



UYGULAMA REHBERİ

April 2018

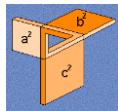


Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

KidVenture – Oyun yoluyla çocukların girişimcilik becerilerinin artırılması amacıyla Erasmus+ programı tarafından Anahtar Faaliyet 2 kapsamında finanse edilen bir projedir– Yenilik için işbirliği ve okul eitimi için iyi uygulamaların değişimi-

Proje No. 2016-1-UK01-KA201-024262

This project has been funded with support from the European Commission. This publication [communication] reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.





Yönetici Özeti

'Uygulama Kılavuzu' KidVenture projesinin önemli bir bölümüdür. Projenin temel amacı, 6-10 yaş arası çocukların Girişimcilik Eğitimi için örgün, ve yaygın eğitim ortamlarında kolayca uygulanabilecek yenilikçi bir bilgisayar öğrenme oyununun tasarım ve uygulamasıdır. Bu çıktı bir literatür araştırmasının sonucudur ve Girişimcilik Eğitimi için en önemli yetkinlikleri tespit etmeyi amaçlar ve konsorsiyumun nihai ürün (oyun) yoluyla seçilen konuyu daha iyi ele almasını sağlar.

3. ve 4. toplantıda ortaklar bu konuda bilgi ve fikir alışverişinde bulundu. İlgili görevin lider ortağı olarak UOWM, bu kılavuzun taslak bir versiyonunun oluşturulması ve ilavelerin ve değişikliklerin gözden geçirilmesi için ortaklarla paylaşma sorumluluğunu üstlendi. Konsorsiyum üyelerinin bir kısmı, teslim edilebilirliğin kalitesini sağlamak için eleştirel gözle bakma rolünü üstlenmiştir..

Bu ürün üç bölümden oluşmaktadır. İlk bölümde, girişten sonra, bu belgenin bağımsız bir kaynak olarak sunulması için kısaca teorik bir arka plan tanıtılmıştır (tüm terimler ve konular için çerçevede (Kapsamlı O1 / A1). konsorsiyum oluşturuldu. İkinci bölümde, oyun ayrıca kısa bir oyun el kitabı olarak konsorsiyum tarafından verilmektedir.. Üçüncü bölümde, bu oyunun öğretim için nasıl kullanılabileceği ve sınıfa entegre edileceği açıklanmıştır. Toplamda üç yol önerilmiştir. Son olarak, Ek, oyun kullanımını içeren tüm ders planlarını tanımlamak için bir şablon sunmaktadır.



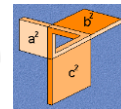
Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



3



Boon
factory



Page |



Teşekkür

Avrupa Komisyonu'nun bu araştırma projesi için sağladığı desteği ve finansmanı onaylıyoruz.

Ek olarak, KidVenture araştırma ekibinden gelen katkıları minnetle Kabul ediyoruz.

O1/A6 – Uygulama Kılavuzu

Ana Yazarlar

Tharrenos Bratitsis	UOWM	
Michalis Ioannou	UOWM	



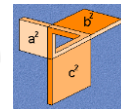
Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



4



Boon
factory



Page |



İçindekiler

Yönetici Özeti.....	Erro! Marcador não definido.
Teşekkür	4
Giriş.....	6
Kuramsal Çerçeve	Erro! Marcador não definido.
Oyun Açıklaması	9
KidVenture Oyununu Kullanarak Öğretme.....	9
Girişimcilik Kavramlarına ve Girişimcilik Okuryazarlığına Giriş Olarak Oyun	10
Girişimcilik kavramlarının paralel öğretimi ve oyun oynama için sınıf içi bir araç olarak oyun.....	10
Geribildirim olarak oyun – değerlendirme aracı.....	10
EK I.....	11
Ders Planı Açıklama Şablonu	Erro! Marcador não definido.
EK II.....	13
Gösterge Ders Planı	Erro! Marcador não definido.
Referanslar	15



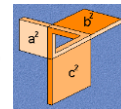
Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



5



Boon
factory



Page |



Giriş

Son zamanlarda, Girişimcilik Eğitimi, Avrupa Birliği'nin göz önünde bulundurduğu ana konulardan biri olmuştur.. Girişimcilik eğitimi programlarının geliştirilmesi ve uygulanması, AB'nin politikasındaki temel hedeflerden biri olmuştur.. Üye devletler arasında girişimcilik eğitimi ile ilgili ortak bir tanım olmamasına rağmen, "ulusal" tanımların çoğunun (yaklaşık yarısı), Avrupa Anahtar Yeterlilik tanımı (Eurydice, 2016) olarak konunun geniş bir anlayışını yansıttığı görülmektedir). Buna göre, "Girişimcilik eğitimi, yaratıcı fikirleri girişimcilik eylemine dönüştürebilmek için becerilerini ve zihinlerini geliştirmeyi öğrenen öğrencilerle ilgilidir. Kişisel gelişimi, aktif vatandaşlığı, sosyal içerme ve istihdam edilebilirliği destekleyen tüm öğrenciler için kilit bir yeterlilik olarak kabul edilir. Hayat boyu öğrenme süreci boyunca, tüm öğrenme disiplinlerinde ve ticari bir amaç için veya ticari olmayan bir girişimcilik ruhuna veya davranışına katkıda bulunan her türlü eğitim ve öğretim ile (örgün, yaygın ve gayri resmi) ilgilidir".

KidVenture - Çocukların girişimcilik becerilerini oyun yoluyla artırmak, 6 ila 10 yaş arasındaki çocukların Girişimcilik Eğitimi için örgün ve yaygın eğitim ortamlarında kullanılmak üzere yenilikçi bir bilgisayar öğrenme oyunu oluşturmak amacıyla AB tarafından finanse edilen bir projedir ve bu oyun Avrupa çapında ücretsiz olacaktır. Bu amaca ulaşmak için konsorsiyum, nihai ürünün amacına daha iyi hizmet edecek yönlerini belirlemek için Girişimcilik Eğitimi kavramını ayrıntılı olarak inceledi. Oyunun tasarımı, bu literatür taramasına dayanıyor ve ilgili üç ayağın birleşmesini temsil ediyor: akademi, hizmet içi öğretmenler ve özel girişim sektörü.

Bu uygulama rehberi, literatür taramasının sonucu olan bir çerçeveye dayanmaktadır.. Zaman harcayan eğitimler ve ders çalışmalarına gerek kalmadan oyunu öğretme pratiğine entegre etmek için projeye, oyuna ve buna ilişkin konulara hızla aşına olmak isteyen öğretmen için ek olarak çalışmalar amaçlanmaktadır. Bu kılavuz, projenin arka planına hızlı bir genel bakışın yanı sıra, oyunun tüm müfredat boyunca nasıl öğretim amaçlı kullanılabilirdiğini açıklar. Bazı ders planları da tek şablon formatında sunulmaktadır, böylece öğretmenlere öğretme uygulamalarını uygulamaya hazır olmaları konusunda yardımcı olur.



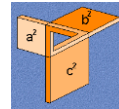
Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



6



Boon
factory



Page |



Teorik Çerçeve

Girişimcilik eğitimi, girişimci bir kültürün geliştirilmesinde merkezi olan ve aynı zamanda gençlerin zihin yapısını şekillendiren çeşitli beceri, bilgi ve tutumların sağlanması ile ilgilidir.. AB, gençlerin bireysel, ticari veya sosyal bir girişimi başlatma, geliştirme ve yaşadıkları ya da çalıştıkları alanlarda yenilikçi olma potansiyellerinin giderek daha fazla farkındadır. (Eurydice, 2016).

"Pratik bir girişimcilik deneyimi, öğrencinin fikir edinme, iyi bir fikri tanımlama ve bu fikri eyleme dönüştürme fırsatına sahip olduğu bir eğitim deneyimi olarak açıklanır. Bireysel ya da küçük bir ekibin parçası olarak, öğrenci tarafından yapılan bir öğrenmeyi içeren bir girişim olmalı ve somut bir sonuç çıkarılmalıdır. Böyle bir fırsatın amacı, öğrencilerin fırsatları tespit etme, çözümleri belirleme ve kendi fikirlerini uygulamaya koyma becerileri, güven ve yeteneklerini geliştirmeleridir." (European Commission, 2012).

Avrupa'nın temel bir yetkinlik olarak girişimcilik anlayışı iki ana odağa vurgu yapmaktadır: İlk olarak, girişimci tutumların, becerilerin ve bilginin gelişimi, bireyin fikirleri eyleme dönüştürmesini sağlamalıdır. İkincisi, girişimcilik yalnızca ekonomik faaliyetler ve iş yaratma ile değil aynı zamanda yaşam ve toplumun tüm alanlarıyla da ilgilidir. Yeni bir girişimde veya mevcut organizasyonlarda yenilikçi ve yaratıcı eylemler gerçekleştirilebilir. (Eurydice, 2016).

Girişimcilik eğitim sistemlerinin çoğunun asıl amacı, girişimcilik yetkinliklerini geliştirmektir.. Girişimcilik yetkinlikleri, yeni değer yaratma girişimciliğini yapma istekliliğini ve yeteneğini etkileyen bilgi, beceri ve tutumlar olarak tanımlanmaktadır. Girişimcilik yeterlikleri bilişsel ve bilişsel olmayan yeterliliklere bölünebilir.(Lackeus, 2015).

Eurydice (2016) daha önce bahsedilen güncel trendi takip ederek, girişimcilik eğitiminin üç alan altında belirli öğrenme çıktılarını önermektedir:

- Tutumlar (özgüven ve inisiyatif duygusu)
- Beceriler (yaratıcılık, planlama, finansal okuryazarlık, kaynakları yönetme, belirsizlik/riski yönetme, takım çalışması)
- Bilgi (fırsatların nasıl değerlendirileceğini bilmek, girişimcilerin toplumdaki rolünü anlama ve girişimcilik kariyer seçenekleri konusunda farkındalık).

Gibb'e (2008) göre, girişimcilik eğitiminin ilköğretim sistemine yerleştirilmesi için çocuğun odak merkezinde, ilköğretimde olması gerekir.

Girişimcilik eğitimi, genellikle üç yaklaşıma ayrılır. Girişimcilik "hakkında" öğretmek, konunun/disiplinin genel olarak anlaşılmasını sağlamayı amaçlayan içerik yüklü ve teorik bir yaklaşımdır. Girişimciliği "öğretmek" tomurcuklanan girişimcilere gerekli bilgi ve becerileri kazandırmayı amaçlayan mesleki odaklı bir yaklaşımdır. Girişimcilik "aracılığıyla" öğretmek, öğrencilerin aynı anda öğrenirken gerçek bir girişimcilik sürecinden geçtikleri, süreç temelli ve çoğu zaman deneyimsel bir yaklaşımla ilgilidir. Bu yaklaşım genellikle "eyleme dayalı girişimcilik eğitimi" terimiyle tanımlanmaktadır" (Lackeus, 2013).

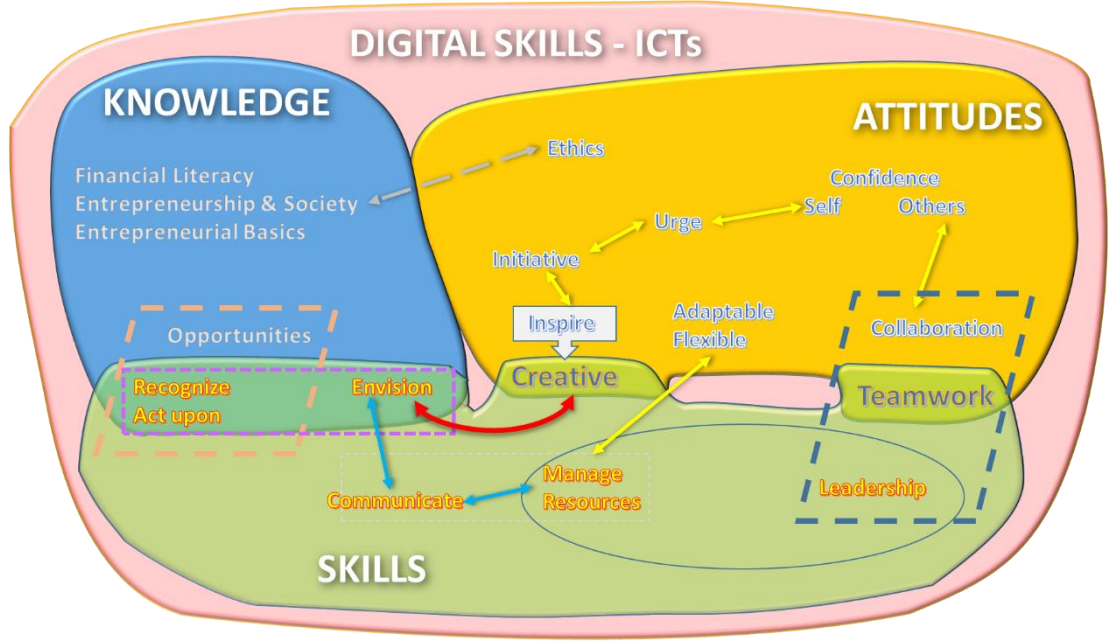


Figure 1. Girişimci temel yeterlilikleri için KidVenture şeması

Yukarıda bahsedilen tüm yaklaşımları inceleyen ve bir yetkinliği bir bilgi, beceri ve öznitelik kümesi olarak incelemek için AB tarafından önerilen çağdaş yaklaşımı takip eden konsorsiyum, Girişimcilik Eğitimi temel yetkinlikleri için bir çerçeve tasarladı. (Şekil 1). Ek olarak, 21. yüzyıl beceri seti dikkate alınmıştır. KidVenture konsorsiyumu tarafından oluşturulan resmi raporda daha fazla bilgi bulabilirsiniz. (<http://www.kidventure.eu>).



Oyun Açıklaması

Bu bilgisayar oyunu, Girişimcilik ile ilgili konuların öğrenilmesini kolaylaştırmak için tasarlanmıştır. Oyunda, oyuncular - bireysel veya grup halinde - kendi şirketlerini kuracak ve farklı zorluklara yanıt olarak kararlar alarak ve ortak faaliyetler (oyun içi ve oyun dışı) geliştirerek başarıya ulaşmak için işbirliği yapacaklardır (örn. grubun her bir üyesine farklı yönetim rolleri atamak – canlandırmak). Aynı zamanda sanal pazardaki diğer şirketlerle rekabet edeceklerdir. Hem işbirliği hem de rekabetçi bir ortam yaratarak, bu öğrenme aracı bilgi, davranış ve tutumlar üzerinde hareket etmeyi ve yaratıcılık, takım çalışması, liderlik, pazar gibi geniş bir girişimcilik becerisinin geliştirilmesine katkıda bulunmayı amaçlar.

Oyunun genel amacı, bireysel rolleri olan fakat ürün tasarımı, pazarlama, finans, üretim, lansman yapma gibi konularda aynı amaç doğrultusunda karar vermesi gereken oyuncuların bir oyuncak robot için basitleştirilmiş bir süreci simüle etmektir. Oyuncular üretim yaparken aynı zamanda rakip şirket ile rekabet edecekler ve piyasada kendi ürünlerini satmaya çalışacaklardır.

Oyuncular, bir Oyuncak Robot yaratma ve piyasaya sürmeyi hedefleyen yüksek girişimci zihniyete sahip 4 arkadaş grubunu temsil eder. Bir yatırımcının yardımı ile - bu çabayı finanse eden ve yönlendiren - her birinin becerilerine göre özel bir rol üstlendikleri, ürün geliştirme sürecinin birkaç aşamasından geçeceklerdir: a) Finans, b) Ar-Ge (Araştırma) ve Geliştirme), c) Pazarlama ve d) Üretim.

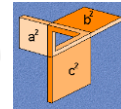
KidVenture Oyununu Kullanarak Öğretme

KidVenture Oyunu, tamamlayıcı öğretim ve değerlendirme aracı olarak okulların müfredat etkinliklerine ve öğretimine yerleştirilebilir. Aşağıdakiler, müfredat içindeki KidVenture oyununun üç olası senaryosudur:

- Girişimcilik kavramlarına ve Girişimcilik okuryazarlığına giriş olarak oyun
- Girişimcilik kavramlarının paralel öğretimi ve oyun oynama için sınıf içi bir araç olarak oyun
- Geri bildirim – değerlendirme- aracı olarak oyun

Girişimcilik Kavramlarına ve Girişimcilik Okuryazarlığına Giriş Olarak Oyun

Oyunu bu şekilde kullanmak, Girişimcilik Okuryazarlığı ile ilgili tüm kavramlar ve konular hakkında tartışmalar başlatmak ve örneklemek için kullanılabilir. Öğrencilerin/ oyuncuların yaşına bağlı olarak farklı unsurlar tartışılabilir. Örneğin, 6 yaşındaki öğrenciler (genellikle) para birimi ve kullanımlarına aşina değildirler. Bu durumun aksine, 10 yaşındaki öğrenciler para kullanabilir ve işlem yapabilirler. Bu nedenle, bu yaş grubunda, kredi ve faiz gibi daha karmaşık konular hakkında tartışmak daha uygun ve anlaşılırdır. Bu yaklaşım üç uygulama aşamasını takip eder:





1. Öğrenciler oyunu keşfederler ve yeni bilgilerle tanışır. Yaşlarına bağlı olarak, öğretmenin az ya da çok kolaylaştırması ve desteklemesi gerekmektedir..
2. Grup tartışmaları oyunu takip eder. Öğretmen, açıklamalar, örnekler ve ek bilgiler sunarak öğrencilerin Girişimcilik Okuryazarlığı ile ilgili yeni kavramları daha derinlemesine anlamalarını destekler.
3. Ek alıştırmalar, çalışma kâğıtları ve tanımlar öğretmen tarafından sağlanır.

Girişimcilik Kavramlarının Paralel Öğretimi ve Oyun Oynama için Sınıf İçi Bir Araç Olarak Oyun

Oyundan yararlanmanın bu yolunda, öğrencilerin oyun oynarken gerekli tüm terminoloji ve kavramlara aşina olmaları gerekir. Bu, bir konunun tartışıldığı ve oyun boyunca karşı karşıya kaldığı çok aşamalı bir yaklaşımdır. Bu yaklaşım, üç uygulama aşamasını izler:

1. Grup tartışmaları, öğrencilerin Girişimcilik Okuryazarlığı kavramlarına olan ilgisini artırmak için öğretmen tarafından başlatılır
2. Öğretmen ve öğrenciler oyunu sınıfta keşfederler.
3. Öğrendikleri Girişimcilik kavramlarını tanımlamak için son grup tartışmaları yapılır.

Örneğin, bir öğretmen, pazarın gereklilikleri ve bunların nasıl sağlandığı, kullanıldığı ve nihayet dikkate alındığı hakkında bir tartışma başlatabilir. Oyun içinde bir Gereksinimler Özet Formunun oyuncular tarafından yerine getirilmesi gerektiği düşünüldüğünde, ilgili konu tartışılabilir.. Oyuncular piyasaya sürmek istedikleri ürün hakkında bilgi toplamayı nasıl başaracaklar? Ürünler için önemli gereklilikler nelerdir ve neden önemlidir? Bunlar, bu yaklaşımda ortaya çıkabilecek ana başlıklardan bazılarıdır.

Geribildirim –değerlendirme aracı- Olarak Oyun

Oyunu bu şekilde kullanmak için, öğrenciler oyunu oynamadan önce gerekli tüm terminoloji ve kavramlar hakkında bilgi sahibi olmalıdır. Daha sonra oyun, yeni bilginin öğrenciler tarafından özümsemiş ve özümsemediğini incelemek için bir değerlendirme aracı görevi görür. Bu yaklaşım, temel olarak oyunun hedef grubunun yaşının sonlarına uygulanabilir ve üç uygulama aşamasını izler:

1. Girişimcilik okuryazarlığı hakkında sınıf öğretimi (tanımlar, kavramlar, vb.)
2. Öğrenciler oyunu oynamak için yeni bilgilerini kullanırlar.
3. Öğrenciler, oyunu okulda veya evde oynayabilir ve öğretmen, öğrencilerin sınıfta geri bildirim sağlamak için karşılaştıkları deneyimleri ve zorlukları kullanabilir.

Öğretirken, öğretmenlerin yeni bilginin öğrenciler tarafından ne kadar iyi kazanıldığını incelemek için değerlendirme araçları ve mekanizmaları kullanmaları nadir görülen bir durum değildir. Bilgi testi bu açıdan çok yaygın bir araçtır. KidVenture oyunu benzer bir şekilde kullanılabilir ve testleri daha eğlenceli bir değerlendirme yaklaşımıyla değiştirir. Ayrıca oyunu bireysel oynamak oyuncuya bazı değerler kazandırır, bu durumda, öğretmen bireysel performansı ve böylece her öğrencinin edindiği bilgiyi oyun yoluyla nasıl kullanacağını inceleyebilir.



EK I

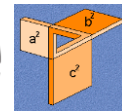
Ders Planı Açıklama Şablonu



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



11



Page |

<u>Ders Planı</u>	
Başlık	<i>Başlığı Tanımlama ve Oyunun Kullanımı</i> (Tanımlama ve yukarıda açıklanan üç yoldan hangisinin uygulanacağı)
Bilişsel Alanlar	<ul style="list-style-type: none">İlgili bilişsel alanları sıralayın
Ekipman	<ul style="list-style-type: none">Gerekli ekipmanı tanımlayın (varsa, örneğin bilgisayar, işaretleyici, karton vb.)
Kaynaklar	Çevrimiçi ve kullanılabilir diğer kaynaklar (örneğin, bir kitap, bir web sitesi)
Metot	Metodun tanımı
Mevcut Bilgi	<ul style="list-style-type: none">Herhangi bir ön koşul bilgisini açıklayın
Öğretme/ Öğrenme Hedefleri	Öğretim/öğrenme amaçlarını ve yetkinliklerini açıklayın <ul style="list-style-type: none">YetkinliklerBecerilerTutumlarBilgi
Plan	Gösterge süreleri de dahil olmak üzere ders planını gerçekleştirmek için ara adımların ayrıntılı açıklaması



EK II

Gösterge Ders Planı



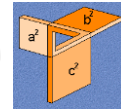
Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



13



Boon
factory



Page |

<u>Ders Planı #1</u>	
Başlık	<i>Pazar Analizi (paralel öğretim ve oyun)</i>
Bilişsel Alanlar	<ul style="list-style-type: none"> • Girişimcilik kavramları • Dil (dil ve terimlerin kullanımı) • Matematik
Ekipman	<ul style="list-style-type: none"> • Dizüstü bilgisayar/ lar • Beyaz tahta ve kalemler
Kaynaklar	<ul style="list-style-type: none"> • Okul kitabı (varsa) • Dijital kaynaklar
Metot	Gruplar halinde birlikte çalışma - tartışma veya bilgi arama
Mevcut bilgi	<ul style="list-style-type: none"> • Basit matematik becerileri • Bilgisayar kullanımı
Öğretme/ Öğrenme Hedefleri	<p>Öğretme/öğrenme hedefleri:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Yetkinlikler: Yönetme - Tahmin – Planlama • Beceriler: Finansal planlama, muhasebe becerileri, yönetim, ekip çalışması vb. • Tutumlar: finansal sorunları yönetebilme, uyarılana bilirlilik, vizyonerlik, inisiyatif duygusu, işbirliği • Bilgi: girişimciliğin temelleri
Plan	<p>Öğrenciler grup oluşturur</p> <p><u>Etkinlik 1 (10 dakika)</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Oyuna Giriş - Oyuncular, Oyuncak Robot ile ilgili potansiyel müşterilerin ihtiyaçlarını değerlendirmek zorundadır. (aşama 1). Takım (oyuncular) ayrıca giderleri ve gelirleri yönetir. <p><u>Etkinlik 2 (20 dakika) OYUN DIŞI ETKİNLİK</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Çocuklar internet veya diğer kaynaklar üzerinden piyasa analizi, ihtiyaçlar, istekler vb. hakkında daha fazla bilgi arar. • Sonraki adımlarını girişimci olarak düzenlerler (okul için bir oyuncak tasarımları gerekir), • Sınıf arkadaşları veya başkalarıyla röportajlar düzenlerler, • Kendi gereksinimler özet formunu planlarlar, • Ürünlerini tasarlamak için işbirliği içinde çalışırlar, • Oyuncaklarını piyasaya sunarlar. <p><u>Etkinlik 3 (10 dakika)</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Çocuklar oyuna devam ederler, • Önemli bilgileri toplamak için mevcut tüm binaları ziyaret ederler, • Oyuncak Robot hakkında Gereksinimler Özet Formunu doldururlar.

<u>Ders Planı #2</u>	
Başlık	<i>Prototip & test</i> (paralel öğretim ve oyun)
Bilişsel alanlar	<ul style="list-style-type: none"> • Girişimcilik kavramları • Dil (dil ve terimlerin kullanımı) • Matematik • ICT
Ekipman	<ul style="list-style-type: none"> • Dizüstü bilgisayar/ lar • Beyaz tahta ve kalemler • Kartonlar • Makaslar vb.
Kaynaklar	<ul style="list-style-type: none"> • Okul kitabı (varsa) • Dijital kaynaklar
Metot	Gruplar halinde birlikte çalışma - tartışma veya bilgi arama
Mevcut bilgi	<ul style="list-style-type: none"> • Basit matematik becerileri • Bilgisayar kullanımı • Basit sanat becerileri
Öğretme/öğrenme hedefleri	<p>Teaching/learning goals:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Yeterlilikler: Yönetme - Planlama - Uygulama • Beceriler: işbirliği, yönetim, takım çalışması vb. • Tutumlar: grup kararı alabilmek, uyarlanabilir olmak, vizyon sahibi olmak, inisiyatif almak, işbirliği yapmak • Bilgi: girişimciliğin temelleri
Plan	<p>Öğrenciler grup oluşturur</p> <p><u>Etkinlik 1 (10 dakika)</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Oyuna giriş - Oyuncular belirli parçaları tanımlamalı ve bir prototip oluşturmalı ve test etmelidir. Takım (oyuncular) ayrıca giderleri ve gelirleri de yönetir. <p><u>Etkinlik 2 (20 dakika) OYUN DIŞI ETKİNLİK</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Robot parçalarını tanımlamak için, Oyuncular oyundaki ihtiyaçlar listesini göz önünde bulundurmalı ve bunları mevcut özel Robot prototip parçalarıyla eşleştirmelidir. • Sonraki adımlarını girişimciler olarak sıralarlar (okul için bir oyuncak tasarımları gerekir) ve prototipin olası sakıncalarını ve avantajlarını kaydederler. • Gruplarda geri dönüşüm malzemelerini kullanarak oyuna dayalı kendi prototiplerini oluştururlar, • Kendi prototip testlerini planlarlar. • Nihai ürünlerini tasarlamak için işbirliği içinde çalışırlar. • Oyuncaklarını piyasaya sunarlar. <p><u>Etkinlik 3 (10 dakika)</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Çocuklar oyuna devam ederler, • Önemli bilgileri toplamak için mevcut tüm binaları ziyaret ederler, • Tatmin edici bir prototip üretmek için gereken değişiklikleri uygularlar.



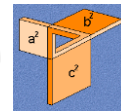
--	--



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



16



<u>Ders Planı #3</u>	
Başlık	<i>Ürün Açıklaması (paralel öğretim ve oyun)</i>
Bilişsel alanlar	<ul style="list-style-type: none"> • Girişimcilik kavramları • Dil (dil ve terimlerin kullanımı) • Matematik • ICT
Ekipman	<ul style="list-style-type: none"> • Dizüstü bilgisayar/ lar • Beyaz tahta ve kalemler • Kartonlar • Makaslar vb. • Kâğıt ve kalemler
Kaynaklar	<ul style="list-style-type: none"> • Okul kitabı (varsa) • Dijital kaynaklar
Metot	Gruplar halinde ortak çalışma - tartışmak ve işçiliği yapmak
Mevcut bilgi	<ul style="list-style-type: none"> • Dil becerileri • Bilgisayar kullanımı • Basit sanat becerileri
Öğretme/öğrenme hedefleri	<p>Teaching/learning goals:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Yeterlilikler: Yönetme - Planlama - Uygulama • Beceriler: işbirliği, yönetim, takım çalışması vb. • Tutumlar: grup kararı alabilmek, uyarlanabilir olmak, vizyon sahibi olmak, inisiyatif almak, işbirliği yapmak, sonuçları iletmek • Bilgi: girişimcilik ve pazarlamanın temelleri
Plan	<p>Öğrenciler grup oluşturur</p> <p><u>Etkinlik 1 (10 dakika)</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Oyuna giriş - Oyuncular, oyuncak için bir isim seçip bir reklam oluşturarak bir pazarlama kampanyası hazırlamalıdır. Takım (oyuncular) ayrıca giderleri ve gelirleri de yönetir. <p><u>Etkinlik 2 (20 dakika) OYUN DIŞI ETKİNLİK</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Gruplardaki oyuncuların nihai ürünlerini etkin bir şekilde sunmaları gerekir. • Bir sonraki tanıtım adımlarını girişimciler olarak sıralarlar (okul için bir oyuncak tasarımları gerekir) ve nihai ürünlerini satma ihtimallerini kaydederler. • Gruplarda kendi tanıtım posterlerini oluştururlar • Gruplarda kendi reklamlarını oluşturmak için video kaydı kullanırlar • Oyuncular ürünün son sunumunu yapar. <p><u>Etkinlik 3 (10 dakika)</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Çocuklar oyuna devam ederler. • Önemli bilgileri toplamak için mevcut tüm binaları ve Pazarlama Uzmanını ziyaret ederler.



--	--



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



18



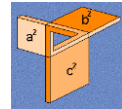
ADVANCIS



University of
Western Macedonia



Boon
factory





Referanslar

- European Commission (2012). Communication from the Commission to the European Parliament, the Council, the European Economic and Social Committee and the Committee of the Regions. *Rethinking Education: Investing in skills for better socio-economic outcomes*. COM(2012) 669 final. SWD(2012) 371-377 final.
- Eurydice (2016). *Entrepreneurship Education at School in Europe*. Eurydice Report. Luxembourg: Publications Office of the European Union.
- Gibb, A. (2008). Entrepreneurship and enterprise education in schools and colleges: insights from UK practice. *International Journal of Entrepreneurship Education*, 6, 48.
- Lackeus, M. (2013). *Developing Entrepreneurial Competencies – An Action-Based Approach and Classification in Education*. Gothenburg: Division of Management of Organizational Renewal and Entrepreneurship, Department of Technology Management and Economics.
- Lackeus, M. (2015). *Entrepreneurship in Education, What, Why, When, How, Entrepreneurship360 Background Paper*. OECD.