

# Yaratıcılık ve Girisimcilik

## Yaratıcı Düşünme Becerileri Geliştirme

**Amaç:** Öğrencilerin yaratıcı düşünme becerilerini geliştirmesi ve farklı bakış açıları kazanması.

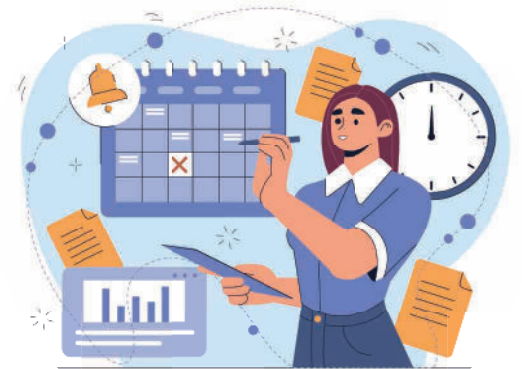
**Faaliyet:** Öğrenciler, “alternatif çözümler bulma” temalı grup çalışmaları yaparak belirli bir soruna yaratıcı çözümler üretirler. Her grup, önerilerini sınıfa sunarak tartışma ortamı oluşturur.



## Proje Tasarımı ve Planlama

**Amaç:** Öğrencilerin proje tasarımı ve planlama süreçlerini öğrenmeleri.

**Faaliyet:** Öğrenciler, bir sosyal sorunu ele alarak proje tasarlama çalışması yapar. Proje sürecinde araştırma yapar, hedef belirler ve projelerini sunarlar.



## Girişimcilik Fikirleri Geliştirme

**Amaç:** Öğrencilere girişimcilik fikirleri üretme ve girişimcilik fikirlerini değerlendirme becerisi kazandırmak.

**Faaliyet:** Öğrenciler, ilgi alanları doğrultusunda yeni bir iş fikri geliştirir. Bu fikri iş planına dönüştürmek için gerekli adımları tartışır ve arkadaşlarıyla paylaşarak geri bildirim alırlar.



## Takım Çalışması ve İş Birliği

**Amaç:** Öğrencilere takım çalışması ve iş birliği becerileri kazandırmak.

**Faaliyet:** Öğrenciler, bir takım oluşturarak belirli bir projeyi tamamlamak için birlikte çalışır. Her öğrenciye farklı görevler verilir ve projenin sonunda bir sunum yapılır.

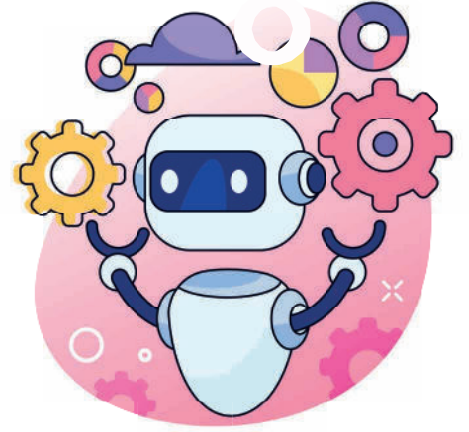




## İnovasyon ve Yenilikçilik

**Amaç:** Öğrencilere yenilikçi düşünme ve inovasyon becerileri kazandırmak.

**Faaliyet:** Öğrenciler, mevcut bir ürünü veya hizmeti yenilikçi bir şekilde geliştirmek için grup çalışmaları yapar. Yenilikçi fikirlerini prototipler ile sunarak uygulama aşamasına geçerler.



## Etkili İletişim Becerileri

**Amaç:** Öğrencilere etkili iletişim becerileri kazandırmak.

**Faaliyet:** Öğrenciler, çeşitli iletişim tekniklerini öğrenir ve sınıf içinde rol oynama etkinlikleri gerçekleştirir. Farklı iletişim tarzlarını deneyerek geri bildirim alırlar.



## Bütçe Planlama

**Amaç:** Öğrencilere bütçe planlama becerisi kazandırmak.

**Faaliyet:** Öğrenciler, hayali bir girişim için bütçe hazırlama çalışması yapar. Gelir ve gider dengesini sağlamak için stratejiler geliştirir ve bu stratejileri sınıf arkadaşlarıyla paylaşırlar.



## Sosyal Girişimcilik

**Amaç:** Öğrencilere sosyal girişimcilik kavramını tanıtmak.

**Faaliyet:** Öğrenciler, sosyal bir sorunu çözmeye yönelik bir sosyal girişim tasarlarlar. Projelerini geliştirirken topluma katkı sağlama hedefini ön planda tutarlar.



## Fikirlerin Sunumu ve Geri Bildirim Alma

**Amaç:** Öğrencilere fikirlerini etkili bir şekilde sunma ve geri bildirim alma becerisi kazandırmak.

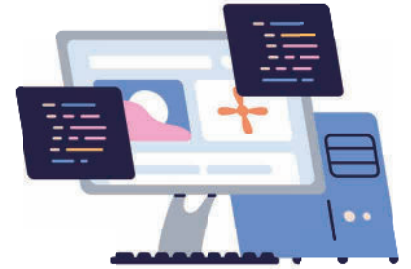
**Faaliyet:** Öğrenciler, geliştirdikleri girişim fikirlerini sınıfa sunar ve arkadaşlarından geri bildirim alarak fikirlerini iyileştirirler. Öğrencilere sunum teknikleri üzerine eğitimler de düzenlenir.



## Geleceğin Meslekleri ve Teknoloji

**Amaç:** Öğrencilere geleceğin meslekleri ve teknoloji ile ilgili bilgi kazandırmak.

**Faaliyet:** Öğrenciler, teknoloji alanındaki yeni gelişmeleri ve gelecekteki meslekleri araştırır. Bu araştırmalar sonucunda gelecekte hangi becerilerin önem kazanacağı üzerine sunumlar hazırlarlar.



## Duygusal Zekâ ve Girişimcilik

**Amaç:** Öğrencilere duygusal zekâ becerilerinin girişimcilik ile ilişkisini kavratmak.

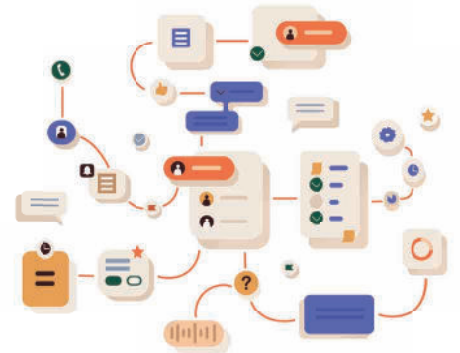
**Faaliyet:** Öğrenciler, duygusal zekâ ile ilgili aktiviteler yapar, empati geliştirme ve duyguları anlama konusunda çalışmalar gerçekleştirirler. Bu becerilerin girişimcilikte nasıl fayda sağladığını tartışırlar.



## Etkinlik Düzenleme ve Organizasyon

**Amaç:** Öğrencilere etkinlik düzenleme becerilerini kazandırmak.

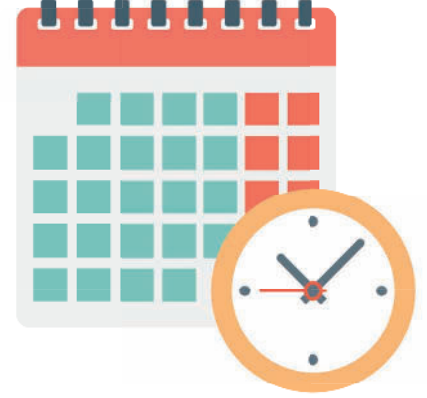
**Faaliyet:** Öğrenciler, okulda veya toplulukta bir etkinlik organize eder. Planlama, görev dağılımı ve uygulama aşamalarını yönetirler. Etkinliğin sonuçlarını değerlendirirler.



## Zaman Yönetimi Becerileri Geliştirme

**Amaç:** Öğrencilere zaman yönetimi becerisi kazandırmak.

**Faaliyet:** Öğrenciler, bir haftalık aktivitelerini planlamak için zaman çizelgesi oluşturur. Bu süreçte önceliklendirme yaparak hangi görevlerin daha önemli olduğunu belirler ve etkin bir zaman yönetimi stratejisi geliştirirler.



## Özgün Eser Yazma Becerilerini Geliştirme

**Amaç:** Öğrencilere yazılı ifade becerisi kazandırmak ve öğrencilerin özgün eserler ortaya çıkarmasını sağlamak.

**Faaliyet:** Öğrenciler, hayali bir ürün veya hizmet hakkında kısa hikâyeler veya makaleler yazar. Yazdıkları eserleri sınıfta paylaşarak geri bildirim alırlar.





## Bireysel ve Grup Hedefleri Belirleme

**Amaç:** Öğrencilere hedef belirleme becerisi kazandırmak.

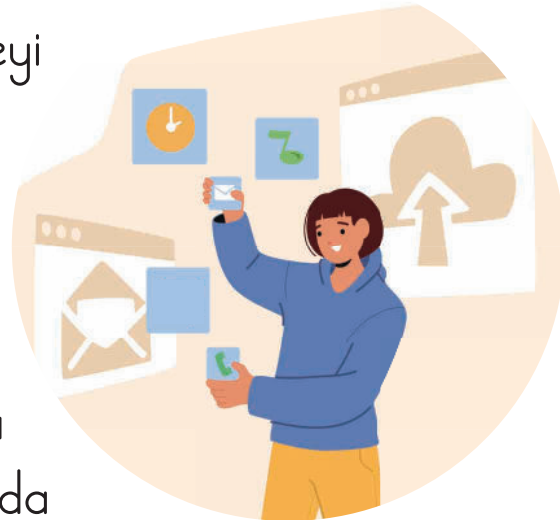
**Faaliyet:** Öğrenciler, kısa ve uzun vadeli bireysel ve grup hedefleri belirler. Hedeflerin gerçekleştirilmesi için gerekli adımları planlar ve takip mekanizmaları oluştururlar.



## Sosyal Medya ve Dijital Girişimcilik

**Amaç:** Öğrencilere dijital platformları kullanarak girişimcilik fırsatlarını keşfetmeyi öğretmek.

**Faaliyet:** Öğrenciler, sosyal medya üzerinden bir ürün veya hizmet tanıtımı yapar. İçerik oluşturma, pazarlama stratejileri ve etkileşim artırma konularında bilgi edinirler.



## Fikirlerin Prototipini Oluşturma

**Amaç:** Öğrencilere fikirlerini somut hale getirme becerisi kazandırmak.

**Faaliyet:** Öğrenciler, geliştirdikleri bir ürün fikrinin prototipini oluşturur. Bu süreçte gerekli malzemeleri belirler, yapım aşamalarını planlar ve sonuçları değerlendirirler.



## Başarı Hikâyelerini İnceleme

**Amaç:** Öğrencilere ilham vermek ve girişimcilik hakkında bilgi sağlamak.

**Faaliyet:** Öğrenciler, başarılı girişimcilerin hikâyelerini araştırır ve sunumlar hazırlar. Bu sunumlar sırasında girişimcilerin karşılaştıkları zorluklar ve bunları nasıl aştıkları hakkında bilgi verirler.



## Kriz Yönetimi ve Esneklik

**Amaç:** Öğrencilere kriz anlarında esneklik ve etkili çözüm yolları geliştirme becerisi kazandırmak.

**Faaliyet:** Öğrenciler, bir kriz senaryosu üzerinden grup çalışmaları yaparak çözüm yolları arar. Kriz sırasında hızlı karar alma ve ekip içi koordinasyon üzerine tartışmalar gerçekleştirirler.



## Kapsayıcı ve Erişilebilir Tasarım

**Amaç:** Öğrencilere her bireyin ihtiyaçlarını göz önünde bulundurarak kapsayıcı ve erişilebilir tasarım yapma becerisi kazandırmak.

**Faaliyet:** Öğrenciler, engelli bireyler veya özel gereksinimi olan bireyler için bir ürün veya hizmet tasarlar. Tasarımlarını nasıl daha erişilebilir hale getirebileceklerini tartışırlar ve prototiplerini sunarlar.



**ORTAOKUL**

**Yaşam  
BEĞERİLERİ**



# Yaşam BEĞERİLERİ

## İLETİŞİM

Millî Eğitim Bakanlığı Temel Eğitim Genel Müdürlüğü  
Araştırma - Geliştirme ve Projeler Daire Başkanlığı

**[tegm.meb.gov.tr](http://tegm.meb.gov.tr)**

# Yaşam BECERİLERİ

