

You-Cycle El Kitabı

Gençlerle Döngüsel Ekonomi Girişimciliği: Uluslararası Eğitimlerden İlham Veren İpuçları



İindekiler

1

Giriş

2

Döngüsel Ekonomiye ve Gençler İin Önemini Anlamak

3

Gençleri Döngüsel Ekonomi ve Sosyal Girişimciliğe Dahil Etmek İin Pratik Etkinlikler ve Aralar

4

Sonuçlar ve Nihai Değerlendirmeler

5

Ortaklığımız





You-Cycle Nedir?



Döngüsel Yerel Ekonomi için Genç Değişim Yaratıcılar (You-Cycle), İspanya Ulusal Ajansı INJUVE (Instituto de la Juventud de España) aracılığıyla Erasmus+ tarafından finanse edilen bir projedir.

Proje, aşağıdaki kuruluşlar tarafından uygulanmaktadır:

Espacio Geranios (İspanya), Avrupa Entegrasyon Derneği (Türkiye), EKO Entrepreneurship and Social Economy Group (Yunanistan), Institute for Research in Circular Economy and Environment 'Ernest Lupan' (Romanya) ve YouthProaktiv (Belçika).

Bu el kitabının amacı, Temmuz 2024'te Yunanistan'ın Atina kentinde gerçekleştirdiğimiz uluslararası eğitim deneyimimizden yola çıkarak, dezavantajlı gençleri döngüsel ekonomi girişimcilik faaliyetlerine dahil etmek için **uygulanabilir ipuçları** ve **püf noktalar** sunmaktır.

Döngüsel Ekonomiye ve Gençler İçin Önemi Anlamak

Döngüsel ekonomi tam olarak nedir?

Döngüsel ekonomi, mevcut malzemelerin ve ürünlerin paylaşılması, kiralanması, yeniden kullanılması, tamir edilmesi, yenilenmesi ve mümkün olduğunca çok kez geri dönüştürülmesini içeren bir üretim ve tüketim modelidir. Bu yaklaşım, ürünlerin ömrünü uzatarak katma değer yaratmaya yardımcı olur.

Pratikte, **atığı en aza indirme** anlamına gelir. Bir ürün, kullanım ömrünün sonuna ulaştığında, mümkün olduğunca malzemeleri geri dönüştürülür ve bu malzemeler ekonominin bir parçası olarak kalmaya devam eder. Bu geri dönüştürülmüş malzemeler defalarca kullanılarak ek değer yaratabilir.

Döngüsel ekonomi, gezegenimizin mirasçısı olan ve daha sürdürülebilir bir gelecek yaratılmasına yardımcı olabilecek gençler için son derece önemlidir. İklim kaygısının arttığı bir dönemde, bu yaklaşım anlamlı adımlar atmak için umut verici bir çerçeve sunar.

Sizi, çağımızın en önemli sorunlarından birine çözüm bulmak için kullandığımız araçları keşfetmeye, tartışmaya, yaratıcılığı ve inovasyonu teşvik etmeye davet ediyoruz.



İZLEYİNİZ: Döngüsel Ekonomiye gençlere açıklamak için bulduğumuz en iyi araçlardan biri, Ellen MacArthur Vakfı tarafından hazırlanan aşağıda bulunan videodur - [Explaining the Circular Economy and How Society Can Re-think Progress | Animated Video Essay](#)



Etkinlik 1: Döngüsel ve Doğrusal Ekonomi

AMAÇ: Döngüsel ekonomiyi ve doğrusal ekonomiyle arasındaki farkları öğrenmek.

SÜRE: 1 saat

HEDEF GRUP: Gençler (18-30 yaş arası)

KATILIMCI SAYISI: 25

✓ Öğrenme çıktıları

- Döngüsel ekonomiyi ve doğrusal ekonomiyle arasındaki farkları öğrenmek,
- Doğrusal ve döngüsel ekonomi arasındaki farkların ve ekonominin türünün çevreyi nasıl etkileyebileceğinin uygulamalı olarak keşfetmek,
- İleri dönüşüm kavramı ve ilkelerini anlamak,
- Sürdürülebilir uygulamalarla daha derin bir bağlantıyı teşvik etmek,
- Gelişmiş yaratıcılık, işbirliği ve eleştirel düşünme becerileri kazanılması.

✓ Materyaller

- Atık Hiyerarşisi Şablonu
- Kalemler



Döngüsel ve Doğrusal Ekonomi

✓ Açıklama ve Talimatlar

Döngüsel ekonomiye kısa bir giriş yapılır (“Döngüsel ekonomiyi duyduğunuzda aklınıza ne geliyor?” oyunu). Herkesten döngüsel ekonomiyi duyduklarında akıllarına gelen bir kelimeyi yapışkanlı not kağıdına yazmaları veya çizmeleri istenir ve ardından açık bir tartışma yapılır. (10 dakika)

Doğrusal ve döngüsel ekonomi hakkında kısa bir test yapılır. (10 dk)

Örnek sorulara [buradan](#) ulaşabilirsiniz.

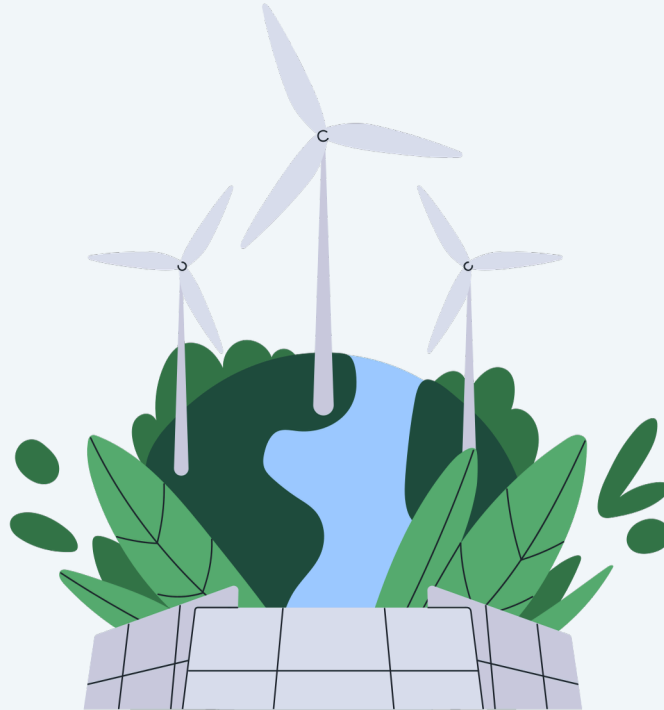
Katılımcılar küçük gruplara ayrılır, her grup boş kağıda döngüsel ekonomi ve doğrusal ekonomi bağlamında bir ürünün üretim aşamalarını çizer veya yazar.

(Örneğin, gıda, giysi, karton, elektronik, vb.) (30 dk)

Her grup elde ettikleri sonuçları sunar. (10 dk)

✓ Bilgilendirme

- Bu alıştırmaya hakkında ne düşünüyorsunuz?
- Bu alıştırma doğrusal ve döngüsel ekonomi arasındaki temel farkları netleştirmenize yardımcı oldu mu?
- Sizce birçok ürün döngüsel bir şekilde üretilebilir mi? Cevabınız evet ise bir örnek verin.





Etkinlik 2: Gnlk Hayatta Dngsel Ekonomi

AMAÇ: Gnlk hayatta dngsel ekonominin yeni uygulamalarını keşfetmek.

SRE: 1 saat 15 dakika

HEDEF KTLE: Gençler (18-30 yaş arası)

KATILIMCI SAYISI: 25



ğrenme ıktıları

- Yaratıcılıęı teşvik etmek ve becerileri keşfetmek,
- Farklı malzemelerle geri dnşm becerilerini desteklemek,
- Kk eylemlerin ne kadar byk bir etki yaratabileceęini ğrenmek,
- AB'nin dngsel ekonomi rehberindeki atık hiyerarşisi hakkında bilgi edinmek.



Materyaller

- Boş kaęıt
- Boyama malzemeleri
- Projeksiyon cihazı ve dizst bilgisayar



Günlük Hayatta Döngüsel Ekonomi Etkinliği

✓ Açıklama ve Talimatlar

Bölünmüş ekipler halinde, katılımcılara bir evi sürdürülebilir kılan günlük uygulamaları araştırmaları için zaman verilir. (15 dakika)

Atık hiyerarşisi hakkında kısa sunum yapılır (10 dakika).

Ardından, her ekibe atık hiyerarşisi şablonundan (Kaçının, Yeniden Kullanın, Geri Dönüştürün, Geri Kazanın) geçebilecek bir ürün örneği verilir (örneğin, plastik şişeler ve kağıt). Amaç, ürünün döngüsellüğünün nasıl iyileştirilebileceğinin tespit edilmesidir. (30 dakika)

Ekipler elde ettikleri sonuçları sunar ve daha geniş bir grupla tartışılır. (20 dakika)

✓ Bilgilendirme

- Bu etkinlik, günlük hayatta kullandığımız eşyaları geri dönüştürmek için yeni yollar ve fikirler bulmanıza yardımcı oluyor mu?
- Atık hiyerarşisi unsurlarından herhangi birini daha önce biliyor muydunuz?
- Küçük eylemlerin toplumunuz üzerinde büyük bir etki bırakabileceğini düşünüyor musunuz?
- Üzerinde çalıştıklarınızdan hangisinin daha zorlayıcı olduğunu düşündünüz?

✓ Kaynak:

Döngüsel ekonomiyi günlük yaşantıda uygulamak için rehber.





Etkinlik 3: Döngüsel Şehir Simülasyonu

HEDEF: Daha sürdürülebilir şehirlere geçiş için yeni strateji ve fikirleri teşvik etmek.

SÜRE: 1 saat

HEDEF GRUBU: Gençler (18 - 30 yaş arası)

KATILIMCI SAYISI: 25



Öğrenme çıktıları

- Planlama ve eleştirel düşünme becerilerinin desteklenmesi.
- Daha sürdürülebilir seçimler yapması gereken karar vericiler konumunda nasıl olunacağını öğrenmek.
- Ekip çalışması ve işbirliği becerilerinin teşvik edilmesi



Materyaller

- Yapışkanlı not kağıdı
- Varsayımsal veya gerçek bir şehir haritası
- Kalemler ve iğneler



Döngüsel Şehir Simülasyonu



Açıklama ve Talimatlar

Giriş (5 dakika)

Kolaylaştırıcı faaliyete, hedeflerine ve beklenen sonuçlara ilişkin net bir genel bakış sunulur.

Grupların Oluşturulması (5 dakika)

Odaklanmak için belirli bir sektör atanır: ulaşım, atık yönetimi, enerji, su yönetimi, konut ve inşaat.

Beyin Fırtınası Oturumu (10 dakika)

Gruplar döngüsel ekonomi ilkelerini entegre etmek için stratejiler ve çözümler üzerinde beyin fırtınası yapar:

- Ulaşım için: Paylaşımlı mobilitayı, elektrikli araçları, bisiklet paylaşım sistemlerini teşvik edin.
- Atık Yönetimi için: Geri dönüşüm programlarının uygulanması, kompostlama, sıfır atık girişimler.
- Enerji için: Yenilenebilir enerji kaynaklarını kullanmak, enerji verimliliğini artırmak, enerji paylaşım ağları oluşturmak.
- Su Yönetimi için: Su geri dönüşümü, yağmur suyu hasadı, sürdürülebilir su kullanımı uygulayın.
- Konut ve İnşaat için: Sürdürülebilir malzemeler kullanın, binaları demontaj için tasarlayın, uyarlanabilir yeniden kullanımı teşvik edin.

Her katılımcı, kolay düzenleme ve daha sonra kullanım için kendi fikrini ayrı bir yapışkan nota yazar.

Şehir Haritalama (20 dakika)

Her gruba varsayımsal veya gerçek bir şehrin basılı bir haritasını verilir. Her grup, fikirlerini içeren yapışkan notları haritanın ilgili alanlarına yerleştirecek ve önerilen çözümlerin uygulanabileceği yerleri belirler:

- Örneğin, geri dönüşüm merkezlerinin, yenilenebilir enerji tesislerinin, bisiklet yollarının vb. nereye yerleştirileceği. Uygulamaya dahil olan kilit paydaşları (örn. yerel yönetim, işletmeler, topluluklar) göz önünde bulundurun.

Her ekip yapışkan notları büyük bir ortak haritaya koyar (Haritada aynı yerde iki farklı ekipten iki farklı fikir olması durumunda, hangisinin o yere koyulma önceliğine sahip olduğu konusunda birlikte karar vermeleri gerekir).



Dairesel Şehir Simülasyon Etkinliği

Sunum ve tartışma (20 dakika)

Her gruptan bir temsilci haritayı diğer gruplara sunar, tartışmaya katılır ve diğer gruplardan geri bildirim alınır(her grup için 4 dakika).



Bilgilendirme

- Bu süreçte üstesinden gelinmesi en zor kısım neydi?
- Bir karar verici olsaydınız, şehrinizde uygulamaya başlayacağınız ilk sürdürülebilir proje ne olurdu?
- Ekibinizle birlikte uyguladığınız proje bağlamında, vatandaşlar olarak bizler hükümet tarafından uygulanan sürdürülebilir projelerin gelişmesine nasıl yardımcı olabiliriz?



Harita bağlantıları' örnekleri:

- 1.<https://www.shutterstock.com/el/image-vector/my-city-track-maps-illustration-kids-2246629355>
- 2.<https://www.shutterstock.com/el/image-vector/city-navigation-map-flat-plan-streets-1562509468>
- 3.<https://www.edrawsoft.com/templates/pdf/location-map.pdf>
- 4.<https://www.edrawsoft.com/templates/pdf/city-street-map.pdf>
- 5.<https://www.edrawsoft.com/templates/pdf/street-map.pdf>



Etkinlik 4: Sosyal Giriřimcilikte Tasarım Odaklı Düşünme Süreci (Döngüsel Ekonomi)

AMAÇ: Tasarım odaklı düşünme süreci hakkında genel bir fikir edinmek.

SÜRE: 15 - 20 dakika

HEDEF GRUBU: Gençler (18 - 30 yaş)

KATILIMCI SAYISI: 25 (beş takım)

Gün 1, Bölüm 1

✓ Öğrenme Çıktıları

- Tasarım odaklı düşünme sürecini anlamak,
- Sürecin her bir adımının nasıl uygulanacağını anlamak,
- Stanford Üniversitesi'nden örnekler hakkında bilgi edinmek. (Embrace Warmer)

✓ Materyaller

- Sunum slaytları





Sosyal Giriřimcilikte Tasarım Odaklı Düşünme Süreci (Döngüsel Ekonomi)

✓ Açıklama ve Talimatlar

15-20 dakika boyunca katılımcılar, kendi işlerini tasarlamak için uygulanabilecek tasarım odaklı düşünme süreci ve aşamaları hakkında bilgi edineceklerdir.

✓ Bilgilendirme

Aşağıdaki sorular, katılımcıların duygu ve düşüncelerini keşfedip organize etmelerine ve oturumla ilgili yapıcı geri bildirimde bulunmalarına yardımcı olacaktır:

- Bu oturum size kendinizi nasıl hissettirdi?
- Tasarım odaklı düşünme sürecinin her adımı açık ve kolay anlaşılır mıydı?
- Tasarım odaklı düşünme sürecinin hayatın tüm alanlarına uygulanabileceğini düşünüyor musunuz?



Etkinlik 5: Tasarım Odaklı Düşünme - Empati Haritası Geliştirme

AMAÇ: Kullanıcı personasının empati haritasının nasıl oluşturulacağını öğrenmek.

SÜRE: 25 - 30 dakika

HEDEF GRUBU: Gençler (18 - 30 yaş)

KATILIMCI SAYISI: 25 (beş takım)

Gün 1, Bölüm 2

✓ Öğrenme Çıktıları

- Kullanıcıların veya müşterilerin gerçek sorunlarını ve ihtiyaçlarını öğrenmek için onlarla empati kurmak,
- Empati haritası ve kategorileri hakkında fikir sahibi olmak,
- Empati haritasının kategorilerinden kullanıcının ana hedefini nasıl çıkaracağını öğrenmek.

✓ Materyaller

- Yapışkanlı not kağıdı
- Empati haritası çizmek için büyük kağıtlar veya basılı versiyonlar (yukarıdaki sunuma bakınız.)
- Kalemler

✓ Açıklama

Bu etkinlik daha fazla zaman alabilir, ancak gerçek hayatta uygulamak için yeterli zaman olmadığından, katılımcılara iş amacıyla oluşturulmuş kurgusal kullanıcı persona örnekleri sağlanır ve bu kullanıcıların empati haritasını tamamlamaları istenir.

Etkinliğin başında, katılımcılar doldurmaları gereken empati haritasındaki kategoriler hakkında bilgi sahibi olur. Daha sonra:



Tasarım Odaklı Düşünme - Empati Haritası Geliştirme

- Gruptaki herkes empati haritasına koyulacak bir şeyi yapışkanlı not kağıdına yazar (5')
- Ekip üyeleri empati haritasının bir şablonunu cevaplarıyla doldurur ve cevaplarını birlikte tartışır ve empati haritasının ortasında o kullanıcı için bir hedef belirler. (10')
- Bu etkinliğin sonunda, katılımcıların hedef personalarını sunmaları için zamanları olacaktır (10' - 15')



Bilgilendirme

Aşağıdaki sorular, katılımcıların duygu ve düşüncelerini keşfedip organize etmelerine ve oturumla ilgili yapıcı geri bildirimde bulunmalarına yardımcı olur:

- Empati haritasının kategorilerini doldurma konusunda ne düşünüyorsunuz? Kolay mıydı yoksa zor muydu?
- Bu faaliyetin süresi hakkında ne düşünüyorsunuz? Verilen süre yeterli miydi, değil miydi?
- Bu etkinlik hedef persona hakkında daha net bir fikir edinmenize ve onu daha kolay geliştirmenize yardımcı oldu mu?



Etkinlik 6: Tasarım Odaklı Düşünme - Zorluğun Belirlenmesi+ Hipotez

AMAÇ: Son aşamada tasarlanan empati haritasından kullanıcının gerçek sorun ve ihtiyacının nasıl tanımlanacağını öğrenilmesi.

SÜRE: 15 dakika

HEDEF GRUP: Gençler (18 - 30 yaş)

KATILIMCI SAYISI: 25 (beş ekip)

Gün 1, Bölüm 3



Öğrenme Çıktıları

- Kullanıcının gerçek zorluğunu ve ihtiyacını tam olarak tanımlayın.
- Zorluk ve ihtiyacın daha kesin tanımlarını bulmak için kullanılan diğer araçlar hakkında fikir edinin.
- İfadeyi ayarlayın. (Kullanıcının... ihtiyacı var... çünkü ...)



Materyaller

- Kağıt
- Kalem



Tasarım Odaklı Düşünme - Zorluğun Belirlenmesi+ Hipotez



Açıklama ve Talimatlar

Katılımcıların son aşamada oluşturdukları empati haritasına dayanarak, bu etkinlikte ekiplerden şunları yapmaları istenir:

İki şeyi çok kesin bir şekilde tanımlayın:

- İki ifade belirlemeleri gerekir (5')
(Kullanıcı..... ihtiyaç duyar çünkü)
(Kullanıcıya konusunda nasıl yardımcı olabiliriz?)
- Katılımcıların ifadelerini sunmaları için zamanları olacaktır (5'- 10')



Bilgilendirme

Aşağıdaki sorular, katılımcıların duygu ve düşüncelerini keşfedip organize etmelerine ve oturumla ilgili yapıcı geri bildirimde bulunmalarına yardımcı olur:

- Bu etkinlik sorunu ve ihtiyacı tam olarak tanımlamanıza yardımcı oldu mu?
- Bu faaliyet kullanıcıyı/müşterinizi anlamanıza ne ölçüde yardımcı oldu?



Etkinlik 7: Tasarım Odaklı Düşünme - Fikir Üretme Etkinliği (Çılgın Sekizler)

AMAÇ: Bir önceki aşamada tanımlanan sorun ve ihtiyaca yönelik çözüm önerisi.

SÜRE: 50 dakika - 1 saat

HEDEF GRUBU: Gençler (18 - 30 yaş)

KATILIMCI SAYISI: 25 (beş takım)

✓ Öğrenme Çıktıları

- Sınırlı zamanda zorluklara çözüm bulma konusunda yaratıcılığı teşvik etmek,
- Zorluk için en iyi fikre / çözüme karar vermek için ekip çalışması ve işbirliği becerilerini geliştirmek,
- Çalışma ortamında karar verirken tarafsız olmak,
- Fikri kesin bir şekilde ifade etmeye çalışmak.

✓ Materyaller

- A4 Kağıtları
- Kalemler
- Döngüsel Ekonomi Şablonu

✓ Açıklama

- Her katılımcı A4 kağıdı alır ve 8 parçaya bölerek ele almak istedikleri zorluğa yönelik 8 çözümle doldurur. (8')
- Her katılımcı kendi fikirlerinden birini seçer ve diğer ekip üyelerine sunar. (5')
- Ardından, her katılımcının fikrini ayrıntılı bir şekilde ekip üyelerine tekrar sunmak üzere detaylandırması için 5 dakikası daha vardır. (10'- 15')



Tasarım Odaklı Düşünme - Fikir Üretme Etkinliği (Çılgın Sekizler)

- Ekip üyeleri, bir prototip oluşturmak için bir fikre oy verir. Seçilen fikir, [fırsatlar sayfasındaki](#) dairesel soruların yanıtlanmasına dayanmaktadır. (15'- 20')
- Etkinliğin sonunda, her ekip başlangıçtaki fikrini diğer ekiplerle paylaşır. (10')



Bilgilendirme

Aşağıdaki sorular, katılımcıların duygu ve düşüncelerini keşfedip organize etmelerine ve oturumla ilgili yapıcı geri bildirimde bulunmalarına yardımcı olur:

- Çılgın Sekizler etkinliği hakkında ne düşünüyorsunuz?
- Ekibinizde iki fikri bir araya getirme fırsatı buldunuz mu?
- Faaliyetin süresi, ele aldığınız zorluğa yönelik bir ilk çözümü detaylandırmak için yeterli ?





Etkinlik 8: Tasarım Odaklı Düşünme Süreci - Malzeme Yolculuğu Haritalama

AMAÇ: Kaynakların haritalandırılması konusunda genel bir bakış açısı kazanmak.

SÜRE: 50 dakika

HEDEF GRUBU: Gençler (18 - 30 yaş)

KATILIMCI SAYISI: 25 (beş takım)

Gün 2, Bölüm 1

Malzeme Yolculuğu Haritalama Sunumu

✓ Öğrenme Çıktıları

- Üretim malzemeleri şablonunun yolculuğu hakkında bilgi edinmek,
- Malzeme yolculuğunda ihtiyaç duyulan tüm üretim aşamalarını ve malzemeleri bulmak için beyin fırtınası yapmak.

✓ Materyaller

- Malzeme yolculuğu haritalama şablonu
- Kalemler

✓ Açıklama

Katılımcılara 5-10 dakika içinde malzeme yolculuğu haritalama şablonu hakkında kısa bir bilgi verdikten sonra, ekipler:

- Malzeme yolculuğu haritalama şablonunu 30 dakika içinde doldurur.
- Ardından 10 dakika içinde diğer ekiplerle paylaşımları için zamanları vardır. (her grubun 2-3 dakikası vardır).



Etkinlik 9: Tasarım Odaklı Düşünme Süreci - Prototip ve Test

HEDEF: Zorluğa yönelik bir çözümün prototipini oluşturmak ve bunu test etmek.

SÜRE: 50 dakika

HEDEF GRUBU: Gençler (18 - 30 yaş)

KATILIMCI SAYISI: 25 (beş takım)

Gün 2 Bölüm 2



Öğrenme Çıktıları

- Ekip çalışması becerilerinin geliştirmek,
- Fikirleri ifade etmek için basit malzemeler kullanarak yaratıcılığı teşvik etmek,
- Yararlı bir geri bildirim almak ve vermek için pratik yapmak.



Materyaller

1. Dijital bir ürün veya hizmet oluşturması gereken ekipler için dizüstü bilgisayar
2. İşaretleyiciler
3. Renkli kağıtlar
4. Yapışkanlı not kağıtları
5. İğneler ve bantlar
6. Kurşun ve tükenmez kalem
7. Yapıştırıcı



Açıklama

- Her grup, kendilerine sağlanan malzemeleri kullanarak başlattıkları ürün veya hizmetin bir prototipini oluşturur. (30')
- Her takım prototipini sunar ve diğer takımlar bunu test edip geri bildirim verir. (10')
- Her grup geri bildirimleri tartışmak için 5 dakika daha alır ve son adım prototipin son halini sunmaktır. (10')



Tasarım Odaklı Düşünme Süreci - Prototip ve Test



Bilgilendirme

Aşağıdaki sorular, katılımcıların duygu ve düşüncelerini keşfedip organize etmelerine ve oturumla ilgili yapıcı geri bildirimde bulunmalarına yardımcı olur:

- Bu alıştırma hakkında ne düşünüyorsunuz? Tamamlamak için gerekli tüm ayrıntılara sahip miydiniz?
- Prototip oluşturma süresi hakkında ne düşünüyorsunuz? Yeterli miydi?
- Diğer gruplardaki katılımcıların geri bildirimlerinden ne kadar faydalandığınızı düşünüyorsunuz?
- Bu faaliyetin uygulanmasını daha iyi hale getirmek için herhangi bir öneriniz var mı?



Tüm materyaller için bağlantı:

https://drive.google.com/drive/folders/1CuvY1WFidfCdDCX4c9VXMQbe_wFIECGzF?usp=drive_link





Etkinlik 10: Münazara Etkinliđi

AMAÇ: Geleneksel girişimcilik ve sosyal girişimcilik arasındaki benzerlik ve farklılıkların farkına varılması

SÜRE: 45 dakika

HEDEF GRUBU: Gençler (18 - 30 yaş)

KATILIMCI SAYISI: 25 (beş ekip)

✓ Öğrenme Çıktıları

1. Giriş (5 dakika)

- Tartışma becerilerini ve fikirleri ifade etmek için güçlü bir argümanın nasıl oluşturulacağını teşvik etmek,
- Sosyal girişimcilik ilkelerinin öğrenilmesi ve var olabilecek bazı klişelerin düzeltilmesi.

✓ Materyaller

- Projektör ve dizüstü bilgisayar



Münazara Etkinliği



Açıklama ve Talimatlar

Kolaylaştırıcı, girişimcilik ve sosyal girişimcilik hakkında bazı tartışmalı cümleler (sunuma bakınız) sunar ve her katılımcı bir cevap seçer (evet, hayır veya nötr) ve her grup kendi cevabına göre kendi cevabını seçmek için bazı argümanlar sunar.

Örnek Sorular:

- Sosyal girişimcilik, sürdürülebilir ekonomik kalkınma yaratmada geleneksel girişimcilikten daha etkilidir.
- Geleneksel girişimcilik, inovasyonu sosyal girişimcilikten daha etkili bir şekilde yönlendirir.
- Sosyal girişimcilik, sosyal etki için kârlılıktan fedakârlık etmekte, bu da girişimlerini geleneksel girişimcilere kıyasla uzun vadede daha az uygulanabilir hale getirmektedir.
- Geleneksel girişimciler, sosyal girişimcilere kıyasla istihdam yaratılmasına daha fazla katkıda bulunmaktadır.
- Sosyal girişimciliğin birincil hedefi, finansal getirilerden ödün verse bile sosyal sorunları ele almak olmalıdır.
- Kâr maksimizasyonuna odaklanan geleneksel girişimcilik, doğası gereği sosyal ve çevresel sorumlulukları ihmal etmektedir.
- Hükümet politikaları, toplumsal sorunları ele almak için geleneksel girişimciler yerine sosyal girişimcileri desteklemeye öncelik vermelidir.



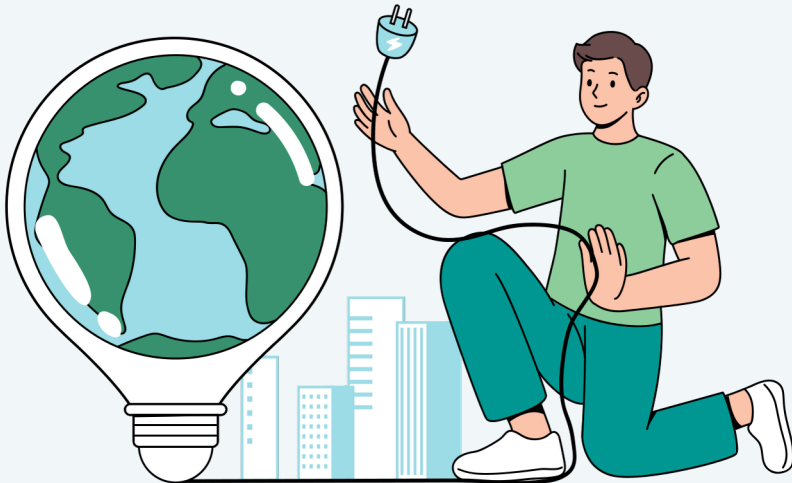
Münazzara Etkinliđi

- Sosyal girişimcilik, küresel iş dünyası üzerinde kalıcı bir etkisi olmayacak bir trenddir.
- Geleneksel girişimcilik modelleri, sosyal girişimcilik modellerine kıyasla ekonomik gerilemeler karşısında daha uyumlu ve dirençlidir.
- Sosyal girişimcilerin başarı ölçütleri geleneksel girişimcilerden farklı olmalı, finansal geleneksel girişimcilerden daha çok sosyal etkiye odaklanmalı, finansal performanstan daha çok sosyal etkiye odaklanmalıdır.



Bilgilendirme

- Bu etkinliđe katılmadan önce girişimcilik ve sosyal girişimcilik arasındaki benzerliklerin farkında mıydınız?
- Bu etkinlik bu konudaki bilgilerinizi zenginleştirmenize yardımcı oldu mu?
- Bu tartışma genel olarak girişimcilik hakkında yeni düşünceler ve fikirler keşfetmenize yardımcı oldu mu?





Etkinlik 11: Dixit Etkinliđi

AMAÇ: Sosyal sorunlara ilişkin duyguların ifade edilmesi.

SÜRE: 30 dakika

HEDEF GRUBU: Gençler (18-30)

KATILIMCI SAYISI: 25



Öğrenme Çıktıları

- Katılımcıları, karşılaşılabilecekleri günlük sosyal "yeşil" zorluklara yönelik duygu ve düşüncelerini paylaşmaya teşvik etmek.



Materyaller

- Dixit kartları



Açıklama

- Katılımcılar daire şeklinde oturur ve kolaylaştırıcı her bir katılımcıya belirli bir sosyal sorun hakkındaki hislerini sorar ve katılımcı hislerini ifade eden kartı alır.
- Katılımcıların seçimlerine göre küçük tartışmalar açılır. (Neden bu kartı seçtiniz?)
- Öneriler:

1. İklim Deđişikliđi
2. Ağaçların kesilmesi
3. Hava kirliliđi
4. Su sıkıntısı
5. Plastik atık
6. Yaban hayatı kaybı
7. Okyanus asitlenmesi
8. Toprak erozyonu
9. Aşırı avlanma
10. Çöp yönetimi



Dixit Activity

11. Şehir genişlemesi
12. Nükleer atık
13. Asit yağmuru
14. E-atık
15. Sulak alan kaybı
16. Kaynak tükenmesi
17. Yüksek atık üretimi
18. Aşırı Tüketim
19. Üretimden kaynaklanan kirlilik
20. Düzenli depolama sahası taşma
21. Tek kullanımlık plastikler
22. Enerji verimsizliği
23. Endüstriyel emisyonlar
24. Hammadde için ormansızlaşma
25. Su kirliliği
26. Zehirli atık bertarafı
27. Biyoçeşitlilik kaybı
28. Sera gazı emisyonları
29. Toprak kirliliği
30. Sınırlı geri dönüşüm
31. Yüksek karbon ayak izi



Bilgilendirme

- Bu egzersiz size kendinizi nasıl hissettirdi?
- Kendinizi ifade etmeyi kolay buldunuz mu?
- Ekibin geri kalanı tarafından dinlendiğinizi hissettiniz mi? Diğer katılımcıların konuyla ilgili endişelerini dinledikten sonra kendinizi daha rahatlamış hissediyor musunuz?
- Bu faaliyeti tamamladıktan sonra gezegeni kurtarmak için harekete geçme konusunda daha iyimser misiniz yoksa daha kötümser mi?



Etkinlik 12: Dört Tür Sosyal Giriřimcilik

AMAÇ: Dört tür sosyal girişimciliğın öğrenilmesi.

SÜRE: 30 dakika

HEDEF GRUBU: Gençler (18 - 30)

KATILIMCI SAYISI: 25



Öğrenme Çıktıları

- Sorunların çözümünde sosyal girişimcilik türlerinin nasıl uygulanacağını öğrenmek,
- Katılımcıları bu tür sosyal girişimcilik bağlamında farklı fikirler ve çözümler üretmeye teşvik etmek.



Materyaller

- Boş kağıtlar
- Kalemler
- Projektör ve dizüstü bilgisayar



Dört Tür Sosyal Girişimcilik Etkinliği



Açıklama ve Talimatlar

- Kolaylaştırıcı her bir sosyal girişimcilik ve türü hakkında kısa bir bilgi verecek gruplara birer sorun sunar.(5 dk) Sunuma bakınız.
- Katılımcılar 4 gruba ayrılır ve dört türden birine ait bir proje aracılığıyla sunulan sorunu çözmekle görevlendirilirler (20 dakika)
- Her gruptan bir temsilci seçilen çözümler sunar. (5 dakika)



Bilgilendirme

- Bu faaliyetin bilgi ve becerilerinizi zenginleştirmenize yardımcı olduğunu düşünüyor musunuz?
- Tüm sosyal veya çevresel sorunların tüm sosyal girişimcilik türleri tarafından çözülebileceğini düşünüyor musunuz?





Etkinlik 13: Tahmin Oyunu

HEDEF: Girişimcinin temel özellikleri hakkında bilgi edinmek. (5 Ps)

SÜRE: 30 dakika

HEDEF GRUBU: Gençler (18 - 30)

KATILIMCI SAYISI: 25

✓ Öğrenme Çıktıları

- Başarılı girişimcinin beş temel özelliğini keşfetmek,
- Eleştirel düşünmeyi teşvik etmek.

✓ Materyaller

- Projektör ve dizüstü bilgisayar

✓ Açıklama

- Katılımcılar 5 gruba ayrılır ve "P" ile başlayan ve girişimci için gerekli olan 5 özellik hakkında düşünmeleri istenir. (15 dk)
- Ardından, her grup geliştirdikleri 5 özelliği sunar ve elimizdeki gerçek Ps'den kaç özellik elde ettiklerini görürler. (5)
- Kolaylaştırıcı, Ps (tutku, amaç, planlama, sabır, azim) ve hakkında kısa bir bilgi verir bunları katılımcılarla tartışır. (10 dakika) Bkz. sunum.

✓ Bilgilendirme

- Aklınıza kaç özellik geldi?
- Girişimcilik zihniyeti için gerekli ve yararlı olacağını düşünmediğiniz herhangi biri var mıydı?
- Kişisel olarak geliştirmeniz gerektiğini düşündüğünüz var mı?



Sonuçlar

Bu eğitim önerisini tamamlamanın bir yolu olarak, sizi bölgenizdeki en iyi uygulamaları araştırmaya teşvik ediyoruz. Uluslararası eğitimimiz sırasında katılımcılar Atina'daki yerel küçük işletmeleri ziyaret etme fırsatı buldular: 'Kyklo slow living & zero Waste' ve 'Threads of Hope Hellas' gibi döngüsel ekonomi ve/veya sosyal girişimcilik alanında faaliyet gösteren yerel küçük işletmeleri ziyaret etme fırsatı buldular. Katılımcılar bu şirketlerin işleyiş mekanizmaları ve ekonomik sürdürülebilirliğe ulaşma yolları hakkında bilgi sahibi oldular.

Bu tür bir eğitim sadece bilgi ve beceri kazandırmakla kalmaz, aynı zamanda katılımcılar arasında bir bağ ve ortak hedefler duygusunu besler ve katılımcıları mesleklerini yaratıcı ve daha sürdürülebilir bir şekilde sürdürmeye motive eden ilham verici ve güçlendirici bir yolculuk oluşturur.

Bu eğitim, katılımcılara kendi toplumlarında olumlu bir etki yaratmak için yeni içgörüler, beceriler ve ilham sunmaktadır. Bu eğitimin harika bir deneyim olmasını sağlayan tüm katılımcılara, organizatörlere ve eğitmenlere en içten teşekkürlerimizi sunarız. Bu el kitabının döngüsel ekonomi yolculuğunuzda size de yardımcı olmasını umuyoruz!

Ortaklığımız

Herhangi bir sorunuz varsa veya toplumlarınızda bu tür bir eğitimi uygulamakla ilgileniyorsanız sizi konsorsiyum ortaklarımıza ulaşmaya davet ediyoruz. Destek ve görüşlerimizi sunmaktan mutluluk duyarız!

Organizasyon	Web sitesi	E-posta
Eko Greece	ekogreece.com	info@ekogreece.com
Avrupa Entegrasyon Derneği	eig.ist	info@eig.ist
IRCEM	ircem.ro	office@ircem.ro
Youth Proaktiv	youthproaktiv.org	pallares@youthproaktiv.org
Espacio Geranios	espaciogeranios.com	erika@espaciogeranios.com