



PROJENİN TEMEL AMACI;

resmi ve gayri resmi eğitim ortamlarına basitçe uygulanabilen “ Çocukların Girişimcilik Eğitimi” (6 - 10 YAŞ) için yenilikçi bir bilgisayar oyunu hazırlamaktır.

BU PROJE İLE;

dijital becerilerin geliştirilmesi, ve geleceğe yönelik girişimciler için bu becerilerin geliştirilmesi yoluyla, daha güçlü AB ekonomileri kurmak, ve geniş kariyer yolları açılması hedeflenmektedir.

PROJE TAKIMI;

6-10 yaş arası çocuklara yönelik girişimcilik eğitimini ücretsiz bir online oyun ile destekleyecektir.

PROJE KAPSAMINDA,

*genç girişimcilerin ekipleri bir **Oyuncak Robot** geliştirmek, ve onu başarıyla piyasaya sürmek için bir misyon üstleniyor.*

KIDVENTURE PROJE ORTAKLARI;

*Kingston Üniversitesi | Birleşik Krallık
Çukurova Kaymakamlığı | Türkiye
Batı Makedonya Üniversitesi | Yunanistan
ADV Danışmanlık | Portekiz*

*Scuole Maestre Pie Addolorata | İtalya
ZS Jedovnice İlkokulu | Çek Cumhuriyeti
Boon Danışmanlık | Portekiz*



T.C. ÇUKUROVA KAYMAKAMLIĞI

*Kurttepe Mahallesi Süleyman Demirel Bulvarı 83035 Sokak No:1 Çukurova ADANA
Telefon : (322) 248 08 81 Fax : (322) 248 18 81 email : cukurova@icisleri.gov.tr*



KID VENTURE

Oyun yoluyla çocukların girişimci kültürünü artırılması



Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

" Bu proje T.C. Avrupa Birliği Bakanlığı,
AB Eğitim ve Gençlik Programları Merkezi Başkanlığı' nca
(Ulusal Ajans, <http://www.ua.gov.tr>) yürütülen ve
Avrupa Komisyonu' ndan sağlanan hibeyle gerçekleştirilmiştir.
Ancak burada yer alan görüşlerden Ulusal Ajans veya
Avrupa Komisyonu sorumlu tutulamaz."

T.C. ÇUKUROVA KAYMAKAMLIĞI
Kurttepe Mahallesi Süleyman Demirel Bulvarı
83035 Sokak No:1 Çukurova ADANA
Telefon : (322) 248 08 81
Fax : (322) 248 18 81
email : cukurova@icisleri.gov.tr



T.C. ÇUKUROVA KAYMAKAMLIĞI



Kingston Üniversitesi | Birleşik Krallık

Çukurova Kaymakamlığı | Türkiye

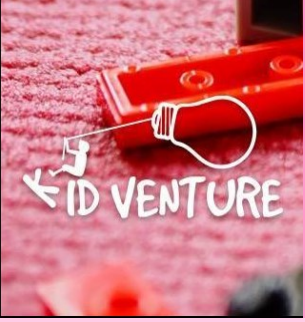
Batı Makedonya Üniversitesi | Yunanistan

ADV Danışmanlık | Portekiz

Boon Danışmanlık | Portekiz

Scuole Maestre Pie Addolorata | İtalya

ZS Jedovnice İlkokulu | Çek Cumhuriyeti



KIDVENTURE projesi hakkında

KIDVENTURE projesinin amacı nedir?

KIDVENTURE projesinin içeriği nedir?

Proje,

gençlerin becerilerini, tutumlarını ve davranışlarını şekillendirmenin anahtarı olarak, erken yaştan itibaren girişimcilik eğitiminin potansiyeline inanmaktadır.

Proje takımı;

6-10 yaş arası çocuklara yönelik girişimcilik eğitimini ücretsiz bir online oyun ile destekleyecektir.

Proje kapsamında,

genç girişimcilerin ekipleri bir **Oyuncak Robot** geliştirmek, ve onu başarıyla piyasaya sürmek için bir misyon üstleniyor.

Projenin temel amacı,

resmi ve gayri resmi eğitim ortamlarına basitçe uygulanabilen

“ Çocukların Girişimcilik Eğitimi”

(6 - 10 YAŞ)

için yenilikçi bir bilgisayar oyunu hazırlamaktır.

Bu proje ile;

dijital becerilerin geliştirilmesi, ve geleceğe yönelik girişimciler için bu becerilerin geliştirilmesi yoluyla, daha güçlü AB ekonomileri kurmak, ve geniş kariyer yolları açılması hedeflenmektedir.

Proje;

- oyuna nasıl erişileceği ve oynanacağı konusunda açık talimatlar içeren bir **Oyun El Kitabı**
 - öğretmenler ve eğitimcilere yardımcı olmak için sınıf içi öğrenme oyununun kullanımı için yönergeler içeren bir **Uygulama Kılavuzu**
 - öğretmenlerin /eğitmenlerin eğitimi ve öğrencilerle yapılan testleri içeren bir **Pilot Eğitim** sağlayacaktır.
- Projenin ilk toplantısı 6 - 7 Aralık tarihleri arasında Birleşik Krallık' ta; ikinci toplantı ise 15 - 16 Aralık tarihleri arasında **Portekiz**' de gerçekleşmiştir.