

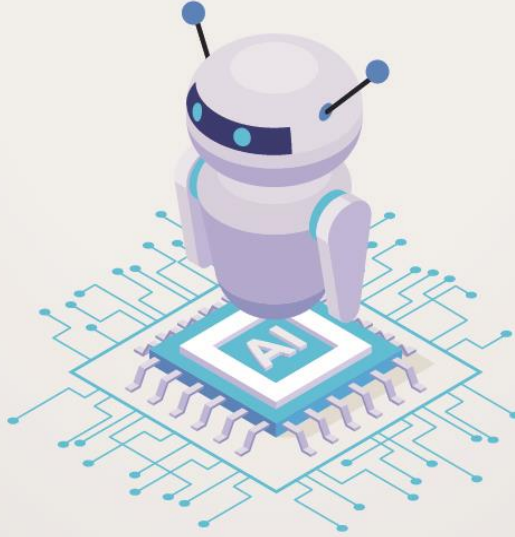


**BAYBURT
İL MİLLÎ EĞİTİM MÜDÜRLÜĞÜ**

2. BAYFEST 2024 Bilim ve Teknoloji Festivali

Bayburt'ta bir şeyler oluyor.

YAPAY ZEKA YARIŞMASI



Son Başvuru Tarihi: 29 Mart 2024

11-12-13 HAZİRAN'24

Bayburt Anadolu İmam Hatip Lisesi Yerleşkesi



BAYBURT
MİLLİ EĞİTİM MÜDÜRLÜĞÜ

BAYFEST

(Bayburt Bilim ve Teknoloji Festivali)

“PictoBlox ile Yapay Zekâ” Yarışması Şartnamesi

PictoBlox ile Yapay Zekâ Yarışması;

- Öğrencileri teknoloji tüketicisi olmaktan çıkarmayı,
- Öğrencilerin algoritmik düşünme becerilerini geliştirmeyi,
- Blok tabanlı kodlamanın temel prensiplerini ortaokul kademesindeki öğrencilere göstermeyi,
- Kodlamanın temellerini, algoritmik düşünceyi ve problem çözme yeteneklerini geliştirmeyi,
- Öğrencilerin, yapay zekânın temel kavramlarına aşina olmalarını sağlamayı,
- Yapay zekâ algoritmaları ve uygulamalarını fark etmelerine yardımcı olmayı,
- Öğrencilerin özgün proje hazırlama ve hazırladıkları projeyi sunabilme becerisi kazandırmayı amaçlamaktadır.

Yarışma Takvimi

| | |
|---|-------------------------|
| Ön Başvuruların Sona Ermesi | 29.03.2024 |
| Proje Sunum Raporlarının Gönderilmesi (son tarih) | 17.05.2024 |
| Proje Sunumlarının Yapılması | 11.06.2024 – 13.06.2024 |
| Sonuçların Açıklanması, Ödül Töreni | 11.06.2024 – 13.06.2024 |

*Yarışma tarihleri katılım sayısına göre değişiklik gösterebilir.

YARIŞMANIN İCRASI İLE İLGİLİ KURALLAR

Başvuru Koşulları

- Yarışmaya, Bayburt'ta eğitim öğretim gören özel okul veya devlet okullarındaki tüm ortaokul öğrencileri katılabilir.
- Bir öğrenci yalnızca bir projede yer alabilir.
- Yarışmaya katılacak takım **1 danışman öğretmen ve 2 öğrenciden** oluşmak zorundadır.
- Danışman öğretmenin, öğrencilerin öğrenim gördüğü okulda görev yapması zorunludur. (Farklı okullarda görevlendirilen danışman öğretmenler görevlendirildikleri okuldan da başvuru yapabileceklerdir.)
- Bir danışman, birden fazla takıma danışmanlık yapabilir.
- Proje başvurusunda bulunacak takımların; en fazla 20 karakter ve Latin alfabesinden oluşturulan bir takım ve proje isimleri olmalıdır.
- Takımlar danışmanları aracılığıyla başvuru yapacaklardır. Başvuru, öğrenci, proje ekleme, güncelleme ve silme gibi tüm süreçler danışmanın sorumluluğundadır.
- Yarışmaya katılan projelerin **PictoBlox** programındaki yapay zekâ uzantıları kullanılarak oluşturulması gerekmektedir.
- Takımlar projelerinde elektronik bileşen(Arduino, servo motor, sensör vb.) kullanmaları artı puan olarak değerlendirilecektir.

- Projeler arama motorlarında aratılacaktır. Hazır projeye katılan takımlar tespit edilmeleri durumunda diskalifiye edilir.

Ön Başvuruların Yapılması

- Proje takımları danışmanları aracılığıyla **29.03.2024 saat 17.00'a** kadar BAYFEST web sitesi üzerinden ön başvurularını gerçekleştirecektir.
- Ön başvuru sürecinde takım ismi, proje ismi, projenin amacı gibi istenen bilgiler eksiksiz doldurulmalıdır.
- Ön başvurusu onaylanan projeler yine BAYFEST sitesi üzerinden duyurulacaktır.

Proje Sunum Raporlarının Gönderilmesi

- Ön başvuru sürecinde projesi onaylanan takımların hazırladıkları projenin Proje Sunum Raporunu* **17.05.2024 saat 17.00'a** kadar mnakgunn@gmail.com e-posta adresine PDF formatında göndermesi gerekmektedir.
- Proje Sunum Raporunda istenen bilgiler eksiksiz doldurulmalıdır.
- Proje Sunum Raporunun gönderilmesi ile ilgili tüm sorumluluk proje danışmanına aittir.
- Proje Sunum Raporlarını gönderen takımlardan "Yarışma Değerlendirmesi" başlığında belirtilen kriterlere göre en yüksek puanı alan ilk 10** takım BAYFEST yarışma finaline davet edilecektir.

*Proje Sunum Raporunun şablonu EK-1'dedir.

** Katılım sayısına göre değişiklik gösterebilir.

Yarışmanın Gerçekleştirilmesi

- Yarışma, finale davet edilen takımlar arasında BAYFEST'in düzenlendiği günlerde proje sunumları esnasında gerçekleştirilecektir.
- Yarışma finaline kalmış olan takımlar projelerini yarışma süresince yanlarında bulundurmamak zorundadır.
- Proje sunumu, proje üzerinden gerçekleştirilecektir. Öğrencilerden proje fikri, yapım aşaması ve proje kodları hakkında açıklama yapmaları istenecektir.

Yarışma Değerlendirmesi

Projeler, aşağıdaki kriterlere göre değerlendirilecektir:

- **Amaca Uygunluk (%20):** Projenin belirlenen amaca ne derece uyduğu.
- **Yaratıcılık (%30):** Projenin özgünlüğü ve yenilikçiliği.
- **Teknik Uygulanabilirlik (%30):** Blok tabanlı kodunun işlevselliği ve hata oranı.
- **Sunum ve Raporlama (%20):** Projenin sunumunun kalitesi ve dokümantasyonun eksiksizliği.

Projelerin nihai puanları; Proje Sunum Raporlarından aldıkları puanın **%20'si** ve yarışmanın gerçekleştirildiği esnada proje sunumlarından aldıkları puanın **%80'i ile** oluşturulacaktır.

Jüri Üyeleri

Ön Değerlendirme Jürileri: Bayburt ilinde görev yapan Blok Tabanlı Yapay Zekâ Kodlama ile ilgilenen öğretmenlerden gönüllülük esasıyla seçilecektir.

Final Değerlendirme Jürileri: Bayburt ilinde görev yapan Blok Tabanlı Yapay Zekâ Kodlama ile ilgilenen öğretmenlerden gönüllülük esasıyla seçilecektir.

Jüri üyesi olanlar, danışman olarak görev alamazlar.

Ödüller

Yarışma ödülleri ilerleyen günlerde BAYFEST web sitesi üzerinden duyurulacaktır.

| YARIŞMA TEKNİK DANIŞMANI | |
|--|--|
| Adı Soyadı ve Ünvanı Meryem Nimet AKGÜN-Öğretmen | Elektronik Posta Adresi mnakgunn@gmail.com |

EK-1

BAYFEST

“PictoBlox ile Yapay Zekâ” Yarışması Proje Sunum Raporu

Okulun Adı:

Danışman Öğretmenin Adı Soyadı:

Öğrencilerin Adı Soyadı: 1-

2-

Takımın Adı:

Projenin Adı:

Projenin Amacı: Projenin çözüm bulduğu sorun, ulaşması beklenen hedefleri ve projeden beklenen sonuçlar bu aşamada açıklanmalıdır.

Projenin Uygulama Süreci: Projenin hazırlanması esnasında izlenen yol ve yöntemler, kullanılan yapay zekâ uygulamaları, yapım aşaması ile ilgili tüm bilgiler bu aşamada açıklanmalıdır.

Proje Sunum Video Bağlantısı: Projenin öğrenciler tarafından sunumu esnasında çekilen 1-2 dakikalık video bir çevrimiçi ortama yüklenmelidir. Bu bölüme de yüklendiği çevrimiçi ortamın bağlantısı (link) eklenmelidir.