

D2.02 – Aktivite Kartı

Atölye Başlığı	Mentorluk Gösterimi ve Yansıma / Sosyal Değişim için Teknoloji / STEAM Kariyer Araştırması
Seviye	D2
Süre	4 Saat
Hedefler	<ul style="list-style-type: none"> Sosyal etki için teknolojiden yararlanan işbirlikçi projeleri sergilemek. Mentör ve mentilerin deneyimlerini, zorluklarını ve başarılarını paylaşabilecekleri bir platform sağlamak. Teknoloji odaklı çözümlerin daha geniş etkilerini araştırmak.
Atölye Çıktıları	<p>Sosyal etkiyi amaçlayan teknoloji projelerinin vitrini.</p> <p>Paylaşılan deneyimler, zorluklar ve başarı öyküleri.</p> <p>Teknolojinin sosyal değişim üzerindeki daha geniş etkilerine dair içgörüler.</p>
Gerekli Malzemeler	<p>İnternet erişimi olan dizüstü bilgisayarlar veya tabletler.</p> <p>Sunumlar için projektör.</p> <p>Beyaz tahtalar ve işaretleyiciler.</p> <p>İnternet bağlantısı.</p>
Faaliyet Tanımı	Mentörler ve mentiler teknoloji projelerini sunarlar. Yaklaşımları ve sonuçları gözden geçirir ve bunlar üzerinde düşünürler. Başarı öykülerini ve zorlukları paylaşır ve daha geniş toplumsal sonuçları tartışırlar.
Ek Belgeler	<ul style="list-style-type: none"> Proje sunumları için dijital şablonlar Teknoloji projelerine yönelik değerlendirme kriterleri
Yararlı Kaynaklar	<ul style="list-style-type: none"> Teknoloji odaklı sosyal etki projelerine ilişkin makaleler ve örnek olay çalışmaları Teknoloji çözümleri geliştirmeye yönelik platformlar ve araçlar
Ek Notlar	Kolaylaştırıcılar tartışmalara rehberlik eder ve geri bildirim sağlar