



T.C.
TRABZON VALİLİĞİ
İL MİLLÎ EĞİTİM
MÜDÜRLÜĞÜ



GENÇ GİRİŞİM

Kendini Yetiştir ülkeni Geliştir

Girişimcilik sadece iş dünyasında değil, aynı zamanda toplumda da önemli bir role sahiptir. Gençler, teknolojik gelişmelerin, sosyal değişimlerin ve kültürel dönüşümlerin öncüleri olma potansiyeline sahiptir. Bu proje, lise öğrencilerinin kendi tutkularını, yeteneklerini ve ilgi alanlarını keşfetmelerini teşvik ederek, onlara, kendi projelerini başlatma ve yönetme konusunda bir kılavuz sunmayı amaçlamaktadır.

Hayallerinize giden yolda, başarılarınızın ve başarısızlıklarınızın birer öğrenme fırsatı olduğunu hatırlayın. Bu proje, sizin kendi girişimcilik yolculuğunuzda rehberlik etmek ve sizi ileriye taşımak için burada. Unutmayın ki, geleceği değiştirmek sizin elinizde. Şimdi, kendi projenizin temellerini atma zamanı!

f X Instagram YouTube /trabzonmem

DETAYLI BİLGİ İÇİN
trabzon.meb.gov.tr



trabzon.meb.gov.tr

1. PROJENİN ADI: Genç Girişim

2. KAPSAM:

Proje 2024-2025 Eğitim ve Öğretim Yılları içerisinde Trabzon İline ait 18 ilçede öğrenim gören ilkokul, ortaokul ve lise öğrencilerini kapsamaktadır.

Proje;

- ✓ Ekonomik girişimcilik,
- ✓ Sosyal girişimcilik,
- ✓ Teknoloji girişimciliği,
- ✓ Sanal girişimcilik,
- ✓ Çevresel girişimcilik,
- ✓ Fikri ve sınai mülkiyet hakları

konulu eğitimleri ve bu eğitimler doğrultusunda planlanan okul etkinliklerini kapsamaktadır.

Proje; ekonomik girişimcilik, sosyal girişimcilik, teknoloji girişimciliği, sanal girişimcilik ve çevresel girişimcilik alt başlıklarının her biri için proje takvimi doğrultusunda organize edilecek olan etkinlikleri kapsamaktadır.

3. UYGULANMA SÜRESİ:

Proje bu çağrı döneminde, 2024-2025 Eğitim ve Öğretim Yılı Ekim 2024'te başlayıp 06 Mayıs 2025'e kadar 7 (Yedi) ay uygulanacaktır.

Etkinlik dönemi 07 Ekim 2024 Pazartesi günü başlayıp, 20 Mart 2025 Perşembe günü mesai bitiminde (Saat 17.00) sona erecektir.

Faaliyet Raporu Giriş Sistemi 20 Mart 2025 Perşembe günü saat 17.00' de faaliyet girişine kapatılacaktır.

4. UYGULAMA TAKVİMİ:

SIRA NO	İŞ/İŞLEM	TARİH
1	Projenin çağrıya açılması ve çağrı metninin yayınlanması	07 Ekim 2024
2	İlçe ve okul temsilcilerinin belirlenmesi	07-11 Ekim 2024
3	İlçe ve okul temsilcileri ile çevrimiçi proje bilgilendirme toplantısının gerçekleştirilmesi	15 Ekim 2024
4	Proje kapsamında yapılacak faaliyetler için "Faaliyet Raporu Giriş Sistemi'nin" açılması	16 Ekim 2024
5	Okulların faaliyetleri gerçekleştirilmesi	07 Ekim 2024 – 20 Mart 2025

6	Faaliyet Raporu Giriş Sistemi'nin faaliyet raporu girişlerine kapatılması	20 Mart 2025
7	Faaliyet raporlarının komisyon marifetiyle değerlendirilmesi	24 Mart 2025 – 28 Mart 2025
8	Sonuçların açıklanması ve ödül töreni	06 Mayıs 2025

5. AMAÇ VE HEDEFLER:

5.1. GENEL AMAÇ:

Projenin amacı Türkiye Yüzyılı Maarif Modeli'nde "Yetkin ve Erdemli İnsan" ana bileşeni altında tanımlanan "cesaretli, lider, inisiyatif alan, girişimci" öğrenci profillerinin geliştirilmesine katkı sağlamaktır. Bu doğrultuda ilkokul, ortaokul ve lise öğrencilerinin girişimcilik becerilerini geliştirmek ve girişimcilik eğitimleri ile öğrencilerin/öğrencilere;

- ✓ Yaratıcılığını teşvik ederek,
- ✓ Sorun çözme becerileri kazandırarak,
- ✓ İş etiği ve değerlerini öğretmek,
- ✓ Risk yönetimi becerileri kazandırarak,
- ✓ İşletme bilgisi aktararak,
- ✓ İş fırsatlarını tanıma ve değerlendirme yeteneklerini artırarak,
- ✓ Etkili iletişim becerilerini geliştirerek,
- ✓ Özgüvenlerini artırarak,
- ✓ Çevresel, sanal, teknoloji ve sosyal girişimcilik konularında öğrencilere özgün yetenekler kazandırarak

Onları ilgi ve yetenek alanları doğrultusunda geleceğin liderleri olarak hazırlamaktır.

5.2. ÖZEL HEDEFLER:

Türkiye Yüzyılı Maarif Modeli'nin nihai hedefi, yetkin ve erdemli insanlar yetiştirmektir. Yetkinlik ve erdem, birbirini tamamlayan iki önemli değerdir. Yetkinlik belli bir alanda gerekli olan bilgi ve becerilere sahip olmayı ifade ederken erdem, ruhsal olgunluğu başka bir ifadeyle ahlaken övülen meziyetleri kapsar. Bu bağlamda Genç Girişim Projesi 12 özel hedeften oluşmaktadır:

1. Yaratıcılık ve İnovasyon: Öğrencilerin yaratıcı düşüncelerini teşvik ederek yeni fikirler geliştirmelerini sağlamak.
2. Sorun Çözme Becerileri: Gerçek dünya sorunlarını tanımlama ve etkili çözüm yolları bulma yeteneklerini geliştirmek.
3. İş Ahlakı ve Değerler: Öğrencilere iş etiği, dürüstlük ve sorumluluk gibi değerleri öğretmek.
4. Risk Yönetimi: Öğrencilere riskleri değerlendirme ve etkili bir şekilde yönetme becerileri kazandırmak.

5. İşletme Bilgisi: İş dünyasının temel kavramlarını öğretmek iş dünyasında başarılı olmalarına yardımcı olmak.
6. İş Fırsatları: Öğrencilerin kendi iş fırsatlarını tanıma ve değerlendirme yeteneklerini artırmak.
7. İletişim Becerileri: Etkili iletişim becerilerini geliştirerek iş dünyasında başarılı olmalarına katkı sağlamak.
8. Özgüven: Kendi fikirlerini geliştirme ve uygulama deneyimi ile öğrencilerin özsaygılarını artırmak.
9. Öğrencilere çevresel sürdürülebilirlik hedefleri doğrultusunda iş fırsatlarını tanıma ve çevresel sorunları çözme yetenekleri kazandırmak.
10. Öğrencilere dijital platformlarda iş kurma ve yönetme becerileri geliştirmek.
11. Teknolojik inovasyonları kullanarak iş fırsatlarını değerlendirme ve teknoloji odaklı girişimler oluşturma yeteneklerini artırmak.
12. Toplumsal sorunları ele almak için girişimcilik anlayışını kullanma becerilerini geliştirmek ve toplumsal etki yaratma kapasitesini artırmak.

6. PROJENİN GEREKÇESİ:

Günümüz dünyasında, ülkelerin ekonomik gelişmişlik düzeyleri, sadece vatandaşlarına refah sağlama potansiyeli açısından değil, aynı zamanda uluslararası arenada stratejik bir etkiye sahip olma açısından da kritik bir rol oynamaktadır. Ekonomik gücü yüksek olan ülkeler, küresel gündemde etkili bir şekilde söz sahibi olmaya ve uluslararası yaptırım gücünü artırmaktadır. Bu bağlamda, büyük ve güçlü kurum ve kuruluşlara sahip olan ülkeler, uluslararası platformlarda daha etkili bir konumda bulunma avantajına sahiptir.

Ülkelerin uluslararası düzeyde büyük kurumlar, ticaret ve sosyal girişimler oluşturabilmesi, güçlü, vizyon sahibi ve girişimci liderlere dayanmaktadır. Bu liderler, her sektörde ileri düzeyde başarı elde edebilen bireylerdir. Bu perspektiften bakıldığında, ülkelerin girişimcilik alanında güçlü bir temel oluşturabilmeleri için, bireylerin erken yaşlarda girişimcilik eğitimleri ile tanıştırmaları kritik öneme sahiptir. Bu eğitimler, genç nesillerin yenilikçi düşünce, liderlik becerileri ve iş dünyasındaki fırsatları değerlendirme yetenekleri konusunda donanmalarına yardımcı olarak, ülkelerin ekonomik büyüme ve uluslararası rekabet avantajlarını artırabilir.

7. PROJE FAALİYETLERİ:

7.1. İL MİLLİ EĞİTİM MÜDÜRLÜĞÜ'NÜN GERÇEKLEŞTİRİLECEĞİ FAALİYETLER:

7.1.1. Yıl Sonu "Girişimcilik Fuarı":

Projenin somut çıktısı olarak yıl sonunda başarılı projelerin hedef kitle ile buluşturulacağı ve projelerin daha geniş kitlelere ulaşmasını sağlayacak bir "Girişimcilik Fuarı" düzenlenecektir.

7.2. OKULLAR TARAFINDAN GERÇEKLEŞTİRİLECEK FAALİYETLER:

Aşağıda belirtilen faaliyetler tavsiye niteliğinde olup, okullar bu faaliyetler dışında farklı faaliyetler de gerçekleştirebileceklerdir.

7.2.1. Ekonomik girişimciliğin geliştirilmesi için etkinlik önerileri:

- Limonata Standı Kurma:** Çocuklara basit bir iş fikri olan limonata standı kurma fırsatı verin. Bu etkinlik, temel işletme becerilerini öğrenmelerini ve uygulamalarını sağlar. Limonata yapımı, fiyatlandırma stratejileri ve müşteri hizmeti gibi konuları içerebilir.
- Tasarım ve Satış:** Çocuklara kendi ürünlerini tasarlamalarını ve yapmalarını sağlayın. Örneğin, takı, el yapımı kartlar veya çizimler. Ardından bu ürünleri aileleri, arkadaşları veya okul etkinliklerinde satarak iş dünyası deneyimi kazanabilirler.
- İş Fikri Yarışması:** Öğrencilere kendi iş fikirlerini geliştirmelerini ve sunmalarını teşvik eden bir iş fikri yarışması düzenleyin. Jüri olarak öğretmenler, ebeveynler veya yerel iş insanlarını davet edebilirsiniz.
- Özgün Ürünler Yaratma:** Çocuklara, sıra dışı ve özgün ürünler yaratmaları için ilham kaynakları sunun. Örneğin, geri dönüşümlü malzemelerle oyuncaklar, sanat eserleri veya dekoratif eşyalar yapabilirler.
- Temel Finans Eğitimi:** Temel finans kavramlarını öğrenmeleri için çocuklara oyuncak paralar ve hesap defterleri ile oyunlar oynatın. Bütçeleme, tasarruf, harcama ve yatırım gibi kavramları anlamalarına yardımcı olun.
- Pazar Araştırması:** Bir ürünün veya hizmetin pazar araştırmasını yapmalarını sağlayın. Hangi ürünlerin talep gördüğünü ve potansiyel müşteri gruplarını belirlemelerine yardımcı olun.
- Dijital Beceriler Geliştirme:** Çocuklara dijital girişimcilik konusunda temel beceriler kazandırın. Basit web siteleri oluşturma, e-kitaplar yazma veya dijital pazarlama stratejilerini anlama gibi konulara odaklanabilirsiniz.
- Mentorluk Programları:** Yerel iş insanları veya girişimcileri, çocuklara mentorluk yaparak deneyimlerini ve bilgilerini paylaşabilirler. Bu tür ilişkiler, çocukların iş dünyasını daha yakından tanımalarına yardımcı olabilir.
- Geziler ve Konuk Konuşmacılar:** Çocukları işletmeleri ziyaret etmeye veya başarılı girişimcileri okula davet etmeye çalışın. Gerçek dünya deneyimleri, öğrenme süreçlerini zenginleştirebilir.
- İşletme Oyunları:** Çeşitli işletme oyunları, çocuklara ekonomik girişimcilik kavramlarını eğlenceli bir şekilde öğretmek için harika bir araç olabilir. Örneğin, Monopoly veya SimCity gibi oyunlar iş dünyasını anlamalarına yardımcı olabilir.

7.2.2. Sosyal girişimciliğin geliştirilmesi için etkinlik önerileri:

- Toplumsal Sorunların Tartışılması:** Sınıfta veya toplulukta, çocuklara farklı toplumsal sorunları ve zorlukları tartışma fırsatı verin. Öğrenciler, bu sorunlar hakkında düşünmeye ve sorunların nasıl çözülebileceği konusunda fikirler geliştirmeye teşvik edilmelidir.

2. **Toplumsal Sorun Odaklı Projeler:** Öğrencilere kendi toplumsal sorunlarını seçme ve bu sorunları ele alma projeleri geliştirme fırsatı verin. Projeler, okul içinde veya toplulukta gerçek dünya sorunlarına çözümler sunmayı amaçlamalıdır.
3. **Ziyaretler ve Konuk Konuşmacılar:** Sosyal girişimcileri okula davet edin veya öğrencileri yerel sosyal sorumluluk projelerine katılmak için yerel kuruluşları ziyaret etmeye teşvik edin. Bu ziyaretler, çocuklara sosyal girişimcilerin nasıl çalıştığını ve nasıl toplumsal değişiklik yarattığını gösterme fırsatı sunar.
4. **İnovasyon Atölyeleri:** Öğrencilere yaratıcı çözümler üretme yeteneklerini geliştirmeleri için atölyeler düzenleyin. Geri dönüşüm projeleri, enerji tasarrufu, temiz su erişimi gibi çevresel ve toplumsal sorunlara odaklanabilirsiniz.
5. **Güncel Olay Analizleri:** Haberlerden veya makalelerden güncel toplumsal sorunları seçin ve öğrencilere bu sorunları analiz etmeleri ve tartışmaları için fırsatlar sunun. Öğrenciler, sorunun nedenlerini ve olası çözümleri araştırmalıdır.
6. **Sosyal Girişimcilik Yarışmaları:** Öğrencilere kendi sosyal girişimcilik projelerini geliştirmeleri için bir yarışma düzenleyin. Jüri olarak öğretmenler, yerel iş insanları veya sosyal girişimcileri davet edebilirsiniz.
7. **Toplum Hizmeti:** Öğrencilere toplum hizmeti yapma fırsatı sunun. Bu, sosyal sorumluluk duygusunu artırabilir ve toplumsal sorunlara duyarlılık geliştirebilir.
8. **Empati Eğitimi:** Çocuklara empati becerileri kazandırın. Empati, toplumsal sorunların anlaşılması ve çözümü için önemlidir. Öğrencilere farklı insanların yaşamlarını anlamaları ve başkalarının ihtiyaçlarını görmeleri için etkinlikler düzenleyin.
9. **Sosyal Girişimcilik Kavramlarını Öğretme:** Öğrencilere sosyal girişimcilik kavramlarını ve ilgili terimleri öğretmek için öğretici oyunlar veya aktiviteler kullanın.
10. **Hikâye Anlatımı:** Öğrencileri, toplumsal sorunları veya projelerini ilgi çekici hikayelerle anlatmaya teşvik edin. Hikâye anlatımı, sosyal girişimcilik projelerini etkili bir şekilde iletmek için önemlidir.

7.2.3. Teknoloji girişimliliğin geliştirilmesi için etkinlik önerileri:

1. **Kodlama Eğitimi:** Öğrencilere temel kodlama becerilerini öğretmek için kodlama atölyeleri düzenleyin. Scratch, Blockly veya Code.org gibi çocuklar için özel olarak tasarlanmış platformları kullanarak başlayabilirsiniz. Çocuklar, kendi oyunlarını veya uygulamalarını oluşturmayı deneyebilirler.
2. **Robotik ve Mekatronik Projeler:** Çocuklara temel robotik kavramlarını ve mekatronik becerilerini öğretmek için robot yapı setleri kullanabilirsiniz. Bu etkinlikler, öğrencilerin mekanik, elektronik ve kodlama becerilerini birleştirmelerini gerektirir.
3. **İnovasyon ve Tasarım Atölyeleri:** Öğrencilere ürün tasarlama ve prototip oluşturma fırsatı verin. 3D yazıcılar, lazer kesim makineleri veya basit el yapımı malzemelerle tasarım projeleri yapabilirler.
4. **Teknoloji Temalı Oyunlar:** Eğitici oyunlar ve bulmacalar kullanarak teknoloji konularını öğretin. Öğrenciler, bu oyunlarla hem öğrenirken hem de eğlenirken teknolojiye dair temel kavramları öğrenebilirler.

5. **Mobil Uygulama veya Oyun Geliştirme:** Öğrencilere basit mobil uygulamalar veya oyunlar yapma fırsatı verin. Kodlama platformları veya uygulama geliştirme araçları kullanarak kendi projelerini oluşturabilirler.
6. **Teknolojiye Dayalı Sanat Projeleri:** Teknolojiyi sanatla birleştiren projeler düzenleyin. Örneğin, LED'lerle aydınlatılan sanat eserleri yapabilir veya etkileşimli enstalasyonlar oluşturabilirler.
7. **Teknoloji İlgili Alan Gezileri:** Teknoloji şirketlerini veya teknoloji odaklı organizasyonları ziyaret etmelerini sağlayarak öğrencilere gerçek dünya deneyimi sunun. Bu geziler, teknoloji girişimciliği hakkında daha fazla anlayış kazanmalarına yardımcı olabilir.
8. **İnovasyon Yarışmaları:** Öğrencilere kendi teknolojik yeniliklerini veya girişimcilik projelerini geliştirmeleri için bir yarışma düzenleyin. Projelerini sunmalarını ve jüriye sunmalarını teşvik edin.
9. **Mentorluk Programları:** Yerel teknoloji girişimcilerini veya yazılım geliştiricilerini öğrencilere mentor olarak davet edin. Öğrenciler, deneyimli profesyonellerden öğrenerek kariyerlerini şekillendirebilirler.
10. **Teknoloji Temalı Araştırma Projeleri:** Öğrencilere belirli bir teknoloji trendi veya sorunu araştırmaları için fırsatlar sunun. Bu projeler, öğrencilerin teknoloji alanında derinlemesine bilgi edinmelerini sağlayabilir.

7.2.4. Sanal girişimciliğin geliştirilmesi için etkinlik önerileri:

1. **Dijital Ürünler Oluşturma:** Çocuklara dijital ürünler oluşturma fırsatı verin. Örneğin, dijital illüstrasyonlar, grafik tasarımlar, müzikler veya e-kitaplar yapmalarını teşvik edebilirsiniz. Bu ürünleri oluşturduktan sonra çevrim içi platformlarda satabilirler.
2. **Blog Yazarlığı:** Öğrencilere bir blog açma ve içerik oluşturma konusunda rehberlik edin. Kendi ilgi alanlarına yönelik yazılar yazarak, yazma becerilerini geliştirebilirler.
3. **YouTube Kanalı Oluşturma:** YouTube kanalı açarak videolar hazırlamayı öğrenmelerini teşvik edin. Bu, video düzenleme, sunum becerileri ve içerik üretme yetenekleri kazanmalarına yardımcı olabilir.
4. **Web Sitesi Tasarımı:** Temel web sitesi tasarımı konusunda eğitim verin. Öğrencilere kişisel web siteleri oluşturmaları veya ilgi alanlarına yönelik bir içerik paylaşım platformu oluşturmaları için rehberlik edin.
5. **Online Mağaza Kurma:** Çocuklara çevrim içi bir mağaza açma ve ürünlerini çevrim içi olarak satma fırsatı sunun. Basit e-ticaret platformları kullanarak ürünlerini sergileyebilirler.
6. **Dijital Pazarlama Becerileri:** Temel dijital pazarlama kavramlarını öğretin. Sosyal medya yönetimi, içerik pazarlama ve dijital reklamcılık gibi konulara odaklanabilirsiniz.
7. **Dijital Güvenlik ve Gizlilik:** Çocuklara çevrim içi güvenlik ve gizlilik konularını öğretin. İnternet üzerinde bilinçli ve güvende kalmalarını sağlayabilirsiniz.
8. **Sanal İş Simülasyonları:** Sanal iş simülasyonları veya oyunları kullanarak çocuklara işletme ve yönetim becerileri kazandırın. Bu tür simülasyonlar, iş dünyasını deneyimlemelerine yardımcı olabilir.

9. **Dijital Araçlar ve Uygulamaları Kullanma:** Çocuklara dijital araçlar ve uygulamaları etkin bir şekilde kullanmayı öğretin. İş dünyası için gerekli olan çeşitli yazılım ve araçları tanıtır.
10. **Dijital Girişimci Rollerini Keşfetme:** Öğrencilere dijital girişimciliğin farklı yönlerini keşfetme fırsatı sunun. Örneğin, e-ticaret girişimciliği, içerik üretimi, dijital pazarlama veya yazılım geliştirme gibi farklı alanlara odaklanabilirler.

7.2.5. Çevresel girişimciliğin geliştirilmesi için etkinlik tavsiyeleri:

1. **Geri Dönüşüm Projeleri:** Öğrencilere geri dönüşümün önemini anlatın ve geri dönüşüm projeleri yapmalarını teşvik edin. Plastik, kâğıt, cam veya organik atıkları geri dönüşüm için toplamalarını ve bu malzemeleri tekrar kullanılabilir ürünlere dönüştürmelerini sağlayabilirsiniz.
2. **Çevre Temizlik Kampanyaları:** Okul çevresi veya yakın parklarda çevre temizliği kampanyaları düzenleyin. Öğrencilerin çevrelerini temiz tutma ve atık yönetimi konularında bilinç kazanmalarına yardımcı olun.
3. **Sürdürülebilir Bahçe ve Tarım Projeleri:** Okul bahçesinde veya toplulukta sürdürülebilir tarım projeleri başlatın. Öğrencileri organik tarım, bitki yetiştirme ve su tasarrufu konularında eğitin.
4. **Eko-Moda Tasarımı:** Öğrencilere geri dönüştürülmüş malzemelerden elbiseler veya aksesuarlar tasarlama fırsatı verin. Eko-modayı teşvik ederek sürdürülebilirlik bilincini artırabilirsiniz.
5. **Doğa Yürüyüşleri ve Gözlem:** Doğa yürüyüşleri düzenleyin ve öğrencilere doğal yaşamı gözleme fırsatı sunun. Bu etkinlikler, çevre bilincini artırabilir ve doğayı daha iyi anlamalarına yardımcı olabilir.
6. **Çevre Duyarlılığına Yönelik Eğitimler:** Sürdürülebilirlik, doğal kaynaklar ve çevre sorunları hakkında eğitimler verin. Öğrencilere çevre koruma konularında bilinç kazandırarak girişimcilik fikirleri geliştirmelerine yardımcı olabilirsiniz.
7. **Atık Azaltma ve Tekrar Kullanım Projeleri:** Öğrencilere atık azaltma ve tekrar kullanım projeleri oluşturmaları için fırsatlar sunun. Örneğin, kullanılmış malzemelerden yapılmış ürünlerin satıldığı bir etkinlik düzenleyebilirler.
8. **Çevre Sorunlarına İlişkin Araştırma Projeleri:** Öğrencilere belirli bir çevresel sorunu araştırmaları ve çözüm önerileri geliştirmeleri için fırsatlar sunun. Bu projeler, çevresel girişimcilik becerilerini geliştirmelerine yardımcı olabilir.
9. **Çevre Koruma Konulu Sanat Projeleri:** Öğrencilere çevre koruma konulu sanat projeleri yapma fırsatı verin. Bu projeler, çevresel mesajları sanat yoluyla iletmelerine yardımcı olabilir.
10. **Çevresel Girişimcilik Yarışmaları:** Öğrencilere kendi çevresel girişimcilik projelerini geliştirmeleri için bir yarışma düzenleyin. Projelerini sunmalarını ve jüriye sunmalarını teşvik edin.

8. PROJE PAYDAŞLARI:

Projenin yürütülmesinden, iş ve işlemlerinin takip edilmesinden Trabzon İl Milli Eğitim Müdürlüğü Ar-Ge Birimi sorumludur. Trabzon İl Milli Eğitim Müdürlüğü Ar-Ge Birimi tarafından yürütülecek olan projede ayrıca projeyi uygulayacak olan okulların;

- ✓ Yerel yönetimler
- ✓ Kaymakamlıklar
- ✓ Esnaf ve Sanatkârlar Odası
- ✓ İlçe/İl Orman Müdürlükleri
- ✓ Ticaret Odası
- ✓ Kamu kurumları
- ✓ STK'ler
- ✓ Yerel işletmeler vb.

kurumlardan destek almaları, proje özelinde ortaklık kurmaları tavsiye edilmektedir.

9. PROJE ÖDÜLLERİ:

Proje kapsamında;

- ✓ Yılın Ekonomik Girişimci Okulu
- ✓ Yılın Ekonomik Girişim Projesi
- ✓ Yılın Sosyal Girişimci Okulu
- ✓ Yılın Sosyal Girişim Projesi
- ✓ Yılın Teknoloji Girişimcisi Okulu
- ✓ Yılın Teknolojik Girişim Projesi
- ✓ Yılın Sanal Girişimci Okulu
- ✓ Yılın Sanal Girişim Projesi
- ✓ Yılın Çevresel Girişimci Okulu
- ✓ Yılın Çevresel Girişim Projesi

Ödülleri verilecektir. Verilecek ödüller Trabzon İl Milli Eğitim Müdürlüğü tarafından belirlenecek ve duyurusu yapılacaktır.



10. PROJENİN UYGULAMA ESASLARI:

1. Proje kapsamında, okullarda “Girişimcilik Kulübü” kurulması önerilmektedir. Fakat Girişimcilik Kulübü olmayan okullar da proje takımı/takımları kurarak proje başvurusu yapabileceklerdir.
2. Her takımın en az bir danışman öğretmen ile çalışması zorunludur. Danışman öğretmenlerin öncelikle Girişimcilik Kulübü danışman öğretmenlerinden seçilmesi önerilmektedir.
3. Girişimcilik takımları proje formunda önerilen faaliyetleri uygulayabileceği gibi kendi özgün faaliyetlerini de oluşturup uygulayabilirler.
4. Her takımın, İl MEM Ar-Ge Birimi tarafından oluşturulacak ve katılımcılara bildirilecek olan sisteme “faaliyet raporunu” ve yapılan faaliyetlere ait görsel, yazılı vb. kanıtlayıcı materyal girişlerini yapması zorunludur. Sisteme belirtilen tarihler arasında girişi yapılmayan etkinlikler değerlendirmeye alınmayacaktır. Rapor girişleri takımların danışman öğretmenleri tarafından yapılacaktır.
5. Faaliyet raporları ve raporlarla birlikte sunulan kanıtlayıcı materyaller, 3 kişilik uzman bir komisyon tarafından değerlendirilerek puanlanacaktır. Her kategoride en yüksek puanı alan okul ile komisyon tarafından seçilen “sahada en fazla etki bırakan” proje ödüllendirilecektir.
6. Takımların ve projelerin değerlendirilmesinde kullanılacak olan detaylı puanlama cetveli EK-1’de sunulmuştur.
7. Ödül almaya hak kazanan okullar ve projeler, proje takvimi sonunda yapılacak olan ödül töreninde açıklanacaktır.
8. Proje kapsamında takımlar tarafından hazırlanacak olan görsellerde Cumhuriyet’in 100. Yılı logosuna, Trabzon İl MEM logosuna ve proje logosuna da yer verilmelidir.
9. Proje kapsamında okullar tarafından gerçekleştirilecek etkinlikler için yayınlanacak haber metinlerinde ve/veya sosyal medya paylaşımlarında “Trabzon İl Milli Eğitim Müdürlüğü tarafından yürütülmekte olan Genç Girişim Projesi kapsamında gerçekleştirilen ...” ifadesine yer verilmelidir.



11. PUANLAMA CETVELİ (EK-1):

SIRA NO	PUANLAMA KRİTERİ	PUAN
1	Etkinlik amaçlarının/hedeflerinin anlaşılır bir dille ifade edilmesi ve proje amaçları/hedefleri ile ilişkili olması (yapılan etkinliğin amacı nedir? Bu amaç çağrı metninde yer alan hangi amaç/amaçlarla örtüşmektedir?)	15 Puan
2	Etkinliğin niteliği yüksek, özgün ve yaratıcı olması (etkinliğin detaylı anlatılması, etkinliğin can alıcı noktalarının ve diğer etkinliklerden ayıran özelliklerinin vurgulanması)	15 Puan
3	Etkinliğin farklı aktörlerle iş birliği içerisinde gerçekleştirilmesi (protokol, destek mektubu veya resmi yazı vb. dokümanlar ile desteklenmelidir.)	10 Puan
4	Etkinliğin ulaştığı hedef kitlenin tanımı ve ulaştığı hedef kitle sayısı	5 Puan
5	Etkinliğin yaygın etkisi (ulusal/yerel basında haber yapılması, okul ve/veya proje ortağı kuruluşların web sayfası ve sosyal medya hesaplarında paylaşılması; etkinliğin ve etkinlik sonuçlarının sunum, seminer, çalıştay vb. ortamlarda diğer paydaşlar ile paylaşılması vb. çalışmalar)	15 Puan
6	Etkinlik raporunun kanıtlayıcı unsurlar ile (resim, video, olur yazısı, protokol vs.) desteklenmesi	10 Puan
7	Etkinlik sonrası elde edilen sonuçların sürdürülebilirliği	10 Puan
8	Etkinlik sonunda elde edilen sonuçlar ve somut çıktılar	20 Puan

NOT: Proje kapsamında;

- Patent alınması durumunda 30 puan,
- Faydalı model tescili alınması durumunda 20 puan,
- Tasarım tescili alınması durumunda 10 puan

projelere ekstra puan verilecektir. Puanın alınabilmesi için sürecin tamamlanarak belgesinin eklerde yer alması gerekmektedir.

12. PROJE LOGOSU

GENÇ GİRİŞİM

Kendini Yetiştir Ülkeni Geliştir

