



İLKOKULLAR ARASI

MEGA BİLFEST YARIŞMASI

**UYGULAMA KILAVUZU VE GENEL
KURALLAR**

2024

BİRİNCİ BÖLÜM

Amaç, Kapsam, Dayanak ve Tanımlar

Amaç

MADDE 1: İlkokul öğrencilerinin Milli Eğitim Temel Kanununda belirtilen ilke, esas ve amaçlara uygun olarak girişimcilik ruhunu, tasarım, modelleme ve programlama becerisini kazandırmak, onları yaratıcı bireyler haline dönüştürebilecek teşviki sağlamak, yönetilen değil yönlendiren toplum olma yolunda girişimciler yetiştirmek, programlama, tasarım ve modelleme eğitimini yaygınlaştırmak ve hazırlanan ürünleri farklı platformlara taşımaktır.

Kapsam

MADDE 2- Bu şartname; Millî Eğitim Bakanlığına bağlı Konya geneli tüm resmî/özel ilkokullarda öğrenim gören öğrencilerin **Mega Bilfest** Yarışmalarına katılımına ilişkin usul ve esasları kapsar.

Dayanak

MADDE 3- Bu şartname; 08/06/2017 tarihli ve 30090 sayılı Resmî Gazete’de yayınlanan “Millî Eğitim Bakanlığı Eğitim Kurumları Sosyal Etkinlikler Yönetmeliği” ile 21.01.2020 tarihli ve 83203306-10.04- E.1563891 sayılı Makam Onayı (Millî Eğitim Bakanlığı Sosyal Etkinlik İzinleri Yönergesi)’ne dayanılarak hazırlanmıştır

BAŞVURU VE GENEL KURALLAR**Yarışma Katılım Koşulları**

1. Yarışmaya; Konya il genelinde öğrenim gören tüm ilkokul öğrencileri katılabilir.
2. Yarışmaya katılacak okullar 1 (bir) danışman öğretmen ve 2 (iki) öğrenciden oluşmak zorundadır. Danışmanın, öğrencilerle aynı okulda öğretmen veya yönetici kadrosunda bulunması gerekmektedir.
3. Okullar her kategori için sadece 1 başvuru yapabileceklerdir.
4. Proje fikirleri daha önce ulusal bir yarışmada ödül almamış olmalıdır.
5. Yarışmaya katılacak olan okullar Google forma (<https://forms.gle/eXi8S1gtUPEvNPg4A>) **öğrenci belgesi, veli izin, açık rıza formunu** eklemesi gerekmektedir. Bu belgelerden bir ya da birden fazlası eksik olması durumunda değerlendirmeye alınmayacaktır.
6. Yarışmaya başvuranlar şartnamede yer alan şartların tamamını kabul etmiş sayılmaktadır.

Yarışmanın Amacı

Ülkemize bilimi sevdirmek, bu konuda bir farkındalık oluşturmak, alışkanlık kazandırmak ve analitik düşünce yapısına sahip geleceğin bilim insanlarının yetişmesine katkı sağlayarak toplumda araştırma, buluş yapma heyecanı oluşturmak.

Yarışmanın Hedefi

- Öğrencileri ve mucitleri bilim ve teknoloji alanlarında üretkenliğe teşvik etmek,
- Öğrencilerin gizli kalmış yeteneklerinin desteklenerek geliştirilmesine ortam hazırlamak,
- Öğrencilerin, çalışmalarında bilimsel düşünce, yöntem ve teknikleri kullanarak bilgi ve beceri kazanmalarını sağlamak,
- Ülkenin geleceğini yönlendirecek, bilimsel alanlarda özgün ve farklı düşünceler ortaya koyabilen, öz güveni gelişmiş bireyler yetiştirilmesine katkıda bulunmak,
- İlgi ve yetenekler doğrultusunda takım çalışmalarının geliştirilmesiyle

- birlikte ülkemize yeni mucitler kazandırmak,
- Proje hazırlama, geliştirme, oluşturma ve uygulama deneyimlerini öğrencilere ve mucitlere kazandırmak,
 - Geleceğin bilim insanı olma potansiyeline sahip olan katılımcıların keşfedilmesi ve var olan yeteneklerinin geliştirilmesi amaçlanmak,

GENEL AÇIKLAMALAR

1. Yarışma ile ilgili iş ve işlemleri gerçekleştirmek için Organizasyon Yürütme Kurulu oluşturulacaktır.
2. Proje sahipleri, projelerini gönderirken bu projelerin özgün ve kendilerine ait olduğunu kabul ederler. Aksi durumda yaşanan olumsuzluklarda proje sahibi sorumlu tutulacaktır.
3. Yarışmaya itirazlar sonuçlar açıklandıktan yarım saat sonraya kadar sonra yarışma salonunda bulunan değerlendirme kuruluna danışmanlar tarafından yazılı olarak yapılacaktır.
4. Yarışmaların final aşaması Tantavi Kültür Merkezinde yapılacaktır.
5. Yarışma ticari amaç güdülmeden ve katılımcılardan herhangi bir ücret talep edilmeden düzenlenecektir.
6. Yarışmanın planlanması, tanıtılması ve uygulanması eğitim öğretimi aksatmadan yapılacaktır.
7. Yarışmaya katılım gönüllülük esasına göre gerçekleşecektir.
8. Yarışmada genel tedbirler ve özel gereksinimli bireylerin katılımını teşvik edici, kolaylaştırıcı önlemler alınacaktır.

Ulaşım

Yarışmacı ekiplerin yol masrafları kendilerine aittir.

Değerlendirme Şekli / Ölçütleri

Yarışmaya katılan projelerin formata uygunluğunun kontrol edilmesi;

Finale kalan projelerin derecelendirilmesi; (Değerlendirme Kurulu)

Değerlendirme sonucu dereceye giren projelerin ödüllendirilmesi

Değerlendirme Ölçütleri

- Prototip ya da projenin aslının olması
- Yenilikçilik
- Kullanışlılık
- Sürdürülebilirlik
- Yaygın Etki (Fayda)
- Geliştirmeye Açıklık
- Yapılabilirlik
- Özgün Değer
- Anlaşılabilirlik ve Bütünlük
- Etik Değerlere Uygunluk

Katılım / Başvuru Yöntemi

Tüm Projelerin Başvuru Esasları

--- Başvurusu yapılan projelerin yarışma başvuru formunda belirtilen koşullara uygun olarak hazırlanması gerekmektedir.

---Linkinde yer alan **Google form** üzerinden başvurular alınacaktır.
<https://forms.gle/eXi8S1gtUPEvNPg4A>

---Proje ile alakalı 2 dakikayı geçmeyecek video veya açıklayıcı çizim ve fotoğraflar Google forma eklenecektir.

YARIŞMA KATEGORİLERİ

❖ **Fen Bilimleri**

❖ **Eğitim Teknolojileri**

❖ **Ekoloji, Doğa Bilimleri**

❖ **Sosyal Bilimler**

❖ **Engelsiz Yaşam ve İnsan Yararına Teknolojiler**

❖ Fen Bilimleri

Fizik, Kimya ve Biyoloji kapsamına giren deneyleri, bilimsel kurgulan, insan doğasına yardımcı olabilecek tüm bilimsel işlevleri içermektedir. Bilim yasalarının doğruluğunu göstermek, deney tekniklerini kullanmak, bilimsel kavramları anlamak ve kullanmak vb. Robotik, Kodlama, 3D Yazıcı, Grafik, Animasyon, Web Tasarım vb. alanları içermektedir. Bilginin toplanması, işlenmesi, depolanması, ağlar aracılığıyla bir yerden bir yere iletilip kullanıcıların hizmetine sunulmasında kullanılan bütün teknolojilerin geliştirilmesi, yeni fikirler üretilip farklı projeler ile desteklemek vb. amaçları kapsar.

❖ Eğitim Teknolojileri

Eğitim Teknolojileri Yarışması, öğrenmeyi teknoloji entegrasyonu ile kolaylaştırarak kalıcı hale getirmeyi ve konuyu çok yönlü ele almayı teşvik eden ürün geliştirmeyi amaçlamaktadır.

❖ Ekoloji, Doğa Bilimleri

Çevre bilincini ve çevre yönetimini; canlıların birbirleri ve çevreleriyle ilişkilerini, geri dönüşüm kaynaklarının bilinçli kullanımını içermektedir. Yerküredeki tüm organizmaların gelişimini ve yaşamını etkileyen koşulları ve etkilerini saptama ve bunlar için çözümler bulmak vb. amaçları kapsar. Yeni oyun üretmek, geri dönüşüm ile oyun tasarımı gibi alanları içermektedir. Farklı materyalleri kullanarak yaratıcılık becerileri yardımı ile yeni bir fikir, oyun formatı ve bunlara bağlı kurallar üretebilmek vb. amaçları kapsar.

❖ Sosyal Bilimler

Sosyal modeller aracılığı ile ülkemizdeki bireylerin yetkinlik ve becerilerinin bir nevi garanti altına alınarak sürekli geliştirildiği, sosyal dayanışma alanlarının çeşitlendirilerek desteklendiği, toplumsal değerler korunurken, Türkiye Yüzyılı Gelecek Vizyonu'nu omuzlayacak bireylerin güçlendiği bir toplum inşasını kapsar. Türkiye'nin ve dünyanın insan ve toplum merkezli sorunlarına yenilikçi çözümler geliştirilmesini ve insanlığın güncel ve gelecekteki sorunlarına, sosyal model tasarım yarışmaları ile yenilikçi sosyal modeller üretmeyi çabalamayı amaçlamaktadır.

❖ □ Aile içi Dayanışma Sosyal Model Tasarımı

Bu yarışma, aile üyelerinin birbirleriyle daha sağlam ilişkiler kurmaları ve aralarındaki ilişkinin çatışma yerine dayanışma ilkesi çerçevesinde gelişmesini

teşvik ederek toplumların daha sağlıklı ve sürdürülebilir bir yapıya kavuşması amacıyla düzenlenmektedir

Yarışmanın Tanımı: Aile içi dayanışma, aile üyeleri arasındaki ilişkinin, toplumsal gelişim açısından karşılıklı anlayışla yönetildiği bir ilişkiye dayanır. Bu düşünceden hareketle, aile üyeleri arasındaki ilişkiyi dayanışma perspektifinden ele alan her türlü sosyal model tasarım önerisi, yarışmanın içeriğini oluşturmaktadır

□ Akademik Başarının Artırılması Sosyal Model Tasarımı

Bu yarışma, akademik başarının artırılmasına yönelik sosyal modellerin tasarlanmasını teşvik etmek amacıyla düzenlenmektedir.

Yarışmanın Tanımı: Akademik başarı, öğrencilerin mesleki ve toplumsal yaşama donanımlı bir şekilde hazırlanmaları, kısa veya uzun vadede belirlenen eğitim hedeflerine etkili bir şekilde ulaşmaları anlamına gelmektedir. Akademik başarıyı etkileyen birçok faktör bulunmaktadır. Akademik başarının artırılmasına yönelik bu faktörler bağlamında sosyal model tasarımları, yarışmanın içeriğini oluşturmaktadır.

□ Şiddetin Azaltılması Sosyal Model Tasarımı

Bu yarışma, şiddetin azaltılmasına veya kaynağında çözülmesine yönelik insan ve toplum merkezli sosyal modeller geliştirmek amacıyla düzenlenmektedir

Yarışmanın Tanımı: Şiddet, toplumsal düzeni bozucu yönde etki yaratan davranışlarla açıklanmaktadır. Çok boyutlu bir problem olan şiddetin azaltılmasına veya kaynağında çözülmesine yönelik sosyal modellerin üretilmesi, yarışmanın içeriğini oluşturmaktadır.

□ Kişisel Gelişim Sosyal Model Tasarımı

Bu yarışma, kişisel gelişime yönelik sosyal modellerin tasarlanmasını teşvik etmek amacıyla düzenlenmektedir

Yarışmanın Tanımı: Kişisel gelişim; kişinin potansiyelini ve yeteneklerini en üst seviyelere taşımak amacıyla sürekli şekilde gelişimi ve yenilenmeyi içeren bir süreçtir. Ayrıca kişisel gelişim, iletişim becerileri, liderlik, zaman yönetimi, motivasyon, problem çözme gibi birçok farklı alanı kapsamaktadır. Kişisel gelişime yönelik sosyal model tasarımları, yarışmanın içeriğini oluşturmaktadır.

❖ Engelsiz Yaşam, İnsanlık Yararına Teknolojiler

Engelsiz Yaşam Teknolojileri Yarışması, özel gereksinimli bireylerin yaşam kalitesini artırmayı, milli teknoloji hamlesi ile toplumsal bütünleşmeyi desteklemeyi ve özgün, yerli, milli kaynaklarla hayata geçirilebilecek teknolojik çözümleri teşvik etmeyi amaçlamaktadır.

İnsanlık Yararına Teknoloji Yarışmasının amacı, bireylerin sosyal sorumluluk bilinci ve teknolojik bilgiyle entegre edilerek, insan hayatını olumlu yönde etkileyecek, topluma fayda sağlayacak projeler geliştirmelerini teşvik etmek; bu kapsamda, yenilikçi, uygulanabilir ve kolaylık sağlayan çözümlerle teknolojik ve ekonomik açıdan dezavantajlı bölgelerde sağlık, ilk yardım, afet yönetimi ve sosyal inovasyon alanlarında sorunları çözerek hayatı kolaylaştırmak ve bu teknolojileri özgün ve millî kaynaklarla hayata geçirmektir.

ÖDÜLLER

Her kategoride ilk üç dereceye giren ekip üyelerine Meram Belediyesi tarafından verilecek para ödülleri

Her Kategoride Ödül Dereceleri	Okul ve Ekip Ödülü
Birinci Okul ve Ekibi	10.000 (ON BİN) TL
İkinci Okul ve Ekibi	7.500 (YEDİ BİN BEŞYÜZ) TL
Üçüncü Okul ve Ekibi	5.000 (BEŞ BİN) TL

YARIŞMA TAKVİMİ

Tarih	Süreç
02 Nisan 2024	Proje Yarışmanın Duyurulması
05 Nisan 2024	Proje yarışması başvurularının açılması https://forms.gle/eXi8S1gtUPEvNPg4A
17 Mayıs 2024	Proje yarışması başvurularının sonlandırılması
20 Mayıs- 24 Mayıs 2024	TOPLANAN PROJELERİN FORMATA UYGUNLUĞUNUN KONTROL EDİLMESİ (Değerlendirme Komisyonu)
27 Mayıs 2024	DEĞERLENDİRMEYİ GEÇEN PROJELER İÇERİSİNDEN FİNALE KALAN PROJELERİN BELİRLENMESİ www.merangelisim.com ADRESİNDEN DUYURUSUNUN YAPILMASI
4-5 Haziran 2024	FİNALİST PROJELERİN ŞENLİK ALANINDA SERGİLENMESİ YARIŞMA JÜRİSİ
5 Haziran 2024	Oylama Sonucu Dereceye Giren Projelerin Ödüllendirilmesi