

TEKİRDAĞ BİLİM VE TEKNOLOJİ YARIŞMASI (2025) ŞARTNAMESİ

GİRİŞ

Teknolojinin hayatımıza girmesiyle birlikte gelişmiş ülkeler 21. Yüzyıl becerilerinin (yaratıcılık, eleştirel düşünme, problem çözebilmek vb.) geliştirilmesi, bu becerilerin çocuklara erken yaşta kazandırılmasıyla eğitim sistemini şekillendirilmesi hususunda önemli strateji çalışmalarına başlamış ve becerilerin kazanımları ışığında üretim odaklı çalışmalara ağırlık vermişlerdir. Üretim odaklı çalışmaların temeline bilim ve teknoloji alanındaki çalışmalar ışık tutmaktadır. Bu beceriler doğrultusunda üretim yapılarak topluma ve ekonomiye fayda sağlanması hedeflenmektedir.

2025 Yılı Cumhurbaşkanlığı Yıllık Programı'nda yer alan "Genç AR-GE" faaliyetleri, strateji geliştirme çalışmalarıyla birlikte öğrencilerin bilimsel, teknolojik ve mesleki alanlardaki kabiliyetlerini geliştirmeye yönelik önemli projeler sunmaktadır. Millî Eğitim Bakanlığı Strateji Geliştirme Başkanlığı koordinasyonunda yürütülecek bu projeler, Türkiye Yüzyılı vizyonuna uygun olarak, öğrencilerin bilim, teknoloji, mühendislik, sanat ve matematik (STEAM) alanlarına olan ilgilerini artırmayı, proje geliştirme ve araştırma becerilerini güçlendirmeyi, girişimcilik ve katılımcılık özelliklerini desteklemeyi hedeflemektedir.

Teknolojinin eğitimle bütünleşmesine katkı sağlamak, teknolojik ürün geliştirebilmek ve günlük yaşam probleminin farkına vararak çözüm üretebilmek, teknolojik beceriler ile donatıp; tüketen değil üreten, sebep sonuç ilişkisi kurabilen, takım ruhuyla çalışabilen, gelişen teknoloji ile uyumlu bireyler olmalarına katkı sağlamak amacıyla İl Milli Eğitim Müdürlüğümüz AR-GE Birimi tarafından Müdürlüğümüze bağlı ilköğretim, ortaokul ve ortaöğretim kademelerdeki tüm okul/kurumlarda öğrenim gören öğrencilerimizin bilim ve teknoloji alanında yaptıkları çalışmalarını, ürünlerini sergileyebilecekleri yarışma düzenlenmektedir.

AMAC

Düzenlenecek yarışma ile;

- İlimizde öğrenim gören öğrencilerimizin bilime ve teknolojiye olan ilgilerinin artırılması ve üretme bilincinin oluşturulmasını desteklemek,
- Milli teknolojinin geliştirilmesi hususunda önemli rol oynayan TEKNOFEST, TÜBİTAK, MEB Robot Yarışmaları, üniversite vd. kurum/kuruluşların düzenlediği çeşitli yarışmalara katılımın artırılmasını sağlamak,
- Öğrencilerimizin sorumluluk bilincini teknolojik bilgi ve birikimleriyle bütünleştirerek topluma fayda sağlayacak ürünler ortaya çıkarmaları ve sergilenmesiyle diğer katılımcı ve izleyicileri de teşvik etmek amaçlanmaktadır.

YARIŞMA İÇİN ORGANİZASYON

Tekirdağ İl Milli Eğitim Müdürlüğü tarafından Çerkezköy ilçesinde düzenlenecek olan “Bilim ve Teknoloji Günü” adı altında gerçekleştirilecek diğer etkinliklerle beraber ilçe milli eğitim müdürlüğünce belirlenen yerde yapılacaktır. Yer ile ilgili bilgi Tekirdağ İl Milli Eğitim Müdürlüğü AR-GE birimi web sitesi (<https://tekirdagarge.meb.gov.tr/>) ve sosyal medya hesaplarından duyurulacaktır.

Çevrim içi ortamda gönderilen projeler İl Değerlendirme Komisyonu tarafından değerlendirilecek ve bu doğrultuda finale kalan yarışmacılar ve başvuru yapıp sergilenmesi uygun bulunan projelerin okul/kurumları etkinlik alanında bulunacaktır.

SÜRE

2024-2025 eğitim ve öğretim yılında gerçekleştirilecek olan Tekirdağ Bilim ve Teknoloji Yarışması ile ilgili yapılacak şenlik ve yarışma ile ilgili iş ve işlemler yarışma takvimi doğrultusunda yürütülecektir.

YARIŞMA TAKVİMİ

Yarışmacı olarak ürün dosyası son gönderim tarihi	:	30 Nisan 2025
Sergi ve stant açmak için son başvuru tarihi	:	12 Mayıs 2025
Değerlendirme sonuçlarının açıklanması	:	14 Mayıs 2025
Bilim ve Teknoloji Günü	:	22 Mayıs 2025

YARIŞMACI OLARAK KATILMA ŞARTLARI ve BAŞVURU SÜRECİ

- Müdürlüğümüze bağlı tüm resmi ve özel ilkokul, ortaokul ve ortaöğretim (lise) okul/kurumlarında öğrenim gören öğrenciler bu yarışmaya katılabileceklerdir.
- Yarışma başvurusu bilgi ekranı “Tekirdağ AR-GE” web sitesi “Duyurular” kısmında yer alacaktır.
- Hazırlanan ürün gönderiminde kullanılan formun eksiksiz ve açıklayıcı bir şekilde gönderimine dikkat edilmelidir.
- Yarışmaya bireysel başvuru yapılacaktır. **Grup halinde yapılan başvurular geçersiz sayılacaktır.**
- Hazırlanan ürünün tanıtım videosu en az 1, en fazla 2 dakika ile sınırlandırılmıştır. Ürün tanıtım videolarının linklerini ilgili forma ekleyebilirsiniz. (Drive üzerinden gönderiyorsanız diğer cihaz ve hesapların erişim izninin açık olması gerekmektedir.)

- Bir öğrenci aynı kategoride yalnızca bir başvuru yapabilir. Birbirinden farklı kategorilerde en fazla 2 ürün gönderebilir.
- Yarışmaya gönderdiğiniz ürünün yarışma seviyesine uygun olup olmadığına dikkat edilmelidir.
- Başvurular için gereken belgeler, eksiksiz, güncel ve uygun formatta doldurulup tek bir klasör halinde (tercihen sıkıştırılarak) **“bilimveteknoloji59@gmail.com”** e-posta adresine gönderilmelidir.
- Yarışmaya başvurularda danışman öğretmen bulunmalıdır. Proje değerlendirme sonucunda öğrencisi dereceye giren danışman öğretmenin de şenlik alanında bulunması gerekmektedir.
- Değerlendirme sonucunda seçilen projeler il bazında düzenlenecek etkinliğin stantlarında sergilenecektir.

YARIŞMAYA KATILIM ALANLARI VE KATEGORİLERİ

Sayı	Kategori	Açıklama/Öneri
1	Yenilikçi Eğitim Teknolojileri	Öğrencilerin eğitim süreçlerini daha verimli ve etkili hale getirebilecek teknolojik araçlar ve çözümler geliştirmelerini teşvik eder. Projeler, dijital araçlar, uygulamalar, eğitim platformları veya akıllı sınıf çözümleri gibi yenilikçi fikirleri içerebilir.
2	Çevre Dostu Teknolojiler ve Sürdürülebilir Çözümler	Öğrenciler, çevresel sorunlara çözüm getiren, doğal kaynakları verimli kullanan ve çevreye zarar vermeyen teknolojik çözümler geliştirebilirler.
3	Günlük Yaşamda Robotik Uygulamaları	Öğrenciler, gerçek dünyadaki üretim süreçlerini iyileştirebilecek teknolojiler ve prototipler geliştirebilirler.
4	Sağlıkta Teknoloji Kullanımı	Öğrenciler, sağlık hizmetlerini iyileştirecek, sağlık takibini kolaylaştıracak veya hastalıkları önlemeye yönelik teknolojik çözümler geliştirebilirler.
5	Dijital ve Siber Güvenlik	Öğrenciler, dijital dünyada güvenliği artırmaya yönelik yazılımlar, sistemler veya araçlar geliştirebilirler.
6	Oyun, Animasyon ve Yaratıcı Dijital Tasarım	Öğrenciler, teknoloji kullanarak dijital tasarımlar, oyunlar veya animasyonlar oluşturabilirler.
7	Yapay Zeka Teknolojileri Uygulamaları	Öğrenciler, akıllı üretim süreçleri, yapay zeka kullanımıyla ilgili uygulamaya yönelik projeler geliştirebilir.
8	Havacılık ve Uzay	Öğrenciler, havacılık ve uzay alanında yenilikçi çözümler üretebilirler, prototip geliştirebilirler.

İL DEĞERLENDİRME KOMİSYONU

Strateji Geliştirme Şube Müdürü başkanlığında iki Bilişim Teknolojileri öğretmeni, bir Görsel Sanatlar öğretmeni ve bir STEM Eğiticiisinden oluşmaktadır.

ÖDÜLLENDİRME

Yarışmada ortaya çıkan projeler Tekirdağ İl Milli Eğitim Müdürlüğü web sitesinde duyurulacaktır. Dereceye giren öğrenciler İl Milli Eğitim Müdürlüğü ve Çerkezköy İlçe Milli Eğitim Müdürlüğü tarafından hediye ile ödüllendirileceklerdir. Her bir eğitim kategorisi için ayrı değerlendirme alınacak ve bu doğrultuda ödüllendirme yapılacaktır.

İlkokul, ortaokul ve lise kademelerindeki dereceye giren öğrencilerden;

1.ye Dizüstü Bilgisayar

2. ye Tablet

3. ye Akıllı Saat

YARIŞMANIN DUYURULMASI

Yarışma ile ilgili duyurular ve görseller Tekirdağ İl Milli Eğitim Müdürlüğü ve Tekirdağ AR-GE web sitesi ve sosyal medya hesaplarında yayımlanacaktır.



Web: <http://tekirdag.meb.gov.tr> ve <https://tekirdagarge.meb.gov.tr/>



Twitter: @tekirdag_mem ve @Tekirdag_Ar_Ge



Instagram: @tekirdag_mem @tekirdag_arge

İLETİŞİM ADRESİ



100. Yıl Mahallesi İnci Sokak No:17/19 59100 Süleymanpaşa/TEKİRDAĞ



Tel: 0 282 261 21 20 (Dâhili 145)



Fax: 0 282 261 87 22



E-posta: bilimveteknoloji59@gmail.com



Web: <http://tekirdag.meb.gov.tr> ve <https://tekirdagarge.meb.gov.tr/>

DEĞERLENDİRME

Yarışma aşağıda verilen ölçekteki değerlendirme ölçütlerine göre değerlendirilecektir.
(Makas ile gösterilen alan komisyon değerlendirme toplantısından önce katlanacaktır.)



YARIŞMA DEĞERLENDİRME ÖLÇEĞİ					
Öğrencinin Adı-Soyadı					
Danışmanın Adı-Soyadı (Varsa)					
İlçesi					
Okulu ve Sınıfı					
Projenin Adı					
Beceriler	Yetersiz	İyi Değil	Orta	İyi	Çok İyi
	1	2	3	4	5
I. Proje Hazırlama Süreci					
1.Tasarım özgünlüğü ve yaratıcılığı					
2.Proje performans değerlendirme (video)					
3.Projenin amacına uygunluğu					
4.Projenin açık ve net olması					
5.Projenin kullanılabilirliği					
6.Projenin geliştirilebilir olması					
7.Yarışma başvuru formunun uygun doldurulması					
8.Proje sonucunda oluşturulan ürünün tanıtımı					
9.Projenin tasarım düzeni (renk, biçim uyumu vb.)					
10.Projenin kategoriye uygun olması					
TOPLAM					
GENEL TOPLAM	/50				

YARIŞMAYA KATILMAK İSTEYEN ÖĞRENCİLER İÇİN BAŞVURU BELGESİ

İLÇE		<i>-Öğrencinin güncel fotoğrafı-</i>
OKUL ADI		
PROJE ADI		
KATEGORİSİ (Şartnamede verilen kategoriler esas alınacaktır.)		
ÖĞRENCİNİN	ADI-SOYADI	
	SINIFI	
	CEP TEL. (Veli)	
	E-POSTA (Güncel)	
DANIŞMAN ÖĞRETMENİN	ADI-SOYADI	
	BRANŞI	
	CEP TEL.	
	E-POSTA (Güncel)	

PROJENİZİN AMACI (En az 3 cümle ile özetleyiniz.)

*
*
*

PROJE SÜRECİ (Projenizin yapılışını detaylandırınız.)

KULLANILAN ARAÇ VE GEREÇLER (Neden bu malzemeleri seçtiniz?)

PROJENİZİN KULLANIM ALANLARI (Alternatifler yazılabilir.)

PROJENİZİN SONUCU ve GELİŞTİRİLEBİLECEK YÖNLERİ

GÜVENLİK ÖNLEMLERİ (Dikkat edilmesi gereken hususlar)
KISALTMA, SEMBOL VE KAVRAMLAR (Varsa)
VİDEONUZUN LİNKİ (Bağlantınızın başka bir cihaz tarafından ulaşılabilir olmasına dikkat ediniz.)