

Hikâyenin turnuvaya nasıl gönderirsin?

Öğretmenler, veliler ve öğrenciler için adım adım rehber. Yönergeyi **PDF olarak indirebilirsiniz.**

1. Turnuvanın amacı

Robiverse Story Challenge, öğrencilerin hayal güçlerini, kodlama becerilerini ve hikâye anlatma yeteneklerini bir araya getiren çevrim içi bir dijital hikâye turnuvasıdır. Öğrenciler Scratch veya Scratch Jr ile tasarladıkları sahneleri Dijital Hikâye Kitabım editöründe seslendirilmiş bir hikâye kitabına dönüştürür.

2. Kimler katılabilir?

Kategori	Önerilen araç
Okul Öncesi	Scratch Jr (öğretmen veya veli desteğiyle)
İlkokul	Scratch Jr veya Scratch
Ortaokul	Scratch

Katılım bireysel olarak veya okul aracılığıyla yapılır. Her başvuruda bir danışman öğretmen ya da velinin bilgisi bulunur. Her öğrenci turnuvaya **bir hikâye** ile katılır.

3. Takvim ve akış

Aşama	Tarih
Başvuruların açılması	Daha sonra açıklanacaktır
Son başvuru tarihi	23 Şubat 2027
Jüri değerlendirmesi	Daha sonra açıklanacaktır
Finalistlerin açıklanması	Daha sonra açıklanacaktır
Ödül töreni ve etkinlik akışı	Daha sonra açıklanacaktır

4. Hikâyeni hazırla

- 1 Planla.** Kahramanını, mekânı ve yaşanan olayı belirle. Hikâyenin başlangıç, gelişme ve sonuç bölümleri olsun. Kitap bir kapak ve en fazla 16 sayfadan oluşur; 4 ile 10 sayfa arası önerilir.
- 2 Sahnelerini tasarla.** Scratch veya Scratch Jr'da kapak için bir sahne, hikâyenin her sayfası için ayrı bir sahne hazırla.
- 3 Sahnelerin ekran görüntüsünü al.** Scratch Jr'da resim kaydetme seçeneği olmadığı için ekran görüntüsü alınır. Editör sahneyi otomatik bulur ve keser.



iPad: üst tuş + ses açma



Android: güç + ses kısma



Windows: Win + Shift + S



**Chromebook: Ctrl +
Pencereleri göster**



Mac: Cmd + Shift + 4



**Bilgisayarda: editördeki
"Ekranı yakala"**

- 4 Kitabını oluştur.** rsc.robiverse.com.tr/editor adresini aç. "Yeni kitap" ile kitabın adını, öğrencinin adını soyadını, okulunu, ilini, kategorisini, sınıfını ve danışman öğretmenini yaz. Bu bilgiler kitabın kapağına ve dosya adına otomatik yazılır. Kapak ve sayfalara resimleri ekle, istersen yazı ve çıkartmalarla süsle.

5 Seslendir. Her sayfayı "Sesimi kaydet" düğmesiyle öğrencinin kendi sesiyle anlat (sayfa başına en fazla 45 saniye). "Kitabımı izle" ile baştan sona dinleyerek kontrol et.

6 Kitabını bitir ve indir. "Kitabımı bitir" düğmesine bas; ardından "PDF kitap" ve "Video (MP4)" düğmeleriyle iki dosyayı indir. Video hazırlanırken ekranı kapatma. Dosya adları rsc_okul_ogrenci_hikaye.pdf biçiminde otomatik oluşur.

Önemli: Editörde hazırlanan kitaplar sunucuya gönderilmez, yalnızca kullandığınız cihazın tarayıcısında saklanır. Tarayıcı verilerini temizlemeyin; çalışmayı başka cihazda sürdürmek için "Yedek al" ile yedek dosyası indirin ve diğer cihazda "Yedekten yükle" ile açın.

5. Dosyaları Google Drive'a yükle ve herkese açık yap

1 drive.google.com adresine veya Google Drive uygulamasına girin, **Yeni > Dosya yükle** ile PDF ve MP4 dosyalarını yükleyin.

2 Dosyaya sağ tıklayın (telefonda  menüsü) ve **Paylaş** seçin.

3 Genel erişim bölümünde "Kısıtlanmış" yazan yeri **"Bağlantıya sahip olan herkes"** olarak değiştirin. Rol "Görüntüleyen" kalmalıdır.

4 Bağlantıyı kopyala ile bağlantıyı alın. Aynı işlemi iki dosya için de yapın.

Kontrol: Bağlantıyı tarayıcının gizli penceresinde açın. Dosya giriş yapmadan açılıyorsa herkese açıktır. Bağlantılar şu biçimde olmalıdır:
<https://drive.google.com/file/d/.../view?usp=sharing>. Klasör bağlantısı da kabul edilir. Video için YouTube'da "Liste dışı" yüklenmiş bağlantı da kullanılabilir.

Herkese açık olmayan bağlantılar jüri tarafından açılmaz ve başvuru değerlendirmeye alınamaz. Başvuru formu bağlantıları otomatik olarak kontrol eder. Dosyaları değerlendirme süreci bitene kadar silmeyin ve paylaşım ayarını değiştirmeyin.

6. Başvuru formunu doldur

Başvuru formunda kategori, öğrenci, okul, danışman öğretmen ve veli bilgileri, hikâyenin adı ve kısa özeti ile PDF ve video bağlantıları istenir. Editördeki "Başvuru" düğmesi formu kitaptaki bilgilerle önceden doldurur. Başvuru tamamlanınca ekranda bir **başvuru numarası** gösterilir; bu numarayı saklayın.

7. Kurallar

- Hikâye, sahneler ve seslendirme öğrenciye ait olmalıdır. Öğretmen ve veliler yalnızca rehberlik eder.
- Telif hakkı olan karakterler, müzikler ve görseller kullanılmamalıdır. Scratch ve Scratch Jr'ın kendi karakter ve dekor kütüphaneleri kullanılabilir.
- Hikâyede ve seslendirmede adres, telefon, okul numarası gibi kişisel bilgiler yer almamalıdır.
- Şiddet, korku veya yaşa uygun olmayan içerik bulunmamalıdır.
- Her öğrenci bir başvuru yapar. Aynı öğrenciye ait birden fazla başvuru varsa en son gönderilen değerlendirilir.

8. Değerlendirme

Hikâyeler alanında uzman jüri tarafından yaratıcılık ve özgünlük, hikâye kurgusu, görsel anlatım, seslendirme, kodlama ve sahne tasarımı ile hikâyenin verdiği mesaj ölçütlerine göre değerlendirilir. Puanlama ayrıntıları ve jüri **daha sonra** açıklanacaktır.

9. Ödüller

Derece ödülleri	Özel ödüller
Birincilik Ödülü İkincilik Ödülü Üçüncülük Ödülü Mansiyon Ödülü	En İyi Dijital Hikâye Yazarı Ödülü En İyi Minik Yazar Ödülü En Yaratıcı Yazar Ödülü En İyi Tasarımcı Ödülü En İyi Editör Ödülü En İyiliksever Hikâye Yazarı Ödülü

Ödül içerikleri daha sonra açıklanacaktır.

10. Kişisel veriler ve yayın izni

Başvuru formunda paylaşılan bilgiler KVKK Aydınlatma Metni kapsamında yalnızca turnuvanın yürütülmesi amacıyla işlenir. Veli veya öğretmen izin verirse, dereceye giren hikâyeler öğrencinin adı ve okuluyla birlikte Robiverse kanallarında yayımlanabilir.

11. İletişim

Sorularınız için 0 538 875 41 84 numarasını arayabilir, WhatsApp'tan yazabilir veya rsc@robiverse.com.tr adresine e-posta gönderebilirsiniz.