puanı alabilir.*

Seçtiğimiz kategori ve nedeni:

3.2 Kullandığımız Araçlar ve Kaynaklar

Bu sayfaya katkı verenler: ……

Kullandığınız araçları ve yararlandığınız kaynakları yazın. Başka çalışmalardan aldığınız fikir, yöntem, kod, görsel ve sesler de kaynaktır.

Araç	Ne için kullandık?	Neden bu araç? Başka ne düşündük?	Yaş koşulu ve hesap uygun mu?

Yararlandığımız kaynaklar:

Kaynak (site, kitap, proje, görsel, kod…)	Ondan ne aldık, nasıl kullandık?	Kullanım izni uygun mu?

3.3 Sürüm Geçmişimiz

Bu sayfaya katkı verenler: .....

Prototipinizi her değiştirdiğinizde yeni bir satır ekleyin:

Sürüm	Tarih	Ne değişti?	Neden?
Sürüm 1			
Sürüm 2			
Sürüm 3			
Sürüm 4			

3.4 Test ve İyileştirme

Bu sayfaya katkı verenler: .....

Test planımız:

Neyi test ediyoruz?	Kimle/hangi koşulda?	Başarıyı nasıl anlayacağız?

Test sonuçlarımız:

Test	Ne yaptık?	Ne bulduk?	Ne değiştireceğiz?
1			
2			
3			

Kategori 2 takımları için: doğruluk kaydı

Deneme (veri/senaryo)	Doğru	Yanlış	Not

3.5 Güvenli Yapay Zekâ Kontrol Listesi

Bu sayfaya katkı verenler: .....

Bu listeyi ilk kez 2. aşamada veri ve etik planınızı hazırlarken doldurun, 3. aşamada başvurudan önce son hâliyle güncelleyin. Liste, danışmanınız tarafından onaylanarak başvuruya eklenir.

Madde	Evet	Hayır
Projemizde gerçek kişilerin adı, fotoğrafı, iletişim veya konum bilgisi yok.	☐	☐
Yüz tanıma, biyometrik veri veya kişileri izleme kullanmıyoruz.	☐	☐
Gizli ses veya görüntü kaydı almadık.	☐	☐
Kişilerden veri topladıysak gerekli izinleri danışmanımızla birlikte aldık.	☐	☐
Kullandığımız görsel, metin ve kodların kaynağını belirttik.	☐	☐
Modelimizin bazı kişiler veya durumlar için daha az doğru çalışıp çalışmadığını kontrol ettik.	☐	☐
Kullandığımız araçlar yaşımıza uygun, bu araçları danışmanımızın gözetiminde kullandık.	☐	☐
Çözümümüz kimseye tıbbi tanı ya da kişiye özel tıbbi tavsiye vermiyor. Kimseden sağlık bilgisi toplamadık.	☐	☐
Yapay zekâdan aldığımız bilgilerin doğruluğunu kontrol ettik.	☐	☐
Projemizin bir kişiye veya gruba zarar verebilecek sonuçlar üretip üretmediğini kontrol ettik.	☐	☐
Yapay zekâ aracına kişisel veya gizli bilgiler yüklemedik.	☐	☐

Danışman onayı: Listeyi takımla birlikte gözden geçirdim.
Adı soyadı: ..... Tarih: .....

3.6 Yapay Zekâ Katkı Beyanımız

Bu sayfaya katkı verenler: ……

Proje sürecinde kullandığınız her yapay zekâ aracını yazın. Yapay zekâ desteği almak eksiklik değildir, önemli olan bu desteği açıkça beyan etmektir. Üçten fazla araç kullandıysanız satır ekleyin. Yapay zekâ çıktısını değiştirmeden kullandıysanız bunu da belirtin.

Araç	Ne için kullandık?	Çıktıyı nasıl kontrol ettik?	Nasıl değiştirdik?

BÖLÜM 4: BAŞVURU ÖZETİ

Projemizi jüriye nasıl anlatırız?

Bu sayfaya katkı verenler: ……

Bu sayfadaki alanlar, 3. aşamada başvuru platformunda dolduracağınız Proje Başvurusu formundaki alanlarla ve kelime sınırlarıyla aynıdır. Önce burada taslak yazın, danışmanınızla okuyun, sonra forma aktarın. Her alanı defterin önceki sayfalarındaki kanıtlara dayandırın. Kendi cümlelerinizle yazın.

Problem ve Kanıt (en fazla 200 kelime)	
Çözüm ve Prototip (en fazla 250 kelime)	
Yapay Zekânın Rolü (en fazla 200 kelime)	
Sorumlu Yapay Zekâ ve Veri Güvenliği (en fazla 200 kelime)	
Öğrenci Sahipliği ve Proje Süreci: Neleri denedik, neleri değiştirdik? (en fazla 200 kelime)	
Etki: Çözümümüz kime yarar sağlar? İşe yaradığını nasıl anlarız? (en fazla 150 kelime)	

Prototip videomuzda göstereceklerimiz

- Problemi ve kimi etkilediğini
- Prototipin nasıl çalıştığını
- Yapay zekânın hangi görevi yaptığını
- Yaptığımız testleri ve sonucunda neyi değiştirdiğimizi

Başvurudan önce son kontrol

- ☐ Projemizi Değerlendirme Rehberi'ndeki başvuru rubriğiyle takımca değerlendirdik.
- ☐ Güvenli Yapay Zekâ Kontrol Listemiz ve yapay zekâ katkı beyanımız tamam.
- ☐ Her takım üyesi projenin tüm bölümlerini kendi cümleleriyle anlatabiliyor.
- ☐ Turnuva Defteri'nin işaretli sayfaları tamam, defteri başvuruya eklemeye hazırız.

BÖLÜM 5: FİNALİST SAYFALARI

Geri bildirimle çözümümüzü nasıl güçlendiririz?

Bu bölüm yalnızca finalist takımlar içindir. Mentörlük buluşmalarından sonra aşağıdaki sayfaları takımca doldurun. Hangi önerileri uygulayacağınıza siz karar verirsiniz. Kararınızı ve gerekçenizi yazın.

Aşama Özeti

Tarihler	Mayıs – Haziran 2027 · Yalnızca finalist takımlar
Bu aşamada	Mentörlük buluşmaları, Final Kampı ve TETZ
Defter bu aşamada	Jüri, final görüşmesinde sürecinizi konuşmak için defterinizi kullanır, defter ayrıca puanlanmaz.
Aşama Kartı	4–5. Aşama: Finalist Takımlar

5.1 Buluşma 1: Tanışma ve Projeyi Dinleme

Tarih	
Mentöre sormak istediğimiz sorular	
Kim neyi anlatacak? (rol dağılımı)	
Mentörün sorduğu en önemli soru	
Güçlü yanımız	
Geliştireceğimiz yön	
Aldığımız karar	

5.2 Buluşma 2: Geliştirme ve Test

Tarih	
Mentöre sormak istediğimiz sorular	
Kim neyi anlatacak? (rol dağılımı)	
Mentörün sorduğu en önemli soru	
Güçlü yanımız	
Geliştireceğimiz yön	
Aldığımız karar	

5.3 Buluşma 3: Kamp Öncesi Hazırlık

Tarih	
Mentöre sormak istediğimiz sorular	
Kim neyi anlatacak? (rol dağılımı)	
Mentörün sorduğu en önemli soru	
Güçlü yanımız	
Geliştireceğimiz yön	
Aldığımız karar	

5.4 Sunum Planımız

Sunum bölümü	Kim anlatacak?	Süre
Problem ve kanıt		
Çözüm ve prototip		
Yapay zekânın rolü		
Testler ve iyileştirmeler		
Etki ve sürdürülebilirlik		
Süreçte neler değişti?		

Jüri sorularına hazırlık

- Bu problemin gerçek olduğunu nasıl gösterebilirsiniz?
- Yapay zekânın burada gerçekten gerekli olduğunu nasıl anladınız?
- Çözümünüz yanlış karar verirse kim etkilenir, bu durumda ne yaparsınız?
- Bu projeye yeniden başlasaydınız neyi farklı yapardınız?
- Süreçte en çok nerede zorlandınız, bu güçlüğü aşmak için neler denediniz?
- Benzer çözümlerden farkınız ne?
- Hangi yapay zekâ araçlarını ne için kullandınız, çıktılarını nasıl kontrol ettiniz?
- Çözümünüz kime yarar sağlayacak, işe yaradığını nasıl anlayacaksınız?

Yolculuğumuza Bakış

Bu projede en çok neyi öğrendik? Bir sonraki takıma ne tavsiye ederiz?

Kullanım ve Gizlilik

Turnuva Defteri, Okuldan Öğrendim Yapay Zekâ Turnuvası kapsamında **Okuldan Öğrendim Yapay Zekâ Eğitim Programı** ile birlikte kullanılmak üzere takımlar için hazırlanmış bir çalışma defteridir.

Defteri doldururken

- Gerçek kişilerin adlarını, fotoğraflarını, iletişim ve konum bilgilerini yazmayın.
- Görüştüğünüz kişileri kodlarla (Kişi A, Kişi B) belirtin.
- Ses veya görüntü kaydı eklemeyin, yüz içeren fotoğraf kullanmayın.
- Yararlandığınız kaynakları ve yapay zekâ araçlarını açıkça belirtin.