



T.C.
MANİSA VALİLİĞİ
İl Millî Eğitim Müdürlüğü

Sayı : 27092994-821.99-E.17021921
Konu : STEAM Yarışması

21.09.2018

DAĞITIM YERLERİNE

İlgi: Yenilik ve Eğitim Teknolojileri Genel Müdürlüğü'nün 14/09/2018 tarihli ve 16405034 sayılı yazısı.

Şanlıurfa Valiliğinden alınan ilgi yazıda; Şanlıurfa İl Millî Eğitim Müdürlüğü ve STEAM Eğitimcileri Derneğinin; 18-20 Ekim 2018 tarihleri arasında, *TÜBİTAK 4007 Bilim Şenliği* kapsamında yurt dışı ve Türkiye geneli resmî/özel tüm ortaokul, lise ve dengi okul öğrencilerine yönelik, öğrencilerin STEAM materyalleri ile özgün ürünler tasarlama alanı olarak sağlamak ve öğrencilere bilimsel süreç basamaklarını uygulayabilecekleri bir alan oluşturmak amacıyla ekli şartname esasları doğrultusunda "STEAM Yarışması" düzenleme talebi ilişkin ilgi yazı ve ekleri ilişikte gönderilmiştir.

Duyurusuna <http://yegitek.meb.gov.tr/www/yarisma-duyurulari/kategori/18> linkinden ulaşılabilir olan söz konusu yarışmanın; Türkiye Cumhuriyeti Anayasası, Millî Eğitim Temel Kanunu ile Türk Millî Eğitiminin genel amaçlarına uygun olarak yürürlükte olan tüm yasal düzenlemelerde belirtilen hüküm, esas ve amaçlara aykırılık teşkil etmeyecek şekilde, denetimleri ilgili okul, ilçe millî eğitim müdürlükleri tarafından gerçekleştirilmek üzere, derslerin aksatılmaması kaydıyla ve gönüllülük esasına göre duyurulması hususunda bilgilerinizi ve gereğini rica ederim.

İsmail ÇETİN
Vali a.
İl Millî Eğitim Müdürü

Ek: İlgi yazı ve ekleri: (12 sayfa)

Dağıtım:
17 İlçe Millî Eğitim Müdürlüklerine



T.C.
MİLLÎ EĞİTİM BAKANLIĞI
Yenilik ve Eğitim Teknolojileri Genel Müdürlüğü

Sayı : 88013337-821.05-E.16405034
Konu : STEAM Yarışması

14.09.2018

DAĞITIM YERLERİNE

İlgi : Şanlıurfa Valiliği (İl Millî Eğitim Müdürlüğü)' nin 11.09.2018 tarihli ve 26292541-604.01.01-E.16020946 sayılı yazısı.

Şanlıurfa Valiliğinden alınan ilgi yazıda; Şanlıurfa İl Millî Eğitim Müdürlüğü ve STEAM Eğitimcileri Derneğinin; 18-20 Ekim 2018 tarihleri arasında, *TÜBİTAK 4007 Bilim Şenliği* kapsamında yurt dışı ve Türkiye geneli resmî/özel tüm ortaokul, lise ve dengi okul öğrencilerine yönelik, öğrencilerin STEAM materyalleri ile özgün ürünler tasarlama alan olarak sağlamak ve öğrencilere bilimsel süreç basamaklarını uygulayabilecekleri bir alan oluşturmak amacıyla ekli şartname esasları doğrultusunda "STEAM Yarışması" düzenleme talebi bildirilmiştir.

Duyurusuna <http://yegitek.meb.gov.tr/www/yarisma-duyurulari/kategori/18> linkinden ulaşılabilecek olan söz konusu yarışmanın; Türkiye Cumhuriyeti Anayasası, Millî Eğitim Temel Kanunu ile Türk Millî Eğitiminin genel amaçlarına uygun olarak yürürlükte olan tüm yasal düzenlemelerde belirtilen hüküm, esas ve amaçlara aykırılık teşkil etmeyecek şekilde, denetimleri ilgili okul, ilçe/il millî eğitim müdürlükleri tarafından gerçekleştirilmek üzere, derslerin aksatılmaması, gönüllülük esasına göre yapılması kaydıyla Türkiye ve yurt dışındaki hedef kitle okullara duyurulması hususunda bilgilerinizi ve gereğini arz /rica ederim.

Gürhan ÇİÇEK
Bakan a.
Genel Müdür V.

Ek: İlgi yazı ve ekleri (11 sayfa)

Etkinlik irtibat no: 0551 406 11 90

Dağıtım:

Gereği:

AB ve Dış İlişkiler Genel Müdürlüğüne

Yükseköğretim ve Yurtdışı Eğitim

Genel Müdürlüğüne

B Planı

Bilgi:

Temel Eğitim Genel Müdürlüğüne

Ortaöğretim Genel Müdürlüğüne

Din Öğretimi Genel Müdürlüğüne

Meslekî ve Teknik Eğitim Gen. Müdürlüğüne

Özel Öğretim Kurumları Genel Müdürlüğüne

Özel Eğitim ve Rehb. Hizm. Gen. Müdürlüğüne

YENİLİK VE EĞİTİM TEKNOLOJİLERİ GENEL MÜDÜRLÜĞÜNE

28/08/2018

BAŞVURU NO	201808283701521402
TÜR	YARIŞMA
ALT TÜR	Proje Yarışması, Bilimsel Yarışma, Robotik-Kodlama, Robot Yarışması, STEM, İcat-Mucit,
AD SOYAD	MEHMET NURİ ÖGÜT
E-POSTA ADRESİ	mehmetnuri.ogut@gmail.com
TELEFON NO	(551) 406-1190
ETKİNLİĞİN ADI	ULUSLARARASI STEAM YARIŞMASI
KURUM ADI	ŞANLIURFA İL MİLLİ EĞİTİM MÜDÜRLÜĞÜ
KAPSAMI	TÜRKİYE GENELİ, ULUSLARARASI
HEDEF KİTLESİ	Resmi Akşam Sanat Okulu, Resmi Anadolu Lisesi, Resmi Bilim Sanat Merkezi, Resmi Fen Lisesi, Resmi Görme Engelliler Ortaokulu, Resmi Güzel Sanatlar Lisesi, Resmi Halk Eğitim Merkezi, Resmi Meslekî Eğitim Merkezi, Resmi Meslekî ve Teknik Anadolu Lisesi, Resmi Ortaokul, Resmi Rehberlik ve Araştırma Merkezi, Resmi Spor Lisesi, Resmi Yatılı Bölge Ortaokulu, Resmi Çok Programlı Anadolu Lisesi, Resmi İmam - Hatip Anadolu Lisesi, Resmi İmam - Hatip Ortaokulu, Resmi İşitme Engelliler Ortaokulu, Özel Akşam Lisesi, Özel Anadolu Lisesi, Özel Eğitim Meslek Lisesi, Özel Eğitim Meslekî Eğitim Merkezi, Özel Eğitim Ortaokulu, Özel Eğitim Uygulama Merkezi, Özel Eğitim İş Uygulama Merkezi, Özel Fen Lisesi, Özel Güzel Sanatlar Lisesi, Özel Meslekî ve Teknik Anadolu Lisesi, Özel Ortaokul, Özel Temel Lise, Özel Özel Eğitim Uygulama Merkezi, Özel Özel Eğitim İş Uygulama Merkezi, Özel Özel Eğitim Meslekî Eğitim Merkezi /I. II. III. Kademe,
ETKİNLİĞİN TARİHİ	18/10/2018-20/10/2018

16

ETKİNLİĞİN AMACI	Öğrencilerin STEAM yaklaşımına uygun olarak bilim, teknoloji, mühendislik, sanat ve matematik dallarında yeteneklerini perçinlemek, ilgi uyandırmak, STEAM materyalleri ile özgün ürünler tasarlamalarına olanak sağlamak, birden çok disiplinden yararlanarak ürün çıkarmalarına imkân vermek, öğrencilere bilimsel süreç basamaklarını uygulayabilecekleri bir alan oluşturmak, STEAM disiplinleri alanlarında farkındalık oluşturmak amacıyla yarışma düzenlenecektir.
ETKİNLİK İLETİSİM BİLGİLERİ	Hamidiye Mah. 264. Sok. N:13 STEM ve Bilim Merkezi Haliliye/Şanlıurfa

Yukarıda bilgileri bulunan yarışmaya izin verilerek duyurulması hususunda bilgilerinizi ve gereğini arz ederim.



İmza
MEHMET NURİ ÖĞÜT

DİLEKÇENİZ VE EKLERİNİ RESMİ HİYERARŞİK SIRA İZLEYEREK DEĞERLENDİRMEK ÜZERE YENİLİK VE EĞİTİM TEKNOLOJİLERİ GENEL MÜDÜRLÜĞÜNE ELDEN YA DA POSTA YOLUYLA GÖNDERMENİZ GEREKMEKTEDİR.



T.C.
ŞANLIURFA VALİLİĞİ
İl Millî Eğitim Müdürlüğü

Sayı : 26292541-604.01.01-E.16020946
Konu : Şanlıurfa STEM Yarışması

11.09.2018

MİLLÎ EĞİTİM BAKANLIĞINA
(Yenilik ve Eğitim Teknolojileri Genel Müdürlüğü)

18-20 Ekim 2018 tarihleri arasında Şanlıurfa'da düzenlenecek olan TÜBİTAK 4007 Bilim Şenliği kapsamında Bakanlığımızca da uygun görülmesi halinde Valiliğimizin desteğiyle Müdürlüğümüz ve STEM Eğitimcileri Derneği işbirliğiyle Uluslararası STEM Yarışması yapılması planlanmıştır. Belirtilen organizasyon için gerekli izin verilmesi ve 81 İl Millî Eğitim Müdürlüğüne konu ile ilgili yazımızın belirtilmesi hususunda;
Gereğini arz ederim.

Erdal ŞEKEROĞLU
Vali a.
İl Millî Eğitim Müdür V.

Ek :
1-Valilik Oluru
2-Yarışma Şartnamesi
3-Yarışma Başvurusu

Adres: Hamidiye mah. 264.sok. No:13 STEM ve Bilim Merkezi
Haliliye:ŞANLIURFA

Elektronik Ağ:
e-posta:erdeniz_galatasaray@mynet.com

Bilgi için: Ertuğrul Erdeniz YEGEN
Tel: 0 (414) 314 5299



T.C.
ŞANLIURFA VALİLİĞİ
İl Millî Eğitim Müdürlüğü

Sayı : 26292541-604.01.01-E.15931207
Konu : STEAM Yarışması

10/09/2018

VALİLİK MAKAMINA

İlimizde 18, 19 ve 20 Ekim 2018 tarihlerinde Şanlıurfa Valiliği, İl Millî Eğitim Müdürlüğü, Şanlıurfa Büyükşehir Belediyesi, Şanlıurfa GAP Bölge Kalkınma İdaresi, STEM ve Bilim Merkezi, Şanlıurfa STEM Eğitimciler Derneği ortaklığında TÜBİTAK 4007 Bilim Şenliği düzenlenecektir.

TÜBİTAK 4007 Bilim Şenliği kapsamında uluslararası düzeyde STEAM (Science, Technology, Engineering, Art, Mathematics) yarışması planlanmış olup yarışmaya ortaokul, lise ve üniversite öğrencileri başvurabileceklerdir.

Bu yıl ikinci kez düzenlenecek olan yarışmanın şartnamesi ekte sunulmuş olup final sergisinin 18-20 Ekim 2018 tarihinde Şanlıurfa Fuar Merkezinde yapılması, finale katılacak görevli öğretmenlerin anılan tarihlerde görevli izinli, öğrencilerin izinli sayılması; öğretmenlerin yolluk, yevmiye ve konaklamalarının kadrolarının buldukları kurumlarca; öğrencilerin yolluk, yevmiye ve konaklamalarının ise ekteki şartname doğrultusunda karşılanması Müdürlüğümüzce uygun görülmektedir.

Makamlarınızca da uygun görülmesi halinde olurlarınıza arz ederim.

Şerafettin TURAN
Millî Eğitim Müdürlüğü

Uygun görüşle arz ederim.

Sinan BAŞAK
Vali Yardımcısı

OLUR
10/09/2018

Abdullah ERİN
Vali

EK:
Yarışma Şartnamesi
Yarışma Başvurusu

Adres: Hamidiye Mah. Necmettin Cevheri Cad. Harran Üniv. Yanı
No 20 Haliliye / Şanlıurfa
Elektronik Ağ: <https://sanliurfa.meb.gov.tr/>
e-posta: tubitak63@gmail.com

Bilgi için: Mehmet Nuri ÖGÜT

Tel: 0 (551) 406 11 90
Faks: 0 (414) 280 63 99



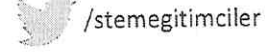
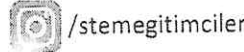
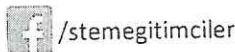
TÜBİTAK 4007 ŞANLIURFA BİLİM ŞENLİĞİ
ULUSLARARASI STEAM YARIŞMASI
ŞARTNAMESİ VE PROJE REHBERİ
(2018)

Öğrencilerin STEAM yaklaşımına uygun olarak bilim, teknoloji, mühendislik, sanat ve matematik dallarında yeteneklerini perçinlemek, ilgi uyandırmak, STEAM materyalleri ile özgün ürünler tasarımlarına olanak sağlamak, birden çok disiplinden yararlanarak ürün çıkarmalarına imkân vermek, öğrencilere bilimsel süreç basamaklarını uygulayabilecekleri bir alan oluşturmak, STEAM disiplinleri alanlarında farkındalık oluşturmak amacıyla Şanlıurfa İl Milli Eğitim Müdürlüğü ve STEM Eğitimcileri Derneği öncülüğünde Şanlıurfa Valiliği, GAP Bölge Kalkınma İdaresi, Şanlıurfa Büyükşehir Belediyesi ve Şanlıurfa STEM ve Bilim Merkezi işbirliğiyle Uluslararası STEAM Yarışması düzenlenecektir.

Yarışma; atık malzemelerle inovasyon, mühendislik tasarım / robotik kodlama olmak üzere toplam 2 kategoride ortaokul, lise, üniversite düzeylerinde düzenlenecektir.

BAŞVURU KOŞULLARI

- Yarışmaya Türkiye Cumhuriyeti tarafından tanınan tüm ülkelerden katılım sağlanabilir.
- Yarışmaya devlet okulları, özel okullar ve BİLSEM'lerdeki tüm ortaokul, lise, üniversite öğrencileri katılabilir.
- Yarışmaya her öğrenci en fazla üç proje ile başvurabilir ve her proje yalnızca bir öğrenci tarafından hazırlanır.
- Bir projede sadece bir danışman görev alabilir. Bununla birlikte danışman birden fazla projeye danışmanlık yapabilir. Projede danışman olması zorunlu değildir.
- Okullar birden fazla proje ile başvuru yapabilir.
- Aynı ya da başka isimlerle ve/veya aynı ya da benzer içerikle (konuyla) herhangi bir proje yarışmasına, bu yarışmanın son başvuru tarihinden önce katılmış veya başvurmuş olan projeler, bu yarışmaya katılamaz. Son başvuru tarihinden önce aynı projeye başka bir yarışmaya katıldığı ya da başvurduğu tespit edilen projeler, hangi aşamada olursa olsun yarışmadan elenir.
- Başvuru sistemine eksik, hatalı veya yanlış belge ve bilgi yüklenmesi, yanlış alan seçimi yapılması (örneğin Atık Malzemelerle İnovasyon alanında başvuru yapılması gereken projenin Mühendislik Tasarım / Robotik Kodlama alanında başvuru yapılması), hazırlanan projenin halk sağlığı ve güvenliği için risk teşkil etmesi, insanların kişilik haklarına aykırı çalışma yapılması, projede etnik kökene, kişi veya toplumu karalamaya yönelik içerik bulunması, omurgalılar üzerinde kesi yapılması, kan veya doku alınması, ağız ya da enjeksiyon yoluyla herhangi bir radyoaktif, toksik ya da etkisi kesin olarak bilinmeyen tehlikeli ve yabancı madde verilmesi, sağlığı tehdit eden deneyler yapılması, proje özeti ve raporu, video kaydında projeyi hazırlayan



kişileri ve okullarını çağrıştıracak, ortaya çıkaracak her türlü kişisel ve kurumsal bilgi (ad, adres vb.) ve görsellere (amblem, arma, fotoğraf vb.) yer verilmesi durumlarında proje başvuruları hangi aşamada olursa olsun yarışmadan elenir.

BASVURU İŞLEMİ

- 2018 yılı Uluslararası STEAM Yarışması proje rehberine göre hazırlanan ve tamamlanan projelerin başvuruları 15 Ağustos 2018 tarihinde başlar ve 1 Ekim 2018 tarihinde, saat 23.59'da sona erer. Başvurular <https://www.sanliurfabilimsenligi.org> adresinden online olarak yapılır.
- Başvuru sistemi kapandıktan sonra başvuru ile ilgili değişiklik talepleri kabul edilmez.
- Başvuruda Proje Özeti (en az 150, en fazla 250 kelime) ve Proje Raporu (en az 2, en fazla 20 sayfa) tek bir dosya halinde PDF formatında sisteme yüklenir.
- Projeye ait video kaydı sisteme eklenebilir. Video eklenmesi zorunlu değildir. Proje ile ilgili video eklemek isteyenler, herhangi bir bulut sisteme videoyu yükleyip başvuru sayfasında gerekli yere linki bildirmesi gerekmektedir.
- Başvuru tarihleri içerisinde, online başvuru yapıldıktan sonra değişiklik yapılması ihtiyacı olması durumunda onayı kaldırıp tekrar onaylamadan bırakılan projeler değerlendirmeye alınmaz.
- Başvuru sistemi kapandıktan sonra öğrenci ve danışman dâhil hiçbir değişiklik talebi kabul edilmez.
- Aynı proje ile birden fazla kategoride başvuru yapılamaz.

BASVURULARIN DEĞERLENDİRİLMESİ

- Yarışma STEAM alanında uzman akademisyenler ve farklı kurumlardaki proje uzmanı jüri üyeleri tarafından yürütülür ve değerlendirilir.
- Ön değerlendirme sonunda finale kalmaya hak kazanan 25 ortaokul, 25 lise ve 20 üniversite düzeyinde proje Şanlıurfa'da sergilenecektir.
- Değerlendirme kriterlerine uygun olarak hazırlanan projeler ilk olarak ön değerlendirme için oluşturulacak jürilerce, "başvuru sistemine yüklenen belgeler" üzerinden değerlendirilir.
- Projeler, Özgünlük ve Yaratıcılık, Kullanılan Bilimsel Yöntem, Tutarlılık ve Katkı, Yararlılık (Ekonomik, Sosyal, ...), Uygulanabilirlik, Kaynak Taraması, Özümseme ve Hakimiyet, Sonuç gibi kriterlere göre değerlendirilir. (Detaylı değerlendirme şablonu aşağıda belirtilmiştir.)
- Ön değerlendirme sonucunda sergilenmesi uygun görülen projeler Şanlıurfa'da yapılacak final sergisine davet edilir.
- Sergide öğrenci jüriler tarafından mülakata alınarak projeler değerlendirilir. Mülakatta bilgisayar ve projeksiyon cihazı organizasyon komitesi tarafından sağlanır. Sergide kullanılması öngörülen diğer teknik donanım öğrenci tarafından temin edilir.
- Finalde yapılacak yarışma sonunda dereceye girenler belirlenir. Ödül alan öğrenci ve danışman öğretmene şartnamede belirtilen ödül ve katılım belgesi verilir.

- Sergi 18-20 Ekim 2018 tarihinde Şanlıurfa fuar alanında düzenlenir. 20 Ekim 2018'de günün sonunda dereceye girenler açıklanır ve ödül töreni düzenlenir.
- İl dışından projesi finalde sergilenecek olan ortaokul ve lise öğrencilerinin, ulaşım ve konaklamaları kendi okulları tarafından karşılanacaktır. Danışman öğretmenlerin ise yolluk ve yevmiyeleri kurumlarınca karşılanacaktır. (Final sergisine katılmaya hak kazanan okullara valilik ve bakanlık olurları gönderilecektir.)
- İl dışından projesi sergilenecek olan üniversite öğrencileri bireysel katılım sağlayacağından konaklama ve yolluk masrafları kendisi tarafından karşılanacaktır.
- Yurt dışından projesi sergilenecek olan öğrencilerin konaklamaları tarafımızca karşılanacak ancak yol masrafları kendileri tarafından karşılanacaktır.
- Projeler tamamıyla öğrencilerin kendi bilgi, beceri ve özgün düşüncelerinden kaynaklanmış, geliştirilmiş ve danışman desteği ile tamamlanmış olmalıdır. Kendine/lerine ait olmayan bir çalışmanın (devam etmekte ya da sonuçlandırılmış) proje olarak sunulduğu ve/veya projede sahipleri dışındaki kişilerin düşünce, ifade veya buluşlarını kaynak göstermeksizin kullanıldığı tespit edilen ve aynı ya da başka isimlerle ve/veya aynı ya da benzer içerikle (konuyla) herhangi bir proje yarışmasına, bu yarışmanın son başvuru tarihinden önce katılmış veya başvurmuş olan projeler, hangi aşamada olursa olsun yarışmadan elenir.
- Yarışma ile ilgili yazılı belgeler, organizasyon komitesi tarafından öğrenci, danışman ve okul müdürlüklerine e-posta olarak gönderilir. Yarışma süresince öğrenci ve danışmanlar sisteme girecekleri e-posta adreslerini takip etmeleri gerekir.
- Ticari bir değeri olduğu düşünülen projeler için sergilenmeden önce patent başvurusunda bulunulması önerilir. Bunun için gerekli bilgi www.turkpatent.gov.tr adresinden edinilebilir.
- Proje başvurularının bilimsel değerlendirmesi yukarıda belirtilen usul ve esaslar çerçevesinde, alanlarında uzman jüri üyeleri tarafından objektif bir şekilde yapılmaktadır. Değerlendirme sonucuna itiraz kabul edilmez.
- Yarışma organizasyon komitesi yarışma ile ilgili her türlü değişiklik hakkına sahiptir.

DEĞERLENDİRME KRİTERLERİ

Jüri, öncelikle yarışmaya katılanların buluş, tasarım, estetik kavramını yeni bir bakışla ele alıp almadıklarını değerlendirecektir.

Kriterler	Puan Değeri
Özgünlük	20
Kullanılan Bilimsel Yöntem	10
Projenin Yapılabilirliği	10
Projenin Yaygın Etkisi	10
Projenin Bütçesinin Uygunluğu	10
Projenin hazırlanmış olması ve yararlılığı	20
Sonuç ve Açıklık	20

YARIŞMA TAKVİMİ

Başvuru Tarihleri	15 Ağustos 2018 – 01 Ekim 2018
Finalistlerin Açıklanması	07 Ekim 2018
Sergi Tarihi	18-20 Ekim 2018
Ödül Töreni	20 Ekim 2018

ÖDÜLLER

ÖDÜL (ORTAOKUL)	1.	2.	3.	Danışman
Mühendislik Tasarım / Robotik Kodlama	Tam Altın	Yarım Altın	Çeyrek Altın	Danışman öğretmenler dereceye giren öğrencisiyle aynı ödülü alacaktır.
Atık Malzemeler ile İnovasyon	Tam Altın	Yarım Altın	Çeyrek Altın	

ÖDÜL (LİSE)	1.	2.	3.	Danışman
Mühendislik Tasarım / Robotik Kodlama	Tam Altın	Yarım Altın	Çeyrek Altın	Danışman öğretmenler dereceye giren öğrencisiyle aynı ödülü alacaktır.
Atık Malzemeler ile İnovasyon	Tam Altın	Yarım Altın	Çeyrek Altın	

ÖDÜL (ÜNİVERSİTE)	1.	2.	3.
Mühendislik Tasarım / Robotik Kodlama	Tam Altın	Yarım Altın	Çeyrek Altın
Atık Malzemeler ile İnovasyon	Tam Altın	Yarım Altın	Çeyrek Altın

- Finale kalan tüm öğrenci ve danışman öğretmenlere katılım sertifikası verilecektir.
- Jüri, yapacağı değerlendirmede ödüle layık proje bulamadığı takdirde ödül kademelerinden herhangi birisini boş bırakabilir.
- Jüri değerlendirme sonuçlarını içeren rapor yarışma sekretaryasından yarışma bitiminden 1 hafta sonra temin edilebilir.
- Yarışmaya katılanlar bu şartnamede belirtilen koşulları ve jürinin kararlarını kabul etmiş olurlar.
- Sonuçlar ödül töreninde açıklanacaktır.

ÖNEMLİ BİLGİLER

- Prototip aşamasında tasarımınızın görsel ve işlevsel olarak anlaşılmasını sağlayacak model yapımına önem veriniz.
- Ürün tasarımı yapan web sitelerini inceleyiniz.
- Tasarım eğitimi veren kurumların web sitelerini inceleyiniz.
- Projenizle ilgili 10 dakikalık bir sunum hazırlayınız.
- Endüstri ürünlerin sunuşlarında görsel araçlar etkili olmaktadır. Projenizi iyi bir şekilde anlatan paftalar hazırlayabilirsiniz. Paftalar tasarımınızın ön görünüş, yan görünüş üst görünüş ve perspektif çizimleri kapsayan ve hangi kavramdan yola çıkarak tasarımı tamamladığınızı anlatan sunum kâğıtlarıdır. Önemli sunumlar için 50x70 ve 70x100 cm gibi ölçüler kullanılabilirler.
- Projeler daha önce herhangi bir yarışmaya katılmamış olmalıdır. (Yeni olmayan projelerin sorumluluğu proje sahipleri ve danışman öğretmenlere aittir.)

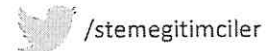
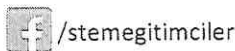
Mühendislik tasarım / robotik kodlama kategorisinde projelerin daha önce tasarlanmış ürünlerden farklı, işlev, tasarım ve fikir açısından özgün, işlevi benzerlerine göre daha kullanışlı, STEAM yaklaşımına uygun olarak tasarlanmış, 21. yy becerilerini taşıyan, gerçeğe uygulanabilir bir tasarım olması beklenmektedir.

Atık malzemelerle inovasyon kategorisinde projelerin en ucuz maliyetle tasarlanmış olması (Kullanılan malzemelerin maliyet tablosu proje açıklamalarında belirtilmeli), 21. yy becerilerini taşıması, STEAM yaklaşımına uygun olarak tasarlanmış olması en az bir mühendislik becerisi içermesi ve özgün olması beklenmektedir.

Proje Yürütücüsü:

Mehmet Nuri ÖĞÜT

sanliurfabilimsenligi@gmail.com



YARIŞMA BAŞVURU FORMU

ULUSLARARASI STEAM YARIŞMASI -ŞANLIURFA

Genel Bilgiler

Öğrenim Seviyesi

Ortaokul Lise Üniversite

Ülke

İl

İlçe

Öğrenci Bilgileri

Öğrenci Adı Soyadı

Öğrenci Okulu

Öğrenci Sınıfı

Öğrenci Cinsiyet

Erkek Kız

Danışman Bilgileri

Danışman Adı Soyadı

Danışman Öğretmen Telefon Numarası (Kişinin açık rızası olmak kaydıyla)

Danışman E-posta (Kişinin açık rızası olmak kaydıyla)

Danışman Cinsiyet

Erkek Kız

Proje Bilgileri

Proje Kategorisi

Proje Adı

Proje Özeti

Kullanılan Yöntem

Elde Edilen Sonuç

Proje Dosyaları

Proje Dosyası (WORD)

[Şablonu İndirmek için tıklayın](#)

Gözet

Proje Görselleri (Max. 3 Adet)

Gözet

Proje Video Linki

İlave etmek istediğiniz bir şey var mı?

Şartname

Yarışma şartnamesini okudum ve kabul ediyorum [Sözleşmeyi Oku/İndir](#)

Güvenlik Kodu

LASSES

GÖNDER