



**Youth Entrepreneurship
& Empowerment Project**

GİRİŞİMCİLİK EĞİTİM MODÜLÜ EĞİTMEN KİTAPÇIĞI



**T.C. KÜLTÜR VE TURİZM BAKANLIĞI
YURTDIŞI TÜRKLER VE AKRABA
TOPLULUKLAR BAŞKANLIĞI**



İÇİNDEKİLER

Proje Hakkında.....	1-2
Giriş.....	3
Girişimcilik Eğitim Modülü.....	4-10
Eğitim Araçları.....	11-14
-Tanışma Oyunları	
-Isınma / Enerji Oyunları	
-Değerlendirme Oyunları	

Youth Entrepreneurship and Empowerment Project nedir?

Youth Entrepreneurship and Empowerment Project (YEEP), Türkiye Ulusal Ajansı tarafından hibelendirilen ve Yurtdışı Türkler ve Akraba Toplulukları Başkanlığı tarafından koordine edilen bir Erasmus+ KA220-YOU projesidir. Avrupa'da genç girişimcilerin ekonomik ve sosyal güçlenmelerini sağlamak amacıyla tasarlanan bu proje; katılımcılara yenilikçi düşünme, iş geliştirme, finansal yönetim ve sürdürülebilir iş modelleri oluşturma konusunda rehberlik eder. YEEP'in temel amacı, gençlerin iş dünyasında kendilerini kanıtlayabilecek bilgi ve becerilerle donatılmalarını sağlamaktır.

Projenin temel hedefleri:

- **Gençlerin Girişimcilik Yetkinliklerini Artırmak:** YEEP gençlerin yaratıcı düşünme, problem çözme ve yenilikçi iş modelleri geliştirme becerilerini güçlendirmeyi hedefler.
- **Girişimcilik Ekosistemine Entegrasyon Sağlamak:** Katılımcılara mentorluk desteği sunarak, girişimcilik ekosisteminde güçlü bir yer edinmeleri için gerekli bağlantıları sağlar.
- **Ekonomik Bağımsızlık ve İstihdam Olanaklarını Geliştirmek:** Gençlerin kendi işlerini kurmalarını destekleyerek iş dünyasına aktif olarak katılmalarını teşvik eder.
- **İnovasyon ve Sürdürülebilirlik Temelli Girişimleri Desteklemek:** Çevresel ve sosyal sürdürülebilirlik ilkelerine uygun, uzun ömürlü iş modellerinin geliştirilmesine yönelik eğitimler sunar.

YEEP kapsamında düzenlenen eğitimler sadece teorik bilgileri değil, aynı zamanda uygulamalı atölyeler ve simülasyon çalışmaları ile pratik deneyim kazandırmayı amaçlar. Bu sayede genç girişimciler öğrenim sürecinde kendi iş fikirlerini test etme ve geliştirme fırsatı bulurlar.

Projenin bu temel amacı doğrultusunda, aşağıdaki çıktılar planlanmıştır:

1 Girişimcilik Eğitim Modülü

Girişimcilik Eğitim Modülü, genç girişimcilere kendi iş fikirlerini geliştirmeleri ve bu fikirleri sürdürülebilir iş modellerine dönüştürmeleri için gerekli bilgi ve becerileri kazandırmayı hedefler. Modül, girişimcilik kavramları, inovasyon süreçleri, iş planı hazırlama, pazarlama stratejileri ve finansal yönetim gibi temel konular üzerine yoğunlaşmaktadır. Hem teorik bilgiler hem de uygulamalı atölyeler sunularak, katılımcıların öğrendiklerini pratikte test edebilmesi sağlanır. Bu modül sayesinde gençler, girişimcilik yolculuğunda karşılaşılabilecekleri zorluklara karşı daha hazırlıklı hale gelirken, iş dünyasında kalıcı bir başarı elde etmeleri için rehberlik alırlar.



2 E-learning Platform

E-Learning Platformu, genç girişimcilerin çevrim içi olarak girişimcilik eğitimi alabilecekleri kapsamlı bir dijital öğrenme ortamıdır. Youth Entrepreneurship Platformu üzerinden erişilebilen bu platform, girişimciliğe dair teorik bilgileri, pratik uygulamaları ve çeşitli eğitim materyallerini bir araya getirir. Platform kullanıcı dostu bir arayüze sahip olup gençlerin girişimcilik süreçlerinde ihtiyaç duyacakları becerileri kendi hızlarında öğrenmelerine olanak tanır.

Platformda sunulan eğitim modülleri, Girişimcilik ve İnovasyon, İş Planı Hazırlama, Pazarlama ve Dijital Stratejiler, Finansal Yönetim gibi temel girişimcilik konularını kapsamaktadır. Her modül genç girişimcilere yol gösterici olacak şekilde yapılandırılmış olup modüller boyunca vaka çalışmaları, interaktif quizler, uygulamalı görevler ve gerçek iş senaryolarına dayalı simülasyonlar bulunmaktadır. Ayrıca platform oyunlaştırma teknikleri ile donatılarak katılımcıların öğrenme sürecini daha keyifli ve motive edici bir hale getirmektedir. Modüller başarıyla tamamlandığında kullanıcılar katıldıkları eğitimler için dijital sertifikalar almaya hak kazanırlar.

Platforma katılım sağlamak için kullanıcıların internet sitesi üzerinden sisteme kayıt olmaları gerekmektedir. Kayıt işlemi tamamlandıktan sonra kullanıcılar modüllere erişim sağlayarak kendi hızlarında ilerleyebilirler. Bu esnek öğrenme modeli, girişimcilik eğitiminin dijitalleşmesi ve geniş kitlelere ulaşması açısından büyük bir fırsat sunmaktadır.



Giriş

Değerli Öğretmen,

Girişimcilik Eğitim Modülü Öğretmen Kitapçığı, modül hakkında temel bilgiler ve uygulama yönergelerini içeren bir kılavuz niteliğindedir. Bu eğitim modülünü etkili bir şekilde uygulamak için öncelikle içerik kitapçığını, ardından bu öğretmen rehberini dikkatlice okumanız gerekmektedir.

Eğitime başlamadan önce sınıf düzeninin uygun şekilde oluşturulduğundan emin olunmalıdır. Eğitim, yaygın öğrenme yöntemlerine uygun olarak planlanmış olup eğitimi destekleyen tüm diğer koşulların sağlanması önemlidir.

Eğitim sırasında katılımcılardan gelebilecek sorulara hazırlıklı olmalısınız. Eğer yanıtından emin olmadığınız bir soru sorulursa o konuda notlar alıp daha sonra araştırma yaparak katılımcıya geri dönmek daha faydalı olacaktır. Yanıtını bilmediğiniz bir soruya aceleyle yanıt vermek, eğitimin seyrini olumsuz etkileyebilir.

Oturlar arasında ve eğitim süresince kısa hareketlendiriciler ve buz kırıcı oyunlar oynanmalıdır. Katılımcıların dikkatlerinin dağıldığını veya sıkıldıklarını gözlemlediğinizde bu tür oyunlarla eğitimi daha etkili hale getirebilirsiniz.

Her oturumun sonunda katılımcılardan kısa bir değerlendirme almak, eğitimin gidişatı açısından önemlidir. Bu geri bildirimler katılımcıların öğrendiklerini pekiştirmelerine ve eğitimin daha verimli geçmesine yardımcı olacaktır.

Modül için hazırlanan etkinlik detayları, tablo halinde sunulmuştur. Bu tabloda, modül boyunca kullanılacak materyaller, işlenecek konular ve diğer gerekli detaylar yer almaktadır. Bu detayları takip ederek eğitimi planlayabilirsiniz.

Eğitim İçeriği	<ul style="list-style-type: none">▶ Girişimcilik Nedir?▶ İş Fikri Geliştirme ve İnovasyon▶ İş Planı Hazırlama▶ Pazarlama ve Satış Stratejileri▶ Finansal Yönetim <ul style="list-style-type: none">▶ Girişimcilik Ekosistemi▶ Girişimcilikte Dijital Araçlar						
Hedef Grup	18-29 yaş aralığında, özellikle girişimcilikle ilgilenen veya girişimciliğe ilgi duyan genç yetişkinler						
Önerilen Süre (7 Saat/420 Dakika)	<table border="1"><thead><tr><th>Oturum 1</th><th>Oturum 2</th><th>Oturum 3</th></tr></thead><tbody><tr><td><ul style="list-style-type: none">• Programın tanıtımı• Katılımcılardan beklenti alınması• Girişimcilik Nedir?• Girişimcilikte Temel Kavramlar ve İş Fikri Geliştirme• Değerlendirme</td><td><ul style="list-style-type: none">• Hareketlendirici• Başarılı Girişimcilik Örneklerinin İncelenmesi• Başarı Faktörleri Üzerine Tartışma• Grup Sunumları ve Değerlendirme</td><td><ul style="list-style-type: none">• Dijital Araçların Tanıtımı• İş Süreçlerinde Dijital Araçların Kullanımı• Grup Çalışması• Sunumlar ve Eğitim Geri Bildirimleri• Kapanış</td></tr></tbody></table>	Oturum 1	Oturum 2	Oturum 3	<ul style="list-style-type: none">• Programın tanıtımı• Katılımcılardan beklenti alınması• Girişimcilik Nedir?• Girişimcilikte Temel Kavramlar ve İş Fikri Geliştirme• Değerlendirme	<ul style="list-style-type: none">• Hareketlendirici• Başarılı Girişimcilik Örneklerinin İncelenmesi• Başarı Faktörleri Üzerine Tartışma• Grup Sunumları ve Değerlendirme	<ul style="list-style-type: none">• Dijital Araçların Tanıtımı• İş Süreçlerinde Dijital Araçların Kullanımı• Grup Çalışması• Sunumlar ve Eğitim Geri Bildirimleri• Kapanış
Oturum 1	Oturum 2	Oturum 3					
<ul style="list-style-type: none">• Programın tanıtımı• Katılımcılardan beklenti alınması• Girişimcilik Nedir?• Girişimcilikte Temel Kavramlar ve İş Fikri Geliştirme• Değerlendirme	<ul style="list-style-type: none">• Hareketlendirici• Başarılı Girişimcilik Örneklerinin İncelenmesi• Başarı Faktörleri Üzerine Tartışma• Grup Sunumları ve Değerlendirme	<ul style="list-style-type: none">• Dijital Araçların Tanıtımı• İş Süreçlerinde Dijital Araçların Kullanımı• Grup Çalışması• Sunumlar ve Eğitim Geri Bildirimleri• Kapanış					
Grup Kazanımları	<ul style="list-style-type: none">• Girişimcilik ve iş dünyası hakkında temel bilgileri öğrenir.• Yaratıcı düşünme ve inovasyon becerilerini geliştirir.• İş planı hazırlama sürecini kavrar.• Pazarlama ve dijital stratejiler konusunda bilgi sahibi olur.• Temel finansal yönetim becerileri kazanır.						
Eğitim Oturma Düzeni	İnteraktif, "U" şeklinde oturma düzeni						
Yöntem	Yaygın Eğitim Metodları						
Kullanılacak Materyaller	<ul style="list-style-type: none">• Bilgisayar• Projeksiyon cihazı• Tahta• A3 Kağıtları• Renkli kartonlar• Sunumlar• Renkli kalemler• Yapışkan not kağıtları• Flipchart Kağıtlar						

Eđitmen, eđitimin bařlangıcında kendini tanıtarak süreci bařlatmalıdır. Katılımcılarla samimi ve pozitif bir iliřki kurarak eđitime sıcak bir atmosfer kazandırılması önemlidir.

Giriř ařaması, eđitmenin programı tanıtma fırsatıdır ancak bu bölüm fazla uzun tutulmamalıdır. Eđitmen giriřin ardından dođrudan eđitim modüllerine geçmelidir.

Grup dinamiđi oluřturmak için bir tanışma oyunları ve enerji verici bir etkinlik düzenlenmelidir. Bu, katılımcıların birbiriyle rahat bir řekilde etkileřime geçmesine yardımcı olacak ve katılımı artıracaktır.

1. Giriřimcilikte Temel Kavramlar (80 Dakika)

Oyunların ardından eđitmen katılımcılardan giriřimcilik konusunda ne bildiklerini öğrenmeli ve beklentilerini almalıdır. Bu, eđitim sürecinde hangi konulara daha fazla odaklanması gerektiđi konusunda eđitmene rehberlik eder. Katılımcıların motivasyonlarını anlamak için eđitimin bařında kısa bir beyin fırtınası yapılabilir. Katılımcılara ařađıdaki sorular yöneltilebilir:

- Giriřimcilik nedir?
- Giriřimciliđin ekonomideki rolü nedir?
- Giriřimci olmak için hangi özelliklere sahip olunmalıdır?

Bu sorular etrafında yapılan tartıřma, katılımcıların mevcut bilgilerini ortaya çıkarır ve eđitimin temelini oluřturur. Eđitmen katılımcılardan gelen yanıtlar dođrultusunda giriřimcilik kavramını tanımlamalıdır. Sonrasında giriřimciliđin tarihsel geliřimi, giriřimcilik türleri ve giriřimciliđin toplum üzerindeki etkileri hakkında bilgi vermelidir. Bu bölümde kısa bir sunum yapılabilir ve katılımcılardan örnekler vermeleri istenebilir.

Aktivite 1:

Katılımcılar iki gruba ayrılarak bařarılı bir giriřimci profili çizmeye çalışırlar. Bu aktivite katılımcıların giriřimcinin sahip olması gereken nitelikler üzerine düşünmelerini sađlar. Grup çalışmasının ardından kısa bir sunum yapılır ve eđitmen gruplara geri bildirim verir.

2. Giriřimcilikte Bařarıya Giden Yollar (80 Dakika)

Eđitimin bu b3l3m3nde bařarılı giriřimcilik 3rnekleri ve bu bařarıların arkasındaki stratejiler tartiřılacaktır. Eđitmen bařarıya giden yolda giriřimcilerin hangi stratejileri ve y3ntemleri kullanabileceđi 3zerine bilgi verir. İnovasyon, m3řteri odaklılık, risk y3netimi ve s3rd3r3lebilirlik gibi bařarı fakt3rleri detaylandırılır.

Katılımcılardan bařarıya ulařmıř bir giriřimci hakkında 3rnek vermeleri ve bu giriřimcinin nasıl bařarılı olduđunu analiz etmeleri istenir. Bu katılımcılara rol model olacak ger3ek hayattan 3rneklerle giriřimcilik yolculuđunu daha somut bir Őekilde anlamalarını sađlar.

Aktivite 2:

Katılımcılar k3ç3k gruplara ayrılarak bařarılı giriřim 3rneklerini inceleyip bu bařarıların arkasındaki nedenleri tartiřırlar. Gruplar belirledikleri bařarı fakt3rlerini sıralar ve sunum yapar. Eđitmen, sunumlar 3zerinden geri bildirimde bulunur ve bařarı fakt3rlerini 3zetler.

3. Giriřimciler İ3in Dijital Ara3lar (100 Dakika)

Bu b3l3mde, giriřimcilik s3re3lerini hızlandırmak ve daha etkin y3netmek i3in eđitim i3erik kitap3ıđında tanıtılan dijital ara3lar tanıtılacaktır. Eđitmen; giriřimcilerin pazarlama, proje y3netimi, finansal y3netim ve m3řteri iliřkileri gibi iř s3re3lerini dijital ara3lar yardımıyla nasıl optimize edebileceklerine dair bilgiler sunar.

Katılımcılara, dijital ara3ların giriřimcilikte iř s3re3lerini nasıl kolaylařtırabileceđini anlatan bir sunum yapılır. Ayrıca her bir dijital aracın nasıl kullanılacađı ve hangi alanlarda iřinize katkı sađlayacađı a3ıklanır ve katılımcılarla tartiřılır.

Aktivite 3:

Katılımcılar, bir iř fikri geliřtirip bu iř fikri i3in uygun dijital ara3ları se3erek nasıl kullanacaklarını grup 3alıřması olarak sunarlar. Her grup kendi iř s3re3lerini kolaylařtırmak i3in hangi dijital ara3ları nasıl kullanacaklarını a3ıklayan bir sunum hazırlar. Eđitmen bu sunumlar 3zerinden geri bildirimde bulunur ve dijital ara3ların dođru kullanımı 3zerine 3nerilerde bulunur.

Kapanıř Aktivitesi

Katılımcılar 3ember Őeklinde oturarak eđitim boyunca 3đrendiklerini ve deneyimlerini paylařırlar. Eđitmen, g3n3n kısa bir 3zetini yapar ve her katılımcıya "Bu eđitimde 3đrendiđim en deđerli Őey..." gibi belirli ifadeleri tamamlamaları i3in s3z verir. Herkes sırayla, yorum yapmadan d3ř3ncelerini ifade eder. Eđitmen, son olarak eđitimin ana hedeflerini tekrar hatırlatarak etkinliđi sonlandırır.

Başarılı Girişimci Profili Çizme

Hedefler	<ul style="list-style-type: none">• Katılımcıların başarılı bir girişimcinin sahip olması gereken özellikler üzerine düşünmelerini sağlamak• Girişimcinin özellikleri hakkında farkındalık kazandırmak• Katılımcıların grup çalışması ve sunum becerilerini geliştirmek
Süre	50 Dakika
Materyaller	<ul style="list-style-type: none">• A3 Kağıtlar• Renkli kalemler• Tahta veya Flipchart• Post-it

Aktivite Uygulama Direktifleri

- Eğitimci, katılımcıları beş gruba ayırır ve her gruba "Başarılı bir girişimci hangi özelliklere sahip olmalıdır?" sorusunu yöneltir.
- Gruplara başarılı girişimcilerin özelliklerini tartışmaları ve bu özellikleri bir kağıda veya flipchart üzerine listelemeleri için 15 dakika süre verilir.
- Gruplar yaratıcı olmaya teşvik edilerek çizimler ve grafiklerle girişimci profilini görsellerle zenginleştirilmiş sunumlar haline getirmeye teşvik edilir. Örneğin özellikleri işaret eden bir girişimci figürü çizebilir veya bahsettikleri özellikleri çizerek sembolleştirebilirler.
- Her grup oluşturduğu girişimci profilini diğer gruplara 5 dakikalık bir sunum yaparak tanıtır. Her sunumdan sonra diğer gruplar 2 dakika boyunca sorular sorabilir veya eklemeler yapabilir.
- Eğitimci, sunumlar tamamlandıktan sonra, grupların belirttiği özellikleri özetleyerek başarılı bir girişimcinin temel özelliklerini vurgular. Eğitimci eksik veya yanlış anlaşılabilir özellikleri açıklığa kavuşturur ve girişimcilikte öne çıkan özelliklere dikkat çeker.
- Son olarak katılımcılar profil sunumlarının ardından öğrendiklerini gözden geçirir ve eğitimci rehberliğinde eksik gördükleri özellikleri tartışarak eklemeler yaparlar.

Başarılı Girişim Örneklerini İnceleme

Hedefler	<ul style="list-style-type: none">• Katılımcıların başarılı girişimlerin arkasındaki başarı faktörlerini incelemelerini sağlamak• Katılımcılara analiz ve eleştirel düşünme becerileri kazandırmak• Grup çalışması ve sunum becerilerini desteklemek
Süre	40 Dakika
Materyaller	<ul style="list-style-type: none">• A4 Kağıtlar• Renkli kalemler• Tahta veya Flipchart

Aktivite Uygulama Direktifleri

- Eğitimci katılımcıları 4-5 kişilik küçük gruplara ayırır ve her gruptan, önceden belirlenmiş bir başarılı girişim örneğini incelemelerini ister. Her grup farklı bir girişim örneği alabilir (örneğin: Apple, Tesla, Airbnb gibi). Eğitimci bu örnekleri gruplara atayabilir veya katılımcılardan seçmelerini isteyebilir.
- Gruplara 20 dakika süre tanınarak seçtikleri girişimin başarılı olmasında etkili olan ana faktörleri tartışmaları ve belirlemeleri istenir. Bu faktörler; inovasyon, müşteri odaklılık, kalite, pazarlama stratejisi, liderlik gibi unsurlar örnekleri doğrultusunda belirlenebilir ve zenginleştirilebilir.
- Gruplar belirledikleri başarı faktörlerini sırayla flipchart veya tahta üzerine yazarak diğer gruplara sunum yapar. Her grup 5 dakikalık bir sunum hazırlığı yapar ve ardından 5 dakikalık sunumlarını gerçekleştirir.
- Sunumlar esnasında diğer gruplar başarı faktörleri üzerine yorum yapmaya veya sorular sormaya teşvik edilir. Eğitimci, sunumların sonunda her grubun analizini değerlendirir ve tüm başarı faktörlerini toparlayarak özetler.
- Eğitimci öne çıkan ortak başarı faktörlerini vurgular ve farklı girişimlerin başarılı olmasında hangi stratejilerin etkili olduğunu örneklerle açıklar. Bu özet bölümünde eğitimci aynı zamanda başarısızlık nedenlerini de tartışabilir, bu sayede katılımcılar sadece başarı değil, risk ve hata unsurlarını da kavrayabilir.

İş Fikri Geliştirme ve Dijital Araçları Kullanma

Hedefler	<ul style="list-style-type: none">• Katılımcıların iş fikri geliştirme sürecini deneyimlemelerini sağlamak• İş süreçlerinde dijital araçların kullanımı hakkında farkındalık kazandırmak• Dijital araçların iş süreçlerini nasıl kolaylaştırdığı konusunda bilgi sağlamak
Süre	50 Dakika
Materyaller	<ul style="list-style-type: none">• Bilgisayar veya tablet (dijital araçlar için tanıtım yapılabilir)• A4 kağıtlar• Tahta veya Flipchart• Renkli kalemler

Aktivite Uygulama Direktifleri

- Eğitimci katılımcıları 4-5 kişilik gruplara ayırarak her gruptan bir iş fikri geliştirmesini ister. Bu iş fikrinin gerçekçi, uygulanabilir ve yenilikçi olması gerektiği eğitimci tarafından vurgulanır. Katılımcılara 15 dakika süre verilir.
- Gruplar belirledikleri iş fikrini hayata geçirmek için hangi dijital araçları kullanabileceklerini tartışır. Örneğin, proje yönetimi için Trello veya Asana, finansal yönetim için QuickBooks, pazarlama için Canva veya Hootsuite gibi araçlar belirleyebilirler.
- Her grup seçtiği dijital araçların iş süreçlerinde nasıl bir katkı sağlayacağını ve bu araçları işin hangi aşamalarında kullanacaklarını içeren 5-7 dakikalık bir sunum hazırlar. Her grup iş fikrini, bu iş için seçtikleri dijital araçları ve bu araçların iş süreçlerini nasıl kolaylaştıracağını sunum sırasında açıklar.
- Sunumdan sonra eğitimci gruba her araç hakkında daha fazla bilgi verir ve araçların avantajları ve dezavantajları konusunda geri bildirimde bulunur. Eğitimci eksik veya yanlış anlaşılabilir konulara açıklık getirir ve araçların daha etkili kullanımı üzerine öneriler sunar.
- Son olarak eğitimci her grubun sunduğu iş fikrini değerlendirir ve kullanılan dijital araçların iş modeline uygun olup olmadığını tartışır. Tüm gruplara dijital araçların doğru seçimi ve kullanımı konusunda genel bir özet yaparak aktiviteyi sonlandırır.

KAPANIŞ OYUNU

Aktivite Uygulama Direktifleri

- Katılımcılar bir çember şeklinde oturur.
- Eğitimci, eğitim boyunca ele alınan konuların kısa bir özetini yapar ve günün genel değerlendirmesini sunar.
- Her katılımcıya aşağıdaki ifadelerden birini seçmeleri talimatı verilir.
- Sırayla her katılımcı seçtiği ifadeyi tamamlar. Yorum yapmadan veya tartışmaya girmeden düşüncelerini ifade ederler.
- Zaman kalırsa ikinci veya üçüncü tur yapılabilir.

İfade Örnekleri (Eğer mümkünse ifadeler tahtaya veya bir ekrana yansıtılabilir):

Etkinlik boyunca öğrendiğim en değerli şey...

Keşke daha fazla üzerinde durulsaydı dediğim konu...

En ilginç bulduğum şey... En zorlandığım şey...

Bu eğitimde bana ilham veren şey... Gelecekte denemek istediğim şey...

En çok güldüğüm şey... En çok düşündüğüm şey...

En çok motive olduğum an... En az motive olduğum an...

Eğitimde öğrendiğim ve iş hayatımda kullanmak istediğim şey...

Keşke daha fazla öğrenebilseydim dediğim şey...

Kapanış sırasında eğitimci, günün özetini ve eğitimin amacını bir kez daha açıklayarak etkinliği sonlandırır. Son olarak katılımcılardan günle ilgili kısa bir değerlendirme alınır ve eğitimin genel amacı hakkında bir hatırlatma yapılır.

TANIŞMA OYUNLARI

Tanıtım Ağacı / 20 Dakika

Önceden hazırlanmış bir ağaç resmi flipcharta asılır. Katılımcılara her birinin özelliklerini yazabilecekleri post-it'ler dağıtılır. Herkes kendi özelliklerini yazdıktan sonra bu post-it'leri aynı anda ağaca yapıştırmaları istenir. Katılımcılar post-it'leri yapıştırırken birbirleriyle etkileşimde bulunmazlar, bu sayede kendi kendilerine bir düzen oluşturmaları beklenir.

Tahta Oyunu / 15 Dakika

Sırayla tahtaya gelen her kişi, isminin anlamını anlatır ve kendisini sembolize eden bir sembol çizer. Tüm bireyler bu sırayla devam eder ve sonunda tahtada bir eser ortaya çıkar. Son olarak eğitmen bu eseri yorumlar.

Top Oyunu / 15 Dakika

Katılımcılardan bir daire oluşturmaları istenir. İlk olarak etkinliği başlatan kişinin adını söyleriz. Ardından sırayla herkes kendi ismini söyler. Küçük bir top alınarak ilk kişi topu "Topu X'e atıyorum ve şimdi Y" diyerek başka birine atar. Topu alan kişi, topu kimin attığını hatırlamalı ve aynı ifadeyi tekrarlamalıdır. Oyun, herkes birbirinin ismini öğrenene kadar devam eder. Bu oyun büyük grup aktiviteleri için uygundur.

İnsan Tombalası / 15 Dakika

Eğitim başlamadan önce, tombala oyunu kağıtları eğitim kitinde hazırlanarak katılımcı sayısına göre çoğaltılmalıdır. Katılımcılardan bir çember oluşturmaları istenir ve bu belgeleri 15 dakika içinde doldurmaları istenir. Her soruya sadece bir kişiyi yazabilirler ve en çok tamamlayan kişi kazanan olur.



ISINMA / ENERJİ OYUNLARI

- **Düğüm Oyunu / 15 Dakika**

- Grup Boyutu - 10-20 Kişi**

Katılımcılar omuz omuza bir dairede dururlar ve kollarını ileri uzatarak daire içinde diğer katılımcıların ellerini rastgele tutarlar. Böylece büyük bir "düğüm" oluşur. Ardından gruptan, ellerini bırakmadan bu düğümü çözmeleri istenir. Düğüm çözüldükçe bir ya da iki büyük çember oluşabilir.

Not: Eğitimci katılımcıları gözleri kapalı olarak eşleştirerek düğümü daha zor veya kolay hale getirebilir.

Değerlendirme:

Gruba düğümü çözmek için nasıl birlikte çalıştıklarını sorulabilir. Demokratik bir süreç miydi? Bir çözüm bulmak için kaç yol denendi? Grubun her üyesi öneri sundu mu yoksa biri öne çıkarak liderlik mi yaptı?

- **Takım Treni Oyunu / 10 Dakika**

- Grup Boyutu - 20+ Kişi**

Tüm katılımcılardan rastgele hareket etmeleri istenir. Katılımcılar yeterince karıştıktan sonra, eğitimci onlara rakiplerini eleyerek taş-kağıt-makas oynamalarını söyler. Kaybeden, kazanan kişinin arkasına geçerek onun "vagonu" olur. Bu şekilde her iki kişi bir "tren" oluşturur ve en son iki tren kalana kadar oyun devam eder.

- **Lider Kim Oyunu / 15 Dakika**

- Grup Boyutu - 20+ Kişi**

Tüm katılımcılar ayağa kalkıp bir daire oluşturur. Bir kişi ebe olarak seçilir ve grubun dışına çıkarılır. Grup içerisinde bir lider seçilir ve bu kişi bir hareket başlatarak tüm grup tarafından taklit edilir. Dışarıdaki katılımcı daireye geri döner ve liderin kim olduğunu tahmin etmeye çalışır.

DEĞERLENDİRME OYUNLARI

Balon Patlatma Oyunu / 20 Dakika

Tüm katılımcılara aynı renkte balonlar verilir ve eğitimin hakkında düşündüklerini küçük kağıtlara yazmaları istenir. Yazdıkları bilgiler balonların içine konulup balonlar şişirilir. Tüm balonlar dairenin ortasına atılır ve her katılımcı bir balon seçip patlatır. Patlayan balonlardaki notlar sırayla okunur.

Top ile Değerlendirme Oyunu / 10 Dakika

Katılımcılardan bir daire oluşturmaları istenir. Önce, değerlendirme süreci anlatılır ve eğer mümkünse eğitmen bir örnek değerlendirme yapar. Top rastgele birine atılır ve bu kişi değerlendirmesini yapıp topu başka birine atar. Tüm katılımcılar değerlendirmesini yapana kadar oyun bu şekilde devam eder.



**Youth Entrepreneurship
& Empowerment Project**

GİRİŞİMCİLİK EĞİTİM MODÜLÜ EĞİTMEN KİTAPÇIĞI



**T.C. KÜLTÜR VE TURİZM BAKANLIĞI
YURTDIŞI TÜRKLER VE AKRABA
TOPLULUKLAR BAŞKANLIĞI**

