

Girişimcilik Becerisinin Kazandırılmasında Proje Tabanlı Öğrenme Yaklaşımı: Japonya Örneği

Murat TARHAN¹ , Ahmet GÜLMEZ² 

¹(Sorumlu yazar) Dr., Bolu Abant İzzet Baysal Üniversitesi, murattarhan@ibu.edu.tr, ORCID ID: 0000-0001-8262-8130

² Öğr. Gör., Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi, agulmez@comu.edu.tr, ORCID ID: 0000-0002-0607-7450

| Makale Bilgisi | ÖZET |
|------------------------------------|--|
| Geliş Tarihi: 16.02.2021 | Dünya genelinde eğitim-öğretim faaliyetlerinin başarı durumlarının belirli standartlar dâhilinde değerlendirildiği PISA ve TIMSS gibi araştırmalar bulunmaktadır. Ülkeler uluslararası alanda kendi durumlarını görmeleri ve karşılaştırma yapmaları açısından bu sonuçları önemsemektedirler. Bu nedenle PISA ve TIMSS gibi uluslararası araştırmalara katılan ülke sayısı her geçen gün artmaktadır. Bu araştırmaya dâhil olan ülkeler çıkan sonuçları eğitimde yapacakları iyileştirmelerde ve politika oluşturmada bir araç olarak kullanılmaktadırlar. Bu nedenle iki platform içerisinde ilk sıralarda yer alan Japonya araştırmaya konu edilmiştir. Japonya’da eğitim-öğretim faaliyetleri sürecinde projelerin sıkça kullanıldığı görülmüş ve bu bağlamda girişimcilik becerisine yönelik proje uygulamaları “Proje Tabanlı Öğrenme” çerçevesinde değerlendirilmeye çalışılmıştır. Araştırma nitel araştırma yöntemlerinden birisi olan doküman inceleme yöntemi ile oluşturulmuştur. Verilerin toplanmasında doküman inceleme formu kullanılmıştır. Verilerin analiz edilmesinde betimsel analiz ve içerik analizine başvurulmuştur. Araştırma sürecinde Japonya’da eğitimin her kademesinde projelerin kullanıldığı tespit edilmiştir. Özellikle ilkököl, ortaokul ve lise düzeyindeki okullarda girişimcilik becerisinin geliştirilmesi girişimcilik eğitime yönelik hedeflenen beceri ve değerlerin gerçekleştirilmesinde projelerden nasıl yararlandığı ifade edilmiştir. Bu bağlamda proje uygulama basamakları belirli kriterler doğrultusunda değerlendirilmiştir. |
| Kabul Tarihi: 16.04.2021 | |

© UEAD 2021
Tüm hakları saklıdır.

Anahtar Kelimeler: Girişimcilik becerisi, girişimcilik eğitimi, Japonya, eğitim, proje tabanlı öğrenme

Project-Based Learning Approach to Gaining Entrepreneurship Skills: Japan Case

| Article Information | ABSTRACT |
|--------------------------------|--|
| Received: 16.02.2021 | There are studies that evaluate the success of education and training activities around the world, such as PISA and TIMSS, within certain standards. Countries care about these results in terms of seeing their own situations in the international arena and making comparisons. For this reason, the number of countries participating in international studies such as PISA and TIMSS is increasing day by day. The countries included in this research use the results as an instrument in their improvements in education and policy making. For this reason, it has been seen that projects are frequently used in the process of education and training activities in Japan, which is in the top ten among the two platforms. In this context, project applications for entrepreneurship skills have been evaluated within the framework of "Project Based Learning". The research was created with the document analysis method, which is one of the qualitative research methods. Document review form was used for data collection. Descriptive analysis and content analysis were used in analyzing the data. During the research process, it was determined that projects are used in all levels of education in Japan. It was stated how the projects are used in the realization of the targeted skills and values for entrepreneurship education by selecting the sample projects used to develop entrepreneurship skills especially in primary, secondary and high school level schools. In this context, the project implementation steps have been evaluated and discussed in line with certain criteria. |
| Accepted: 16.04.2021 | |

© UEAD 2021
All rights reserved.

Keywords: Entrepreneurship skill, entrepreneurship education, Japan, education, project based learning.

DOI: 10.32960/uead.881576

Makale Türü (Article Type): Araştırma Makalesi

Kaynakça Gösterimi: Tarhan M. & Gülmez A. (2021). Girişimcilik becerisinin kazandırılmasında proje tabanlı öğrenme yaklaşımı: Japonya örneği. *Ulusal Eğitim Akademisi Dergisi (UEAD)*, 5(1), 175-188.

Citation Information: Tarhan M. & Gülmez A. (2021). Project-based learning approach to gaining entrepreneurship skills: Japan case. *National Journal of Education Academy*, 5(1), 175-188.

1. GİRİŞ

Dünya genelinde eğitim-öğretim faaliyetlerinin başarılarına yönelik değerlendirmelerin belirli standartlar dâhilinde yapıldığı PISA ve TIMSS gibi çalışmalar bulunmaktadır. Eğitim-öğretim süreçlerinde uluslararası alanda yapılan bu izlem araştırmaları dikkat çekmektedir. Çünkü ülkeler uluslararası alanda kendi durumlarını görmeleri ve karşılaştırma yapmaları açısından bu sonuçları önemsemektedirler. Bu nedenle PISA ve TIMSS gibi uluslararası araştırmalara katılan ülke sayısı her geçen gün artmakta, ülkeler araştırma sonuçlarını eğitimde yapacakları iyileştirmelerde ve politika oluşturmada bir araç olarak kullanılmaktadır. Bu bağlamda PISA, OECD tarafından 15 yaş grubundaki öğrencilerin belirli alanlarda kazandıkları bilgi ve becerileri değerlendiren ve üçer yıllık döngülerle yapılan uluslararası bir araştırma programı olarak karşımıza çıkmaktadır (MEB, 2018). Girişimcilik becerisinin kazandırılmasında bu platformlarda ilk sıralarda yer alan ülkelerin eğitim-öğretim süreçleri, uygulamış oldukları yöntemler eğitiminin kalitesi ve sürekliliği açısından önem arz etmektedir. Bu nedenle iki platform içerisinde ilk on sırada yer alan Japonya’da eğitim-öğretim faaliyetleri sürecinde projelerin sıkça kullanıldığı görülmüş bu bağlamda girişimcilik becerisine yönelik proje uygulamaları “Proje Tabanlı Öğrenme” çerçevesinde değerlendirilmeye çalışılmıştır.

Proje tabanlı öğrenme yaklaşımını çocukları eğitim süreci içerisinde merkeze alan yaşantı içerisindeki konu ve uygulamalardan hareketle gerçekleştirilen öğrenme ve öğretme yaklaşımı şeklinde ifade etmek mümkündür. Bu yaklaşım ile çocukların problem çözme becerileri, uygulama becerileri, değerlendirme becerileri gibi yeterliliklerin gerçekleştirilmesi mümkündür. Bu yaklaşımın John Dewey, Kilpatrick ve Bruner’in öğrenme ile ilgili görüşlerinden hareketle ortaya çıktığı görülmektedir. Nitekim öğrenme süreci içerisinde çocuklar bireysel ya da gruplar şeklinde etkinlikler gerçekleştirir ve becerilerini geliştirmelerine imkân bulurlar. Özellikle projede verilen yönergeler öğrencilerin beceri geliştirme süreçlerini tamamlamalarına yardımcı olmaktadır (Demirel, 2005). Proje tabanlı öğrenme, öğrenci odaklı bir uygulama olup öğretmenin işini kolaylaştıran bir yaklaşımdır. Öğrenciler bu süreç içerisinde aktif bir şekilde görevler üstlenir, sorular sorarak bilgiyi kendileri edinir ve doğal olarak araştırma ve merak becerileri gelişir. Proje sürecindeki yönergeleri oluşturan sorular bilime dayalı veya mevcut sosyal sorunlardan kaynaklanmaktadır. Bu da çocukların gerçek dünyadaki sorunlarını çözerek kendi yaşantılarını sorgulamalarına imkân sağlamaktadır. Dolayısıyla çocuklar bu süreçte kendi öğrenme süreçlerini planlayabilir, araştırma becerilerini geliştirebilir ve farklı öğrenme stratejileri gerçekleştirebilirler. Nitekim proje tabanlı öğrenme yaklaşımının özellikle ekonomi, sosyal problemler gibi karmaşık alanlarla ilgili becerilerin geliştirilmesinde motive edici bir yaklaşım olarak güçlü bir beceri ve değer geliştirme yönü bulunmaktadır (Bell, 2010).

Beceri ve değerlerin geliştirilmesinde proje tabanlı öğrenme yaklaşımının etkili olmasının nedeni proje üzerinde çalışan çocukların süreç içerisinde farklı roller üstlenmeleri ile doğru orantılıdır. Nitekim bu süreç içerisinde çocuklar etkili bir grup üyesi olabilmek için birlikte çalışma becerisini geliştirirken, istediklerini belirtmek, arkadaşlarını dinlemek, saygı göstermek üzere iletişim becerilerini geliştirirler. Bunun yanı sıra gurubun hedeflerini gerçekleştirmek için sorumluluk alarak yapılan planları yerine getirmek gibi birçok farklı görevleri üstlenerek gerçekleştirmeye çalışırlar. Bu süreç içerisinde karşılaştıkları problemlere yönelik düşünce geliştirmeleri onların problem çözme becerisi ve yaratıcı düşünme becerilerinin geliştirilmesine katkı sağlar. Kısaca ifade etmek gerekirse proje tabanlı öğrenme ile çocuklarda problem çözme, veri analizi, karar verme, yaratıcı düşünme, eleştirel düşünme, sorumluluk becerisi, girişimcilik becerisi gibi birçok üst düzey bilişsel becerilerin geliştirilmesi mümkündür. Özellikle

bu durum çocuklarda becerilerin gelişmesinin yanı sıra kendi yaşantılarının geçtiği fiziksel ve sosyal çevrelere karşı sorumluluk duygularının artmasına yardımcı olmaktadır. Bu durumda proje tabanlı öğrenme yaklaşımı öğrenme süreçlerinin etkin bir şekilde gerçekleştirilmesinde önemli bir rol üstlenir (Diffily & Sassman, 2002; Dori & Tal, 2000). Ayrıca proje tabanlı öğrenme, öğrencilerin eleştirel düşünme becerilerini oluşturma ve arttırmada yardımcı olabilir. Eğitim kademesinde hemen hemen her düzeyde çocuklara rahatlıkla uygulanabilen bu yöntem, çocukların eğitim sürecinde aktif katılımları, kendi fikirlerini şekillendirmeleri ve bakış açılarını geliştirmeleri noktasında yardımcı olmaktadır (Bayraktar, 2015). Korkmaz (2002) proje tabanlı öğrenme yaklaşımının gerçekleştirilme sürecinde uyulması gereken aşamaları şu şekilde açıklamıştır:

- 1.) Proje konusunun oluşturulması.
- 2.) Projenin ne kadar sürede gerçekleştirileceğinin belirlenmesi.
- 3.) Uygulanacak etkinliklerin planlanması.
- 4.) Değerlendirmenin nasıl yapılacağına yönelik uygulama planının geliştirilmesi.
- 5.) Projenin başlatılmasında öğrencilerin aktif rol alması.
- 6.) Projenin hedefler bağlamında tamamlanarak ürünlerin gerçekleştirilmesi.

Proje tabanlı öğrenme sürecinin dördüncü basamağı olarak ele alınan değerlendirme aşaması eğitim-öğretim sürecinde projelerin etkin bir şekilde kullanıldığına görülmesi açısından önemlidir. Nitekim bu süreç öğrenme çıktılarının kontrol edilmesi, hedeflenen beceri, değer ve kazanımların gerçekleşip gerçekleşmediğinin anlaşılması açısından gerekliliktir. Bu süreç öğretmene önemli bilgiler sunarak süreç içerisindeki eksikliklerin fark edilmesine katkı sağlar. Proje tabanlı öğrenme yaklaşımında değerlendirme süreci, uygulamalar sonucunda ortaya çıkan ürünün değerlendirilmesi şeklinde algılanmamalıdır. Nitekim bu ürün kadar ürünün ortaya konulması süreci ve burada elde edilen kazanımlarda bu değerlendirme sürecinin bir parçasıdır. Bu bağlamda proje tabanlı öğrenme yaklaşımı uygulamanın başından sonuna kadar geçen süreç içerisinde bütün uygulamaları ve süreçleri kapsayan bütüncül bir değerlendirme sistemini içerdiğini ifade etmek yanlış olmaz. Bu sistem değerlendirme uygulamalarına, gözlem formu, rubrik, portfolyo gibi değerlendirme yöntemlerinin kullanılabilirdiği geniş bir kapsamı içerisine almaktadır (Demirel, 2005; Wolk,1994; Yurtluk, 2005).

Bu bağlamda proje tabanlı öğrenme yaklaşımı günümüzde birçok alanda eğitim-öğretim sistemi içerisinde yer almaktadır. Özellikle Japonya’da girişimcilik becerisinin geliştirilmesinde projeler oldukça sık kullanılmaktadır. Hemen hemen her bölgede, bütün eğitim kademelerinde bu projelere rastlanmaktadır. Japonya’nın eğitim-öğretim sürecinde girişimcilik becerilerini kazandırmak için uyguladığı bu projelerin proje tabanlı öğrenme yaklaşımı bağlamında değerlendirilmesi bu açıdan önemli görülmüştür. Nitekim bu yaklaşımla çocukların bilgiyi anlamaları, yorumlamaları, üretmeleri bu doğrultuda beceri, değer kazanmaları ve bu kazanımlarını da hayat boyu sürdürmeleri girişimcilik eğitimi açısından önemli bir amaçtır. Yapılan araştırmada PISA ve TIMSS sonuçlarında ilk sıralarda yer alan Japonya’nın eğitim-öğretim sürecinde projeleri girişimcilik becerisinin kazandırılmasında nasıl kullandığı temel amacından hareketle aşağıdaki sorulara cevap aranmıştır:

İlkokul seviyesinde girişimcilik becerisinin kazandırılmasında projeler nasıl kullanılmıştır?

Ortaokul seviyesinde girişimcilik becerisinin kazandırılmasında projeler nasıl kullanılmıştır?

Lise seviyesinde girişimcilik becerisinin kazandırılmasında projeler nasıl kullanılmıştır?

2. YÖNTEM

Araştırmada nitel yöntemler tercih edilmiştir. Bu bağlamda nitel araştırma yöntemlerinden doküman incelemesine başvurulmuştur. Mevcut çalışmada amaçlı örneklem çeşitlerinden birisi olan kolay ulaşılabilir örneklem kullanılmıştır. Bu çalışmada amaçlı örneklemin tercih edilmesinin nedeni zengin bilgiye sahip olduğu düşünülen durumların derinlemesine çalışılmasına imkân tanınmasıdır. Kolay ulaşılabilir örneklem ise araştırmacılara hız ve pratiklik kazandırmakta, yakın olan ve erişilmesi kolay olan bir durumun seçilmesine olanak sağlamaktadır (Yıldırım & Şimşek, 2013). Bu durumda Japonya'ya ait genel bilgiler girişimcilik eğitimi ve girişimcilik becerisinin kazandırılması bağlamında ele alınmış ve dokümanlar bu kapsamda incelenmiştir. Japonya'daki ilkökul, ortaokul, lise ve düzeyindeki okullara ait örnek projeler (iki adet) seçilmiştir. Konu ile ilgili olan Japonya'nın resmi kurumlarına ait mevzuatlar, resmi web siteleri, okul web siteleri ve ilgili dokümanlar araştırma sürecinde incelenmiştir.

2.1. Çalışma Gurubu

Araştırmanın çalışma gurubunu 2021 yılı itibari ile Japonya'da faaliyet gösteren ilkökul, ortaokul, lise düzeyinde seçilen toplamda alt okul ve altı farklı proje oluşturmaktadır. Bu bağlamda girişimcilik ile ilgili olan bu projelerin yer aldığı web siteleri, bakanlık sayfaları gibi dijital ortamlarda bu çalışma grubuna dâhil edilebilir.

2.2. Veri Toplama Araçları

Araştırma sürecinde verilerin elde edilmesinde doküman inceleme formundan yararlanılmıştır. Doküman inceleme formu herhangi bir konuda derinlemesine araştırma yapmak amacıyla incelenecek dokümanların nasıl değerlendirileceğine yönelik belirli standartları içeren form örneğidir. Bu doğrultuda araştırma verilerinin elde edilmesinde iki adet doküman inceleme formu oluşturulmuştur. Bu formlar şunlardır:

Form 1: Bu form proje tabanlı öğrenme yaklaşımına yönelik bilgi ve uygulama içeren dokümanları incelemek amacıyla oluşturulmuştur. Formun hazırlanmasında proje tabanlı öğrenme yaklaşımına yönelik unsurlardan (amacı, kapsamı, uygulama süreci, değerlendirme süreci gibi) yararlanılmıştır.

Form 2: Bu form Japonya'da yer alan eğitim kurumlarında girişimcilik becerisinin kazandırılması sürecinde yapılan proje içeriklerinin belirlenmesi kapsamında hazırlanmıştır. Bu doğrultuda ilgili form hazırlanırken projenin ismi, amacı, kaç kişi ile gerçekleştirildiği, nerede gerçekleştirildiği, uygulama ve değerlendirme süreçleri, hedeflenen beceri ve değerler gibi unsurlar göz önünde bulundurulmuştur.

2.3. Verilerin Analizi

Araştırma sürecinde veri toplama araçları doğrultusunda elde edilen bilgilerin değerlendirilmesinde iki yöntem kullanılmıştır. Bunlardan ilki betimsel analiz yöntemi ikincisi ise içerik analizi yöntemidir. Betimsel analiz türünde araştırmacı çalışmasına konu olan bilgi kaynağına yönelik olarak elde ettiği bilgileri dikkat çekici bir şekilde doğrudan alıntılara yer vererek aktarabilmektedir. Betimsel analizin temel hedefi okuyucuya bulgulara ait özet ve yorum bilgilerinin ulaştırılmasıdır (Yıldırım & Şimşek, 2013). Diğer taraftan içerik analizini ise kaynağa ait özelliklerin nesnel ve sistematik bir şekilde aktarılması şeklinde açıklamak mümkündür. İçerik analizi genellikle doğrudan ölçülemeyen ve çıplak gözle gözlemlenemeyen çalışmalarda tercih edilmektedir. Bu durum konu ile ilgili detaylı bilgilerin sunulmasına ve ilgili özelliklerin okuyucuya aktarılmasına imkân sağlamaktadır (Cavitt, 2006; Tavşancıl & Aslan, 2001). Bu bağlamda

araştırma sürecinde girişimcilik eğitimi ve girişimciliğe yönelik temalar doğrultusunda verilerin kategorize edilmesinde betimsel analiz yöntemi, araştırmaya konu olan projelere ait dokümanların detaylı bir şekilde değerlendirilmesinde ise içerik analizi kullanılmıştır.

2.4. Etik İlkeler

Yapılan araştırma doküman incelemesi ve tarama yöntemi kapsamında oluşturulduğu için etik onay zorunluluğu bulunmamaktadır. Bunun yanı sıra araştırma sürecinde akademik etik kurallarına uyulmaya çalışılmıştır.

3. BULGULAR ve TARTIŞMA

Araştırma sürecinde elde edilen verilerin yorumlanması sonucunda elde edilen bulgular “İlkokul seviyesinde girişimcilik becerisinin kazandırılmasında projelerin kullanımına ilişkin bulgular. Ortaokul seviyesinde girişimcilik becerisinin kazandırılmasında projelerin kullanımına ilişkin bulgular. Lise seviyesinde girişimcilik becerisinin kazandırılmasında projelerin kullanımına ilişkin bulgular.” olmak üzere üç eğitim kademesine yönelik olarak kategorize edilmiş ve yorumlanmıştır.

3.1. İlkokul Seviyesinde Girişimcilik Becerisinin Kazandırılmasında Projelerin Kullanımına Yönelik Bulgular

Bu başlık altında yer alan bulgular Japonya’da ilkokul düzeyinde eğitim veren iki okul (Yamanashi Gakuin Elementary School ve Kyoto Municipal Yosei Elementary School) örneğinden hareketle elde edilmiştir. Okullarda gerçekleştirilen iki proje (“Derslerle bağlantılı girişimcilik eğitimi (Yamanashi)” ve “Japon Tatlıları satmak suretiyle geleneksel kültür ve çalışma sevincini yaşamak (Kyoto)”) örneğinde girişimcilik eğitimine yönelik bilgiler yorumlanmıştır.

Tablo 1. *Yamanashi Gakuin Elementary School’da gerçekleştirilen projeye ait uygulama süreçleri.*

| Kategoriler | Açıklamalar |
|---|---|
| <i>Proje İsmi</i> | Derslerle bağlantılı girişimcilik eğitimi. |
| <i>Okul Seviyesi</i> | İlkokul 1. ve 2. Sınıf öğrencileri |
| <i>Projenin Uygulandığı Okulun İsmi/Nerede olduğu</i> | “Yamanashi Gakuin Elementary School”/ Yamanashi (Japonya) |
| <i>Projede Yer Alan Öğrenci Sayısı</i> | Okulun web sitesi: https://www.yges.ed.jp/index.html 388 Öğrenci |
| <i>Şube Sayısı</i> | 12 Şube |
| <i>Projede Yer Alan Öğretmen Sayısı</i> | 28 Öğretmen |
| <i>Proje Etkinlik Süresi</i> | 8 Saat |
| <i>Projenin Konusu</i> | 2013 yılında ürün geliştirmeye yönelik bir proje uygulanmıştır. Orijinal bir pasta tasarlanmış, tasarımı yapılan pasta, bir pasta ustasına yaptırılmıştır. |
| <i>Projenin Amacı</i> | Projenin amacı, çocukları toplum için bir şeyler yapmaya sevk ederek bir düşünce veya fikri hayata geçirme becerisi kazandırmaktır. Bu proje okulda verilen derslerle bağlantılı bir şekilde gerçekleştirilmiştir. Örneğin, Matematik dersinde maliyet hesabı, anadil dersinde ise poster hazırlama gibi çalışmalara yer verilmiştir. |
| <i>Etkinlik Süreçleri</i> | Etkinlik süreci şu basamaklarla özetlenebilir: 1. Konsept belirleme. 2. Renkli oyun hamurları ile prototip tasarımı. 3. Prototiplerin yani önerilen tasarımların değerlendirilmesi (Değerlendirme pasta ustası tarafından yapılmıştır.) 4. En yüksek puanı alan tasarımın üretilmesi. |
| <i>Süreç 1</i> | Öncelikle bir konsept belirlenmiş, bu konsept doğrultusunda ürün geliştirme çalışmalarına başlanmıştır. Konsept: |

“.....bireylerin de seveceği.....pastası.”

Çocuklar bu ifadeyi temel alarak “.....” Kısımındaki boşlukları doldurmak suretiyle farklı konsept önerilerinde bulunmuşlardır.

Bunun sonucunda “Sebze sevmeyen bireylerin de seveceği kabak pastası.” önerisi kabul edilmiş, bu konsept doğrultusunda etkinliğe başlanmıştır.

Süreç 2

Renkli oyun hamurları kullanılarak prototip pastalar hazırlanmıştır. Prototipler etkinliğe katılan çocuklar tarafından tasarlanmıştır.

Süreç 3

Ortaya çıkan tasarımlar gerçek bir pasta ustası tarafından değerlendirilmiştir.

Süreç 4

Değerlendirme aşamasında en yüksek puanı alan prototipin üretimine geçilmiştir. En yüksek puanla seçilen prototip, değerlendirmeyi yapan pasta ustası tarafından üretilmiştir.

Proje Değerlendirme Açıklaması

Öğrencilere, fikirlerini düşüncelerini hayata geçirme becerisi kazandırılmaya çalışılmıştır.

Geliştirilen ürünün seçilmesinde öğretmen değil de okul dışından bir pasta ustasının görev alması, öğrencilere yaptıkları işin toplum tarafından da ciddiye alınarak, onaylandığı mesajını vermek içindir. Bu şekilde öğrencilerin kendilerine karşı olumlu duygular geliştirmeleri sağlanmıştır.

Başkalarından aldığı direktifler doğrultusunda harekete geçen bireyler değil, kendiliğinden harekete geçen ve bir amaç doğrultusunda kararlar alabilen bireyler yetiştirilmek üzere bu tür etkinlikler düzenlenmektedir.

Topluma katkı sağlayabilecek bireyler yetiştirilmeye çalışılmaktadır.

Hedeflenen Beceriler

İletişim becerileri, liderlik, işbirlikli çalışma, eleştirel düşünme, yenilikçi düşünme, karar verme.

Hedeflenen Değerler

Topluma faydalı olma.

(Kaynak: 経済産業省[Keizai Sangyoushou],2015).

Tablo 1’de yer alan bilgilerden hareketle girişimcilik eğitiminin, iş fikri, finansman, ürün tasarımı ve üretim, tanıtım-pazarlama ve yatırım süreçleri doğrultusunda hedeflenen beceri ve değerlerin kazandırıldığı görülmektedir. Bunun yanı sıra Japonya’da ilkökul düzeyinde bir başka projede Kyoto Municipal Yosei Elementary School’da “Japon tatlıları satarak, hem geleneksel kültür öğrenelim ve hem de çalışma sevincini yaşayalım” ismiyle gerçekleştirilmiştir. Bu proje, 157 Öğrenciyle 8 Şubede 35 saat uygulanmıştır. Projeye 22 öğretmen katılmış ve öğrencilere gelecek vizyonu kazandırmak için deneyimleyerek öğrenebilecekleri gerçekçi bir öğrenme ortamı hazırlamak amaçlanmıştır. Tablo 1’de yer alan ekinlik sürecinden farklı olarak bu projede dört aşama dikkati çekmektedir: “1. Japon tatlılarının tarihi ve nasıl yapıldıkları (Japon tatlılarının tarihi öğretilmiştir). 2. Japon tatlılarının yapılış aşamalarını gözlemlemek için tatlıcıya gitmek ve tatlı ustası ile mülakat. 3. Japon tatlı tasarımı (Bu aşamada nasıl bir ürün geliştirileceği düşünülmüştür). 4. Ticaret fuarına katılım ve Japon tatlılarının satılması.” Bu bağlamda ilk aşamada çocuklara Japon tatlılarının tarihi gelişimi, nasıl yapıldıkları (tarihi) ve iyi tatlının özellikleri hakkında araştırma yaptırılmıştır. İkinci aşamada ise bir tatlı ustası okula davet edilmiş Japon tatlılarının nasıl yapıldığı yönünde bilgiler verilmiştir. Tatlı yaparken nelere dikkat edilmesi tatlı yapma aşamasında en çok neye önem verildiği konusunda bilgi toplanması istenmiştir. Aynı zamanda bölgedeki tatlıcılar ziyaret edilerek tatlıcıda çalışanların tecrübeleri hakkında bilgi toplanmış, Japon tatlıları ve diğer kültürlerdeki (özellikle batı kültürü) tatlılar arasında ne gibi farklılıklar olduğunun araştırılması istenmiştir. Bunun yanı sıra müşterilerin nasıl karşılandığı, onlarla nasıl ilgilenildiği konusunda bilgi edinmeleri sağlanmıştır. Üçüncü aşamada ise elde edilen bilgilerden hareketle özgün bir tatlı tasarımının yapılması istenmiştir. Bu aşamada tatlının adının belirlenmesi, tasarlanan Japon tatlısı hakkında tatlı ustasından tavsiyelerin alınması, internet üzerinden sanal bir firmanın kurulması gibi görevler verilmiştir. Dördüncü aşamada ise ticaret fuarında sunulmak üzere tasarlanan tatlı hakkında öğrencilerin oluşturduğu gruplardan bir sunum hazırlamaları istenmiştir. Müşterilere tatlı hakkındaki duygu ve düşüncelerinin sorulması, satış yapmanın zor ama eğlenceli olduğunun anlaşılması gibi hedefler konulmuştur. Bu son süreçte tasarımı öğrenciler tarafından yapılan Japon tatlısının tanıtımı yapılmış, nihai tasarıma karar verildiğinde tatlının tatlıcıda üretiminin yaptırılması sağlanmıştır (経済産業省 [Keizai Sangyoushou], 2015).

Elde edilen bilgiler kapsamında iki farklı okulda ilköğretim seviyesinde uygulanan projeler karşılaştırılmıştır. Girişimcilik becerisinin alt becerileri arasında yer alan “İletişim becerileri, karar verme becerisi, işbirlikçi çalışma becerisi”, gibi becerilerin iki projede de gerçekleştirilmeye çalışıldığı görülmüştür. Bunun yanı sıra Tablo 1’de yer alan “Yamanashi Gakuin Elementary School” da gerçekleştirilen projede bu becerilere ek olarak “Eleştirel düşünme, yenilikçi düşünme, liderlik” becerilerinin, Kyoto Municipal Yosei Elementary School’da gerçekleştirilen projede ise “Girişimcilik, problem çözme becerisi, araştırma becerisi” gibi becerilerin gerçekleştirilmeye çalışıldığı gözlemlenmiştir. Aynı zamanda her iki projede tutum ve değerlere önem verilmiş, bu noktada “Topluma faydalı olma, sorumluluk sahibi olmak, kendi kültürünü tanıma, iş ahlakına sahip olmak” gibi özellikler çocuklara kazandırılmaya çalışılmıştır.

3.2. Ortaokul Seviyesinde Girişimcilik Becerisinin Kazandırılmasında Projelerin Kullanımına Yönelik Bulgular

Bu başlık altında elde edilen bilgiler Japonya’da ortaokul düzeyinde eğitim veren iki okul (“Gifu Shiritsu Aikawakita Junior High School (Gifu)” ve “Fukuyama Shiritsu Yamano Junior High School(Hiroshima)”) örneğinden hareketle elde edilmiştir. Bu okullarda gerçekleştirilen iki proje (Üretmenin zorluğu sıradanlığa olan şükranı öğretme (Gifu) ve Bölgenin canlanmasına katkı sunalım (Hiroshima)) örneğinde girişimcilik eğitime yönelik bilgiler yorumlanmıştır.

Tablo 2. Gifu Shiritsu Aikawakita Junior High School’da gerçekleştirilen projeye ait uygulama süreçleri

| Kategoriler | Açıklamalar |
|---|--|
| <i>Proje İsmi</i> | Üretmenin zorluğu, sıradanlığa olan şükranı öğretir. |
| <i>Okul Seviyesi</i> | Ortaokul 2. Sınıf öğrencileri |
| <i>Projenin Uygulandığı Okulun İsmi/Nerede olduğu</i> | “Gifu Shiritsu Aikawa Kita Junior High School”/ Gifu (Japonya) Okulun web sitesi: http://cms.gifu-gif.ed.jp/aikawakita-j/ |
| <i>Projede Yer Alan Öğrenci Sayısı</i> | 181 Öğrenci |
| <i>Şube Sayısı</i> | 8 Şube |
| <i>Projede Yer Alan Öğretmen Sayısı</i> | 18 Öğretmen |
| <i>Proje Etkinlik Süresi</i> | Toplam 30 saat |
| <i>Projenin Konusu</i> | Projenin hedefi, öğrencilere çalışmanın anlamını ve zorluğunu öğretmektir. Hem meslek deneyimi hem de girişimcilik becerileri kazandırılmaya çalışılmıştır. Proje, bölgedeki firmalar ile işbirliği yaparak yürütülmüştür. Firmalarla işbirliği yaparak bir ürün geliştirilmiş ve daha sonra geliştirilen ürünün satışı yapılmıştır. Öğrenci, ürünlerin üretim aşamasını deneyimleyerek, ortaya bir ürün çıkarmanın ne kadar zor bir şey olduğunu kavramıştır. Proje kapsamında öğrenciler, geleneksel el havlusu tasarımları yaparak, tasarladıkları ürünlerin pazarlamasını ve satışını gerçekleştirmişlerdir. |
| <i>Projenin Amacı</i> | Öğrencilere, kendi kendine öğrenme becerisi, düşünme ve problem çözme becerisi kazandırılmaya çalışılmış, kendi yaşam biçimleri hakkında düşünce geliştirmeleri sağlanmıştır. Bu program, meslek deneyimi ile eş zamanlı yapılmıştır. Meslek deneyimi edilgen bir süreç, girişimcilik deneyimi ise etken bir süreç olarak tanımlanmaktadır. Öğrenciye, hem edilgen hem de etken süreci eş zamanlı bir şekilde tecrübe ettirerek “çalışmanın, iş yapmanın” anlam ve önemi üzerine düşünmesi sağlanmıştır. |
| <i>Etkinlik Süreçleri</i> | Etkinlik süreci şu basamaklarla özetlenebilir: 1. Pazar araştırması 2. Ürün geliştirme 3. Ürün değerlendirme toplantısı 4. Tanıtım faaliyetleri ve üretim 5. Satış/ pazarlama faaliyetleri 6. Hesaplama işleri ve paylaşım |

| | |
|--|--|
| Süreç 1 Pazar araştırması | Öğrenciler, geleneksel el havluları satmaya karar verdikleri için okula yakın bölgelerdeki marketlere giderek hedef kitle hakkında araştırma yapmışlardır. Bu faaliyet için önceden marketlerle görüşülmüş, gerekli izinler alınmıştır. |
| Süreç 2 Ürün geliştirme | Öğrenciler takımlara ayrılmış, her takım hedef kitle hakkında toplanan verilerden de faydalanarak kendi tasarımını hazırlamıştır. Öğrenciler, kullanıcılar için nasıl bir havlu üretmeliyiz sorusu üzerine düşünmenin, ürün fiyatını belirlemenin ve ürün tasarımı yapmanın ne kadar zor olduğunu deneyimlemişlerdir. |
| Süreç 3 Ürün değerlendirme toplantısı | Bu toplantıya okul aile birliği, üreticiler, bölge temsilcileri de davet edilerek değerlendirmeleri alınmıştır. Bu aşamada her takım kendi yaptığı tasarımı sunmuştur. Daha sonra değerlendirme kurulu üretimi yapılacak olan tasarımları seçmiştir. Bütün tasarımlar seçilmemiştir. Bu aşamada öğrenciler toplum içinde yaşamının zorluklarını ve takım çalışmasını öğrenmişlerdir. |
| Süreç 4 Tanıtım faaliyetleri ve üretim | Öğrenciler ailelerinden finansal destek alarak üretim aşamasına geçmişlerdir. Satış günü için tanıtım faaliyetleri kapsamında poster vs. hazırlamışlardır. |
| Süreç 5 Satış Faaliyetleri | Satışlar bölgede bulunan süpermarkette yapılmıştır. |
| Süreç 6 Hesap işleri ve paylaşım Proje Değerlendirme Açıklaması | Öğrenciler kendi kazandıkları parayı nasıl kullanacaklarına kendileri karar vermişlerdir. Girişimcilikle ilgili ders kitabı kullanılmıştır. Etkinlik sürecinde her aşamaya uygun konu ele alınarak ders kitabının okunması sağlanmıştır. Etkinlik, okuldaki diğer derslerle de ilişkilendirilmiştir. Örneğin, firma kuruluş çalışmaları toplum dersi ile ilişkilendirilmiştir. Öğrencilere hayatlarını nasıl yaşayacaklarını düşünme fırsatı sağlanmıştır. Normalde sessiz olan öğrenciler, onları dinlemeye gelen yetişkinlerin karşısında çekinmeden sunum yapmışlardır. Bu durum öğretmenlerde büyük bir sevinç yaratmıştır. Öğrenciler hedef kitle hakkında araştırma yaparken dünyada gizli olan, gözle görülmeyen zorlukların farkına varmışlardır. Yeni bir ürün geliştirmek için potansiyel müşteri ya da o ürünün kullanıcılarını belirleme, tasarımı belirleme, fiyat ve maliyet belirleme gibi basamaklardan geçerken ürünlerin değeri hakkındaki düşünceleri değişmiştir. İletişim becerileri, girişimcilik, karar verme, işbirlikli çalışma, analitik düşünme. Birlikte hareket etme, sorumluluk sahibi olma, yaratıcı olma, yenilikçi olma. |
| Hedeflenen Beceriler Hedeflenen Değerler | |

(Kaynak: 経済産業省[Keizai Sangyoushou], 2015).

Tablo 2’de yer alan bilgilerden hareketle ürün odaklı ve girişimcilik eğitiminin, iş fikri, finansman, ürün tasarımı-üretim, tanıtım-pazarlama ve yatırım süreçleri doğrultusunda hedeflenen beceri ve değerlere yönelik süreçlerin yer aldığı görülmektedir. Bunun yanı sıra Japonya’da ortaokul düzeyinde bir başka projede Fukuyama Shiritsu Yamano Junior High School’/ Hiroshima’da “Bölgenin canlanmasına katkı sunalım! Yamano Activation (Yamano okulun bulunduğu bölgenin ismidir)” ismiyle gerçekleştirilmiştir. Bu proje daha küçük kapsamlı bir etkinlik olup uygulama 7 öğretmen ile 2 şubede 7 öğrenci üzerinde gerçekleştirilmiştir. Projede öğrencilerin bir sorun tespit edebilmeleri, sorunun çözümüne yönelik çalışmalar yapabilmeleri, farkındalık ve problem çözme becerilerinin geliştirilmesi hedeflenmiştir. Bunun yanı sıra problem çözmeye yönelik araştırma ve analiz yapabilme, başkalarının fikrine saygı duymayı öğrenme, işbirliği yaparak çalışabilme gibi becerilerin kazandırılması amaçlanmıştır. Sonuç olarak çocukların kendi gelecekleri ve yaşam biçimleri hakkında düşünce geliştirmeleri istenmiştir. Tablo 2’de yer alan projenin yanı sıra bu projedeki etkinlik süreci şu basamaklarla özetlenebilir: 1. Firma kuruluş çalışmaları kapsamında bilgilendirme toplantısı. 2. Müzakere etme. 3. Gampi toplama. 4. Japon kâğıdı üretimi (和紙すき). 5. Satış/ Pazarlama faaliyetleri. 6. Hissedarlar toplantısı. Süreç içerisinde verilen yönergeler incelendiğinde etkinliğin ilk aşamasında bölgede yaşayanları toplayarak, firma kuruluşu ile ilgili bilgilendirme toplantısının düzenlenmesi, hisse senetlerinin oluşturulması, her hisse senedinin 100 yen olarak belirlenmesi, pay olarak ortaklara 100 yen karşılığında “Yamano Activation” ürününün hissedarlar toplantısında hediye olarak dağıtılması gibi uygulamalar yapılmıştır. İkinci aşamada ise “Yamano firması” nasıl bir ürün üretmeli? Satabilmek için nasıl bir tanıtım yapmalı? sorularına cevap verebilmek için öğrenciler ve bölge insanları birlikte tek bir masa etrafında toplanarak karşılıklı müzakere etmişlerdir.

Üçüncü aşamada ise Japon kâğıdından yeni bir ürün geliştirmek için öğrenciler ilk olarak bölgedeki dağlara giderek “Gampi” toplamış ve toplanan “gampilerin” kabuklarını soymuşlardır. Dördüncü aşamada kabukları soyulan “Gampiler” kaynatılmış ve Japon kâğıdı yapmak için gerekli diğer işlemlerden geçirilerek kâğıt üretim aşamasına geçilmiştir. Beşinci aşamada bölgedeki festivallerde, okul gezisi için gidilen Tokyo’da ya da bir mağazada (Bu mağazada Hiroshima’da üretilen ürünler satılmaktadır.) ve bunların dışında farklı yerlerde satışlar gerçekleştirilmiştir. Son aşama ise hissedarlara bir yıllık faaliyetler ve kazanımlar anlatılarak onların soruları cevaplanmıştır. Ortaya çıkan sorun ve öneriler bir sonraki yılın faaliyetleri için not edilmiştir (経済産業省[Keizai Sangyoushou], 2015).

Örneği verilen iki proje türünde de girişimcilik eğitiminin iş fikri, finansman, ürün tasarımı ve üretim, tanıtım ve pazarlama süreçleri sırasıyla gerçekleştirilmeye çalışılmıştır. Tablo 2’de yer alan proje örneğinde “İletişim becerileri, girişimcilik becerisi, karar verme becerisi, işbirlikli çalışma becerisi, analitik düşünme becerisi” gibi becerilerin kazandırılması hedeflenirken Hiroshima’daki okulda gerçekleştirilen projede ise “İletişim becerisi, girişimcilik becerisi, başkalarını dinleme becerisi, problem çözme becerisi, yeni şeyler üretme becerisi, başkalarıyla ortak çalışma/ iş yapma becerisi” gibi becerilerin kazandırılması amaçlanmıştır. Bunun yanı sıra ilgili projelerde “Çevreye olan duyarlılık, birlikte hareket etme, sorumluluk sahibi olma, yaratıcı olma, yenilikçi olma, topluma faydalı olma, başkalarının fikirlerine saygı duyma” gibi değerlerin kazandırılmaya çalışıldığı elde edilen bulgulara yansımıştır.

3.3. Lise Seviyesinde Girişimcilik Becerisinin Kazandırılmasında Projelerin Kullanımına Yönelik Bulgular

Bu başlık altında elde edilen bilgiler Japonya’da lise düzeyinde eğitim veren iki okul (Taiki Highschool (Hokkaido) ve National Institute of Technology, Tomakomai College (Hokkaido)) örneğinden hareketle elde edilmiştir. Bu okullarda gerçekleştirilen iki proje (Stajyerlik ve Shiraoi kasabasına özgü ürünlerin araştırılması, geliştirilmesi ve ticari ürün haline getirilmesi) örneğinde girişimcilik eğitime yönelik bilgiler yorumlanmıştır.

Tablo 3. Taiki Highschool’da gerçekleştirilen projeye ait uygulama süreçleri

| Temalar | Açıklamalar |
|---|---|
| <i>Proje İsmi</i> | Stajyerlik |
| <i>Okul Seviyesi</i> | Lise 2. Sınıf |
| <i>Projenin Uygulandığı Okulun İsmi/Nerede olduğu</i> | “Taiki Highschool” Hokkaido (Japonya) |
| <i>Projede Yer Alan Öğrenci Sayısı</i> | Okulun web sitesi: http://www.taiki.hokkaido-c.ed.jp Öğrenci sayısı verilmemiş. |
| <i>Şube Sayısı</i> | 6 |
| <i>Projede Yer Alan Öğretmen Sayısı</i> | Öğretmen sayısı verilmemiş. |
| <i>Proje Etkinlik Süresi</i> | Staj ile ilgili çalışmalar nisan ayında başlayarak bir sonraki yılın mart ayına kadar sürmektedir. Toplam 37 saatlik çalışma yapılmaktadır. Öğrenciler, her yıl Eylül ayının ilk iki haftasında girişimcilik eğitimi kapsamında üç günlük staj yapmaktadırlar. Bu konuda kasabada bulunan kurum, kuruluş ve özel teşebbüslerden destek alınmaktadır. |
| <i>Projenin Konusu</i> | Öğrenciler, okuldaki yaşamdan bir süreliğine uzaklaşarak, gerçek hayatı görmektedirler. Staj öncesi ve sonrasında verilen eğitimler sayesinde etkinliğin etkisinin daha da arttığı düşünülmektedir. |
| <i>Projenin Amacı</i> | Proje kapsamında yapılan araştırmaları ve deneyimleri anlaşılır bir şekilde başkalarına aktarabilme becerisi kazandırmak. |

| | |
|---|--|
| Etkinlik Süreçleri | <p>Başkalarıyla daha iyi ilişkiler kurmak için gerekli iletişim becerisi kazandırmak.</p> <p>Nisan :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Meslek araştırması. <p>Mayıs:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mesleğe uygunluk testi. <p>Haziran:</p> <ul style="list-style-type: none"> • İş ortamında kullanılan dil hakkında bilgi verme. • Staj dilekçesi hazırlama. <p>Ağustos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Staj yeri hakkında ön araştırma. <p>Eylül:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Staj öncesi rehberlik. • Staj öncesi bilgilendirme toplantısı. • Staja başlama. <p>Ekim:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Staj teşekkür mektubu hazırlama. • Staj raporu hazırlama. <p>Kasım:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gruplar arası sunum toplantısı. <p>Aralık:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Öğrencilerin kariyer planlarına göre rehberlik. <p>Mart:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Girişimcilik eğitimi. • Mezun olacak öğrencilerin ders anlatımı (Japonya’ da mezuniyet törenleri mart ayında yapılır. Yeni eğitim yılı nisan ayında başlar). • Mezun veren sınıfın sınıf öğretmeni tarafından ders anlatımı yapılır. |
| Proje Değerlendirme Açıklaması | <p>Staj sonunda öğrencilerin kariyer planlaması hakkındaki düşünceleri, iletişim becerileri ve problem çözme becerilerinde belirli oranda düzelme gözlenmiştir. İnternet, bilgisayar kullanma becerileri ve kendileri için gerekli bilginin seçimi ile ilgili becerilerde de gelişme gözlenmiştir. Öğrenciler arasında çeşitli konularda sertifika kurslarına katılımın arttığı gözlenmiştir. Liseden sonra üniversiteye devam edip etmeme konusunda öğrencilerin kararlılığı artmıştır.</p> |
| Hedeflenen Beceriler Hedeflenen Değerler | <p>İletişim becerisi, iyi ilişkiler kurma becerisi, girişimcilik becerisi. Toplumla faydalı olma, çalışkan olma, özgüven sahibi olma.</p> |

(Kaynak: 北海道教育委員会[Hokkaidou Kyouiku Iinkai], 2006)

Tablo 3’te yer alan bilgilerden hareketle lise düzeyinde girişimcilik eğitimine yönelik beceri ve değerlere yönelik kazanımların özellikle staj uygulamaları kapsamında verildiği görülmektedir. Bu bağlamda özellikle aylara göre gerekli planlamaların yapıldığı, öğrencilerin edindikleri tecrübe ve bilgileri başkaları ile paylaşmalarına olanak sağlanmaya çalışıldığı görülmüştür. Diğer taraftan öğrencilerin iletişim becerilerinin geliştirilmesi bağlamında bu proje uygulaması gerçekleştirilmiştir. Bunun yanı sıra Japonya’da lise düzeyinde bir başka proje de “National Institute of Technology, Tomakomai College” Hokkaido’da “Shiraoi kasabasına özgü ürünlerin araştırılması ve geliştirilmesi ve ticari ürün haline getirilmesi” ismiyle yapılmıştır. Tomakomai normal liselerden farklı bir okuldur. Okula ortaokulu bitiren öğrenciler başvurabilir. Eğitim süresi beş yıldır. Başvuran öğrenciler beş yıllık eğitim alırlar. Beş yıllık eğitimin üç yılı lise eğitimine, iki yılı ise üniversite eğitimine tekabül etmektedir. İsteyen öğrenciler beşinci yılın sonunda okuldan mezun olup çalışmaya başlayabilirler ya da beş yıllık eğitimin sonunda üniversiteye geçiş yapabilirler. Üniversiteye geçiş yapan öğrenciler geçiş yaptıkları üniversitenin üçüncü sınıfından devam ederler. Bir başka seçenek ise iki yıl daha Tomakomai College’de eğitimlerine devam ederek lisans diploması alabilirler. Projenin gerçekleştirilmiş olduğu bu okul Hokkaido’ da bilinen en iyi teknik ve meslek liselerinden birisidir. Aynı zamanda bölgedeki organizasyonlar, özel teşebbüsler, meslek eğitimine aktif bir şekilde katkı vererek girişimcilik eğitimi sürecinde destek olmaktadır. Projeye katılan öğrenciler, genellikle hareket etmeyi seven, bir şeyler üretme konusunda becerikli ve istekli olan, üretim deneyimi

konusunda düzenlenen etkinlikleri planlama ve yönetme konusunda beceriklidirler. Proje 20 şubede 79 saat uygulanmıştır. Öğrencilerin kendi fikirlerini gerçekleştirebilmeleri ve bunu yaparken yaşadıkları bölgenin gelişimine de katkıda bulunmaları hedeflenmiştir. Proje uygulama süreci 1- Fikir geliştirme. 2-Araştırma-Ürün geliştirme. 3-Üretim Süreci. 4-Satış-pazarlama olmak üzere dört aşamada ele alınmıştır. Bu bağlamda ilk aşamada Shiraoui kasabasında en çok üretimi yapılan ürünlerin neler olduğunun düşünülmesi (Bölgeye özgü kaynakların araştırılması) istenmiştir. Bunun yansira Shiraoui kasabasında bulunan kaynakları kullanarak nasıl bir ürün geliştirilebilir? sorusuna cevap aranmaya çalışılmıştır. İkinci aşamada ise Shiraoui kasabasında bulunan kaynakların araştırılması ve geliştirilmesine yönelik çalışmaların yapılması sağlanmıştır. Üçüncü aşamada ürün konseptinin belirlenmesi, ilkokul öğrencilerinin bile üretim yapabileceği üretim yöntemlerinin araştırılması, yaz tatilinde deneme ürünlerinin üretilmesi (350 tane), üretimin gerçekleştirilmesine yönelik uygulamalar yapılmıştır. Son aşamada ise lise öğrencileri ilkokul öğrencileri ile birlikte satış/pazarlama faaliyetlerini gerçekleştirmişlerdir. Bu proje ilkokul ve lise öğrencilerinin birlikte hareket etmeleri ve girişimcilik becerisinin geliştirilmesine yönelik proje ve uygulamaların birbirini desteklemesi açısından önemli bir örnektir (北海道教育委員会[Hokkaidou Kyouiku Iinkai], 2006)

Tablo 3’de yer alan proje örneğinde girişimcilik becerisinin alt becerileri ile ilgili olarak “İletişim becerisi, iyi ilişkiler kurma becerisi” gibi becerilerin gerçekleştirilmeye çalışıldığı görülmektedir. Diğer taraftan “ Fikirlerini hayata geçirme becerisi, yaratıcılık becerisi, kendi kendine yetebilme becerisi, yönetim becerisi, müzakere becerisi, iş birlikçi çalışma becerisi ve planlama becerisi” gibi becerilerin geliştirilmesi hedeflenmiştir. Bunun yanı sıra ilgili projelerde “Girişimcilik ruhu geliştirmek, topluma faydalı olmak, çalışkan olmak, özgüven sahibi olmak” gibi değerlerin kazandırılmaya çalışıldığı elde edilen bulgular arasında yer almaktadır.

4. SONUÇ VE TARTIŞMA

Bu başlık altında araştırma sürecinde elde edilen bulgular alan yazın ile karşılaştırılmıştır. Japonya’da eğitim-öğretim sürecinde projelerin girişimcilik becerisinin kazandırılmasında etkin bir şekilde kullanıldığına yönelik örnek çalışmalar verilmiştir. Bu doğrultuda aşağıdaki sonuçlara ulaşmak mümkündür. Korkmaz ve Kaptan (2001) günümüzü bilgi çağı olarak nitelendirmiş ve eğitim sistemimizde temel amacın öğrencilerimize mevcut bilgileri aktarmaktan çok bilgiye ulaşma becerilerini kazandırmak olduğunu ve bu konuda proje tabanlı öğrenme yaklaşımının kullanılabileceğinden bahsetmişlerdir. Elde edilen bulgular doğrultusunda Japonya’da ilkokul, ortaokul ve lise düzeyindeki girişimcilik becerisinin geliştirilmesine yönelik örnek projeler değerlendirildiğinde genel amaçlar doğrultusunda iletişim becerisi, araştırma becerisi, fikir geliştirme, sorunlara alternatif çözümler üretme, tasarım becerileri gibi birçok becerinin projeler kapsamında çocuklara kazandırılmaya çalışıldığı görülmüştür.

Diğer taraftan Saracakoğlu ve diğerleri (2006) projeleri, bir kavram ya da becerinin kazandırılmasıyla ilgili bir problemin çözümü için, öğrencilerin özgür bir şekilde grup hâlinde veya bireysel olarak yaptıkları çalışmalar şeklinde tanımlamışlardır. Bu noktadan hareketle çalışmaya konu olan projelerin birçoğunun belirli bir sorun (teknolojik, sosyal, ekonomik, kültürel) üzerinden şekillendirildiği görülmektedir. Örneğin Yamanashi Gakuin Elementary School’da ortaokul düzeyinde yapılan projede çocukları toplum için bir şeyler yapmaya sevk ederek, onlara bu doğrultuda girişimlerde bulunmalarını sağlayarak bir düşünce veya fikri hayata geçirme becerisini kazandırmak amaçlanmıştır. Bu proje gruplar halinde gerçekleştirilmiştir. Aynı zamanda Raghavan vd. (2001) projelerin çocuklara bilimsel araştırma

yapma konusunda beceri kazandırarak onlara yaparak (aktif öğrenme) ve yaşayarak öğrenme imkânı sunduğunu ifade etmişlerdir. Bu bağlamda ilkokul düzeyinde Yamanashi Gakuin Elementary School'da ““.....bireylerin de seveceği.....pastası.”” konseptiyle gerçekleştirilen proje kapsamında çocuklar özgün fikirlerle pasta fikrini oluşturup hayata geçirmişlerdir.

Blumenfeld ve diğerleri (1991), proje çalışmaları sürecinde öğrencilerin ürün oluşturduklarını ve bu süreç içerisinde tartışma yaparak kendilerini geliştirdiklerini, kendi fikirlerini anlatma imkânı bulduklarını ve diğer çocukların fikirlerini de dinlemek durumunda kalarak iletişim becerilerinin geliştirilmesine imkan sağladığını, çocukların tahminde bulunma, inceleme becerilerinin bu sayede geliştiğine vurgu yapmışlardır. Bu bağlamda girişimcilik becerisinin geliştirilmesi sürecinde Japonya'daki projelerin bir çocuğunda karar verme becerisi, iletişim kurma becerisi, müzakere becerisi, problem çözme becerisi gibi becerilerin kazandırılmaya çalışıldığı görülmüştür. Diğer taraftan proje uygulamalarında her sınıf düzeyinde yapılan etkinliklerin herhangi bir ürün ya da hizmetin gerçekleştirilmesine yönelik olarak iş fikrinin geliştirilmesi, ürün tasarımı, üretim, tanıtım ve pazarlama süreçleri ile gerçekleştirildiği görülmüştür.

Tarhan (2019) yılında girişimcilik eğitiminin unsurlarını boyut, konu, beceri ve değer bağlamında ele almıştır. Bu noktada girişimcilik eğitiminin süreçlerini iş fikri, finansman, ürün tasarımı-üretim, tanıtım-pazarlama, yatırım olmak üzere beş kategoride değerlendirilmiştir. Araştırma sürecinde proje uygulama basamaklarında elde edilen bulgularda (Tablo 1, Tablo 2, Tablo 3 ve diğer örnek etkinlikler) girişimcilik becerisinin geliştirilmesine yönelik süreçlerin herhangi bir konuda (sorun merkezli/beceri merkezli) iş fikrinin geliştirilmesi, pazar araştırması (bilgi edinme kısmı), ürün tasarımının yapılması, ürünün geliştirilmesi ve satışının yapılması süreçleri ile doğrudan ilişkilendirilebilir. Diğer taraftan Tarhan (2019) girişimcilik eğitiminin alt becerileri içerisinde iletişim kurma becerisi, problem çözme becerisi, pazar analizi becerisi, tasarım becerisi, yönetim becerisi, yaratıcı düşünme becerisi gibi becerilere yer vermiştir. Bunun yanı sıra girişimcilik eğitimi sürecinde bireylere kazandırılması gereken değerler arasında sorumluluk sahibi olmak, çalışkan olmak, öz güven sahibi olmak gibi değerleri ifade etmiştir. Elde edilen bulgularda bu bilgilerle doğrudan ilişkili beceri ve değerlerin projeler aracılığı ile çocuklara kazandırılmaya çalışıldığı görülmüştür.

Sonuç olarak girişimcilik becerisinin kazandırılması sürecinde, girişimciliğe ait bilgi, beceri ve değerlerin kazandırılmasında projeler etkin bir şekilde Japonya'da kullanılmaktadır. Özellikle bu durum ekonomik, sosyal, kültürel, demografik vb. gibi alanlardaki problemlerin aşılmasında projeler aracılığı ile bireylerin becerilerini geliştirerek mevcut sorunlara alternatif çözümler üretebilecek nesillerin yetişmesine katkı sağlamaktadır.

5.ÖNERİLER

Araştırma sürecinde araştırmacıların gerçekleştirilmesi durumunda alan yazına önemli bir katkı sağlayacağını düşündükleri önerileri şu şekilde ifade etmek mümkündür:

Japonya'da eğitim-öğretim sürecinde projelerin özellikle girişimcilik becerisinin geliştirilmesinde aktif bir şekilde kullanıldığı görülmüştür. Bu bağlamda projelerin daha detaylı bir şekilde incelenerek girişimcilik eğitiminin beceri ve değerlerine yönelik yeni çalışmaların yapılması alan yazına katkı sağlayacaktır.

Özellikle herhangi bir sorun üzerinden ya da bireysel ilgiler doğrultusunda öğretmenlerin farklı şubelerde hatta farklı eğitim kademelerinde (ilkokul-lise) tümleşik uygulamaların gerçekleştirildiği

görülmüştür. Bu bağlamda girişimcilik eğitiminin disiplinler arası oluşu göz önünde bulundurularak tek bir alana yoğunlaşmış çalışmalardan ziyade farklı bölüm ve sınıf düzeylerini içeren tümleşik çalışmaların alan yazında önemli bir doldurması mümkündür.

Proje içerikleri göz önünde bulundurulduğunda bazı okullardaki uygulamalara dernek, vakıf gibi kurum ve kuruluşların destek verdiği görülmektedir. Bu bağlamda özellikle girişimcilik becerisinin pedagojik sürecinde dışarıdan katkı sağlayabilecek kurum ve kuruluşların etkililiğine (olumlu-olumsuz yönleri) yönelik çalışmaların yapılması eğitim-öğretim sürecinin verimliliđi açısından faydalı olacaktır.

Yazar Katkı Beyanı:

- 1. Murat Tarhan:** Kuramsal çerçeve, kavramsallaştırma, metodoloji, veri toplama aracı geliştirme, verilerin analizi, ön taslak yazımı ve düzenleme.
- 2. Ahmet Gülmez:** Çeviri, kavramsallaştırma, metodoloji, danışmanlık ve denetim, inceleme-yazma ve düzenleme.

6.KAYNAKÇA

- Bell S. (2010). Project-based learning for the 21st century: Skills for the future. *The Clearing House*, 83(2), 39-43.
- Blumenfeld, P., Soloway, E. & Marx, R.A. (1991). Motivating project based learning: sustaining the doing supporting the learner. *Educational Psychologist*, 26(3/4), 369-398.
- Cavitt, M. E. (2006). A content analysis of doctoral research in beginning band education, 1958-2004. *Journal of Band Research*, 42(1), 42.
- Demirel, Ö. (2005). *Kuramdan uygulamaya eğitimde program geliştirme*. Ankara: Pegema A Yayıncılık.
- Diffily, D. & Sassman, C. (2002). *Project- Based learning with young children*. Heinemann: Greenwood Publishing Group.
- Korkmaz H. & Kaptan F. (2001). Fen eğitiminde proje tabanlı öğrenme yaklaşımı. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 20, 193 - 200
- Korkmaz, H. (2002). *Fen eğitiminde proje tabanlı öğrenmenin yaratıcı düşünme, problem çözme ve akademik risk alma düzeylerine etkisi*. Doktora Tezi. Ankara: Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü
- MEB. (2018). *PISA Raporu*. 08.02.2021 tarihinde <https://pisa.meb.gov.tr/www/pisa-2018-turkiye-on-raporu-yayimlandi/icerik/3> adresinden indirilmiştir.
- Raghavan, K., Coken-Regev, S. & Strobel, S. A. (2001). Student outcomes in a local systemic change project. *School Science and Mathematics*, 101, 268-281.
- Saracaloğlu A.S., Özyılmaz Akamca G. & Yeşildere S. (2006). İlköğretimde proje tabanlı öğrenmenin yeri. *Türk Eğitim Bilimleri Dergisi*, 4(3), 241 – 260.
- Tarhan (2019). *Girişimcilik pedagojisine giriş*. Ankara: Pegem A Yayıncılık.
- Tavşancıl, E. & Aslan, E. (2001). *Sözel, yazılı ve diğer materyaller için içerik analizi ve uygulama örnekleri*. İstanbul: Epsilon Yayınevi.
- Vatansever Bayraktar H. (2015). Proje tabanlı öğrenme yaklaşımı. *Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 8(37), 709-719.
- Wolk, S. (1994). Project- Based learning: Pursuits with a purpose. *Educational Leadership*. 52 (3), 42-45.
- Yıldırım, A. & Şimşek, H. (2013). *Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri*. Ankara: Seçkin Yayıncılık
- Yurtluk, M. (2005). *Proje tabanlı öğrenme. eğitimde yeni yönelimler*. Ankara: Pegema Yayıncılık.
- 経済産業省[Keizai Sangyoushou] (2015). 「小学校・中学校・高等学校における実践的な教育の導入例」.初等中等教育段階における起業家教育の普及に関する検討会. [Shougakkou・Chuugakkou・Koutougakkou ni okeru Jissenteki na Kyouiku no Dounyuurei. Shotou Chuutou Kyouikudankai ni Okeru Kigyokakyouiku no Fukyuu ni Kansuru Kentoukai] 10.02.2021 tarihinde <https://ashitane.edutown.jp/schoolapplication/entrepreneur/dl/jireisyu.pdf> adresinden erişilmiştir.
- 北海道教育委員会 [Hokkaidou Kyouiku Inkai] (2006). 「北海道における起業家教育の実践—想像力豊かに自立心あふれる人を育む—指導・実践事例集」 [Hokkaido ni okeru Kigyokakyouiku no Jissen-Souzouryoku Yutakani Jiritsushin afureru hito wo hagukumu- Shidou Jissenreishuu.]. 10.02.2021 tarihinde <http://www.koukou.hokkaido-c.ed.jp/entrepreneur/n01.pdf> adresinden erişilmiştir.