



Bilim Kahramanları
Buluşuyor



FIRST
LEGO
LEAGUE

CHALLENGE



Değerli Takım Koçumuz,

Bilim Kahramanları Buluşuyor / FIRST® LEGO® League Challenge programı hakkında yardımcı olacak bilgileri sizin için hazırladık. Umarız faydalı olur. Keyifli bir sezon dileriz.

#umutbilimde

Bilim Kahramanları Derneği Programlar Ekibi

UNEARTHED™ Sezonuna Hoş Geldiniz!

Bilim Kahramanları Buluşuyor / FIRST® LEGO® League Challenge nedir?

Türkiye'de Bilim Kahramanları Buluşuyor adıyla bilinen FIRST® LEGO® League Challenge, programının amacı; toplumun yaşam standartlarını yükseltebilecek, yenilikçi fikirler üreten, takım çalışması yapabilen, duyarlı bilim ve teknoloji liderleri yetiştirmektir. Program, hızla global bir platforma dönüşerek, 25 yıl içinde dünya genelinde 130 farklı ülkeden milyonlarca çocuk ve gence ulaşmıştır.

Programa 9-16 yaş arası çocuk ve gençler, takım halinde ve onlara rehberlik eden koçları ile katılırlar. Her yıl, dünya gündemine dair farklı bir tema belirlenir. Dünya genelindeki öğrenciler, aynı tema üzerine odaklanarak yenilikçi projeler geliştirirler ve kodlama yaparak sezon temasına dair görevleri yerine getirmek için çalışırlar. Programın amacı, çocuk ve gençlerin bilim insanları gibi çalışabilme yeteneklerini geliştirmelerine olanak sağlamak, **arkadaşça rekabet**, **duyarlı profesyonellik** gibi programın temel değerlerini benimsemelerini ve aynı zamanda takım çalışması, eleştirel düşünme, iletişim gibi 21. yüzyıl becerilerini kazanmalarını teşvik etmektir. Ayrıca, çocukların ve gençlerin hem hazırlık sürecinde hem de turnuva günlerinde keyif almasını sağlamak da programın önemli bir hedefidir.

Takımlar, program boyunca 2 ila 3 ay boyunca dört farklı alanda çalışmalarını sürdürürler. Bu dört eşit ağırlıklı alan şunlardır: **Yenilikçi Proje**, **Robot Tasarım**, **Öz Değerler** ve **Robot Oyunu**. Takımlar, önce yerel turnuvalara katılırlar. Her yerel turnuva, katılımcı takım sayısına göre belirli sayıda ödül verir ve her katılımcıya katılım madalyası ve dijital katılım belgesi sunar. Yerel turnuvalarda dört alandaki başarılı takımlar ön plana çıkar ve ulusal turnuvalara katılma hakkı kazanırlar. Ulusal turnuvada başarılı olan takımlar ise yurtdışında farklı ülkelerin ev sahipliğinde gerçekleştirilen uluslararası turnuvalara katılma fırsatı elde ederler.

UNEARTHED™ Teması ne içeriyor?

2025-2026 Bilim Kahramanları Buluşuyor/ FIRST® LEGO® League Challenge **UNEARTHED™** sezonu ile heyecan verici bir eğitim yolculuğuna çıkmaya ve arkeolojiden ilham alan bir sezona hazır olun! Takımlar, bu sezon geçmişi aydınlatan, bugüne ve geleceğe ışık tutan bir keşfe çıkıyor!

Ortaya çıkardığımız her eser bir hikâye barındırır. Her araç, her yenilik, her sanat eseri bizi bizden önce gelen insanlara ve fikirlerine bağlar. STEM becerileri ve takım çalışması sayesinde bugün, keşiflerimizi her zamankinden daha derinlemesine inceleyebiliyoruz. 2025-2026 **UNEARTHED™** sezonu, arkeolojiden ilham alıyor. **Siz neler ortaya çıkaracaksınız?** Gelin, bu çağlara yayılan deneyimin hep birlikte bir parçası olalım!

Yer altına gizlenmiş nesneleri ve geçmişin kalıntılarını keşfetmek her zaman heyecan verici olmuştur. İnsanlık tarihinin sırlarını çözmek ve önceki uygarlıkları anlamak için birçok bilim dalı birlikte çalışır. Arkeoloji, antropoloji, tarih, jeoloji, coğrafya, kimya, biyoloji ve hatta sanat tarihi gibi disiplinler, geçmişi aydınlatmak için bir araya gelir. Yer altından çıkarılan her bulgu, bilim insanlarının disiplinler arası bir bakış açısıyla çalışmasını gerektirir. Bu sayede sadece nesneleri değil, onları üreten toplumların yaşam biçimlerini, kültürlerini ve değerlerini de daha iyi anlayabiliriz.

UNEARTHED™ sezonunda takımlar, yaratıcılıklarını ve LEGO® teknolojilerini kullanarak arkeologların karşılaştığı sorunları tanımlayıp, bu sorunlara çözümler geliştirecekler. Takımlar, yenilikçi projeleri için arkeologlar ile ilgili bir problem belirleyip bu konuda araştırma yapabilir veya Mühendislik Defterindeki “İlham Verici Projeler” sayfasına göz atabilirler. Belirlenen sorunlardan birine çözüm tasarlayabilir veya kendi araştırmaları doğrultusunda başka bir sorun belirleyerek bu soruna yönelik çözümler geliştirebilirler. Sürecin sonunda turnuva günü geldiğinde geliştirdikleri çözümü jüriye aktarmaları beklenmektedir.

Takımlar destekleyici ve dinamik bir öğrenme ortamında eleştirel düşünmeye, yaratıcı çözümler tasarlamaya ve akranlarıyla iş birliği yapmaya teşvik edilecekler. Bir eğitimci olarak, öğrencilerinize bu büyüleyici deneyim boyunca rehberlik etmede, problem çözme becerilerini geliştirmede, STEAM (Bilim, Teknoloji, Mühendislik, Sanat ve Matematik) sevgisini beslemede ve geleceğin yenilikçileri olmak için güven geliştirmelerine yardımcı olmada çok önemli bir rol oynayacaksınız.

Sezonda Kullanacağınız Malzemeler

- UNEARTHED™ Tema Seti
- LEGO® Education Spike™ Prime Robot Seti
- Gerekli yazılım yüklü bilgisayar / tablet
- Turnuva masası

Sezona ilişkin kaynaklara ve yardımcı dokümanlara [Sezon Dosyaları](#) sayfasından ulaşabilirsiniz.

Programı uygularken nasıl bir yol izlemelisiniz?

Programın kalbinde, **Duyarlı Profesyonellik** ve **Arkadaşça Rekabet** felsefeleri ve bu felsefeleri yansıtan **Öz Değerler** yer alır. Takım koçu olarak bu değerleri içselleştirmeniz, takımın da onları benimsemesi açısından çok önemlidir. Başlamadan önce web sitemizdeki Öz Değerler [sayfasını](#) dikkatlice okumanızı ve [buradaki örnek sorulardan](#) yararlanmanızı öneririz. Bu değerler, robot

tasarım, yenilikçi proje ve robot oyun aşamalarında da sürecin ayrılmaz bir parçasıdır. Programı uygularken aşağıdaki önerileri takip etmek ve araçları kullanmak, size kolaylık sağlayacaktır.

1. Yenilikçi Projenin Önemi

Yenilikçi Proje, takım üyelerinde bir dizi temel beceriyi geliştirmek için paha biçilmez bir araçtır. Onları karmaşık soruları ve gerçek dünya sorunlarını analiz etmeye teşvik ederek, kendilerine sunulan zorlukları çözerken eleştirel düşünme yeteneklerini geliştirmelerine yardımcı olur. Beyin fırtınası oturumları, takım üyelerinin farklı fikirleri ve bakış açılarını keşfetmeyi öğrendikleri, fikir üretme ve inovasyon becerilerini geliştirdikleri iş birlikçi ve yaratıcı bir süreç haline gelir.

Yenilikçi Projenin yürütülmesi, takım üyelerini gerçek dünya sorunlarına yenilikçi çözümler keşfetmeye ve sunmaya teşvik eden ilgi çekici bir süreci içerir. Takım üyeleri fikirlerini değerlendirir, ekibin keşfetmekten heyecan duyduğu bir çözüm seçmek için karar verme becerilerini geliştirir.

2. Canlı Yayınlar

UNEARTHED™ sezonu özelinde gerçekleştireceğimiz **Bilim Kahramanları ile Söyleşiler yayınlarımızı** [Youtube kanalımızdan](#) takip edebilirsiniz. Bu söyleşilerde öğrenciler, arkeolojiye ve arkeolojiyle ilişkili diğer bilim alanlarına dair meraklarını giderebilir. Bu canlı yayınlarda, alanında uzman kişilerin tema özelinde öğrencilere ilham vermesi hedeflenir.

3. Örnek Ders Planı

Takım çalışmalarınızda uygulama seçenekleri sunmak amacıyla çeşitli içeriklerin kapsamı ve bunların ne sırayla işleneceğini planlamak için örnek bir ders planını sizler için düzenledik. [Buradan](#) indirebilirsiniz.

4. Öğrenme Kazanımlarının Değerlendirilmesi

Öğrenme Kazanımlarının Değerlendirilmesi belgesi, programda kullanılan becerilerin öğrenme ilerlemesini ve çeşitli konu alanlarıyla ilişkisini içerir. Takıma rehberlik eden kişi olarak, farklı sınıflarda becerileri geliştirmek için programı nasıl kullanabileceğinizi görmenize olanak sağlar. Bu belgeyi, öğrencilerinizin yaşlarına uygun sonuçlar, bilgi ve beceriler sergilediğini doğrulamak amacıyla bir kontrol listesi veya değerlendirme aracı olarak kullanılabilir. [Buradan](#) indirebilirsiniz. **Öğrenci Öz Değerlendirme Formları**

Öz değerlendirme formları programı uygularken uygulamalarınızı sonuçlara göre yeniden düzenlemeniz için değerlidir. Öğrencilerinizin 12 oturumun her biri için çıktılara göre nasıl ilerlediğini takip edebilirsiniz. [Buradan](#) indirebilirsiniz.

5. Oturum Sunumları

Oturumlarda kullanabileceğiniz sunum örnekleri hazırlanmıştır. Oturum slaytlarına [buradan](#) ulaşabilirsiniz.



Bilim Kahramanları
Buluşuyor



FIRST
LEGO
LEAGUE

CHALLENGE



6. Sorgulamaya Teşvik Eden Posterler

Sorunları çözmenin birden fazla yolu olabileceğini ve doğru ya da yanlış kesin olmadığını bilmek, öğrencilere hem başarılarını kutlama hem de hatalarından öğrenme fırsatı sunar. Bir takım koçu/danışmanı olarak, azim ve dayanıklılığı vurgulayarak, takımı çabalamaya teşvik etmeniz onların motivasyonunu artırabilir. Öğrencilerin zihinsel ve yaratıcı potansiyellerini geliştirmelerine yardımcı olacak şekilde onları zorlamak önemlidir, ancak bu süreç sırasında onları bunaltmamak da gerekir.

Açık uçlu sorular kullanarak araştırmayı teşvik etmek, öğrencilerin keşfetme ve inceleme yeteneklerini geliştirmelerine yardımcı olabilir. Ayrıca, öğrencileriniz için *FIRST®* İlham Verici Sorgulama Posterlerini bir kaynak olarak kullanarak araştırma soruları oluşturabilirsiniz. Bu yaklaşım, öğrencilerin meraklarını ve öğrenme isteklerini artırabilir, böylece daha fazla öğrenci bilgi keşfetme ve araştırma yoluna girebilir. Bu posterler sırasıyla; [İlham Verici Sorgulama](#), [Öz Değerler](#), [Proje Tabanlı Öğrenme](#)

7. Kahoot İçerikleri

FIRST® ve Kahoot ortaklığı ile *FIRST®* Öz Değerleri, Robotik, Bilgi İşlemsel Düşünme ve daha fazla konuyu keşfedebilir sınıfınıza biraz daha fazla eğlenceyi dahil edebilirsiniz. [İçerikler](#) İngilizcedir, Türkçe içerikler için takipte kalın.

Size yardımcı olacağına inandığımız diğer ipuçları

- Web sitemizdeki [Sezon dosyaları](#) bölümünde yer alan **Takım Çalışma Kılavuzu**, siz takım koçları/danışmanları için detaylı bir rehberdir, mutlaka okumanızı öneririz.
- Sezon ve program videolarını *FIRST®* LEGO® League [YouTube kanalından](#) takip edebilirsiniz.
- Her bir takım üyesi, takım koçu ve takım danışmanı için ilgili Onay Formunu **en geç turnuvarınızdan 15 gün önce**, imzalı olarak Bilim Kahramanları Derneği'ne mail yoluyla iletmeniz gereklidir. Aile Onay Formu takım üyelerinin katılımı için zorunlu bir formdur. Takımın kurulum aşamasında aileler ile onay formunu paylaşmanızı, ailelerin onayının ardından takımınızı netleştirmenizi **önemle rica ediyoruz**. Onay formlarını [web sitemizden](#) indirebilirsiniz.
- Dijital katılım belgeleri için kayıt sayfasında tüm öğrencilerinizin Aile Onay Formlarının bulunduğu ve sistemdeki bilgilerinin doğru ve eksiksiz olduğundan emin olun.
- Sezon boyunca yaptığınız basın çalışmalarında Bilim Kahramanları Derneği'nin ve programın doğru şekilde aktarıldığından lütfen emin olun. Bu, takımın çalışmalarının görünürlüğü ve programın doğru yansıtılması için oldukça önemlidir.
- Bu sezon için en çok heyecanlandığınız şey nedir? Bizi en çok sizin çalışmalarınız heyecanlandırıyor. Sezon boyunca çocuklarla yaptığınız çalışmaları, aile katılım örneklerini **#bilimkahramanlaribuluşuyor**, **#bilimkahramanlari**, **#umutbilimde** etiketlerini kullanarak sosyal medyada bizi bilgilendirin ve Bilim Kahramanları Derneği'ni etiketlemeyi unutmayın!



Bilim Kahramanları
Buluşuyor



FIRST
LEGO
LEAGUE

CHALLENGE



- Her türlü sorunuz için Programlar Ekibimize bkb@bilimkahramanlari.org e-mail adresinden ulaşabilirsiniz.

Eğlenceli vakit geçirmenizi dileriz!

BİLİM KAHRAMANLARI DERNEĞİ