



BİLİM
KAHRAMANLARI
DERNEĞİ

HOŞ GELDİNİZ

MİNİK BİLİM KAHRAMANLARI BULUŞUYOR /
FIRST[®] LEGO[®] LEAGUE EXPLORE
2025 - 2026 UNEARTHED[™]: ARKEOLOJİ KAŞIFLARI
SEZON TOPLANTISI

7 Aralık 2025



BİLİM
KAHRAMANLARI
DERNEĞİ



minik
Bilim Kahramanları
Buluşuyor



FIRST
LEGO
LEAGUE

EXPLORE



FIRST
AGE



BİLİM
KAHRAMANLARI
DERNEĞİ

BİLİM KAHRAMANLARI DERNEĞİ HAKKINDA



BİLİM
KAHRAMANLARI
DERNEĞİ



minik
Bilim Kahramanları
Buluşuyor



FIRST
LEGO
LEAGUE

EXPLORE



FIRST
AGE

BİZ KİMİZ?

“Her çocuk mucit doğar” söylemiyle 2011 yılında yola çıkan Bilim Kahramanları Derneği; bilim, bilimsel düşünce ve bilimsel farkındalığın toplumun her kesimine yayılması ve teşvik edilmesi için çalışmalar yapmak, çocuk ve gençlerin erken yaşta bilimle buluşmalarını sağlamak amacıyla kurulmuştur.

HEDEFLERİMİZ

- Bilimsel üretim süreçlerini ve bilim insanlarını desteklemek.
- Çocukların ve gençlerin, 21. yüzyıl becerilerine sahip, üretken ve duyarlı dünya vatandaşları olarak yetişmelerine katkı sağlamak.
- Toplumun yaşam kalitesini artırmaya ve gezegenin sürdürülebilirliğini sağlamaya yönelik bilimsel çalışmalar yapmak.



BİLİM
KAHRAMANLARI
DERNEĞİ

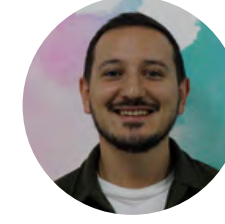
DERNEK EKİBİMİZ



ASLI YIKICI YURTSEVER
GENEL SEKRETER



AYLİN YILDIRIM TAYHAN
KIDEMLİ PROGRAM
KOORDİNATÖRÜ



VOLKAN ÖZSOY
KIDEMLİ PROGRAM
KOORDİNATÖRÜ



D. SELİN GÜLERYÜZ
PROGRAM KOORDİNATÖRÜ



SALİH METE ARMUTLU
PROGRAMLAR VE İŞ GELİŞTİRME
SORUMLUSU



SELVİ EREN CERAN
PROJE KOORDİNATÖRÜ



MERYEM ÇELİK
EĞİTİM KOORDİNATÖRÜ



UMUTCAN AKKAYA
EĞİTİM SORUMLUSU



ÖMER ACUR
KIDEMLİ MALİ VE İDARİ İŞLER
KOORDİNATÖRÜ



BİLİM
KAHRAMANLARI
DERNEĞİ



minik
Bilim Kahramanları
Buluşuyor



FIRST
LEGO
LEAGUE

EXPLORE



Minik Bilim Kahramanları Keşfediyor
/ FIRST® LEGO® League Discover
(4 - 6 yaş)



Yılın Bilim İnsanı – Genç Bilim İnsanı Ödül Programı
(38 yaş altı)

Minik Bilim Kahramanları Buluşuyor /
FIRST® LEGO® League Explore
(6 - 10 yaş)



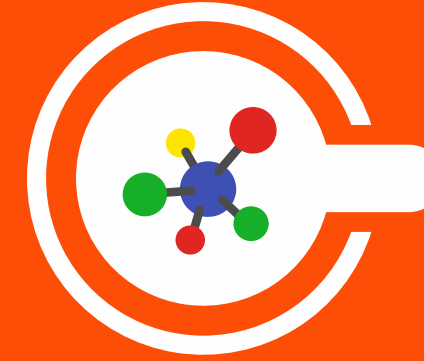
Newton Projeleri
Newton Gezici Bilim Atölyesi
Newton Uçuş Akademisi İstanbul

Bilim Kahramanları Buluşuyor
/ FIRST® LEGO® League
Challenge (9 - 16 yaş)



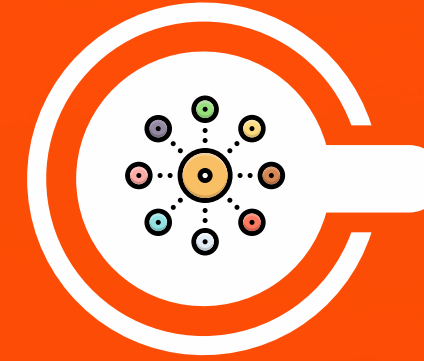
Bilim Gençlerle Kazanacak

Dünya Robot Olimpiyatı /
World Robot Olympiad Türkiye
(6 - 19 yaş)



Bilim Kahramanları
STEM Atölyesi

Her Çocuk Mucit Doğar
Bilim Atölyeleri
(6-19 yaş)



Diğer Faaliyetlerimiz



BİLİM
KAHRAMANLARI
DERNEĞİ

SAYILARLA BİLİM KAHRAMANLARI 2004 - 2025



80 şehir



**100.000'den fazla
çocuk ve genç**



**9.000'den fazla
gönüllü**



minik
Bilim Kahramanları
Buluşuyor



FIRST
LEGO
LEAGUE

EXPLORE





BİLİM
KAHRAMANLARI
DERNEĞİ

FIRST[®] LEGO[®] LEAGUE PROGRAMLARI



BİLİM
KAHRAMANLARI
DERNEĞİ



minik
Bilim Kahramanları
Buluşuyor



FIRST
LEGO
LEAGUE

EXPLORE



FIRST
AGE

FIRST® LEGO® LEAGUE PROGRAMLARI

Amerika'daki FIRST® Vakfı ve Danimarka'daki LEGO® Vakfı iş birliğinde 4-16 yaş arasındaki çocuklara yönelik tüm dünyada 100'ü aşkın ülkede uygulanan uluslararası STEM (Fen, Teknoloji, Mühendislik, Matematik) programlarıdır. Her sene dünyayı ilgilendiren küresel bir soruna çocukların ve gençlerin yenilikçi çözüm bulmaları konusunda rehberlik eden program aynı zamanda takım çalışması, iletişim, eleştirel düşünme, problem çözme, soru sorma, kodlama, robotik gibi farklı becerilerini geliştirmelerine de fırsat vermektedir. Türkiye'de programın 3 farklı yaş grubuna yönelik uygulamaları yürütülmektedir.





BİLİM
KAHRAMANLARI
DERNEĞİ



2004-2005
NO LIMITS
Engel Yok



2005-2006
OCEAN ODYSSEY
Denizlere
Yolculuk



2006-2007
NANO QUEST
Nano Macera



2007-2008
POWER PUZZLE
Enerji Bulmaca



2008-2009
CLIMATE CONNECTIONS
İklim Zirvesi



2019-2020
CITY SHAPER



2020-2021
RePLAY



2021-2022
CARGO CONNECT



2022-2023
SUPERPOWERED



2023-2024
MASTERPIECE



2009-2010
SMART MOVE
Akıllı Hareket



2010-2011
BODY FORWARD
Beden ve Bilim



2011-2012
FOOD FACTOR
Gıda Etkeni



2012-2013
SENIOR SOLUTIONS
Yaşlanan Nüfusa
Genç Çözümler



2013-2014
NATURE'S FURY
Doğanın Gücü



2024-2025
SUBMERGED



2014-2015
FLL WORLD CLASS
Senin Dünyan,
Senin Sınıfın



2015-2016
TRASH TREK
Çöpe Çözüm
Çöpe Çözüm



2016-2017
ANIMAL ALLIES
Hayvanlar:
Yaşam Ortaklarımız



2017-2018
HYDRODYNAMICS
Hidrodinamik:
Suyun Yolculuğu



2018-2019
INTO ORBIT
Uzay Serüveni

GEÇMİŞ SEZON TEMALARI



BİLİM
KAHRAMANLARI
DERNEĞİ



minik
Bilim Kahramanları
Buluşuyor



FIRST
LEGO
LEAGUE

EXPLORE



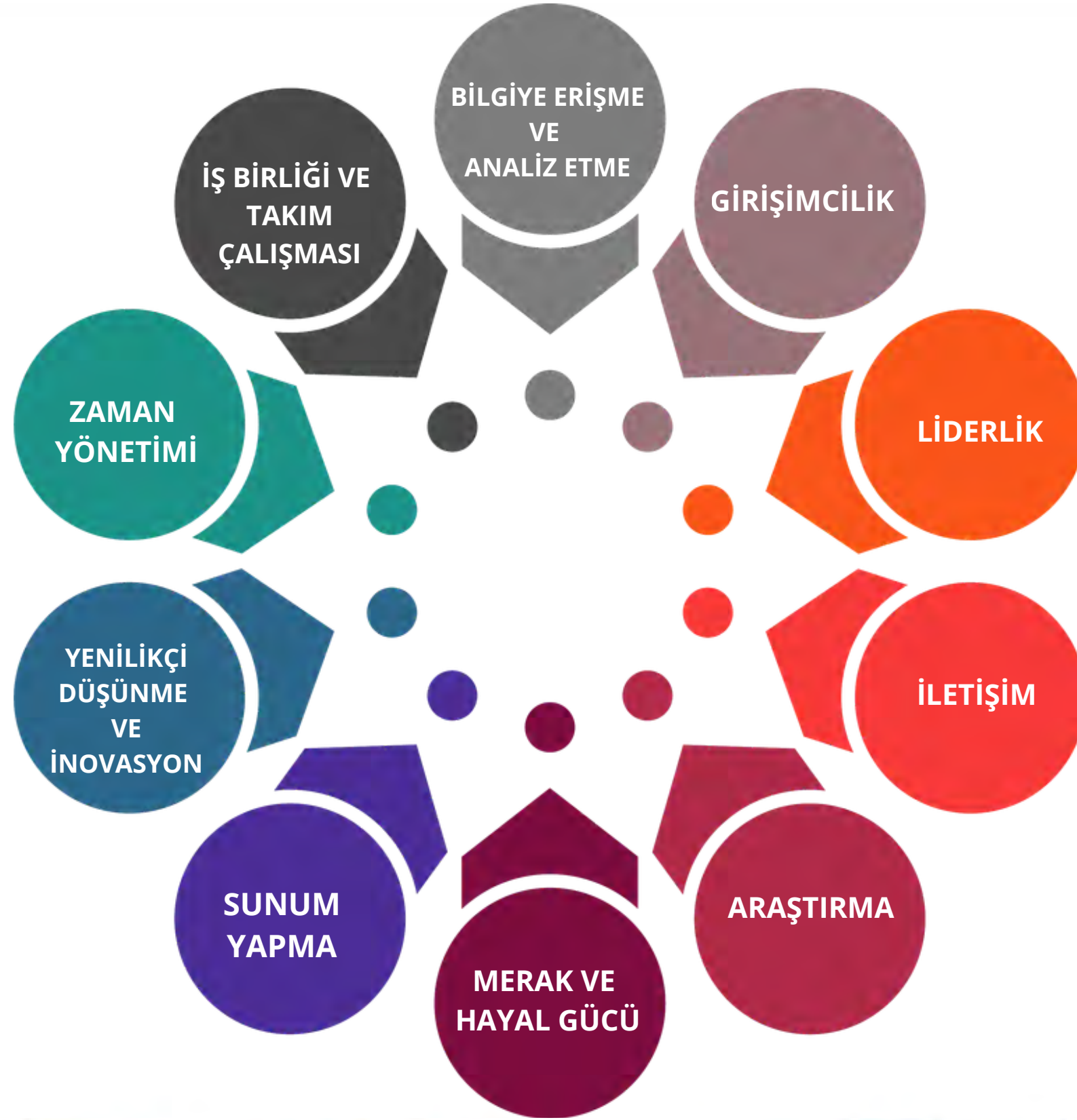
Neden **FIRST® LEGO® League?**

- ✓ Takımlar yürüttükleri çalışmaları profesyonel ve eğlenceli bir ortamda sunma fırsatı elde eder. Programın öz değerleri kapsamında eğlenerek birbirlerine saygı duyarak rekabet ederler.
- ✓ **FIRST® LEGO® League**, dünyaca tanınan LEGO® tuğlaları ile kodlama dünyasını özgün **FIRST®** takım deneyimi ile bir araya getirerek etkili öğrenme ortamı sunar.
- ✓ Takım çalışması, problem çözme, eleştirel düşünme, sunum yapma, zaman yönetimi ve bilimsel araştırma gibi çeşitli başlıklarda beceriler kazanmalarına fırsat sağlar.



BİLİM
KAHRAMANLARI
DERNEĞİ

FIRST® LEGO® LEAGUE BECERİ VE KAZANIMLARI



BİLİM
KAHRAMANLARI
DERNEĞİ



minik
Bilim Kahramanları
Buluşuyor



FIRST
LEGO
LEAGUE

EXPLORE



FIRST
AGE

Bizim İçin Önemli Noktalar!

- **FIRST LEGO League** programları yarışma değildir!
Katılımcıların süreçte eğlenerek deneyim kazandıkları STEM programlarıdır.
- Yetişkinlerin değil; **katılımcı çocukların aktif** olarak ürettiği programlardır.
- Her takımın kendi becerileri, bilgileri, yaşları ve deneyimleri ile çalışmalarını hazırladığının farkındayız bu sebeple **takımları birbirleriyle asla kıyaslamıyoruz!**
- Takımların tüm süreçten keyif alması ve eğlenmesini önemsiyoruz.



İBB Miras Tema Destekçisi

UNHEARTHED™ sezonu boyunca, İstanbul'un geçmişini İBB Miras ile birlikte keşfediyoruz.

Belirli aralıklarla düzenlenen gezi ve atölyelerde programların katılımcısı takımlar ve gönüllülerimiz ile birlikte İstanbul'un birçok kültürel miras ve arkeolojik alanını ziyaret etme imkanı





BİLİM
KAHRAMANLARI
DERNEĞİ

MİNİK BİLİM KAHRAMANLARI BULUŞUYOR

***FIRST*[®] LEGO[®] LEAGUE EXPLORE**

&

UNEARTHED[™]: ARKEOLOJİ KAŞIFLARI

SEZONU



BİLİM
KAHRAMANLARI
DERNEĞİ



minik
Bilim Kahramanlari
Buluşuyor



FIRST
LEGO
LEAGUE

EXPLORE



Minik Bilim Kahramanları Buluşuyor / *FIRST LEGO League Explore*

Minik Bilim Kahramanları Buluşuyor / *FIRST® LEGO®* League Explore rekabetçi olmayan, el becerisi gerektiren, 6-10 yaş arası ilkokul çocukları için düzenlenen bir STEM (Fen, Teknoloji, Mühendislik ve Matematik) programıdır.

- **En az 3, en fazla 6 katılımcı** (Yedek takım üyesi yoktur!)
- 18 yaş üzeri bir koç ve 17 yaş üzeri 2 takım danışmanı
 - En az 8 - 12 haftalık çalışma süreci
 - Global eğitim içerikleri
- **Yerel ortakların ev sahipliği desteği**





BİLİM
KAHRAMANLARI
DERNEĞİ

Programın Ana Yapısı

Keşfet - İnşa et - Test et - Paylaş

- * Sezon temasını keşfetme
- * Öz değerleri benimseme
- * Hareketli modeli oluşturma
 - * Poster hazırlama
- * Festivalde paylaşım & kutlama günü



Arkeolojik Süreç

Takımın sezon sonunda arkeolojik sürece hakim olduğundan emin olun!



BİLİM
KAHRAMANLARI
DERNEĞİ



minik
Bilim Kahramanları
Buluşuyor



FIRST
LEGO
LEAGUE

EXPLORE



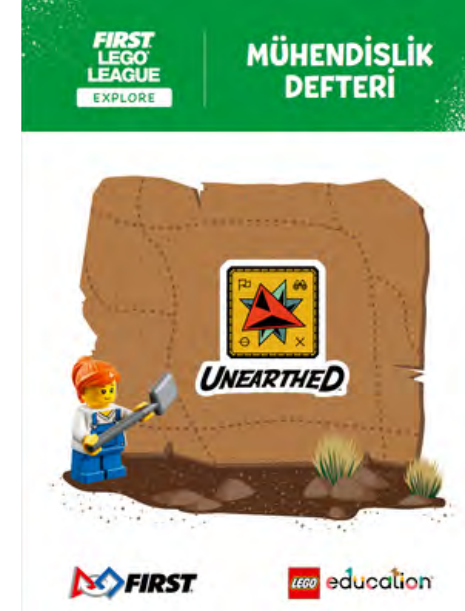


BİLİM
KAHRAMANLARI
DERNEĞİ

Programda Bir Takım için Gerekli Malzemeler



UNEARTHED™ Keşif Seti



Sezon Kitapları



LEGO® Education
SPIKE™ Essential
veya WeDo 2.0 Seti



Elektronik Cihaz



Anlat Bana!
Poster
Malzemeleri



BİLİM
KAHRAMANLARI
DERNEĞİ



minik
Bilim Kahramanları
Buluşuyor



FIRST
LEGO
LEAGUE

EXPLORE

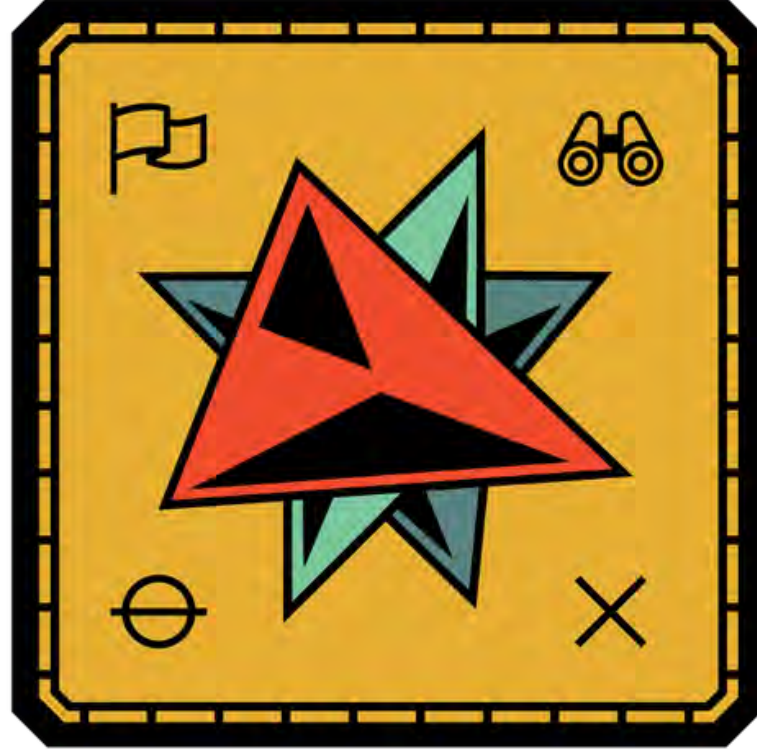


FIRST
AGE



BİLİM
KAHRAMANLARI
DERNEĞİ

2025 - 2026 Sezon Teması



UNEARTHEDTM

UNEARTHED: Arkeoloji Kaşifleri olarak belirlenen **2025-2026 FIRST® LEGO® League Explore** sezon temasıyla takımlar, bir arkeolog ekibi gibi geçmiş yaşam izlerini araştıran bir keşif yolcuğuna çıkacaklar.

Takımlar, arkeologların uzun zaman önceki uygarlıklar ve kültürler hakkında nasıl bilgi edindiklerine ve araştırmalarında teknolojiden nasıl yararlandıklarına dair ipuçlarını keşfedecekler.



BİLİM
KAHRAMANLARI
DERNEĞİ



minik
Bilim Kahramanları
Buluşuyor



FIRST
LEGO
LEAGUE

EXPLORE



FIRST
AGE



BİLİM
KAHRAMANLARI
DERNEĞİ

UNEARTHED™ Sezon Videosu





BİLİM
KAHRAMANLARI
DERNEĞİ

2025-2026 SEZONU UNEARTHED™: ARKEOLOJİ KAŞIFLARI



UNEARTHED™

810 takım

4860 katılımcı

53 Festival



BİLİM
KAHRAMANLARI
DERNEĞİ



minik
Bilim Kahramanları
Buluşuyor



FIRST
LEGO
LEAGUE

EXPLORE





BİLİM
KAHRAMANLARI
DERNEĞİ



PROGRAM TAKVİMİ



BİLİM
KAHRAMANLARI
DERNEĞİ



BİLİM
KAHRAMANLARI
BULUŞUYOR



FIRST
LEGO
LEAGUE

EXPLORE



FIRST
AGE

FESTİVAL DÖNEMİ

- Festivaller 28 Mart – 21 Haziran 2026
- Yüz yüze
- Her festivalde 14 - 22 arası takım



Festival Takvimine web sayfasından ve sistemden ulaşabilirsiniz.



✱ Okul Destek Paketi kapsamında, 10 Ocak'ta Mersin'de bir festival uygulanacaktır.



BİLİM
KAHRAMANLARI
DERNEĞİ

TAKIMLAR İLE ÇALIŞMA SÜREÇLERİ



BİLİM
KAHRAMANLARI
DERNEĞİ



minik
Bilim Kahramanlari
Buluşuyor



FIRST
LEGO
LEAGUE

EXPLORE



FIRST
AGE

Takım Kurma Süreci

- Takım oluştururken;
 - Sadece başarı öğrencilere odaklanmayın.
 - Farklı özellikleri olan çocukların kendilerini keşfetmelerine ve birbirlerine katkı sağlamalarına destek olabilirsiniz.
 - Eşit sayıda kız ve oğlan öğrenciyi takıma dahil etmeye çalışın.
 - Sınıf seviyesine yönelik bir kural yok, 1-4. sınıf aralığında karma takım oluşturabilirsiniz.
 - Takım üyelerine programın tanıtımını yapın, Bilim Kahramanları Derneği hakkında bilgi verin.



Takımlar ile Çalışma Süreci

- **Düzenli takım buluşmaları gerçekleştirin.**
- Buluşmalar haricinde danışma saatleri yapabilirsiniz.
- Çalışma kuralları belirleyin.
- Takım koç ve danışmanın rolünün tanımlayın.
- **Sezon kitaplarını aktif kullanın.**
- Çevrimiçi buluşmalar da düzenleyebilirsiniz.
- **Tüm çalışmalarda çocukları kutlayın.**
- Velileri süreçle ilgili detaylı bilgilendirin.
- **Farklı takımlarla çevrimiçi veya yüz yüze buluşmalar planlayabilirsiniz.**



Takım Çalışmasında Rol Dağılımları için Öneriler

Keşif Seti ile çalışırken;

- LEGO parçası bulucusu
- İnşa Sorumlusu

SPIKE Essential veya WeDo 2.0 ile çalışırken;

- LEGO parçaları bulucusu
- İnşa sorumlusu
- Programcı

Proje/Takım modeli üzerine çalışırken;

- Uzman görüşmeleri için araştırmacılar
- İnternet ve yazılı kaynak araştırmacıları
- Modelleme görevlileri
- İletişimciler (*Poster için görsel kaydedici, anket vb. çalışmalara destek sunan*)

Oturumlar Öncesi Takım Koçu Hazırlıkları

- Sezon tanıtım videosunu izleyin.
- Sezon kitaplarını dikkatlice inceleyin.
- Programda kullanılacak tüm malzemelere ve Keşif Seti içeriklerine hakim olun.
- SPIKE Essential veya WeDo 2.0 uygulaması yüklü, Bluetooth özellikli bir elektronik cihazınız olduğundan emin olun.
- LEGO parçalarını bir kutu veya kaptaki gruplara ayırın. Akıllı Tuğla'nın güncellendiğinden emin olun.
- **FIRST®** Öz değerlerini benimseyin. Bu değerler takımınızı paylaşım yapmaya teşvik eder.
- Tema hakkında konuşabileceğiniz uzman görüşmeleri araştırın/planlayın.
- Festivalinizin tarihi ve ev sahibi kurumu velilerle paylaşın.

Sezon Öncesi Kontrol Listesi

Aşağıda Minik Bilim Kahramanları Buluşuyor / FIRST® LEGO® League Explore'da koçluk yapacak kişiler için bazı yararlı adımlar bulunmaktadır. Bu kontrol listesini takımınız ilk oturumunuza hazırlanırken yardımcı olması için kullanın.



- ☐ Mühendislik Defterini ve bu Takım Çalışma Kılavuzu'nun tüm sayfalarını okuyun. Bu rehberler, oturumlar boyunca size rehberlik edecek yararlı ipuçları ve kaynaklarla doludur.
- ☐ Programı uygulamak için gereken tüm malzemeleri aldığınızdan emin olun. İhtiyacınız olan şeyler için sayfa 8'e bakın.
- ☐ SPIKE™ Essential veya WeDo 2.0 uygulaması yüklü Bluetooth özellikli bir cihazınız olduğundan emin olun.
- ☐ Takımla bir arada olacağınız alanı ve oturumlar arasında materyalleri nasıl saklayacağınızı belirleyin.
- ☐ Takımınızın ne sıklıkla bir araya geleceğine karar verin. Bu programı takım üyeleri ve ailelerle paylaşın.
- ☐ Festivalinizin tarihini ve ev sahibi kurumu ailelerle paylaşın. Daha fazla ayrıntı için 30. sayfaya bakın.
- ☐ SPIKE™ Essential veya WeDo 2.0 setini paketinden çıkarın ve 1. Oturumdan önce LEGO® parçalarını bir kutuya veya tepsiye yerleştirin. Akıllı tuğlaların güncellendiğinden ve tamamen şarj olduğundan emin olun.
- ☐ FIRST® Öz Değerlerini keşfedin. Bunlar FIRST programlarının temel taşlarıdır.
- ☐ Keşif Seti'nin içeriklerini öğrenin ve FIRST LEGO League YouTube kanalında sezon videolarını izleyin.
- ☐ Multimedya Kaynakları listesinden mevcut içeriklere göz atabilirsiniz.
- ☐ Koçlar ve takım üyeleri, oturumlar öncesinde inşa etme ve kodlama konusunda deneyim kazanmak için SPIKE™ Essential veya WeDo 2.0 uygulamasındaki Eğitim Etkinliklerini tamamlayabilirler. Bu, özellikle programda yeni takım koçları için faydalı olacaktır.



İpuçu
Sezon ortası kontrol listelerini 18 ve 22. sayfalarda bulabilirsiniz.

Oturum Zamanlaması

Buradaki oturum görev süreleri önerilerdir. Bir oturum içindeki görevleri keşfetmek ve tamamlamak için daha fazla veya daha az zamana ihtiyacınız olduğunu görebilirsiniz. Esnek olun ve gerekirse görevleri birden fazla güne bölebileceğinizi unutmayın.





BİLİM
KAHRAMANLARI
DERNEĞİ

Koç & Danışman Mektupları ve Oturum Slaytları

Takım koçları ve danışmanlarına yardımcı olması için hazırladığımız ek dokümanları
incelediniz mi?



UNEARTHED™ Sezonuna Hoş Geldiniz!

Minik Bilim Kahramanları Buluşuyor / FIRST® LEGO® League Explore nedir?

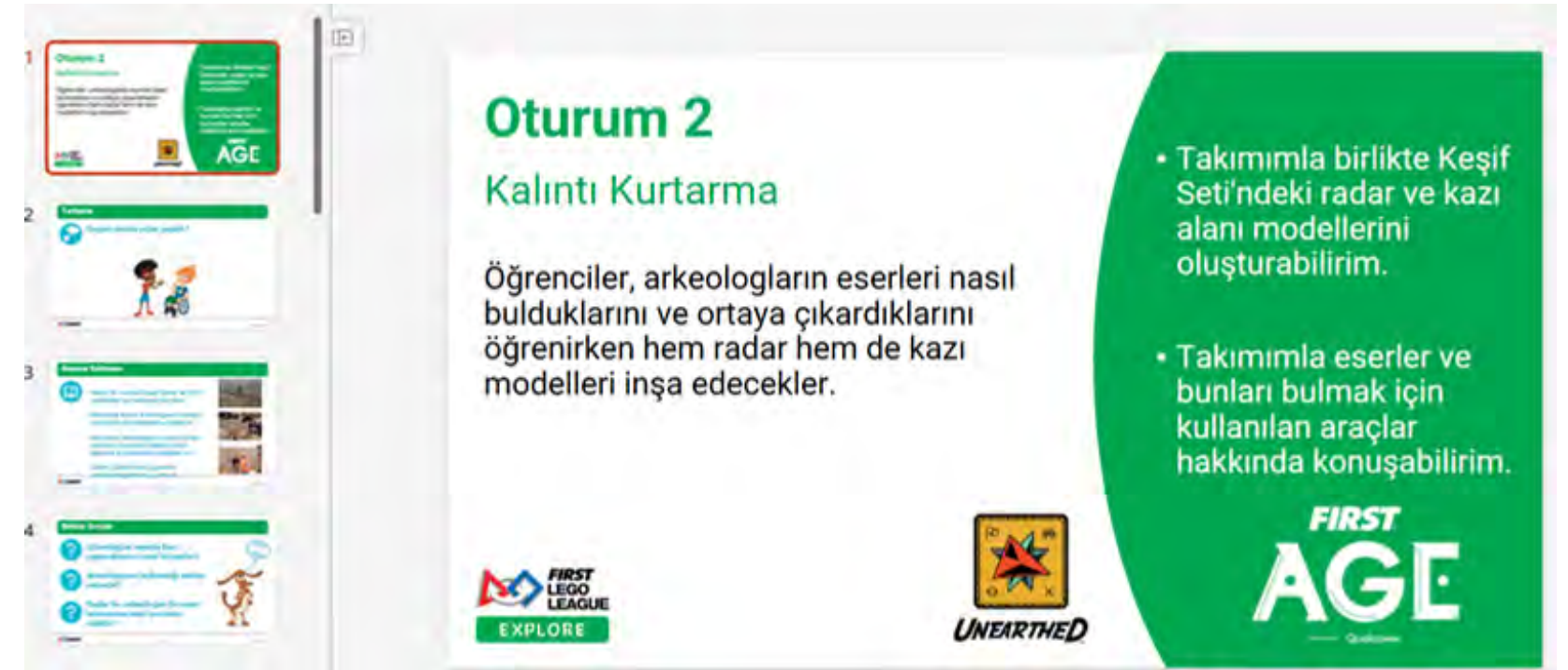
Türkiye'de Minik Bilim Kahramanları Buluşuyor adıyla bilinen FIRST® LEGO® League Explore programının amacı, toplumun yaşam standartlarını yükseltebilecek yenilikçi fikirler üreten, takım çalışmasına yatkın, duyarlı bilim ve teknoloji liderleri yetiştirmektir. 6-10 yaş arası çocuklara yönelik eğlenceli ve öğretici bir STEM (Fen, Teknoloji, Mühendislik ve Matematik) programıdır. Bu program, çocukların bilim ve teknolojiye olan ilgilerini artırarak, onları geleceğin liderleri olarak yetiştirmeyi amaçlamaktadır.

Her yıl yeni ve heyecan verici bir sezon teması belirlenen Explore programında, 3-6 kişilik takımlardan oluşan öğrenciler, bu tema hakkında bilgi edinirler. Öğrenciler, gerçek dünyadaki sorunları keşfederek mühendisliğin temellerini öğrenir, tasarım yapmayı ve kodlamayı keşfederler. LEGO® Education Keşif Modeli (Inspire Model) ile temayı keşfetmeye başlarlar. Öğrendiklerini göstermek amacıyla bir takım modeli tasarlar ve inşa ederler. Bu modellerde en az bir motorlu parça programlayarak LEGO® Education WeDo 2.0 veya SPIKE Essential robot setlerini kullanırlar. Ayrıca, keşif yolculuklarında öğrendiklerini anlatan bir "Anlat Banal" posteri hazırlarlar.

Sezon sonunda, takımlar fikirlerini paylaşmak ve eğlenmek için yerel ortaklar tarafından düzenlenen festivallerde bir araya gelirler. Bu festivaller, öğrencilere öğrendiklerini sergileme ve kutlama fırsatı sunar, aynı zamanda yeni arkadaşlıklar kurmalarını sağlar. Tüm takımlar FIRST® değerlerini benimserler. Bu değerler; takım çalışması, kapsayıcılık, etki, eğlence, keşif ve yenilikçiliktir.

UNEARTHED™ Sezon Teması Ne İçeriyor?

Koç/Danışman Mektubu



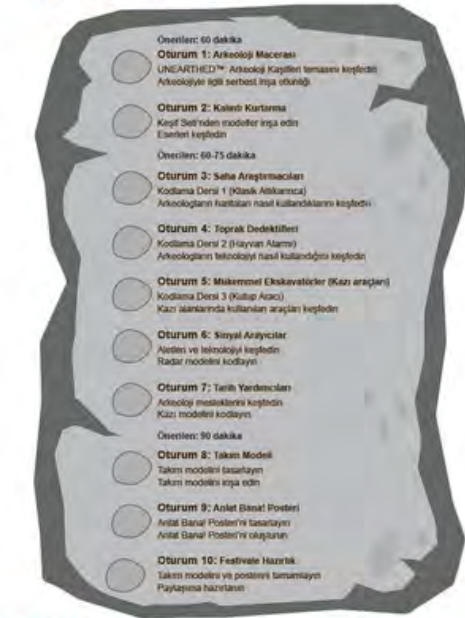
Oturum Slaytları



Sezon Kitapları

- Takımdaki her üye için 1 adet Mühendislik Defteri
- Takım koçu ve danışman için birer Takım Çalışma Kılavuzu
- Kitapçıklar 10 oturum planı içerir. Oturum sayısı takım koçunun çalışma programına uygun olarak değiştirebilir.
- Çocukların Mühendislik Defteri'ni aktif kullanmalarını sağlayın.

Bir Bakışta Oturumlar



Başlangıç Sayfaları

- Hoş Geldiniz
- Hikayeyi Keşfet
- Takım Süreci
- Arkeolojik Süreç

Ek Sayfalar

- Arkeologlar Ne Yapar?
- Meslekler ve Teknoloji





BİLİM
KAHRAMANLARI
DERNEĞİ

Takımlar Hikayeyi Keşfet Bölümünü İnceledi mi?



- Arkeoloji sadece “kazi” değil, bir soru sorma ve ipucu takip etme işidir. Arkeologlar, geçmişte yaşamış insanların nasıl düşündüğünü ve nasıl yaşadığını anlamak için buluntuları araştırırlar.
Takımlar 'Hikayeyi Keşfet' bölümünü inceleyerek “arkeologlar gibi düşünüp hissedebilirler.
 - Her buluntu yeni bir soruyu doğurur.
Buldukları bir taş, bir çömlek, bir sembol, bir oyuncak... Ne işe yarıyordu? Kimler kullandı? Neden oradaydı?
 - Arkeologlar, yaşam alanlarının ve nesnelerin geçmişini, kimler tarafından kullanıldığını ve ne işe yaradığını çözmeye çalışır.
- Bunları keşfeden takımların, arkeologların araştırmalarında yaşadıkları zorluklara dair teknolojiden faydalanarak nasıl çözümler ürettiklerine dair projeler oluşturmalarını ve takım modellerinde göstermelerini bekliyoruz.*



BİLİM
KAHRAMANLARI
DERNEĞİ



minik
Bilim Kahramanları
Buluşuyor



FIRST
LEGO
LEAGUE

EXPLORE



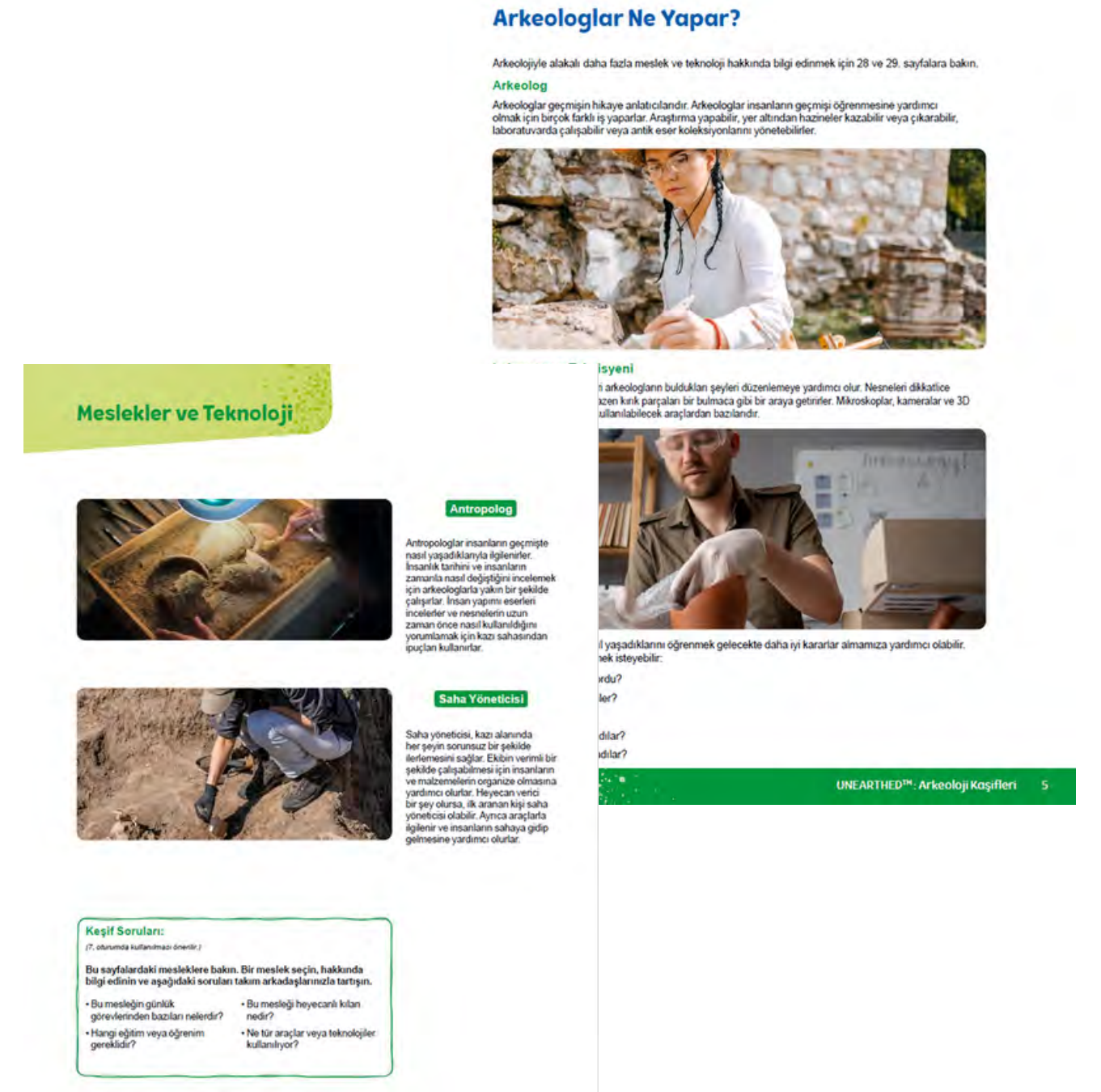
FIRST
AGE

Arkeologlar ve Meslekler Sayfalarının Önemi

Arkeologlar Ne Yapar? ve **Meslekler & Teknoloji** sayfaları, çocukların sezon temasıyla ilişkili meslekleri detaylı tanımasını ve takım modeli hazırlarken bu meslek gruplarına yer vermesi açısından oldukça önemlidir.

Takımlar bu bölümleri inceleyerek:

- Hangi tür arkeolojik konuları seçebileceklerini daha iyi anlayabilir,
- Yeni meslek grupları keşfedip araştırabilir, kendi mesleki kariyerleri için ilham alabilir,
- Gerçek bir ekip gibi teknolojiden, haritalamadan, kazı süreçlerinden ve restorasyondan nasıl yararlanılacağını görebilir,
- Kendi takım modelleri için ilham verici bir başlangıç noktası bulabilirler.



UNEARTHED™ Sezonu Keşif Seti



- Keşif modeli ile bütün çocuklar çalışmalıdır.
- Set içinden 1 Kazı Alanı, 1 Radar, mini figürler, modelleme parçaları ve plakalar çıkmaktadır.
- Ayrıca, sezon teması ile ilgili bir mat bulunmaktadır.
- Modelinizi doğrudan mat üzerinde veya LEGO plakalar üzerinde inşa edebilirsiniz.

Radar



**Modelleme
Parçaları**



Kazı Alanı



Mat





BİLİM
KAHRAMANLARI
DERNEĞİ

Keşif Seti Yapım Videosu



Bilim Kahramanları
Buluşuyor



FIRST
LEGO
LEAGUE CHALLENGE



Proje Çalışmaları

- **Çözüm Önerileri & Modelleme**

- Beyin fırtınası & akıl haritası oluşturma
- Mühendislik Defteri üzerinden modelleme, not alınması
- İnşa ederek modelleme, test edip yeniden geliştirme

- **Paylaşım**

- Süreci fotoğraf ve videolarla belgeleme, çevreleri ve uzmanlarla paylaşma, isteğe bağlı çevrimiçi sunma



Hareketli Takım Modeli Tasarımı

- **Beklenen Koşullar**

- Sadece LEGO parçaları kullanılarak inşa edilmelidir.
- Keşif modelinin tüm parçalarını mutlaka içermelidir.
- Keşif modelinin en az bir parçası hareket ettirilmelidir.
- Birden fazla motor veya sensör kullanılabilir.
- Kodlama için LEGO Education seti kullanılmalıdır.
- Hareketli model WeDo 2.0 veya SPIKE Essential robot setlerinden biri üzerinden kodlama yaparak inşa edilmelidir. Robot seti olarak SPIKE Prime kullanan takım olması durumunda 'Usta Yazılımcılar' ödülü verilmemektedir!



Hareketli Takım Modeli Tasarımı

- **Beklenen Koşullar**

- Modeliniz 76x38 cm ölçülerinden büyük olmamalıdır. Daha büyük ölçüleri olan takımlara 'Yepyeni Bir Tasarım Yapan Mucitler' ödülü verilmemektedir!
- Yapılan modeller bir araya getirildiğinde projeyi oluşturacak şekilde görev paylaşımı yapılması, projenin bütüncül olmasını sağlar.
- Çocuklar süreçte modellerinin prototipini çizebilir ya da inşa öncesi görsel olarak modeli taslak olarak hazırlayabilirler. Festival günü bu taslaklardan veya prototiplerden gözlemcilere bahsedebilirler.



Takım Modeli Örnekleri



Öz Değerler

Öz Değerler Sosyal ve duygusal öğrenmenin somutlaşmış hali olan **Duyarlı Profesyonellik** ve **Arkadaşça Rekabet** felsefelerini kapsar.

Takımınızın süreç boyunca sezon kitaplarında belirtilen FIRST öz değerlerinin farkında olmasını ve onları kazanmalarına rehberlik etmelisiniz.



Öz Değerler & Takım Çalışması

Takım ruhunu canlandırmak ve birlikte tasarım sürecini desteklemek için;

- İletişim becerileri odaklı oyunlar oynayabilirsiniz.
- Takım adını çocukların belirlemesini sağlayın.
- Hediyelikler hazırlayabilirsiniz (takım bilekliği, taçlar, iğnelikler) Bunları festivalde diğer takımlarla paylaşabilirsiniz.
- Takım şarkıları hazırlayabilirsiniz.
- Takım dansı hazırlayabilirsiniz.
- Takım gazetesi oluşturabilirsiniz.
- Takım için sosyal medya hesabı oluşturabilirsiniz.
- Anlat Bana posterini haricinde takım afişi hazırlayabilirsiniz.
- Takım tanıtım videosu hazırlayabilirsiniz. Festivalde ek bir tablette bu videoyu açabilirsiniz.
- Kendi tişörtlerinizi tasarlayabilirsiniz.
- Tüm sürecini fotoğraf ile arşivleyip sunabilirsiniz.
- Tüm çalışmaların bir takım olarak yapıldığını çocukların içselleştirmesini sağlayın.

Anlat Bana! Poster Hazırlıkları

- Takım posterini fiziksel bir poster olmalıdır.
- Posterin ölçüleri 55 - 70 cm düz poster veya 90 - 125 cm üç katlamalı poster şeklinde olmalıdır.
- Poster üç bölümden oluşmalıdır:
 - o Keşfettikleri detaylar
 - o Takım çalışmalarını aktaran detaylar
 - o Takım üyelerini tanıtan detaylar
- Poster çocuklar tarafından tasarlanmalı ve hazırlanmalıdır.
- Tasarım olarak takımlarının özelliğini yansıtacak şekilde görselliğe önem verilebilir.



Anlat Bana! Poster Örnekleri





BİLİM
KAHRAMANLARI
DERNEĞİ

FESTİVAL HAZIRLIKLARI & DETAYLARI



BİLİM
KAHRAMANLARI
DERNEĞİ



minik
Bilim Kahramanları
Buluşuyor



FIRST
LEGO
LEAGUE

EXPLORE



FIRST
AGE



BİLİM
KAHRAMANLARI
DERNEĞİ

Festival Öncesi Hazırlıklar & Takım İçi Görev Dağılımı

- Gözlemciler festivalde takımların modelini, posterini ve çalışma sürecini dinleyecek, bu konuda sorular yöneltecekler.
- Gözlemciler takım üyelerini dinlerken kısıtlı bir süre olacak. Takımınızla bu sürelere göre hazırlık yapmanız çok önemli.
- Festivaldeki rolleri birlikte belirleyip paylaşımlarına rehberlik edebilirsiniz.
- Çocukların önceden prova yapmalarını sağlayın. Ancak çocuklar anlatacaklarını ezberlemesin. 😊



BİLİM
KAHRAMANLARI
DERNEĞİ



minik
Bilim Kahramanları
Buluşuyor



FIRST
LEGO
LEAGUE

EXPLORE



FIRST
AGE

FESTİVAL GÜNÜ TAKIMLARI NELER BEKLİYOR?

- Her takım yarım günlük bir festivale katılır.
- Festivalin tamamına sadece sistemde kayıtlı olan üyeler katılabilir. Diğer kişiler misafir olarak kabul edilir ve Açık Festival Saati'nde bulunabilir.
- Festivallerin bir ev sahibi kurum desteği ile gerçekleştirildiğini hatırlatırız.
- Festivalin temel amacı, öğrencilerin emeklerini kutlayarak birlikte öğrenme ve paylaşma deneyimi yaşamalarını sağlamaktır.

SAAT	FESTİVAL PROGRAMI
10.30 - 11.00	Kayıt & Pit Alanı Yerleşim
11.00 - 11.30	Açılış Töreni
11.40 - 14.00	Gözlemci Ziyaretleri & Etkinlik Oturumları
14.00 - 14.40	Öğle yemeği
14.40 - 15.10	Açık Festival
15.15 - 16.10	Ödül Töreni & Kapanış

FESTİVAL GÜNÜ TAKIMLARI NELER BEKLİYOR?

Festival Alanı ve İşleyiş

- **Pit Alanı:** Her takım için ayrılmış masa bulunur. Bu alana yalnızca kayıtlı takımlar girebilir, misafirler gün sonuna kadar giriş yapamaz.
- **Etkinlik Alanları:** Takımlar gözlemci oturumlarını beklerken, spor, sanat, STEM, dans vb. konularda en az 3 farklı etkinlik yapılır. Bu etkinlikler 12-15 dakika sürer.
- **Gözlemci Oturumları:** Takımlar, masalarında projelerini ve modellerini ve ve “Anlat Bana” posterlerini gözlemcilere anlatır. Sunumlar yaklaşık 15-17 dakika sürer.
- **Yemek Arası:** Takımlar ve kayıtlı kişiler için organize edilir.
- **Açık Festival Saati:** Takımlar, hazırladıkları sunumlarını dışarıdan gelen ziyaretçilere paylaşır. Bu bölüm 30 dakika sürer.
- **Sahne:** Açılış konuşmaları, kapanış töreni, madalya ve kupa takdimi ile fotoğraf çekimleri yapılır.



BİLİM
KAHRAMANLARI
DERNEĞİ

Örnek Festival Programı

ÖRNEK FESTİVAL PROGRAMI								
11.00 - 11.40	Kayıt & Takımların Pit Alanı Yerleşimi							
	Gözlemci Grubu 1	Gözlemci Grubu 2	Gözlemci Grubu 3	Gözlemci Grubu 4	Gözlemci Grubu 5	Etkinlik Oturumu 1	Etkinlik Oturumu 2	Etkinlik Oturumu 3
11.45 - 12.00	Takım 1	Takım 2	Takım 3	Takım 4	Takım 5	Takım 6 - Takım 14	Takım 15	Takım 7 - Takım 8
12.00 - 12.15	Takım 6	Takım 7	Takım 8	Takım 9	Takım 10	Takım 1 - Takım 3 - Takım 12	Takım 2 - Takım 5 - Takım 13	Takım 4 - Takım 11
12.15 - 12.30	Takım 11	Takım 12	Takım 13	Takım 14	Takım 15	Takım 2 - Takım 4 - Takım 7	Takım 1 - Takım 6	Takım 3 - Takım 10
12.30 - 12.45						Takım 11 - Takım 13 - Takım 15	Takım 8 - Takım 1 - Takım 14	Takım 5 - Takım 9 - Takım 12
12.45 - 13.00						Takım 5 - Takım 8 - Takım 9	Takım 3 - Takım 4 - Takım 7	Takım 1 - Takım 2 - Takım 6
13.00 - 13.15						Takım 10	Takım 9 - Takım 11 - Takım 12	Takım 13 - Takım 14 - Takım 15
13.15 - 13.45	Öğle Yemeği							
13.45 - 14.15	Açık Festival Saati							
14.15 - 15.00	Ödül Töreni - Kapanış							



Kayıt Masası Detayları

- Kayıt masasında her takımın numarası ve adının yazdığı bir zarf bulunur.
- Bu zarflar sadece takım koçu veya danışmanına teslim edilir.
- Zarf içinde takım için basılı sertifika, takım üyeleri, koç ve danışmanların yaka kartları yer alır.
- Takıma kayıtlı olup festival günü gelmeyen takım üyelerinin kartları kayıt masasında zarf içinden alınır.



Pit Alanı Detayları

- Pit alanı genelde kurumların spor salonu, bahçe veya geniş koridor vb. bölümlerinde olur.
- Her takım için bir masa ve 6 sandalye bulunur.
- Masa düzenleri U veya L şeklinde takımların birbirini göreceği şekilde olur.
- Her masanın arkasında/yanında Anlat Bana! posterleri için pano veya şövale bulunur.
- Pit alanına yakın bir noktada 'şarj alanı' bölümü bulunur.





BİLİM
KAHRAMANLARI
DERNEĞİ

Pit Alanı Detayları

- Pit alanı genelde kurumların spor salonu, bahçe veya geniş koridor vb. bölümlerinde olur.
- Her takım için bir masa ve 6 sandalye bulunur.
- Masa düzenleri U veya L şeklinde takımların birbirini göreceği şekilde olur.
- Her masanın arkasında/yanında Anlat Bana! posterleri için pano veya şövale bulunur.
- Pit alanına yakın bir noktada 'şarj alanı' bölümü bulunur.



BİLİM
KAHRAMANLARI
DERNEĞİ



minik
Bilim Kahramanları
Buluşuyor



FIRST
LEGO
LEAGUE



BİLİM
KAHRAMANLARI
DERNEĞİ

Pit Alanından Örnekler



BİLİM
KAHRAMANLARI
DERNEĞİ



minik
Bilim Kahramanlari
Buluşuyor



FIRST
LEGO
LEAGUE

EXPLORE



FIRST
AGE



BİLİM
KAHRAMANLARI
DERNEĞİ

Pit Alanı Masa Düzenleri



BİLİM
KAHRAMANLARI
DERNEĞİ



minik
Bilim Kahramanları
Buluşuyor



FIRST
LEGO
LEAGUE

EXPLORE



FIRST
AGE

Festivaller ile İlgili Önemli Bilgiler

- Festival **detaylı akış** ve **bilgilendirme dokümanı** Dernek tarafından festivalden 10 gün önce takım koçları ile e-mail üzerinden paylaşılır.
- Her takım üyesine festivalde bir adet **LEGO madalya** verilir.
- Katılım belgeleri dijital sertifika uygulamamız üzerinden paylaşılmaktadır. Sistemde kayıtlı takım üyeleri, takım koçu ve takım danışmanları için **dijital katılım belgesi** festivalden sonraki hafta takım koçlarına e-mail ile gönderilmektedir.
- **Her takım bir ödül alır** ve takım kupası festivalde verilir. **Ödüller arasında derece veya sıralama bulunmamaktadır.**



Festival Alanı ile İlgili Hatırlatmalar

- Takımların konfeti, boya gibi alanı kirletebilecek veya alerjik reaksiyonlara sebep olabilecek herhangi bir malzeme kullanmaması gerekmektedir.
- Gürültü oluşturabilecek balon, vuvuzela, düdük vb. ürünler pit alanına alınmayacaktır.



- Pit alanındaki masa ve duvarlara zarar verebilecek; sim, pul gibi yapışkan veya dökülebilir malzemeler kullanılmamalıdır.

- Pit alanında sadece sistemde kayıtlı ve yaka kartı bulunan takım üyeleri, koç ve danışmanları, gönüllüler, Dernek ekibi veya temsilcisi bulunabilir.

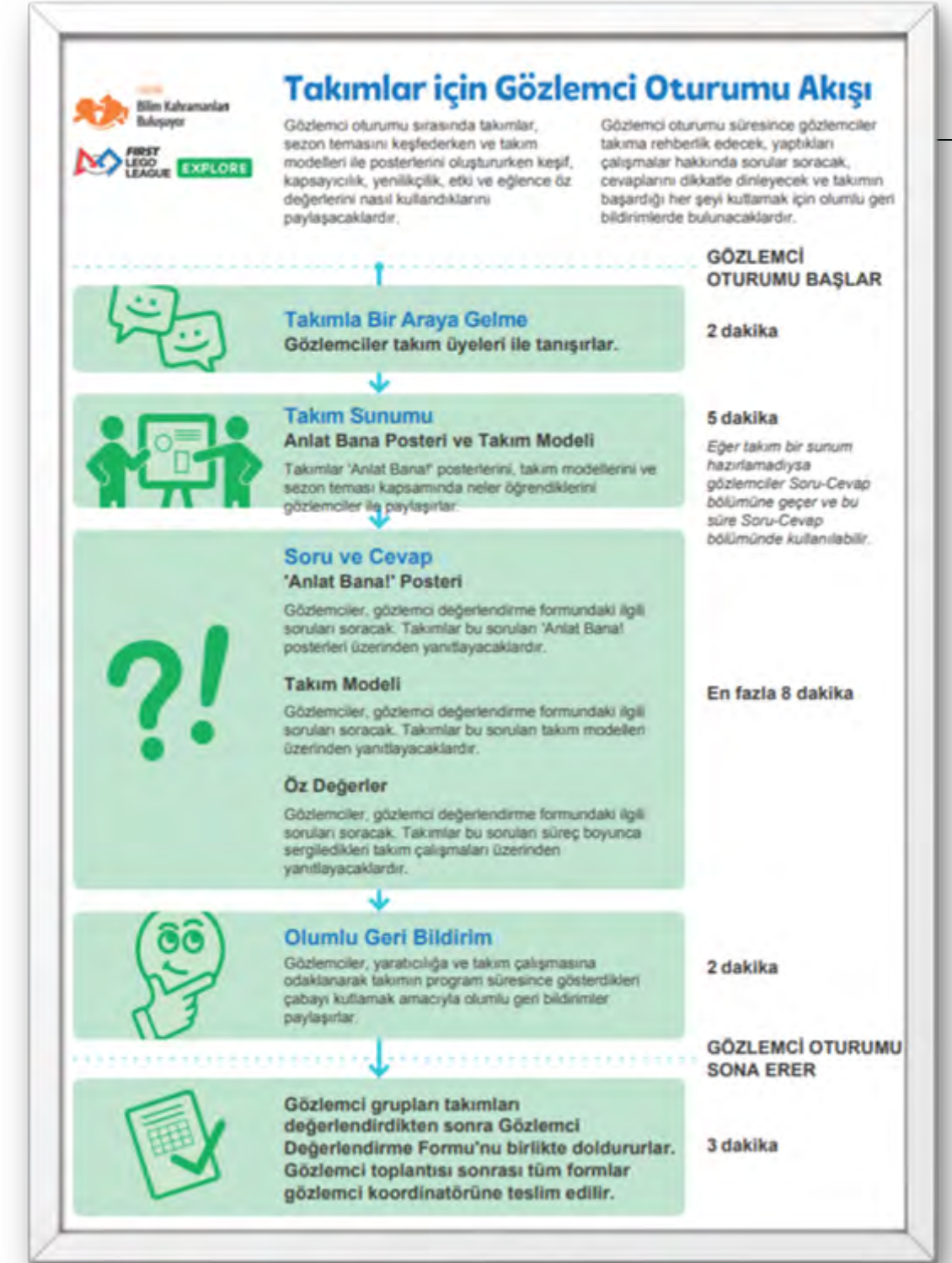




BİLİM
KAHRAMANLARI
DERNEĞİ

Gözlemci Ziyaretleri

- Gözlemciler, yerel ortaklar tarafından belirlenir. Gözlemci eğitim içerikleri yerel ortaklarla Dernek tarafından paylaşılır.
- Gözlemcilerin takımlar ile yapacağı 15-17 dakikalık görüşmeler sonrası yaptıkları değerlendirmeler sonucu, her takıma öne çıkan özelliklerine göre bir ödül verir.
- Gözlemci Oturum Akışı, Değerlendirme Formu ve Örnek Gözlemci Soruları'na programın web sayfasından ulaşabilirsiniz.



BİLİM
KAHRAMANLARI
DERNEĞİ



minik
Bilim Kahramanları
Buluşuyor



FIRST
LEGO
LEAGUE

EXPLORE





BİLİM
KAHRAMANLARI
DERNEĞİ

Gözlemci Değerlendirme Formu

- Form, gözlemciler için değerlendirme öğeleri içerir.
 - Değerlendirme kriterleri
 - Değerlendirme seviyeleri
- Standart bir değerlendirme sağlar.
- Gözlemcilerin değerlendirme sürecini kolaylaştırır.
- Festival sonrası takımlarla paylaşılmaz.

Gözlemci Değerlendirme Formu

Takım Adı ve Numarası: Gözlemci Ekibi İsimleri:

Gözlemcinin, takımın çalışmalarını değerlendirmek için her satırda bir kutucuğu işaretlemesi gerekmektedir:

- Başlangıç:** Takımın modeli, poster, sunumu ve/veya verdikleri yanıtlar gelişmeye açıktır.
- Ustaca:** Takım, sezon boyunca öğrendiklerini modelinde, posterinde, sunumunda ve/veya yanıtlarında açık bir şekilde göstermektedir.
- Örnek Olacak:** Takım, sezon temasıyla ilgili beklenenlerin tamamını başarıyla tamamlamakla kalmamış, her alanda çok daha fazlasını sergilemiştir.

	Başlangıç	Ustaca	Örnek Olacak
TAKIM POSTERİ			
Takımınız sezon teması hakkında neler öğrendi?	Takım, sezon temasını öğrendi ve konuyla ilişkili birden fazla çözüm keşfetti.	☐	☐
Fikirleriniz, yaşadığınız topluluğu nasıl etkiledi?	Takımın fikirleri, toplum üzerinde büyük bir etki yaratma potansiyeline sahiptir.	☐	☐
Takım yolculuğunuzu posterinizde nasıl gösterdiniz?	Takımın poster, sezon temasıyla ilgili çözüm fikirlerini, takım modelini, kodlamalarını ve takımları hakkında bilgileri göstermektedir.	☐	☐
TAKIM MODELİ			
Takım modelinizi anlatır mısınız?	Takımın modeli, sezon teması hakkındaki keşiflerini yansıtmaktadır.	☐	☐
Takım modelinize, keşif setinizi nasıl dahil ettiniz?	Takım, keşif setinin tamamını ya da bir kısmını yaratıcı bir şekilde takım modeline nasıl dahil ettiğini açıkladı.	☐	☐
Modelinizin hangi kısmı hareketlidir?	Takım, modellerini hareket ettirmek ve etkileşimli hale getirmek için motoru/motorları ve sensörleri nasıl kullandığını açıkladı.	☐	☐
Hareketli modelinizi nasıl programladınız?	Takım üyeleri, kodlarının modellerini nasıl hareket ettirdiğini açıkladı.	☐	☐
ÖZ DEĞERLER			
Öz Değerleri takım çalışmalarınızda nasıl kullandınız?	Takım üyeleri, bir takım olarak nasıl çalıştıklarını ve öz değerleri nasıl anladıklarını örnekler vererek açıkladı.	☐	☐
Takımınız ne gibi yeni şeyler öğrendi?	Takım üyeleri, takım olarak keşfettiler yeni beceri ve fikirlerden örnekler verdi.	☐	☐
GÖZLEMCI GERİ BİLDİRİMİ			
Harika bir iş çıkardınız...			



BİLİM
KAHRAMANLARI
DERNEĞİ



minik
Bilim Kahramanları
Buluşuyor



FIRST
LEGO
LEAGUE

EXPLORE





BİLİM
KAHRAMANLARI
DERNEĞİ

Etkinlik Oturumları

- Her festivalde gözlemci oturumlarıyla eş zamanlı üç farklı kısa süreli etkinlik bulunmaktadır.
- Etkinlikler 12-15 dakika sürer. Dans, spor, sanat, drama, STEM gibi farklı alanlarda olabilir.
- Etkinliklere birkaç takım birlikte katılır. Ev sahibi kurumun gönüllüleri takımlara eşlik eder.

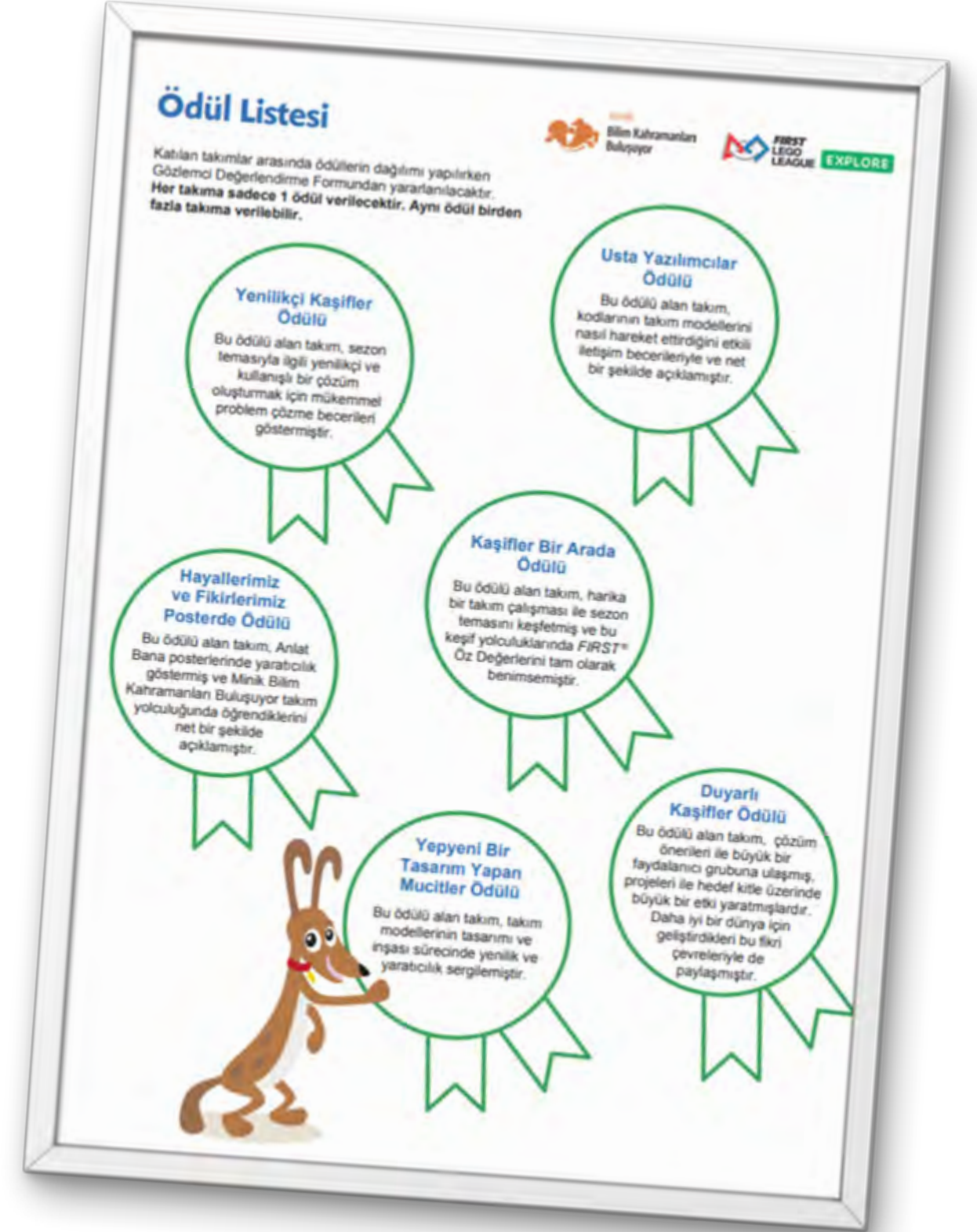




BİLİM
KAHRAMANLARI
DERNEĞİ

Ödüller

- *FIRST* Vakfı tarafından belirlenen **6 farklı ödül** bulunmaktadır. Sadece Duyarlı Kaşifler Ödülü içeriği Dernek tarafından belirlenmiştir.
- **Bir ödül birden fazla takıma verilebilir.**
- Ödüller arasında **birincilik, ikincilik durumu söz konusu değildir!** Sahnede ilk verilen ödül ile en son verilen ödülün değeri aynıdır.
- Ödül listesine programın web sayfasından ulaşabilirsiniz.



BİLİM
KAHRAMANLARI
DERNEĞİ



minik
Bilim Kahramanları
Buluşuyor



FIRST
LEGO
LEAGUE

EXPLORE



FIRST
AGE



BİLİM
KAHRAMANLARI
DERNEĞİ

Bir Festivale Bakış



Bilim Kahramanları
Buluşuyor





BİLİM
KAHRAMANLARI
DERNEĞİ

HATIRLATMALAR - DİĞER DETAYLAR - İLETİŞİM ÇALIŞMALARI



BİLİM
KAHRAMANLARI
DERNEĞİ



minik
Bilim Kahramanlari
Buluşuyor



FIRST
LEGO
LEAGUE

EXPLORE

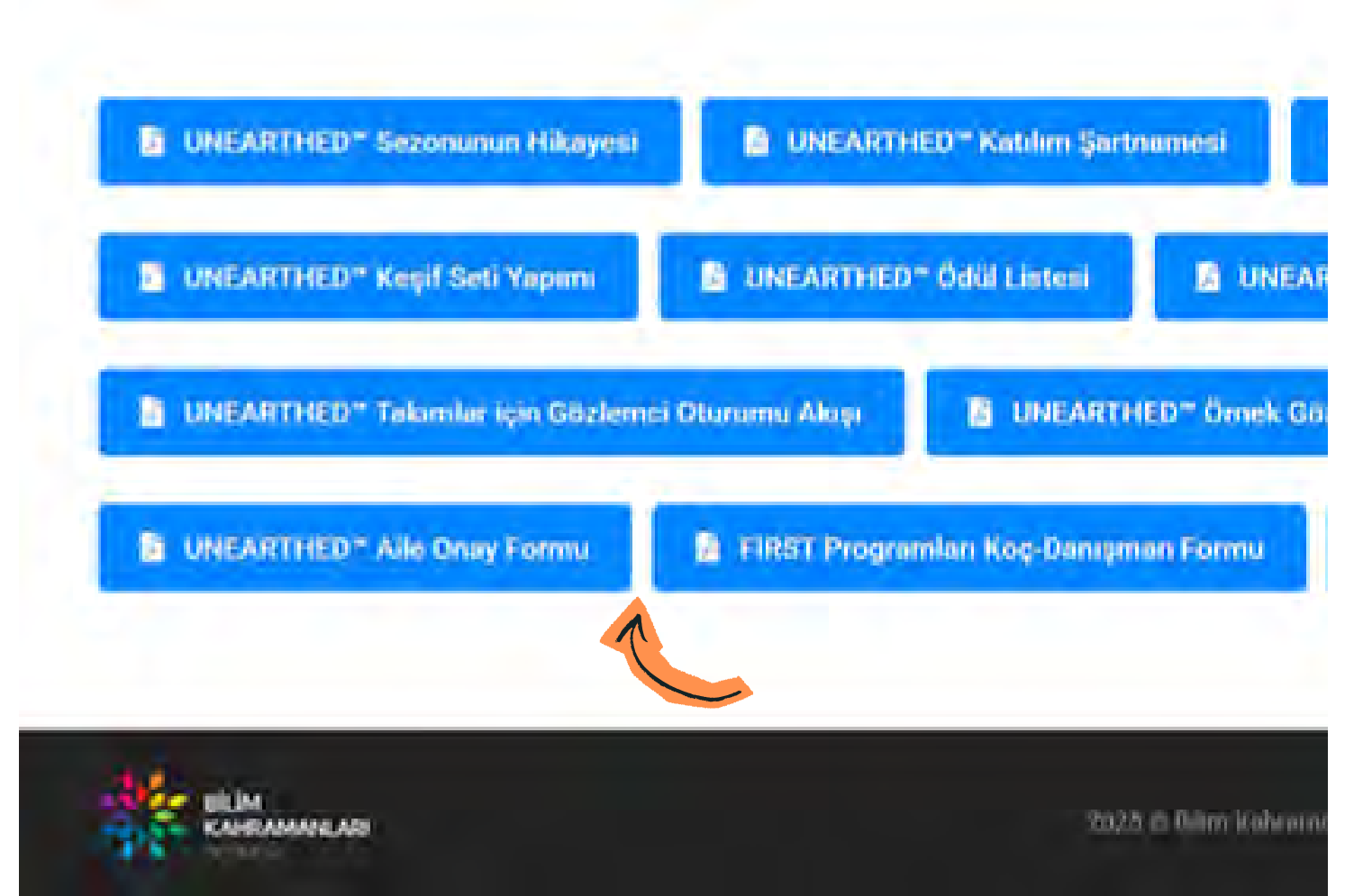


FIRST
AGE

Onay Formları

Takım kayıtlarınızın tamamlanabilmesi için tüm takım üyeleri ve takım koçları & danışmanları için imzalı ve okunaklı bir şekilde taranmış onay formlarının, **en geç 13 Şubat 2026** tarihine kadar **minikbkb@bilimkahramanlari.org** adresine gönderilmesi gerekiyor.

Onay formlarına **web sayfasının Yeni Sezon** bölümünden ulaşabilirsiniz.

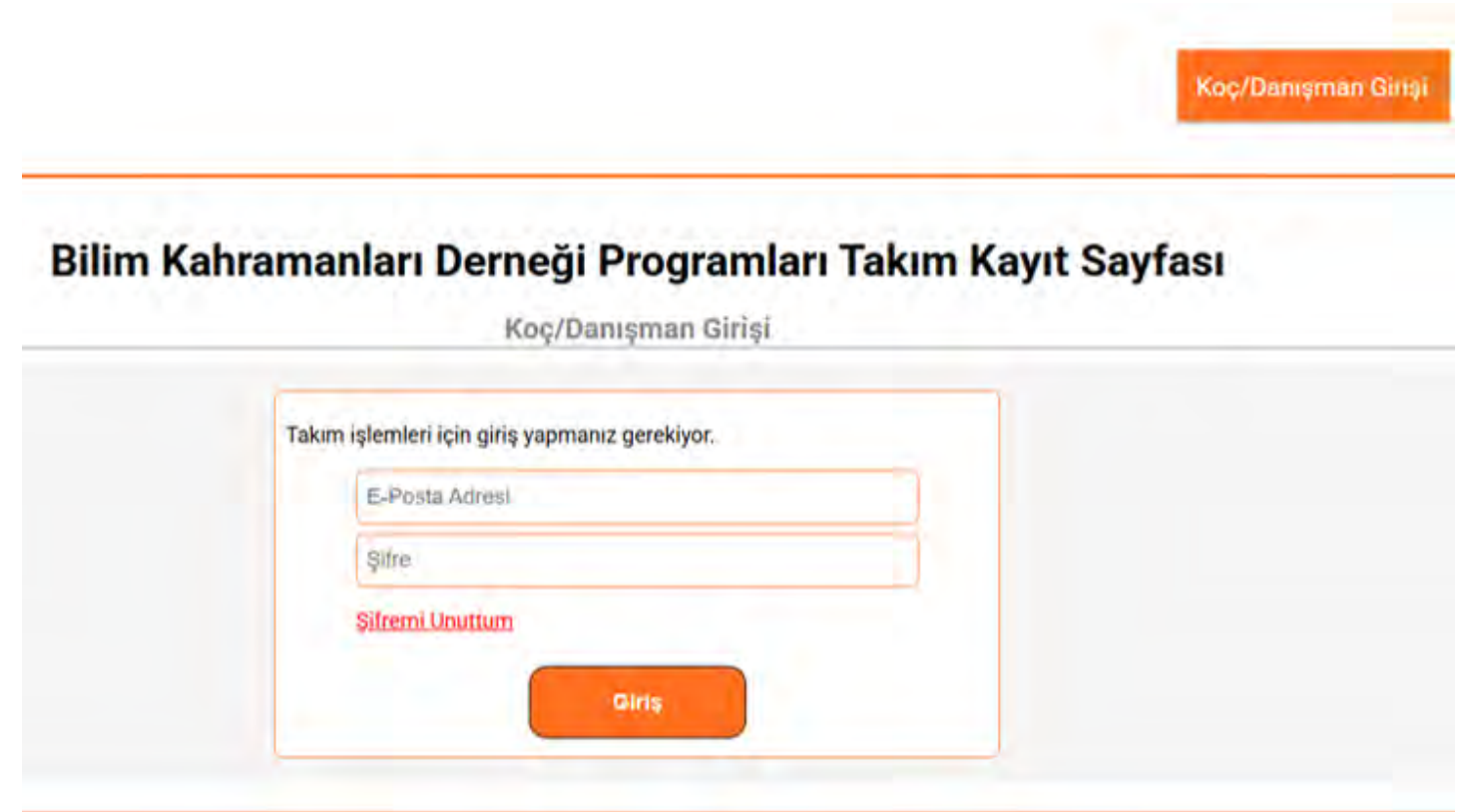


Sistem Güncellemeleri

- Takım koçları **program kayıt sayfası** "Takım Güncelleme" bölümünden **6 Şubat 2026 tarihine kadar** aşağıdaki işlemleri gerçekleştirebilir.

1. Takım üyesi ekleme / çıkarma / değişiklik
2. Takım danışmanı ekleme / çıkarma / değişiklik
3. Takım ismi değişiklik

Belirtilen tarih sonrası değişiklik kabul edilmeyecektir!



Koç/Danışman Girişi

Bilim Kahramanları Derneği Programları Takım Kayıt Sayfası

Koç/Danışman Girişi

Takım işlemleri için giriş yapmanız gerekiyor.

E-Posta Adresi

Şifre

[Şifremi Unuttum](#)

Giriş

Haftalık Bültenler

- Takım koçları ve danışmanlarını, programlar ile ilgili gelişmeler ve Derneğin diğer projeleri hakkında bilgilendirmek üzere her hafta e-mail üzerinden '**haftalık bülten**' paylaşıyoruz.
- E-maillerinizi haftalık kontrol etmeyi unutmayınız!
- Eski bültenlere web sayfasının **Haftalık Bültenler** bölümünden ulaşabilirsiniz.



#umutbilimde

17 - 23 Kasım 2025

Bilim Kahramanları Derneği

Bilim Kahramanları Buluşuyor / FIRST LEGO League Challenge Sezon Toplantısı 23 Kasım'da!

FIRST LEGO League Programları Koç & Danışman ve Aile Onay Formları Hakkında

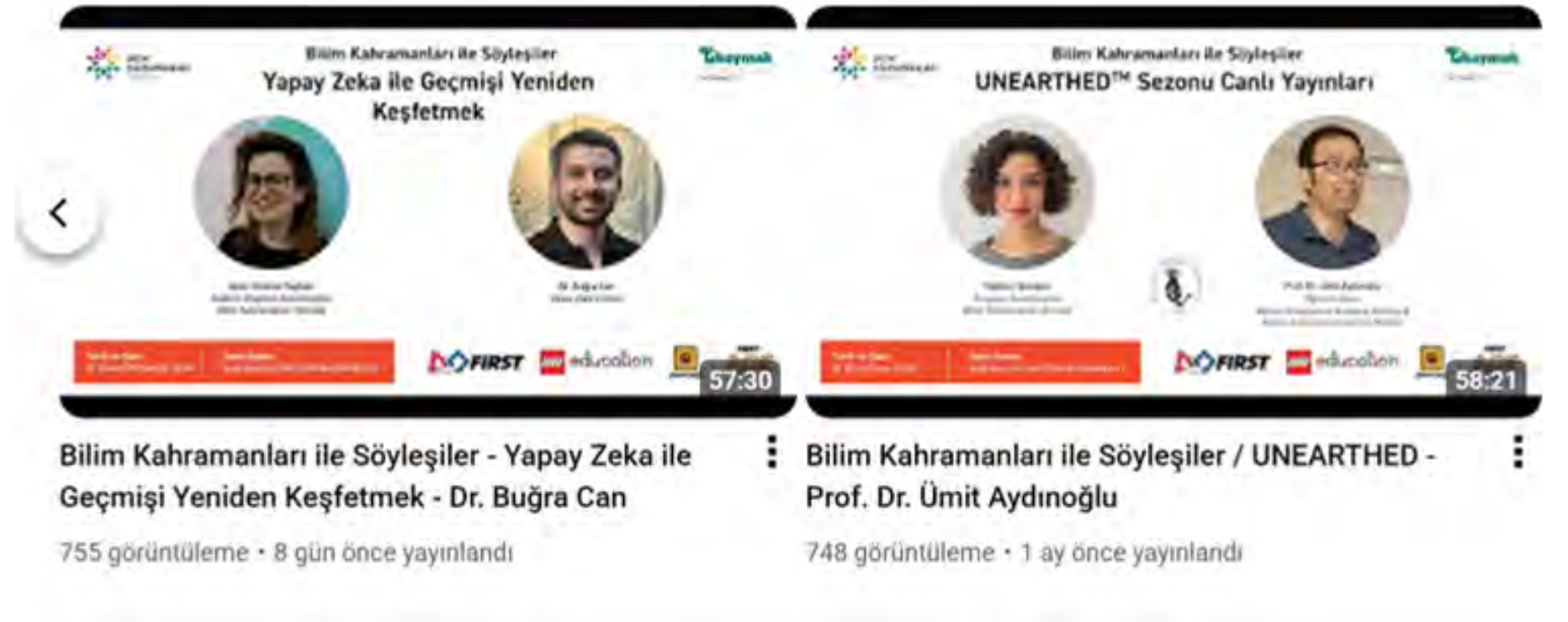
Bilim Kahramanları Buluşuyor / FIRST LEGO League Challenge programı 2025-2026 UNEARTHED™ sezonu özelinde takım koçları ve danışmanlarına yönelik sezon toplantısı, 23 Kasım Pazar günü 12.30 - 16.30 saatleri arasında çevrimiçi olarak gerçekleştirilecektir. Takımınıza rehberlik ettiğiniz bu süreçte, sezon temasına özel

FIRST LEGO League programlarımıza takım kayıtlarınızın tamamlanabilmesi için onay formlarının imzalı ve okunaklı bir şekilde taranarak, takım koçu tarafından 9 Ocak 2026 tarihine kadar tarafımıza iletilmesi gerekmektedir.

Minik Bilim Kahramanları Buluşuyor

'Bilim Kahramanları ile Söyleşiler' Canlı Yayınları

- Sezon teması kapsamında uzman kişilerle **'Bilim Kahramanları ile Söyleşiler'** canlı yayınları gerçekleştiriyoruz. Bu yayınları takım üyelerinize izletebilirsiniz.
- Eski yayınlara [Dernek Youtube sayfamızdan](#) ulaşabilirsiniz.



İletişim Çalışmaları

- Tanıtım faaliyetlerinizde, Bilim Kahramanları Derneği tarafından Türkiye'de yürütülen **Minik Bilim Kahramanları Buluşuyor / FIRST LEGO League Explore** olarak kullanmaya özen gösterin. Sosyal medya paylaşımlarınızda Bilim Kahramanları Derneği'ni de etiketlemeyi unutmayın!
- Dokümanlarda FLL kısaltması kullanmamanızı rica ediyoruz.
- Programı ifade ederken “yarışma” kelimesini kullanmamayı önemsiyoruz.
- Yerel haber paylaşımlarınızda sizlerle basın bülteni örneği paylaşabiliriz.
- Tüm basılı, dijital tanıtım ürünlerinizde ve tişörtlerinizde Dernek ve program logolarını kullanmanızı isteriz. İlgili tüm logolara web sayfamızdaki '**Logo Linkleri & Tişört Şablonu**' dokümanından ulaşabilirsiniz.
- Toplu duyuruları takip etmek için Telegram duyuru kanalımıza katılabilirsiniz.



BİLİM
KAHRAMANLARI
DERNEĞİ

KATILDIĞINIZ İÇİN TEŞEKKÜRLER

#umutbilimde

#minikbilimkahramanlaribuluşuyor

#firstlegoleagueexplore

@bilimkahramanları

7 Aralık 2025



BİLİM
KAHRAMANLARI
DERNEĞİ



minik
Bilim Kahramanları
Buluşuyor



FIRST
LEGO
LEAGUE

EXPLORE

