OKULDAN ÖĞRENDİM

Öğretmen Kılavuzu

Yapay Zekâ Turnuvası · Öğretmenler ve danışmanlar için · Son güncelleme: 12 Kasım 2026

T.C. MİLLÎ EĞİTİM BAKANLIĞI

Koç 100

Vehbi Koç Vakfı

İçindekiler

1. Bu Kılavuz Nasıl Kullanılır? 4
2. Yapay Zekâ Okuryazarlığı ve Programın Yaklaşımı 6
3. Modül Yapısı ve Derse Hazırlık 9
4. Tasarım Odaklı Düşünme (TOD) 11
5. Danışmanlık: Takıma Nasıl Rehberlik Edilir? 13
6. Turnuva'da Danışmanın Rolü 17
7. Turnuva Bir Bakışta 18
8. Hangi Modül, Hangi Aşama? 20
9. Danışman Rehberi Aşamaları 22
10. Mentörlük Üçlüsü Buluşmalarına Hazırlık 27
11. Başvuruya Hazırlık 28
12. Güvenli ve Sorumlu Yapay Zekâ 30
13. Eğitim, Destek ve İletişim 32

Kılavuza Genel Bakış

Sınıfınızda programı nasıl uygulayacağınızı ve Turnuva'da takımınıza nasıl rehberlik edeceğinizi, yeni başlayan bir öğretmenin de izleyebileceği adımlarla anlatır.

Kılavuzun genel bölümü programın yaklaşımını, modül yapısını, tasarım odaklı düşünmeyi ve danışmanlığı açıklar. Turnuva bölümü ise Yönerge'deki aşamaları, modülleri, Aşama Kartları'nı ve Turnuva Defteri'ni danışman gözüyle bir araya getirir.

Kılavuzun tek sorusu: Öğrencilerim şu anda nerede ve onlara nasıl yardımcı olabilirim?

1. Bu Kılavuz Nasıl Kullanılır?

Bu kılavuzu ne zaman, hangi sırayla ve ne için kullanırım?

Bu kılavuz, Okuldan Öğrendim Yapay Zekâ Eğitim Programı'nı sınıfında uygulayan ve Okuldan Öğrendim Yapay Zekâ Turnuvası'nda öğrenci takımına danışmanlık yapan öğretmenler içindir. **Yapay zekâ ya da programlama bilmeniz gerekmez.** Danışmanın işi çözümü bulmak değil, öğrencilerin soru sormasına, araştırmasına, üretmesine ve karar vermesine eşlik etmektir. Kılavuz bu işi adım adım, örnek soru ve cümlelerle anlatır.

Kılavuz iki bölümden oluşur

Bölüm	Başlıklar	Ne işe yarar?
Genel bölüm	1–5	Programın yaklaşımı, yapay zekâ okuryazarlığı, modül yapısı, tasarım odaklı düşünme ve danışmanlık. Turnuva'ya katılmasanız da sınıfınızda kullanabilirsiniz.
Turnuva bölümü	6–13	Takım kurma, aşama aşama danışmanlık, mentörlük hazırlığı, başvuru, güvenlik ve takvim.

Ne yapmak istiyorum? Nereye bakmalıyım?

İhtiyacım	Bakacağım yer
Programın ne olduğunu ve neden var olduğunu anlamak	Bölüm 2
Sınıfta bir modülü işlemek	Bölüm 3 ve modülün öğretmen rehberi
Öğrencilere problem bulmayı, fikir üretmeyi ve denemeyi öğretmek	Bölüm 4
Öğrenci ya da takımla görüşme yapmak; ne soracağımı bilmek	Bölüm 5
Turnuva için takım kurmak	Bölüm 6 ve 7
Bu hafta takımımla ne yapacağımı öğrenmek	Bölüm 9 ve takımın Aşama Kartı
Finalist takımla mentörlük buluşmasına hazırlanmak	Bölüm 10
Başvuruyu göndermek	Bölüm 11
Veri, kamera ya da yapay zekâ aracı konusunda emin olmamak	Bölüm 12
Eğitim ve atölye oturumlarını, takvimi ve iletişim yollarını görmek	Bölüm 13

Kılavuzdaki simgeler ve kutular

- Her bölümün başındaki **soru**, o bölümün yanıtladığı soruyu gösterir; yanıtı bulduysanız bölümün geri kalanını sonraya bırakabilirsiniz.
- **"Danışmana not"** kutuları pratik ipuçlarını, "**Sık düşülen tuzak"** kutuları takımların ve danışmanların sık yaptığı hataları gösterir.
- ☐ işaretli maddeler birer kontrol listesidir, maddeleri işaretleyerek ilerleyin.
- "Öneri" denen her şey başlangıç noktasıdır. Sınıfınızın ve takımınızın durumuna göre uyarlayabilirsiniz, kurallar ise yalnızca Yönerge'de yazılı olanlardır.

Turnuva belgelerinin kimin için olduğunu Turnuva Rehberi'nin 3. sayfasında görebilirsiniz.

> ***Danışmana not:*** *Hangi belgeyi kime vereceğinizi tek bakışta görmek için Turnuva Poster Seti'ndeki "Hangi dosya kimin için?" posterini sınıfınıza ya da laboratuvara asabilirsiniz.*

2. Yapay Zekâ Okuryazarlığı ve Programın Yaklaşımı

Program neyi, neden ve nasıl öğretiyor?

Yapay zekâ nedir, ne değildir?

Yapay zekâ (YZ), aldığı girdilerden tahmin, sınıflandırma, öneri, karar ya da yeni içerik gibi çıktılar üreten bilgisayar sistemleridir. Bugün yaygın kullanılan yapay zekâ sistemlerinin çoğu verilerden örüntüler öğrenerek çalışır. Yapay zekâ insan gibi düşünen, anlayan ya da bilen bir varlık değildir; öğrendiği örüntüleri yeni durumlara uygular ve hata yapabilir. Öğrencilerin bu farkı kendi deneyimleriyle görmesi programın temel hedeflerinden biridir.

Sık rastlanan yanlış anlama	Programın gösterdiği doğru
"Yapay zekâ düşünür ve anlar."	Öğrendiği örüntülerden yararlanarak sonuç üretir, neyi neden yaptığını insan gibi kavramaz.
"Yapay zekâ tarafsızdır."	Eğitildiği verinin ve tasarım kararlarının izini taşır, ön yargı verideki eksiklikten doğabilir.
"Yapay zekâ hep doğru söyler."	Akıcı ama yanlış çıktı üretebilir, çıktıyı kontrol etmek insanın işidir.
"Yapay zekâ için kod yazmak şarttır."	Kodsuz araçlarla model eğitilebilir, asıl mesele problemi ve veriyi iyi anlamaktır.
"Karar vermeyi yapay zekâ devralır."	Tahmin tek başına karar değildir; kararın sorumluluğu insanda kalır.

Programın yaklaşımı: önce problem, sonra yapay zekâ

Okuldan Öğrendim, yapay zekâyı bir araç listesi olarak değil, gerçek bir problemi anlama ve çözme sürecinin parçası olarak öğretir. Programın dört ilkesi şunlardır:

- **Problemden başla.** Öğrenciler önce çevrelerinde gerçek bir problemi gözlemler, sonra yapay zekânın bu probleme gerçekten katkı sağlayıp sağlamadığını sorgular. Temel soru: "Yapay zekâ olmadan bu problem nasıl çözülürdü?"
- **Yaparak öğren.** Etkinlikler çoğunlukla uygulamalıdır: oyun, gözlem, model eğitme, tartışma. Çoğu etkinlik kodlama gerektirmez.
- **Sorumluluk her adımda.** Veri, ön yargı, mahremiyet ve insan denetimi sonradan eklenen bir konu değil, her etkinliğin parçasıdır.
- **Sahiplik öğrencide.** Soruyu öğrenci seçer, kararı öğrenci verir, öğretmen süreci destekler.

Program hangi çerçevelere dayanır?

Modüller, yapay zekâ eğitimi alanındaki uluslararası çerçevelerden yararlanır ve Türkiye'deki öğretim programlarıyla eşleştirilir. Bu çerçeveleri bilmeniz gerekmez ancak modüllerin neden bu sırayla ve bu içerikle kurulduğunu anlamak işinizi kolaylaştırır.

Çerçeve	Ana fikir	Programdaki karşılığı
Türkiye Yüzyılı Maarif Modeli	Bilgi, beceri, değer ve eğilimi bütünleştiren beceriler çerçevesi.	Her modül sayfasındaki "Öğretim Programı Uyumu" ve "İlişkili Öğrenme Çıktıları"
MEB: Eğitimde Yapay Zekâ Politika Belgesi ve Eylem Planı (2025-2029)	2025–2029 için 4 hedef, 15 politika ve 40 eylem adımı: eğitimde yapay zekâ kültürü oluşturmak, öğretim programlarında yapay zekâ alanını artırmak, yönetimi desteklemek ve altyapıyı güçlendirmek. Yapay zekâ okuryazarlığı ve öğretmen hizmet içi eğitimi de içinde yer alır.	Programın tümü (yapay zekâ okuryazarlığı), öğretmen rehberleri ve Danışman Eğitimi
MEB: Yapay Zekâ Etiği Tavsiyeleri	Öğrenci, öğretmen, yönetici ve veli için etik kullanım önerileri: insan merkezlilik, fırsat eşitliği, veri güvenliği, yapay zekânın bir araç olarak konumlanması ve eleştirel dijital okuryazarlık.	Güvenli YZ Kontrol Listesi; Yapay Zekâ Etik Tartışması ve İnsan Hakları ve YZ modülleri; Turnuva'da kabul edilmeyen uygulamalar (Bölüm 12)
MEB: Eğitimde Yapay Zekâ Uygulamaları Etik Kılavuzu	MEB'deki yapay zekâ uygulamalarında etik ilkelerin belirlenmesi ve izlenmesi için usul ve esaslar; öğretmenler için Etik Beyan Formu ve ihlal bildirim süreci.	Güvenli YZ Kontrol Listesi ve YZ katkı beyanı (Defter 3.6); danışmanın onay rolü. Öğretmen etik beyan süreci için okul yönetiminize ve MEB duyurularına bakın.
AI4K12: Yapay Zekânın Beş Büyük Fikri	Her yaştaki öğrencinin bilmesi gereken beş fikir: algı, temsil ve akıl yürütme, öğrenme, doğal etkileşim, toplumsal etki.	YZ Nedir?, Makineler Nasıl Öğrenir? ve diğer temel modüller
UNESCO: Öğrenciler için Yapay Zekâ Yetkinlik Çerçevesi (2024)	İnsan merkezli bakış, yapay zekâ etiği, teknikleri ve uygulamaları ile sistem tasarımı.	Etik, İnsan Hakları ve Veriden Karara modülleri; Turnuva'nın tasarım süreci

Çerçeve	Ana fikir	Programdaki karşılığı
UNESCO: Öğretmenler İçin Yapay Zekâ Yetkinlik Çerçevesi	Öğretmenler için beş boyut: insan merkezli bakış, yapay zekâ etiği, yapay zekâ temelleri ve uygulamaları, yapay zekâ pedagojisi, mesleki gelişimde yapay zekâ. Her boyut edinme, derinleştirme ve oluşturma düzeylerinde ilerler.	Öğretmen Kılavuzu; Danışman Eğitimi oturumları; modüllerin öğretmen rehberleri
OECD ve Avrupa Komisyonu'nun Yapay Zekâ Okuryazarlığı Çerçevesi (AILit)	Dört alan: yapay zekâyla etkileşim kurma, yapay zekâyla üretme, yapay zekâ kullanımını yönetme ve yapay zekâyı şekillendirme.	Gerçek, Hileler ve Yapay Zekâ; YZ Okuryazarlığı; Güvenli YZ Kontrol Listesi
Day of AI (MIT RAISE)	Sınıfta uygulanabilir, öğretmen rehberli yapay zekâ okuryazarlığı modülleri.	Program, bu modüllerin Türkiye'ye uyarlanmış hâlini içerir.

Öğrenciler programın sonunda neler yapabilir?

- Gündelik hayattaki yapay zekâ sistemlerini tanır ve yapay zekâ olmayanlardan ayırt eder.
- Verinin yapay zekâ için neden önemli olduğunu ve eksik ya da dengesiz verinin ön yargıya yol açabileceğini örneklerle açıklar.
- Yapay zekâ çıktısını sorgular, kaynakla karşılaştırır ve gerektiğinde doğrular.
- Bir problemi insanlardan başlayarak anlar, çözümde yapay zekânın rolünün gerekli olup olmadığına karar verir.
- Veri, mahremiyet ve insan denetimi konusunda sorumlu karar verir.

> ***Danışmana not:*** *Öğrencilerin bu becerileri "bilmesi" yetmez; gösterebilmesi gerekir. Bir kavramı öğrendiklerini görmek için "Bunu bir örnekle anlatır mısın?" ya da "Bunun yanlış olduğu bir durum bulabilir misin?" diye sorun.*

3. Modül Yapısı ve Derse Hazırlık

Bir modülü sınıfta nasıl hazırlar ve işlerim?

Programın modülleri, yapay zekânın farklı yönlerini (veri, öğrenme, etik, toplumsal etki, yaratıcılık, çevre vb.) bir ile altı ders arasında değişen kısa ünitelerle işler. Her modül aynı üç bileşenden oluşur, bu yapıyı bir kez öğrenmeniz tüm modüller için yeterlidir.

Bileşen	İçinde ne var?	Siz nasıl kullanırsınız?
Öğretmen Rehberi	Öğrenme hedefleri, temel kavramlar, gerekli kaynaklar, ders akışı, etkinlik yönergeleri, ünite değerlendirmesi ve atıf bilgisi, ders başına ayrı bölüm.	Derse hazırlanırken baştan sona okursunuz; ders sırasında "Ders Akışı" bölümünü yanınızda tutarsınız.
Ders Sunumu	Dersin akışını izleyen sunum: soru, etkinlik yönergesi, tartışma ve kapanış.	Sınıfta gösterirsiniz; sunumdaki notlar akışı hatırlatır.
Öğrenci Kaynakları	Çalışma yaprakları, etkinlik kartları ve bağlantılar.	Derse göre çoğaltır ya da dijital olarak paylaşırsınız.

Her modülün sayfasında kısa bir özet, "Bu Modülde Ne Var?" bölümü ve Türkiye Yüzyılı Maarif Modeli ile Bilişim Teknolojileri ve Yazılım ile Teknoloji ve Tasarım derslerinin öğrenme çıktılarıyla eşleştirme ("Öğretim Programı Uyumu") yer alır. Bir modülü ders programınıza yerleştirirken bu eşleştirmeden yararlanabilirsiniz.

Derse hazırlık listesi

☐ Öğretmen rehberinin ilgili dersini baştan sona okudum, "Ders Akışı"nı ve süreleri gözden geçirdim.

☐ Etkinliği kendim bir kez denedim (çevrim içi araç varsa hesap, tarayıcı ve ağ erişimi dâhil).

☐ Aracın yaş koşullarını ve veri politikasını kontrol ettim, öğrenciler kişisel bilgi girmeden çalışacak.

☐ Gerekli malzemeleri (çalışma yaprakları, kâğıt, bilgisayar ya da tablet) hazırladım.

☐ Bağlantı ya da cihaz sorunu olursa uygulanacak yedek planım (bilgisayarsız etkinlik, kâğıt üzerinde çözüm) var.

☐ Dersin sonunda öğrencilerin neyi gösterebilmesi gerektiğini bir cümleyle yazdım.

Bir ders genellikle nasıl ilerler?

Modüllerin çoğu, aşağıdaki akışı izler. Rehberde ayrıntıyı bulursunuz, siz süreyi ve etkinliğin derinliğini sınıfınıza göre ayarlarsınız.

Adım	Ne olur?
1. Merak uyandır	Gündelik hayattan bir soru ya da örnekle başlanır (ör. “Bu uygulama yapay zekâ mı kullanıyor?”). Öğrenciler önce tahmin eder.
2. Keşfet	Öğrenciler küçük gruplarda etkinliği yapar: bir aracı dener, veri toplar, sınıflandırır, bir uygulama üzerinde uygulama yapar.
3. Konuş	Gruplar bulgularını paylaşır, öğretmen kavramı adlandırır ve örneklerle bağlar.
4. Sorgula	Etik ve toplumsal sorular sorulur: Kim yararlanır? Kim zarar görebilir? Veri nereden geldi?
5. Kapat	Çıkış sorusu ya da kısa değerlendirme ile ders bitirilir; öğrenciler ne öğrendiklerini kendi cümleleriyle yazar.

Sınıfta işe yarayan uygulamalar

- **Tahmin et, sonra dene.** Öğrenciler araca ne yaptıracaklarını önceden yazar, sonuçla karşılaştırır. Yanlış tahmin öğrenme fırsatıdır.
- **İkili ya da küçük grup çalışması.** Bir öğrenci denerken diğeri kaydeder; roller dönüşümlü olur.
- **“Yapay zekâ ne dedi?” değil, “Bunu nasıl kontrol ederiz?”** Çıktıyı kaynakla ve gerçek dünyayla karşılaştırmayı alışkanlık hâline getirin.
- **Düşünme süresi verin.** Soru sorduktan sonra en az beş saniye bekleyin; önce tek başına yazdırıp sonra paylaştırın.
- **Farklı hızlardaki öğrenciler için:** Hızlı bitirenlere “Bu sistemi nasıl bozardın?” ya da “Başka hangi veriye ihtiyaç olurdu?” gibi derinleştiren sorular verin; desteğe ihtiyaç duyanlara örnek bir çıktı ve cümle başlangıçları sunun.

Öğrenmeyi nasıl değerlendirirsiniz?

Modüllerdeki değerlendirme, not vermekten çok öğrenmeyi görünür kılmayı hedefler. Rehberdeki ünite değerlendirmesinin yanında şu kısa yollar işe yarar: çıkış bileti (“Bugün yapay zekâ hakkında şunu öğrendim…”), öğrencinin bir kavramı kendi örneğiyle açıklaması, yapay zekâ çıktısında bir hata bulma görevi. Turnuva’da ise değerlendirme Yönerge’deki ölçütlere göre yapılır (Bölüm 7).

> ***Sık düşülen tuzak:*** *Araç etkinliğini “yapay zekâ dersi” sanmak. Aracı kullanmak dersin amacı değildir. Amaç, aracın nasıl çalıştığı, nerede yanıldığı ve kimi etkilediği üzerine düşünmektir.*

4. Tasarım Odaklı Düşünme (TOD)

Tasarım odaklı düşünme nedir ve takımıma nasıl öğretirim?

TOD nedir?

Tasarım odaklı düşünme (TOD), önce **insanı anlayan**, sonra çok sayıda fikir üreten, fikri **küçük bir modelle hızla deneyen** ve sonuçtan öğrenerek yineleyen bir problem çözme yaklaşımıdır. Stanford d.school, IDEO, Hasso Plattner Enstitüsü ve Design Council'in çalışmalarıyla yaygınlaşmıştır. Okullarda TOD, "hemen çözüm bul" alışkanlığını "önce kimin neye ihtiyacı olduğunu anla" alışkanlığına çevirdiği için değerlidir.

Okuldan Öğrendim'de TOD, Turnuva sürecinin temelini oluşturur: Aşama Kartları, Turnuva Defteri ve Tasarım Odaklı Düşünme Atölyeleri aynı adımları izler. Aşağıdaki tablo adımları, her adımın temel sorusunu ve Defterdeki karşılığını gösterir.

Adım	Temel soru	Takım ne yapar?	Defterde
1. Fark et ve empati kur	Kim, ne yaşıyor?	Çevresini gözlemler, problemi yaşayan kişilerle anonim görüşür, veri toplar.	Bölüm 1
2. Tanımla	Asıl problem ne?	Bulguları tek cümlelik bir problem tanımına ve "Nasıl yapabiliriz…?" sorusuna dönüştürür.	1.6
3. Fikir üret	Hangi yollar var?	Çok sayıda fikir üretir, ölçütlerle seçer, yapay zekânın gerekli olup olmadığını sorgular.	Bölüm 2
4. Prototiple	Fikri en ucuz nasıl sınarım?	Kâğıt, karton, hikâye panosu ya da kodsuz bir yapay zekâ aracıyla basit model yapar.	Bölüm 3
5. Test et ve iyileştir	Ne öğrendik, ne değiştiririz?	Gerçek kullanıcıyla dener, sonucu kaydeder, en az bir iyileştirme yapar.	3.4

İki kez aç, iki kez daralt

TOD'nin en önemli ritmi "açılma" ve "daralma"dır (Design Council'in Çift Elmas modeli). Önce **problemi** geniş düşünür, sonra tek bir problemde karar verirsiniz; sonra **çözümü** geniş düşünür, sonra tek çözümde karar verirsiniz. Takımların çoğu bu iki ayrı ritmi karıştırdığı için sıkışır.

Açılma (çok düşün)	Daralma (karar ver)
Fikirleri yargılamayın; “Evet, ve…” deyin.	Ortak ölçütler belirleyin (kim yararlanır, yapılabilir mi, yapay zekâ gerekli mi?).
Nicelik arayın, kötü fikirleri de yazın.	Oylayın, tartışın, seçim matrisini doldurun.
Süre sınırı koyun (ör. beş dakika).	Seçimin gerekçesini bir cümleyle yazdırın.
Herkesin önce tek başına yazmasını sağlayın.	Seçilmeyen fikirleri silmeyin, kaydedin.

TOD doğrusal değildir

Test sonucu, problem tanımını bile değiştirebilir. Takım bir önceki adıma dönüyorsa geri gitmiş değildir, öğreniyordur. Bunu takıma ilk günden söyleyin: “Fikrimiz yanlış çıktı.” cümlesi bir başarısızlık değil, bir bulgudur.

Her adım için kısa etkinlikler

Etkinlik	Süre (öneri)	Nasıl yapılır?
Empati haritası	15 dk	Dört bölme çizin: Söyler, Yapar, Düşünür, Hisseder. Gözlem ya da görüşme notlarından kişi hakkında cümleler yazın.
Beş Neden	10 dk	Bir probleme “Neden?” diye beş kez sorun, her yanıt bir sonraki sorunun temeli olur.
Problem cümlesi	10 dk	“[Kim], [ihtiyaç] yaşıyor çünkü [kanıt].” kalıbıyla yazın. Problem cümlesi çözüm içermesin.
Nasıl yapabiliriz…?	10 dk	Problemi “Nasıl yapabiliriz…?” sorularına çevirin ve en az üç farklı soru yazın.
Çılgın Sekizler	8 dk	Kâğıdı sekize bölün, her bölmeye bir dakikada bir fikir çizin.
Noktalı oylama	5 dk	Her öğrenci üç yapışkan nokta yapıştırır, en çok nokta alan fikirler seçim matrisine girer.
Kâğıt prototip	20 dk	Ekran ya da ürünün kâğıt taslağını çizin; bir arkadaşınız “kullansın”, siz izleyin.
Test görüşmesi	15 dk	Kullanıcıya görevi verin, müdahale etmeden izleyin; sonunda “Neyi sevdin? Neyi değiştirirdin? Ya şöyle olsa?” diye sorun.

> ***Danışmana not:*** *Etkinliklerin tamamını yapmanız gerekmez. Her adım için bir etkinlik seçin, süreyi sabit tutun ve ürünü Defterdeki ilgili sayfaya aktarın. İyi bir TOD oturumu kısa, hareketli ve ürün odaklıdır.*

5. Danışmanlık: Takıma Nasıl Rehberlik Edilir?

Takımımla nasıl konuşurum; ne zaman yardım eder, ne zaman geri çekilirim?

İyi danışmanlık, takımın yerine düşünmek değil, takımın daha iyi düşünmesini sağlamaktır. Koçluk ve proje temelli öğrenme alanındaki en yaygın ilke şudur: **cevap vermeden önce soru sorun, soru sormadan önce dinleyin.** Bu bölüm, bu ilkeyi günlük pratiğe çeviren araçları sunar.

Üç temel tutum

Tutum	Ne demek?	Örnek
Dinle	Önce takımın ne yaptığını ve ne düşündüğünü anlatmasına izin verin, kesmeyin.	"Şimdiye kadar neler yaptınız, anlatır mısınız?"
Sor	Çözüm söylemek yerine, takımı düşünmeye yönlendiren açık uçlu sorular sorun.	"Sizce hangi seçenek daha güçlü, neden?"
Gerçekle yüzleştir	Kanıt, kullanıcı ve veri üzerinden nazikçe sınayın; yargılamayın.	"Bunu en çok kimin yaşadığını nereden biliyoruz?"

Söylemek yerine sormak

Bu cümle yerine…	…bunu deneyin
"Bence şunu yapın."	"Sizce hangi seçenekler var? Hangisini neden seçersiniz?"
"Bu fikir olmaz."	"Bu fikir işe yarasaydı hangi şeylerin doğru olması gerekirdi?"
"Ben hallederim."	"Bunu yapmak için neye ihtiyacınız var, bende ne olabilir?"
"Harika!" (genel övgü)	"Gözlem notlarınız problemi çok net gösteriyor. Bu görüşmeden en çok neyi öğrendiniz?"
"Yanlış yapmışsınız."	"Beklediğiniz neydi, ne oldu? Bu size ne söylüyor?"

Bir danışma görüşmesi nasıl yürür?

Haftalık kısa görüşmeler için basit bir çerçeve yeterlidir. Koçlukta yaygın kullanılan GROW modeli (Hedef, Gerçek durum, Seçenekler, Karar) dört adımda ilerler. Aşağıdaki akış bir öneridir, süresini takımınıza göre ayarlayın.

Adım	Amaç	Örnek sorular
Hedef	Bugünün görüşmesinin amacını netleştirmek	“Bu görüşmeden ne bekliyorsunuz?” “Bugün neyi çözmek istiyorsunuz?”
Gerçek durum	Takımın şu an nerede olduğunu görmek	“Şu an neredesiniz? Elinizde hangi kanıt var? Ne işe yaradı, ne takıldı?”
Seçenekler	Birden fazla yol görmek	“Başka ne yapabilirsiniz? Her yolun iyi ve zor tarafı ne?”
Karar	Somut bir sonraki adım belirlemek	“Hangi adımı seçiyorsunuz? Kim, neyi, ne zamana kadar yapacak?”

Görüşmenin sonunda takım, bir sonraki adımı kendi cümleleriyle yazar. Danışman olarak siz yalnızca süreci tutarsınız: sözü eşit dağıtır, zamanı izler, kararı takıma bırakırsınız.

Duruma göre soru bankası

Takım…	Şunu sorabilirsiniz
…nereden başlayacağını bilmiyor.	“Çevrenizde sizi en çok rahatsız eden ya da merak ettiren şey ne? Bunu en son ne zaman gördünüz?”
…ilk fikre sıkışmış.	“Bu fikir olmasaydı başka neyi deneyebilirdiniz? Beş fikir daha üretelim.”
…problem yerine çözüm anlatıyor.	“Bu çözümü kaldırırsak geriye hangi problem kalıyor? Kim, ne yaşıyor?”
…yapay zekâyı zorla ekliyor.	“Yapay zekâ olmasaydı bu çözüm nasıl çalışırdı? Yapay zekâ tam olarak neyi yapıyor?”
…kanıt getirmiyor.	“Bunu nereden biliyoruz? Kimle konuştunuz, hangi veriye baktınız?”
…testten sonra kararsız.	“Beklediğiniz neydi, ne oldu? Bu sonuç neyi değiştirmeniz gerektiğini gösteriyor?”
…veri ve etik konusunda emin değil.	“Bu veri kimin? Kimden izin alındı? Bu çözümden kim olumsuz etkilenebilir?”
…içinde sessiz kalan üye var.	“Herkes bir dakika yazsın, sonra sırayla okuyalım.” “[İsim], sen bu konuda ne düşünüyorsun?”
…motivasyonunu kaybetti.	“Şimdiye kadar öğrendiğiniz en şaşırtıcı şey ne? Bunu kime anlatmak isterdiniz?”

Geri bildirim nasıl verilir?

Eğitim araştırmalarına göre (Hattie ve Timperley) etkili geri bildirim üç soruyu yanıtlar: **Nereye gidiyoruz? Şu an neredeyiz? Sonra ne yapacağız?** Geri bildirim kişiyi değil, işi ve süreci hedef alırsa daha çok işe yarar.

- **Kişi yerine işi ve süreci konuşun.** "Çok yeteneklisiniz." yerine "Test sonuçlarınızı tabloya dökmeniz kararınızı güçlendirmiş."
- **Somut olun.** "Daha iyi yazın." yerine "Problem cümlenizde çözüm de var, çözümü çıkarıp tekrar yazar mısınız?"
- **Aynı anda en fazla bir ya da iki şeye odaklanın.**
- Birbirinize veya kendi projenize geri bildirim verirken şu üçlü kuralı uygulayın: ***"En sevdiğim kısmı…", "Keşke şu kısmı şöyle olsaydı…" ve "Peki ya şöyle yapsak…"*** Bu yapıcı kalıp, fikirleri çok daha hızlı geliştirmenizi sağlar.
- **Geri bildirimin ardından takıma harekete geçme fırsatı verin.** Bir sonraki görüşmede neyi değiştirdiklerini sorun.

Ne zaman yardım eder, ne zaman geri çekilirsiniz?

Öğrencilerin takıldığı noktada biraz çabalaması öğrenmenin parçasıdır ancak sonuçsuz bir mücadele moral bozar. Yardımı aşamalı verin ve her adımda öğrenciye bırakın:

Takımın durumu	Danışmanın hamlesi
Takıldı (ilk birkaç dakika)	Bekleyin, "Neyi denediniz?" diye sorun.
Hâlâ takılı	Yönlendirici bir soru sorun: "Hangi bilgiye ihtiyacınız var?"
Yine ilerlemiyor	İpucu verin: bir modüle, Defter sayfasına ya da benzer bir örneğe yönlendirin.
Hâlâ çözülmedi	Küçük bir örnek gösterin, kendi projelerine uyarlamalarını isteyin.
Her durumda	Projeyi sizin çözmeniz gerekmez. Takım adına karar vermeyin, metin yazmayın, ödev yapmayın.

> ***Danışmana not (sahiplik testi)**: "Bu kararı öğrenciler kendi cümleleriyle açıklayabilir mi?" Açıklayamıyorlarsa kararı siz vermiş olabilirsiniz, bir adım geri çekilip soru sorun.*

Takım içi işleyiş

- Roller (not tutucu, zaman tutucu, sözcü vb.) Defterin Takımımız sayfasına yazılsın, birkaç haftada bir dönüşümlü olsun.
- Her görüşmede herkes en az bir kez söz alsın.
- Anlaşmazlık olduğunda önce herkes kendi görüşünü ve gerekçesini söylesin; sonra ortak ölçütlere (kim yararlanır, yapılabilir mi?) başvurulsun.
- Takım üyelerinin farklı güçlü yönleri vardır: araştıran, çizen, anlatan, kodlayan. Hepsinin katkısı Defterde görünür olsun.

Haftalık görüşme düzeni (öneri)

- Haftada bir kısa görüşme (yaklaşık 15–20 dakika): Takımın Aşama Kartına birlikte bakın.
- Görüşmeden önce Defterin son sayfasını okuyun, sorularınızı buna göre hazırlayın.
- Görüşmeden sonra “Bir sonraki adım” cümlesini takımın Defterine yazdırın.
- Bir engel varsa (veri, araç, zaman) bunu ilk fırsatta takımla birlikte çözün, bekletmeyin.

“Yapay zekâ uzmanı değilim” diyorsanız

Danışman olmak için yapay zekâ uzmanı olmak gerekmez. “Bilmiyorum, birlikte araştıralım.” demek, öğrencilere gerçek bir araştırmacının nasıl davrandığını gösterir. Teknik bir soruda modülün öğretmen rehberine, Danışman Eğitimi oturumlarına ya da okuldanogrendim.com.tr adresindeki İletişim Formu’na başvurabilirsiniz (Bölüm 13).

6. Turnuva'da Danışmanın Rolü

Takımım için neyi yaparım, neyi öğrencilere bırakırım?

Turnuva'da danışman, projeyi öğrenciler adına geliştiren kişi değil, öğrencilerin düşünme, araştırma, üretme ve karar verme süreçlerini destekleyen bir rehberdir. Projenin fikrî ve üretim sorumluluğu öğrenci takımına aittir. Takımlar, projelerinin tüm temel bileşenlerini kendi ifadeleriyle açıklayabilmeli ve kararlarının gerekçesini ortaya koyabilmelidir.

Danışman	Öğrenci takımı
Soru sorar, süreci ve takvimi gözetir.	Problemi seçer; gözlem, görüşme ve veri toplama işini yapar.
Modülleri, kaynakları ve destekleri gösterir.	Çözüm fikirlerini üretir, karşılaştırır ve seçer.
Güvenli YZ Kontrol Listesini takımla birlikte gözden geçirir ve onaylar.	Prototipi geliştirir, test eder ve iyileştirir.
Takım Kaydı, Çözüm Önerisi ve Proje Başvurusu adımlarını başvuru platformu üzerinden takım adına yapar.	Başvuru metnini ve defter kayıtlarını kendi cümleleriyle yazar.

Takım ve danışman koşulları

- Takım, **aynı eğitim kurumunda** öğrenim gören en az **2, en çok 4 öğrenci** ve bir danışmandan oluşur. Farklı sınıf düzeylerinden (5–8) öğrenciler aynı takımda yer alabilir.
- Danışman, öğrencilerin okulunda görevli bir öğretmen ya da okul yöneticisidir. Branş sınırlaması yoktur.
- Bir danışman **en fazla üç takıma** danışmanlık yapabilir. Akrabalık ilişkisi bulunan bir öğrencinin yer aldığı takıma danışmanlık yapılamaz.
- Takım üyeleri zorunlu hâller dışında değiştirilemez. Değişiklik, danışmanın gerekçeli başvurusu ve Turnuva Yürütücülerinin onayıyla yapılır. Yeni üyenin imzalı Şartnamenin Ek-1, Ek-2 ve Ek-3 belgeleri de başvuru platformuna yüklenir.
- Eğitimlere katılım gönüllülük esasına dayanır, canlı oturumların kayıtları süreç boyunca erişime açık kalır.

> ***Danışmana not:*** *Takıma yardım ederken "sahiplik testi" uygulayın: Bu kararı öğrenciler kendi cümleleriyle açıklayabilir mi? Açıklayamıyorlarsa kararı siz vermiş olabilirsiniz, bir adım geri çekilip soru sorun.*

7. Turnuva Bir Bakışta

Turnuva hangi aşamalarla ilerliyor ve takımım her aşamada neyi göstermeli?

Aşama	Tarih	Başvuru platformuna girilen/yüklenen
1. Problemi Keşfet	23 Kasım – 31 Aralık 2026	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)
2. Çözümü Tasarla	1 Ocak – 15 Şubat 2027	Çözüm Önerisi: çözüm yaklaşımı ve yapay zekânın rolü, her biri en fazla 200 kelime
3. Projeni Geliştir ve Başvur	16 Şubat – 26 Mart 2027	Proje Başvurusu: proje başvuru formu, prototip videosu, Güvenli YZ Kontrol Listesi, Defterin zorunlu sayfaları
4–5. Finalist Takımlar	Mayıs – Haziran 2027	Mentörlük, Final Kampı ve TETZ (yalnızca 30 finalist takım)

Her aşamanın son giriş saati 23.59'dur. Turnuva aşamaları birbirini izler. Şartları sağlamayan takım sonraki aşamaya geçemez. Düzeltme süresi tanınmaz, geç kayıt veya geç teslim kabul edilmez. Çözüm Önerisi'ni girmeyen takımlar sürece devam edemez. Takım Kaydı ve Çözüm Önerisi puanlanmaz. Prototip 1. ve 2. aşamalarda beklenmez, 3. aşamadaki başvuruda zorunludur.

Başvuru nasıl puanlanır?

Ulusal başvuru değerlendirmesi beş ölçüt ve 100 puan üzerinden yapılır. Turnuva Defteri ayrıca puanlanmaz, değerlendiricinin başvuru formundaki ifadeleri doğruladığı **kanıt kaynağıdır**. Değerlendiriciler defterin görsel özenine ya da uzunluğuna değil, kayıtların problem, çözüm, prototip ve kararlar arasında tutarlı bir süreç gösterip göstermediğine bakar.

Ölçüt	Puan	Defterde kanıt
Problem ve Kanıt	15	Bölüm 1: Fark Et ve Anla
Çözüm ve Prototip	30	Bölüm 3: Prototiple, Test Et, İyileştir
Yapay Zekânın Rolü	20	Bölüm 2: Çözümü Tasarla
Sorumlu YZ ve Veri Güvenliği	15	Bölüm 3 (Güvenli YZ Kontrol Listesi, YZ katkı beyanı)
Öğrenci Sahipliği ve Proje Süreci	20	Bölüm 4: Başvuru Özeti ve tüm süreç kayıtları

Üç tema

- **Eğitim ve Öğrenmenin Geleceği**
- **Sağlıklı Gelecek ve Erişilebilirlik**
- **Çevre ve Sürdürülebilir Yaşam**

Her takım yalnızca bir tema seçer, aynı proje birden fazla temaya başvuramaz. Ulusal değerlendirme sonunda toplam 30 takım finalist olur. Finalistler belirlenirken bölgesel temsil gözetilir. Bölgeler, İstatistiki Bölge Birimleri Sınıflandırması Düzey 1'deki 12 bölgedir; takımın bölgesi, okulun bulunduğu ile göre belirlenir. Her bölgede asgari yeterlilik düzeyini karşılayan ve en yüksek puanı alan takım Bölge Birincisi olur ve finale katılır. Bölge Birincileri belirlendikten sonra kalan finalist yerleri, genel puan sıralamasında en yüksek puanı alan takımlarla doldurulur. Bir bölgede asgari yeterlilik düzeyini karşılayan başvuru yoksa o bölgenin yeri de genel puan sıralamasına göre doldurulur. Turnuva kazananları finalist takımlar arasından belirlenir ve ödül töreninde açıklanır. Prototip kategorilerinin (Kategori 1–3) tanımları için Turnuva Defteri 3.1'e bakın.

8. Hangi Modül, Hangi Aşama?

Hangi modülü ne zaman ve takımla nasıl kullanmalıyım?

Turnuva için yeni beceri içeriği üretilmez. Takımlar ihtiyaç duydukları kavram ve becerileri Okuldan Öğrendim Yapay Zekâ Eğitim Programı'nın mevcut modüllerinden edinir.

Aşama	Modüller	Takımla nasıl kullanılır? (öneri)
1. Problemi Keşfet	YZ Nedir? Yapay Zekâ Okuryazarlığı Çevremizi Anlamlandırmak Gerçek, Hileler ve Yapay Zekâ	**Önce** yapay zekânın ne olduğu ve ne olmadığı üzerine ortak bir dil kurun (YZ Nedir?, Yapay Zekâ Okuryazarlığı). **Gözlem ve veri toplamadan önce** "Çevremizi Anlamlandırmak" modülünü işleyin. **Kaynak ve YZ çıktısı doğrularken** Gerçek, Hileler ve Yapay Zekâ'ya dönün.
2. Çözümü Tasarla	Makineler Nasıl Öğrenir? Yapay Zekâ Etik Tartışması	"Makineler Nasıl Öğrenir?" ile takım, yapay zekânın neyi, hangi veriden öğreneceğini ve nasıl bir çıktı üreteceğini somutlaştırır (ör. Teachable Machine, PictoBlox). Etik Tartışması'nı Veri ve Etik Planı'ndan önce, paydaş bakışını kazandırmak için kullanın.
3. Projeni Geliştir ve Başvur	Veriden Karara: Yapay Zekâ, Gözetim ve İnsan Sorumluluğu İnsan Hakları ve Yapay Zekâ	Prototip kararlarını **veri, tahmin ve karar ayrımı** ile **insan denetimi** açısından gözden geçirmek ve Güvenli YZ Kontrol Listesini son hâline getirmek için kullanın.
Derinleşme (isteğe bağlı)	Makineler Nasıl Öğrenir? (Kodlama Etkinlikleri ile) Ecobits Kâşifleri Botun Arkasındaki Beyin Makineler Nasıl Üretir?	Zaman ve ilgi varsa, teknik derinlik isteyen takımlar için.

Defter bölümleri ve modüller

Kılavuzda danışmana yönelik her adımın, Turnuva Defteri'nde takıma yönelik bir karşılığı vardır. Defterin her sayfası ilgili modüle yönlendirir.

Defter bölümü	Takımın kaydettiği	İlişkili modül
Takımımız	Takım üyeleri, roller, çalışma düzeni	—
1. Fark Et ve Anla	Gözlem kayıtları, anonim görüşme notları, veri tablosu ve grafiği, problem tanımı	YZ Nedir?; Çevremizi Anlamlandırmak; Gerçek, Hileler ve Yapay Zekâ
2. Çözümü Tasarla	Fikir listesi, seçim matrisi, YZ Gereklilik Testi, veri ve etik planı, benzer çözümler	Makineler Nasıl Öğrenir?; Yapay Zekâ Etik Tartışması
3. Prototiple, Test Et, İyileştir	Prototip kategorisi, sürüm geçmişi, test sonuçları, Güvenli YZ Kontrol Listesi, YZ katkı beyanı	Veriden Karara; İnsan Hakları ve Yapay Zekâ
4. Başvuru Özeti	Başvuru formundaki alanların bire bir taslağı	—
5. Finalist Sayfaları	Mentörlük notları, kararlar, kamp hazırlığı	—

> ***Danışmana not:*** *Modül işleme sırası ve süresi, sınıfınızın takvimine göre sizin kararınızdır. Tabloda yer alan kullanım önerileri başlangıç noktasıdır. Modüllerin yapısı (öğretmen rehberi, ders sunumu, öğrenci kaynakları) ve ders programlarıyla eşleştirmeler Kılavuzun Bölüm 3'ünde yer alır.*

9. Danışman Rehberi Aşamaları

Takımım bu aşamada nerede, ben ona nasıl yardım ederim?

1. Aşama: Problemi Keşfet

23 Kasım – 31 Aralık 2026 · Son giriş: 31 Aralık 2026, 23.59

Danışman olarak bu aşamada:

- Takımı kurun; üyeleri, rolleri ve çalışma düzenini Defterin Takımımız sayfasına yazdırın.
- Danışman Eğitimi'nin 1. oturumuna (Kasım), 2., 3. ve 4. oturumlarına (Aralık), Tasarım Odaklı Düşünme Atölyesi 1 ve 2'ye (Aralık) katılın.
- Takımla önce "YZ Nedir?" ve "Yapay Zekâ Okuryazarlığı" modüllerini, ardından gözlem ve veri toplama için "Çevremizi Anlamlandırmak" modülünü işleyin.
- Görüşme notlarının ad kullanılmadan kaydedilmesini sağlayın, kişisel veri toplanmasın.
- Son tarihten önce Takım Kaydı'nın (kayıt formu ve tüm öğrencilerin imzalı Şartnamenin Ek-1, Ek-2 ve Ek-3 belgeleri) tamamlanmasını izleyin. Eksik ya da hatalı kayıt yapan takım 2. aşamaya geçemez.

Takıma sorabileceğiniz sorular:

- Bu problemi en çok kim yaşıyor, nereden biliyoruz?
- Problemi yaşayan biriyle konuştunuz mu, ne söyledi?
- Problemi çözüm söylemeden tek cümleyle anlatabilir misiniz?

> ***Danışmana not:*** *Takımın ilk fikrini hemen onaylamayın. "Bunu en çok kim yaşıyor, nereden biliyoruz?" sorusu problemi daraltmanın en hızlı yoludur.*
>
> ***Sık düşülen tuzak:*** *Problemi bir çözüm olarak yazmak. "Okulumuza akıllı çöp kutusu lazım." bir çözümdür. "Teneffüslerde bahçedeki çöpler ayrıştırılmadan atılıyor." ise bir problemdir.*

2. Aşama: Çözümü Tasarla

1 Ocak – 15 Şubat 2027 · Son giriş: 15 Şubat 2027, 23.59

Danışman olarak bu aşamada:

- Tasarım Odaklı Düşünme Atölyesi 3'e (Ocak) katılın.
- Takımın "Nasıl yapabiliriz…?" sorusundan en az altı fikre, oradan seçim matrisine ilerlemesine eşlik edin.

- Yapay Zekâ Gereklilik Testi'ni gerçekten tartıştırın: yapay zekâ olmadan bu çözüm nasıl çalışırdı?
- "Makineler Nasıl Öğrenir?" ve Yapay Zekâ Etik Tartışması ile veri ve etik planını güçlendirin, Güvenli Yapay Zekâ Kontrol Listesi bu aşamada ilk kez doldurulur.
- Takımın seçtiği prototip kategorisinin gerekçesini sorun.
- Son tarihten önce takımın Defter 2.7'de yazdığı Çözüm Önerisi'nin (çözüm yaklaşımı ve yapay zekânın rolü) başvuru platformuna girilmesini izleyin, giriş yapılmaması durumunda takım sürece devam edemez.

Takıma sorabileceğiniz sorular:

- Yapay zekâ olmadan bu çözüm nasıl çalışırdı?
- Yapay zekâ hangi veriden ne öğrenecek?
- Bu çözümden kim olumsuz etkilenebilir?

> ***Danışmana not:*** *Takımın seçtiği prototip kategorisini sorgulamayın, gerekçesini sorun. Kategori tek başına puan getirmez, iyi test edilmiş bir Kategori 1 prototip de en yüksek puanı alabilir.*
>
> ***Sık düşülen tuzak:*** *"Yapay zekâ kullanmak zorundayız." düşüncesiyle yapay zekâyı çözüme sonradan eklemek. Rolü tek cümleyle anlatılamıyorsa yeniden düşünün.*

3. Aşama: Projeni Geliştir ve Başvur

16 Şubat – 26 Mart 2027 · Son başvuru: 26 Mart 2027, 23.59

Danışman olarak bu aşamada:

- Tasarım Odaklı Düşünme Atölyesi 4'e (Şubat) katılın.
- Prototipin kategorisine uygun test yapılmasını sağlayın: Kategori 1'de kullanıcı testi, Kategori 2'de doğruluk testi, Kategori 3'te farklı koşullarda doğru çalışma testi.
- Test sonuçlarına göre en az bir iyileştirmenin kaydedilmesini isteyin.
- Güvenli Yapay Zekâ Kontrol Listesini takımla birlikte gözden geçirip onaylayın (Bölüm 12).
- Proje Başvurusu'nu (başvuru formu, prototip videosu, Güvenli Yapay Zekâ Kontrol Listesi ve Defterin zorunlu sayfaları) Bölüm 11'deki kontrol listesiyle gözden geçirin ve son günü beklemeden gönderin.

Takıma sorabileceğiniz sorular:

- Bu testten ne öğrendiniz, neyi değiştirdiniz?
- Başvuru metnini kendi cümlelerinizle anlatabilir misiniz?
- Kanıtınız defterin hangi sayfasında?

Danışmana not: *İkinci dönem ara tatili (8–12 Mart) bu aşamaya denk gelir. Testleri tatilden önce başlatın, tatil dönüşünde başvuruya yalnızca iki hafta kalır.*

Sık düşülen tuzak: *Test etmeden başvurmak. Jüri, prototipin ne kadar gelişmiş olduğundan çok nasıl test edildiğine ve testten ne öğrenildiğine bakar.*

4–5. Aşama: Finalist Takımlar

Mayıs – Haziran 2027 · Yalnızca 30 finalist takım için

Danışman olarak bu aşamada:

- Mentörlük Üçlüsü buluşmalarına (Koç Topluluğu Gönüllüsü mentör, Okuldan Öğrendim Eğitmeni ve siz) katılın. Mayıs ayında üç çevrim içi buluşma planlanır.
- Buluşmalardan önce takımla birlikte hazırlık yapın: takımın mentöre soracağı soruları ve sunum bölümlerini netleştirin (Bölüm 10).
- Her buluşmanın kararlarının Defterin Finalist Sayfalarına yazılmasını sağlayın.
- Final Kampı (Haziran, TETZ öncesi) için sunum akışını ve jüri sorularının provasını destekleyin.

Takıma sorabileceğiniz sorular:

- Bu geri bildirimden hangisini uygulayacaksınız, neden?
- Sunumda her üyenin bölümü ne?
- Jüri “Neden yapay zekâ?” diye sorarsa ne dersiniz?

Danışmana not: *Mentörler öneri sunar, karar takımındır. Buluşmalarda öğrencilerin konuşmasına alan açın, takım adına yanıt vermeyin. Buluşmaların kişisel iletişim kanallarından değil, danışman öğretmenin katılımıyla yapılması esastır.*

Sık düşülen tuzak: *Son haftada projeyi baştan değiştirmek. Final, yolculuğun ve yapılan iyileştirmelerin anlatıldığı yerdir.*

Buluşmadan önce: takım listesi

Takım, buluşmadan en az bir hafta önce aşağıdaki hazırlıkları yapar. Sizin görevinizi hatırlatmak ve takımı yönlendirmektir.

☐ Herkes başvuru özetini okudu ve prototip videosunu izledi.

☐ Projeyi iki dakikada anlatma provası yapıldı: problem, çözüm, yapay zekânın rolü, şimdiye kadar öğrenilenler.

☐ Mentöre sorulacak **sorular** seçildi ve Defterin Finalist Sayfalarına yazıldı. Sorular somut ve sınırlı olmalı. İyi örnek: “Doğruluk testimizi daha güvenilir kılmak için hangi veriyi eklemeliyiz?” Zayıf örnek: “Projemiz nasıl?”

☐ Kimin hangi bölümü anlatacağı belirlendi, her öğrencinin konuşacak bir bölümü var.

☐ Gösterilecek materyal (prototip, video, test sonuçları) hazır ve çalışıyor.

☐ Defterdeki test sonuçları ve kararlar güncel.

☐ Buluşmayı yazılı kayda geçirecek bir öğrenci (karar notu tutucu) belirlendi.

Buluşmadan önce: danışman listesi

☐ Takımın sorularının somut ve sınırlı olduğunu kontrol ettim, onlar adına ben yazmadım.

☐ Finalist takım için istenen veli izinlerinin alındığını kontrol ettim.

☐ Çevrim içi buluşma bağlantısını, bilgisayarı, kamerayı ve sesi önceden denedim; tüm öğrenciler ekranda görünebilecek.

☐ İkinci ve üçüncü buluşma öncesinde, önceki buluşmada alınan kararların ne kadarının uygulandığını takımla gözden geçirdim.

☐ Takıma “Mentör öneri sunar, karar bizimdir.” ilkesini hatırlattım.

Hazırlık için planlanan akış (örnek)

Mentörlük Üçlüsü’nde her buluşma öncesinde aşağıdaki hazırlıklar yapılır. Sizin ve takımın payı son satırdır.

Ne zaman	Kim	Ne yapar?
Buluşmadan yaklaşık 5 gün önce	Okuldan Öğrendim Eğitmeni	Takvim davetini mentöre ve danışmana gönderir, takımın başvuru özetini mentöre iletir.
Buluşmadan yaklaşık 2 gün önce	Mentör	Başvuru özetini ve prototip videosunu inceler; soru seçer.
Buluşmadan yaklaşık 1 gün önce	Okuldan Öğrendim Eğitmeni	Soruları yaşa uygun dile çevirir, sıralar.
Buluşmadan önceki hafta	Danışman ve takım	Takım sorularını yazar, sunum bölümlerini paylaşır; siz yukarıdaki listeyi tamamlarsınız.

Buluşma sırasında

- Siz geri planda kalın. Mentörün sorusunu öğrenciler yanıtlasın, en az beş saniye bekleyin.

- Öğrenci takılırsa soruyu yeniden ifade etmesi için eğitmene bırakın, takım adına yanıt vermeyin.
- Karar notu tutucu öğrenci, duyulan önerileri ve alınan kararları yazsın.

Buluşmadan sonra (aynı hafta içinde)

- Takım üç şeyi yazar: **Ne duyduk? Hangi öneriyi uygulayacağız (karar)? Ne zamana kadar?** Kayıtlar Defterin Finalist Sayfalarına işlenir.
- Bir sonraki buluşmada bu kararların ne olduğunu mentöre anlatmak üzere hazırlanın.
- Uygulanmayan bir öneri için de gerekçe yazılsın, her öneriyi uygulamak zorunda değilsiniz.

Buluşmaların genel akışı (öneri)

Buluşma	Genel odak
1. buluşma	Takım projesini tanıtır, mentör sorularıyla projenin güçlü ve belirsiz yanlarını birlikte görürler.
2. buluşma	İlk buluşmadan sonra yapılanlar, yeni test sonuçları ve iyileştirmeler ele alınır.
3. buluşma	Final Kampı ve TETZ için sunum akışı ve jüri sorularına hazırlık, takım kendi önceliklerini söyler.

Buluşmaların odağı takımın ihtiyacına göre değişebilir, tablo yalnızca başlangıç noktasıdır.

10. Mentörlük Üçlüsü Buluşmalarına Hazırlık

Mentörlük buluşmasından önce takım ve ben neyi hazırlamalıyız?

Finalist takımlar Mayıs 2027'de Mentörlük Üçlüsü ile üç çevrim içi buluşma yapar. Üçlü; bir Koç Topluluğu Gönüllüsü mentörden, bir Okuldan Öğrendim Eğitmeninden ve takımın danışmanından oluşur. Buluşmalar kısadır; **hazırlıklı gelen takım, buluşmadan çok daha fazla yararlanır.**

Üçlüde kim ne yapar?

Rol	Buluşmadaki görevi	Yapmaz
Koç Topluluğu Gönüllüsü (mentör)	Uygulanabilirlik, veri, prototip ve test üzerine sorular sorar; kendi deneyiminden kısa örnekler verir.	Çözümü yeniden tasarlamaz, kod yazmaz.
Okuldan Öğrendim Eğitmeni	Buluşmayı açar, süreyi yönetir, soruları yaşa uygun dile çevirir, her öğrencinin söz almasını sağlar.	Değerlendirme ya da puanlama yorumu yapmaz.
Danışman (siz)	Takımı hazırlar, buluşmaya katılır, kararların uygulanmasını izler.	Takım adına yanıt vermez.
Takım	Projesini anlatır, soruları yanıtlar, hangi öneriyi uygulayacağına kendisi karar verir.	—

11. Başvuruya Hazırlık

Başvuru dosyası eksiksiz mi; gerekli beyan ve onaylar tamam mı?

Proje Başvurusu çevrim içi başvuru platformu üzerinden, takım adına danışman tarafından yapılır. Başvuru platformu, eksik belgeyle yükleme yapılmasına izin vermez, zamanında teslim edilmeyen projeler değerlendirmeye alınmaz.

Zorunlu belgeler

Belge	Ayrıntı
Başvuru formu	Takım hazırlar, Defterin Bölüm 4: Başvuru Özeti'nde yazılan taslakla bire bir örtüşür.
Prototip videosu	Prototipin temel işlevini ve çalışma mantığını somut biçimde gösterir.
Güvenli YZ Kontrol Listesi	Takım doldurur, **danışman onaylar**.
Turnuva Defteri'nin zorunlu sayfaları	1.4 Veri Topluyoruz, 1.6 Problem Tanımımız, 2.3 Seçim Matrisi, 2.4 YZ Gereklilik Testi, 2.5 Veri ve Etik Planımız, 2.6 Benzer Çözümler ve Farkımız, 3.2 Kullandığımız Araçlar ve Kaynaklar, 3.3 Sürüm Geçmişimiz, 3.4 Test ve İyileştirme, 3.5 Güvenli YZ Kontrol Listesi, 3.6 YZ Katkı Beyanımız, Bölüm 4: Başvuru Özeti. Bu sayfalar defterde işaretiyle gösterilir.

Defter dijital olarak doldurulur, takımlar elle yaptıkları çizim ve notları fotoğraflayıp ilgili sayfalara ekleyebilir. Defterin her sayfasını doldurmak gerekmez, diğer sayfalar takımın tercihine göre süreç kanıtı olarak eklenir.

Beyan ve onaylar

Ödül beyanı. Daha önceki yarışmalara katılmış ve ödül almış projelerle tekrar başvurulamaz. Farklı yarışma ve etkinliklere katılmış ama başarı elde edememiş projeler geliştirilerek başvurulabilir. Bu koşul, Şartnamenin Ek-1, Ek-2 ve Ek-3 belgelerinde veli tarafından beyan edilir. Takım Kaydı'ndan önce takımla projenin geçmişini konuşun: Daha önce hangi yarışmalara katıldı, ödül aldı mı?

Şartnamenin Ek-1, Ek-2 ve Ek-3 belgeleri. Belgeler takımdaki **her öğrenci için** doldurulur; veli ya da vasi tarafından imzalanır. Belgeler üç bölümden oluşur: (1) Katılım Formu ve Veli İzin/Taahhüt Belgesi: turnuvaya katılım izni ve projenin özgünlüğüne ilişkin beyan; (2) Aydınlatma Metni ve Açık Rıza Formu: fotoğraf, görüntü ve ses kayıtlarının kullanımına ilişkin tercihler; (3) Proje Kullanımına İlişkin Veli Muvafakatnamesi: proje materyallerinin ticari olmayan tanıtım, eğitim ve yaygınlaştırma amacıyla kullanımı. Açık rıza verilmemesi katılımı ve değerlendirmeyi etkilemez. Final Kampı için ayrıca veli izni alınır.

Süreç. Belgeleri öğrenciler aracılığıyla ya da okulun olağan iletişim kanallarıyla velilere ulaştırın, imzalı hâlini toplayın, eksiklerini Takım Kaydı'ndan önce tamamlayın. Tüm öğrencilerin imzalı belgeleri birleştirilerek tek PDF dosyası olarak Takım Kaydı (1. Aşama) sırasında başvuru platformuna yüklenir; belgeleri eksik olan takımlar 2. aşamaya geçemez. Belgelerin güncel örneği turnuva sayfasında ve başvuru platformunda yer alır.

Şartnamenin Ek-1, Ek-2 ve Ek-3 belgeleri, Aşama Kartı 1'in kontrol listesinde de yer alır.

Başvuru öncesi son kontrol

☐ Zorunlu belgelerin hepsi hazır ve yüklenmeye hazır.

☐ Başvuru formundaki her ifadenin Defterde ya da videoda karşılığı var; kanıtı bulunmayan ifade desteklenmemiş sayılır.

☐ Güvenli Yapay Zekâ Kontrol Listesi doldurulmuş ve sizin tarafınızdan onaylanmış.

☐ Kullanılan yapay zekâ araçları ve katkıları yapay zekâ katkı beyanında yazılı.

☐ Yararlanılan kaynaklar ve mevcut çalışmalardan alınan fikir, yöntem ya da bileşenler belirtilmiş.

☐ Tek tema seçilmiş.

☐ Başvuru, tatilleri hesaba katarak 26 Mart 2027, 23.59'dan önce gönderilecek.

12. Güvenli ve Sorumlu Yapay Zekâ

Takımımın projesi güvenli ve yaşa uygun mu?

Kişisel verilerin ve çocukların mahremiyetinin korunması proje geliştirme sürecinin temel koşuludur. Güvenli Yapay Zekâ Kontrol Listesi; kişisel verilerin korunması, anonimleştirme, izin gerektiren durumlar, telif, algoritmik ön yargı ve çocukların dijital ortamda korunması başlıklarında projeyi sizinle birlikte değerlendirmeyi sağlar.

Kabul edilmeyen uygulamalar

Aşağıdaki uygulamalar turnuva kapsamında kabul edilmez:

- Canlı yüz tanıma, biyometrik özelliklerin işlenmesi, bireylerin kimliklerinin belirlenmesi
- Kişilerin gerçek zamanlı olarak takip edilmesi
- İzinsiz kişisel veri ya da konum bilgisi toplanması
- Gizli görüntü veya ses kaydı yapılması
- Bireylere tıbbi tanı koyan ya da kişiye özel tıbbi tavsiye veren uygulamalar ve öğrencilerin kendilerinden veya başkalarından sağlık bilgisi toplaması
- Çocuk güvenliğini tehdit eden yöntemler

Kamera ya da görüntü işleme kullanılacaksa amaç insanları tanımak ya da izlemek değil, nesne, atık, bitki gibi kişisel veri içermeyen unsurları analiz etmek olmalıdır. Sağlıkla ilgili verilerde Yönerge'nin Etik İlkeler maddesindeki (Madde 15) sınırlar geçerlidir. Veriden Karara modülü yüz tanıma örneğini sınıf içi öğrenme etkinliği olarak işler, turnuva projelerinde canlı yüz tanıma kullanılamaz.

Güvenli veri, güvenli proje

- Mümkün olduğunca **anonim, açık, sentetik** veya kişisel veri içermeyen kaynaklar kullanılsın.
- Görüşme ve gözlem kayıtlarında ad kullanılmasın.
- Veri konusunda tereddüt eden takıma önce Güvenli Yapay Zekâ Kontrol Listesini birlikte uygulatın.

Araç seçimi ve yaş koşulları

- Takımlar yapay zekâ araçlarını serbestçe seçer, ayrı bir araç listesi yayımlanmaz. Tek koşul yaşa uygun ve güvenli kullanımdır.
- Platformların yaş koşullarını, kullanım şartlarını ve veri politikalarını kontrol edin.
- Kullanım koşulları yaşlarına uygun olmayan platformlarda öğrencilerden bağımsız hesap oluşturmaları beklenmez, gerektiğinde aracı sizin rehberliğinizde kullanın.

Yapay zekâ çıktısının kontrolü ve beyanı

Yapay zekâ çıktısı, yapay zekâ üretti diye doğru kabul edilmez. “Yapay zekâ böyle söyledi.” yeterli değildir. Öğrenciler “Bu çıktıyı kontrol ettik, şu nedenle kullandık ve şu şekilde geliştirdik.” diyebilmelidir. Takım yapay zekâ katkı beyanında (Defter 3.6) hangi aracı hangi amaçla kullandığını, çıktının projede nasıl değerlendirildiğini ve nasıl kontrol edildiğini açıklar.

> ***Danışmana not:*** *Güçlü bir yapay zekâ kullanımı en karmaşık modeli geliştirmek değil; doğru probleme uygun teknolojiyi seçmek, veriyi güvenle yönetmek ve sonucu sorgulamaktır.*

13. Eğitim, Destek ve İletişim

Hangi oturum ne zaman, sorularımı nereye iletirim?

Danışman Eğitimi ve TOD Atölyeleri çevrim içi yapılır. Oturumların kayıtları ve uygulama görevleri süreç boyunca erişime açık kalır. Eğitimlerin takvimi Turnuva Rehberi'nin Turnuva Takvimi ve Eğitimler bölümünde yer alır. Oturumların tarih, saat ve bağlantıları okuldanogrendim.com.tr adresinde duyurulur.

Sorularınızı nereye iletirsiniz?

- okuldanogrendim.com.tr adresindeki İletişim Formu üzerinden kurallar, yapay zekâ araçları, veri kullanımı, prototip kategorileri ve başvuru süreciyle ilgili soru gönderebilirsiniz.
- Sorular akademik ekip tarafından düzenli aralıklarla yanıtlanır; ortak nitelikteki yanıtlar turnuva sayfasındaki **Sık Sorulan Sorular** bölümünde tüm katılımcılarla paylaşılır.
- Takıma ya da projeye özgü değerlendirme içeren sorular yanıtlanmaz. Böylece tüm takımlar eşit bilgiye sahip olur.