OKULDAN ÖĞRENDİM

Yapay Zekâ Turnuva Rehberi

Son güncelleme: 12 Kasım 2026

T.C. MİLLÎ EĞİTİM BAKANLIĞI

Koç 100

Vehbi Koç Vakfı

Sunuş

Bu rehber, Okuldan Öğrendim Yapay Zekâ Turnuvası'na katılan öğrenci takımları ve danışman öğretmenler için hazırlandı. İlk bölümde turnuvanın kurallarını belirleyen Turnuva Yönergesi, sonraki bölümlerde turnuva takvimi, tema alanları, aşama kartları, Turnuva Defteri ve Değerlendirme Rehberi yer alır.

Rehberin bölümlerini ve her bölümün kimin için hazırlandığını bir sonraki sayfadaki Tablo 1'de bulabilirsiniz. Rehberde yer almayan belgeler ise turnuva sayfasında ve başvuru platformunda yer alır.

Başvuruyu takım adına danışman, turnuva sayfasında (okuldanogrendim.com.tr) veya başvuru platformunda (basvuru.eba.gov.tr) yapar. Başvuru formları bu platformdadır. Danışmanlar için hazırlanan Öğretmen Kılavuzu turnuva sayfasında ayrı bir belge olarak yayımlanır. Finalist takımlara yönelik belgeler finalistlere ayrıca iletilir.

Sorularınızı okuldanogrendim.com.tr adresindeki iletişim formu ile iletebilirsiniz.

Belgeler arasında bir farklılık görülürse Turnuva Şartnamesi hükümleri uygulanır.

Hangi Bölüm Kimin İçin?

Tablo 1, rehberin bölümlerini, sayfa aralıklarını ve her bölümle kimin çalışacağını gösterir. Bölüm adına tıklayarak ilgili sayfaya gidebilirsiniz.

Tablo 1. Rehberin bölümleri ve okurları

Bölüm	Ne bulursunuz?	Sayfa	Öğrenci	Danışman
Turnuva Yönergesi	Turnuvanın kuralları: katılım, aşamalar, değerlendirme, etik, hak ve sorumluluklar	6–14	Danışmanla oku	Oku
Turnuva Takvimi ve Eğitimler	Aşama tarihleri, eğitimler ve destekler	15–20	Oku	Oku
Tema Alanları	Üç tema, alt temalar ve örnek sorular	21–27	Oku	Oku
Aşama Kartları	Her aşamanın sonunda takımdan beklenenler	28–33	Oku	Oku
Turnuva Defteri	Takımın çalışmalarını kaydettiği defter	34–61	Doldur	Takip et
Değerlendirme Rehberi	Jürinin neye baktığı ve nasıl puanladığı	62–82	Oku	Oku
Öğretmen Kılavuzu	Danışmanın takıma aşama aşama nasıl rehberlik edeceği	Ayrı belge	–	Oku

İçindekiler

Turnuva Yönergesi 6
Madde 1 – Amaç 7
Madde 2 – Kapsam 7
Madde 3 – Tanımlar 7
Madde 4 – Program Yaklaşımı 8
Madde 5 – Danışman ve Takımlara Yönelik Eğitim Programı 9
Madde 6 – Tema Alanları 9
Madde 7 – Katılım ve Takım Yapısı 9
Madde 8 – Başvuru Süreci 10
Madde 9 – Turnuva Süreci 10
Madde 10 – Turnuva Defteri 11
Madde 11 – Mentörlük Süreci 11
Madde 12 – Final Kampı 12
Madde 13 – Değerlendirme İlkeleri 12
Madde 14 – Yapay Zekâ Kullanımı 12
Madde 15 – Etik İlkeler 13
Madde 16 – Öğrenci Sahipliği 13
Madde 17 – Hak ve Sorumluluklar 14
Madde 18 – Son Hükümler 14

Turnuva Takvimi ve Eğitimler 15
1. Turnuva Takvimi 16
2. Eğitim ve Destek Bileşenleri 18
3. Katılım ve İletişim 20

Tema Alanları ve Alt Temalar 21
1. Tema Alanlarını Nasıl Kullanmalı? 22
2. Eğitim ve Öğrenmenin Geleceği 24
3. Sağlıklı Gelecek ve Erişilebilirlik 25
4. Çevre ve Sürdürülebilir Yaşam 27

Aşama Kartları 28
Aşamalar ve Tarihler 29
1. Aşama: Problemi Keşfet 30
2. Aşama: Çözümü Tasarla 31
3. Aşama: Projeni Geliştir ve Başvur 32
4–5. Aşama: Finalist Takımlar 33

Turnuva Defteri 34
Defteri Nasıl Kullanacağız? 35
Takımımız 37
Bölüm 1: Fark Et ve Anla 39
Bölüm 2: Çözümü Tasarla 45
Bölüm 3: Prototiple, Test Et, İyileştir 51
Bölüm 4: Başvuru Özeti 56

Bölüm 5: Finalist Sayfaları 58
Kullanım ve Gizlilik 61

Değerlendirme Rehberi 62

1. Değerlendirme Yaklaşımı 63
2. Değerlendirme Sürecine Genel Bakış 65
3. İdari Uygunluk Değerlendirmesi 66
4. Jüri Değerlendirmesi 67
5. Değerlendirme Boyutları 69
6. Nihai Değerlendirme 74
7. Sıkça Sorulan Sorular 81

YÖNERGE

Turnuva Yönergesi

Turnuvanın ilkeleri, aşamaları ve tarafların hak ve sorumlulukları.

Madde 1 – Amaç

(1) Bu Yönerge'nin amacı, Okuldan Öğrendim Yapay Zekâ Eğitim Programı'nın bir parçası olan Yapay Zekâ Turnuvası'nın temel ilkelerini, süreç çerçevesini ve katılımcıların hak ve sorumluluklarını belirlemektir.

(2) Turnuva'nın amacı, ortaokul öğrencilerinin yapay zekâ okuryazarlığını gerçek yaşam problemlerini fark etme, anlamlandırma ve bu problemlere sorumlu çözümler üretme deneyimi üzerinden geliştirmektir. Turnuva; merak, gözlem, sorgulama, veriyle düşünme, etik karar verme, yaratıcılık ve iş birliği gibi yetkinlikleri de destekler.

(3) Turnuva, farklı bölge ve okul türlerindeki öğrencilerin eğitim, rehberlik ve mentörlük imkânlarına eşit biçimde erişmesini amaçlar.

(4) Turnuva ayrıca okullarda bulunan yenilikçi sınıfların, bilişim teknolojileri laboratuvarlarının, kodlama atölyelerinin ve dijital üretim imkânlarının öğrencilerin gerçek yaşam problemlerine yönelik proje geliştirme süreçlerinde daha etkin kullanılmasını hedefler.

Madde 2 – Kapsam

(1) Bu Yönerge; T.C. Millî Eğitim Bakanlığına bağlı resmî ortaokullar ve imam hatip ortaokulları ile özel ortaokullarda 5, 6, 7 ve 8. sınıflarda öğrenim gören öğrencilerin takımlar hâlinde katıldığı Turnuva'nın tüm süreçlerini ve bu süreçlerde görev alan öğrenci, danışman, mentör, eğitmen ve jüri üyelerini kapsar.

(2) Turnuva; T.C. Millî Eğitim Bakanlığı, Koç Holding ve Vehbi Koç Vakfı iş birliğiyle yürütülür.

Madde 3 – Tanımlar

(1) Bu Yönerge'de geçen terimler aşağıdaki anlamları taşır:

Danışman: Turnuva süreci boyunca takıma rehberlik eden ve başvuru işlemlerinden sorumlu olan, takımın okulunda görevli öğretmen veya okul yöneticisidir.

Final Kampı: Finalist takımların projelerini son kez geliştirdiği ve jüri karşısında sunduğu, Turnuva'nın son aşamasındaki çalışma ve değerlendirme ortamıdır.

Jüri: Turnuva Yürütücülerince eğitim, yapay zekâ, teknoloji ve ilgili tema alanlarındaki uzmanlıkları dikkate alınarak belirlenen üyelerden oluşturulur.

Mentörlük Süreci: Finalist takımların projelerini öğrenci sahipliğini koruyarak geliştirmesi için yürütülen, geri bildirime dayalı destek sürecidir.

Mentörlük Üçlüsü: Finalist takımlara projelerini geliştirmeleri için rehberlik sağlayan Koç Topluluğu Gönüllüsü, Okuldan Öğrendim Eğitmeni ve danışmandan oluşan bir mentörlük yapısıdır.

Okuldan Öğrendim Yapay Zekâ Eğitim Programı: Öğrencilere ve öğretmenlere yönelik yapay zekâ okuryazarlığı içeriklerini ve Turnuva'yı kapsayan bütüncül bir eğitim programıdır.

Okuldan Öğrendim Eğitmeni: Finalist takımların Mentörlük Sürecinde Koç Topluluğu Gönüllüleri ile birlikte görev alan, geri bildirimin pedagojik olarak yapılandırılmasını ve öğrenci sahipliğinin korunmasını sağlayan Boğaziçi Üniversitesi akademik ekibi üyesidir.

Ödül: Turnuva kapsamında başarılı bulunan takım ve/veya katılımcılara sağlanabilecek ulusal veya uluslararası etkinliklere katılım desteği, bilgisayar, tablet ve benzeri teknolojik cihazlar, eğitim ve gelişim programları, tanıtım ve görünürlük imkânları ile ayni nitelikteki diğer desteklerden birini veya birkaçını ifade eder. Ödüllerin kapsamı, sayısı, niteliği, yararlanma koşulları ve takımlara veya katılımcılara tahsis edilme şekli, Turnuva Yürütücüleri tarafından belirlenerek birinci aşamanın sonunda duyurulur.

Programlama: Bir problemin analiz edilmesi, çözümün tasarlanması, kodlanması, test edilmesi ve hatalarının giderilmesini kapsayan bütüncül yazılım geliştirme sürecidir.

Proje: Takımların belirledikleri bir probleme yönelik çözüm geliştirdikleri, planladıkları ve yürüttükleri çalışmaların bütünüdür.

Prototip: Proje kapsamında geliştirilen bir ürünün veya fikrin; nihai hâle getirilmeden önce çalışabilirliğini, tasarımını ve mantığını test etmek amacıyla hazırlanan ilk taslak veya ön modeldir.

TETZ: Türkiye Eğitim Teknolojileri Zirvesi.

Turnuva: Okuldan Öğrendim Yapay Zekâ Turnuvası, metinde kısaca "Turnuva" olarak anılır.

Turnuva Defteri: Takımların problem keşfinden prototipe kadar çalışmalarını, kararlarını ve kanıtlarını kaydettikleri çalışma kitabıdır.

Turnuva Yürütücüleri: T.C. Millî Eğitim Bakanlığı Temel Eğitim Genel Müdürlüğü, Koç Holding A.Ş. ve Vehbi Koç Vakfıdır.

YZ: Yapay Zekâ.

Madde 4 – Program Yaklaşımı

(1) Turnuva, bir proje yarışmasından önce bir öğrenme yolculuğudur. Öğrenciler çevrelerindeki gerçek bir problemi fark eder, kanıt toplar, çözüm tasarlar, yapay zekânın bu çözüme nasıl katkıda bulunabileceğini sorgular, çözümlerini prototipe dönüştürür ve geri bildirimle geliştirir. Bu yolculuk **Problemi Keşfet**, **Çözümü Tasarla** ve **Projeni Geliştir ve Başvur** adımlarıyla ilerler.

(2) Turnuva'da ilk fikrin kusursuz olması beklenmez. Asıl değer; fikrin araştırılması, denenmesi, geri bildirimle iyileştirilmesi ve bu süreçte öğrencilerin kendi kararlarını verebilmesidir. Turnuva, öğrenciyi yalnızca iyi bir fikir bulmaya değil; fikrini denemeye, geri bildirimden yararlanmaya ve ortaya somut bir çözüm koymaya teşvik eder.

(3) Yapay zekâ başlı başına bir amaç değildir; ele alınan probleme anlamlı ve gerekçeli bir katkı sunduğu ölçüde kullanılan bir araçtır. Projenin niteliği, kullanılan teknolojinin karmaşıklığı veya maliyetiyle değil, problemin doğru tanımlanması ve çözümün problemle kurduğu ilişkiyle belirlenir.

(4) Turnuva fırsat eşitliğini esas alır. Katılım için programlama veya yapay zekâ alanında ön deneyim aranmaz; öğrencilerin teknik yeterlikleri eğitim, rehberlik ve mentörlük süreçleriyle aşamalı olarak desteklenir.

Madde 5 – Danışman ve Takımlara Yönelik Eğitim Programı

(1) Turnuva, Okuldan Öğrendim Yapay Zekâ Eğitim Programı'nın ayrılmaz bir parçasıdır. Turnuva, öğrencilerin ve öğretmenlerin programdan edindikleri bilgi ve becerileri gerçek yaşam problemlerine çözüm geliştirmek için kullanmalarını amaçlar.

(2) Danışmanlara ve takımlara yönelik eğitim programı, Okuldan Öğrendim Yapay Zekâ Eğitim Programı'nın mevcut öğrenci içerikleri ve öğretmen rehberlerini esas alır. Eğitimler çevrim içi ortamda senkron ve asenkron olarak yürütülür ve şu bileşenlerden oluşur:

- **Okuldan Öğrendim Danışman Eğitimi:** Danışmanların programın yaklaşımını tanıması ve takımlarına rehberlik etmesi için hazırlanır.
- **Tasarım Odaklı Düşünme Atölyeleri:** Takımların problemi anlamasını, çözüm fikri geliştirmesini ve denemesini destekler.
- **Tematik Seminerler:** Tema alanlarına yönelik uzman seminerleridir.
- **Takımlar için Asenkron Öğrenme İçerikleri:** Takımların kendi hızında ilerleyebileceği kayıt ve kaynaklardan oluşur.

(3) Programın yaklaşımı Turnuva'nın başvuru, mentörlük ve değerlendirme süreçlerine bütünüyle yansır.

(4) Eğitimlerin içeriği, takvimi ve katılım esasları Turnuva Yürütücüleri tarafından ayrıca ilan edilir.

Madde 6 – Tema Alanları

(1) Turnuva, Turnuva Yürütücülerinin belirlediği tema alanları altında düzenlenir. Tema alanları şunlardır:

- **Eğitim ve Öğrenmenin Geleceği:** Öğrenme biçimlerini, bilgiye erişimi, merakı ve okul deneyimini yeniden düşünmeye davet eder.
- **Sağlıklı Gelecek ve Erişilebilirlik:** Teknolojinin günlük yaşamı kolaylaştıran, farklı ihtiyaçlara sahip bireylerin bağımsızlığını artıran ve herkes için erişilebilir ortamlar oluşturan bir destek olarak kullanımını araştırır.
- **Çevre ve Sürdürülebilir Yaşam:** Öğrencileri çevrelerini dikkatle incelemeye; doğayı, kaynakları ve günlük yaşam alışkanlıklarını gözlemlemeye davet eder.

(2) Tema alanları ve alt temalar, hazır proje konuları sunan kapalı bir liste değil, keşif alanlarıdır. Takımlar seçtikleri tema alanı kapsamında gözlemledikleri farklı bir gerçek problemi de ele alabilir. Her tema alanı, öğrencilerin "Burada değiştirilebilecek ne var?", "Veri bize ne söylüyor?" ve "Yapay zekâ bu probleme gerçekten nasıl katkıda bulunabilir?" sorularını sormasını teşvik eder. Alt temalar ve örnek sorular ayrıca ilan edilir.

(3) Her takım, problem alanına uygun yalnızca bir tema alanı seçer. Aynı proje birden fazla tema alanına başvuramaz.

Madde 7 – Katılım ve Takım Yapısı

(1) Turnuva'ya **5, 6, 7 ve 8. sınıflarda** öğrenim gören ortaokul öğrencileri takım hâlinde katılır. Takım, aynı okulda öğrenim gören **en az 2, en çok 4 öğrenci** ile takımın koordinasyonunu sağlayan bir

danışmandan oluşur. Takımda farklı sınıf düzeylerinden öğrenciler yer alabilir. Bir öğrenci yalnızca bir takımda yer alabilir.

(2) Danışman, öğrencilerin okulunda görev yapan bir öğretmen veya okul yöneticisidir. Danışman, akrabalık ilişkisi bulunan bir öğrencinin yer aldığı takıma danışmanlık yapamaz. Bir okuldan başvuracak takım sayısı sınırlandırılmaz. Bir danışman **en fazla üç takıma** danışmanlık yapabilir.

(3) Takım üyeleri, belgelendirilebilir zorunlu hâller dışında değiştirilemez. Zorunlu hâller; sağlık sorunu, okul değişikliği veya öğrencinin Turnuva'ya devam etmesini engelleyen benzeri belgelendirilebilir durumlardır. Üye değişikliği, danışmanın gerekçeli başvurusu ve Turnuva Yürütücülerinin onayıyla yapılır; yeni üye için de katılım koşulları aynen uygulanır.

Madde 8 – Başvuru Süreci

(1) Başvuru, takım adına danışman tarafından Turnuva Yürütücülerinin ilan ettiği ortamda ve takvimde yapılır. Başvuru, birbirini izleyen adımlardan oluşur; adımların içeriği, takvimi ve teslim koşulları ayrıca ilan edilir.

(2) Başvuruda takımlar; problemi, çözüm yaklaşımını, yapay zekânın çözümdeki rolünü ve çözümün işleyişini gösteren prototipi kanıtlarıyla birlikte sunar. Nihai başvuruda prototip sunulması zorunludur, prototipin tamamlanmış bir ürün niteliği taşıması gerekmez. Prototip kategorileri ayrıca ilan edilir, hiçbir kategori tek başına avantaj sağlamaz.

(3) Katılan her öğrenci için **Şartnamenin Ek-1, Ek-2 ve Ek-3 belgeleri** imzalanır. Bu belgeler; Katılım Formu ve Veli İzin/Taahhüt Belgesi, Aydınlatma Metni ve Açık Rıza Formu ve Proje Kullanımına İlişkin Veli Muvafakatnamesi'nden oluşur. Projenin daha önce ödül almadığı bu belgelerde beyan edilir.

(4) Başvuru aşamaları birbirini takip eder. İlk iki aşamada puanlama veya eleme yapılmaz. Bir sonraki aşamaya geçilebilmesi için, ilgili önceki aşamanın belirtilen süre içerisinde ve eksiksiz olarak tamamlanmış olması zorunludur. Şartları sağlamayan takımlar sonraki aşamaya geçemez. Aşamalar için süresi içinde yapılmayan kayıt ve teslimler kabul edilmez; eksikliklerin giderilmesi için ek süre veya düzeltme hakkı tanınmaz.

Madde 9 – Turnuva Süreci

(1) Turnuva süreci aşağıdaki sırayla yürütülür:

1. Başvuru
2. İdari Uygunluk Değerlendirmesi
3. Jüri Değerlendirmesi
4. Finalistlerin Belirlenmesi
5. Mentörlük ve Proje Geliştirme Süreci
6. Final Kampı
7. Nihai Değerlendirme
8. Sonuçların İlanı

(2) İdari uygunluk değerlendirmesinde başvurular katılım koşulları ve zorunlu belgeler bakımından incelenir. Bu aşamada eleme yapılır, koşulları sağlamayan başvurular sonraki aşamaya geçemez. İdari uygunluk değerlendirmesinde içerik değerlendirilmez.

(3) İdari uygunluğu sağlayan başvurular jüri tarafından değerlendirilir. Finalist takımlar, jüri değerlendirmesi sonucunda belirlenir.

(4) Finalist takımlar belirlenirken bölgesel temsil gözetilir. Bölgeler, İstatistiki Bölge Birimleri Sınıflandırması Düzey 1'deki 12 bölgedir. Her bölgede asgari yeterlilik düzeyini karşılayan ve en yüksek puanı alan takım Bölge Birincisi olarak ödüllendirilir ve finalist olur. Bölge Birinciliği final ödüllerinden bağımsızdır. 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.

(5) Finalist takımlar mentörlük desteğiyle projelerini geliştirir ve Final Kampı'nda sunar. Nihai değerlendirme jüri tarafından yapılır; sonuçlar, TETZ ödül töreninde ilan edilir.

(6) Sürecin takvimi, sayısal esasları ve uygulama ayrıntıları Turnuva Yürütücüleri tarafından ayrıca belirlenir ve ilan edilir.

Madde 10 – Turnuva Defteri

(1) Turnuva Defteri, takımın problem keşfinden prototipe kadar uzanan çalışmalarını, kararlarını ve kanıtlarını kaydettiği takım çalışma defteridir. Defter, Okuldan Öğrendim yaklaşımının temel aracıdır. Takımlar süreç boyunca defteri kullanarak düşünme ve üretme süreçlerini görünür kılar. Finalist takımlar defteri mentörlük ve Final Kampı boyunca da kullanmaya devam eder. Jüri, defteri takımla süreci konuşmak için kullanır.

(2) Defter için ayrı bir puan verilmez. Defter, değerlendirmede takımın ifadelerini doğrulayan kanıt kaynağıdır. Değerlendirmede defterin görsel özenine veya uzunluğuna değil, kayıtların problem, çözüm, prototip ve kararlar arasında tutarlı bir süreci gösterip göstermediğine bakılır. Turnuva kapsamında değerlendirme, ortaya çıkan ürünün yanı sıra ürünün geliştirilmesine ilişkin öğrenme ve karar verme sürecine de dayanır.

(3) Turnuva Defteri'nin kullanım esasları ayrıca ilan edilir.

Madde 11 – Mentörlük Süreci

(1) Finalist takımlar, projelerini geliştirmek üzere Mentörlük Sürecine katılır. Süreç; bir Koç Topluluğu Gönüllüsü, bir Okuldan Öğrendim Eğitmeni ve takımın danışmanından oluşan Mentörlük Üçlüsü ile yürütülür.

(2) Mentörlüğün amacı projeyi öğrencilerin yerine geliştirmek değildir. Koç Topluluğu Gönüllüsü Mentörler öğrenciye hazır çözüm vermez; öğrencinin daha doğru sorular sormasına, çözümünün güçlü ve geliştirilmesi gereken yönlerini fark etmesine yardımcı olur. Hangi önerilerin uygulanacağına öğrenciler karar verir. Koç Topluluğu Gönüllüsü teknik uygulanabilirlik, veri kullanımı ve prototip geliştirme konularındaki deneyimini paylaşır. Okuldan Öğrendim Eğitmeni ise geri bildirimin yaşa uygun, öğrenmeyi destekleyen ve öğrenci sahipliğini koruyan biçimde yapılandırılmasını sağlar. Mentörlük, finalist takımlar için Turnuva'nın önemli bir öğrenme ve gelişim aşamasıdır.

(3) Mentörlük görüşmeleri, danışmanın katılımıyla ve Okuldan Öğrendim Eğitmeninin yönlendirmesiyle çevrim içi olarak yürütülür. Koç Topluluğu Gönüllüsü Mentörler öğrencilerle bire bir ya da kişisel iletişim kanalları üzerinden görüşmez. Koç Topluluğu Gönüllüsü Mentörler görevlerine başlamadan önce Turnuva yaklaşımını, geri bildirim ilkelerini, çocuk koruma ve kişisel verilerin korunmasına ilişkin mevzuatı kapsayan bir mentör hazırlık eğitimine katılır.

(4) Koç Topluluğu Gönüllüsü Mentörler ve Okuldan Öğrendim Eğitmenleri jüride yer almaz.

(5) Mentörlük Sürecine ilişkin uygulama esasları Turnuva Yürütücüleri tarafından belirlenir.

Madde 12 – Final Kampı

(1) Final Kampı, yalnızca bir değerlendirme ortamı değil; finalist takımların prototiplerini son kez geliştirdiği, test ettiği, aldığı geri bildirimleri uyguladığı ve çözümlerini jüri karşısında sunduğu yoğun bir öğrenme, üretim ve paylaşım ortamıdır.

(2) Takımlar, projelerini jüriye kendi cümleleriyle anlatır. Prototipin nasıl çalıştığını, yapay zekânın hangi işlevi yerine getirdiğini, hangi verilerin kullanıldığını, hangi testlerin yapıldığını ve süreç boyunca nelerin değiştirildiğini açıklar. Jüri, proje geliştirme sürecine ilişkin kararların, kullanılan yöntemlerin ve yararlanılan yapay zekâ araçlarının öğrenciler tarafından açıklanmasını isteyebilir.

(3) Final Kampı'nın biçimi, takvimi ve lojistik düzenlemeleri Turnuva Yürütücüleri tarafından belirlenir ve duyurulur. Takımların Final Kampı'na katılımları ile ilgili masraflar Okuldan Öğrendim Yapay Zekâ Eğitim Programı'nın ortakları tarafından karşılanır.

Madde 13 – Değerlendirme İlkeleri

(1) Değerlendirme kanıt temellidir. Puanlama, takımın beyanına değil, başvuruda ve sunumlarda gözlenebilen kanıtlara dayanır. Beyan ile kanıt çeliştiğinde kanıt esas alınır.

(2) Değerlendirme yalnızca teknolojik yeterliliğe veya ürünün görsel etkisine değil, şu boyutlara bakar:

- Problem ve Kanıt
- Çözüm ve Prototip
- Yapay Zekânın Rolü
- Sorumlu Yapay Zekâ ve Veri Güvenliği
- Öğrenci Sahipliği ve Proje Süreci

(3) Prototip kategorisi ve kullanılan teknolojinin karmaşıklığı puanı etkilemez. Her kategoride en yüksek düzeye ulaşılabilir.

(4) Başvuru ve final değerlendirmesinde ürünün yanında takımın problemi anlama, prototipi geliştirme, test etme ve kararlarını gerekçelendirme süreci de değerlendirilir. Başvuruda öğrenci sahipliği Turnuva Defteri ve başvuru formundaki anlatımla, Final Kampı'nda jüriyle yapılan görüşmeyle değerlendirilir.

(5) Değerlendiriciler birbirinden bağımsız çalışır ve tarafsızlık ilkesine uygun hareket eder. Çıkar çatışması oluşturabilecek durumlarda Turnuva Yürütücüleri gerekli tedbirleri alır. Değerlendirme kriterleri, yöntemi ve karar esasları ayrıca yayımlanır.

Madde 14 – Yapay Zekâ Kullanımı

(1) Yapay zekâ, takımın çözümünde belirli bir işlev üstlenir. Takım bu işlevi, yapay zekâyı neden seçtiğini ve yapay zekâ olmadan çözümün nasıl olacağını açıklar. Kullanılan aracın ne kadar gelişmiş olduğuna değil, probleme katkısına bakılır. Takımlar araçlarını danışmanla birlikte, Madde 15'teki yaş

koşullarına uygun olarak seçer. Kategori 1'de yapay zekânın işlevi tasarım olarak gösterilebilir. Süreçte yardımcı olarak kullanılan araçlar Madde 14 (3)'teki gibi beyan edilir.

(2) Takımlar yapay zekâdan aldıkları bilgileri farklı ve güvenilir kaynaklarla karşılaştırarak doğrular. Çözümdeki yapay zekânın doğru çalışıp çalışmadığını kendi verileri ve kullanıcılarıyla test eder. Bu kontroller Turnuva Defteri'nde kaydedilir.

(3) Takımlar yararlandıkları yapay zekâ araçlarını, bu araçları ne için ve nasıl kullandıklarını ve çıktıları nasıl kontrol ettiklerini Turnuva Defteri'nde beyan eder. Yapay zekâdan destek alınabilir. Yapay zekânın ürettiğini takımın kendi üretimi gibi sunmak kabul edilmez.

(4) Güvenlik ve etik uygunluk, danışman onaylı kontrol listesiyle beyan edilir. Beyanlar başvurudaki kanıtlarla karşılaştırılır.

Madde 15 – Etik İlkeler

(1) Kişisel verilerin ve çocukların mahremiyetinin korunması esastır. Projelerde mümkün olduğunca anonimleştirilmiş, sentetik ya da kişisel veri içermeyen açık veri kaynakları kullanılır.

(2) Aşağıdaki uygulamalar Turnuva kapsamında kabul edilmez:

- Canlı yüz tanıma ve biyometrik veri işleme
- Kişilerin gerçek zamanlı olarak izlenmesi
- İzinsiz kişisel veri veya 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

(3) Kullanılacak dijital platformların yaş koşulları ve veri politikaları dikkate alınır. Öğrencilerden kullanım koşulları yaşlarına uygun olmayan platformlarda bağımsız hesap açmaları beklenmez. Araçlar danışman rehberliğinde kullanılır.

(4) Takımlar; ayrımcılık ve ön yargı risklerini, şeffaflığı ve çözümün insan ve çevre üzerindeki olası etkilerini gözetir. Teknik olarak mümkün olanı değil, güvenli ve sorumlu olanı tercih etmek esastır.

(5) Başvurulan proje, takımın kendi araştırma, düşünme ve geliştirme sürecini yansıtır. Başka kişi veya takımlara ait proje, çözüm, prototip ya da içeriklerin doğrudan veya küçük değişikliklerle kullanılması özgün sayılmaz. Takımlar yararlandıkları kaynakları ve başka çalışmalardan aldıkları fikir, yöntem veya bileşenleri açıkça belirtir.

(6) Bu ilkeleri ihlal eden projeler, aldıkları puandan bağımsız olarak değerlendirme dışı bırakılır. Karar, Turnuva Yürütücülerinin belirlediği yetkili kurul tarafından verilir.

Madde 16 – Öğrenci Sahipliği

(1) Projenin fikrî ve üretim sorumluluğu öğrenci takımına aittir. Danışmanlar, mentörler ve eğitmenler öğrencilerin yerine proje geliştiremez. Ancak öğrencilerin araştırma, prototipleme ve karar verme süreçlerini destekler.

(2) Takımlar projelerinin temel bileşenlerini kendi cümleleriyle açıklayabilir; karşılaştıkları güçlükleri, denedikleri yolları ve verdikleri kararların gerekçelerini ortaya koyabilir. Öğrenci sahipliği, değerlendirmenin temel boyutlarından biridir.

(3) Öğrenci sahipliği ilkesi başvuru, mentörlük ve Final Kampı süreçlerinin tamamında geçerlidir. Öğrencilerin kendi ifadelerini yansıtmayan, yetişkin diliyle hazırlanmış anlatımlar öğrenci sahipliğinin göstergesi sayılmaz.

(4) Danışman yalnızca rehberlik eder, projenin teknik veya içerik üretimini öğrenciler adına gerçekleştiremez.

Madde 17 – Hak ve Sorumluluklar

(1) **Öğrenciler ve takımlar,** projeyi kendi çalışmalarıyla yürütmek, bu Yönerge'deki ilkelere uymak ve beyanlarında doğru olmakla yükümlüdür. Gerçeğe aykırı beyanda bulunan takımlar değerlendirme dışı bırakılır.

(2) **Danışmanlar,** takımın sürecini koordine eder, öğrencilere hazır çözüm sunmadan rehberlik eder, güvenli ve yaşa uygun araç kullanımını gözetir. Başvuru belge ve beyanlarının doğruluğundan ve ilan edilen takvime uyumdan takımla birlikte sorumludur.

(3) **Koç Topluluğu Gönüllüsü Mentörler ve Okuldan Öğrendim Eğitmenleri,** yapılandırılmış ve öğrenme odaklı geri bildirim verir; çocuk koruma ve kişisel verilerin korunması mevzuatına uyar.

(4) **Turnuva Yürütücüleri,** süreci eşit, şeffaf ve ilan edilen esaslara uygun yürütür. Katılımcıları zamanında bilgilendirir ve kişisel verilerin korunmasını sağlar. Öğrencilere ait görüntü, ses ve çalışmaların kullanımı Aydınlatma Metni ve Açık Rıza Formundaki açık rıza ve muvafakat tercihlerine bağlıdır. Ödüllerin kapsamı ve koşulları Turnuva Yürütücüleri tarafından belirlenir ve duyurulur.

(5) Projelere ilişkin fikrî mülkiyet hakları, ilgili mevzuat çerçevesinde hak sahibi öğrencilere aittir. Turnuva Yürütücüleri, projelere ilişkin kişisel veri içermeyen bilgi, görsel, prototip görüntüsü ve özetleri eğitim, raporlama, yaygınlaştırma ve tanıtım faaliyetlerinde kullanabilir. Öğrencilerin kimliğini belirleyebilecek bilgi, görüntü ve seslerin kullanımı ilgili mevzuata ve veli açık rızasına bağlıdır. Bu kullanım, fikrî mülkiyet haklarının devri anlamına gelmez.

Madde 18 – Son Hükümler

(1) Bu Yönerge'de yer almayan hususlar ile uygulama esasları; Turnuva takvimi, değerlendirme kriterleri, Turnuva Defteri'nin kullanımı, eğitim ve mentörlük uygulamaları, ödüller ve lojistik düzenlemeler Turnuva Yürütücüleri tarafından belirlenir ve ilan edilir. Uygulama esasları bu Yönerge'nin ilkelerine aykırı olamaz.

(2) Bu Yönerge ilan edildiği tarihte yürürlüğe girer. Turnuva Yürütücüleri, Yönerge'yi güncelleyebilir; güncel metin Turnuva sayfasında yayımlanır. Güncellemeler yayımlandığı tarihten itibaren geçerlidir.

(3) Bu Yönerge hükümleri Turnuva Yürütücüleri tarafından yürütülür.

(4) Belgeler arasında bir farklılık görülürse Turnuva Şartnamesi hükümleri uygulanır.

Turnuva Takvimi ve Eğitimler

Aşamaların tarihleri, danışmanlara ve takımlara sunulan eğitimler ve destekler.

Danışmanlar ve takımlar için

Takvim ve Eğitimlere Genel Bakış

Bu takvim, turnuvanın aşamalarını ve bu aşamalarda danışmanlar ile takımlara sunulan eğitim ve destekleri bir arada gösterir: Okuldan Öğrendim Danışman Eğitimi (OÖD), Tasarım Odaklı Düşünme Atölyeleri (TOD), Tematik Seminerler, takımlar için asenkron içerikler ve finalist takımlara yönelik mentörlük.

Eğitimler, Türkiye'nin her ilinden eşit erişim sağlamak için çevrim içi yapılır ve her biri turnuvanın bir aşamasını destekler. Oturumların kesin tarihleri, saatleri ve bağlantıları ayrıca duyurulur.

> ***Unutmayın:*** *Eğitimlere katılım gönüllülük esasına dayanır. Canlı oturumların kayıtları ve uygulama görevleri süreç boyunca erişime açık kalır, bir oturumu kaçıran danışman kayıttan izleyebilir.*

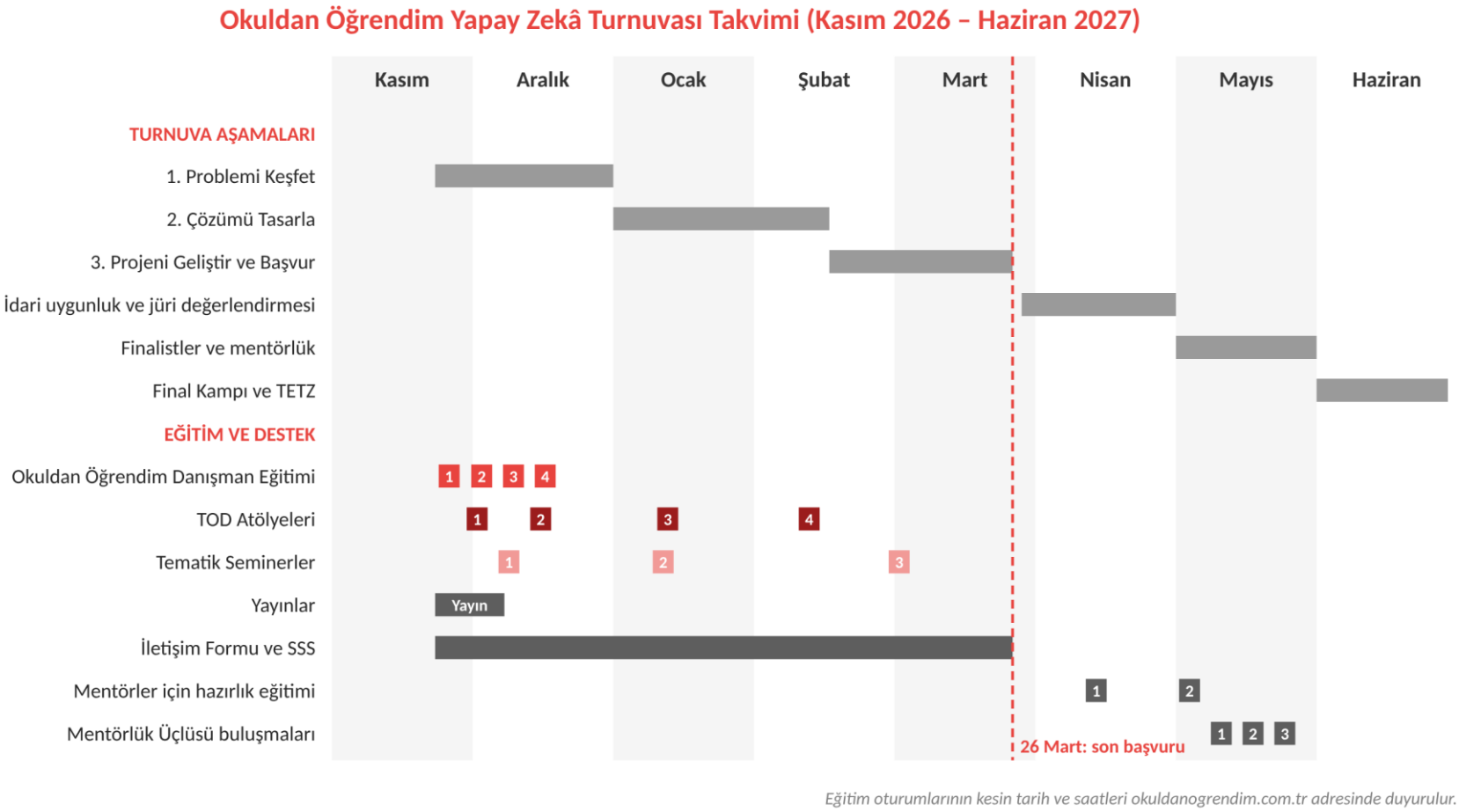
1. Turnuva Takvimi

Eğitimler hangi aşamaları destekliyor?

Eğitimler ve destekler, aşağıdaki turnuva aşamalarına göre düzenlenmiştir.

Faaliyet	Başlangıç	Bitiş
Turnuvanın duyurulması ve başvuruların başlaması	23 Kasım 2026	--
1. Aşama: Problemi Keşfet	23 Kasım 2026	31 Aralık 2026
2. Aşama: Çözümü Tasarla	1 Ocak 2027	15 Şubat 2027
3. Aşama: Projeni Geliştir ve Başvur	16 Şubat 2027	26 Mart 2027
Başvuruların değerlendirilmesi	29.03.2027	Nisan 2027
Finalistlerin ilanı ve mentörlükle Final Kampı'na hazırlık	Mayıs 2027	Haziran 2027
Final Kampı ve nihai jüri değerlendirmesi	Haziran 2027	TETZ öncesi
TETZ proje sergisi ve ödül töreni	Haziran 2027	Haziran 2027

Takvim çizelgesi



Eğitim oturumlarının kesin tarih ve saatleri okuldanogrendim.com.tr adresinde duyurulur.

2. Eğitim ve Destek Bileşenleri

Hangi eğitim kime, hangi aşamada destek oluyor?

Okuldan Öğrendim Danışman Eğitimi

Yapay zekâ alanında ön deneyimi olmayan öğretmenlerin, bir takımı gerçek bir problemden prototipe güvenle taşıyabilmeleri için tasarlanmıştır. Toplam süre yaklaşık 8 saattir.

Oturum	İlişkili modüller	Aşama
1. Okuldan Öğrendim Yaklaşımı: Problemden Başlayan Yapay Zekâ Öğrenimi	YZ Nedir?; Yapay Zekâ Okuryazarlığı	1. Aşama
2. Veriyle Düşünmek: Problemi Kanıtla Tanımlamak	Çevremizi Anlamlandırmak; Gerçek, Hileler ve Yapay Zekâ	1. Aşama
3. Makineler Nasıl Öğrenir? Koda Gerek Duymadan İlk Model	Makineler Nasıl Öğrenir?	1. Aşama (2. aşamaya hazırlık)
4. Sorumlu Yapay Zekâ: Güvenli Projenin Sınırları	Veriden Karara; Yapay Zekâ Etik Tartışması; İnsan Hakları ve Yapay Zekâ	1. Aşama (2. ve 3. aşamaya hazırlık)

Tasarım Odaklı Düşünme Atölyeleri

TOD Atölyeleri Danışman Eğitimiyle birlikte ilerler ve takımları bir sonraki adıma hazırlar. Toplam süre yaklaşık 6 saattir.

Atölye	Odak
1. Keşfet: İnsanı Anlamak ve Problemi Yakalamak	Gözlem, görüşme ve empati araçları; görünen sorun ile gerçek problemi ayırt etme
2. Yeniden Çerçevele ve Fikir Geliştir	Bulgulardan içgörü çıkarma; çözüm seçeneklerini karşılaştırma; yapay zekânın gerekliliğini gerekçelendirme
3. Prototiple: Fikri Somutlaştırmak	Kategoriye uygun prototip seçimi; kâğıt, dijital, fiziksel ve karma prototipler
4. Test Et, Öğren, Yinele	Kullanıcı testi planlama; geri bildirimi yorumlama; iyileştirmeleri kayıt altına alma

Tematik Seminerler

Tematik Seminerler, tema alanlarındaki uzmanlarla Aralık 2026 – Mart 2027 arasında yapılır. Seminerler öğrenci takımlarına ve danışmanlara açıktır.

Asenkron İçerikler

Danışmanlar ve takımlar bu içerikleri kendi okul takvimlerine göre kullanır. Turnuva için yeni beceri içeriği üretilmez. Kavram ve beceriler Okuldan Öğrendim Yapay Zekâ Eğitim Programı'nın mevcut modüllerinden edinilir.

İçerik	Ne sunar?
Turnuva Tanıtım Videosu ve posterler	Aşamalar, prototip kategorileri, jürinin neye baktığı, kabul edilmeyen uygulamalar ve Turnuva Defteri'nin kullanımı
Canlı eğitimlerin kayıtları	Danışman Eğitimi, TOD Atölyesi ve seminer kayıtları ile uygulama görevleri
Öğretmen Kılavuzu	Danışmanın turnuva boyunca başvuracağı rehber: aşamalar, kurallar ve takımla çalışma önerileri
Turnuva Ders Paketi	Okuldan Öğrendim web sitesindeki eğitim modüllerinden turnuva için yapılan seçki; her aşamanın gerektirdiği kavram ve beceriler
Turnuva Defteri ve Aşama Kartları	Takımın süreç kanıtlarını kaydettiği çalışma kitabı ve her aşamanın kontrol listesi

Öğretmen Kılavuzu, Turnuva Ders Paketi, Değerlendirme Rehberi, Tema Alanları, Turnuva Tanıtım Videosu, posterler, Turnuva Defteri ve Aşama Kartları 23 Kasım 2026'da yayımlanır.

Finalist Takımlar İçin Destek

- **Mentörler için hazırlık eğitimi:** Koç Topluluğu Gönüllüsü mentörler, görevlerine başlamadan önce turnuva yaklaşımını, geri bildirim ilkelerini, çocuk koruma ve kişisel verilerin korunmasına ilişkin mevzuatı kapsayan iki oturumluk bir hazırlık eğitimine katılır (Nisan ve Mayıs).
- **Mentörlük Üçlüsü buluşmaları:** Her finalist takım, mayıs ayında bir Koç Topluluğu Gönüllüsü mentör, bir Okuldan Öğrendim Eğitmeni ve danışmanının katılımıyla üç çevrim içi buluşma yapar.
- **Final Kampı:** Haziranda, TETZ öncesinde yapılır. Takımlar prototiplerini son kez geliştirir ve jüriye sunar.

3. Katılım ve İletişim

Oturumlara nasıl katılırız, sorularımızı nereye iletiriz?

- Oturumların kesin tarihi, saati ve bağlantısı turnuva sayfasında duyurulur.
- Canlı oturumların kayıtları ve uygulama görevleri süreç boyunca erişime açık kalır. Danışman Eğitimi'nin T.C. Millî Eğitim Bakanlığının belirleyeceği bir platformda asenkron modül olarak da sunulması planlanmaktadır.
- İlgili duyurular, finalist listesi ve turnuva sonuçları https://okuldanogrendim.com.tr/ adresinden duyurulur.
- Sorular okuldanogrendim.com.tr adresindeki iletişim formu üzerinden iletilir.
- Takıma ya da projeye özgü değerlendirme içeren sorular yanıtlanmaz. Böylece tüm takımlar eşit bilgiye sahip olur.

DANIŞMANA NOT:

Her oturumdan sonraki uygulama görevini, takımınızın o hafta yaptığı çalışmayla ilişkilendirin. Oturumda öğrendiğiniz bir etkinliği takımla denemek, kaydı izlemekten daha çok işe yarar.

Tema Alanları ve Alt Temalar

Tema alanları, alt temalar, odak noktaları ve örnek sorular.

Takımlar ve danışmanlar için

Tema Alanlarına Genel Bakış

Turnuva üç tema alanı altında düzenlenir: Eğitim ve Öğrenmenin Geleceği, Sağlıklı Gelecek ve Erişilebilirlik, Çevre ve Sürdürülebilir Yaşam. Bu belge her tema alanını, alt temalarını, odak noktalarını ve öğrencilerin sorabileceği örnek soruları bir araya getirir.

Tema alanları hazır proje konuları sunan kapalı bir liste değil, keşif alanlarıdır. Belge, takımların kendi çevrelerinde gerçek bir problem fark etmelerine yardım etmek için hazırlandı. Turnuva'nın kuralları Turnuva Şartnamesi'nde yer alır.

> ***Unutmayın:*** *Önemli olan alt temaya uymak değil, problemin gerçek yaşamınızdan doğması, gözlem ya da verilerle gösterilebilmesi ve yapay zekânın çözüme neden katkı sağladığını açıklayabilmenizdir.*

1. Tema Alanlarını Nasıl Kullanmalı?

Tema alanı bize konu mu verir, yoksa nereye bakacağımızı mı gösterir?

Tema alanları, öğrencilerin çevrelerindeki sorunları farklı bir gözle incelemelerini sağlayan keşif alanlarıdır. Her alt tema, öğrencilerin günlük yaşamlarında karşılaşabilecekleri bir durumdan hareket eder ve üç soruyu sormaya davet eder:

- Burada değiştirilebilecek ne var?
- Veri bize ne söylüyor?
- Yapay zekâ bu probleme gerçekten nasıl katkıda bulunabilir?

Tema alanı seçerken

- **Önce problemi bulun, sonra tema alanını seçin.** Okulunuzda, evinizde, mahallenizde, şehrinizde, ülkemizde ya da dünyada gözlemlediğiniz bir problemden yola çıkın; probleminiz hangi tema alanına en yakınsa onu seçin. Problem büyük olabilir; önemli olan onu gözlemleyebileceğiniz, kanıt toplayabileceğiniz bir yerden ele almanızdır. Örneğin iklim değişikliği gibi geniş bir konudan yola çıkıp okul bahçesindeki güneşli ve gölgeli alanların sıcaklığını karşılaştırabilirsiniz.
- **Tek tema alanı.** Her takım yalnızca bir tema alanı seçer. Aynı proje birden fazla tema alanına başvuramaz. Probleminiz birden fazla tema alanına dokunuyorsa, en çok ilişkili olduğu alanı seçin.

- **Alt tema seçmek isteğe bağlıdır.** Alt temalar hayal gücünüzü sınırlamaz. Seçtiğiniz tema alanıyla ilişkili ve listede olmayan bir gerçek problemi de ele alabilirsiniz.
- **Tema alanları eşittir.** Hiçbir tema alanı diğerinden daha avantajlı değildir.
- **Kişisel veri yerine gözlem.** Hangi tema alanını seçerseniz seçin, kişisel veri toplamadan çalışın. Kamera ya da görüntü işleme kullanacaksanız insanları değil; atık, bitki, nesne gibi kişisel veri içermeyen şeyleri analiz edin.

DANIŞMANA NOT:

Tema alanı seçimi Takım Kaydı sırasında yapılır. Takımı bir alt temaya yönlendirmek yerine, önce birlikte çevreyi gözlemlemelerini ve fark ettikleri problemleri listelemelerini isteyin. Tema alanını bu listeye bakarak birlikte seçin.

2. Eğitim ve Öğrenmenin Geleceği

Öğrenme deneyimini nasıl daha kişisel, etkileşimli ve kapsayıcı hâle getirebiliriz?

Bu tema alanı, öğrencileri öğrenme biçimlerini, bilgiye erişimi, merakı ve okul deneyimini yeniden düşünmeye davet eder. Amaç yalnızca "daha iyi ders çalışmak" değildir. Her öğrencinin farklı biçimde öğrendiği gerçeğinden hareketle daha kişisel, etkileşimli ve kapsayıcı öğrenme deneyimleri tasarlamaktır.

Bu tema alanında ele alınabilecek alt temalar ve odak noktaları:

Kod	Alt tema	Odak noktası
1.1	Öğrenmeyi Kişiselleştirme ve Destekleme	Bireysel öğrenme ihtiyaçları, öğrenme süreçlerinin desteklenmesi ve kişiselleştirilmiş öğrenme yaklaşımları
1.2	Etkileşimli ve Oyunlaştırılmış Öğrenme	Etkileşim, oyunlaştırma, deneyimsel öğrenme ve etkin katılım
1.3	Öğrenme Materyalleri ve Dijital Öğrenme Araçları	Öğrenme materyallerinin geliştirilmesi, dijital öğrenme araçları ve öğrenme kaynaklarının etkili kullanımı
1.4	Okul Yaşamı ve Öğrenme Ortamlarının İyileştirilmesi	Okul deneyimi, öğrenme ortamları, iş birliği ve eğitim süreçlerinin iyileştirilmesi
1.5	Dil, Kültür ve Sanat	Dil becerileri, kültürel değerler, sanat ve dijital üretim
1.6	Bilimsel Gözlem, Keşif ve Araştırma	Bilimsel merak, gözlem, araştırma, veri toplama ve keşif süreçleri
1.7	Bilgiye Erişim ve Doğru Bilgi	Bilgiye erişim, güvenilirlik, doğrulama ve uygun bilgi kaynaklarının kullanımı
1.8	Yapay Zekâ Okuryazarlığı ve Sorumlu Kullanım	Yapay zekânın bilinçli, güvenli, etik ve sorumlu kullanımı

Bu tema alanında sorulabilecek sorular

- Öğrenme deneyimleri farklı ihtiyaçlara göre nasıl geliştirilebilir?
- Teknoloji öğrenmeyi nasıl daha etkileşimli ve erişilebilir hâle getirebilir?
- Bilgiye daha kolay ve güvenilir biçimde nasıl ulaşabiliriz?
- Okulda ve öğrenme ortamlarında neleri daha iyi hâle getirebiliriz?
- Bilimsel gözlem ve veriler öğrenmeyi ve keşfetmeyi nasıl destekleyebilir?
- Yapay zekâ öğrenme ve eğitim süreçlerinde nerede ve nasıl katkıda bulunabilir?

3. Sağlıklı Gelecek ve Erişilebilirlik

Teknoloji günlük yaşamı herkes için nasıl daha kolay, güvenli ve erişilebilir kılabilir?

Bu tema alanı, teknolojinin günlük yaşamı kolaylaştırmak, farklı ihtiyaçlara sahip bireylerin bağımsızlığını artırmak ve herkes için daha erişilebilir ortamlar oluşturmak için nasıl kullanılabileceğini araştırır.

SAĞLIK VERİSİ KULLANIRKEN:

- Bireylere tıbbi tanı koyan ya da kişiye özel tıbbi tavsiye veren uygulamalar bu turnuvaya uygun değildir.
- Sağlıkla ilgili veri gerekiyorsa yalnızca resmî kurumların, uluslararası kuruluşların ya da bilimsel veri depolarının kamuya açık yayımladığı, kişileri tanımlamaya imkân vermeyen toplu veriler kullanılır. Örneğin il ya da yaş grubu düzeyindeki oranlar kullanılabilir.
- Kendinizden, ailenizden, arkadaşlarınızdan ya da başka kişilerden hastalık, ilaç, tahlil, ölçüm sonucu gibi sağlık bilgisi toplanmaz. Ad ve kimlik bilgileri çıkarılmış olsa bile bu bilgiler kullanılmaz.
- Sağlıklı yaşam, erişilebilirlik ve güvenlik konularında kişisel bilgi içermeyen gözlem verileriyle çalışabilirsiniz. Örneğin okul binasındaki rampa sayısını ya da kantindeki ürün çeşitlerini inceleyebilirsiniz.

Bu tema alanında ele alınabilecek alt temalar ve odak noktaları:

Kod	Alt tema	Odak noktası
2.1	Sağlıklı Yaşam ve Günlük Alışkanlıklar	Sağlıklı yaşam, hareket, beslenme ve günlük yaşam alışkanlıkları
2.2	İyi Oluş, Sosyal-Duygusal Gelişim ve Akran İlişkileri	İyi oluş, sosyal-duygusal gelişim, iletişim ve olumlu akran ilişkileri
2.3	Özel Eğitim ve Öğrenmede Destekleyici Teknolojiler	Farklı öğrenme ihtiyaçları, kapsayıcı eğitim ve destekleyici teknolojiler
2.4	Günlük Yaşamda Erişilebilirlik	Bilgiye, hizmetlere, fiziksel ve dijital ortamlara erişimin kolaylaştırılması
2.5	Güvenli Yaşam ve Risklerin Önlenmesi	Günlük yaşamda güvenlik, risklerin fark edilmesi ve önleyici yaklaşımlar
2.6	Toplumsal Dayanışma ve Yardımlaşma	Toplumsal katılım, dayanışma, yardımlaşma ve birlikte yaşam

Kod	Alt tema	Odak noktası
2.7	Dijital Güvenlik ve Mahremiyet	Kişisel verilerin korunması, mahremiyet ve güvenli dijital yaşam
2.8	Akıllı Yaşam ve Günlük Yaşam Çözümleri	Günlük yaşamı kolaylaştıran, bağımsızlığı ve yaşam kalitesini destekleyen teknolojik çözümler

Bu tema alanında sorulabilecek sorular

- Günlük yaşam herkes için nasıl daha erişilebilir hâle getirilebilir?
- Teknoloji farklı ihtiyaçlara sahip bireyleri nasıl destekleyebilir?
- Sağlıklı yaşam ve iyi oluş nasıl desteklenebilir?
- Günlük yaşamda karşılaşılan riskler nasıl azaltılabilir?
- Dijital ortamlar nasıl daha güvenli ve kapsayıcı hâle getirilebilir?
- Yapay zekâ günlük yaşamı kolaylaştırmak ve yaşam kalitesini artırmak için nasıl kullanılabilir?

4. Çevre ve Sürdürülebilir Yaşam

Çevremizi dikkatle incelediğimizde neler fark ederiz?

Yaşadığımız çevre her gün bize görünür ve görünmez pek çok veri sunar. Bir sınıfta gereksiz yere yanan ışık, zamanında sulanmayan bir bitki, yanlış kutuya atılan bir atık, fark edilmeyen bir su kaçağı ya da ihtiyaçtan fazla kullanılan bir kaynak küçük bir ayrıntı gibi görünebilir ama okul, mahalle ve şehir ölçeğinde önemli sonuçlar doğurabilir.

Bu tema alanı, öğrencileri doğayı, kaynakları ve günlük yaşam alışkanlıklarını gözlemlemeye davet eder. Takımlardan su, enerji, atık, doğal yaşam ve kaynak kullanımıyla ilgili gerçek bir problemi belirlemeleri, verilerden yararlanarak problemi daha iyi anlamaları ve yapay zekânın gerçekten değer katabileceği çözümler geliştirmeleri beklenir.

Bu tema alanında ele alınabilecek alt temalar ve odak noktaları:

Kod	Alt tema	Odak noktası
3.1	Atık Yönetimi ve Geri Dönüşüm	Atıkların azaltılması, ayrıştırılması, yeniden kullanımı ve geri dönüşümü
3.2	Su, Enerji ve Kaynakların Verimli Kullanımı	Su, enerji ve diğer kaynakların izlenmesi, korunması ve verimli kullanımı
3.3	Doğal Yaşam ve Biyoçeşitliliğin Korunması	Doğal yaşamın gözlemlenmesi, biyoçeşitlilik ve ekosistemlerin korunması
3.4	İklim Değişikliği ve Çevre Farkındalığı	İklim değişikliği, çevresel değişimler ve çevre bilincinin geliştirilmesi
3.5	Tarım, Gıda ve Yerel Üretim	Sürdürülebilir tarım, gıda kaynakları, üretim süreçleri ve gıda israfının azaltılması
3.6	Afetlere Hazırlık ve Toplumsal Dayanıklılık	Afet risklerinin fark edilmesi, hazırlık, önleme ve dayanıklılığın geliştirilmesi
3.7	Sürdürülebilir Ulaşım ve Yaşam Alanları	Çevre dostu ulaşım, sürdürülebilir yaşam alanları ve kaynakların verimli kullanılmasını sağlayan çözümler

Bu tema alanında sorulabilecek sorular

- Atıklar nasıl azaltılabilir, kaynaklar nasıl daha verimli kullanılabilir?
- Su ve enerji kaynaklarının korunması nasıl desteklenebilir?
- Doğal yaşamın ve biyoçeşitliliğin korunması için neler yapılabilir?
- Çevremizdeki değişimler veriyle nasıl fark edilebilir?
- Tarım, gıda ve yerel üretimde sürdürülebilirlik nasıl desteklenebilir?
- Afetlere hazırlık ve toplumsal dayanıklılık nasıl geliştirilebilir?
- Yapay zekâ çevre sorunlarını anlamak ve çözmek için nasıl kullanılabilir?

Aşama Kartları

Her aşamanın sonunda takımdan beklenenler ve kontrol listeleri.

Takımlar ve danışmanlar için

Aşama Kartlarına Genel Bakış

Her turnuva aşaması için bir kart hazırlanmıştır. Kart, takımın o aşamanın sonunda tamamlaması gerekenleri tek sayfada gösterir. Kartlar ayrıca doldurulmaz; kontrol listesindeki maddelerin kanıtları Turnuva Defteri'ne kaydedilir.

Kartlar yeni bir içerik ya da ek görev getirmez. Yönerge'deki aşama tanımını, **Turnuva Defteri'nin** ilgili bölümünü ve aşamayı destekleyen **Okuldan Öğrendim** modüllerini bir araya getirir. Danışman, kartı takımıyla birlikte okur; takım kontrol listesini aşama boyunca işaretler.

Kartın tek sorusu: Bu aşamanın sonunda takımımız neyi göstermeli?

Süreç kuralı: Turnuva aşamaları birbirini izler. Şartları sağlamayan takım sonraki aşamaya geçemez. Düzeltme süresi tanınmaz, geç kayıt veya geç teslim kabul edilmez.

Aşamalar ve Tarihler

Aşama	Tarih	Aşama sonunda
1. Problemi Keşfet	23 Kasım – 31 Aralık 2026	Takım Kaydı tamamlanır: gerçek problem, tema ve Şartnamenin Ek-1, Ek-2 ve Ek-3 belgeleri başvuru platformuna yüklenir
2. Çözümü Tasarla	1 Ocak – 15 Şubat 2027	Yapay zekânın rolünün gerekçelendirildiği Çözüm Önerisi başvuru platformuna girilir
3. Projeni Geliştir ve Başvur	16 Şubat – 26 Mart 2027	Test edilmiş prototiple birlikte Proje Başvurusu eksiksiz yüklenir
4–5. Finalist Takımlar	Mayıs – Haziran 2027	Proje mentörlükle geliştirilir, Final Kampı'nda sunulur ve TETZ'de sergilenir

Kartlar nasıl kullanılır?

- Aşama başında kartı takımla birlikte okuyun. "Bu aşamanın sonunda neyi göstermeliyiz?" sorusunu takım kendi cümleleriyle yanıtlasın.
- Kontrol listesini Turnuva Defteri'nin kapağına ya da sınıf panosuna asın, tamamlanan maddeleri öğrenciler işaretlesin.
- Kontrol listesindeki her maddenin sonunda, o maddenin Turnuva Defteri'nde hangi sayfada karşılandığı yazılıdır. 🔖 işaretli sayfalar 3. aşamada başvuruyla birlikte yüklenir.
- Aşama sonunda başvuru platformuna giriş veya yüklemeden önce listeyi takımla birlikte gözden geçirin.

1. Aşama: Problemi Keşfet

Başvuru başlangıç tarihi: 23 Kasım 2026 · Son teslim tarihi: 31 Aralık 2026, 23.59

Çevremizde çözülmeye değer gerçek bir problem var mı ve bunun gerçek olduğunu nasıl gösterebiliriz?

> ***Bu aşamayı geçmek için:*** *Takım Kaydı'nı 31 Aralık 2026 saat 23.59'a kadar tamamlayın. Kayıt formunu (takım ve öğrenci bilgileri, tema, problem, problem tanımı, etkilenenler, problemin belirlenme süreci, araştırma ve yapay zekâ fikri) doldurun. Tüm öğrencilerin imzalı Şartnamenin Ek-1, Ek-2 ve Ek-3 belgelerini tek PDF dosyasında birleştirerek yükleyin. Kaydı eksik veya hatalı olan takımlar 2. aşamaya geçemez. Düzeltme süresi tanınmaz, geç kayıt kabul edilmez.*

Aşama sonunda	Takım üzerinde çalışacağı gerçek problemi belirler ve probleme uygun turnuva temasını seçer.
Başvuru platformuna yüklenecek	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)
Turnuva Defteri	Takımımız sayfası ve "Bölüm 1: Fark Et ve Anla". Defter bu aşamada yüklenmez. Formdaki bilgiler defterdeki çalışmanızdan gelir.
Okuldan Öğrendim modülleri	YZ Nedir?; Yapay Zekâ Okuryazarlığı; Çevremizi Anlamlandırmak; Gerçek, Hileler ve Yapay Zekâ
Danışman desteği	Okuldan Öğrendim Danışman Eğitimi 1. oturum (Kasım), 2., 3. ve 4. oturum (Aralık); Tasarım Odaklı Düşünme Atölyesi 1: Keşfet: İnsanı Anlamak ve Problemi Yakalamak (Aralık); Tasarım Odaklı Düşünme Atölyesi 2: Yeniden Çerçevele ve Fikir Geliştir (Aralık)

Takımımızdan beklenenler:

- ☐ Takım üyeleri ve rolleri belirlendi, çalışma düzeni yazıldı. → Defter Takımımız
- ☐ Okulda, evde, mahallede, şehirde, ülkemizde ya da dünyada gözlenen en az üç problem adayı listelendi. → Defter 1.1–1.2
- ☐ Seçilen problem için gözlem kayıtları tutuldu. → Defter 1.1
- ☐ Problemi yaşayan kişilerle görüşüldü, notlar ad kullanılmadan kaydedildi. → Defter 1.3
- ☐ Problemle ilgili basit bir veri toplandı, tablo ve grafik hazırlandı. → Defter 1.4
- ☐ Problem tek cümleyle yazıldı ve tanımlandı: kim, nerede, ne zaman, neden sorun yaşıyor? → Defter 1.6
- ☐ Tema seçildi, kayıt formundaki alanlar defterdeki taslaktan aktarıldı. → Defter Takım Bilgileri, 1.6, 1.7
- ☐ Takımdaki her öğrenci için imzalı Şartnamenin Ek-1, Ek-2 ve Ek-3 belgeleri alındı; belgeler tek PDF dosyasında birleştirilerek başvuru platformuna yüklendi.
- ☐ Takım Kaydı son teslim tarihinden önce tamamlandı.

> ***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

Problemimize hangi çözüm en uygun ve yapay zekâ bu çözümde gerçekten gerekli mi?

> ***Bu aşamayı geçmek için:*** *Çözüm Önerisi'ni (çözüm yaklaşımı ve yapay zekânın rolü) 15 Şubat 2027 saat 23.59'a kadar başvuru platformuna girin. Çözüm Önerisi'ni girmeyen takımlar sürece devam edemez.*

Aşama sonunda	Takım, probleme uygun ve yapay zekânın rolünün gerekçelendirildiği bir çözüm yaklaşımı oluşturur.
Başvuru platformuna yüklenecek	Çözüm Önerisi: çözüm yaklaşımı ve yapay zekânın rolü, her biri en fazla 200 kelime (zorunludur ancak içeriği değerlendirilmez)
Turnuva Defteri	Takımınızın Turnuva Defteri'ndeki "Bölüm 2: Çözümü Tasarla" bölümünü tamamlaması önerilir; bu aşamada defter zorunlu değildir.
Okuldan Öğrendim modülleri	Makineler Nasıl Öğrenir?; Yapay Zekâ Etik Tartışması
Danışman desteği	Tasarım Odaklı Düşünme Atölyesi 3: Prototiple: Fikri Somutlaştırmak (Ocak); Güvenli YZ Kontrol Listesi

Takımımızdan beklenenler:

- ☐ Bulgulardan en az bir "Nasıl yapabiliriz…?" sorusu yazıldı. → Defter 2.1
- ☐ En az altı farklı çözüm fikri üretildi. → Defter 2.2
- ☐ Fikirler seçim matrisiyle karşılaştırıldı, seçimin gerekçesi yazıldı. → Defter 2.3
- ☐ Yapay Zekâ Gereklilik Testi yapıldı: Yapay zekâ olmadan bu çözüm nasıl çalışırdı? → Defter 2.4
- ☐ Yapay zekânın çözümdeki görevi, kullanacağı veri ve nasıl bir çıktı üreteceği tanımlandı. → Defter 2.4
- ☐ Veri ve etik planı hazırlandı, paydaşların gözünden değerlendirme yapıldı, Güvenli Yapay Zekâ Kontrol Listesi ilk kez dolduruldu. → Defter 2.5, 3.5
- ☐ Benzer çözümler araştırıldı, çözümümüzün farkı yazıldı. → Defter 2.6
- ☐ Hedeflenen prototip kategorisi (Kategori 1, 2 ya da 3) seçildi. → Defter 2.3
- ☐ Çözüm yaklaşımı ve yapay zekânın rolü Çözüm Önerisi olarak başvuru platformuna girildi. → Defter 2.7

> ***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. Yarıyıl tatili (25 Ocak – 5 Şubat) bu aşamaya denk gelir, Çözüm Önerisi'ni tatilden önce taslak olarak hazırlayın.*
>
> ***Sık düşülen tuzak:*** *"Yapay zekâ kullanmak zorundayız." düşüncesiyle yapay zekâyı çözüme sonradan eklemek. Yapay zekânın rolü tek cümleyle anlatılamıyorsa yeniden düşünün.*

3. Aşama: Projeni Geliştir ve Başvur

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

Çözümümüz çalışıyor mu, kimin için ve nasıl daha iyi olabilir?

> ***Bu aşamayı tamamlamak için:*** *Proje Başvurusu'nu 26 Mart 2027 saat 23.59'a kadar eksiksiz yükleyin. Başvuruda proje başvuru formu, prototip videosu, Güvenli Yapay Zekâ Kontrol Listesi ve Turnuva Defteri'nin zorunlu sayfaları yer alır. Başvuru platformu, eksik belgeyle yükleme yapılmasına izin vermez. Zamanında teslim edilmeyen projeler değerlendirmeye alınmaz.*

Aşama sonunda	Zamanında teslim edilen proje değerlendirmeye alınır. Değerlendirme sonunda 30 finalist takım ve Bölge Birincileri belirlenir.
Başvuru platformuna yüklenecek	Proje Başvurusu: proje başvuru formu (Turnuva Defteri Bölüm 4'te), prototip videosu, Güvenli YZ Kontrol Listesi, Turnuva Defteri'nin 🔖 işaretli sayfaları
Turnuva Defteri	Takımınızın Turnuva Defteri'ndeki "Bölüm 3: Prototiple, Test Et, İyileştir" ve "Bölüm 4: Başvuru Özeti" bölümlerini tamamlaması beklenir; 🔖 işaretli sayfalar başvuruyla birlikte yüklenir.
Okuldan Öğrendim modülleri	Veriden Karara: Yapay Zekâ, Gözetim ve İnsan Sorumluluğu; İnsan Hakları ve Yapay Zekâ; derinleşmek isteyenler için Makineler Nasıl Öğrenir? (Kodlama Etkinlikleri ile) ve Ecobits Kâşifleri
Danışman desteği	Tasarım Odaklı Düşünme Atölyesi 4: Test Et, Öğren, Yinele (Şubat); Başvuru Rehberi (Şubat sonu); okuldanogrendim.com.tr adresindeki İletişim Formu ve SSS

Takımımızdan beklenenler:

- ☐ Seçilen kategoride ilk prototip hazırlandı, sürüm geçmişi tutulmaya başlandı. → Defter 3.1, 3.3 🔖
- ☐ Kategoriye uygun test yapıldı: Kategori 1'de kullanıcı testi, Kategori 2'de doğruluk testi, Kategori 3'te farklı koşullarda doğru çalışma testi. → Defter 3.4 🔖
- ☐ Test sonuçlarına göre en az bir iyileştirme yapıldı ve kaydedildi. → Defter 3.3–3.4 🔖
- ☐ Güvenli Yapay Zekâ Kontrol Listesi son hâliyle dolduruldu. → Defter 3.5 🔖
- ☐ Kullanılan yapay zekâ araçları ve katkıları yapay zekâ katkı beyanında yazıldı. → Defter 3.6 🔖
- ☐ Kullanılan araçlar ve yararlanılan kaynaklar yazıldı. → Defter 3.2 🔖
- ☐ Başvuru özeti defterde taslak olarak yazıldı, takımca okundu. → Defter Bölüm 4 🔖
- ☐ Prototip videosu hazırlandı (en fazla 3 dakika), videoda yüzü, sesi ya da adı yer alan her öğrencinin Şartnamenin Aydınlatma Metni ve Açık Rıza Formunda onay verildiği kontrol edildi. → Defter Bölüm 3
- ☐ Başvuru, ara tatili hesaba katarak son günden önce gönderildi.

> ***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

Aldığımız geri bildirimlerle çözümümüzü nasıl olgunlaştırırız ve bunu nasıl anlatırız?

Aşama sonunda	Takımın projesi Final Kampı'nda nihai jüri değerlendirmesine alınır, projeler TETZ'de sergilenir ve kazananlar ödül töreninde açıklanır.
Mentörlük	Mentörlük Üçlüsü (Koç Topluluğu Gönüllüsü mentör, Okuldan Öğrendim Eğitmeni ve danışman) ile üç çevrim içi buluşma (Mayıs). Her buluşmadan önce takım ve danışman kontrol listesine bakarak hazırlık yapar.
Turnuva Defteri	Takımınızın Turnuva Defteri'ndeki "Bölüm 5: Finalist Sayfaları"nı mentörlük buluşmaları boyunca doldurması önerilir; defter ayrıca puanlanmaz.
Final	Turnuva Final Kampı ve TETZ (Haziran)

Takımımızdan beklenenler:

- ☐ Her buluşmadan önce takım, mentöre sormak istediği soruları yazdı ve kimin neyi anlatacağını belirledi. → Defter 5.1–5.3
- ☐ Başvuru özeti ve prototip, buluşmadan önce takımca yeniden gözden geçirildi, iki dakikalık kısa bir gösterim denendi.
- ☐ Mentörlük buluşmalarına tüm takım hazırlıklı katıldı, her buluşmanın kararı deftere yazıldı. → Defter 5.1–5.3
- ☐ Birinci buluşmada belirlenen hedef üzerinde çalışıldı. → Defter 5.1
- ☐ Prototip geliştirildi, testler tekrarlandı ve sonuçlar kaydedildi. → Defter 3.3–3.4, 5.2
- ☐ Sunum akışı hazırlandı, her takım üyesinin bir bölümü var. → Defter 5.4
- ☐ Jüri soruları prova edildi. → Defter 5.4
- ☐ TETZ sergisi için prototip ve görseller hazırlandı.

Danışmana not: *Mentörler öneri sunar, karar takımındır. Buluşmalarda öğrencilerin konuşmasına alan açın, takım adına yanıt vermeyin.*

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

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.

Değerlendirme Rehberi

Başvuru ve final değerlendirmesinin ölçütleri ve rubrikler.

Takımlar ve danışmanlar için

Değerlendirme Rehberine Genel Bakış

Bu rehber tek bir soruya yanıt verir: Projemiz nasıl değerlendirilecek? Turnuva'da değerlendirme yalnızca ortaya çıkan ürüne bakmaz. Problemi nasıl keşfettiğinize, çözümünüzü nasıl geliştirdiğinize, yapay zekâyı neden ve nasıl kullandığınıza, yolda neleri denediğinize ve neleri değiştirdiğinize de bakar. Yani ürün kadar öğrenme yolculuğunuz da değerlendirilir.

Rehber takımlar ve danışmanlar için yazılmıştır. Değerlendirmenin nasıl düşünüldüğünü, jürinin hangi boyutlara baktığını ve çalışmanızı hangi kanıtlarla gösterebileceğinizi anlatır. Turnuva'nın kuralları Turnuva Şartnamesi'nde yer alır; bu rehber Turnuva Yönergesi'ni, Turnuva Defteri'ni ve Aşama Kartları'nı tamamlar.

> ***Unutmayın:*** *Jüri sizden kusursuz bir ürün beklemiyor. Merak eden, deneyen, yanılıp düzelten ve bunu kanıtlarla anlatabilen takımları görmek istiyor.*

1. Değerlendirme Yaklaşımı

Turnuva neye değer veriyor ve neden?

Okuldan Öğrendim Yapay Zekâ Turnuvası tek günlük bir yarışma değil, bir öğrenme yolculuğudur. Bu yüzden değerlendirmede yalnızca "En iyi ürün hangisi?" diye sorulmaz. Asıl soru şudur: Bu takım gerçek bir problemi ne kadar iyi anladı, çözümünü nasıl geliştirdi ve bu süreçte neler öğrendi?

Dört temel fikir

- **Ürün kadar süreç de değerlendirilir.** Jüri sonuca olduğu kadar izlenen yola da bakar: Problemi nasıl keşfettiniz, hangi kanıtları topladınız, neleri denediniz, testlerden ne öğrendiniz, neleri değiştirdiniz? İlk fikrinizin kusursuz olması beklenmez.
- **Teknoloji değil, düşünce öne çıkar.** Kodlamanın karmaşıklığı ya da donanımın pahalı olması tek başına üstünlük sayılmaz. İyi test edilmiş, kâğıt üzerinde hazırlanmış bir prototip de en üst düzeye ulaşabilir.
- **Her iddia bir kanıtla desteklenir.** "Problemimiz gerçek" demek yetmez; bunu gözlem, görüşme ve verilerle göstermeniz beklenir. Kanıtlarınızın toplandığı yer Turnuva Defteri'dir.

- **Proje öğrencilerindir.** Danışmanınız ve mentörler yol gösterir, yerinize üretmez. Yapay zekâdan ve yetişkinlerden aldığınız desteği açıkça belirtirsiniz. Destek almak eksiklik değildir; gizlemek sorundur.

Jüri neye değer verir?

Aşağıdaki tablo, değerlendirmenin bakış açısını özetler.

Jürinin değer verdiği	Tek başına puan getirmeyen
Gerçek ve kanıtlarla gösterilmiş bir problem	Karmaşık kodlama ya da pahalı donanım
Yapay zekânın neden gerekli olduğunun açıklanması	Gösterişli bir sunum ya da tasarım
Denenmiş, test edilmiş ve iyileştirilmiş bir çözüm	Yapay zekânın çözüme süs olarak eklenmesi
Kararların öğrenciler tarafından kendi cümleleriyle anlatılması	Hiç denenmemiş, kusursuz görünen bir fikir

2. Değerlendirme Sürecine Genel Bakış

Takım Kaydı'ndan kazananların ilanına uzanan süreç nasıl ilerler?

Turnuva'nın ilk üç aşaması, takımların oluşturulmasından proje başvurusuna kadar olan süreci kapsar ve tüm takımlar için zorunludur. Ardından başvurular idari uygunluk ve jüri değerlendirmesinden geçer; finalistler ve Bölge Birincileri belirlenir.

Aşama	Zaman	Ne olur?
1. Problemi Keşfet	23 Kasım – 31 Aralık 2026	Takım; kayıt formu, tema, problem tanımı ve tüm öğrencilerin imzalı Şartnamenin Ek-1, Ek-2 ve Ek-3 belgeleri ile kaydını yapar.
2. Çözümü Tasarla	1 Ocak – 15 Şubat 2027	Çözüm yaklaşımı ve yapay zekânın rolü başvuru platformuna girilir. Bu aşamayı tamamlayan takımlar bir sonraki aşamaya devam edebilir.
3. Projeni Geliştir ve Başvur	16 Şubat – 26 Mart 2027	Takım, prototipini kanıtlarıyla başvuru olarak gönderir.
İdari Uygunluk	Mart – Nisan 2027	Kayıt ve başvuru; katılım koşulları ve belgelerin eksiksizliği açısından kontrol edilir. Başvurusu eksik veya hatalı olan takımlar elenir.
Jüri Değerlendirmesi	Mart – Nisan 2027	Başvurular jüri tarafından beş ölçüt üzerinden değerlendirilir. Finalistler ve Bölge Birincileri belirlenir.
4–5. Finalist Takımlar	Mayıs – Haziran 2027	Finalist takımlar projelerini mentörlükle geliştirir, Final Kampı'nda jüriye sunar ve jüriyle görüşür. Turnuva kazananları TETZ ödül töreninde açıklanır.

- **Turnuva aşamaları birbirini izler.** Bir aşamanın şartlarını sağlamayan takım sonraki aşamaya geçemez. Düzeltme süresi tanınmaz, geç kayıt ve geç teslim kabul edilmez.
- **Değerlendirme ölçütleri.** Başvuru ve final değerlendirmelerinde aynı beş ölçüt ve aynı ağırlıklar kullanılır. Finalde bunlara sunum ve jüri görüşmesi eklenir. Her iki aşamanın rubriği bu rehberde yer alır.
- **Süreç kayıtlarınız başvurunuzun temelini oluşturur.** Turnuva Defteri 1. ve 2. aşamada zorunlu değildir ama kanıtlar bu aşamalarda toplanır. 3. aşamada zorunlu sayfaları yüklenir.

DANIŞMANA NOT:

Aşama Kartları, her aşamanın sonunda takımdan beklenenleri özetler. Kartları bu rehberle birlikte okuyun.

3. İdari Uygunluk Değerlendirmesi

Başvurumuz jüriye gitmeden önce neler kontrol edilir?

İdari uygunluk, projenizin ne kadar iyi olduğuna karar vermez. Proje başvurunuzu gönderdikten sonra takımınızın turnuva kurallarına uygun olup olmadığına, kayıt ve başvuru belgelerinizin eksiksiz olup olmadığına bakılır. Her madde için “uygun” ya da “uygun değil” işaretlenir. Koşulları sağlayan başvurular jüri değerlendirmesine geçer.

İdari uygunluk kontrol listesi

Kontrol bu listeyle yapılır. Başvurunuzu göndermeden önce takımca aynı listeyi işaretleyin.

Kontrol maddesi	Sonuç
A1. Takım, T.C. Millî Eğitim Bakanlığına bağlı resmî ortaokullar ve imam hatip ortaokulları ile özel ortaokullarda 5, 6, 7 ve 8. sınıflarda öğrenim gören en az 2, en çok 4 öğrenciden oluşuyor, tüm üyeler aynı okulda öğrenim görüyor.	☐ Uygun ☐ Uygun değil
A2. Her öğrenci yalnızca bir takımda yer alıyor.	☐ Uygun ☐ Uygun değil
A3. Danışman, takımın okulunda görev yapan bir öğretmen veya okul yöneticisi. En fazla üç takıma danışmanlık yapıyor ve takımda akrabası bulunmadığını beyan etmiş.	☐ Uygun ☐ Uygun değil
B1. Tek tema seçilmiş, aynı proje başka bir temaya başvurmamış.	☐ Uygun ☐ Uygun değil
B2. Problem ve problem tanımı kayıt formuna girilmiş.	☐ Uygun ☐ Uygun değil
C1. Kayıt formunun zorunlu alanlarının tamamı doldurulmuş.	☐ Uygun ☐ Uygun değil
C2. Takımdaki tüm öğrencilerin imzalı Şartnamenin Ek-1, Ek-2 ve Ek-3 belgeleri tek PDF dosyasında yüklenmiş.	☐ Uygun ☐ Uygun değil
C3. Proje Başvurusu 26 Mart 2027 saat 23.59’a kadar gönderilmiş; proje başvuru formu, açılan prototip videosu bağlantısı, Güvenli Yapay Zekâ Kontrol Listesi ve Turnuva Defteri’nin zorunlu sayfaları yüklenmiş.	☐ Uygun ☐ Uygun değil
D1. Başvuruda etik ya da güvenlik ihlaline ilişkin açık bir bulgu yok.	☐ Yok ☐ Var: Etik/Güvenlik İncelemesine yönlendirildi
Sonuç	☐ Uygun ☐ Uygun değil ☐ Etik/Güvenlik İncelemesinde

Maddelerden birini karşılamayan başvuru jüri değerlendirmesine geçemez. Düzeltme süresi tanınmaz.

DANIŞMANA NOT:

Prototip 1. ve 2. aşamalarda beklenmez, 3. aşamadaki başvuruda zorunludur. Başvuru platformu eksik belgeyle yükleme yapmanıza izin vermez, zamanında teslim edilmeyen projeler değerlendirmeye alınmaz. Yarıyıl tatili 2. aşamaya, ikinci ara tatil 3. aşamaya denk gelir; test ve iyileştirme için zamanı buna göre planlamanızı öneririz.

4. Jüri Değerlendirmesi

Jüri neye, nasıl bakar?

Jüri; turnuva yürütücülerince eğitim, yapay zekâ, teknoloji ve ilgili tema alanlarındaki uzmanlıkları dikkate alınarak belirlenen üyelerden oluşturulur. Üyeler ortak bir rubrikle çalışır. Rubrik, her ölçütte neye bakılacağını ve başarının düzeylerde nasıl görüneceğini önceden tanımlar. Böylece her takım aynı ölçütlerle değerlendirilir. Değerlendiriciler birbirinden bağımsız çalışır. Mentörler ve Okuldan Öğrendim Eğitmenleri jüride yer almaz. Jüri üyeleri danışmanı oldukları, akrabalarının yer aldığı ya da kendi okullarından olan takımları değerlendirmez.

Jüri nasıl karar verir?

- **Düzeylerden biri seçilir. Rubrikte her ölçüt için beş düzey tanımlanır: İleri (4), Yeterli (3), Gelişmekte (2), Başlangıç (1) ve Kanıt yok (0).** Jüri her ölçüt için projeyi en iyi anlatan düzeyi seçer. Seçilen düzeye göre ölçüt puanının tamamı, dörtte üçü, yarısı ya da dörtte biri verilir.
- **Karar kanıta dayanır.** Puan, beyanınıza değil, başvuruda gözlenebilen kanıtlara dayanır. Beyan ile kanıt çeliştiğinde kanıt esas alınır. Kanıt yoksa puan verilmez.
- **Öğrenci sahipliği esastır.** Yetişkin katkısı, öğrencinin karar verme ve açıklama sorumluluğunun yerine geçmemelidir.

İleri	Çalışma açık, tutarlı ve güçlü kanıtlarla destekleniyor; öğrenciler kararlarını kendi cümleleriyle açıklayabiliyor.
Yeterli	Çalışma büyük ölçüde açık ve kanıtla destekleniyor ancak küçük eksikler var.
Gelişmekte	Fikir ve çaba görülüyor ancak kanıt ya da açıklama kısmen eksik.
Başlangıç	Konu henüz belirsiz, kanıt sınırlı ya da çalışmanın problemle bağı zayıf.
Kanıt yok	Ölçüte ilişkin kanıt sunulmamış, ölçüt karşılanmıyor.

Unutmayın: *Düzeyler bir "başarılı–başarısız" ayrımı değildir. Gelişmekte düzeyi, öğrenciler için olağan bir basamaktır; Turnuva Defteri ve Aşama Kartları bu basamakları çıkmanız için hazırlandı.*

Başvuru aşamasında jüri neye bakar?

Başvuru değerlendirmesi proje başvuru formu, en fazla 3 dakikalık prototip videosu, danışman onaylı Güvenli Yapay Zekâ Kontrol Listesi ve Turnuva Defteri'nin zorunlu sayfaları üzerinden yapılır. Bu aşamada takımlarla görüşme yapılmaz. Bu yüzden çalışmanızın kendini belgelerde ve videoda anlatabilmesi önemlidir.

Puandan bağımsız bir kural: etik ve güvenlik

Çocukların ve başkalarının güvenliği puanlamadan önce gelir. Aşağıdaki durumlardan biri için güvenilir kanıt varsa proje, aldığı puandan bağımsız olarak "Etik/Güvenlik İncelemesi Gerekli" olarak işaretlenir. Nihai kararı yetkili kurul verir ve proje değerlendirme dışı bırakılır.

- Canlı yüz tanıma, biyometrik veri işleme ya da kişileri gerçek zamanlı izleme
- İzinsiz kişisel veri ya da konum toplama, gizli görüntü ve ses kaydı alma
- Tıbbi tanı koyan ya da kişiye özel tıbbi tavsiye veren uygulamalar, kişilerden sağlık bilgisi toplama
- Çocuk güvenliğini tehdit eden ya da ayrımcılığa ve öngörülebilir zarara yol açan yöntemler
- Yapay zekâ çıktısının ya da yetişkin katkısının öğrencilerin kendi çalışmalarıymış gibi sunulması
- Başkalarına ait proje ya da içeriklerin kendi çalışmalarıymış gibi sunulması, telif ve kaynak gösterme ihlalleri

Kamera ya da görüntü işleme kullanacaksanız, insanları tanımak ya da izlemek için değil; atık, bitki, nesne gibi kişisel veri içermeyen şeyleri analiz etmek için kullanın. Yaşınıza uygun olmayan platformlarda kendi adınıza hesap açmayın, bu araçları danışmanınızın rehberliğinde kullanın.

Bu sınırlar sizi kısıtlamak için değil, hem sizi hem de projenizden etkilenecek kişileri korumak için vardır. Güvenli Yapay Zekâ Kontrol Listesi, bu sınırlara uyup uymadığınızı adım adım kontrol etmenize yardımcı olur.

5. Değerlendirme Boyutları

Jüri projemize hangi beş pencereden bakar?

Başvuru beş ölçüt ve toplam 100 puan üzerinden değerlendirilir. Aşağıdaki tabloda her ölçütün puanını, jürinin kendine sorduğu soruyu ve kanıtınızı Turnuva Defteri'nde nerede bulacağınızı görebilirsiniz.

Ölçüt	Puan	Jürinin kendine sorduğu	Kanıtınız nerede?
Problem ve Kanıt	15	Problem gerçek, anlamlı ve açık mı? Problemin kimi etkilediği gözlem, görüşme ve verilerle gösterilmiş mi?	Turnuva Defteri Bölüm 1: Fark Et ve Anla (1.4 Veri Topluyoruz, 1.6 Problem Tanımımız)
Çözüm ve Prototip	30	Çözüm problemle uyumlu mu, prototip nasıl çalışacağını gösteriyor mu? Test edildi mi, testten ne öğrenildi, neyi iyileştirdiler?	Turnuva Defteri 2.3 Seçim Matrisi ve Bölüm 3: Prototiple, Test Et, İyileştir; prototip videosu
Yapay Zekânın Rolü	20	Yapay zekâ gerçekten gerekli mi, görevi açık mı? Aracı neden seçtiler, çıktılarını kontrol ettiler mi?	Turnuva Defteri Bölüm 2: Çözümü Tasarla (Yapay Zekâ Gereklilik Testi)
Sorumlu Yapay Zekâ ve Veri Güvenliği	15	Veri güvenli mi? Mahremiyet, ön yargı, telif ve kapsayıcılık gözetilmiş mi? Yapay zekâ katkısı açıkça beyan edilmiş mi?	Güvenli Yapay Zekâ Kontrol Listesi; yapay zekâ katkı beyanı; Turnuva Defteri Bölüm 2–3 (2.5, 2.6 ve 3.2 Araçlar ve Kaynaklar)
Öğrenci Sahipliği ve Proje Süreci	20	Proje öğrencilerin kendi sürecini yansıtıyor mu? Güçlükleri, kararları ve herkesin katkısı kendi cümleleriyle anlatılıyor mu? Çözümün kime yarar sağlayacağı ve nasıl sürdürüleceği düşünülmüş mü?	Turnuva Defteri Bölüm 3, Bölüm 4: Başvuru Özeti ve tüm süreç kayıtları; sayfalardaki katkı bilgileri

Her ölçütte güçlü bir proje neye benzer?

Bölümün sonundaki rubrikte en üst düzeye yaklaşmak için başvurunuzda şunların görünmesine özen gösterin.

Problem ve Kanıt

- Problemi tek cümleyle yazın: Kim, nerede, ne zaman, neden sorun yaşıyor?
- En az iki farklı kanıt türü kullanın: gözlem, görüşme ya da anket, veri, güvenilir bir kaynak. Topladığınız veriyi tablo ya da grafikle gösterin.

- İhtiyacı varsayımla yetinmeden kullanıcıyla doğrulayın: Problemden etkilenen kişilerle konuşun ya da kısa bir anket yapın. Anket sorularınız yönlendirici olmasın; “Bu uygulama işinize yarar mı?” yerine “Bu sorunu en son ne zaman yaşadınız?” diye sorun.

Çözüm ve Prototip

- Birkaç fikri karşılaştırın ve neden birini seçtiğinizi yazın. Benzer çözümleri inceleyin ve sizinkinin farkını açıklayın.
- Kategorinize uygun test yapın: Kategori 1’de (Tasarım) kullanıcı testi, Kategori 2’de (Uygulama) farklı veri ve senaryolarla doğruluk testi, Kategori 3’te (Çalışan Sistem) farklı koşullarda doğru çalışma testi. Kategori tek başına puan getirmez.
- Test etmeden önce neyi başarı sayacağınızı yazın. Örneğin: “10 kullanıcıdan en az 7’si ilk denemede doğru düğmeyi bulsun.” Test sonucunu sayıyla ve kısa bir yorumla kaydedin. Takım içinde yapılan tek bir deneme yetmez, prototipi farklı kişilerle ve farklı koşullarda deneyin.
- Çözümünüzün kullanımı kolay mı? Farklı ihtiyaçları olan biri de kullanabilir mi?
- Testte bulduğunuz sorunu yazın, çözümü değiştirin ve değişikliğin işe yarayıp yaramadığına yeniden bakın.

> ***Bir iyileştirme döngüsü örneği:*** *Atık ayırma modelimiz plastik şişeleri 10 denemede 6 kez doğru tanıdı, loş ışıkta bu sayı 4’e düştü. Farklı ışıkta çekilmiş 30 yeni fotoğraf ekledik. Yeni sürüm 10 denemede 8 kez doğru tanıdı. Ne değiştirdiğimizi ve nedenini sürüm geçmişine yazdık.*

Yapay Zekânın Rolü

- Aracı neden seçtiğinizi yazın. Başka bir yöntem düşündünüz mü? Yapay zekâ olmasaydı çözüm nasıl olurdu?
- Farklı komut, veri ya da ayarlarla deneyin ve neyin işe yaradığını kaydedin. Çıktıları güvenilir bir kaynak, veri ya da kullanıcı denemesiyle kontrol edin.
- Yapay zekânın ne aldığını, ne verdiğini ve hangi veriden öğrendiğini bir cümleyle anlatın. Örneğin: “Fotoğraf alır, atığın türünü söyler, bizim çektiğimiz 200 fotoğraftan öğrendi.” Fark ettiğiniz hataları ve sınırlılıkları da yazın.

Sorumlu Yapay Zekâ ve Veri Güvenliği

- Kişisel veri kullanmayın, verinizin kaynağını ve gerekli izinleri yazın.
- Çözümünüzün kimleri dışarıda bırakabileceğini düşünün ve çözümünüzü farklı kişilerle deneyin. Yapay zekâ yanılırsa son kararı kimin vereceğini yazın.

- Yapay zekâdan ve yetişkinlerden aldığınız desteği; kullandığınız hazır model, kod, görsel ve seslerin kaynağını açıkça belirtin.

Öğrenci Sahipliği ve Proje Süreci

- Karşılaştığınız güçlükleri, denediğiniz yolları ve vazgeçtiğiniz kararları gerekçeleriyle yazın. Defterin her sayfasında kimin katkıda bulunduğunu belirtin.
- Takımda herkesin bir rolü olsun ve her üye projenin tamamını anlatabilsin. Danışmanın, mentörün ve yapay zekânın hangi aşamada yardım ettiğini, hangi kararları sizin verdiğinizi açıklayabilin.
- Prototip videosunu öğrenciler anlatsın: Prototipin nasıl çalıştığını, yapay zekânın görevini ve testten ne öğrendiğinizi gösterin. Videoda görünen ya da sesi duyulan herkesin izni alınmış olmalıdır.

Etki, Uygulanabilirlik ve Sürdürülebilirlik

Bu konu başvuruda Öğrenci Sahipliği ve Proje Süreci ölçütü içinde değerlendirilir, finalde ise 10 puanlık ayrı bir boyuttur. Başvurudan itibaren üzerinde düşünmeye başlayın.

- **Kime, nasıl yarar sağlar?** İşe yaradığını hangi işaretle anlayacağınızı önceden yazın, olası olumsuz bir etkiyi de düşünün.
- **Çözümünüzün okulunuzda ya da çevrenizde hayata geçmesi için ne gerekir?** Araç gereç, yaklaşık maliyet ve zamanı yazın; ücretsiz ya da düşük maliyetli seçenekleri araştırın.
- **Projeyi Turnuva'dan sonra kim sürdürecek?** Kısa bir devam planı yazın.

Ürün mü, süreç mi? İkisi birlikte

Ölçütlerin hiçbiri yalnızca ürünün görünüşüne bakmaz. Problemi nasıl anladığınız, yapay zekâyı nasıl yönlendirip doğruladığınız, çözümü nasıl test edip iyileştirdiğiniz ve süreci nasıl sahiplendiğiniz doğrudan puana yansır. Beş ölçütten biri doğrudan öğrenci sahipliğine ve proje sürecine ayrılmıştır. Ürününüz yolculuğun görünen sonucudur, yolculuğun kanıtı ise Turnuva Defteri'ndedir.

Başvuru Değerlendirme Rubriği

Jüri başvurunuzu bu rubrikle değerlendirir. Başvurunuzu göndermeden önce rubriği takımca okuyun ve projenizi her ölçütte kendiniz değerlendirin.

Ölçüt (ağırlık)	4 – İleri (tam puan)	3 – Yeterli (¾)	2 – Gelişmekte (½)	1 – Başlangıç (¼)	0 – Kanıt yok (0 puan)
Problem ve Kanıt (15)	Problem açık, özgün bağlamlı ve güçlü kanıtlarla doğrulanmış.	Problem açık ve yeterli kanıtla desteklenmiş.	Problem anlaşılır ancak kanıtlar sınırlı.	Problem genel kalmış veya yeterince araştırılmamış.	Problem ortaya konulamamış.
Çözüm ve Prototip (30)	Çözüm problemle güçlü biçimde ilişkili. Prototip temel işlevi açıkça gösteriyor ve ilk denemeler yapılmış.	Çözüm uygun. Prototip çalışma mantığını büyük ölçüde gösteriyor.	Prototip mevcut ancak çözümün işleyişini kısmen ortaya koyuyor.	Prototip çok sınırlı. Çözümle ilişkisi yeterince gösterilmemiş.	Çözüm önerisi veya prototipe ilişkin değerlendirilebilir bir kanıt sunulmamış.
Yapay Zekânın Rolü (20)	Yapay zekânın rolü açık, gerekli ve teknik olarak gerekçeli.	Yapay zekânın rolü anlaşılır ve büyük ölçüde uygun.	Yapay zekânın rolü kısmen açık. Gereklilik tartışmalı.	Yapay zekâ yalnızca yüzeysel eklenmiş.	Yapay zekânın rolü yok veya açıklanmamış.
Sorumlu Yapay Zekâ ve Veri Güvenliği (15)	Veri kaynağı ve izinler belgelenmiş. Kişisel veri kullanılmamış. Yapay zekâ katkısı ve yararlanılan kaynaklar eksiksiz beyan edilmiş. Ön yargı ve erişilebilirlik riskleri ele alınmış. Beyanlar kanıtla tutarlı.	Veri yaklaşımı güvenli. Beyanlar büyük ölçüde kanıtla tutarlı. Ön yargı veya kapsayıcılık değerlendirmesi sınırlı.	Veri kaynağı, izin veya yapay zekâ katkı beyanında eksikler var. Beyanların bir kısmı kanıtla desteklenmiyor.	Veri kaynağı veya yapay zekâ katkısı belirsiz. Beyanlar kanıtla büyük ölçüde desteklenmiyor.	Açıklama yok ya da beyan ile kanıt çelişiyor.

Ölçüt (ağırlık)	4 – İleri (tam puan)	3 – Yeterli (¾)	2 – Gelişmekte (½)	1 – Başlangıç (¼)	0 – Kanıt yok (0 puan)
Öğrenci Sahipliği ve Proje Süreci (20)	Güçlükler, denenen yollar ve kararlar gerekçeleriyle ve öğrencilerin kendi cümleleriyle anlatılmış. Sürüm geçmişi ve test kayıtları süreci adım adım gösteriyor. Her üyenin katkısı görülebiliyor. Çözümün kime, nasıl yarar sağlayacağı ve nasıl sürdürüleceği gerçekçi biçimde açıklanmış.	Kararlar ve süreç öğrencilerin anlatımıyla büyük ölçüde açıklanmış. Güçlüklerin ve çözüm yollarının bir kısmı kayıtlı. Beklenen etki ve uygulanabilirlik genel hatlarıyla açıklanmış.	Öğrenci katkısı görülüyor ancak süreç ve kararların gerekçeleri yeterince ortaya konulamıyor. Etki yalnızca genel ifadelerle belirtilmiş.	Öğrenci sahipliği veya süreç anlatımı zayıf. Anlatım büyük ölçüde hazır ya da yetişkin dilinde. Etki ve uygulanabilirlik ele alınmamış.	Öğrenci sahipliği gösterilemiyor.

6. Nihai Değerlendirme

Finalde neler olur ve kazananlar nasıl belirlenir?

Finalist olmak

Başvuru değerlendirmesi sonucunda asgari yeterlilik düzeyini karşılayan başvurular arasından üç temadan toplam 30 takım finalist olur. Asgari yeterlilik düzeyi, başvuru değerlendirmesinde toplam puanın en az 50 olması ve hiçbir ölçütte Düzey 0 (Kanıt yok) seçilmemiş olmasıdır. Prototip kategorisi ya da kullanılan teknoloji, finalist olmak için ayrı bir avantaj sağlamaz.

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.

Finalistlerin yolculuğu

Finalistler; bir Koç Topluluğu Gönüllüsü mentör, bir Okuldan Öğrendim Eğitmeni ve danışmandan oluşan Mentörlük Üçlüsü ile mayıs ayında üç çevrim içi buluşma yapar. Mentörler soru sorar ve deneyimlerini paylaşır. Hangi önerileri uygulayacağınıza siz karar verirsiniz. Mentörler jüride yer almaz. Her buluşmanın sonunda aldığınız kararı Turnuva Defteri'nin Finalist Sayfaları'na yazarsınız.

Final Kampı ve jüri görüşmesi

Hazirandaki Final Kampı'nda takımlar, geliştirilmiş prototipleriyle nihai jüri değerlendirmesine katılır. Jüri sunumunuzu dinler ve sizinle görüşür. Ortak sorular her takıma ve takımın her üyesine yöneltilir. Aynı beş ölçüt kullanılır, bu kez sunumdaki ve görüşmedeki yanıtlarınız da kanıt olur. Nihai değerlendirmede yalnızca ürün değil, problemi ne kadar iyi anladığınız, prototipi nasıl geliştirdiğiniz, geri bildirimi nasıl kullandığınız, çözümünüzü nasıl test ettiğiniz ve kararlarınızı ne ölçüde gerekçelendirebildiğiniz birlikte ele alınır. Final rubriği bu bölümün sonunda yer alır.

Finale hazırlanırken: Sunumunuz problem, kanıt, çözüm, yapay zekânın rolü, test ve etki sırasını izlesin. Her üye söz alsın. Yanıtları ezberlemeyin, "Bunu nasıl biliyorsunuz?" sorusuna defterinizden bir kanıt göstererek yanıt vermeyi deneyin. Bu bölümdeki jüri sorularıyla takımca prova yapın.

Turnuva Defteri ve kanıtlar neden bu kadar önemli?

Turnuva Defteri ayrıca puanlanmaz ama puanınızı doğrulayan kanıt kaynağıdır. Finalde jüri size sorular sorar ve en iyi yanıt, söylediğinizi gösterebilmektir.

- **Defter projenin sizin olduğunu gösterir.** Jüri projenin gerçekten sizin olduğunu en çok defterden anlar. Güzel yazı ya da süslü çizim değil, dürüst ve açık kayıt önemlidir.
- **Defter yolculuğunuzu kanıtlar.** Sürüm geçmişiniz, test sonuçlarınız ve kararlarınız projenin zaman içinde nasıl geliştiğini gösterir. Değişiklikleri silmeyin; neyi neden değiştirdiğinizi yazın.
- **Kanıt yanıtınızı güçlendirir.** Beyan ile kanıt çeliştiğinde kanıt esas alınır. “Bunu nasıl anladınız?” sorusuna kendi gözleminizi, verinizi ya da test sonuçlarınızı göstererek yanıt verirsiniz.

Jürinin sorabileceği sorulara örnekler ve yanıtınızı destekleyecek kanıtlar:

Jürinin sorabileceği soru	Turnuva Defteri’nde yanıtınızı bulacağınız yer
Bu problemin gerçekten var olduğunu nasıl anladınız? Kimlerle konuştunuz, hangi verileri kullandınız?	Bölüm 1: gözlem, görüşme ve veri sayfaları
Başlangıçta hangi çözümü düşündünüz, bugünkü çözümünüz ondan nasıl ve neden farklılaştı?	2.2–2.3 fikirler ve seçim, 3.3 sürüm geçmişi
Benzer çözümleri incelediniz mi? Sizin çözümünüzün onlardan farkı ne?	2.6 Benzer Çözümler ve Farkımız
Hangi kaynaklardan yararlandınız, kullanım izinlerini nasıl kontrol ettiniz?	3.2 Araçlar ve Kaynaklar, 3.6 yapay zekâ katkı beyanı
Bu çözümde neden yapay zekâ kullandınız? Kullanmasaydınız ne değişirdi?	2.4 Yapay Zekâ Gereklilik Testi
Hangi girdileri, komutları ya da ayarları değiştirdiniz; bu sonucu nasıl etkiledi?	3.3 sürüm geçmişi
Yapay zekânın ürettiği sonucun doğru olduğunu nasıl kontrol ettiniz?	3.6 yapay zekâ katkı beyanı, Güvenli Yapay Zekâ Kontrol Listesi
Çözümünüzü kimlerle, hangi koşullarda ve hangi ölçütlerle denediniz?	3.4 test planı ve sonuçları
Çözümünüz kime yarar sağlayacak, işe yaradığını nasıl anlayacaksınız?	Bölüm 4 Başvuru Özeti (Etki), 3.4 test sonuçları

Jürinin sorabileceği soru	Turnuva Defteri'nde yanıtınızı bulacağınız yer
En çok nerede zorlandınız? Vazgeçtiğiniz bir karar oldu mu, neden?	3.3 sürüm geçmişi, Bölüm 4 Başvuru Özeti
Takımda herkes ne yaptı? Mentör, öğretmen ve yapay zekâ size nerede destek oldu?	Takımımız, Finalist Sayfaları

Kazananlar nasıl belirlenir?

Turnuva kazananları, finalist takımlar arasından final jürisinin değerlendirmesiyle belirlenir. Tüm finalist takımlar TETZ'de projeleriyle yer alır; kazananlar ödül töreninde açıklanır.

Bölge Birincileri, başvuru değerlendirmesi sonunda finalistlerle birlikte açıklanır. Bölge Birinciliği final ödüllerinden bağımsızdır; Bölge Birincisi olan bir takım finalde de ödül alabilir.

Final Değerlendirme Rubriği

Finalde aynı beş ölçüt, aynı ağırlıklarla yedi boyuta ve 20 alt ölçüte ayrılır. Her alt ölçüt 5 puandır ve 4. bölümdeki beş düzeyle değerlendirilir. Tabloda başvuru ölçütleri ile final boyutlarının nasıl eşleştiği gösterilmiştir.

Başvuru ölçütü	Final boyutu	Ağırlık
Problem ve Kanıt	1. Problemi tanımlama ve anlama	15 puan
Çözüm ve Prototip	2. Çözüm fikrinin niteliği ve yaratıcılığı	15 puan
	3. Çözüm geliştirme, test etme ve iyileştirme	15 puan
Yapay Zekânın Rolü	4. Yapay zekânın amaca uygun ve anlamlı kullanımı	20 puan
Sorumlu Yapay Zekâ ve Veri Güvenliği	5. Etik, güvenli, sorumlu ve kapsayıcı yapay zekâ kullanımı	15 puan
Öğrenci Sahipliği ve Proje Süreci	6. Etki, uygulanabilirlik ve sürdürülebilirlik	10 puan
	7. Takım süreci, öğrenci sahipliği ve iletişim	10 puan
Toplam		**100 puan**

Final değerlendirmesi kapsamında her alt ölçüt için kendinize sorabileceğiniz soruyu, güçlü bir projede ne görüldüğünü ve örnek eksiklikleri tabloda bulabilirsiniz. Örnekler sınırlayıcı değildir; değerlendirme alt ölçütün bütününe göre yapılır. Tüm düzeyleri ayrıntılı gösteren final rubriği, finalist takımlara Finalist Paketi ile verilir.

Boyut	Alt ölçüt ve kilit sorular	En üst düzeyde (İleri) ne görülür? Örnek eksiklikler nelerdir?
1. Problemi tanımlama ve anlama · 15 puan	1.1 Problemin açıklığı ve sınırlandırılması *Problemimiz net ve yeterince dar mı?*	Problem açık, odaklı ve günlük yaşam bağlamında sınırlandırılmış. Neden–sonuç ilişkileri doğru kurulmuş. ***Örnek eksiklik:*** *Problem çok geniş ya da yalnızca bir konu adı.*
	1.2 Kullanıcı ve ihtiyaç anlayışı *Etkilenen kişilerin ihtiyacını onlara sorarak mı öğrendik?*	Problemden etkilenenler belirlenmiş. İhtiyaçları gözlem, görüşme ya da araştırmayla anlaşılmış ve problem tanımına yansıtılmış. ***Örnek eksiklik:*** *İhtiyaç takımın tahminine dayanıyor.*
	1.3 Araştırma ve kanıt kullanımı *Birden fazla kanıt türümüz var mı?*	Birden fazla uygun kanıt kaynağı kullanılmış. Bulgular problem tanımını şekillendirmiş. ***Örnek eksiklik:*** *Tek kaynak ya da doğrulanmamış bilgi.*
2. Çözüm fikrinin niteliği ve yaratıcılığı · 15 puan	2.1 Problem–çözüm uyumu *Çözüm problemin nedenine mi yanıt veriyor?*	Çözüm problemin temel nedenlerine doğrudan karşılık veriyor. İşleyişi açık ve tutarlı. ***Örnek eksiklik:*** *Çözüm problemin yalnızca bir kısmına dokunuyor.*
	2.2 Yaratıcılık ve özgün katkı *Benzerlerinden farkımızı gösterebiliyor muyuz?*	Çözümün benzerlerinden farkı kanıtla gösterilmiş. Öğrencilerin katkısı net. ***Örnek eksiklik:*** *Bilinen bir örneğin tekrarı.*
	2.3 İşlevsellik ve kullanıcı deneyimi *Kullanıcı çözümü kolayca kullanabiliyor mu?*	Temel işlevler, seçilen kategoride kullanıcıya uygun, anlaşılır ve erişilebilir biçimde gösterilmiş. ***Örnek eksiklik:*** *Kullanım akışı belirsiz.*

Boyut	Alt ölçüt ve kilit sorular	En üst düzeyde (İleri) ne görülür? Örnek eksiklikler nelerdir?
3. Çözüm geliştirme, test etme ve iyileştirme · 15 puan	3.1 Prototip ve geliştirme süreci *Fikirden prototipe gelişimi gösterebiliyor muyuz?*	İlk fikirden prototipe uzanan aşamalar ve kararlar düzenli kanıtlarla gösterilmiş. ***Örnek eksiklik:*** *Yalnızca son hâl var, gelişim görünmüyor.*
	3.2 Test ve geri bildirim *Farklı kişilerle ve ölçütlerle test ettik mi?*	Çözüm kategorisine uygun biçimde birden fazla ölçütle test edilmiş. Geri bildirim kaydedilmiş. ***Örnek eksiklik:*** *Yalnızca takım içinde tek deneme.*
	3.3 Kanıta dayalı iyileştirme *Testten sonra neyi değiştirdik, işe yaradı mı?*	Test bulguları yorumlanmış. En az bir önemli değişiklik yapılmış ve etkisi yeniden değerlendirilmiş. ***Örnek eksiklik:*** *Değişiklik var ama testle bağlantısı yok.*
4. Yapay zekânın amaca uygun ve anlamlı kullanımı · 20 puan	4.1 Yapay zekâ kullanımının gerekçesi *Yapay zekâ çözüme neden gerekli?*	Yapay zekânın neden gerekli ya da yararlı olduğu açıkça gerekçelendirilmiş. Yapay zekâ çözüme anlamlı katkıda bulunuyor. ***Örnek eksiklik:*** *Yapay zekâ süs olarak eklenmiş.*
	4.2 Araç ve teknik seçiminin uygunluğu *Bu aracı neden seçtik, başka ne düşündük?*	Araç görev, kullanıcı ve veri türüne uygun. En az bir alternatif düşünülmüş ve seçimin nedeni açıklanmış. ***Örnek eksiklik:*** *Araç alışkanlıkla seçilmiş.*
	4.3 Araçla deneme ve yineleme *Farklı komut, veri ya da ayar denedik mi?*	Veri, komut ya da ayarlar amaçlı biçimde değiştirilmiş. Farklı denemeler ve sonuçları kayıtlı. ***Örnek eksiklik:*** *Tek seferlik kullanım.*
	4.4 Çıktıları sorgulama ve doğrulama *Çıktıları nasıl kontrol ettik?*	Çıktılar güvenilir kaynak, veri ya da kullanıcı denemesiyle kontrol edilmiş. Hatalar ve sınırlılıklar açıklanmış. ***Örnek eksiklik:*** *Çıktı sorgulanmadan kabul edilmiş.*

Boyut	Alt ölçüt ve kilit sorular	En üst düzeyde (İleri) ne görülür? Örnek eksiklikler nelerdir?
5. Etik, güvenli, sorumlu ve kapsayıcı yapay zekâ kullanımı · 15 puan	5.1 Gizlilik, veri güvenliği ve izin *Kişisel veri kullanmadan çalışabiliyor muyuz?*	Kişisel ya da hassas veriler belirlenmiş. İzin, anonimleştirme ve güvenli kullanım önlemleri uygulanmış. ***Örnek eksiklik:*** *Riskler fark edilmiş ama önlem alınmamış.*
	5.2 Adalet, ön yargı, doğruluk ve insan denetimi *Kim için yanlış sonuç verebilir. Son kararı kim veriyor?*	Hatalı ya da haksız sonuç riskleri örneklerle belirlenmiş ve test edilmiş. Son kararı kimin verdiği yazılmış. ***Örnek eksiklik:*** *Risklerden yalnızca genel olarak söz edilmiş.*
	5.3 Kapsayıcılık, erişilebilirlik ve şeffaflık *Herkes kullanabilir mi? Desteği açıkça yazdık mı?*	Farklı ihtiyaçlar tasarıma yansıtılmış. Yapay zekâ ve dış destek ile kaynaklar açıkça belirtilmiş. ***Örnek eksiklik:*** *Yapay zekâ ya da dış destek belirtilmemiş.*
6. Etki, uygulanabilirlik ve sürdürülebilirlik · 10 puan	6.1 Beklenen etki ve başarı ölçütleri *İşe yaradığını hangi işaretle anlayacağız?*	Çözümün kime, nasıl yarar sağlayacağı gerçekçi biçimde açıklanmış. İşe yaradığını gösterecek en az bir gösterge ve olası olumsuz etkiler belirtilmiş. ***Örnek eksiklik:*** *Etki iddiası var, başarı ölçütü yok.*
	6.2 Uygulanabilirlik ve sürdürülebilirlik *Ne gerekiyor, çözümü kim sürdürecek?*	Okulda ya da çevrede hayata geçmesi için gerekenler (araç gereç, yaklaşık maliyet, zaman, çözümü kimin sürdüreceği) belirlenmiş. Devam ettirme planı önerilmiş. ***Örnek eksiklik:*** *Maliyet, bakım ve sorumlu kişi düşünülmemiş.*
7. Takım süreci, öğrenci sahipliği ve iletişim · 10 puan	7.1 İş birliği ve öğrenci sahipliği *Herkes kendi katkısını anlatabiliyor mu?*	Tüm üyeler anlamlı bir rol üstlenmiş. Kararlarını, katkılarını ve yetişkin ya da yapay zekâ desteğinin sınırlarını kendi ifadeleriyle açıklıyor. ***Örnek eksiklik:*** *Proje bir iki kişinin üzerinde kalmış.*
	7.2 Sunum, kanıt ve sorulara yanıt *Sunumumuz zinciri kuruyor, yanıtlarımız tutarlı mı?*	Sunum problem, kanıt, çözüm, yapay zekânın rolü, test ve etki zincirini açıkça kuruyor. Tüm üyeler soruları tutarlı yanıtlıyor. ***Örnek eksiklik:*** *Ezber yanıtlar, kanıtsız iddialar.*

7. Sıkça Sorulan Sorular

Takımların ve danışmanların en çok merak ettikleri sorular

Yalnızca ürüne mi bakılıyor?

Hayır. Ürün kadar öğrenme süreci de değerlendirilir. Problemi nasıl anladığınız, yapay zekâyı nasıl kullandığınız, çözümü nasıl test edip iyileştirdiğiniz ve kararlarınızı nasıl açıkladığınız doğrudan puana yansır.

Kodlama bilmiyoruz. Şansımız var mı?

Evet. Turnuva'ya katılmak için programlama ya da yapay zekâ deneyimi aranmaz. Teknolojinin karmaşıklığı tek başına puan getirmez, iyi test edilmiş bir Kategori 1 prototip de en üst düzeye ulaşabilir.

Hangi ölçüt en önemli?

En yüksek ağırlık Çözüm ve Prototip ölçütündedir: 30 puan. Yapay Zekânın Rolü ile Öğrenci Sahipliği ve Proje Süreci yirmişer puandır. Ancak hiçbir ölçüt tek başına belirleyici değildir. Güçlü proje, zincirin her halkasında tutarlı olandır.

Rubrikleri nasıl kullanmalıyız?

Rubrikler, jürinin neye baktığını önceden bilmeniz için bu rehberde yer alıyor. Her aşamanın sonunda projenizi rubrikle takımca değerlendirin, hangi ölçütte kanıtınızın zayıf kaldığını görün ve oraya odaklanın.

Yapay zekâ araçlarını kullanabilir miyiz?

Yapay zekâ, turnuvadaki çözümlerin temel bileşenidir. Çözümünüzde yapay zekânın hangi rolü üstlendiğini açıkça tanımlamanız beklenir. Bu bir sınıflandırma modeli, görüntü ya da ses tanıma, veri analizi, tahmin aracı veya üretken bir uygulama olabilir.

Çalışma sürecinizde yapay zekâ araçlarından yararlanabilirsiniz. Her iki durumda da hangi aracı ne amaçla kullandığınızı belirtmeniz ve çıktıları kontrol etmeniz gerekir. "Yapay zekâ böyle söyledi" demek yetmez, "Bu çıktıyı şöyle kontrol ettik, şunu değiştirdik" diyebilmelisiniz.

Danışmanımız ne kadar yardım edebilir?

Danışman ve mentörler yol gösterir, sorular sorar, takımı hazırlar. Sizin yerinize karar vermez ve açıklama yapmaz. Desteğin nerede ve nasıl alındığı açıkça belirtilir.

Turnuva Defteri puanlanıyor mu? Güzel olması gerekir mi?

Defter ayrıca puanlanmaz ama ifadelerinizi doğrulayan kanıt kaynağıdır. Güzel değil, dürüst ve açık olması önemlidir.

Çözüm Önerisi başvurumuz puanlanıyor mu?

Hayır. Çözüm Önerisi'nin içeriği puanlanmaz. Ancak Çözüm Önerisi'ni 15 Şubat 2027 saat 23.59'a kadar başvuru platformuna girmeyen takımlar sürece devam edemez.

Prototip olmadan başvurabilir miyiz?

Prototip 1. ve 2. aşamalarda beklenmez ancak 3. aşamadaki başvuruda zorunludur. Prototipin tamamlanmış bir ürün olması gerekmez, kâğıt üzerinde hazırlanmış bir ekran akışı bile prototip olabilir.

Testimiz beklediğimiz sonucu vermedi. Ne yapmalıyız?

Saklamayın, yazın. Jüri prototipin ne kadar gelişmiş olduğundan çok nasıl test edildiğine ve testten ne öğrenildiğine bakar. Beklenmedik sonuç, ne öğrendiğinizi ve neyi değiştirdiğinizi gösterdiğiniz sürece değerli bir kanıttır.

Kaydımızda ya da başvurumuzda eksik çıkarsa düzeltebilir miyiz?

Hayır. Turnuva aşamaları birbirini izler. Bir aşamanın şartlarını sağlamayan takım sonraki aşamaya geçemez, düzeltme süresi tanınmaz. Bu yüzden son günü beklemeden, Aşama Kartı'ndaki ve bu rehberdeki kontrol listesiyle birlikte gönderin.

Takım üyemiz değişebilir mi?

Takım üyeleri turnuva boyunca değiştirilemez. Sağlık sorunu ya da okul değişikliği gibi belgelendirilebilir zorunlu hâllerde, danışmanın gerekçeli başvurusu ve Turnuva Yürütücülerinin onayıyla değişiklik yapılabilir. Yeni üyenin imzalı Şartnamenin Ek-1, Ek-2 ve Ek-3 belgeleri de yüklenir.

Birden fazla temaya başvurabilir miyiz?

Hayır. Her proje yalnızca bir temaya başvurur.

Daha önce başka bir yarışmaya katıldığımız projeyle başvurabilir miyiz?

Daha önce ödül almış bir projeyle başvurulamaz, kayıt sırasında bunu beyan edersiniz. Ödül almamış bir fikri geliştirerek getirebilirsiniz ancak turnuvadaki yolculuğunuzu Turnuva Defteri'nde yeniden kanıtlamanız gerekir.

Finalist olamazsak ne olur?

Turnuva Defteri ve yolculuk boyunca öğrendikleriniz size aittir. Problemi gözlemlemeyi, kanıt toplamayı, yapay zekâyı sorgulamayı ve çözümü test etmeyi deneyimlediniz; bu beceriler her yeni projede işinize yarar.