

İZMİR BÜYÜKŞEHİR BELEDİYESİ

23 NİSAN VEX ROBOTİK TURNUVASI

ŞARTNAMESİ

23 Nisan Vex Robotik Turnuvası, İzmir Büyükşehir Belediyesi Kültür ve Sanat Dairesi Başkanlığı ile İZELMAN A.Ş. işbirliğinde ve EducatHUB ortaklığında 23 Nisan ruhunun akıl ve bilim ile yaşatılması amacıyla yurt çapında yapılmaktadır. Turnuva 1. Etap Vex Online Proje Yarışması, 2. Etap 23 Nisan Vex Robotik Turnuvası olmak üzere 2 etap şeklinde gerçekleştirilecektir.

Online Turnuva başvuruları www.izmirde23nisan.com internet adresi üzerinden alınacaktır. Katılımcılar başvurularını tamamladıktan sonra sistem üzerinden kendilerine turnuva konusu ile ilgili dersler atanacaktır. Ders atamalarından sonra takımlar turnuva hazırlıklarını aldıkları dersler üzerinden sistem yönergeleri ile yapacaklardır. Turnuva ile ilgili gerekli duyurular sistem üzerinden katılımcılar ile paylaşılacaktır. Takımlar projelerini verilen süre içerisinde www.izmirde23nisan.com internet adresinde bulunan sistem üzerinden yükleyeceklerdir. Proje yüklemeleri sırasında takımlara ait sunum, afiş, broşür gibi materyaller yine sistemine yüklenecektir. Yüklemeler tamamlandıktan sonra jüri kurulu tarafından eleme süreci başlayacaktır. Süreç sonunda turnuva dereceleri şu şekilde belirlenecektir:

Jüri değerlendirmesi sonucu belirlenecek sayıda proje online ortamda halk oylamasına sunulacaktır. Seçilecek 30 proje yüz yüze turnuvaya katılım hakkı kazanacaktır. **Jüri yüz yüze katılımcı proje sayısını arttırabilir. Bu 30 proje yaş gruplarına uygun olarak kategorilere ayrılacaktır.**

Yarışmanın Adı:	23 Nisan VEX Robotik Turnuvası
Türü:	Robotik
Amacı:	1- Akıl ve bilim ışığında yeni teknolojilerin gelişmesi ve toplumca icrasının artırılması. 2- Çocukların problem çözme becerilerinin güçlendirilmesi.
Hedef Kitle:	1- Anaokulu 2- İlkokul 3- Ortaokul

Turnuva Takvimi

Son Başvuru: 1 Nisan 2021

Kodunu Sisteme Yükle: 15 Nisan 2021

Proje Değerlendirmesi: 16-21 Nisan 2021

21 Nisan 2021 Saat : 17: 00 : 15 İlköğretim , 15 Ortaöğretim Proje Finalistlerinin Duyurulması

23 Nisan 2021: Jüri Karşında Proje Sunumlarının Gerçekleştirilmesi

23 Nisan 2021 : Kazananların Açıklanması

Yüz Yüze Turnuva Tarihi: 23 Nisan 2021 (Pandemi koşullarına bağlı olarak tarihte değişiklik yapılabilir)

Yüz Yüze Turnuva Tarihi:
23 Nisan 2021
Pandemi koşullarına bağlı olarak tarihte değişiklik yapılabilir

KATILIM ŞARTLARI

1. Yarışmaya katılım için yapılan başvurular; **online olarak** www.izmirde23nisan.com üzerinden alınacaktır.
2. Online yapılacak turnuvada verilecek tema üzerinden hazırlanan projeler jüri tarafından değerlendirilecektir.
3. Yarışmaya bir takım en fazla **1 proje** ile katılabilir. Bir mentör birden fazla proje ile başvuru sağlayabilir.
4. Projenin künye kısmında takım üyelerinin isim-soy isim, okul, sınıf bilgileri ve mentör bilgileri yer almalıdır.
5. Online yarışmaya katılan adaylar, ilkokul kategorisi için “okyanus kirliliği”, ortaokul kategorisi için “siber güvenlik” konularında fikirlerini içeren proje sunumu (slyt), proje dosyası ve afiş dosyalarını başvuru sistemine ekleyeceklerdir.
6. Herhangi bir maddeyi karşılamayan proje, değerlendirmeye alınmayacaktır.
7. Yarışmayı düzenleyen kurum, yazılı-basılı tanıtıcı malzemelerinde yarışmaya başvuran tüm projelerin fotoğraflarını telif hakkı ödemeksizin kullanma hakkına sahiptir.
8. Yarışmaya katılan ve değerlendirici jüri tarafından sergilenmeye uygun bulunan projeler, telif hakkı ödenmeksizin sergilenebilecektir.
9. 2. Etap Yarışma VEX 123 (Anaokulu), VEX GO (İlkokul) ve VEX IQ (Ortaokul) olmak üzere 3 kategoride yapılacaktır. 2. Etapta yarışmaya hak kazanan takımlar yaş gruplarına uygun olarak kategorilere atanacaktır.
10. 2. Etap yarışmaya katılım VEX 123, VEX GO ve VEX IQ kategorisinde takım halindedir.
11. Yarışmayı organize eden kurum ve kuruluş personeli ile jüri üyelerinin, birinci dereceden yakınları yarışmaya katılamazlar.
12. Yüz yüze turnuva (2.Etap) yeri ilerleyen tarihlerde açıklanacaktır.

Yükleme Şartları

1. Öğrenciler projelerini EducatHUB proje modülü üzerinden teslim eder.
2. EducatHUB “Proje Başvuru Formu” bölümünde bulunan, “Proje Afişi” kısmına proje ile ilgili afiş resim olarak yüklenmelidir (png, Jpeg.) ve proje afişi 1600x900px boyutunda olmalıdır. Proje afişi, “23 Nisan Ulusal Egemenlik ve Çocuk Bayramı”, “VEXcodeVr” temalarından biri ve ya proje özelliklerini ön plana çıkaracak şekilde oluşturulabilir.
3. EducatHUB “Proje Başvuru Formu” bölümünde bulunan “Kısa Proje Açıklama” bölümünde projenin genel tanıtımı ve “Projemin detaylı Açıklaması” bölümünde proje ile ilgili tüm detayların yazılması gerekmektedir

4. Proje dosyası “takımadı”.zip olacak şekilde sisteme eklenmelidir. Proje .zip dosyası içerisinde, proje sunum dosyası (slayt) ve VEXcodeVr proje dosyası “ProjeAdı”.vrblocks formatında eklenmelidir.
5. EducatHUB proje modülünde bulunan tüm bölümlerde proje teslim tarihine kadar ekleme, çıkarma ve düzenlemeler yapılabilir. Proje Türkiye geneli oylamaya gönderildikten sonra herhangi bir değişiklik yapılamaz.

DEĞERLENDİRME KRİTERLERİ

Online Turnuvaya katılan projeler iki basamaklı olarak değerlendirilecektir. Ön Jüri değerlendirmesi ile seçilen 15 İlköğretim , 15 Ortaöğretim Proje Finalistleri jüriye sunum yapmaya hak kazanacaktır. Proje Finalistleri, ilköğretim kategorisi için okyanus kirliliği, Ortaokul kategorisi için siber güvenlik konularında sunumlarını yaptıktan sonra değerlendirilecek ve jüri üyeleri kazanan takımları duyuracaktır.

değerlendirmelerinde dikkate alınacak hususlar;

Proje Sunumu
Kodlar
Afiş Tasarımı

DEĞERLENDİRME KURULU (JÜRİ)

- 1- Prof. Dr. Adnan AKYARLI – İZELMAN AŞ Yönetim Kurulu Başkanı
 - 2- Dr. Emre OLCA – Maltepe Üniversitesi Öğretim Üyesi
 - 3- Behçet Yavuz – Ankara ve İzmir Eski İl Milli Eğitim Müdürü/ İzbilim Koleji Yönetim Kurulu Başkanı
 - 4- Şebnem TEPEDELEN – Eğitimde İnovasyon Derneği Yönetim Kurulu Üyesi
 - 5- Mehmet ÖZDEMİR – EduCat Kurucusu
 - 6- Kayahan DEDE – İzmir Bilimpark Genel Müdürü
 - 7- Makbule Apaydın ELAGÖZ – İzmir Atatürk Lisesi Fizik Öğretmeni
 - 8- Duygu KAYA – Bilişim Teknolojileri Öğretmeni
 - 9- Tuğçe ÇİFTÇİ – Bilişim Teknolojileri Öğretmeni
-

1. ETAP ÖDÜLLER

1. Etap turnuvasında kazanan ilk 30 takım daha sonra düzenlenecek olan yüz yüze turnuvaya katılım hakkı kazanacaktır.

2. ETAP 23 NİSAN TURNUVASI ÖDÜLLER

- VEX 123 Kategorisinde kazanan takıma 1 adet VEX 123 Robot Seti ve Teknoloji firmasından 1.000 TL'lik Hediye Çeki
 - VEX GO Kategorisinde kazanan takıma 1 adet VEX GO Robot Seti ve Teknoloji firmasından 1.000 TL'lik Hediye Çeki
 - VEX IQ Kategorisinde kazanan takıma 1 Adet VEX IQ Robot Seti ve Teknoloji firmasından 1.000 TL'lik Hediye Çeki
 - Ege Ilgaz Yüksel ödülü (Mansiyon) Kategorisine uygun VEX Robot Seti
 - Her Kategoride kazanan takımlara ayrıca EDUCAT STEMBox Robot Setleri hediye edilecektir.
 - Katılım sağlayan her öğrenciye ve mentöre katılım sertifikası verilecektir.
 - Başarı elde eden takımlara kupa, madalya ve başarı sertifikaları verilecektir.
-

TAAHHÜTNAME

EK1:

İzmir Büyükşehir Belediyesi İZELMAN A.Ş. Bilgi İşlem & Arge Müdürlüğü'ne
"İzmir Büyükşehir Belediyesi 23 Nisan Vex Robotik Turnuvası" için hazırladığım
performans, daha önce hiçbir şekilde yayınlanmamış ve ticari amaçlı kullanılmamış, hiç bir
yarışmaya gönderilmemiştir. Bu eseri daha önce düzenlenen hiçbir yarışmaya
göndermediğimi, bu hususun tespiti halinde, yarışma dışı kalmış sayılacağımı kabul ettiğimi
ve ödülü almış olmam halinde dahi, aldığım ödülü kuruma iade edeceğimi, bu yarışmaya ait
Özel Şartname hükümlerini aynen kabul ettiğimi, bu eserin ve mali, fikri ve sınai hakların,
işleme, aslını ve işlemlerini çoğaltma, yayma, temsil, dijital iletim de dâhil olmak üzere bütün
yayın araçlarla umuma iletim hakları (yazılı olarak çoğaltabilme, satabilme, basabilme veya
yayınlayabilme yurt içi ve yurt dışı kuruluşlara ücretsiz verebilme, satma, tekrar
yayınlayabilme, işleyebilme, internette ya da herhangi bir mecrada kullanabilme) ve komşu
haklarını Kuruma sınırsız ve süresiz olarak, tam ve alt ruhsatla devrettiğimi kabul ve taahhüt
ederim.

...../...../2021

KATILIMCI ADINA VELİ İMZA

KATILIMCININ ADI VE SOYADI:

TC KİMLİK NO:

ADRES:

DOĞUM TARİHİ:

TELEFON:

VELİSİNİN ADI VE SOYADI:

VELİ TC KİMLİK NO:

VELİ ADRES:

VELİ İLETİŞİM NUMARASI:

MUVAFAKATNAME

EK2:

Eser Sahibinin;

ADI VE SOYADI:

TC. KİMLİK NUMARASI:

BABA ADI:

DOĞUM YERİ VE YILI:

İzmir Büyükşehir Belediyesi İZELMAN A.Ş. Bilgi İşlem & Arge Müdürlüğü'ne

Velisi bulunduğum yukarıda açık kimliği yazılı
.....'ın İzmir Büyükşehir Belediyesi
İZELMAN A.Ş. tarafından düzenlenen "İzmir Büyükşehir Belediyesi 23 Nisan Vex Robotik
Turnuvası" adlı yarışmaya katılmasına izin veriyorum. Söz konusu yarışmaya ait Özel
Şartname hükümlerini aynen kabul ettiğimi, bu eserin ve mali, fikri ve sınai hakların, işleme,
aslını ve işlemesini çoğaltma, yayma, temsil, dijital iletim de dâhil olmak üzere bütün yayın
araçlarla umuma iletim hakları (yazılı olarak çoğaltabilme, satabilme, basabilme veya
yayınlayabilme yurt içi ve yurt dışı kuruluşlara ücretsiz verebilme, satma, tekrar
yayınlayabilme, işleyebilme, internette ya da herhangi bir mecrada kullanabilme) ve komşu
haklarını kuruma sınırsız ve süresiz olarak, tam ve alt ruhsatla devrettiğimizi kabul ve taahhüt
ederim.

...../...../2021

VELİ İMZA