

İnovasyon Adası Etkinliği

(8.A.1. İnovatif Düşüncenin Geliştirilmesi ve Fikirlerin Korunması)

Amaç: Öğrencilerin gerçek dünya problemlerine yenilikçi çözümler üretmesi ve bu süreçte girişimcilik becerilerini geliştirmesi.

Oyunlaştırma Unsurları:

1. Sanal Para: Her grup başlangıçta 1000 "İnovasyon Parası" alır.
2. Yatırımcı Kartları: Öğretmenler ve seçilmiş öğrenciler "yatırımcı" rolü üstlenir.
3. Gelişim Ağacı: Her çözüm, adanın sanal haritasında bir "yenilik ağacı" olarak büyür.

Uygulama Süreci:

1. Sınıf 4-5 kişilik startup ekiplerine ayrılır.
2. Ekipler, hayali bir adada su kıtlığı, enerji sorunu, ulaşım zorluğu, atık yönetimi vb. problemlere yenilikçi çözümler üretir.
3. Ekipler İnovasyon Parasını araştırma, prototip geliştirme ve sunum hazırlama gibi aşamalarda kullanır. Her aşama için harcama yapılır (örn. araştırma: 200 İP, prototip: 500 İP, sunum: 300 İP).
4. Ekipler çözümlerini patent başvurusu formatında sunar. Sunumlar, problemin anlaşılması, çözümün yenilikçiliği, uygulanabilirlik ve potansiyel etki açısından yatırımcılar tarafından değerlendirilir.
5. Yatırımcılar, beğendikleri projelere yatırım yapar. Her yatırımcının 5000 İP'si vardır ve bunu projeler arasında paylaşır.
6. Alınan yatırımlar, adanın sanal haritasında "yenilik ağaçları" olarak görselleştirilir. Yatırım miktarı arttıkça ağaç büyür ve dallanır.
7. Ekipler, aldıkları yatırımları kullanarak projelerini geliştirmeye devam eder. Her geliştirme aşaması, ağaca yeni dallar ekler.
8. Süreç boyunca yatırımcılar projeleri ziyaret eder, geri bildirim verir ve ek yatırım yapabilir.
9. Bu süreç sonunda, en başarılı çözümler okul sergisinde sergilenir.

Değerlendirme:

1. En çok yatırım alan ve adaya en büyük etkiyi yapan ekip "İnovasyon Ustası" olur. Bu, en büyük ve en çok dallanmış ağaca sahip olan ekiptir.
2. Her ekip üyesi, katkılarına göre "Girişimci", "Fikir Öncüsü", "Sunum Ustası" gibi rozetler kazanır.
3. Yatırımcı rolündeki öğrenciler de "Vizyon Sahibi Yatırımcı", "Risk Alan" gibi rozetler kazanabilir.

Değerlendirme Kriterleri:

1. Yenilikçilik: Fikrin orijinal ve benzersiz olması.
2. Uygulanabilirlik: Fikrin pratikte uygulanabilir olması.
3. Potansiyel Etki: Fikrin toplum ve çevre üzerinde olumlu etkiler yapma potansiyeli.

Bu proje, öğrencilerin yenilikçi düşünme ve problem çözme becerilerini geliştirmelerine olanak sağlar ve onları patent başvurusu yapma süreciyle tanıştırır.