

## ENTRECOMP MODÜL ÖRNEKLERİ

Bu sunumdaki modüller,  
Teaching Toolkit for  
Entrepreneurship  
Education adlı yayından  
alınmıştır.

1 Nisan 2021

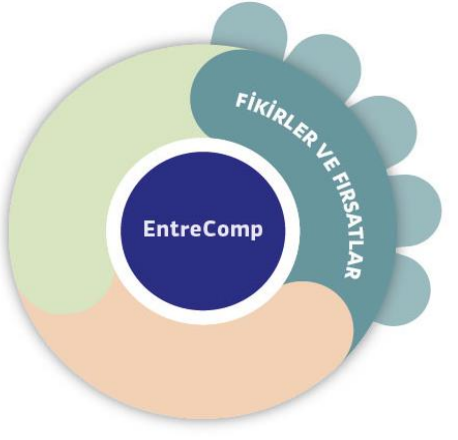


# EntreComp Europe

Yasemin KOÇAK, Türkiye Ulusal Ajansı

# Fikir Yarışması Modülü

- Fikir Yarışması Modülü, EntreComp'un **Fikirler ve Fırsatlar** Yetkinlik alanıyla doğrudan ilgilidir.
- Bu modülün ilk bölümü, fikir yarışmasının nasıl organize edileceğine ilişkin bilgi sağlar; ikinci bölümü ise öğrencilerin fikir yarışmasına başarıyla katılmak için kullanacakları araçları tanımlarını sağlar.
- Modülü tamamlayan öğrenciler, fikir yarışmasına katılmak için neyin gerekli olduğunun farkına varırlar, **İş Fikri sunumunun** (Pitch sunumu) nasıl yapılacağını öğrenirler ve ayrıca yapılandırılmış bir iş planının önemini kavrarlar.



# Fikir Yarışması Modülü

- **Çevrimiçi:** Öğretmen, öğrencileri gruplara ayırarak hayali bir fikir yarışması için proje fikri/başvurusu yazmalarını ister. Öğrenciler, grup çalışmalarını çevrimiçi araca (Google Drive gibi) yükler. Fikirleri değerlendirmek için öğrenciler arasında ve öğrenciler ile öğretmen arasında tartışma ortamı yaratılır. Fikir sunumlarının ardından, oylamayla yarışmanın kazananları açıklanır.
- **Yüz yüze:** Dersin daha canlı ve interaktif olması için, öğrenciler gruplara ayrılarak fikir yarışması için proje başvuru formunu doldururlar. Organize edilen küçük fikir yarışmasında bazı öğrenciler jüri üyesi olarak rol alırken, bazı öğrenciler ise fikir/ürün/hizmetlerinin sunumunu yapan yarışmacılar olarak rol alır.

# Fikir Yarışması Modülü

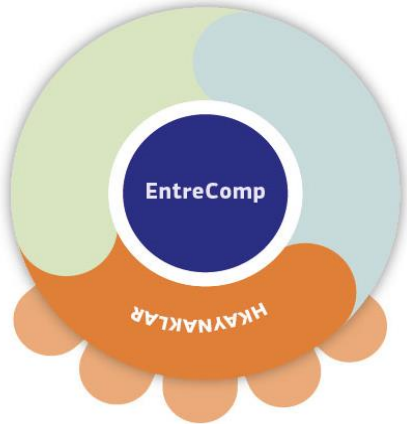
- **Planlama:** Öğretmen, fikir yarışmasını uygularken hangi amaçlara ulaşmak istediğini ve bu modülün öğrenim çıktılarını belirler.
- Hedeflerinizin ne olduğunu bilmek, süreci yapılandırmanıza yardımcı olacak ve ayrıca yarışmanın başarılı olup olmadığını anlamanıza yardımcı olacaktır.
- **Uygulama:** Fikir Yarışması iki aşamadan oluşur:
  - 1- Başvuruların Alınması ve Değerlendirilmesi
  - 2- En iyi 10 Fikrin Juriye Sunulması
- **Değerlendirme:**
  - Organize ettiğiniz fikir yarışması amaçlarına ulaştı mı?
  - Hangi metotlar faydalıydı, hangi metotlar daha iyi olabilirdi?
  - Sonraki Fikir Yarışmaları nasıl daha iyi olabilir?

# Fikir Yarışması Modülü

- Bu modül sonucunda öğrenciler;
  - **Fırsatları Tanımlamak**
  - **Yaratıcılık**
  - **Vizyon**
  - **Fikirlere Değer Vermek**
  - **Öz farkındalık ve Özyeterlilik**
  - **Motivasyon ve Azim**
  - **İnisiyatif Almak**
  - **Planlama ve Yönetim**
  - **Başkaları ile Çalışmak**
  - **Tecrübelerden Öğrenmek** gibi EntreComp yetkinliklerini geliştirme fırsatı bulur.

# Kitlesele Fonlama Modülü (crowdfunding)

- Kitlesele Fonlama Modülü, EntreComp'un **Kaynaklar** Yetkinlik alanıyla doğrudan ilgilidir.
- Dersin amacı, öğrencilere kitlesele fonlama konusunda genel bir bakış sağlamaktır, böylece bu nispeten yeni finansal aracın özelliklerinin farkında olurlar.
- Bu modülün sonunda öğrenciler, kitlesele fonlamayı finansal araç olarak nasıl kullanacaklarının öğrenirler.



# Kitlesele Fonlama Modülü

- **Planlama:**
- Öğretmen kitlesele fonlamanın tanımını ve çeşitleri konusunda araştırma yapar.
- Öğretmen dersi daha canlı ve ilgi çekici hale getirmek ve daha somut hale getirmek için başarılı kitlesele fonlama kampanyaları hakkında bazı örnekler ve vaka çalışmaları hazırlar.
- Öğretmen, deneyim sahibi start-up kurucularını davet ederek bu modüle dahil eder.

# Kitlesele Fonlama Modülü

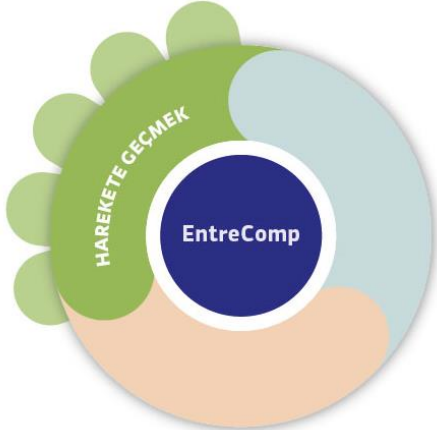
- **Uygulama:**
- Öğrenciler, kitlesele fonlamanın artıları ve eksileri hakkında kendi aralarında, öğretmenleri ile ve dışardan bir uzmanla tartışır.
- Öğrenciler hayali bir şirket için bir kitlesele fonlama kampanyası geliştirir ve konseptlerini sınıf önünde sunar.
- **Değerlendirme:**
- Öğrenciler kitlesele fonlama konusunda farkındalık geliştirdi mi?
- Hangi metotlar faydalıydı, hangi metotlar daha iyi olabilirdi?



# Kitlese Fonlama Modülü

- Bu modül sonucunda öğrenciler;
  - **Özfarkındalık ve Özyeterlilik**
  - **Motivasyon ve Azim**
  - **Kaynakları Harekete Geçirmek**
  - **Finansal ve Ekonomik Okuryazarlık**
  - **Başkalarını Harekete Geçirmek**
  - **İnisiyatif Almak**
  - **Planlama ve Yönetim**
  - **Tereddüt, Belirsizlik ve Risk ile Başa Çıkmak**
  - **Başkalarıyla Çalışmak**
  - **Tecrübelerden Öğrenmek** gibi EntreComp yetkinliklerini geliştirme fırsatı bulur.

# Rol Play Modülü: Başarısızlıklardan Öğrenme (Role Play)



- Rol Play, EntreComp'un **Harekete Geçmek** Yetkinlik alanıyla doğrudan ilgilidir.
- Modül, iki farklı rol canlandırma oyununu içerir. Birincisi, bireylerin başarısızlık duygularını deneyimlemesini hedeflerken, ikinci rol oyunu örgütsel düzeyde başarısızlık duygularına dair iç görüşler sağlar.
- Rol canlandırma oyunları aracılığıyla öğrenciler, alışılmadık veya yeni bir durumda başka biriymiş gibi düşünme ve davranma olanağına sahip olurlar.
- Böylece öğrenciler, başarısızlıktan öğrenme duygularını yönetebilir ve duygusal zekalarını da geliştirebilirler.

# Rol Play

## Modülü:

### Başarısızlıklardan Öğrenme

- **Planlama:**
- Öğretmen, konuyla ilgili güncel literatürü ve alanda yeni yayınlanan makaleleri araştırır.
- Öğretmen konuyla ilgili halihazırda mevcut vakaları (bireysel veya kurumsal düzeyde) derse entegre eder ve sınıfta öğrencilerin bu vaka örnekleri üzerinden tartışmasını sağlar.
- Öğretmen rol canlandırma oyunu için çeşitli öğrenci senaryoları geliştirir.
- Öğretmen daha önce başarısızlığı deneyimlemiş bir girişimciyi misafir konuşmacı olarak sınıfa davet eder.

# Rol Play

## Modülü:

### Başarısızlıklardan Öğrenme

- **Değerlendirme:**
- Öğrenciler, olaylara, duygulara ve empatiye odaklanarak öğretmenleri ve misafir konuşmacıyla tartışır.
- Öğrenciler, rol yapma deneyimleriyle ilgili düşüncelerini yazarak raporlar.
- Son olarak, öğrenciler duygusal yönetim ve başarısızlık teorileri olarak öğrendikleri teorileri rapor edebilmeyi ve kendi girişimcilik faaliyetleriyle bu teoriler arasında bağlantı kurmayı öğrenir.

# Rol Play

## Modülü:

### Başarısızlıklardan Öğrenme

- **Rol Play 1:** Bir öğrenci, çalışanlara işletmenin başarısız olduğunu ve yarından itibaren çalışmayacağını bildiren bir girişimciyi canlandıran konuşma hazırlar. Çalışanların işlerini kaybetme konusunda sınıftaki diğer öğrenciler rol yapar.
- **Rol Play 2:** Küçük gruplarda öğrenciler, (a) kaybedilen işi düşünürken hala olumsuz duygular hisseden yeni başarısız bir işletmenin girişimcisi ile (b) başarısızlık acılarından kurtulmuş ve başka bir işletme kurmuş girişimci arasındaki diyalogu canlandırır.
- **Rol Play 3:** Dörtlü gruplar halinde bir öğrenci, üç araştırmacıya 3 yıldır üzerinde çalıştıkları projenin sonlandırıldığını ve yeni projelere atanacaklarını bildirmesi gereken bir CEO rolünü oynar.

# Rol Play

## Modülü:

### Başarısızlıklardan Öğrenme

- Bu modül sonucunda öğrenciler;
  - **Özfarkındalık ve Özyeterlilik**
  - **Motivasyon ve Azim**
  - **İnisiyatif Almak**
  - **Tereddüt, Belirsizlik ve Risk ile Başa Çıkmak**
  - **Başkalarıyla Çalışmak**
  - **Tecrübelerden Öğrenmek** gibi EntreComp yetkinliklerini geliştirme fırsatı bulur.



## Teşekkürler

*İletişim:*

*entrecompturkey@gmail.com*

*Facebook/EntreCompTürkiye*

