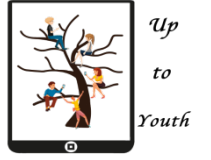




Erasmus+



Up to Youth

Geleceğin Dijital Sosyal Girişimcilerini Desteklemek

2018-1-TR01-KA205-057895

IO-5 – GENÇLERE YÖNELİK EĞİTİMLER İÇİN EL KİTABI



“Avrupa Birliği Erasmus+ programı tarafından finanse edilmektedir. Bununla birlikte, Avrupa Komisyonu ve Türk Ulusal Ajansı, burada yer alan bilgilerin herhangi bir kullanımından sorumlu tutulamaz”

İçindekiler

El Kitabı Hakkında.....	3
"Up to Youth" Projesi	1
Websitesi	2
Girişimcilik Zihniyetine Giriş	3
Sosyal Girişim Nedir?	4
5E Öğretim Modeli	7
Kaynaştırma etkinlikleri (Icebreakers)	14
Eğitim Modülleri.....	19
Modül Öğrenme Hedefleri ve Grup Etkinlikleri	20
Kaynakça	30



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

El Kitabı Hakkında

Bu el kitabı, **öğretmenlerin ve eğitmenlerin öğrencilerine ve danışanlarına iş fikirlerini nasıl geliştireceklerini ve uygulamaya başlayacaklarını öğretmek için deneyimsel yöntemler ve araçlar kullanmalarını sağlayan bir öğretim materyali** olarak tasarlanmıştır.

Bu el kitabı, **gençlere ve iş arayanlara rehberlik etmek, onları eğitmek veya yol göstermek, onların girişimci bir zihniyet geliştirmelerine yardımcı olmak ve iş piyasasına daha nitelikli çalışanlar veya girişimci olan serbest meslek sahibi bir kişi olarak girmelerini sağlamak için, onların kullanabileceği şekilde** hazırlanmıştır.

Gençlerin dünyadaki mevcut ve gelecekteki zorlukları başarılı bir şekilde çözme potansiyeline sahip olduklarına inanıyoruz. Sadece pratik, deneyimsel bir yaklaşıma dayalı yardım ve rehberlik sağlamalıyız.

Bu el kitabında, okuyucular **sosyal girişimciliğin temel kavramlarını tanıyacak ve icebreakers koleksiyonu, eğitim metodolojisi** ve de öğrenme sonuçlarıyla birlikte **farklı öğrenme etkinliklerinin örnekleri** gibi eğitimlerini de desteklemek için yararlı içerikler bulacaktır.

Bu el kitabı, daha ayrıntılı olarak açıklanan Up to Youth projesi kapsamında hazırlanmıştır.

“Up to Youth” Projesi

Bu proje, Erasmus+ programı, Key Action 2: Gençler için stratejik ortaklıklar kapsamında finanse edilmektedir. Proje için en önemli öncelik "GENÇLİK; gençler arasında girişimcilik eğitimini ve sosyal girişimciliği teşvik etmektir" Genç göçmenler de dahil olmak üzere gençlerin istihdam edilebilirliğini teşvik etmenin daha spesifik amacı için öncelik, ilgili ve yüksek kaliteli becerileriyle yetkinliklerinin elde edilmesiyle doğrudan ilişkilidir.

Her girişimcinin kendine özgü bir karakteri vardır, ancak tüm girişimcilerin ideal olarak belirli beceri ve yetkinliklere sahip olması gerekir. Bir sosyal girişim yaratmak ve geliştirmek için çok çeşitli beceriler gereklidir ve bu beceriler, toplumsal kapsayıcılığı teşvik etmek için olanlardan (bireylerle istihdam edilebilirlikleri ve işgücü piyasasına entegrasyonları için gereklidir ve yaşam becerileri, sosyal beceriler ve işi içerir. işgücü piyasasına girişi destekleme becerileri), girişimcilik ve yönetim becerileri (örn. pazarlama ve finans, iş planlama ve geliştirme, büyüme ve ölçeklendirme becerileri) ve iş gücü geliştirme becerilerine kadar çeşitlilik gösterir ve sürdürülebilirlik ve büyümeyi sağlamak için gereklidir (Spear et al. 2012).

Ve son olarak, projemizin önceliklerinden biri dijital çağda açık ve yenilikçi uygulamalarla ilgilidir. Hızla değişen teknoloji, girişimciliğin işlevlerini ve çalışma tarzlarını ve hemen hemen her iş dalını etkiledi. Bu bağlamda projemiz “dijital girişimcilik” ve “sosyal girişimcilik”i bir araya getirmektedir. Bunun nedenini, DG iç pazar, sanayi, girişimcilik ve KOBİ'ler (Avrupa Komisyonu) tarafından yayınlanan dijital Girişimcilik Stratejik Politika Forumu'ndan alabiliriz: “...yaş, dijital becerilerin gelişimine engel olarak görülemez. Dijital bir çağa girerken, yerel liderlerin kendi topraklarındaki her bir bireyin kısa ve uzun vadede dijital bilgi edinebildiğinden emin olmaları gerekir. Teknolojinin yaygınlaştığı bir dünyada, dijital okuryazarlığa alternatif yoktur. İşgücünü yeniden canlandıramayan şehirler ve bölgeler kaçınılmaz olarak ekonomik çekiciliğinin tehlikeye girdiğini görecektir ve bu nedenle küresel olarak rekabet edemeyecek (...). Bir de Avrupa'nın dijital dönüşüm sürecini hızlandırmak için daha fazla girişimciye ihtiyacı var. İş girişimcileri, sosyal girişimciler, inovasyon girişimcileri, teknoloji girişimcileri, akademik girişimciler, politik girişimciler, kültürel girişimciler ve kamu ve özel girişimciler dijital değişimi ilerletmek için kritik öneme sahiptir.” Yukarıda seçilen öncelikler, sosyal girişimciliğin yanı sıra yeni girişimcilik modelleriyle de iyi bir eşleşmeye sahip olmalıdır.



Web Sitesi



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

Proje web sitesi, gençlerin çevrimiçi kurslara katılabileceği ve uzaktan eğitim alabileceği E-öğrenme platformu da dahil olmak üzere, projenin ihtiyaçları için geliştirilmiştir. E-öğrenme platformu açık çevrimiçi kurslar sağlar, ayrıca önemli ve ilgili kaynaklara sahip bir E-kütüphane içerir. Bu açık çevrimiçi kurslar herkes için kullanılabilir.

Web sitesi aracılığıyla, gençlik:

- Bir sosyal girişimi başlatma ya da finanse etme gibi sosyal girişimcilik becerilerini geliştirir;
- Dijital pazarlama becerilerini ve Yeni Medya Becerilerini geliştirir (e-ticaret, sosyal medya kullanımı gibi);
- Göçmenlere verimli bir şekilde erişmek için çok kültürlü farkındalıklarını artırır;
- Bütçeleme, iş modelleri oluşturma gibi önemli finansal becerileri öğrenir.

Ayrıca, bu web sitesi her türlü girişimci için kullanılabilir, çünkü dijital pazarlama becerileri, dijital medya becerileri ve temel finansal beceri eğitimleri her türlü girişimci için uygundur.

Link

•Web sitesi linkini burada bulabilirsiniz:

<https://uptoyouth.eu/>



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

Giriřimcilik Zihniyetine Giriř

Giriřimcilięin ve giriřimci zihniyetin nemi, bireyler, kuruluřlar, řirketler ve bir btn olarak toplum iin artmaktadır. Giriřimcilięin potansiyel etkileri artmıř ve bařlangı řirketleri ve iddialı giriřimciler yenilik, ilerleme, ekonomi ve sosyal deęiřimin nemli bir itici gc haline gelmiřtir. Farklı seviyelerdeki hızlı kresel deęiřimler, kresel trendlerdeki deęiřimler ve giriřimcilięin apraz bir yetkinlik olarak tanımlandıęı gereęi iřıęında, her bireyin giriřimcilik kapasitesini oluřturmak ve geliřtirmek daha da nemlidir. İyi haber řu ki, giriřimcilik becerileri, bilgisi ve tutumları ęrenilebilir ve hem bireylere hem de topluma bir btn olarak fayda saęlayan giriřimci zihniyet ve kltrn geliřmesine yol aabilir. **Giriřimci bir zihniyet, bireylerin fikir oluřturmasına ve geliřtirmesine, fırsatları belirlemesine, inisiyatif ve risk almasına, belirsizlikler ve deęiřikliklerle bařa ıkmasına, iddialı kararlar almasına ve ilerlemesine, kaynakları harekete geirmesine, finansal ve ekonomik okuryazarlıęı artırmasına yardımcı olabilir. Aynı zamanda aę kurmayı, bařkalarıyla alıřmayı teřvik eder, kiřisel geliřime anlamlı bir řekilde katkıda bulunur ve istihdam potansiyelini arttırır.**

Giriřimcilik deęiřtięinden, giriřimcilik ęretimi de son birkaç yılda kk bir Rnesans yařadı. El kitabının teorik arka planı tasarım dřnme yaklařımında yatmaktadır. Tasarım dřncesi, tasarım ve planlama alanlarında kt tanımlanmıř problemleri arařtırmak, bilgi edinmek, bilgiyi analiz etmek ve zmleri konumlandırmak iin kullanılan yntem ve sreleri ifade eder. Bir dřnce tarzı olarak, genellikle bir sorunun baęlamı iin empatiyi, ięrrler ve zmler retmede yaratıcılıęı ve zmleri ierięe analiz etmek ve sıędırmak iin de rasyonalityi birleřtirme yeteneęi olarak kabul eder (Vikipedi).

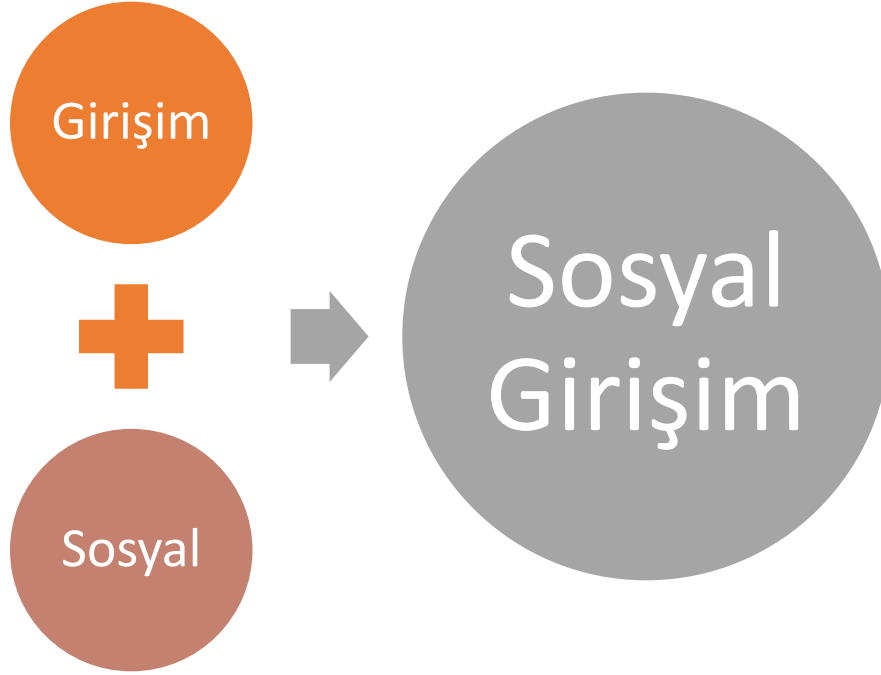
Tasarım dřnme zihniyetini takip ederek, sosyal iř ęretiminde ok sayıda saha alıřması kullanmayı teřvik ediyoruz. Saha alıřması sayesinde varsayımlarımızı, hipotezlerimizi ve arzularımızı gereklere eviririz. Giriřimcilerin mřterileri hakkında birok varsayımı var. oęu zaman, bu varsayımlar mřterinin bakıř aısını deęil, giriřimcilerin bakıř aısını yansıtır. rneęin, yeni bir spermarket tasarlariken, mřterilerin maęaza asistanlarına ihtiya duyduęunu varsayabilirsiniz. Ancak, bu gerekten doęru mu yoksa sadece farklı spermarketlerle genelleřtirilmiř deneyimimiz mi? Kapsamlı bir saha arařtırması yaparak, gnlk yařamları iin rn satın alırken mřterilerinizin ihtiyaları hakkında daha fazla bilgi edinebilirsiniz. İlk iř fikrimizden duygusal mesafeyi korumalıyız. Evet, giriřimcilik tutkuyla ilgilidir. Ancak, krlk tutkunuzu deęiřtirmesin. Giriřimciler bazen iř fikirlerine o kadar ikna olurlar ki, mřterileri hakkında bir bilgi aramazlar. Hatta, tesadfen bir řey alırlarsa mřteri geri bildirimini bile reddederler. **İř fikrinize ařık olmayın. Aık olun ve mřterinizi anlamayı ęrenin.**



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

Sosyal Girişim Nedir?

Bir sosyal girişim veya sosyal işletme, birincil amacına hizmet eden belirli sosyal hedefleri olan bir işletme olarak tanımlanır. Sosyal girişimler toplum ve çevre için yararları ve karları maksimize etmeye çalışırlar. Karları esas olarak sosyal programları finanse etmek için kullanılır.

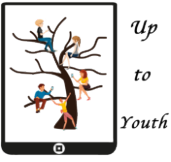


Sosyal Girişimleri Anlama

Sosyal girişim kavramı, geleneksel ticari girişime karşı koymak için 1970'lerin sonlarında İngiltere'de geliştirilmiştir. Özel ve gönüllü sektörlerin kesiştiği noktada sosyal girişimler vardır. Finansal faydalar sağlayan faaliyetleri, düşük gelirli ailelere konut sağlamak veya iş eğitimi gibi sosyal hedeflerle dengelemeye çalışırlar.

Finansman, öncelikle tüketicilere mal ve hizmet satarak elde edilir, ancak bazıları hibeler yoluyla elde edilir. Kar maksimizasyonu birincil hedef olmadığından, bir sosyal girişim standart bir şirketten farklı çalışır.

Kar elde etmek, bir sosyal girişimin arkasındaki birincil motivasyon olmasa da gelir, girişimin sürdürülebilirliğinde hala önemli bir rol oynamaktadır. Sürdürülebilir gelir, bir sosyal girişimi, sosyal misyonunu yerine getirmek için dış finansmana dayanan geleneksel bir hayır kurumundan ayırır. Bu amaç, sosyal işletmelerin karlı olamayacağı

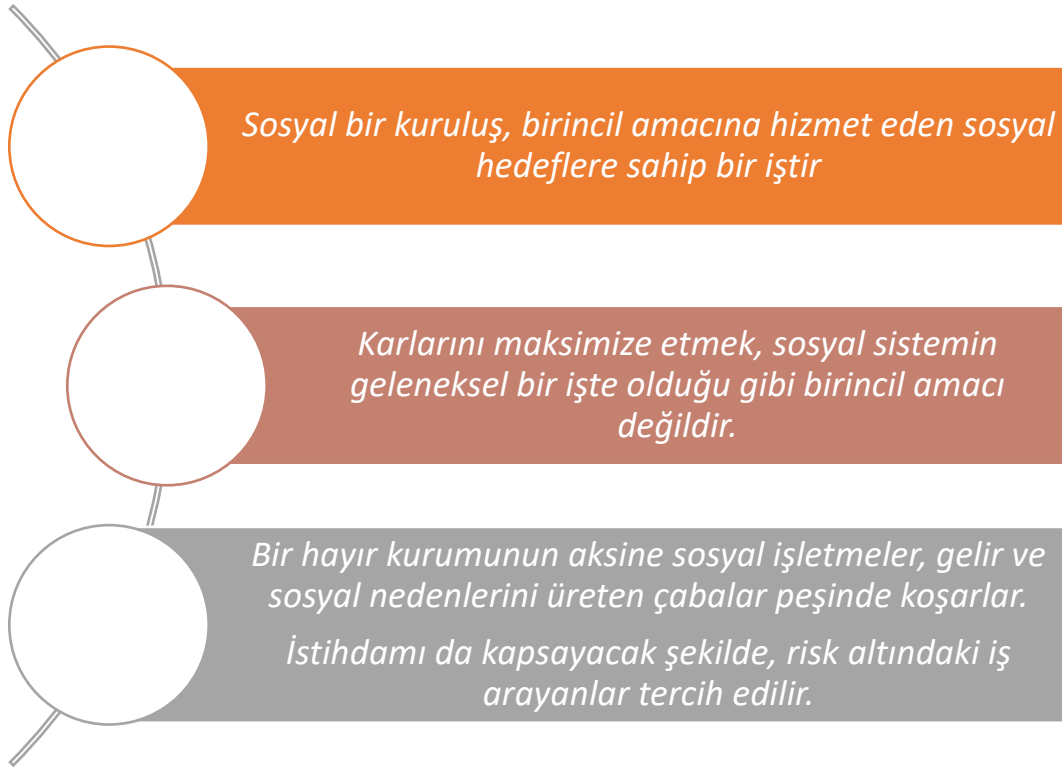


Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

anlamına gelmez; öncelikleri, hissedarlara yapılan ödemeleri finanse etmek yerine, karlarını sosyal misyonlarına yeniden yatırmaktır.

Ekonomik İşbirliği ve Kalkınma Örgütü (OECD), sosyal işletmeleri aktif olarak yer alan paydaşları ve minimum sayıda ücretli çalışanı ile son derece katılımcı olarak tanımlamaktadır.

ANAHTAR ÇIKARIMLAR



Özel Hususlar

Sosyal işletmelerin çalışanları birçok kökenden gelir, ancak toplumun risk altındaki kesimlerinden olanlara öncelik verilir. Bunlar arasında uzun vadeli işsiz işçiler, tarihsel olarak gayri resmi olarak ödenen işlerde çalışanlar ve marjinalleşmiş grupların üyeleri bulunmaktadır. Sosyal girişim, çoğu şehirde asgari ücretin üzerinde olan bir yaşam ücreti sağlamaya çalışabilir. Bazen, çalışanları risk altındaki gruplardan çekmek, işletmenin belirtilen sosyal hedefi olabilir.



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

Sosyal Girişim ve Sosyal Girişimcilik

Bir sosyal girişim, mevcut iş tekniklerini ve stratejilerini kullanarak sosyal ve çevresel sorunlara çözüm geliştiren bireylere odaklanma eğiliminde olan sosyal girişimcilik ile karıştırılmamalıdır. Sosyal girişimciler yenilikçi yollar ararlar ve değişimi teşvik etmek için çalışırlar, oysa sosyal girişimler bir iş amacını yerine getirmek ve ticari faaliyetleriyle toplumsal ihtiyaçları çözmek için oluşturulurlar.

Sosyal Girişim Örnekleri

Birçok sosyal girişim, sosyal refahtaki gelişmeleri başarılı bir şekilde en üst düzeye çıkarır. Örneğin, Warby Parker, satılan her çift için ihtiyacı olan birine bir çift gözlük bağışlayan bir Amerikan gözlük perakendecisidir. Kaliforniya merkezli bir perakendeci olan Tom's, benzer şekilde satılan her çift için bir çift ayakkabı veya güneş gözlüğü bağışlamaya söz verdi. Buna ek olarak, Climate Smart işletmeleri eğitir ve onlara sera gazı emisyonlarını izlemelerine ve azaltmalarına izin veren yazılım araçları sağlar.

Sosyal Girişim Örneği – “Demgoodcafe”

İşitme engelli kişilerin hayata aktif olarak katılmalarını sağlayan sosyal bir girişimdir. İyi kahvenin sadece işaret dilinde sipariş edilebileceği şirket, şimdi Bahçeşehir Üniversitesi yakınlarındaki Beşiktaş'ta faaliyet gösteriyor. "Demgoodcoffee", işitme engelli insanlara karşı sosyal önyargıları yıkmak ve topluma katılımlarını artırmak ve böylece Türkiye'deki genel algıda bir değişiklik yaratmak için kurulmuştur. Daha fazla bilgi edinin : <https://www.youtube.com/watch?v=cpTy6dR6o8c>





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

5E Öğretim Modeli

5E Eğitim modelini kullanmanızı şiddetle tavsiye ederiz. 5E Öğretim modeli aktif öğrenmeyi teşvik eder. Öğrenciler dinleme ve okumadan daha fazlasına katılırlar. Soru sormayı, gözlemlemeyi, modellemeyi, analiz etmeyi, açıklamayı, sonuç çıkarmayı, kanıtlarla tartışmayı ve kendi anlayışları hakkında konuşmayı öğrenirler. Öğrenciler, açıklamalar oluşturmak, sorunları çözmek ve soruşturmaları planlamak ve yürütmek için akranlarıyla işbirliği içinde çalışırlar.

Öğrenciler, dünyanın nasıl çalıştığına dair fikirlerle sınıfa gelirler. İlk anlayışları genişletilmemişse, yeni kavramları ve bilgileri kavramakta başarısız olabilirler.

-İnsanlar Nasıl Öğrenir



“5E Öğretim modeli beş aşamadan oluşur: katılım, keşfetmek, açıklamak, ayrıntılandırmak ve değerlendirmek. Öğrencileri öğrenme merkezine yerleştiren dikkatli bir şekilde planlanmış bir öğrenme dizisi sağlar. Tüm öğrencileri kavramların anlaşılmasını keşfetmeye, inşa etmeye ve bu anlayışları olgularla veya sosyal/teknik problemlerle ilişkilendirmeye teşvik eder.” – Rodger Bybee

Katılım: Öğrencilerin dikkati ve eğitmen tarafından sağlanan konularla ilgili arka plan bilgilerinin kontrol edilmesi. Genel olarak, bu aşama öğrencinin ilgisini ve motivasyonunu artırır. Öğrenci bir durum ya da olay üzerinde zihinsel olarak odaklanmıştır. Bu aşamada düzenlenen faaliyetlerde geçmiş ve gelecek bilgileri arasındaki bağlantı sağlanır.

- Gösterim
- Okuma
- Serbest Yazma
- Bir grafik düzenleyiciyi analiz etme



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

- KWL (Zaten biliyorum-Bilmek İstiyorum-Öğrendim)
- Beyin Fırtınası

Öğrenciler aşağıdaki gibi sorular sorar:

- 1) Bu neden oldu?
- 2) Bu konu hakkında ne biliyorum?
- 3) Bu konuda ne öğrendim?
- 4) Konuya ilgi gösterme

Araştırma: Öğrenciler araştırmayı planlayarak ve uygulayarak sordukları soruların cevaplarının kanıtlarını toplarlar. Bu adım, öğrencilerin deneyim kazanarak kavram ve beceri geliştirmelerini sağlar. Bu nedenle, bu aşamada, öğrenciler hem kendi düşüncelerini hem de dışarıdan düşünceleri keşfederler. Bu aşama sayesinde, eğitimciye bir kavramı, kelimeyi veya yeteneği resmi olarak açıklama fırsatı sunulur.

- Bir soruşturma gerçekleştirme
- Bilgi toplamak için otantik kaynakları okuma
- Problem çözme
- Model inşa etme

Açıklama: Eğitimci, uygun formatta sunduğu sınıflandırmaları, kavramları ve ilkeleri, öğrencilerinin keşifleri ve açıklamaları üzerine temel alır ve bu yeni bilgiyi kullanarak bilimsel açıklamalar oluşturmalarına ve yeni soruları cevaplamalarına izin verir. Bu nedenle, öğrenciler kendi bulgularını açıklama fırsatına sahip olurlar. Açıklamalardan sonra, eğitimci teorik açıklamalar yapmaya başlar.

- Öğrenenlerin analizi ve açıklaması
- Kanıt ile fikri destekleme
- Yapılandırılmış sorgulama
- Okuma ve tartışma
- Eğitimci açıklaması
- Düşünme becerileri: karşılaştırma, sınıflandırma, hata analizi

Derinleştirme/Detaylandırma: Öğrenciler, karşılaştıkları yeni sorunları çözmek için öğrendikleri bilgileri kullanırlar. Bu aşama, öğrencilere bilgilerini ileriletme ve diğer bağlamlarda uygulama fırsatı verir. Bu nedenle,



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

öğrenilen bilgi ve veriler farklı bağlamlarda uygulanmaya çalışılmaktadır. Bu noktada, öğrenciler birbirleriyle tartışır ve bilgi alışverişinde bulunurlar.

Öğrencinin düşüncesini genişleten ve güçlendiren ve/veya gerçek bir duruma uygulayan etkinlikler

- Problem çözme
- Karar verme
- Deneysel sorgulama
- Düşünme becerileri: karşılaştırma, sınıflandırma, uygulama

Değerlendirme: Eğitimciler, öğrencilerinin yeni bilgi, değer yargıları ve yetenekleri hakkındaki anlayışlarını resmi ve gayri resmi yollarla ölçer. Öğrenilen bilgiler daha resmi olarak değerlendirilir. Kursun başında gayri resmi değerlendirmeler yapılabilir, ancak tüm aşamalardan geçtikten sonra resmi bir değerlendirmeye ihtiyaç vardır. Bu aşamada, öğrencilere öğrendikleri kavramları, çıkardıkları anlamları ve yetenekleri gösterme fırsatı sunulacaktır. Eğitimci açısından, aynı zamanda öğrenme çıktılarının elde edilip olup olmadığını kontrol etmek mümkündür.

- Herhangi bir önceki aktivite
- Puanlama aracı veya değerlendirme tablosu geliştirme
- Performans değerlendirmesi
- Ürün üretimi
- Günlük
- Portfolyo



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

5E Model Ders Planı Şablonu

Tarih:

Konu/Level:

Materyaller:

Dersin amacı:

KATILIM

- Bir eğitimcinin öğrencilerin ilgisini nasıl çekeceği açıklanır.
- Öğrenciler katılımlarından sonra, kendilerine ne tür sorular sormalıdır?

ARAŞTIRMA

- Öğrencilerin ne tür pratik / zihinsel aktiviteler yapacağını açıklayın.
- Eğitimin öğrencilerin araştırmasını teşvik etmek ve / veya odaklamak için kullanacağı " büyük fikir " kavramsal sorularını listeleyin.

AÇIKLAMA

- Öğrencinin açıklamaları, eğitimci tarafından terimlerin veya açıklamaların tanıtılmasından önce gelmelidir. Eğitimci, öğrencilerin keşiflerini incelenen kavramla ilişkilendirmelerine yardımcı olmak için hangi soruları veya teknikleri kullanacak?
- Eğitimcilerin öğrenci açıklamalarını istemek ve açıklamalarını gerekçelendirmelerine yardımcı olmak için kullanacakları üst düzey düşünme sorularını listeleyin.

DETAYLANDIRMA

- Öğrencilerin kavramın daha sofistike bir anlayışını nasıl geliştireceklerini açıklayın.
- Hangi kelime hazinesi tanıtılacak ve öğrencilerin gözlemlerine nasıl bağlanacak?
- Bu bilgi günlük hayatımızda nasıl uygulanır?

DEĞERLENDİRME

- Öğrenciler dersin amacına ulaştıklarını nasıl gösterecekler?
- Bu değerlendirme, ders boyunca ve dersin sonunda yapılmış olmalıdır.



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

5E Modeli Ders Planı Örneği

Tarih:

Konu: Sosyal Girişimci Nedir?

Sınıf/Level: Mezun, Lisans öğrencileri

Süre: 60 dakika

Materyal: Aşağıda bağlantılı grafikler

Kaynak: https://cdn.we.org/wp-content/uploads/2016/07/Social-Entrepreneurship_WE-Are-Rafikis_9-12_CA.pdf

Dersin Amacı:

Öğrenciler:

- Sosyal girişimci olmanın ne anlama geldiğine dair bir anlayış geliştirecek
- Sosyal girişimcilerin yerel ve küresel olarak olumlu sosyal değişime nasıl katkıda bulunduğuna dair farkındalık geliştirecek

KATILIM

- Öğrencilere, aşağıdaki video ve etkinliğin onları dersin konusu ile tanıştırdığını söylemek. Öğrencilere “William Kamkwamba: How I Harnessed the Wind” https://www.ted.com/talks/william_kamkwamba_how_i_harnessed_the_wind (5:51) göster.



Up
to
Youth



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

TED Ideas worth spreading

William Kamkwamba | TEDGlobal 2009

How I harnessed the wind

Details About the talk Transcript 45 languages Comments (336) Join the conversation

At age 14, in poverty and famine, a Malawian boy built a windmill to power his family's home. Now at 22, William Kamkwamba, who speaks at TED, here, for the second time, shares in his own words the moving tale of invention

2,903,110 views

- Daha önce sosyal girişimcilik kavramını duymuşlar mı ya da sosyal bir kuruluş için çalışan herhangi bir kişi ile tanıştılar mı diye şimdi öğrencilere sorun. Sosyal girişimcilik hakkında bildikleri şeyler hakkında daha fazla bilgi edinmeye devam edin.

ARAŞTIRMA

- Büyük bir grafik kağıdında, öğrencilerin önceki bilgilerini etkinleştirmek ve bunları ders paketinde anahtar kelime dağarcığına tanıtmak için tartışmada ve videoda belirtilen kelimeleri kullanarak bir kelime bulutu oluşturun.
- Beraber, öğrencilerden listelenen kelimeler arasındaki ilişkileri beyin fırtınası yapmalarını isteyin. Size yabancı olan herhangi bir kelime var mı? Kelimeler videodaki hikayeye nasıl bağlanır? Bu ders paketinde ne araştıracağımızı anlayabiliyor musunuz?
- *Eğitiminin notu: Bir kelime bulutu oluşturmak için, listelenen anahtar kelimeleri ön tahtada veya bir grafik kağıdında görüntüleyin. Kelimeleri farklı yönlerde yazın ve ekranı görsel olarak daha çekici hale getirmek için farklı renkli işaretleyiciler kullanmayı veya kelimeleri farklı renkli kartlara yazmayı düşünün. Alternatif olarak, dijital bir kelime bulutu oluşturun*

AÇIKLAMA

- Öğrencilerin sosyal girişimciler ve işletmelerinin yerel ve küresel toplum üzerindeki etkileri hakkında bilgi edineceklerini onaylayın. Bir grafik kağıdında, üç sütun çizerek bir KWL grafiği oluşturun. Öğrencilerin sosyal girişimciler ve sosyal işletmeler hakkında zaten bildiklerini beyin fırtınası yapın ve fikirlerini Know bölümüne kaydedin. Ardından, öğrencilerin konuyla ilgili soruları veya daha fazla



bilgi edinmek istedikleri konunun yönlerini beyin fırtınası yapın. Öğrencileri bir sosyal girişimcinin ne yaptığını, onları iş dünyasındaki diğer insanlardan farklı kılan şeyleri, onları neyin motive ettiğini ve işletmelerinin yerel ve küresel topluluklarına nasıl katkıda bulunduğunu düşünmeye teşvik edin.

- Yapboz stratejisini kullanarak, öğrencileri dört öğrenciden oluşan ev gruplarına bölün. Her gruptaki öğrencilere bir ila dört arasında bir sayı verin ve öğrencilerin uzman grupları oluşturmak için aynı sayıya sahip başkalarına katılmasını sağlayın. Her uzman grubundan, KWL grafiğindeki soruları, genç bir sosyal girişimcinin ve yarattıkları sosyal girişimin hikayesini keşfetmek için bir rehber olarak kullanmasını isteyin. Up To Youth Projesi'nin ilk modülünü sağlayın

<https://uptoyouth.eu>

<https://drive.google.com/open?id=1rJBQhKs-0FjA1Eid0avls-VFN29N0mNZ>

DETAYLANDIRMA

En az iki grup oluşturun. Sınıfı yaşadıkları yere göre bölebilirsiniz (örneğin, aynı mahalle veya yaşadıkları yerin benzer sosyal arka planı. Bundan sonra onlara sorun;

- Ne tür bir sosyal değişim yaratmak istiyorlar
- Bu değişiklik ne için bir çözüm olacak
- Değişim yaratırken bir işletme nasıl oluşturulur?
- Girişimlerinin mahalle için etkileri nelerdir?
- Sosyal ve ekonomik olarak hedef grupları kim olacak?
- Sosyal değil, sadece ekonomik yönleri odaklanırlarsa fark ne olacak?

DEĞERLENDİRME

- Öğrencilere çıkış bileti olarak kullanmak için iki yapışkan not verin. Sosyal girişimciler hakkında öğrendikleri bir şeyi ve hala sahip oldukları bir soruyu yazmalarını isteyin. İsimlerini imzalamalarını ve KWL grafiğine yapışkan notlar basmalarını isteyin (Buradan indirin:

https://www.facinghistory.org/sites/default/files/KWL_Chart_handout_v.final_.pdf).

Öğrencilerin yanıtlarını Ek 2'deki formlardan birine kaydedin (Buradan indirin:

https://cdn.we.org/wp-content/uploads/2016/07/Social-Entrepreneurship_WE-Are-Rafikis_9-12_CA.pdf) ve öğrencilerin sosyal girişimci olmanın ne anlama geldiğini anlamada nerede olduklarını değerlendirmek için bu bilgileri kullanın. Aşağıdaki derste, hala soruları olan kişiler için

açıklama veya daha fazla bilgi verin.



Icebreakers



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

Icebreaker Amaçları

Icebreaker faaliyetleri genellikle çeşitli nedenlerle iş eğitimlerine, şirket seminerlerine, okul ayarlarına, gençlik kamplarına ve takım oluşturma atölyelerine entegre edilir. Katılım, tüm grubun etkinliğe dahil olmasını sağlamak için listedeki her kişiden sağlanmaya çalışılır. Farklı aktiviteler farklı hedeflere ulaşmak için tasarlanmıştır, bu nedenle istediğiniz sonucu elde etmek için icebreaker oyunları seçiminizi uyarlayın.

1. Isınmak veya Birbirlerini Tanımak

Bir seminerin veya eğitimin başlangıcında, yöneticiler genellikle her katılımcının birbirlerini tanımalarına izin vermek için bir icebreaker içerir. Isınma etkinliği, izleyiciye konferans konseptini tanıtmak ve gün boyunca bulunacağı katkılara izin vermek için takip edebilecek veya kullanılabilecek talimatlara hazırlar. Icebreaker lar genellikle seminere katılanlar arasında konuşmaları ve tanıtımları teşvik etmek için eğlenceli bir etkinlik olacak şekilde tasarlanmıştır. Her katılımcı tarafından gösterilen değerler, etik, ahlak ve yöntemler, diğer konukların yeni bir şeyler öğrenmelerine veya mevcut becerilerini geliştirmelerine izin verebilir.

2. İşbirlikçi Öğrenmeyi Uygulamak

Bir görevi veya projeyi gerçekleştirmek için birlikte çalışmak, icebreakers'ın hedeflerinden biridir. Şirketler ve firmalar genellikle çalışanlarını pazarlama, satış, insan kaynakları ve yönetim alanlarında ekipler halinde gruplandırır. Ekip çalışması ve işbirliği, her bir kişiye belirli görevleri devrederek ve çabaları toplu olarak birleştirerek iş başarılarını zamanında gerçekleştirmede etkilidir. Icebreakers, katılımcıların takım oluşturma pratiği yapmalarına ve birbirlerinin becerilerine ve yargılarına güvenmeyi öğrenmelerine izin vermek için de aynı şekilde çalışabilir.

3. Becerileri Öğrenmek veya Uygulamak

Yeni beceriler veya kavramlar bir grup etkinliği veya icebreakers aracılığıyla öğrenilebilir. Tıpkı anaokulu öğrencilerini gibi, yetişkinler de genellikle deneyim yoluyla veya görevi yerine getirerek öğrenirler. Bazı kavramların açıklanması zor olabilir; kavramın günlük bir çalışma ortamına nasıl entegre edileceğine dair harekete geçmek daha etkili bir öğrenme stratejisi olabilir. Diğer icebreakerlar, günün ders bölümüne başlamadan önce ne kadar bilginin daha önce bilindiğini değerlendirmek ve gereksiz bilgileri önlemek için kullanılabilir.



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

4. Büyük ve Küçük Kişilikleri Eşitlemek için

Yönetim uzmanları, her bir kişinin "gücünü" eşitlemek için tasarlanmış bir icebreaker etkinliğinde saatlik işçilerle gruplandırılabilir. Belirli bir görevle birlikte çalıştıklarında, tüm katılımcılar projeye eşit değerdedir ve şirket çalışma ortamındaki rollerini yansıtmadan birlikte çalışmayı öğrenirler. Her bir kişiye hem liderlik hem de alt becerileri gösterme şansı vermek için icebreaker sırasında her grup üyesinin pozisyonlarını ayarlayın.

Takım Oluşturma Faaliyetleri

Ekip oluşturma aktivitelerinizi küçük bir alanla sınırlı tutmanız veya grupların oturmasını tercih etmeniz gerektiğinde, alternatif olarak masa üstü egzersizlerini kullanın. Çok az hareket ve az malzeme gerektiren aktiviteleri seçin. Takım oluşturma oyunlarınız, grubunuzu birbirine bağlayan get-to-know-you oyunları veya zorlukları olabilir.

1. Ayakkabılarını Kaybet

Hızlı ve kolay bir icebreaker için veya bir aradan önce veya sonra kullanılmak üzere, her tablodaki tüm üyelerden ayakkabılarını tablonun numarasına veya adına karşılık gelen bir kutuya yerleştirmelerini isteyin. İnsanlar masalarına geri döndüklerinde, ayakkabı kutusunu masaların ortalarına yerleştirin. Her grubun, ayakkabı sahibinin kişiliğini tanımlayarak bu kişiliklerin gösterileriyle eşleşmeye çalışmasına izin verin.

2. Kelimelerin Gücü

Dizin kartlarında yazılan harflerden kelimeler oluşturmak için takımlara meydan okuyun. Mümkünse takım başına aynı sayıda kişi tutun. Her masaya eşit sayıda indeks kartı ve birkaç işaretçi verin. Herkesin takım arkadaşlarını göstermeden dizin kartı başına alfabenin bir harfini yazmasına izin verin. Tüm gruba tamamlamak için bir dakika verin. Herkesin ayrılan süre içinde kelime oluşturmaya başlamasına izin verin; oyun için istediğiniz süreye ve kişi başına verdiğiniz kart sayısına bağlı olarak 15, 30 veya 60 dakika olabilir. Zamanı çağırdığınızda, en çok kelime toplayan takım kazanır. Ayrıca, takımlardan bir kelime grubundan bir cümle oluşturmalarını veya daha uzun kelimeler oluşturan takımlara ekstra puan vermesini isteyerek kazananları da belirleyebilirsiniz.



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

3. Senin Günün Hangi Renk?

Birlikte grubunuzu birbirinizin gözünden görmek için, Senin Günün Hangi Renk oyununu oynayın. Ekibin küçük gruplara ayrılıp ayrılmayacağını veya hepsinin birlikte çalışıp çalışmayacağını seçin. Bu oyunun amacı, tüm gruba ne kadar benzer ve farklı düşündüklerini göstermek ve birlikte çalışırken farklı durumlara nasıl yaklaşabileceklerini tartışmalarına izin vermektir. Her katılımcıya bir not defteri ve kalem verin. Sadece herkesin gözlerini kapatmasını isteyin. Herkesin gözleri kapalı ve sessiz olduğunda, haftanın günlerini düşünmelerini isteyin. Onlara günlerin hangi renkleri temsil ettiğini sorun. Onlara düşünmek için bir veya iki saniye verin ve sonra gözlerini açmalarını isteyin ve günleri renkleriyle beraber yazın. Gruba, herkesin renk seçimini ve seçtikleri rengin nedeninin ardındaki teoriyi tartışmak için odanın etrafında dolaşmadan önce yaklaşık beş dakika boyunca bu proje üzerinde çalışması için izin verin.

Liderlik Icebreaker Oyunları

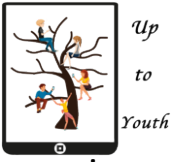
Icebreakerlar, insanlar birbirleriyle yeni tanıştığında var olabilecek garip gerginliği kırmak için tasarlanmıştır. İnsanların birbirleriyle iletişim kurmaları ve birbirlerinin şirketinden yararlanmaları için güvenli bir ortam ve fırsat sağlarlar. Liderlik icebreaker oyunları, liderlik konusunda bir ders vermelidir, ancak vurgu eğlenmek ve grubun birbirlerini tanımasına izin vermektir. Liderlik eğitimi oturumları sırasında buz kırıcıları kullanın. Herkesi fiziksel, sosyal ve duygusal olarak gevşetmek için tasarlanmıştır.

1. İki Doğru Bir Yanlış

Liderler masalarda oturuyorsa, başkalarını takımlara ayırmaya gerek yoktur. Değilse, grubu beş ila yedi kişilik ekiplere ayırın. Her kişiye kağıt verin ve kendileri hakkında iki gerçek ve bir yalan yazmasını isteyin. Her kişinin yazılı ifadelerini bir gruba okumasını ve grubun geri kalanının hangi ifadenin yalan olduğunu belirlemesini isteyin. Bu, üyeleri birbirleriyle tanıştırmaya yardımcı olur ve dinleme becerilerini öğretir.

2. Grup Standı

Bu icebreaker birkaç veya daha fazla kişi ile yapılabilir. Grup 20 kişiden fazla ise, grubu iki takıma bölün. Takımın sırtları birbirine doğru bir daire içinde oturmasına izin verin. Takıma, hedefin tüm takımın aynı anda kollarını kilitliyen birlikte durması olduğunu söyleyin. Ekibin iletişim kurmasına ve bir strateji geliştirmesine izin verin. Sonunda, takım aynı anda ayağa kalkmak için arka arkaya olma baskısını kullanacaktır. Bu icebreaker da sonra, grupça aktiviteden çıkarılan dersleri tartışırın.



3. İnsan Düğümü



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

Herkes bir daire içinde dursun ve başkasının elini tutsun. Rastgele eller tutturmadan başka herhangi bir talimat vermeyin. Takım bu şekilde büyük bir düğüm haline gelecek. Takıma, amacın birbirlerinin ellerini bırakmadan düğümü çözmek olduğunu söyleyin. Ekip, görevi yerine getirmek için sözlü iletişim, liderlik becerileri ve takım çalışması kullanmak zorunda kalacak. Görevi tamamlamak için takıma beş dakikalık bir zaman sınırı verin. Ekip icebreaker'ı tamamladıktan sonra, dinleme becerilerinin, liderlik becerilerinin ve takım olarak çalışmanın önemini tartışın.

Icebreaker Ağ Faaliyetleri

Ağ oluşturma faaliyetleri, deneyimli iş arkadaşlarının ve yeni çalışanların stressiz bir ortamda bir araya gelmeleri ve kendilerini ifade etmeleri için bir fırsat sunar. Güçlü, saygılı iletişimi teşvik edin ve uygun çözümleri belirleyene kadar görüş farklılıklarını açıkça tartışın. İş yerinin dışında, belki de parkta bir hafta sonu öğleden sonra geçirin ve bu şekilde aktiviteleri ve egzersizleri eğlenceli ve unutulmaz hale getirin. Etkinlik sırasında fotoğraf çekin ve herkes işyeri ortamına geri döndüğünde olumlu anıları hatırlatmak için bir boş zaman odasındaki bülten panosuna asın.

1. Gün Renkleri

Her yaştan katılımcılar için uygun olan Gün Renkleri oyunu, insanların olumsuz yargılar veya fikirlerin reddedilmesi konusunda endişe duymadan çeşitli bakış açılarını özgürce iletişim kurarak paylaşmasını sağlamak için tasarlanmış ilgi çekici bir icebreaker faaliyetidir. Bu alıştırmanın amacı, katılımcıların farklı insanların aynı fikirleri, kavramları, davranışları ve beklentileri farklı şekilde gördüklerini fark etmeleri ve anlamalarıdır. Gözlerini kapatmaları için talimat verin ve oyunu başlatın, haftanın günlerini düşünün ve her günü bir renk ile ilişkilendirin. Gözlerini açtırın ve renkleri yazdırın. Tüm oyuncuların neden söyledikleri güne o rengi seçtiklerini ve inançlarını ortaya çıkarmalarına izin verin ve daha sonra fikir farklılıklarına odaklanan bir grup tartışması yapın.

2. Sağlıklı Çalışma Ortamı

Katılımcılara işyerinde uygun ve uygunsuz dil, davranış ve kişilerarası etkileşim arasındaki farkı bilmeleri için araçlar sağlayarak sağlıklı bir çalışma ortamını teşvik edin. Bu aktiviteye katılmak için grubu altı ila dokuz kişilik ekiplere ayırın. Bir kişi, oyunun her turunu odanın önünden başlatır ve bir partner yardımıyla uygun davranışın bir örneğini



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

yansıtır. Birini selamlamanın doğru yolu gibi hafif ve kolay bir seçenikle başlayın ve daha sonra el sıkışma veya kibar sarılma gibi doğru fikirli etkileşimlere geçin. Her etkileşimden sonra tartışmalar yapın ve ekipleri her birinin artılarını ve eksilerini ele almaya teşvik edin.

3. Havai Yarış Arabası

Katılımcıların birlikte bir şeyler kurmalarını sağlayan eğlenceli, fiziksel aktivite ile konuşmalarını ve ağ kurmalarını sağlayın. Üç ila dört kişilik gruplara ayrılın ve tüm takımlara, gerekli araçların tamamlanmasının ardından bir açık hava yarışmasında insan enerjisi ve ayakları tarafından desteklenecek bir yarış arabası tasarımları gerektiğini bildirin. PVC boru, koli bandı, tekerlekler, somunlar, vidalar ve çeşitli aletler sağlayın. Ekipleri yaratıcı düşünmeye ve de yolcularının ağırlığını hesaba katmaya teşvik edin. Bir direksiyon simidi yararlıdır, ancak arkadan iten kişi de direksiyondan sorumlu olabilir. Katılımcılar bu görevi yerine getirirken iletişim ve karar verme becerilerini uygularlar.



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

Eğitim Modülleri

Bu projenin eğitim modülleri arasında Sosyal Girişimcilik, Finansal Okuryazarlık, Dijital Pazarlama ve Çok Kültürlü Farkındalık bulunmaktadır.

Sosyal Girişimcilik: Projenin temel amacı gençlerin sosyal girişimcilik becerilerini geliştirmek olduğundan, modüllerin çoğu bu alandadır. Bağış toplama, sosyal girişimcilik türleri gibi beceriler için hazırlanan eğitim içeriği.

Finansal Okuryazarlık: Bu alanın amacı, gençlerin temel finansal becerilerini geliştirmektir, böylece onları koruyabilirler işlerini kendi başlarına finansal olarak yönetirler ve finansal sektörlerde kullanılan terminolojiyi anlarlar.

Çok kültürlü Farkındalık: Amaç, farklı kültürlerden gelmekle ilgili sorunların üstesinden gelmek için gençlerin çok kültürlü farkındalığını geliştirmektir. Bu şekilde gençler daha genel kapsamlı bir işe sahip olacak ve daha fazla insana ulaşacak.

Dijital Pazarlama ve Yeni Medya Becerileri: Bu projenin ana hedeflerinden biri gençlerin "dijital" sosyal girişimciliğini geliştirmek olduğundan, dijital girişimcilik tanıtılacak ve temel dijital pazarlama becerileri güçlendirilecektir.

Proje sürecinde 10 modül geliştirildi:

1. Dijital Girişimciliğe Giriş
2. Sosyal İhtiyaç Analizi
3. Sosyal İş Modeli
4. Fikrine Finansman Sağlama
5. Dijital Sosyal Girişimcilik için Finans ve Bütçe
6. Dijital Pazarlama
7. Sosyal Girişimcilik için Dijital Model
8. İnsan Kaynakları ve Takım Yönetimi
9. Yeni Medya Becerileri
10. Çok Kültürlü Farkındalık



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

Modül Öğrenme Hedefleri ve Grup Etkinlikleri

Modül 1: Sosyal Girişimciliğe Giriş

Öğrenme Hedefleri:

- Sosyal girişimciliği tanımlamak
- Dijital sosyal girişimciliği tanımlamak
- Sosyal girişimcilik ve girişimcilik arasındaki farkları listelemek
- Sosyal girişimciliğin etkilerini ayırt etmek
- Sosyal ekonomiyi tanımlamak
- Sosyal girişimcilik biçimlerini tanımlamak

Grup Etkinlikleri:

- ✓ Grup çalışması ile sosyal bir işletmenin kendi fikrini geliştirmek: ne satmak istiyorsunuz, ne yapmak istiyorsunuz, ne tür sosyallikler iyi olur?
- ✓ Üç başarılı sosyal girişimciyi araştırın ve ortak başarı özelliklerinin ne olduğunu resimsel olarak özetleyin.

Ek Kaynaklar:

<https://www.youtube.com/watch?v=cpTy6dR6o8c>





Modül 2: Sosyal İhtiyaç Analizi

Öğrenme Hedefleri:

- Sosyal ihtiyaç analizine sistematik bir yaklaşımda bulunarak adımları belirlemek
- Sosyal ihtiyaç analizinin anlamını anlamak
- Veri toplamak için kullanılabilecek çeşitli yöntemlerle değerlendirmek
- Sosyal ihtiyaç analizi ile size yardımcı olacak yararlı çevrimiçi araçlar bulmak

Grup etkinlikleri:

- ✓ Gelecekteki sosyal kuruluş için sosyal ihtiyaç analizinin her adımını nasıl gerçekleştireceğinize dair ayrıntılı bir plan yapın, sistematik sosyal analiz yaklaşımına dayanarak-ihyaç analizinin kapsamını tanımlayın, bilgi toplama, veri toplama ve analiz etme, öncelikleri belirleme ve sorunun nasıl ele alınacağı konusunda karar vermek için bir plan yapın.
- ✓ Yalnız yaşlılara yardım etmek için bir sosyal girişim kurmak istediğinizi düşünün. Yaşlıların ve onlarla ilgili diğer insanların sosyal ihtiyaçlarını araştırmak için hangi yöntemi kullanacaksınız?

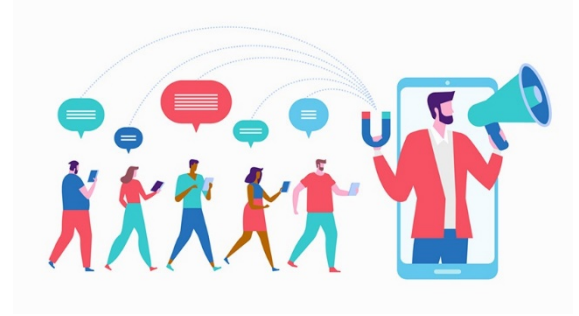
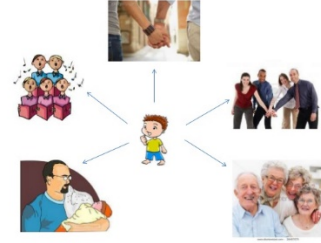
Ek Kaynaklar:

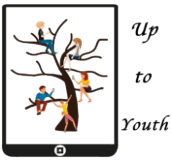
https://www.youtube.com/watch?v=Tegt6uEfN6U&feature=emb_title
<https://www.youtube.com/watch?v=8-uEzSzCM9Y>
<https://aifs.gov.au/cfca/publications/families-and-children-expert-panel-project-resource/needs-assessment/export>



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

SOCIAL NEEDS





Modül 3: Sosyal İş Modeli

Öğrenme Hedefleri:

Modül 3'ün sonunda aşağıdaki konularda bilgi edineceksiniz:

- Sosyal iş modeli kavramı
- Fikrinizi tanımlama prosedürü
- Bir iş fikri uygulama prosedürü
- Sosyal İş Modeli Tuvali kavramı
- Sosyal iş modeli tuvali oluştururken ana hatlar

Grup aktiviteleri:

- ✓ Bu aktivitenin amacı, fikirleri beyin fırtınası yapmak ve üyeler arasında takım oluşturmayı teşvik etmektir. Eğitim katılımcıları 4-5 kişilik gruplara ayıracaktır. Her grup kendi mevcudiyetinde bir masa, bir kağıt, post-its, renkli kalem ve boya kalemlerine sahip olacaktır. Her grup iş geliştirmek için bir fikir bulmak zorundadır. Sonra tüm gruplar fikirlerini paylaşacaklar. Tartışma:

- *Hangi fikri en ilginç buluyorsunuz?*
- *Bu fikrin katma değeri nedir?*

- ✓ Eğitim katılımcıları 4-5 kişilik gruplara ayıracaktır. Her grup, model tuvalini hazırlamak için bir şablon, post-its ve renkli kalem alacak. Ardından, tüm gruplar model tuvalerini sunacaktır.

Tartışma:

- *Tuvalin hangi kısmı işiniz içinde en önemli?*
- *Tuvalin kurumsal çalışma çemberinde güncellenmesi gerekiyor mu?*
 - Şablon için bağlantı:

<https://www.strategyzer.com/canvas>

Ek kaynaklar:

<https://www.youtube.com/watch?v=xBJCXSbX3O8>

<https://www.youtube.com/watch?v=2C-2v99paQM>

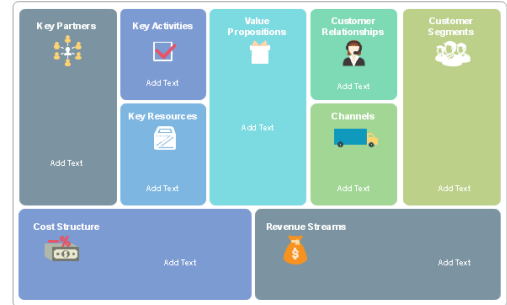
<https://www.youtube.com/watch?v=-MI5YZsgorM&t=2s>



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



General Business Model Canvas Template





Modül 4: Fikrine Finansman Sağlama

Öğrenme Hedefleri:

- Bağış toplamamanın önemini belirlemek
- Fikriniz hakkında finansman bulmak için takip etmeniz gereken adımları anlamak
- Fikriniz için hangi finansman yönteminin uygun olduğunu anlamak

Grup etkinlikleri:

- ✓ Bu etkinliğin amacı, katılımcıların başlangıç sermayesi için para aramak amacıyla ilk kitle fonlaması kampanyasına başlamalarını sağlamaktır. Eğitmen katılımcıları 4-5 kişilik gruplara ayıracaktır. Her grup bir iş fikri düşünmelidir. Her grup basılı şablonun bir kağıdını alacaktır (şablonu Ek 1'de bulabilirsiniz). Tüm gruplar kampanyalarını sunmalı ve en verimli olana oy vermelidir.

Tartışma:

- Kitle fonlaması kampanyaları hakkında ne düşünüyorsunuz?
 - Kampanyanızda paylaşmanız gereken en önemli şey nedir?
- ✓ Bu faaliyetin amacı, işinizi finanse etmek için yatırımcıları takip etmektir. Eğitmen katılımcıları 4-5 kişilik gruplara ayıracaktır. Her grup bir sayfalık broşürün şablonunu alacaktır (şablonu Ek 2'de bulabilirsiniz). Tüm gruplar sonuçlarını sunmalıdır.

Ek kaynaklar:

- <https://venngage.com/blog/business-pitch-deck-templates/>
- <https://www.youtube.com/watch?v=Njh3rKoGKBo>
- <https://www.youtube.com/watch?v=677ZtSMr4-4>



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





Modül 5: DSE için Finans ve Bütçe

Öğrenme Hedefleri:

- Finansmanı tanımlamak
- Bütçeyi tanımlamak
- Dijital Sosyal Girişimciliği tanımlamak
- Finansal becerilerin ne olduğunu bilmek
- Finansal yönetim hilelerini girişimci olarak kullanmak
- Bir girişimci olarak hangi belgeleri güncellemeniz gerektiğini anlamak
- İşletmeniz için hangi vergilerin geçerli olduğunu anlamak
- Bir yatırımcıdan finans almak
- Sosyal Girişimcilik Bütçelemesinin ne olduğunu anlamak

Grup etkinlikleri:

- ✓ Sosyal girişimcilerin karşılaşabileceği finansal konuları internetten araştırın. Gruplar halinde çalışarak, bu finansal sorunları çözmenin yollarını bulun.
- ✓ Gruplar halinde çalışarak, Sosyal Dijital Girişim hakkında bir fikir oluşturun ve soruları yanıtlayın:
 - *Başlangıç veya projeniz nelerden oluşur? Bunun arkasındaki fikir nedir?*
 - *Başlamak için ne kadar sermayeye ihtiyacınız var?*
 - *Bu sermayeye ne zaman yatırım yapacaksınız?*
 - *Ürününüz veya hizmetiniz piyasayı nasıl değiştirecek?*
 - *Beraber noktaya ne zaman ulaşmayı bekliyorsunuz?*
 - *Rakiplerinize kıyasla katma değeriniz nedir?*
 - *Ürününüzü veya hizmetinizi nasıl tanıtacaksınız?*
- ✓ Dijital Sosyal Girişimcilik için ülkenizde hangi finansal fırsatların olduğunu internette araştırın.

Ek kaynaklar:

- <https://www.youtube.com/watch?v=mUzghqyukXc>
<https://www.youtube.com/watch?v=j1Vwth0B8I8>
<https://www.youtube.com/watch?v=8FtnwbVAj1E>



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





Modül 6: Dijital Pazarlama



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

Öğrenme Hedefleri:

- Dijital pazarlamayı tanımlamak
- Marketing pazarlama ve dijital pazarlama arasındaki farkı anlamak.
- Artan web sitesi trafiğinin temelini bilmek
- Arama motoru optimizasyonunun önemini anlamak.
- Sosyal medya pazarlamasını uygulamak
- E-posta pazarlamayı tanımlamak.
- Ürün ve hizmetler için çevrimiçi geri bildirimlerin nasıl toplanacağını bilmek



Grup etkinlikleri:

- ✓ Emekli bir hedef grup için bir sosyal girişim yürüttüğünüzü ve Minimum Uygulanabilir Ürününüzün (erken müşterileri tatmin etmek ve gelecekteki ürün geliştirme için geri bildirim sağlamak amacıyla yeterli özelliklere sahip bir ürünün bir versiyonu) uygulama yollarını bulmalarına yardımcı olan dijital bir baston olduğunu düşünün. Bir e-posta pazarlama stratejisi önerin. Stratejiniz şu şekilde cevap vermelidir:

- *Pazarlamanın amacı*
- *Hedefin yaş grubu*
- *Hedefin yeri*
- *E-postaların listesi (nasıl alınır)*
- *E-posta metinleri*
- *Geri bildirim toplama yöntemleri*



- ✓ Emekli insanların hedef grubuyla bir sosyal girişim yürüttüğünüzü ve MVP'nizin onların yollarını bulmalarına yardımcı olan dijital bir baston olduğunu düşünün. Bir sosyal media eklentisi tasarlayın. Ayrıca aşağıdaki bilgileri de eklemelisiniz:

- *Pazarlamanın amacı*
- *Hedefin yaş grubu*
- *Uygun sosyal medya*
- *Reklamların ve metnin tasarımı*
- *Geri bildirim toplama yöntemleri*



Ek kaynaklar:

<https://blog.hubspot.com/marketing/social-media-marketing>

<https://analytics.facebook.com/>



Modül 7: Sosyal Girişimcilik için Dijital Model



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

Öğrenme Hedefleri:

- Sosyal girişimciliği tanımlamak
- Dijital iş modelini tanımlamak
- Dijital iş modeli türlerini ayırt etmek
- Dijital bir girişimci olmak için neye ihtiyacınız olduğunu anlamak
- Dijital girişimciliğin avantajlarını listelemek
- Dijital bir iş modeli geliştirmek



Grup etkinlikleri:

- ✓ Tartışma için soru:
 - *Girişimciliğin daha iyi bir dünya yaratmada oynayacağı bir rol olduğunu düşünüyor musunuz? Yoksa girişimcilik çoğunlukla para ve yaşam tarzı ile mi ilgili?*
 - Öğrenciler için kılavuzlar: Girişimciliğin daha iyi bir dünya yaratmada rol oynayacağına dair internet örneklerinin araştırılması.
 - ✓ Öğrenciler için kılavuzlar: Yeni bir dijital iş fikri oluşturmak için beş basit dijital iş türünden birini kullanın.
 - *Bu iş alanında ne tür kişisel ilgi ve deneyiminiz var?*
 - ✓ Öğrenciler için kurallar: Geçmişte takip edemediğiniz yeni bir ürün veya hizmet için sahip olduğunuz bir fikri açıklayın.
 - *Bu fikri takip etmenizde en çok hangi engeller ile karşılaştınız? Lütfen bu engelleri not edin.*
- Gruplar halinde çalışarak, bu engellerden kurtulmak için çözümler bulun.



Ek kaynaklar:

<https://www.youtube.com/watch?v=jsQ82tajpiE>



Modül 8: İnsan Kaynakları ve Takım Yönetimi

Öğrenme Hedefleri:

- Yeni ekip üyelerini çekmek amacıyla hangi yöntemin işletme için uygun olduğunu değerlendirmek.
- Bir iş için adayın uygunluğunun üç boyutunu belirlemek.
- Sosyal işletmelerde personel bulundurma'nın bazı yollarını anlamak.
- Sosyal işletmelerde personel cirosunun farklı nedenlerini belirlemek.
- Daha kolay takım yönetimi için uygun dijital araçları bulmak.
- Kurucu olarak iletişimin iki temel ilkesini listelemek.

Grup etkinlikleri:

- ✓ Öğrenciler için kılavuzlar: kendi sosyal girişiminizi kurduğunuzu hayal edin. Bazı yeni çalışanlar çekmek istiyorsunuz. Aşağıdaki soruları cevaplayın:
 - Benzer düşünen insanlar nerede toplanır?
 - Size katılmaları için onları nasıl çekeceksiniz?
 - Size yardımcı olabilecek birini zaten tanıyor musunuz?
- ✓ Çalışanların sosyal girişimlerden ayrılmasının 5 listelenen nedeninden birini seçin (Çok fazla ihtiyaç dışı politika; tükenmişlik; güven eksikliği; eğitim eksikliği; ve çok az tanınma). Belirli bir sorunu nasıl çözeceğinize dair bir plan yazın.

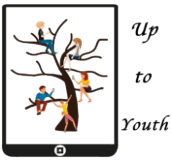
Ek kaynaklar:

<https://www.youtube.com/watch?v=7178mTndI6A>
<https://www.youtube.com/watch?v=vSYaWtVNP0I>
<https://www.inspire2enterprise.org/2018/02/26/5-reasons-high-staff-turnover-social-enterprises/>



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





Modül 9: Yeni Medya Becerileri

Öğrenme Hedefleri:

- E-ticaret aşamalarını listelemek
- E-ticaret aşamaları tanımlamak
- Web sayfasını tanımlamak
- Hangi web tasarım araçlarının kullanıldığına karar vermek
- WordPress ile web sayfası hazırlamak
- Arama motorlarının adımlarını tanımlamak
- SSL (Güvenli Yuva Katmanları) tanımlamak
- SSL sertifikasını yüklemek

Grup etkinlikleri:

- ✓ Öğrenciler için kılavuzlar: Ülkenizdeki en yaygın e-ticaret sitelerinin bir listesini hazırlayın ve bunları kategorize etmeyi deneyin (örneğin, gıda, moda, elektronik, vb.)
- ✓ Öğrenciler için kılavuzlar: En sevdiğiniz e-ticaret sitesini ve menüleri gözden geçirin, SSCL sertifikası ve içeriği hakkında bir belge hazırlayın.
- ✓ Öğrenciler için kılavuzlar: Kendi vizyonunuzu ifade etmenizi isteseydik ne tür bir cümle yazardınız ve neden?

Ek kaynaklar:

<https://www.apachefriends.org/index.html>

<https://wordpress.org/>

<http://www.seobook.com>

Modül 10: Çok Kültürlü Farkındalık

Öğrenme Hedefleri:

- Çok kültürlü farkındalığı ve çalışma ortamını tanımlamak
- Çeşitli ortamlarda çalışmak için temel becerileri anlamak
- Çok kültürlü becerilerin önemini bilmek
- Farklı bir arka plandan bir kişiyle nasıl ilişki kuracağınızı anlamak. Sosyal medya pazarlamasını uygulamak
- Empatiyi tanımlamak
- Farklı geçmişlere sahip bir takımda nasıl çalışacağınızı bilmek

Grup etkinlikleri:

- ✓ 5 kişilik bir grup oluşturun ve ebeveynlerinin sahip olduğunu bildikleri bir değerleri düşünün. Grupla paylaşın ve ebeveynlerinin bu değeri NASIL bildiklerini anlatın.
- ✓ Öğrenciler için kılavuzlar: Çiftler halinde çalışın ve ortaklarınızdan size bir zorluk göstermelerini isteyin ve dinlediğinizi göstermek için taklitlerinizi kullanın. Aynı aktiviteyi tekrarlayın, ancak bu sefer yüz ifadelerinizi veya jestlerinizi kullanmayın. Her ikisinde de duygularınızı sorun.



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





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

Ek kaynaklar:

<https://www.fond.co/blog/9-ways-multicultural-team/>

<https://www.diversityresources.com/cultural-diversity-workplace/>

<https://www.commisceo-global.com/blog/cultural-awareness-in-the-multicultural-workplace>



Değerlendirme

Öğrencilerin eğitim materyallerine iyice hakim olup olmadıklarını kontrol etmek için, her modülden sonra doldurulması gereken bir değerlendirme formu hazırladık. Öğrenci eğitim materyaline iyi hakim olmuşsa, bir sonraki modüle geçmesine izin verilir.



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

Kaynakça

<https://www.investopedia.com/terms/s/social-enterprise.asp>
<https://prezi.com/j3ymxqkwpcj-/5e-lesson-plan-presentation/>
<https://ngss.sdcoe.net/Evidence-Based-Practices/5E-Model-of-Instruction#:~:text=%E2%80%9CThe%205E%20Model%20of%20Instruction,at%20the%20center%20of%20learnin>
<https://www.ethex.org.uk/>
<https://www.bigissue.org.uk/>
<http://www.cafedirect.co.uk/>
https://en.wikipedia.org/wiki/The_Co-operative_Group
<https://www.co-operative.coop/about-us>
<https://www.uk.coop/>
<https://www.theguardian.com/social-enterprise-network/gallery/2014/jan/29/the-history-of-the-british-co-operative-movement-timeline>
<http://www.edenproject.com/>
<https://lso.co.uk/>
<http://www.dwrcymru.com/>
<http://www.dwrcymru.com/en/Company-Information/Glas-Cymru.aspx>
<http://jericho.org.uk/>
<http://ballotstreet.co.uk/>
<http://bssec.org.uk/the-changing-face-of-social-enterprise-ballot-street-spice/>
<https://aifs.gov.au/cfca/publications/cfca-paper/needs-assessment/part-one-defining-needs-and-needs-assessment>
<https://www.youtube.com/watch?v=F8axfYomJn4>
<https://www.simplypsychology.org/observation.html>
<https://www.pressacademia.org/how-to-write-a-case-study/>
<https://www.youtube.com/watch?v=3TwgVQIZPsw>
<https://codeburst.io/5-best-free-tools-for-data-analysis-and-visualization-f4c8017a5bc5>
<https://www.canva.com/>
<https://www.youtube.com/watch?v=8-uEzSzCM9Y>
<https://aifs.gov.au/cfca/publications/families-and-children-expert-panel-project-resource/needs-assessment/export>
https://www.youtube.com/watch?v=Tegt6uEfN6U&feature=emb_title
<https://en.wikipedia.org/wiki/Netnography>
<https://www.mckinsey.com/business-functions/strategy-and-corporate-finance/our-insights/the-eight-essentials-of-innovation>
<https://e-equalsmc3.com/alex-osterwalders-business-model-canvas/>
[http://portland.gogreenconference.net/downloads/GGPDx_Guided_Learning_Entrepreneurship\(FRONT\).pdf](http://portland.gogreenconference.net/downloads/GGPDx_Guided_Learning_Entrepreneurship(FRONT).pdf)
Osterwalder, A. & Pigneur, Y. (2010) Business Model Generation
Blank, 2013, Why the Lean Start-up Changes Everything, Harvard Business Review
Burkett, 2013, Using the Business Model Canvas for Social Enterprise Design
<https://www.startups.com/>
<https://www.virgin.com/>
<https://thetechpanda.com/>
<https://www.themuse.com/>
<https://www.mindtools.com/pages/article/AIDA.htm>



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

<https://www.investopedia.com/ask/answers/020415/what-difference-between-private-equity-and-venture-capital.asp>

<https://www.fundable.com/learn/resources/guides/crowdfunding/what-is-crowdfunding>

<https://crowdsourcingweek.com/blog/top-15-crowdfunding-platforms-in-europe/>

<https://gudcapital.com/startup-loans-financing-a-new-business/>

<https://corporatefinanceinstitute.com/resources/knowledge/finance/what-is-finance-definition/>

<https://www.mymoneycoach.ca/budgeting/what-is-a-budget-planning-forecasting>

<https://www.dotrust.org/trick-meraih-jackpot-judi-poker-online-indonesia/>

<https://www.learndigitalentrepreneurship.com/2019/02/16/what-is-digital-entrepreneurship/>

https://www.unwe.bg/uploads/Alternatives/9_Prodanov_EAlternativi_en_1_2018.pdf

<https://medium.com/swlh/11-tips-to-manage-your-small-business-finance-9110c64531f2>

<https://www.fundera.com/blog/business-finance>

<https://socialenterprisetoolkit.ie/chapter-6-managing-finance/>

<https://ecommercenews.eu/ecommerce-in-europe-e621-billion-in-2019/>

<https://blog.hubspot.com/marketing/what-is-digital-marketing>

<https://www.optron.in/en/digital-marketing>

<https://marketingland.com/content-marketing-done-right-8-examples-can-learn-149088>

<https://neilpatel.com/what-is-digital-marketing/>

<https://www.sharetribe.com/academy/get-started-google-adwords-marketplace/>

<https://www.lyfemarketing.com/blog/digital-marketing-statistics/>

<https://www.hostgator.com/blog/7-steps-to-proper-new-website-seo/>

<https://blog.hubspot.com/marketing/social-media-marketing>

<https://www.thebalancesmb.com/email-marketing-2948346>

<https://commons.wikimedia.org/wiki>

<http://www.monkeywrench.in>

<http://www.pixabay.com>

<https://innolytics-innovation.com/digital-business-model/>

<https://blog.hotmart.com/en/digital-entrepreneurship/>

<https://www.managementstudyguide.com/social-entrepreneurship.htm>

<https://www.businessregiongoteborg.se/en/start-business/social-entrepreneurship>

<https://www.learndigitalentrepreneurship.com/>

www.entrepreneur.com/topic/online-business

<https://www.liferay.com/resources/l/digital-business>

https://www.youtube.com/watch?v=V0_LVVILfE0

<https://www.youtube.com/watch?v=vSYaWtVNP0I>

<https://trello.com/>

<https://www.mindmeister.com/>

https://www.meistertask.com/?r_campaign=busi-simple-team-management

<https://www.google.com/drive/>

<https://slack.com/>

<https://stormboard.com/>

<https://www.skype.com/en/>

<https://apps.apple.com/us/app/facetime/id1110145091>

<https://ithemes.com/tutorials/what-is-wordpress/>

http://zinzinibidi.com/web_tasarim/web_tasarimi/web_tasarim_araclari

<https://wedevs.com/166974/how-to-install-wordpress-on-localhost/>

<https://www.youtube.com/watch?v=Gknrb2Ju8k>

<https://www.freepik.com/>



Up
to
Youth



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

<http://www.clovis.edu/titlev/cooperative/multicultural-awareness.aspx>
<https://www.td.org/insights/six-ways-to-help-employees-heighten-multicultural-awareness>
<https://www.cultureamp.com/blog/diversity-in-the-workplace-benefits-and-challenges/>
<https://blog.bonus.ly/diversity-inclusion-statistics>
<https://www.hult.edu/blog/benefits-challenges-cultural-diversity-workplace/>
<https://www.skillsyouneed.com/ips/active-listening.html>
<https://www.fastcompany.com/3041774/7-key-habits-for-building-better-relationships>
<https://psychology-spot.com/what-is-empathy/>
<https://itspsychology.com/what-is-empathy/>
<http://www.businessdictionary.com/definition/teamwork.html>
<https://www.quality-assurance-solutions.com/what-is-teamwork.html#ixzz6BqG2r2mJ>
<https://www.managementstudyguide.com/team-work.htm>
<https://smallbusiness.chron.com/nine-types-team-roles-15566.html>
<https://www.wisegeek.com/what-is-a-dominant-culture.htm>



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

EK 1

Modül 4: Fikrinizi Finanse Etmek

KİTLE FONLAMASI KAMPANYASI ŞABLONU

Projenin amacını temsil
eden bir kapak resmi
veya kısa bir video

Hedef Miktar

Kampanyanın adı

Kampanyanızın misyonunu yazın

Kendinizi tanıttın ve hikayenizi paylaşın

Projeyi veya işletmenizi tanımlayın

Toplanan bütçeyi nasıl kullanacağınızı açıklayın

Görseller



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

EK 2

Modül 4: Fikrinizi Finanse Etmek

İşletmenizle ilgili önemli bilgiler (iletişim bilgileri)

AD.....

ADRES.....

POSTA

KODU.....

EMAIL.....

TELEFON.....

Tek sayfalık broşürün amacını 3 cümlede belirtin.

1. _____

2. _____

3. _____

Tek sayfalık broşür şöyle olmalıdır;

- ✓ Resmi ve yüksek kalitede.
- ✓ İnsanların sık kullanımı için akıllı telefonlar ve tabletler gibi herhangi bir cihazdan okunabilecek.
- ✓ Betimsel açıklayıcı ve açık.

Tek sayfalık broşür, kurucunun firması ile ilgili tüm önemli bilgiler, bazı görüntüler ve diğerleri onu tanıttığında kurucunun arama kartı olacak bazı iletişim bilgileri ile başlayabilir. Kurucu, tek sayfalık belgenin rakipler de dahil olmak üzere halka iletileceğini ve dağıtılacağını bilmelidir. Buna ek olarak, sadece bir sunum yerine video veya kısa bir film oluşturulabilir.



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

EK 3

Modül 4: Fikrinizi Finanse Etmek

20 € alıştırması



Cebinizde 20 € var. 20 € ile hangi iş fikirlerini geliştirebilirsiniz? 7 dakika içinde en az 7 fikir verin.

Bu tartışma için sorular:

- Bir iş kurmak için neye ihtiyacınız var?
- Bir girişimci olarak mı doğulur yoksa sonradan mı olunur?
- Büyük atletik yetenek büyük bir sporcuyla eşit değildir. Niçin? Bu girişimciliğe nasıl uygulanır?

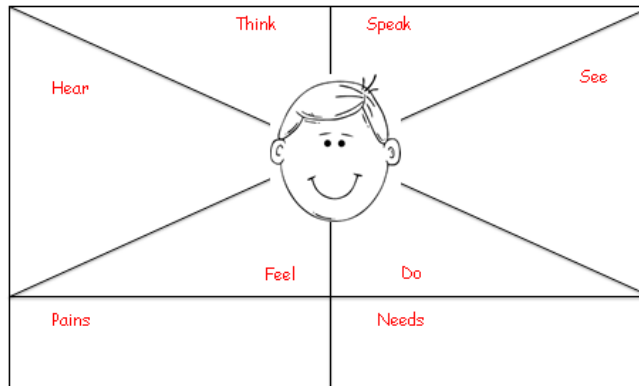
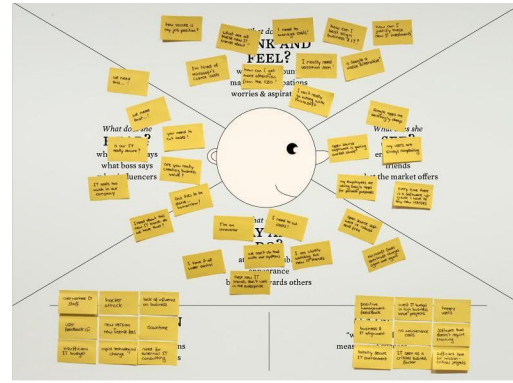
Bu alıştırmmanın amacı, öğrencilere paranın bir iş kurmak için en önemli şey olmadığı konusunda farkındalık yaratmaktır. En önemli şey proaktif, yaratıcı ve bir amaca sahip olmaktır. Ayrıca, elbette iyi bir takıma sahip olmaktır.

EK 4

Modül 2: Sosyal İhtiyaçlar Analizi

Müşteri haritaları oluşturma

- Bir müşteri haritası müşteri anlayışınızı yansıtır.
- Gözlemlerinizi sentezlemenize yardımcı olan bir empati haritasıdır.
- SÖYLE: Müşterinizin söylediği bazı alıntılar ve tanımlayıcı kelimeler nelerdir?
- YAP: Hangi eylemleri ve davranışları fark ettiniz?
- DÜŞÜN: Müşteriniz ne düşünüyor olabilir? Bu size inançları hakkında ne anlatıyor?
- HİSSET: Konunuz hangi duyguları hissedebilir?
- Düşüncelerin/inançların ve duyguların doğrudan gözlemlenemeyeceğini unutmayın. Hepsini çeşitli ipuçlarına dikkat ederek çıkarılmalıdır. Beden diline, ses tonuna ve kelime seçimine dikkat edin.





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

Ekipteki herkese beyin fırtınasının temel ilkelerini hatırlatın. Mümkün olduğunca çok fikir üretin. Miktar önemli. Kalıcı olun ve yeterli zaman ayırın. Sadece **20 dakika** içinde beyniniz en iyi fikirleri üretmeye başlar; öncesinde sadece en belirgin bağlantıları düşünürsünüz.

Fikir üretme teknikleri: Rastgele giriş

Rastgele giriş tekniğinin yazarı Edward de Bono'dur. İşte rastgele giriş tekniği ile ilgili video klibi: <https://www.youtube.com/watch?v=dQbxUSF7ZS8>

Bu 'döngüden' kopmak için yeni bir yola ihtiyacımız var, bize başka bir 'yol' gösterecek yeni bir uyarı. Bunu yapmak rastgele, deneyimlerimize ve kaçınılmaz olarak yargılarımıza bağlı olmayan bir teknik kullanmak demektir.

Eskilere daha yakından bakarak yeni fikirler elde edemezsiniz, bu yüzden rastgele veya durumla bağlantılı olmayan bir şey getirin.

Bu çalışma kartındaki çizim, rastgele bir şey getirilene ve yeni bir yönde düşünmeye yol açana kadar her zamanki parçası boyunca ilerlemeyi gösterir.

Rastgele giriş:örnek

Sigara ve sabun. Sabun tazeliği gösterir ve tazelik baharı gösterir ve bu da çiçekler anlamına gelir. Belki de her sigaranın filtresinde çiçek tohumları olması gerekir, böylece atıldığında ondan bir çiçek açar ve böylece parkları daha güzel hale getirir.



Rastgele giriş alıştırması

Bireysel Çalışma. James Cooper adında yeni bir dedektif karakteri icat etmeye çalışıyorsunuz. Bazı yeni fikirler elde etmek için, rastgele bir girdi kullanın ve söyleyin:

"James Cooper PO ice cream".

Rastgele bir giriş olarak ne kullanabilirim? Kelime, resim, ses ...



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

Fikir üretme teknikleri: S.C.A.M.P.E.R.

Michael Michalko, ünlü insanların düşünme stillerini analiz etti: Einstein, Leonardo da Vinci, Freud, Darwin, Mozart... O farklı yaratıcılık teknikleri topladı ve yayınladı. Bunlardan biri S. C. A. M. P. E. R.

İşte S. C. A. M. P. E. R hakkında bir video. <https://www.youtube.com/watch?v=G8w0rJhztJ4>

S. C. A. M. P. E. R. tekniğini yürütme prosedürü basittir:

1. Düşünmek istediğiniz bir zorluğu veya konuyu bir köşede tutun
2. SCAMPER sorular sorun:
 - Mevcut prosedürümü hangi prosedürle **değiştirebilirim**?
 - Ne **birleştirebilirim**?
 - Başka birinden ne **uyarlayabilirim**?
 - Bunu yapma şeklimi nasıl düzenleyebilirim veya değiştirebilirim?
 - Bunu yapma şeklime ne büyütebilir veya ne ekleyebilirim?
 - Bu zorluğumu diğer kullanımlara nasıl uyarlayabilirim?
 - Bunu yapma şeklimden ne çıkarabilirim?
 - Yöntemimin tersi nedir?
 - Hangi yeniden düzenleme daha iyi olabilir?

Substitute
Combine
Adapt
Modify / **M**agnify
Put
Eliminate
Reverse / **R**earrange



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

EK 6

Modül 3: Sosyal İş Modeli

Prototip

İş fikri geliştirmede önemli bir adım prototip yapmak, test etmek ve öğrenmektir. Çok önemli olan, fikirlerin ve kavramların görselleştirilmesinin 2D perspektifinden 3D perspektifine doğru büyümeye başlamasıdır. Genellikle, prototipleme oturumları ürün prototipine bağlanır, ancak son zamanlarda prototipleme, gelecekteki kullanıcılar için planlama deneyimi gibi hizmet prototipleme alanında da yaygın hale gelmiştir. Prototip konusunda değişik tanımlar vardır, ama bir şey çok yaygındır, prototip test, fikir, ürün, hizmet veya deneyimin daha da geliştirilmesi için tasarlanmıştır.

Prototipleme yaparken, prototiplerinizi ne öğrenmeye çalıştığınızı düşünmek ve bu soruları araştıran düşük çözünürlüklü nesneler ve senaryolar oluşturmak önemlidir. Düşük çözünürlüklü bir konsept, çok erken bir yönde taahhütte bulunmadan ürettiğiniz birçok farklı fikri takip etmenizi sağlar. Prototiplemenin amacı sadece çözüm konseptinizin bir modelini veya ölçek modelini oluşturmak değil, aynı zamanda kullanıcıların tepki verebileceği bir deneyim yaratmaktır. Test etmeye çalıştığınız şey için önemli olan yönler çözümü getirin ve çabalarınızı diğer yönlerde kaydedin. Ayrıca, anlamlı geri bildirim almak için oluşturacağınız bağlam ve test senaryosunu da düşünmeniz gerekir. Bir nesneyi sokaktaki birine teslim etmek ve gerçek geri bildirim almak her zaman böyle değildir. Çözümünüzü gerçekten kullanılacağı bağlamda test edin (veya bu bağlamın önemli kısımlarına yaklaşın). Örneğin, bir tüketici gıda depolama sistemi oluşturuyorsanız, kullanıcıların evdeki mutfaklarında test etmelerine izin verin-bazı nüanslı ama önemli konular sadece orada ortaya çıkacaktır.

Prototipleme alıştırmaları: Doğum Günün Kutlu Olsun

İşe geldiniz ve bugün iş arkadaşınızın doğum günü. Sadece doğum günün kutlu olsun demek yerine, yaratıcı bir hediye ya da en azından çalışma günlerinden güzel bir anısını yapmaya çalışın. Ofis masanızın çekmecesini açarsınız ve size çılgın fikirler getiren farklı malzemeler bulabilirsiniz. Birini seçin ve bir hediye ile gelin.

Ataş

Not kağıdı

Kalem

Bant





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

Prototipleme oturumları için bazı ipuçları:

- **İnşa etmeye başlayın.** Ne yaptığınızdan emin olmasanız bile, bazı malzemeleri (kağıt, ataş, vb. random araçlar) bulmak devam etmek için yeterli olacaktır.
- **Hikayeye odaklanın-** Estetik önemli değil
- **Boyut** önemli değildir- Yeni bir ev kavramı bir ev inşa etmez, ancak bir model gösterir (örneğin, gerçek olanlar yerine LEGO tuğlaları kullanın ...).
- Detaylarda **vakit kaybetmeyin**
- **Bir prototip üzerinde çok fazla zaman harcamayın.** Kendinizi herhangi bir prototipe duygusal olarak çok bağlı bulmadan önce devam edin.
- **Fikrinize aşık olmayın-** Duygusal bağlardan kaçın
- **Prototip tamamlanmadan önce ürün / hizmet hakkında nihai bir karar vermeyin**
- **Yıkıcı düşünceden kaçın-** Örneğin » " bu imkansız, bizim için değil ...«
- **Aklınızdan bir kullanıcı ile oluşturun.** Kullanıcı ile ne test etmeyi umuyorsunuz? Ne tür davranışlar bekliyorsunuz? Bu soruları yanıtlamak, prototiplemenize odaklanmanıza ve test aşamasında anlamlı geri bildirim almanıza yardımcı olacaktır.

Önemli temas noktalarını/değişkenlerini tanımlayın. Her prototip neyin test edildiğini belirleyin. Prototip test edildiğinde belirli bir soruyu cevaplamalıdır.



Up
to
Youth



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



BRIDGING
TO THE
FUTURE



Up to Youth Geleceğin Dijital Sosyal Girişimcilerini Desteklemek

2018-1-TR01-
KA205-057895

“Avrupa Birliği Erasmus+ programı
tarafından finanse edilmektedir.

Bununla birlikte, Avrupa
Komisyonu ve Türk Ulusal Ajansı,
burada yer alan bilgilerin herhangi
bir kullanımından sorumlu
tutulamaz”