

CHATBOT4VET PROJESİ 'RİZE'NİN TARİHİ VE COĞRAFYASINI KEŞFETMEK' KONULU YARIŞMANIN ŞARTNAMESİ

2024

1. AMAÇ

- Öğrencilerin Chatbot kullanımı, kendi chatbotlarını oluşturma becerilerini arttırmak
- Öğrencilerin Türkiye'yi çağdaş medeniyetler seviyesine taşıyabilecek bilimsel düşünceye sahip lider bireyler olarak yetiştirilmeleri, bilimsel süreçleri uygulayarak proje deneyim edinmeleri
- Dijital teknolojileri mesleki eğitim alanında verimli bir şekilde kullanmak

2. YASAL DAYANAK

- 1739 sayılı Millî Eğitim Temel Kanunu,
- 5846 sayılı Fikir ve Sanat Eserleri Kanunu,
- 6331 sayılı İş Sağlığı ve Güvenliği Kanunu,
- 6698 sayılı Kişisel Verilerin Korunması Kanunu,
- 2021/4 sayılı Cumhurbaşkanlığı Genelgesi,
- Millî Eğitim Bakanlığı Eğitim Kurumları Sosyal Etkinlikler Yönetmeliği,
- 06.07.2019 tarih ve 30823 sayılı Resmî Gazete 'de yayınlanan 2019/12 sayılı Bilgi ve İletişim Güvenliği Tedbirleri Genelgesi,

3. KAPSAM

Rize ilimizdeki Meslekî ve Teknik Eğitim Genel Müdürlüğüne bağlı okul/kurumlara yönelik yapılacak olan CHATBOT4VET PROJESİ "Rize'nin Tarihi Ve Coğrafyasını Keşfetmek" konulu yarışmaya başvuru şekli, aranacak şartlar, yapılacak işlemler, değerlendirme ölçütleri, ödüller ile yarışma takvimine ilişkin usul ve esasları kapsar.

4. HEDEFLER

Bu yarışma ile Rize ilimizdeki Mesleki Teknik Eğitim Genel Müdürlüğüne bağlı okullardaki tüm öğrencilerin;

- Türkiye'yi çağdaş medeniyetler seviyesine taşıyabilecek bilimsel düşünceye sahip lider bireyler olarak yetiştirilmeleri, bilimsel süreçleri uygulayarak proje deneyim edinmeleri,
- İlgi ve yetenekleri doğrultusunda edindikleri bilgi ve becerileri farklı alanlarda kullanabilmeleri, girişimcilik, bilimsel düşünme, yaratıcı zekâ ve rekabet bilinçlerini geliştirebilmeleri,
- Ekip halinde çalışma deneyimi kazanmaları, bilgi teknolojilerini kullanmaları,
- Günümüzün ihtiyaçlarına yanıt veren, deneyim temelli yeni eğitim becerisi ve takım halinde çalışma becerisi kazanmaları
- Dijital becerilerini arttırmak
- Proje tasarlama, oluşturma, geliştirme, uygulama ve sunma deneyimi edinmeleri hedeflenmektedir.

5. KATEGORİ

Bu kategoride katılımcılar, ilimizdeki, Mesleki Teknik Eğitim Genel Müdürlüğüne bağlı okullarda öğrenim gören tüm öğrencilerdir. Yarışmanın bu bölümü, öğrencilerin dijital becerilerini ve teknolojik yaratıcılıklarını kullanarak kendi chatbotlarını tasarlamalarına ve geliştirmelerine odaklanmaktadır.

Katılımcılar, chatbot oluşturma ve kullanımı konusunda kendilerine sağlanan özel bir eğitim PDF dosyası aracılığıyla eğitim alacaklardır. Bu eğitim materyali, chatbot teknolojilerinin temel prensiplerini, kullanım yöntemlerini ve etkili chatbot geliştirme stratejilerini kapsayacaktır.

Katılımcıların, aldıkları eğitim süreci sonunda Rize'nin tarihi ve coğrafyasını tanıtabilecek bir chatbot oluşturmaları beklenmektedir. Bu chatbot, Rize'nin kültürel, tarihi ve doğal güzelliklerini interaktif bir şekilde tanıtmalı ve kullanıcıların bu konularda sorularına yanıt verebilmelidir.

Eğitim sürecinin sonunda, katılımcılar oluşturdukları chatbot ile Rize'nin tanıtımına nasıl katkı sağladığını içerecektir.

6. YARIŞMAYI DÜZENLEYEN PAYDAŞ KURUMLAR

- Rize Valiliği
- Rize İl Millî Eğitim Müdürlüğü
- Recep Tayyip Erdoğan Üniversitesi

7. YARIŞMADAN BEKLENEN SONUÇLAR

- Öğrencilerin en geniş kapsamda Chatbotu eğitmeleri
- Bu tarz etkinliklerin yaygınlaştırılması çocuklarımızın ve gençlerimizin proje geliştirmeye ilgili farkındalık, bilgi, deneyim kazanması ve bilimsel alanda düşünme becerileri gelişmiş bireyler yetiştirilmesine katkı sağlanması.

8. YARIŞMA ESASLARI

Genel Şartlar

- Yarışmaya, ilimizdeki Mesleki Teknik Eğitim Genel Müdürlüğüne bağlı okullar katılabilir.
- Bu yarışma katılımcıların gönüllülük esasına göre yürütülür ve ücretsizdir.
- Engelli öğrenciler yarışma başvurusunda engel durumunu belirttiği takdirde etkinliğe katılımını teşvik edici, kolaylaştırıcı ve etkinlikten azami şekilde faydalanmalarını sağlayıcı tedbirler alınacaktır.
- Dereceye giren Chatbotların her türlü telif hakkı, **Rize Valiliği İl Sosyal Etüt ve Proje Müdürlüğü'ne aittir.**
- Chatbotların vereceği yanıtlar Anayasa'nın dayandığı temel görüş ve ilkelere aykırı olamayacağı gibi, milli iradeyi zedeleyici, moral yıkıcı, müstehcen, reklam ve politik içerik taşıyamaz. Tüm içerik "Türk Millî Eğitim Temel Kanunu"na uygun olacak ve katılımcı okulların idarelerinin kontrolü ve onayıyla yarışmada yer alacaklardır.
- Okul yönetimi tarafından öğrenci olduğu onaylanmayan (okuma hakkını kullanmayanlar dâhil) kişiler yarışmaya katılamaz.
- Yarışmacılar, adına katıldıkları okulun öğrencisi olmak zorundadır.

- Yarışma için hazırlanan Chatbotlar yarışma sonuçları açıklanana kadar herhangi bir dijital veya yerel platformda paylaşamaz.
- Chatbotlar başka yarışmalarda kullanılamaz.
- Yarışmaya katılan öğrenci, şartnamede belirtilen katılım şartlarını kabul etmiş sayılır.
- Yarışmacı, başvuru yapmadan önce yarışma hakkındaki tüm açıklamaları ve katılım koşullarını okuyup onaylamak suretiyle yarışmaya katılabilecektir.
- Değerlendirme komisyonlarının kararları kesin olup itiraz kabul edilmez.
- Her okul, teknoloji ile ilgilenen, araştırmacı kişiliğe sahip öğrencilerden oluşan bir ekip kurmalıdır.
- Ekip, bir eğitmen ve en fazla iki öğrenciden oluşmalıdır.
- Her okuldan bir takım katılabilecektir.
- Yarışmaya katılan grupların Türkçe bir takım ismi belirleyip, projeyi tanıtan bir afiş hazırlayarak yarışmaya katılmaları gerekmektedir. Takım isminde kısaltma kullanılabilir. Afişler ölçüleri yarışma finalinde duyurulacaktır.
- Projeler; sosyal bir etkiye sahip, yenilikçi, uygulanabilir ve özgün olmalıdır.
- Ödüller takım adına verilecektir.

9. YARIŞMA BAŞVURUSU

- Yarışmaya başvuracak olan okullar <https://pkmrize.com> adresi üzerinden, başvuru formunu doldurarak okulları adına başvuru yapacaklardır.
- Başvuru sonrası chatbot kullanımı için kullanıcı adı ve şifre bilgileri ilgili takımlara gönderilecektir.

10. TEKNİK VE İÇERİK GEREKSİNİMLERİ

- Yarışmacılar Chatbot'un arayüz yazılımı üzerinden ilgili süreçleri yürütecekler.
- Kendilerine bu platformun kullanımını noktasında pdf dökümanları ve eğitim videoları paylaşılacaktır.
- Ayrıca bir eğitim düzenlenmeyecek, öğrencilerin bir doküman üzerinden okuduklarını anlama ve yorum yapma kabiliyetlerinin de ölçülmesi süreçte hedeflenecektir.
- İçerik ile ilgili girilecek verilerde herhangi bir limit söz konusu değildir. Burada yarışmacılar botlarını ne kadar çok veri ile öğretirlerse süreçte bunun faydasını zaten göreceklerdir.

11. DEĞERLENDİRME

Projelerin değerlendirilmesinde;

Değerlendirme, chatbot'un verdiği cevapların doğruluğu, bilgi kalitesi ve sorulara verilen yanıtlar üzerinden yapılacaktır.

- Chatbot ile ilgili cevaplar dışında yönlendirmeler ve bağlantılar da dikkate alınacaktır.
- Jüri üyeleri, Rize Recep Tayyip Erdoğan Üniversitesi öğretim üyesi Ozan SELÇUK ve Rize Milli Eğitim Müdürlüğü'nden öğretmenlerden oluşacaktır.
- İlk etapta jüri üyeleri tarafından belirlenen sorular chatbot'lara yöneltilecek ve puanlama yapılacaktır.
- Bu puanlamaya göre ilk 5 ekip finale kalacaktır.
- Dereceye girecek yarışmacılar, final turunda belirlenecektir.
- Bir üst değerlendirme tarihine kadar ekipler botlarını eğitmeye devam edebileceklerdir.

12. YARIŞMA KAPSAMINDAKİ GÖREVLER

Rize Valiliği İl Sosyal Etüt ve Proje Müdürlüğü

- Proje duyurularını il geneline yaymak, gerekli hallerde final değerlendirmesi için temsilci, jüri göndermek.
- Yarışma sürecinin sonunda dağıtılacak olan ödülleri temin etmek
- Final sergisine katılan bütün proje sahibi öğrenci ve danışman öğretmenlerine katılım belgesi vermek

Proje Yarışması Jüri Ekibi

- Yarışma sürecini organize etmek
- Okullar ile yapılan gerekli yazışmaları yapmak ve takip etmek
- Final Proje Yarışmasını ve ödül törenini organize etmek

Rize İl Milli eğitim Müdürlüğü

- Proje Yarışması Başvuru Değerlendirme ve Final Kurulunu oluşturmak
- İl geneli yarışmanın duyurulması işlemlerini yürütmek
- Okul/kurumlara yarışma afişlerini ulaştırmak
- Final yarışmasına katılacak projelerin, öğrencilerin ve öğretmenlerin resmi iş ve işlemlerini yürütmek
- Finale kalan takımların final ve ödül töreninin yapılacağı yere ulaşımını sağlamak

Proje Yarışması Değerlendirme ve Final Kurulu

Proje Yarışması Değerlendirme ve Final Kurulu, Proje yarışması organizasyon ekibi tarafından oluşturulur. Kurul, proje konusunda deneyimli, alanında uzman öğretmenlerden ve akademisyenlerden oluşturulacaktır.

Kurul üyelerinin belirlenmesinde ve sayısında İl Milli Eğitim Müdürlüğü değişiklik yapabilir.

Değerlendirme ve Kurulunun Görevleri

- Öğrenciler tarafından hazırlanan proje raporlarını değerlendirme ölçütlerine göre inceleyerek ön elemeyi yapmak
- Hazırlanan chatbotlar, değerlendirme ekibi tarafından sorulara tabi tutularak finale kalacak olan 5 ekibi belirlemek
- Finale kalan 5 ekip içerisinde ilk üçe giren projeleri belirlemek

13. YARIŞMA SENARYOSU

Yarışmaya katılan öğrenci grupları, kendilerine sağlanan eğitim PDF dosyalarını inceleyerek chatbot kullanımı konusunda gerekli bilgileri edindikten sonra, kendilerine verilen kullanıcı adı ve şifreler ile Chatbot4VET platformuna giriş yapacaklar. Burada oluşturdukları takım isimleri altında, Rize'nin tarihi ve coğrafi özelliklerini tanıtan kendi chatbotlarını oluşturmaya başlayacaklar. Chatbotlar, 10-20 Şubat 2024 tarihleri arasında eğitime açık olacak ve 21 Şubat'ta eğitim süreci sona erecektir.

23 Şubat 2024 tarihinde, yarışmaya katılan okulların hazırladıkları chatbotlar incelenecek ve belirlenen değerlendirme kriterlerine göre puanlanacak. Botun incelenmesinin ardından, jüri tarafından hazırlanan sorular, ekiplerin chatbotlarına yöneltilerek chatbotların eğitim kalitesi de aynı kriterlere göre değerlendirilecek. Sunum ve chatbot puanlamaları sonucunda, bu aşamada ilk 5'e giren ekipler final turunda yarışmaya hak kazanacak.

Bu etap sonrasında, ilk 5'e giren ekipler, 23-28 Şubat 2024 tarihleri arasında chatbotlarını daha da geliştirmek için çalışmalarına devam edecekler. 29 Şubat 2024 tarihinde, ilk 5'e kalan ekiplerin chatbotlarına jüri tarafından yeniden sorular yöneltilerek bu etap da değerlendirilecek. Puanlama sonucunda ilk 3'e giren ekiplere ödülleri verilerek yarışma sonlandırılacak.

14. YARIŞMA UYGULAMA TAKVİMİ VE BASAMAKLARI

Tarih	Aşamalar
16-17 Ocak 2024	Duyuruların yapılması
5-9 Şubat 2024	Başvuru Tarihi
10 Şubat 2024	Başvuru Yapan Okulların Hesaplarının Oluşturulması
10-20 Şubat 2024	Botların Geliştirilmesi (Yarışma Süreci)
23 Şubat 2024 14:00	Ön Eleme ve İlk 5'e Kalanların Açıklanması
29 Şubat 2024 13:00	Yarışma Finali ve Ödül Takdimi

15. ÖDÜLLER

Birincilik Ödülü : 5.000TL

İkincilik Ödülü : 4.000TL

Üçüncülük Ödülü : 3.000TL

Ayrıca, Final sergisine katılan bütün proje sahibi öğrenci ve danışman öğretmenlerine katılım belgesi verilecektir.

16. İLETİŞİM

Rize Valiliği

Eminettin Mahallesi Valilik Binası Kat:2 Merkez/RİZE

17.EKLER

EK-1: ChatBot'ın Deęerlendirme Kriterleri

- Farklı ekipler tarafından hazırlanan 15 soru botlara yönetilecektir.

1.	Soru-Cevap Doğruluęu ve Kalitesi	15x5=75 puan
2.	Kaynak ve Bilgi Erişimi	10 puan
3.	Cevaplarda detaylı yönlendirme ve bağlantılar	5 puan
4.	Bot karşılama mesajları	5 puan
5	Anahtar kelime önerileri	5 puan
TOPLAM		100 puan