



Çıraklık Programları Aracılığıyla KOBİ'lerde Sürdürülebilir Kalkınma Hedeflerini (SKH) Uygulamaya Yönelik Etkinlikler

Proje Sonucu 2 | Kasım 2022



Çıraklık programlarında İş Temelli Öğrenme programları aracılığıyla KOBİ'lerde SKH'lerin uygulanması için geleceğin işgücü eğitiminin desteklenmesi



Co-funded by
the European Union

Bu proje (2021 - 1 - ES01 - KA220 - VET - 000025308) Avrupa Komisyonu'nun desteğiyle finanse edilmiştir. Bu yayın, yalnızca yazarın görüşlerini yansıtmaktadır. Avrupa Komisyonu, burada yer alan bilgilerin herhangi bir şekilde kullanılmasından sorumlu tutulamaz.

Sürdürülebilir Çıraklar

Çıraklık programlarında İş Temelli Öğrenme programları aracılığıyla KOBİ'lerde Sürdürülebilir Kalkınma Hedeflerinin (SKH) uygulanması için geleceğin işgücü eğitiminin desteklenmesi

www.sustainableapprentices.eu

Bu belge, 2. Proje Ürününün bir parçasıdır.

Sustainable Apprentices Çevrimiçi Açık Öğrenme Platformu

Bu içerik aşağıdaki kurumlar tarafından geliştirilmiştir.



İstanbul Valiliği | Türkiye



Desarrollo del Fomento ve SL Formación için INFODEF Enstitüsü | İspanya



Navarra Sanayi Derneği | İspanya



Mindshift Yetenek Danışmanlığı İda | Portekiz



Centro Servizi Formazione | İtalya



Innoquality Sistemleri Limited | İrlanda

İçindekiler

Giriş	4
Ünite 1. Kobi'lerde Sürdürülebilirlik Ve Yeşil Uygulamalar	6
Etkinlik 1: BİR FAALİYET ÖNERİ	6
Etkinlik 2: FİKİRLERİ YEŞİLLENDİRELİM	8
Ünite 2. Stratejik Planlama Yoluyla KOBİ'lerde SKH'lerin Uygulanmasını Teşvik Etme	11
Etkinlik 1: STRATEJİK SÜRDÜRÜLEBİLİR EYLEM PLANI (SSEP) UYGULAMASI	11
Etkinlik 2: BİR SSEP UYGULAMAK İÇİN PUKO DÖNGÜSÜ MODELİNİN KULLANIMI	16
Ünite 3. SKH'leri Genç İşgücüne Tanıtmak İçin Oyunlaştırma	21
Etkinlik 1: SKH MASA OYUNU	21
Etkinlik 2: SÜRDÜRÜLEBİLİR İŞ	22
Ünite 4. KOBİ'lerde İş Temelli Öğrenme Konusunda İyi Uygulamalar	24
Etkinlik 1: İŞ ANALİZİ VE SKH UYGULAMALARI	24
Etkinlik 2: SEÇİLEN SKH'LERİN HER BİRİNDE İYİ UYGULAMALARIN BELİRLENMESİ	26
Ünite 5. Çıraklık Programlarının Yürütülmesi	28
Etkinlik 1: ÇIRAKLIK UYGULAMALARINDA SÜRDÜRÜLEBİLİRLİK UYGULAMALARINI TEŞVİK ETMEK İÇİN İŞ BİRLİĞİ KANVASI	28
Ünite 6. Sürdürülebilir Uygulamaların Hayata Geçirilmesinde Eğitimin Rolü	35
Etkinlik 1: SÜRDÜRÜLEBİLİR UYGULAMALAR İÇİN İŞ ANALİZİ	35
Etkinlik 2: ÇIRAKLAR İÇİN BİR ÖĞRENME PROJESİ TASARLAMA	38

Giriş

Aşağıdaki etkinlikler, Mesleki Eğitim ve Öğretim (MEÖ) öğretmenlerine ve şirket içi eğitmenlere çıraklık programları aracılığıyla KOBİ'lerde SKH'lerin uygulanması konusunda yardımcı olmayı amaçlamaktadır. ECVET Müfredatına dayalı olarak hazırlanan içerikler farklı sınıf düzeylerinde uygulanmaya elverişli bir yapıda tasarlanmıştır.

Etkinlikler sınıf ortamında uygulanmak üzere tasarlanmıştır. Etkinlikler proje kapsamında önceden hazırlanan aşağıdaki altı ünite ve eğitim içeriklerine yöneliktir. Bu üniteler ve Etkinlikler aşağıdaki şekilde yapılandırılmıştır.

Başlık	Ünite
Sürdürülebilirlik	1. KOBİ'lerde Sürdürülebilirlik Ve Yeşil Uygulamalar
Stratejik Planlama	2. Stratejik Planlama Yoluyla KOBİ'lerde SKH'lerin Uygulanmasını Teşvik Etmek
SKH Ve KOBİ'ler	3. SKH'leri Genç İş Gücüne Tanıtmak İçin Oyunlaştırma
	4. KOBİ'lerde İş Başında Öğrenmeye İlişkin İyi Uygulamalar
Çıraklık Programları	5. Çıraklık Programlarını Başarıyla Yönetmek
Eğitim	6. Sürdürülebilir Uygulamaları Hayata Geçirmek İçin Etkili Eğitim

Başlık: Etkinliğin adı

Öğrenme Hedefleri: Etkinliklerin ünite ve kazanımlar ile bağlantılı olacak şekilde hedefleri

Açıklamalar: Etkinliği sınıfta uygulamak için yapılması gerekenler. Bu kısımda önceden yapılması gereken hazırlıklar, etkinlik için gereken süre ve etkinliklerin doğru bir şekilde yapılması için gereken talimatlar ve bazı tavsiyeler yer almaktadır.

Yararlı Kaynaklar: Eğitimcilerin faaliyetleri hazırlamasına veya geliştirmesine yardımcı olabilecek ilgili bilgilere bağlantılar (ek kaynaklar, talimatlar, kılavuzlar, pedagojik yaklaşımlar, videolar, yönetmelikler, konuyla ilgili araştırmalar vb.)

Gerekli Materyaller: Etkinliği gerçekleştirmek için gereken kaynakları ifade eder. Örneğin bilgisayar, internet bağlantısı, projektör, beyaz tahta, tahta kalem, poster vb.

Değerlendirme: Öğrencilerin etkinliklerle edindikleri veya geliştirdikleri bilgi ve becerilere ilişkin güçlü ve zayıf yönlerini belirlemeye ve değerlendirmeye yönelik araçları ifade eder. Örneğin anketler, portfolyolar, sınıf anketi, gözlem formları, grup tartışması, öz değerlendirme teknikleri, raporlar, değerlendirme testleri vb.



Ünite 1. KOBİ'lerde Sürdürülebilirlik Ve Yeşil Uygulamalar

Etkinlik 1: Bir Faaliyet Öner!

Öğrenme Hedefleri:

Bu etkinliğin amacı, geleceğin KOBİ personeli olarak mesleki eğitim öğrencilerini, 17 SKH'nin her biri için çalışma ortamlarında uygulanabilecek faaliyetler hakkında öneriler sunabilecekleri bir düzeye getirmektir. Bu etkinlik, oyunlaştırma unsurları sayesinde öğrencilerin SKH'ler konusundaki becerilerini artıracaktır. Bu etkinliğin uygulanmasından sonra öğrenciler aşağıdaki becerileri kazanabileceklerdir.

- Farklı sektörlerdeki KOBİ'ler için SKH'lerle ilgili faaliyetler önerme
- Tartışmalar ve akran öğrenimi yoluyla yeni SKH faaliyetleri keşfetme
- SKH'ler hakkında sektör bazlı içgörüler edinme
- Farklı faaliyet alanlarındaki KOBİ'ler için yenilikçi çözümler üretme
- Bir takımında etkin bir şekilde çalışma

Etkinlik:

Süre : 1 ders saati.

Bu etkinlik, sınıf ortamında uygulanabilecek şekilde tasarlanmıştır. 10 kişilik bir grup etkinliği için 1 saat gereklidir. Öğrenci sayısı arttıkça öğretmenin verebileceği fikir, öneri ve dönüt sayısı da artacağından etkinliğin süresi artırılmalıdır.

Ön hazırlık: Öğrencilerin etkinliğe katılabilmeleri için Ünite 1'deki eğitim içeriklerini tamamlamış olmaları gerekir.

Açıklamalar:

1. Adım: Öğrenciler 3-5 kişilik gruplara ayrılır ve her grubun kendisine bir isim seçmesi istenir. ("Yeşil koruyucular", "Çevreciler" vb.)

2. Adım: Eğitmen her gruptan kendilerinin farklı sektörlerde çalışan bir KOBİ personeli gibi davranmalarını isteyecektir. Örneğin: demir-çelik sektörü, mobilya sektörü, kimya sektörü, yazılım sektörü vb.

3. Adım: Bir sonraki adımda her grup kendilerine atanan sektör ile alakalı olarak farklı SKH'ler ile ilgili faaliyet önerecektir. Öğrencilere her bir SKH için 1-2 dakika süre verilir. Önerilen etkinlikler her bir SKH'nin sonunda eğitmen tarafından KOBİ ile ilgili olma durumuna göre 0 ile 2 arasında derecelendirilir.

0 - İlgisiz

1 - Az ilgili

2- Tam ilgili

4. Adım: Eğitmen gruplar için aşağıdaki gibi bir tablo hazırlar ve sunulan her faaliyeti gerekçesi ile puanlar. Tablo örneği aşağıda görülebilir.

Öneriler	Grup 1	Grup 2
SKH 1	4	3
SKH 2	4	4
...		

5. Adım: Tüm faaliyet önerilerinden sonra daha fazla puan toplayan "KOBİ" oyunu kazanır.

Öneriler: Bu etkinlik, oyunlaştırma öğeleriyle tasarlanmış bir grup etkinliği olarak geliştirilmiştir. Etkinliğin amacı, öğrencilerin ilerideki çalışma hayatlarında SKH'ler konusunda çeşitli faaliyetler önerme becerisini kazandırmaktır. Etkinlikte öğrenciler faaliyetlerin değerlendirilmesi esnasında akran öğreniminden de faydalanabileceklerdir. Etkinliklerin rekabetten ziyade işbirliğine dayalı olarak gerçekleştirilmesi önem arz etmektedir. Ayrıca faaliyetler öğretmen tarafından değerlendirilirken sınıftaki diğer öğrencilerin de fikirlerini sunmasına izin verilmelidir.

Ek kaynaklar:

17 SKH: <https://SKHs.un.org/goals>

Gerekli materyaller:

- Tahta kalem, beyaz ya da etkileşimli tahta
- Kalem ve kağıt
- Sustainable Apprentices çevrimiçi öğrenme platformundan yararlanılabilir.

Değerlendirme araçları:

Öğrencilerin önerdiği etkinlikler için öğretmen değerlendirmesi ve tartışmalar yoluyla akran değerlendirmesi yeterli olacaktır. Öğretmen tarafından sunulacak geri bildirimlerin teşvik edici olması gerekmektedir.

Faaliyet 2: FİKİRLERİ YEŞİLLENDİRELİM

Öğrenme hedefleri:

Bu etkinliğin amacı, proje tabanlı öğrenme ile öğrencilerin geleceğin iş gücü olarak iş ortamlarında KOBİ'lerin proje ekibine liderlik etme ve bu ekipte çalışma becerilerini geliştirmektir. Günümüzde tüm KOBİ personelinde olması gereken takım çalışması, hedef odaklı olma, işbirliğine yatkın olma gibi becerilerin kazandırılmasının hedeflendiği bu etkinlikte öğrenciler, bir KOBİ faaliyetini her yönüyle değerlendirme becerisi kazanacaklardır. Öğrenciler veya KOBİ personeli, bu faaliyetin uygulanmasından sonra aşağıdaki becerileri kazanabileceklerdir:

- Gelecekteki iş ortamları için bir fikirden bir proje geliştirme
- Ekip üyeleri ile etkin bir şekilde işbirliği yapma
- Bir faaliyetin güçlü ve zayıf yönlerini tanımlayabilme
- Belirli bir zaman aralığında metotlu ve hedefe yönelik çalışma

Etkinlik:

Süre : 2 ders saati.

Bu etkinlik öğrencilerin işbirliğine dayalı bir şekilde proje tabanlı öğrenmelerini sağlayabilmek için bir grup etkinliği olarak tasarlanmıştır. Etkinliğin ilk aşaması çalışma grubu oluşturma ve faaliyet tasarımını içerirken ikinci kısmı tasarlanan proje hakkında öğrencilerin GZFT (güçlü yönler, zayıf yönler, fırsatlar, tehditler) analizi yapmalarını

sağlamaktır. Her bir aşama için bir saat verilecek etkinliğin toplam süresi 2 ders saati olarak önerilmektedir.

Ön hazırlık: Öğrencilerin etkinliğe katılabilmeleri için Ünite 1'deki eğitim içeriklerini tamamlamış olmaları gerekir.

Açıklamalar:

1. Adım: Öğrenciler öğretmenleri tarafından 4-7 kişilik eşit gruplara ayrılır.

2. Adım: Bu aşamada öğrenciler sanki bir KOBİ'nin proje birimindeymiş gibi davranıp herhangi bir SKH'ye ulaşmak ve bu konuda yeşil beceriler geliştirmek için bir proje tasarlayacaklardır. Geliştirilen projelerde proje hedefleri, hedef kullanıcılar, yöntem, üretilen ürünler, proje faaliyetleri, gerekli kaynaklar kaynakları, proje sonuçları, yaygınlaştırma gibi projelerin temel bölümleri hakkında basit açıklamalar yer almalıdır.

3. Adım: Proje fikirleri geliştirildikten sonra her gruptan bir sözcü seçilerek projelerini tanıtılmaları beklenir. Bu aşamada öğrencilerden her proje için not almaları istenir ve sunumlar bittikten sonra her proje önce diğer grup üyeleri ve ardından öğretmen tarafından GZFT analizine tabi tutulur.

4. Adım: Tasarlanan tüm projeler özetlenmeli ve değerlendirilmelidir.

Öneriler: Bu etkinlik, proje tabanlı bir öğrenme aracı olarak oluşturulmuştur. Projeler hakkında geri bildirimde bulunarak sınıftaki herkesin fikirlerinin gelişimine katkıda bulunmak adına oldukça önemlidir. Öğrencilerin birbirleriyle etkileşime girerek öğrenmeleri ve proje tabanlı öğrenme adımlarına dikkat etmeleri için öğretmen tarafından yönlendirilmeleri gerekmektedir.

Ek kaynaklar:

- SWOT analizine giriş: <https://blog.hubspot.com/marketing/swot-analysis>
- SWOT Analizi Nasıl Yapılır: https://www.youtube.com/watch?v=I_6AVRGLXGA
- Proje Döngüsü Yönetimi: <https://www.logframer.eu/book/export/html/125>

Gerekli materyaller:



- Tahta kalem, beyaz ya da etkileşimli tahta.
- Kalem ve kağıt.
- Sustainable Apprentices çevrimiçi öğrenme platformundan yararlanılabilir.

Değerlendirme araçları:

Bu etkinlikte, önceki etkinlikte olduğu gibi değerlendirme kısmı öğretmenler ve daha da önemlisi öğrenciler tarafından yönlendirilecektir. GZFT Analizi hakkında yeterli bilgisi olmayan öğrenciler için GZFT Analizinin önceden öğretmen tarafından kısaca tanıtılması gerekmektedir. Etkinlik boyunca öğrenciler gözlem, grup tartışması, öz değerlendirme teknikleri gibi yöntemlerle kendilerini değerlendireceklerdir. Buradaki değerlendirmenin yalnızca geri bildirim verme amaçlı olduğu unutulmamalıdır. Yapıcı ve teknik olarak doğru geri bildirim vermek önemli olduğundan, değerlendirme sürecinin öğretmen tarafından yönlendirilmesi gerekmektedir.



Ünite 2. Stratejik Planlama Yoluyla KOBİ'lerde SKH'lerin Uygulanmasını Teşvik Etme

Faaliyet 1: Stratejik Sürdürülebilir Eylem Planı (SSEP) Uygulaması

Öğrenme hedefleri:

Bu etkinliğin uygulanmasından sonra öğrenciler aşağıdaki becerileri kazanabileceklerdir:

- Stratejik planlamanın temellerini özetleme
- Stratejileri ve planları eyleme dönüştürmek için uygulama sürecini ve temel adımları açıklamaya
- KOBİ'lerde SKH'lerin uygulanmasını teşvik etmek için stratejik planlama becerilerinin önemini vurgulama
- Genç iş gücünün eğitime ilişkin stratejik planlamadaki özel hususları belirtme
- KOBİ'lerde SKH'lerin uygulanması için stratejik bir sürdürülebilir eylem planı (SSEP) taslağı hazırlama
- Bir SSEP'nin uygulanmasını test etme
- Bir SSEP'nin etkinliğini değerlendirme
- KOBİ'lerde sürdürülebilir odaklı stratejileri teşvik etmek için iyi uygulamalar hakkında önerilerde bulunma
- KOBİ'lerde stratejik bir sürdürülebilir eylem planının (SSEP) uygulanmasını denetleme
- Stratejik planlamada genç iş gücünün eğitimi hakkında rehberlik sağlama

Etkinlik:

Süre :

- 1. Adım: 40 dakika
- 2. Adım : 100 dakika
- 3. Adım: 100 dakika

Ön hazırlık: Etkinlik öncesinde yapılan hazırlıklar mevcut öğrenci grubu seviyesine göre değişkenlik göstermektedir. Kaynaklar bölümündeki araçlardan sınıf seviyesine göre faydalanabilirsiniz.

Açıklamalar:

1. Adım: İçeriğin ve hedeflerin sunumu, görselleştirme ve örneklendirme

2. Ünite içeriğini ve hedeflerini öğrencilere subduktan sonra aşağıdaki videoyu izletin:

- www.youtube.com/watch?v=QoAOzMTLP5s&t=5s

Bu video İş Modeli Kanvasını (İMK) genel bir şekilde sunmaktadır. Öğrencilerinizle videoyu izleyin ve aşağıdaki konular üzerine tartışmalarını sağlayın.

- Daha önceden İMK hakkındaki bilgi düzeyleri
- Güçlü yanları
- Zayıf yanları
- (...)

Bu tartışmadan sonra öğrencilere aşağıdaki videoyu izletin:

- www.youtube.com/watch?v=g4E3fhybhGM

Bu video, bir İMK'nin nasıl tasarlanacağını LEGO örneği aracılığıyla göstermektedir. Öğrencilerinizle videoyu izleyin ve aşağıdaki konular üzerine tartışın:

- Video bir İMK'nin nasıl tasarlanacağını iyi anlatabiliyor mu?
- Bu İMK'nin sürdürülebilirliği uygulamak için kullanılabileceğini düşünüyorlar mı? Nasıl?

Ardından bir A2 kağıdına baskılı Sürdürülebilir İş Modeli Kanvasını (İMK) öğrencilere göstererek gerekli gördükleri ek başlıkları eklemelerini isteyin.

2. Adım: Senaryo tabanlı alıştırma

Grubu üç veya dört kişilik daha küçük gruplara ayırın ve her gruba İMK'nin bir kopyasını verin.

Grupların İMK'lerini sıfırdan oluşturmaları için bir vaka örneği sunun:

Sürdürülebilirlik uygulamalarını hem finansal hem de çevresel nedenlerle iyileştirmeye çalışan bir kahve dükkânı örneği (Ünite 2 'de verilmiştir).

Öğrencilerin KOBİ'ler, SKH'ler vb. için sürdürülebilirlik uygulamaları hakkında ihtiyaç duydukları bilgileri internette aramalarını sağlayın. Çalışmalarını izleyerek rehberlik edin. Önerilerini yapışkan kağıtlar üzerinde kanvasa yapıştırmalarını sağlayın.

3.Adım: Bilgilendirme ve düşünme aşaması

Gösterilen A2 formatındaki İMK'yi kullanarak gruplara her tuval bloğuna hangi öğeleri yazdıklarını sorun. Gruplardan seçimlerini karşılaştırılmalarını isteyerek süreç boyunca geri bildirim verin. Öğrenciler tartıştıkları öğeleri beraber kararlaştırıp kanvas üzerine eklemelidir. Gerekli düzenlemelerden sonra her grup için ortaya bir İMK çıkması beklenmektedir.

Ek kaynaklar:

Stratejik planlama ve sürdürülebilirlik:

- www.techtarget.com/searchcio/definition/strategic-planning
- www.envizi.com/blog/sustainability-action-plan/
- www.business.com/articles/how-to-create-a-sustainable-business-model/

Sürdürülebilir iş modeli kanvası:

- www.case-ka.eu/index.html%3Fp=2174.html
- www.threebility.com/sustainable-business-model-canvas
- www.sustainablebusinesscanvas.org/
- www.youtube.com/watch?v=QoAOzMTLP5s&t=5s
- www.youtube.com/watch?v=g4E3fhybhGM

Gerekli materyaller:

- Bilgisayar ve internet bağlantısı
- Beyaz tahta/akıllı tahta/sunum tahtası
- Tahta kalemler



- Yapışkan not kağıtları
- Bir adet A2 (veya A3) formatında basılı sürdürülebilir iş modeli kanvası (İMK)
- A4 formatında yazdırılan çeşitli İMK örnekleri
- Kağıt ve kalem

Değerlendirme:

Bu etkinlik için kapsamlı bir değerlendirmeye gerek yoktur. Öğretmenin geri bildirimleri yeterli olacaktır.



Ek I: SÜRDÜRÜLEBİLİR İŞ MODELİ KANVASI

Değer Oluşturma		Değer Önerisi	Müşteri Segmentleri	Kanallar	Sürdürülebilir Kalkınma Hedefleri SKH 1 SKH 2 SKH 3 SKH 4 SKH 5 SKH 6 SKH 7 SKH 8 SKH 9 SKH 10 SKH 11 SKH 12 SKH 13 SKH 14 SKH 15 SKH 16 SKH 17
Kilit Paydaşlar	Anahtar Faaliyetler		Müşteri İlişkileri		
	Anahtar Kaynaklar				
Maliyet Yapısı Ve Ek Maliyetler		Gelir Akışları			
Ekonomik, Çevresel Ve Sosyal Sürdürülebilirlik					
Olumsuz Dış Etmenler (Maliyetler)		Olumlu Dış Etmenler			

Etkinlik 2: Bir SSEP Uygulamak İçin PUKO Döngüsü Modelinin Kullanımı

Öğrenme hedefleri:

Bu etkinliğin uygulanmasından sonra öğrenciler aşağıdaki becerileri kazanabileceklerdir:

- Stratejik planlamanın temellerini özetleme
- Stratejileri ve planları eyleme dönüştürmek için uygulama sürecini ve temel adımları açıklama
- KOBİ'lerde SKH'lerin uygulanmasını teşvik etmek için stratejik planlama becerilerinin önemini vurgulama
- Genç iş gücünün eğitime ilişkin stratejik planlamadaki özel hususları belirtme
- KOBİ'lerde SKH'lerin uygulanması için stratejik bir sürdürülebilir eylem planı (SSEP) taslağı hazırlama
- Bir SSEP'nin uygulanmasını test etme
- Bir SSEP'nin etkinliğini değerlendirme
- KOBİ'lerde sürdürülebilir odaklı stratejileri teşvik etmek için iyi uygulamalar hakkında önerilerde bulunma
- KOBİ'lerde stratejik bir sürdürülebilir eylem planının (SSEP) uygulanmasını denetleme
- Stratejik planlamada genç iş gücünün eğitimi hakkında rehberlik sağlama

Etkinlik:

Süre :

- 1. Adım: 60 dakika
- 2. Adım: 90 dakika
- 3. Adım: 90 dakika

Ön hazırlık: Etkinlik öncesinde yapılan hazırlıklar mevcut öğrenci grubu seviyesine göre değişkenlik göstermektedir. Kaynaklar bölümündeki araçlardan sınıf seviyesine göre faydalanabilirsiniz.

Açıklamalar:

1. Adım: İçeriğin ve hedeflerin sunumu, görselleştirme ve örneklendirme

2. Ünite içeriğini ve hedeflerini öğrencilere sunduktan sonra aşağıdaki videoyu izletin:

- PUKO Döngüsü/Planla-Uygula-Kontrol Et-Önlem Al Döngüsüne Giriş
www.youtube.com/watch?v=iy37GySdHzo

Videonun izletilmesinden sonra öğrencilerden beyin fırtınası egzersizi için bir daire oluşturmalarını isteyin. Beyin fırtınası sırasında aşağıdaki soruları öğrencilere sorun:

- Bu modeli daha önceden biliyor muydunuz?
- Sizce bu modeli kullanmanın faydaları nelerdir?
- Bu yöntemin zayıf yönleri nelerdir?
- Gelecekteki çalışma hayatınızda bu modeli kullanır mıydınız? Nasıl?
- PUKO döngüsü aracılığıyla KOBİ'lerde uygulanabilecek sürdürülebilirlik faaliyetlerine örnekler sunabilir misiniz?
- (...)

Bu konuşma sırasında beyaz tahtaya/akıllı tahtaya öğrencilerden gelen dönütleri ekleyebilirsiniz.

2. Adım: Senaryo tabanlı alıştırmaya

Grubu üç veya dört kişilik gruplara bölün ve sürdürülebilirlik uygulamalarını iyileştirmeye çalışan bir KOBİ gibi davranmalarını isteyin.

Her grup, kendilerine sunulan (EK II) şablonu kullanarak bir sorun hakkında kapsamlı bir faaliyet önermelidir. Aşağıda örnek konular sunulmuştur:

- Su tasarrufu
- Enerji tasarrufu
- Cinsiyet eşitliği
- Enerji tasarrufu
- Geri dönüşüm
- Atık minimizasyonu
- Sıfır karbon emisyonu
- (...)

Etkinlik boyunca gruplar arasında dolaşmalı, onları izlemeli ve gerekli noktalarda rehberlik sunmanız tavsiye edilir.

3. Adım Bilgilendirme ve düşünme aşaması

Etkinliği sonlandırmadan önce için her grup modelini tüm katılımcılara sunmalıdır. Her sunumdan sonra, aşağıdaki soruları kullanarak bir grup değerlendirmesi yapabilirsiniz:

- Sunulan fikirler verilen önerilen durum için faydalı mı?
- Katılımcılar bu fikirleri kendi işlerinde uygulayabilir mi?
- Geliştirilebilecek başka fikirler var mı?
- Evet ise, hangileri ve nasıl geliştirilebilir?
- (...)

Ek kaynaklar:

PUKO döngüsü modeli:

- www.youtube.com/watch?v=iy37GySdHzo
- www.mindtools.com/as2l5i1/pdca-plan-do-check-act
- www.citoolkit.com/articles/pdca-cycle/
- <https://whatfix.com/blog/pdca-cycle/>
- RUNDLE, R. (2019). Deming Cycle PDCA – Planla Uygula Kontrol Et Harekete Geç – Toyota Way. [Bağımsız olarak yayınlandı].

Gerekli materyaller:

- Bilgisayar ve internet bağlantısı
- Beyaz/akıllı/sunum tahtası
- Tahta kalemleri
- Yapışkan not kağıtları
- Bir adet A2 (veya A3) formatında basılı sürdürülebilir iş modeli kanvası (İMK)
- A4 formatında yazdırılan çeşitli İMK örnekleri
- Kağıt ve kalem

Değerlendirme:



Bu etkinlik için kapsamlı bir değerlendirmeye gerek yoktur. Öğretmenin geri bildirimleri yeterli olacaktır.

EK II: Bir SSEP Uygulamak İçin PUKO Döngüsü Modelinin Kullanımı

PUKO DÖNGÜSÜ	FAALİYETLER/ÖLÇÜMLER/FİKİRLER
PLANLA	
UYGULA	
KONTROL ET	
ÖNLEM AL	



Ünite 3. SKH'leri Genç İşgücüne Tanıtmak İçin Oyunlaştırma

Etkinlik 1: SKH MASA OYUNU

Öğrenme hedefleri:

- SKH kavramının ve bunların iş dünyasıyla ilgisinin anlaşılmasını sağlamak
- Öğrencilerin 17 SKH ve aralarındaki bağlantılarla ilgili bilgilerini artırmak
- Öğrenciler arasında ekip çalışmasını ve işbirliğini teşvik etmek
- Eleştirel düşünme becerilerini geliştirmek
- Yaratıcılığı ve yeniliği teşvik etmek

Etkinlik:

Süre : 60 - 90 dakika.

Ön hazırlık: Masa oyununun çıktısını yazıcıdan alarak her oyuncu için bir taş ve bonus kartları hazır hale getirin.

Açıklama:

SKH Masa Oyunu, SKH'leri çıracılık öğrencilerine ve KOBİ personeline tanıtmak için tasarlanmış eğlenceli ve ilgi çekici bir aktivitedir. Oyun 4-6 kişilik gruplar halinde oynanabilir ve yaklaşık 60-90 dakika sürer. Oyun, her biri SKH'lerden birini temsil eden 17 SKH karesinden bulunan bir tahtadan oluşur. Oyuncular bir zar atar ve taşlarını zardaki sayı kadar oynatarak tahta üzerinde ilerler. Üzerine denk geldikleri SKH hakkında oyunculara bir soru sorulur. Soruya doğru cevap veren oyuncuya bir SKH hediye kartı verilir. Oyun sonunda en çok hediye kartını toplayan oyuncu yarışmayı kazanır. Bazı SKH'ler üzerine hediye kartları konulup fazladan puan almaları sağlanabilir.

Öneriler: Katılımcıların verdikleri cevapları tartışmaya ve bilgilerini grupla paylaşmalarını teşvik edin.

Yararlı kaynaklar:

- Birleşmiş Milletler Sürdürülebilir Kalkınma Hedefleri web sitesi: <https://SKHs.un.org/>
- Sürdürülebilir Kalkınma için Dünya İş Konseyi web sitesi: <https://www.wbcsd.org/>
- Sürdürülebilir Kalkınma Hedefleri Akademisi: <https://SKHacademy.org/>

Gerekli materyaller:

- Masa oyunu çıktısı
- Bonus kartları
- Zar
- Puan tutmak için belirteçler
- SKH'leri özetleyen bir belge

Değerlendirme:

Oyun sırasında oyuncuların etkin bir şekilde katılımı teşvik edilmelidir. Katılımcılardan sözlü geri bildirimler alınabilir. Katılımcıların SKH'ler hakkındaki bilgi düzeyleri ve bunların iş dünyasıyla ilgisi değerlendirilebilir.

Etkinlik 2: SÜRDÜRÜLEBİLİR İŞ

Öğrenme hedefleri:

- SKH kavramının ve bunların iş dünyasıyla ilgisinin anlaşılmasını sağlamak
- Öğrencilerin 17 SKH ve aralarındaki bağlantılarla ilgili bilgilerini artırmak
- Öğrenciler arasında ekip çalışmasını ve işbirliğini teşvik etmek
- Eleştirel düşünme becerilerini geliştirmek
- Yaratıcılığı ve yeniliği teşvik etmek

Etkinlik:

Süre : 90-120 dakika.

Ön hazırlık: Katılımcıların SKH'ler ve bunların iş dünyasıyla ilgileri hakkında bilgi sahibi olması gerekmektedir.

Açıklama:

Sürdürülebilir İş, katılımcıları SKH'ler ve bunların iş dünyasıyla ilgisi hakkında eleştirel düşünmeye teşvik etmek için tasarlanmış etkileşimli bir etkinliktir. Katılımcılar öncelikle küçük gruplara ayrılır ve her gruba bir SKH verilir. Daha sonra söz konusu SKH'ye hitap eden sürdürülebilir, yenilikçi bir iş fikri bulmaları istenecektir. Sunulan fikirler uygulanabilir, yenilikçi ve iş dünyasıyla alakalı olmalıdır. Katılımcılara düşünmeleri ve fikirlerini açıklamaları için yeterli süre verilmelidir. Öğretmen ve grup değerlendirmesine göre en yenilikçi ve uygulanabilir fikre sahip olan grup oyunu kazanır.

Öneriler: Katılımcıların işbirliği yapmaya ve kalıpların dışında düşünmeye teşvik edilmesi önerilir.

Ek kaynaklar:

- Birleşmiş Milletler Sürdürülebilir Kalkınma Hedefleri web sitesi: <https://SKHs.un.org/>
- Sürdürülebilir Kalkınma için Dünya İş Konseyi web sitesi: <https://www.wbcsd.org/>
- Sürdürülebilir Kalkınma Hedefleri Akademisi: <https://SKHacademy.org/>

Gerekli materyaller:

- Beyaz veya sunum tahtası
- Kalem ve kâğıt
- Yapışkan kağıtlar
- SKH'lerin yer aldığı

Değerlendirme araçları:

Oyun sırasında oyuncuların etkin bir şekilde katılımı teşvik edilmelidir. Katılımcılardan sözlü geri bildirimler alınabilir. Katılımcıların SKH'ler hakkındaki bilgi düzeyleri ve bunların iş dünyasıyla ilgisi değerlendirilebilir.



Ünite 4. KOBİ'lerde İş Temelli Öğrenme Konusunda İyi Uygulamalar

Etkinlik 1: İŞ ANALİZİ VE SKH UYGULAMALARI

Öğrenme hedefleri

Bu etkinliğin amacı, öğrenciler arasında SKH'ler konusunda farkındalık yaratmak ve onlara bunları ilerideki iş yaşamlarında nasıl uygulayacaklarına dair temel bir anlayış kazandırmaktır.

Öğrenciler bir yandan şirketlerinin değer zincirini analiz edecek ve SKH'leri kuruluşlarının farklı faaliyetlerine nasıl dahil edeceklerini açıklayacaklardır.

Öğrenciler ayrıca sürdürülebilir bir kalkınma stratejisine ulaşmak için şirketleri tarafından seçilebilecek bazı hedefler veya öncelikler tanımlayacaklardır.

Bunu yapmak için öğrenciler varsayımsal şirketinin faaliyetleri hakkında düşünmeli ve bu faaliyetlerin veya değer zincirinin her birinde sürdürülebilir bir şekilde nasıl hareket edeceğini tanımlamalıdır. Daha sonra öğrenci, değer zincirinin her bir unsuru için bir veya daha fazla SKH seçmeli ve bunu neden seçtiğini gerekçelendirmelidir.

Etkinlik:

Süre: 1 – 3 Saat

Bireysel olarak veya grup halinde gerçekleştirilebilir.

Ön hazırlık: Öğrencilerin bu etkinliği gerçekleştirmeden önce Ünite 4'ü tamamlamış olması ve SKH'ler hakkında yeterli bilgiye sahip olması gerekmektedir. Ayrıca bir şirketin faaliyetlerinden ve SKH'lerden etkilenebilecek olası unsurlardan da haberdar olmalıdırlar.

Açıklama:

Etkinlikte öğrencilerden varsayımsal kuruluşlarının değer zincirini veya ana faaliyetlerini analiz etmeleri istenir. Öğrenciler şirketin faaliyetleri ve değer zincirini oluşturan her bir ögede sürdürülebilir şekilde nasıl davranılacağı hakkında düşünmelidir. Öğrencilerin verdikleri cevapların gerekçelerini ve stratejilerinin dayandırılacağı hedefleri de sunmaları istenir.

Öğrenciler elektronik bir metni aşağıdaki bilgilerle dolduracaktır:

- Şirket alanı
- Faaliyetler
- SKH'ler
- Ulaşılabilecek hedefler
- Göstergeler

Ek kaynaklar:

Öğrenci aşağıdaki kaynakları etkinlik boyunca kullanabilir:

- SGD Pusula Kılavuzu web sitesi: <https://SKHcompass.org/>
- Birleşmiş Milletler Sürdürülebilir Kalkınma Hedefleri: <https://www.un.org/sustainabledevelopment/es/objetivos-de-desarrollo-sostenible/>

Gerekli materyaller:

Etkinliğin gerçekleştirilmesi için ofis programlarına sahip bir bilgisayar gereklidir.

Değerlendirme araçları:

Öğrencilerin SKH'ler hakkında eşit düzeyde bilgi sahibi oldukları varsayılarak etkinlikler öğretmen tarafından 1 ila 10 arasında puanlanabilir. Öğretmen etkinlik sonunda geri bildirim sunmalıdır.

Etkinlik 2: SEÇİLEN SKH'LERİN HER BİRİNDE İYİ UYGULAMALARIN BELİRLENMESİ

Öğrenme hedefleri

Bu etkinliğin amacı, sürdürülebilir kalkınma stratejilerine ulaşmak için şirketlerinde uygulanacak iyi uygulamaların geliştirilmesinde öğrencileri desteklemektir. Öğrenciler önerilen uygulamaları geliştirerek sunulabilecek iş fırsatları hakkında fikirlerini sunmalıdır.

Etkinlik:

Süre: 1-2 saat.

Etkinlik bireysel olarak veya grup halinde gerçekleştirilebilir.

Önceki hazırlık: Öğrencilerin bu etkinliği gerçekleştirmeden önce Ünite 4'ü tamamlamış olması ve SKH'ler hakkında yeterli bilgiye sahip olması gerekmektedir. Ayrıca bir şirketin faaliyetlerinden ve SKH'lerden etkilenebilecek olası unsurlardan da haberdar olmalıdırlar.

İyi uygulamaları belirlemek için öğrenciler bu ders boyunca görülen örnekleri kullanabilir ve ilham kaynağı olabilecek diğer örnekleri internette araştırabilir.

Açıklama:

Bu etkinlikte öğrencilerden seçilen SKH'leri listeleyen ve gerçekleştirilecek iyi uygulamaları açıklayan bir liste hazırlamaları istenecektir.

Öğrencinin seçilen her SKH için bir iyi uygulama belirlemesi gereklidir.

Ek kaynaklar:

- SKH Pusulası web sitesi: <https://SKHcompass.org/>
- Birleşmiş Milletler Sürdürülebilir Kalkınma Hedefleri: <https://www.un.org/sustainabledevelopment/es/objetivos-de-desarrollo-sostenible/>
- Sürdürülebilirlikte iyi uygulamalar platformu: <https://www.miteco.gob.es/es/ceneam/recursos/pag-web/comparte-plataforma-buenas-practicas-sostenibilidad.aspx>

Gerekli materyaller:

Etkinliğin gerçekleştirilmesi için ofis otomasyon araçlarına sahip bir bilgisayar gereklidir.

Değerlendirme:

Öğrencilerin SKH'ler hakkında eşit düzeyde bilgi sahibi oldukları varsayılarak etkinlikler öğretmen tarafından 1 ila 10 arasında puanlanabilir. Öğretmen etkinlik sonunda geri bildirim sunmalıdır. Her gruptan en az bir iyi uygulama sunması beklenmektedir.

Öğretmen etkinlik sonrasında aşağıdaki hususları değerlendirebilir:

- KOBİ'lerin sürdürülebilir stratejisine katkıda bulunmak için uygulanmak üzere seçilen SKH'lerin uygunluğu.
- Seçilen her SKH için bir iyi uygulama örneği.
- Her bir SKH için seçilen uygulama ile her bir SKH'ye yönelik faaliyetlerin uyumu
- SKH'lere yönelik sunulan vaka çalışmalarının sayısı.



Ünite 5. Çıracılık Programlarının Yürütülmesi

Etkinlik 1: Çıracılık Uygulamalarında Sürdürülebilirlik Uygulamalarını Teşvik Etmek İçin İş Birliği Kanvası

Öğrenme hedefleri

Bu etkinlik, KOBİ yöneticilerini, şirket içi eğitmenleri ve öğretmenleri çıracılık programlarının uygulanması sırasında SKH'lerin tanıtımı için bir ortak-kanvas modeli'nin hazırlanmasına yardımcı olmak için tasarlanmıştır. Kanvaslar, bir çalışma grubu tarafından tartışılan konuları görünür kılan bir harita olarak değerlendirilebilir.

Çıracılık programlarında sürdürülebilirlik uygulamalarını teşvik etmeye yönelik olan ortak-kanvas, çıracılık programlarının yönetiminde önemli bir role sahip tüm aktörleri (eğitmenler, öğretmenler, çıraklar, yöneticiler) dahil edebilecek bir tasarım aracıdır.

Bu etkinliğin hedefleri:

- Şirket için daha stratejik sürdürülebilirlik hedeflerinin neler olduğunu belirlemek ve şirketin sürdürülebilirlik hedefleri doğrultusunda ortak bir vizyon ve dil paylaşmak
- İşyerinde sürdürülebilirlik hedefleriyle uyumlu mevcut uygulamaları ortaya çıkarmak
- İşyerinde SKH'leri takip etmek için geliştirilecek uygulamaları belirlemek
- Şirkette sürdürülebilir uygulamaları teşvik etmek için görev alacak kilit aktörleri belirlemek
- Çıracıların sürdürülebilirlik uygulamalarını benimseme ve teşvik etmede oynayabilecekleri rolle ilgili beklentileri paylaşmak
- SKH'ler hakkında öğrencilerin bilgisini artırmak, aralarında bir güven ortamı yaratmak ve çıracılık yolunda yer alan figürler arasında iş birliklerini teşvik etmek

Ortak-Kanvas oluşturulduktan sonra aşağıdakiler için kullanılabilir:

- MEÖ öğretmenleri, KOBİ yöneticileri ve şirket içi eğitimler arasında sürdürülebilirlik konusu ve SKH'lerin şirkette nasıl uygulanacağına ilişkin bilgi alışverişini teşvik etmek
- Çıracılık yönetimine dahil olan konuların kapsamını artırmak
- Çıracılık programlarına ilişkin yeni gözlemler ve öneriler toplamak. Tartışma için yeni konular ve müdahale alanları belirlemek. İnovasyon için fikirler ve uygulanabilir çözümler geliştirmek
- Sürdürülebilirlik uygulamalarına ilişkin deneyim ve uzmanlıkları paylaşmak

Etkinlik:

Süre: Etkinlik, her biri 3 saatlik atölye çalışmasından oluşan 2 aşamaya (Aşama A ve Aşama B) ayrılmıştır.

Aşamalar iki farklı günde veya tek bir günde gerçekleştirilebilir (sabah A aşaması, öğleden sonra B aşaması).

Açıklama:

Aşama A: Etkinlik 1 (3 saat)

İlk etkinliğin amacı, şirket içi çıracılık programları sırasında sürdürülebilirlik uygulamalarını teşvik etmek için bir ortak kanvas geliştirmektir.

Aşama A aşağıdaki faaliyetleri kapsamaktadır:

1) Katılımcıların tanıtımı (25 dakika)

Etkinliğe katılanlar kendilerini tanıtmaya (ad, soyad) ve mesleki deneyimlerini, şirketteki ve çıracılık programındaki rollerini grupta paylaşmaya davet edilir.

2) Etkinliğin sunumu ve günün hedeflerinin paylaşılması (15 dakika)

Eğitmen, etkinliğin hedeflerini sunar. Şirket içi çıracılık sırasında sürdürülebilirlik uygulamalarını teşvik etmek için iş birliğine dayalı bir şekilde bir ortak kanvas oluşturulur.

3) 2030 gündemi ve SKH'ler (20 dakika)

Eğitmen, uygun eğitim materyalleri vasıtasıyla eğitime katılan şirketler için en önemli hedeflere odaklanarak SKH'leri sunar.

4) Ortak Kanvasın OPERA ile tanımlanması (120 dakika)

[OPERA Yöntemi](#) aracılığıyla ortak kanvas detaylandırılır. OPERA yöntemi, farklı kullanıcıların bir araya gelerek 5 aşamada ortak bir ürün ortaya çıkarmalarını sağlayan bir yöntemdir.

OPERA kelimesini oluşturan harfler sürecin aşamalarını belirtir.

Own Suggestions (Bireysel Öneriler): Bu aşamada her grup üyesi bireysel olarak özgürce görüşlerini ifade eder.

Pairs Suggestions (Grup Önerileri): Bu aşamada iki-üç kişiden oluşan küçük grup tartışmaları yapılır.

Exposition (Açıklama): Bu kısımda grupların görüşü ana grup içinde tartışılmak üzere küçük kağıtlara yazılır.

Relevance (İlgililik): Bu kısımda gruplar birbirlerini değerlendirir, geri bildirimler sunar.

Aggregation (Derleme): Bu aşamada grubun genel görüşü kanvasa yansıtılır.

OPERA Yönteminde kullanılacak bir soru önerisi:

“SKH’ler konusunda tüm aktörlerin (öğretmen, öğrenci-çırak, yönetici, eğitimci) üzerinde fikir birliğine varacağı eylemler nelerdir?”



Aşama B: (3 saat)

Aşama B, önceki aşamada tanımlanan ifadelerle somut içerikler kazandırmayı amaçlamaktadır.

Etkinlik aşağıdaki faaliyetlere ayrılmıştır:

1) Önceki çalışmanın yeniden başlatılması (20 dakika)

Eğitmen, etkinliğin hedeflerini ve bir önceki toplantının çalışmalarının sonuçlarını katılımcılarla paylaşır (ortak kanvas).

2) Grup çalışması (60 dakika)

Etkinlik küçük gruplar ile başlayıp sırayla ana grup üzerine yoğunlaşacaktır. Bunu yapmak için katılımcılar **Dört Çeyrek Tekniğini** kullanmaya davet edilir. Tekniğin ana unsuru, katılımcılardan ilk aşamadaki fikirleri ve katkıları toplamaları ve bunları dört panelden oluşan görsel bir yapı kullanarak - çizimler ve diyagramlar da kullanarak - kısa metinler

halinde düzenlemelerinin istenmesidir. Oluşacak yapı, grup çalışmasından ortaya çıkan fikirleri görsel olarak anlamlı ve özet bir şekilde sunmaya yardımcı olarak daha büyük çalışma gruplarıyla paylaşımını teşvik eder.

3) Gruplarla Paylaşım (60 dakika)

Gruplar, çalışma gruplarında gerçekleştirilen yansımaların sonuçlarını bir genel oturumda paylaşmaya davet edilir.



4) Örneklerin şekillendirilmesi (40 dakika)

Aşamanın son bölümü, katılımcılarla üretilen ortak-kanvasın olası kullanımları hakkında yapılacak ortak bir tartışmaya ayrılmıştır.

Aşağıda bu kanvasın bazı örnek kullanım alanları sunulmuştur:

“ **Çıraklık döneminde sürdürülebilirlik uygulamalarını teşvik eden kanvas**”, KOBİ'lerde uygulanan SKH faaliyetlerini daha ileriye taşımak ve faaliyetlerin yaygınlaştırılması adına kullanılacak bir araç olarak tasarlanmıştır. Bu kanvas sayesinde şirket içerisinde bu faaliyetler ile ilgilenen kişiler faaliyetlerin şirket amaçlarına ne düzeyde hizmet ettiğini ve şirketin sürdürülebilirliği ne kadar dikkate aldığına dair fikir edinebilirler.

Bu kanvas;

- **Şirket tarafından:** Sürdürülebilirlik değerlerini iletmek ve stratejik sürdürülebilir uygulamaları görünür kılmak; çalışanları ve diğer paydaşları teşvik etmek, sürece dahil etmek ve şirket vizyonunda hangi SKH'lerin stratejik olduğunu bildirmek ve anlatmak.
- **Şirket içi eğitimler tarafından:** Şirketin sürdürülebilirlik hedeflerini somutlaştırmak için işyerinde günlük olarak benimsenecek uygulama ve davranışları çıraklarla paylaşmak.
- **Çıraklar tarafından:** Günlük faaliyetlerin düzenli bir şekilde işleyişini sağlamak ve bu amaçla gelecekte nelerin yapılabileceğini, nelerin iyileştirilebileceğini görebilmek.
- **Öğretmenler tarafından:** Okul içindeki eğitim faaliyetleri sırasında çıraklarla gündem 2030 hedeflerini ve konularını keşfetmek için öğretici bir araç sunabilmek amacıyla kullanılabilir.

Kanvas dijital veya basılı formatta sunulan bir **poster** şeklinde yapılabilir. Basılı formatta kullanmak isterseniz minimum A3 formatında kağıtlar kullanmanız tavsiye edilir. Büyük gruplarda kullanım içinse 100x70 cm veya 140x100 cm gibi daha geniş ölçekli posterler tercih edebilirsiniz.

Ek kaynaklar:

- Kanvas: <https://mainograz.com/2020/08/21/canvas-a-participation-device/>
- Ortak-Kanvas modelleri: <https://pares.it/canvas-e-manifesti/>
- OPERA Yöntemi:
https://www.cittametropolitana.mi.it/export/sites/default/welfare_e_pari_opportunita/enGaqing/doc/AcademyDoc/m4_OPERA.pdf

Gerekli materyaller:

Aşama 1

- Kağıt, kalem, tahta kalemi
- Çiftler halinde çalışmak için hareketli koltuklar ve uygun alanlar
- Projektör

- SKH'leri özetleyen bir metin

Aşama 2

- Kağıt posterler (her grup için 1 adet)
- Yapışkan kağıt

Değerlendirme:

Etkinliğin sonunda grup içi ve gruplar arası tartışmalar yapılabilir.



Ünite 6. Sürdürülebilir Uygulamaların Hayata Geçirilmesinde Eğitimin Rolü

Faaliyet 1: SÜRDÜRÜLEBİLİR UYGULAMALAR İÇİN İŞ ANALİZİ

Öğrenme hedefleri:

Bu aktivitenin amacı, sürdürülebilir uygulamalara özel olarak odaklanarak bir şirketin mevcut analizini yapmaktır. Öğrenciler, bu amaçla ilgili bilgileri toplama ve kayda geçirme gibi süreçleri deneyimlemelidir. Öğrenciler ayrıca gelecekteki çalışma hayatları için bir fikirden nasıl bir proje geliştireceklerini de öğreneceklerdir.

Etkinlik:

Süre : 1-4 saat. Etkinlik bireysel, ikili grup ya da geniş takımlarla uygulanabilir.

Ön hazırlık:

Öğrenciler, etkinliğe başlamadan önce sürdürülebilir uygulamaları uygulamaya yönelik eğitim içeriklerini tamamlamış olmalıdır. Öğrencilerin bu etkinlik için ya çevrimiçi bir araştırma yürütebilmeleri ya da bir kişiden ilgili verileri alabilmeleri gerekir.

Etkinlik için bir şablonu veya tablo oluşturmak katılımcıların işini kolaylaştıracaktır.

Açıklama:

1. Adım: Etkinliğe giriş

Öncelikle öğrenciler etkinlik hakkında bilgilendirilmelidir. Amaç, bir şirketin sürdürülebilir uygulamalarına ilişkin en az bir mevcut durum analizi yapmaktır. Gerçek hayattan örnekler almak, ilgili personelle birebir görüşmeler yapmak öğrencilerin bu konudaki deneyimlerini önemli ölçüde artıracaktır.

Bir konunun çok ayrıntılı bir şekilde analizini yapmaktansa, çeşitli konular hakkında analizlerin daha az detaylı bir şekilde yapılması tavsiye edilir. Amaç, katılımcıların mevcut durum analizi yapmanın nasıl bir şey olduğunu deneyimlemeleridir.

2. Adım: Araştırma ve kayıt

Mevcut durum analizinin temel bileşenleri aşağıdaki gibidir:

- Rakamlar ve İsimler – İş, fiyat, hissedarlar, masraf, gelir, gider gibi bileşenler.
- Amaç – İşletmenin amacı, misyonu, vizyonu vb.
- Değer ve Temel Varlıklar – Şirketin iş modeli nedir? Şirket hangi alanda aktif olarak çalışıyor?
- Sürdürülebilirlik – Şirket tarafından nasıl ele alınıyor? Stratejiler ve politikalar yürürlükte mi?
- Çıraklık eğitimi

Bu bilgiler bir beyaz tahta veya panoda toplanabilir, hatta bu bilgiler farklı şirketler için tekrar tekrar yazılabilir.

3. Adım: Sonuçları karşılaştırın ve tartışın

Öğrenciler yapmış oldukları araştırmadan sonra biraz daha derin analiz yapmaları tavsiye edilir. Süreci değerlendirmek için aşağıdaki soruları öğrencilerinize sorabilirsiniz:

- Hangi bilgilere ulaşmak daha kolaydı?
- Hangi engellerle karşılaştınız? Onları nasıl aştınız?
- Neden diğer araştırmacıların sonuçları sizin sonuçlarınıza benzer veya farklı?
- Böyle bir araştırma yapması gereken birine ne tavsiye edersiniz?

Ek kaynaklar:

İş Modeli Kanvası.

- https://en.wikipedia.org/wiki/Business_Model_Canvas
- <https://businessmodelanalyst.com/business-model-canvas/?v=fa868488740a>

Değer zinciri

- https://en.wikipedia.org/wiki/Value_chain
- <https://www.youtube.com/watch?v=Sl5lYaZaUlg>

Çevrimiçi çalışma aracı

- <https://miro.com/> Miro, not almak veya bilgileri görselleştirmek için kullanılan çevrimiçi beyaz tahta uygulamasıdır.

Gerekli materyaller:

Bu etkinlikte öğrencilerin araştırma yapabilmeleri ve gerekli durumlarda bilgileri kaydedebilmeleri gerekir. Öğrenciler çevrimiçi ya da yüz yüze görüşme yöntemini kullanabilirler. Öğrenciler için öncesinde araştırma raporu şablonları temin edebilirsiniz. Öğrencilere gerekli durumlarda rehberlik edebilmek için süreci denetlemeniz tavsiye edilir.

Değerlendirme:

Bu etkinlik için kapsamlı bir değerlendirmeye gerek yoktur. Öğrencilere gerekli durumlarda geri bildirim vermek ve süreç boyunca öğrencilerin fikir alışverişi yapmalarını sağlamak yeterli olacaktır. Süreç tamamlandıktan sonra görüşlerini ifade etmelerini isteyebilirsiniz.

Etkinlik 2: SÜRDÜRÜLEBİLİR UYGULAMALARI GELİŞTİRMEK İÇİN ÇIRAKLAR İÇİN BİR ÖĞRENME PROJESİ TASARLAMAK

Öğrenme hedefleri:

Bu etkinlikte öğrenciler iş tabanlı öğrenme için sürdürülebilirlik konusu ile ilgili bir proje tasarlayacaklardır.

Etkinlik:

Süre : 1 - 2 saat.

İkili gruplar halinde çalışılması tavsiye edilir.

Ön hazırlık:

Katılımcıların bu etkinliğe başlamadan önce *ünite eğitim içeriklerini* tamamlamış olmalıdır.

Tanım:

1.Adım: Giriş

Etkinlikten önce öğretmen öğrencileri etkinlik hakkında bilgilendirir. Etkinlik sınıf ortamında öğrencilerle uygulanabilecek şekilde tasarlanmıştır.

2. Adım. Zihin Haritası

Etkinliğin ana amacı çıracılık programlarına kullanılmak üzere bir proje tasarlamaktır. Bu amaçla katılımcılar bir zihin haritası tasarlayacaklardır. Zihin haritasındaki proje etkinliklerinin aşağıdaki soruların cevaplarını içermesi gerekmektedir:

- Proje ne hakkında?
- Hangi ortamda gerçekleştirilecek?
- Projeye kimler dahil olacak?
- Projenin süresi nedir?
- İzleme, raporlama, kontrol ve analiz nasıl ele alınmıştır?
- Projenin yürütülmesindeki temel hususlar nelerdir? (Riskler/fırsatlar?)
- Projenin sürdürülebilirlik yönü nedir?
- ...

Öğrencilerin sorulara dilediklerince cevap vermelerini sağlayın. Gerekli durumlarda soru sayısını arttırabilirsiniz.

3. Adım Projelerin sunulması, geri bildirim ve tartışma

Zihin haritaları gruplar tarafından detaylı bir şekilde sunulur. Aşağıdaki örnekteki gibi sorular öğrencilere sorularak sınıf içerisinde tartışma ortamı oluşturulur.



- Proje uygulanabilir mi?
- Projenin hangi yönleri yenilikçidir?
- Proje nasıl zenginleştirilebilir?
- Projenin zayıf yönleri nelerdir?

Ek kaynaklar:

Zihin haritaları hakkında bilgi:

- <https://www.mindmapping.com/>
- https://en.wikipedia.org/wiki/Mind_map
- https://www.youtube.com/watch?v=g7j_CoKD1Xs

Proje yazımı hakkında:

- <https://www.indeed.com/career-advice/career-development/project-description>
- <https://www.smartsheet.com/content/project-description>

Gerekli materyaller:

Kağıt, kalem, sunum tahtası, beyaz tahta, bilgisayar ve projektör.

Değerlendirme araçları:

Bu etkinlik için kapsamlı bir değerlendirmeye gerek yoktur. Öğrencilere gerekli durumlarda geri bildirim vermek ve süreç boyunca öğrencilerin fikir alışverişi yapmalarını sağlamak yeterli olacaktır. Öğrencilerin sürdürülebilirlik konusunu projeye dahil etmeleri gerekmektedir.