

YENİ EĞİTİM YÖNTEMLERİ:

YAYGIN EĞİTİM VE OYUNLAŞTIRMA

Gençlik alanında iyi uygulamalar

Erasmus+

Özet

Bu rehber, Ispanya, Polonya, Ġtalya ve Türkiye'den proje ortağı kurumların işbirliği sonucu hazırlanmıĢtır. Bu kurumlar: Alianza Internacional para el Desarrollo de la Jóvenes (AIDEJOVEN), Polski Zwiazek Gluchych (PZG), Let's Keep Learning Association (LKL), ARCI Nuova Associazione Comitato Provinciale Chieti (ARCI) and Ankara Aile ve Sosyal Politikalar Ġl Müdürlüğü.

Çalışmanın amacı, gençlik örgütleri, eğitim merkezleri, yerel kurumlar ve genel olarak gençlik çalıĢanlarının, yaygın eğitim araçlarını kullanmaya baĢlamalarında rehberlik etmek; aynı zamanda da oyunlaĢtırmanın faydalarını, oyunlaştımaya ilişkin temel kavramları ve bunların nasıl uygulanacağını açıklamaktır.

aideJOVEN
ALIANZA INTERNACIONAL PARA EL DESARROLLO DE LOS JÓVENES

PZG

T.C.
ANKARA VALİLİĞİ
AİLE VE
SOSYAL POLİTİKALAR
İL MÜDÜRLÜĞÜ

Associazione
Let's Keep Learning

arci

Index

1. GİRİŞ 5
2. TEMEL ESASLAR 7
   2.1. YAYGIN EĞİTİM 7
      2.1.1. Eğitimin ve eğitim türlerinin tanımlanması 7
      2.1.2. Katkılar 8
      2.1.3. AB politikaları 10
   2.2. OYUNLAŞTIRMA 11
      2.2.1. Tanımı 11
      2.2.2. Yararları: Ne için yararlıdır? Katkıları nelerdir? 12
      2.2.3. Örnekler 12
3. OYUNLAŞTIRMA UYGULAMALARI 13
4. YAYGIN EĞİTİM 26
   4.1. YAYGIN EĞİTİM TEKNİKLERİ 26
      4.4.1. Güven oyunları 26
      4.4.2. Kolaj 26
      4.4.3. Dünya haritası 26
      4.4.4. Öyküleştirme 27
      4.4.5. Dijital öyküleştirme 28
      4.4.6. Ezilenlerin Tiyatrosu (Teatro do Oprimido) 29
   4.2. YAYGIN EĞİTİMDE YETKİNLİKLER 30
      4.2.1. Yeterlilik: beceriler, bilgi birikimi, tutumlar ve değerler 30
      4.2.2. Yeterlilik kazanımı: örgün, yaygın ve gayriresmi eğitim 33
      4.2.3. Öğrenme süreci 34
      4.2.4. Yaygın eğitimde geçerlilik ve tanınırlık 36
      4.2.5. Araçlar örnekler 38
   4.3. ÖRNEKLER 39
      4.3.1. Ezilenlerin tiyatrosu (Teatro do Oprimido) 39
      4.3.2. Öyküleştirme 41
      4.3.3. Güven oyunları 41
      4.3.4. Çatışma çözümünde grup dinamikleri 43
      4.3.4. Kültürler arası çalışmalarda grup dinamikleri 45

5. İYİ UYGULAMALAR: GENÇLİK ÇALIŞANLARININ PROJELERİ 46
5.1. İspanyol gençlik çalışanlarının projeleri 46
5.1.1. 46
5.1.2. 49
5.1.3. 52
5.2. İtalyan gençlik çalışanlarının projeleri 54
5.2.1. 54
5.2.2. 56
5.2.3. 58
5.2.4. 59
5.3. Türk gençlik çalışanlarının projeleri 61
5.3.1. 61
5.3.2. 62
5.3.3. 64
5.3.4. 65
5.3.5. 68
5.4. Polonyalı gençlik çalışanlarının projeleri 69
5.4.1. 69
5.4.2. 73
5.4.3. 75
6. GENÇLERİN UYGULAMALARI 77
6.1. İspanyol gençlerin projeleri 77
6.1.1. 77
6.1.2. 79
6.2. İtalyan gençlerin projeleri 80
6.2.1. 80
6.2.2. 82
6.2.3. 84
6.2.4. 85
6.3. Polonyalı gençlerin projeleri 87
6.4. Türk gençlerinin projeleri 90
7. GENÇLİK VE EĞİTİME İLİŞKİN AB EYLEMLERİ 91
7.1. ERASMUS+ 91

7.1.1. Erasmus+ nedir ? 91
7.1.2. Amaçlar 92
7.1.3. Bireyler için fırsatlar 92
7.1.4. Kurumlar için fırsatlar 93
7.1.5. ANA EYLEMLER 93
7.1.6. Çıktılar 95
7.1.7. İstatistikler 95
7.1.8. Raporlar 95
7.1.9. Kimler yer alabilir ? 95
7.1.9. Nasıl yönetilmektedir ? 96
7.1.10. Ana figürler 99
7.2. EUROPASS 100
7.2.1. Europass nedir? 100
7.2.2. Europass ne içindir ? 101
7.2.3. Yararları 101
7.2.4. Europass belgeleri 101
7.3. ECVET 102
7.3.1. ECVET nedir? 102
7.3.2. ECVET niçin kullanılır ? 102
7.3.3. ECVET nasıl çalışır? 104
7.3.4. ECVET'in tarihçesi 105
7.3.5. ECVET ilkeleri ve teknik bileşenleri 105
7.3.6. ECVET ve öğrenme çıktıları 107
7.3.7. EQF, ECVET diğer Avrupa araçları 109
7.3.8. Ana ECVET aktörleri 110
7.4. EQAVET 113
7.4.1. EQAVET nedir? 113
7.5. EHEA VE BOLOGNA SÜREÇLERİ 115
8. ÖNEMLİ BAĞLANTILAR 115
9. KAYNAKÇA 116

YENİ EĞİTİM YÖNTEMLERİ:
YAYGIN EĞİTİM VE OYUNLAŞTIRMA

"OYUNLAŞTIRMA: Oyun için BİT ve Öğrenme İçin Oyun" Metodoloji Rehberi

(2016-2-ES02-KA205-008528)

Projesi Erasmus+ tarafından finance edilmiştir.

Rehber Koordinatörü

Mª Isabel Ocaña Núñez
Alianza Internacional para el Desarrollo de la Jóvenes - AIDEJOVEN

Yazarlar

Mª Isabel Ocaña Núñez - Bölüm: 1. 5. 6. ve 9.

Francesco Del Viscio - Bölüm: 2.1 ve 4.1 ve 4.3.

Vega Pérez-Chirinos Churruca - Bölüm: 2.2 ve 3.

Agnieszka Grabowska - Bölüm: 4.2.

Ikbal Karaman - Bölüm: 7

Stratejik ortaklık

Yenilikçilik ve iyi uygulamaların paylaşımı için işbirliği

Proje ortakları

Alianza Internacional para el Desarrollo de la Jóvenes (AIDEJOVEN) - İspanya

Polski Zwiazek Gluchych (PZG) - Polonya

Let's Keep Learning Association (LKL) - Italya

ARCI Nuova Associazione Comitato Provinciale Chieti (ARCI) - Italya

Ankara Aile ve Sosyal Politikalar İl Müdürlüğü – Türkiye

1. GİRİŞ

Bu rehber, ortak ülkeler olan İspanya, Polonya, İtalya ve Türkiye arasındaki işbirliğinin bir sonucudur: AIDEJOVEN (Gençlik Gelişimi için Uluslararası İttifak) Polski Zwiazek Gluchych (PZG), Öğrenmeye Devam Edelim Derneği (LKL), ARCI Nuova Associazione Comitato Provinciale Chieti (ARCI) ve Ankara Aile ve Sosyal Politikalar İl Müdürlüğü.

Tüm ortakların işbirliği, rehberin hazırlanması için temel oluşturmuştur.

Rehber, İngilizce aslından İspanyolca, İtalyanca, Lehçe ve Türkçe'ye çevrilmiştir.

Amacımız; gençlik örgütleri, eğitim merkezleri, yerel şirketler ve gençlik çalışanları tarafından yararlanabilmek üzere, genelde yaygın eğitime ve özelde ise oyunlaştırmaya ilişkin araçların, genel kavramların ve uygulama yollarını tanıtmaya hizmet edecek bir rehber oluşturmaktır.

Bu rehberde, yaygın eğitimin ve özellikle gençlik örgütlerine, eğitim merkezlerine, yerel şirketlere ve genel olarak gençlik çalışanlarına hitap edilen gamifikasyonun kaynaklarını, uygulamalarını ve faydalarını bulabilirsiniz.

Rehber, gençler tarafından oluşturulan uygulamaların yanı sıra, profesyoneller ve kuruluşlar tarafından geliştirilen en iyi uygulamalar hakkında bilgi içerir.

Günümüz toplumu yeni öğrenme metodolojileri talep etmektedir. Dopamin, yarım yüzyıl önce İsveçli kimyagerler Arvid Carlsson ve Nils-Åke Hillarp tarafından keşfedildi ve güncel çalışmalar, Dopaminin sadece haz duyumunun nörotransmisyonundan sorumlu olmayıp, aynı zamanda kas hareketlerini, karar verme, öğrenme ve hafıza süreçlerini düzenlemeyi de koordine ettiğini gösterdi. Bizi ilgilendiren, bu nörotransmiterin yetersizliği halinde, merak ya da motivasyonun da yetersiz olacağı gerçeğidir. Oyun oynamanın Dopamin düzeyini arttırdığı kanıtlanmıştır. Bu bağlamda gençlerle çalışırken, oyun oynamanın Dopamin mekanizmasi üzerindeki olumlu etkisinden yararlanarak dikkat, motivasyon, çaba, ve sonuç olarak daha kalıcı öğrenme oluşturabilmek mümkündür.

Son yıllarda genel nüfusta ve özellikle de gençlerde BİT kullanımı hızla yaygınlaşmaktadır. Internet ve ekran kullanımında uygun yaklaşımlara; gençler ve yeni teknolojiler arasındaki ilişkilere yönelik dünya çapında artan bir akademik ilgi mevcuttur. Özellikle ergenlik döneminde, BİT içeriğinin, akran etkileşiminde ve sosyalleşmede önemli bir unsur haline geldiği düşünülebilir. Çünkü, ergenler internet ortamında ortak aktivite alanları (müzik, moda, sinema, spor) ile ilgili paylaşımlarda bulunmakta; çeşitli konularda (İlgi duyulan web sayfaları, video oyunlarındaki aşamaları geçmeye yönelik taktikler…vb.) bilgi alışverişinde bulunmaktadırlar.

BİT'in toplumumuzda bir rolü olduğu açıktır. Eğitim, toplumun değişen ihtiyaçlarına cevap vermeli vermelidir. Resmi bağlamlardaki eğitim, gençler ve dünya çapında kullanım uygun ve kolay hale gelen BİT kullanımından ayrı tutulamaz.

Ayrıca, AB'de altı milyondan fazla genç, ortaöğretimin ilk seviyede okulu bırakmaktadır. Bu gençler, iş bulmakta ciddi zorluklarla karşılaşmakta ve işsizlik ve sosyal yardımlara bağımlılık olasılıkları artmaktadır.

Erken okul terki, ekonomik ve sosyal gelişmeyi engellemekte; Avrupa Birliği' nin akıllı, sürdürülebilir ve kapsayıcı bir büyüme elde etme hedefi önünde ciddi bir engel teşkil etmektedir. Halen, AB okul terki ortalaması% 14.4'tür.

Oyunlaştırma, oyun tekniklerini oyun olmayan ortamlara uygulamayı içerir. Bu dinamik/mekanik oyun unsurları; motivasyon, konsantrasyon, çaba, sadakat gibi pozitif değerleri geliştirmek amacıyla kullanılmakta olup, salt eğlence amaçlı değildir.

Ayrıca, oyunlaştırma yaygın eğitimde, gençlerle ilgili çok çeşitli alanlarda uygulanabilecek güçlü bir araçtır. Oyunlaştırmanın asıl amacı, kullanıcıyı eğlendirmekten ziyade, bilişim teknolojileri aracılığıyla kullanıcıya çeşitli bilgi, beceri ve çapraz yeterlilikleri kazandırabilmektir.

2. TEMEL ESASLAR

2.1. YAYGIN EĞİTİM

2.1.1. Eğitimin tanımı ve türleri

Örgün eğitim, eğitim-öğretim kurumlarında gerçekleştirilen, belirli bir diploma veya yeterlilik belgesinin edinilmesi ile son bulan eğitim sürecidir.

Örgün eğitim; hedefleri, içeriği ve yöntemi katı bir müfredatla tanımlanan; belirli bir dizi yasa ve norma göre yapılandırılıp ve yönetilen, sistematik, örgütlenmiş bir eğitim modeline karşılık gelir. Zorunlu okullaşma, örgün eğitimin bir parçasıdır ve bu ortamın farklı bir organizasyonunu hayal etmek bile güçtür.



Avrupa'da, **örgün eğitim**in kahramanları, eğitim ve öğretim için sorumlu kurumlarda yasal olarak yer aldığı için kolaylıkla tanınabilir: öğretmen, öğrenciler ve kurumlar.

Yaygın eğitimde ise ana örgün eğitim sistemi (işyeri, örgütler, sivil toplum grupları, dernekler, kiliseler, vb.) dışındaki tüm eğitim faaliyetlerine atıfta bulunuyoruz.

Hedefleri, belirli öğrenme çıktıları ile kolayca tanımlanabilir: örneğin, iş eğitimi ve güncellemeler gibi… Genellikle derecelerin veya resmi olarak tanınan niteliklerin edinilmesi değil, sadece edinilen yeterliliklere ilişkin katılımı belgesi veya onay belgesi söz konusudur.



İnformal eğitim sistemleri, her ne kadar Avrupa Birliği tarafından tanınsa da, örgün eğitim sisteminden farklı bir süreç olarak tanımlanmaktadır.

İnformal eğitim, bir bireyin yakın çevresinden (aile, arkadaşlar, iş, oyun, kütüphane, sanat, medya, hobi ve eğlence etkinlikleri) kaynaklı deneyimlerden, etkilerden ve eğitim kaynaklarından neredeyse bilinçdışı bir şekilde edinmiş olduğu

tutum, değer, yetenek ve bilgilerden oluşmakta olup, uzun süreli, spesifik zaman dilimlerinden bağımsız bir süreçtir.

Organize ve sistematik bir eğitim görüşüne karşılık gelmez;, amaçları ve konuları mutlak biçimde tanımlamaz. Öğrenciler, kamuoyunun büyük bir kesimini hedef alır ve doğası ne olursa olsun, öğrenciye herhangi bir yükümlülük yüklemez.

Informal öğrenme bağlamdaki aktörler, tanımlanması ve betimlenmesi oldukça zor çeşitli alanlardan gelir; öyle ki bazen varlıklarını göz önünde bulundursak bile, onları bir bilgi / öğrenme perspektifinden göremeyiz.

Dünyamızı, sürekli olarak örgün, yaygın ve gayriresmi öğrenme ile ilgili çok çeşitli varlıklarla etkileşim halinde olduğumuz bir ortam gibi hayal edebiliriz.

Bu ortamların tanımlanması, kişisel ve kolektif biyografilerimizin başarısını belirlemesi bakımından, bilgiye erişime izin verdiği (ya da bu erişimi engellediği) ölçüde insan yaşamının stratejisinde kritik öneme sahiptir.

Yaratıcı birey, gündelik etkinlikler içerisindeki olayları, süreçleri, bunların birbiri üzerindeki etkisini gözlemlemeyi ve yansıtmayı bilir; ki bu gözlemler inanılmaz bir ilham kaynağıdır.

2.1.2. Katkıları

Eğitim ve öğretime dair Avrupa dürtüsü, hayat boyu öğrenmenin artan rolünü vurgulamaktadır.
Kendini gerçekleştirme, aktif vatandaşlık, sosyal içerme ve istihdam edilebilirlik gibi çapraz yeterliklerin teşvik edilmesi için, öğrenmenin, resmi, yaygın ve gayri resmi eğitimi içermesi gerektiği vurgulanmıştır.

Örgün eğitimin başlıca yararları şunlardır:

• Önceden tanımlanmış ve oluşturulmu bir takvim
• Planlanmış temalar
• Planlanmış değerlendirmeler
• Açık bir şekilde tanımlanmış öğrenme çıktıları
• Ulusal ve uluslararası düzeyde tanınma ve akreditasyon.

İnsanların aktif ve sorumlu vatandaş olabilmeleri için gerekli olan yetkinlikler, her türlü eğitim ve öğretim yoluyla edinilebilir.

Özellikle gençler, örgün eğitim sistemlerinin dışında kalan pek çok aktiviteye katılırlar: Gençlik çalışmaları, dernekler, spor, gönüllülük, sivil toplum faaliyetleri, uluslararası değişimler veya hareketlilik.

Öğrencilerin yaygın eğitim yoluyla edinebilecekleri başlıca çapraz yeterlilikler şunlardır:

- Kültürlerarası beceriler ve küresel farkındalık
- Esneklik ve uyarlanabilirlik
- Stratejik ve yenilikçi düşünce
- Organizasyon ve zaman yönetimi
- Karar verme
- Takım çalışması
- Empati
- İlişki kurabilme becerisi
- Problem çözme
- Sağlık ve günlük yaşam becerileri
- BİT yetkinliği: bilgi ve iletişim teknolojisi
- Öğrenme yönelimi
- Müzakere Becerileri
- Sözel olmayan eğitim kullanımı
- Liderlik
- Öğrenmeyi öğrenmek
- Bilgilerin toplanması ve işlenmesi

Avrupa Komisyonu ve Avrupa Konseyi, gençlik sektöründe yaygın ve informal öğrenme için prensipler belirlemiştir:

- Gönüllü ve kendi kendini yöneten;

- Katılımcıların motivasyonu;

- Gençlerin istek ve ilgilerine sıkı sıkıya bağlı;

- Katılımcı yaklaşım;

- Açık yapı;

- Şeffaflık ve programların esnekliği;

- Kolektif bir süreçte başarıların ve yenilgilerin değerlendirilmesi;

- Yanlış olma hakkı;

- Faaliyetler profesyoneller veya gençlik çalışanları tarafından yapılsa da, profesyonel bir tavırla faaliyetlerin hazırlanması;

- Kamu ve ayrıntılı takip ile sonuçların paylaşılması.

2.1.3. AB politikaları

➢ Avrupa Konseyi, üye devletleri, bu tür deneyimleri doğrulayacak yolları belirleyen, yaygın olmayan bağlamlarda gençlerin kazanmış olduğu eğitim ve yeterliliklerin geçerliliğini onaylayarak eşit fırsatları desteklemeye teşvik etmektedir.
➢ Eğitim ile bağlantılı politikaların detaylandırma sürecinde faaliyette bulunan herkes, yaygın eğitimin, öğrenme sürecinin önemli bir parçası olduğunu dikkate almalıdır.
➢ Yaygın öğrenim / öğretimin desteklenmesi ve onaylanması ile ilgili bir Tavsiye'den sonra, Üye Devletler, yaygın eğitimin / öğretimin onaylanması için standartların geliştirilmesi üzerinde çalışmaya davet edilir.

Avrupa Komisyonu Gençlik için Beyaz Kitap, gençlik dernekleri, gençlik çalışanları ve çeşitli ülkelerdeki yerel makamlar, gençlerle derinlemesine çalışmalar yapmayı taahhüt etmektedir. Hayat boyu öğrenme için alınan önlemler paketine eklenen bu çalışmada aşağıdakilerden faydalanabilir:

Kavramların tanımı, edinilen yetkinlikler ve kalite standartları konularında daha fazla açıklık; Bu faaliyetlerde yer alan kişiler üzerinde daha fazla düşünmek; Bu tür faaliyetlerin daha iyi validasyonu; Örgün eğitim ile tamamlayıcılığın geliştirilmesi.

2.2. OYUNLAŞTIRMA

2.2.1. Tanım

"Oyunlaştırma" ile oyun tasarımı öğelerini oyun dışı bağlamlara uygulamaktan söz ediyoruz. Bu, bir oyunun kavramsallaştırılmasının oyunlaştırma olmadığı, yalnızca oyun tasarımı olduğu anlamına gelir. Ancak oyun deneyiminin dışında olduğumuzda ve bunu geliştirmek üzere oyun elementlerinden yararlandığımızda oyunlaştırmadan bahsedebiliriz.

Yaygın eğitim hakkında konuştuğumuz düşünülürse, oyun ile oyunlaştırmanın farkı oldukça önemlidir; çünkü oyunun kendisi de tarihsel olarak öğrenme amaçlı kullanılagelmiştir. Carmen Sandiego gibi, oyuncuların oyun oynarken öğrenmelerine izin veren çok satan oyunlar vardır (Bu oyun için Coğrafya öğrenme). Buradaki esas soru şudur: Carmen Sandiego, Coğrafya çalışmalarını teşvik eden bir proje miydi? Hayır, bir video oyunuydu. Bu yüzden bir oyunlaştırma projesi için her ne kadar ilham verici olsa da, bunun bir oyunlaştırma örneği olduğunu söyleyemeyiz.

Engellerin daha da açık olduğu başka örnekler de vardır. Örneğin, insanlara bir helikopterin nasıl kullanılacağını öğretmek için bir uçuş simülatörü kullanıyorsak, bu bir oyunlaştırma mıdır? Çoğu uzman için, bu uygulama, (oyunun özelliklerinden biri olan) sürükleyici bir deneyimi içerse de, uygulamanın amacı –oyunların bir başka özelliği olan- eğlence değildir. Dolayısıyla, bu durumda da **ciddi oyunlar**dan bahsediyoruz demektir: eğlenceden farklı bir amaç ile tasarlanmış olan oyunlardan.

Ciddi oyunlar gençlik çalışanlarına da büyük bir potansiyele sunmaktadır. Örneğin, Gençlik Kapasitesi ve Katılımı için İnovasyon (IYCE) 'nin "Kentimiz" adlı Facebook şehir kurma oyunu, Ürdün gençliğine, hareketli bir şehir kurma sürecine nasıl katılabileceğini göstererek, gençleri güçlendirmeye yöneliktir. Gençlerin kendi dijital ve gerçek dünya topluluklarında, ileriki yaşamlarında başvurabilecekleri toplum odaklı bir bakış açısı geliştirmek üzere, şehir yapım oyunu mekaniklerini, yerel gençlik odaklı STK'larla ve gerçek dünya deneyimleriyle birleştirmektedir.

Ciddi oyunların en büyük kısıtı, genellikle geliştirme ve tasarım aşamalarında önemli bir yatırım gerektirmesidir. Oyunlaştırma ise, oyunun sadece belirli öğelerini, oyun

deneyiminin dışında kullandığımızdan çok daha basit bir şekilde kullanmaya dayalı ve daha ucuza mal olan bir yaklaşımdır. Oyulaştırmada, oyun tasarımından ders alıyoruz, ancak tüm bir oyunu tasarlamaya çalışmıyoruz.

2.2.2. Yararları: Oyunlaştırma ne için kullanılır? Yararları nelerdir?

Oyun oynamak, özellikle de sosyalleşme ve öğrenme söz konusu olduğunda insan doğasının önemli bir parçasıdır; bu yüzden muhtemelen hepimizin bilinçdışı bir şekilde yaptığı bir eylemdir. Okulda ezberlediğimiz bir şeyi ununtmamak için bir şarkı uydurduğumuzda, ya da çocuklara bir hafta boyunca kurllara uyarlarsa ödül vereceğimizi söylediğimizde, temelde oyun oynuyoruz. Evcilik ya da doktorculuk oynayarak, aile, ev ve sağlık konuları gibi, gelecek hayatlarımız için faydalı olacak rolleri prova ediyoruz.

Oyunlar, eğlenceli bir bağlamın “sihirli çemberi” içinde olup bitenlere odaklandığımız etkileyici bir deneyim yaratır; oynarken yaşadığımız şey etrafında canlı duygular ve anılar yaratır, hatta önyargılarımızdan sıyrılabiliriz. Böylece düşünmenin ya da eylemenin yeni yollarını deneyebiliriz.

Bu nedenledir ki, oyun, öğrenme bağlamında çok faydalıdır. Aşırı bilişsel yük nedeniyle dikkatimizin önemli ölçüde azaldığı bir dünyada, oyun benzeri bir deneyim ile bir şeyler öğrenmek, katılımcıları sürece daha fazla dahil eder. Örgün eğitimde, öğretmenlerin motivasyon eksikliğine dair sürekli artan sayıda sorun bildirdiği durumlarda, oyun durumu tersine çevirebilir. Örgün eğitim bağlamında, öğrencinin bireysel sorumluluğu, başarı için anahtar bir unsur olduğundan, motivasyon daha da önem kazanmaktadır. Gamification, bize, öğrenme programımızı başlatmaya, devam ettirmeye ve bitirmeye daha fazla olanak tanıyan gratifikasyonlar oluşturmak suretiyle, temel motivasyon süreçleriyle çalışır. Ayrıca, duygularla ilgili unsurları içermesi, içeriğin daha iyi bir şekilde özümsenmesini de garanti eder.

2.2.3. Örnek:

Bahsi geçen elemental örneklerin yanında, son zamanlarda eğitimde kullanılmakta olan oldukça başarılı oyunlaştırma örnekleri de mevcuttur. Bunlardan iyi bilinene bazıları dil öğrenimine yöneliktir. Her ne kadar çok sayıda farklı yaklaşım olsa da,

bunların karşılaştırılabileceğine ve böylelikle oyunlaştırmanın, öğrenme bağlamındaki geniş olanaklarının göz önüne serilebileceğine inanmaktayız.

Dil öğrenmeye yönelik üç popüler girişimi karşılaştırabiliriz: Duolingo, Busuu ve Babbel. Bunların üçü de çok dilli olup, kelime dağarcığına odaklanmaktadır. Kelime bulmacaları gibi popüler zaman dilimlerini kullanıyorlar, ancak bunun dışında, ilerlemeyi izleme, puan sistemleri, başkalarıyla etkileşim, güç artışları, sıralamalar ve hatta iyi bir performanstan sonra elde edilebilen "hileler" içermektedirler.

Duolingo'nun rekabet avantajlarından biri (özgür olmanın yanı sıra), kullanıcıların Buzzfeed gibi popüler medya makalelerini tercüme etmelerine katkıda bulunmalarıdır. Bu unsur, ileriki bölümlerde de söz edeceğimiz gibi, kullanıcılara bir amaç hissi verir.

Busuu, ilk geliştirildiğinde, kullanıcının ilerleyişinin, kendi "dil bahçesi"ni dekore edebilmesine ve kazandığı meyvelerle nesneler satın alabilmesine izin veren, kişiselleştirilmiş bir sanal ortam yarattı. Bu estetik karar, çocuksu olarak algılandığı için biraz soğuk karşılansa da fark yaratmak için ilginç bir çabadır. İlerleyen bölümlerde anlatı ve estetiğin öneminden bahsedeceğiz. Söz konusu uygulama, günümüzde en çok kullanılan oyunlaştırma unsurlarından biri olan rozetler de dahil olmak üzere çok daha tipik bir ödül sistemine dönüştürülmüştür.

Öte yandan Babbel, kendini diğer oyunlaştırma uygulamalarında farklılaştırmaya çalışmaktan ziyade, öğrenme içeriğinin kalitesine odaklanmıştır. Her ne kadar bazı oyun tasarımı unsurları kullansa da, temel değerini projenin arka planındaki dilbilim ekibi oluşturmaktadır ki bu oldukça önemlidir; çünkü uygulamaya eğlence faktörü eklemeye başladığımızda bazen esas amacımızı unutuveriyoruz: öğrenme materyalinin kalitesinin ve dikkat unsurunun, oyunlaştırmada da, oyunlaştırılmamış bağlamlardaki kadar önemli olduğu gerçeğini…

3. OYUNLAŞTIRMA UYGULAMALARI

- <u>İlk aşama: amaç belirleme</u>

Oyunlaştırma ile oyun tasarımı arasındaki farkın bağlamla ilgili olduğunu vurguluyorsak, bunun nedeni hem ciddi oyunlarda hem de oyunlaştırılmış projelerde eğlenmenin yanı sıra daima birtakım hedeflerimiz olmasıdır. Sürecin eğlenceli

olmasını bir yana bırakırsak, projenin kendisinin önemi bir öğrenme çıktısı ile sonuçlanmasıdır (örgün ve yaygın eğitimde oyunlaştırmadan bahsediyorsak). Nihayetinde, katılımcıların proje sayesinde bilgilerini geliştirmelerini bekliyoruz.

Fakat şunu belirtelim ki, hedeflerden bahsetmiyoruz, beklentilerden bahsediyoruz. Projemizin sağlam olduğundan emin olmak ve olası sonuçların değerlendirmesini yapmak için, bu beklentiyi SMART hedefine dönüşene kadar sürdürüyoruz.



Alıntı: Waewkidja tarafından düzenlenmiştir - Freepik.com

Katılımcılarımızın tam olarak ne öğrenmesini istiyoruz? Bu, örgün eğitimde, hedefler, genellikle halihazırda ders programında belirtildiği için kolaydır; ancak, yaygın eğitimde spesifik hedefler belirleyebilmek güçtür. Örneğin, iş bulmaya yönelik becerileri öğretmeye çalışıyorsak, yapılan mülakatlar ile gönderilen müfredat arasındaki oranı ayarlayabiliriz.

Bu, doğrudan ikinci noktaya bağlanır: hedefler ancak nicel olarak ifade edilirse ölçüm sonuçları elde edilebilir. Bu, daha nitel boyutları ölçemediğimiz anlamına gelmez: Örneğin, programa hangi ölçüde katıldığımızı bilmek istersek, kullanıcılarımız iş piyasasında daha fazla güçlendiklerini düşünerek bir ölçek kullanabilir ve projeden önce ve sonra bir anket doldurmasını isteyebiliriz. Bu nicel ölçeği geliştirmek, yeni başlayanlar için çok zordur, çünkü genellikle “ne kadar ilerleme” nin yeterli olduğunu

ayırt edemeyiz. Bununla ilgili SMART'ta sonraki iki nokta vardır: ilerleme miktarı ulaşılabilir ve gerçekçi olmalıdır. Elbette, kendimizi bir sonuca ulaştırmak üzere hedefler koyarız, ancak bu sonucun elde edilmesi imkansızsa, daha sonra akış deneyiminden bahsettiğimizde de göreceğimiz gibi, sadece hayal kırıklığına uğrarız.

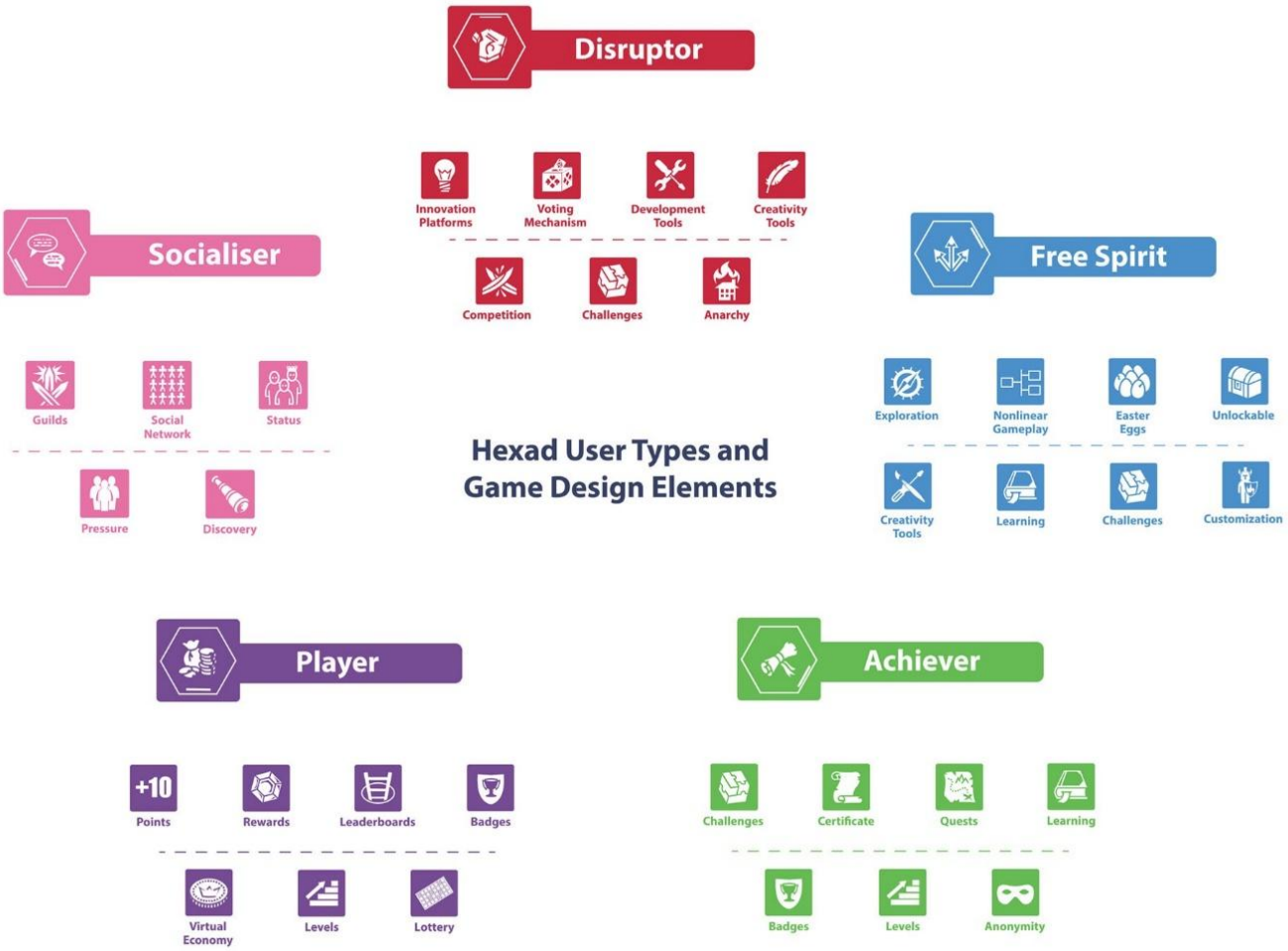
Bu hedefleri ilk kez belirlemede yararlı bir ipucu, halihazırda ölçebildiğimiz (mevcut duruma dair) göstergeler bulmaya çalışmak ve iyileştirme yüzdesi belirlemektir. Öğrencilerimizin % 15'i geçen yıl belirli konuda başarısız olmuşsa, bu yıl sınıfımızda bir oyun deneyimi yaşadıktan sonra bu oranı % 10'a düşürmeyi deneyebiliriz.

Son olarak, hedefler zamana bağlı olmalıdır. Zaman belirlemek, örgün eğitim bağlamında, genellikle öğretim yılı esasıyla veya başka zaman referansıyla çalıştığımız koşullarda kolaydır. Ancak yaygın eğitimde, katılım bile genellikle kendiliğinden yapıldığından, muhtemel sonuçları görmeden önce çok daha uzun sürelerle çalışabilmekteyiz. Her halükarda, hem oyunlaştırma tasarımımızın çalıştığından emin olmak, hem de tasarımımızdaki kusurları düzeltmek amacıyla, ilk sonuçları değerlendirebilmemize olanak veren küçük ön testler uygulamamız önerilmektedir (örneğin; katılımcıların küçük bir kısmı ile ve kısa süreliğine uygulama yapmak).

- <u>İkinci Aşama: hedef kullanıcı hakkında bilgi edinmek</u>

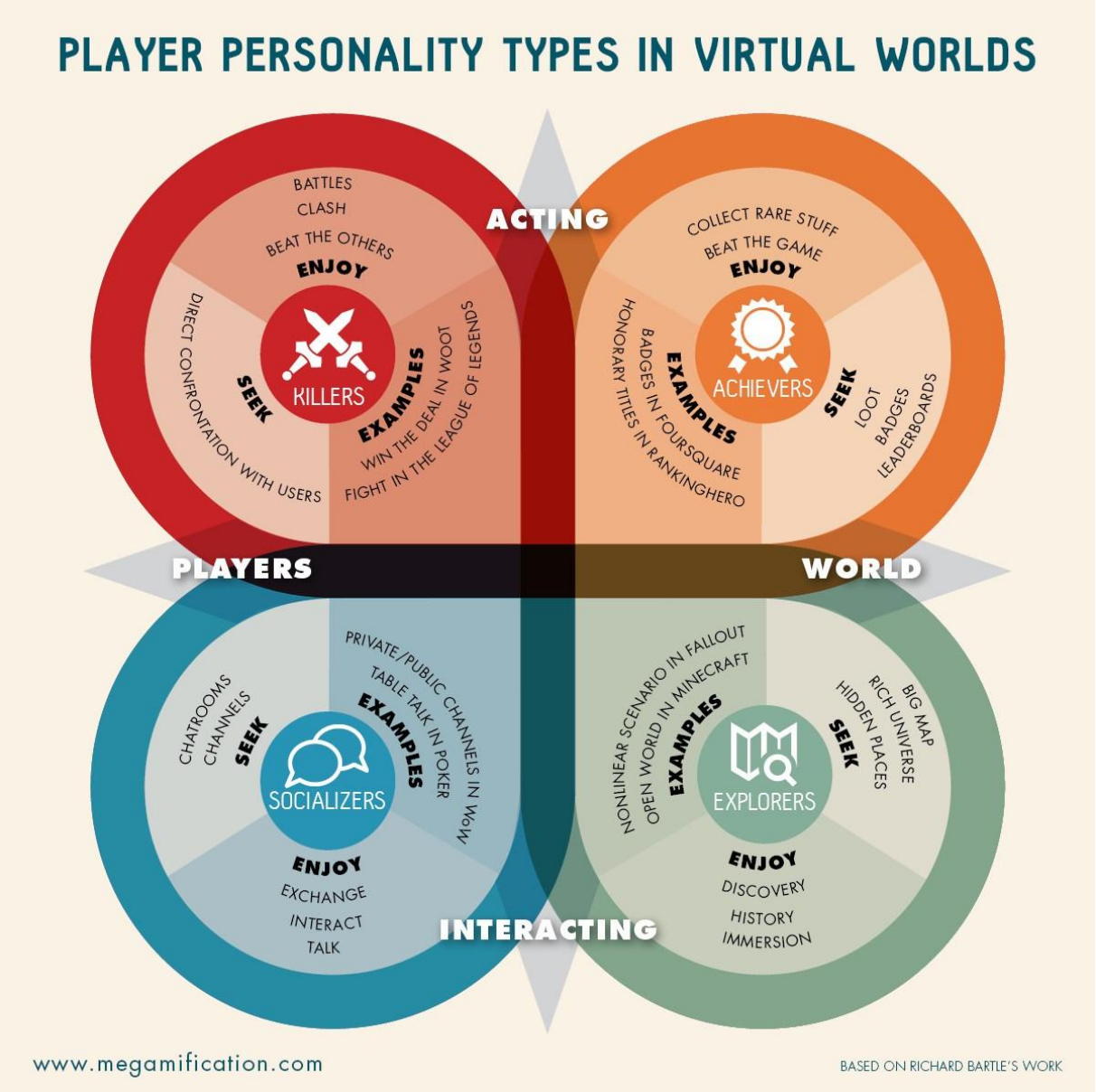
Söylendiği gibi, oyunlaştırma motivasyonla çalışır ve her gençlik çalışanı, bir kişiyi motive eden şeyin, bir diğerini motive eden şeyden muhtemelen farklı olduğunu bilir. Temel farklılıklar göz önüne alındığında ve oyun tasarımı açısından bakıldığında, kullanıcılara ilişkin çeşitli teorik sınıflandırmalar yapılmıştır.

Bu projede, tüm bu sınıflamalar arasından, Andrzej Marczeswki'nin Gamifikasyon Kullanıcı Türleri Hexad ile çalışmayı tercih ettik; çünkü bir sonraki adımda - oyun tasarımımızda kullanacağımız unsurları seçmede- çok faydalı olacaktır.



Model, altı temel oyuncu tipi tanımlamıştır. Bunlardan dördü MUDs oyuncuları, Richard Bartle'nin “Kalpler, kulüpler, pırlantalar, maçalar: MUD'lara uyan oyuncular” hakkındaki klasik çalışmasında zaten yer aldı[1]. Bu ilk yaklaşımda, oyuncular iki boyutta değerlendirilmiştir: eyleme karşı etkileşime ilgi ve diğer oyunculara karşı sanal dünyaya ilgi şeklinde…

[1] http://mud.co.uk/richard/hcds.htm



Marczeswki birtakım farklılıklarla birlikte bu sınıflandırmayı Kabul etmiş ve modele iki kategori daha eklemiştir: Türü ne olursa olsun ödül ile motive olan oyuncu ile oyun tarafından motive olmayan yıkıcı türde oyuncu. Bunları, herhangi bir projede tanımlamak çok önemlidir: Çünkü; hangi tasarımı seçersek seçelim, yaptığımız seçim bir oyunculardan bir grubu çekerken bir diğer grubu itecektir. İkinci olarak eğer farklı oyuncu tiplerinin dedikodularına, eleştirilerine hatta sabotaj girişimlerine hazırlıklı değilsek, bir takım oyuncular grubun geri kalanının oyuna karşı olumlu tutumunu da ortadan kaldırabilir.

Tasarımımızın hangi tarz oyunculara hitap edeceğini nasıl bilebiliriz? Emin olmak için, Marczeswki'nin web'deki testini kullanabilir ve kullanıcılarımızı görüşlerini bizimle paylaşmaya teşvik edebiliriz[2].

Eğer bunu yapmaya istekli değillerse ya da onlarla önceden iletişim kuramazsak, ki bu ortak bir engeldir, iki şey yapabiliriz: Birincisi, basmakalıplarla çalışmak. Örneğin, problemli öğrencilere öz-düzenleme becerilerilerini kazandırmaya yönelik bir programda, muhtemelen önemli sayıda bozucu etki olacaktır. Hedef olarak, takım çalışması becerilerini geliştirmeyi belirleyen bir programda, muhtemelen bireysel sonuçlarına daha fazla ilgi duyan kullanıcılar yer alacaktır (galipler ve katiller). Örgün eğitim sınıfı gibi düzenli bir ortamda, oyuncu türlerinin az çok dengeli olacağını, daha karmaşık bir tasarım anlamına gelse de, her tür oyuncuya uygun mekanikleri dahil edildiğini varsaymak daha güvenlidir.

- Üçüncü Aşama: oyun tasarımı bileşenleriyle çalışmak

Oyun tasarımcıları, çalışmalarında çok çeşitli öğeler kullanır. Mevcut proje kapsamında Gamification dersleri de veren Profesör Werbach, bunları üç kategoride sınıflandırır: oyunda dinamikler, mekanikler ve bileşenler[3]:

- **1. Dinamikler**: Oyunlaştırılmış deneyimin temelleri.

○ Kısıtlamalar: Kurallarınız yoksa, oyun oynayamazsınız. Kurallar, sınırlama anlamına gelir: izin verilen bazı şeyler vardır ve bazıları bu değildir. Oyunlaştırma pozitif psikolojiye dayanır, dolayısıyla cezalandırma davranışları yaygın değildir. Bunun yerine, doğru eylemi yapmak için ödüller vardır, bu yüzden cezalandırma sadece ödülü birbirinden ayırır.

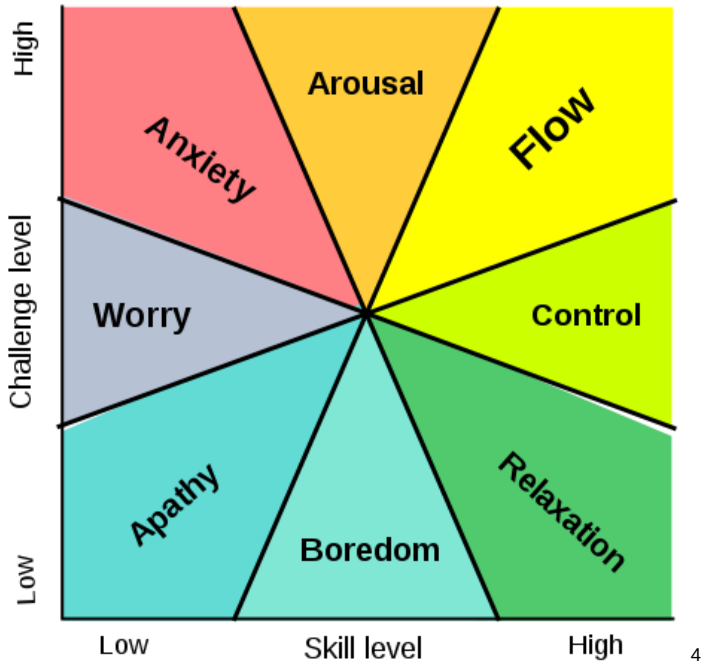
2 https://gamified.uk/UserTypeTest2016/user-type-test.php#.Wd51RWh-qM8

3 Werbach, K. and Hunter, D. (2015): *The gamification toolkit: dynamics, mechanics and components for the win.* Philadelphia: Wharton Digital Press.

- Duygular: Oynamak asla rasyonel bir deneyim değildir. Aslında, oyunları eğlenceli kılan şey de zaten mantığımızdan, gerçekliğimizden kaçmamızı sağlamasıdır. Oynarken, farklı rollere girebilir, istersek fizik kurallarını göz ardı edebiliriz. Projemizi tasarlarken öncelikle duyguyu ortaya koymaya çalışmalıyız.

- Öykü: İyi bir oyun bir öykü içerir. Gündelik ve basit olan bulmaca oyunları bile, olup biteni bir hikayeye yerleştiren bir iç mantığa sahip olduklarında daha çekicidirler - mobil cihazlar için bir eşleştirme-3 oyunu olan Gardenscapes'ın başarısı, bunun bir kanıtıdır. Maç-3 ya da gizli nesneler oyunları birbirine çok benzemektedir - bir başlıktan diğerine geçişteki farklılıklar anlatılarla çok ilgilidir.

- İlerleme: İlk andan itibaren bizi bir oyunu oynamaya devam etmeye iten şey nedir? Daha ileriye gitme isteği. Bu hissin katılımcılarınızda varolduğundan emin olmak için, herhangi bir oyun sisteminin bir ilerleme kaydetmeyi içermesi gerekir. Bu, görevlerin zorluğunun ya da bir ödül kazanma çabasının, katılımcının becerileri ile **aynı hızda** artması anlamına gelir. Zorluğun ve ustalığın dengelenmesinin önemini anlatayım çünkü bu, Csikszentmihaly'in “hissedilebilecek en iyi deneyim” olarak tanımladığı, dikkat ve performansla da yakından ilgili bir kavram olan “akış durumunu” garanti altına almanın tek yoludur. Akış durumu sadece oynarken değil, aynı zamanda yaratıcı bir hobi ile uğraşırken, iş veya okulda önemli bir güçlükle ile karşı karşıya kalındığımızda da ortaya çıkar. Bu tür durumlarda meydan okuma duygusu yaşarız: elimizden gelenin en iyisini yapmaya odaklanır, aynı zamanda da beklediğimiz sonucu elde edeceğimiz hissine de kapılırız. Eğer meydan okuma hissi olmazsa (işimizle ilgili çok basit bir görevde olduğu gibi…vb) sıkılırız. Becerilerimizi aşan bir görevle sınandığımızda ise kaygılı ve umutsuz hissederiz; çünkü ne kadar uğraşırsak uğraşalım umduğumuz performansı gerçekleştiremeyeceğimizi hissederiz.



[4]

- Oyunlaştırma projesi tasarlayan bir kişi, kullanıcıya ideal bir deneyim oluşturmak istiyorsa, zorlukları ve becerileri dengelemek üzere bu akış kanalını akılda tutmalıdır.

○ İlişkiler: Oyun deneyimi sadece bireysel becerilere odaklanmış olsa bile, katılımcılar arasında bir çeşit etkileşim içermesi çok yararlıdır. Sosyalleştiriciler ilişkinin kendisinden hoşlanacak; katiller ise rekabetçi ilişkiden (sıralama…vb de olduğu gibi) dolayı motive olacaklardır. Dolayısıyla her durumda, diğer kullanıcılarla bağ kurmak, projenin duygusal yönüne katkı sağlayacaktır.

▪ **2. Mekanikler**: Werbach bu hiyerarşiyi dilbilgisiyle karşılaştırır. Dinamikler dilbilgisi (sistemin altında yatan görünmez kurallar) ve mekanikler fiillerdir. Bu, mekaniklerin sistemimizde eylemleri dahil etme şekli olduğu anlamına gelir. Ayrı veya kombine olarak kullanabileceğimiz on temel mekaniği göz önünde bulundurur:

o Güçlükler: Akıştan bahsederken ortaya koyduğumuz gibi, güçlükler, kullanıcının çaba göstererek ulaşması gereken hedeflerdir; bu yüzden de kullanıcının becerilerine

[4] Beatson, O. (2015). Csikszentmihalyi's flow model [SVG]. Wikipedia. Şuradan alınmıştır: https://en.wikipedia.org/wiki/Mihaly_Csikszentmihalyi

uyarlanması gerekir: başlangıçta daha basit (başlangıç aşaması denir) iken, kullanıcı oyuna devam ettikçe daha zor ve ilgi çekici olmalıdır ki oyuna katılım devam etsin.

- Şans: Kullanıcının merakını körükleyen bir unsurdur, ancak oyunlaştırmayı belirli eylemlerin gerçekleştirilmesi için kullanırken şans faktörünü mümkün olduğunca az kullanmakta; ödülleri çaba ve ilerleme ile ilişkilendirmekte yarar vardır. Şansı, örneğin, katılımcının bir ödül kazandığında hangi ödülü elde edeceğini belirlemede kullanmak yerinde olacaktır.

- Rekabet: Rekabet bir kazan-kaybet durumudur. Bu mekaniği bireysel ya da grup çalışmalarında kullanabiliriz. Örneğin, daha önce sunulan durum için bir oyunlaştırma çözümü tasarlıyorsak, bir takım çalışması ile, katılımcıların katil tipi hırslarını kullanmalarının, ancak işbirliğine giden bir yolla (işbirliği yapan oyuncuların ortak bir hedefe ulaşmalarını garantileyen başka bir mekanik) heterojen gruplar halinde rekabet etmelerini sağlayabiliriz.

- Geribildirim: Kullanıcının nasıl yaptığına dair bilgi sağlamaktır. Öğrenme ortamlarında, bu genellikle değerlendirme yoluyla yapılır, ancak yaygın eğitimden (yapılanların resmi olarak değerlendirilmediği koşuldan) bahsediyorsak veya genelde düşük notlar alan öğrencilerde (ya da yeteneklerinden çok emin olup “ekstra nota” ihtiyaçları olmadığını düşünen öğrencilerde) motivasyon düşüklüğünden kaçınmak istiyorsak, oyuna ayrı bir geri bildirim sistemi de eklemek önemli olabilir.

- Kaynak edinimi: Örneğin, her etkinlikten sonra farklı nesneler kazanarak bir koleksiyonu tamamlamaya çalışıyoruz. Bu, şans faktörü ile bir arada kullanabileceğimiz mekaniklerden biri: şansa bağlı toplanabilen bir nesneyi vermek güzel bir ödüldür ve kullanıcıyı tüm seriyi tamamlayana kadar oyunda tutar.

- Ödüller: Kullanıcının belirli bir eylemi tamamlaması veya belirli bir güçlüğü aşması halinde elde ettiği kazanımlardır. Ödül dışsal (final sınavından ekstra puan gibi) olabileceği gibi içsel (puan veya puana dayalı sıralama gibi) de olabilir.

- Kullanıcılar arasındaki işlemler ve alış verişler: Örneğin, Busuu, kullanıcıları meyvelerini arkadaşlarıyla paylaşmaya teşvik ediyor. Bu ilişkiler kurmak ve işbirliği mekaniği oluşturmak için bir yol olabilir.

- Dönüşler, her bir oyuncunun dönüşümlü katılımlarıdır. Oynamaya daha az istekli olanların katılımını teşvik etmek çok yararlı olabilir.

- Kazanma durumu, veya kullanıcılardan birini kazanan haline getiren hedefler. Sadece bir kullanıcının kazanmasını istememiz nadirdir –zira, oyunlaştırma, pozitif psikoloji üzerine kurulu olup, iyilik hissi yaratmaya yönelik bu yapı, kazan-kaybet dinamikleri tarafından tahrip edilebilecek bir niteliktedir. Yine de, Sistemin ana hedefleri ile bağlantılı olmak, özellikle üst sıralara ulaşmak için hileleri bozmaktan kaçınmak çok önemlidir.

- **3. Bileşenler:** Fiillerle işimiz bittiğinde, isimlere (Werbach'ın dilbilimsel metaforunda) geçmenin zamanı gelmiş demektir. Bileşenler, dinamikleri ve mekanikleri oluşturmak için birleştirdiğimiz ve kullandığımız temel öğelerdir.Bu ögeler Bazen kendi başlarına bile kullanılırlar - örneğin “öğrenmenin kötüye kullanılması” olarak adlandırılan ve neredeyse hiç sorgulanmaksızın en yaygın oyunlaştırma uygulaması şeklinde kullanılan, PBL üçlüsünün nokta, rozet ve skor tablolarının oyuna dahil edilmesinden ibaret oyunlaştırma uygulamalarıdır. Bu tür aşırı basitleştirmeden kaçınmaya dikkat etmeliyiz; çünkü genellikle bu tür uygulamalar çok sınırlı sonuçlar vermektedir. Zaten Werbach’ın oyunlaştırmada doğru uygulama için önerdiği altı adım da bunun içindir: Hedefleri tanımlayın - Hedef davranışları belirtin - Oyuncuları tanımlayın - Etkinlik döngülerini belirleyin - EĞLENCE'yi

unutma - Ve ancak bu adımlardan sonra, uygun Mekanik ve Bileşenleri uygulayın.

- Başarılar: Hedefleri ve hedef davranışları tanımladığımızda, kullanıcıları bunları gerçekleştirmek için nasıl motive edeceğimizi düşünmeliyiz. Basit bir yol, her bir ana eylemi tamamladıkça kilidi açacakları başarıları belirlemektir.

- Karakterler (Avatarlar): Avatarlar genellikle çocuklar için yetişkinlerden daha ilgi çekicidir, ancak kullanıcıların sistemde görsel temsillerini tanımlamasına izin vermek, onların motivasyonları hakkında bize ipuçları verebilir. Kendilerini savaşçı olarak mı tasvir ediyorlar? Oyuncu tipinin "katil" ya da "başarı-yönelimli" olmasını beklediğimiz durumlar söz konusu olabilir.

- Rozetler: Belirli bir kullanıcının elde etmiş olduğu başarıları görsel olarak temsil ederler. Bir koleksiyonu tamamlama motivasyonu, bir kullanıcıyı ilk başta daha az ilginç bulduğu belli bir başarıyı elde etme konusunda motive edebileceği için, koleksiyon gibi de görülebilir.

- Patron dövüşleri: Bunlar gerçekten zorlu mücadelelerdir. Genellikle bir seviyenin sonunu ve daha yüksek düzeyde bir varoluşun başlangıcını temsil eder ve elde edilmesi için birkaç amaç gerektirebilir.

- Koleksiyonlar: Daha önce de belirttiğimiz gibi sanal öğelere, rastgele ödüllere, rozetlere uygulanabilirler…

- Mücadele: Genellikle iki oyuncu veya takım arasında yapılan bir savaş olabileceği gibi, sistem tarafından tasarlanan "sanal düşman" a karşı bir mücadele şeklinde de olabilir; örneğin, erteleme gibi istenmeyen tutumları tasvir eden canavarlar[5]…vb.

- İçerik Kilitleme: Geri bildirim, sürecin önemli bir parçası olarak kullanıcıların belirli bir eylemini motive edici etkide bulunsa da, sonraki seviyelerin veya fazladan içeriğin kilitli tutulması, kullanıcılarda merak uyandırılmaktadır.

- Hediye verme: Ağırlıklı olarak sosyalleştiricilere hitap eden bir bileşen, karşılıklılık gerektirmeyen bir alış veriş yöntemidir.

5 İstenmeyen davranışların yapısı üzerinde iyi işleyen bir oyun sistemi Habitica'dır. Kullanıcılarının mücadele ettiği sanal düşmanların bir listesi şurada bulunabilir: http://habitica.wikia.com/wiki/Boss

- Lider tablosu: Oyuncuların ilerleyişini görsel ve karşılaştırmalı olarak gösteren sıralamadır. İstenmeyen rekabet tutumlarına yol açabilmekle birlikte çok motivasyonel bir unsurdur.

- Seviyeler: Doğrudan ilerlemeyle ilgili bir unsurdur. Oyuncunun yolculuğunda farklı aşamaları tanımladığımızda, eylemleri (kolaydan zora doğru) ve karşılaşacakları zorlukların üst düzeylerine ilişkin beklentileri kategorize etmeye yardımcı olur.

- Puanlar: Oyunda ilerlemenin sayısal temsili olup, tüm eylemlerle elde edilir. Sistemin dengelenmesinde kilit bir öneme sahiptir: Önemli bir eylemin ne kadar puan kazandırması gerektiğini belirleyebilmek, muhtemelen sistemi test ettikten sonra güvenle yapabileceğimiz bir şeydir.

- Görevler: Belli bir meydan okuma olduğunda, amaçları ve ödülleriyle, görevlerden söz ederiz. Bunlar, büyük sistemi oluşturan küçük eylemlerdir. Farklı anlatıları test etmemize izin vermektedir, örneğin, kullanıcılarımız tarafından hangi türden bir hikaye, estetik tasarım …vb tercih edilmektedir?

- Sosyal Grafikler: Özellikle sosyalleştiriciler için önemlidir, ancak katılımcılar arasında alışverişleri veya ittifakları teşvik etmek için de kullanılabilir. Lider tabloları belirli bir sosyal grafik türü gibi düşünülebilir.

- Ekipler: Ortak bir amaç için birlikte çalışan kullanıcı gruplarıdır. Sistemi dengelemek ve belirli bir dinamik veya mekanik tarafından cezbedilemeyen farklı türden oyuncuları motive etmek amacıyla heterojen gruplar oluşturulması şiddetle tavsiye edilir. Ayrıca, takımdaki katılımcıları, hangilerinin daha iyi çalıştıklarını test etmek ve ilişkiyi kullanıcılar arasında daha çeşitli hale getirmek amacıyla ratasyon yapabilmemize olanak sağlar.

- Sanal Ürünler: Oyun varlıklarıdır, ancak kullanıcı tarafından değerli olarak algılanırlar. Örneğin, F2P oyunlarında, oyuncuların küçük bir satın alma işlemi yapabilmeleri için bir yol vardır: özel bir öğe, bir güç artışı, onları daha az ödeme yapmaya isteksiz kılabilir. Oyunlaştırılmış sistemlerde, örneğin, tüm seti

tamamladıktan sonra gerçek bir dünya ödülü için değiştirilebilir koleksiyonlar yapabiliriz.

- Dördüncü Aşama: sistemi dengeleme

Bir oyun projesini ilk tasarladığımız zaman, sezgiyle çalışmak yaygındır. Sistemi gerçek kullanıcılarla test ettiğimizde, hedefler ve başarılar olarak tanımladığımız kilit eylemleri gerçekleştirme zorluğunun beklenenden daha yüksek olduğunu; ya da tersine, oyunda ilerlemenin çok kolay olduğunu ve akış durumunu tehdit ettiğini görebiliriz. Bu durumda bazı ayarlamalar yapmanın zamanı gelmiştir.

Ödüller sadece belirli bir başarıya verdiğimiz önemle değil, aynı zamanda kullanıcılarımızı harekete geçmede ve motive olmada, üstesinden gelmeleri gereken isteksizliğe de dengelenmelidir.

Diyelim ki, haberleri tartışmanın, öğrenme programımızın içeriğini özümsemede ilginç bir yol olduğunu düşünüyoruz, ancak aktiviteyi önerdikten sonra, sınıftan herhangi bir tepki gelmedi. O zaman tartışmadaki katılımcılara rastgele bir ödül verebiliriz. Ya da katılımcıların projelerini bitirmeye motive olmaları için gönüllü bir kurstan geçmelerini bekliyoruz, ancak ödevlerini teslim etmede geciktiklerini veya istekli olmadıklarını gördük. Bu drurumda, projeler arasında bir yarışma düzenleyebiliriz ve en çok oy alan bir oyunu ödüllendirebiliriz.

Oyunlaştırılmış bir sistem, katılımcıların orijinal fikrimizden farklı şekilde davranmasını sağlayacağından, yaşayan bir sistem olmalıdır. Geçmişte iyi işleyen bir sistem, farklı motivasyon ve profillere sahip farklı bir grup öğrencide işlemeyebilir; bu da bizi fikrimi yeniden tasarlamaya zorlar. Bu tamamen normal bir durum olup cesaretimizi kırmamalıdır.

Burada önemli olan, programın etkinliğini, erken bir aşamada değerlendirmeye yarayan araçlara sahip olduğumuzu bilmektir. Dolayısıyla SMART hedeflerine ulaşabilmek için, sonuçları belirli aralıklarla değerlendirmeye yönelik ölçümlere ihtiyacımız vardır.

4. YAYGIN EĞİTİM

4.1. YAYGIN EĞİTİM TEKNİKLERİ

Bu bölümde, yaygın eğitimin nasıl çalıştığına ve farklı yönlerine ilişkin bir fikir oluşturmak amacıyla, yaygın eğitim tekniklerinin bir listesi verilmiştir. Ancak, söz konusu tekniklerin, burada belirtilenlerle sınırlı olmadığını da göz önünde bulundurunuz.

4.4.1. Güven oyunları

Güven, iyi bir takım ruhu yakalamak için en önemli unsurdur. Güven dinamikleri, grubun tüm üyelerinin katılımını teşvik etmede çok önemlidir. Bu dinamikleri kullanmaya başlamak için, grup üyelerinin birbirlerini tanıması ve aralarında belirli bir bağ kurulması olması neredeyse olmazsa olmazdır. Bu tür dinamikleri iş dünyasında ve her grupta olduğu gibi eğitim bağlamında da kullanabiliriz. Etkinliği, katılımcıların seviyesine ve ihtiyaçlarına göre ayarlamak önemlidir. Böylece, katılımcılar arasındaki güven duygusunu artıracak bazı alıştırmaları uygulayabiliriz.

4.4.2. Kolaj

Sanat terapisinde kullanılmaktadır. Çalışmada takımdan, belirli bir konu hakkında dergi ve gazetelerden kolaj yapması istenir. Çalışma stili gruba göre değişir. Bazı gruplar, kolajın neleri göstereceğine karar vermeden önce konuyla ilgili bir tartışma

yaparken, bazı gruplar işe, ilginç görseller aramak ve bunları birbirine bağlamakla başlayacaktır.

4.4.3. Dünya Haritası

Katılımcılardan, geldikleri yerde harita üzerinde durmaları istenir, böylece grup üyeleri ortamları arasındaki mesafe hakkında fikir edinir. Ülkelerindeki deneyimlerini paylaştıktan sonra, katılımcılardan ziyaret etmek istedikleri bir ülkeye ”seyahat” etmeleri istenir. “Seyahat” yapıldığında katılımcılar, yer tercihlerinin altında yatan motivasyonu da paylaşmış olacaktır.

4.4.4. Öyküleştirme

Anlatım insan davranışları üzerinde önemli bir değere sahiptir; anlatı, anlatılan şeyin gelişmesine eğilimli bir araştırma sürecini harekete geçirir, tanımlanmış öğrenme-öğrenme: öğrenmeyi öğrenme, birinin ilk bağlamını seçimlere rehberlik eden diğer bağlamlara ekleme kabiliyeti, yani yaratılan süreçlerin yaratılması diğer dünyalardan başlayarak. Başka bir deyişle, hiç kimse aynı hikayeyi aynı şekilde anlatamaz.

Anlatıcının bilişsel ve duygusal değerleri olduğu için sosyal değişimin değeri için de vurgulanmalıdır.

Anlatı ve onu anlatma sanatı sadece hoş bir eğlence değildir, aynı zamanda birey ve sosyal ve kültürel gruplar için temel psikolojik mekanizmalardan biridir. Anlatının dilbilgisi, özellikle geleneksel peri masalıyla, güçlü bir duygusal etkiyle ve değerlerin ve kültürel ideallerin aktarılmasıyla karakterize edilen bu metinlerin yapısını tarif eder.

Çocuklara yönelik hikaye anlatımına girmeden önce, öykü anlatımının kendisinin kavramsal yapısına ve anlamına kısaca değinmek faydalı ve ilginçtir.

Anlatmanın kökenleri bizi, "kadim bilgenin" bütün köyün ortak fikirlerinin, düşüncelerinin, korkularının, umutlarının paylaşıldığı sembolik anlamlar bakımından

zengin sözlü hikâyelerin boyutuna alır götürür. Bu bakış açısıyla, hikayeyi değişim, iletişim, katarsis, ritüel, kolektif hafıza olarak ele alabiliriz.

Anlatı şemaları çeşitlidir:

- Evini terk eden kahraman figürü üzerine odaklanan ”Monomyth” veya ”Kahramanın Yolculuğu” bilinmeyene yolculuk üzerinde durur;
- ”Nested Loops”, iç içe geçmiş öykülerden oluşan bir anlatı yapısı kurar;
- ”Sparklines”in söylemi, sürekli olarak iç içe geçen ve “olgu” ile “olması gereken” ile temsil eden iki karşıt seviye üzerinde gelişir;
- ”In Media Res”, eylemin merkezinden başlayıp, geriye akış tekniğiyle eylemden önce olup bitenleri açıklayarak okuru hikayenin sonuçlarına hazırlar;

- ”Converging Ideas”, farklı düşünce dizilerinin tek bir fikir oluşturduğu bir söylemsel yapı oluşturur;
- ”False Start” ta, öykü okur tarafından öngörülebilir bir tema ile başlayıp, bu temanın aniden kesilmesiyle yeni bir başlangıcın doğması ile sürer;
- ”Petal Structure”, aynı merkezi kavram etrafında dönen çoklu hikayeleri düzenleyici bir söylemdedir.

4.4.5. Dijital öyküleştirme:

Dijital öyküleştirme, dijital formatlar ve videolar aracılığıyla hikayeyi zenginleştirerek hikayeye girmeyi kolaylaştırmakta, deneyimlerin ve farklı arkaplanların paylaşımını teşvik etmektedir.

4 tür dijital öyküleştirme vardır:

- Zaman çizelgesi: Bir kişi ya da sorun ile ilgili olayların, hızlanarak devam eden bir ritmde kronolojik olarak sıralanmasına dayalı öyküleme biçimidir.
- Haritalama: Gezinilebilen bir rota elde etmek üzere, belirli bir konuyla ilgili web kaynaklarının bağlantılarını ekleyerek coğrafi haritalar veya resimler kullanılır.
- Transmedia hikaye anlatımı: Belirli bir ortamda geçen bir multimedya öyküsü yaratmak amacıyla, belirli bir etkinlik, tema ya da karakterle ilgili, görüntüler, videolar, müzik, tekerlemelerden yararlanarak öykü oluşturmaktır.
- Video-görsel hikaye anlatımı: Videoların ve görsellerin, metin, link, açıklama, soru, önceden kaydedilmiş ses, vb. araçlar aracılığıyla manipule edilmesine dayalı oluşturulan hikayelerdir. Sonuç olarak elde edilen ürün, multimedya öğeleri içerebilen etkileşimli videolardır.

Dijital hikaye anlatımı için uygun çeşitli web araçları vardır. Örneğin; Appweb, Web Servisleri veya Xtimeline, Google Tourbuilder, JS StoryMap, Storify, Capzles, Thinglink, Pinterest, Meograph, Metta, ShortHand, Zentrick, Popcorn Maker, Storygami gibi Tarayıcı Tabanlı araçlar.

4.4.6 Ezilenlerin Tiyatrosu (Teatro do Oprimido)

Brezilya Tiyatrosu'nda ”ezilenlerin tiyatrosu” ya da ”sosyal tiyatro (Teatro do Oprimido:TdO)”, Brezilyalı yönetmen Augusto Boal tarafından yaratılan, farklı teknikleri içeren bir tiyatral yöntemdir. Tenknik; katılımcıların ezilmişliklerine dair geçmiş deneyimlerini sahneleyerek kimi zaman aktör, kimi zaman da geribildirim veren izleyici konumunda yer aldıkları; sonuç olarak bir araya gelen herkes için kişsel ve sosyal bir değişim aracı sunma amacı güder.

Katkının amacı; izleyiciyi farklı türdeki baskılara ve ötekileştirmelere dair bilinçlendirmek; bir yanıt arama ya da eylemde bulunma zorunluluğu olmaksızın belirli bir problemi analiz ederek eleştirel düşünmeye ve diyaloğa davet etmek; aynı zamanda da eylemde bulunmanın yarattığı katarsis işlevi sayesinde bireysel çatışmaları çözebilmeyi ve kişisel değişimi desteklemektir.

TdO'nun tüm teknikleri, topluma dayanan, bireysel, yerel ve küresel düzeylerde toplumsal değişim için bir araç olarak tiyatroyu kullanan popüler eğitim biçimini temsil eder. Bunlar, 100'ü aşkın ülkede sosyal ve politik aktivizm, çatışma çözümü, toplum inşa etme, terapi, rehabilitasyon, farkındalık yaratma ve hatta mevzuat oluşturma konularında kullanılan tekniklerdir. Oyuncu olmayanlar için tasarlanan, insanların ve toplulukların hayallerini ve geleceğini yeniden keşfetmelerini sağlamak üzere, tiyatronun evrensel dilini, yaşamı araştırmanın bir aracı olarak kullanır.

TdO eleştirel düşünceyi ve diyaloğu davet eder. Sadece konuşma değildir; cevap vermek, hareket etmek ve etkileşmekten ibaret de değildir; bu doğrudan analiz

etmekle ilgilidir. Boal, izleyicilerin sosyal eleştiri mesajını yaymaları amacıyla oyuncularla birlikte özel teatral teknikler; "seyirci" ve aktörler arasındaki etkileşimi temel alan çeşitli teknikler geliştirmiştir.

Boal'a göre, insanları aktif yurttaşlığa teşvik etmek, politik ve sosyal hayata aktif olarak katılmalarını sağlamak için tiyatro teknikleri kullanılmalıdır. Sosyal ve politik değişimlerin en zayıf insanlar da dahil olmak üzere herkesin hayatını etkilediği göz önünde bulundurulursa, aynı zayıf insanlar dahi toplumun her alanında değişiklik

yapabilirler. Bu anlamda tiyatro, günlük baskıları -bunlarla yüzleşmek ve olası dönüşüm stratejileri geliştirmek niyetiyle- temsil etmeyi amaçlamaktadır.

TdO'nun popülerliğinin nedenlerinden biri, izleyiciyi aktive etmesi (öyle ki, ”izleyici/oyuncu” olarak adlandırılır), gerçekliğin farklı temsillerini içermek ve olası dönüşümleri yaratıcı ve sosyalleştirilmiş bir formda bir araya getirmek üzere, izleyiciyi teatral çalışmanın merkezine yerleştirmesidir.

4.2. YAYGIN EĞİTİMDE YETKİNLİKLER

4.2.1. Yetkinlik: yetenekler, bilgi birikimi, tutumlar ve değerler

En basit tanımıyla yetkinlik kavramı, *bir şeyi iyi yapabilme becerisi*dir[6]. Gençlik Çalışmalarında Avrupa Konseyi'ne göre yeterliliklerden bahsederken üç bağlantılı konuya değinilmektedir: bilgi, beceri ve tutumlar ile değerler. Bunların her biri farklı şekillerde bireysel olarak kazanılabilir.

- Bilgi, beyne atıfta bulunur ve basitçe, bir şeyin nasıl yapılacağını bilmeyi ifade eder. Bu, yetkinliğin “bilişsel” bileşenidir.
- Yetenek ise ellerle ilişkili olup, yetkinliğin, iş yapabilme yeteneğini betimlemeye ilişkin “uygulama” boyutunu temsil eder.
- Tutumlar ve değerler ise kalple bağlantılıdır. İşi verimli bir şekilde yapabilmek için, bireyin benimsemesi gereken belirli tutum ve değerleri ifade eder[7].

Avrupa Komisyonu sekiz “ana yeterliliğin” varlığını kabul eder:

1. **Ana dilde iletişim:** sözlü ve yazılı olarak kavramları, düşünceleri, duyguları, olguları ve görüşleri ifade etme ve yorumlama becerisi.

Ana dildeki yeterlilik, bireyin kelime bilgisi, işlevsel dilbilgisi ve dilin diğer bilgiler arasındaki işlevleri hakkında bilgi sahibi olmayı gerektirir. Becerilerle ilgili olarak, bireylerin hem sözlü hem de yazılı olarak iletişim kurabilmeleri gerekir. Ana dilde

[6] Cambridge Dictionary, https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/competence

[7] Youth work competence, https://www.coe.int/en/web/youth-portfolio/youth-work-competence

iletişime karşı olumlu bir tutum, eleştirel ve yapıcı diyaloğa, estetik niteliklerin takdir edilmesine ve diğerleri ile etkileşim için çaba göstermeye istekli ve ilgili bir tutuma zemin hazırlar.

2. **Yabancı dilde iletişim:** Yukarıdakinden farklı olarak, arabuluculuk becerilerini (yani özetleme, yorumlama, açıklama, çeviri) ve kültürler arası anlayış içerir.

Yabancı dillerdeki yeterlilik, kelime bilgisi ve işlevsel dilbilgisi bilgisini ve sözel etkileşimin ana türlerinin farkındalığını, toplumsal kuralların bilincinde olmayı gerektirir. Yabancı dilde iletişim için gerekli beceriler, mesajları anlama, iletişimi başlatabilme, sürdürebilme ve tamamlayabilme becerilerinden oluşur. Birey, ayrıca araçları uygun şekilde kullanabilmeli ve hayat boyu öğrenmenin bir parçası olarak dilleri de gayri resmi olarak öğrenmelidir. Olumlu bir tutum kültürel çeşitliliğe, dillere ve kültürlerarası iletişime ilgi ve merakın takdir edilmesini içerir.

3. **Matematiksel, bilimsel ve teknolojik yetkinlik:** Sayısallığın ustalığı, doğal dünya anlayışı ve insani gereksinimlere (tıp, ulaşım veya iletişim gibi) bilgi ve teknoloji uygulama yeteneği.

Matematikte gerekli bilgi; sayı, ölçü ve yapı bilgilerini içerir. Birey, temel matematiksel ilkeleri ve süreçleri evde ve işte günlük bağlamlarda uygulama becerisine sahip olmalıdır. Matematiğe yönelik olumlu bir tutum, gerçeğe saygıya, nedenlere bakmaya ve bunların geçerliliğini değerlendirmeye istekli olmaya dayanır.

4. **Dijital yetkinlik:** iş, eğlence ve iletişim için bilgi ve iletişim teknolojisinin güvenilir ve eleştirel kullanımı.

Dijital yeterlilik, kelime işleme, elektronik tablolar, veri tabanları, bilgi depolama ve yönetim gibi bilgisayar uygulamalarında; internet ortamındaki fırsatların ve potansiyel risklerin ve elektronik ortam üzerinden iletişimin (e-posta, ağ araçları) anlaşılmasını gerektirir. Gerekli olan beceriler arasında, bilgiyi arama, toplama ve işleme yeteneği ile kritik ve sistematik bir şekilde kullanma becerisi bulunmaktadır. Mevcut bilgilere

karşı eleştirel ve yansıtıcı bir tutum ve interaktif medyanın sorumlu bir şekilde kullanılmasını gerektirir.

5. **Öğrenmeyi öğrenme**: Bireysel olarak veya gruplar halinde kendi öğrenimini etkili bir şekilde yönetme yeteneği.
Öğrenmeyi öğrenme, bireyin tercih ettiği öğrenme stratejilerini, becerilerinin ve niteliklerinin güçlü ve zayıf yanlarını bilmesini ve anlamasını ve eğitim ve öğretim fırsatlarını, rehberliğini ve / veya desteğini aramayı gerektirir. Daha fazla öğrenim için gerekli olan okuryazarlık, aritmetik ve BİT becerileri gibi temel becerileri gerektirir. Bu becerilere dayanarak, bireyin yeni bilgi ve becerilere erişebilmesi, kazanması, işleyebilmesi ve özümsemesi gerekir. Olumlu bir tutum, bir kişinin hayatında öğrenmeye ve başarılı olmaya yönelik motivasyon ve güveni içerir.

6. **Sosyal ve sivil yetkinlikler**: Sosyal yaşamda ve çalışma hayatında etkin ve yapıcı bir şekilde yer alma ve özellikle gittikçe çeşitlenen toplumlarda aktif ve demokratik katılım becerisi.
Farklı toplumlarda ve ortamlarda (örneğin iş yerinde) genel olarak kabul edilen davranış kurallarını ve davranış kurallarını anlamayı gerektirir. Bireyler, gruplar, çalışma örgütleri vb. İle ilgili temel kavramların farkında olmak aynı derecede önemlidir. Bu yeterliliğin temel becerileri, farklı ortamlarda yapıcı bir şekilde iletişim kurma, hoşgörüyü gösterme, farklı bakış açılarını ifade etme ve anlama, müzakere etme yeteneğini içerir. güven yaratma ve empati hissetme becerisi. Yetkinlik, işbirliğinin, atılganlığın ve bütünlüğün bir tutumuna dayanır.

7. **İnisiyatif alabilme ve Girişimcilik**: Yaratıcılık, inovasyon ve risk alma yoluyla projelerin planlanması ve yönetilmesi ile fikirlerin eyleme dönüştürülmesi.

Kişisel, profesyonel ve / veya ticari faaliyetler için mevcut fırsatları belirleme yeteneğini içerir. Beceriler, proaktif proje yönetimi ile ilgilidir (örneğin, planlama, düzenleme, yönetme, önderlik etme, delege etme, analiz etme, iletme, değerlendirme ve kaydetme). Etkili temsil, müzakere ve hem bireysel hem de takım olarak çalışma

becerilerini içerir. İhtiyaç duyulan temel yaklaşımlar, iş, motivasyon ve kararlılık kadar kişisel ve sosyal yaşamda inisiyatif alabilme, proaktif, bağımsızlık, yenilikçi olmaktır.

8. **Kültürel farkındadık ve aktarım**: Müzik, edebiyat, görsel ve sahne sanatları gibi bir dizi medyada fikirlerin, deneyimlerin ve duyguların yaratıcı önemini takdir etme yeteneği.

Bu, popüler çağdaş kültür dahil olmak üzere büyük kültürel eserlerin temel bilgisini kapsamaktadır. Beceriler hem takdir hem de ifade ile ilgilidir: Sanat eserlerinin ve performansların takdiri ve keyfi, ayrıca bir kişinin doğuştan gelen kapasiteleri kullanılarak çeşitli medya aracılığıyla kendini ifade etmeden oluşur. Bu beceriler, kişinin kendi yaratıcı ve etkileyici bakış açılarını başkalarının görüşleri ile ilişkilendirebilme ve kültürel etkinlikteki sosyal ve ekonomik fırsatları belirleme ve gerçekleştirme yeteneğini de içerir. Olumlu bir tutum da yaratıcılığı ve sanatsal kendini ifade etme ve kültürel yaşama katılım yoluyla estetik kapasiteyi geliştirmeye istekli olmayı kapsar.

Temel yeterliliklerin hepsi eşit derecede önemli kabul edilir, çünkü her biri modern bir toplumda başarılı bir hayata katkıda bulunur. Yetkinliklerin birçoğu diğerlerini yerine getirmek için gerekli olduğundan, tüm yetkinlikler çakışır ve etkileşir. Dil, okuryazarlık, aritmetik ve bilgi ve iletişim teknolojilerindeki (BİT) temel becerilerdeki yeterlilik, öğrenme için temel bir dayanaktır ve öğrenmeyi öğrenme ise tüm öğrenim faaliyetlerini destekler.

4.2.2. Yetkinlik kazanma: örgün, yaygın ve gayri resmi eğitim

“Öğrenme” kelimesine bağlı en bilinen sıfat “resmi” sıfatı gibi görünüyor. Örgün öğrenim zorunlu eğitim ile bağlantılıdır ve zorunlu olduğu için her insanın yaşamının büyük bir kısmını kapsar. Örgün eğitimde, öğrenme dışsal kurumlar tarafından yapılandırılmış, düzenlenmiş, planlanmış, zorunlu kılınmış, belgelendirilmiştir. Örgün

öğrenme sırasında elde edilen yeterlilikler diploma gibi resmi belgelerde tanınır. Örgün eğitim çoğunlukla bilgi edinmeye odaklanır.

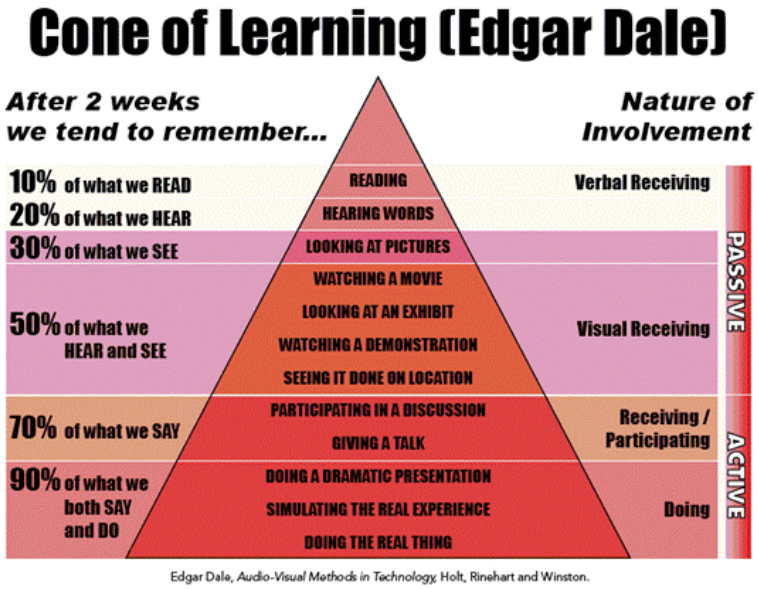
Öğrenmenin iki yolu daha vardır: yaygın öğrenme ve gayriresmi öğrenme. Gayriresmi öğrenmenin en basit tanımı şöyledir: kişinin farkında olmaksızın ya da kontrol etmeksizin öğrendiği her şey…

Yaygın öğrenme de, örgün öğrenmede olduğu gibi planlanır ve düzenlenir, ancak bu iki öğrenme biçimi arasındaki tek ortak nokta bundan ibarettir. Yaygın eğitim, öğrenenin, öğrenim süreci boyunca deneyimini ve aktif katılımını gerektirir. Yaygın eğitimin yanı sıra: bireyselleştirilmiş, öğrenen merkezli, gönüllü katılım ve uygulama (öğrenme yoluyla), öğrenen tarafından kontrol edilen ve planlanan, ayrıca öğrencinin kendi kendini değerlendirdiği bir süreçtir.

Örgün, yaygın ve gayriresmi öğrenme yöntemlerinin her biri, öğrencinin yeterlilik kazanmasına izin verir. Fakat farklı öğrenme stilleri, farklı araçlar üzerinde odaklanır; öğrencinin kendi öğrenme sürecini tasarlamasında farklı düzeylerde katılım ve motivasyon gerektirir.

4.2.3. Öğrenme süreci

Öğrenme süreci, topluma daha iyi uyum sağlayabilmek için gerekli bilgi ve deneyimi edinmeye yönelik araçlar ve öğrenme stilleri ile bağlantılıdır. Öğrenme sürecine ilişkin farklı yaklaşımlar vardır. Bu yaklaşımların çoğu, “EN İYİ ÖĞRENİMİ NASIL YAPABİLİRİM?” sorusuna yanıt aramaktadır. Edgar Dale, farklı öğrenme yöntemlerinde verimliliği gösteren bir öğrenme konisini oluşturmuştur:



Edgar Dale, *Audio-Visual Methods in Technology* Holt, Rinehart and Winston.

Öğrenme Konisinde sonuç çok açıktır: Yaygın eğitimin özü olan kendi deneyim ve eylemlerinden öğrenmek, örgün eğitimde kullanılan dinleme veya okuma gibi pasif yollarla bilgi almaktan çok daha etkilidir.

Öğrenme sürecine başka bir yaklaşım da, öğrenenlerin katılımı ve kendi öğrenimini tasarlama üzerindeki etkisini değerlendirmeye dayalıdır. Örgün eğitim, açık bir doğrulama ve belgelendirme mekanizmasıyla kurumsal, organize ve resmi bir süreçtir. Öğrencinin neyi, nasıl öğrendiğini belirlemeye dair çok fazla seçeneği yoktur. Doğrulama sistemi de harici sisteme dayanmaktadır. Öğrenenin kendisi dışındaki biri, her bir öğrenme aşamasında öğrenenin ilerleyişini değerlendirir ve denetler.

Yaygın eğitim ise farklı değerlere dayanmaktadır. Öğrenci merkezdedir. Kendi öğreniminin kahramanıdır; hangi beceri, bilgi ve yeterlilikleri elde edeceğinin yanı sıra, bunları hangi yolla elde edeceğinin de kararını kendisi verir. Yaygın öğrenme sorumluluk gerektirir. Öğrenci kendi öğrenme beklentilerinin bilincinde olmalıdır. Bu yaklaşım, öğrencide güçlü motivasyon ve kendine karşı dürüstlük gerektirir. Öğrenci, kendi amaçlarının, öğrenme sürecinin (öğrenme araçlarının ve öğrenme yöntemlerinin seçilmesi), kendi öğreniminde kendi kendini yansıtma ve kendi öğrenim ilerleyişi üzerine kendi kendini değerlendirme sürecinin oluşturulmasından bizzat sorumludur.

Şimdi, yukarıdaki paragrafı okuduktan sonra, yaygın eğitimin gerçekleştirilmesi kolay görünmemektedir. Zira, kendi öğrenmemizi değerlendirmek ve yansıtmak hiçbirimize öğretilmemiştir. Bireylere yardım etmek veya karar vermek için her zaman insanlar vardır: örneğin; öğretmenler, ebeveynler vs. Yine de bunu yapmaya gerçekten değer. Kendini yansıtma, kendini tanımak, neyi sevdiğini, ne istediğini, dünya hakkında nasıl öğrendiğini, becerilerini geliştirmenin en iyi yolunun ne olduğunu; beklentilerini, konfor alanının nasıl olduğunu, korkularını, tutkularını; neyi, neyi nasıl gördüğünü öğrenmek için bir yaygın öğrenme bir anahtardır. Öz-yansıma aynı zamanda, bir şeyleri öğrendiğinizde, başka bir deyişle, bir şeydeki yeterlilikleri elde ettiğinizde, bu yeterliğin farkına varmanıza yardımcı olan bir araçtır.

Kendimize soralım: Herhangi bir şeyi öğrenmiş olduğumu nereden bilebilirim?

Cevap basit. Bir şeyi nasıl yapacağınızı, bunu ne şekilde daha iyi anladığınızı ve nasıl daha güvenli bir şekilde yapabildiğinizi anlamanız; aynı zamanda neyi, niçin öğrenmek istediğinizin bilincinde olmanın yanında, belirli bir durumda nasıl şekilde davrandığınıza dair kendinizi tanımanızın da zamanı geldi.

4.2.4. Yaygın eğitimde geçerlilik ve tanınırlık

Öğrenme kavramı, temelde kişisel gelişimi esas alsa da, diğerlerine (örneğin; işveren, klup, okul …vb) ne gibi beceriler ve yeterlilikler kazanıldığımıza, yani öğrenme çıktılarına dair kanıtlar sunabilmek de önemlidir.

Gençlik alanında yaygın eğitim için az sayıda tanınırlık belgesi vardır. Çünkü; öğrencinin kendisinden başka öğrenme sürecini değerlendirecek bir dış doğrulama organı bulunmamaktadır.

En iyi bilinen ve tanınan belge Avrupa Komisyonu'nun "Youthpass" adlı belgesidir.

Youthpass, yaygın eğitim sürecinde kazanılan bilgi ve becerilerin tanınırlığını belgelemek üzere kullanılan bir belgedir. 2007 yılından beri kullanılmaya başlanmış olup, katılım sertifikasından ibaret değildir. Belirli bir Gençlik Hareketliliği/Erasmus+ projesi içerisinde katılımcının ne gibi yeni bilgi ve beceriler edindiğini tanımlar.

Youthpass, Gençlik Hareketliliği/Erasmus+ projesi içerisinde gerçekleştirilen yaygın öğrenmenin geçerliğini ve tanınırlığını sağlayan bir stratejidir.

Gençlik çalışma faaliyetlerinde yeralan eğitim süreçlerini destekler ve bu tür projelerin eğitim potansiyelini vurgular. Öğrencinin öğrendiklerini yansıtabilmesi ve yazabilmesi sürecinin maddi bir sonucudur. Daha basit hale getirmek için Youthpass'ta bu sertifikaya dahil edilebilecek 8 ana yeterlilik kategorisi vardır: anadilde iletişim, yabancı dilde iletişim, matematik yeterliliği ve fen ve teknoloji alanındaki temel yetkinlikler, dijital yeterlilik, öğrenmeyi öğrenme, sosyal ve sivil yeterlilikler, girişimcilik ve girişimcilik duygusu ve kültürel farkındalık ve ifade.[8]

Avrupa Konseyi, gençlik çalışanlarının gençlik alanındaki yetkinliklerini tanımalarına yardımcı olmak için tasarlanan bir başka doküman hazırladı: Avrupa Konseyi Gençlik Çalışma Portföyü.

Bu on-line aracı kullanarak gençlik çalışanları ve diğer profesyoneller gençlik alanındaki yetkinliklerinin düzeyini yansıtabilir ve analiz edebilir, ayrıca çalışmalarının kanıtlarını toplayabilir ve eylem planı geliştirebilirler. 8 ana yeterlilik kategorisi sunulmuştur: gençlerin ihtiyaçlarına ve isteklerine hitap etmek, gençlere yönelik öğrenme fırsatları sağlamak, Gençleri yaşadıkları toplumla dair ilgilendikleri konuları anlamlandırmada desteklemek ve güçlendirmek, Gençleri aktif olarak desteklemek ve kültürlerarası ilişkilere yapıcı bir şekilde değinerek, yürütülen gençlik çalışmasının kalitesini iyileştirmek için aktif bir şekilde değerlendirme yapmak, Ekiplerde toplu öğrenmeyi desteklemek, organizasyonlarının gelişimine katkıda bulunmak ve gençlere daha iyi politikalar / programlar geliştirmek, Projeleri geliştirip, yürütmek ve değerlendirmek.[9]

[8] Youthpass hakkında ayrıntılı bilgi için: www.youthpass.eu

[9] Ayrıntılı bilgi için: https://www.coe.int/en/web/youth-portfolio

4.2.5. Araçlara örnekler

➢ ***Kendi öğrenme biçimini tanıma***

Lütfen, birkaç dakika düşünün, tercih ettiğiniz öğrenme stili nedir; ne zaman hızlı ve zevkle öğrenirsiniz? İzleyerek, dinleyerek, yaparak, gözlemleyerek, yazarak ya da çizerek mi? Başka?

➢ ***Kendi öğrenme sürecini tasarlama***

Egzotik adaya yolculuk planladığınızı düşünün.

Gözlerinizi kapatın ve ada hakkında 2 dakika düşünün.

Şimdi aşağıdaki soruları cevaplamaya çalışın (yazabilirsiniz):

- Bu yolculukta neden yer almaya karar verdiniz?
- Orada bulunduğunuz sürece neler öğrenmeyi planlıyorsunuz?
- Bu yolculuk aslında ne hakkında? Ne yapacaksınız? Gündelik yaşamınız nasıl olacak?
- Hazırlık nasıl gidiyor? Gideceğiniz yere dair bütün bilgileri topladınız mı? Nasıl hissediyorsunuz? Endişeli mi, heyecanlı mı yoksa hoşnut musunuz?
- Yolculuğunuzun en zorlu kısmının ne olacağını düşünüyorsunuz?

Şimdi, örgün eğitimin bileşenleri ile yukarıdaki egzotik ada alıştırmasını karşılaştırdığımızda, aslında bu metaforun bu bileşenlere karşılk geldiğini göreceksiniz. Buradaki örnek, yaygın eğitim sürecinin belirli bir durum için uygulanışını gösterebilmek üzere tasarlanmıştır. Tebrikler!

➢ ***Gündelik kendini-yansıtma***

Kendini yansıtmada, her günün sonunda, o gün neler öğrendiğini düşünmek iyi bir başlangıçtır. Bu alıştırma oldukça basittir ve aşağıdaki birkaç cümleyi tamamlamak suretiyle kolayca gerçekleştirilebilir:

- Anladım ki

- konusunda kendime daha çok güveniyorum.
- Ortaya çıkan yeni sorum
- konusunda daha çok araştırma yapmalıyım.[10]

4.3. ÖRNEKLER

4.3.1. Ezilenlerin Tiyatrosu

TF'nin inşası için ilk adım, konunun seçilmesi ve aynı çalışma grubunun tartışılmasıdır.

Gençlik gruplarıyla yaygın / gayriresmi eğitimde, bireysel davranışlarla ilgili problemler, grupta, toplumda akran, aile ya da kurumsal çevrelerde ele alınmasına kıyasla Ezilenler Tiyatrosu aracılığıyla çok daha kolay bir şeklide ortaya çıkar.

Tartışma aşağıdaki nitelikleri taşımalıdır.

- tiyatroyu geliştiren gruba açık olmak

- gruptaki bir veya daha fazla kişinin doğrudan deneyimlerinin bir parçası olmak

- referans bağlamıyla açık bir bağlantıya sahip olmak ve temsil edilmek

- Sorunlu ve potansiyel olarak çelişen unsurların mevcut olması

Ezilenlerin Tiyatrosunun yöntemi, bir çatışma durumunun çoklu çözümlerine olan açıklığa ve esnekliğe dayanır; bu da sürecin sonucundan çok, eylemler / ihmaller ve tepkiler açısından, ilişkilere daha fazla odaklanır. Eğitim içeriği kesinlikle içerik ve sonuçtan ziyade sürece ve kişisel aktivasyona bağlıdır.

[10] Bu ve benzeri araçalar şuradan bulunabilir: “Unlocking Doors to Recognition. Handbook for setting up strategies for the better recognition of youth work and non-formal education in different contexts.”, https://www.youthpass.eu/pl/publications/handbooks/

Ezilen tiyatronun rolünü ele alan gençlik çalışanları, ele alınacak meselelerin geliştirilmesinde ve bu eylemin gerçekleştirileceği grubun oluşumunda temel becerilerle eğitilmelidir.

Oyunlar, mevcut olana ek olarak farklı öğrenme hedeflerini birleştirebilir. Bu başlangıç eğitimi, katılımcılar arasında anlamlı bir işbirliği ve dayanışma düzeyi, sözel ve sözel olmayan iletişim becerileri kazanmayı amaçlamaktadır.

- **Aşağıda bir ısınma etkinliği örneği yer almaktadır:**

“Evet, ama”

Etkinlik türü: doğaçlama egzersizi

Öğrenme hedefleri - beceri / yetenekler: yaratıcılık geliştirme ve doğaçlama becerileri; sözel ve sözel olmayan iletişim.

Çözümlenecek konu: "Evet, ama ..." ile başlayarak bir durumun gerekçelendirilmesi ve sorumluluğun başka faktörlere yüklenmesi.

HAYIR DEMEK YASAK. Doğaçlama alıştırması, karakteri başkalarının suçlamalarının önünde tutmak için argümanlar aramakta yaratıcılık.

- **Ezilenlerin tiyatrosu alıştırması**

Grup tarafından geliştirilecek olan bağlam temelinde seçilen bir temadan yola çıkarak, yansıma eyleminin eseri, bir çatışmanın en önemli, görünür anlarının, yaşayan heykellerin (imge) yaratılmasıyla başlar.

Gerçek sahnelerin canlandırılması ile devam ediyoruz. Hareketsiz görüntülerden ya da yavaş hareketlerden ve dilsiz bölümün eklenmesiyle tam bir eyleme geçersiniz. Sahneler, anlaşılabilir olmayan veya durumu açıkça göstermeyen şeyleri değiştirmek için defalarca tekrarlanır.

Çatışmanın durumu, kahramanın sözde ya da Antagonist'ten ve diğer karakterlerin açık destekçi rollerinden güçlük çekmesiyle çok açık olmalıdır; Bunlar aynı zamanda çatışmanın nesnesine göre ara pozisyonları da temsil edebilir.

Olay yerinde yapılan çalışmalar, halkın müdahalelerinin simülasyonuyla devam ediyor. Sahneyi iyi bir şekilde bir araya getirildiği düşünüldüğünde, ihtilaf açıkça ortaya çıktı ve ezilen kahramanın açık bir açıklamasıyla, grubun diğer üyelerinden (aynı zamanda eğitmenlere) çatışmalara çözüm önermek için serbestçe müdahale etmelerini isteyen testlere devam edebilirsiniz.

Katılanlar şunları seçebilir:

1. sahnedeki bir karakterin değiştirilip değiştirilmeyeceği veya sahneye yeni bir karakter eklenip eklenmeyeceği (örneğin ilk sahnede öngörülmemiş olan, bir kahramanın arkadaşı gibi)
2. sahnenin hangi anında müdahale edeceği, sahneye hangi andan başlanacağı veya sahneden önce-sonra gelebilecek yeni bir durumun sahneye eklenmesi, (örneğin: evde oynanan bir sahneye, ertesi gün ofisteki bir görüşme sahnesinin eklenmesi...vb).

4.3.2. Öyküleştirme

- **Öyküleştirme alıştırması**

Hikaye anlatımı, kitleleri fethetmek ve dikkati derinden yakalamak için mükemmel bir tekniktir. Etkin bir iletişim, düşünce ve konuşmayı düzenleme, üslubu belirleme ve hedeflere odaklanma konularında kusursuz bir kapasiteye sahip olmayı gerektirir.

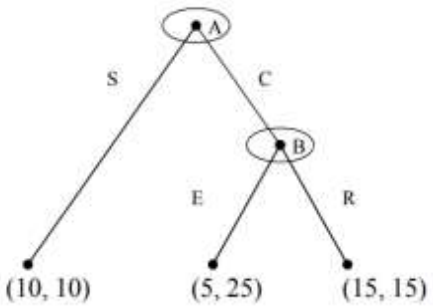
Bu etkili iletişim alıştırması için, kağıt kalem kullanalım; hikayemizi başından sonuna kadar yazalım (ister hayal ürünü, ister gerçeğe dayalı olsun). Yazdıklarımızı gözden geçirerek, belirlediğimiz mesajı iletmeye dair sıkıcı, hantal veya işe yaramaz bulduğumuz noktaları eleyelim. Gerekli insizyonları söylemin ayrılmaz parçalarına dönüştürelim ve hikaye etkili olana kadar tekrar okuyup düzeltmeye devam edelim.

Bu ilk alıştırma ile konuşma düzenlerken aktive ettiğimiz zihinsel süreçlerin farkında olacağız. Böylelikle, iletişim hedefine doğrusal ve odaklanmış bir söylem üretme yeteneğimizi tekrar tekrar eğiteceğiz.

4.3.3. Güven oyunları

- **Çiftyönlü güven oyunu**

Oyuncular bir oyuncu “Yatırımcı”, diğeri “Yanıtlayıcı” olmak üzere çiftler halinde yerleştirilir. “Yatırımcı”, parasının ne kadarı ile “Yanıtlayıcıya” yatırım yapacağını seçer.



Yatırım tutarı artar (yani yatırım başarılı olur) ve Yanıtlayıcı bu artan miktarın ne kadarının Yatırımcı'ya geri döneceğini seçer.

• Oyuncu A (Yatırımcı), her iki oyuncunun da 10 $ aldığını veya “B” yi seçebileceği “S” yi seçebilir, burada Oyuncu B'ye (Yanıtlayıcı) nihai maaşları belirleme fırsatı verilir.

• Eğer fırsat verilirse, Oyuncu B, Oyuncu A'nın 5 $ ve Oyuncu B'nin 25 $ aldığını veya her iki oyuncunun 15 $ aldığı “R” yi seçebileceği “E” yi seçebilir.

• Oyuncu A’nın kararı genellikle kendi güven seviyesi ve Oyuncu B’nin güvenilirlik seviyesi olarak değerlendirilir.

- **”Kılavuz/Gardiyan”**

Amaçlar: Asıl amaç, bir gruptaki tüm katılımcıların entegrasyonu ve olumlu bir ortam yaratılmasıdır. Grup akranlarına güvenebileceğini öğrenmelidir.

Materyal: İçeride veya dışarıda yapılabilir. Hedefe ya da mekana ulaşıldığını kanıtlayan kağıt parçalarını geri getirmede gözleri ve diğer materyalleri kaplamak için bandaj ya da maskeye ihtiyacımız var. Yolun bazı bölümlerini engelleyebilecek tablolar gibi başka materyaller de olabilir.

İşlem: Bir grupta, üyeleri “Kılavuz” ve “Kör” olacak şekilde çiftler halinde ayırırız. Sonra, “Kör”ün gözlerini kaparız; ”Kılavuz” bu sırada bir şey söylemeden bir yer almak zorundadır: sadece el sallayabilir ya da “kör”ün omuza elini koyabilir. Kör’den istenen kılavuzun yönlendirmeleri ile tercihen sınıfın dışından bir yerden, bir nesneyi, örneğin bir kağıt parçasını veya bir malzemeyi getirmesidir. Oyun, öğretmenin isteğine göre ya da Kılavuz ile Kör’ün rollerini değişecekleri noktaya ulaşıncaya kadar sürdürülebilir.

Kılavuz, istenilen materyale geri dönene kadar Kör'ün bandajını çıkarmamalı ve onun her an düşmesini engellemelidir.

Değerlendirme: Grup üyelerinden, kör olsalardı nasıl hissederlerdi ya da kör bir bireyle karşılaşsalardı ne yaparlardı konularındaki yorumlarını paylaşmaları istenir.

4.3.4. Çatışma çözümünde grup dinamikleri

• Yaklaşan duruşlar

Amaç: Kriterler üzerinde esneklik geliştirmek, pozisyonlara yaklaşmayı öğrenmek.

Süre: 30 ila 45 dakika

Kaynaklar: Sınıf ve iki adet karton

İşlem: Sınıfın duvarına bir kağıt yapıştırarak üzerine büyük harflerle "EVET" sözcüğünü yazarız. Aynı şekilde karşı duvara da bir kağıt yapıştırıp ona da "HAYIR" yazarız. Grup, sınıfın ortasında durur ve onlara bir ifade söyleriz, örneğin "İzinsiz olarak bir sınıf arkadaşımdan kalem kutusunu alırsam, üzülmesi normal midir?" veya "Bir sınıf arkadaşım dalga geçtiğinde kendimi kötü hissediyorum."…vb gibi sınıfta yaşanan yakın çatışmalara işaret eden ifadeleri söyleriz.
Öğrencilere ifadeye katılıyorlarsa, "EVET" duvarına doğru, katılmıyorlarsa "HAYIR" duvarına gitmelerini isteriz. Tamamen kabul etmedikleri veya ifade ile aynı fikirde olmadıkları halde, herkesin tarafını seçmesi gereklidir; kimse ortada kalmamalıdır.

Her grubun üyelerine seçimlerinin nedenlerini sorarız. Bütün tartışmayı pür dikkat dinlemek zorunda değilsiniz. Belirtilen nedenleri yazarız. Daha sonra "HAYIR" grubunun üyelerine, diğer grupla hemfikir oldukları her bir nedenden dolayı sınıfın ortasına doğru bir adım ilerlemelerini isteriz. "EVET" grubunun üyeleri ile de aynı yolu izleriz. Her grup, diğer yeni nedenleri göstermeye çalışır ve her üye biraz daha ikna olur, böylelikle iki grup giderek birbirlerine yaklaşmış olur. Daha fazla neden belirtilmediği zaman, oyun sona ermektedir.

Değerlendirme: Değerlendirme kriterleri olarak öğrencilerin esneklik derecesi, diyalog kapasitesi, dinleme, pozisyonların uzlaştırılması, vb. değişkenleri kullanabilirsiniz

• Ortak bir çerçeve inşa etmek

Amaç: Kendi bakış açınızı aşmak ve diğer insanlarla ortak bir temel oluşturmayı öğrenmek.
Süre: 20 ila 30 dakika arasında.
Kaynaklar: Sandalyeler ve yazı tahtası ile sınıf.

İşlem: Grubu, iki alt gruba, "A" ve "B" ye, bölerek, iki grubu karşılıklı olarak yerleştirin. Müzakere edilecek konu çeşitli olabilir, örneğin bir hafta sonu gezisinde, bir okul sonrası etkinlikte yapılacaklar…vb. Çatışma ortaya çıktığında, etkilenen taraflardan biri bir arabulucunun müdahalesini gerektirebilir (arabulucu öğrencilerin, çiftler halinde çalışması önerilir). Karşı taraf kabul ederse, her birinin sorun hakkında görüşlerini bildirdiği bir toplantıya çağırırsınız. Arabulucular, suçlu aramaya çalışmaz; problemi çözmeye ve taraflar için bir anlaşmaya / tatmin edici bir çözüme ulaşmak için tarafların pozisyonlarını yaklaştırmaya çalışırlar. Son olarak, anlaşmazlık olumlu bir şekilde çözülürse, taraflar yazılı veya sözlü bir anlaşma yapabilirler.

Her iki teklifi de tahtaya yazıp; her bir gruba her bir aktivitenin neler sunduğunu belirtmelerini isteyin: Önerileriniz nelerdir? Bu aktiviteden ne elde edeceğiz? Teklifinizi kabul edersek ne elde edeceğiz?

Elde edilen her bir cevabı listeleyerek ve özetledikten sonra, vardığınız sonuca göre şu soruyu tekrar sorarız: "Neden bu yönünüz sizin için önemli?" Böylece her iki grubu da ortak bir taban üzerinde uzlaştırmış oluruz. Nihayetinde her ikisinin de istediği şey eğlenmek; nasıl eğlenecekleri daha sonra gelen bir konu...

Ortak bir çerçeve ve bir anlaşma arasında ayrım yapmak önemlidir; Bunlardan ilki, ikincisine ulaşmak için gereklidir ve gruplara ortak bir temelleri olduğunu göstererek, onları sakinleştirip müzakere etmek için uygun bir ortam yaratır.

Çatışmaların temeli, bunların üstesinden gelmenin yolu ve diğerlerine karşı tutum ve fikir birliğine varmanın avantajları olarak anlaşmazlıkları ele almak yararlı bir dinamiktir.

Değerlendirme: Değerlendirme kriterleri olarak, öğrencilerin uzlaşma kapasitesi, dinleme derecesi, ortak bir çerçeve elde etme tutumu, vb. kullanılabilir.

4.3.4. Kültürlerarası çalışmalarda grup dinamikleri

- **Farklılıktan çok eşitlik**

Hedef: Kalıp yargılarının veya önyargının, şeyleri ve insanları anlayabilmek ve etkileşimde bulunabilmemiz için yolumuzu nasıl değiştirebileceğini analiz edin.

Süre: 40 ila 55 dakika arasında.

Kaynaklar: Kağıt rulosu, makas, karton ve tutkal.

Prosedür: Her gruba karton ve kağıt verirsiniz. Kağıda bir takım üyesinin siluetini çizmeleri ve bu çizimde pencereler açmaları istenir. Her bir pencerenin altına, başka bir ülkeye göç etmeleri halinde yaşayabilecekleri ve kalp, beyin, göz vb. farklı vücut kısımları ile ilişkili duygu ve tutumları yazmaları istenir. Örneğin, kalp penceresini açtığınızda “umut” kelimesi çıkar. Göç etmenin nedenleri ve göçün sonuçları konuşulur.

Sorulabilecek sorulara örnekler: Eğer göç etseydiniz, yanınıza ne alırdınız? Göçmenizin nedenleri nelerdir? Başka bir ülkede yaşamaya başladığınızda neler olurdu? Nasıl hissederdiniz? Neyi özlerdiniz?

- **Bakmak ve Görmek**

Hedef: Farklılıklara dair değer yargıları oluştururken bizi daha bilinçli ve duyarlı hale getirmeye çalışan bir faaliyettir. Çok kültürlülük hakkındaki görüşlere yaklaşmayı teşvik eder.

Süre: 40 ila 50 dakika arasında.

Kaynaklar: Bir şeyin bütününü ya da belirli bölümlerini gösteren, katılımcı sayısı kadar resme ihtiyacınız olacaktır.

Prosedür: Etkinlik üç bölümden oluşur:

- 1. Bölüm: Her bir katılımcıya tamamlanmamış bir resim verilir; resimler masanın üzerine ters olarak konulur ki, katılımcılar resmi göremesinler. Herkesin bir resmi olduğunda, resimler açılır ve resmin alt kısmına bir başlık

yazmaları istenir. Sonra her katılımcı resmini gösterir ve başlığını okur. “Tam” ve “tamamlanmamış” bir resim örneği eklenir.

- 2. Bölüm: “Tamamlanmamış” resimlerin başlıkları paylaşıldıktan sonra, “tam” resimlerle işlem tekrarlanır. Her katılımcıya, karşılık gelen “tam” resmin, daha önce verdiğiniz “tamamlanmamış” resmin tam hali olduğundan emin olunuz. Daha sonra katılımcıdan “Tam resim” e dair algısı hakkında bir yorum yazması istenir.
- 3. Bölüm: Öğretmen, aşağıdaki sorular yoluyla yorum paylaşımlarını yönlendirerek diyalogu teşvik eder:
  - “Tam” resimde yer alan “tamamlanmamış” resmi gördüğünüzde neler hissettiniz?
  - Gerçekliğin bu vizyonunu kullanıyor muyuz? Tamamlanmadığını görüyor muyuz?
  - Tamamlanmamış resmi gözlemleyerek aynı duygusal etkiyi tamamladığınızı hissettiniz mi?
  - Diğer perspektiflerin ve yorumların varlığını tanımak; eşitliği elde etmek için karşılıklı bilgiyi nasıl geliştirebiliriz?

5. İYİ UYGULAMALAR: GENÇLİK ÇALIŞANLARININ PROJELERİ

5.1. Ispanyol Gençlik çalışanlarının projeleri

5.1.1.

Projenin adı

KENDİ OYUNUMUZU PROGRAMLIYORUZ

Üyeler

Celia Ruíz Flores

Bernat Llopis Carrasco

María Doloras Iborra Sales

Özet

Bu oyunlaştırma projesi, kendi oyunlarını programlamaktan doğan teknolojik zorluklar yoluyla, giderek artan programlama seviyelerini edinirken, kızların ve erkeklerin öğrenme motivasyonunu arttıran bir sistemden oluşmaktadır. Dünyanın her yerinden 1000'den fazla programlama kulübü ile uluslararası bir kuruluş olan Coderdojo tarafından geliştirilen bir zorluklar ve seviyeler sistemini geliştirdik, uyarladık ve genişlettik. Ekim 2017'den bu yana CoderDojo Valencia Programlama Kulübüne katılan "ninja" dediğimiz kızlar, erkekler ve gençler ile birlikte uygulanıyor.

Nasıl?

1. Bir **eğitim rehberi** tasarlama:"*Ninja Tour*".

2. Daha fazla teknoloji ve seviye ile genişleyen zorluklar.

3. Orijinal bir **ödül sistemi** tasarlamak: kart koleksiyonu.

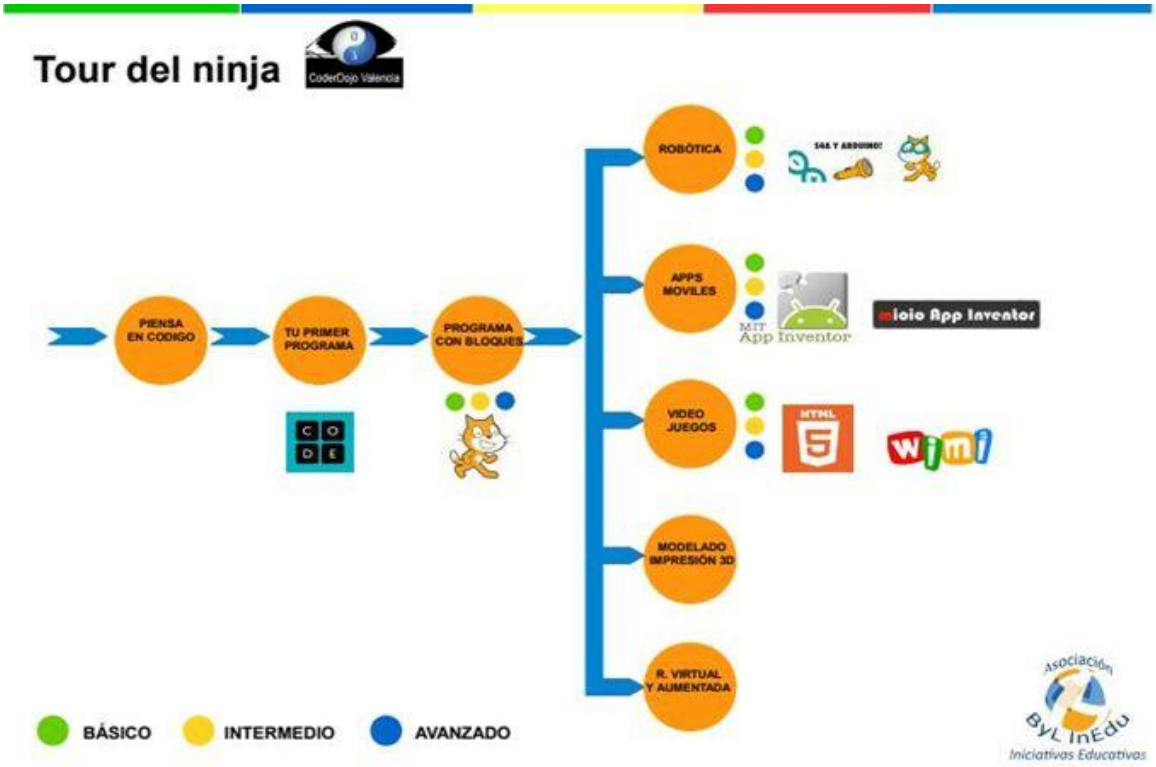
4. Çocukların karşılaştığı **zorlukları değerlendirmek için bir şablon** tasarlamak.

5. Her hafta, basit bir halk töreninde **farklı zorluklarla karşılaşan ninjalara kart** verilir.

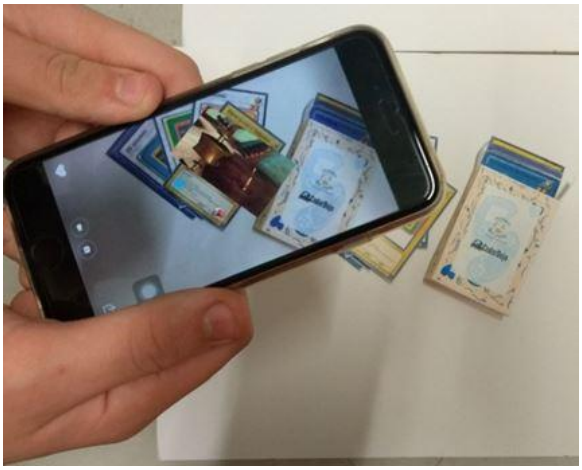
Uygulama tarihleri

Ekim 2017 - Mayıs 2018

Grafik materyal


Tour del ninja
CoderDojo Valencia
PIENSA EN CODIGO
TU PRIMER PROGRAMA
PROGRAMA CON BLOQUES
ROBÓTICA
APPS MOVILES
VIDEO JUEGOS
MODELADO IMPRESIÓN 3D
R. VIRTUAL Y AUMENTADA
MIT App Inventor
BÁSICO
INTERMEDIO
AVANZADO
Asociación ByL InEdu
Iniciativas Educativas


5 SESIONES
10 SESIONES
25 SESIONES
1A SESION
CoderDojo





Plantilla de recogida de											
	nivel 0							nivel			
Ninja	Abrir Scratch en tu ordenador	Editar el dibujo del gato de Scratch para que parezca diferente	Grabar un sonido y reproducirlo	Arrastrar los bloques de la derecha a la mitad y hacer que se junten	Guardar tu trabajo (proyecto) y abrirlo de nuevo	Archivo enviado al mentora		Mover y girar	Usar de los controles del teclado	Utilizar coordenadas x / y para posicionar los sprites	

5.1.2.

Projenin adı

MATEMATİK UZAYI

Üyeler

Rafael Oliver

Özet

Yıllardır gençlerin matematik öğrenme konusunda motive olmadığını gözlemekteydim. Gençler, matematiğin zor ve sıkıcı olduğunu düşünüyorlardı. Bu düşünceyi değiştirmek amacıyla bir şeyler yapmaya karar verdim ve oyunlaştırmayı keşfettim.

Bu oyunda, öğrencilerin oyunda ilerleyebilmeleri için matematik öğrenmeleri gerekmektedir.

Oyuna göre çocuklar, her gün bir tatbikata girerler. Günlük tatbikatta, büyük düşman rolü oynayan bir sınav yer alır; oyuncular sınavda başarılı oldukça, puan ve çeşitli "silahlar" elde ederler.

Düşmanları yenerlerse, hedeflerine ulaşır ve iyi sonuçlar elde ederler.

Benim ana hedefim, akademik bir derste sonuçların iyileştirilmesi ve öğrencilerimin çalışma ve ödev yapmalarını motive etmektir. Temel amaç, öğrencilerin Matematik konusundaki motivasyonunu arttırmaktır.

Uygulama tarihleri

Ekim 2017 - Mayıs 2018

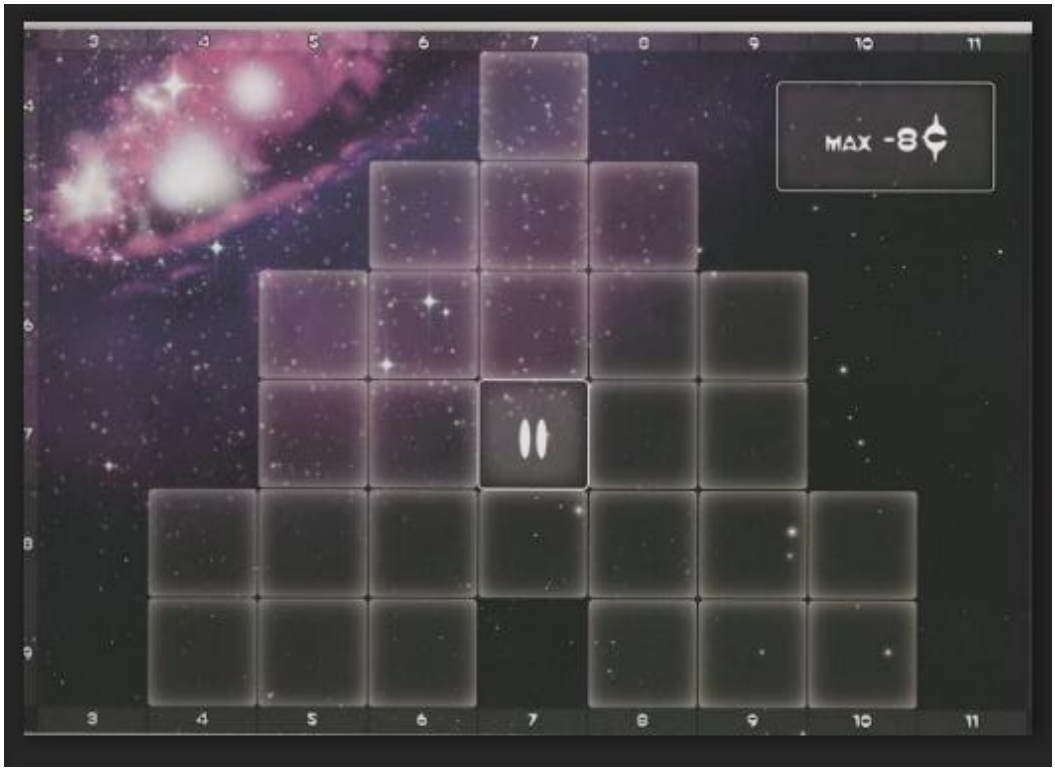
Web sitesi

https://sites.google.com/view/rafamatematicas314/inicio

Grafik materyal



PIEZA DEFECTUOSA Se rompe un motor Teneis que pagar 2 monedas para arreglarlo	**SABOTAJE** Os rompen un escudo Teneis que pagar 2 monedas para arreglarlo	**MALAS CRÍTICAS** Un cliente da una mala crítica de vuestro trabajo Cada miembro de la tripulación pierde 0'5 XP
BUENAS CRÍTICAS Un cliente da una buena crítica de vuestro trabajo Cada miembro de la tripulación gana 0'5 XP	**EJERCICIO SORPRESA** Aquel que resuelva de forma correcta el siguiente ejercicio propuesto, obtiene 0'1 puntos en el examen	**EJERCICIO SORPRESA** Aquel que resuelva de forma correcta el siguiente ejercicio propuesto, obtiene 0'5 XP



5.1.3.

Projenin adı

KAÇIŞ ODASI

Üyeler

Gladys García Fernández

Guadalupe Esther Rodríguez Pérez

Sonia Espiñeira Caderno

Özet

Kaçış Odası, sınıfta işbirlikçi tekniklerin keşfine dayalı bir oyundur. İşbirliği teknikleri kullanılarak çözülecek gizemleri, zorlukları ve görevleri içerir. Bu görevler, öğrenciler tarafından "Kuvvet"i bulacakları bir kutuyu açan kilit kombinasyonunu kazanmak üzere gerçekleştirilir.

Ana Hedefler:

- Düzenli olarak kullanabilmek için sınıfta işbirlikçi teknikleri keşfetmek.

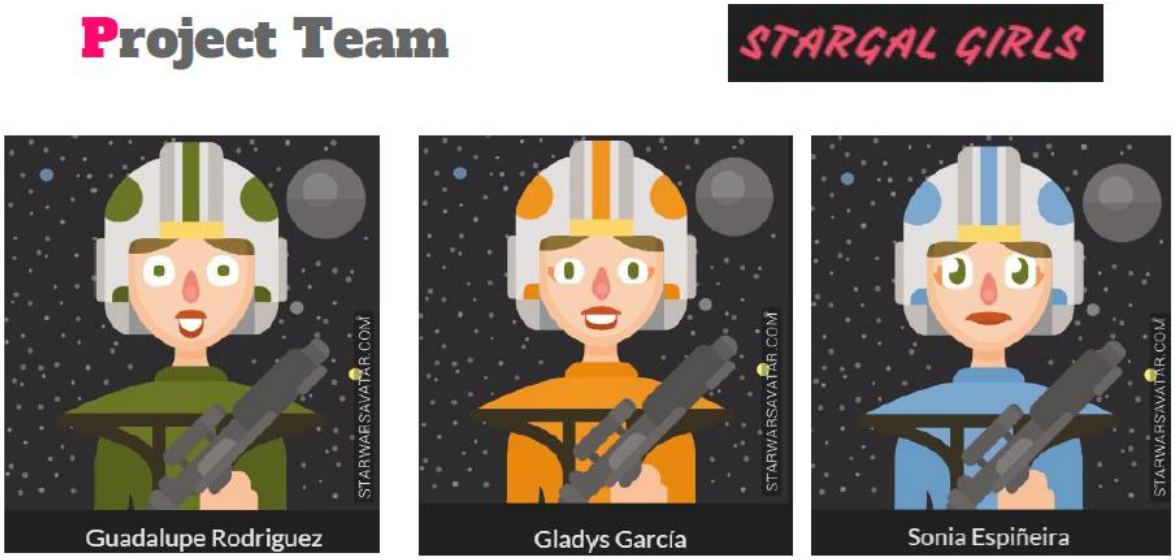
- Küçük gruplarda işbirlikçi teknikler geliştirmek.

- Diğer alanlarda kullanılabilecek çalışma rutinlerini başlatmak.

Uygulama Tarihi

Nisan 2018

Grafik materyal



	Compulsory challenge	Cooperative technique	Optional challenge	Cooperative technique
Romm 1	Find answers to a test about Star Wars **Badge** *Insignia of the Unit*	Rotating Paper	Recapitulate everything learned about Star Wars **Badge** *Fire Bird of the Alliance*	Scrabble
Room 2	Research about Star Wars **Badge** *Imperial Emblem*	Information search	Resolution of various puzzles about the saga. **Badge** *Fire Bird of the Alliance*	Couples of detectives
Room 3	Solve problems **Badge** *Galactic Medallion*	Couples of detectives	Mind map about the Force **Badge** *Fire Bird of the Alliance*	Mind map through 4 people groups

5.2. İtalyan gençlik çalışanlarının projeleri

5.2.1.

Projenin adı

BİT İLE DİL ÖĞRENİMİ

Üyeler

Dimitra Gurduiala

Lara Pachioli

Vladic Ciccotosto

Özet

“Dil öğrenmek için oyna”, BİT kursları aracılığıyla dil öğrenmeye yönelik bir projedir.

Oyun ve mantık yazılımı, yabancı dil öğrenmek için iyi bir yoldur. Evrensel kod yazmada bilgisayar kullanmayı, önceden tanımlanmış, öğrenebileceğiniz bir dil ile birleştirmektedir. Bu ders, dersin bir parçası olmasına rağmen, bilgisayar kullanımı öğretmeyi hedeflemez, fakat BİT'deki en yaygın dilin temel bilgisini –İngilizce’yi- öğretmeyi hedefler. BİT'in “nasıl” kullandığını anlamaya yönelik bu “ihtiyaç”, İngilizce'yi daha fazla motivasyonla öğrenme fırsatı sunar.

Bu proje, İngilizce dil bilgisini geliştirmek için tipik oyun öğelerini kullanan bir web sitesi veya bir Mobil Uygulama ile öğrencilerin kurslarını kolaylaştırmaktan oluşur.

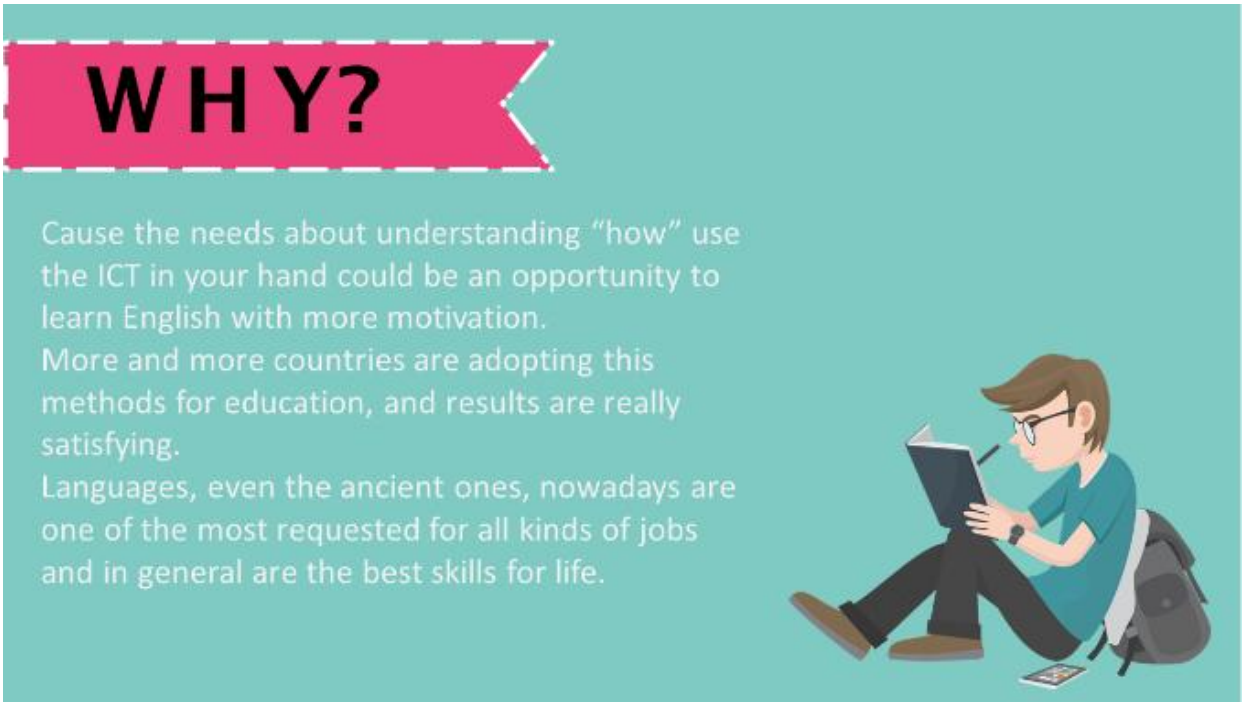
Ana hedefler:

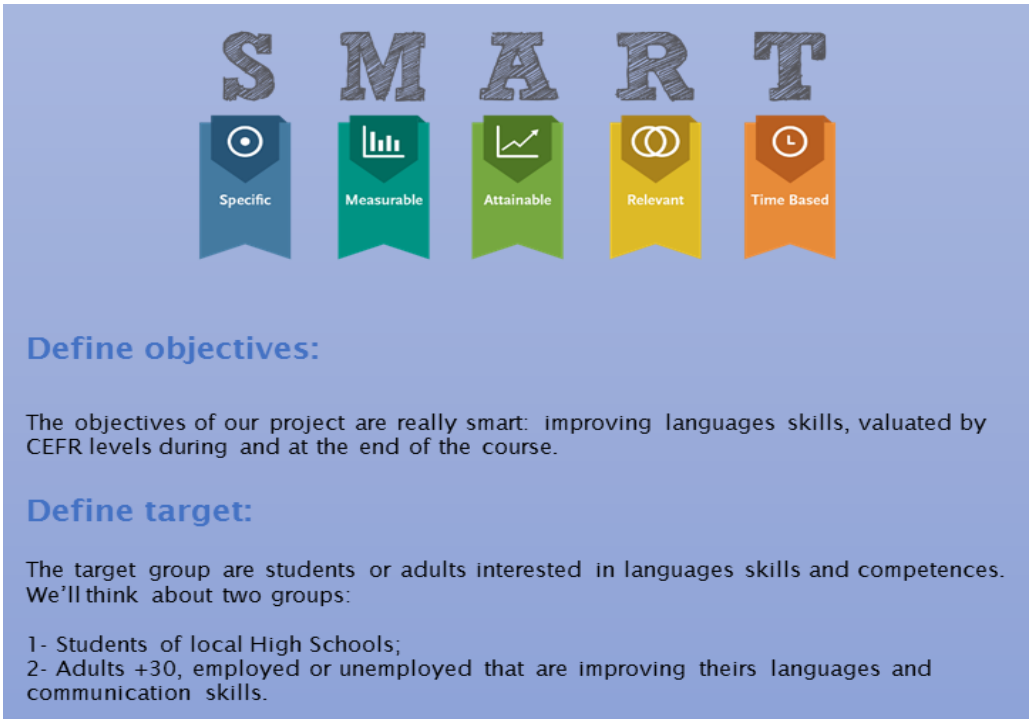
- Genel öğrenci motivasyonunu artırmak;

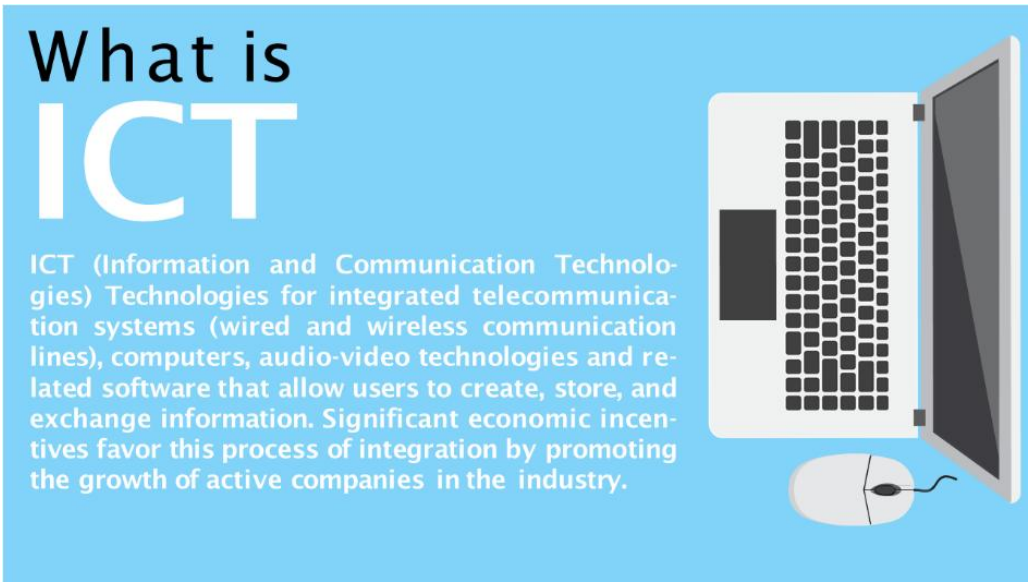
- Mantık oyunları ve programlama temel yazılımı ile İngilizce dilinde sağlam bir temel oluşturmak;

- İngilizce dersinde okul performansını arttırmak

Grafik materyal







5.2.2.

Projenin adı

ONLİNE İLK YARDIM KURSU

Üyeler

Alice Del Casale

Alessia Buttiglieri

Rebecca Acconcia

Özet

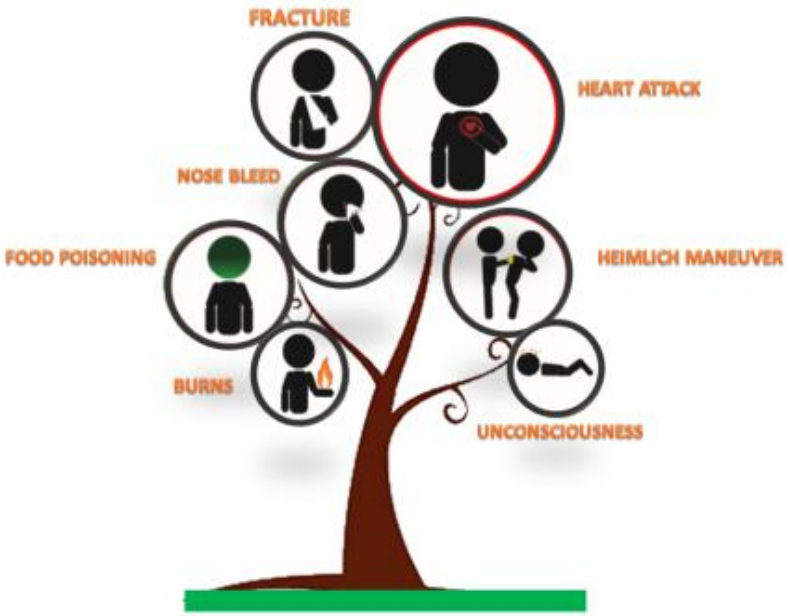
Bu projeyi uygulamaya karar verdik; çünkü ilk yardım prosedürlerinin önemli olduğunu, ancak öğrenciler ve gençler tarafından iyi bilinmediğini düşünüyoruz.

Temel amaçlar:

- Gündelik yaşamda karşılaşılan tehlikeli gündelik durumları çözmek için gerçekten önemli olan temel ilk yardım prosedürlerinin bilgisini sağlamak;
- İlk yardım konusunu genç öğrenciler için video ve oyun elemanları ile kolaylaştırmak;
- Gönüllülük çalışmalarında gençlerin ve öğrencilerin ilgisini artırmak.

Bu amaçları, hem bir oyun hem de bir kurs olan ve en fazla 3 ay sürecek çevrimiçi bir ağ aracılığıyla gerçekleştireceğiz. Seviyelere bölünecek ve her biri artan zorluklarla birlikte potansiyel olarak tehlikeli durumlara karşılık gelecektir. Öğrencilere bir hikaye dizisi ve ana karakteri, genç bir çocuk ile bir dizi video sayesinde prosedürler öğretilecek. Bilgi daha sonra bir sınav ile test edilecek ve sonuçlar bir skor tablosuna dahil edilecek belirli sayıda puan verecektir. Liderlik kursu tüm katılımcıları içerecektir.

Grafik materyal



5.2.3.

Projenin adı

SPOR VE FİZİK. İŞTE OYUN!

Üyeler

Sara Gallo

Chiara Lauditi

Federica D´Andreamatteo

Fabiola Rossi

Özet

Fikir, fen liseleri öğrencilerinin Beden Eğitimi ve spora olan ilgileri aracılığıyla bilimsel yeterliklerini geliştirmeyi amaçlamaktadır.

Öğrencilerin okulda bilimsel konuları araştırmaya teşvik edilmeleri gerektiğini düşünüyoruz, hızlı bir şekilde öğrenmenin bir yolu da zevk almaktır.

Bilimsel bir liseye devam ediyoruz ve en nefret edilen ders Fizikken, en eğlenceli bulunan ders Beden eğitimidir.

Çözüm, Beden eğitimi dersleri ile Fizik derslerini bir bütün haline getirmek olabilir. Zira, yapılan her spor aslında fizik bilgisini de içerir.

Projemiz basit ve sezgisel... Her spor kategorisinde, spor tutkusuyla fiziği (ama aynı zamanda matematik ve diğer okul konularını) öğretmek için bir uygulama geliştirilebileceğine dayalı...

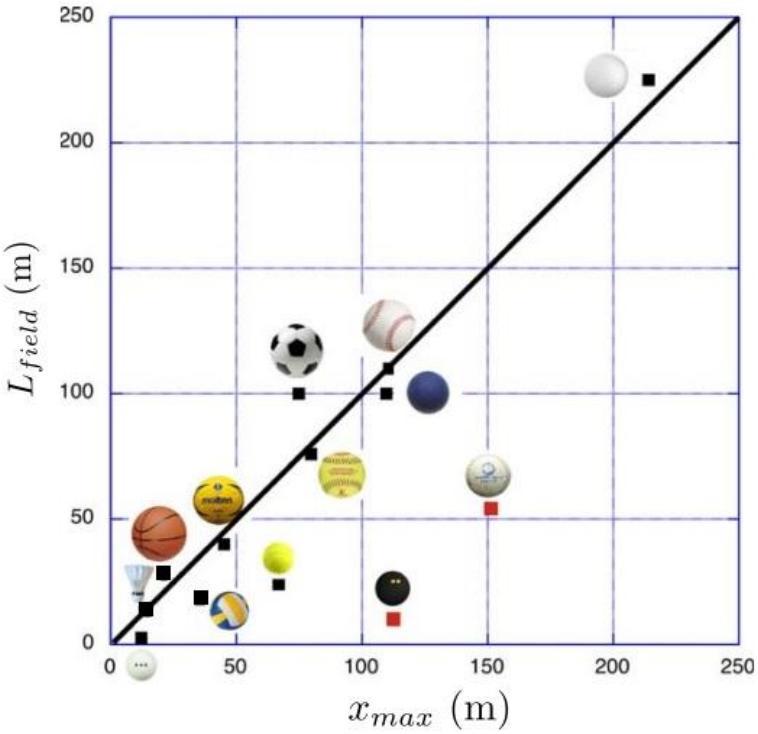
Sporun her bir simülasyonu, doğru formülü kullanmak zorunda olduğunuz ve bu sayede puan kazandığınız bir oyun olabilir. Her fizik egzersiz için bir formül düzenleyebiliriz. Her sonuç için bir formül ve her sonuç için bir seviye ve “skor” elde edilir.

Temel amaçlar:

- Fen lisesi öğrencilerinin Beden Eğitimine ve spora olan ilgileri aracılığıyla bilimsel yeterliklerini geliştirmek;

- Öğrencilerin Fizik dersi ile ilgilenmelerini sağlamak;

Grafik material



5.2.4.

Proje başlığı

DOĞRU DİLBİLGİSİ İÇİN DANTE

Üyeler

Matteo Brunetti

Marco Di Virgilio

Diana Karmanschi

Özet

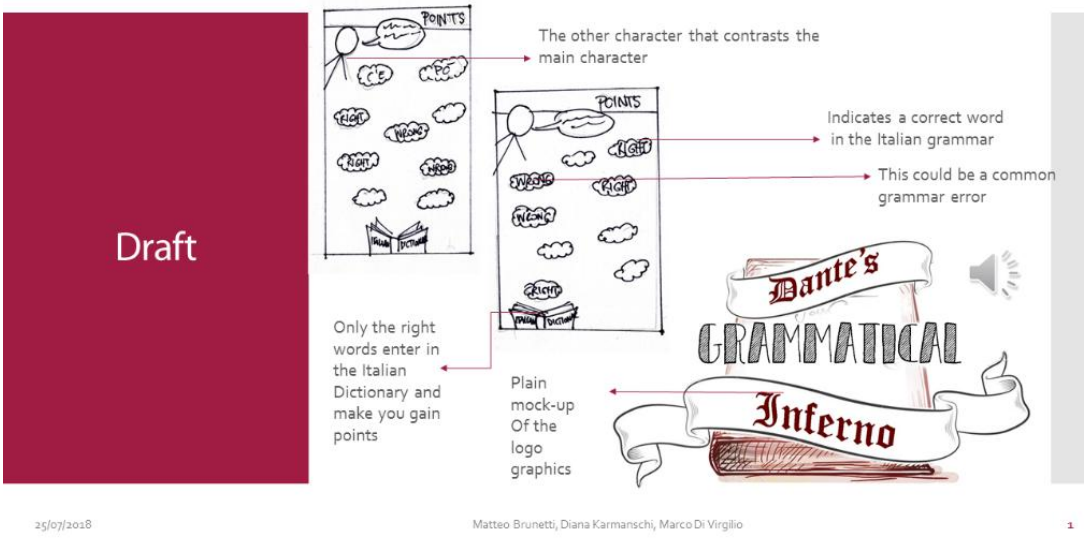
Bu projeyi hayata geçirmeye karar verdik çünkü İtalyanca'daki dilbilgisi hatalarına karşı “savaşan” İtalyan dilbilgisi öğretmenleri için Gamification ve Yaygın Eğitim yöntemlerinin en iyi çözüm olduğunu düşünüyoruz.

Ana hedefler:

- İtalyanca dil bilgisini geliştirmek
- Ortak İtalyan dilbilgisi hatalarını azaltmak

Düşüncemiz, Dante’nin İtalyan bir çocuğun en iyi arkadaşı olup, gündelik yaşamında Italyanca dilbilgisi hataları yaptığı bir online oyun yada uygulama geliştirmekti. Bu Oyun/Uygulama, seviyelere bölünecek ve her bir seviye, dilbilgisi hatalarının en yaygın yapıldığı birer duruma karşılık gelecektir. Yaygın Eğitim Yöntemi aracılığıyla geliştirilen, öğrencinin ana karakter Dante’ye hatalarını düzelterek yardımcı olacağı, onunla iyi vakit geçireceği bu uygulama, öğrencilere küçük ara sınavlar hazırlamakta da kullanılabilecektir.

Grafik materyal



5.3. Türk gençlik çalışanlarının projeleri

5.3.1.

Proje adı

YAPBOZ HİKAYE

Üyeler

Emre Mutluoğlu

Gülsüm Ege

Özet

Okuma alışkanlığı, hızlı sosyal değişim sürecinde kişinin zihinsel ve sosyal gelişimine çok yönlü bir katkı olarak işlev görmeye devam etmektedir. Ancak son yıllarda televizyon izleyen ve bilgisayar kullanan çocukların okuma alışkanlıklarının olumsuz etkilediği görülmemüştür.

Bazı araştırmacılar, öğrencilerin bilgisayarlarında oyun oynamayı ve boş zamanlarında televizyon seyretmeyi kitap okumaya tercih ettiklerini göstermektedir. Bilgisayar kullanmak ve televizyon izlemek ile okumak için harcanan zaman arasında belirgin bir ters orantı vardır.

Projede, 5. sınıf öğrencileri, 6. sınıflar, 7. sınıflar ve 8. sınıflar olmak üzere dört sınıftaki öğrencilere 4 farklı grup üzerinde çalışılmıştır. Projenin amacı, gençler arasında okumayı yaygınlaştırmaktır. Okurken, onlara ilginç deneyimler yaşatmayı ve sonuç olarak oyun yoluyla e-kitap okumaya alışma alışkanlığını kazandırmayı hedefledik.

Bunun için farklı düzeyler içeren bir oyun tasarladık. Bu seviyeler öğrencinin yaşına, e-kitabın içeriğine ve toplam sayfa sayısına göre belirlenecektir. Oyuncu tarih, bilim ve edebiyat konularından birini seçebilecek ve bu alanlardaki metinleri okuyabilecektir. Umarız ki, çocuklar okuyarak vakit geçirmekten mutlu olurlar.

Zaman değişmekte ve çocukların ihtiyaçları da buna bağlı olarak değişmektedir. Bu nedenle okumayı eğlenceli hale getirmek gerekmektedir.

Uygulama tarihleri

Ocak 2018 - Nisan 2018

5.3.2.

Proje Adı

AVATAR´IN DUYGU DÜNYASI

Üyeler

Elmas Gülcan atalar

Seda Gür

Özet

Bu çalışmada, korunma altında olup kurum bakımında bulunan çocukların soyal gelişimini desteklemek hedeflenmiştir. Sosyal beceriler, çok sayıda bileşen içermesi bakımından oldukça karmaşık bir yapıdadır. Bu çalışmada, sosyal becerilerin kazanılması bakımından bir önkoşul beceri olan duyguları tanıma becerisinin geliştirilmesi amaçlanmıştır.

Çalışmada, 5395 sayılı çocuk koruma kanunu kapsamında devlet koruması altında bulunan çocuklarla çalışılmıştır. Hedef grubumuz, olumsuz aile koşullarına bağlı olarak yaşamlarının erken döneminde olumsuz deneyimlere ve sosyal ilişki sorunlarına sahip 20 çocuktan oluşmaktadır. Çocukların yaşları 7-12 yaş arasında değişmektedir.

Proje kapsamında, Zihin Kuramı Testlerine dayalı bir bilgisayar oyunu geliştirilmiştir. İlgili literature göre duyguları tanıma becerisi üç aşamadan oluşmaktadır: 1) Gerçek yüz fotoğraflarından duyguları tanıma 2) Duruma bağlı duyguları tanıma 3) İnanca bağlı duyguları tanıma. Her bir aşama, bir sonraki aşama için gerekli önkoşul becerileri içermektedir. Dolayısıyla, belirli bir aşamada başaılı olunmadan bir sonraki aşamaya geçilememektedir. Böylelikle oyun, farklı zorluk derecelerine göre düzenlenmiştir.

Söz konusu oyun, korunma altında bulunan çocuklara bir defa oynatılmış; daha sonra katılımcılara “Sistem Kullanılabilirlik Testi” uygulanarak oyunun kullanılabilirliği sınanmıştır.

Uygulama tarihleri:

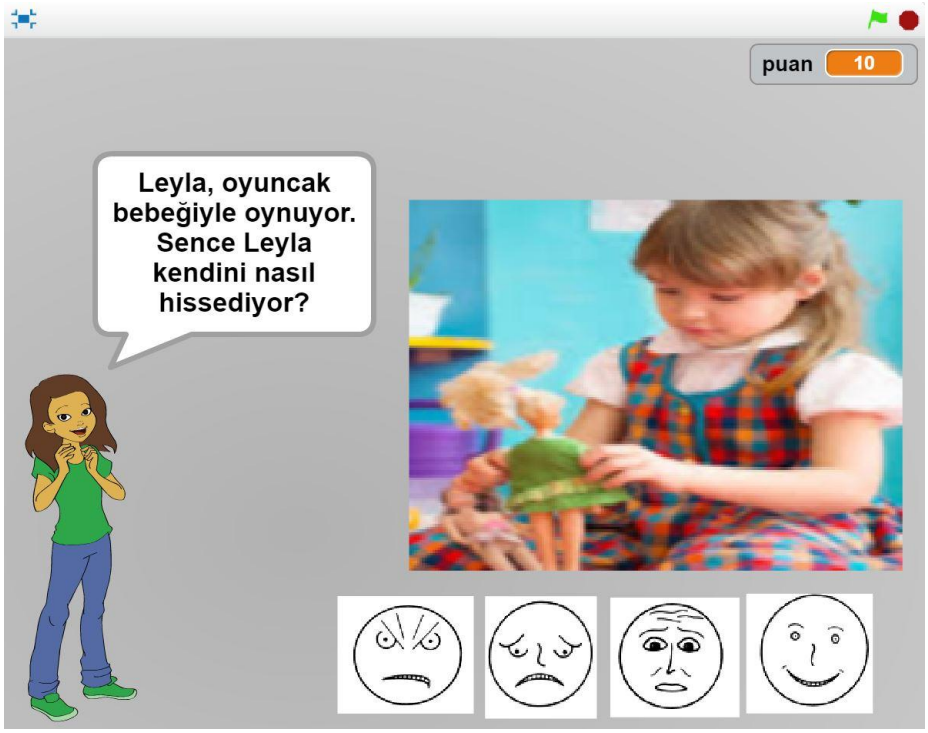
Ocak 2018 - Nisan 2018

Web sitesi

https://scratch.mit.edu/projects/200587672/

Grafik material







5.3.3.

Proje adı

GÜNDELİK YAŞAM

Üyeler

Görkem Açikel

Sinem Metin

Özet

Hedef grup: Ankara Çocuk Evleri Sitesinde korunma altında bulunan, 6-11 yaş grubundan toplam 20 çocuk (10 kız, 10 erkek).

Projenin amacı, hedef gruptaki çocuklara oyun teknikleri ile öz bakım becerilerini kazandırmaktır.

Sosyal çevre; her bölüm kapıyı / bölümü açan altın bir anahtardır.

Bir önceki görevi tamamlayan çocuk bir sonraki görev için altın bir anahtar kazanır.

Örneğin; Sabah uyanıp banyoya giden çocuk, banyodaki düğmeleri (yüz yıkama, sifon çekme, yemek yeme, çamaşır makinesini çalıştırma) görür ve iki doğru

düğmeye bastığında altın bir anahtar kazanır. Bu anahtarla evin diğer bölümlerine geçeceği kapıları açar; bu bölümlerde de benzer şeklide diğer özbakım, gündelik yaşam faaliyetlerini gerçekleştirdikçe yeni anahtarlar kazanır.

Uygulama tarihleri:

Ocak 2018 - Nisan 2018

5.3.4.

Proje adı

TRAFİK DEDEKTİFLERİ

Üyeler

Duygu Ata

Eda Zeytinoglu Şen

Hakki Simsek

Özet

Bu konuyu seçtik; çünkü Türkiye'deki katı yasa uygulamalarına rağmen trafik kurallarına uyma seviyesi halen düşüktür.

Temel hedefimiz, “geleceğin sürücüleri” olan çocuklara trafik kurallarını öğretmek, trafik kurallarına dikkat etmelerini destekleyerek bir trafik kültürü oluşturmaktır.

Bu anlamda, trafik kurallarıyla ilgili bir animasyon videosundan (1. bölüm) ve trafik işaretleri hakkındaki sorulardan (ikinci bölüm) oluşan iki bölümlük bir oyun oluşturduk. Videoyu izleyen katılımcı, puan kazanarak ikinci bölümü geçmeye hak kazanır. İkinci bölümde, soruları doğru cevaplayan katılımcı puan kazanır ve “Trafik Dedektifi Kimlik Kartı” kazanır.

Grafik materyal






puan 40
üst geçit


puan 100
trafik dedektifi
kimlik kartı
adı:
soyadı:
doğum tarihi:
kan grubu:

5.3.5.

Proje adı:

GERİ DÖNÜŞTÜRÜYORUZ

Üyeler

Nesrin Çetin

Özet

Hızlı nüfus artışı, endüstriyel ve teknolojik gelişmelerdeki ilerlemenin bir sonucu olarak, insanların doğal çevre üzerindeki etkileri artmış; doğal kaynakların hızla tükenmesi, çevrenin korunmasına ve geri dönüşüm faaliyetlerinin yoğunlaşmasına neden olmuştur.

Bu proje, kullanım dışı geri dönüştürülebilir atık materyalleri hammadde olarak üretim sürecine geri döndürme yöntemlerini öğretmeyi amaçlamaktadır.

Hedef grup, Ankara Aile ve Sosyal Politikalar İl Müdürlüğü bünyesindeki kurumların hizmet verdiği 7 ile 12 yaş arasındaki normal gelişim gösteren ile kız ve erkek çocuklardır.

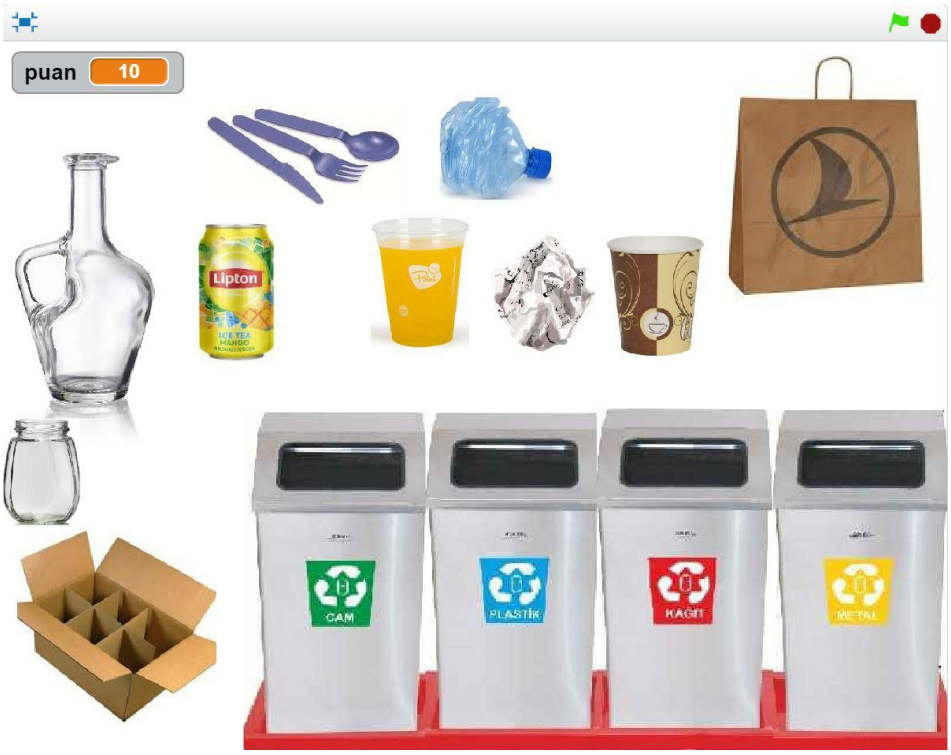
Uygulama Tarihleri

Nisan 2018 - April 2018

Web sitesi

https://scratch.mit.edu/projects/211470811/

Grafik materyal



5.4. Polonyalı gençlik çalışanlarının projeleri

5.4.1.

Proje adı

BEN İYİYİM

Üyeler

Anna Nowak

Özet

“Ben iyiyim” ilkokula devam eden 8 yaşındaki işitme engelli çocuklar için tasarlanmıştır. Oyunlaştırma 6 çocuktan oluşan bir grupta uygulanmıştır: 3 erkek, 3 kız. Bütün öğrenciler aynı sınıfta olup, anaokulundan beri birbirlerini tanımaktadırlar. Bu sınıftaki temel sorun, çocukların saldırganlık, sağlıksız rekabet, sınıfta tahakküm etme arzusu göstermesi ve yetkililere hiçbir şekilde saygı göstermemeleridir.

Oyunun ana amacı, bir ay boyunca gamification yöntemlerini kullanarak aynı sınıfta yer alan bir grup öğrencinin olumsuz alışkanlıklarını azaltarak, olumlu davranışlarını pekiştirmektir.

Nasıl oynanır:

Her oyuncu piyonu alır. Duvarda, yuvarlak bir oyunlaştırma tahtası asılı bulunur. Her oyuncu piyonu diğer oyuncuların piyonlarına eşit mesafede olacak şekilde dairenin dışına koyar.

Her gün her bir oyuncu, kendisi ile ilgilenmek üzere gizli bir arkadaş seçer.

Oyuncunun puan kazanabilmek ve oyunda ilerleyebilmek için gizli arkadaşına olumlu bir şekilde davranması gerekmektedir (oyun tahtası yanında olumlu davranışların listesi asılacaktır). Olumlu davranış örnekleri: yardım etmek, gülümsemek, iltifat etmek, güzel çizimler yapmak...vb. Bir oyuncu, günlük bir puan alabilmektedir.

Oyunun amacı, oyunlaştırma tahtasında bulunan dairenin merkezine varabilmektir.

Ayrıca, oyun boyunca oyuncuları bekleyen birçok zorluk ve sürpriz vardır.

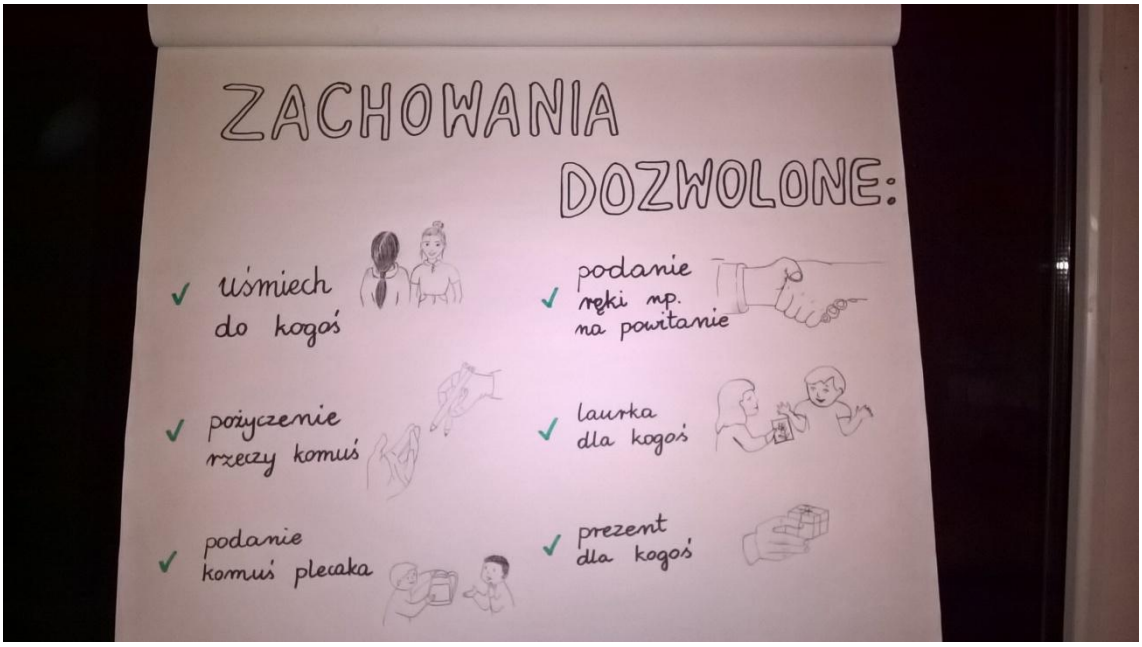
Lider, etkinlik sırasında öğrencileri gözlemleyerek, öğretmenlerin ve öğrencilerin oyundan önce ve oyundan sonraki görüşlerini ve yorumlarını alarak, oyunlaştırma uygulamasının etkisini test etmiştir. Tüm gruplardan gelen geri bildirimler olumlu yönde olmuş; ileride de oyuna devam edilmesi planlanmıştır.

Uygulama tarihleri

Kasım 2017- Aralık 2017

Grafik materyal


JESTEM OK
JESTEM OK
JESTEM OK
D
L
K
W
M
P


ZACHOWANIA DOZWOLONE:
uśmiech do kogoś
podanie ręki np. na powitanie
pożyczenie rzeczy komuś
laurka dla kogoś
podanie komuś plecaka
prezent dla kogoś




ZACHOWANIA
ZACHOWANIA

5.4.2.

Proje adı

GERÇEK GÜZELLİK RUH GÜZELLİĞİDİR

Üyeler

Katarzyna Jozefowicz

Özet

“Gerçek Güzellik Ruh Güzelliğidir” adlı oyunlaştırma, işitme engelli öğrencilerin davranış tarzlarını değiştirmelerine ve aynı zamanda hoşgörü, nezaket ve empati geliştirmelerine yardımcı olmak üzere tasarlanmıştır. Dedikodu, karalama, aşağılama gibi duygusal istismarlar, işitme engelliler okulundaki çalışmaların sonuçsuz kalmasına neden olmaktaydı. Bu problem çoğunlukla da kızlarla ilgiliydi.

Oyunlaştırma bir ay boyunca, haftada beş gün sürmüştür. Oyunlaştırmanın kurallarını uygulamadan önce, lider, saldırganlıkla ilgili bir atölye çalışması düzenlemiştir.

Nasıl oynanır:

Oyuncu en sevdiği ünlüye (örneğin oyuncu, kahraman, sporcu vb.) ait bir fotoğraf seçer. Lideri fotoğrafları A4 boyutunda basar. Fotoğraf, oyunun başında küçük kağıtlarla kaplıdır. Bu kağıtlar, oyun tahtasındaki alanları ifade eder. Her oyuncu, davranış biçimine göre diğer oyuncular tarafından puanlanır. Oyuncular diğer oyunculardan aldıkları puanları içinde biriktirmek üzere, farklı renklerde boyalı birer adet kişiselleştirilmiş kutuya sahiptir. Çocuklar arkadaşlarının davranışları ile ilgili çeşitli duygularını yansıtırlar: + pozitif ya da - negatif. Puanlar anonim olarak verilir. Alınan her puan karşılığında, fotografı kaplayan küçük kağıtklradan biri kaldırılır; fotoğrafı tamamen ortaya çıkan ilk oyuncu, oyunu kazanır. Oyun 4 aşamalıdır. Her aşamada oyuncular, haftanın sürprizini kazanmak üzere taze bir başlangıç yapmış olurlar..

Faaliyetler sırasında ve sonrasında gruptaki oyunlaştırma etkisini doğrulamak ve değerlendirmek için lider, aşağıdaki araçları kullanmıştır: her öğrenci / oyuncuyla yapılan görüşmeler, duygu kutusu - sınıftaki genel ruh halini kontrol etmek için, “sıcak sandalyeler” - liderin bireysel görüşmeleri ve oyunun her aşamasının sonunda sorulan bir dizi soru: Sınıfta nasıl hissediyorsun? Birlikte yaşayamayacağın biri var mı? Sınıfta arkadaşın var mı?

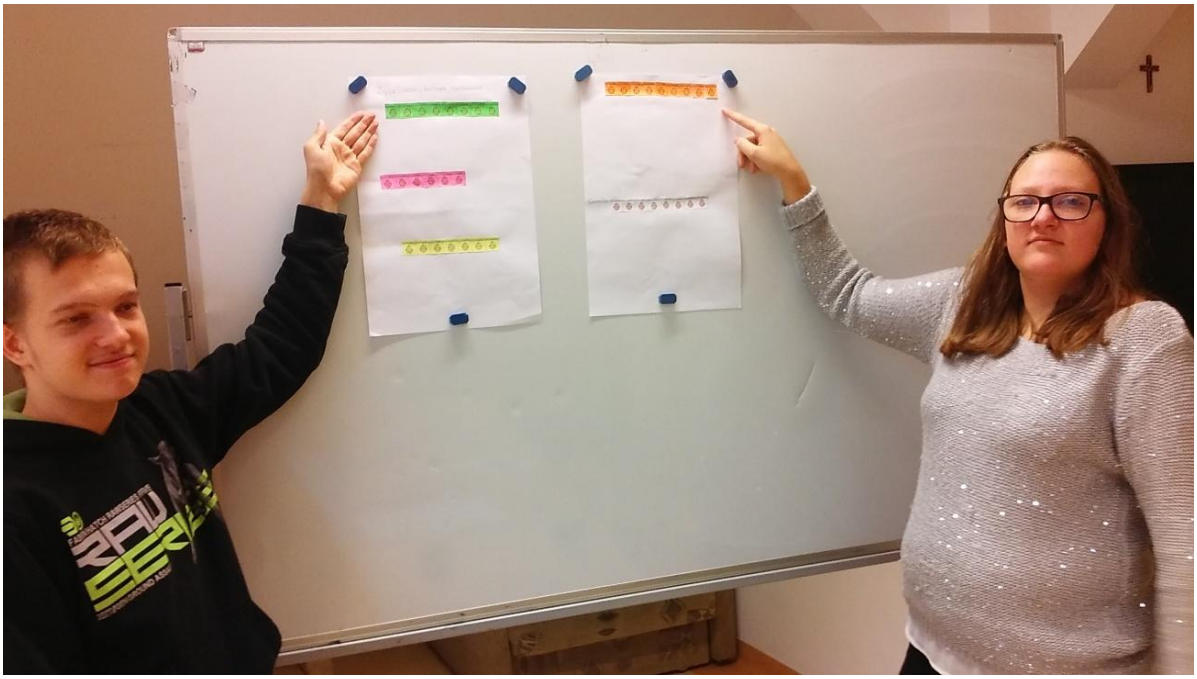
Uygulama tarihleri

Kasım - Aralık 2017

Grafik materyal







5.4.3.

Proje adı

ZİRVEDE KAL !

Üyeler

Patryk Dąbrowski

Magdalena Włodarz

Paulina Romanowska

Natalia Pietrzak

Özet

Proje, Liseye devam eden bir grup gence hitap etmektedir. Grupta yaklaşık 20 öğrenci bulunmaktadır. Öğrenciler üç farklı sınıfa devam etmekte olup, en az bir yıldır birbirlerini tanımaktadırlar (bazıları daha uzun). Projenin amacı öğrencilerde hırsı artırmak ve özgüveni yükseltmektir. İsteyen herkesin, öğrenme çıktılarını geliştirebileceğini düşünmekteyiz. Zira, teknolojinin hakim olduğu bir dönemde yaşıyoruz.

Yaşam tarzı değişiyor; insanlar sadece sınavları geçmek ve yoluna devam etmek için mümkün olduğu kadar az çabayla hızlı bir sonuca ulaşmayı hedefliyor. Bu problem oldukça yaygındır. Sonuç olarak, insanlar çeşitli faaliyetlere katılma konusunda daha düşük motivasyon veya yetersiz katılım (örneğin geç kalmaktadır) eğilimi göstermektedir ki, bu sorun gelecekte de iş hayatındaki bir sorun olarak karşımıza çıkacaktır. Bu nedenle, öğrencileri hırslarını ve motivasyonlarını artırmayı desteklemek istiyoruz. Projenin amacı, şimdi ya da yakın gelecekte kötü sonuçlardan kaçınmayı sağlayacak alışkanlıkları geliştirmektir. Oyunu katılımcılar için çekici kılmak ve onları cesaretlendirmek amacıyla ödüller ve sürprizler yer almaktadır. Tüm bilgiler mesajlaşma yoluyla Facebook'ta oluşturulan bir gruba gönderilecektir.

Bu bağlamda, aşağıdaki deneyi gerçekleştirdik:

1. 16 ila 20 yaş arası üç sınıfın seçimi

2. Oyun kurallarının tanıtımı (aktivite tablosu, ikramiye, iş kontrolü, ödüller)

3. Oyunun gidişatını belirleme (toplantılar, tarihler, yerler)

4. Oyunun gözlemlenmesi, oyunun kontrol edilmesi veya değiştirilmesi

5. Oyun özeti, ödüller

6. Projenin değerlendirilmesi (gözlemlere, anketlere ve görüşmelere dayanarak)

Uygulama tarihleri

Kasım 2017 - Aralık 2017

Grafik materyal





6. GENÇLERİN UYGULAMALARI

6.1. İspanyol gençlerin projeleri

6.1.1.

Proje adı

NOCRIDA

Üyeler

Alejandro Wang

Alfredo Kopf

Iker Ispierto

Cristopher Miron

Nerea Peinado

Alexandra Prunescu

Özet

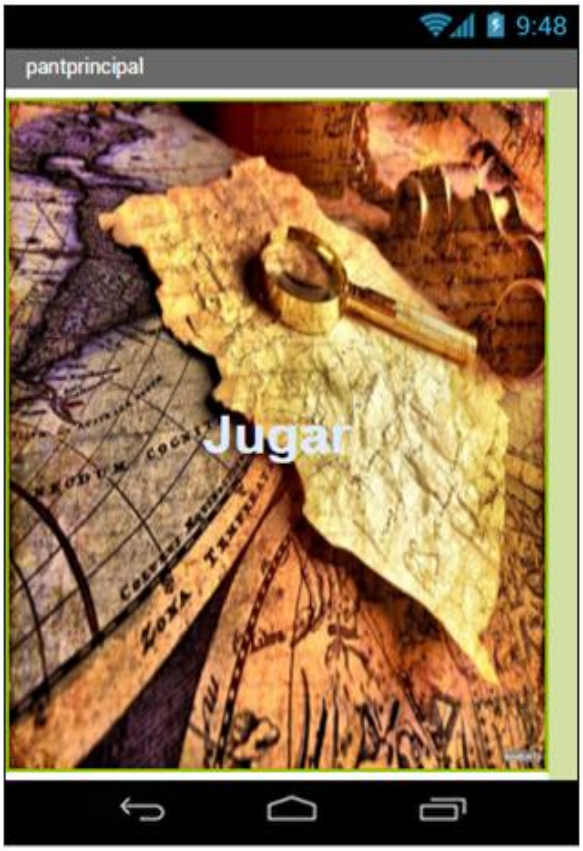
Projemiz, bir dizi bilgi birikimine sahip olmanız ve sorulara cevap vermeniz gereken seviyeleri içeren ve bu yolla edinilen bilgiyi daha uygun bir şekilde birleştiren bir uygulamanın oluşturulmasından oluşmaktadır.

Üç farklı oyuncu tipini hedefledik:katiller, başarı-odaklılar ve sosyalleşmeciler.

Bir forum açacağız ve bu şekilde bu tür oyuncuları çekeceğiz. Temel amaç, sosyalleşmecilerin forumdaki diğer kullanıcıları ile sosyalleşebilmelerini sağlamaktır. Başka bir amaç da, katilleri forumda saflara katmaktır. Başarı-odaklılar için ise bir dizi başarı ekleyeceğiz.

Uygulamamız tek bir konu üzerine –tarih üzerine- odaklanmakta olup, çeşitli bölümlerden oluşmaktadır. Her bölümde, öğretilecek konu ile ilgili özet, okuduğunu anlama soruları yer almakta; bir bölümde yer alan soruları doğru yanıtlamaksızın bir sonraki bölüme geçilememektedir. Oyuncu bir bölümü başarıyla geçerse, sonraki bölümün kilidini kaldırabilecek ve diğer bölüme geçebilecektir.

Grafik materyal





6.1.2.

Proje adı

MATEMATİK ÜLKESİ

Üyeler

Nossaiba Saber Boudchar

Raúl López del Valle

Laura Sanz Suárez

Álvaro Garcia Muñoz

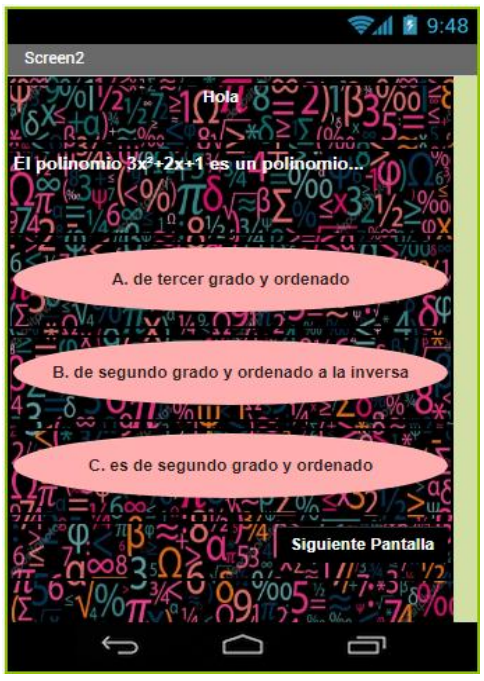
Stephy Guacoyante

Özet

Uygulama oyun yoluyla matematik öğrenmeden ibarettir. Temel amaç, matematiği daha cazip bir konu haline getirerek, dördüncü sınıf öğrencilerinin matematiğe yönelik motivasyonunu arttırmaktır.

Oyuna katılımın sürekliliğini sağlamak için ödül sistemi kullanılacaktır. Buna göre, katılımcı her doğru cevap için 10 puan alacaktır. Katılımcı ayrıca, her tamamlandığı seviye için bir rozet kazanacaktır.

Grafik materyal





6.2. Italyan gençlerin projeleri

6.2.1.

Proje adı

DÜNYA VATANDAŞI

Üyeler

Dimitra Gurduiala

Lara Pachioli

Vladic Ciccotosto

Fiorenzo Tittaferrante

Valerio Desiati

Özet

Bu proje, öğrencilerin derslerini kolaylaştırmak; gençleri dilleri ve kültürleri öğrenmeye teşvik ederek çok kültürlü bir dünya vatandaşı olmaları yönünde motive etmek üzere, tipik oyun öğelerini kullanan bir Mobil Uygulama geliştirmekten oluşmaktadır.

Buna göre; öğrenciler, günümüzde Avrupa kültüründe önemli olan, Latince ve Yunanca gibi antik dilleri de içeren dil öğrenmek kurslarına başlayacaklardır. Bu kurslar, aynı zamanda Avrupa Vatandaşlığı'nı tanıtma işlevi de görecektir.

Temel Amaçlar:

- Gençlerin yurt dışında yaşama ve daha rahat seyahat etme imkanlarını geliştirmek

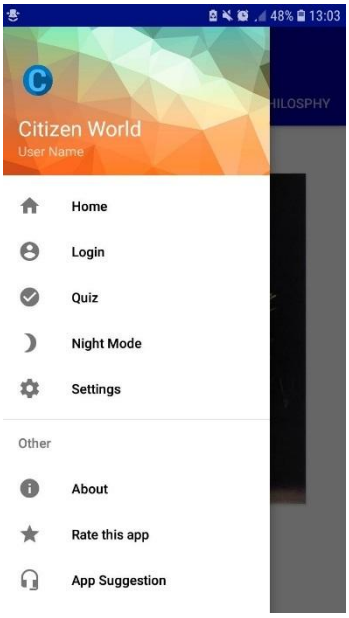
- zihinsel esnekliği geliştirmek

- çeşitli kültürleri tanıma konusunda gençleri motive etmek

- aktif yurttaşlık konusunda gençleri motive etmek

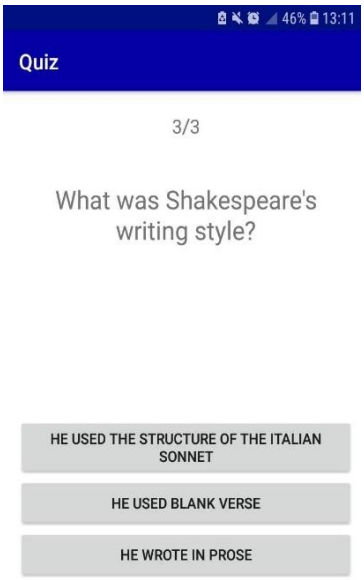
- Avrupa Vatandaşlığını teşvik etmek

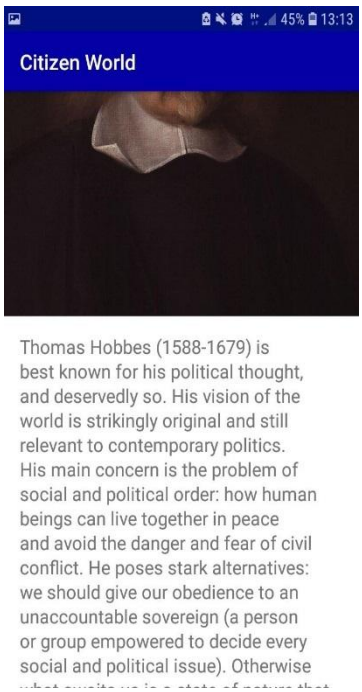
Grafik materyal











6.2.2.

Proje adı

ACİL SERVİS – ONLINE İLK YARDIM KURSU

Üyeler

Alice Del Casale

Alessia Buttiglieri

Rebecca Acconcia

Mihai Eusobiu Trifan

Vlad Constantin Mihal

Özet

Bu projeyi uygulamaya karar verdik, çünkü ilk yardım işemlerinin önemli olduğunu, ancak öğrenciler ve gençler tarafından iyi bilinmediğini düşünüyoruz.

Bu nedenle, Oyun öğelerinden ve oyunlaştırmadan yararlanarak, giderek zorlaşan durumlar için ilk yardımın ana prosedürleri öğreten bir kurs ile ACİL SERVİS adında bir akıllı telefon uygulamasıgeliştirdik.

Temel amaçlar:

- Gündelik yaşamdaki tehlikeli durumlarla başedebilmek için gerekli temel ilk yardım prosedürleri bilgisini kazandırmak;

- İlk yardım konusunu genç öğrenciler için video ve oyun ögeleri ile kolaylaştırmak;

- Gençlerin genellikle görmezden geldikleri bu konuyla ilgili farkındalığı arttırmak;

- Gönüllülük çalışmalarına gençlerin ve öğrencilerin ilgisini artırmak.

Bu amaçları, hem bir oyun hem de bir kurs olan ve en fazla 3 ay sürecek çevrimiçi bir ağ aracılığıyla gerçekleştireceğiz. Görevler, seviyelere ayrılacak ve her bir seviye artan zorluklarla birlikte potansiyel olarak tehlikeli bir duruma karşılık gelecektir. İlk yardım prosedürleri, öğrencilere, ana karakterini genç bir çocuğun canlandırdığı bir hikaye aracılığıyla ve video kullanılarak öğretilecektir. Bilgi düzeyi, bir sınav ile test edilecek; sınav sonuçları bir skor tablosuna dahil edilerek, her oyuncuya belirli bir miktarda puan verilecektir. Liderlik tablosu, tüm katılımcıları içerecektir.

Grafik material



6.2.3.

Proje adı
SPOR VE FİZİK. BU OYUN!

Üyeler
Sara Gallo
Chiara Lauditi
Federica D´Andreamatteo
Fabiola Rossi
Vladut Bobeica
Erika Gualteri
Nicolò Maccione

Özet

Uluslararası eğitime ilişkin güncel çalışmalar, öğrencilerin bilimsel beceriler, fen, teknoloji, mühendislik ve matematiğin temel kavramları ile ilgili ciddi eksiklikleri olduğuna vurgu yapmaktadır. Ancak küreselleşmiş iş piyasası bu tür becerileri gerektirmektedir.

STEM Eğitimi, disiplinler arası bir yaklaşımla bu disiplinlerin öğretilmesi kavramına; yaparak öğrenme ve işbirliğine dayalı öğrenme ve öğretme ilkelerine dayalı bir eğitim programıdır.

Öğrencilerin okulda bilimsel konuları araştırmaya teşvik edilmeleri gerektiğini düşünüyoruz, hızlı bir şekilde öğrenmenin bir yolu da zevk almaktır.

Bilimsel bir liseye devam ediyoruz ve en nefret edilen ders Fizikken, en eğlenceli bulunan ders Beden eğitimidir.

Çözüm, Beden eğitimi dersleri ile Fizik derslerini bir bütün haline getirmek olabilir. Zira, yapılan her spor, temelde fizik bilgisini de gerektirir.

Projemiz, mobil cihazlar için çeşitli seviyelerdeki bir App Oyunundan oluşmakta olup, çeşitli sporlarda karşılaşılan tipik durumlara uygulanan çeşitli fizik konularıyla ilgili problemler içermektedir. Örnek olarak, Mundial 2018'in finalinde, gol atmak ve Dünya Kupasını kazanmak isteyen bir futbolcunun ihtiyacı duyacağı gücün ve açının hesaplanması…vb.

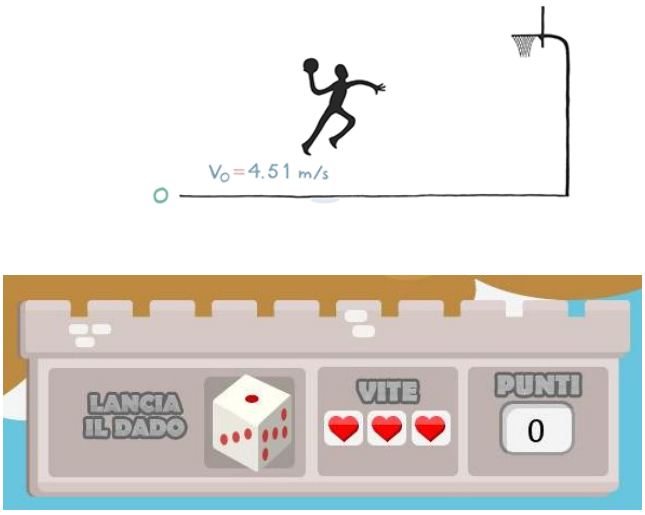
Yani, herhangi bir video oyununda olduğu gibi, aşmanız gereken birkaç seviye vardır. Oyundaki problemleri çözerek, size oyuna devam etme ve turnuvayı kazanma şansı veren paralar ve puanlar kazanırsınız.

Temel amaçlar:

- Gençlerin bilim, teknoloji, mühendislik ve matematik gibi temel kavramlara ilişkin becerilerini geliştirmek;
- Gençlerin fiziksel yeteneklerini ve yetkinliklerini geliştirmek;
- Gençlerin ve öğrencilerin bilimsel çalışmalara olan ilgisini arttırmak.

Grafik materyal





6.2.4.

Proje adı

DANTE İÇİN DİLBİLGİSİ

Üyeler

Matteo Brunetti

Marco Di Virgilio

Diana Karmanschi

Gaetano Lella

Jacopo Decoroso Boschetti

Francesco Tartaglia

Marco Boschetti

Özet

Gençler arasında giderek büyüyen bilgisizliği ortadan kaldırmak için bu projeyi uygulamaya karar verdik.

Oyunun amacı, giderek zorlaşan oyun seviyeleri ile İtalyan dilindeki yaygın hataları ortadan kaldırmaktır. Oyunun kahramanı canlandıran Dante Alighieri, geçmişten gelerek, oyuncunun imla kurallarına uymasına yardımcı olmaktadır.

Temel amaçlar:

- İtalyanca dil bilgisini geliştirmek
- İtalyanca dilbilgisinde sıkça yapılan hatalarını azaltmak

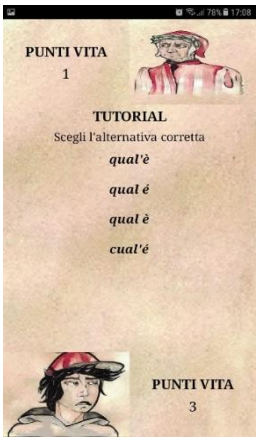
Bu amaçlara, oyunlaştırma ve yaygın eğitim yöntemlerine dayanan bir oyunla ulaşacağız. Oyun seviyelerden oluşacak ve her bir seviye, İtalyancada sıkça yapılan dilbilgisi hatalarını içeren bir duruma karşılık gelecektir. Öğrenciler, bir dizi video ve iki ana karakterin – Mario adında genç bir çocuk ve Dante - başından geçen maceralar sayesinde İtalyanca dilbilgisine ilişkin bilgilerini arttıracaklardır. Bilgi daha sonra bir sınav ile test edilecek ve sonuçlar bir skor tablosuna dahil edilerek puan verecektir. Lider tablosu tüm katılımcıları içerecektir.

Grafik materyal

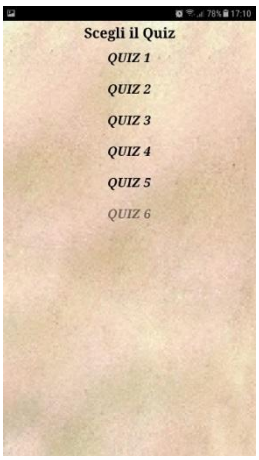




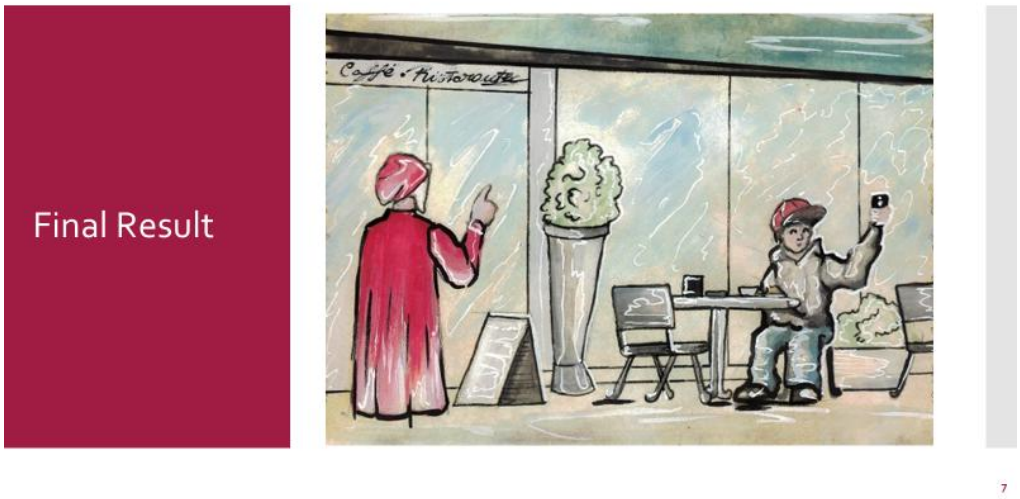












6.3. Polonyalı gençlerin projeleri

Proje adı

SESSİZLİĞİN DÜNYASI – EĞİTİM

Üyeler

Emilia Brzeska

Przemysław Mąkosa

Joanna Suchecka

Zuzanna Szeliga

Adrian Wiśnios

Summary

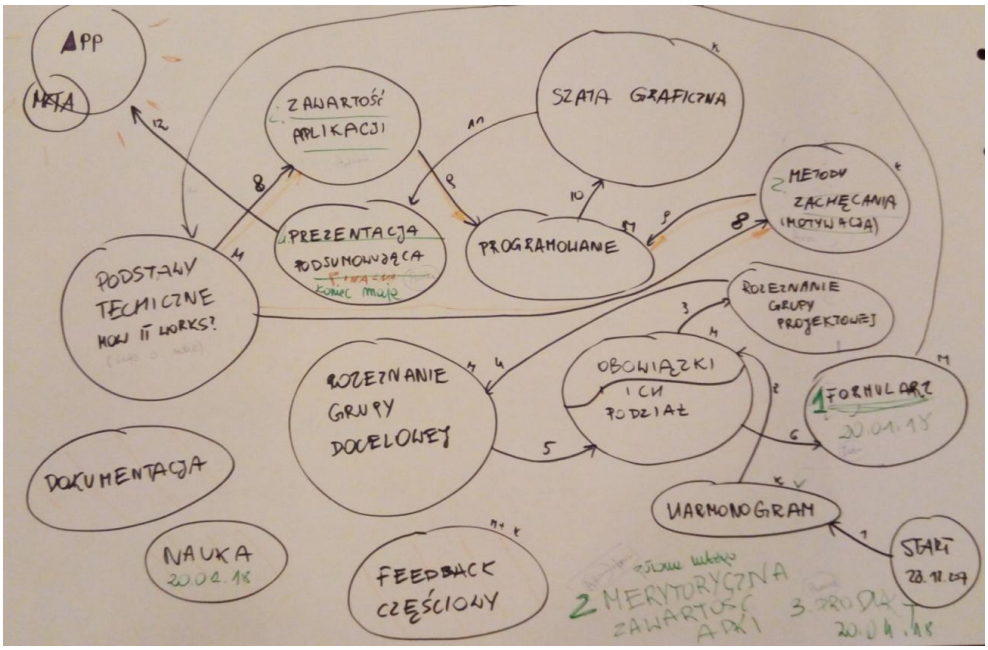
Polonyalı bir grup olarak, bu projeye henüz pek farkına varılmayan bir sorun olarak işitme engellilerin Lehçe'yi öğrenmeye dair motivasyon eksikliği konusunu ele aldık. Ek olarak, programlama konusundaki bilgimizi genişletmek ve iletişim becerilerimizi geliştirmek istiyoruz. Esas amacımız, çevremizdeki insanları etkilemek ve gelecekte onlar için yararlı olabilecek araçlar yaratmaktır.

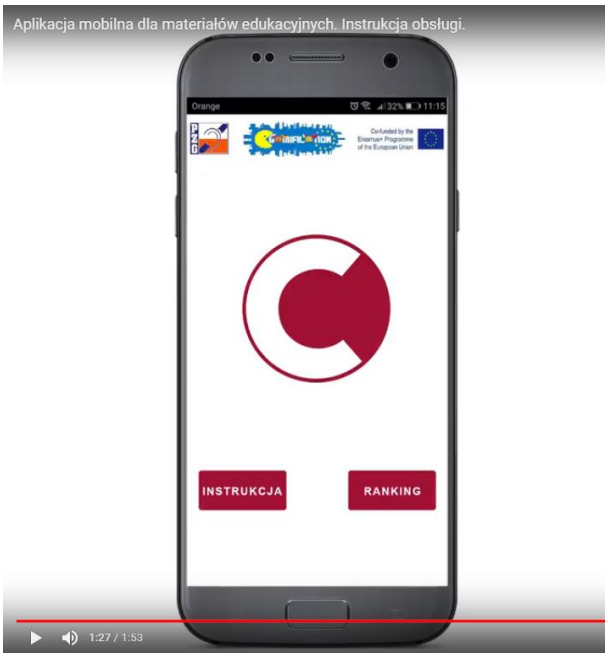
Üzerinde çalışmakta olduğumuz bu uygulama, özellikle seçilen referansların Polonya İşitme Engelliler Derneği tarafından kamuya duyurulduğu web sitesine bağlanacaktır. Bu web sitesine erişimi basitleştirmeyi ve kullanıcılarının en yeni kaynaklarla güncel

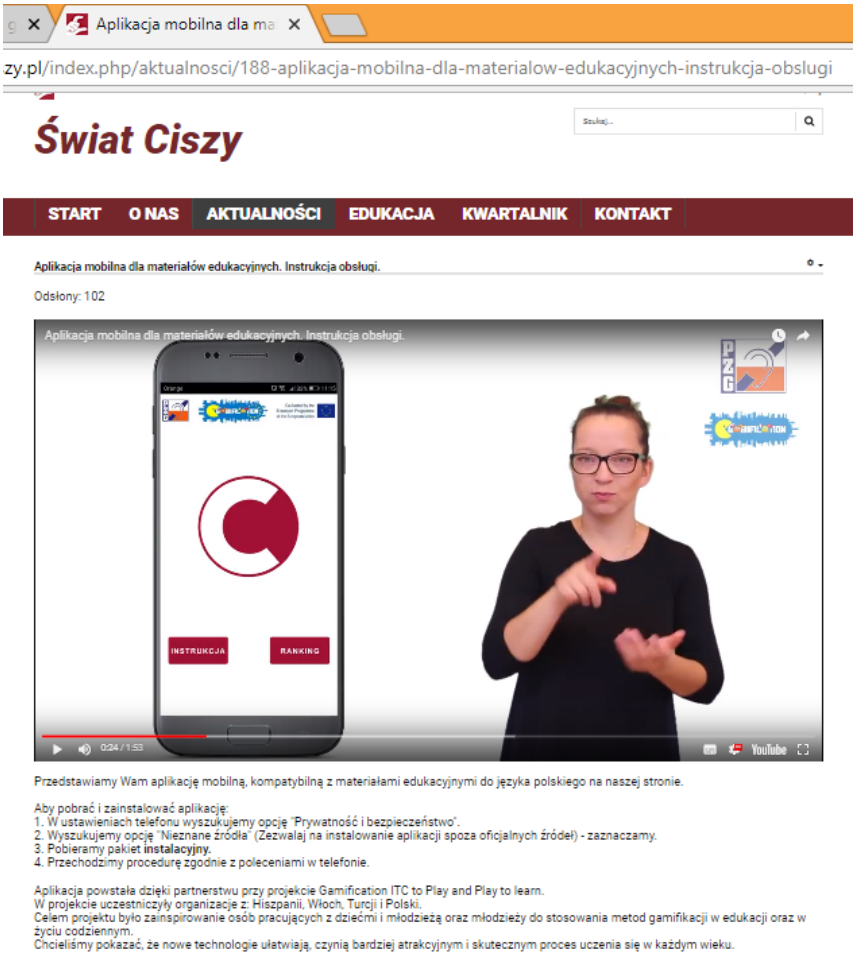
kalmasını sağlamayı amaçlıyoruz. Bunu başarmak için, katılımcıları öğrenmeye ve bir amaç edinmeye istekli tutmak için tasarlanacak olan hatırlatmalar ve oyunlaştırma yöntemlerini tasarlamayı istiyoruz. Hedef grubumuz 21 yaşın altındaki kişilerdir. İşte bu yüzden birçok görsel detayı ve unsuru uygulamak istiyoruz.

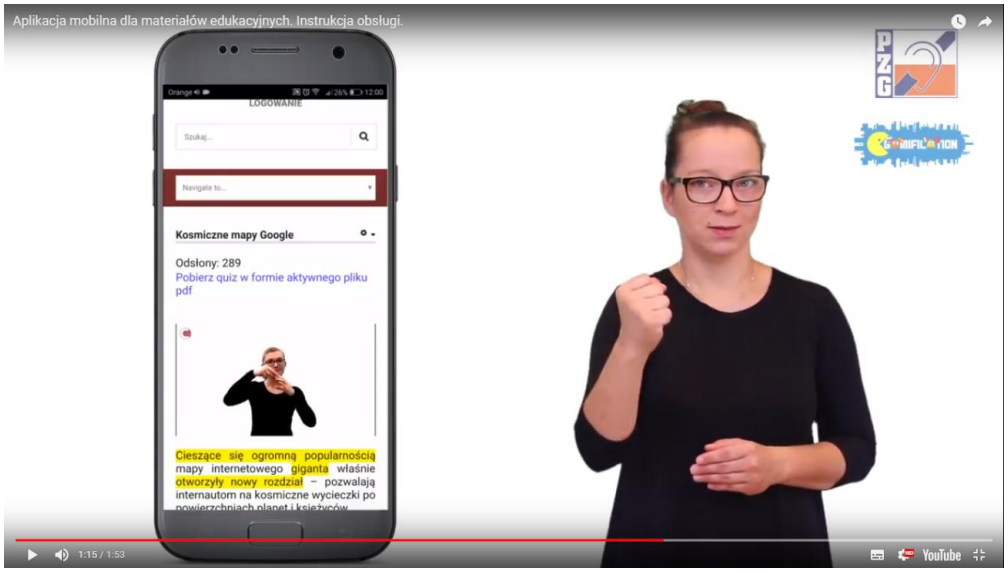
Engelli insanlarla çalıştığımızdan, uygulamamızı değiştirmek için doğru yolu seçmek amacıyla bu grubu ve davranışlarını tanımak istedik. Bu doğrultuda, uygulamayı beklentilerine uyarlamamıza yardımcı olabilecek spesifik sorular hazırladık.

Grafik materyal






Aplikacja mobilna dla ma
zy.pl/index.php/aktualnosci/188-aplikacja-mobilna-dla-materialow-edukacyjnych-instrukcja-obslugi
Świat Ciszy
START
O NAS
AKTUALNOŚCI
EDUKACJA
KWARTALNIK
KONTAKT
Aplikacja mobilna dla materiałów edukacyjnych. Instrukcja obsługi.
Odsłony: 102
Aplikacja mobilna dla materiałów edukacyjnych. Instrukcja obsługi.
INSTRUKCJA
RANKING
0:24 / 1:53
YouTube
Przedstawiamy Wam aplikację mobilną, kompatybilną z materiałami edukacyjnymi do języka polskiego na naszej stronie.
Aby pobrać i zainstalować aplikację:
1. W ustawieniach telefonu wyszukujemy opcję "Prywatność i bezpieczeństwo".
2. Wyszukujemy opcję "Nieznane źródła" (Zezwalaj na instalowanie aplikacji spoza oficjalnych źródeł) - zaznaczamy.
3. Pobieramy pakiet instalacyjny.
4. Przechodzimy procedurę zgodnie z poleceniami w telefonie.
Aplikacja powstała dzięki partnerstwu przy projekcie Gamification ITC to Play and Play to learn.
W projekcie uczestniczyły organizacje z: Hiszpanii, Włoch, Turcji i Polski.
Celem projektu było zainspirowanie osób pracujących z dziećmi i młodzieżą oraz młodzieży do stosowania metod gamifikacji w edukacji oraz w życiu codziennym.
Chcieliśmy pokazać, że nowe technologie ułatwiają, czynią bardziej atrakcyjnym i skutecznym proces uczenia się w każdym wieku.


Aplikacja mobilna dla materiałów edukacyjnych. Instrukcja obsługi.
LOGOWANIE
Szukaj...
Navigate to...
Kosmiczne mapy Google
Odsłony: 289
Pobierz quiz w formie aktywnego pliku pdf
Cieszące się ogromną popularnością mapy internetowego giganta właśnie otworzyły nowy rozdział – pozwalają internautom na kosmiczne wycieczki po
1:15 / 1:53
YouTube

6.4. Türk gençlerinin projeleri

Proje kapsamında çocuk evlerinde bulunan 13-18 yaş grubu çocuklardan, İngilizce ve MS Office programı hakkında temel bilgi düzeyine sahip 17 çocuğa Scratch Programı ile kodlama eğitimi verilmiştir.

Kodlama eğitiminin etkililiğini ve çocukların kodlama konusundaki öz yeterlik algılarını değerlendirmek üzere ön-test son test araştırma deseni kullanılmıştır. Sonuçlar, katılımcıların neredeyse tamamının eğitim sürecinden olumlu yönde etkilendiğini göstermiştir.

Katılımcıların tamamı kadın olup ortalama yaş ort=15.65 (yaş ranjı=13-19) olarak ölçülmüştür. Çocukların eğitim düzeyi 6.sınıf ile 12.sınıf arasında değişmektedir.

Kodlama bilgisinin düzeyi ile ilgili olarak, katılımcıların 2'si okuldaki Bilişim kursu kapsamında temel düzeyde kodlama bilgisine sahip olduğu; 15 çocuğun ise geçmişte herhangi bir kodlama eğitimi görmemiş olduğu gözlenmiştir.

Sonuçlar, katılımcıların hemen hemen hepsinin, kodlama becerilerini kullanabilmeye ilişkin olarak, eğitim öncesinde olumsuz yanıt verdikleri test maddelerine, eğitimden sonra olumlu yanıt verdiğini,

Testte, Scratch'teki beceri seviyesi iki kısımda incelenmektedir: Temel bilgiyi ölçen maddeler ve gelişmiş bilgiyi ölçen maddeleri. Eğitim sonrası koşulda, katılımcıların hemen hepsi temel bilgi ile ilişkili maddelere olumlu yanıt vermiştir (% 82-% 84). İleri düzey kodlama bilgisini ölçen maddelere ise, katılımcıların yarısından fazlası (% 64-% 70) olumlu cevap verilmiştir. Gelişmiş beceriler, dile ve bunu yapma pratiğine bağlı olarak kazanılabilecek becerilerdir. Bu bağlamda, katılımcıya, uygulama becerilerini ve teorik bilgileri içeren materyalleri geliştirmek için basit egzersizler verilmiştir.

Gençler halen uygulamalı kodlama eğitimlerine devam etmektedirler, ancak daha fazla alıştırma yapmaları gerekmektedir.

Kodlama eğitimine katılan gençler aşağıda sıralanmıştır:

- Hatice Hazal Karabüber
- Rojin Doğan
- Meryem Kenger
- Fatmanur Günay
- Fatma Akbıyık
- Melise Erol
- Buse Tokay
- Gamze Yücekaya
- Gamze Turhan
- Cemrenur Aysegul Uysal

- Nazlı Kocak

- Berivan Erdenci
- Pelin Güler
- Ozlem Demir
- Meryem Kaya
- Lale Beren Saıkaya
- Gonca Yaren Sarıkaya

7. GENÇLİK VE EĞİTİM ALANINA İLİŞKİN AB FAALİYETLERİ

7.1. ERASMUS+

7.1.1. ERASMUS+ NEDİR?

Erasmus+ eğitim, öğretim, gençlik ve spor faaliyetlerini destekleyen bir AB programıdır. 4,7 milyar Euroluk bütçesi ile 4 milyondan fazla Avrupalı için eğitim, öğrenim, deneyim kazanma ve yurtdışında gönüllülük imkânları sağlamaktadır.

2020'ye kadar sürecek olan Erasmus +'ın sunduğu fırsatlar, yalnızca öğrencilerle sınırlı değildir. Önceki yedi programı birleştirmesi ile çok çeşitli birey ve kuruluşlar için fırsatlar sunmaktadır.

Bireyler: Erasmus + her yaştan insan için fırsatlar yaratmakta, farklı ülkelerdeki kurum ve kuruluşlarda bilgi ve deneyimlerini geliştirmelerine ve paylaşmalarına yardımcı olmaktadır.

7.1.2. Amaçları:

Erasmus + 'nın amacı, Avrupa 2020 büyüme, istihdam, sosyal eşitlik ve içerme stratejisine ve AB'nin eğitim ve öğretim için stratejik çerçevesine ET2020'nin hedeflerine katkıda bulunmaktır.

Erasmus + ayrıca, ortaklarının yükseköğrenim alanındaki sürdürülebilir gelişimini teşvik etmeyi ve AB Gençlik Stratejisi'nin hedeflerine ulaşmaya katkıda bulunmayı amaçlamaktadır.

Program tarafından ele alınan başlıca konular şunlardır:

- Özellikle gençler arasında işsizliğin azaltılması
- Özellikle işgücü piyasasının gerektirdiği yeni beceriler ve beceriler için yetişkin öğreniminin teşvik edilmesi.
- Gençleri Avrupa demokrasisine katılmaya teşvik etmek
- İnovasyon, işbirliği ve reformun desteklenmesi
- Erken okul terkinin azaltılması
- AB'nin ortak ülkeleriyle işbirliği ve hareketliliği teşvik etmek

7.1.3. Bireyler için Fırsatlar

Yaklaşık 30 yıldır AB, üç milyondan fazla Avrupalı öğrencinin çalışmalarını başka bir yükseköğretim kurumunda veya Avrupa'daki bir kuruluşta geçirmelerine olanak sağlayan Erasmus programını finanse etmektedir.

Erasmus +, herkese bu tür fırsatları sağlamaktadır - öğrenciler, çalışanlar, kursiyerler, öğretmenler, gönüllüler ve daha fazlası. Sadece Avrupa ya da Avrupalılarla ilgili değil - Erasmus + ile dünyanın dört bir yanından insan fırsatlara erişebiliyor.

Öğrenciler: Yurtdışında okumak Erasmus + 'nın merkezi bir parçasıdır ve daha sonraki iş fırsatları üzerinde olumlu bir etkiye sahip olduğu gösterilmiştir. Dil becerilerini geliştirmek, kendine güven ve bağımsızlık kazanmak ve kendinizi yeni bir kültüre sokmak için de bir şanstır.

Personel (eğitim): Erasmus + ile hem öğretimde hem de öğretim dışı kapasitelerde eğitimde çalışan personele eğitim fırsatları sunulmaktadır. Yurtdışında eğitim süreleri, işbaşı, gözlem dönemi veya yurtdışında özel eğitim kurslarından oluşabilmektedir.

Gençler: Erasmus + tüm gençlere açıktır, sadece şu anda eğitime veya eğitime kayıtlı olanlara değil. Erasmus + ile, Avrupa çapında ve ötesinde gönüllü olabilir veya yurtdışında bir gençlik değişimine katılabilirsiniz.

Personel (öğretim): Erasmus + ile yurtdışında bir eğitim kurumunda zaman zaman geçirmek için fırsatlar mevcuttur. Bu fırsatlar hem eğitim sektöründe çalışan personel hem de bilgi ve deneyimlerini paylaşmaya davet edilen sektörün dışında çalışan bireyler için kullanılabilir.

Stajyerler: Erasmus +, yurt dışında staj imkanı sayesinde, iş hayatı için değerli deneyimler kazanmanıza yardımcı olur. Erasmus + staj olanakları, yükseköğrenim öğrencileri ve yeni mezunlar ile mesleki eğitim-öğretim öğrencileri ve çıraklar için kullanılabilir.

Gençlik çalışanları: Erasmus +, gençlik çalışanlarının mesleki gelişimlerini yurt dışında eğitim veya ağ kurma dönemleri aracılığıyla destekler. Yurt dışındaki süreç, ilgili kurumlarda eğitim kursları, çalışma ziyaretleri, işbaşı/gözlem dönemlerini ve daha fazlasını içerebilir.

7.1.4. Kurumlar için fırsatlar

Erasmus + 'ta yer almak isteyen kuruluşlar, yenilikçi çıktılar ya da değişim üretmek için, personelinin mesleki becerilerinin stratejik olarak geliştirilmesi, organizasyon kapasitesinin geliştirilmesi ve diğer ülkelerden kuruluşlarla uluslararası işbirlikçi ortaklıkların oluşturulması da dâhil olmak üzere bir dizi geliştirme, ağ oluşturma ve iyi uygulama alış verişi faaliyetinde bulunabilir.

Ek olarak Erasmus +, kuruluşlar öğrenciler, eğitim personeli, kursiyerler, çıraklar, gönüllüler, gençlik çalışanları ve gençler için öğrenim hareketliliği fırsatlarını kolaylaştırır. İlgili kuruluşların kazanımları arasında uluslararası düzeyde daha yüksek bir kapasiteye, daha iyi yönetim yöntemlerine, daha fazla finansman imkânlarına ve projelere erişim elde etmenin; projelerin hazırlanması, yönetilmesi ve takibi için daha fazla olanak sağlamanın yanında, katılımcı kuruluşlardaki öğreniciler ve personel için daha cazip bir fırsat portföyü elde etmek de yer almaktadır.

7.1.5. ANA EYLEMLER

- **Ana Eylem 1: Bireylerin öğrenme hareketliliği**

Key Action 1 aims to encourage the mobility of students, staff, volunteers, youth workers, and young people. Organizations can arrange to send or receive students

and staff to or from participating countries, as well as organize teaching, training, learning and volunteering activities.

- **Ana Eylem 2: Yenilik ve İyi Uygulamaların Değişimi için İşbirliği**

Ana Eylem 2, beş ana faaliyetle eğitim, öğretim ve gençlik sektörlerini geliştirmek üzere tasarlanmıştır:

Sektördeki yenilikleri desteklemek için stratejik ortaklıklar ve işbirliğini, akran-öğrenmeyi ve deneyim paylaşımını teşvik etmek için ortak girişimler.

Bilgi İttifakları, işletmelerle birlikte ve ötesinde yükseköğrenim yoluyla inovasyonu teşvik etmek ve bunun ötesinde, öğretme ve öğrenmeye yeni yaklaşımlar, eğitimde girişimcilik ve Avrupa'daki yükseköğretim sistemlerinin modernleştirilmesine katkıda bulunur.

Sektör Becerileri İttifaklar, beceri boşluğu ile mücadele etmek ve mesleki eğitim ve öğretimin işgücü piyasası ihtiyaçları ile daha iyi uyumunu sağlamak için. Mesleki Eğitim ve Öğretimi modernize etme, bilgi alışverişi ve en iyi uygulamaları değiştirme, yurtdışında çalışmalarını teşvik etme ve yeterliliklerin tanınmasını artırma fırsatları vardır.

Ortak Ülkelerde yükseköğretimin modernizasyonunu, erişilebilirliğini ve uluslararasılaşmasını desteklemek için yükseköğretim alanında kapasite geliştirme projeleri.

Gençlik alanında gençlik çalışmaları, yaygın eğitim ve gönüllü çalışmaların gelişimini desteklemek ve ortak ülkelerle yaygın öğrenme fırsatlarını desteklemek için gençlik alanında kapasite geliştirme projeleri

- **Ana Eylem 3: Politika Reformuna Destek**

Ana Eylem 3, eğitim, öğretim ve gençlik alanlarındaki bilgi birikimini geliştirmenin yanında, gençlerin demokratik yaşama katılımını, özellikle politika yapıcılar ile yapılan tartışmalar aracılığıyla arttırmayı amaçlamaktadır.

- **Jean Monnet**

AB ve politikaları hakkında öğretim, araştırma ve politika tartışması fırsatları

- **Spor**

Spor ve fiziksel aktiviteyi geliştirmek için ortak faaliyetler oluşturmak ve uygulamak, spor alanında yenilikçi faaliyetleri belirlemek ve uygulamak ve spora katılımı arttırmak için kar amacı gütmeyen etkinlikleri yönetmek üzere tasarlanmıştır.

7.1.6. Çıktılar

Erasmus + 'nın sonuçları, raporların ve istatistiklerin tamamı, program tarafından finanse edilen girişimlerin çoğunun yanı sıra iyi uygulamaların ve başarı öykülerinin de yer aldığı Erasmus + Projeler Platformu'nda mevcuttur.

7.1.7. İstatistikler

Erasmus + istatistiklerine "istatistikler" sayfasından ulaşılabilir.

ET2020 kriterlerine yönelik ilerlemeye ilişkin bilgiler Eğitim ve Öğretim İzleyicisinden alınabilir.

ET2020 kriterlerine yönelik ilerleme, bir dizi interaktif harita ile de görülebilir.

Benzer şekilde, Avrupa'daki gençlerin durumu hakkında bilgi Gençlik Monitörü'nde bulunabilir.

7.1.8. Raporlar

Erasmus + Programı, 2017'de tamamlanması planlanan bir ara dönem değerlendirmesinin konusu ve 2020'de programın tamamlanmasını takiben yayınlanacak bir etki çalışmasıdır.

Erasmus programının tamamlanmasını takiben, programın çıktılarını vurgulayan bir etki çalışması 2014 yılında yayınlanmıştır.

7.1.9. Kimler yer alabilir?

Erasmus + birçok kişi ve kuruluşa açıktır; ancak uygunluk durumu eylemden eyleme ve ülkeden ülkeye değişir.

Bireyler, Erasmus + tarafından finanse edilen fırsatların çoğuna katılabilir, ancak çoğu birey bunu programda yer alan bir kuruluş aracılığıyla yapmak durumundadır. Bireylerin ve örgütlerin programa uygunluğu, içinde yaşadıkları ülkeye bağlıdır.

Uygun ülkeler, Program ülkeleri ve Ortak ülkeler olmak üzere iki gruba ayrılır. Program ülkeleri, Erasmus + 'ın tüm eylemlerine uygun olmasına rağmen, Ortak ülkeler yalnızca bazı eylemlere katılabilir ve bu katılım belirli koşullara tabidir.

Uygunluk hakkında daha fazla bilginin yanısıra, başlıca fırsatlar (hem bireyler hem de kuruluşlar için) Program Kılavuzunda mevcuttur.

7.1.9. Nasıl Yönetilmektedir?

Erasmus+ programı, Avrupa Komisyonu (AB'nin yönetim organı), Eğitim, İşitsel-Görsel ve Kültürel Yürütme Ajansı (Education, Audiovisual, and Culture Executive Agency: EACEA), program ülkelerindeki Ulusal Ajanslar ve partner ülkelerdeki Ulusal Ofisler tarafından yönetilektedir.

Avrupa Komisyonu:

Avrupa Komisyonu aşağıdaki konuların tamamının yönetimini ele almaktadır:

- Bütçe yönetimi
- Önceliklerin belirlenmesi
- Programın hedeflerini ve kriterlerini tanımlama
- Uygulamanın izlenmesi ve rehberlik
- Programın izlenmesi ve geliştirilmesi

Avrupa Komisyonu Eğitim, Görsel-İşitsel ve Kültür Yürütme Ajansı (EACEA), aşağıdakileri de içeren programın “merkezi” unsurlarını yönetmekten sorumludur:

- Programı ve fırsatları tanıtmak
- Teklif çağrılarının başlatılması
- Hibe taleplerinin gözden geçirilmesi
- Taahhüt ve izleme projeleri
- Sonuçlara ilişkin iletişimi sağlamak

EACEA ve Komisyon, Erasmus+ tarafından desteklenen diğer unsurları ve ağları yürütmenin ve finanse etmenin yanı sıra, çalışmalar ve araştırmalar da gerçekleştirir.

Erasmus+ yönetimine ilişkin ayrıntılı bilgiye Avrupa Komisyonu tararndan yayınlanan Çalışma Programları Yıllığından ulaşılabilmektedir.

Ulusal Ajanslar:

AB ülkelerinde, Komisyon Erasmus + yönetim işlevlerinin çoğunu Ulusal Ajanslara devretmektedir. AB dışında ve özellikle yükseköğretim alanında, bu rol Ulusal Erasmus + Ofisleri tarafından gerçekleştirilir.

Komisyon, programın “merkezi olmayan” faaliyetlerini yönetmek için bu fonları kullanan Ulusal Ajanslara finansman sağlamaktadır. Bu durum, Ajansların programı ulusal eğitim, öğretim ve gençlik sistemlerine uyacak şekilde uyarlamalarına olanak sağlar.

Ulusal Ajanslar şunlardan sorumludur:

- Program hakkında bilgi vermek
- Bulunduğu ülkede sunulan başvuruları gözden geçirme
- Programın ilgili ülkedeki uygulanmasının izlenmesi ve değerlendirilmesi
- Erasmus + 'da yer alan kişi ve kuruluşların desteklenmesi

- Programı ve faaliyetlerini yerel ve ulusal düzeyde tanıtmak

Bu Ajanslar ayrıca programın faydalanıcılarını başvuru aşamasından bir projenin sonuna kadar desteklemektedir. Ayrıca programın desteklediği alanlarda AB politikasını desteklemek için yararlanıcılarla ve diğer kuruluşlarla birlikte çalışırlar.

Ulusal Erasmus+ Ofisleri: AB dışında, Erasmus + 'ya yüksek öğretim alanında katılan ortak ülkelerde, Ulusal Ajansların çalışmalarının çoğu Ulusal Erasmus + Ofisleri tarafından yürütülmektedir. Bu ofisler, Erasmus + 'da yer almak isteyen herkes için odak noktasıdır ve aşağıdakilerden sorumludur:

- Program ve programa kimlerin katılabileceği hakkında bilgi vermek
- Potansiyel adaylara danışmanlık ve yardım
- Erasmus + projelerini izlemek
- Politika diyaloğunu, çalışmaları ve faaliyetleri destekleme
- Uzmanlar ve yerel yetkililerle temasları sürdürmek
- Politika gelişmelerini izlemek

Diğer Organlar:

Aşağıdakilerin de içinde bulunduğu programı destekleyen başlıca kuruluşlar:

- Eurydice Network – ulusal eğitim sistemine ve eğitim politikalarına ilişkin bilgi sağlar.
- eTwinning – okul yöneticileri için çeşitli araçlar, destekler ve hizmtler de sağlayan bir çevrimiçi işbirliği platformudur.
- EPALE – Yetişkin Eğitimi İçin Elektronik Platform (The Electronic Platform for Adult Learning in Europe: EPALE), sektörde yer alan uzmanlar ve profesyonellere yönelik bir topluluktur.
- Yükseköğretim Uzmanları Reform Ağı – politika gelişimi ve diyaloğunu desteklemek, Erasmus+ projeleri üzerine iletişim kurmak ve ortak ülkelere eğitim ve danışmanlık hizmeti sağlamak.

• Euroguidance – uygulayıcılar, eğitim ve istihdam alanındaki aktif politika yapıcılar için ulusal araştırma ve bilgi merkezleri ağı

• Ulusal Akademik Tanınırlık Bilgi Merkezleri (National Academic Recognition Information Centres: NARIC) – çalışmalara ilişkin öneri sağlamanın yanı sıra, diplomaların tanınırlığına ve çalışma periyodlarına ilişkin bilgi sağlamak

• Ulusal ECVET uzmanları takımları– Mesleki Eğitim ve Öğretim için Avrupa Kredi Sisteminin (European Credit System for Vocational Education and Training: ECVET) benimsenmesi, uygulanması ve kullanılmasının teşvik edilmesi.

• SALTO-Gençlik Araştırma Merkezleri – Erasmus + projeleri destekleyen ve Erasmus + ortak bulma aracına ev sahipliği yapan gençlik çalışmaları, eğitim ve ağ kaynakları ve etkinlikleri sağlamak.

• Eurodesk ağı – gençlere eğitim, öğretim ve gençlik fırsatları konularında bilgilendirme hizmeti sunmak.

• Youth Wiki – ulusal yapılara, politikalara ve eylemlere ilişkin bilgi sağlayarak gençleri desteklemek.

7.1.10. Ana Figürler

Genel hareketlilik fırsatları: 4 milyondan fazla kişi

Yüksek Eğitim: Yaklaşık 2 milyon öğrenci

Mesleki Eğitim ve Öğretim öğrencileri: Yaklaşık 650.000 öğrenci

Personel hareketliliği: Yaklaşık 800.000 öğretim görevlisi, öğretmen, eğitimci, Eğitim personeli ve Gençlik çalışanı

Gönüllü ve Gençlik Değişim Programları: 500.000'den fazla genç

Yüksek lisans kredisi garanti programı: Yaklaşık 200.000 öğrenci

Ortak Yüksek Lisans Dereceleri: 25.000'den fazla öğrenci

Stratejik Ortaklıklar: 125.000 okul, mesleki eğitim ve öğretim kurumları, yüksek ve yetişkin eğitim kurumları, işletmeleri birbirine bağlayan 25.000 civarında gençlik örgütü

Bilgi İttifakları: 150'den fazla yükseköğretim kurumu ve 150'den fazla kuruluş işletmesi

Sektör Becerileri İttifakları: 2000'den fazla mesleki eğitim ve öğretim sağlayıcısı ve 150'den fazla kuruluş işletmesi

7.2. EUROPASS

7.2.1. Europass Nedir?

Europass, bireylerin becerilerinin ve yeterliliklerinin Avrupa'da açık ve kolay bir şekilde tanınırlığına yardımcı olmak; böylece hem öğrencilerin hem de çalışanların hareketliliğini kolaylaştırmak amacıyla oluşturulan yeni bir girişimdir. Europass belgeleri, bir eğitim veya öğretim programına kayıt yaptırmayı, bir iş aramayı veya yurtdışında deneyim kazanmayı kolaylaştırdığı gibi, insanların becerilerinin ve yeterliliklerinin tutarlı bir şekilde karşılaştırılmasına yardımcı olacak şekilde tasarlanmıştır.

Europass aşağıdaki beş belgeden oluşmaktadır:

Bireylerin bağımsız olarak tamamlayabileceği iki belge:

- **Europass Curriculum Vitae (CV) (Europass Özgeçmiş)**
- **Europass Language Passport (Europass Dil Pasaportu)**

Birey adına yetkili kuruluş tarafından tamamlanan üç belge

- **Europass Mobility (Europass Hareketliği)**
- **Europass Certificate Supplement (Europass Sertifika Eki)**

- Europass Diploma Supplement (Europass Diploma Eki)

7.2.2. Europass ne içindir?

Europass, nitelik ve yeterliliklerini etkili bir şekilde ifade etmek isteyen kişiler tarafından kullanılacaktır. İnsanlar, iş ararken ve eğitim ve öğretim programlarına girmek istediklerinde Europass'ı kullanabileceklerdir.

Europass, özellikle bireylerin, öğrenme veya çalışma amacıyla ülkeler arasındaki hareketliliklerinde yararlı olacaktır:

Europass, işverenlerin diğer AB Üye Devletlerinden iş arayanların nitelik ve yeterliliklerini anlamalarını kolaylaştıracaktır.

Europass, eğitim, öğretim ve rehberlik uygulayıcılarına insanlara en uygun öğrenme yolları ve fırsatları hakkında tavsiyede bulunmaları konusunda yardımcı olacaktır.

7.2.3. Yararları

Europass'ın başlıca yararları:

Vatandaşların nitelik ve yeterliliklerini etkili bir şekilde iletmelerine yardımcı olacak.

Elektronik formatı temel alan kullanıcılar için erişilebilir, kapsamlı bir araç sağlar.

Farklı geçmişlere ve deneyimlere sahip insanların, özellikle de ülkeler arasında ya da istihdam sektörleri arasında hareket etmelerine yardımcı olarak, Avrupa çapında öğrenme ve istihdam fırsatlarına erişim kazanma olanağı sağlar.

Eğitim ve öğretim, iş dünyası ve endüstri arasında güçlü bağları teşvik edecek, yeterliliğin ve yeterliliklerin devam eden uygunluğunu ve takdirini sağlayacaktır.

Europass, yeterliliklerin şeffaflığı ile ilgili Avrupa politika gelişmelerini destekleyen açık bir sistemdir.

7.2.4. Europass belgeleri

Birçok kişi tarafından kendilerini tanıtmak için bir araç olarak kullanılır; iş başvurularında, akademik, eğitim ve mesleki başarıları açıklamada… vb kullanılır. Çok çeşitli CV örnekleri kullanılmakla birlikte, Europass CV insanların yeterliliklerini ve becerilerini basit ve anlaşılabilir bir şekilde detaylandırmak üzere standart bir CV formatı şeklinde geliştirilmiştir. Europass CV, 26 farklı dilde doldurulabilir ve diğer Europass belgeleri de bu CV'ye eklenebilir.

7.3. ECVET

7.3.1. ECVET nedir ?

Genellikle ECVET olarak adlandırılan Mesleki Eğitim ve Öğretim için Avrupa Kredi Sistemi, bir yeterlilik elde etmek amacıyla bireylerin öğrenme çıktılarının aktarımı, tanınması ve (uygun olduğunda) birikimi için teknik bir çerçevedir. Avrupa düzeyinde bir Tavsiye Yönergesi tarafından yönlendirilen ECVET, yeterliliklerin öğrenme çıktıları, transfer, tanıma ve biriktirme süreçleri ve Mutabakat Anlaşması ve Öğrenme Anlaşması gibi bir dizi tamamlayıcı belgede tanımlanmasına dayanır.

ECVET, bir yeterlilik elde etmek amacıyla, hareketlilik çerçevesinde ulusal mevzuat uyarınca öğrenme çıktılarının tanınmasını kolaylaştırmayı amaçlamaktadır.

ECVET, örgün, yaygın ve resmi olmayan ortamlarda elde edilen yaşam boyu öğrenmeyi kolaylaştıran ve bireysel öğrenme deneyimleriyle ilgili olarak daha fazla şeffaflık sağlayarak, farklı ülkeler ve farklı öğrenme ortamları arasında hareket etmeyi daha da çekici hale getiren Avrupa vatandaşlarının hareketliliğini desteklemeyi amaçlamaktadır.

Bir sistem düzeyinde, ECVET, Avrupa genelinde yürürlükte olan farklı mesleki eğitim ve öğretim (VET) sistemleri ile bunların nitelikleri arasında daha fazla uyum sağlamayı amaçlamaktadır.

Coğrafi hareketlilik açısından bakıldığında, ECVET, bu tür başarıların mesleki niteliklerin kazanılmasına katkıda bulunabilmesini sağlamak amacıyla, başka bir

ülkede kalış sırasında edinilen bilgi ve becerilerin doğrulanmasını, tanınmasını ve biriktirilmesini kolaylaştırmayı amaçlamaktadır.

7.3.2. ECVET niçin kullanılır?

ECVET, coğrafi hareketlilik ve yaşam boyu öğrenmeye dâhil olan herkese bir dizi avantaj getirir.

Coğrafi Hareketlilik için ECVET'in Yararları

Mesleki eğitim ve öğretimde (Vocational Education and Training: VET) hareketlilik hâlihazırda yaşanırken, AB'nin politik beklentileri, borsaların sayısını ve süresini önemli ölçüde arttırmaktır. Coğrafi hareketliliğin geliştirilmesi ve güçlendirilmesi, örneğin dil öğrenimi, finansal destek dâhil olmak üzere öğrencilere bir dizi destek mekanizmasının ve faaliyetlerinin hayata geçirilmesini ifade eder. Yurtdışında edinilen öğrenmenin görünürlüğü ve tanınması, VET hareketliliğinin arttırılması açısından eşit derecede önemlidir.

ECVET, her biri öğrenmeyi tanıma ve şeffaflık konusundaki ilerlemeyi hedefleyen bir dizi Avrupalı araçlardan biri (diğerleri de Europass ve Avrupa Yeterlilikler Çerçevesi) olarak tasarlandı.

ECVET, hareketlilikte kaliteyi destekleyen bir dizi ortak araç ve gereçle birlikte, öğrenme çıktılarının değerlendirilmesi, doğrulanması ve tanınması için bir çerçeve sunmaktadır.

ECVET, hareketliliğin mevcut öğrenme yollarına entegrasyonunu teşvik eder.

ECVET, daha teknik veya mesleki yönelimli olanların yanı sıra anahtar yeterliliklerin (yabancı dil becerileri veya kültürlerarası yeterlilik gibi) değerlendirilmesini desteklemektedir.

ECVET, farklı Mesleki Eğitim ve Öğretim paydaşları tarafından kullanılmak üzere ortak bir dil geliştirilmesine katkıda bulunur ve VET topluluğundaki karşılıklı güvene katkıda bulunur.

Hayat Boyu Öğrenme için ECVET'in Yararları

Bazı sektörlerin azaldığı ekonomik yeniden yapılanma bağlamında, diğerlerinin yeterli vasıflı personeli işe almada zorluk yaşadığı durumlarda, esnek bir işgücüne ihtiyaç vardır. Bireylerin hem öğrenimine hem de yeni bilgi, beceri ve yetkinliğin geliştirilmesine olanak sağlamanın yanı sıra, hem yetenekliliğe sahip olmaları beklenir. Yaşam boyu öğrenme ve yalınlaştırma ve becerilerin tanınması, farklı meslekler, şirketler ya da sektörler arasındaki geçişi kolaylaştırmanın yanı sıra işsizlik

ya da eylemsizlikten işe geçişi kolaylaştırmayı amaçlamaktadır. İşgücü piyasası talebi ile arz arasındaki uyumu geliştirmek ve sosyal içermeyi desteklemek için bir araç olarak görülmektedir.

ECVET, öğrenme ortamından bağımsız olarak geçmişte öğrenilmiş olanların aktarımını, tanınmasını ve birikimini geliştirerek yaşamboyu öğrenmeye yardımcı olabilecek bir araçtır. Bireysel öğrenenlerin bilgi, beceri ve yetkinlik kazanmasını ve nihayetinde bir nitelik kazanmasını sağlayan bireyselleştirilmiş ve esnek yaşam boyu öğrenme yollarının geliştirilmesini kolaylaştırabilir.

ECVET, aşağıdakileri içeren bir dizi öğrenmeyi ve öğrenme senaryosunu destekler:

Yarı zamanlı çalışma yoluyla niteliklerini yükseltmek veya genişletmek isteyen öğrenciler.

Hâlihazırda tutulanları tamamlayan veya inşaa eden ek nitelikler için çalışmak isteyen öğrenciler.

Kariyer ilerlemesi için yeterlilik arayan öğrenciler.

Eğitim veya öğretime dönen öğrenciler.

7.3.3. ECVET nasıl çalışır?

ECVET, öğrenme bağlamı, konum veya dağıtım yöntemine bakılmaksızın, mesleki eğitim ve öğretim üstlenen Avrupa vatandaşları için öğrenme çıktılarının ve

başarılarının tanınmasına odaklanan bir dizi ortak amaç, ilke ve teknik bileşene dayanır.

ECVET, Avrupa yeterliliklerinde daha fazla şeffaflık sağlamak, çalışanların ve öğrencilerin hareketliliğini teşvik etmek ve hayat boyu öğrenmeyi kolaylaştırmak için Avrupa Yeterlilikler Çerçevesi (EQF) ile el ele çalışmaktadır.

ECVET, özellikle öğrenim hareketliliğinde daha geniş uygulama ve kullanımı teşvik etmek amacıyla, yerel, ulusal ve Avrupa düzeyinde geniş bir aktör yelpazesini bir araya getirmektedir.

7.3.4. ECVET'in Tarihçesi

Mesleki Eğitim ve Öğretim için kredi transfer sistemine yapılan atıflar, 2002 Yılı Kopenhag Bildirgesine kadar uzanabilir ve yeterliliklerin ve yeterliliklerin tanınmasının, Mesleki Eğitim Genel Müdürleri (DGVT) ve Avrupa Komisyonu tarafından VET öncelikli olarak teyit edilmiştir. .

Takip eden yıllarda, takip eden tebliğler (Maastricht 2004, Helsinki 2006, Bordeaux 2008), VET için bir kredi transfer sistemine bağlılığı teyit etmiştir. Aynı zamanda, hükümet yetkililerinin onayına sunulacak ikna edici bir ECVET önerisi geliştirmek amacıyla bir dizi sektör ve kurumun yer aldığı bir dizi ulusal ve Avrupa düzeyinde test ve danışmanlık faaliyetleri başlatılmıştır. Merkezileştirilmiş proje finansmanı, 2008 yılında Avrupa Komisyonu tarafından ECVET ortaklıklarının geliştirilmesini desteklemek ve ECVET'in test ve deneylerini teşvik etmek ve VET'te hareketliliğe özel bir odaklanma sağlamak amacıyla hazırlanmıştır. Sonuç olarak 11 pilot proje finanse edilmiştir.

18 Haziran 2009 tarihinde, Avrupa Parlamentosu ve Konseyi'nin Mesleki Eğitim ve Öğretim için Avrupa Kredi Sistemleri (ECVET) kurulmasına ilişkin tavsiyesi ve ECVET prensipleri tüm üye devletlerce teyit edilmiştir. 2010 yılında, Avrupa Komisyonu ECVET test ve deneme faaliyetlerinin ikinci turunu desteklemiş, bu da 8 pilot projenin finanse edilmesi ve bunun da ulusal uygulamaya odaklanmasıyla sonuçlanmıştır. Ek olarak, ECVET Hayatboyu Öğrenme Programı (2007-2013) ve

daha yakın zamanlarda Erasmus + programı (2014-2020) içinde bir öncelik olarak doğrulanmıştır.

2011 yılında, Hayatboyu Öğrenme Programı'nın (şimdiki Erasmus +) uygulanmasını denetlemekten sorumlu 14 ulusal kurumdan oluşan bir grup, Alman ulusal ajansının (NA BIBB) liderliğinde ECVET ile çalışan coğrafi hareketlilik uygulayıcılarını desteklemek amacıyla bir araya geldi: NetECVET olarak bilinen ulusal ajans ağları, mevcut ECVET Mobility Toolkit'in üretiminden sorumluydu.

2014 yılında, ECVET'in Uygulanmasının Değerlendirilmesine İlişkin Rapor, tüm taraflar için ECVET'in faydalarının altını çizdiği gibi, gelecekteki gelişim için tavsiyelerde bulunmuş (öğrenme çıktıları yaklaşımının yaygınlaştırılması… vb) güçlü yanları ve başarıları teyit etmiştir. Ayrıca ECVET'i diğer tanınırlık araçlarıyla daha iyi uyumlaştırmaya ihtiyaç duyulduğu ifade edilmiştir.

Bu öneriler, ECVET'in devam eden gelişimi için AB düzeyindeki desteğe doğrudan atıfta bulunan ve ECVET ile diğer tanınma ve şeffaflık araçları arasında daha fazla tutarlılık sağlanmasına odaklanan Riga Sonuçlarına (Haziran 2015) somutlaştırılmıştır. Sadece birkaç ay sonra, Konsey ve ET2020'nin Uygulanması Komisyonu (Ağustos 2015) Taslak Ortak Raporu, sadeleştirme ve rasyonelleştirme ihtiyacının altını çizdi ve öğrenme ve işgücü hareketliliğini kolaylaştırmak için beceri ve yeterliliklerin şeffaflığını ve tanınmasını teyit etti. Eğitim ve öğretimde Avrupa işbirliği için altı yeni öncelik alanından.

Daha yakın bir tarihte, Avrupa Komisyonu'nun Avrupa için Yeni Beceriler Gündemi, Avrupa'daki insanları daha iyi becerilerle donatmaya yardımcı olacak on eylemi tanımlamıştır. Bunların arasında, “VET’i ilk seçenek yapmak” hedefi de ECVET'in gelecekteki olası revizyonlarından biri olarak belirtilmiştir.

7.3.5. ECVET’in İlkeleri ve Teknik Bileşenleri

ECVET, bir yeterlilik elde etmek üzere, transfer, tanıma ve öğrenme çıktılarının birikimi için teknik bir çerçevedir.

ECVET, Üye Devletlerin gönüllü katılımına ve daha geniş Mesleki Eğitim ve Öğretim paydaşlarına dayanan ve katılan herkes arasında karşılıklı güvene dayanan merkezi olmayan bir mekanizmadır.

ECVET, bir dizi Teknik Bileşen üzerinde, öğrenmenin gerçekleştiği ülke veya eğitim sistemi ne olursa olsun, birlikte tanınmayı öğrenme sürecini kolaylaştırır.

Başarılı ECVET uygulaması, yeterliliklerin öğrenme çıktıları açısından tanımlanmasını, üniteler halinde bir araya getirilen öğrenme çıktılarıyla ve genellikle niteliklerin veya ödüllerin temelini oluşturmak için bir araya getirilen birimlerle tanımlanmasını gerektirir. Değerlendirme, onaylama ve tanıma süreçleri de dâhil olmak üzere tüm katılımcılar arasında kabul edilmeli ve mevcut ulusal, bölgesel, sektörel veya kurumsal uygulamaya saygı göstermelidir.

Kredinin verilebileceği durumlarda, ECVET birimlerine ve niteliklerine doğrudan atfedilen puanlarla bir puan sistemi de düşünülebilir.

ECVET uygulayıcıları, öğrenim hareketliliğinde kaliteyi destekleyen ortak Avrupa belgelerinin veya şablonların kullanımından yararlanabilirler:

- **Mutabakat Zaptı:** kredi transferi ve biriktirme çerçevesini belirleyen yetkili kurumlar arasında gönüllü bir anlaşma; Mutabakat Zaptı, ECVET ilişkisini, yetkili kurumlar tarafından yerine getirilen prosedürlerin ve kabul edilen prosedürlerin karşılıklı olarak kabul edildiğini teyit ederek resmîleştirmektedir.
- **Öğrenim Anlaşması (LA):** öğrenim süresi ve beklenen öğrenme çıktılarının değerlendirme, onaylama ve tanıma mekanizmalarının yanı sıra öğrenilenler de dâhil olmak üzere tüm hareketlilik tarafları tarafından imzalanmış bir sözleşme.

7.3.6. ECVET ve Öğrenme Çıktıları

Öğrenme çıktıları nedir?

Öğrenme çıktıları, Avrupa Parlamentosu ve Konseyinin Avrupa Yeterlilikler Çerçevesi'nin kurulması ile ilgili tavsiyesinde ve benzer bir ECVET Tavsiyesi'nde,

“bir öğrencinin bir öğrenme sürecinin tamamlanmasının ne anlama geldiğini, öğrencinin ne anladığını ve ne yapabildiğini; edindiği bilgi, beceri ve yetkinliğin göstergeleri” olarak tanımlanmıştır. Öğrenme çıktıları genellikle, yeterliliklerin tasarlanması ve inşa edilmesi sürecinin bir parçası olarak geliştirilir ve çeşitli öğrenme yolları, bilgi iletim şekilleri ve öğrenme bağlamları aracılığıyla (örgün, yaygın ve gayri resmi) bireysel öğreneniciler tarafından gerçekleştirilir.

Öğrenme Çıktıları Nasıl Tanımlanır?

Avrupa öğrenme çıktıları tanımı, bilgi, beceri ve yeterlilik terimlerini ortak bir payda olarak kullansa da, öğrenme çıktıları genellikle farklı Avrupa ülkeleri, bölgeleri ve sektörlerine göre farklı terminoloji veya tanımlayıcılar kullanılarak açıklanmaktadır. Bir kere geliştirildikten sonra, öğrenme çıktıları genellikle bir veya daha fazla ortak ölçüte göre (örneğin, dilsel, mesleki veya teknik doğa; tamamlayıcı yeterlilikler; öğrenme seviyesi) birimler oluşturmak üzere gruplandırılır. Birimler daha sonra bütün nitelikleri oluşturmak için bir araya getirilir. Öğrenme çıktılarının gruplandırılmasına ilişkin kararlar, her bir ülkedeki yetkili kuruma düşer.

ECVET ve Coğrafi Hareketlilik için Öğrenme Çıktıları nasıl kullanılır?

Coğrafi hareketlilik açısından, ECVET, öğrenicinin yurt dışında edindiği becerilerin, yeni veya mevcut öğrenme yolları ile coğrafi hareketlilikle ilişkili olarak edindiği kazanımların, görünürlüğünü ve tanınırlığını arttırmayı hedeflemektedir. ECVET'in başarılı bir şekilde uygulanması, yeterliliklerin ve kazanımların, öğrenme çıktılarının, ECVET'in teknik bileşenleri aracılığıyla tanımlanmasını gerektirir:

- Bazı Avrupa ülkelerinde, öğrenme çıktılarının elde edilmesi, bir onaylama sürecinin ardından kredinin verilmesiyle sonuçlanır; bu tür bir kredi genellikle bir yeterlilik ya da ödülün elde edilmesine katkıda bulunur.
- ünite bazında kalifikasyonların kullanılmadığı ya da yeterlilikler sistemlerinin kredi birikimine/ transferine izin vermediği diğer ülkelerde ise öğrenme çıktıları, özellikle müfredatın bir parçası olarak kabul edilen faaliyetlerle hareketlilik amaçları için özel olarak geliştirilebilir, başarılar genellikle ekstra kredi olarak kabul edilir.

Her durumda, öğrenme çıktıları önceden kararlaştırılmalı ve öğrenme sözleşmesinde doğrudan referans ile tüm taraflara iletilmelidir.

ECVET ve coğrafi hareketlilik için öğrenme çıktılarının kullanımı hakkında ek bilgi ECVET Toolkit'te mevcuttur.

7.3.7. EQF, ECVET ve diğer Avrupa Araçları

Avrupa Yeterlilikler Çerçevesi veya Avrupa Yeterlilikler Çerçevesi, eğitim ve öğretimde Avrupa işbirliğini desteklemek için geliştirilen bir dizi araçtan biridir (diğer araçlar EQAVET, ECTS, NARIC ve Europass gibi).

Uzun yıllar boyunca geliştirilen ve test edilen Avrupa Yeterlilikler Çerçevesi, Avrupa Parlamentosu ve Konsey Tavsiye Kararını takiben Nisan 2008'de resmen başlatıldı.

Mevcut ulusal yeterlilikler için bir çeviri aracı olarak hareket eden Avrupa Yeterlilikler Çerçevesi, ulusal yeterlilikler sistemlerini birbirine bağlayarak farklı Avrupa ülkelerindeki yeterlilik düzeylerinin anlaşılmasını ve karşılaştırılmasını, yaşam boyu öğrenmeyi ve yeterliliklerin tanınmasını kolaylaştırarak çalışanların ve öğrencilerin hareketliliğini teşvik etmeyi amaçlamaktadır.

Avrupa Yeterlilikler Çerçevesi (EQF), bir öğrencinin ne bildiğini, ne anladığını ve ne yapabildiğini tanımlayan (öğrenme çıktıları tanımlayıcıları); EQF seviyeleri olarak bilinen sekiz referans seviyesinde yer alan tüm seviyeleri ve her tür öğrenme merkezini kapsar. Avrupa Yeterlilikler Çerçevesi, belirli nitelikler tanımlamaz, bunun yerine, mevcut Ulusal Yeterlilikler Sistemlerine ve Çerçevelerine (NQF'ler) karşı niteliklerin ve ödüllerin belirlenmesine dayanır.

EQF'ye farklı ulusal yeterlilikler sistemlerinin ve çerçevelerinin referans alınması devam etmekte olup, bazı ülkeler bu faaliyeti tamamlamış ve diğer ülkeler de kalkınma ve referans verme eylemleri üzerinde çalışmaya devam etmektedir. Referanslama tamamlandıkça, sonuçlar farklı NQF'lerin, EQF'ye ve birbirleriyle karşılaştırılmasına olanak verecek şekilde EQF Portalına (Avrupa Komisyonu'nun Ploteus platformunun bir parçası) yüklenmektedir.

Avrupa Yeterlilikler Çerçevesi, ECVET ile ortak şeffaflık hedeflerini paylaşmaktadır ve bu araçların her biri öğrenme çıktılarını kullanmaktadır (Öğrenme Çıktıları bölümüne bakınız). ECVET'te öğrenme çıktıları, kredi transferi ve birikimi için bir temel olarak kullanılmaktadır. Bununla birlikte ECVET, öğrenme çıktılarının geliştirilmesi için bir şablon veya taksonomi sağlamaz; bunun yerine, hâlihazırda ulusal, bölgesel veya sistem düzeyinde kullanılan modellere (örneğin, mevcut NQF'lerin bir parçası olarak) dayanmaktadır.

ECVET için temel olan, öğrenim çıktılarının açık bir şekilde tanımlanmasını sağlayarak niteliklerin ve kararların karşılıklı olarak anlaşılmasını sağlamaktır:

- Coğrafi hareketlilik için bir ortaklık çerçevesinde kapsanan niteliklerin aynı veya benzer mesleğe yol açıp açmayacağı.
- Bir ortamda veya bağlamda tarif edildiği gibi öğrenme çıktılarının, başka bir ortamda veya bağlamda elde edilebilenlerle karşılaştırılabilir olup olmadığı.

Bu iki önemli araç arasındaki sinerjiyi teşvik etmek amacıyla, birçok Avrupa ülkesi, EQF ve ECVET için ulusal bir temas noktası olarak hareket etmek üzere aynı kurum veya kuruluşu belirlemiştir.

7.3.8. Ana ECVET Aktörleri

Avrupa düzeyinde, faaliyet Avrupa Komisyonu ve İstihdam, Sosyal İşler ve İçerme Genel Müdürlüğü tarafından yönetilmektedir. Komisyon ve Genel Müdürlük bu faaliyeti, Mesleki Eğitim Genel Müdürlerine (ACVT-DGVT) düzenli olarak raporlama zorunluluğu olsa da, AB ve katılım ülkelerinden eğitim, öğretim ve istihdamdan sorumlu Bakanları bir araya getiren gayriresmi bir kurum olarak Cedefop ve sosyal ortak temsilcileri gibi az sayıda VET paydaşı ile birlikte yürütmektedir.

ECVET uygulamasını teşvik etmek ve çeşitli ulusal ve Avrupalı aktörleri motive etmenin yanı sıra, Avrupa Komisyonu eğitimde Avrupa işbirliğini desteklemek için geliştirilen çeşitli Avrupa araçları arasında tutarlılığı sağlamak amacıyla bir dizi farklı komite ve danışma grubuna düzenli girdi sağlamaktadır.

Bununla birlikte, bir dizi ek Avrupa seviyesi aktörü de mevcuttur.

Şu anda *ICF Danışmanlık Hizmetleri,* Avrupa Komisyonu'na çalışan ECVET Sekreterliği olarak sözleşmelidir. ECVET Sekreterliği, mevcut *ECVET Mobility Toolkit*'in korunmasının yanı sıra, Avrupa düzeyinde ECVET ile ilgili toplantıların, çalıştayların ve etkinliklerin düzenlenmesinden ve ECVET Uygulama Topluluğu'nun desteklenmesinden de sorumludur. ECVET Uygulama Topluluğu 2013 yılında, ortaklıklar kurma ve ECVET'in yönetişim, test ve uygulamasında yer alan kurumlar, kuruluşlar ve kurumlar arasında bilgi paylaşımı amacıyla başlatılmıştır. Uygulama Topluluğu'na üye olmak ve gelecekteki etkinlikler ve aktiviteler hakkında daha fazla bilgi edinmek için buradan kaydolun.

ECVET önerisi doğrultusunda, ECVET koordinasyonunun, işbirliğinin ve uygulamasının kalitesini ve genel tutarlılığını yönetecek bir ECVET Kullanıcıları Grubu kurulmuştur. Avrupa Komisyonu tarafından yönetilen ECVET Kullanıcıları Grubu, Mesleki Eğitim ve Öğretim Bakanlığının sorumluluğuna sahip ulusal bakanlıkların temsilcilerinden oluşmaktadır. *ECVET Kullanıcıları Grubu*, Avrupa Komisyonu başkanlığında, VET'nin sorumluluğunu üstlenen ulusal Bakanlıkların temsilcileriyle ECVET uygulamasının bir veya daha fazla yönüne dahil olan daha geniş VET paydaşları - örneğin, Erasmus + Programını uygulamak için çalışan sosyal ortaklar, işveren dernekleri ve ulusal ajanslar- tarafından oluşturulur. Cedefop ve Avrupa Eğitim Vakfı (ETF) da ECVET Kullanıcıları Grubuna özel uzmanlık ve girdi sağlamaktadır.

Erasmus + Programının merkezi olmayan eylemlerinin yönetimi ve uygulanması için görevlerinin bir parçası olarak, bazı Erasmus + Ulusal Ajansları ortak ilgi alanları üzerinde birlikte çalışarak politika ve hizmet sunumunda iyileştirmeler ve iyi ya da ilginç uygulamaların tanımlanmasını hedefler. Bunun bir örneği, geçmişte, Avrupa destekli kalkınma programlarından kaynaklanan iyi uygulamaların tanımlanmasını ve kullanılmasını hedefleyen bir *Tematik Ağ* kurma idi. ECVET ile çalışan coğrafi hareketlilik uygulayıcılarını desteklemek üzere 14 Ulusal Ajansı bir araya getiren NetECVET (2010-2013) bunun bir örneğidir. NetECVET, mevcut ECVET Mobility Toolkit'in ilk geliştirilmesinden de sorumluydu.

Son on yıl içinde, ECVET ile ilgili birçok proje ya eğitim ve öğretim için sektörel finansman programlarında (örneğin Hayatboyu Öğrenme ve Erasmus + Programları) ya da Avrupa seviyesinde özel teklif çağrılarına cevap olarak finanse edilmiştir. Çok çeşitli araç ve materyaller geliştirilmiş ve geliştirilmeye devam edilmektedir. Söz konusu ECVET Projelerinin örnekleri, ECVET Toolkit'te mevcuttur.

Avrupa düzeyinde faaliyetlerin ve yönetişimin ötesinde, ulusal düzeydeki ECVET uygulaması, aşağıdakileri de kapsayan bir dizi ek aktörü içerebilir:

- **Erasmus + Ulusal Ajanslar:** *Erasmus + Ulusal Ajansları*, her ülkede ulusal otoritelerle (genellikle Milli Eğitim veya Çalışma Bakanlığı) sözleşmeli olarak, Erasmus+ Programında yer alan merkezi olmayan finansman eylemlerinin - eğitim eğitimi, gençlik ve spor- yönetiminden ve uygulanmasından sorumludur. *Erasmus + Ulusal Ajansları*, şeffaflık ve tanınma için ortak Avrupa araç ve araçlarının (örneğin, ECVET, EQF, Europass) kullanımını aktif olarak desteklemekte olup, seçilmiş uzmanların birlikte çalıştığı ECVET Uzmanlarının Ulusal Ekiplerini yönetmek (örneğin; ECVET'i teşvik etmek, daha geniş katılımını ve kullanımını teşvik etmek) için birçok ülkede de sorumludurlar.
- **ECVET Ulusal Koordinasyon Noktaları:** Ulusal koordinasyon noktaları - ki ECVET ulusal temas noktaları veya NCP'ler olarak da bilinir- birçok Avrupa ülkesinde bulunur ve yeterlilik sağlayıcılarına ve ödüllendirme organlarına uzmanlık sağlar. Yeni ödüllerin tasarımında hareketlilik uygulayıcılarına ve bireysel öğrenicilere ECVET'in mevcut mesleki yeterliliklerle nasıl çalışabileceğini (özellikle coğrafi hareketlilik aracılığıyla elde edilen öğrenme çıktılarının tanınması ve onaylanması için olanaklara dair tavsiyelerde bulunarak) anlamada yardımcı olur.
- **Yetkili Kurumlar:** ulusal bakanlıklar, sektörel kurumlar, ticaret odaları, bölgesel eğitim veya istihdam idareleri, yeterlilik belgelendirme organları, eğitim sağlayıcıları ve şirketler, ECVET çevrelerinde *Yetkili Kurumlar* olarak anılan kurum ve kuruluşlardan bazılarıdır. Bu tür kurumlar ülkeden ülkeye farklılık gösterir, ancak genellikle niteliklerin tasarlanması ve verilmesi, kredilerin ve kredi puanlarının yeterliliklere (ve birimlere) tahsisi ve öğrenme çıktılarının

değerlendirilmesi, milli politikalara ve yasal düzenlemelere göre onaylanması ve tanınmasından sorumlu olan kuruluşlardan oluşur.

- **Sosyal Ortaklar:** Birçok Avrupa ülkesinde, sosyal taraflar yeni yeterliliklerin ve ödüllerin tasarlanmasında, geliştirilmesinde; standartların ve değerlendirme kriterlerinin oluşturulmasında önemli bir rol oynamaktadır. Sosyal ortaklar, ECVET ve EQF gibi ortak Avrupa araç ve gereçlerinin kullanılmasını teşvik etmeye devam etmektedir ve en başından bu yana test ve tanıtım faaliyetlerine dahil olmuşlardır.
- **Hareketlilik Uygulayıcıları:** Hareketlilik uygulayıcıları tüm Avrupa ülkelerinde mevcut olup, kısa ve uzun süreli hareketliliği organize etmekten, öğrenicileri göndermek ve barındırmaktan sorumludurlar. Kamu ve özel sektördeki eğitim ve öğretim sağlayıcılarına ek olarak, hareketlilik uygulayıcıları işverenler, sektörel organlar ve uzman hareketlilik ajanslarından da oluşabilir. Hareketlilik uygulayıcıları ECVET'in ve teknik bileşenlerinin geliştirilmesinde, test edilmesinde ve uygulanmasında önemli bir rol oynamış ve oynamaya devam etmektedir.

7.4. EQAVET

7.4.1. EQAVET nedir?

EQAVET, Mesleki Eğitim ve Öğretimde kalite güvencesinin geliştirilmesi ve güçlendirilmesinde Avrupa işbirliğini destekleyen bir uygulama topluluğudur.

EQAVET Çalışma Programı 2016-2017, üyelerinin Avrupa Kalite Güvence Referans Çerçevesi'nin (EQAVET Tavsiyesi) kurulması ile ilgili Tavsiyenin uygulanmasına yönelik ulusal yaklaşımlarını geliştirme deneyimlerine dayanarak tasarlanmıştır. Aynı zamanda 2013-2015 ve 2010-2012 EQAVET Çalışma Programları uygulama deneyimini de geliştirmektedir.

Çalışma Programı, EQAVET Tavsiyesinin, AB çapında, bir kalite güvence kültürü içerecek şekilde uygulandığından emin olmak için gerekli faaliyet çeşitlerini ve türlerini önermektedir. Mesleki Eğitim ve Öğretim Üyeleri arasında, ilgili tüm paydaşlar arasında bir kalite güvence kültürü yerleştirmek, MEÖ sistemlerinde

kalite süreçlerinin geliştirilmesi ve sahiplenilmesi için aşağıdan yukarıya bir yaklaşım gerektirir.

Bu ilkeye dayanarak, İş Programının faaliyetleri, Üye Devletlerde ve ayrıca Avrupa Komisyonu, Sosyal Ortaklar ve AB ile ilgili paydaşlar (özellikle AB MEÖ tedarikçileri dernekleri) gibi ana aktörleri içerir. Önerilen faaliyetler, bu paydaşların ilişkilerini ve yararlılıklarını sağlayarak, politika gereklerine esneklik ve duyarlılıklarıyla karakterize edilir.

Ulusal uygulama süreçlerinin teşvik edilmesi ve desteklenmesi, 2013-2015 yıllarında, ağın iki farklı eylem düzeyiyle çalışmasının odak noktası olmalıdır:

1. Ulusal düzeyde uygulamanın desteklenmesi

2. Sinerjinin ve Avrupa işbiriliğinin güçlendirilmesi

Ağ Üyeleri: Mesleki Eğitim ve Öğretim Ağı'nda Avrupa Kalite Güvencesi, Avrupa Birliği Üye Devletleri, Aday Ülkeler ve Avrupa Ekonomik Alanı ülkeleri, Sosyal Ortaklar, bilimsel danışmanlar ve Avrupa Komisyonu temsilcilerinden oluşmaktadır. Ağın çalışmaları Sekreterlik ve işbirliği uzmanları tarafından desteklenmektedir.

- Üye Devletler: Üye devletlerin temsilcileri, mesleki eğitim ve öğretimde kalite güvencesi, belgelendirme ve niteliklerden sorumlu ilgili bakanlık(lar) tarafından atanır.
- Ulusal Referans Noktaları: Ulusal Referans Noktaları, girişimlerin takip edilmesini sağlamak üzere, ilgili organları bir araya getirir; sosyal ortakları ve ilgili tüm paydaşları ulusal ve bölgesel düzeyde çalışmaya dahil eder.
- Sosyal Ortaklar: Sosyal Ortaklar, istihdam dünyasının ve işgücü piyasasının yüksek kaliteli VET içeriğinin şekillendirilmesindeki rolünü yansıtan Ağın tam üyeleridir.
- Avrupa Komisyonu: Avrupa Komisyonu, Ağa başkanlık eder ve Referans Çerçevenin etkili bir şekilde uygulanmasını sağlamak için Üye Devletler ve Sosyal Ortaklarla işbirliği içinde çalışır.

➢ Bilimsel danışmanlar: ETF ve Cedefop, Mesleki Eğitim ve Öğretim ile ilgili konularda katma değerli bilgi üretme çalışmalarında EQAVET ve Avrupa Komisyonu'nu destekleyerek ilgili, güncel ve bilgilendirilmiş politika girişimlerinin oluşturulmasına katkıda bulunurlar.

7.5. EHEA ve BOLOGNA SÜREÇLERİ

Avrupa Yükseköğretim Alanı (The European Higher Education Area: EHEA), son on sekiz yıl içinde adım adım ilerleyen ve ortak araçları kullanarak bir alan oluşturan 48 ülkenin siyasi iradesinin sonucudur. Bu 48 ülke, ifade özgürlüğü, kurumlar için özerklik, bağımsız öğrenci sendikaları, akademik özgürlük, öğrenci ve çalışanların serbest dolaşımı gibi ortak kilit değerler temelinde yükseköğretime yönelik reformlar uygulamaktadır. Bu süreçte, Avrupa ülkelerinin ülkeleri, kurumları ve paydaşları yüksek öğretim sistemlerini sürekli olarak adapte ederek daha uyumlu hale getirmekte ve kalite güvence mekanizmalarını güçlendirmektedir. Tüm bu ülkeler için temel amaç, personel ve öğrencilerin hareketliliğini artırmak ve istihdam edilebilirliği kolaylaştırmaktır. EHEA resmi web sitesi, hem bu süreç hakkında genel bilgiler hem de uzmanlar için ayrıntılı bilgiler sunmaktadır.

8. ÖNEMLİ BAĞLANTILAR

http://ec.europa.eu/programmes/erasmus-plus/about_en

http://www.europass.ie/europass/what.html

http://www.ecvet-toolkit.eu/introduction/what-ecvet

https://www.eqavet.eu/

http://www.ehea.info/

https://europass.cedefop.europa.eu/documents/curriculum-vitae/examples

9. KAYNAKÇA

Pathways towards validation and recognition of education, training & learning in the youth field: working paper *European Commission, General Direction "Culture and Education". Youth, Civil Society, Cpommunication. Council of Europe, General Directorate "Education, Culture and Sport". Strasbourg and Bruxelles, 2004*

Recommendation on the promotion and recognition of non-formal education/learning of young people *Rec(2003)8 adopted by Council of European Union 30° April 2003*

Study on the links between formal and non-formal education, Manuela du Bois- Reymond *(Ed.) Council of Europe. General directorate "Education, Culture and Heritage, Youth and Sport" Council of Europe. 2003*

Curriculum and Quality Group (CQDG) [EN]: *experts committee in the framework of Partnership Agreement between European Commission and Council of Europe about training for youth workers at a european level. DJ/EUCO(2001)9 the group was made of youth researchers, academics, youth workers and representatives of the Council of Europe, European Commission, Youth Forum and National Agencies.*

European Portfolio for youth leaders and youth workers (2006) - *initiative of the Council of Europe and European Youth Forum. It offers a tool to youth workers, volunteers, and professionals to evaluate and describe competencies regarding european quality standards.*

"Recognising Learning in Youth Exchanges. A Hands-On Toolkit" by Léargas, Irish National Agency

"Youthpass Unfolded. Practical tips and hands-on methods for making the most of the Youthpass process."
https://www.youthpass.eu/pl/publications/handbooks/

"T-Kit 10: Educational Evaluation in Youth Work" by Council of Europe
https://pjp-eu.coe.int/en/web/youth-partnership/t-kit-10-educational-evaluation-in-youth-work

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

The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsi-ble for any use which may be made of the information contained therein.