



ITHEN INTERNATIONAL TECHNICAL HIGHER EDUCATION NETWORK

IO1 - I-THEN Metodolojiler ve Rehberler Seti

ULUSLARARASI TEKNİK YÜKSEKÖĞRETİM AĞI METODOLOJİLER DİZİSİ

Uluslararası Pazarlama ve İşletme Yönetimi ile uluslararası işe giriş alanlarındaki Teknik Yükseköğretim kurslarından mezun olacak öğrenciler için Yönetim, Teknik, Dijital ve Çapraz yetkinliklerin Tanımlanması

Bu belge ITHEN Uluslararası Teknik Yükseköğretim Ağı ortaklığı tarafından yayınlanmıştır.

Proje koordinatörü: Fondazione ITS Jobsacademy

Proje websitesi: www.ithen.eu

Proje Numarası: 2020-1-IT02-KA203-079561

ITHEN METODOLOJİLERİ

Tarih	Mayıs 2022
Taslak	Son hali
Yazarlar	Veronica Tanelli, Maria Teresa Provenzale, Armand Faganel, Tuğba Uçma Uysal, Ceray Aldemir, Georg Dutschke, Paula Ribeiro, Florence Plumier, Eduard Abadias, Olga Daitche, Florian Amon, Cristina Badia, Natalia Curto, Borut Likar, Peter Strukelj
Ortaklar	Fondazione ITS JobsAcademy, University of Primorska, Muğla Sıtkı Koçman University, Atlântica - Instituto Universitário, Institut de Vic, One Off Tech, Escola del Treball, Associazione Multiculturale I Due Mondi
Sonuç Numarası	R12
Hedef Kitle	<ul style="list-style-type: none">• ITHEN Ortakları• Teknik Mesleki Eğitim Kurumları ve Üniversitelerdeki eğitimciler ve yöneticiler• Uluslararası Pazarlama ve İşletme Yönetimi Dersleri• Öğrenciler

Avrupa Komisyonu'nun bu yayının üretimine verdiği destek, yazarların görüşlerini yansıtan içeriklerin onaylandığı anlamına gelmez ve burada yer alan bilgilerin herhangi bir şekilde kullanılmasından Komisyon sorumlu tutulamaz.



İÇİNDEKİLER TABLOSU

İÇİNDEKİLER TABLOSU.....	3
ITHEN PROJESİ.....	4
ULUSLARARASI PAZARLAMA VE İŞLETME YÖNETİMİ İÇİN TEMEL YETERLİLİKLER.....	6
YENİLİKÇİ ÖĞRENME METODOLOJİLERİ	7
TERSYÜZ EDİLMİŞ SINIF.....	8
YAPBOZ AKRAN EĞİTİMİ.....	15
TASARIMSAL DÜŞÜNME.....	34
PROJE TEMELLİ ÖĞRENME.....	42
PROBLEM TEMELLİ ÖĞRENME.....	49
İŞLETME OYUNLARI	56
BİLGİ YÖNETİMİ ANALİZİ SİMÜLASYONU.....	61
BİLGİSAYARCA DÜŞÜNME METODOLOJİSİ	67
GEÇİŞ METODOLOJİSİ.....	72
SONUÇ.....	76

ITHEN PROJESİ

ITHEN, işletme yönetimi ve pazarlama alanlarında ortak uluslararası kursların geliştirilmesi için işbirliği yapan uluslararası üçüncül Mesleki Eğitim ve Öğretim kurumlarını ve üniversiteleri içeren bir Erasmus+ Stratejik Ortaklık projesidir.

ITHEN PROJESİ KAPSAMI

Avrupa'da, Yükseköğretim Mesleki Eğitim ve Öğretim kurumlarından (TVET'ler, İtalya'da ITS - Istituti Tecnici Superiori) başlayan ve üçüncü yıl ve lisans derecesi ile devam eden düzenli yolların oluşturulmasına yönelik resmi girişimlere rağmen, bu bağlantı henüz sistematik hale getirilmemiştir. Modüllerinde yalnızca birkaç TVET AKTS atadığından, Üniversitelerin sınavlarını tanıması zordur, bu nedenle Lisans eğitimlerine devam etmek istiyorlarsa TVET mezunlarını en baştan başlamaları gerekmektedir. Bu sadece öğrencilerin cesaretini kırmakla kalmaz, aynı zamanda büyük miktarda ek zaman gerektirir.

Yalnızca TVET'ler ve üniversiteler arasındaki belirli anlaşmalar, genellikle eksik olan ve dolayısıyla bazı entegrasyonlar gerektiren bu tanımaya izin verir.

ITHEN'in ortakları arasında, AKTS'yi tanımak için Üniversitelerle anlaşmaları etkinleştiren ve öğrencilerin ek 1-3 yıllık bir eğitimle bir lisans veya yüksek lisans derecesi elde etmek için çalışmalarını tamamlamalarını sağlayan TVET'ler vardır. Bu yöntem 2018'den beri başarıyla test edildi ve çok etkili olduğu kanıtlandı.

ITHEN Ağı, TVET'ler ve Üniversiteler arasındaki bu sinerjiyi orta vadede sıradan bir uygulama haline getirmek için daha geniş bir coğrafi ölçekte benimsemeyi ve - umarım - bu değişikliği uzun vadede özel politikalarla resmi olarak sistemleştirmeyi amaçlamaktadır.

AMAÇ VE HEDEFLER

ITHEN'in temel amacı, ortak uluslararası kursların geliştirilmesi için bir ağ oluşturmak için Avrupa ve Avrupa dışı Üniversiteler ile teknik yüksek öğretim sunan TVET'ler arasında stratejik ve yapılandırılmış bir işbirliği kurmaktır.

BEKLENEN ANA ÇIKTILAR

- Temel girişimcilik ve kültürel farkındalık yeterliliklerinin gelişimini teşvik ederek uluslararası iş ortamlarında çalışmak isteyen öğrencilerin karşılaştığı beceri boşluğunun üstesinden gelmek.
- Üniversiteler ve TVET'ler arasında bir sinerji oluşturmak. Farklı EQF düzeyindeki kurslar ve dereceler (EQF 5'ten 6 ve 7'ye) arasında geçişi kolaylaştıracak ve böylece Avrupa genelinde TVET öğrencilerinin öğrenme ve iş fırsatlarını artıracak bir sinerji oluşturmak.
- Teknik yüksek öğrenimi piyasa ile ilişkilendirmek. Pazarlama ve işletme yönetimi alanlarındaki teknik eğitimin, yeni ortak uluslararası kursların tasarımı ve sunumunun tüm



aşamalarına pazar temsilcilerini dahil ederek günümüz uluslararası iş piyasasının gereksinimlerini karşılayabilmesini sağlamak.

- Öğretmenlerin, öğrencileri arasında girişimcilik ve kültürel farkındalık yeterliliklerinin geliştirilmesine başarılı bir şekilde katkıda bulunmalarına olanak tanıyacak beceriler kazandırmak.

HEDEF KİTLE

ITHEN'in hedef grupları kimlerdir?

- 32 öğretmen ITHEN'in metodolojileri konusunda eğitim aldı.
- >250 kişi, TVET'lerin ve Üniversitelerin, KOBİ'lerin ve ticaret kuruluşlarının dekanları ve öğretmenleri, öğrenciler, ilgili ortakların temsilcileri, kamu yetkilileri ve diğer ulusal/bölgesel/yerel paydaşlar arasından projenin Çarpan Etkinliklerine katılıyor.
- Yerel pilot testlere katılan 140 öğrenci.
- Avrupa ve Dünya çapında 10 yeni TVET, Üniversiteler, Ticaret Odaları, Kamu Kurumları, Şirketler ve Uluslararası Örgütler resmi olarak ağa katılacak.
- Derinlemesine görüşmelere katılan 40 KOBİ veya kar amacı gütmeyen kuruluşlar.

ORTAKLAR

ITHEN, İtalya, İspanya, Portekiz, Slovenya, Türkiye ve Almanya'dan 8 proje ortağı ile Arjantin, Kanada, Şili, İtalya ve Türkiye'den 6 sessiz ortak arasındaki işbirliğinin bir sonucudur. Proje ortakları şunlardır:

- **Fondazione ITS JobsAcademy** - İtalya (Proje Koordinatörü)
<https://jac-its.com/en/>
- **Institut de Vic** - İspanya
<https://www.ivic.cat/portal/index.php>
- **Institut Escola del Treball de Lleida** - İspanya
<https://www.escoladeltreball.cat/en/home/>
- **EIA – Ensino, Investigação e Administração** - Portekiz
<https://www.uatlantica.pt/>
- **Univerza na Primorskem Università del Litorale** - Slovenya
<https://www.upr.si/en%20>
- **Mugla Sitki Kocman University** - Türkiye
<https://www.mu.edu.tr/en>
- **OneOffTech** - Almanya
<https://oneofftech.xyz/>



- **Associazione Multiculturale I Due Mondi** – İtalya <https://www.demixgroup.com/i-due-mondi/>

ULUSLARARASI PAZARLAMA VE İŞLETME YÖNETİMİ İÇİN TEMEL YETERLİLİKLER

ITHEN ortakları, bir pazarlama ve uluslararası işletme kursu geliştirmek için özel olarak tasarlanmış bir dizi yeterlilik oluşturmak için işbirliği yaptı. Bunlar hem girişimci hem de kültürel farkındalık yeterliliklerini içerir.

14 sektörel yeterlilik belirlenmiş ve 4 kategoride gruplandırılmıştır: **Yönetim; Dijital; Teknik; Çapraz Yeterlilikler.**

Yönetim kategorisi aşağıdaki yetkinlikleri içerir:

- Organizasyonel Gelişim yeterliliğinin geliştirilmesi için bir tetikleyici olarak Bilgi Yönetimi: bir organizasyonun hedeflerine ulaşmak için sahip olması gereken temel bilgileri, bilgileri ve verileri belirleme yeteneği.
- Pazarlama yönetimi yetkinliği: şirketlerde ve kuruluşlarda temel günlük pazarlama faaliyetleriyle ilgilenme becerisi.
- Yenilik yönetimi yetkinliği: sürdürülebilir, uluslararası ve açık yenilik ve araştırma kavramları dahil olmak üzere kuruluşlarda modern yenilik yönetimi kavramlarıyla başa çıkma yeteneği.
- Lojistik yönetimi yetkinliği: lojistik ve tedarik zinciri yönetimindeki güncel konuları anlama becerisi.
- Kar amacı gütmeyen kuruluşlarda yönetim ve planlama yetkinliği: insanları ve sermayeyi organize etme, ayrıca düzgün iletişim kurma ve sorunları çözme becerisi.
- Kâr amacı gütmeyen kuruluşlarda İK geliştirme ve yönetimi yetkinliği: uygun adayı işe alma ve onları kuruluşa entegre etme, ayrıca mesleki gelişim süreçlerinde onları eğitme ve yardımcı olma yeteneği.

Dijital kategori aşağıdaki yetkinlikleri içerir:

- Uluslararası pazarlar için Dijital Pazarlama yetkinliği: Şirketin uluslararası genişlemesini teşvik etmek için uygun dijital pazarlama stratejileri oluşturma yeteneği.
- Sosyal medya ve Topluluk Yönetimi yetkinliği: sosyal ağların kurumsal yönetiminde stratejik bir vizyon geliştirme yeteneği.

Teknik kategori aşağıdaki yetkinlikleri içerir:

- Uluslararası Pazarlar yetkinliği için satış teknikleri: müşteriler/müşteriler ile anlaşmalar yapma yeteneği.
- Excel veya Google E-Tablolar ileri düzey yeterlilik: verileri analiz etmek, sonuçları çıkarmak ve görsel grafikler veya raporlar oluşturmak için Excel veya Google E-Tablolar'daki ana işlevleri ve grafikleri kullanma becerisi.



- Araştırma pazarlama yetkinliğinde istatistik: araştırma pazarlamasında sonuçlar çıkarmak için istatistiksel değişkenleri kullanma yeteneği.

Çapraz kategori aşağıdaki yeterlilikleri içeriyordu:

- Refah yetkinliği: hissedarların vizyon ve beklentilerine göre hedef grup ve toplum için refah yaratan projeleri organize etme yeteneği.
- Stratejik Kurumsal Sosyal Sorumluluk yetkinliği: daha iyi bir topluma en fazla katkıda bulunan sosyal projeleri geliştirme / destekleme yeteneği.
- Yaratıcılık ve Yenilikçilik yetkinliği: sosyal açıdan sorumlu ve sürdürülebilir kalkınmada kilit faktörlerden biri olarak yeniliğe hakim olma yeteneği.

YENİLİKÇİ ÖĞRENME METODOLOJİLERİ

Yukarıda listelenen yeterlilikleri ve becerileri geliştirmek amacıyla, ITHEN'in ortakları, ağ tarafından verilen gelecekteki tüm ortak uluslararası kurslarda entegre edilecek ve kullanılacak bazı yenilikçi öğretim metodolojileri belirlemiştir. Bu metodolojiler, öğrencilerde pazar odaklı temel yeterliliklerin geliştirilmesine yardımcı olabilir. Ek olarak, tüm bu metodolojiler, ya içsel özellikleri ya da ağ tarafından tanımlanan yeterliliklere uygulanma özellikleri açısından son derece yenilikçidir.

Ağ tarafından tanımlanan ITHEN metodolojileri şunlardır:

- Ters yüz edilmiş sınıf
- Yapboz Akran Öğretimi
- İş Vaka Çalışması
- Tasarımsal düşünme
- Proje Tabanlı Öğrenme
- Meydan Okumaya Dayalı Öğrenme
- Probleme dayalı öğrenme
- İş Oyunu
- Simülasyon
- Hesaplamalı Düşünme
- Çaprazlama Metodolojisi.

Metodolojilerin anlaşılmasını ve gelecekteki uygulamalarını desteklemek için, her metodoloji, metodolojinin uygulanmasına bir örnek sağlayarak tek bir yeterliliğe bağlanmıştır. Açıkça, metodolojiler diğer yeterliliklerin geliştirilmesi için de kullanılabilir. Ayrıca, her metodoloji için bir oturum kılavuzu ve bir kullanıcı hikayesi sağlıyoruz.



TERSYÜZ EDİLMİŞ SINIF

METODOLOJİ HAKKINDA TEMEL BİLGİ

Katılan öğrenci sayısı	3-30
Yüz yüze / online	Yüz yüze uygundur/online da yapılabilir
Gerekli zaman	Görevlere bağlıdır/ min 1 saat, birkaç saat
Gerekli araçlar	projeksiyon gerekli, küçük grupların ve tabloların yaratılma olasılığı
Katılımcı Paydaşlar	Gerekli değil, fakat Kabul edilebilir, özellikle paydaşlar ile ilgili konular ele alınıyorsa
Öğretmen bu metodolojiyi uygulamak için spesifik bir eğitime ihtiyaç duyar mı?	Gerekli değil, fakat Kabul edilebilir
Gerekli sınıf motivasyonunun seviyesi	Yüksek motivasyon daha iyi sonuç getirir, özellikle aktif rol alma ve tartışmalar vb.
Sınıftaki grupların spesifik özellikleri	Motive, proaktif, çeşitli katılımcılar fakat gerekli değil
Değerlendirme	Değerlendirme doğrudan bu yöntemde gerekli değil, fakat daha derinlemesine bilgi değerlendirmesi için gerekebilir

AMAÇ

Bu metodoloji, uluslararası ortak kurslarımız öğrencilerinde aşağıdakileri geliştirmeyi amaçlayan çoklu yeterliklerin geliştirilmesi için uygulanabilir olacak şekilde çalışılmıştır:

- **Sosyal Medya ve Topluluk Yöneticisi** yetkinliği;
- **Uluslararası pazarlar için Dijital Pazarlama yetkinliği**;
- **Pazarlama yönetimi** yetkinliği

SOSYAL MEDYA & TOPLULUK YÖNETİCİSİ YETKİNLİĞİ

TANIM

Sosyal Medya ve Topluluk Yöneticisi yetkinliği, sosyal ağların kurumsal yönetiminde stratejik bir vizyon geliştirme yeteneği olarak tanımlanır.

BECERİLER

Bu yetkinliğe hakim olmak, şunları yapabilmek anlamına gelir:

- Sosyal medyada iletişim stratejileri ve politikaları tasarlamak, topluluk yöneticisi rolünü geliştirmek;
- Bir Gösterge Tablosundan sosyal medya gönderilerini planlamak ve düzenlemek;
- Yazılı ve görsel dili her sosyal medyanın kriterlerine kapsayıcı bir şekilde bilmek ve uyarlamak;
- Sosyal medya platformlarının her birinde şirket için hedef kitleyi belirlemek;
- Organik trafik oluşturmak için teknikleri uygulamak (yani, sosyal ağlardan bir açılış sayfasına.).



DAVRANIŞLAR

Mükemmel bir Topluluk Yöneticisi aşağıdaki özelliklere sahip olmalıdır:

- Yaratıcılık ve açık fikirli tutum;
- Yeni pazarlama taktikleri ve trendlerine karşı merak;
- Proaktif ve problem çözme tutumu.

GÖSTERGELER

Bu yetkinliği geliştirirken, öğrenci şunları yapabilmelidir:

1. Sosyal ağları ve işleyişini bilin (twitter, LinkedIn, Instagram...);
2. Gönderilerin dönemselleştirilmesini otomatikleştirin (hootsuite, later,... gibi uygulamaları kullanarak);
3. Tasarım ile firmanın iletmek istediği misyon arasında tutarlılık olması;
4. Dönüşüm hunisinde potansiyel müşteriler oluşturmak için teknikler geliştirin.

ULUSARARASI PAZARLAR İÇİN DİJİTAL PAZARLAMA YETKİNLİĞİ

TANIM

İşletmenin uluslararası genişlemesine yardımcı olan uygun dijital pazarlama stratejileridir. Şu konularda bilgi içerir:

- Uluslararası pazarlama unsurları
- Dijital iletişim öğeleri
- Hedef pazarın kültürü

BECERİLER

- Proje Yönetimi metodolojilerini kullanmak
- NPD ve iş stratejisi için verilere erişmek için Sosyal Dinlemenin nasıl gerçekleştirileceğini bilmek
- SEO ve Inbound Pazarlama tekniklerini uygulamak
- E-posta Pazarlamayı anlamak ve kullanmak
- Bütçe oluşturmak ve yönetmek için
- Uluslararası müşterilerle etkileşim kurmak ve pazarlama teklifleri tasarlamak için İngilizce dilini kullanmak
- Web Sitesi Oluşturma ve İçerik Pazarlama tekniklerini uygulamak

DAVRANIŞLAR

- Yaratıcı davranış
- Yeni pazarlama teknikleri ve trendlerine karşı meraklı olmak
- Yeni kültürlerle karşı meraklı olmak
- teknolojik/stratejik pazarlama anlayışına ve ilgisine sahip olmak.



GÖSTERGELER

Öğrenici şunları yapabilir:

- bir yaygınlaştırma planı tasarlamak
- müşterinin ihtiyaçlarına göre bir web sitesi tasarlamak
- kültür odaklı içerikler hazırlamak
- pazarlama stratejileri için KPI'ları belirleyin
- tamamen dijital bir pazarlama kampanyası oluşturun
- sosyal dinleme platformlarıyla çalışın
- büyük veri analiz araçlarıyla çalışmak
- verilerden stratejik iş düşüncesine nasıl geçileceğini bilmek

PAZARLAMA YÖNETİMİ YETKİNLİĞİ

TANIM

Bu yetkinlik, temel olarak bir kuruluşun pazarlama karması öğelerini belirlemeyi, iç ve dış pazarlar için pazarlama stratejileri geliştirmeyi içeren ve sonuçta kuruluşun bu pazarlardaki başarısına katkıda bulunacak pazarlama faaliyetleri ile ilgilidir.

BECERİLER

Küresel pazar gelişmelerindeki eğilimler

- Pazarlamanın iş performansındaki rolünü anlamak
- Bir iş performansında müşterilerin rolünü anlamak
- Pazarlama karması öğelerini uygulamak
- Pazarlama yönetimi stratejisi tasarlamak
- Pazarlama stratejisinin değerlendirilmesi
- Uluslararası pazarda pazarlama yönetimi

DAVRANIŞLAR

- Etkili pazarlamacılar girişimci, yenilikçi, sorumlu ve benzer zorluklardır.
- Pazarlamanın temel ilkelerini edinme ve kazanma
- Pazarlama uygulamalarını iş performansında kullanma becerisinin geliştirilmesi
- Pazarlamanın tanınması, planlanması, uygulanması ve kontrolünde özgüven oluşturmak.

GÖSTERGELER

Katılımcı şunları yapabilir:

- pazarın önemi ve gelişimi hakkında kapsamlı bir anlayış geliştirmek
- şirketlerin ve kuruluşların başarılı bir iş performansı için pazarlama yönetiminin önemini kabul etmek
- ilgili bir pazarlama stratejisini yerine getirmek için pazarlama faaliyetlerini kullanmak
- pazarlama stratejisinde pazarlama karması unsurlarını uygulamak
- iş hedeflerine göre ilgili bir pazarlama stratejisi planlamak, geliştirmek ve uygulamak
- pazar göstergelerine dayalı olarak pazarlama stratejisinin performansını değerlendirmek.



DİĞER UYGULAMALAR

Bu metodoloji aşağıdaki yeterliliklere de uygulanabilir:

- Stratejik Kurumsal Sosyal Sorumluluk;
- İnovasyon yönetimi;
- Lojistik Yönetimi;
- Kar amacı gütmeyen kuruluşlarda yönetim ve planlama;
- Kar amacı gütmeyen kuruluşlarda insan kaynakları geliştirme ve yönetimi;
- Kar amacı gütmeyen kuruluşlarda Lojistik ve BT Yapısı.

YÖNTEM

KISA AÇIKLAMA

Yapboz yöntemi "ters sınıf" anlamına gelir ve daha keyifli, daha hızlı ve daha uygun maliyetli öğrenme sağlar. İçeriğin sınıfta teslim edildiği, evde ödevlerle uygulandığı geleneksel öğretim yöntemini tersine çevirir. Yapboz'da öğrenciler içerik üzerinde çalışırlar ve sınıf arkadaşlarıyla birlikte sınıf içi alıştırmalar yaparak öğrenirler, böylece sınıfta etkinlikler yapılır. Ek olarak, Yapboz (Jigsaw) konsepti (detaylar için aşağıya bakın: BAĞLANTILI METODOLOJİLER: YAPBOZ Akran Eğitimi) teryüz edilmiş sınıfa entegre edilebilir. Yapboz, gruplar halinde öğrencilerin bir konunun bir yönü üzerinde uzmanlaşmasını (örneğin, bir grup yağmur ormanı hayvanlarının yaşam alanlarını, başka bir grup yağmur ormanı hayvanlarının yırtıcılarını inceler) ve bunu daha sonra meslektaşlarına karşılıklı olarak öğretmelerini sağlayan işbirlikli bir öğrenme stratejisidir.

İlk adım: konuyu seçtikten sonra (Keller, 2012), öğretmen, daha fazla gelişme için temel oluşturabilecek bir e-öğrenme platformunda öğrenme materyalini (fotoğraflar, videolar, metinler ve herhangi bir kaynak) sağlar. Ayrıca kamuya açık veri ve bilgi kaynaklarını da kullanabilirler. Jigsaw konseptinde, öğrenme materyalleriyle ilgili alt konular öğrenciler arasında bölünecek ve böylece dersin tüm alt konularını birlikte ele alacaklardır.

İkinci adım: öğrenciler kendilerine atanan konuyu açıklayacakları bir video, bir Power Point sunumu veya bir metin dosyası geliştireceklerdir.

Üçüncü adım: Daha sonra her öğrenci kendi çalışmasını öğretmenle sınıfta tartışacak, konuyla ilgili herhangi bir şüpheyi çözecek ve diğer öğrenciler tarafından yapılan çalışmalarla karşılaştıracaktır. Sınıf içi etkinlikler münazaraları, küçük grup tartışmalarını, kısa yazılı ödevleri, beyaz tahta alıştırmalarını ve öğrenci sunumlarını içerebilir.

Bu metodoloji, sınıfta tamamlanması zor olan uzun aktiviteler için olduğu kadar öğrencilerin kavramları uygulamak ve alıştırmak yapmak zorunda olduğu konular için de uygundur.

BÖLÜM REHBERİ

1. Geliştirmek istediğiniz yetkinlikleri tanımlayın;
2. İyi bir öğrenci katılımı oluşturduğunuzdan emin olun;
3. Çevrimiçi platforma yüklenecek materyali hazırlayın (kriter: tüm kurs konularını kapsayan ve ayrıca yeterince spesifik olan ilginç materyaller). Ek olarak, malzemelerin bölünmesi yapboz konseptini takip edebilir.

4. Kurs oturumları arasında öğrencilerle herhangi bir soruyu netleştirin
5. Öğrencilere ilk görevi verin (örneğin, sınıfın içeriği hakkında bir sunum hazırlamalarını istemek);
6. Öğrenciler kendilerine verilen konu üzerinde evde bağımsız olarak çalışırlar;
7. Öğrencilerin sınıftaki sunumlarını sınıf arkadaşlarına teslim ettiklerinde kontrol edin.
8. Son olarak öğrencilere bir final projesi verin.

ZAMAN

Oturumun süresi, öğrencilerin sunması gereken materyal miktarına ve öğrenci/grup sayısına bağlıdır. Öğrencilerin sunumlara hazırlanmaları için en az bir hafta süre verilmesi önerilir.

GEREKLİ MATERYAL

- İnternet erişimi olan bilgisayar ;
- Grup video görüşmeleri için araçlar (örn. Microsoft Teams, Zoom, Google Meet);
- Materyal paylaşımı için online araçlar (örn. Moodle, Microsoft Sharepoint..)
- Sosyal içerik oluşturma ve yaratıcılık eğitimi için araçlar, örneğin:
 - o Storyboard oluşturmak için araçlar (örn. [Storybird](#), [ACMI Storyboard Generator](#), [StoryboardThat](#),
 - o Video hazırlamak ve düzenlemek için araçlar ([Muvizu](#), [Playposit](#), [EDpuzzle](#), [VideoAnt](#),

Öğrenciler ve kaynaklar için materyaller şunları içerebilir:

- web siteleri,
- yıllık raporlar,
- makaleler,
- videolar,
- medya raporları,
- Basılı yayınlar,
- sosyal medya,
- Müşteri değerlendirmeleri,
- bireysel iletişim kişileri ve/veya
- iş birlikleri verileri.

YENİLİKÇİLİK

Yapboz konsepti ile birlikte uygulanan Ters Yüz Edilmiş Sınıf metodolojisi yenilikçi bir yaklaşımdır. Bu karışım, aynı zamanda öğretim temalarının geliştirilmesine ve öğretmenleri ve öğrencilerin birbirleriyle sürekli iletişim kurmasına yardımcı olan tabletlerin ve çevrimiçi platformların kullanımı sayesinde mümkündür. Bu yöntemle **topluluklar ve bloglar oluşturulabilir**.

Yönetim eğitimi, beş nedenden dolayı bu yöntemde desteğini hemen dile getirdi.

- **Eleştirel-yaratıcı yeniden çalışma:** sınıfta öğrenilenlerin karşılaştırıldığı ve yansıtıldığı, böylece bilgi paylaşımı ve yaratıcılık için bir fırsat yaratan bir oturumu ifade eder.
- **Becerilerin entegrasyonu:** herkes kendi bilgisini gruba getirir, diğerleriyle paylaşır ve bütünleştirir.
- **Çapraz becerilerin gelişimi:** bir takımında çalışma, koordine etme, farklı bakış açılarını karşılaştırma, zamanı yönetme ve başarısızlıklara tepki verme yeteneği kazanır.
- **Öğrenme ve pratik deney:** çeşitli grup çalışmaları aracılığıyla pratik deney yapma imkanı.
- **Aşamalılık:** Öğrencilere yıl boyunca tüm mini projelerle ilgili bir final projesi verilir.



ONLİNE UYGULAMASI

Bu metodoloji, aşağıda açıklandığı gibi çevrimiçi olarak uygulanabilir.

- Materyal paylaşımı, öğrencilerle çevrimdışı buluşmaya gerek kalmadan çevrimiçi platformlarda yapılacaktır.
- Öğrencilerin çalışmaları özerk olacaktır. Yöntem, işbirliğini kolaylaştırmak için video görüşmeleri gibi çevrimiçi araçları kullanacak.
- Üçüncü adımda öğrenciler çevrimiçi sınıfta öğretmenleri ve akranları ile çalışmalarını tartışırlar.

Amador ve Mederer (2013) dinamik bir çevrimiçi kurs oluşturmak için sınıf mevcudunu düşük tutmanın, belki de yüz yüze versiyonundan daha düşük tutmanın mantıklı olduğunu ifade etmektedir. Bu nedenle, kursun çevrimiçi versiyonuna en fazla 20 öğrenci kaydolmaktadır. Yüz yüze kursunun diğer bölümleri kolayca çevrimiçine aktarılır. Ancak kursun çevrimiçi versiyonunda hem büyük tartışmalar hem de yapboz grupları daha yoğun olarak kullanılıyor ve bu teknikler öğrencilerin katılımını sağlamak için bir strateji olarak entegre ediliyor. Çevrimiçi kurs sırasında öğrenciler, her ders konusu için aynı anda iki farklı tartışmaya katkıda bulunur. Ders slaytlarına dayalı tüm sınıf tartışması, tartışma panosunda yayınlanır ve bir değerlendirme tablosu kullanılarak derecelendirilir.

İZLEME VE DEĞERLENDİRME ARAÇLARI

Etkinlikleri değerlendirmek için kursun sonunu beklememek çok önemlidir, aksi takdirde hataları bulmak ve bazı iyileştirme önlemleri uygulamak için çok geç olacaktır.

İzlemede, öğrencilerin bireysel ve grup performanslarını değerlendirmek için objektif kriterler geliştirilir. Değerlendirmede temel amaç, öğrencilerin pedagojik becerilerini değil, konuyla ilgili yeterliliklerini geliştirmektir. Sunumları sırasında gerçekten öğrenip öğrenmediklerini doğrulamanın iyi bir yolu, içerikler hakkında bazı derinlemesine sorular iletmek ve daha fazla açıklama istemektir. Ayrıca, her ders sırasında bazı testler verilebilir. Genel olarak, öğretim görevlisinin öğrencilerin katılımına ve profesyonelliğine dikkat etmesi önerilir. Sınıf arkadaşlarının sunumları sırasında bazı öğrencilerin dikkati dağılabilir veya ciddi bir dikkat veremeyebilir. Bu durumda, öğretim görevlisinin müdahale etmesi ve - gerekirse - ters çevrilmiş sınıfın geçici olarak askıya alınmasını düşünmesi tavsiye edilir.

KULLANICI HİKAYESİ

Paolo, Fondazione JobsAcademy'de Sosyal Medya Yönetimi öğretmenidir. Öğrencileri Topluluk yönetimi konusyla derinden ilgileniyorlar ve ilk derslerden beri birçok soru soruyorlar ve verilen her yeni bilgi hakkında tartışıyorlar. Paolo, öğrencilerin bu geri bildiriminden içtenlikle memnundur, ancak iki haftalık dersten sonra planladığı tüm açıklamaları tamamlamak için zamanının olmadığını fark eder. Eğitim programını belirlenen süre içerisinde tamamlamalıdır, ancak aynı zamanda öğrencilerin tartışmalarını ve etkileşimlerini de durdurmak istemez. Ayrıca, öğrencilerinden bazıları, bilgileri detaylandırmak için daha fazla zamana ihtiyaçları olduğu için sınıf içi tartışmalara katılmamaktadır.

Daha sonra, sınıfta genellikle açıkladığı bazı içeriklerin öğrenciler tarafından evde bağımsız olarak kolayca çalışılabileceğini ve sonraki derslerde başkalarıyla tartışılabileceğini fark eder. Bu şekilde, sınıftaki tartışmanın zaman alması durumunda sorun olmaz, aslında sınıf zamanı özellikle öğrencilerin etkileşimine ayrılmıştır.

Paolo, tüm öğrencilerinin bir Microsoft hesabı olduğundan, öğrenciler için didaktik içerikleri yüklemek için bir araç olarak Microsoft Sharepoint'i kullanıyor. Öğrencilerden materyalleri okuyup incelemelerini ve sınıf arkadaşlarına ders içeriği sunan sunumlar oluşturmak için bunları gruplara ayırmalarını ister. Öğrenciler "derslerini" hazırlamak için tercih ettikleri aracı seçebilirler. Sunumları sırasında, bazı

kavramlar net olmadığında veya daha fazla araştırılması gerektiğinde Paolo müdahale eder. Bu nedenle, sınıftaki zaman esas olarak öğrencilerin sunumları ve tartışmaları için, ancak rehberli bir şekilde kullanılır.

Bunlar, Paolo'nun uyguladığı 6 Adımdır:

1. Planlama: Özellikle hangi dersi çevirmek istediğinizi belirleyin. Temel öğrenme çıktıları ve bir ders planını ana hatlarıyla belirtin.
2. Kayıt: Bu dersi yüz yüze öğretmek yerine bir video çekin. Sınıfta bahsettiğiniz tüm temel unsurları içerdiğinden emin olun.
3. Paylaşma: Videoyu öğrencilerinize gönderin. İlgi çekici ve anlaşılır hale getirin. Videonun içeriğinin sınıfta tamamen tartışılacağını açıklayın.
4. Değişim: Öğrenciler dersi gördüler, eskisinden daha derine gitmeye hazırlandılar.
5. Grup: Konuyu tartışmanın etkili bir yolu, öğrencilere gerçekleştirmeleri için bir görev verilen gruplara ayırmaktır. Şiir yaz, oyun yaz, video çek vb.
6. Yeniden Gruplandırın: Bireysel grubun çalışmalarını herkesle paylaşmak için sınıfı tekrar bir araya getirin. Sorular sorun, mümkün olduğunca derinlemesine değerlendirme yapın.

İLGİLİ METODOLOJİLER

- **Yapboz Akran Öğrenme**

Ters yüz edilmiş bir sınıf, öğrencilerin proaktif bir rolü ile yenilikçi bir öğrenme yöntemidir. Ayrıca, yapboz akran öğrenme, öğrencilerin küçük gruplar halinde işbirliği yaparak öğrenmeleri ve öğrenilen kavramları sınıftaki diğer akranlarına öğretmek için sorumluluk almaları yöntemidir. Öğrenciler için daha etkileşimli ve işbirlikçi öğrenme ortamları yaratırken, onları hızla gelişen bir pazarın zorluklarına daha uyumlu hale getirmeye hazırlayan bir araç olarak uygulanabilir bir araçtır. Yapboz, her öğrenciyi öğrenme sürecinde sorumlu tutacak şekilde tasarlandığından bu konuda faydalı olabilir. Öğrencileri, grup bağımlılığı ve bireysel sorumluluk arasında bir denge bulma pratiği yaparken işverenler tarafından değer verilen çeşitli beceri setlerini geliştirmeye teşvik eden işbirlikçi ancak özerk bir öğrenme ortamı sağlar (Ye ve diğerleri, 2020).

KAYNAKLAR

- **Keller, K.** (2012). Strategic brand management (4th ed.). Upper Saddle River, NJ: Prentice Hall PTR.
- **Amador, J. A., and H. Mederer** (2013). Migrating successful student engagement strategies online: Opportunities and challenges using jigsaw groups and problem-based learning. *Journal of Online Learning and Teaching*, 9(1), 89-105.
- **Ye, C., H. Lee, C. Cavazos, J. Katrichis, and A. Wei Hao** (2020). Peer teaching in digital marketing courses: A conceptual framework. *Marketing Education Review*, DOI: 10.1080/10528008.2020.1859388
- **Birgili, B., Seggie, F. N., & Oğuz, E.** (2021). The trends and outcomes of flipped learning research between 2012 and 2018: A descriptive content analysis. *Journal of Computers in Education*, 1-30.
- **Chen Hsieh, J. S., Wu, W. C. V., & Marek, M. W.** (2017). Using the flipped classroom to enhance EFL learning. *Computer Assisted Language Learning*, 30(1-2), 1-21.



- **Hossein-Mohand, H., Trujillo-Torres, J. M., Gómez-García, M., Hossein-Mohand, H., & Campos-Soto, A.** (2021). Analysis of the Use and Integration of the Flipped Learning Model, Project-Based Learning, and Gamification Methodologies by Secondary School Mathematics Teachers. *Sustainability*, 13(5), 2606.
- **Salas-Rueda, R. A.** (2021). Use of flipped classroom in the marketing career during the educational process on financial mathematics. *Education and Information Technologies*, 1-24.
- **Shyr, W. J., & Chen, C. H.** (2018). Designing a technology-enhanced flipped learning system to facilitate students' self-regulation and performance. *Journal of Computer assisted learning*, 34(1), 53-62.
- <https://www.mef.edu.tr/en/flipped-learning#gsc.tab=0>
- <https://learningfoundation.org.uk/schools/how-can-i-make-it-happen/toolkit/engagement/teacher-engagement/the-flipped-classroom/>
- <https://facultyinnovate.utexas.edu/how-to-flip>
- <https://utah.instructure.com/courses/311724>
- <https://www.modelteaching.com/education-articles/technology-in-the-classroom/flipping-the-classroom-script-flipped-learning-vs-traditional-classroom-learning>



YAPBOZ AKRAN ÖĞRENME

METODOLOJİ HAKKINDA TEMEL BİLGİ

Katılan öğrenci sayısı	4 - 50
Yüz yüze / online	Yüzyüze uygundur, online da Kabul edilebilir
Gerekli zaman	Min 2 saat, tek bir oturumda yapılabilir
Gerekli araçlar	Özel bir araca ihtiyaç yok
Katılımcı Paydaşlar	Gerekli değil
Öğretmen bu metodolojiyi uygulamak için spesifik bir eğitime ihtiyaç duyar mı?	Gerekli değil
Gerekli sınıf motivasyonunun seviyesi	Uygun değil
Sınıftaki grupların spesifik özellikleri	Yok
Değerlendirme	Oturumun sonunda öğrencilere quiz uygulanabilir, öğrencilerin oturum sırasındaki bilgileri değerlendirilir.

AMAÇ

Bu metodoloji, uluslararası ortak kurslarımız öğrencilerinde aşağıdakileri geliştirmeyi amaçlayan çoklu yeterliklerin geliştirilmesi için uygulanabilir olacak şekilde çalışılmıştır:

- **Sosyal Medya ve Topluluk Yöneticisi** yetkinliği;
- **Uluslararası pazarlar için Dijital Pazarlama yetkinliği**;
- **Pazarlama yönetimi** yetkinliği

Bu yeterliliklerin detayı için "[TERSÜZ EDİLMİŞ SINIF](#)" bölümünü inceleyiniz.

METODOLOJİ

KISA AÇIKLAMA

Yapboz akran öğretimi, öğrencilerin küçük gruplar halinde işbirliği yaparak öğrenmeleri ve öğrenilen kavramları sınıftaki diğer akranlarına öğretmek için sorumluluk almaları yöntemidir. Öğrenciler için daha etkileşimli ve işbirlikçi öğrenme ortamları yaratırken, onları hızla gelişen bir pazarın zorluklarına daha uyumlu hale getirmeye hazırlayan bir araç olarak uygulanabilir bir araçtır. Yapboz, öğrenme sürecinde birbirini sorumlu tutacak şekilde tasarlandığından bu konuda faydalı olabilir. Öğrencileri, grup bağımlılığı ve bireysel sorumluluk arasında bir denge bulma pratiği yaparken işverenler tarafından değer verilen çeşitli beceri setlerini geliştirmeye teşvik eden işbirlikçi ancak özerk bir öğrenme ortamı sağlar (Ye ve diğerleri, 2020).

Yöntem, sınıfların, grup üyelerinin belirli bir konuyu gruptaki diğer üyelere öğretmekten sorumlu olduğu, yapboz grupları (JG) adı verilen küçük gruplara atanmasıyla gerçekleştirilir. Bir JG'deki üyeler, öğretmek için belirli bir konu seçecek ve aynı konuyu öğretmekten sorumlu öğrencilerden oluşan bir uzman grubuna (EG) gidecektir.



BÖLÜM REHBERİ

- 1. Öğrencileri 5 veya 6 kişilik yapboz gruplarına ayırın.** (gruplar cinsiyet, etnik köken, ırk ve yetenek açısından farklı olmalıdır)
- 2. Her gruptan bir öğrenciyi lider olarak atayın.** (başlangıçta, bu kişi gruptaki en olgun öğrenci olmalıdır)
- 3. Günün dersini 5-6 bölüme ayırın.** (örneğin, tarih öğrencilerinin Eleanor Roosevelt hakkında bilgi edinmelerini istiyorsanız, onun kısa bir biyografisini bağımsız bölümlere ayırabilirsiniz: (1) Çocukluğu, (2) Franklin ve çocuklarıyla olan aile hayatı, (3) Franklin'in çocuk felci geçirmesinden sonraki hayatı, (4) Beyaz Saray'da First Lady olarak çalışması ve (5) Franklin'in ölümünden sonraki hayatı ve çalışması)
- 4. Her öğrenciyi bir bölümü öğrenmesi için atayın.** (öğrencilerin yalnızca kendi bölümlerine doğrudan erişimlerinin olduğundan emin olun)
- 5. Öğrencilere kendi bölümlerini en az iki kez okumaları ve ona aşına olmaları için zaman verin.** (ezberlemelerine gerek yok)
- 6. Her yapboz grubundan bir öğrencinin aynı bölüme atanan diğer öğrencilere katılmasını sağlayarak geçici "uzman grupları" oluşturun.** (Bu uzman gruplarındaki öğrencilere kendi bölümlerinin ana noktalarını tartışmaları ve yapboz gruplarına yapacakları sunumları prova etmeleri için zaman verin)
- 7. Öğrencileri yapboz gruplarına geri getirin.**
- 8. Her öğrenciden kendi bölümünü gruba sunmasını isteyin.** (gruptaki diğerlerini açıklama için soru sormaya teşvik edin)
- 9. Süreci gözlemleyerek gruptan gruba gezinin.** (herhangi bir grup sorun yaşıyorsa (örneğin, bir üye baskın veya rahatsız ediciyse), uygun bir müdahale yapın. Sonunda, grup liderinin bu görevi yerine getirmesi en iyisidir.)
- 10. Seansın sonunda materyalle ilgili bir test yapın.** (öğrenciler çabucak bu oturumların sadece eğlence ve oyun olmadığını, aynı zamanda gerçekten önemli olduğunu anlarlar.)

ZAMAN

Oturumun süresi esas olarak öğrencilerin çalışması gereken materyallerin miktarına ve grup büyüklüğüne bağlıdır (gruplar içinde daha fazla uzman grubu ve sunum olduğu için daha büyük gruplar daha fazla zaman alır). Genellikle, tam bir yapboz sınıf oturumunu gerçekleştirmek için 3-4 saat yeterlidir.

GEREKLI MATERYAL



Yapboz sınıfı yüzyüze ya da çevrimiçi yapılabilir. Eğer çevrimiçi yapılacakca öğrencilerin aşağıdakilere sahip olması gerekecektir:

- İnternet erişimi olan bilgisayar ;
- Grup video görüşmeleri için araçlar (örn. Microsoft Teams, Zoom, Google Meet);
- Materyal paylaşımı için online araçlar (örn. Moodle, Microsoft Sharepoint..)

Öğrenciler için kaynaklar ve materyaller şunları içerebilir:

- web siteleri,
- yıllık raporlar,
- makaleler,
- videolar,
- medya raporları,
- Basılı yayınlar,
- sosyal medya,
- Müşteri değerlendirmeleri,
- bireysel iletişim kişileri ve/veya
- iş birlikleri verileri.

YENİLİKÇİLİK

Yapboz sınıfı, **geleneksel öğretim yöntemlerine kıyasla aşağıdaki avantajlara** sahiptir:

- öğrenmesi kolay
- öğretmenler onunla çalışmaktan hoşlanır
- diğer öğretim stratejileriyle birlikte kullanılabilir
- günde sadece 1 saat kullanılsa bile çalışır
- çekim için ücretsiz

Yapbozun başlıca **faidaları** şunlardır:

- materyali öğrenmenin çok verimli yolu
- dinlemeyi, katılımı ve empatiyi teşvik edin
- öğrenciler arasındaki ırk çatışmasını azaltmak
- daha iyi öğrenme, test performansını iyileştirme
- öğrenci motivasyonunu artırmak, devamsızlığı azaltmak
- öğrenme deneyiminden alınan zevki artırmak, okuldan daha fazla hoşlanmak.

Karşılıklı bağımlılık gereklidir – öğrencileri öğrenmelerinde aktif rol almaya teşvik eder. Bir tür öğretmen olurken, her öğrenci diğerleri için değerli bir kaynak haline gelir. Grup üyeleri, ortak bir amacı gerçekleştirmek için bir ekip olarak birlikte çalışmalıdır; her insan diğerlerine bağlıdır. Herkes bir ekip olarak birlikte iyi çalışmadıkça hiçbir öğrenci tam olarak başarılı olamaz. Bu "tasarım yoluyla işbirliği", sınıftaki tüm öğrenciler arasında etkileşimi kolaylaştırır ve ortak görevlerine katkıda bulunanlar olarak birbirlerine değer vermelerine yol açar.

Bazı öğretmenler, öğrencilerini zaman zaman küçük gruplara ayırarak onlara işbirliği yapmaları talimatını verdiklerinden, işbirlikli öğrenme yaklaşımını zaten denediklerini hissedebilirler. Yine de işbirlikli öğrenme, gençleri bir masanın etrafına oturtmaktan ve onlara paylaşmalarını, birlikte çalışmalarını ve birbirlerine iyi davranmalarını söylemekten fazlasını gerektirir. Bu tür iyi, yapılandırılmamış durumlar,



yapbozun ve diğer yapılandırılmış işbirliği stratejilerinin çok iyi çalışmasını sağlayan önemli unsurları ve güvenceleri içermez.

ONLİNE UYGULAMA

Yapboz sınıfı çevrimiçi olarak kolayca uygulanabilir:

- Materyal paylaşımı öğrencilerle yüz yüze görüşmeye gerek kalmadan online platformlarda yapılacaktır.
- Öğrencilerin çalışmaları özektir ve öğrenci grupları olması durumunda görüntülü görüşme ve işbirlikli çalışmayı sağlayan araçlarla yapılabilir.
- Grup sunumları ve final sınavları, görüntülü aramalar ve diğer araçlar (örn. Zoom'da Ara Odaları) aracılığıyla düzenlenebilir.

İZLEME VE DEĞERLENDİRME ARAÇLARI

Aktiviteleri değerlendirmek için oturumun sonunu beklememek çok önemlidir, aksi takdirde bazı toparlanma önlemlerinin uygulanmasında geç kalınabilir.

İzlemede, öğrencilerin bireysel ve grup performanslarını değerlendirmek için objektif kriterler geliştirilir. Değerlendirmede temel amaç, öğrencilerin pedagojik becerilerini değil, konuyla ilgili yeterliliklerini geliştirmektir.

Genel olarak, öğretim görevlisinin öğrencilerin katılımına ve profesyonelliğine dikkat etmesi önerilir. Sınıf arkadaşlarının sunumları sırasında bazı öğrencilerin dikkati dağılabilir veya ciddi bir dikkat veremeyebilir. Bu durumda, öğretim görevlisinin müdahale etmesi ve - gerekirse - ters yüz edilmiş sınıfın geçici olarak askıya alınmasını düşünmesi önerilir.

KULLANICI HİKAYESİ

Bu, 1970'lerde ABD'de yapboz sınıfının ilk uygulamalarından birine katılan bir öğrenci Carlos hakkında bir hikaye. Öğrenciler, ırk, etnik köken ve cinsiyet açısından çeşitlendirilen küçük gruplara ayrıldı ve her öğrenciyi Roosevelt'in biyografisinin belirli bir bölümünden sorumlu hale getirdi. Söylemeye gerek yok, her gruptaki en az bir veya iki öğrenci sınıf arkadaşları tarafından zaten "kaybeden" olarak görülüyordu.

Carlos böyle bir öğrenciydi. Carlos yeni çevresinde çok utangaç ve güvensizdi. İngilizce onun ikinci diliydi. Oldukça iyi konuşuyordu ama hafif bir aksanla. Deneyimini hayal etmeye çalışın: Kendisi gibi tamamen Hispanik öğrencilerden oluşan, yeterli düzeyde finanse edilmeyen, standartların altında bir mahalle okuluna gittikten sonra, aniden şehrin diğer tarafına otobüsle şehrin orta sınıf bölgesine götürüldü ve akıcı bir şekilde İngilizce konuşan Anglo öğrencilerinin olduğu bir sınıfa başladı.

Sınıf, öğrenciler artık küçük gruplar halinde birlikte çalışacak şekilde yeniden yapılandırıldığında, bu başlangıçta Carlos için korkunçtu. Artık koltuğuna gizlice girip odanın arkasına saklanamazdı. Yapboz yapısı, okuma sırası kendisine geldiğinde konuşmasını gerekli kıldı. Eleanor Roosevelt'in Birleşmiş Milletler'deki çalışmalarını inceleyen diğer kişilerle birlikte prova yaparak biraz güven kazanmış olsa da, yapboz grubundaki öğrencilere öğretme sırası kendisine geldiğinde hala konuşmakta isteksizdi. Kızardı, kekeledi ve öğrendiği materyali anlatmakta güçlük çekti. Rekabetçi sınıfın yöntemlerinde becerikli olan diğer öğrenciler onunla hemen alay ettiler.

Araştırma görevlilerinden biri, Carlos'un grubundaki bazı üyelerin, "Sen aptalsın. Ne yaptığını bilmiyorsun. İngilizce bile konuşamıyorsun." Onları "kibar ol" ya da "işbirliği yapmaya çalış" diye nasihat



etmek yerine basit ama güçlü bir açıklama yaptı: "Carlos ile böyle konuşmak senin için eğlenceli olabilir, ama faydası olmayacak. Eleanor Roosevelt'in Birleşmiş Milletler'de neler başardığı hakkında bir şeyler öğrenirseniz - sınav yaklaşık 15 dakika içinde verilecektir." Başka bir deyişle, öğrencilere durumun değiştiğini hatırlattı. Geçmişte, birbirleriyle rekabet ederken onlara faydalı olabilecek davranışların aynısı, şimdi onlara çok önemli bir şeye mal olacaktı: sınavda iyi yapma şansı.

Eski, işlevsiz alışkanlıklar kolay kolay ölmez. Ama ölürlür. Yapbozla çalıştıktan birkaç gün sonra, Carlos'un grup arkadaşları yavaş yavaş taktiklerini değiştirmeleri gerektiğini anladılar. Carlos'u rahatsız etmek artık onların çıkarına değildi; kendilerini iyi yapmak için onun iyi performans göstermesine ihtiyaçları vardı. Aslında, Carlos'un performansını baltalamayacak sorular sormanın bir yolunu bulmak için kendilerini Carlos'un yerine koymaları gerekiyordu.

Bir veya iki hafta sonra, Carlos'un grup arkadaşlarının çoğu yetenekli görüşmeciler haline geldiler, ona ilgili sorular sordular ve net cevaplar vermesine yardımcı oldular. Ve Carlos başarılı oldukça, grup arkadaşları onu daha olumlu bir gözle görmeye başladı. Üstelik, Carlos kendini yeni bir ışık altında, farklı etnik gruplardan başkalarıyla çalışabilen, sınıfın yetkin bir üyesi olarak gördü. Benlik saygısı arttı ve büyüdükçe performansı daha da arttı. Ayrıca Carlos, grup arkadaşlarını arkadaş canlısı ve destekleyici olarak görmeye başladı. Anglo çocukların Carlos hakkında ve Carlos'un Anglo çocuklar hakkında sahip oldukları etnik klişeler dramatik bir şekilde değişme sürecindeydi. Okul daha insancıl, heyecan verici bir yer haline geldi ve devamsızlık azaldı.

KAYNAKLAR

- **Ye, C., H. Lee, C. Cavazos, J. Katrichis, and A. Wei Hao (2020).** Peer teaching in digital marketing courses: A conceptual framework. *Marketing Education Review*, DOI: 10.1080/10528008.2020.1859388
- **Social Psychology Network (2021).** THE JIGSAW CLASSROOM. <https://www.jigsaw.org/>



İŞLETME VAKASI ÇALIŞMASI

METODOLOJİ HAKKINDA TEMEL BİLGİ

Katılan öğrenci sayısı	Minimum 6 - maximum 30
Yüz yüze / online	Tercihen yüz yüze
Gerekli zaman	Oturum başına 2 -3 saat/ en az 4 hafta
Gerekli araçlar	Projeksiyon, bilgisayar ve internet
Katılımcı Paydaşlar	Gerekli değil
Öğretmen bu metodolojiyi uygulamak için spesifik bir eğitime ihtiyaç duyar mı?	Gerekli değil
Gerekli sınıf motivasyonunun seviyesi	Normal motivasyon
Sınıftaki grupların spesifik özellikleri	Yok
Değerlendirme	Vaka çalışması sırasındaki faaliyetler ve sonraki değerlendirmeler

AMAÇ

Bu metodoloji, uluslararası ortak kurslarımızın öğrencilerinde geliştirmeyi hedeflediğimiz iki yeterliliğin geliştirilmesi için geçerli olacak şekilde çalışılmıştır: **ileri düzey Excel veya Google sayfaları** ve **İyi Olma yeterliliği**. Her iki yeterlilik de tek bir İş Vakasında birleştirilebilir ve tek bir kursta öğretilir, böylece öğrenciler her ikisini de edinebilir.

İş Vaka Çalışması metodolojisi, **İnovasyon Yönetiminde** yetkinliğin geliştirilmesi için de uygulanabilecek şekilde incelenmiştir.

Metodoloji ayrıca bir dizi başka yetkinliğe de uygulanabilir ve **disiplinler arası düşünmeye** yardımcı olur.

İLERİ SEVİYE EXCEL VEYA GOOGLE SAYFALARI YETERLİLİĞİ

TANIM

Excel veya Google Sayfalarının yetkinliği, Excel veya Google sayfası ile çalışırken ana işlevleri ve grafikleri kullanma yeteneği olarak tanımlanır.

Şu konularda bilgi içerir:

- Veri analizi;
- Önemli verilerin yakalanması ve kaydedilmesi;
- Sayfa düzenini yönetme;
- Raporların ve grafiklerin tasarımı;
- Temel ve/veya ileri matematik bilgisi;
- İBB kursu sırasında geliştirilen istatistiksel bilgiler.



BECERİLER

İleri düzey bir Excel kullanıcısı olmak şu anlama gelir:

- Verileri farklı formatlarda analiz etme (zaman, yüzde, para birimi, sayısal...);
- Veri sıralama ve veri filtreleme;
- Analitik ve problem çözme düşüncesinin geliştirilmesi;
- Gözlem becerileri;
- Verileri anlamlı bir şekilde açıklamak ve yorumlamak için ilgili verileri seçerek grafikler çizme yeteneği;
- Analitik ve problem çözücü bir bakış açısı geliştirmek;
- Mantıksal düşünmeyi geliştirmek;
- Pivot tabloyu kullanma.

DAVRANIŞLAR

Bunlar, yeterlilikte iyi olmak için tutumlardır:

- Proaktivite
- Yeni kavram ve işlevleri öğrenmeye isteklilik
- Bu alanda güncellenmek için sürekli eğitim almaya istekli olmak
- Problem çözme tutumu
- Sabır
- Kişisel amaç
- Açık görüşlü
- İletişimsel beceri
- Stratejik Vizyon.

GÖSTERGELER

Excel yetkinliği için göstergeler şunlardır:

- IF, COUNT IF, SUM, SUM IF... işlevini kullanma
- Veritabanından grafik oluşturma ve yorumlama
- Dinamik pivot tablo oluşturma ve güncelleme
- Farklı formattaki veri dosyalarını içe ve dışa aktarma
- VLOOKUP işlevini kullanma
- Spesifik problemlerin sonuçlarını kontrol etmek için prosedürleri denetlemek ve uygulamak.

UYGULAMALAR

Excel veya Google sayfası ileri seviyesi ayrıca aşağıdaki yeterliliklerin geliştirilmesine yardımcı olur:

- Verileri kullanma ve verileri yorumlama olarak dijital yeterlilik;
- Bir şirketteki temel bilgi verilerini ve bilgiyi yorumlamaya yardımcı olduğu için, organizasyonel gelişimin bir parçası olarak bilgi yönetimi;
- Küresel pazardaki eğilimleri analiz etmeye ve strateji belirlemeye yardımcı olduğu için pazarlama yönetimi;
- Araştırma Pazarlamasında İstatistik ve çeşitli istatistiksel işlevler;
- Sosyal medya ve topluluk yönetimi becerileri



İYİ OLMA YETERLİLİĞİ

TANIM

İyi Olma (veya Örgütsel Mutluluk) yeterliliği, Bakker vd. (2011) tarafından, bir profesyonelin işinden memnun olduğu zaman sevinç ve mutluluk gibi olumlu duyguları sık sık yaşadığını ve nadiren üzüntü ve öfke gibi olumsuz duyguları deneyimlediğini göz önünde bulundurarak tanımlanmaktadır.

Şu konularda bilgi içerir:

- İnsan kaynakları yönetimi;
- Liderlik;
- Örgütsel mutluluk;
- -Organizasyon kültürü;
- -Örgütsel iletişim;
- Dahili pazarlama;
- Teşhis ve veri analizi.

BECERİLER

Örgütsel Mutluluk yeterliliğini kullanmak şu anlama gelir:

- Bir organizasyonda refah ve kâr yaratmanın nasıl entegre edileceğini bilmek;
- Örgütsel mutluluk kültürünün nasıl teşvik edileceğini bilmek;
- Tüketici ihtiyaçlarını karşılayan, refahı teşvik eden ve paydaşlar için değer yaratan yeni ürünlerin nasıl geliştirileceğini bilmek;
- İnsan kaynakları stratejik vizyonuna sahip olmak;
- Mutluluk yöneticisi olarak hareket etmek.

DAVRANIŞLAR

Aşağıdakiler, bu yeterlilikte uzman olmak için gerekli davranışları göstermektedir:

- Proaktivite
- Yeni kavram ve işlevleri öğrenmeye isteklilik
- Bu alanda güncellenmek için sürekli eğitim almaya istekli olmak
- Problem çözme tutumu
- Sabır
- Kişisel taahhüt
- Açık fikirlilik
- İletişimsellik
- Stratejik Vizyon.

GÖSTERGELER



Örgütsel Mutluluk yeterliliğinin göstergeleri şunlardır:

- Örgütsel bir mutluluk kültürü elde etmek için periyodik olarak uygulanan Örgütsel Mutluluk teşhisi;
- Örgütsel mutluluk seviyesinin ölçülmesi;
- Örgütsel mutluluk ve karlılık ilişkisi.

İNOVASYON YÖNETİMİ YETERLİLİĞİ

TANIM

İnovasyon Yönetiminin yetkinliği, yenilikçi bilgiyi uygulamaya aktarma kapasitesi anlamına gelir. Bu geniş yetkinlik, inovasyonun stratejik yönlerinin bilgisini ve kullanımını, başarılı yenilikçi projelerin öğelerini, risk yönetimini, işbirliği stratejileri ve açık inovasyonu, Ar-Ge yönetimini ve fikri mülkiyet korumasına ilişkin temel bilgileri içerir.

Aşağıdaki bilgileri içerir:

- Açık inovasyon oluşturma seviyesi ___
- Araştırma ve geliştirme (Ar-Ge) için işbirliği ve ağlar ___
- Farklı açıklık tonları ___
- İçgörüler ve fikirler üretme: Müşterilerle birlikte oluşturma ___
- Açık iş ekosistemlerinde/topluluklarında/ağlarında yenilik
- Endüstri platformlarında çevrimiçi açık inovasyon
- Kitlesel kaynak kullanımı

BECERİLER

Gelişmiş bir İnovasyon Yönetimine sahip olmak şu anlama gelir:

- İnovasyonun stratejik ve operasyonel yönlerini anlamak ve bunlarla ilgilenmek
- İşbirliği ve açık inovasyon süreçlerini yönetmek ve paydaşlarla verimli işbirliği yapmak
- Fikri mülkiyetin korunması ve yönetiminin temellerini bilmek
- Know-how'ı iş uygulamalarına aktarmayı başarmak

DAVRANIŞLAR

Bireysel düzeyde, ekonomide, toplumda ve çevrede yeniliğe karşı olumlu tutum geliştirmek.

- Yaratıcı ve eleştirel düşünme
- Açık fikirlilik
- Proje ve iş vakası odaklı olmak
- Merak
- Risk alma istekliliği ve ısrarcı olma yeteneği

GÖSTERGELER



İnovasyon Yönetim yetkinliği için göstergeler şunlardır:

- İnovasyon yeteneklerini geliştirmek ve bunları kurum kültürüne aktarmak
- Temel bir IP koruma planı geliştirin
- Ana otomasyon, işbirliği ve işlem yönetimi araçlarını kullanın
- Aynı anda birden fazla projeye öncelik verin
- Takım için net kararlar alın ve hedeflerin haritasını çıkarın

DİĞER UYGULAMALAR

Bu metodoloji aşağıdaki yeterliliklere de uygulanabilir:

- Uluslararası pazarlar için Satış teknikleri;
- Uluslararası pazarlar için Dijital Pazarlama;
- Sosyal medya ve Topluluk Yöneticisi becerileri;
- Stratejik Kurumsal Sosyal Sorumluluk;
- Örgütsel Gelişim için bir tetikleyici olarak Bilgi Yönetimi;
- Yaratıcılık ve Yenilikçilik;
- Pazarlama Yönetimi;
- Lojistik Yönetimi;
- Kar amacı gütmeyen kuruluşlarda yönetim ve planlama.

METODOLOJİ

KISA TANIM

İş vaka çalışması, **öğrencilerin bir şirketin vakasını tanımlamasını ve analiz etmesini**, bir **dizi soruya yanıt** vermesini gerektirir. Vaka çalışmasını kolaylaştırmak için, öğrencilerin örnek olarak kullanabilmeleri için somut bir iş alanı veya somut bir şirket seçmek/kullanmak iyidir (özel sektörle işbirliği ile bağlantılı). Bununla bağlantılı olarak, seçilen alanla ilgili ilgili veriler analiz edilerek adım adım çözülebilecek bazı zorluklar tanıtılmaktadır. **Vaka çalışmasında ortaya çıkan sorular**, metinde daha önce tanımlanan **özerklik, problem çözme** veya analitik ruh gibi becerileri geliştirirken, yetkinliğin edinilmesine odaklanır. Öğrencilerin ürünü, bir işletme sorununun ayrıntılı bir açıklamasıdır. En iyi durumda, özel bir şirket veya kuruluşta çalışma deneyimi olan ve şirketlerin belirli bir alanda karşılaştığı zorlukları bilen bir kişinin desteğiyle yazılacaktır.

Vaka çalışması metodolojisinin birincil amacı, yönetim eğitimine bir gerçekçilik ölçüsü getirmektir. Teorik kavramların aksine, kavramların uygulanmasına ve gerçek dünyadaki iş sorunlarına çözümlerin geliştirilmesine odaklanır. Öğrenci kavramları pratikte uygulamayı öğrenir.

Öğrenci ürününün açılış paragrafı, vaka gerçekleştiğinde (belirli tarihler verilebilir) sorun sorununun doğasının ne olduğunu açıkça belirtmelidir. Vakanın gövdesi, tüm hikayeyi kronolojik sırayla anlatmalı ve iş ortamı, şirket geçmişi ve belirli konuyla ilgili ayrıntılar hakkında bilgi içermelidir. Sonuç paragrafı ana konuları özetlemeli ve hatta yeni sorular ortaya çıkarmalıdır.

BÖLÜM REHBERİ

1. İlk olarak, öğretmenin öğrencilerin bilgilerinin yanı sıra ilgili becerilerdeki seviyeleri **hakkında bir fikir edinmek** için **öğrencilerin bir ilk değerlendirmesini yapması** gerekir. Ayrıca, özellikle somut olarak

organizasyonlar veya şirketler söz konusuysa, öğrencilerin yüksek düzeyde kendi kendine organizasyon gerektiren somut iş vakaları üzerinde çalışma motivasyonunu anlamak önemlidir.

2. Vaka çalışmasının detaylandırılması. Örnek olay incelemesine dahil edilecek şirketlerin ücretsiz olarak erişilebilen genel verilerine bakılması önerilir, örn. Bazı önemli rakamları almak için bir şirketin yıllık hesabını yayınlanmıştır. Bazı kısımlar da öğretmen tarafından eklenebilir/oluşturulabilir. Derste öğretilecek somut konuya ve yeterliliğe bağlı olarak, vaka çalışması aşağıdaki alanları ve bilgileri içerebilir:

- a) Bir şirketin genel misyon, vizyon ve stratejisi veya varsa iş planı;
- b) İnsan Kaynakları bilgileri: çalışan sayısı, belki profil vb. bilgileri;
- c) Yatırım veya muhasebe bilgileri;
- d) Minimum stok miktarı gibi envanter veya ürün bilgileri;
- e) Bölge, ülke, alan, şehirlere göre satış veya ürün bilgileri.

Gerçekçi bir iş vakası tasarlamak için, okulun diğer öğretmenleriyle veya şirket temsilcileriyle bir toplantı yapmak, öğretmek istediğiniz yetkinlik ile ilgili gerçek bir şirkette neyin analiz edilebileceğini birlikte tartışmak için yardımcı olabilir (örn. Pazar Araştırması, İstatistik, Mali ve Ekonomik yönetimin yanı sıra Satış yönetimi veya yenilik yönetimi).

1. Doğrudan gruba söylemeden, öğrencileri tahmini bilgi düzeylerine ve deneyim veya becerilerine (diğer disiplinlerdeki ortalama not gibi) bağlı olarak 2 veya 3 gruba ayırın (örneğin A, B ve C). Bu yapıldıktan sonra, her sütundan bir kişinin birlikte çalıştığından emin olarak rastgele öğrenci grupları oluşturun. Bu, ileri düzeydeki öğrencilerin bazı ön bilgileri olmayanlara yardımcı olmalarını sağlayacaktır.
2. Artık sınıf oturumunuza başlayabilirsiniz. Bu en az iki saat ve daha iyisi üç saat olmalıdır. İlk 40 dakika, öğretmek istediğiniz yeterliliğin teorik bir açıklamasından, genel bir girişten oluşur. Konuyla ilgili bazı arka plan literatürü, öğrenciler için ileri okumalar için hazırlanacaktır. Belki bazı temel kavramlar tablolarında, grafiklerde, küçük çalışma sayfalarında açıklanabilir.
3. İkinci oturumda, grubu iş gerekçesi ile tanıştırır ve gruba mevcut verileri sağlarsınız. Bu oturumun amacı, görevi çalışma gruplarına açıklamak ve onları ek veri toplamaya teşvik etmektir. Bu aşama veri analizini başlatır ve gruplar içindeki ve gruplar arasındaki kuralların kararlaştırılması gerekir. Kursun beklenen sonuçlarını grupların çözmesi gereken farklı görevlere/zorluklara bölmek de önemlidir (verileri analiz ederek, sonuçları özetleyerek, tartışarak ve sonuçları yazarak)
4. Her hafta, her grup haftalık görevin/zorluğun bir sonucunu vermelidir. Grup içindeki işleri organize etme sorumluluğu gruplara devredilerek kendi kendilerini organize etmeleri sağlanır. Zorluk ve problem durumunda öğretmen destek sağlayabilir. Ayrıca her grup, veri analizinden elde edilen yorumların ve sonuçların kaydedildiği şirketin durumuyla ilgili raporlar yazmaya başlar. Ayrıca karşılaştıkları zorlukları ve öğrenme sürecini de belgeliyorlar. Raporun hazırlanmasında gruba rehberlik edecek somut sorularla önceden bir rapor şablonu geliştirmek iyi olurdu.
5. Oturumların sonunda öğrenciler bir final raporu yükleyecek ve sonuçlar sınıfta tartışılacaktır.

ZAMAN

Bir vaka çalışması kullanarak herhangi bir yetkinliği öğretebilmek için, öğrencilerin vakayı okumak, vakanın farklı kısımları üzerinde çalışmak ve vakayı okumak için zamanları olması için **en az üç saatlik 5**



oturum veya iki saatlik 7 oturum ayırmanız gerekir. Yukarıda bahsettiğimiz becerileri geliştirin. Açıkça, toplam saat miktarı yetkinliğe ve ayrıca çözülmesi gereken somut iş durumuna bağlı olacaktır. Ancak bu metodolojinin ideal süresinin **30 saat** civarında olması beklenir, böylece planlanmış bilgiyi edinebilirler.

GEREKLI MATERYAL

- Öğrenci başına bir bilgisayar ya da laptop
 - Microsoft Office Excel: <https://www.microsoft.com/es-es/microsoft-365/free-office-online-for-the-web> veya office/Libre Office programı raporu yasmak için.
 - İnternet Erişimi
 - Acrobat Reader: <https://get.adobe.com/es/reader/>
- Grup büyüklüğüne bağlı olarak sınıfta iki öğretmen. Bir öğretmen de olabilir. Gerçek katma değer, özel şirketlerden ortaklarla işbirliği yaparak onları bir iş vakası sunmaya davet etmek olacaktır. Kişinin her hafta orada olması gerekmez, ancak iş vakasıyla ilgili güncellemeleri almak ve geri bildirim sağlamak için periyodik olarak (3 haftada bir) yer alması gerekir.

Çevrimiçi sınıf için material ve kaynaklar:

- Öğrencilerle buluşmak için Zoom, Google Meet veya Microsoft Team: <https://meet.google.com/> veya diğer herhangi bir online konferans programı.
- Birlikte işbirliği için dijital kalem, dijital beyaz tahta.
- Çevrimiçi dersler için bir mikro ve web kamerası
- Öğrencilerin bağlı olduğunu görmek için başka bir ekran.

YENİLİKLER

Bu metodolojideki yenilikler aşağıdaki noktalardır:

1. Somut bir iş vakası aracılığıyla öğretmek.

Geleneksel şekilde öğretmek yerine, bu iş odaklı öğretim, öğrencilere bir şirketin karşılaşılabileceği sorunlara genel bir bakış sunar. Bir şirketin personelini, satış hedeflerini, envanteri vb. nasıl değerlendireceklerini ve kontrol edeceklerini anlamalarına yardımcı olur. Buna göre bu, bilgi yönetimi ve lojistik yönetimi için ek bir araçtır. Teorik bilgilerin nasıl kullanıldığı veya pratikte nasıl kullanılacağını öğrencilere yol göstermesi açısından oldukça iyidir.

2. Bu metodoloji, kesişen bir yaklaşım sunar.

Belirli bir konuda öğretilmek ve öğrenilmek yerine, dersler (veya disiplinler) arasında kapsanacak müfredat içeriğini içermesi, disiplinler arası düşünmeyi ve işbirlikçi öğrenmeyi kolaylaştırır. Örneğin, Net Bugünkü Değer Excel fonksiyonunu uygulayarak hangi yatırımın seçilmesi gerektiğine veya sonuçlara ve performansa göre hangi çalışanın ikramiyeyi hak ettiğine, hangi ürünün piyasaya sürülmesi gerektiğine ve pazarlama raporlarının nasıl iyileştirileceğine karar verebilirler. Farklı öğrenme alanlarından öğretmenleri ve ayrıca özel şirketlerin temsilcilerini içerebilir ve özerklik, problem çözme ve organizasyon gibi yumuşak becerileri geliştirmek için açıkça tasarlanmıştır.

3. Bu metodoloji, öğrenmeye öğrenci merkezli bir yaklaşıma sahiptir ve yetenekli öğrencilerin katılımını sağlar. Grup çalışması yoluyla, öğrenciler kendi kendine örgütlenmeyi ve birbirlerini desteklemeyi öğrenebilirler, örn. iyi analitik ve mantıksal becerilere sahip öğrenciler grubu destekleyebilir ve birbirlerinden öğrenmeleri desteklenecektir. Öğrenci ayrıca iletişim, benlik saygısı,



kişilerarası ilişki gibi yumuşak becerileri de geliştirecektir. Sınıf arkadaşları genellikle daha az eleştireldir ve akranlarına karşı öğretmenden daha anlayışlıdır. Öte yandan, bazen aynı seviyedeki birinden ders almaya öğretmenden daha istekli olurlar.

Analitik ve mantıksal becerilere sahip olmayan öğrenciler, mantıksal gelişim gibi temel ilkelere kıyasla gerçek örneklerle daha iyi anlayabilirler. Bu nedenle, vaka çalışmalarının kullanılması onu etkili bir sınıf tekniği haline getirir, çünkü “Böyle bir durumda ne yapardınız?” gibi soruları cevaplarken başka bir bakış açısına sahip olabilirler.

4. Öğrencilerin bir sonraki gelişim düzeyine doğru ilerlemelerine yardımcı olur.

İş vakası, başarılı kararlar almayı teşvik edecek şekilde hazırlanır. Bu, öğrencilerin öğrenme süreçlerine katılımlarına ve motivasyonlarına katkıda bulunur. Öte yandan, öğretmenin, öğrencilerin bilgi ve becerilerindeki ilerlemelerine göre öğretme ve öğrenme stratejilerini ayarlamasına izin verir.

5. İyi bir denge sağlamak için öğrenci grubu ataması.

Cinsiyet, bilgi ve deneyim düzeyi, sosyal beceriler veya hobiler gibi bazı kriterleri dikkate alarak gruplar oluşturmak, ekip çalışması yeteneğini gerçekten geliştirebilir. Öğretmen, grupların dengeli olmasını ve en çok sorun yaşayan öğrencilere gruptaki diğer öğrenciler tarafından yardım edilmesini sağlayacaktır.

ÇEVİRİMİÇİ UYGULAMA

Bu metodoloji **çevrimiçi olarak** uygulanabilir. 2021 yılında Covid 19 pandemisi sırasında denenmiştir.

Öncelikle oturumun takvimi, Google Takvim veya diğer uygulamalarla paylaşılacağı gibi toplantıya ait link de paylaşılacaktır.

Ardından öğretmen, bir şirketin tanımı ve analizinden oluşan iş vaka çalışmasını açıklarken, bununla ilgili bir dizi endişe ve cevaplanacak sorularla ekranı paylaşacaktır.

Öğretmen ayrıca Excel'i anlatırken ekranı paylaşacak, böylece öğrenciler adım adım takip edebilecekler.

Öğrencilerin birlikte çalışması gerektiğinde, bir toplantı için bir bağlantı da oluşturulacaktır.

1. Öğrencilerle bağlantı için Google Meet, Zoom veya başka bir ücretsiz platform kullanacağız. Buradaki dezavantaj, tüm öğrencilerin bir internet bağlantısına ve evde bir bilgisayara ihtiyaç duymasıdır ve ne yazık ki hala buna sahip olmayanlar var.

2. Tüm bilgileri öğrencilerle paylaşmak için Moodle, paylaşılan Google sürücüsü veya başka bir **ücretsiz araç** kullanılır:

- Vaka Analizi
- Öğreticiler gibi kaynaklar
- Kullanışlı bağlantılar
- Çözüm ile ekstra egzersizler

3. Teorik kısmı açıklamak için gerekli olduğunda dijital kalem veya beyaz tahta kullanılabilir.

4. Öğrencilerin şüphelerini ve sorunlarını çözmek için bir yandan ekranlarını paylaşabilecekler ve öğretmen çevrimiçi oturumlar sırasında şüphelerini kolayca çözebilecektir. Öte yandan, belirli soruları çözmek için bir forum olacaktır.

5. Bir bağlantı süresi ayarlayarak, hızlı etkileşim ve öğrencilerin sorularını yanıtlamak için bir sohbet uygulaması iyi bir çözüm olacaktır.

Sonuçlar:

Bu metodolojiyi çevrimiçi olarak uygulamak mümkündür ve işe yarayabilir.

Ancak öğrenciler soru sormayı, grup çalışması ve kişiler arası ilişkileri pek rahat bulmayabilirler.

Bu nedenlerle, şüpheleri çözmek ve öğretmen ve öğrenciler arasındaki etkileşimi sağlamak için bir sohbet forumu eklenmesi tavsiye edilir.

İZLEME VE DEĞERLENDİRME ARAÇLARI

Bu metodoloji **bir vaka çalışmasına** dayanmaktadır. Bununla birlikte, öğrencinin gelişiminin **geleneksel bir şekilde izlenmesi**, özellikle öğrencinin bir yandan analitik düşünme ve problem çözme gibi yukarıda belirtilen becerileri geliştirmesini, diğer yandan belirli yetkinliği kazanmasını sağlamak için önemlidir. Tüm bu nedenlerle, değerlendirmenin periyodik, yani her hafta ve önceden geliştirilmiş göstergelere dayalı olması gerekmektedir:

Değerlendirme, **her bir görev bir yeterlilik göstergesine odaklanan farklı görevlerle** yapılabilir.

Bu, Moodle'da aşağıdaki şekilde organize edilebilir:

- Öğrencilerin seviyesini görmek ve öğrenci grubu içinde bir farklılık olup olmadığını görmek için ilk değerlendirme. Görev 0
- Görev 1: Spesifik yetkinlik/teorik bilgi ile ilgili temel bilgileri içeren değerlendirme sayfaları
- Görev 2: Teorik bilgiyi kullanma ve bunu iş vakasına uygulama alıştırmaları yapın
- Görev 3: Verilerin yorumlanması, analiz edilmesi ve analiz sonuçlarının sunumu.
- Görev 4: Kendi kendine organizasyon, öğrencinin haftalık zorlukları nasıl başardığı vb.

Her görev, her göstergeye odaklanan bazı problemlerle değerlendirilebilir. Öğrenciye görevin gerçekleştirildiğinin bir göstergesi olarak aşağıdaki dereceli puanlama anahtarı verilebilir.

Excel için değerlendirme	Başlangıç 1	İhtiyaçların geliştirilmesi 2	Kabul Edilebilir 3	Başarılı 4	Örnek 5
Problemin ve gerekliliklerin anlaşılması	Öğrencinin çalışması, problemin eksik anlaşıldığını gösteriyor	Öğrencinin çalışması, sorunu ve gereksinimleri az da olsa anladığını gösteriyor	Öğrencinin çalışması, sorunu ve çoğu gereksinimi anladığını gösterir	Öğrencinin çalışması, problemin ve tüm gereksinimlerin tam olarak anlaşıldığını gösterir.	Öğrenci, sorunu ve tüm gereksinimleri tam olarak anladığını gösterir ve sorunu tamamen organize ve net bir tabloyla mükemmel bir şekilde çözer.
Seçilen verinin düzeltilmesi	Verinin doğru seçilmemesi	Verinin kısmen doğru seçilmemesi	Verinin küçük hatalarla doğru seçimi	Verinin mükemmel seçimi	Verinin mükemmel seçimi ve tüm sorunların doğru



Tasarımlar	Çok kötü tasarım	Kötü tasarım	Tasarım Kabul edilebilir fakat geliştirmeli	İyi tasarım	tanımlanması Mükemmel tasarım
------------	------------------	--------------	---	-------------	----------------------------------

Öte yandan, her görevde başta **özerklik, takım çalışması, problem çözme tutumu, muhakeme yeteneği ve olumlu tutum olmak** üzere temel beceriler de değerlendirilecektir.

Bu temel beceriler, öğrencilerin farklı oturumlarda nasıl çalıştıklarını gözlemleyerek ve ayrıca dersin sonunda verilecek olan vaka çalışmasının nihai raporunu analiz ederek değerlendirilebilir.

Notun %10'u öğrencilerin tüm süreç boyunca gözlemlerine (olumlu tutum, katılım, özerklik, empati ve azim) ve %90'ı nihai rapora dayalı olabilir.

GÖZLEMSEL DEĞERLENDİRME ÖRNEĞİ 1

ÖĞRENCİ SINIF GÖZLEMSEL DEĞERLENDİRME (FİNAL RAPORUNUN %10)		
Temel Beceriler	DEĞERLENDİRME GÖSTERGELERİ	ÖLÇEK
		1,2,3,4 (*)
Özerklik	Takip eden aktiviteleri kendi kendine çözme becerisi	
	Bir çatışma anında yalnız başına çözme. Fikirlerinden emindir.	
Yenilikçilik	Güncel uluslararası konularda ilgim vardır.	
	Uyum kapasitesi ve duyarlılık vardır. Sınıflara yeni konular getirmek	
Örgütsel	Görevleri zamanında yerine getirmek	
	Görevler gerekli tüm unsurları içerir	
Sorumluluk	Mazeretli devamsızlıklar için gerekçeler tutar	
	Gerekli malzemelere sahiptir Sınıfta konsantrasyon göstermek	
Kişilerarası İlişkiler	Grup ile ilgilidir	
	Herkes ile iletişim kurmam kolaydır	
Takım	Çatışmaları çözebilme yeteneğim var	



çalışması	Aktif katılımcılık Herkesle çalışabilecek yeteneğe sahibim	
İngilizce	İngilizce cevap verme	
İletişim	Öğretmenlerle ve öğrencilerle konuşabilirim	
Risk Önleme (Covid)	Gerekli tüm önlemleri uygulama	
Kalite	Kaliteli işi üretmek	
Çeşitlilik	Sınıftaki çeşitliliğe saygı gösterme	
	Sınıfta temsili sunumlar kullanma	
	Evrensel bir dil kullanma	
	Diğer kültürlerle karşı saygı gösterme	
Dahil Etme	Bireysel farklılıklara saygı duyma	
	Sınıftaki engelleri minimuma indirmeye çalışma	
	Herkesle yardımcı olmaya hazır olma	

Nihai raporun değerlendirilmesi aşağıdakilere dayanabilir:

- Nihai raporun açık sunumu ve organizasyonu (en fazla 3 sayfa);
- Soruları doğru cevaplamak;
- Yenilikçi ve yaratıcı önerilerde bulunmak;
- Verileri doğru analiz etmek ve yorumlamak;
- Şirketin bakış açısından iyi stratejik cevaplar vermek.

Değerlendirme parametreleri ve göstergeler, iş gerekçesi tasarlandıktan sonra geliştirilmelidir.

Gelecekteki derslerin iyileştirilmesi için kurs sonunda öğrenciler tarafından bir **memnuniyet anketi** doldurulacaktır.

KULLANICI HİKAYESİ

Bu Kullanıcı hikayesi, İş Metodolojisinin ileri Excel veya Google E-Tablosu düzeyindeki yetkinliğe uygulanmasına bir örnektir.

İleri bir Excel veya Google Sheet seviyesi edinme yolunda (öğrencilerin bakış açısı)

1. Temel bilgiler

NE ZAMAN: Ekim 2021, öğrenciler üçüncü yarıyılıda

NEREDE: Vic, Katalonya

DSÖ (öğrenciler): İyi bir geçmişe sahip son derece motive bir İtalyan öğrenci olan Olivia, orta sınıf eğitim döngüsünden gelen hayal kırıklığına uğramış bir Katalan öğrenci olan Pep ve düşük İngilizce seviyesine sahip Faslı bir öğrenci olan Omar

KİM (öğretmen): Lara, öğrencilerini strese sokmadan veya motivasyonlarını düşürmeden ileri bir Excel veya Google E-Tablosu düzeyine getirmek isteyen üst düzey bir eğitim öğretmeni.

NE: İBB diplomasını alabilmek için diğer konuların yanı sıra Excel dersini geçmek istiyorlar.

NEDEN: İş bulma şanslarını artırmak istiyorlar.

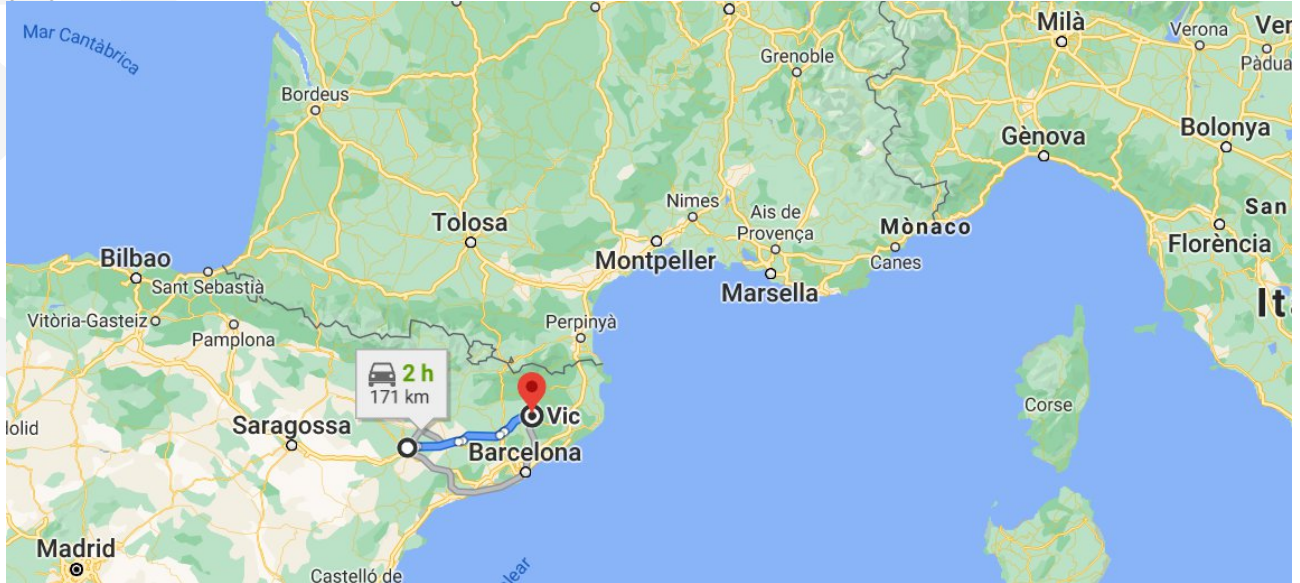
2. Ayarlar

2.1. BİR ZAMANLAR...

Olivia, Pep ve Omar, Uluslararası Pazarlama Yönetimi bölümünde okuyan bazı öğrencilerdir. İlk dönemlerini İtalya'da, ikinci dönemlerini Hollanda'da geçirdiler. Şimdi Portekiz'de devam etmeden önce Katalonya'daki üçüncü dönemlerini yaşıyorlar. Öğleden sonraları Finansal Yönetim, Pazar Araştırması ve Girişimcilik dersleri alıyorlar. Bu üç disiplin, öğrencilerin bu yetkinliği kazanması için Excel odaklı bir bölüm içermektedir. Pep ve Omar bu konuda oldukça endişeliler çünkü hiçbiri Excel de daha önce çalışmadı. Bunun çok zor olmayacağını ve bu kursların başarısını etkilemeyeceğini umuyorlar. Genellikle işe yaramaz olduğunu düşündükleri teoriye odaklanmak yerine pratik çalışma yapmakla özellikle ilgilenir durumdadır. Olivia, Excel'i İtalya'da bir stajda zaten kullanmış ve bu uygulamanın temel araçlarını biliyor. Bilgisini sınıf arkadaşlarına yardım etmek için kullanmaktan memnuniyet duyacaktır ve neden olmasın, topluluk önünde konuşurken biraz deneyim kazanmak için dersin bir bölümünü yönetebilecektir.

2.2. COĞRAFYA

IMM'deki üçüncü dönem, öğrenciler Institut de Vic ve Escola del Treball'daki her iki kursu da deneyimledikçe hem zorlu hem de ödüllendiricidir. Hem Vic'de hem de Lleida'da kalacak bir yer bulmaları gerekir ve çoğu sınıf arkadaşlarıyla bir daire paylaşmaya karar verirler. Güzel bir ortamda ders çalışmaktadırlar.



2.3 HEDEFLER

Rebecca, Pep ve Omar'ın ana hedefleri IMM derecelerini almaktır. Ayrıca gelecekte kendilerine iyi bir iş bulmalarına yardımcı olacak içerikleri öğrenmek ve yetkinlikler kazanmak isterler.

2.4 BAZI SORUNLAR

Öğrencilerin bir kısmı Finansal Muhasebe ve Gelir okumanın anlamsız olduğunu çünkü istediklerinin bir şirketin pazarlama bölümünde çalışmak olduğunu belirtmişlerdir. Muhasebe departmanında asla çalışmayacaklarsa, neden muhasebe girişlerini nasıl yapacaklarını öğrenmek zorunda olduklarını anlamıyorlar. Ayrıca pratik bir vaka çalışması yapmaları gerektiği söylenmiş ve bunun ağır bir iş yükü olacağından korkmuşlardır. Neden Excel kullanmak zorunda olduklarını anlamıyorlar çünkü günümüzde her şeyi otomatik olarak yapan programlar var. Ayrıca işgücü piyasası ve iş perspektifi konusunda da oldukça olumsuzdurlar.



3. Konu

3.1 BEKLENEN HİKAYENİN AÇIKLAMASI

Ekim ayı başında Olivia, Omar ve Pep sınıfta otururlar ve öğretmen Excel öğrenmek için büyük bir şirketin uygulamalı bir örnek olayını analiz edeceklerini ve sonrasında bununla ilgili bazı uygulamalar yapacaklarını anlatır. Adım adım İnsan Kaynakları, şirketin ürün yelpazesi, satış ve pazarlama ile lojistik ve pazarlama giderleri hakkında da bazı kararlar alacaklardır.

Vaka çalışmasını açıklamadan önce, öğretmen onlara Excel'deki başlangıç seviyeleri hakkında bir fikir edinmeleri için bir testin yanı sıra akademik geçmişleri, İngilizce seviyeleri ve sosyal becerileri hakkında diğer sorularla birlikte bir ön değerlendirme yapar. Öğretmen Marc ayrıca Moodle platformunun nasıl organize edildiğini, kurs hakkında bilgi bulabileceklerini, her hafta sunulacak pratik alıştırmaları ve Excel'in farklı işlevleri ve uygulamalarıyla ilgili destekleyici öğreticileri açıklar. Olivia, Mohamed ve Pep, genel okul e-postasını kullanarak Moodle'a erişimlerinin olup olmadığını kontrol eder. Onlara, şirketin tanımı, piyasa bilgileri, veri tabloları ve alıntı beyanın yanı sıra URL'lere ve videolara bağlantı gibi vaka çalışmasının tüm bilgilerini içeren bir belge verir. Olivia, Pep ve Omar belgeyi doğrudan Moodle dijital platformunda okumaya başlar. Öğretmen, her öğrencinin Excel uygulamasına başlayabilmesi için gerekli bazı temel kavramları açıklamaya başlar.

3.2 SONRA BİR GÜN...

23 Ekim'den bu yana, Olivia, Omar ve Pep farklı zorlukları çözmeyi oldukça kolay buluyor: Sadece verileri biçimlendirmek, sıralamak ve filtreler uygulamak zorundalar. Ancak şimdi, Doğu Asya bölgesindeki satış verilerine dayanarak Alibaba'nın Avustralya'da bir yan kuruluşu açıp açmayacağına karar vermeleri gerekiyor. Bu durumu tablolar oluşturarak analiz ediyorlar, ancak bunun nasıl çalıştığını henüz tam olarak çözemediler. Moodle'dan erişilebilen öğreticiyi izleseler bile karmaşık sorunları çözemediler. Omar, grup arkadaşlarından daha analitiktir ama bunu ikisi de anlamaz.

3.3 BU NEDENLE

Bu nedenle Olivia, Omar ve Pep gergindir, çünkü bu özel görevin çözümüne takılıp kalırlar. Ayrıca öğretmen Marc'tan da memnun değiller çünkü problem çözme süreci sınıf gösterilerinde nispeten basit görünüyordu, ancak tablo aracını iyi anlamak için yeterli örnek vermiyor. Öte yandan bazı insan kaynakları, finans ve pazarlama kararları almaları gerekiyor ancak bunun için Excel araçlarını kullanmaları gerekiyor. Bu tür operasyonel kararlarda fikirlerinin sorulmasına alışık değiller.

4. DORUK NOKTASI

4.1 ÇÖZÜM

Ertesi hafta, 30 Ekim'de, Marc tabloyu tekrar açıkladı ve 2 yıl boyunca bir şirkette muhasebe bölümünde çalışan bir öğrenci olan Giorgio, daha pratik örnekleri ile bu ekstra oturuma katılmayı kabul etti. Bunu yapmak için ek bir not alacak, ancak bilgisini paylaşmaktan ve diğerlerine yardım etmekten de mutluluk duymaktadır. Olivia, Omar ve Pep, Giorgio ve Mark'ın talimatlarını takip eder ve yavaş yavaş dinamik tabloların mantığını anlamaya başlar. Sonunda Doğu Asya bölgesindeki satışların maliyetlerini tahmin edebiliyorlar ve Avustralya yan kuruluşu hakkında stratejik bir karar verebiliyorlar. Sonraki görevler için Marc, Excel'deki farklı işlevler için başka öğreticiler ekler ve öğrencilerin daha zor görevleri tamamlamak için desteğe ihtiyaç duyduklarında sınıfta başka bir öğretmen yanındadır.

4.2 AHLAKİ...

Bazı öğrencilerin belirli bir zorluk seviyesindeki görevi tamamlamak için daha fazla zamana ihtiyacı vardır ve gerektiğinde öğretmenin destek vermesi gerekir. Mümkün olduğunda sınıfta iki öğretmen olmalıdır. Olivia, Pep ve Omar'ın dersi kolaylıkla takip edebilmesi için çözülmüş alıştırmalar ve kısa öğreticiler gibi kaynaklara ihtiyaç vardır. Çalışma vakası tamamen açık olmalı ve her görev, şirketin belirli bir alanıyla ilgili tek bir karara yol açmalıdır. Bu sayede öğrenciler kurstaki ilerlemelerini göreceklerdir.

ÖĞRENCİ PROFİLİ

Bu metodolojiyi bir grupla kullanmak işe yarayabilir, ancak daha fazla grup varsa bu daha zor olacaktır. Başarılı bir öğrenme için öğrencilerin sahip olması gerekenler:

- Nispeten iyi düzeyde İngilizce
- İyi öğrenme tutumu
- Öğrenciler arasında çok büyük bir seviye ve geçmiş farkı olmaması (ne yazık ki bu koşul her zaman karşılanmıyor)
- Öğretmen tarafından sürekli kontrole ihtiyaç duymadan bir dereceye kadar özerklik ve öğrenmeye isteklilik
- Motivasyon

Bu koşullar olmadan, metodoloji o kadar iyi çalışmayacaktır.

İLGİLİ METODOLOJİLER

• Tasarımsal Düşünme

İş vakası, öğrencilerin yeterlilikleri ve sosyal becerileri pratik bir şekilde öğrenebilecekleri bir metodolojidir. Bazı konularda, somut bir problemin çözülmesi gerektiğinde, iş vakası metodolojisi tasarımsal düşünme ile zenginleştirilebilir. Tasarımsal düşünme metodolojisi, yenilikçi bir çözüm bulmak için bir meydan okumaya yönelik bir düzene sahip olmaya yardımcı olur. Tasarımsal düşünme metodolojisi hakkında daha fazla bilgi edinmek için ilgili bölüme bakın. Özetlemek gerekirse, tasarım odaklı düşünme metodolojisi, öğrencilerin iş durumunu analiz etme yöntemlerini düzenlemelerine, çözümler bulmak için yaratıcılığa odaklanmalarına ve ortaya çıkan sorunları çözmek için yenilikçi araçlar sunmalarına yardımcı olur. İş gerekçesi metodolojisi içinde, ihtiyaçlara göre tekli tasarım düşüncesi adımları da kullanılabilir. Bu, öğretmenin metodolojiyi bir bütün olarak veya onun bazı tekil unsurlarını entegre edebileceği anlamına gelir (Ayrıntılı bir açıklama için lütfen bu dosyadaki Tasarımsal Düşünme Metodolojisine bakın).

KAYNAKLAR

- <http://www.ibe.unesco.org/en/glossary-curriculum-terminology/c/cross-cutting-themes>
- <https://teach.com/what/teachers-know/teaching-methods/>
- <https://www.annualreports.com/Company/texas-roadhouse-inc>
- <https://www.thetechieteacher.net/2018/01/easy-ways-to-group-your-students.html>
- https://www.researchgate.net/post/Why_do_the_teachers_prefer_to_stick_to_the_regular_methodology_techniques_while_sometimes_they_need_mixed_methods_or_even_new_methods
- <https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/23752696.2020.1810096>



- <https://www.webnotes.com/how-to-change-display-language-in-microsoft-office/>
- <https://pedagogie.uquebec.ca/le-tableau/tenir-compte-de-la-zone-proche-de-developpement-des-etudiants-dans-son-enseignement>
- <https://www.ozassignments.com/importance-of-case-study-in-education/>
- <https://www.emeraldgrouppublishing.com/how-to/authoring-editing-reviewing/write-a-teaching-case-study>
- <https://www.emeraldgrouppublishing.com/sites/default/files/2020-02/guide-writing-cases.pdf>



TASARIM TABANLI DÜŞÜNME

METODOLOJİ HAKKINDA TEMEL BİLGİ

Katılan öğrenci sayısı	<i>min. 3 ve max 25</i>
Yüz yüze / online	<i>İlgili değil</i>
Gerekli zaman	<i>2 saat / durum / 5 hafta</i>
Gerekli araçlar	<i>Projeksiyon, beyaz tahta</i>
Katılımcı Paydaşlar	<i>Evet. Eğer işletmeler dahil olursa çok daha iyi olur.</i>
Öğretmen bu metodolojiyi uygulamak için spesifik bir eğitime ihtiyaç duyar mı?	<i>Evet</i>
Gerekli sınıf motivasyonunun seviyesi	<i>İlgili değil</i>
Sınıftaki grupların spesifik özellikleri	<i>Yok</i>
Değerlendirme	<i>Süreç boyunca sürekli değerlendirme ve final sınavı</i>

AMAÇ

Bu metodoloji, uluslararası ortak kurslarımıza katılan öğrencilerde geliştirmeyi hedeflediğimiz Yaratıcılık ve yenilikçilik yetkinliği için uygulanabilir olacak şekilde çalışılmıştır.

YARATICILIK VE YENİLİÇİLİK YETKİNLİĞİ

TANIM

Amaç, sosyal sorumluluk sahibi ve sürdürülebilir kalkınmanın temel faktörlerinden biri olarak inovasyonda ustalaşmaktır. Belirsizliğin hakim olduğu bir uluslararası ortamda, öğrenci, yaratıcı çözümler geliştirmekten, bunları değerlendirmekten, bir prototip çözüm geliştirmekten ve "kavram kanıtı"ndan yenilikçi fırsatları tanıyabilecek ve yenilikçi çözümler geliştirebilecektir.

BE CERİLER

- Sorunları/zorlukları ve fırsatları belirleme yeteneği;
- Orijinal fikirler yaratma yeteneği;
- Onları değerlendirme yeteneği;
- Buluşları geliştirme/prototipleme yeteneği;
- Bir müşteriyi inovasyon sürecine dahil etme yeteneği.

DAVRANIŞLAR

- Modern toplumda yenilik ihtiyacını anlamak;



- Müşterilere veya kullanıcılara karşı empati kurmak;
- Fırsatların araştırılması ve yeniliklerin geliştirilmesi için kalıcı süreç;
- Değer olarak açık inovasyon, işbirliği ve etkileşim;
- Zihniyet - rutinden yaratıcılığa ve gelişime geçiş;
- Pazarlamanın temel ilkelerini edinme;
- Pazarlama uygulamalarını iş performansında kullanma becerisinin geliştirilmesi;
- Pazarlamanın tanınması, planlanması, uygulanması ve kontrolünde özgüven oluşturmak;
- Pazarlamanın temel ilkelerini edinme ve edinme;
- Pazarlama uygulamalarını iş performansında kullanma becerisinin geliştirilmesi;
- Pazarlamanın tanınması, planlanması, uygulanması ve kontrolünde özgüven oluşturmak.

GÖSTERGELER

Öğrenici şunları geliştirir:

- Sorunları/zorlukları belirleme ve/veya bunları fırsatlara ve fırsatlara dönüştürme becerisi;
- Orijinal fikirler yaratma, değerlendirme ve seçme yeteneği;
- Buluşları geliştirme/prototipleme yeteneği;
- Bir müşteriye inovasyon sürecine dahil etme yeteneği.

DiĞER UYGULAMALAR

Bu metodoloji aşağıdaki yeterliliklere de uygulanabilir:

- Uluslararası Pazarlar için Satış teknikleri;
- Uluslararası pazarlar için Dijital Pazarlama;
- Sosyal medya ve Topluluk Yöneticisi becerileri;
- Stratejik Kurumsal Sosyal Sorumluluk;
- Örgütsel Gelişim için bir tetikleyici olarak Bilgi Yönetimi;
- Yaratıcılık ve Yenilikçilik;
- Pazarlama Yönetimi;
- İnovasyon yönetimi;
- Lojistik Yönetimi;
- Kar amacı gütmeyen kuruluşlarda yönetim ve planlama.

METODOLOJİ

KISA TANIM

Yaratıcılık ve İnovasyonu öğretmek için metodoloji, ekipleri (ilgili öğrenci grubu) sorunları analiz etme ve yaratıcı araçları kullanarak hızlı ve verimli bir şekilde yenilikçi çözümler geliştirme konusunda güçlendiren uyarlanmış bir Tasarım Tabanlı Düşünme yaklaşımını izleyecektir. Başlangıçta inovasyonun tam olarak ne olduğu ve yaratıcılığın ne anlama geldiği yansıtılacaktır. Daha sonra kişiler, çevrelerindeki toplumda tanımlanmış bir sorunu ele alan bir Tasarım Tabanlı Düşünme Sürecinden geçeceklerdir. Hedef kitle işletme bölümü öğrencileri olduğu için, özel sektörün toplumsal eşitliğe katkı sağladığı ve toplumda eşit haklara son verdiği sosyal girişimler etrafında bir konu seçilmesi önerilmektedir.

Tasarım tabanlı düşünme süreci altı aşamadan oluşur: Anlama, Araştırma, Sentezleme, Fikir Oluşturma, Prototipleme ve Test Etme. Bu şekilde, bir inovasyon ekibinin üyeleri, bir soruna parça parça çözüm

getirebilir. Sürecin ilk üç aşaması, soruyu ve arkasındaki sorunu keşfetmeye odaklanır. Sonraki aşamalarda, bir çözüm için fikirler üretilir ve test edilir.

Ders boyunca öğrenciler, tasarım tabanlı düşünme metodolojisini kullanarak araç ve yöntemleri öğrenecek ve projelerini gerçekleştirirken bunları adım adım uygulayacaklardır. Düzenli çevrimiçi veya çevrimdışı seminerler, fikirler, süreç ve ilerleme üzerine düşünmek için alanlar yaratacak ve bir eğitmen/öğretmen tarafından yönlendirilen öğrencilere destek sağlayacaktır.

BÖLÜM REHBERİ

Her adımda, zorlukla farklı bakış açılarından ilişki kurmayı öğreniriz. Bundan sonra, bizi ilk sorudan kesin çözüme götüren, iş senaryosunda uygulanabilecek adımları tanımlıyoruz:

1. Oturum Giriş: Hazırlık, tasarım tabanlı düşünme metodolojisine giriş/projenin belirlenmesi (çözülmesi gereken problem). Eğitmen, onları daha iyi desteklemek için sınıftaki öğrencilerin seviyelerinin ilk değerlendirmesini yapacaktır. Eğitmen, bu seminer için genel proje zaman çerçevesini tanıttacaktır. Öğrenciler proje gruplarına (2-4 kişi) ayrılacaktır. Grup oluşturmanın farklı yolları vardır. Örneğin ders farklı ülkelerde veriliyorsa gruplar ülke bazında oluşturulabilir. Veya gruplar öğrencilerin ilgi alanlarına göre bölünebilir. Öğretmenin - ilk değerlendirmeden sonra grubu ayırması iyi olur, böylece aynı seviyedeki öğrenciler farklı gruplara ayrılabilir, böylece daha güçlü öğrenciler daha zayıf öğrencilere yardım edebilir. **1. Oturumdan sonra**, öğrencilerin önümüzdeki 7 hafta boyunca üzerinde çalışmak istedikleri projelerini belirlemeleri gerekmektedir. Hedef, sonraki oturumlara kadar grupların belirlenmesi ve her grup için proje konusunun seçilmesidir.

2. Oturum Anlama: Ekip, çözmeyi seçtiği problem hakkında mümkün olduğunca fazla bilgi toplamalıdır. Ekip üyelerinin amacı birbirlerini tanımak ve sorunu anlamaktır. Bu aşamadan sonra ekipler interaktif araçları kullanarak beyin fırtınası yapmaya başlar. Tasarım tabanlı düşünme sürecinde, dersin konusuna ve formatına bağlı olarak (çevrimiçi veya aynı odada çevrim dışı) bir beyin fırtınası egzersizi düzenlemek için farklı yöntem ve araçlar vardır. Öğretmen beyin fırtınası için farklı araçlar (örneğin zihin haritası) tanıttacak ve önerecek ve öğrenciler kendi konuları üzerinde beyin fırtınası yapmak için seçilen bir yöntemi kullanacaklardır. Seans bitiminden sonra beyin fırtınasına devam edebilir ve bir sonraki seansa kadar problemlerini netleştirebilirler.

3. Oturum Araştırma: Ekipler internet araştırmalarından, görüşmelerden, küçük anketlerden araştırmaya başlar. Görüşmeler ve anketler çevrimiçi veya çevrimdışı, sokakta rastgele kişilerle veya seçilen grupla (okuldaki diğer öğrenciler, öğretmenler, arkadaşlar vb.) yapılabilir. 3. oturumun amacı, 2. adımın sonuçlarını sunmak, birbirlerine geri bildirimde bulunmak ve "Araştırma" sürecini başlatmak olacaktır. Proje ekipleri - eğitimcinin rehberliğinde - ihtiyaç duydukları bilgileri nasıl toplayacakları konusunda tartışacak ve anlaşacaklar. Görüşme yapmak için bir anket geliştirecekler ve seansın sonuna görüşme sürecini planlayacaklar. Eğitmen, proje gruplarına destek sağlamak ve ihtiyaç duyulan verilerin toplanması için hangi önlemin kullanılabileceği konusunda tavsiyelerde bulunmak için oradadır. 3. oturumdan sonra öğrenciler, kendilerini koordine ederek ve projelerinin interaktif alanını kullanarak planlanan ve üzerinde anlaşmaya varılan önlemleri uygulayacaklar. Proje ekipleri, 4. Oturumun başında sonuçlar hakkında rapor verecek.

4. Oturum Sentez: Sentez artık 3. oturum sırasında ve sonrasında toplanan verilerin kaosa düzen getirmekle ilgilidir. Öğrenciler - öğretmen/eğitmenin desteğiyle - bilgiyi sıralamak ve daha somut ve odaklanmış bir problem formüle etmek için çalışırlar. Bu, grubun topladıkları bilgilere dayanarak bir kişilik oluşturmasını sağlayacaktır. Persona, ilgili sorunu çözmekten fayda sağlayacak örnek bir hedef



grubun ayrıntılı bir açıklamasıdır. 4. oturumun amacı/ve sonucu, kişiyi geliştirmek ve 4. oturumun sonunda veya 5. oturumun başında genel kurulda sunmak olacaktır.

Oturum 5 Fikir Oluşturma: Bu adımla proje ekipleri problem tanımlamadan fikir üretme adımına geçerler. Oturum sırasında eğitmen, beyin fırtınası ve fikir üretimi için proje gruplarına araç ve metodolojiler sağlayacak ve öğrenciler bu metodolojileri projelerinde uygulayacaklar. Oturumun bitiminden sonra öğrenciler önceden tanımlanmış bir yöntemle göre eşzamansız olarak beyin fırtınasına devam edecekler ve beyin fırtınasının sonuçlarını 6. oturumun başında sunacaklar.

6. Oturum Prototip: Prototipleme yoluyla ilk fikirler somut bir şekil alacaktır. Öngörülen çözümün katma değeri, olası bir prototip hakkında inşa etme ve tartışma yoluyla onu daha da keskinleştiriyor. Buradaki temel amaç, kağıt, plastik veya Lego gibi malzemeler ve rol oynama, kullanıcı hikayeleri gibi yöntemler kullanarak prototipi somut hale getirmek için maksimum yaratıcılığı kullanmaktır. Gruba kullanılacak materyalleri, araçları ve yöntemleri sağlayacak olan eğitmenin desteğiyle proje ekipleri prototipleri üzerinde çalışmaya başlayacak. Amaç, prototipleri oturum sırasında veya sonrasında sonuçlandırmak ve oturum 7'de genel gruba sunmaktır.

7. Oturum Test Etme: Son aşamada, proje ekipleri, prototipin seçilen hedef grup tarafından ne ölçüde anlaşıldığını ve kabul edildiğini öğrenmek ister. Son oturumun amacı, belirlenen hedef gruptan geri bildirim toplamayı planlamak ve başlatmak. Geri bildirim, prototipi ve dolayısıyla nihai ürünün geliştirilmesine yönelik fikri değerlendirmek ve daha da geliştirmek için kullanılacaktır. Oturum sırasında, prototipler genel kurulda sunulduktan sonra, diğer kurs katılımcılarından ilk geri bildirimler toplanabilir ve belgelenebilir. Eğitmen proje gruplarına geri bildirim toplama yöntemlerini ve olası araçlarını tanıttacaktır. Proje ekipleri, harici geri bildirimleri nasıl toplayacaklarını tartışacak ve belirleyecektir. Oturum sırasında süreci başlatacaklar ve asenkron küçük gruplar halinde devam edecekler. Sonuçlar 8. oturumda sunulacaktır.

8. Oturum Retrospektif: Bu oturum, proje grubunun genel sonuçlarını sunmak ve genel tasarım tabanlı düşünme sürecini yansıtmak için planlanmıştır.

ZAMAN

Yaklaşımın hibrit (çevrimiçi ve çevrimdışı), farklı aşamalara bölünmüş, seminer oturumları sırasında senkronize (grup büyüklüğüne ve kaç proje grubunun oluşturulacağına bağlı olarak her hafta 2-4 saat) veya asenkron olması öngörülmektedir. Amaç, iyi bir girişten (4 saat) sonra, haftalık oturumları mümkün olduğunca kısa tutmak, proje gruplarının buluşup ilerlemeyi tartışmaları için alan sağlamak için organize etmektir. Metodolojinin sağlanması ve sonraki adımların planlanması için hala haftada en az 2 saat gereklidir.

GEREKLİ MATERYAL

- Farklı renklerde ve farklı renklerde Post-it'ler, farklı renk ve boyutlarda beyaz tahtalar, beyaz tahta kalemleri ve diğer kalın ve ince kalemler (çevrimdışı oturum ise).
- Çevrimiçi oturumlar planlanıyorsa, çevrimiçi bir beyaz tahta (Miro, Mural veya açık kaynaklı bir çözüm mü?)



- Zamanı takip etmek için araçlar. İnsanlar yaklaşan başvurular ve son teslim tarihleri karşısında üretken ve yaratıcı olduklarından, tasarım odaklı düşünme katı zaman kısıtlamaları ile çalışır. Bu nedenle, zamanı ölçme imkanı mevcut olmalıdır.
- Araştırma gezilerini kaydetmek için görüşme kaydediciler, kameralar ve defterler en uygundur, ancak modern bir akıllı telefon da pratik bir alternatif olarak kullanılabilir.
- Prototiplerin oluşturulması için karton, tel veya hamuru gibi çeşitli malzemelerin renkli bir karışımı, farklı renklerde çeşitli kağıtlar, yapışkan çubuk, lastik halkalar, ipler, makas, tel, bira altlıkları, Lego ve diğer her şey işçiliği için elinizde olan olasılıklar ve sonuçlar.
- Çevrimiçi oturumlar için, prototipler çevrimiçi olarak geliştirilebilir (photoshop veya başka herhangi bir yaratıcı yazılım) veya evde somut prototipler üretilebilir.

YENİLİKÇİ YÖNÜ

Metodoloji birçok farklı alanda mevcuttur ve kullanılmaktadır. Buradaki yenilik, metodolojiyi belirli bir çerçevede uygulamak olabilir. Buradaki fikir, öğrencilerin sorunları belirleme ve bir sosyal girişime yerleştirilebilecek fikirleri geliştirme, toplumdaki bir sorunu çözme görevine sahip olmalarıdır.

Bir başka yenilikçi fikir, bu kursu somut bir sorunu çözmek için kullanmak için paralel olarak uygulanan başka bir kursla ilişkilendirmek olacaktır.

Ayrıca somut eğitim kurumundaki veya ITHEN ağındaki zorluklar, olası bir uygulama konusu olarak düşünülebilir.

Bu metodolojiyi seçtik çünkü yukarıda açıklanan yetkinlikleri elde etmek için oldukça etkilidir. Süreç uzundur ancak gerçek öğrenme ve fikirleri pratikte uygulamak için alan oluşturur. Toplumdaki zorlukların anlaşılmasını, iletişim ve etkileşimi, çözüm odaklılığı ve yaratıcılığı güçlendirir.

ÇEVİRİMİÇİ UYGULAMA

Bu metodoloji, çalışma alanı olarak çevrimiçi bir beyaz tahta (Miro veya Mural veya diğer araçlar) kullanılarak çevrimiçi olarak da uygulanabilir. Haftalık oturumlar video konferans yoluyla organize edilebilir. Buradaki tek zorluk prototiplemedir. Prototipleme aşamasının etkili olmasını sağlamak için somut prototiplerin geliştirilmesine yönelik yaratıcı çözümlere ihtiyaç vardır. Aynı şehirde bir grubun üyelerinin olması da metodoloji için katma değer sağlayacaktır, bu nedenle çevrimiçi kurstan sonra buluşma ve farklı adımlar üzerinde daha yakın çalışma seçeneği vardır. Ancak yaratıcı çevrimiçi işbirliği de uygulanabilir. Çevrimiçi uygulama, özellikle öğrenciler çevrimiçi formatlara alışkın değilse ve kurs başlamadan önce birbirlerini iyi tanımiyorsa, bazı riskler oluşturur. Bu durumda giriş aşaması için daha fazla çaba gerekir. 7 hafta boyunca birlikte çalışmak için iyi bir temel oluşturan iyi proje grupları oluşturmak önemlidir.

İZLEME VE DEĞERLENDİRME ARAÇLARI

Biçimlendirici değerlendirme, bu proje tabanlı metodolojinin merkezinde olmalıdır. Her aşamada öğrencilerden tamamlanmamış ürünlerini düzenli olarak teslim etmeleri ve çalışmalarını sürdürmek için kullandıkları geri bildirimleri almaları istenir. Her aşamanın, öğrencilerin ilerlemesini değerlendirmek için kullanılacak değerlendirme kriterlerini geliştirmesi önemli olacaktır.



Değerlendirme kriterleri, öğretmenin her dersten sonra öğrencilerin çalışmalarını değerlendirmesine yardımcı olacak aşağıda açıklanan Bloom taksonomisini takip edebilir.

- **Temel terminoloji bilgisini, kavram ve yöntemlerin pratik alıştırmaya uygulanmasını değerlendirin:** burada hem çevrimiçi hem de çevrimdışı olarak gerçekleştirilebilen bir anket (test) kullanılabilir. Öğrencilerin çerçevenin uygulanmasından haberdar olmalarını sağlamak için ankette temel olarak teori ve örnekler arasında bağlantı kuran sorular bulunmalıdır.
- **Tasarım tabanlı düşünme sürecinin sonuçlarının sunumu:** Sunumlarla ilgili geri bildirim, öğrencilerin tanıtılan araç ve yöntemleri nasıl kullanacaklarını bilip bilmediklerini izlemeye yardımcı olur. Geri bildirim kriterleri öğrenciler için şeffaf olmalı ve mümkünse önceden işbirliği ile geliştirilmelidir.
- **Süreç üzerine düşünme:** Sürece ilişkin nihai yansıma, son oturumda her proje ekibi ile bireysel olarak gerçekleşir veya süreç, gruptaki çalışmalar ve ana öğrenmeler hakkında bir kompozisyon yazılarak sonlandırılabilir. Bu şekilde, yöntemin ve uygulamasının daha derin bir şekilde anlaşılması sağlanır.

KULLANICI HİKAYESİ

1. Temel Bilgiler

Ne zaman: Şubat 2022 – Temmuz 2022

Nerede: Sanal ortamda,

Kim; (öğrenciler): 3 Öğrenci şu anda İspanya'da eğitim görüyor, 3 Öğrenci Portekiz'de ve 3 öğrenci Slovenya'ya gidiyor. Slovenya, IMM Öğrencilerine ilk kez bir sömestr sunuyor. Ders, belirli bir yarıyıldan bağımsız olarak mevcut tüm İBB öğrencilerine açık olduğundan, tüm öğrenciler farklı Yarıyıllarda öğrenim görmekte ve 3 farklı ders grubuna aittir.

Öğretmen, Türkiye'de küçük ve yenilikçi bir KOBİ'nin çalışanı olan Beril, şirketi IThen Network'ün yeni bir üyesi. Bu eğitim kursunu çevrimiçi olarak sunuyor. Öğrencinin zihnindeki yaratıcılığı beslemek, onları çözümler üzerinde düşünmeye teşvik etmek ister.

Ne: Yaratıcılık ve yenilikçilik dersi IMM çalışmaları için yenidir ve IMM Öğrencilerinin sosyal becerilerini güçlendirecektir.

Neden: Tasarım tabanlı düşünme özellikle KOBİ'ler boyutunda giderek daha alakalı hale geliyor. Öğrencilerin yeterliliklerini, çözüm odaklılığı ve esnekliği güçlendirmek için yeterlidir. Ve eğlenceli.

2. Ayarlar

2.1. BİR ZAMANLAR

Igor, Lena ve Sophia, 2. Dönemlerinde 3 IMM Öğrencisidir. Öğrenciler, 1. yarıyıldan sonra ilk kez nerede hareket edeceklerini seçme şansına sahip oldular. 1. dönemi İtalya'da geçirdikten sonra Hollanda veya Slovenya'ya gitmeye karar verebilirler. Öğrencilerin bir kısmı Hollanda'ya gitti ama Igor, Lena ve Sophia için Slovenya daha ilginçti. IMM çalışmalarının bu uluslararası atmosferini sevdikleri için Kursla çok ilgileniyorlar. Ayrıca, küçük grup çok uluslararası, Lena Portekiz'den, Sophia Türkiye'den ve Igor İtalya'dan.

Kursun heyecan verici unsurlarından biri, muhtemelen daha yüksek yarıyıldan olan diğer yarıyıllardan ve diğer ülkelerden başka IMM Öğrencilerinin de olacağıdır. Ayrıca, muhtemelen bir sonraki varış noktası olan Portekiz'de eğitim almanın nasıl bir şey olduğunu onlardan duymayı çok merak ediyorlar. Ayrıca TASARIM TABANLI DÜŞÜNME metodolojisi hakkında çok şey duymuşlar ancak hiç deneme şansları olmamıştı. Öğretmen Beril, Türkiye'den BU METODOLOJİYİ günlük olarak kullanan bir küçük işletmeden gelmektedir. Özellikle Igor, bir dönem İstanbul'a, belki staj için gitmek istiyor ve bu kursun kendisine bazı bağlantılarda yardımcı olabileceğini umuyor.



2.2. COĞRAFYA

Kurs sanal ortamda yürütülecek, ancak ekipler mevcut dönem için buldukları 3 farklı şehirde de birlikte çalışacaklar.

2.3 HEDEFLER

Lena, Sophia ve Igor'un ana hedefleri, IMM dereceleriyle öne çıktıkları için kredi puanlarını almaktır. Tasarım Tabanlı düşünme metodolojisini de test etmek istiyorlar, sonra çalışmalar oldukça yoğunlaşıyor ve bu metodolojinin sadece profesyonel alanda değil, problem çözme ve çözüm bulma için kullanılabileceğini duymuşlar. Ve herkes için ana hedeflerden biri de gelecekteki bir iş için ilham almak istemeleridir. Lena ve Igor, çalışmalarını bitirdikten sonra zaten birlikte bir girişim açmayı düşünüyorlar.

3. Konu

3.1 BEKLENEN HİKAYENİN AÇIKLAMASI

Eğitmen Beril, konunun tanıtımı ile kurs için bir dijital beyaz tahta hazırladı ve başarılı DT süreçlerinden bazı ilginç önceki örnekleri topladı. İlk tanıtım oturumu çevrimiçi olarak gerçekleştirildi ve 3 ülkeden 9 öğrenci kursa katılmaya karar verdi. Bazı öğrenciler video konferans platformundan biraz rahatsız oldular ancak Beril'in desteğiyle herkes giriş yapıp dijital zorlukları yönetebildi. Beril, birbirini tanımayan farklı katılımcıların iletişim kurmaları ve özellikle birbirlerini merak etmeleri için iyi bir tanışma seansı geçirmenin önemli olduğunu biliyordu. Bunun için beyaz tahta desteği ile 2 farklı tanıtım ve ısınma oyunu uygulanmıştır. Bu aynı zamanda katılımcıların dijital araçla çalışmaya alışmalarına da yardımcı oldu.

Ekip oluşturma ve proje belirleme sürecinde, metodolojik nedenlerle proje üzerinde birlikte çevrimdışı ve oturumlar arasında yüz yüze çalışma fırsatına sahip olmanın daha iyi olduğu için ekiplerin ülke bazında organize edilmesine karar verildi. Böylece 3 farklı Takım oluşturuldu: İspanya takımı, Slovenya takımı ve Portekiz takımı. Slovenya takımı doğrudan kendilerini hedef alan bir problem seçti. Öğrenebilecekleri ve şirkete katma değer sağlayabilecekleri yüksek kaliteli bir staj yeri bulmanın kendileri için kolay olmadığını gözlemlemişlerdir.

Sıklıkla sorun, stajyerlerin ciddiye alınmaması ve yalnızca kimsenin yapmak istemediği işi yapmaları gerektiğidir. Bu, stajyerler için moral bozucu ama aslında çoğu zaman ara sınavda şirketler için de yardımcı olmuyor. Bu sorunu araştırmaya ve tasarım odaklı düşünme sürecini kullanarak çözümler aramaya karar verdiler. Ayrıca, diğer gruplar üzerinde çalışacakları "mükemmel problemlerini" bulmak için coşkuyla beyin fırtınası yapmaya başladılar. İlk gün (4 saat) girişten sonra, hepsi çok yorgundu çünkü oldukça yoğun bir seanstı ama seçtikleri problemler hakkında düşünmek ve tartışmak konusunda heyecanlıydılar.

3.2 SONRA BİR GÜN...

Lena, Sophia ve Igor için kurs giderek daha yoğun hale geliyordu ama aynı zamanda heyecan vericiydi. Bir anket geliştirdiler ve öğrencilerle ve şirket temsilcileriyle röportajlar yaptılar, onlarla stajlarla ilgili zorluklar ve sorunlar hakkında konuştular. Fikir oturumu sırasında, dijital bir platform oluşturmak, bir fuar düzenlemek, bir mentorluk programı düzenlemek vb. zorlukların üstesinden gelmek için birçok farklı fikir tasavvur edildi. Ancak grup için bir prototip düşünmek zordu. Bir fuarın prototipi nasıl görünebilir? Ve fikrin daha da geliştirilmesi için diğer öğrencilere ve şirketlere kısa ve anlaşılır bir şekilde nasıl sunulacağı önemlidir. Başka bir sorun da, çözümlerle ilgili 3 farklı fikirleri olmasıydı, ancak bir prototip için yalnızca bir tanesiyle ilerlemeleri gerekecekti. Bir sürü tartışmadan sonra hala ortak bir sonuca ve karara varamadılar.

3.3 BU NEDENLE

Beyin fırtınası ve saatlerce tartıştıktan sonra tamamen döngü içinde olduklarını ve dış destek olmadan döngüden çıkamayacaklarını anladılar. Portekiz ve İspanya'daki takımlarla iletişime geçmeye ve onlara bir fikir sormaya karar verdiler. Bir akşam resmi olmayan bir video konferans düzenlediler ve sorunu diğer öğrencilerle deneyimlerini dinleyerek kapsamlı bir şekilde tartıştılar. Bu görüşme sırasında bu sorunun çok iyi analiz edildiğini ve bunun tüm IMM Öğrencileri için çok önemli olduğunu fark ettiler ve Beril'den tüm gücünü toplamasını ve bu çözüm üzerinde 3 ülkede birlikte çalışmaya devam etmesini istemeye karar verdiler. Ayrıca, yakın zamanda kurulan ITHEN ağının kapsamlı bir çözüm için temel oluşturabileceği sezgisine sahiptiler.

4. DORUK NOKTASI

4.1 ÇÖZÜM

Beril ile bu fikri tartıştıktan sonra grup, onu bu proje üzerinde kapsamlı ve birlikte çalışmaya devam etmeye ikna etti. Hala 3 prototip inşa ediyorlar ama aynı problemle uğraşıyorlar ve bir projenin parçası olabilecek 3 farklı çözüme bakıyorlar ve ITHEN ağ koordinatörlerini dahil etmeye karar verdiler. Birlikte, ITHEN çatısı altında staj kriterlerinin tartışılacağı ve geliştirileceği özel şirketler ve öğrencileri birbirine bağlayan bir forum stratejisi oluştururlar. Planlanan (çevrimdışı ve çevrimiçi) bazı etkinlikler ve şirketlere destek sunan ve stajyerlerin işe alınmasına yardımcı olan bir mentorluk ve danışmanlık programı. Prototipi kurumlarında sundular ve herkes bu fikirden heyecan duydu.

4.2 AHLAKİ

İlk defa olmasına ve kurs beklenen yönü almamasına rağmen oldukça başarılı geçti. Metodoloji, yeterlilikleri oluşturmayı başardı. Ve prototip bir proje ile hayata geçirildi. Ayrıca öğrencilerin uluslararası kursa kimliklerini ve aidiyetlerini artırmış ve ITHEN ağının kimliğini güçlendirmiştir.

KAYNAKLAR

- <https://hpi.de/en/studies/design-thinking.html>
- **Glitz, Conrad.** Hands on Design Thinking (German Edition)



PROJE TABANLI ÖĞRENME

METODOLOJİ HAKKINDA TEMEL BİLGİ

Katılan öğrenci sayısı	<i>minimum 10 ve maximum 20 öğrenci</i>
Yüz yüze / online	<i>Yüz yüze/ bazı faaliyetler online olabilir</i>
Gerekli zaman	<i>7 hafta boyunca haftalık 5 saatlik oturumlar</i>
Gerekli araçlar	<ul style="list-style-type: none">• İnternet erişimi olan dizüstü bilgisayar;• İşaretleyiciler, post-it, kalemler• Google sınıfı• Google sürücü• Google buluşması• Trello• Miro• Gantt projesi• Canva• Padlet
Katılımcı Paydaşlar	<i>İşletmeler</i>
Öğretmen bu metodolojiyi uygulamak için spesifik bir eğitime ihtiyaç duyar mı?	<i>Yok</i>
Gerekli sınıf motivasyonunun seviyesi	<i>Yüksek motivasyon</i>
Sınıftaki grupların spesifik özellikleri	<i>Proje çalışması üzerine odaklanan grup</i>
Değerlendirme	<i>Süreç boyunca, işi düzenli olarak denetlemek için farklı kontrol noktaları olacaktır. Proje hazır olduğunda, ekipler sınıfın geri kalanına ve şirketlere sunacakları bir rapor hazırlayacaktır. Rubrik değerlendirme aracı olacaktır.</i>

AMAÇ

Bu metodoloji, uluslararası kurslarımızda geliştirmeyi hedeflediğimiz **İnovasyon Yönetimi** yetkinliğinin geliştirilmesi için uygulanabilir şekilde çalışılmıştır.

İNOVASYON YÖNETİMİ YETKİNLİĞİ

TANIM

Yenilik Yönetimi yetkinliği, bir kuruluştaki modern yenilik yönetimi kavramlarıyla ilgilendir. Bununla birlikte, sürdürülebilir inovasyon, uluslararası inovasyon, girişimcilik ortamı ve açık inovasyon kavramının kullanımı ile bağlantılı olduğunda en etkili hale dönüşür. Elbette, fikri mülkiyet haklarına uygun şekilde ele alınmalıdır.

BECERİLER

- İnovasyonun stratejik yönleri;
- Yenilikçi projelerin başarılı bir şekilde gerçekleştirilmesinin unsurları ve engellerin yönetimi;



- İşbirliği ve açık inovasyon stratejileri;
- Ar-Ge Yönetimi;
- Fikri mülkiyeti koruma yeteneği;
- En yenilikçi şirketleri içerir;
- Yenilikçi bilgiyi uygulamaya aktarmak.

DAVRANIŞLAR

- Birey, ekonomi, toplum ve çevre için sürdürülebilir kalkınmada yenilikçiliğe yönelik tutum geliştirmek;
- Uygulamada fikri mülkiyete yönelik tutum;
- Sürdürülebilir kalkınmada Ar-Ge çalışmalarının, uluslararası inovasyon ekosisteminin ve açık inovasyonun önemine yönelik tutum;
- Yenilik sonuçlarının iş uygulamalarına aktarılması ve şirketlerin başarılı iş performansı için uygulanması.

GÖSTERGELER

Öğrenici şunları geliştirir:

- İnovasyonun stratejik ve operasyonel yönlerini anlama ve bunlarla başa çıkma yeteneği;
- İşbirliğini yönetme, inovasyon süreçlerini açma ve paydaşlarla verimli bir şekilde işbirliği yapma becerisi;
- Kendi fikirlerini, çözümlerini ve fikri mülkiyetin diğer unsurlarını yönetme yeteneği;
- Know-how'ın iş pratiğine transfer sürecini yönetme becerisi.

DİĞER UYGULAMALAR

Proje Tabanlı öğrenme metodolojisi, ITHEN'in herhangi bir yeterliliğine uygulanabilir. Müfredattan farklı konuları içerebilen çapraz bir metodoloji olarak kabul edilir.

METODOLOJİ

KISA TANIM

Proje Tabanlı Öğrenme (PDÖ), öğrencilerin bir proje üzerinde uzun bir süre boyunca çalıştıkları ve onları gerçek dünyadaki bir sorunu çözmeye veya karmaşık bir soruyu yanıtlamaya dahil eden bir öğretim yöntemidir. Gerçek bir izleyici kitlesi için halka açık bir ürün veya sunum oluşturarak bilgi ve becerilerini sergilerler. Sonuç olarak, öğrenciler derin içerik bilgisinin yanı sıra eleştirel düşünme, işbirliği, yaratıcılık ve iletişim becerileri geliştirirler.

PDÖ'de sorgulama süreci yol gösterici bir soru ile başlar ve çeşitli konuları müfredata entegre edebilen işbirlikçi projelere olanak tanır. Sorular, öğrencilerin bir disiplinin temel öğeleri ve ilkeleriyle doğrudan karşılaşacakları şekilde sorulur. Öğretmen veya bu durumda bir şirket, karşılaştıkları zorluğu temsil eden yol gösterici veya temel bir soru sorar: "Şirketimiz bu süreci nasıl iyileştirebilir?" Bu soru/zorluk projeyi geliştirmenin temeli olacaktır.



PDÖ'nin temelleri **yaparak öğrenmedir**, öğrenciler öğrenme süreçlerinin lideri olurlar. Önemli öğrenmeyi sağlamak için öğrencinin her şeyi bilmesine gerek olmadığını anlaması gerekir, ancak ihtiyaç duyduğu şeyi ihtiyaç duyduğu anda bulabilmelidir.

Dikkate alınması gereken çok önemli bir husus **sınıftır**. Sınıf, insanların bir öğrenci topluluğu olarak birlikte tatmin edici bir deneyim yaşayabilecekleri ve sorunları tartışabilecekleri bir yerdir. Destek, teşvik ve modeller hem öğretmen hem de akranlar tarafından sağlanabilir. Bu atmosferi elde etmek için, mekanın kendisinin rahat olması da çok önemlidir; bu, yeni, modern, aydınlık bir sınıf yaratmak için IET'nin itici gücüdür.

BÖLÜM REHBERİ

- **Hazırlık**, Proje tabanlı öğrenme metodolojisine giriş. Öğrencilerin önerilen zorluğa cevap veren bir ürün / çözüm şeklinde nihai bir sonuç elde etmek için izlemeleri gereken süreç hakkında açıklama. Bazı şirketler, şirketlerinde ihtiyaç duydukları yeniliği anlatmak için okula davet edilebilir. Ardından öğrencilerden şirketin inovasyon yönetimini geliştirmesine yardımcı olacak bir teklif sunmaları istenecektir. Öğrenciler, projelerden birinin sorumluluğunu üstlenecek 4 kişilik çalışma ekipleri oluşturacak. Ekip, şirket içi prosedürleri, paydaşları, inovasyon süreçleri (daha önce bu alanda çalışmaya başlamışlarsa) hakkında daha detaylı bilgi edinmek ve öğrenmek için şirketle sürekli iletişim halinde olacaktır.
- Şirketle ilgili bilgileri topladıktan sonra ekip, şirketle anlaşarak **zorluğu** yeniden tanımlayacaktır,
- Zorluk tam olarak tanımlandıktan sonra, ele alınacak ana konuları (verilen müfredata göre) ve ayrıca ekibin her bir üyesinin rolünü belirten bir **plan oluşturmak** gerekir.
- Öğretmen bir PDÖ sürecinde rehber görevi görür. Projede uygulanacak belirli verileri elde etmek için öğrencilerin kendi **araştırmalarını** yapabilmeleri için farklı bilgi kaynakları sunacaktır. Bu adımda **canlı bir tartışma yapmak**, fikirleri paylaşmak, iyi bir **sentez** yapmak ve meydan okumaya kesin **yaklaşım ve yanıt konusunda** karar vermek çok önemlidir. Edinilen tüm bilgiler **ürün tasarımı** için kullanılabilir hale getirilir.
- Ekipler, firmaların ihtiyaç ve gereksinimlerini karşılayan **projenin sunumunu** yapacaktır. Yapılandırılmış bir sunum senaryosu, net bir açıklama ve bilgiyi çok çeşitli kaynaklarla desteklemek akılda tutulması gereken önemli hususlardır. Firmalar sunuma katılacak.
- Sunum tamamlandıktan sonra, elde edilen sonuçlar, bu metodoloji ile çalışma deneyimi ve şirketler tarafından verilen geri bildirimler hakkında farklı ekipler arasında **eleştirel bir yansıma** yapmak önemli olacaktır.
- Her takım bir değerlendirme listesi aracılığıyla projenin değerlendirmesini alacak ve ayrıca bir **öz değerlendirme** yapması istenecektir; bu süreç öğrencilerin öz eleştiri becerilerini geliştirmelerine yardımcı olacaktır.

ZAMAN

7 hafta boyunca her hafta için 5 saatlik oturumlar
Yaklaşık 25 saatlik bağımsız çalışma gerekli olacaktır.



GEREKLİ MATERYAL

- İnternet erişimi olan dizüstü bilgisayar;
- İşaretleyiciler, post-it, kalemler
- Google sınıfı
- Google sürücü
- Google buluşması
- Trello
- Miro
- Gantt projesi
- Canva
- Padlet

Daha önce de belirtildiği gibi, bu metodolojiyi geliştirmek için önemli bir faktör, çevre tarafından verilen atmosferdir. Mümkün olduğunda ve uyarlanmış sınıf, materyaller için kilit nokta olacaktır.

YENİLİKÇİ YÖNÜ

Metodolojinin kendisi bir yeniliği temsil eder. Proje tabanlı öğrenme, öğrencilere gerçek projelerle gerçek bir şirkette çalışıyormuş gibi çalışma fırsatı verir. Ayrıca, projeyi gerçek bir şirket mücadelesine dayalı olarak ortaya koyma gerçeği, onu daha ilginç kılıyor.

İnovasyon yönetiminin kendisiyle ilgili becerilerin yanı sıra, öğrenciler kişisel ve sosyal sorumluluk, planlama, eleştirel düşünme, muhakeme, yaratıcılık, iletişim, karar verme, teknoloji kullanımı gibi kişisel sosyal becerileri içeren beceriler edineceklerdir.

Proje detaylandırması boyunca 6 hats, inovasyon matrisi veya moodboard gibi bazı yenilikçi teknikler kullanılacaktır.

ÇEVİRİMİÇİ UYGULAMA

Bu metodoloji çevrimiçi olarak uygulanmaya uygundur. Bahsedilen materyallerden biri, çevrimiçi ortak çalışma yürütmek için yararlı bir araç haline gelen Miro'dur.

Örneğin google Meet ile yapılan video konferanslar sayesinde haftalık seansları organize etmekte sorun yaşamamalısınız.

İşbirlikçi araç Trello ile ekipler projelerini organize edip yönetebilecekler. Ganttproject ayrıca yardımcı olacaktır; görevler çevrimiçi olarak planlanacak ve yönetilecektir.

İZLEME VE DEĞERLENDİRME ARAÇLARI

Süreç boyunca, işi düzenli olarak denetlemek için farklı kontrol noktaları olacaktır; böylece öğrencilerin önceki çalışmalarının doğru olduğunu bilerek projelerinin her yeni aşamasına odaklanmalarına yardımcı olur.

Göstergelere göre, öğrencilerin konunun gelişimi boyunca başarıları gerekir. Gelişimlerini en iyi gösteren değerlendirme aracı dereceli puanlama anahtarıdır.



Proje hazır olduğunda, ekipler sınıfın geri kalanına ve şirketlere sunacakları bir rapor hazırlayacaktır. Dereceli puanlama anahtarı teknik-akademik ve iletişimsel olmak üzere iki bölümden oluşacaktır.

KULLANICI HİŞKAYESİ

1. Temel Bilgiler

Ne zaman: Kasım 2021, öğrenciler Üçüncü dönemlerinde olacaklar

Nerede: Institut Escola del Treball de Lleida

Kim (öğrenciler): Maria, Francesco, Alex and Laura

Kim (öğretmenler): Jordi, Gemma, Pilar ve Cristina IMM öğrenci grubuna ders verecek öğretmenler.

Ne: IMM müfredatında yenilikçilik yönetimi dersi yer alacak

Neden: Öğrenciler, bir proje geliştirme sayesinde gerçek bir şirket örneği ile İnovasyon yönetiminin her yönünü keşfedeceklerdir.

2. Ayarlar

2.1. BİR ZAMANLAR...

Maria, Francesco, Alex ve Laura, Uluslararası Pazarlama Yönetimi öğrencisidir. İlk dönemlerini İtalya'da, ikinci dönemlerini Hollanda'da geçirdiler. Şimdi Portekiz'de eğitimlerine devam etmeden önce Katalonya'daki üçüncü dönemlerindedir. Bu üçüncü dönemin ikinci kısmı Escola del Treball de Lleida'da yapılacak ve müfredattaki ilgili konulardan biri de İnovasyon yönetimi. Öğretmenler ekibi, farklı IMM derslerini geliştirmek için Proje tabanlı öğrenme metodolojisini uygulamayı planlamıştır.

2.2. COĞRAFYA

Kurs, Escola del Treball de Lleida'da, öğrencilere proje oluşturmaya ve çalışmaya odaklanma konusunda ilham vermek için özel olarak tasarlanmış bir sınıfta gerçekleştirilecektir.

2.3 HEDEFLER

Maria, Francesco, Alex ve Laura'nın temel amacı, IMM derecelerini almaktır. Ayrıca, bu yöntemin gerçek şirket vakalarını tanıtacağını ve gerçek şirketin bir parçası gibi öğrenmelerine izin vereceğini duyduklarından, Proje tabanlı öğrenme metodolojisini deneyimlemekle de ilgileniyorlar.

3. Durum

3.1 BEKLENEN HİKAYENİN AÇIKLAMASI

Eğitmen ekibi, İnovasyon yönetimi konusunda ele alınacak konuları açıkladıkları google class'ta tahsis edilen bir doküman hazırladı. 30 kişilik IMM öğrenci grubuna projenin farklı konulara odaklanacağını anlatırlar. Çok şanslılar çünkü okul bazı yerel şirketlerin işbirliğine güveniyor. Dolayısıyla bu proje, her şirketin inovasyonu yönetme biçimleriyle ilgili gereksinimleri hakkında gerçek bir duruma dayanacaktır. Projeye girmeden önce, öğrencilerin şirketleri web siteleri ve diğer mevcut bilgiler aracılığıyla tanımalarını sağlamak için bazı hazırlık oturumları (ilk ve ikinci haftanın bir kısmı) olacaktır. Öğretmenler, projeyi üstlenmek için gruptan 4 kişilik ekipler oluşturmalarını isteyecektir. Maria, Francesco, Alex ve Laura bunlardan birini oluşturuyor.

3.2 SONRA BİR GÜN

İkinci haftanın sonunda şirketler, etkinliklerinin ne hakkında olduğunu, inovasyon yönetimine sevindiklerini düşündükleri ihtiyaçları ve sorunları anlatmak için sınıfa gelirler. Ayrıca hangi konularda



öğrencilerinden yardım almak istediklerini de açıklarlar. Tüm sınıf her şirketin sunumlarını dinler ve daha sonra genel bir oturumda hangi grubun hangi şirketi alacağına karar verir ve meydan okur. Proje yapısı her biri için aynı olacaktır. Maria, Francesco, Alex ve Laura için kurs çok ilginç ve heyecan verici hale geliyor. Seçtikleri şirketin yardımını almaktan ve gerçek bir soruna odaklanmaktan mutlular. Daha önce yaratıcılık ve yenilik üzerine çalışmalar yapmışlardı, bu yüzden şimdi şirkete her iki açıdan, ürün yeniliği ve bu sürecin nasıl yönetileceği konusunda rehberlik edebilirler.

Her ekip şirketini atadıktan sonra, temsilcileriyle iletişim kurar, onlarla zorluklar hakkında konuşur ve projelerinin ilerleyişi hakkında onları bilgilendirir. Ekip, şirketin inovasyon stratejisi hakkında gerekli verileri elde etmek için bir anket hazırlayacak ve bir analiz yapacak. Eşzamanlı olarak, yaratıcılık teknikleri ve inovasyon stratejilerini ele alan genel atölye çalışmaları yapılacaktır.

3.3 BU NEDENLE

Maria, Francesco, Alex ve Laura, hem işbirlikçi çalışma hem de yenilik yönetimi konusunda iyi beceriler kazanıyor. Takımlarıyla özdeşleşmiş hissediyorlar, iyi tartışma oturumları kurabildiler ve projede ilerliyorlar. Tam grup dersleri, fikirleri diğer ekiplerle paylaşmak için de çok faydalı oldu.

4. Sonuç

4.1 ÇÖZÜM

Maria, Francesco, Alex, Laura ve diğer ekipler projelerini sınıfa ve ilgili şirketlerin temsilcilerine sundular. Sonuçlar çok iyi oldu. Şirketler, çözümleri uygulamaya koyma konusunda müteşekkir ve heyecanlılar.

4.2 AHLAKİ

Metodoloji başarılı olmuştur. Projeler iyi sonuçlar verdi. Öğrenciler, yaparak yaşayarak öğrenmelerini sağladığı için bu metodolojiden memnunlar.

İLGİLİ METODOLOJİLER

- Zorluk temelli öğrenme (CBL)

Bu metodoloji, zorluklardan yararlanılarak genel kavramlar sunar. Benzer şekilde, Proje tabanlı öğrenme metodolojisi, şirketlerin gerçek sorunlarını çözmelerine yardımcı olur ve aynı zamanda inovasyon yönetimini geliştirir. CBL ve PBL'yi birleştirmek, şirketlerin genel faaliyetlerini öğrencilere açıklayacakları ve bazı yenilik yönlerine işaret edecekleri, ancak doğrudan bu alana odaklanan bir teklif veya çözüm talep etmeyecekleri anlamına gelir. Verilen açıklama ile öğrenciler, karşılaştıkları zorluklar hakkında karar vermelerine yardımcı olacak bir soru listesi hazırlamak zorunda kalacaklar. daha sonra prosedürlerini iyileştirmek için şirkete gönderilecek.

"İnovasyon yönetiminin iyileştirilmesi" zorluğu ile birçok soru ortaya çıkacak ve tüm bu soruların cevapları bir proje oluşturacak ve oluşturacaktır.

- Probleme dayalı öğrenme

Probleme Dayalı Öğrenmeyi belirli bir Proje Tabanlı Öğrenme türü olarak düşünebiliriz. Probleme Dayalı etkinliklerde, öğrenciler - Proje Tabanlı'da olduğu gibi - ya da sadece bir kavram ve yeni bilgi olabilecek bir probleme çözüm geliştirmek zorundadırlar.

- İşletme Oyunu

Proje tabanlı öğrenme (PBL) metodolojisi ile İşletme Oyunu arasında güçlü bir bağlantı vardır. Aslında İşletme Oyunu, öğrencilere verilen bir "şirket projesi" olarak tanımlanabilir. PDÖ'de olduğu gibi, İşletme



Oyununda öğrencilerden gerçek dünyadaki bir problemi çözmeleri ve ilgili şirkete önermek için bir sonuç yaratmaları istenir. Her neyse, iki metodolojinin bazı farklılıkları var.

İşletme Oyunu metodolojisi bir şirket olmadan var olamaz. Bunun yerine, proje tabanlı öğrenme bir şirketin katılımını gerektirmez. Öğretmenler öğrencilere ticari temeli olmayan bir ödev önerebilir. İşletme Oyununun aşamaları, faaliyetlerin başlamasından önce tanımlanır. Bu, öğrencilerin şirket için gerçek bir ürün yaratma sürecine yönlendirilmesine bağlıdır. Bu nedenle bazı adımlar gereklidir (bazı pazar araştırmaları, çözüm tasarımı, bütçe ve iletişim planının hazırlanması dahil...). Ayrıca, İşletme Oyunu, öğrencileri bir yarışmayı kazanmak için işlerinde gerçek bir çaba göstermeye teşvik eden bir oyun modu içerir.

KAYNAKLAR

- **Garcia, Olga.** <https://ocastillacorsa.wixsite.com/projectes>
- **George Lucas educational foundation.** Edutopia.
- **Aula Planeta.** <https://www.aulaplaneta.com/>
- **University of Plymouth.** <https://www.plymouth.ac.uk/about-us/teaching-and-learning/guidance-and-resources/group-work>



PROBLEM TEMELLİ ÖĞRENME

METODOLOJİ HAKKINDA TEMEL BİLGİ

Katılan öğrenci sayısı	<i>Minimum 4 ve maximum 25</i>
Yüz yüze / online	<i>Yüz yüze</i>
Gerekli zaman	<i>Haftada en az 3 saat</i>
Gerekli araçlar	<i>Projeksiyon, beyaz tahta, interaktif araçlar .</i>
Katılımcı Paydaşlar	<i>İşletmeler</i>
Öğretmen bu metodolojiyi uygulamak için spesifik bir eğitime ihtiyaç duyar mı?	<i>Hayır</i>
Gerekli sınıf motivasyonunun seviyesi	<i>İlgili değil</i>
Sınıftaki grupların spesifik özellikleri	<i>Farklı gruplar için etkili</i>
Değerlendirme	<i>Sonrası değerlendirme ve kendini değerlendirme</i>

AMAÇ

Bu metodoloji, uluslararası ortak kurslarımız öğrencilerinde geliştirmeyi hedeflediğimiz **Lojistik Yönetimi ve İstatistiksel pazarlama araştırmaları** yetkinliğinin gelişimi için uygulanabilir olacak şekilde çalışılmıştır.

LOJİSTİK YÖNETİMİ YETKİNLİĞİ

TANIM

Lojistik Yönetimi yeterlilikleri, çeşitli yönetim kademelerine veya seviyelerine odaklanarak taktik lojistik yönetimine bir giriş sağlayacaktır; taktik lojistik yönetimi aracılığıyla uygulanan ve organize edilen işlevsel tedarik zinciri faaliyetleri; bir tedarik zincirindeki ana taktik yönetim hedefleri; malların çıkış noktasından tüketim noktasına akışında kullanılan planlama sistemleri ile itme, çekme ve itme-çekme tedarik süreçleridir.

Şu konularda bilgi içerir:

- Lojistikte güncel konular;
- Tedarik zinciri yönetiminde güncel konular;
- Lojistik dağıtım sisteminin kurulması;
- Lojistik maliyet hesaplama yöntemlerinin değerlendirilmesi.

BECERİLER

Lojistikte güncel konuları bilmek;

- Tedarik zinciri yönetiminde güncel konuları bilmek;
- Lojistik dağıtım sistemi kurma yeteneği;
- Lojistik maliyet hesaplama yöntemlerini bilme becerisi;
- Lojistik maliyet hesaplama yöntemlerini değerlendirebilme.



DAVRANIŞLAR

Lojistiğin temel ilke ve eğilimlerini edinme ve edinme;

- Tedarik zinciri yönetimi ile ilgili temel ilkelerin edinilmesi ve edinilmesi;
- İş performansında lojistik yönetim uygulamalarını kullanma becerisinin geliştirilmesi;
- Lojistik maliyet hesaplama yöntemlerini değerlendirme becerisinin geliştirilmesi;
- Yeni lojistik trendlere karşı merak.

GÖSTERGELER

Öğrenci şunları geliştirir:

- Lojistikte Çağdaş sorunları anlama ve bunlarla başa çıkma becerisi;
- Tedarik zinciri yönetimindeki Çağdaş sorunları anlama ve bunlarla başa çıkma becerisi;
- Lojistik dağıtım sistemi kurma yeteneği;
- Lojistik maliyet hesaplama yöntemlerini bilme becerisi;
- Lojistik maliyet hesaplama yöntemlerini değerlendirebilme becerisi.

İSTATİSTİKSEL PAZARLAMA ARAŞTIRMALARI YETERLİLİĞİ

TANIM

Pazar araştırması yetkinliğinde istatistik, bir pazarda nicel araştırmaya dahil olan değişkenleri ölçmek, analiz etmek ve ilişkilendirmek için istatistiksel araçların kullanılmasıdır. Aşağıdakiler hakkında bilgi içerir:

- İstatistiksel merkezileştirme, dağılım ve korelasyon parametreleri;
- Ticari bir soruşturmanın amaçları;
- Birincil ve ikincil bilgiler;
- Normal dağılımdan hipotezlerin kabulü;
- Ticari rapor;
- İnfografikler;
- İngilizce dili.

BECERİLER

Bu yeterliliğe hakim olan öğrenci şunları yapabilecektir:

- Uygun durumlarda kullanabilmek için tek değişkenli ve iki değişkenli nicel tanımlayıcı ve çıkarımsal araştırma tekniklerinin bir seçiminin kavramlarını ve uygulamasını anlamak;
- Edinilen kavramları (merkezileşme, dağılım ve korelasyon ölçüleri) kullanarak nicel bir araştırmanın sonuçlarını yorumlamak;
- Veri geliştirmek, bilgi grafikleri oluşturmak ve görevleri düzenlemek için uygulamaları yönetmek;
- Bir hipotez geliştirin ve bunu normal dağılım temelinde kabul etmek veya redetmek;
- Ticari araştırmalarda karar vermek için istatistiksel yöntemler uygulamak;



- Sonuçları grafiksel, düzenli ve anlaşılır bir şekilde sunmak.

DAVRANIŞLAR

Uluslararası pazarlama alanında çalışan bir ticari araştırmacı aşağıdakilere sahip olmalıdır:

- Takım çalışması ;
- İletişimsel tutum ;
- Açık çözümler bulma .

GÖSTERGELER

Bu yeterliliğin göstergeleri şunlardır:

- Merkezileşme, dağılım ve korelasyon göstergelerini kullanabilme ve yorumlayabilme;
- Bir hipoteze yanıt vermek için bir strateji oluşturma (normal standart);
- Şirketin ulaşması gereken müşteriyi belirleyin;
- Kullanılan metodolojiyi ve sonuçları belirten bir rapor yazın;
- Bir infografik detaylandırın.

DİĞER UYGULAMALAR

Probleme Dayalı öğrenme metodolojisi, ITHEN'in aşağıdaki yeterliliklerine uygulanabilir:

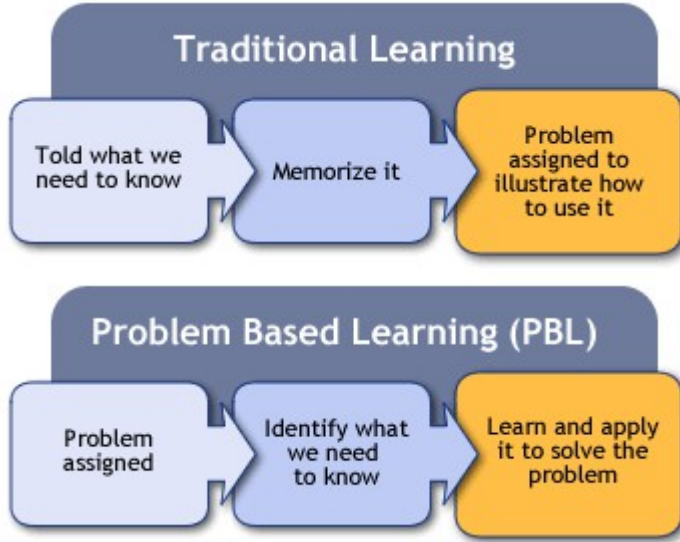
- Sosyal medya ve topluluk yöneticisi becerileri
- Uluslararası pazarlar için satış teknikleri
- Stratejik kurumsal sosyal sorumluluk
- Pazarlama Yönetimi
- Uluslararası pazarlar için dijital pazarlama
- Kar amacı gütmeyen kuruluşta lojistik ve BT yapısı

METODOLOJİ

KISA TANIM

Probleme Dayalı Öğrenme (PDÖ), gerçeklerin ve kavramların doğrudan sunumunun aksine, öğrencilerin kavram ve ilkeleri öğrenmesini teşvik etmek için araç olarak karmaşık gerçek dünya problemlerinin kullanıldığı bir öğretim yöntemidir. Ders içeriğine ek olarak, PDÖ, eleştirel düşünme becerilerinin, problem çözme yeteneklerinin ve iletişim becerilerinin gelişimini teşvik edebilir. Ayrıca gruplar halinde çalışma, araştırma materyallerini bulma ve değerlendirme ve yaşam boyu öğrenme için fırsatlar sağlayabilir (Duch ve diğerleri, 2001). PDÖ herhangi bir öğrenme durumuna dahil edilebilir. PDÖ'nün en genel tanımında, yaklaşım tüm dönem boyunca birincil öğretim yöntemi olarak kullanılır. Bununla birlikte, daha geniş tanımlar ve kullanımlar, PDÖ'yü laboratuvar ve tasarım sınıflarına dahil etmekten, basitçe tek bir tartışma başlatmak için kullanmaya kadar uzanır. PDÖ, değerlendirme öğeleri oluşturmak için de kullanılabilir. Bu çeşitli kullanımları birbirine bağlayan ana konu, gerçek dünya sorunudur.

Probleme dayalı öğrenme ile geleneksel öğrenmenin karşılaştırılması aşağıdaki şekil ile özetlenebilir.



Herhangi bir konu alanı, biraz yaratıcılıkla PDÖ'ye uyarlanabilir. Temel problemler disiplinler arasında farklılık gösterecek olsa da, iyi PDÖ problemlerinin alanları aşan bazı özellikleri vardır:

- Problem, öğrencileri kavramlara ilişkin daha derin bir anlayış aramaya motive etmelidir;
- Problem, öğrencilerin mantıklı kararlar vermesini ve bunları savunmasını gerektirmeli;
- Problem, içerik hedeflerini, önceki derslere/bilgilere bağlayacak şekilde içermelidir;
- Bir grup projesi için kullanılıyorsa, öğrencilerin onu çözmek için birlikte çalışmasını sağlamak için problemin bir karmaşıklık düzeyine ihtiyacı vardır;
- Çok aşamalı bir proje için kullanılıyorsa, problemin ilk adımları açık uçlu ve öğrencileri problemin içine çekmek için ilgi çekici olmalıdır.

Bu model, "öğrenciler gerekli arka plan materyalinde daha önce resmi eğitim almamışlardır ve çözüm süreci nihai üründen daha önemlidir" şeklinde özetlenir.

BÖLÜM REHBERİ

PDÖ sürecinde sorunlar çeşitli kaynaklardan gelebilir: gazeteler, dergiler, dergiler, kitaplar, ders kitapları ve televizyon/filmler. Bazıları çok az düzenleme ile kullanılabilir; ancak, diğerlerinin kullanım için yeniden yazılması gerekir. PBL'nin daha basit kullanımlarında aşağıdaki yönergeler uygulanabilir:

- Belirli bir kursta her zaman öğretilen merkezi bir fikir, kavram veya ilkeyi seçin ve ardından öğrencilere bu kavramı öğrenmelerine yardımcı olmak için genellikle verilen tipik bir bölüm sonu problemi, ödev veya ev ödevi düşünün. Öğrencilerin problem üzerinde çalışırken karşılamaları gereken öğrenme hedeflerini listeleysin.
- İncelenen kavram için gerçek dünya bağlamını düşünün. Bölüm sonu problemine bir hikaye anlatımı yönü geliştirin veya uyarlanabilecek gerçek bir vakayı araştırın, öğrencilerin problemi çözmesi için biraz motivasyon ekleyin. Daha karmaşık problemler, öğrencileri çözmek için basit tak-çalıştır yönteminin ötesine geçmeye zorlayacaktır. Konuyla ilgili fikir edinmek için dergilere, gazetelere ve makalelere bakın. Bazı PDÖ uygulayıcıları, öğretilmekte olan kavramın gerçekçi uygulamalarına ilişkin fikirleri araştırarak alandaki profesyonellerle konuşurlar.



- Öğrencilerin hedeflenen kavramları araştırmalarına yol açacak öğrenme sorunlarını belirleyebilmeleri için problemin aşamalı olarak tanıtılması gerekir. Aşağıdakiler, bu sürece rehberlik edebilecek bazı sorulardır:
 - İlk sayfa (veya aşama) nasıl görünecek?
 - Hangi açık uçlu sorular sorulabilir?
 - Hangi öğrenme sorunları belirlenecek?
 - Problem nasıl yapılandırılacak?
 - Sorun ne kadar sürecek?
 - Kaç ders periyodu tamamlanacak?
 - Öğrencilere problem üzerinde çalışırken sonraki sayfalarda (veya aşamalarda) bilgi verilecek mi?
 - Öğrencilerin hangi kaynaklara ihtiyacı olacak?
 - Problem tamamlandığında öğrenciler hangi nihai ürünü üretecekler?
- Problemi derste kullanmaya ilişkin öğretim planlarını detaylandıran bir öğretmen kılavuzu yazın.
- Son adım, öğrenciler için temel kaynakları belirlemektir. Öğrencilerin öğrenme kaynaklarını kendi başlarına belirlemeyi ve kullanmayı öğrenmeleri gerekir, ancak eğitmenin bunları başlatmak için birkaç iyi kaynak belirtmesi yararlı olabilir. Birçok öğrenci araştırmalarını internetle sınırlamak isteyecektir, bu nedenle onları kütüphaneye yönlendirmek de önemli olacaktır.

ZAMAN

Bu metodolojiyi kullanan bir oturumun minimum süresi, sınıf içi etkinlikler için 3 saattir.

GEREKLİ MATERYAL

- İnternet erişimi olan bilgisayar;
- Online video görüşme araçları (örn. Microsoft Teams, Zoom, Google Meet.);
- Online material paylaşma araçları (örn, Moodle, Microsoft Sharepoint..)
- Online sosyal media içerik yaratma araçları, örneğin;
 - o Story board oluşturmak için araçlar;
 - o Video oluşturmak ve düzenlemek için araçlar.

YENİLİKÇİ YÖNÜ

Bu metodoloji yenilikçidir, çünkü bir PDÖ problemini dağıtma yöntemi, birbiriyle yakından ilişkili üç öğretim tekniğine girer: vaka çalışmaları, rol oynamalar ve simülasyonlar. Vaka çalışmaları öğrencilere yazılı olarak sunulur. Rol oyunları, öğrencilerin verilen karakter açıklamalarına dayalı olarak sahneleri doğaçlama yapmalarını sağlar. Simülasyonlar genellikle bilgisayar tabanlı programları içerir. Hangi tekniğin kullanıldığına bakılmaksızın, yöntemin özü aynı kalır: gerçek dünya sorunu.

ÇEVİRİMİÇİ UYGULAMA

Probleme dayalı öğrenme yöntemi için öğretmenler ve öğrenciler tarafından takip edilmesi gereken dört adım olacaktır:



Adım 1: Belirli bir kursta her zaman öğretilen merkezi bir fikir, kavram veya ilkeyi seçin ve ardından öğrencilere bu kavramı öğrenmelerine yardımcı olmak için genellikle verilen tipik bir bölüm sonu problemi, ödev veya ev ödevi düşünün.

Adım 2: İncelenen kavram için gerçek dünya bağlamını düşünün. Bölüm sonu problemine bir hikaye anlatımı yönü geliştirin veya uyarlanabilecek gerçek bir vakayı araştırın, öğrencilerin problemi çözmesi için biraz motivasyon ekleyin.

Adım 3: Öğrencilerin hedeflenen kavramları araştırmalarına yol açacak öğrenme sorunlarını tanımlayabilmeleri için problemin aşamalar halinde tanıtılması gerekir.

Adım 4: Son adım, öğrenciler için temel kaynakları belirlemektir. Öğrencilerin öğrenme kaynaklarını kendi başlarına belirlemeyi ve kullanmayı öğrenmeleri gerekir, ancak eğitmenin bunları başlatmak için birkaç iyi kaynak belirtmesi yararlı olabilir.

İZLEME VE DEĞERLENDİRME ARAÇLARI

Öğrenci şunları geliştirir:

- Lojistikte güncel sorunları anlama ve bunlarla başa çıkma becerisi;
- Tedarik zinciri yönetimindeki Çağdaş sorunları anlama ve bunlarla başa çıkma becerisi;
- Lojistik dağıtım sistemi kurma yeteneği;
- Lojistik maliyet hesaplama yöntemlerini bilme becerisi;
- Lojistik maliyet hesaplama yöntemlerini değerlendirebilme.

Yetkinliğin her bir göstergesi için aşağıdaki değerlendirme araçları kullanılacaktır:

- Test
- Değerlendirme araçlarının seçimi.
- Sorun Şeması.
- Amaç ve etki diyagramları.
- Karar Diyagramı.
- Anket anketi.
- Bağlam göstergeleri.
- Röportaj yapmak.
- Odak grubu.

KULLANICI HİKAYESİ

Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi'nde Lojistik Yönetimi dersi, Uluslararası Ticaret ve Finansman bölümünde yürütülmektedir. Uluslararası Ticaret ve Finansman Bölümü öğrencileri, uluslararası işletmeler için bir lojistik ağ tasarlama sorununa değinmektedir. Lojistik ağ tasarımı, tedarik zinciri yönetiminde en önemli sorunlardan biridir. Sonuç olarak, öğrenciler lojistik ağ tasarımı ve sorunu üç düzeyde çözmeyi öğrenirler: tedarikçi, toptancı ve perakendeci. Ağda öğrenciler görüşlerini ve çözümlerini üç düzeyde sunarlar. Ayrıca öğrenciler, ürünlerin taşınması ve taşınması için araçların nasıl seçildiğini etkileyen birçok faktörün farkındadır.

Bu model bu derste uygulandıktan sonra, Probleme Dayalı Öğrenmenin (PDÖ), gerçeklerin doğrudan sunumunun aksine, öğrencilerin kavramları öğrenmesini teşvik etmek için karmaşık gerçek dünya problemlerinin bir araç olarak kullanıldığı yararlı bir öğretim yöntemi olduğu görülmüştür.

KAYNAKLAR



- **Alvarstein, V., & Johannesen, L. K. (2001).** Problem-based learning approach in teaching lower level logistics and transportation. *International Journal of Physical Distribution & Logistics Management*.
- **Duch, B. J., Groh, S. E., & Allen, D. E. (Eds.). (2001).** *The power of problem-based learning*. Sterling, VA: Stylus.
- **Savery, J. R. (2015).** Overview of problem-based learning: Definitions and distinctions. *Essential readings in problem-based learning: Exploring and extending the legacy of Howard S. Barrows*, 9, 5-15.
- **Schmidt, H. G. (1983).** Problem-based learning: Rationale and description. *Medical education*, 17(1), 11-16.



İŞLETME OYUNLARI

METODOLOJİ HAKKINDA TEMEL BİLGİ

Katılan öğrenci sayısı	5 - 50
Yüz yüze / online	İlgili değil
Gerekli zaman	En az 4 oturum
Gerekli araçlar	Projeksiyon
Katılımcı Paydaşlar	Genellikle 1 işletme
Öğretmen bu metodolojiyi uygulamak için spesifik bir eğitime ihtiyaç duyar mı?	İşletme yönetimi ve yenilikçiliği hakkında temel bilgi
Gerekli sınıf motivasyonunun seviyesi	Yüksek motivasyon
Sınıftaki grupların spesifik özellikleri	Yok
Değerlendirme	Öncesi ve sonrası değerlendirme, ön görüşmeler

AMAÇ

Bu metodoloji, uluslararası ortak kurslarımız öğrencilerinde geliştirmeyi hedeflediğimiz **Uluslararası Pazarlar yetkinliğine yönelik Satış tekniklerinin** geliştirilmesine uygulanabilir olacak şekilde çalışılmıştır.

ULUSLARARASI PAZARLAR YETKİNLİĞİNE YÖNELİK SATIŞ TEKNİKLERİ

TANIM

Uluslararası Pazarlar yetkinliği için Satış teknikleri, müşteri ile sözleşme akdetme yeteneği olarak tanımlanır.

Şu konularda bilgi içerir:

- Satış stratejileri;
- Satış Teknikleri;
- Müşteri segmentasyonu analiz teknikleri;
- Sözleşme unsurları;
- İngilizce dili;
- Uluslararası ödemelerin unsurları;
- Kültürel farkındalığın unsurları;
- Uluslararası ticaret hukuku unsurları.

BECERİLER

Bu yetkinliğe hakim olmak, şunları yapabilmek anlamına gelir:

- Etkili iletişim tekniklerini uygulamak;
- Müzakere tekniklerini uygulamak;
- Hizmet satış tekniklerini uygulamak;



- Motivasyon tekniklerini uygulamak;
- Müşteri segmentasyon tekniklerini uygulamak;
- Kişilerarası iletişim tekniklerini kullanmak;
- Kültürlerarası iletişim tekniklerini kullanmak;
- Aktif dinleme tekniklerini uygulamak;
- Müşteri etkileşim tekniklerini uygulamak;
- Teknik değiş tokuşlar da dahil olmak üzere normal iş değiş tokuşları için İngilizce dilini kullanmak.

DAVRANIŞLAR

Uluslararası Pazarlarda mükemmel satıcının sahip olması gerekenler:

- farklı kültürlerle karşı açık tutum;
- iletişimsel tutum;
- pro-aktivite.

GÖSTERGELER

Bu yetkinliği geliştirirken, öğrenci şunları yapabilmelidir:

- farklı müşteri türlerini tanımlayın;
- verimli bir müzakereyi simüle etmek;
- farklı durumlarda kullanılacak farklı dilsel kayıtları tanımak;
- Satış sürecine dahil olan kültürlerin temel özelliklerini tanımlayın;
- her satış süreci için ilgili uluslararası ticaret yasalarını belirleyin.

DİĞER UYGULAMALAR

- Yaratıcılık ve yenilik;
- İnovasyon yönetimi;
- Pazarlama Yönetimi;
- Kar amacı gütmeyen kuruluşlarda yönetim ve planlama;
- Uluslararası pazarlar için dijital pazarlama.

METODOLOJİ

KISA TANIM

İşletme Oyunu, kendi sektörlerindeki bir şirketin başlattığı bir "meydan okuma"nın ardından öğrenci takımlarının bir çözüm geliştirmek için yarıştığı bir yarışmadır.

Şirketler, aşağıdakilere uyması gereken davalar önermektedir:

1. Derslerin referans alanı içinde olmalıdır.
2. Girişimciden öğrenci ekiplerine bir destek/yardım talebi şeklinde formüle edilmelidir (örn. verdiğim bir hizmeti geliştirmek için ", "Var olmadığım bir pazara girmek istiyorum, nasıl olduğunu anlamama yardımcı olun").
3. Gerçek bir problem (şirketin yaşadığı veya yaşamış olduğu) olmalıdır.
4. Proje aşamalarının ne olacağına uygun olmalıdır:
 - Bir başlangıç pazar/ürün/hizmet çalışması
 - Temel çözümün ilk tasarımı



- Çözümün gelişmiş bir teknik tasarımı
- Bir bütçe ve bir iletişim planı
- Final sunumlu bir asansör konuşması.

5 öğrenciden oluşan ekipler, farklı aşamaları olan bir proje geliştirecekler. Eşzamanlı olarak, öğrenciler sert ve yumuşak beceriler konusunda eğitim alırlar. Öğrencilerin takımları arasında rekabet yaratan bir oyun stratejisi içerir. Oyun, proje ilerleme değerlendirmesinin ve takımların sıralamasının güncelleneceği periyodik kontrol noktaları içerir. Son adım olarak, ekipler, çözümlerini "satmak" amacıyla, projelerinin tamamını şirketin referansları ve kolaylaştırıcılarından oluşan bir jüriye sunacaklar. Yarışmanın kazananları ödüllendirilecektir.

BÖLÜM REHBERİ

1. Geliştirmek istediğiniz yetkinlikleri tanımlayın;
2. Yeterlilikleri geliştirebileceğiniz çalışma sektörünü belirleyin;
3. Ağınızın içinde (veya dışında) yukarıda tanımlanan sektörde faaliyet gösteren şirketleri belirleyin;
4. Faaliyetin ayrıntılarını şirketle tanımlayın:
 - a. İçindekiler (öğrencilere ne tür bir proje önerilmelidir)
 - b. Zamanlama
 - c. Şirketin katılımı (toplantılara katılım ve sonuçların değerlendirilmesi, zor becerilerle ilgili eğitime olası katılım)
 - d. Şirkete sağladığı fayda (örn. gerçek bir şirketin konusu üzerinde çalışan nitelikli öğrencilere sahip olma imkanı; etkinliğe katılan öğrenciler arasından stajyer seçme imkanı)
5. Öğrencilere ve öğretim üyelerine verilecek eğitimin içeriklerinin belirlenmesi;
6. Öğrenciler ve şirket temsilcileriyle toplantıları ve kontrol noktalarını planlayın;
7. Öğrencilerin projeleri için değerlendirme kriterlerini ve sayfaalarını hazırlayın.
8. Kazanan takım için bir kupa bulun.
9. Başlayın!

ZAMAN

Aşağıdakilerle birlikte en az iki haftalık aktivite yapılması önerilir:

- başlangıç toplantısı (2 saat)
- en az bir ara kontrol noktası (2 saat)
- değerlendirme ve ödül töreni için son toplantı (2 saat).

Paralel olarak, öğrencilerle sert ve yumuşak beceriler üzerine eğitim oturumları düzenleyin.

GEREKLİ MATERYAL

- İnternet erişimi olan bilgisayar;
- Online video görüşmeleri için araçlar (örn. Microsoft Teams, Zoom, Google Meet);
- Şirketler!

YENİLİKÇİ YÖNÜ

İşletme Oyunu, yaparak ve oynayarak öğrenmeye yönelik yenilikçi bir metodolojidir. Öğrencilerin katılımını ve yaratıcılığını teşvik eder. Bu durumda, her zaman dinamizmleri veya kültürel farklılıkları ile karakterize edilen uluslararası şirketlerin katılımıyla ek bir yenilik tetiklenebilir. Onlarla çalışırken

öğrenciler, uluslararası ve yerel düzenlemelerin yanı sıra pazarlarının ve müşterilerinin özelliklerine de dikkat etmelidir. Ayrıca, her durum için en uygun dil kaydını seçerek İngilizce çalışmalıdırlar. Bu metodoloji, uluslararası pazar yetkinliği için satış tekniklerinin geliştirilmesi için iyi bir şekilde kullanılabilir. Özellikle, öğrencilerin çözümlerini şirkete "satması", tekliflerini diğer ekiplerin tekliflerine karşı motive etmesi ve desteklemesi gereken son konuşmada satış yeteneği kullanılacaktır.

ÇEVİRİMİÇİ UYGULAMA

Bu metodolojinin çevrimiçi uygulaması için herhangi bir sınırlama yoktur. Görüntülü aramalar ve sohbetler için gruplar ve alt gruplar oluşturma imkanı sayesinde tüm etkinlikler çevrimiçi olarak gerçekleştirilebilir. Etkinliği Microsoft Teams ve Zoom ile çevrimiçi yürütmek için grupların ve alt grupların nasıl kullanılacağına ilişkin bir örnek:

	ARAÇ	CANLI TOPLANTILAR
AÇILIŞ TOPLANTISI	Zoom	Zor beceriler üzerinde eğitimi
ÖĞRENCİ GRUPLARI	Microsoft Teams	- Bağımsız grup toplantıları - Kolaylaştırıcı tarafından düzenlenen toplantılar - Kolaylaştırıcı/şirket ile danışma masası (istek üzerine)
SINIF KANALI	Microsoft Teams	- Başlamak - Temel beceriler üzerine eğitim - Kontrol noktaları

Mümkünse, katılımın yaratılmasını daha iyi sağlayacağı için başlangıç toplantısının çevrimdışı olması arzu edilir. Ayrıca nihai sunum ve ödül töreni, ağ oluşturma ve kutlama için bir fırsat olarak düşünülürse bunun da çevrimdışı olarak gerçekleştirilmesi uygundur.

İZLEME VE DEĞERLENDİRME ARAÇLARI

Her kontrol noktasında öğrenciler, ilerlemelerini ve yeterliliğin gelişimini değerlendiren kolaylaştırıcılara çalışmalarını sunarlar. Ek olarak, kolaylaştırıcılar her kontrol noktasında öğrenciler için yeni bir küçük istek ekler (örneğin, sonraki aşama için belirli bir araç kullanarak).

Değerlendirmek için dört kontrol noktası önerilir:

- 1) grubun proje fikri (fikir, logo, iddia, vizyon, misyon, pazar analizi, bir iş modeli tuvalinin taslağı vb.)
- 2) iş fikrinin somut bir şekilde geliştirilmesi (örneğin, bir web sitesi veya uygulama söz konusu olduğunda, oluşturulmasının analizi ve olası prototipleme)
- 3) ekonomi ve iletişim alanıyla ilgili geçici belgeler (iletişim stratejileri ve araçları, iş planı)
- 4) nihai proje fikirlerinin sunumu.

Kolaylaştırıcılara değerlendirmeleri için ortak bir referans sayfası verilir. Son sunum, kolaylaştırıcı ile birlikte doğrudan şirket tarafından değerlendirilir.

KULLANICI HİKAYESİ

Federico, Fondazione ITS JobsAcademy'de bir grup öğrencinin mnetörüdür. Monica ile Uluslararası Pazarlama Yönetimi dersinin koordinatörü olarak konuşurken, öğrencilerin sınırlı satış yeterliliklerine



sahip olduklarını fark ediyor. Bu yeterlilik kursun ana hedeflerinden biri olduğundan, Federico ve Monica, İşletme Oyunu metodolojisini kullanarak öğrencilerle ek bir etkinlik düzenleme konusunda anlaşılır.

0. Hafta: Monica, dahil edilecek şirketi hemen belirler: Otomotiv sektöründe çalışan ve İspanya'ya büyük bir ihracat akışına sahip olan Tebby spa. Şirketle birlikte öğrencilere önermek için doğru projeyi belirliyorlar: İspanyol pazarında yeni bir fren türü satmak, yerel şirketlerle rekabet etmek.

1. Hafta: Federico, öğrenciler ve şirket ile etkinliği açıkladığı bir başlangıç toplantısı düzenler ve Tebby spa İhracat Müdürü talebini sunar. Öğrenciler 5'erli altı gruba ayrılır ve toplantının sonunda Federico öğrencilere ilk görevi verir: bir hafta sonra ilk kontrol noktasında sunulacak ilk fikirlerinin taslağını hazırlamak. Gruplar hemen bağımsız çalışmalarına başlar ve aynı zamanda Monica bir iş fikrinin geliştirilmesi konusunda bazı eğitim oturumları vermeye başlar.

2. Hafta: Verilen eğitim ve Federico tarafından düzenlenen bazı danışma toplantıları sayesinde gruplar ilk kontrol noktasına güzel fikirlerle gelirler. Federico onları değerlendirir ve bir ilk sıralama hazırlanır. Ardından, Federico gruplara bir sonraki görevi atar: iş fikirlerini detaylandırmak ve bir iletişim stratejisi tasarlamak. Tüm bunların, önümüzdeki hafta yapılacak son toplantıda doğrudan şirkete sunulması gerekecektir.

3. Hafta: Federico, Monica ve şirket ile son toplantıyı düzenler. Burada altı grup fikirlerini Tebby spa İhracat Müdürü'ne sunar. Projelerini, fikirlerini şirkete satmaya çalışan dış danışmanlar olarak sunarlar. Son olarak, İhracat müdürü tüm projelere puan verir, ancak bunlardan biri, İspanya pazarının özelliklerine gösterdiği ilgiden dolayı onu daha fazla ikna eder.

Bu proje oyunu kazanır ve bu grubun tüm öğrencileri şirketten bir referans mektubu alır.

KAYNAKLAR

- <https://jac-its.it/jac-business-game/>



BİLGİ YÖNETİMİ ANALİZİ SİMÜLASYONU

METODOLOJİ HAKKINDA TEMEL BİLGİ

Katılan öğrenci sayısı	<i>5-255 öğrenciden oluşan küçük gruplar</i>
Yüz yüze / online	<i>Herikisi olabilir, yüzyüze daha iyidir</i>
Gerekli zaman	<i>Tüm eğitim için en az 4 hafta/8 hafta daha iyi: Başlangıçta konuları öğrencilere tanıtmak için 1-2 günlük bir atölye çalışması önerilir. Daha sonra gruplar halinde 3 hafta (sürecin raporlanması için her hafta 1 seminer) ve 4. hafta (proje sonu) sonuçların sunulması için 1 günlük seminer yapılacaktır</i>
Gerekli araçlar	<i>Yüz yüze oturumlarda: projektör, beyaz tahta, kartlar ve her grup için kalemler. Çevrimiçi: etkileşimli çevrimiçi beyaz tahta, ör. miro, bilgisayar, internet bağlantısı.</i>
Katılımcı Paydaşlar	<i>Hayır/ belki bir işletme davet edilebilir .</i>
Öğretmen bu metodolojiyi uygulamak için spesifik bir eğitime ihtiyaç duyar mı?	<i>Evet / Öğretmen bilgi yönetimi kavramına aşina olmalı ve simülasyon metodolojisinde de uygulanabilecek proje tabanlı öğrenme metodolojilerini bilmelidir.</i>
Gerekli sınıf motivasyonunun seviyesi	<i>Seçin: Çalışma ortamlarını analiz etmek ve yansıtmak için yüksek motivasyon / ilgi, işletme yönetimine ilgi ve temel bilgi</i>
Sınıftaki grupların spesifik özellikleri	<i>Diğer özellikler: bir şirketteki iş deneyimi yardımcı olacaktır (örneğin staj)</i>
Değerlendirme	<i>Öncesi - sonrası değerlendirme testleri, mülakatlar, final ödevinin sunumu</i>

AMAÇ

Bu metodoloji, uluslararası ortak kurslarımız öğrencileriyle birlikte geliştirmeyi hedeflediğimiz “**Örgütsel gelişim için bir tetikleyici olarak Bilgi Yönetimi**” yetkinliklerinin geliştirilmesi için uygulanabilecek şekilde çalışmıştır.

ÖRGÜTSEL GELİŞİM İÇİN BİR TETİKLEYİCİ OLARAK BİLGİ YÖNETİMİ YETKİNLİĞİ

TANIM

Bilgi yönetimi yetkinliği, bir kuruluşun hedeflerine ulaşmak için sahip olması gereken temel bilgileri ve verileri belirleme yeteneğini içerir. Örgütsel gelişim tarafında, yetkinlik öncelikle kilit kişiler, ilgili teknolojiler, süreçler ve yönetim dahil olmak üzere statükoyu analiz etme becerisini içerir. İkincisi, bilgi yönetimi, bir organizasyonun bilgi yönetimini geliştirmek için gerekli adımları planlama ve alma becerisini ifade eder.

BE CERİLER

- bilgi ve veri yönetimi için ilgili teknik araçları bilmek ve bunların işleyişi, lisanslanması ve uygulanması hakkında genel bir anlayışa sahip olmak
- ilgili modellere dayalı olarak organizasyonlarda süreçler ve insan faktörü hakkında temel bir anlayışa sahip olmak



- organizasyonel analiz yöntemlerini bilmek ve uygulamak (anketler veya odak grup görüşmeleri gibi veri toplama yöntemlerinin yanı sıra veri analizi ve görselleştirme)
- iletişim becerilerini uygulayarak, çalışmaları kolaylaştırarak veya sonuçları sunarak organizasyonlardaki değişim süreçlerine eşlik edebilmek.

DAVRANIŞLAR

- teknik ve teknik olmayan personel arasındaki bağlantıyı anlamak ve köprü kurmak
- sadece insanlar için değil, aynı zamanda faaliyet gösterdikleri bağlamlar için de yüksek saygı ve kültürel duyarlılık
- çözüm- ve kaynak yönelimi; Zorlukları kaynak odaklı bir şekilde algılama ve çözme yeteneği
- işbirliği- ve ilişki yönelimi
- kendi bilgimize ve dilimize karşı yapılandırmacı-göreveci tutum

GÖSTERGELER

- Öğrenci bir organizasyonda/şirkette veri ve bilgi arasındaki farkı bilir.
- Öğrenci, bir işletmeyi yürütmek veya bir işletmeyi pazarlamak için gerekli olan farklı bilgi türlerini bilir.
- Öğrenci, bir kuruluştaki / şirkette veri, bilgi ve bilgiyi analiz etmek için gerekli araçları bilir ve kullanır.
- öğrenci bir BY Stratejisi tasarlamak ve uygulamak için araç ve yöntemleri bilir ve uygulayabilir.

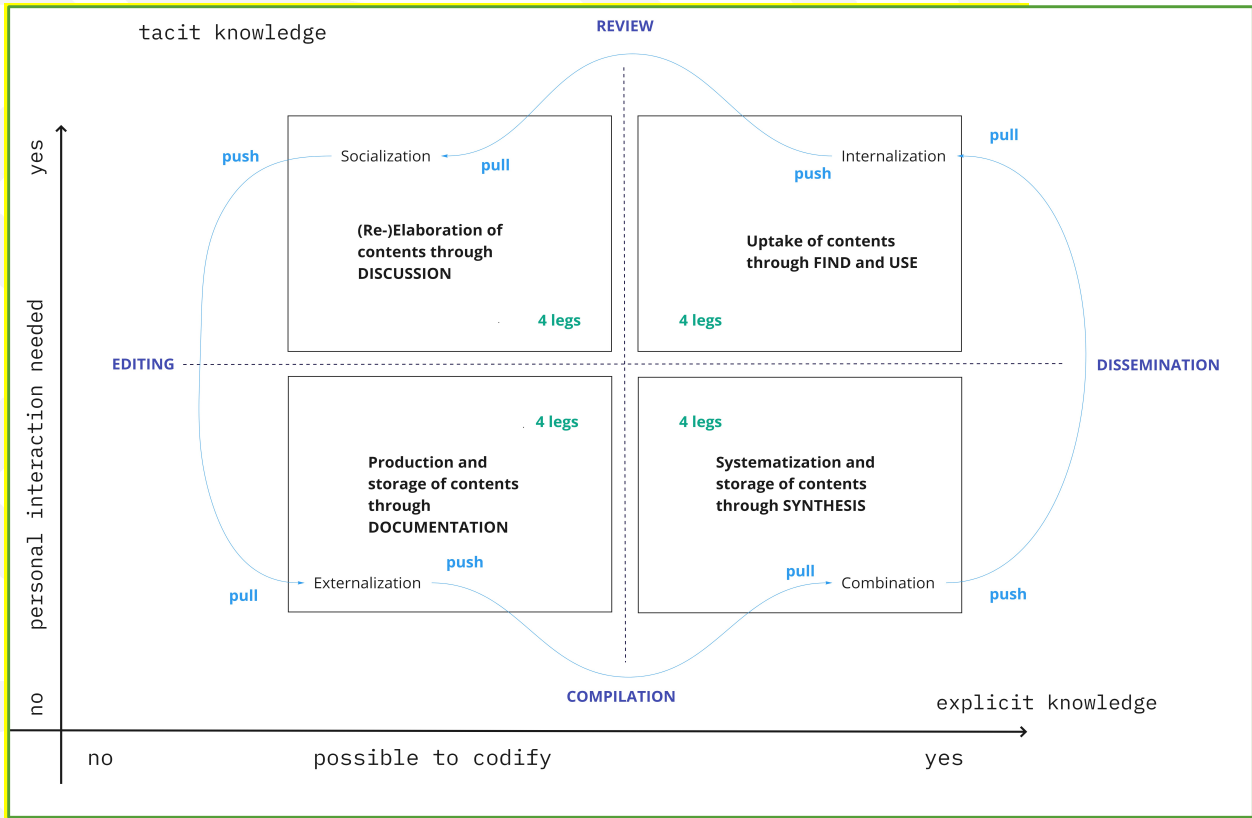
DİĞER UYGULAMALAR

Metodoloji, ITHEN ağı tarafından tanımlanan tüm yeterliliklere uygulanabilir.

METODOLOJİ

KISA TANIM

Gruplar halinde öğrenciler bir danışmanlık ekibinin rolünü üstlenirler ve bir bilgi yönetimi analizi gerçekleştirirler. Bu şekilde, öğrenciler organizasyonel analiz, takım halinde proje yönetimi ve katılımcı, nitel araştırma becerilerini geliştirirler. Uygulanacak ve çalışılacak profesyonel referans, BY çerçevesidir.



Grafik 1: BY çerçevesi, organizasyonlardaki süreçleri anlamaya yardımcı olur.

Metodolojinin eğitim ürünü, kurumlar ve insanlar arasındaki bilgi ve bilgi akışının görsel bir temsilidir. Taslağı hazırlamak için öğrenciler, öğretmenlerinin eşlik ettiği küçük görüşmeler yaparlar. Motivasyon amacıyla öğrenciler, ihtiyaçlarına uyan iki senaryodan birini seçtiklerinden, metodolojiyi somut ortamlarına uygularlar:

1. Okul/kurs vb. içindeki bilgi yönetimini analiz etmek veya
2. Çalıştıkları bir şirketin bilgi yönetimini, örneğin bir stajda analiz etmek.

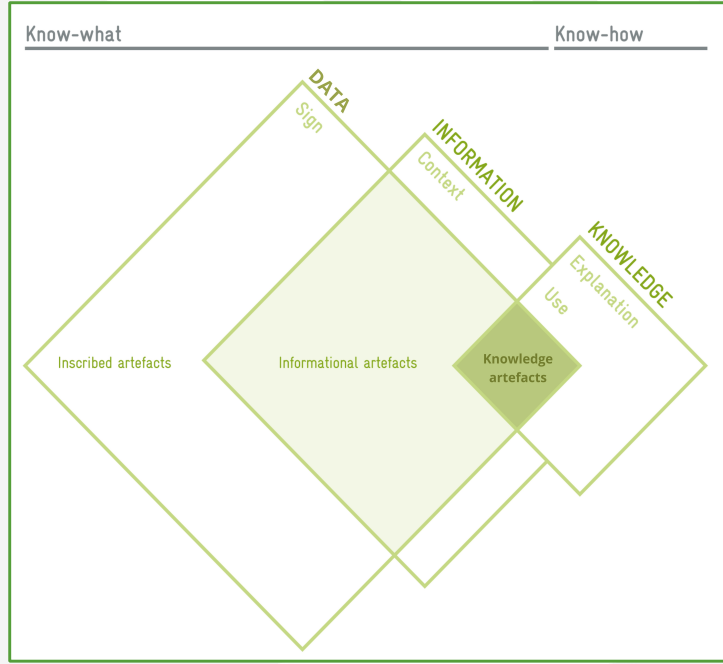
BÖLÜM REHBERİ

Öğretmenin rolü: kolaylaştırıcı, öğrencilerin bağımsız çalışmalarını için ortam sağlar. Yaklaşım melezdir (çevrimiçi ve çevrimdışı) ve 2. aşamada eşzamansızdır.

Aşama 1: Hazırlık (1-2 gün)

Bu aşamada gerekli uzmanlık kazanılır, roller tanımlanır ve görevler planlanır:

- (1) arka plan bilgisi: BY çerçevesinin tanıtımı (yöntemi anlamak için örnek görselleştirmelere bakın); ürün: BY çerçevesi üzerinde bir test tasarlayın
- (2) planlama I: sınıfı takımlara ayırın; analizi planlayın; araştırma alanını belirleyin; ürün: çalışma planı
- (3) planlama II: tasarım anketi; grup üyeleriyle pilot uygulama; ürünü revize edin: anket.



Grafik 2: Öğrenciler veri ve bilgiyi ayırt etmeyi öğrenecekler

Aşama 2: Gerçekleştirme (esnek: 4-8 hafta)

Takımlar analiz üzerinde bağımsız olarak çalışır. Öğretmenler onlara iki haftada bir toplantılar yaparak rehberlik ediyor.

1. ve 2. Hafta: Mülakatların gerçekleştirilmesi, dokümantasyon
 3. Hafta: sonuçları görselleştirin / sunum taslağı
- ürün: görselleştirme(ler) ve sunumu

Aşama 3: Sonuçların sunumu (1 gün)

Gruplar merkezlerine döner, sonuçları sunar ve müşterilerden (diğer ekipler) geri bildirim alır. Öğrenciler bireysel olarak süreç hakkında derinlemesine düşünürler (yazılı form).

ZAMAN

Her biri 3 saatlik iki atölye + 2 bağımsız çalışma.
İşin çoğu bağımsız olarak gerçekleşir.

GEREKLİ MATERYAL

- Bilgi Yönetimi Çerçevesi
- Bir analizin görselleştirme örneği (bkz. ör., Topluluk Haritalamadaki Kaynak)
- Takımdaki rolleri tanımlamak için rol kartları

YENİLİKÇİ YÖNÜ



Bilgi yönetiminin ayrıntılı bir analizini gerçekleştirmek ancak pratik bir ortamda öğrenilebilir. Ayrıca, daha derin bir anlayışa ulaşmak zaman alır. Bu nedenle, bilgi yönetiminde organizasyonları destekleyen danışmanların gerçek çalışmalarıyla yakından ilişkili, ancak didaktik bir basitleştirmeye dayalı bir metodoloji geliştirmek için seçilmiştir.

Metodoloji, başlangıçtan itibaren öğretmen bir kolaylaştırıcı veya -proje yöneticisinin sözleriyle - Scrum Master rolünü üstlendiğinden yenilikçidir. Öğrenci ekiplerinin çalışmalarını bağımsız olarak organize etmek için gerekli malzeme ve bilgiye sahip olmasını sağlar ve herkese bireysel ihtiyaçları konusunda destek olur. Bu gerçekçi ortam, güncel proje yönetimi yaklaşımı Scrum'ı takip eden 2. aşamadaki hibrit yaklaşımla daha da desteklenir. Son olarak, öğrencilerin edindiği yetkinlikler, BT bilgisinin ve organizasyonel gelişimin her iki yönünü sistematik bir yaklaşımla birleştirdikleri için dijital çağla (kaynak) alakalı olacaktır. Bu şekilde, disiplinler arası düşünme sadece teşvik edilmekle kalmaz, aynı zamanda öğrenciler uygulamalı araçlarda da başarılı olurlar.

ÇEVİRİMİÇİ UYGULAMA

Önerilen simülasyon, çevrimiçi olarak veya hibrit ortamlarda çok iyi bir şekilde uygulanabilir.

Çevrimiçi olarak başvurulursa, ilk aşama iki adıma bölünmelidir:

1. Ters yüz sınıf yaklaşımını takiben, öğrenciler bilgi yönetimi çerçevesini ve anket geliştirmeyi kendi hızlarında bağımsız olarak inceleyebilirler. Kısa sınavlar veya sorular (örneğin, Kahoot kullanılarak veya hatta bir Miro tahtası kullanarak daha etkileşimli bir şekilde) öğrenmeyi geliştirmek için uygulanabilir.
2. Aşama 2'nin somut planlaması için öğretmen her ekiple planlama için bir video konferans düzenlemelidir.

İkinci aşama öğrenciler tarafından bağımsız olarak gerçekleştirilir. İki olası araç önerilebilir:

- Takımdaki proje yönetimini organize etmek için öğretmen, Trello veya Miro'da panolar kurabilir.
- Röportajları gerçekleştirmek için önerilen ücretsiz bir video konferans platformu Jitsi'dir.

Sınıfın büyüklüğüne bağlı olarak, sunumları çevrimiçi gerçekleştirmenin iki yolu vardır:

- Daha küçük sınıflar için sunumların yapıldığı bir video konferans kurun.
- Daha büyük sınıflar için, öğrencilerden sonuçlarını örneğin bir videoda olduğu gibi kaydetmelerini istemek daha etkili olabilir. Dünya Kafe formatında bir tartışma başlatmak da mümkündür. Son olarak, oldukça motive edici bir interaktif platform olan Collect.town da önerilmektedir.

Süreçle ilgili son geri bildirim ve yansıma, öğretmen tarafından hazırlanan bir Padlet aracılığıyla gerçekleştirilebilir.

İZLEME VE DEĞERLENDİRME ARAÇLARI

Biçimlendirici değerlendirme, bu proje tabanlı metodolojinin merkezinde olmalıdır. Özellikle 2. aşamada öğrencilerden bitmemiş ürünlerini düzenli olarak teslim etmeleri ve devam eden çalışmaları için geri bildirim almaları istenir. Ayrıca, Bloom taksonomisinin çeşitli düzeylerini dikkate alan bir değerlendirme elde etmek için aşağıdaki yaklaşımlar kullanılabilir:

- OneOffTech Bilgi Yönetimi çerçevesindeki temel terminoloji, kavramlar ve yöntemler hakkında **bilgi testi**: burada hem çevrimiçi hem de çevrimdışı gerçekleştirilebilecek bir anket (test) önerilir. Öğrencilerin çerçevenin uygulanmasından haberdar olmalarını sağlamak için ankette temel olarak teori ve örnekler arasında bağlantı kuran sorular bulunmalıdır.



- **Analiz sonuçlarının sunumu:** Sunumlarla ilgili geri bildirim, öğrencilerin kuruluşlar içindeki bilgi akışlarını analiz etmek için araç kullanımını nasıl geliştireceklerini anlamalarına yardımcı olur. Geri bildirim kriterleri öğrenciler için şeffaf olmalı ve mümkünse önceden işbirliği ile geliştirilmelidir.
- **Süreç üzerine düşünme:** Sürece ilişkin son yansıma, her öğrencinin grup çalışması ve öğrenilen temel kavramlar hakkında bir kompozisyon yazmasıyla bireysel olarak gerçekleşir. Bu şekilde, daha derin bir anlayış sağlanır.

KULLANICI HİKYESİ

Burada önerilen metodoloji, bir ders müfredatında uygulamaya yönelik unsurları teşvik etmek için çok iyi kullanılabilir. Bu nedenle, uygulanmasının öğrencilerin stajları ile ilişkilendirilmesi sadece önerilmekle kalmaz, aynı zamanda tavsiye edilir.

Öğrencilerin metodolojiyi stajlarında uygulamalarının iki yolu vardır:

1. Öğrencilerin stajları sırasında analiz üzerinde çalışmasını sağlayın. Bu durumda öğrenciler bir şirkette/kuruluştaki işe başlamadan önce 1. aşama gerçekleşecektir. Daha sonra 2. aşamaya öğretmenleri stajları sırasında eşlik eder. Düzenli gözden geçirme toplantıları, süpervizör ve öğrenciler arasındaki düzenli teması geliştirmek için çok yardımcı olabilir. Son olarak, 3. aşama sınıfta gerçekleşir.
2. Öğrenciler stajları sonrasında analizi gerçekleştirir. Bu durumda her ekip, ekip üyelerinden birinin stajını yaptığı şirket/kuruluş seçer. Seçim, ekibin çıkarlarına ve temasın güvenilirliğine dayanmalıdır.

Öğrencilerin daha derinlemesine bir analiz gerçekleştirmelerini sağladığı için (1) sürümünü öneriyoruz. Ancak her iki versiyonda da uygulamanın ilgili tüm firma/kuruluşlarla önceden görüşülmesi önemlidir. Ayrıca öğretmenlerin, öğrencilerin veri koruma ile ilgili mevzuat ve uyulması gereken şirket düzenlemeleri hakkında bilgi sahibi olduğundan emin olmaları gerekir.

KAYNAKLAR

- **Armstrong, Patricia.** Bloom's taxonomy. Vanderbilt University Center for Teaching, 2010. <https://cft.vanderbilt.edu/guides-sub-pages/blooms-taxonomy/> (last access: 20 March 2021)
- **Colombo, Gianluca:** Knowledge Management: from Bottleneck to Success Factor. Berlin, 2020. <https://oneofftech.xyz/assets/km-f.pdf> (last access: 20 March 2021)
- **eduScrum Team:** The eduScrum Guide. Netherlands, 2020. https://www.eduscrum.nl/img/The_eduScrum_guide_English_2.pdf (last access: 20 March 2021)
- **Great School Partnership:** "Formative assessment." in: The Glossary of Education Reform. 2014. <https://www.edglossary.org/formative-assessment/#:~:text=Formative%20assessment%20refers%20to%20a,lesson%2C%20unit%2C%20or%20course> (last access: 20 March 2021)
- **United for Youth. The Community Mapping Toolkit.** https://www.unitedforyouth.org/sites/default/files/2020-08/Community%20Mapping%20Toolkit_A%20Guide%20to%20Community%20Assessment.pdf (last access: 20 March 2021)



BİLGİSAYARCA DÜŞÜNME METODOLOJİSİ

METODOLOJİ HAKKINDA TEMEL BİLGİ

Katılan öğrenci sayısı	<i>Min. 6 ve max. 20</i>
Yüz yüze / online	<i>Yüzyüze kullanımda en iyidir</i>
Gerekli zaman	<i>Oturum başına 4 saat, oturumun uzunluğu müfredata göre belirlenir</i>
Gerekli araçlar	<i>Wi-fi, her bir grup için bir bilgisayar, çevrimiçi kaynaklar</i>
Katılımcı Paydaşlar	<i>Gerekli değil</i>
Öğretmen bu metodolojiyi uygulamak için spesifik bir eğitime ihtiyaç duyar mı?	<i>Özel eğitim yardımcı olabilir, ancak özellikle öğretmenin fen bilimleri alanında eğitim geçmişi varsa zorunlu değildir.</i>
Gerekli sınıf motivasyonunun seviyesi	<i>Yüksek motivasyon</i>
Sınıftaki grupların spesifik özellikleri	<i>Öğrenciler temel matematik bilgisine sahip olmalıdır</i>
Değerlendirme	<i>Gerekli değil (öğretmenler kendi değerlendirme araçlarını kullanabilir)</i>

AMAÇ

Bu metodoloji, uluslararası ortak kurslarımız öğrencilerinde geliştirmeyi hedeflediğimiz, kar amacı gütmeyen kuruluşlar yetkinliğinde (Lojistik yönetim yetkinliğinin bir özelliği olarak) lojistik ve BT yapısının geliştirilmesi için uygulanabilir olacak şekilde çalışılmıştır. Sonuç olarak, onlara iş piyasasına başarılı bir şekilde girmelerine ve güçlü problem çözme ve analitik beceriler geliştirmelerine yardımcı olacak pratik ve analitik bir yaklaşım sunuyoruz.

KAR AMACI GÜTMİYEN KURULUŞLARDA LOJİSTİK VE BT YETKİNLİĞİ

TANIM

Kar amacı gütmeyen bir organizasyonun başarısı, büyük ölçüde lojistik performanslarının verimliliğine bağlıdır. Çoğu durumda, kar amacı gütmeyen kuruluşların sınırlı insan kaynakları ve finansal kaynakları vardır. Bu nedenle mevcut kaynakların maliyet etkin bir şekilde kullanılması esastır. Lojistik, nakliye/teslimat, depolama, paketleme, kargo elleçleme, dağıtım işleme ve bilgi işleme gibi çeşitli karmaşık süreçleri içerir. Kar amacı gütmeyen kuruluşlar genellikle pahalı ve kullanımı zor olabilecek BT araçlarıyla da ilgilenir.

Yetkinliğin amacı, öğrencilere yerli ve yabancı kar amacı gütmeyen kuruluşlarda iş bulmalarını sağlayacak etkili araçlar sağlamaktır. Ayrıca bu yeterlilik, öğrencileri sorunları çözme ve tahmin etme ve kaynakları optimize etmek için yaratıcı çözümler bulma becerisiyle donatır.

Kar amacı gütmeyen kuruluşlarda Lojistik ve BT Yapısı yetkinliği, öğrencilere Tedarik Zinciri ve Lojistik Operasyonlarının ana yönlerini öğretecektir; Dağıtım Ağı Stratejisi; Makine öğrenimi yaklaşımına dayalı hesaplamalı düşünme metodolojisini kullanarak kar amacı gütmeyen kuruluşların BT araçlarını kullanarak Depolama Operasyonları.

GELİŞTİRİLECEK BECERİLER



Öğrenciler aşağıdakileri geliştirecektir:

- Problem çözme
- Analitik düşünme
- Büyük ve küçük sorunları ayırt edebilme
- Meslektaşlar ve müşterilerle iletişim
- Sunum becerileri

DAVRANIŞLAR

Yetkinliği başarılı bir şekilde uygulamak için aşağıdakiler gereklidir:

- Lojistik trendlerine merak
- Problem çözme için yaratıcılık
- Beyin fırtınası
- İletişim yetenekleri

GÖSTERGELER

Önerilen metodoloji sayesinde öğrenci şunları geliştirecektir:

- Sorunları hızlı ve uygun maliyetli bir şekilde çözme yeteneği
- Sınırlı kaynakları verimli kullanma becerisi
- Etkin bir lojistik dağıtım sistemi uygulama becerisi
- Önceki verimsiz çözümlerden kaçınarak sorunları tahmin etme yeteneği

DİĞER UYGULAMALAR

"Bilgisayarca Düşünme Metodolojisi" ITHEN'in aşağıdaki yeterliliklerine uygulanabilir:

- Uluslararası Pazarlar için Satış Teknikleri
- Pazarlama Yönetimi
- Uluslararası Pazarlar için Dijital Pazarlama
- Lojistik Yönetimi

METODOLOJİ

KISA TANIM

Bilgisayarca düşünme, çoğunlukla matematik ve bilim çalışmaları için kullanılan yenilikçi bir metodolojidir. Jeannette Wing tarafından tanımlandığı gibi, bilgi işlemsel düşünme "bilgisayar bilimi kavramlarından yararlanarak problemleri çözenin, sistemleri tasarlayanın ve insan davranışını anlamının bir yolu"dur.

Bilgisayarca düşünme aşağıdaki adımları içerir:

- 1) Ayrıştırma: büyük problemleri daha küçük problemlere bölmek;
- 2) Örüntü tanıma: Bunların geçmişte çözülmüş problemlerle nasıl ilişkili olduğunu anlamak;
- 3) Soyutlama: önemsiz detayları bir kenara bırakmak;
- 4) Algoritmalar: bir çözüme ulaşmak için gerekli olacak adımların belirlenmesi ve geliştirilmesi;
- 5) Hata Ayıklama: Bu adımların rafine edilmesi.

Yaklaşımımızda, hesaplamalı düşünme, gelecekteki sorunları tahmin etmek ve uygun maliyetli bir şekilde çözümler bulmak için istatistiksel analiz ve BT'yi kullanmak için makine öğrenimi kavramlarını içerir. Bu metodolojinin zorluğu, kar amacı gütmeyen kuruluşlarda Lojistik ve BT Yapısı gibi geleneksel olmayan bir bağlamda başarılı bir şekilde uygulanmasında yatmaktadır.

BÖLÜM REHBERİ

Öğrencilere küçük gruplar halinde çalışacak ve kar amacı gütmeyen kuruluşların lojistik operasyonları sırasında karşılaştıkları en yaygın sorun ve zorluklara (yani, havalimanları/limanları açısından zayıf altyapıya sahip gelişmekte olan ülkelerdeki izole köylere malzemelerin nasıl gönderileceğine) dayanan hayali bir vaka sunulacaktır.

Öğrenciler, farklı bir BT araçları seti ve/veya kağıt grafik temsilleri gibi daha geleneksel yöntemler kullanarak vakanın sunduğu çeşitli sorunları “çözümlemeye” teşvik edilecektir.

Kar amacı gütmeyen kuruluşun önceki gönderilerinde karşılaştığı önceki deneyimler ve sorunlar göz önüne alındığında, öğrenciler benzer/farklı kalıpları vurgulamak için analitik düşünmeyi kullanmaya teşvik edilecektir. Ayrıca öğrencilerden geçmiştekilerle aynı veya daha uygun çözümleri kullanarak yaratıcı çözümler bulmaları istenecektir. Bu adım, analitik olarak “geçmiş hatalardan ders çıkarmanın” ve “uygun çözümleri önceden benimseyerek gelecekteki bilinen sorunları önlemenin” mümkün olabileceği “makine öğrenimi” yaklaşımıyla birleştirilebilir. BT araçlarının kullanımı şiddetle teşvik edilecektir.

Üçüncü adım, çözülmesi gereken en önemli konulara odaklanarak ve sorunun özünü daha az ilgili olan önemsiz ayrıntıları bir kenara bırakarak öğrencileri “büyük resmi” görmeye motive etmeyi içerir.

Problemleri önlemek ve örgütsel kaynaklar, para ve zaman konusunda bilinçli kararlar vermek için öğrenciler “algoritmaları” kullanacaklardır. Yaklaşımımızda, öğrencilerden olası durumları ve hem olumsuz hem de olumlu sonuçları temsil etmek için hesaplama tabanlı grafikler veya basit algoritmalar kullanmaları istenecektir (yani, XXX gerçekleşirse, kuruluş Y veya Z olarak hareket edebilir).

Öğrenciler daha sonra kaynakları, parayı ve zamanı optimize etmek amacıyla önceki adımlardaki hataları tespit etmek ve kaldırmak zorunda kalacaklar.

Son olarak, her öğrenci grubu, yukarıda açıklanan metodolojiyi diğer gruplara sunacak ve fikir alışverişi ve tartışma teşvik edilecektir.

ZAMAN

Bu metodolojiyi kullanan bir oturumun minimum süresi, sınıf içi etkinlikler için 4 saattir.

GEREKLİ MATERYAL

- İnternet erişimi olan bilgisayar
- Materyali paylaşmak için çevrimiçi araç (yani Moodle, Microsoft Sharepoint, vb.)
- Power Point, Excel, Word gibi yazılımlar
- Posterler
- Toplantı Çevrimiçi Platformları (yani Zoom, Skype, Google Meets, Microsoft ekipleri).



YENİLİKÇİ YÖNÜ

Bu metodoloji yenilikçidir, çünkü basit ve ucuz araçlar kullanarak tamamen farklı bir alanda matematik/bilgisayar muhakemesine dayalı bir metodolojinin uygulanmasını içerir. Çoğu durumda, kar amacı gütmeyen kuruluşlar, makine öğrenimi ve veri madenciliği içeren karmaşık bilgisayar programlarını kullanma becerisi ve kaynaklarına sahip değildir, bu nedenle, bu metodoloji aynı analitik kavramları basit ama aynı zamanda daha uygun maliyetli bir şekilde uygular.

ÇEVİRİMİÇİ UYGULAMA

Önerilen metodoloji, piyasada bulunan çok sayıda yazılımı (Zoom, Microsoft ekipleri, Google Meet, vb.) kullanarak çevrimiçi olarak aşağıdaki şekilde kolayca uygulanabilir:

- 1) Eğitimci, metodolojinin nasıl çalıştığını açıklayacak ve öğrencilere önerilen metodolojiyi kullanarak çözmeleri için pratik vakalar verecektir.
- 2) Öğrenciler gruplara ayrılacak (ara odaları kullanarak) ve vakayı ve nasıl çözüleceğini tartışacaklar.
- 3) Öğrenciler, probleme önerilen çözümleri göstermek için (Microsoft Power Point, Google Slides, Canvas vb. kullanarak) çözümlere nasıl ulaştığını açıklayan bir sunum hazırlayacaktır.
- 4) Grubun bir temsilcisi slaytları diğer gruplara sunacaktır.
- 5) Öğrenciler, gerektiğinde soru sormaya ve önerilen çözümlere itiraz etmeye teşvik edilecektir.
- 6) Eğitimci, öğrencilerden metodoloji ile ilgili geri bildirim isterken oturumu kapatacaktır: i) önerilen metodoloji sorunu çözmeye yardımcı oluyor mu ve nasıl? ii) değilse, neden? iii) önerilen metodoloji nasıl geliştirilebilir? vb.).
- 7) Hem eğitimci hem de öğrenciler önerilen metodolojinin pratik uygulaması hakkında sonuçlar çıkaracaklar.

İZLEME VE DEĞERLENDİRME ARAÇLARI

Geleneksel bir sınıf ortamında, eğitimci öğrenci grubunu dolaşacak ve eldeki vakayla ilgili soruları yanıtlayacaktır. Eğitimci, grubun gerekli görevi yerine getirmede zorluk yaşadığını fark ederse, öğrencilere kendi kendine öğrenmeyi teşvik etmek için sorular hazırlayacaktır. Çevrimiçi ortamlarda, eğitimci farklı ara odalarına katılacak ve öğrencileri aynı şekilde fiziksel bir sınıfa teşvik edecektir.

Her bir yeterlilik göstergesi için aşağıdakiler gibi farklı bir değerlendirme araçları seti kullanılacaktır:

- Çoktan seçmeli sorular
- Grafikselleştirilmiş temsiller
- Anket anketi
- Bağlam göstergeleri
- Röportaj yapmak
- Odak grubu.

KULLANICI HİLAYESİ

Arjantin'den İtalya'ya göç eden bir grup vatandaş tarafından oluşturulan ve yeni kurulan kar amacı gütmeyen bir kuruluş olan "Aiuta Arjantin", Arjantin'in en fakir bölgelerine malzeme (yiyecek, giysi, okul malzemeleri vb.) göndermek, depo ve nakliye konusunda çeşitli sorunlar buldu. Bu sorunlar organizatörleri büyük ölçüde hayal kırıklığına uğrattı ve faaliyetlerini durdurmaya düşünüyorlar. "Aiuta Arjantin", lojistik alanında uzun yıllara dayanan deneyime sahip ve aynı zamanda Latin Amerikalı ortaklarla çalışan İtalya merkezli, kar amacı gütmeyen bir kuruluş olan "I Due Mondi" için yardım istiyor.



"Aiuta Argentina" ve "I Due Mondi" temsilcileri bir araya geldi ve "I Due Mondi", "Aiuta Arjantin" personeline lojistik işlemler ve diğer ülkelerden ticari olmayan mal ihracatıyla bağlantılı yaygın ve tekrar eden sorunlardan nasıl kaçınılacağı konusunda eğitim vermeyi teklif ediyor.

"I Due Mondi" temsilcileri, "Aiuta Arjantin"in tesislerinde bir haftalık yoğun bir kurs düzenleyerek, kuruluşla geçmiş deneyimlerini paylaşmayı ve gelecekteki sorunları başarılı bir şekilde çözmek için bir yöntem geliştirmeyi amaçlıyor. "I Due Mondi" temsilcileri, geçmiş deneyimlere ve hatalara dayalı analitik ve mantıksal bir düşünce uygulayan, karmaşık ve çoklu sorunları çözmelerine yardımcı olan bir metodoloji ("Bilgisayarlı Düşünme") kullandıklarını açıklıyor. Kursun ilk günü, "I Due Mondi", öğrencilerin dikkatini çekmek ve onları etkileşimli bir sınıf ortamına katılmaya teşvik etmek için sunumlar kullanarak metodolojinin adımlarını (Ayrıştırma, Örüntü tanıma, Soyutlama, Algoritmalar ve Hata Ayıklama) açıklar.

Kursun kalan dört günü boyunca, "I Due Mondi" öğrencilere birkaç gerçek vaka sunar ve önerilen yöntemleri geliştirerek uygun çözümler bulmalarına yardımcı olur. Öğrenciler birbirleriyle tartışmaya, beyin fırtınası yapmaya, yanal düşünmeyi kullanmaya ve problemler, çözüm ve problemlerin çözümünde kullanılan "algoritmalar" hakkında sunumlar yapmaya teşvik edilir.

"Aiuta Arjantin" ve "I Due Mondi", ilerlemeyi izlemek için bir yıl boyunca her iki/üç ayda bir takip toplantıları yapmayı kabul ettiler. Kurstan dört ay sonra, "Aiuta Arjantin" lojistik ve BT alanındaki performanslarını güçlü bir şekilde iyileştirdi ve önerilen metodolojinin bu alanda bir yıllık başarıyla uygulanmasından sonra, organizasyonun faaliyetlerini gerçekleştirmek için "I Due Mondi'den " daha fazla desteğe ihtiyacı yok.

KAYNAKLAR

- **Alibegovic Sandara and Persson Anika**, Logistics Sources Strategies in Non profit-Point based organizations [https://gupea.ub.gu.se/bitstream/2077/33391/1/gupea_2077_33391_1.pdf]
- **McLachlin Ron**, Not-For-Profit Supply Chains In Interrupted Environments: The Case Of A Faith-Based Humanitarian Relief Organisation [https://www.researchgate.net/publication/241984840_Not-for-profit_supply_chains_in_interrupted_environments_The_case_of_a_faith-based_humanitarian_relief_organisation]
- **Wing Jeannete**, Computational thinking [<https://www.cs.cmu.edu/~15110-s13/Wing06-ct.pdf>]
- **Kale, U., Akcaoglu, M., Cullen, T. et al.** Computational What? Relating Computational Thinking to Teaching. TechTrends 62, 574–58 [<https://doi.org/10.1007/s11528-018-0290-9>]
- **Yadav Aman**, Introducing computational thinking in education courses [<https://dl.acm.org/doi/abs/10.1145/1953163.1953297>]



GEÇİŞ (ÇAPRAZ) METODOLOJİSİ

METODOLOJİ HAKKINDA TEMEL BİLGİ

Katılan öğrenci sayısı	Min. 5 ve max. 30
Yüz yüze / online	Yüzyüze
Gerekli zaman	Kursun toplam uzunluğu konuya bağlı – her oturum 4 saat
Gerekli araçlar	Değişken
Katılımcı Paydaşlar	Gerekli değil fakat bazı durumlarda fayda sağlayabilir
Öğretmen bu metodolojiyi uygulamak için spesifik bir eğitime ihtiyaç duyar mı?	Gerekli değil
Gerekli sınıf motivasyonunun seviyesi	İlgili değil
Sınıftaki grupların spesifik özellikleri	Yok
Değerlendirme	Öğretmenler kendi değerlendirme araçlarını kullanabilir

AMAÇ

Bu metodoloji, **kar amacı gütmeyen kuruluşlar insan kaynakları geliştirme ve Yönetimi yetkinliğinin** geliştirilmesi için incelenmiştir

KAR AMACI GÜTMEYEN KURULUŞLARDA İNSAN KAYNAKLARI GELİŞTİRME VE YÖNETİMİ YETKİNLİĞİ

TANIM

İnsan kaynakları geliştirme, çalışanların becerilerini, bilgilerini ve yeteneklerini geliştirmelerine yardımcı olmak için bir çerçeve olarak tanımlanabilir ve bu da bir organizasyonun etkinliğini artırır. **Kâr amacı gütmeyen kuruluşlarda yönetim**, gelir hedeflerine ulaşmak, paydaşlarla bağlantı kurmak ve kuruluş içinde ve dışında güçlü bir liderlik üstlenerek toplumda iyi niyeti teşvik etmek için uzun ve kısa vadeli stratejiler planlama yeteneği olarak tanımlanabilir. ve kuruluşun belirtilen hedeflere yönelik ilerlemesini izlemek. Kar amacı gütmeyen kuruluşların insan bileşeninin rolünü ve personelin beceri ve yeteneklerini geliştirme ihtiyacını vurgulayarak her iki kavramı da genel bir yaklaşım içinde bir araya getirdik. Bu sağlıklı ve üretken yaklaşım, organizasyonun başarısına ve topluma olumlu katkı yapmasına yol açacaktır.

BECERİLER

- Bu yeterlilik, aşağıdaki becerilerin geliştirilmesini amaçlar:
- Liderlik
- Aktif dinleme
- Problem çözme
- Müzakere yeteneği
- Sağlam kısa ve uzun vadeli planlar yapabilme



- Kuruluşun faaliyetlerinin ilerlemesini izleme yeteneği
- Proje Yönetimi
- Sağlam karar verme, kuruluşun kaynaklarını optimize etme.

DAVRANIŞLAR

Kâr amacı gütmeyen bir organizasyonda mükemmel bir yönetici olmak için öğrencilerin organize, esnek, hesap verebilir, empati kurabilen, vizyon sahibi, olumlu, etkili olmaları gerekir.

GÖSTERGELER

Bu yetkinliği geliştirerek, öğrencinin şunları yapması beklenir:

- Kâr amacı gütmeyen bir organizasyonun olumlu ve verimli bir lideri olun;
- Kar amacı gütmeyen bir organizasyonun faaliyetlerini başarıyla planlayın, uygulayın ve izleyin;
- Kâr amacı gütmeyen bir kuruluşun personelinin, kuruluşun daha verimli çalışmasını ve daha iyi sonuçlar elde etmesini sağlayacak becerilerini geliştirebilmek.

DİĞER UYGULAMALAR

Metodoloji, aşağıdaki yeterliliklerin geliştirilmesi için de uygulanabilir:

- Sosyal girişimcilik
- Şirket yönetimi
- Start Up yönetimi
- Liderlik Koçluğu.

METODOLOJİ

KISA TANIM

Geçiş metodolojisi hem resmi hem de gayri resmi öğrenme ortamlarını birleştirir ve öğrencilere eğitim deneyiminin değerini artırmak için her iki dünyanın en iyisini sağlamayı amaçlar. Hem resmi hem de gayri resmi ortamlarda çeşitli yöntemlerin kullanılmasının, öğrencilerin öğrenmeden gerçekten zevk almasını sağlaması beklenir. Bu, teorik kavramların ve pratik uygulamalarının daha hızlı ve daha verimli bir şekilde anlaşılmasını sağlayacaktır. Farklı geleneksel ve geleneksel olmayan yöntemlerin kullanılmasının da öğrenen merakını ve çalışma isteğini harekete geçirmesi beklenir.

BÖLÜM REHBERİ

Metodoloji hem örgün hem de yaygın eğitimi içerir. Her ortamda, eğitmen çeşitli öğrenme yaklaşımlarını uygulamaya teşvik edilir.

Eğitmenin, öğrencileri geleneksel olmayan bir öğrenmeye hazırlamak ve meraklarını ve sürece katılımlarını artırmak için uygulanacak metodolojinin bir tanıtımıyla dersi açmasını öneriyoruz. Daha



sonra öğretim elemanı dersin kavramlarını öğrencilere sunmaya başlayacaktır. Eğitmenin öğretme ve öğrenme deneyimini geliştirmek için görsel sunumlar kullanması teşvik edilir (resmi ortam).

Eğitmen daha sonra öğrencilere aşağıdakiler dahil ancak bunlarla sınırlı olmamak üzere çeşitli gayri resmi yöntemler önerebilir:

- Sınıfı gruplara ayırarak, her grup eğitmen tarafından sağlanacak bir rol oynama durumunu kaydedecek, ardından her grup diğer grupların videosunu izleyecek ve ortak bir tartışma ve geri bildirimde bulunacak.
- Öğrenciler, sınıfta öğrenmekte oldukları süreçlere dahil olan kişilerle mülakat yapacaklardır (yani sınıf, kar amacı gütmeyen bir kuruluşun yöneticisiyle mülakat yapacaktır).
- Öğrencilerden belirli bir konuyu (yani nasıl etkili bir yönetici olunur?) tartışan kısa bir video yapmaları ve ardından sınıfın geri kalanına sunmaları istenecektir.
- Sınıfı gruplara ayırdıktan sonra, her grup kar amacı gütmeyen bir kuruluşun tesislerini ziyaret edecek ve sınıfın geri kalanına sunulmak üzere bir rapor hazırlayacaktır.

Eğitmen, hem resmi hem de gayri resmi yöntemleri düzenli aralıklarla karıştırmaya teşvik edilir (yani, resmi bir ortamda bir sınıf, ardından yukarıda açıklanan gayri resmi yöntemlerden birinin uygulanması).

ZAMAN

Metodoloji, her biri 4 saatlik resmi oturumlarda ve değişken süreli (her biri iki ila dört saat arasında) sınıf dışındaki resmi olmayan oturumlarda uygulanabilir. Kurs süresi, müfredatın uzunluğuna bağlıdır.

GEREKLİ MATERYAL

- Akademik kitaplar ve kılavuzlar
- İnternet erişimi olan bilgisayar
- Materyali paylaşmak için çevrimiçi araçlar (yani Moodle, Microsoft Sharepoint, vb.)
- Power Point, Excel, Word gibi yazılımlar
- Toplantı Çevrimiçi Platformları (yani Zoom, Skype, Google Meets, Microsoft ekipleri)
- Fotoğraf ve video kameralar
- Öğrencileri ağırlayan kar amacı gütmeyen kuruluşlar.

YENİLİKÇİ YÖNÜ

Bazı akademisyenler, “çapraz öğrenmeyi” örgün ve yaygın eğitimi birleştiren eğitim üzerinde derin bir etkiye sahip olmanın eşliğinde olan on yenilikten biri olarak tanımladılar (Sharples ve diğerleri, 2015). “Çapraz öğrenme”, müzeler ve okul sonrası kulüpleri gibi resmi olmayan ortamlarda öğrenmeyle bağlantılı olsa da, sanal gerçeklik, çevrimiçi toplantı platformları, videolar gibi teknolojilerin kullanımını ve ayrıca kar amacı gütmeyen kuruluşların binalarını ve binalarını ziyaret etmeyi dahil etmeyi öneriyoruz. yöneticileri ve çalışanları ile görüşmeler yaptı.

ÇEVİRİMİÇİ UYGULAMA

Önerilen metodoloji, piyasada bulunan çok sayıda yazılımı (Zoom, Microsoft Teams, Google Meet, vb.) kullanarak hem ortak oturumlarda hem de ara odalarında kolayca çevrimiçi olarak uygulanabilir.

İZLEME VE DEĞERLENDİRME ARAÇLARI

Sınıfın ilerlemesini izlemek için, eğitmenin her derse öğrencilere ne öğrendikleri hakkında sorular sorarak başlaması teşvik edilir ve gerekirse eğitmen ek okuma materyalleri önererek belirli bir argümanı gözden geçirecektir.

Kurs bölümlere ayrılacak ve ardından öğrenciler, geleneksel testler (yani, çoktan seçmeli sorular ve kompozisyon yazma) ve geleneksel olmayan testler kullanımının yanı sıra, gayri resmi öğretim ortamlarındaki (katılımlarını, yaratıcılıklarını ve yeniliklerini analiz ederek) performanslarına göre değerlendirilecektir (yani bir makale, tavsiye mektubu yazmak veya video çekimi).

KULLANICI HİKAYESİ

Maria, birkaç yıldır yerel bir yüksek öğretim kurumunda kar amacı gütmeyen kuruluşlarda insan kaynakları geliştirme ve yönetimi öğretiyor. Maria sürekli olarak öğretme becerilerini geliştirmeye ve sınıfına yenilikçi yöntemler sunmaya çalışıyor. Maria, "çapraz öğrenme" hakkında birkaç makale ve kitap okur ve metodolojiyi sınıfında uygulamaya karar verir.

Bir sonraki akademik yılın başında Maria yöntemi tanıtıyor ve yeni öğrencileri bu konuda heyecanlanıyor. Maria geleneksel öğretimi (geleneksel öğretim dersleri, vaka çalışması ve Sokratik yöntem, yani öğrencilere sorular sorarak öğretim) birleştirir. Her "geleneksel dersten" sonra, Maria öğrencilerden farklı etkinlikler (sonuçları kaydederek rol oynama ve vaka analizi, çeşitli kar amacı gütmeyen kuruluşlara saha ziyaretleri, görüşmeler yapma, anketler yapma vb.) yapmalarını ister.

Kursun sonunda öğrenciler mükemmel sonuçlar elde eder ve ortalama puan önceki sınıflardan daha yüksektir. Maria, öğrencilerden deneyimleri ve benimsenen yeni metodoloji hakkında bir geri bildirim vermelerini ister. Hemen hemen tüm öğrenciler, öğretim sürecinden zevk alırken hevesli olduklarını ve kavramları daha hızlı özümstediklerini beyan ederler.

KAYNAKLAR

- **Heathfield Susan**, What Is Human Resource Development? [<https://www.thebalancecareers.com/what-is-human-resource-development-hrd-1918142>]
- **Bradley Jeremy**, The Four Functions of Management in Nonprofit Organizations [<https://smallbusiness.chron.com/four-functions-management-nonprofit-organizations-59885.html>]
- **Revathi G**, Innovative Methods Of Teaching And Learning For Education [https://www.researchgate.net/publication/340051856_INNOVATIVE_METHODS_OF_TEACHING_AND_LEARNING_FOR_EDUCATION]
- **Panke Stefanie**, Crossover Learning [www.aace.org/review/crossover-learning/]
- **Gilliam Brian**, Digitally Enhanced Crossover Learning Strategies: Connecting Formal and Informal Learning Environments [www.jgbm.org/page/1%20Brian%20Gilliam.pdf]



SONUÇ

KOBİ'LERDEN GERİBİLDİRİMLER

Ortaklar, öğrencilerin uluslararası iş piyasalarında başarılı olmalarına yardımcı olacak seçilen metodolojilerin ve belirlenen yeterliliklerin gerçek etkisini değerlendirmek için KOBİ temsilcilerinden geri bildirimler topladı. KOBİ'lerin geri bildirimleri, iş piyasasında ihtiyaç duyulan becerileri anlamak için geliştirilen anketler aracılığıyla toplanırken, iş piyasasının mevcut eğilimlerine ve gelecekteki dinamiklerine özel olarak odaklanıldı.

Anket sonuçları, ortakların, öğrencilerin uluslararası pazarlama ve işletme yönetimi mezunlarından beklenen temel yeterlilik ve becerilerden yoksun olduğunu vurgulayan ilk analizinde ortaya çıkarları genel olarak doğruladı. Ayrıca şirketler, şirket içi eğitimlerinde kullandıkları bazı ek metodolojileri listelemişlerdir.

Belirtilen metodolojiler şunlardır:

- Beyaz tahta konuşmaları: sadece bir beyaz tahta ve işaretleyiciler kullanarak öğrenciler bir araştırma konusu, konsept, teori vb. hakkında kısa (yedi dakika veya daha az) resmi olmayan bir sunum yaparlar. Beyaz tahta sunumları konferanslar, seminerler, eğitimler ve şirket etkinlikleri için idealdir.
- Çevik metodolojiler: Daha az yapılandırılmış yazılım geliştirme yöntemleri modu olarak çevik metodolojiler, müşterilere hızlı ve sık bir şekilde işleyen ve kaliteli yazılımlar sunma hedefine odaklanır. Çevik yöntemlerin her biri kendine özgü yaklaşımında benzersiz olsa da, hepsi ortak bir vizyonu ve bir dizi temel değeri paylaşır. Aslında, tüm metodolojiler, bir yazılım sistemini serbest bırakmak ve ardından iyileştirmek için yineleme kavramını ve sürekli geri bildirimi içerir. Tüm metodolojiler, hem projenin hem de yazılımın herhangi bir yönünü iyileştirmek için diğer evrim biçimleriyle birlikte planlama, test etme ve sürekli entegrasyon faaliyetlerini içerir. Tüm metodolojilerin (özellikle geleneksel şelale süreciyle karşılaştırıldığında) daha basit olduğu ve buna rağmen doğal olarak uyarlanabilir olduğu kabul edilir. Son olarak, tüm yöntemler, insanların işbirliği yapması ve hızlı ve etkili bir şekilde birlikte kararlar alması için önemli bir teşvik sağlamaya odaklanır.
- Scrum: deneysel süreç kontrolü teorisine dayanan çevik bir yaklaşım. Kararlar deneyime dayalı olarak verilir. İş, ürünü geliştirirken sık sık denetleyen ve gerekirse uyarlayan bir ekip tarafından yönetiliyor. Scrum, bir dizi teknik ve süreç kullanarak yazılım geliştirme döngüsünü yinelemeli ve artımlı bir şekilde yönetmek için bir çerçevedir. Yöntem resmi olarak 1995 yılında halka sunuldu, ancak otomotiv endüstrisinde ve yazıcı üreticileri tarafından zaten test edilen "bütünsel" veya "ragbi" olarak adlandırılan yaklaşımdan kaynaklanmaktadır. Tüm süreç, toplu bir proje üzerinde aşamalar halinde çalışan, sürekli pas veren ve tek bir varlık gibi hareket eden disiplinler arası bir grup insan tarafından yürütülür. Aslında 'Scrum' terimi, ragbiden ödünç alınmıştır ve 'scrum'ı, ilgili diğer oyuncuları sürüklerken sinerjik bir şekilde hedefe doğru ilerleyen geliştiriciler ekibi için bir metafor olarak gösterir.
- Yalın start up: Tümü, ürünü adım adım müşterilerin ihtiyaçlarına uyarlamayı ve maliyetleri kontrol altında tutmayı amaçlayan, kapsamlı web kullanımıyla sürekli bir tasarım, doğrulama ve değişiklik sürecidir. Yalın başlangıç, ürün geliştirme döngülerini kısaltmayı ve önerilen bir iş modelinin uygulanabilir olup olmadığını hızla keşfetmeyi amaçlayan iş ve ürünler geliştirmeye yönelik bir metodolojidir. Bu, iş hipotezine dayalı deney, yinelemeli ürün sürümleri ve doğrulanmış öğrenmenin bir kombinasyonunu benimseyerek elde edilir. Yalın başlangıç, müşteri geri bildirimini sezgiden ve esnekliği planlamadan çok vurgular. Bu metodoloji, geleneksel ürün



geliştirme yollarından daha sık arızalardan kurtarmayı sağlar. Yalın girişim metodolojisinin merkezinde, başlangıç şirketlerinin, müşterilerin ihtiyaçlarını erken karşılamak için zamanlarını yinelenmeli olarak ürün veya hizmetler oluşturmaya yatırım yaptıklarında, şirketin piyasa risklerini azaltabileceği ve büyük miktarlarda başlangıç proje finansmanı ve pahalı ürün ihtiyacını ortadan kaldırabileceği varsayımı yer alır. lansmanlar ve finansal başarısızlıklar.

- **5S metodolojisi:** kullanılan öğelerin belirlenmesi ve depolanması, alan ve öğelerin bakımı ve yeni organizasyon sisteminin sürdürülmesi ile verimlilik ve etkinlik için çalışma alanının düzenlenmesine dayanır. 5S, "sıralama", "sıraya koymak", "parlatmak", "standartlaştırmak" ve "sürdürmek" olarak çevrilen beş Japonca kelimedenden oluşan bir liste kullanan bir işyeri organizasyon yöntemidir. Liste, kullanılan öğeleri tanımlayıp depolayarak, alan ve öğeleri koruyarak ve yeni organizasyon sistemini sürdürerek verimlilik ve etkinlik için bir çalışma alanının nasıl düzenleneceğini açıklar. Karar verme süreci genellikle, çalışanlar arasında işi nasıl yapmaları gerektiği konusunda anlayış oluşturan standardizasyon hakkında bir diyalogdan gelir.

METODOLOJİLERİN KULLANIMI

Bu metodolojiler ilk olarak ITHEN ortak TVET'ler ve Üniversitelerin öğrencilerini içerecek olan **pilot aktivitede** kullanılacaktır. Denemeler, Ekim 2021 ile Mayıs 2022 arasında İtalya, Portekiz, Slovenya, İspanya ve Türkiye'de gerçekleştirilecektir. Her ITHEN ortağı, kendi sınıflarında metodolojilerden bazılarını kullanacak ve test edecektir. Pilot uygulamanın başarısını ölçmek için değerlendirme araçları hazırlanacak ve pilot uygulamaya katılan öğrencilerle kısa video röportajlar yapılacaktır.

Bu pilot uygulamanın ardından, ağ tarafından yeni veya mevcut kurslarda yeni metodolojilerin tanıtımına ilişkin kılavuzlar yayınlanacaktır. Yönergeler, pazarlama ve uluslararası işletme yönetimi alanlarındaki derslerini geliştirmeleri için **dış paydaşlar** (esas olarak TVET'ler ve Üniversiteler ile profesörleri) için kullanılabilen bir **Açık Eğitim Kaynağı** olacaktır. Ayrıca kılavuzlar, seçilen metodolojileri kendi modüllerinde standart hale getirmek için I-THEN ağına katılan tüm yeni TVET'ler ve Üniversiteler tarafından takip edilmesi gereken standartları ve talimatları içermektedir.