



DİJİTAL GENÇLİK ÇALIŞMALARI İÇİN KILAVUZLAR & ARAÇLAR



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



El kitabı, **KARANTİNA – Niteliksel İleri Araştırma ve Ne Eğitimde Ne İstihdamda olan Gençlerin Elektronik Araçlarla Dahil Edilmesi Eğitimi (2020-2-IT03-KA205-019431)** projesi çerçevesinde Fikri Çıktı ve yaygınlaştırma yayını olarak oluşturulmuştur. İtalya Ulusal Gençlik Ajansı tarafından Avrupa Birliği Erasmus+ Programının desteğiyle, yenilik için Ana Eylem 2 Stratejik Ortaklık projesi programı aracılığıyla finanse edildi.

Bu çalışmada ifade edilen görüşler yazarların sorumluluğundadır ve fon sağlayan kurumların, üye devletlerin veya onlarla işbirliği yapan kuruluşların resmi pozisyonlarını yansıtmayabilir.

İçindekiler tablosu

1	Giriş	3
2	Anket - metodoloji ve sonuç analizi	8
3	Teorik Çerçeve - Yönergeler	21
4	Araçlar	37
5	Bibliyografya	107

Giriş

Proje



KARANTİNA. – Niteliksel İleri Araştırma ve Eleetronic Araçlarıyla Neets'in Dahil Edilmesi için Eğitim, COVID-19 hastalığının yayılmasının dünyanın en önemli küresel ve sistemik krizlerden biriyle karşı karşıya kalmasına neden olduğu ve hala insanların yaşamlarını etkileyen 2020 ilkbaharında tasarlanan bir projedir. her yaştan farklı düzeylerde: ekonomik, sosyal ve sağlık. Bu ayların etkilerini, etkilerini ve sonuçlarını farklı bakış açıları altında tam olarak kavramak için uzun bir zamana ihtiyaç duyulacak olsa da, pandemi devam ederken hangi uygulamaları ve hangi stratejileri anlamak için analiz ve müdahale yapılması gerektiği ortaklığa açıldı. öngörülemeyen durumla başa çıkmak, gençleri bu zor zamanlarda desteklemek ve yaygın eğitim uygulamalarını ortaya çıkan yeni ihtiyaçlara uyarlamak için tüm Avrupa'daki Gençlik Örgütleri tarafından kurulmuştur.

Dijital Gençlik Çalışması aslında bu alanda yeni bir konu değil. Dijital boyutu bir alana, yaygın eğitime entegre etmek için içgörüler ve bakış açıları sağlamayı amaçlayan birçok yayınlı birlikte, son yıllarda zaten trend olan bir konuydu, köklü bir şekilde yerleşik, deneyimsel, dış mekan öğrenme metodolojilerine dayanıyor.

Birçok Avrupa kurumu, gençlik çalışmalarını veya gençlik politikasını ilk etapta özel olarak ele almasalar da, dijital dönüşüm ve dijital politikaları zaten gündemlerine dahil ettiler.

Pandemi öncesinde gençlik çalışması uygulayıcıları arasındaki tartışmalar temelde iki yönlü bir şekilde yürütüldü: bir tarafta çevrimiçi platformlarda ve video oyunları aracılığıyla geliştirilen yaygın öğrenmenin geleceğini gören meraklılar (azınlık) diğer tarafta oldukça isteksiz bir hayran kitlesi "eski okul" gençlik çalışması. Salgın, herkesi durumla başa çıkmak için mesafe koymaya ve farklı stratejiler uygulamaya zorladı. Bu hassas dönemde gençler ve ihtiyaçları her zaman ön planda olmadı. Gençlerin yaşamlarındaki, eğitim yollarındaki ve çalışma ortamlarındaki sonuçları düşünürsek, sosyal zorlukların daha da kötüleştiği NEET'ler için daha da kötü bir senaryo hayal edebiliriz. Bu proje iki farklı hedef gruba hitap etmektedir:

- Gençlik çalışanları ve gençlik örgütleri: yeterlilikleri artırmak ve hem yaşadığımız gibi acil durumlar için hem de "karma" bir yaklaşımın yararlı olabileceği ve kaliteyi artırabileceği diğer potansiyel durumlar için "uzaktan" gençlik çalışması için araçlar veya etkinlik sağlar. Proje, en iyi uygulamaları keşfetmeyi ve yenilikçi metodolojileri desteklemeyi, gençlik çalışanları ve hedef grupları için fırsatları artırmayı, dijital gençlik çalışmalarını ve yaygın öğrenme ortamında dijital yeterliliklerin gelişimini teşvik etmeyi amaçlıyor. Daha geniş bir düzeyde, amaç aynı zamanda gençlik örgütlerinin uygulamalarını ortaya çıkan ihtiyaçlara ve durumlara uyarlayarak hedef gruplarını destekleme kapasitesini göstermektir. Destekleyici rolleri oldukça ilgili ve etkili olabilir, ancak bunlara yeterli yetkinlikler eşlik etmelidir;

- Daha az fırsatlara sahip gençler: daha önce de belirtildiği gibi, pandemi gençlerin koşullarını kötüleştirdi ve daha az fırsattan mahrum olanlar için daha da kötüye gitti. Proje, onlara ulaşmak için koşulları yaratmayı ve onları aktif olmaya motive etmeyi, daha az izole ve umutsuz hissetmeyi, ancak bir rol sahibi olmak ve yeni beceriler kazanmak veya kendilerini yönlendirmek için fırsatlar, faaliyetler, fırsatlar bulabilecekleri bir topluluğun parçası olmayı amaçlamaktadır. Bu anlamdaki en büyük zorluk, dijital boyutun genellikle bir bölünmeyle birlikte gelmesidir: bir tarafta coğrafi engelleri aşmak için yararlı bir yol olabilir ve uzaktan gençlik çalışmalarını kolaylaştırabilirse, diğer tarafta dijital yoksulluk, yeterli cihazların, internet bağlantısının ve çalışma alanlarının varlığının, öğrenmeye erişebilenler (resmi veya gayri resmi) ile erişemeyenler arasında bir ayrıcalık farkı yaratabileceği ekonomik engellerin belirtilerinden biridir. Proje üç ana eylemden oluşmaktadır:

- **dijital gençlik çalışması için kılavuzları ve araçları içeren bir el kitabının** hazırlanması, (burada sunulmuştur)

- gençlik gruplarının ihtiyaç duyduğu daha az fırsatı ve soruları desteklemek için bir dizi **motivasyon videosu**

- gençler için zorluklar ve fırsatlar konusunda farkındalık yaratmayı amaçlayan **"I'm with you(th)" adlı sanal bir seferberlik kampanyası.**

El kitabı

El kitabı, ortaklığın ilk çalışma yılının sonucudur ve üç bölüme ayrılmıştır:

1) Anket - Araştırma, konsorsiyum ülkelerine odaklanan ancak tüm Avrupa'yı kapsayan yaklaşık 250 gençlik örgütüne yöneliktir. The results, a massive amount of data, have been analyzed and reported in a general overview, which is the next chapter of this handbook.

Ortakların çalıştığı ülkeler için de ulusal raporlar hazırlanmıştır. Bu, araştırmanın aşağıdaki adımlarını temel aldığımız ve ulusal web seminerlerinde (veya koşullar izin verirse seminerlerde) sunulacak olan nicel ve nitel analizin ana kaynağıdır. Bu belgenin içeriğini tanıtmak için uluslararası bir web semineri de gerçekleştirilecektir.

Araştırma, bu acil dönemde yaygın eğitimin ne kadar önemli olduğunu ve alanın ve uygulayıcıların duyarlı olma potansiyelinin ne kadar önemli olduğunu önemli ölçüde göstermektedir;

2) teorik ve metodolojik bir çerçeve, kuruluşların dijital boyutta açıklık ve erişilebilirlik mücadeleleriyle nasıl başa çıktığını araştırır. Anketten kazanılan direkt bilgi perspektifinden ve zengin bir kaynakçadan yapılan araştırma ile başlayan birkaç soru cevaplandı, Araştırmacılar, uygulamacılar ve kurumların zaten büyük oranda yüksek kalite materyal ürettiği gözlemlendi.

3) Anketten, çoğu kuruluşun birkaç "en popüler" araca güvendiği, daha birçoklarının ise dijital gençlik çalışmasının ihtiyaçları için yararlı ve alakalı olabileceği ortaya çıktığından, kendi başına belirli bir yayın olarak sonuçlanacak bir **araçlar**. Ayrıca, pandemi sırasında özellikle popüler veya değerli hale gelen geleneksel gençlik çalışması faaliyetlerinin dijital dönüşüm çalışmasıyla sonuçlanan bazı faaliyetleri ortaklık veya anketi yanıtlayan kuruluşların pratiğine de dahil ettik.

Bu çalışmanın tam kapsamlı olmadığı ve kuşkusuz son bir yılda buna benzer pek çok belge ve araştırmanın geliştirildiğinin bilincindeyiz; Bu el kitabını sunmaktaki arzumuz, yenilik yapmaya ve uyum sağlamaya zorlanan gençlik çalışanları ve uygulayıcıları topluluğunun, genellikle sosyal yetersizlik (kaynaklar, tanınma...) bağlamındaki kolektif deneyimine dair bir bakış açısı sağlamaktır. Ayrıca bu el kitabını, dijital gençlik çalışması uygulamalarını nasıl daha da geliştirebilecekleri konusunda faydalı bilgiler ve öneriler bulabilecek gençlik kuruluşlarına hitap etmeyi de düşündük.

Ortaklık

Associazione Culturale Eufemia - Torino, İtalya
www.eufemia.eu



Kültürlerarası diyalog başlığı altında aktif vatandaşlık eylemleri yoluyla sosyal içerme için çalışan Kültürel Tanıtma Derneği.

Eufemia, çevresel ve gıda sürdürülebilirliğine özen gösteren bir topluluğun gelişimi için yerel ve uluslararası projeleri tasarlamakta, tasarlamakta ve koordine etmektedir. Eufemia ekibi, yaygın, eşler arası ve yaparak öğrenme eğitimine dayalı yenilikçi eğitim araçları geliştirir ve uygular.

Eufemia, Avrupa gönüllülüğünü kişisel ve sosyal gelişim olarak teşvik eder, okullarda ve gençlerle çalışır, uluslararası hareketliliğin değerlerini destekler ve yayar. Eufemia, erken okul terkiyle mücadele etmek için topluluk sanatsal yollarının etkinleştirilmesini ve sosyo-kültürel zorluk durumlarında yaşayan gerçekleri desteklemektedir.

Eufemia yerel, ulusal ve uluslararası düzeyde aktiftir. Birçok STK ağının üyesidir ve kamu ve özel kurumlar, üçüncü sektör dernekleri ve bireysel vatandaşlar arasındaki geniş işbirliği ağlarında tanınan bir oyuncudur.



CEIPES - Palermo, İtalya
www.ceipes.org/it

CEIPES, Uluslararası Eğitim ve Gelişimi Teşvik Merkezi, 2007'de kurulmuş, Eğitim, Öğretim ve Sosyal Gelişime odaklanan 8'den fazla Avrupa ve Avrupa dışı dernekten oluşan bir Ağa liderlik eden, kar amacı gütmeyen bir kuruluştur. CEIPES, gençlerden yetişkinlere, kadınlardan işsizlere, göçmenlerden ve dezavantajlı gruplara kadar farklı hedef grupların Eğitim ve kapasite geliştirme ile ilgilenen farklı Avrupa programlarında Eğitim, Yenilik Transferi ve Proje yönetimi konusunda uzmanlığa sahiptir.

Aynı zamanda, gençlerin ve yetişkinlerin yeterliliklerini geliştirmeleri ve edinmeleri için fırsatları artırmak ve dolayısıyla istihdam edilebilirliklerini ve kapsayıcılıklarını artırmak amacıyla yaşam boyu öğrenmeyi, mesleki eğitimi ve girişimciliği teşvik eder.

CEIPES, proje sonuçlarının yaygınlaştırılması, kullanılması ve sürdürülebilirliği açısından elde edilmesine katkıda bulunabilecek kamu ve özel yerel ve uluslararası paydaşlarla çeşitli bağlantılara sahiptir. CEIPES psikoloji iletişim gelişim uluslararası iş birliği sosyal ve kültürel meditasyon sosyal asistanlık ICT dijital üretim ve hukuk gibi alanlarda uzmanlık yapmış deneyimli bireylerden oluşan personellerine güvenebilir.

Ortaklık

GAMMA - Yaş, Romanya
www.gammainstitute.ro



Enstitü'nün eğitim ve nicel farkındalık hakkındaki araştırmalarının hedefi – Gamma enstitüsünün hedefi psikolojik servisleri ve psikolojik destek, danışmanlık, psikoterapi ve akıl sağlığı, özellikle eğitim programları, atölyeler,, psikolojik destek ve danışmanlık, psikoterapi ve eğitim uzmanları sayesinde kazanılan terfi, gelişim , araştırma ve yenilikçi aktivitelerdir. Bir diğer hedef ise yukarıda bahsedilen alanların Romen uzmanların ve uluslararası alandaki diğer uzmanların arasındaki iş birliğini kolaylaştırmaktır.

Gama Enstitüsü'nün 3 bölümü vardır:

Gamma Training – katılımcıların kişisel gelişim ve eğitim için yeni araçlar deneyimledikleri 2 eğitim okuluna sahip eğitim departmanı.

Gamma Clinic Psychology - sağlık ve müdahale departmanı. Bu bölümde bireysel seanslar, çift, aile veya grup seansları ve ilginç konularda atölye çalışmaları gibi farklı psikolojik hizmetler mevcuttur.

Gamma Projects & Research, kişisel farkındalığı artırmak ve zihinsel durumun bireysel ve ailesel yaşam kalitesi üzerindeki faydalarını teşvik etmek amacıyla psikoloji alanında Avrupa projeleri ve araştırmaları geliştirir. Ayrıca bu bölüm aracılığıyla psikoterapistler ve sistemik psikoterapi eğitim okulu öğrencileri için hareketlilik ve iyi uygulama alışverişi yapıyoruz.



K-GEM - Ankara, Türkiye
www.k-gem.org

Kadın ve Genç Girişim Merkezi Derneği, gençliği, insan haklarını, girişimciliği, tarımı, turizmi, kadını, demokrasiyi güçlendirmeyi, farklı geçmişlere sahip insanlar arasında barışı ve entegrasyonu teşvik etmeyi, onlara yardım etmeyi hedefleyen kar amacı gütmeyen bir kuruluştur ve Mart 2008'de kurulmuştur. Kuruluş, yerel yönetimler, dernekler, STK'lar ve 30'dan fazla ülkeden bireyler dahil olmak üzere 150'den fazla üyeyi bir araya getiren bir Avrupa ağı olan Avrupa yerel demokrasi derneği olan Avrupa Kadın Platformu üyesidir. Avrupa Kadın Platformu'nun ve üyelerinin temel özelliği, yerel düzeyde iyi yönetişimin ve yurttaş katılımının teşvik edilmesidir.

Temel amaç, öğrenci, kadın ve göçmen kökenli işçiler veya yerel halk için fırsatların sağlanması ve/veya artırılması; eğitime ve entegrasyona, demokrasiye ve içermeye kendini adanmış öğretmenler, ebeveynler ve liderler yetiştirmek; yeterlilikler ve beceri geliştirme sağlayarak Avrupa'da şiddet içermeyen çatışma dönüşüm süreçlerine katkıda bulunmak.

Vizyon, bütünleşmemiş gençlere, öğrencilere, işçilere, kadınlara yaygın eğitim temelli fırsatlar sağlamak ve onlara dahil olma, daha iyi öğrenme, kariyer yolunda, sosyal ve mesleki yaşamda rehberlik etme şansı vermektir.

Politika değişikliklerini ve hizmetlerde iyileştirmeleri teşvik etmek için sosyal ve eğitim sektörü kuruluşlarıyla işbirliği yapar. Derneğin amacı, yaşam boyu öğrenme çerçevesinde çeşitli alanlarda esnek yaygın eğitim programları sağlamaktır. Hizmetlerini Avrupa Komisyonu tarafından vurgulanan ana yönergelere ve önceliklere yönlendirmiştir. Ana Odak, öğrencilerin sosyal-egitim ve gelecekteki mesleki yaşamda aktif olmalarını sağlayacak yenilikçi öğrenme ve öğretme becerilerine verilir.

Ortaklık

ASPAYM Castilla y Leon - Valladolid, İspanya
www.aspaymcy.org

fundación
aspaym
 castilla y león



ASPAYM Castilla y León Vakfı, Castilla y León bölgesinde ASPAYM'in kurulmasından on iki yıl sonra, 2004 yılında çalışmaya başladı. Temel amaçları, özerkliği, eşit hak ve fırsatları teşvik etmek ve fiziksel engellilerin yaşam kalitelerini artırarak, onların toplumla önemli bir entegrasyonunu sağlamaktır. Ayrıca ASPAYM CyL, hedef kullanıcılarına bu misyona ulaşmak için araçlar sağlayan lider bir dernek olmayı amaçlamaktadır. Bu hedefe, programlarının ve faaliyetlerinin kalitesi, araştırma ve yeni teknolojilerin doğru kullanımı sayesinde ulaşılmaktadır. Kuruluşun ve ayrıca gençlik departmanının, kırsal alanlara özel bir vurgu yaparak, Castilla y León'daki farklı şehirlerde genel merkezleri vardır. Ávila, Burgos, Camponaraya (León), Cubillos del Sil (León), León, Matapozuelos (Valladolid) Palencia, Paredes de Nava (Palencia), Segovia, Valladolid y Villadiego (Burgos) içerir.

ASPAYM CyL, gençlerle faaliyetlere odaklanan bir gençlik departmanına sahiptir. Bu departman, Castilla ve Leon Bölgesel Gençlik Konseyi'nin aktif bir üyesidir ve ayrıca ASPAYM'in yönetim kurulu üyesi olduğu Valladolid Eyaleti Daimi Gençlik Konseyi'nin bir parçasıdır. Aynı zamanda Valladolid ilindeki gençlik bilgi noktaları ağının da bir parçasıyız, bu da onu çeşitlilik içeren ve yukarıdaki her şeyi karşılayan tek genç varlık haline getiriyor. ASPAYM Castilla y León'un gençlik bölümü, savunuculuk, yaygın eğitim, istihdam, boş zaman dahil, vb. için birçok aktivite geliştirmektedir. En belirgin örneklerden biri, kurum tarafından geliştirilen ve 18 yıllık deneyime ve birden fazla ödüle sahip olan kapsayıcı kampın yanı sıra, asıl amacı 'Ponte en mis zapatos' (Kendini benim yerime koy) farkındalık projesidir.



Novo Mundo - Almada, Portekiz
Associação Novo Mundo

Novo Mundo, Almada kentindeki gençler arasında Avrupa ve aktif vatandaşlık değerlerini teşvik etme misyonuyla Ağustos 2013'te kuruldu.

İsmimiz, 15. ve 16. yüzyıllarda Portekizli denizcilerin "dünyaya yeni dünyalar" ulaşma ve keşfetme konusundaki cesaret ve hırsından ilham aldı.

Temel amaç, gençlerin güçlendirilmesi, yaygın eğitim ve deneysel öğrenmeye dayalı yeni beceri ve yeterliliklerin kazanılmasını kolaylaştırmak, gençlerin aynı fırsatlara sahip olmalarının mümkün olduğu yeni bir etkileşim boyutu keşfetmeleri için fırsatlar yaratmaktır. Farklı olarak ve fark yaratarak hayatta başarılı olmak.

Yerel topluluklarımızdaki gençlerin ihtiyaçlarını ve endişelerini göz önünde bulunduran derneğimiz, aşağıdakiler gibi çeşitli alanlarda faaliyetler oluşturma ve teşvik etme konusunda aktif olarak yer almaktadır: Genç İstihdamı ve Girişimcilik, Sürdürülebilir Kalkınma ve Sağlıklı Yaşam Tarzları, Sanat, Kültür ve Teknoloji, Kuşaklararası Diyalog, Spor ve Doğa Eğitimi, Sosyal İçerme ve imkanları kısıtlı gençlerin katılımı, yerel ağların teşviki ve yerel mirasın ve doğal ekosistemlerin geliştirilmesi. Faaliyetler, ister stratejik ortaklıklar isterse gençlik hareketlilikleri olsun, son zamanlarda yerel düzeyde güçlü bir odaklanma ile büyük ölçüde Avrupa projelerinden oluşmaktadır. Ayrıca ulusal ve uluslararası hareketlilik fırsatları, Gönüllü Hizmeti, girişimcilik, eğitim ve öğretim, kendini geliştirme, kariyer rehberliği ve kariyer fırsatları hakkında bilgi sağlar.

Anket metodoloji ve sonuç analizi

2

Rapor, 2021'in ilk aylarında gençlik çalışanları, eğitimciler ve gençlik kuruluşlarında çalışanlara dağıtılan anketin sonuçlarını özetliyor ve tartışıyor. COVID-19 pandemisinin gençler, gençlik çalışanları ve gençlik çalışması faaliyetleri üzerindeki etkisine odaklanarak ve özellikle bu tür faaliyetlerin dijital olarak yürütülmesine atıfta bulunarak, gençlik çalışmaları ve katılımcıların ihtiyaçları ile ilgili durumu değerlendirmeyi amaçladı.

Form, daha fazla erişilebilirlik sağlamak için İngilizce, İtalyanca, İspanyolca, Portekizce, Rumence ve Türkçe'ye çevrilmiştir; İngilizce'den farklı bir dilde toplanan cevaplar daha sonra rapor edildi ve gerektiğinde ortaklık tarafından İngilizce'ye çevrildi.

Anket, yanıt verenlerin genel verilerini keşfetmek için birkaç soru önerdi: Ülke, bir gençlik kuruluşuna aidiyet, gençlik çalışması hedef grubu, anketten nasıl haberdar oldukları..

Araştırmanın içeriği daha sonra 20 soru (açık cevaplı, çoktan seçmeli, katılıyorum/katılmıyorum, derecelendirme soruları) ile önerilmiştir. İncelenen konular arasında:

- **Hedef grubun gençlik çalışması faaliyetlerine katılımı (pandemi öncesi/sırasında)**
- **Gençlik gruplarının durumu ve zorlukları**
- **Ülkelerinde gençlik çalışmaları hakkında son teknoloji**
- **Çevrimiçi gençlik çalışmasında faydalı Araçlar ve Yöntemler**

Alınan 247 yanıt, projenin sonraki aşamaları için de değerli bilgiler sağladı. Anketin sonuçları, ortaklığın olduğu ülkeler arasında oldukça tutarlıydı. Bu tür sonuçları tahmin etmek için yeterli veri bulunduğundan, ortak ülkeler arasında önemli farklılıklar olup olmadığına özellikle dikkat edildi. Dikkate değer farklılıklar, rapor boyunca kısaca tartışılmaktadır.

Demografik veri

Katılımcıların ülkeleri aşağıdaki tabloda temsil edilmektedir. Yanıtların çoğu ortak kuruluşların ülkelerinden (İtalya, 52; İspanya, 49; Portekiz, 33; Türkiye, 30 ve Romanya, 26), geri kalan yanıtlar ise konsorsiyum dışındaki ülkelere geldi.



şekil 1. Katılımcıların ülkeleri

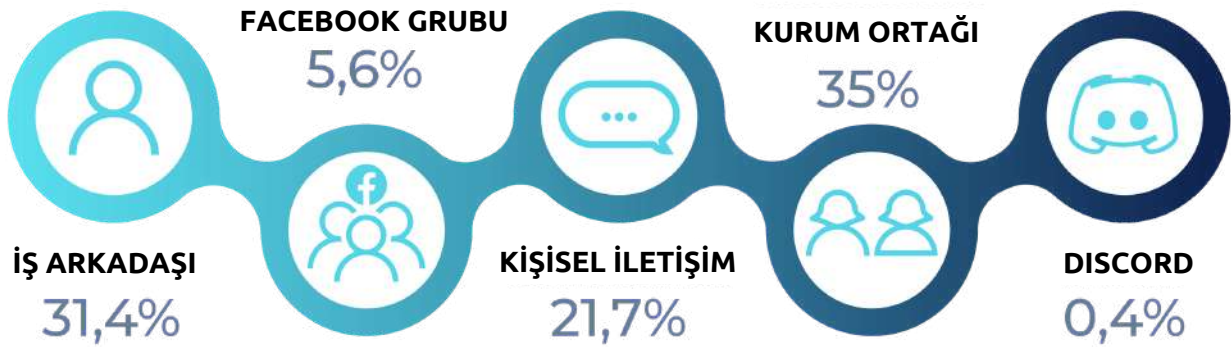
Katılımcıların çoğu bir gençlik kuruluşuna bağlı gençlik çalışanlarıydı (%51), yanıt verenlerin dörtte birinden biraz fazlası bir gençlik kuruluşunun temsilcileriydi (yani proje yöneticileri). Katılımcıların küçük bir kısmı ya bir kuruluşa bağlı olmayan bir gençlik çalışanı, bir eğitimci ya da "öteki" olarak tanımlandı.

Ankete katılanların çalışmalarının hedef kitlesi açısından, çoğu oldukça genel olarak gençlerle veya yaşları çok genç arasında değişiyordu (bir katılımcı, hedeflerinin 3 aylıktan 20 yaşına kadar olduğunu söyledi), 30'lara. Ankete katılanların çoğunun hedef kitlesi yaklaşık 13 veya 14 ila 30 yaş aralığındaydı. Engelli gençler, kırsal kesimden gelen gençler, işsizler, NEET (Eğitim, İstihdam veya Eğitimde Değil), göçmenler gibi bazı özel hedef gruplar ortaya çıktı. , imkanları kısıtlı (dezavantajlı) gençler ve son olarak birkaç kişi "korunmasız", evsizler ve kızlar gibi gruplardan bahsetti. Bu hedef gruplar yelpazesi, çok farklı önceliklere ve deneyimlere sahip gençlerle çok farklı bağlamlarda gençlik çalışmasında yer alan gençlik çalışanlarının deneyimlerinin ve görüşlerinin bir resmini sağlamak için yararlıdır. Sonuçlar genel olarak ülkeler arasında tutarlıydı, ancak engelli gençlerle çalıştıklarını bildiren katılımcıların çoğu İspanya'dandı. Bunun nedeni muhtemelen İspanyol ortak ASPAYM'in birincil hedef grubu olmasıdır.



şekil 2. gençlik hedef grupları

Bu bilgilerin gelecekteki araştırmalar için bilgilendirici olabileceği göz önüne alındığında, çoğu katılımcının anketi nasıl aldığını belirtmekte fayda var. Yanıtların büyük çoğunluğu, oldukça eşit bir şekilde temsil edilen üç kaynaktan geldi: bir meslektaş, kişisel bir iletişim veya bir kuruluş ortağı, anketin genel bir e-postadan, bir Facebook grubundan veya diğer kaynaklardan alınması nedeniyle oldukça az yanıt alındı. Bu, kişisel iletişimin bu tür araştırmalara katılımı sağlamanın açık ara en iyi yolu olduğunu göstermektedir.



şekil 3. Bu anketi nasıl aldınız?

Gençlerin Katılımı

Gençlerin katılımıyla ilgili genel resim, gençlerin katılmasını sağlamada bazı zorluklar olduğu, ancak bir bütün olarak katıldıklarında, etkinliklere katılmamaktan daha sık katılma eğiliminde olmalarıdır. Daha spesifik olarak, ankete katılanların sadece %16'sı "Gençleri gençlik çalışmaları faaliyetlerine katılmaya teşvik etmek genellikle zordur" ifadesine katılmazken, %38'i aynı fikirde. (Şekil 4)

Gençleri gençlik çalışması faaliyetlerine katılmaya teşvik etmek genellikle zordur

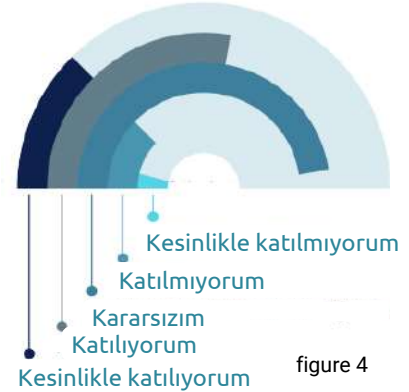


figure 4

2

Gençler, katılsalar bile gençlik çalışması faaliyetlerine genellikle katılmazlar



şekil 5

Öte yandan, "Gençler katılsalar bile çoğu zaman gençlik çalışması faaliyetlerinde bulunmuyorlar" ifadesine yanıt verenlerin %44'ü katılmazken, sadece %28'i katılıyor.

Bu sonuçlar, gençlerin gençlik çalışması faaliyetlerine katılımıyla ilgili bazı sorunların, gençlerin katılmalarını/katılmalarını sağlamakla ilgili olabileceğini, ancak bir bütün olarak, katıldıkları zaman faaliyetlere makul ölçüde dahil olduklarını göstermektedir.

Bu sorulara verilen yanıtlardaki tek önemli fark, ifadeye yönelik bir anlaşma eğilimi gösteren ve insanları faaliyetlere dahil etme mücadelesini vurgulayan İspanyol grupta kaydedildi.

Bu nedenle, gençlik gruplarına katılımın üstesinden gelinmesi gereken ana zorluk olduğunu varsayabiliriz, ancak gençlik çalışması faaliyetlerinin de gençlerin katılmasını ve katılmasını sağlamak için bazı ilgi çekici unsurlara sahip olması gerekir. (şekil 5)

Gençlik çalışması faaliyetlerine katılım oranı, COVID-19 salgınının başlangıcından bu yana azaldı



şekil 6

COVID-19 Pandemisinin başlangıcından bu yana, katılımcıların gençlik çalışması faaliyetlerine katılım ve katılım konusundaki görüşlerinde biraz benzer bir ilişki bulunabilir. Bu nedenle, ankete katılanların çoğunluğu (%70) "Gençlik çalışmaları faaliyetlerine katılım oranı COVID-19 pandemisinin başlangıcından bu yana azaldı" ifadesine katıldı - en büyük oranda "kesinlikle katılıyorum" (%42). (şekil 6)

Gençlerin iş faaliyetlerine katılım düzeyi, pandeminin başlangıcından bu yana azaldı



Pek çok katılımcı, "Gençlerin gençlik çalışmaları faaliyetlerine katılım düzeyi pandeminin başlangıcından bu yana azaldı" (%57); Bu katılımı ilgili öncekinden daha düşük olsa da, artan miktarda "nötr" yanıt görebiliriz. Bu verilerin olası bir yorumu, gençlerin etkinliklere katılmasını sağlama konusunun, katıldıkları etkinliklere katılmalarını sağlamaktan daha ciddi olarak algılanması veya katılım düzeyini dijital boyut aracılığıyla anlamamanın daha zor olmasıdır.

Genel olarak gençlik çalışması faaliyetlerine gençlerin katılımı hakkında sorular soran ve COVID-19 pandemisinin başlangıcından bu yana şekil 6 ve 7'de gösterilen sonuçları karşılaştırdığımızda, katılımcıların gençliği elde etmenin daha zor olduğunu bildirdiklerini görebiliriz. %29'dan daha fazla katılımcı, genel olarak gençlik çalışması faaliyetlerine katılımı ilgili sorunları bildirenlere göre pandemiden bu yana gerçekleştirilen faaliyetlere katılımı ilgili sorunları belirtti.

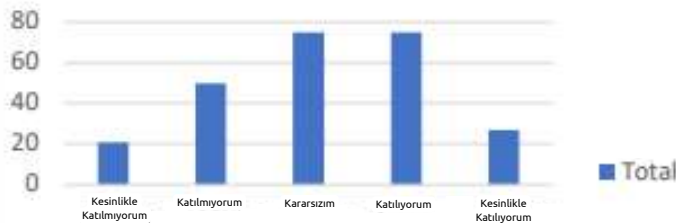
2

Gençlerin gençlik çalışması faaliyetlerine erişimiyle ilgili özellikle dikkate değer bir bulgu. Ankete katılanların oldukça önemli bir %75'i, "Gençlerin gençlik çalışmaları faaliyetlerine erişimi pandemiden olumsuz etkilendi (örn. iyi internet bağlantısı, ekipman veya evde boş alan olmaması nedeniyle). Bu, katılımcıların açık sorulara verdiği yanıtlardaki nitel bulgularla desteklenir.. Örneğin bir katılımcı, gençleri etkileyen en önemli yeni sorun olarak "erişilebilirlik sorunu"nu belirtmiştir. (Şekil 8)

"Gençlerin gençlik çalışması faaliyetlerine erişimi pandemiden olumsuz etkilendi (örneğin, iyi internet bağlantısı, ekipman veya evde yer olmaması nedeniyle)"



"Bazı gençler, gençlik çalışması faaliyetlerine uzaktan katılmayı yüz yüze katılmaktan daha kolay bulmuştur"



Anketin geliştirilmesinde not edilen bir bulguyla ilgili olarak ankette incelenen genç katılımıyla ilgili son bir konu – bazı gençlik çalışanları, gençlik çalışması faaliyetlerine yüz yüze olmak yerine uzaktan katılmayı daha kolay bulan gençlerle çalıştıklarını bildirmiştir.. Bunun nedeni ya yüz yüze etkinliklere katılmalarının coğrafi olarak zor olması ya da kaygı gibi sorunlar nedeniyle çevrimiçi ortamda kendilerini daha rahat hissetmeleriydi.

Böylece gençlerin arkadaşlarıyla fiziksel olarak geçirdikleri zamanın azalması önemli bir konu olarak belirlendi. Belirlenen bir sonraki en yaygın sorun, dijital aşırı yüklenme sorunuydu ve katılımcılar, çevrimiçi olarak pek çok şeyi (okul çalışması, üniversite ve insanlarla etkileşim kurma) yapma ihtiyacı nedeniyle, gençlerin internette çok fazla zaman geçirmekten kendilerini tükenmiş hissettiklerini bildirdi. İlginç olan şu ki, bu bağlantı paradoksunu gösteriyor – yani şu anda gençler dijital dünya aracılığıyla birbirlerine her zamankinden daha fazla bağlılar, ancak aynı zamanda daha kopuk ve dolayısıyla her zamankinden daha yalnızlar. ilave olarak. **Erişilebilirlik** de önemli bir sorun olarak rapor edildi. Ankete katılanların çoğu, birlikte çalıştıkları gençlik gruplarını, yeterli donanımına veya internet bağlantısına erişimde sorunlar yaşadıklarını, yani eğitimsel veya profesyonel hedeflere ulaşmanın veya gençlik çalışması faaliyetlerine katılmanın ya zor ya da imkansız olduğunu belirtti. Eğitim, çalışma ve gençlik çalışmaları için ekipman ve yeterli internet bağlantısının sağlanmasının önemi böylece bir kez daha vurgulanmaktadır. Belirsizlik elbette büyük bir konuydu, gelecekteki beklentiler ve işsizlikle ilgili. Yani gençler, geleceğinden ve dünyanın geleceğinden emin olmayan ve bu konuda desteğe ihtiyaç duyan kişiler olarak tanımlanmaktadır. Son olarak, en sık değinilen onuncu konu, yine izolasyon ve sosyal yaşamla ilgili olan Temas Yokluğu sorunuydu ve katılımcılar çevrimiçi temasın gençler için yeterli olmadığını ve bunun sonucunda acı çektiklerini bildirdi.

Gençlik çalışması faaliyetlerine katılan gençler genellikle kaygı veya depresyon gibi psikolojik sorunlardan muzdarip



Gençler, pandeminin başlangıcından bu yana anksiyete veya depresyon gibi psikolojik sorunların arttığını bildirdi



figures 11 and 12

Akıl sağlığı sıkça gündeme getirilen bir konudur ve anketteki diğer iki soru özellikle buna bakmıştır. Benzer bir sayıda katılımcı "Gençlik çalışması faaliyetlerine katılan gençler genellikle kaygı veya depresyon gibi psikolojik sorunlardan muzdariptir" ifadesine ya bir ölçüde katılırken (%38) ya da bir ölçüde katılmazken (%30) bu tablo önemli ölçüde değişti. Katılımcılara "Gençler pandeminin başlangıcından bu yana kaygı veya depresyon gibi psikolojik sorunların arttığını bildirmişti" ifadesine ne kadar katıldıkları sorulduğunda: Katılımcıların %67'si bu ifadeye katılıyor. Bu, pandeminin başlangıcından bu yana gençlerde ruh sağlığı problemlerinde oldukça önemli bir artış olduğunu gösteriyor. Bunun sonuçları uzun ve şiddetli olabilir, bu nedenle gençlere yardımcı olmak ve başa çıkmalarına yardımcı olmak için acilen dikkat gösterilmesi gerekmektedir. Gerçekten de, gençlik çalışmasına ve gençlik çalışanlarına daha fazla dikkat ve destek verilmesi, bir sonraki bölümde tartışılacak olan genç ruh sağlığı sorunlarının ele alınmasına katkıda bulunabilir.

Gençlik Çalışmaları ile Sanatın Durumu

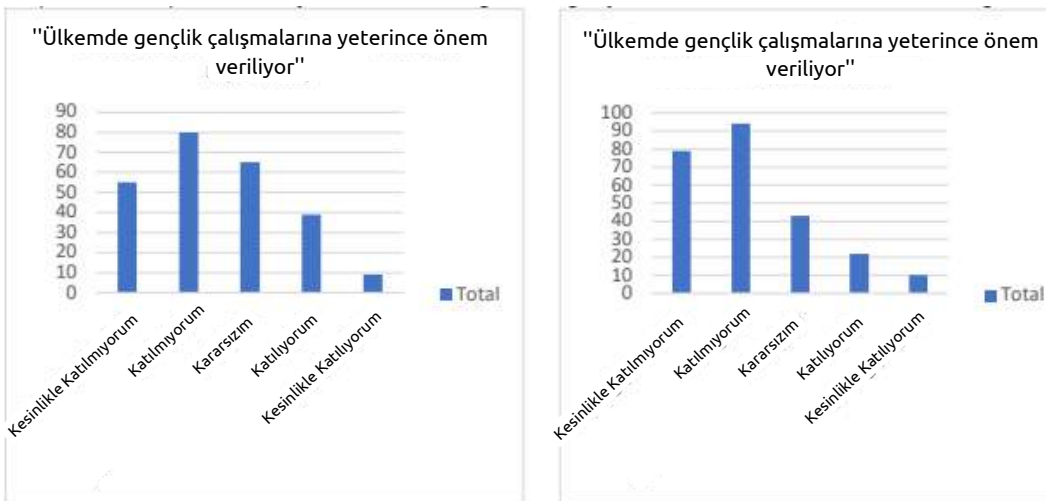
Önceki bölümde gençlik çalışmasının gençlerde artan ruh sağlığı sorunlarının üstesinden gelinmesine katkıda bulunabileceği önerisine rağmen, aşağıdaki iki sorunun sonuçları gençlik çalışanlarının/gençlik çalışmalarının yeterince desteklenmediğini göstermektedir. Buna göre, katılımcıların %54'ü aşağıdaki ifadeye katılmamıştır (%22 kesinlikle katılmıyorum): "Ülkemde gençlik çalışmalarına yeterince önem verilmektedir".

Benzer şekilde, katılımcıların %70'i bu ifadeye katılmadı (%32 kesinlikle katılmadı): "Ülkemde genç işçiler yeterince destekleniyor". Bu, genel olarak konuşursak, gençlik çalışanlarının çalışmalarına yeterince dikkat edilmediğini ve yeterince desteklenmediğini düşündüklerini göstermektedir. Birçok ülkede Gençlik Çalışmasının profesyonel bir yol olarak bile tanınmadığı ve uygulamaların birçoğunun hem ulusal, hem bölgesel hem de yerel bağlamda kurumsal düzeyde yeterince desteklenmediği düşünüldüğünde, bu şaşırtıcı bir bulgu değildir.

Pandemi sırasında uluslararası hareketliliklerin çoğunun askıya alındığını veya iptal edildiğini, bu nedenle ülkeler arası gruplara yönelik çok az uygulama olduğunu düşündüğümüzden, dikkatimizi esas olarak yerel gençlik çalışmalarına odaklamayı seçtik. Pandemiler sırasında birçok kuruluşun yerel boyutu daha önce olduğundan daha fazla keşfetmeye başladığı ve genellikle uluslararası gençlik çalışmalarında geliştirilen en iyi uygulamalarını yerel boyuta çevirdiği bir gerçektir.

Şu anda gençler için profesyonel desteğe büyük ihtiyaç duyulduğunun bir kanıtı olarak geliyor. Ulusal düzeydeki bir fark, Portekiz ve Romanya'da katılımcıların gençlik çalışmalarına ortalama düzeyden biraz daha fazla ilgi gösterildiğini bildirmesiydi. Daha ayrıntılı olarak araştıramadık, ancak ortaklık içinde paylaşılan yorumlardan, genel olarak konuşursak, projeye dahil olan farklı ülkelerde yerel gençlik çalışmalarının tanınmasında bazı farklılıklar olduğunu varsayabiliriz.. Bu, ulusal grup analizindeki bazı cevaplarda tespit edilen tutarsızlığı açıklayabilir.

Bununla birlikte, tüm ülkelerde, katılımcılar genel olarak gençlik çalışanlarının yeterince desteklenmediğini veya daha açıklayıcı cevaplarda belirtildiği gibi, gençlere ve gençlik gruplarına daha fazla ilgi beklediklerini, birçok yönden etkilendiklerini ve diğer demografik gruplardan daha az destek aldıklarını bildirdiler.



şekil 13 ve 14

Tartışma - Dijital Gençlik Çalışması'nın artıları ve eksileri



şekil 15

Dijital gençlik çalışması önemli potansiyelini gösterdi, ancak doğru şekilde desteklenmesi gerekiyor. Artıları yeşil ve eksileri kırmızı ile yukarıdaki kelime bulutunda temsil edilmektedir.

İlginç bir şekilde, bazı yönler farklı katılımcılar tarafından hem artı hem de eksi olarak tanımlandı. Örneğin, erişilebilirlik: Bazı katılımcılar çevrimiçi gençlik çalışmasının coğrafya (örn. mekanlara ulaşım zorluğu), finansal sorunlar (örn. ulaşım maliyeti) ve engellerle ilişkili katılımın önündeki engelleri ortadan kaldırdığını vurguladı. Bununla birlikte, diğerleri, uygun dijital ekipmana erişim veya düşük dijital becerilere sahip olma ile ilişkili erişilebilirlikle ilgili sorunlara dikkat çekti. Ve çevrimiçi gençlik çalışması etkinliklerine katılarak yeni dijital beceriler öğrenme fırsatına sahip olmanın aynı gerçeği, başkaları için bir avantaj olarak kabul edildi.

Genel olarak, profesyonellerin ana temaları, çevrimiçi gençlik çalışmasının, birçok farklı yerden katılan ve daha fazla sayıda katılım potansiyeline sahip, erişilebilirlik, karşılanabilirlik ve kullanım kolaylığı önemli avantajlar olarak belirlenmiştir. Bunu takiben, birçok katılımcı, faaliyetleri bir şekilde devam ettirebilmenin önemli bir avantaj olduğunu vurguladı. Vurgulanan diğer şeyler, seyahatin azalmasının çevreye faydası, katılabilecek sanatsal faaliyetler, işin esnekliği ve paylaşılabilirliği idi.

Genel olarak, ana olumsuz yorumların çoğu gençliğin karşılaştığı sorunlarla ilgili yukarıda belirtilenlere benzerdi – diğerlerinden ayrıma, yüz yüze etkileşim eksikliği, dijital dünyaya bağımlılık ve aşırı maruz kalma, ekran başında geçirilen çok fazla zamanla ilişkili hayal kırıklığı ve huzursuzluk ve son olarak birçok gençlik çalışanına çevrimiçi gençlik çalışması konusunda yetersiz eğitim verilmiş olması. Dijital boyutun belirsizliğini sürdüren ilginç bir yorum burada alıntılanmıştır.

Öğrenildikten ve içselleştirildikten sonra çok faydalıdırlar ve dijital değillermiş gibi görsel görünebilirler. Pek çok insanın, yapmak istediğiniz aracı veya aktiviteyi gerçekleştirmek için bariz görünen şeyleri açıklamak için çok fazla zaman kaybetmenize neden olan temel dijital yeterliliklere sahip olmadığını algılıyorum.

"Çevrimiçi gençlik çalışmasında özellikle olumlu veya olumsuz bir deneyim yaşadınız mı?" sorusuna verilen yanıtlar erişim, katılma, iletişim ve katılım.

Aslında yanıtların çoğu tek bir yanıtla özetlenebilir: "Geniş katılım, az katılım". Ancak, belirli durumları tanımlayan ve gençlik çalışanlarının deneyimleri hakkında daha zengin bilgiler veren bazı daha ayrıntılı cevaplar vardı.

Birkaç katılımcının, genellikle yaratıcı sonuçlarla, üretken ve ilgi çekici faaliyetler gerçekleştirebildiğini görebiliriz.

Şu anda özellikle olumlu bir deneyim yaşıyorum: bir grup neredeyse özerk olarak toplantılarını ve yapılacak faaliyetleri organize ediyor, grubun geri kalanıyla sorumlulukları paylaşıyor

Başka bir katılımcı, Kuzey İtalya'da özellikle COVID'den kötü şekilde etkilenen bir bölgeden gençlerle ilgili bir deneyimi anlattı.

Bu yöntem gençleri faaliyetlerin organizasyonuna dahil etmenin ve merkeze almanın değerli bir değer olduğu fikrini güçlendirir. Elbette bu süreçte pek çok şeyin verildiğini veya pekiştirildiğini hayal edebiliriz.

Grup iyi bir şekilde çevrelenmişti ve düzenli olarak buluşuyordu ya da süreç boyunca bağlantıda kalmak için güçlü bir motivasyon vardı.

Bir Bergamo okulunun gençleriyle yürüttüğümüz tiyatro atölyesini (beden ve varlığa çok odaklı) çevrimiçi moda uyarlayabildik. Genç öğrencilerin varlığı güçlü ve süreklidir. Proje beklediğimiz zamanların ve sonuçların çok ötesine geçti. Yaklaşık bir yıllık bir çalışmanın ardından, öğrencilerimizin ses ve yazılarıyla YouTube ve Spotify'da yayınladığımız bir audio-show'u ürettik. Dijital ekipman ve gençlerin azmi hakkında çok şey öğrendik

Çevrimiçi çalışma sayesinde, daha geniş bir "izleyiciye" ulaşmak daha kolaydı ve artık fiziksel alana (yerel dernek, ilçe toplama merkezi veya referans kolektifi) dahil olmayan, ancak konu satırlarıyla birbirine bağlanan yerel bir ağın oluşturulmasını kolaylaştırdı. İlk karantinadaki çevrimiçi çalışma sayesinde, toplumsal cinsiyet konularında orijinalinden daha geniş bir hedefle saha araştırması yapabildik ve çok daha ilginç sonuçlar elde ettik.

Bu cevapta katılımcı, dijital alan coğrafi engellerin üstesinden gelme fırsatı verdiği için erişilebilirlik konusunu gündeme getiriyor.

Genel olarak, olumsuz yanıtlar katılım, katılma ve iletişim ile ilgili zorluklara odaklanmış olsa da, olumlu yanıtların çoğu, zorluklar olmasına rağmen, bazı beceriler ve yaratıcılıkla birçok etkinliği çevrimiçi olarak aktarmanın mümkün olduğunu hissettiklerini bildirdi. Ancak ihtiyaç duyulan şey şuydu: yeterli ekipman ve internet erişimi sağlanması, gençlik çalışanlarının faaliyetleri yürütmek için gerekli becerilerle donatılması için uygun eğitim ve çevrimiçi harcanan zaman miktarında denge.

Gençleri Motive Edecek Stratejiler

Yukarıda tartışılan soruları cevaplarırken, katılımcılar tarafından çeşitli stratejiler gündeme getirildi. Ancak, "Gençleri motive etmek için kullandığınız bazı stratejiler nelerdir?" sorusuna verilen cevaplar. Gençlik çalışmasının bu yönü hakkında bize daha fazla ayrıntı verin. En belirgin stratejilerden biri, gençleri merkeze almak, onlara kararlar, planlar ve faaliyetler için kontrol ve sorumluluk vermek ve genel olarak onlara **eylemlilik** ve **birlikte yaratma** vermektir. Böylece, bir katılımcı şunları yazdı: "Katılım ve aktif katılım: gençler projenin bir parçasıdır, fikirlerini paylaşırlar ve genellikle yaratıcı sonuçlarla etkinlikleri, etkinlikleri vb. düzenlemenin ve uygulamanın bir yolunu bulurlar onlardır."



2

Bir diğeri yazarken:

"Onları sadece birbirleri için etkinlikleri organize etmedegiderek özerklik kazandıları özgür ama sürekli bir alana katılmaya davet ediyorum. Önleme tedbirlerindeki değişikliklere rağmen çevrimiçi randevuyu devam ettiriyorum, böylece evde tecrit etmek zorunda kaldıklarında ve aynı zamanda dışarı çıkabilecekleri zaman da orada olduğumuzu biliyorlar, ayrıyetten ne zaman katılacaklarını seçmekte ve kendi faaliyetlerine öncelik verme konusunda özgürler."



Diğeri birkaç katılımcı, gelecekteki fırsatlara odaklanmanın gençleri motive etmeye yardımcı olduğunu, belki de birçok umudun ortadan kaldırıldığı bir zamanda umut fikirlerini güçlendirdiğini buldu. Bunun bir kısmı, gençlere çevrimiçi gençlik çalışması etkinliklerine katılarak kazanabilecekleri **becerileri** ve bu becerilerin gelecekte nasıl faydalı olabileceğini vurgulamaktı.

Belirlenen bir diğeri strateji ise **empati** göstermek ve aktiviteleri kişisel olanla ilişkilendirmek olarak özetlenebilir. "Aktif dinlemenin" önemi, bireysel ilişkiler oluşturma, hazır bulunma ve katılımcıların fikirlerine açık olma, onlara olumlu geri bildirim ve cesaret vermenin önemi vurgulandı. Ayrıca konu ve etkinliklerin mümkün olduğunca gençlerin hayatlarıyla, kişisel meseleleriyle ve onları ilgilendiren meselelerle ilgili olması gerektiği vurgulandı.



Pratik faaliyetler açısından, birçok katılımcı en faydalı stratejilerin oyun oynama, açık havada yapılacak görevleri atama, müzik, sanat ve hikaye anlatımı kullanma, münazaralar, video yapma ve kullanma ve rol oynama olduğunu bildirdi. Bu nedenle, bu faaliyetlerin çoğu temelde **aktif**, **katılımcı** ve **yaratıcıydı**. Etkinliklerin düzenlenmesi açısından, birçok katılımcı sosyal medyayı ve Whatsapp'ı kullanmayı önermektedir, çünkü bunlar gençlerin aşına olduğu ve sıklıkla kullandığı platformlardır.

Son olarak, ortak bir öneri, mümkün olduğunda küçük gruplar halinde çalışmak. Büyük gruplar halinde çalışıldığında ara odalarını kullanmayı gerektirir.



Dijital Gençlik Çalışmalarının Genel Değerlendirmesi

2

Katılımcıların çevrimiçi gençlik çalışmasına ilişkin genel değerlendirmesinde birkaç tema belirlenebilir. Belki de en önemli tema, çevrimiçi gençlik çalışmasının değerini gören ama aynı zamanda sınırlarını da kabul eden avantaj ve dezavantajları tanıyan dengeli bir yanıtı. Örneğin, bir kişi şunları yazdı:



“Çevrimiçi gençlik çalışmasını değerlendirmek zor çünkü bu, çevrimiçi olarak ne tür bir iş yapıldığına bağlı. Örneğin, çevrimiçi iletişimde kalmak veya eğitim faaliyetlerini yürütmek için güçlü bir araçtır; esnekliği sayesinde, öğreten kişi ile fiziksel olarak aynı yerde olmasa bile herkes dahil olabilir; ayrıca yüz yüze bir eğitim düzenlemekten (tesis maliyeti, seyahatler vb.) daha ucuzdur. Bununla birlikte, çevrimiçi, sosyalleşme, aktif katılım ve vatandaşlık, akranlar arası öğrenme gibi diğer tür gençlik etkinlikleri için yüz yüze görüşmenin yerini alamaz.”

Gerçekten de, katılımcılar hem kişisel hem de çevrimiçi etkinliklere duyulan ihtiyacı vurgulayarak, harmanlanmış bir yaklaşım önerdiler ve çevrimiçi gençlik çalışmasının geçici olarak işe yarayacağını, ancak yüz yüze etkinlikler, açık havada geçirilen zaman ve fiziksel temasla tamamlanması gerektiğini iddia ettiler.

Bazı yanıtlar, gençlerle önceden kişisel bir ilişki kurmanın önemine atıfta bulunurken, bir tanesi “önceden bir ilişkiniz yoksa onları meşgul etmek zor” şeklindeydi. Bu tür bir düzenleme ile katılımcılarla kişisel bir bağlantı kurulabileceğinden, harmanlanmış bir yaklaşımın değeri bununla daha da vurgulanmaktadır.



Bazı yanıtlar ağırlıklı olarak çevrimiçi gençlik çalışmasına yönelik eleştirilerdi. Örneğin, çevrimiçi etkinliklerin yorucu olduğu, gençlerin çok fazla motivasyona sahip olmadığı, yeni katılımcıları dahil etmenin çok zor olduğu, dijital araçların kullanımıyla ilgili sorunların ve teknik konuların çalışmayı zorlaştırdığı ve tek olumlu yönün faaliyetler bir şekilde devam ettirilebilir.



İlginç bir şekilde, çevrimiçi gençlik çalışmasının başarısı için becerilerin, hazırlıkların ve eğitimin gerekli olduğunu iddia eden birkaç yanıt, dijital araçların kullanımında ortaya çıkan sorunlara değinmektedir.

Bu nedenle, eğitimin son derece önemli olduğu vurgulandı ve bir yanıt, bu konuda kurumlardan desteğe duyulan ihtiyacı vurguladı. Gerçekten de, çevrimiçi faaliyetlere adaptasyonun büyük bir kısmı, kendilerine sağlanan destek, eğitim ve materyaller olmaksızın, gençlik çalışanlarının kendilerinin gerçekleştirmesine bırakıldı. Bir yanıt daha da ileri giderek, yeni araçların geliştirilmesine de ihtiyaç duyulduğunu belirterek, “Çevrimiçi faaliyetlerin, özellikle yaygın eğitim metodolojilerinin kullanılmasıyla gerçekleştirilmesi için, kolayca uygulanabilecek geçici araçlar ve platformlar geliştirmeye ihtiyaç vardır. erişilebilir.” Son olarak, gerekli dijital ekipmanın eksikliği konusu belirlenerek erişilebilirliğin iyileştirilmesi de vurgulandı “Ayrıca, birçok genç, şu anda mevcut olan birçok araç olduğu için büyük bir sınırlama yaratan günlük olarak bir bilgisayara sahip değil veya bilgisayar kullanmıyor. akıllı telefonda kullanmak zor.”



Genel Yorumlar

2

Anketten elde edilen sonuçlar, gençlik çalışmasındaki birkaç önemli eğilimi göstermektedir.

Birincisi genç çalışanlar yeterli desteği bulmadıklarını düşünüyorlar. Birçoğu, bunu etkili bir şekilde yapmak için gerekli eğitim araçları olmadan uzaktan faaliyetler yürütme dönemine girdi. Bu durum onların çoğunlukla zihinsel sağlık sorunlarının ciddi şekilde arttığını düşünmelerine rağmen yaşanmaktadır.

Akıl sağlığının yanı sıra, birlikte çalıştıkları gençlerin önemli bir bölümünün temel olarak motivasyon, izolasyon duyguları ve gelecek beklentileriyle ilgili endişeleri olduğunu bildiriyorlar.

Genç çalışanlar, çoğu için internet üzerinden çalışmaya geçişin zor olduğunu bildirdi, katılım ve gençleri içeren aktivitelerle alakalı sorunlar başta olmak üzere.

Birçoğu COVID-19 pandemisinin başlangıcından önce sanat, oyun, atölye ve tiyatroyu içeren dinamik stratejiler kullanarak yüz yüze etkinliklere çok değer veriyor.

Ankete katılanların önemli bir kısmı, çevrimiçi etkinliklerin sınırlı olduğunu ve yüz yüze etkileşimin yerini alamayacağını hissettiklerini bildirdi. Dijital gençlik çalışmasıyla ilgili olumsuzluklar arasında gençleri motive etmekte ve katılımlarını sağlamakta güçlük çekmek, onlarla kişisel düzeyde bağlantı kurmak, gerekli dijital ekipmana ve internete erişimleri, dijital becerilerden yoksun olmaları ve dijital dünyaya aşırı maruz kalmaları yer almaktadır.

Yanıtlar, hem gençler hem de gençlik çalışanları için dijital becerilerin geliştirilmesi için dijital ekipman, güvenilir internet erişimi ve eğitim sağlanmasına açık bir ihtiyaç olduğunu gösteriyor. Belirlenen diğer olumsuzluklarla ilgili olarak, birkaç katılımcı doğru beceriler, araçlar, hayal gücü ve yaratıcılıkla ödüllendirici gençlik çalışmaları yürütmeyi başardıklarını bildirdi.

Bu, dijital faaliyetlerde zorluk yaşayan gençlik çalışanlarının, dijital faaliyetlerinde gerçek değer ve başarı bulan gençlik çalışanlarının stratejileri ve iyi uygulamalarına ilişkin bilgi ve/veya eğitimden yararlanabileceğini göstermektedir.



Teorik Çerçeve - Yönergeler

Gençlik Çalışmasına harmanlanmış bir yaklaşım Bir fırsat?

Covid19 pandemisinin patlak vermesinden bu yana, dijital gençlik çalışması pratiği katlanarak büyüdü. Bu devasa eğilim, gençlerin kişisel ve sosyal gelişimine adanmış faaliyetleri şekillendiren çalışma metodolojileri, araçları ve içerikleri üzerinde geniş bir yansıma alanı açtı.

Aynı zamanda, yıllardır üzerinde çalışılan ve analiz edilen bir fenomen olarak gençlik çalışmasının evriminin de farkında olacağız; bu, geleneksel olarak deneyimsel deneyime geleneksel olarak güçlü bir şekilde bağlı olan bir dünyada uygulayıcılar ve araştırmacılar için en ilgi çekici odaklardan biridir. Tezimiz, çok genç yaşlardan itibaren dijital boyutla adım adım tanışan gençlerin öğrenme sürecine entegre edilebildiğinden, harmanlanmış bir yaklaşımın günlük işlerimizi geliştirmek için değerli bir fırsat olduğudur. "Centro per la Salute del Bambino" (İtalya) tarafından 2021'in başlarında yayınlanan yakın tarihli bir araştırma, aslında 8 yaşına kadar olan çocukların %63'ünün ebeveynlerinin akıllı telefonlarını, çoğunlukla video oyunları için düzenli olarak kullandığını gösteriyor. ergenlik çağına giden yıllar.

Bu terimlerle, oyun temelli öğrenme ve diğer eğitim yaklaşımları, muhtemelen geleneksel faaliyetlerle asla meşgul olmayacak gençleri hedefleyebilecek bir anahtar kaynak olarak, dijital yollarla doğal olarak teşvik edilebilir. Bir kez dahil olduklarında, onları diğer faaliyetlerle tanıştırmak ve onları gençlik çalışmasının konut boyutunun keşfine yönlendirmek daha kolay hale gelir.

Karma bir yaklaşım, profesyonel veya gönüllü gençlik çalışanlarının yürüttüğü çalışmalarda daha fazla süreklilik sağlayacaktır. Yüz yüze faaliyetler, doğal olarak katılımcıların ve gençlik çalışanının fiziksel uygunluğuna bağlıdır. Bazı durumlarda, özellikle kırsal alanlarda yaşayanlar veya farklı belediyelerde yaşayanlar veya hatta bir kentsel alanda yaşayan ve önemli bir süre geri gidip gelmek zorunda kalacak olan katılımcılar göz önüne alındığında, düzenli olarak buluşmak çok karmaşık hale gelebilir.

Halihazırda oluşturulmuş ve gerçek bir işbirliği ruhunu paylaşan bir grup, dijital tarafının baskın olmaması ve fiziksel toplantıların hayati anlarını azaltması gerektiğini akılda tutarak, harmanlanmış bir yaklaşımı etkili bir şekilde benimseyebilir.

Bir diğer önemli faktör, siyasi sistem tarafından öngörülen ve AB öncelikleri ve direktifleri tarafından teşvik edilen, kamu sisteminin dijitalleştirilmesine yönelik genel ihtiyaç ile birlikte (uluslararası hareketlilikleri ve çevrimiçi faaliyetleri bir araya getiren) AB gençlik programlarının dijital ayağıdır. Avrupa Komisyonu tarafından 2016 yılında belirlenen dijital gençlik çalışması uzman grubu, gençlerin kamu sektörüne yeni dijital yetkinlikler getirmeleri ve özel araştırmalara ilgiyi artırmaları için tüm süreçte sahip olabilecekleri önemli rolün altını çizdi. İnternet yönetimi gibi alanlar. Hem fiziksel hem de dijital ortamlarda yeni araçları ve yeni çalışma biçimlerini deneyimlemek için alanlara sahip olmak, yaratıcılığı teşvik etmek ve gençleri yenilikçi fikirler önermeye zorlamak için önemli varlıklar olarak düşünülmelidir.

Son olarak, harmanlanmış gençlik çalışması fırsatlarını değerlendirirken mali yönü de dikkate almalıyız. Gençlerle uluslararası düzeyde çalışırken ana hedeflerden biri onların kültürlerarası yeterliliklerini teşvik etmektir. Bu notta, yüz yüze toplantılar ve eğitimlerle birleştirilebilecek dijital öğrenme fırsatlarını (çevrimiçi değişim ve sanal tartışmalar gibi) geliştirmek daha uygun görünüyor. Seyahat ve yaşam giderleri aslında gençlik kuruluşlarının karşı karşıya kaldığı büyük maliyetlerdir ve genellikle yalnızca gençlik hareketlilik programlarından (Erasmus+ veya Avrupa Dayanışma Birlikleri gibi) hibe alınarak karşılanabilir. Bununla birlikte, planlanan oturumlar boyunca katılımcılar arasında gayri resmi anları sağlamak için konut faaliyetleri yoluyla deneyimsel öğrenme hayati önem taşımaktadır. Bunlar, yeni kültürler keşfetmek ve grubun diğer üyeleriyle daha güçlü bağlantılar kurmak için değerli fırsatlardır.

Sonuç olarak, gençlik çalışanları için, onları her iki boyutun (sanal ve yüz yüze) artılarını ve eksilerini anlayarak etkili harmanlanmış öğrenme programları tasarlamaya yönlendirebilecek bir öğrenme yolu yaratmak inanılmazdır. Covid19 pandemisinden bu yana, uygulama topluluğu bu yeni vizyonu geliştirmek ve benimsemek için becerilerini artırdı; Artık karar vericiler, gençlerle ve gençler için düzenli olarak çalışanların mesleki gelişimleri için gerekli adımları atmaya çağrılmaktadır.

Gençlik Çalışması İçin Dijital Yeterlilikler

Son yıllarda gençlik çalışanları, yetkinliklerini ve metodolojilerini güncellenecek şekilde geliştirmek ve uyarlamak, çalışmalarını yaratıcı ve yenilikçi bir şekilde gençlere çekici kılmak ve gençlik çalışmasında profesyonelliği ve kaliteyi artırmak zorunda kaldı. Avrupa Komisyonu'nun politika ve eğitim ihtiyaçları "Dijital gençlik çalışmasını geliştirme" raporlarında da görüldüğü gibi, yıllardır dijital alanda özel yeterliliğe ihtiyaç duyulmaktadır. Pandeminin ve sosyal mesafenin yayılmasıyla birlikte, hem gençler hem de gençlik çalışanları için güvenilir internet erişimi ve dijital becerilerin kullanımı konusunda eğitim için dijital ekipman sağlanmasına yönelik açık bir ihtiyaç ortaya çıktı.

YOCOMO DIGITAL OLUYOR

Covid-19'un büyük ölçüde yayılmasının zorunlu kıldığı dijital dönüşüm, kuruluşların geçerli bir geçiş planı stratejisi olmadan çalışmalarını değiştirmesine neden oldu. Çoğu gençlik projesi, çalışmalarının unsurlarını çevrimiçi ortama taşıyor ve bir çevrimiçi gençlik çalışması ortamıyla ilgili yeterli deneyimin olmaması sinir bozucu olabilir.

Bu nedenle, gençlik çalışanlarına uygulamalarını dijital ortama uyarlamak için yararlı yeterlilikler, beceriler veya üzerinde düşünmeleri gereken şeyler hakkında bazı önerilerde bulunmak istiyoruz. Avrupa Eğitim Stratejisi tarafından geliştirilen, Gençlik Çalışanlarının Uluslararası Çalışması için SALTO YOUTH Yetkinlik Modeli olan YOCOMO doğrultusunda, sekiz yetkinlik alanını ve ilgili dört boyutu (tutum, beceriler, bilgi ve davranışlar) reddetmeyi seçtik.

Güvenlik bu anlamda çok önemli bir konudur: veri ve mahremiyet bilincini ele alarak, dışarıdan müdahaleden kaçınarak, diğerlerini daha iyi tanımak için yeterli zaman vererek, uzaktan eğitim engellerini aşarak ve onlara deneyimlerini paylaşma olanağı vererek, davet ederek ele alınabilir. Gerekliğinde bağlantıyı kesme ve yalnız anlar yaşama olasılığı ile etkileşime girmelerini sağlayın. Kolaylaştırma, gençleri çevrimiçi kalmaya ve kendilerini meşgul etmeye motive etmek için bazı çevrimiçi ekip oluşturma alıştırmalarını veya öz sorumlulukla ilgili faaliyetleri içerebilir.

Program tasarlamak

Bilgiyle başa çıkmak, onlara etkili bir şekilde erişmek, doğruluklarını ve güvenilirliklerini test etmek için kaynaklarını doğrulamak için elbette BİT ve Medya okuryazarlığı hakkında daha derin bir bilgiye ihtiyaç vardır. Ayrıca, teknolojik cihaz ve araçları kullanma (klavye, fare ve arayüz becerileri, köprü oluşturma ve etkili arama ve bulma stratejileri kullanma) gibi bazı gerekli teknik beceriler de vardır, ayrıca ana tarama, arama, verileri ve dijital içeriği filtreleme. Hatta uygun terminolojiye ve kelime bilgisine sahip olun ve dijital dile uygun görüntü ve sesleri kullanın. Bu anlamda düşünce ve fikirlerin sözlü, yazılı ve sözsüz iletişim becerilerini kullanarak alternatif ve uygun medya biçimlerinde en uygun medya oluşturma araçları ve doğru ifadeler kullanılarak dile getirilmesi esastır.

Konut faaliyetlerinde olduğu gibi, katılımcılar arasında kültürel farklılıkların, kişisel önyargıların ve sosyal ve kültürel geçmişlerin eşitsizliğinin her zaman farkında olunması önerilir. Dijital ortamda bu, biraz ekstra hazırlık çabası gerektirebilir (örneğin: görme bozukluğu olan kişiler için sesli okuyuculu bir araç veya Sağır katılımcılar için görsel özgeçmiş veya açıklama sağlamak) ve teknik sorunlar olması durumunda bazı B planlarını gerektirebilir. Programın hazırlanması, katılımcılara cihazların, platformların veya yazılımların nasıl kullanılacağı konusunda gerekli teknik desteğin sağlanmasını da içerebilir.

Gerçekten de yüksek kaliteli bir öğrenme deneyimi sürdürmek için, dijital oturumda öğrencilerin ve ortakların ihtiyaçlarını da hatırlatmak önemlidir, bu nedenle planlama duraklamaları veya fiziksel olarak mevcut olma gibi basit ve dijital olmayan yollarla onlara hizmet edebilecek çözümler bulun. öğrencilerin evine küçük bir alet göndermek gibi toplantı için faydalı bir yöntem (örn. özelleştirilmiş bir kalem veya çay poşeti ve kahve molası için kurabiye). Her şeyden önce, katılımcıyı planlama sürecine dahil etmek, onların ihtiyaçlarına daha iyi yanıt verebilmek için en değerli seçim olabilir.

Kaynakları organize etmek ve yönetmek

Gençlik çalışanları, gençleri projelerde yer almaya ve bunu yüksek tutmaya motive etme yeteneğine sahip olmalıdır. Platform seçimi esastır, basit ve kullanıcı dostu olmalı ve bir gençlik çalışanının programını sanal bir tahta olarak uygulamaya koyması için ihtiyaç duyduğu tüm araçları veya egzersizler için grubu farklı odalara ayırma imkanı sağlamalıdır. . Bu seçim aynı zamanda katılımcıların yaşı ve çevrimiçi bir grupta iyi çalışabilme sayısı ile de ilgilidir. Gençlik çalışanlarının çevrimiçi riskleri yönetmesi de esastır, ulusal ve Avrupa mevzuatı ile siber güvenlik konusunda bilgi sahibi olmayı gerektirir. Dolayısıyla, GDPR'nin bilgisi olarak bilgiye erişim, bilginin saklanması ve kullanımı ile ilgili yasal ve etik konuları gözlemleyerek bilgiyi ele alabilmelidirler. Ayrıca, seçilen platformda grup tartışmasını güvence altına almak için önlemler almak için, katılımcıları kabul etmek, katılımcılar arasında özel sohbeti etkinleştirmek veya devre dışı bırakmak ve izin vermek için bekleme odaları kurmak için çevrimiçi platformun ayar seçenekleri kontrol edilmelidir. görüntü paylaşmak. Böylece gençlerin refahına dikkat eden gençlik çalışanları, işbirliği içinde ve birbirlerine güvenerek çalışmak için güvenli bir alan sağlayacaktır. Ayrıca, bu tür dijital kaynakları yönetme yeteneğinin iletilmesi bile gençleri güçlendirebilir.

Takım olarak başarılı bir şekilde iş birliği yapmak

Gençlik çalışanları grubun bağlı temsilcisidir, ekip çalışmasına katkıda bulunur ve projede yer alan her aktörle ilişkileri uygular. Bu şekilde, rol ve sorumlulukların net bir şekilde bölünmesini destekleme yetenekleri, ofis departmanlarının ve organizasyon görevlerinin çevrimiçi aktarımı yoluyla çevrimiçi çalışma ortamına kopyalanmalıdır. Ama aynı zamanda ekip üyelerinin beceri ve yeterliliklerini yaratıcılıkları olarak gençlerin profilinin ihtiyaçlarına göre uyarlamak. Gençlik çalışanları ayrıca güven ve ekip oluşturma üzerine çevrimiçi alıştırmalar yoluyla ekip arasında işbirliğini teşvik etmeli, aynı zamanda iletişimi teşvik etmeli ve çevrimiçi ortamda sıklıkla ortaya çıkabilecek çatışmaları veya stresi veya yanlış anlamalardan etkilenebilecek iletişimi yönetmeye destek vermelidir. Bu amaca, mutlu saatler paylaşan veya doğum günlerini kutlayan, grubun bütünlüğünü güçlendiren çevrimiçi boş zaman anları sayesinde ulaşılabilir.

Diğerleri ile anlamlı bir biçimde iletişim kurmak

Gençlik çalışanları, basit iletişim metodolojilerinin ötesine geçerek ve empati ve duyguları ustaca ele alarak olumlu ilişkiler yaratabilir. Aktif dinleme becerisi, duyguların ve duyguların ifade edilebileceği ve saygı duyulabileceği güvenli bir ortamın yaratılmasıyla birlikte çevrimiçi platformlarda daha da önemlidir. Gençlerle iletişim halinde olmak ve özellikle ruh sağlığı ve sosyal mesafe için istikrarın zor olduğu bu durumda, haftalık, iki haftalık veya aylık seanslar planlayarak, toplantılar, görevler ve elde edilen sonuçlar hakkında güncellemeler yaparak ilerlemelerini kontrol etmek de önemlidir. . Hatta onlardan geri bildirim istemek özellikle değerli olabilir ve bu onların güçlendirme sürecini daha da teşvik eder. Bu tür bir iletişimde gençlerin güçlenme sürecini destekleyebilecek olumlu bir yaklaşıma ihtiyaç vardır. Ayrıca, daha kapsayıcı bir iletişim kurmak için konuşmayan veya işitme engelli kişiler için LIS veya altyazı sağlamalı, hatta görme engellileri dışlamak için etkili çözümler sunmalıdır.

Kültürler arası beceri göstermek

Pandemi krizinin yükselişle birlikte artan bir eşitsizlik ve belirsizlik seviyesi görülüyor. Bu nedenle, çok düzeyli zorluklar ve engellerle karşı karşıya kalan gençleri karşılıklı anlayışa ve desteklemeye yönelik ekstra bir çaba gereklidir. "Kişisel" boyuta göre, kendi önyargılarını akılda tutmak, güç ve ayrıcalıkların farkında olmak, katılımcıların farklı kültürel, dini ve siyasi geçmişlerini anlamak ve saygı duymak önemlidir. Dijital boyutta bu, engellerin farkında olduğunuzdan emin olmak ve kaliteli katılımın nasıl sağlanacağı konusunda onlarla tartışmak anlamına gelebilir.

Ağ oluşturma ve savunuculuk

Gençlik çalışanları, başkalarıyla ağ kurmayı kolaylaştırır ve gençlik çalışması değerlerini teşvik eder ve gençleri bağımsız politik ve eleştirel düşünce geliştirmeleri konusunda destekler, onları somut eylemlere adım atmaya teşvik eder. Covid-19 bağlamında üyelerini Avrupa ve uluslararası boyutta bir araya getiren bir ağ oluşturmak için gençlik çalışanları, uluslararası hareketlilik deneyimlerinin öğrenme potansiyelini en çok kullanılan iletişim kanalları olan sosyal medya aracılığıyla aktarabilmeli ve paylaşabilmelidir. Çekici, hızlı ve kolay iletişim sayesinde, gençlik çalışanları uluslararası hareketliliğin öğrenme potansiyelini doğrudan hedef kitlelerine tanıtabilir ve aktarabilir. Karantina sırasında sosyal medya kullanımı katlanarak arttı ve bunları uygun dil ve görüntülerle kullanmayı seçerek, bir Avrupa ağı oluşturmak ve sosyal mesafeli bir dönemde somut eylemleri teşvik etmek kazanan strateji olabilir.

Uygun değişikliği değerlendirmek ve uygulamak için değerlendirme uygulamaları geliştirmek

Gençlik çalışmasının amacı, gençleri ve çevrelerini güçlendirmek, değişim ve dönüşüm için toplu eylemi teşvik etmektir. Bunu başarmak için en önemli kaynak gençlerin kendileridir. Gerçekten de, onları planın ilgi çekici bir değerlendirmesine dahil etmek, kendilerine güven kazanacak ve gençlerin ihtiyaçlarına daha da yaklaşmaya önemli ölçüde katkıda bulunacaktır. Uzak bir çalışma ortamında, katılımcı bir ölçme ve değerlendirme yöntemi için yararlı bir araç, çevrimiçi bir anket veya anket olabilir. Ayrıca, bu katılımlı değerlendirme sürecinde, gençlerin ihtiyaçlarını ve projenin belirlenen hedefini dengelemeyi akılda tutmak önemlidir.

Bireysel/grup süreci

Önceki bölümün temel olarak tutum ve davranışlara odaklandığının farkındayız, çünkü bu el kitabında daha sonra, bir kez ustalaştıktan sonra becerilerinizi ve bilginizi geliştirmek için destekleyici olabilecek araçlar ve platformlara ayrılmış tam bir bölüm bulacaksınız.

YOCOMO tarafından belirlenen temel yetkinlikler, hem sahadaki kendi deneyiminizle hem de çok sayıda dijital platform aracılığıyla sunulan mesleki gelişim faaliyetleriyle (SALTO Kaynak Merkezleri veya SALTO Kaynak Merkezleri veya Ulusal Ajanslar tarafından). Ayrıca, farklı Program Ülkelerinin Ulusal Ajansları arasında düzenli olarak Ulusötesi İşbirliği Faaliyetleri (TCA) düzenlenmektedir. Tahmin edebileceğiniz gibi, son zamanlarda, hedef grubumuzda halihazırda tanıtılan "ekran yorgunluğunu" önleyen nitel programlar sunmak için metodolojiler, araçlar, katılımcıların öğrenme ihtiyaçları ve yeni stratejiler keşfederek gençlik çalışmalarının dijital geçişine odaklanıldı. Politika yapıcılar, gençlik çalışanlarının mesleki gelişimlerini desteklemek için zamanlarını ve enerjilerini harcarken eğitime devam etme ihtiyacını fark ettikleri için tüm bu fırsatlar ücretsiz olarak sağlanmaktadır. Gençlik sektöründe çalışmanızı ve elde etmeyi hedeflediğiniz sonuçları iyileştirmeyi hedefliyorsanız, bireysel öğreniminiz için biraz zaman ayırmayı unutmayın.

Aynı zamanda, YOCOMO'nun birçok temel yetkinliği, yalnızca düzenli ve verimli bir karşılıklı görüş alışverişi, deneyimler, eğitim yaklaşımları, öğrenme ihtiyaçlarının değerlendirilmesi ve gençlik alanındaki çalışmalarımızın dikkate alınabilmesini sağlamak için yeni yenilikçi yöntemlerle öğrenilebilir. tüm bakış açılarını hesaba katar. Günümüzde, bir grup genci farklı bir geçmişe sahip başarılı bir öğrenme sürecine başarılı bir şekilde yönlendirmek için kesişimsel bir yaklaşım temel olarak kabul edilmektedir. Bu alanda profesyonel olarak büyümek için, gençlik çalışanları, araştırmacılar, eğitmenler, koçlar, politika yapıcılar ve diğer profesyonel paydaşlar dahil olmak üzere uygulama topluluğu arasında toplantıları ve ağ oluşturmayı teşvik etmeliyiz. Katılımcıların bir eğitim/atölyeden en iyi şekilde yararlanabilecekleri bir grup ortamı oluşturduğumuzdan ancak kendi öğrenme ortamımızı zenginleştirirsek fayda sağlayabiliriz.

Gençlik Çalışmaları ve Politikalarının Tanınması Hakkında Son Tavsiye

Bu zor ve hassas dönemde gençlik çalışmasına dijital ortamda devam etmek için gereken yeterlilikler üzerine paylaşılan yansıma, şu anda bu tür uygulamaların ve tartışmaların yürütüldüğü Avrupa'daki birçok ülkede olduğu gibi, bazı daha iddialı sonuçlara ilişkin soruları da gündeme getiriyor. bir meslek olarak gençlik çalışması ve yeni nesillerin sosyal gelişimine yapılan bir toplum yatırımı olarak gerçek olmaktan uzaktır.

Gençlik sektöründe yasama yetkisi aynı ülke içinde bölgesel veya ulusal hükümete ait olabileceğinden, politika oluşturma açısından uygulamaya konulacak strateji, Avrupa'da var olan farklı bağlamları hesaba katmalıdır. Açıkçası, pandemiden bu yana gençler ve gençlik çalışanları yeni zorluklarla karşı karşıya ve büyük tepkilere ihtiyaç var. Uygulama topluluğu, alanlar (fiziksel ve dijital), yerel/bölgesel düzeyde teşvik edilen eğitim fırsatları, eğitmenler, koçlar, gençler tarafından yürütülen çalışmanın çabasını ve kalitesini hala kabul eden finansal kaynaklar şeklinde yatırımlar için çağrıda bulunuyor. işçiler ve diğer uygulayıcılar. Tüm gençlerin sesini duyurmasını, desteklenmesini ve katılma şansına sahip olmasını sağlamak için kapsayıcı metodolojilerin geliştirilmesi, fonlar kesilirse ve yüz yüze boyuttan dijital platformlara taşınan faaliyetler yalnızca değer olarak kabul edilirse gerçekleşmeyecek. 1/3 daha önce ne olduklarını. Belki de politika gündemindeki daha geniş sayısallaştırma kapsamındaki bağlantıya odaklanma nedeniyle, gençlik sektörü ve gençlik politikası çalışmaları sınırlı bir değerlendirme almıştır. Tüm paydaşlara sosyal içerme ve dijitalleşme gündemleri arasındaki kesişimi hatırlatmalıyız.

Psikolojik yaklaşım - bazı öneriler

Bir tarafta, özellikle refah, benlik saygısı ve bağımlılık potansiyeli (örn. bir dizi çevrimiçi psikolojik destek ve fırsat geliyor, destek sohbetleri, profesyonellerle çevrimiçi diyaloglar ve e-terapi yoluyla ruh sağlığı desteğini daha erişilebilir kılıyor. Gençlik Çalışmasının ruh sağlığı desteğine ciddi ihtiyaç duyulduğunda yeterli müdahalenin yerini alamayacağını farkında olsak da, Gençlik Çalışanlarının bazı kriz durumlarıyla yüzleşmek zorunda kalmalarının daha fazla olabileceğini ve bunun için birkaç ipucu almanın faydalı olabileceğini biliyoruz. Bu tür hassas anları etkili bir şekilde ele alın. Ayrıca, stres ve tükenmişlik durumunun genellikle Gençlik Çalışması ve sosyal hizmetin karanlık yüzü gibi görünebileceğini biliyoruz. Daha sağlıklı bir dijital ortam sağlamak için birkaç ipucu vermeye karar verdik.

Ne yapmalı

- Öğrencilerinize veya ortaklarınıza neye ihtiyaçları olduğunu sorun. Sonra onlara hizmet eden bir çözüm bulun. Çok fazla veya herhangi bir teknoloji içermeyebilir. Örneğin, paylaşılan bir şeyin parçası olduklarını hissettirmek için evlerine etkinlik sayfaları veya küçük araçlar göndermeye karar verebilirsiniz..
- Programlamanız için haftalık, iki haftalık veya aylık bir program belirleyin. Daha sonra öğrencilerinizle iletişimde kalın
 - İlerlemelerini kontrol edin.
 - Bunları planlanan, iptal edilen, çevrimiçi ortama taşınan vb. toplantılarda güncelleyin.
 - Sosyal medya, grup uyumunu sürdürmek için grup üyelerinin birbirleriyle etkileşim kurlmaları için yollar sunabilir.
- Yüksek kaliteli öğrenme deneyimi sağlamak için etkinliklerinize 4H ilkelerini dahil ettiğinizden emin olun: Kafa (düşünce), Kalp (merhamet), Eller (hizmet), Sağlık (sınırlar)

Ne yapmamalı

- Teknoloji ile kafayı bozmayın. Bu araçtır - amaç değil.
- Tüm zamanınızı "bir pandemi kapanması sırasında programlamaya" harcamayın çünkü bu geçicidir. Bunun yerine, bu pandemi bittikten çok sonra değerli olacak gençler için öğrenme deneyimleri ve kendi yeterliliklerinizi geliştirmek için zaman ayırın.
- Tonlarca çevrimiçi deneyim oluşturmak için baskıda hissetmeyin. Kalite iyi olmayacak ve öğrenciler aşırı yüklenebilir. Programınızın hedeflerine ve öğrencilerinizin ihtiyaçlarına hizmet eden yüksek kaliteli etkinlikler oluşturmaya veya uyarlamaya odaklanın.

Katılımcıların refahını sağlamak için teknik araçlar nasıl seçilir

- Kendinizi rahat hissettiğiniz, hedef kitlenizin rahat olduğu ve programınızın öğrenme hedeflerine hizmet eden teknoloji araçlarını kullanın. Kendi kuruluşunuzun şirket içi teknik araçlarıyla başlayın.
- Programınızın değerleriyle uyumlu ve olumlu bir gençlik gelişimi yaklaşımı benimseyen teknoloji araçlarını seçin
- Aktivitenizi seans sırasında kullanılacak en fazla bir cihaz ile tasarlamayı seçin. Farklı platformlara birçok bağlantı, aktiviteyi takip etmeyi, diğerleriyle etkileşimde bulunmayı veya bağlantı çok fazla araçla aşırı yüklenmişse sadece çevrimiçi kalmayı daha karmaşık hale getirebilir.
- Katılımcıların dinlenebilmelerini veya etkinlikleri kendi hızlarında takip edebilmelerini sağlamak için eşzamansız etkinlikleri dahil edin veya süreç sırasında "yalnız zamana" izin verin.
- Küçük gruplar halinde veya bireysel olarak paylaşım için yer ve zaman ayırın, ekran yorgunluğu veya bağlantı sorunları durumunda takip edilmesi zor olacak paket programlar oluşturmayın.
- Melez ve düşük teknoloji faaliyetleri benimsemeyi düşünün. Katılımcılar, bire bir gayri resmi konuşmalar ve kontroller, yazılı bir not veya hava postası yoluyla veya şahsen teslim edilen küçük bir hediyenin yanı sıra evde yapılacak ancak hepsi bağlantılı faaliyetlerde sizden haber almaktan memnun kalacaklardır (ör. nesnelere, çizim ve gösterme, rehberli meditasyonla yürüyüş)

Bu soruları düşünün:

- Bu kaynak kuruluşumuzun politikalarına uygun mu?
- Kuruluşumuzun davranış kurallarına uygun mu?
- Kanuna uygun mu? (GDPR yönetmeliği, reşit olmayanlar için sosyal medya erişimi, korsan yayın...)
- Herkese açık mı? Görme engelli veya işitme engelli bir kişi nasıl yer alır?
- Bunlar gençlik programımızın normalde yaptığı türden faaliyetler mi?
- Öğrenciler bu etkinliği yaparak ne öğrenecekler? Bu, öğrenme hedeflerimizle örtüşüyor mu?
- Programımdaki gençler bundan keyif alır mı?
- Ailelerin bir şey satın almasını gerektiriyor mu? Varsa, yalnızca doğada veya çoğu evde bulunan malzemeleri kullanan faaliyetler arayın.
- Öğrenciler tüm günü bir ekrana bakarak mı geçirdiler? Öğrenme deneyimimiz aktif öğrenmeyi nasıl içerecek ve örgün eğitim stratejilerinden nasıl farklı olacak?
- Yönetemeyeceğim bir durum tespit edersem, ihtiyaç halinde katılımcılara hitap edecek başka profesyoneller ve uzmanlardan oluşan bir ağı var mı?

Gönüllülerle Çalışmak - Ne değişti?

3

Çerçeve

Üçüncü sektörde pandemi krizinin patlak vermesinin ardından, gönüllülerle ve gençlik çalışanları için çalışan kuruluşlarda, o zamana kadar kullanılan araç ve metodolojilerin kullanıcılarının deneyimlerini desteklemek için artık tatmin edici olmadığı kısa sürede anlaşıldı.

Dolayısıyla Coronavirüs pandemisi gibi toplumsal değişimlere yol açabilecek olayların, mevcut durumu ve gençlerin ihtiyaçlarını göz önünde bulundurarak gençlerin ihtiyaçları çerçevesinde bir yol haritası çizmemizi gerektirdiği anlaşılmaktadır.

Bu nedenlerle gençlerin sesine kulak vermeye çalıştık ve K-GEM, Türkiye'deki uluslararası ve yerel gönüllülere karantina sırasında ihtiyaç ve alışkanlıklarını vurgulayan çevrimiçi bir anket uyguladı. Kurumun topladığı verilerden yola çıkarak gençlerle sosyal medya ve çevrimiçi eğitim araçları aracılığıyla iletişim kurmayı öneriyor.

Bu tür araçlar, akıllıca kullanılırsa, coğrafi veya engelli engelleriyle karşılaşanlar için de geçerli bir seçenek olabilir ve bu şekilde uzun bir süre ilerleyeceğiz gibi görünüyor. Bu anlamda dijital araçlar elzemdir ancak genel raporda da belirtildiği gibi "dijital gençlik çalışmalarının doğru şekilde desteklenmesi gerekiyor." "Doğru yol" ile kastettiğimiz sadece alternatif ve dijital yöntem ve araçlar değil, her şeyden önce şu anda buna çok ihtiyacı olan gençlere profesyonel psikolojik destek sağlamaktır. Pek çok genç, koronavirüs pandemisi sırasında artan sosyal mesafe nedeniyle psikolojik sıkıntılar yaşadıklarını ve fiziksel toplantıların yerini sanal toplantıların aldığını belirtti.

Aynı zamanda yeterli teknik donanıma sahip olmayan gençler, internet bağlantısının kesilmesi veya internet erişiminin zorluğu gibi birçok sorunla karşı karşıya kalmış, bu nedenlerle eğitimlerine devam etmekte zorlanmışlardır. Yüz yüze eğitimde olduğu gibi verimlilik eksikliği ve konsantrasyon eksikliği ile birleşen bu engeller, insanların çevrimiçi eğitimin verimsiz olacağına dair fikirlerini güçlendirerek birçok genci çevrimiçi etkinliklere katılma konusunda isteksizliğe neden oldu. Ancak her şeye ve herkese rağmen, zor zamanlarda faaliyetlerin ilerlemesini sağlamanın bir şekilde insanları motive etmede bir artış sağlayacağı gösterilmiştir.

Genel Raporda söylediklerimize dayanarak, pandemi zamanlarında çalışmalarını sürdüren yerel ve uluslararası gönüllülerin ve ESC'nin deneyimlerinin daha derinlemesine bir analizini öneriyoruz. Ayrıca neyin değiştiğini ve bunun yerine önceki uygulamalardan nelerin kaldığını belirlemeye çalışıyoruz. Bunu yapmak için, ortaklığın deneyimlerini ve ankette anlatılanları introspektif bir analiz yaptık, ancak daha iyi belirlemek için kuruluşlarımızda Gönüllü olmayan gençlerin deneyimlerinin analizini de sağladık. Koronavirüs pandemisi sürecinde Gönüllülerin ihtiyaçları.

Son olarak, karantina sırasında ve sonrasında gönüllüler için nelerin değiştiğini göstereceğiz ve tüm bu izolasyon veya sosyal altüst olma durumları için ve hatta gönüllülerin çalışmasını gerektirebilecek engellilik ve coğrafi engeller durumlarında bile faydalı önerilerde bulunmaya çalışacağız.

Gönüllüler, Esc ve uluslararası

Pandemi sonrasında ortaya çıkan ilk zorluklarla karşı karşıya kalan gönüllülük, ESC ve uluslararası faaliyetlerin çoğu güçlü bir gerileme yaşadı. İlk başta, istisnai ve acil durum bizi her şeyden önce bireyin sağlığı hakkında düşünmeye zorladı, gerisi arka planda kaldı. İlk kez ofisler kapandı, pek çok gönüllü ülkelerine geri dönmeye ve karantınayı ülkelerinde geçirmeye karar verdi. Bununla birlikte, devam etmeye karar veren birkaç genç, uluslararası gönüllülüğün en ilginç ve büyüleyici yönlerinden birçoğundan yoksun ve benzersiz bir deneyim geçirdi.

Bununla ilgili olarak CEIPES, ilk düşüncenin gençlerin güvenliği olduğunu ancak zamanla MÖE projesinin temelindeki kültürel alışverişin dış dünya ile izolasyon nedeniyle eksik olduğunu fark ettiklerini söylüyor.

Bu nedenle, kültürel alışverişin temel yönünü ve ev sahibi kuruluş tarafından değerlerin kendilerine aktarılmasını dikkate alarak, ESC ve uluslararası gönüllülere deneyimin nasıl garanti edileceğini anlamaya çalıştılar.

Geriye dönük bir akıl yürütmeden gelen öneriler, öncelikle ev sahibi ülkenin sosyo-kültürel bağlamı ile etkileşimi sağlamak ve böylece hareketlilik projesinin temel hedeflerinden birinin başarısız olmamasıdır. Mümkün olduğunda, buldukları şehrin yerlerini ve geleneklerini keşfetmek için açık havada yürüyüşler veya alternatif olarak sanal güzergahlar önerirler. Başka bir yol, evde güvenle kalarak yerel halktan bazı tipik yemekleri yemek veya pişirmeyi öğrenmek, hatta taze yerel ürünleri tatmak için yakındaki bir çiftçi pazarına gitmek olabilir. Bu bağlamda, gelenekleri nedeniyle özellikle o toplulukta hissedilen tipik bir tatili kutlamak veya yine bir ilçe panayırına katılmak ilginç olabilir. Ama aynı zamanda dili daha iyi geliştirmek için yerel radyoyu dinlemek ve yerel müzikleri dinlemek de kültürel bir alışveriş için kazançlı bir an olabilir.

CEIPES, gönüllülerin faaliyetlerini kendi beğenilerine ve toplumdaki organizasyon uygulamalarına göre tasarımları için alan açan gönüllülerden sorumlu bir kişi önermektedir.

Etkileşimli kültür sınavları ile çevrimiçi bir dil kursunun kullanılması da kültürel değişim hedefine ulaşmak için geçerli bir öneriydi. Bu bağlamda, yerel gönüllüler, kuruluş ile kuruluşun dinamiklerinin dışında kalan yerel topluluk arasında değerli bir bağlantı olabilir.

Bunun yerine, ev sahibi kurum veya kuruluşun değerlerini iletmek için, ofise erişime izin verilmiyorsa, organizasyonun çalışma ortamını uzaktan da olsa yaşayacak şekilde yeniden üretmek önemlidir.

Aslında, departmanları, belirli etkinlikleri ve bunları sanal alana aktaran toplu anları yeniden yaratmayı öneriyorlar. Bu durumda, örgütün kullanımlarını ve geleneklerini çevrimiçi olarak yayınlatabilmek ve gönüllüleri örgütün ilişkisel ve profesyonel dinamiklerine daha fazla dahil edebilmek için çalışanların kendilerinin ekstra çaba göstermesi gerekecektir. Sonuç, haftalarca çevrimiçi etkinliklerle ve gönüllüler arasında kurum içi dinamiklerle dolup, evde kalma çabasını daha az stresli ve bunaltıcı hale getirdi.

Akılda tutulması gereken bir diğer husus da insan faktörüdür: gönüllüler genellikle aynı evde kalır ve doğal olarak herkes kendi alanına sahip olmak ister, özellikle sağlığınız için hapsedilmeniz gerekiyorsa. Bu nedenle, gönüllüler için gün içinde farklı aktiviteler planlamak, hafta sonu için farklı günlük görevler ve planlama seçenekleri atamak, "ekran yorgunluğu" olarak adlandırılan gençler için dijital içeriği aşırı yüklememeyi her zaman akılda tutmak faydalı olacaktır. "

Bu bağlamda, gayri resmi bir akıl hocası ya da dışarıdan bir referans kişi düşünmek, dışarıdaki toplumla bir diyalog için esastır. Ancak her şeyden önce, anı daha sürdürülebilir kılacak olan şey, stres, boşluklar ve çatışmaların yönetimi için araçlar sağlayan uzmanlar ve psikologların desteğinin, zihinsel ve beden sağlığını sağlayan resmi olmayan metodolojilerle varlığıdır.

Bu alanda, etkinliklerin işleyişi için katılımcıların ruh sağlığının sağlanmasının ne kadar önemli olduğuna dair mükemmel bir örneğimiz var. Pandeminin başlangıcında, karantina ile birlikte, CEIPES'in onları ağırladığı evde bir ESC projesinin 2 katılımcısı kalmıştı.

Bu iki katılımcının iyi ilişkilere sahip olmaması, sonuçta stres, rahatsızlık ve etkinliklerin düzenlenmesinde ve hatta ev ortamında bazı problemlere neden oldu. Bu iki katılımcıdan oluşan gönderen ekip, iki katılımcı arasındaki durumun çözülmediğini görerek müdahale etmeye karar verdi ve bu çatışmadan başka hiçbir şey rahatsız edilmeden gönüllü deneyimlerine devam edebilmeleri için 1 psikolog sağladı.

Bu çözüm, karantinanın kaldırılması sırasında, bazı mevcut etkinliklerin yeniden başlatılmasıyla, görevlerin organizasyonunda bir uyum sağlanmasına ve gönüllüler arasındaki atmosferde ve ev şenliklerinde bir iyileşme olmasına izin verdi.

Kazanan bir diğer strateji, gönüllüleri bu geçişe dahil ederek çalışmalarının hedeflerini değiştirmektir. Örneğin NOVO MUNDO ve EUFEMIA, pandemi sırasında faaliyetlerini, hedeflerini, alışkanlıklarını ve çalışma şeklini değiştirdi.

Novo Mundo, bir pandemi durumunda bile toplumda gönüllülük hizmeti sağlamak için farklı bir bağlamda fırsatlar gördü. Ekip bir araya gelerek gönüllüleriyle birlikte maske yapıp bağışlamaya başladı ve yaşlılarla birlikte karantina sırasında gönüllüler de bu hedef kitleyi ziyaret ederek ve bazı ludo-pedagojik faaliyetler vererek bu hedef kitlenin yalnızlığıyla savaşmaya çalışıyorlardı. Ardından, STK, tecridin dersleri evden takip etmek zorunda kalan, ancak birçoğunun dersleri özetlemek için dijital ve finansal kaynaklara sahip olmayan çocuklar ve gençler üzerindeki etkilerini gördü.

O zaman NOVO MUNDO bir gönüllü ekibi topladı ve bir bilgisayar bağış projesi başlattı. Yeni ve mevcut ortaklarla birlikte bağış toplamayı, yenilemeyi ve aynı ihtiyaçları olan okullara, evlere ve kurumlara ulaştırmayı başardılar. Gönüllüleri, eylemlerinin sonucunun çok olumlu olduğunu görerek, daha fazla kaynak bulmalarına ve projeyi Portekiz'de ülke genelinde malzeme dağıtma noktasına kadar geliştirmesini sağlayan bir insan ağı bulmalarına izin verdi.

Bu topluluk hissi ve sosyal amaçlarla bağlantı, gönüllülere kendi inisiyatiflerini ve fikirlerini oluşturma özgürlüğüne sahip olmalarını sağlayan bir dayanışma perspektifi kazandırıyor.

Eufemia'daki gönüllüler, örgütün yürüttüğü gıda dağıtım kampanyasına katıldılar ve projelerinin son teslim tarihini aşan üç ay boyunca kalmaları, bağışlanan malların depolanmasının organizasyonunda ve dağıtım programında gerçekten fark yarattı. Gönüllüler, kendi sözleriyle, gönüllülük deneyimlerinin özünün, toplumun gerçek ihtiyacı olan o an ve bu eylemlerden doğan işbirliği ve dayanışma duygusu olduğunu hissettiler.

Türkiye'de ise çalışanlara destek vererek çalışmalarını çevrimiçi ortama aktarmaya özellikle hazır olmalarına rağmen, uluslararası gönüllülerle faaliyetler askıya alındı. K-GEM, "Online eğitim konusunda tecrübeli olan derneğimiz bu süreci çok az hasarla atlattı. Uluslararası ortaklarımız ve gençlerimizle iletişimimizi ve faaliyetlerimizi %95 oranında online platformlara taşıdık. Bu, bizde meydana gelen en önemli değişiklik oldu. Online eğitim modülleri konusunda uzmanlarımız üzerine düşeni yapmış, iyi uygulama örnekleri ile birlikte faaliyetlerimizin sınırlı ve yavaş da olsa ilerlemesini sağlamıştır.

Faaliyetlerimizi, toplantılarımızı, çalışmalarımızı ve çalışmalarımızı hızla online platformlara taşıdık. Taşıma sırasında personelimiz, alanında uzman kişilerden online platformların nasıl etkin bir şekilde kullanılacağı konusunda eğitim aldı. Ve birçok etkinliğimiz hala online olarak devam ediyor. Ama bizim en çok üzüldüğümüz noktalardan biri de gönüllülük faaliyetlerimizin tamamen durmuş olması.

Durum raporları ve bilgiler için yalnızca çevrimiçi platformları kullanıyoruz.”. Tüm bu engellerden dolayı K-GEM, gönüllülük temelli çalışmaların yüz yüze uygulamaya uygun faaliyetler olduğuna inanmaktadır ve bu nedenle henüz gönüllülük faaliyetlerine tam olarak başlamamışlardır, ancak uluslararası gönüllülerin programı yeniden başlatmaya yönelik sayısız talepleri bize iyi dilek.

Covid-19 salgını, yurtdışında hizmetlerine devam eden European Solidarity Corps gönüllüleri için de değişiklikler getirdi. Başka ülkelere taşınırken birçok zorlukla yüzleşmek zorunda kaldılar, ancak aynı zamanda kısıtlamalar çoğu zaman faaliyetlerini ve gönüllülüğünü etkilediği için.

Bu gönüllülerden bazıları izlenimlerini paylaştı ve hala unutulmaz anların hatırasını taşıyor. Elbette, Gönüllülerin seçim sürecinde de dahil olmak üzere birçok değişiklik meydana geldi.

Gönüllülerin fırsatları sosyal medya aracılığıyla yayıldı ve daha fazla gencin onları kolayca bulmasına olanak sağladı. Skype veya Zoom üzerinden görüşmeler yapıldı ve belgeler hazırlandıktan ve sözleşmeler imzalandıktan sonra ESC gönüllüleri, maske taktığından ve zorunlu PCR testinden emin olarak menşe ülkelerinden ve kısıtlamalardan ayrılmak zorunda kaldı.

Faaliyetlerinin çoğu dijital formata kaydırıldı ve ana program da değişti. Gençler için olağan etkinlikler ve atölye çalışmaları yerine, örneğin web seminerlerine, çevrimiçi eğitimlere ve film eğitim videolarına katıldılar. Birçoğu ayrıca sosyal medya yönetimini öğrendi ve çevrimiçi konuşma kulüplerine katıldı.

Bir gönüllünün <<Yakında görüşürüz” ifadesinin yerini bu nedenle “yakında görüşürüz” >> diyen bir gönüllünün cümlesi önemlidir. Pandemi zamanlarında ESC deneyiminde bazı değişiklikler oldu ancak birçoğu kısıtlamalara rağmen gönüllülük deneyiminin hala heyecan verici olduğunu belirtiyor. Örneğin, kısıtlamalar nedeniyle, boş zamanlarında eskisi gibi yerel mekanlara ve etkinliklere gidemediler, bunun yerine sinema geceleri veya masa oyunları gibi kendi akşam etkinliklerini düzenlemeye başladılar. Bazı durumlarda, diğer STK'lardan halihazırda koronavirüs aşısı olan bazı ESC gönüllüleri bile kendi deneyimlerini paylaşmak için diğer gönüllü gruplarını ziyarete gitti. Sonuç olarak, ESC programı, pandemi dönemi nedeniyle yaşanan değişime rağmen, kişisel güçlendirme sürecine önemli katkı sağlayarak, proje ile ilgili önemli konuları öğretmek ve onu yürüten gençlerin geleceği için yeni bakış açıları açarak sonuçlarını koruyor. .

Yerel gönüllüler

Yerel gönüllülerin faaliyetleri, pandeminin tüm altüst oluşlarından en çok zarar gören faaliyettir. K-GEM'in belirttiği gibi, insanlar virüsten korktukları için gönüllü faaliyetlere katılmaktan korkuyorlar. Sosyal mesafeli bir durumda teklifler azdı ve anlaşılması zordu, bu nedenle gönüllülerin motivasyonu hızla düştü. Gerçekten de CEIPES, yerel halkın önündeki en büyük engelin motivasyonlarını yüksek tutmak olduğunu ve bu süreçte yerel gönüllüleri tamamen kaybettiklerini söylüyor. Yerel halkın ilgisini canlandırmak için pratik önerileri, örneğin, bir web radyosu için özgün bir program oluşturmak, gönüllülerin ruh haline ayak uydurabilmek, onlara yeni profesyonelleştirme tekniklerini bilgilendirmek ve öğretmek ya da faaliyetler için alternatif çözümleri tercih etmektir. sosyal mesafe, maske ve el dezenfektanı gibi güvenlik düzenlemeleri uygulanıyorsa.

Gönüllü faaliyetlere daha genel olarak baktığımızda, aslında, Kızıl Haç'ın işaret ettiği gibi, "COVID-19 pandemisine yanıt olarak gönüllü sayısında büyük bir artış", çağrılara yanıt veren gerçek bir dayanışma dalgasının Avrupa'ya yayıldığını görebiliriz. yaşlılara yardımdan, engellilere, göçmenlere, okul çocuklarına ve ayrıca gıda bankaları düzenlemeye kadar çeşitli ihtiyaçlara yerel topluluklardan yardım için.

WBu alanlarda sosyal ağlar, sivil toplumun COVID-19 krizine verdiği yanıtta temel bir rol oynadı. Sosyal ağlar, kuruluşların ve STK'ların karşılaşılabileceği bürokratik engelleri hızla onaylayarak, vatandaşların acil bir durumda hemen harekete geçme ihtiyacına uyum sağlar. Pandemi altındaki sosyal ağlar, gerçekten de, savunmasız vatandaşların gelişen ihtiyaçlarına yönelik etkili, özenli ve uyarlanabilir yardım tedarikçileridir. Bu nedenlerden dolayı, yerel gönüllülüğe sosyal ağları dahil eden ve insanların aktif olma iradesini bölgenin ihtiyaçlarına bağlayan metodolojileri geliştirmek iyi bir strateji olabilir.

John Hopkins Üniversitesi, giderek daha fazla gencin gönüllü çalışmaya katılmasını teşvik eden Covid-19'un olumlu sosyal etkisine yanıt olarak, kamu güvenliği kısıtlamaları ve dikkatli olunan bu dönemde başarılı gönüllüler için yapabileceğimiz bazı ipuçları önermektedir. bizimkiler iyi uygulamalar olarak. İpuçları arasında bizzat gönüllü olmayı denemeyi önerdiler, çünkü güvenliği sağlamak için doğru ekstra önlemlerle (şahsen gönüllüleri semptomlar için taramak, sıcaklıkları kontrol etmek, kullanıcılar arasında fiziksel mesafeyi sağlamak ve ekipmanı sterilize etmek) birçok kuruluş faaliyetlerine yeniden başladı. . Ayrıca gönüllüler için bir diğer değerli öneri, toplu taşıma ile uzun yolculuklardan kaçınmak için işlerine veya yerleşim yerlerine yakın olan kuruluşlar tarafından teşvik edilen gönüllülük fırsatlarını araştırmalarıdır.

Ve covid'in içerdiği diğerinin ilk korkusu nedeniyle bir arkadaşla gitmek daha çekici olabilir ve onlara neşe ve yeni beceriler getiren şeyi yapar, çünkü onları daha fazla meşgul eden şey tam olarak budur. Ayrıca gençleri desteklemek istedikleri kar amacı gütmeyen kuruluşlardan Zoom toplantılarına katılarak deneyimlerini ve uzmanlıklarını paylaşarak sanal gönüllülüğün başlamaya teşvik ediyor ve zorlu zorluklarla düşünmeye çalışan kuruluşlara önemli değer veriyorlar.

Gönüllülerle çalışmak için öneriler ve çözümler

Etkili çözümler üretebilmek için öncelikle pandemi sürecinde gönüllülerle çalışmayı engelleyen zorlukların farkında olunması ve ayrıntılı olarak analiz edilmesi gerektiğine inanıyoruz. Bu nedenle, izolasyon veya sosyal mesafe durumlarında deneyimlediğimiz veya faydalı olduğunu düşündüğümüz önerileri ve çözümleri burada özetlemeye hazırız.

Gönüllüleri Coronavirüsten Korumak

COVID-19, kar amacı gütmeyen kuruluşlara, personelin, müşterilerin ve gönüllülerin sağlığını korumak için sosyal mesafe, sağlık ve zindelik bilinci stratejilerini içeren protokoller koyma çağrısında bulunuyor. Ofise döndükten sonra tüm sağlık önlemlerini almak gerekir: kapalı alanlarda maske kullanımı zorunlu, uygun mesafeyi koruyun, etkinlikler sırasında daima dezenfektan ve hijyen kitlelerini bulundurun, kapalı alanların gün içinde periyodik olarak havalandırılması, gerçekleştirilmesi aktivite öncesi ve sonrası dezenfeksiyon prosedürleri.

Dijital Aletler

Dijital gençlik çalışmasıyla ilgili olumsuzluklar çoktur ve çevrimiçi etkinliklerin sınırlı olmasına ve yüz yüze etkileşimin yerini alamamasına rağmen, dijital ekipmanın sağlanmasına, güvenilir bir internet erişimine ve dijital becerilerin kullanımı konusunda eğitime açık bir ihtiyaç vardır. hem gönüllüler hem de gençlik çalışanları için. Çevrimiçi etkinliğin katlanarak artmasıyla birlikte, STK'ların web semineri ve atölye girişimlerinde de artış oldu. Önerilerden biri, gönüllülerin daha ilgili bir sürecin parçası olmaları için çevrimiçi görüntülü sohbet platformları ve/veya hatta çevrimiçi proje yönetim araçları aracılığıyla gönüllü projelerinin izlenmesini artırmaktır.

Dış mentorluk ve destek sağlamak

Uluslararası gönüllülüğün çalışmalarını desteklemek için dijital olmayan bazı çözümler, organizasyonun dışında bulunan ve ev sahibi şehrin sosyo-kültürel ortamına bir bağlantı olabilecek bir irtibat kişisi veya mentorun varlığı olmalıdır. örgütün sorunlarından dekompresyon ve kültürel değişim için bir aracı.

Bir diğer önemli çözüm, gönüllülere stres yönetimi, çatışma yönetimi ve ortak alan yönetimi için yararlı araçlar sağlamak için psikolojik destek sağlamaktır.

İletişim

İletişim, gönüllü katılımın çok önemli bir yönüdür. Pandemi dönemini karakterize eden dezenformasyon ve belirsizlik nedeniyle, kuruluşların mevcut ihtiyaçları yayabilecek ve bir gönüllünün yerel veya uluslararası topluma verebileceği paha biçilmez desteği hatırlatabilecek şeffaf ve etkili bir iletişim sağlama görevi vardır. Etkili bir şekilde iletişim kurmak için kuruluşlar, kuruluşun nasıl yardımcı olabileceği konusunda net bilgiler sağlamalı, gönüllülere nasıl faydalı olabileceklerini açıklamak için talimatlar vermelidir, ancak aynı zamanda gönüllülerin zamanlarına ve tercihlerine karşı esnek olmalı ve hepsinden önemlisi, Bilginin yayılmasında tutarlı ve şeffaf olun.

Gönüllü etkisini değerlendirin ve değerlendirin

Gönüllü etkisine dayalı olarak stratejik kararlar almak ve ölçmek iyi bir uygulamadır. Özellikle pandemi zamanlarında programları ve etkinlikleri ayarlamak ve optimize etmek değerli bir yardımcı olabilir. Gönüllülüğün etkisini stratejik olarak ölçen kar amacı gütmeyen kuruluşlar, destekçilerinin gerçek değerini daha iyi anlayabilir ve büyümeleri için yeni fırsatlar belirleyebilir. Her şeyden önce, gönüllü etkisini ölçmek için temel bir ölçüt, bir anket yoluyla gönüllülerin memnuniyetini, katılımını ve katılımını analiz etmektir, ancak aynı zamanda yeni ve tekrarlanan gönüllüler, kuruluşların gönüllülerinin kim olduğunu ve nereden geldiklerini daha iyi bilmelerine yardımcı olabilir. Bu şekilde elde tutma oranını belirleyebilir ve alternatif çözümler sağlayabilir veya bu itici kaynağa yatırım yapmaya devam edebiliriz. Diğer bir önemli ölçüt de Sosyal Medya Paylaşımlarıdır, bunlar yalnızca gönüllü fırsatlarını paylaşmanın mükemmel bir yolu değil, aynı zamanda sosyal medya paylaşımları ve içgörülerini aracılığıyla insanların tercihlerini bilmek için önemli bir araçtır.

İmkanları Kısıtlı ve Özel İhtiyaçları Olan Gençlerle Çalışmak - Zorluklar nelerdir?

Engellilere daha yakın olabilmek için "özel ihtiyaçlar" kavramı yaygın olarak kullanılmakta ve toplum genelinde yayılmaktadır ve toplumsal cinsiyet ihtiyaçları veya istismar gibi diğer "özel ihtiyaçlar" kategorilerinin de bu tanıma dahil edildiği doğrudur. Engelliler ve onları destekleyen kuruluşlar açısından bakıldığında, bu, diğer ihtiyaçlardan farklı ihtiyaçları olan insanları toplumun belirli bir kategorisine, "özel ihtiyaçları olan insanlar alanına" yerleştiren bir sınıflandırmadır. nüfusun geri kalanı. Bunu göz önünde bulundurarak, ortağımız ASPAYM Castilla y León'un engelliler hakkında konuşma önerisini, bunun organizasyonun alanı olduğunu ve terimin daha kapsayıcı olduğunu varsayarak kabul ettik.

Dijitalleşme konusuna değinirken, gençlerin geleceğinde bazı değişikliklerin hayati ve kaçınılmaz olduğunu fark etmek önemlidir: iletişim kurmak, öğrenmek veya bilgi alışverişinde bulunmak, boş zaman ve eğlence için dijital araçları ve araçları kullanırlar, dijital derin bir değer verirler. uygulamaları ve bu uygulamaların onlara sunabileceği fırsatlar hakkında Dijital araçlar, dijital çağda karşılaştıkları zorluklara yaratıcı çözümler bulmalarına yardımcı olabilir. Ancak dijital çağ, tüm gençler için aynı avantajlara sahip değil.

Sosyal, ekonomik veya coğrafi geçmişleri nedeniyle daha az fırsatla karşı karşıya olan genç gruplar ve azınlık gruplardan gelen gençler, dijital dünyanın sunduğu fırsatlardan yararlanma konusunda hala engellerle karşı karşıya. Her genç grubuna katılmanın gerekliliğinin altını çizmek önemlidir.

Engelli insanlar dijital araçlarla temasa geçtiklerinde farklı engellerle karşılaşılıyorlar. Bu engeller, kişinin ne tür bir engele sahip olduğuna bağlıdır, aslında bunlardan bazıları olumlu bir yön de olabilir.

Engelli Kişilerin Haklarına İlişkin Strateji, 2030'dan önce Avrupa Birliği'nde ikamet eden 135 milyon engelli için daha erişilebilir bir çevrimiçi ortam oluşturmayı amaçlamaktadır. Bunu mümkün kılmak için üyeler arasında işbirliği yapmak amacıyla Avrupa Erişilebilirlik Yasası oluşturulmuştur. Aynı erişilebilirlik politikalarına sahip ülkeler. Bu şekilde web siteleri, uygulamalar, bilgisayarlar veya cep telefonları gibi teknolojik araçlar ve diğer ürünler engelliler için uyarlanmalıdır.

Ayrıca, söylendiği gibi, kişinin karşı karşıya olduğu engellilik türü, bir yandan çevrimiçi katılım durumunu dengenin bir elinde ya da diğerinde konumlandırır, çünkü bir kişi için çevrimiçi gençlik çalışması sosyal aktiviteleri geliştirmenin olumlu bir yolu olabilir, ancak diğeri için insanlar için büyük bir engel olabilir. Karma gençlik çalışmasının artılarını ve eksilerini ve daha spesifik olarak çevrimiçi kısmını açıklamak için duysal, fiziksel veya zihinsel engelli insanlardan bahsetmeliyiz.

Kör veya sağır insanlar gibi duysal engellerden bahsederken, yeni teknolojinin kendi durumlarına adaptasyonunun düşük olması, gençlik çalışmasının bu sanal dönüşümüne dahil olmalarını zorlaştırıyor. İnternet platformlarının veya uygulamalarının bu tür engelliliğe çok az uyarlanması vardır.

Bu nedenle, harmanlanmış gençlik çalışması onlar için bir fayda değil, iletişimlerinde bir engel olduğunu varsayar. Bir gençlik çalışmasının başlattığı web sitesinin veya çevrimiçi çalıştayın içeriğini anlayamamak, bu grubun dışlanmasını içerir.

İkincisi, fiziksel engeller, bir kişinin hareketliliğini veya fiziksel kapasitelerini etkileyenlerdir. Bu durumda, çevrimiçi gençlik çalışmasının, insanların bütünlüğünün çoğu bölümünde bir yararı olduğu varsayılmaktadır. Fiziksel engelliler, farklı hareket kapasitelerini varsayar; bu, fiziksel engeli olmayan bir kişinin yapabileceği gibi bu kişiler için bazı etkinliklerin yapılamayacağı anlamına gelir.

Çevrimiçi atölye çalışmaları ve etkinlikler uygulanarak, bu grubun katılabileceği daha çeşitli etkinlikler olduğundan, daha az fiziksel aktivite gerektiğinden bu fiziksel açıdan daha fazla eşitlik elde edilir. Öte yandan, bazı platformlar ve ağlar, fiziksel engellilerin bunlara daha kolay katılabilmeleri için erişilebilirliklerini geliştirmelidir. Son olarak, zihinsel engelliler sosyal becerilerde, iletişimde veya öğrenmede zorluklarla karşılaşmaktadır. Bu nedenle, harmanlanmış bir gençlik çalışması, gelişimlerinin önünde büyük bir engel olduğunu varsayar. Zihinsel engelli insanlar yeni teknolojilere daha büyük bir meydan okuma sunuyor. Akıllı cihazların tanıtılması veya web sitelerinde piktogramların dahil edilmesi gibi bazı değişiklikler yapılmıştır. Bununla birlikte, bu grup için bu yeterli değildir, çünkü zihinsel engelli insanlar için farklı etkinliklere katılırken büyük bir motivasyon, bunun en önemli kısmı, insanlar arasındaki etkileşim ve engelli olmayan insanlarla ve kendileri ile işbirliğidir. Ayrıca, kişinin yeni teknolojilere uyumunu bilmenin, hangi engellilik derecesine göre sınıflandırıldığına bağlı olduğunun altını çizmek de önemlidir.

Bu kriz, internete iyi erişime sahip olmanın, içinde bulunduğumuz topluma katılmanın temel bir unsuru olduğunu göstermiştir. Dijitale yatırım yapmak ve dijital uçurumu daraltmak için çalışmanın en dezavantajlı kişilerin bugünün ve yarının ekonomisine katılmasını sağlayacağı da bir gerçek. Ama öte yandan katılım eşitsizliğini de azaltmak gerekiyor. Bu teknolojik dünyaya herkesin dahil olmasını garantilemek için çevrimiçi araçlara yeni uyarlamalar yapılmalıdır.

Özetle, yeni teknolojilerin topluma önemli faydalar sağladığı doğrudur, ancak daha az imkâna sahip insanlar dikkate alınmalı ve çevrimiçi dünyaya sosyal olarak dahil edilmeleri için bazı uyarlamalar yapılmalıdır. Engelli insanlarla yüz yüze bir gençlik çalışması, onlara birçok fayda sağlar, bunlar çoğunlukla onların iletişim ve erişilebilirliği ile ilgilidir. Yine de, bu grupla çevrimiçi bir gençlik çalışmasının, bir kısmı için daha fazla aktivite sunduğunu ve aynı zamanda sosyal becerilerine yardımcı olabileceğini varsaydığı da doğrudur, çünkü bilgisayarın arkasında olmak onları daha rahat hissettirebilir. daha fazla insanla konuşmak. Sonuç olarak, engellilerle harmanlanmış gençlik çalışmalarının artıları ve eksileri bulunur, ancak bu sorunun kolayca çözülebilmesi için dışlanmaya ve teknolojik adaptasyona yatırım yapmaya neden olan engellerin kaldırılmasının bir amacı olmalıdır.

Araç Seti

Ankete katılanların yüz yüze faaliyetlerden çevrimiçi ortama geçişi zor bulduklarını bildirmeleri ve %64'ünün "Pandemi nedeniyle gençlik çalışmalarının yöntemlerini değiştirmek zor oldu" ifadesine katılmaları nedeniyle el kitabına bir Araç Seti eklemeye karar verdik. . Bu bölümde, yanıt verenlerin pandeminin başlangıcından önce ve başlangıcından bu yana faaliyetleri hakkında açık sorulara verdikleri yanıtları inceleyeceğiz ve sonraki sayfalarda dijital gençlik çalışması için faydalı olabilecek araç ve etkinliklerin bir listesini hazırladık. Yine de bir gençlik çalışmasının güvenilebileceği en önemli araçlardan biri dijital boyuttur. İnsanlar, kaynaklar, kuruluşlar ve kolektif yaratıcı çabalar, bu yıl, güçlerin birleştirilmesinin, geleneksel gençlik çalışmasına alternatif veya tamamlayıcı bir unsur olarak sunulanların kalitesinde fark yaratabileceğini gösterdi.

En kullanılan araçlar (pandemi öncesi)

Yürütme sürecinde sizin için en faydalı araç veya faaliyetler hangileriydi sorusuna yanıt COVID-19 pandemisinden önce gençlik çalışması mı?" sorusuna birçok cevap yüz yüze çalışmanın değerini vurguladı.

Salgının başlangıcından önce yaptıkları faaliyetler. Bazı durumlarda, buna çok genel bir şekilde atıfta bulunuldu ve "yaygın eğitim" ve "bireysel" faaliyetler gibi cevaplarda olduğu gibi, katılımcılar ne yazık ki bu yüz yüze faaliyetlerin özellikleri hakkında ayrıntı vermediler. Ancak, diğer cevaplarda bazı ayrıntılar verilmiş, "sanat" (en sık bahsedilen dördüncü etkinlik), "tiyatro", "rol yapma", "dans" ve "müzik" gibi yaratıcı etkinliklerden sıkça bahsedilmiştir. "Yüz yüze"den sonra en sık açıklanan etkinlikler "oyunlar" ve "atölyeler" olmuştur. Doğada yapılanlar, kumsalları temizleme, hazine avı ve açık hava kampı gibi "açık hava" etkinlikleri, pandemi öncesi önemli faaliyetler olarak gündeme getirildi. Spor, yoga ve farkındalık gibi bedeni kullanmayı içeren diğerlerine de değinildi. Genel olarak, etkinlik için ana tercih alanları yüz yüze, etkileşimli - tartışmalar gibi - pratik, yaratıcı, eğlenceli ve gençlik merkezli (bir katılımcı, gençlerin beyin fırtınası yaptığı ve gelecekteki faaliyetleri planladığı bir toplantı zamanını açıklayan) idi.). Bazı katılımcılar bu bölümde kurumsal araçlar (Google Drive, Slack, Zoom ve Meet) dahil olmak üzere dijital araçlardan ve Mentimetre, Padlet ve World Café gibi diğerlerinden de bahsetti. Bu nedenle, kişisel faaliyetler daha sık tanımlansa da, dijital araçlar da bir şekilde önemliydi. Cevaplardaki anahtar kelimeler birlikte aşağıdaki Kelime Bulutu'nda gösterilmiştir.



figure 16

Pandemiden Bu Yana Faydalı Araçlar ve Yöntemler

En yararlı "mesafe" (dijital) araçları veya etkinlikleri hangisi oldu sorusuna yanıtlar COVID-19 salgınının başlangıcından beri? çeşitli, bazıları daha kalitatif ve diğerleri basitçe açıklama olmadan en kullanışlı araçları listeleme.

Yanıtlarda daha fazla çeşitlilik "dijital araçların" yorumlanmasında bulunur: bazı katılımcılar yazılıma, çevrimiçi hizmetlere veya platformlara odaklanırken, diğerleri çevrimiçi gençlik çalışması yürütürken faydalı buldukları stratejiler ve alıştırmaları tartıştı.

En yararlı buldukları yazılım, hizmet veya platformlarla ilgili olarak, çoğu katılımcı yakınlaştırma ve buluşma gibi toplantı araçlarının kullanımını vurguladı ve bir katılımcı kesinlikle "Yakınlaştır"ı belirtti. En azından birbirimizi görmek ve işe devam etmek için.

Bu nedenle, gençlik çalışması faaliyetlerinin sürdürülmesinin önemi ve bunun için bu araçların gerekliliği üzerinde durulmuştur. Birçoğu yukarıda belirtilen yaratıcı ve/veya ortak çalışmaya dayalı diğer araçlar da özellikle önemli olarak vurgulandı, yani Jamboard, Mentimeter, Padlet ve diğerleri. Gerçekten de, bir katılımcı, en yararlı bulduklarını belirterek, kaçış odaları gibi sadece dinlemekten kaçınan çok katılımcı etkinlikleri vurguladı.

Gençlerin yaratıcılığına ve etkileşimli katılımına yapılan bu vurgu, bu yanıtlardan ve bir sonraki bölümde tartışılan daha nitel yanıtlardan açıkça görülmektedir. Katılımcıların çevrimiçi gençlik çalışmalarında özellikle yararlı olduğunu düşündükleri etkinliklerle ilgili olarak, yanıtlar çevrimiçi atölyeler ve etkinlikler, buz kırıcılar yapmak, rol oynama, ekip oluşturma etkinlikleri ve birlikte videolar oluşturma, eğitim yürütme ve tartışmalar düzenlemeyi içeriyordu ve birçoğunun bunu başarabildiğini gösteriyordu. pandemi öncesinde üstlendikleri çalışmaların çoğunu farklı bir formatta da olsa sürdürmek. Hatta bir katılımcı, dünya kafe tartışmaları, problem çözme simülasyonları (NASA oyunu gibi), takım oluşturma oyunları :D biraz dikkat ve fantezi ile her şey çevrimiçiye taşınabilir diyecek kadar ileri gitti. Gerçekten de başka bir katılımcı süreci, Deneyimsel yöntem ve aktiviteleri sanal alana aktarma - çevrimiçi deneyimler yaratma olarak tanımladı.

Bu sorunun sonuçları özetlenmiş ve aşağıdaki kelime bulutunda gösterilmiştir.



figure 17 : most used digital tools since COVID-19

Araçları Keşfetmek

El kitabının bundan sonraki bölümünde beş tipte sınıflandırdığımız çok farklı araçlarla karşılaşacaksınız.

Katılımcıların ilgisini çekecek ve oturumlarınızı dinamik ve eğlenceli hale getirecek enerji vericiler, ipuçları ve etkinlikler gibi çevrimiçi toplantı etkinlikleri.

Projelerinizi, görevlerinizi ve etkileşiminizi (sohbetler, görüntülü aramalar, toplantılar) düzenlemek için bazı programlar veya uygulamalar bulabileceğiniz organizasyon ve etkileşim araçları.

Ortak çalışma panoları, görsel-işitsel düzenleme programları veya web sayfaları ve sunum araçları gibi çok çeşitli farklı araçları bulabileceğiniz yaratıcı veya sunum araçları.

Kısa sınavlar ve geri bildirim araçları, kurslarınızın öğrenimini değerlendirmek veya öğrencilerinizden bazı geri bildirimler almak için çok yararlıdır.

Rozetler, avatarlar veya oyunlar oluşturmaya yönelik farklı araçlar gibi oyunlaştırma araçları.



Kaynakça

- Be Media Smart - Media Literacy Ireland <https://www.bemediasmart.ie/tips>
- Böhler J., Karsten A., Pitschmann A. 2020, "Youth work and the Corona pandemic in Europe": https://www.researchyouth.net/wp-content/uploads/2020/09/RAY-COR_Policy-Brief-September_20200915.pdf
- Carlsen, Hjalmar Bang, Jonas Toubøl and Benedikte Brincker. 2020. "On solidarity and volunteering during the COVID-19 crisis in Denmark: The impact of social networks and social media groups on the distribution of support" in European Societies. DOI: 10.1080/14616696.2020.1818270 https://www.researchgate.net/profile/Jonas-Toubol/publication/344247726_On_solidarity_and_volunteering_during_the_COVID-19_crisis_in_Denmark_The_impact_of_social_networks_and_social_media_groups_on_the_distribution_of_support/links/5f69b5ba299bf1b53ee99a5e/On-solidarity-and-volunteering-during-the-COVID-19-crisis-in-Denmark-The-impact-of-social-networks-and-social-media-groups-on-the-distribution-of-support.pdf
- European Accessibility Act <https://ec.europa.eu/social/main.jsp?catId=1202>
- EUROPEAN COMMISSION, Directorate-General for Education, Youth, Sport and Culture, 2018: Developing digital youth work Policy recommendations, training needs and good practice examples https://www.salto-youth.net/downloads/toolbox_tool_download-file-1744/NC0218021ENN.en.pdf
- Knowledge HUB: COVID-19 impact on the youth sector <https://pjp-eu.coe.int/en/web/youth-partnership/covid-19>
- Konle-Seidl, R., Picarella, F. - Policy Department for Economic, Scientific and Quality of Life Policies Directorate-General for Internal Policies, 2021: Youth in Europe: Effects of COVID-19 on their economic and social situation [https://www.europarl.europa.eu/RegData/etudes/STUD/2021/662942/IPOL_STU\(2021\)662942_EN.pdf](https://www.europarl.europa.eu/RegData/etudes/STUD/2021/662942/IPOL_STU(2021)662942_EN.pdf)
- LOGBOOK Issue 6 - Exploring Digital Competences <https://magazine.poywe.org/magazine/logbook-issue-6/3843/>
- Moxon D., Şerban A.M., Potočnik D., Connolly N., Pasic L., Ştefan V., 2021, "Young people, Social Inclusion and digitalization. Emerging knowledge for practice and policy" <https://pjp-eu.coe.int/documents/42128013/47261623/YKB-27-WEB.pdf/dbab979b-75ff-4ee8-b3da-c10dc57650d5>
- O'Brien, D, 2020 - National Youth Council of Ireland: Working with skills summary remotely https://www.skillssummary.ie/wp-content/uploads/2020/09/Resource_Working-with-Skills-Summary-Remotely.pdf

Kaynakça

- Partnership between the European Commission and the Council of Europe in the field of Youth, 2020: Effects of Covid-19 across youth work and youth activities Summary of the survey launched by the CMJ working group on responses to Covid-19
<https://pjp-eu.coe.int/documents/42128013/72351197/CMJ+survey+PEYR+final.pdf/3bae8038-2744-c280-6cae-08d670b8489e>
- SALTO Youth ETS Competence Model for Trainers <https://www.salto-youth.net/rc/training-and-cooperation/trainercompetencedevelopment/trainercompetences/>
- SALTO Youth ETS Competence Model for Youth Workers to Work Internationally <https://www.salto-youth.net/rc/training-and-cooperation/tc-rcnetworktcs/youthworkers-competence-model/>
- Skill It - Digital Pathways for Youthwork - Competence Framework <https://digipathways.io/resources/competence-framework/>
- Ştefan V., Şerban A.M., 2020, "Youth inclusion, digital solutions, and the global pandemic"
<https://pjp-eu.coe.int/documents/42128013/63918992/POY%2520EYE%2520Digital%2520platforms%2520covid%252026%2520May%25202020.pdf/ebef686d-c741-9e35-e2c1-96fb299eb759>
- Survey on the impact of the corona pandemic on youth work in Europe - in the European Youth Programmes and beyond, RAY Network, Policy Brief, September 2020:
https://www.researchyouth.net/wp-content/uploads/2020/09/RAY-COR_Policy-Brief-September_20200915.pdf
- Youth & COVID-19: Impact on jobs, education, rights and mental well-being
https://www.ilo.org/global/topics/youth-employment/publications/WCMS_753026/lang=en/index.html
- Youth & COVID-19: Response Recovery and Resilience
<https://www.oecd.org/coronavirus/policy-responses/youth-and-covid-19-response-recovery-and-resilience-c40e61c6/#section-d1e1342>
- Youthlink Scotland, 2019: European Guidelines for Digital Youth Work
<https://www.digitalyouthwork.eu/wp-content/uploads/2019/09/european-guidelines-for-digital-youth-work-web.pdf>

Kaynakça

<https://euneighbourseast.eu/young-european-ambassadors/blog/esc-in-times-of-covid-19-pandemic-first-hand-experience/>

<https://extension.umn.edu/program-design-and-impact/working-youth-distance>

<https://knowledge.unv.org/sites/default/files/2021-03/SWVR%20Concept%20Note%202021%20v1.pdf>

<https://ojs.docentes20.com/index.php/revista-docentes20/article/view/165/445>

<https://online.aberdeenshire.gov.uk/apps/news/release.aspx?newsID=5774>

<http://thedigitalcommons.org/docs/lazar-jaeger-reducing-barriers-online.pdf>

<https://www.apa.org/news/apa/2020/newly-remote-workers>

<https://www.hopkinsmedicine.org/news/articles/9-tips-for-successful-volunteering-during-covid-19>

<https://redcross.eu/latest-news/massive-surge-in-volunteer-numbers-in-response-to-the-covid-19-pandemic>

<https://www.un.org/en/coronavirus/covid-19-drives-global-surge-volunteering>

<https://www.volunteerhub.com/blog/measure-volunteer-impact/>

<https://www.volunteerhub.com/blog/volunteer-management-covid-19-resources/>

<https://www.youth.ie/covid-19/#Youth-Workers> <https://www.youth.ie/wp-content/uploads/2020/05/DIGITAL-YOUTH-WORK-DURING-COVID-19.pdf>

<https://www.youthscape.co.uk/services/youth-work-news/social-distancing>



DAHA FAZLASI İÇİN
[HTTPS://QUARANTINE.INFOPROJECT.EU/](https://quarantine.infoproject.eu/)



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





NİTELİKSEL "AKILLI GENÇLİK ÇALIŞMASI" İÇİN ARAÇLAR



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



DİZİN

- 1 Giriş
- 2 Çevrimiçi toplantılar etkinlikleri
- 3 Organizasyon ve etkileşim araçları
- 4 Yaratıcı sunum araçları
- 5 Testler ve geri bildirim için araçlar
- 6 Oyunlaştırma araçları
- 7 Yayın ve kayıt araçları



GİRİŞ

Pandemi başladığından beri, eğitim sektörü sosyal mesafenin sonuçlarından zarar gördü ve bu el kitabının önceki bölümünde gözlemlediğimiz gibi çevrimiçi ortamlara adapte oldu. Bunda bulabileceğimiz tüm olumsuz taraflara rağmen, dijital araçlar çoğaldı ve örgün ve yaygın eğitim dünyasına yayıldı ve bize gelecek için uzaktan eğitim için sonsuz olanaklar sağladı.



ÇEVİRİMİÇİ TOPLANTI ETKİNLİKLERİ

ELEKTRONİK TABLO SANATI

TANIM

Elektronik Tablo Sanatı, çevrimiçi toplantılar için faydalı olabilecek bir enerji kaynağıdır, ancak bilgisayarlarla da önceden yapılmış bir şekilde yapılabilir. Bu aktivitenin gerçekleştirilmesi için bir elektronik tablo şablonu gereklidir. Grup, belgenin sol tarafında görünen renkleri kopyalayarak taklit etmeleri gereken bir görüntüye sahiptir.



ÖNERİLER

Bu aktivite, kolaylaştırıcı rekabetçi bir ortam yaratıyormuş gibi yaptığında önerilir. Bunu dinamik bir etkinlik haline getirmek için, süre bittiğinde diğerleriyle karşılaştırılacağı göz önünde bulundurularak, katılımcılara verilen görüntünün en iyi kopyasını yapmak için sadece 10 dakikaları olacak. Katılımcıların resimlerini boyamalarını kolaylaştırmak için şablonun sol kısmındaki renkler gösterilen numaraya bağlanmalıdır (örn: 1 kırmızı). Bu sayede kişi bir hücre seçip klavye ile renk numarasını yazdığına o hücre otomatik olarak o renge dönecektir. Etkinliği farklı durumlara uyarlamak için kolaylaştırıcı projeyi, yeri veya organizasyonu temsil eden bir resim seçebilir.

[CLICK HERE](#)

ŞİMDİ BENİ DUYABİLİYOR MUSUN?

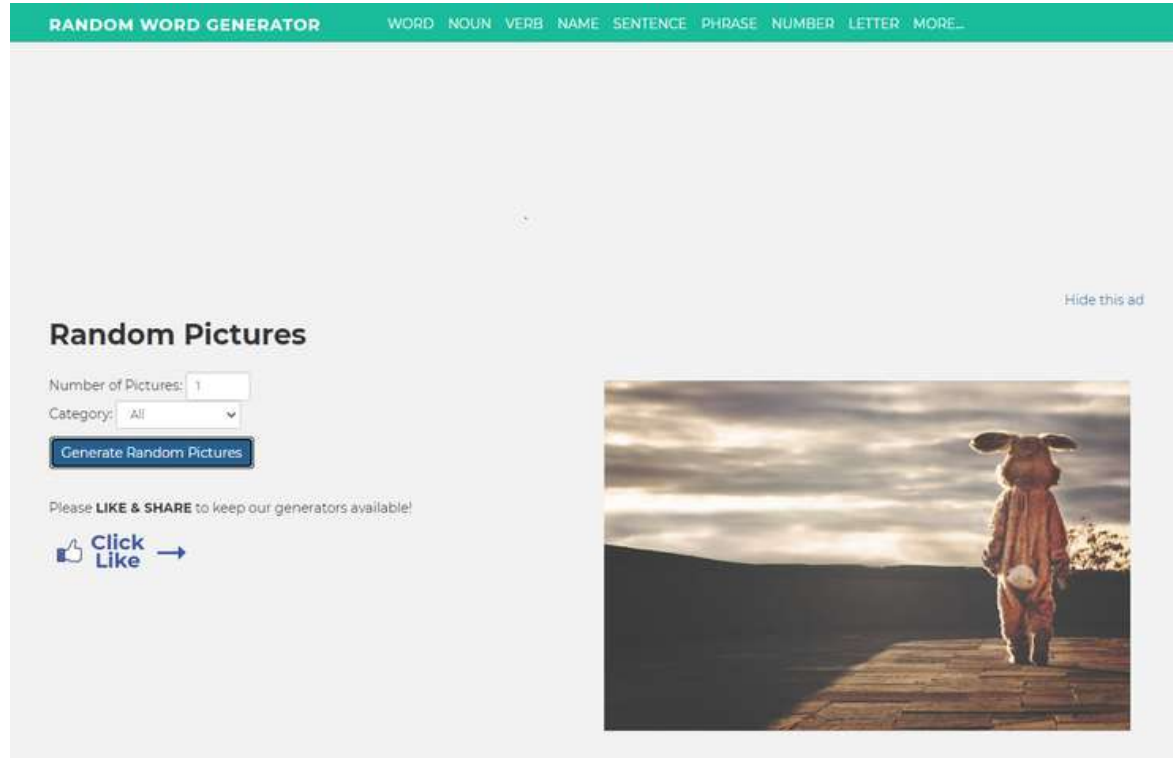


TANIM

"Şimdi beni duyabiliyor musun?" Katılımcılardan birinin bir görüntüyü diğerlerinin tahmin edebilmesi ve bu açıklamalardan anladıkları gibi çizebilmesi için açıklayan bir ekip oluşturan işbirlikçi aktivitedir. Diğer katılımcılar kendilerininkini gösterir. Aynı şekilde çevrimiçi veya yüz yüze yapılabilir.

ÖNERİLER

Çevrimiçi bir toplantı için herhangi bir sanal konferans platformu kullanılabilir. Açıklamalara başlamak için bir görüntü seçme zamanı geldiğinde, rastgele bir görüntü oluşturucu yararlı olabilir. Bu aktivite, katılımcıların iletişim becerilerini ve takım çalışması değerlerini uygulamalarını sağlayan bir çalışmaya ihtiyacı olduğunda önerilir, çünkü görüntüyü tanımlayan kişinin açıklamalar konusunda gerçekten kesin olması ve dinleyen kişilerin her zaman farkında olması gerekir.



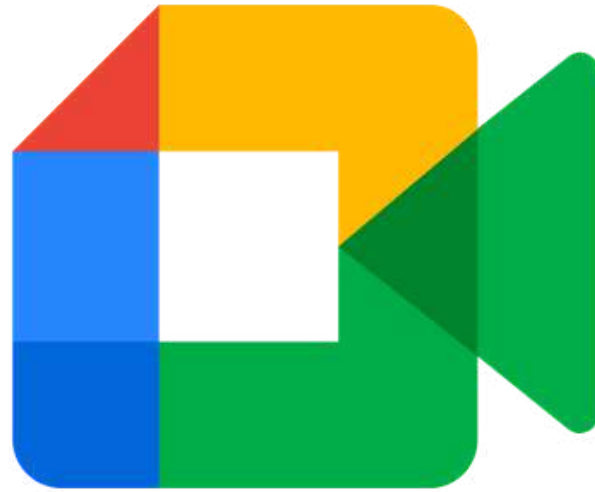
[CLICK HERE](#)

ORGANİZASYON VE ETKİLEŞİM ARAÇLARI

GOOGLE MEET

TANIM

Google Meet, canlı bir video iletişim platformudur. Temel görüntülü arama işlevlerinin yanı sıra, sohbet, ekran paylaşımı, Google takvimi gibi diğer Google özellikleriyle entegrasyon, Jamboard'a doğrudan bağlantı (beyaz tahta aracı), anketler, Soru-Cevap ve ara odaları gibi başka özelliklere de sahiptir. Hangi küçük grupların birbirleriyle özel olarak konuşabileceği gibi.



ÖNERİLER

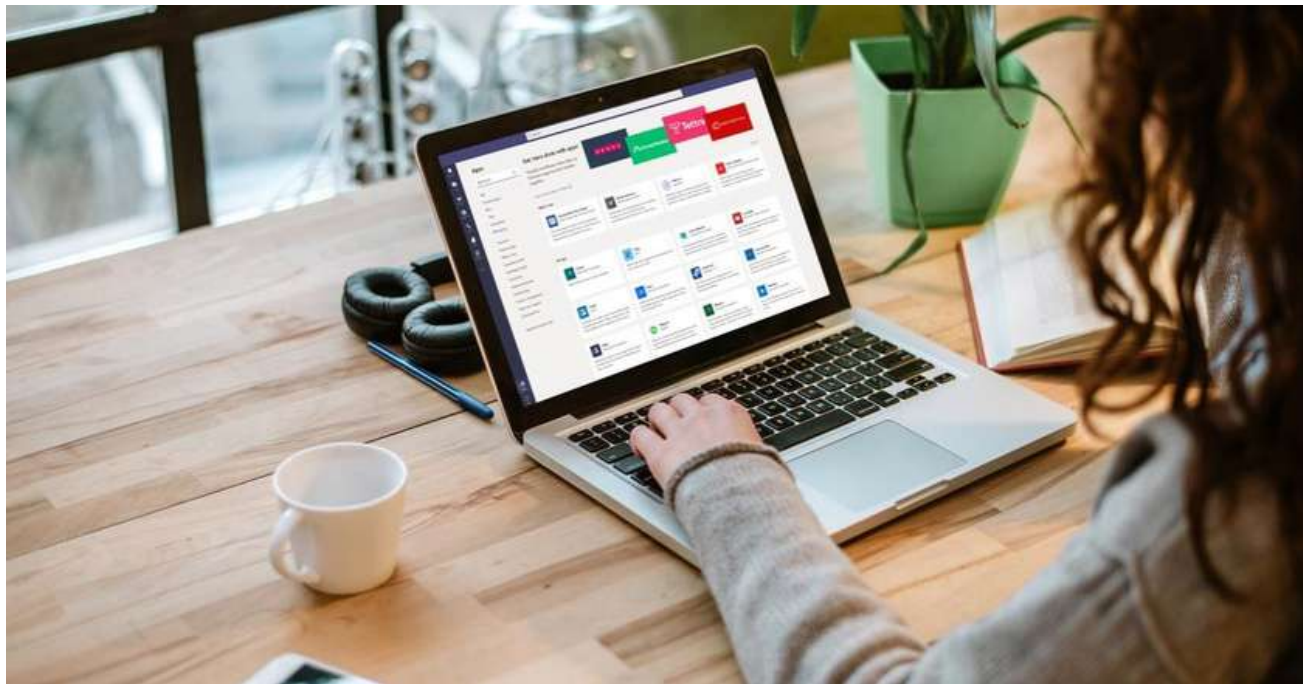
Google Meet, toplantılar, dersler ve uzaktan iletişim gerektiren her şey için kullanışlıdır. Etkileşimli beyaz tahta özelliği (Jamboard), katılımcıların görüşlerinin alınabileceği anketler, katılımcılara soruların sorulabileceği soru-cevap ve ara odaları - gençlik çalışması faaliyetlerinde özellikle yararlıdır. Büyük bir grubu daha küçük gruplara böler; bu, özellikle katılımı ve farklı katılımcıların katılımını teşvik etmeye çalışırken yararlı olabilir.

[CLICK HERE](#)

TEAMS

TANIM

Teams (microsoft tarafından sađlanır), sohbet, video konferans, dosya depolama ve uygulama entegrasyonu sunan bir iletiřim platformudur. Profesyonel ortamlarda sıklıkla kullanılır, insan gruplarıyla her řeyi organize etmek için kullanılabilir.



ÖNERİLER

Takvimler ve toplantılar için kullanabilirsiniz (Outlook ile entegre). Ayrıca doğrudan Teams üzerinde kullanılabilen diđer Office 365 araçlarıyla da bütünleşir. Video konferansı kullanarak toplantılara ev sahipliđi yapabilir ve toplantılara katılabilirsiniz. İři (veya diđerlerini) ekiplere ve kanallara bölebilirsiniz. Her kanalın ayrıca sekmeleri vardır (örneğin konuşma, dosyalar ve daha fazlası), ekip üyelerine görev atamak için kullanılabilen uzun bir liste benzeri görevlerden eklenebilir.

[CLICK HERE](#)

JITSI

TANIM

Jitsi, açık kaynaklı bir video konferans platformudur. İnsanların etkileşimli olarak işbirliği yapması için tasarlanmıştır ve arama kaydı, ekran paylaşımı, şifreli güvenli odalar içerir ve youtube'da canlı akışa izin verir. İletişim şifrelenir.



ÖNERİLER

İş toplantıları, sınıflar veya sadece arkadaşlarınızla veya ailenizle buluşmak için kullanılabilir. Mobil erişime, sohbete ve özel sohbete sahiptir.

[CLICK HERE](#)

DISCORD

TANIM

Discord, sunucular üzerinden çalışan, metin kanalları ve ses kanalları (videolu) olmak üzere ikiye ayrılan bir anlık mesajlaşma hizmetidir. Bir sunucu oluşturduğunuzda, insanları bir bağlantı ile ona davet edebilir ve ardından onlara roller atayabilir ve klasörler tarafından düzenlenen farklı ses ve metin kanalları oluşturabilirsiniz. Bir sunucunun içinde, sunucudaki herkes tarafından görülebilen bu kanallar aracılığıyla iletişim kurabilirsiniz, aynı zamanda özel olan doğrudan mesajlar veya doğrudan mesaj grupları aracılığıyla da iletişim kurabilirsiniz.

ÖNERİLER

Discord'u çevrimiçi bir eğitim veya eğitim alanında, katılımcılarla iletişim kurmak, onlara uzaktan iletişim kurabilecekleri farklı çalışma alanları vermek ve kanalları konulara, görevlere veya iş paketlerine ayırarak ekip çalışmasını kolaylaştırmak için kullanabilirsiniz. Çevrimiçi oturumlar için görüntülü arama yapmak için de kullanabilirsiniz. Bu araç, özellikle katılımcıları bir projeye dahil etmeniz, farklı gruplarda birlikte çalışmalarını veya farklı çalışma alanları yaratmanız gerektiğinde değerlidir.



[CLICK HERE](#)

SLACK



TANIM

Slack bir ekip çalışması ve iletişim platformudur. Bir ekibin belirli üyelerinin katılabileceği sohbet odaları gibi kanallar vardır (bazıları ücretsiz, bazıları davetiye ile). Her kanalda ipler vardır. @ Kişilere yorum yapabilir ve emojilerle tepki verebilirsiniz. Bildirimler ve renkler gibi birçok şey ayarlanabilir. Arama ve görüntülü arama özellikleri vardır.

ÖNERİLER

Meslektaşlarınızla iletişim kurmak, projeler düzenlemek ve hatta diğer kuruluşlardan da boşta olan ekiplerle işbirliği yapmak için kullanabilirsiniz. Google Drive, Dropbox ve Trello gibi diğer hizmetlerle entegrasyonu destekler. Belirli zamanlarda devreye girecek şekilde programlanabilen "Rahatsız etmeyin" özelliğine sahiptir.



[CLICK HERE](#)

BIG BLUE BUTTON

TANIM

-BigBlueButton, öğretmenlerin, öğrencilerin ve okulların gerçek dünyadaki ihtiyaçları doğrultusunda tasarlanmış sanal sınıf yazılımıdır. Birçok kurumsal web konferans aracından farklı olarak BigBlueButton, orijinal olarak Carleton Üniversitesi'nin Ottawa, Kanada'daki Teknoloji Girişimcilik ve Ticarileştirme Enstitüsü tarafından inşa edilen "önce eğitim" bir çözümdür.



ÖNERİLER

BigBlueButton'un kullanım kolaylığı, eğitmenin ofis saatleri vermesine, grup işbirliğine ve eksiksiz çevrimiçi derslere kolayca uyum sağlar.

Araç aşağıdaki özelliklere sahiptir:

- Belge yükleme
- Tek veya çok kullanılı beyaz tahta
- Mola odaları
- Video seçenekler
- Sohbet
- Yoklama
- Paylaşılan notlar
- Ekran paylaşımı ve kaydı
- Emojiler
- Video paylaşımı

[CLICK HERE](#)

TODOIST



TANIM

Todoist, projeleri, görevleri ve son teslim tarihlerini takip etmek, öncelikleri, hatırlatıcıları atamak ve görevleri başkalarına devretme yeteneği vermek için kullanılabilecek bir organizasyon aracıdır. E-postalara görevler ekleyebilir ve ayrıca görev ilerlemesini takip edebilirsiniz.



ÖNERİLER

- Todoist'i farklı cihazlarına bağlamak
- Projelerini nasıl düzenleyebileceğini görmek için Todoist şablon galerisini kullan
- Belirli görevleri görüntülemek için özel filtreler kullanın
- Başkalarını projelerinize davet ederek başkalarıyla işbirliği yapın
- Öğrenciler, eğitimciler ve kar amacı gütmeyen kuruluşlar için indirimler sunulmaktadır.

[CLICK HERE](#)

GOOGLE DRIVE

TANIM

Google Drive, öncelikle bulut tabanlı bir depolama hizmetidir. Her türlü dosyayı depolamak için kullanılabilir ve başkalarına belgeleri toplu olarak kullanma, düzenleme, saklama, indirme ve yükleme için erişim verebilirsiniz. Belgeleri düzenlemek için klasörleri kullanabilir ve farklı kişilerin farklı dosya konumlarına erişmesine izin verebilirsiniz.



ÖNERİLER

Depolama, dosya paylaşımı ve işbirliği için kullanın. Microsoft Office 365 hizmetleri (word, PPT ve excel) ile entegrasyonu destekler. Değişikliklerin diğer cihazlarda ve ortak çalışanlarla senkronize edildiği kullanışlı senkronizasyon özelliklerine sahiptir.

[CLICK HERE](#)

DOODLE



TANIM

Doodle, ayda 30 milyondan fazla mutlu kullanıcı tarafından kullanılan bir çevrimiçi zamanlama aracıdır.

Sadece birkaç kişi arasında yapılacak bir toplantı için tarih ve saate karar vermek yeterince zor olabilir. Büyük insan gruplarıyla toplantı planlamak - daha da kötüsü! Doodle, bir sonraki toplantınızı veya etkinliğinizi hızlı ve verimli bir şekilde ayarlamanıza yardımcı olacak anketler ve anketler oluşturmak için birkaç farklı yol sunar.

Doodle ile grup toplantıları, 1:1 toplantılar oluşturabilir ve kişisel Ayrılabilir takvimler oluşturabilirsiniz.

ÖNERİLER

Premium abonelik için! Premium ile şunları yapabilirsiniz:

- takviminizdeki toplantıları otomatik olarak senkronize edin ve tek seferde katılımcılara takvim davetleri gönderin kimin eksik olduğunu takip edin (henüz anketinize oy vermemiş olanlar)
- davetiyelerinizi kimlerin okuduğunu takip edin ve onlara oy vermeleri için hızlı bir hatırlatıcı gönderin
- e-posta adresleri, posta adresleri veya telefon numarası gibi katılımcılardan iletişim bilgilerini istemeks
- anketiniz ve toplantılarınız için özelleştirilmiş markalama - Doodle logosunu şirketinizden biriyle değiştirin ve anketleriniz ve toplantılarınız için bir arka plan resmi veya rengi ayarlayın.
- otomatik takvim davetleriyle 1:1 toplantı planlayın
- birkaç Ayrılabilir Takvim oluşturun
- Zapier entegrasyonundaki birçok otomasyondan yararlanın.

	Mar 1 FRI	Mar 1 FRI	Mar 4 MON	Mar 4 MON	Mar 5 TUE	Mar 5 TUE	Mar 6 WED	Mar 6 WED	Mar 7 THU	Mar 7 THU	Mar 8 FRI	Mar 8 FRI
09:00 Earlier availability	✓0	✓0	✓0	✓0	✓0	✓0	✓0	✓0	✓0	✓0	✓0	✓0
10:00 Latest	✓0	✓0	✓0	✓0	✓0	✓0	✓0	✓0	✓0	✓0	✓0	✓0
09:00 Earlier availability	✓0	✓0	✓0	✓0	✓0	✓0	✓0	✓0	✓0	✓0	✓0	✓0
10:00 Latest	✓0	✓0	✓0	✓0	✓0	✓0	✓0	✓0	✓0	✓0	✓0	✓0
09:00 Earlier availability	✓0	✓0	✓0	✓0	✓0	✓0	✓0	✓0	✓0	✓0	✓0	✓0
10:00 Latest	✓0	✓0	✓0	✓0	✓0	✓0	✓0	✓0	✓0	✓0	✓0	✓0

[CLICK HERE](#)

LETUCEMEET

TANIM

LettuceMeet, grup toplantıları planlamak için en iyi dijital araçlardan biridir.

LettuceMeet, zaman bloklarını önceden seçmek zorunda kalmak yerine, en iyi örtüşen yuvayı görebilmeniz için herkesin uygunluklarını bir ızgaraya eklemesine izin verir. Ayrıca, müsaitlik durumunuzu eklerken etkinliklerinizi görüntülemenize olanak tanıyan Google/Outlook takvimi ile entegre olur.

ÖNERİLER

Bir sonraki grup toplantınızı kolayca planlamak için şu basit adımları izleyin:

1) Ne zaman görüşmek istediğinizi bize bildirin.

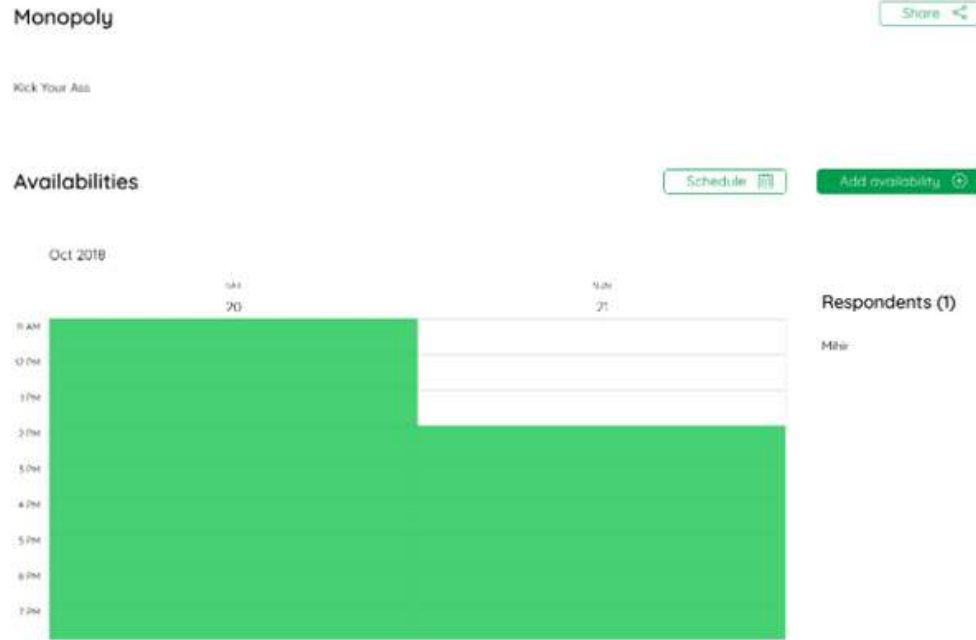
Başlamak için, grubunuzla buluşmak istediğiniz tarih aralığını (veya tek bir günü) seçin.

2) Uygunluk durumunuzu doldurun.

Grubunuzdaki diğer herkese gösterilecek olan seçtiğiniz tarih(ler) için müsaitlik durumunuzu girin. Protip: Etkinliklerinizi aşağıda görüntülemek için Google/Outlook Takviminizi bağlayın!

3) Herkes için en uygun zamanı bulun.

Marulun bağlantısını grubunuzla paylaşın, onlar da müsaitliklerini doldurabilecekler. Herkesin müsaitlik durumunu bir araya getirerek en iyi slotu bulmayı gerçekten kolaylaştıracağız.



[CLICK HERE](#)

GATHER TOWN



TANIM

"Tamamen özelleştirilebilir alanlara odaklanan Gather, topluluklarınızla zaman geçirmeyi gerçek hayat kadar kolay hale getiriyor." Gather.town: Katılımcıların avatarlar aracılığıyla hareket edip etkileşimde bulunabilecekleri sanal bir uzay platformu. Town, bir sınıf veya konferans ortamını tam olarak taklit etmek için beyaz tahta, podyum veya belirli bir video akışı gibi sanal alanınıza sanal bileşenler ve araçlar eklemenize olanak tanır. Gather'daki grafikler. Kasaba temeldir ve minimum gecikme ile çok çeşitli bilgisayarlarda çalışır.



ÖNERİLER

Planladığınız etkinliğin kapsamına ve dahil etmek istediğiniz hedef kitleye göre farklı arayüz çözümleri sunar:

- Uzaktan çalışma için toplayın: Dağıtılmış ekibinizi toplantılar ve indirimli saatler için davetkar bir ofis alanına bağlayın.
- Gather for conferences: Organize your event for a fraction of the in-person cost. Design an exciting venue for attendees to interact with speakers and participate in workshops.
- Gather for education: Virtual learning doesn't have to be boring. Revive classes, office hours, and study sessions with collaborative objects and private group areas.
- Gather for socials: Never miss an opportunity to celebrate

[CLICK HERE](#)

TOASTY



TANIM

Toasty, mükemmel zamanlanmış ipuçları, sezgisel aralar ve herhangi bir kitleyle etkileşim kurmak için ihtiyacınız olan her şeyi doğrudan tarayıcınızda içeren bir görüntülü toplantı platformudur.

ÖNERİLER

İnsanları sıkıcı video kutularında (interaktif olamayacakları) tutmak yerine, her bir aktivite bloğunun her katılımcı için bir etkileşim olduğu ve bireysel olarak veya gruplar halinde yanıt verdikleri bir gündemi bir araya getirirsiniz. Daha sonra başka bir yere gitmeden işbirliği yapabilirsiniz.

Farklı amaçlar için kullanılabilir: odak grupları, sanal çalıştaylar, ağ oluşturma etkinlikleri.

Toplantı sahipleri bir gündemi önceden planlayabilir, insanları işbirliği araçlarıyla bağlayabilir ve katılımcıları oturuma davet edebilir.

Ayrıca Toasty'nin önceden oluşturulmuş şablonlarına da göz atabilirsiniz. Kullanıma hazır Ekip toplantısı gündemleri, Buzkıran soruları, Happy Hour etkinlikleri, Ekip Oluşturma alıştırmaları, Özgürleştirici Yapılar ve daha fazlası arasından seçim yapabilir veya kendiniz özel bir şablon oluşturup siz ve ekibiniz için kolay erişim için kaydedebilirsiniz.

Büyük bir katma değer, Miro, Google ve Figma gibi araçları doğrudan platforma entegre ederek kolay iletişim ve işbirliğini teşvik etme olasılığıdır.



[CLICK HERE](#)

ADHOCRACY+



TANIM

Adhocracy+, Berlin'den kar amacı gütmeyen bir dernek olan Liquid Democracy e.V. tarafından sürdürülen ve öncelikle geliştirilen ücretsiz bir Açık Kaynak katılım platformudur. Adhokrasi 4 ve Django'ya dayanmaktadır. Uygulama kamu malıdır.

ÖNERİLER

Kuruluşunuzu adhocracy+'ya kaydedin ve kendi katılım projelerinizi başlatın! Dijital demokrasi ayağınıza geliyor. Adhocracy+'ı tanıtmak için size platformu gösterdiğimiz ve dijital katılımı kuruluşunuzda nasıl uygulayacağınızı açıkladığımız ücretsiz atölye çalışmaları sunuyoruz.

Kullanım durumları:

- Belediyeler için: Vatandaşlarla birlikte gürültülü eylem planı oluşturun.
- Dernekler ve STK'lar için: Tartışmanızı daha kapsayıcı hale getirin.
- Şirketler ve Kooperatifler için: Bir inovasyon yarışması düzenleyin



[CLICK HERE](#)

OPIN

TANIM

OPIN, gençlik kuruluşları veya kamu idareleri için hepsi bir arada dijital ve mobil katılım araç kutusudur. Profesyonel olmadan profesyonel e-Katılım süreçleri oluşturun!

Projenin tüm aşamaları şeffaftır ve OPIN yazılımı tarafından desteklenmektedir:

- dijital ve mobil katılım için özellikler
- akıllı topluluk yönetimi
- çevrimdışı olayların entegrasyonu
- projeniz hakkında multimedya bilgileri



ÖNERİLER

OPIN, her tür ve büyüklükteki kamu yönetimi kurumları ve gençlik kuruluşları için kullanılabilir. OPIN, diğer şeylerin yanı sıra yetkililere, gençlik örgütlerine, eğitim kurumlarına ve gençlik kulüplerine platformda kendi katılım süreçlerini başlatma ve böylece gençleri karar alma süreçlerine aktif olarak dahil etme imkanı verir.

OPIN, katılım süreçlerinin uygulanması için altı araç sunar: "Beyin Fırtınası", "Fikir Mücadelesi", "Mekansal Araçlar", "Gündem Belirleme", "Metin İnceleme" ve "Anket". tarihler, bilgiler ve yüz yüze etkinlikler ekleyerek kolayca özelleştirebilirsiniz.

[CLICK HERE](#)

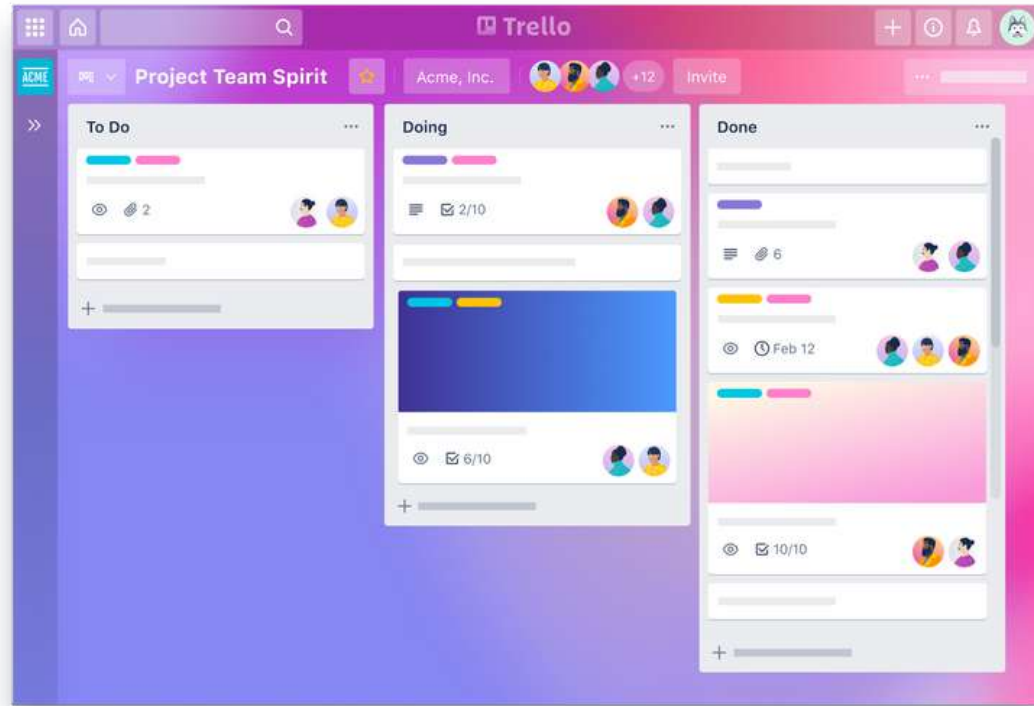
TRELLO



TANIM

Trello, projelerinizi panolar halinde organize eden bir işbirliği aracıdır. Trello, bir bakışta neyin üzerinde çalışıldığını, kimin ne üzerinde çalıştığını ve bir süreçte bir şeyin nerede olduğunu söyler. Her notun sizin ve ekibiniz için bir görev olduğu, yapışkan not listeleriyle dolu bir beyaz tahta hayal edin.

ÖNERİLER



Üretken bir ekibe güç sağlamak, güçlü bir araç (ve bol miktarda alternatif) kullanmak anlamına gelir. Toplantılar ve projelerden etkinliklere ve hedef belirlemeye kadar, Trello'nun sezgisel özellikleri, herhangi bir ekibe hemen hemen her şey için iş akışlarını hızlı bir şekilde kurma ve özelleştirme yeteneği verir.

Trello kartları, görevinizin her bir parçasının yönetilebildiği, izlenebildiği ve ekip arkadaşlarınızla paylaşılabilirdiği daha organize çalışma portalınızdır. Kontrol listeleri, son tarihler, ekler, konuşmalar ve daha fazlasından oluşan bir ekosistemi ortaya çıkarmak için herhangi bir kartı açın.

Ekibinizin halihazırda kullandığı uygulamaları Trello iş akışınıza kolayca bağlayın veya belirli bir ihtiyaca ince ayar yapmanıza yardımcı olan bir güçlendirme ekleyin. Mevcut yüzlerce Güçlendirme ile ekibinizin iş akışı istekleri karşılanır.

[CLICK HERE](#)

Lino

TANIM

Yapışkan notlardan oluşan sanal bir mantar pano, öğrencilerin soru sormasına veya öğrendikleri hakkında yorum yapmasına olanak tanır. Ücretsiz yapışkan ve tuval hizmeti, renkli işbirliği , fotoğraf paylaşımına, tartışmalara, fikirlere izin verir.



ÖNERİLER

Bir grup oluşturmanıza, fikirlerinizi grup üyelerinizle, arkadaşlarınız ve iş arkadaşlarınızla, özel günlerde veya son tarihlerde hatırlatıcılarla paylaşmanıza izin verir.

Nerede olursanız olun hemen not alın. Haber ve blog sayfalarına bir URL, metin veya grafik eklemek istediğinizde "lino it Bookmarklet"e tıklayabilirsiniz. Sayfa başlığını, URL'yi, seçilen metinleri ve grafikleri lino'ya kolayca gönderebilirsiniz.

[CLICK HERE](#)

Chatzy



TANIM

Chatzy, tüm büyük tarayıcılarda, herhangi bir dilde ve kurumsal güvenlik duvarları aracılığıyla çalışır. Basit ve kullanımı kolaydır.

ÖNERİLER

Chatzy, Facebook, Yahoo Chat, Skype ve diğer habercilere harika bir alternatif çünkü:
Chatzy'nin kayıt adımı yoktur - arkadaşlarınız anında katılabilir
Chatzy ücretsizdir ve açılır reklam içermez
Chatzy, Flash veya bilgisayarınıza herhangi bir kurulum gerektirmez (casus yazılım yok)
Sohbet içerikleri gizli kabul edilir ve ticari amaçlarla satılmaz veya üçüncü şahıslara verilmez.



Registered Users Only

In order to save your rooms to your own personal list, you must sign up first. Signing up is free and only takes a few seconds.

Do you want to sign up or log in now?

OK

Cancel

[CLICK HERE](#)

Webex

TANIM

Küresel ve sanal ekiplerin mobil cihazlar ve video sistemleri üzerinde gerçek zamanlı olarak işbirliği yapmasını sağlayan bulut tabanlı web ve video konferans hizmeti. WebEx, ekran paylaşımı, toplantı kaydı, özelleştirilebilir düzenler ve toplantı yayını gibi özellikleri içerir.



ÖNERİLER

Aramak, buluşmak, mesaj göndermek ve işleri halletmek için hepsi bir arada uygulama.

[CLICK HERE](#)

Upwork

TANIM

Upwork (microsoft tarafından sağlanan) bir yetenek ve kelime pazarıdır. İş kurmayı destekler. Microsoft, Godaddy, Airbnb tarafından güvenilir.



ÖNERİLER

Serbest çevirmen ve uzmanlar işe alın.

[CLICK HERE](#)

Zety



ÖNERİLER

Zety, dünya çapında milyonlarca iş arayan kişinin iş bulmasına yardımcı oldu. Yılda 40 milyondan fazla okuyucuyla hızla büyüyen bir topluluk.

ÖNERİLER

Büyüyen kariyer tavsiyesi web sitesi. Forbes, Financial Times, CareerBuilder ve Glassdoor'da yer alan bir ekip tarafından desteklenmektedir



[CLICK HERE](#)

Futurlearn



TANIM

Birinci sınıf üniversiteler ve kuruluşlar tarafından verilen üst düzey eğitim.
Esnek kurslarımızla hobiler, yeni beceriler ve kariyer değiştiren uzmanlıklar geliştirin.



ÖNERİLER

Deneyimlerini videolar, makaleler, testler ve tartışmalar yoluyla paylaşacak en iyi üniversitelerden ve kültür kurumlarından eğitimcilerle tanışın.

[CLICK HERE](#)

YARATICI SUNUM ARAÇLARI



WIX

TANIM

Wix, kullanıcıların web sitelerini ücretsiz, kolay bir şekilde, zor yazılım programlamayı bilmeye gerek duymadan ve çok görsel ve hatta etkileşimli sonuçlarla oluşturmalarını sağlayan bir platformdur. Ücretsiz planla kişisel bir alan adınız olamaz, ancak premium hesapla Wix üzerinden web sitesinde çalışırken kendi alan adınızı bağlayabilirsiniz.

Bir şablon seçebilir veya web sitenizi sıfırdan tasarlayabilir ve menüler, metinler, resimler, videolar, etkileşimli kutular, afişler, sosyal medya, düğmeler, bağlantılar, sayfalar ve alt sayfalar, widget'lar, bloglar, HTML yerleştirme vb. ekleyebilirsiniz.

ÖNERİLER

Wix'i bir havuz, içerik veya bilgi düzenleyici olarak, bir projenin sunumu olarak veya eğitim amaçlı olarak bir webquest veya sanal bir Kaçış Odası olarak kullanabilirsiniz.

Web araştırması, katılımcıların interneti bilgi aramak ve web sitesi tarafından yönlendirilen bir yol boyunca keşfetmek için kullandıkları ve nihai sonucun, araştırma sonuçlarını bulabileceğiniz başka bir web sitesi olabileceği araştırmaya yaklaşan bir eğitim etkinliğidir.

Sanal Kaçış Odaları için sanal bir ortam oluşturabilir ve web sitesinin bazı sayfalarını kilitleyebilir, böylece çözülecek kodlar ve bulmacalar oluşturabilirsiniz.

Sonuç olarak, Wix çok farklı amaçlar için çok faydalı bir araç olabilir.

wix

[CLICK HERE](#)

JAMBOARD



TANIM

Google tarafından tasarlanan ve üretilen ilk donanım ürünüdür ve örneğin Gmail, Drive, Dokümanlar ve diğerleri gibi bulut tabanlı araç türlerini tamamlaması amaçlanmıştır; Jamboard'un sahip olduğu araçlar, işbirliği ve çevrimiçi olarak uzaktan çalışma için tasarlanmıştır. Jamboard, kullanıcıların gerçek zamanlı olarak fikirlerini, görüntülerini paylaşmasına ve işbirliği yapmasına olanak tanıyan etkileşimli bir beyaz tahtadır.

İki optik kalem, bir silgi ve destek gibi, çalışma ekibinin iyi ve üretken bir performans sergilemesini sağlayan unsurlar olan aksesuarlara sahip, 55 inçlik ortak bir dijital beyaz tahtadır.



ÖNERİLER

Avantajları:

- Yaratıcılığı motive edin: Resim ve metin ekleme seçeneği ile fikir akışını ve özellikle ekiple iletişimi kolaylaştırır.
- Uzaktan ortak çalışma: Jamboard uygulaması, diğer kullanıcıların "jam" (platform içindeki çalışma alanı) içeriğini düzenlemek ve görüntülemek için bağlanmasına olanak tanır.
- Bulutta güvenli depolama: tüm panolar veya "jams", bilgi kaybı riski olmadan otomatik olarak kaydedilir.
- Google Meet ile uyumlu: Sanal beyaz tahtanın fikirlerini Google Meet üzerinden sunabilirsiniz.

[CLICK HERE](#)

CANVA

TANIM

Canva, grafik içerik oluşturmak için kullanılabilecek bir tasarım ve yayınlama aracıdır. Galerisinde bulunan (bazıları ücretsiz, bazıları ücretli) resimleri kullanır ve ayrıca tasarıma fotoğraf veya herhangi bir resim yükleyebilirsiniz.



ÖNERİLER

Sunumlar, sosyal medya grafikleri, posterler, logolar, el ilanları, infografikler, belgeler ve diğer görsel içerikler yapmak için kullanabilirsiniz. Ek özellikler, fotoğrafları düzenleyebilmeniz, metinleri canlandırabilmeniz ve ortaklaşa tasarımlar yapabileceğinizdir.

[CLICK HERE](#)

STORYBIRD



TANIM

Storybird, resimli kitaplar, çizgi romanlar, şiirler vb. oluşturmak için kullanılacak sanatsal bir hikaye anlatım aracıdır. Öncelikle görüntüleri seçmek, bunları bir sıraya koymak ve onlarla bir hikaye anlatmakla ilgilidir.

ÖNERİLER



- Veritabanındaki görüntüleri kullanmalısınız, ancak bunları gençleri hikayeler anlatmaya ve yazmaya teşvik etmek için kullanabilirsiniz.
- Google classroomu destekler
- Farklı projeler ve farklı müfredatlar oluşturmak için kullanılabilen çeşitli kurslar ve zorluklar vardır.

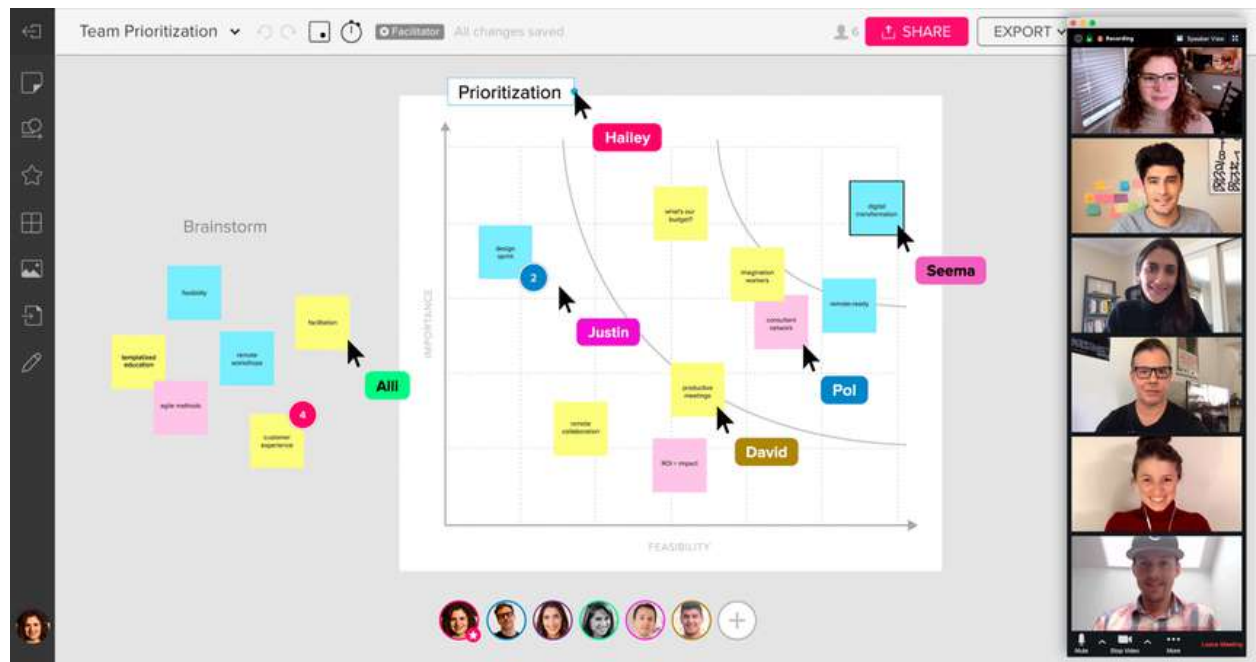
[CLICK HERE](#)

MURAL

TANIM

Mural, görsel işbirliği için dijital bir çalışma alanıdır. Etkileşimli ve işbirlikçi öğelere sahip canlı bir sunum aracıdır. Çalışmaları veya fikirleri hayal etmek ve görselleştirmek Mural ile eğlenceli ve teşvik edici bir şekilde mümkün olur.

ÖNERİLER



Yapışkan notlar ve metinler, diyagramlar oluşturmak ve iş akışlarını haritalamak için şekiller ve bağlayıcılar içeren etkileşimli bir beyaz tahta olarak toplantılar için kullanılabilir, veritabanında simgeler, resimler ve GIF'ler vardır, içeriği düzenlemek için çerçeveleri kullanabilirsiniz ve şunları yapabilirsiniz:

serbest çizim -Zamanlayıcı gibi ilginç özellikler var - programa uymak için Çağırma -herkesin aynı içeriğe baktığından emin olmak için Outline- katılımcılara talimatlarla rehberlik etmek ve sonraki adımları gizlemek/açığa çıkarmak için süper kilit-nesnelerin tek bir yerde kalmasını sağlamak, kutlamak - olumlu anları ve özel modu vurgulamak - bireysel/ortak çalışanların katkılarını gizlemek için.

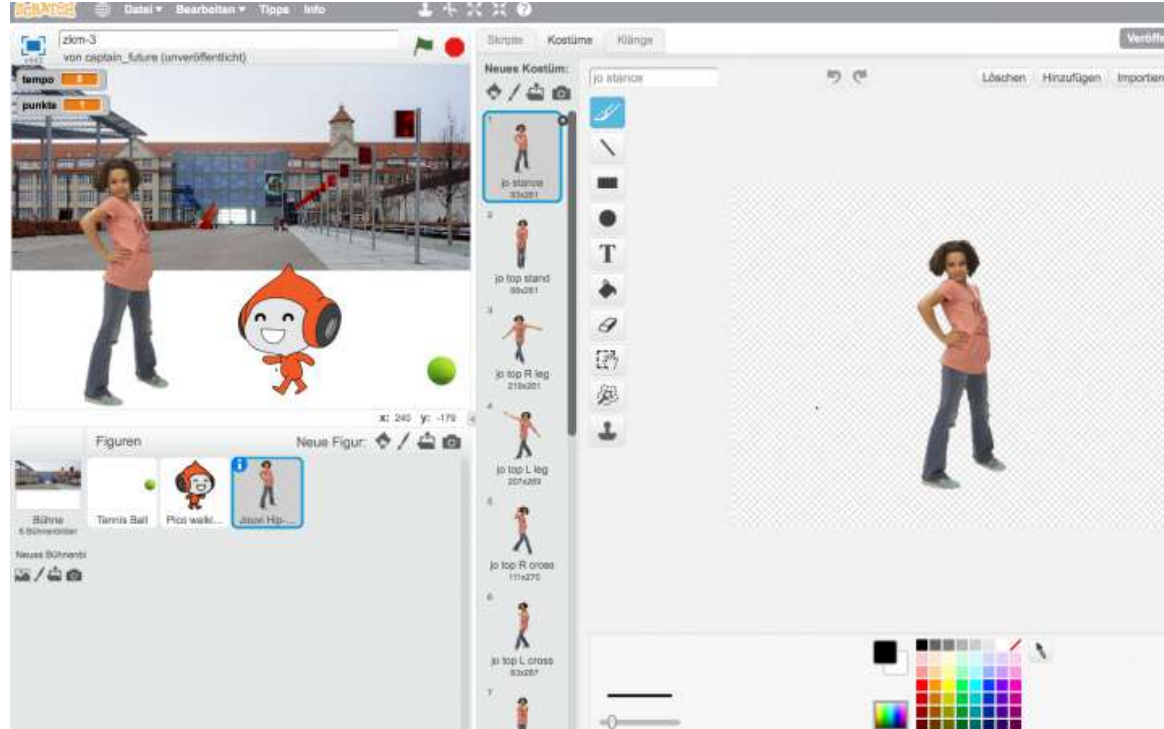
[CLICK HERE](#)

SCRATCH



TANIM

Scratch, kodlama için bir eğitim aracı olarak hizmet veren blok tabanlı bir görsel programlama dili ve web sitesidir. MIT medya laboratuvarı tarafından geliştirilmiştir. Kullanıcılar blok benzeri bir arayüz kullanarak projeler oluşturabilir ve kendi etkileşimli hikayelerini, oyunlarını ve animasyonlarını programlayabilir ve yarattıklarını başkalarıyla paylaşabilir.



ÖNERİLER

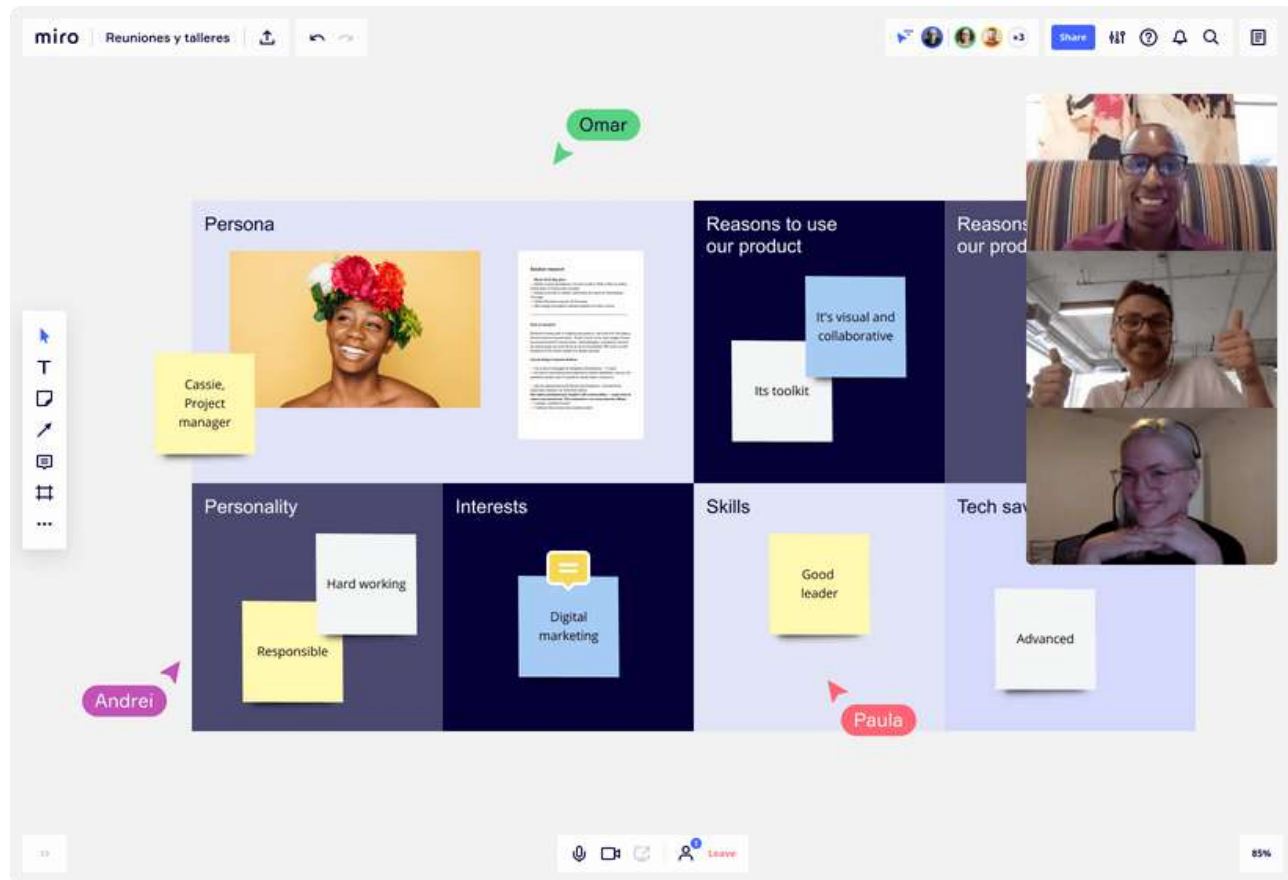
Animasyonlar ve oyunlar gibi görsel içeriklerin nasıl kodlanacağını ve oluşturulacağını öğrenmek için kullanılabilir. Çocuklarla birlikte sıfırdan kullanma konusunda ebeveynler ve eğitimciler için kılavuzlar bulunmaktadır. Öğreticiler, kodlama kartları (farklı projeler için adım adım talimatlar) ve fikirler mevcuttur.

[CLICK HERE](#)

MIRO

TANIM

Miro, dijital yapışkan notlarla beyin fırtınasından çevik iş akışlarını planlamaya ve yönetmeye kadar, dağıtılmış ekiplerin birlikte etkili bir şekilde çalışmasına olanak tanıyan çevrimiçi ortak beyaz tahta platformudur.



ÖNERİLER

Miro ile, işlevler arası ekip çalışmasını zahmetsiz hale getirmek ve işbirliğini kolaylaştırmak için video, sohbet, sunum ve paylaşım dahil olmak üzere eksiksiz işbirliği özelliklerinden yararlanabilirsiniz.

Tasarım, geliştirme ve mühendislik ekiplerinizi, her şeyi gerçek zamanlı olarak mümkün kılan bir platformda uyum sağlama ve yenilik yapma konusunda güçlendirin.

Müşterileriniz/öğrencileriniz/diğerleri için doğru ürünleri sunmaya odaklanmanızı sağlayarak konseptler oluşturabilir, kullanıcı hikayelerini veya müşteri yolculuklarını haritalayabilir veya yol haritası planlamasını kolayca gerçekleştirebilirsiniz.

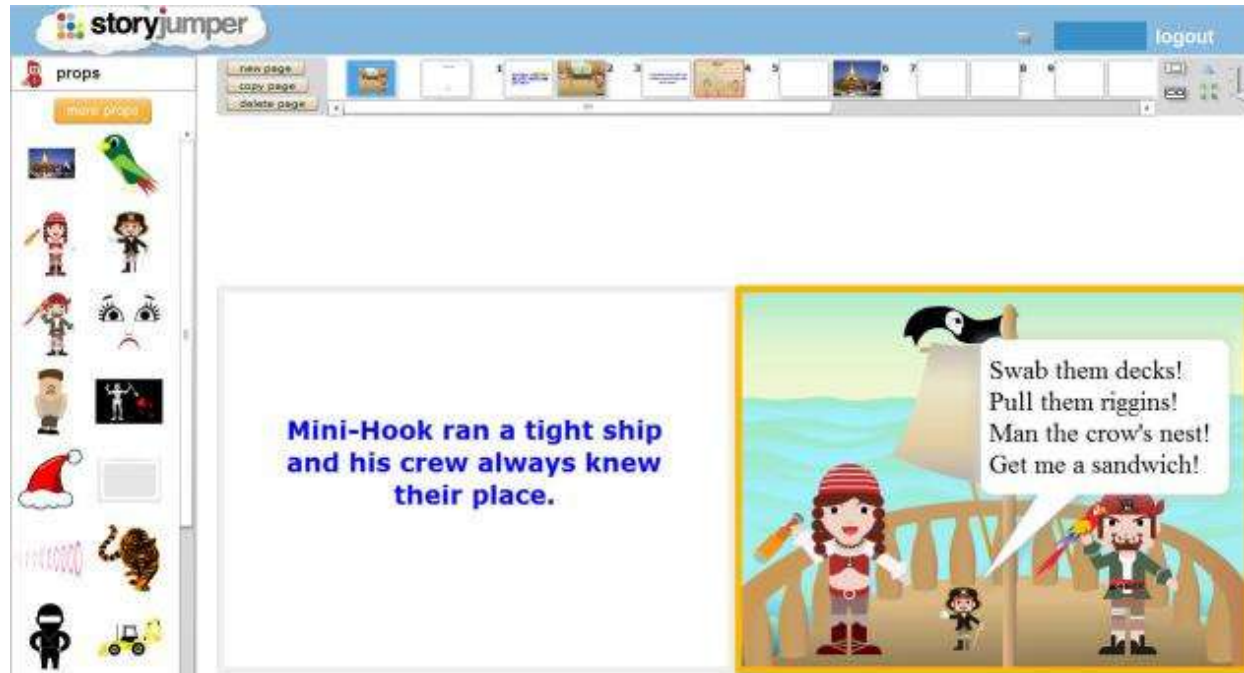
[CLICK HERE](#)

STORYJUMPER



TANIM

Öğrencilere, öğretmenlere, gençlere ve gençlik çalışanlarına kendi hikayelerini yazma, oluşturma ve yayınlama şansı sunan bir web sitesidir. Bu site, çocukların yaratıcılık becerilerini harekete geçirmelerini ve hikaye kitabı yazma yeteneklerini göstermelerini sağlayan basit oluşturma araçları sunar. Öğrenciler ister yaratıcı, ister bilgilendirici veya anlatı amaçlı olsun, bir kitap gösterebilir ve yazabilirler. Storyjumper, öğrenciler için yazmayı eğlenceli hale getiren, başarılı ve verimli öğrenme için dikkatlerini çeken bir araçtır.



ÖNERİLER

Bu program öğrencilerin sözlerini, ifadelerini destekleyen görsellerle birleştirmelerini sağlar. Çocukların kendi hikayelerini oluşturmalarına izin vererek, öğrenciler sıralama, olay örgüsü planlama ve diğer hikaye öğeleri gibi hikaye kavramlarını kavramaya başlarlar. Lesley Farmer, "Bu tür işler üst düzey bilgi okuryazarlığı, eleştirel düşünme ve yaratıcılığı içerir; Sonuç, çocuğun bilgi ve hayal gücünün bir ürünüdür."

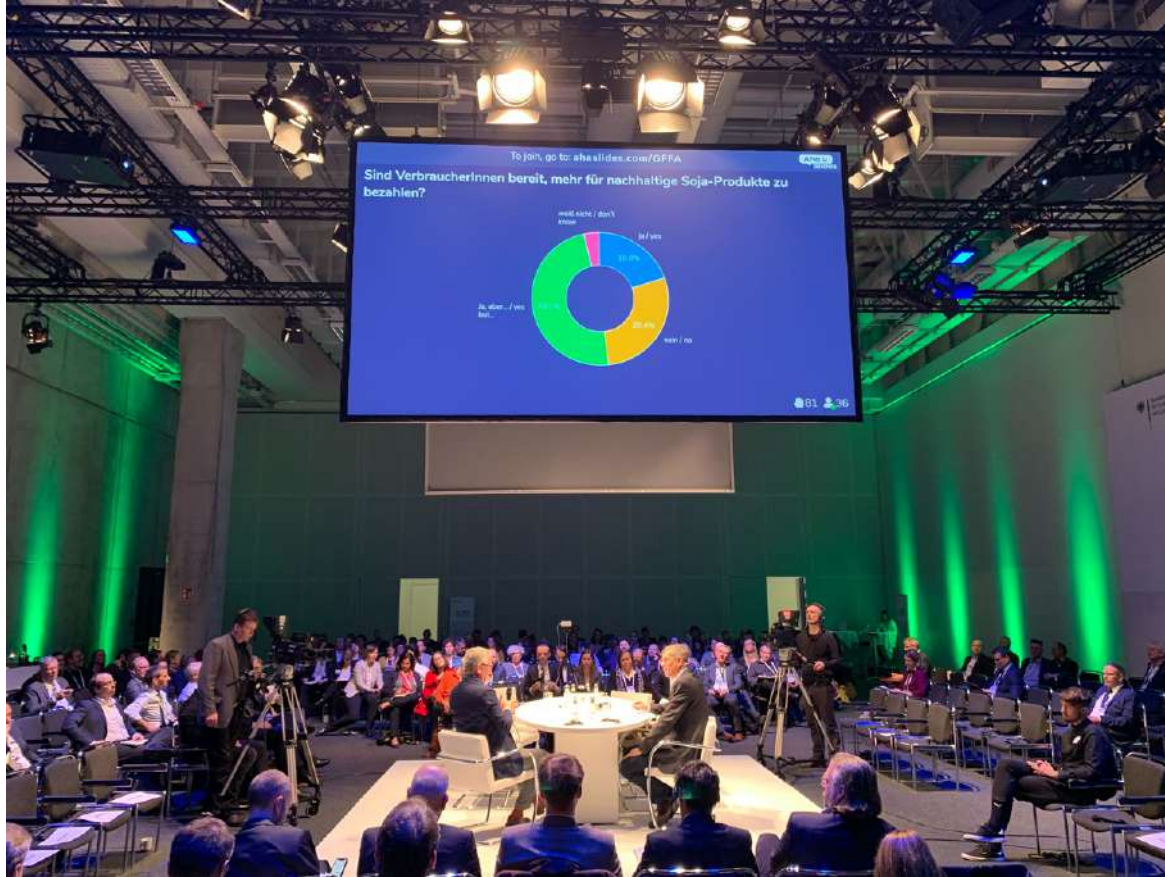
[CLICK HERE](#)

AHA SLIDES



TANIM

Canlı anketlerle katılımcılarınızı dahil edin. Kitlenizden en iyi soruları ve fikirleri kitle kaynaklı olarak alın. Bazı bilgi yarışmalarıyla sınıfınızı heyecanlandırın. İzleyicilerinizin tüm dikkatini kazanın ve sahnede rock yıldızı performansı sunun.



ÖNERİLER

AhaSlides, sınıfınız, toplantılarınız ve etkinlikleriniz için etkileşimli bir sunum yazılımı olarak kullanılabilir. Sunumunuza anketler, canlı grafikler, eğlenceli testler ve ilgi çekici Soru-Cevap oturumları eklemeyi kolaylaştırıyoruz.

Bu aracın özelliklerinden bazıları şunlardır:

- Hedef kitlenize istediğiniz şekilde sorun: Çoktan Seçmeli, Açık Uçlu, Test, Kelime Bulutu, Resimli Soru... Etkinliğinize en uygun formatı seçin, hepsi bizde.
- Gerçek Zamanlı Grafikler: Renkli, hızlı grafiklerde görüntülenen oylama sonuçlarıyla hedef kitlenize gösterin.
- Verileri analiz edin: AhaSlides sunumunuz bittiğinde, daha fazla analiz için tam sonuçları ve izleyici verilerini dışa aktarın.
- Sınav Oyunu.

Tamamen özelleştirilebilir temalar: Güzel arka planlar, özel logo ve yazı tipi ile sunuyu gerçekten size ait hale getirin.

[CLICK HERE](#)

PADLET



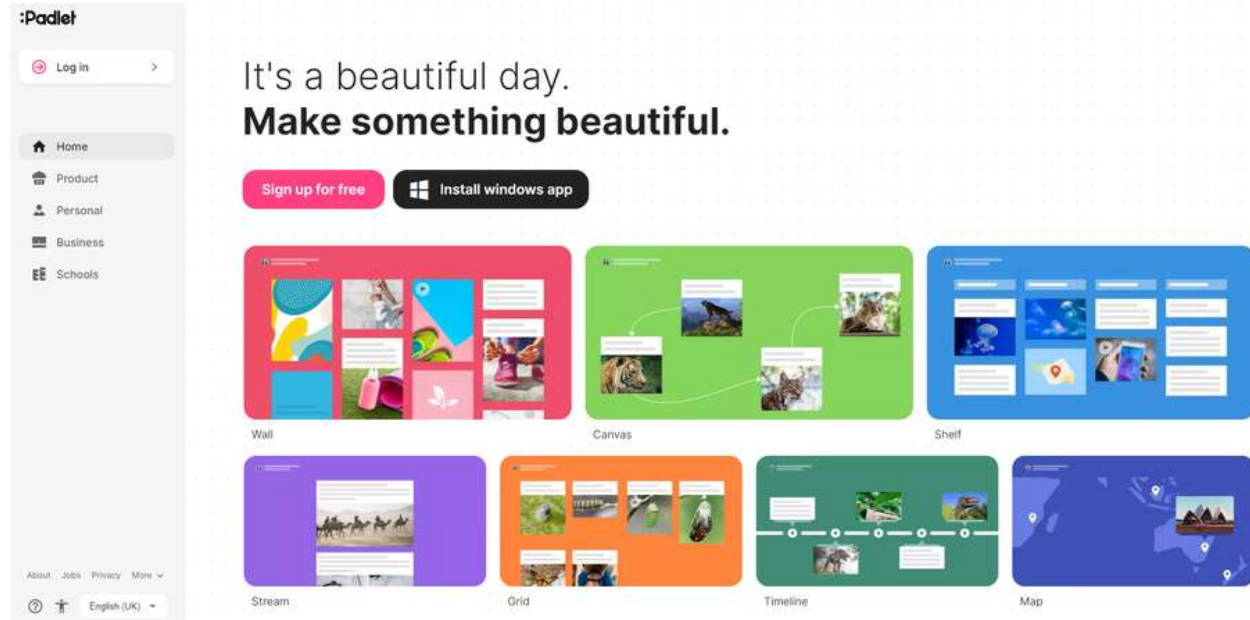
TANIM

Padlet, paylaşmak istediğiniz tüm gönderileri barındırabilen tek veya çoklu duvarlar oluşturabileceğiniz bir yerdir. Videolar ve resimlerden belgelere ve sese kadar, kelimenin tam anlamıyla boş bir sayfadır. Aynı zamanda işbirlikçidir ve öğrencileri, diğer öğretmenleri ve hatta ebeveynleri ve velileri dahil etmenize olanak tanır.

Bunu kimlerle paylaşacağınız moderatör olarak size kalmış. Herkese açık olabilir veya duvara bir şifre koyabilirsiniz. Eğitim için ideal kurulum olan duvarı yalnızca davetli üyelerin kullanmasına izin verebilirsiniz. Bağlantıyı paylaşın ve davet edilen herkes kolayca girebilir.

ÖNERİLER

İlan almak için panoda herhangi bir yere çift tıklayın. Ardından dosyaları sürükleyebilir, dosyaları yapıştırabilir ve hatta Padlet mini ile Farklı Kaydet seçeneğini kullanabilirsiniz. Veya sağ alt köşedeki artı simgesine tıklayın ve bu şekilde ekleyin. Bu, resimler, videolar, ses dosyaları, bağlantılar veya belgeler olabilir. Bir beyin fırtınası tahtasından canlı bir soru bankasına kadar, Padlet'i kullanmanın yalnızca hayal gücünüzle sınırlı birçok yolu vardır. Tahtanın işbirlikçi olmasına izin vererek bu sınır bile aşılabılır, böylece öğrenciler hayal güçlerini yeni yönlerde geliştirmek için kullanabilirler. Hazır olduğunuzda, yayınlama'ya basabilirsiniz ve Padlet'in tamamı paylaşmaya hazır olacaktır. Ayrıca Google Classroom ve birçok LMS seçeneği gibi uygulamalarla da entegre edebilirsiniz. Bunlar aynı zamanda bir blog veya okul web sitesi gibi başka yerlere de yerleştirilebilir.



[CLICK HERE](#)

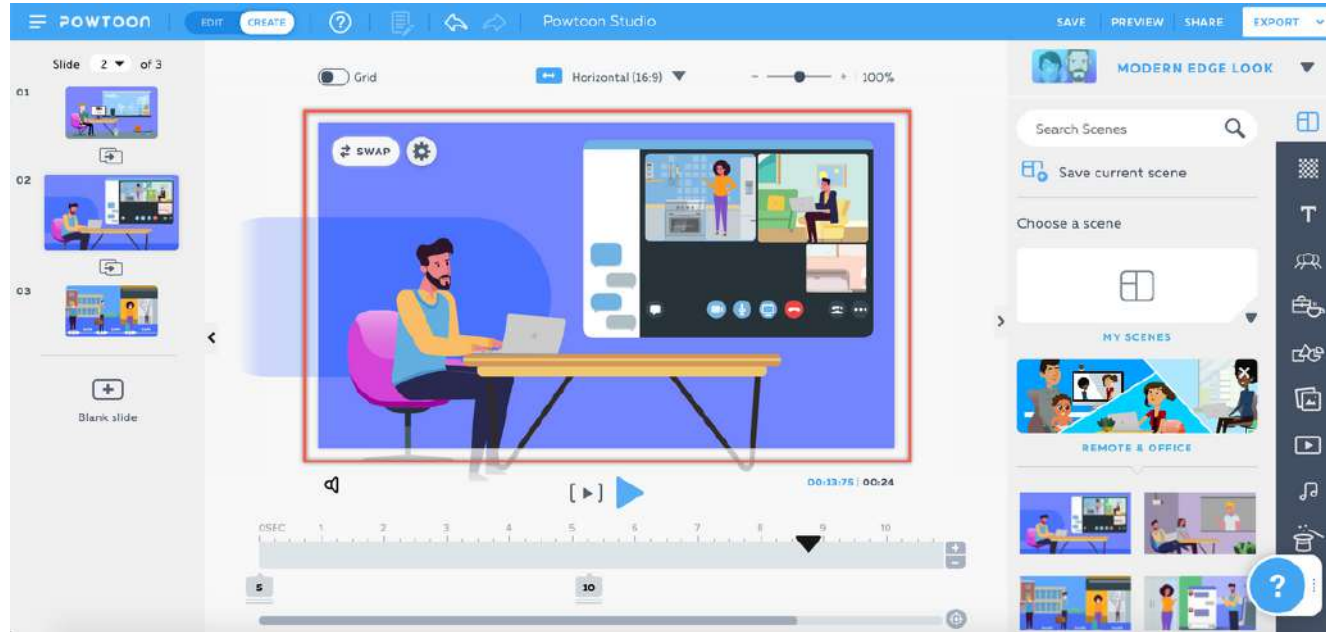
POWTOON



TANIM

FPowtoon, kullanıcıların önceden oluşturulmuş nesnelere, içe aktarılan görüntüleri, sağlanan müzikleri ve kullanıcı tarafından oluşturulan seslendirmeleri manipüle ederek animasyonlu sunumlar oluşturmaya olanak tanıyan web tabanlı bir animasyon yazılımıdır.

ÖNERİLER



Powtoon, herkese profesyonel videolar ve sunumlar oluşturma yeteneği verir. Animasyon, canlı aksiyon videosu, resimler, tasarlanmış arka planlar, film müzikleri ve hareketli grafiklerden oluşan telifsiz kitaplıklar arasında seçim yapabilir veya kendi görsel içeriğinizi ve seslendirmenizi kullanabilirsiniz.

Öğrenciler, belirli bir konuyla ilgili anlayışlarını sergilemek için kaliteli animasyonlu video sunumları oluşturabilir. Öğretmenler ayrıca öğretim konularına alternatif bir yaklaşım olarak kendi Powtoon'larını oluşturabilirler.

[CLICK HERE](#)

VIDEOSCRIBE



TANIM

VideoScribe, binlerce özelleştirilebilir resim ve müzik içeren kitaplıktan bazı resimler ekleyerek (veya kendinizinkini yükleyerek), metinler ekleyerek, bir seslendirme oluşturarak, beyaz tahta animasyonlarını ve açıklayıcı videolarını kolayca oluşturmak, yayınlamak ve paylaşmak için kullanılan bir yazılımdır. VideoScribe, farklı türlerde açıklayıcı videolar oluşturmanıza olanak tanır. VideoScribe ile profesyonel ekiplerinden de destek alırsınız.

ÖNERİLER

Oluşturabileceğiniz açıklayıcı video türleri ile ilgili olarak:

- Açıklayıcı video bir ürünü, hizmeti veya konsepti açıklamak için kullanılan kısa ve öz bir videodur. Bir şeyin nasıl çalıştığını veya bir işletmenin ne yaptığını göstermek için çevrimiçi pazarlamada yaygın olarak kullanılırlar. Eğitimciler de bunları karmaşık bir konuyu kolayca sindirilebilir ve bilgilendirici parçalara bölmek için kullanırlar;
- Beyaz tahta videoları, görüntülerin bir beyaz tahtada (veya kara tahtada) elle çizilmiş ve silinmiş gibi görüldüğü belirli bir animasyonlu video türüdür. VideoScribe, dünyanın ilk beyaz tahta açıklayıcı video yazılımıdır. Beyaz tahta videosu oluşturmanın ve onu güncel tutmanın ne kadar hızlı, kolay ve düşük maliyetli olması nedeniyle oldukça popüler bir formattır;

Canlı aksiyon açıklayıcı videolar, gerçek insanları ve gerçek ürünleri içerir, daha çok bir TV reklamı veya kısa film gibidir. Giysiler gibi somut ürünler satan veya gerçek dünyayı bir turizm merkezi gibi göstermeyi hedefleyen şirketler daha iyi çalışırlar.



[CLICK HERE](#)

Prezi

TANIM

Prezi'nin türünün tek örneği açık tuvali, sunumunuzu bir bütün olarak düzenlemenize ve görüntülemenize olanak tanır.

ÖNERİLER

Prezi'nin sunumlar yapmanıza yardımcı olduğu yenilikçi yol ,yakınlaştırma yoluyla, PowerPoint ile yapılan sunumlara kıyasla daha etkili, daha ikna edici, daha etkili ve daha ilgi çekici sunumlar sağlar. Ücretsiz üyelik, tek bir yapışkan dosyaya 10 MB'a kadar dosya eklenmesine izin verir. Bir ayda kaydedilebilecek maksimum toplam dosya boyutu 100 MB'dir ve bir ayda diğer kullanıcıların yapışkanlarından en fazla 10 ek dosya indirebilirsiniz.



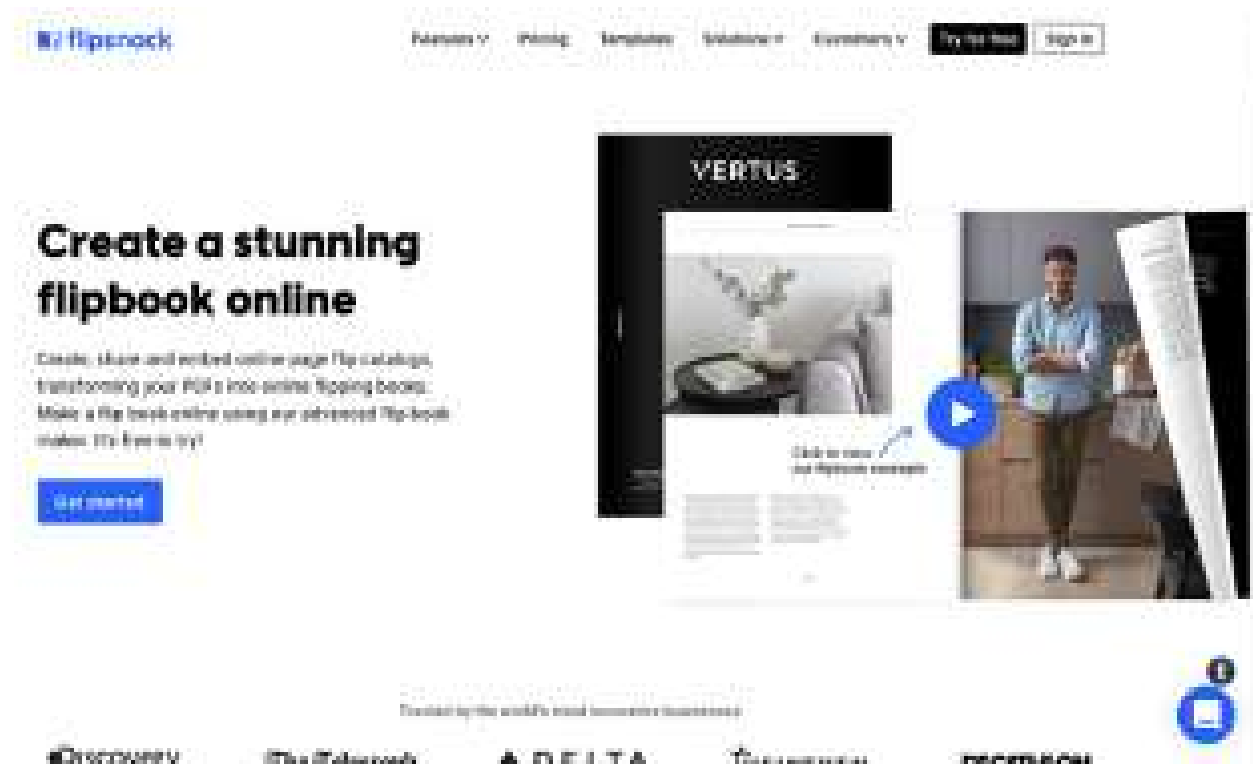
[CLICK HERE](#)

Flipsnack



TANIM

PDF'lerinizi çevrimiçi çevirme kitaplarına dönüştürerek çevrimiçi sayfa çevirme katalogları oluşturun, paylaşın ve gömün. Gelişmiş çevirmeli kitap oluşturucumuzu kullanarak çevrimiçi bir flipbook yapın.



ÖNERİLER

Tüm yayıncılık ihtiyaçlarınız için ekip işbirliği yazılımı.

[CLICK HERE](#)

Mind Maps

TANIM

Mindmaps, HTML5 tabanlı bir zihin haritalama uygulamasıdır. Tarayıcıda düzgün görünen zihin haritaları oluşturmanıza olanak tanır. Zihin Haritalandırma, öğrenmeyi destekleyen, bilgi kaydını geliştiren, farklı gerçeklerin ve fikirlerin nasıl ilişkili olduğunu gösteren ve yaratıcı problem çözmeyi geliştiren kullanışlı bir tekniktir.

ÖNERİLER

Yaygın eğitimde ve tüm alanlarda bir sunum için her türlü şema, yapı oluşturmak için kullanılabilir.



[CLICK HERE](#)

Calameo



TANIM

Dijital dergiler, etkileşimli yayınlar ve çevrimiçi kataloglar için yayın platformu. Belgeleri güzel yayınlara dönüştürün ve paylaşın. Calaméo, ilk çok dilli dijital yayıncılık platformudur ve dünya çapında beş milyon kullanıcıdan oluşan bir topluluğa sahiptir. Calaméo, özel ve profesyonel kullanıcılara, etkileşimli ve multimedya dergileri, broşürleri, raporları, haber bültenlerini, sunumları ve katalogları herhangi bir cihazda anında yayınlamak ve paylaşmak için dinamik ve yenilikçi bir ortam sağlar.

ÖNERİLER

Avantajları;

- Ücretsiz
 - 24/7 kullanılabilir.
 - Anında etkileşimli web yayınları oluşturur.
 - Çok çeşitli seçenekler ve kullanımı kolaydır. Bir PDF dosyasından dergiler, broşürler, satış katalogları, faaliyet raporları, tanıtım broşürleri...
 - Kolay paylaşım etkileşimli, zenginleştirici içerik.
 - İçerik çevrimdışı kullanmak için indirilebilir.
 - Yayıncı, indirme, yazdırma ve paylaşma seçeneklerini etkinleştirebilir veya devre dışı bırakabilir.
 - Yayıncı, uygun telif hakkını seçme olanağına sahiptir.
 - Yayıncı, bunu herkese açık veya özel yapma olanağına sahiptir.
 - Soldan sağa ve sağdan sola yayınlamayı destekler.
- Ömür boyu istatistik sağlar.



[CLICK HERE](#)

Blabberize



TANIM

Blabberize is a photo editing tool that creates talking animations from a photo or other image. Browse the ready-made blabbers or create new ones. Upload an image from your computer, select an area to become the talking "mouth," and record sound using your microphone or upload a short.



ÖNERİLER

Blabberize, tarih veya bilim gibi konular için harika olabilir. Öğitmenler, öğrencilerden hayatları hakkında konuşacak, en büyük başarılarını ifade edecek ve en önemli teorilerini keşfedecekleri ünlü tarihi şahsiyetler veya bilim adamlarının gevezeliklerini yaratmalarını isteyebilir. Bazen, böyle bir alıştırma, katılımı mizah yoluyla kanalize etmenin bir yolu olabilir, sonuçta, herkesin arada sırada iyi bir kahkahaya ihtiyacı vardır. Bir gevezelik yapmanın ve sunmanın içerdiği mizah, bilginin akılda tutulmasına önemli ölçüde yardımcı olabilir ,başka bir şey olmasa bile, bilginin bu alternatif ve eğlenceli temsilinin kendisi unutulmaz olacaktır.

[CLICK HERE](#)

IDroo

TANIM

IDroo, tarayıcınız aracılığıyla anında gerçek zamanlı işbirliği sağlayan eğitici bir çevrimiçi beyaz tahta uygulamasıdır. IDroo, Iteal Group'tan ücretsiz bir üretkenlik uygulamasıdır. Bu uygulama, birden çok kullanıcıyla paylaşabileceğiniz sanal bir beyaz tahta gibi çalışır. Beyaz tahtaya çizilen veya yazılan her şey gerçek zamanlı olarak tüm katılımcılar tarafından görülebilir. IDroo sınırsız sayıda toplantı katılımcısını destekler, tek sınırlama bilgisayar gücü ve internet bağlantı hızıdır. Matematik problemlerini birlikte öğretmeyi veya çözmeyi kolaylaştıran yerleşik bir profesyonel matematik yazma aracı vardır. IDroo, çevrimiçi işbirliği deneyimini geliştirmek için Skype ile entegre edilmiştir. Şu anda yalnızca Windows sistemlerinde çalışır ve bir yazılım indirmesi gerektirir.



ÖNERİLER

IDroo'yu beyaz tahtalara yazmak için kullanabilir ve birçok araç kullanarak farklı tahtalar oluşturabilirsiniz: Serbest El, Çizgi, Dikdörtgen/Kare, Elips/daire, Metin, Formül/Denklem, Görüntüler ve Belgeler ve elbette bir Silgi . Matematik ve fizik formülleri yazmak için basit ama profesyonel denklem düzenleyicimizi kullanabilirsiniz. Araç çubuğunu veya \sum , \sqrt{x} , α , N , vb. Gibi TeX benzeri komutları ve ardından bir boşluk kullanın.

[CLICK HERE](#)

Tiki Toki



TANIM

Tiki-Toki, internette paylaşılabilen etkileşimli zaman çizelgeleri oluşturmaya yönelik web tabanlı bir yazılımdır. Tiki-Toki herhangi bir tarayıcıda kullanılabilir ve temel hesaba kaydolmak ücretsizdir, bu da tamamen işlevsel bir zaman çizelgesi oluşturmanıza olanak tanır. Tiki-Toki, resim ve videolarla (Youtube ve Vimeo'dan) entegrasyon sağlar.

Hızla web'deki önde gelen zaman çizelgesi yazılım uygulamalarından biri haline geldi. Güzel tasarım, kişiselleştirme ve kullanılabilirliğe verilen önem sayesinde, geniş bir insan yelpazesinde popüler olduğunu kanıtladı. Eğitimciler ve tarih meraklılarından avukatlar ve proje yöneticilerine kadar herkes Tiki-Toki'yi kullanarak zaman çizelgeleri oluşturmak için bir milyondan fazla kullanıcı kaydoldu.



ÖNERİLER

Tiki-Toki, Tiki-Toki'nin medya açısından zengin zaman çizelgelerinin organizasyonlarının başarılarını vurgulama potansiyelini gören pazarlama uzmanları tarafından sevilir. Birçoğu, bir şirketin 10., 20., 50. yıldönümünü kutlamak için Tiki-Toki zaman çizelgelerini kullanır ve şirket markasına mükemmel şekilde uyan bir zaman çizelgesi oluşturmak için yazılımımızın özelleştirme seçeneklerinden yararlanır.

STK'lar: Yardım sektöründeki kuruluşlar, başarılarını vurgulamak için zaman çizelgelerimizden kapsamlı bir şekilde yararlanmaktadır.

Öğretmenler, zaman çizelgeleri, çocuklara tarihi öğretmek için mükemmel bir eğitim aracıdır. Öğretmenler zaman çizelgesi yazılımımızı seviyor.

İş: Tiki-Toki'nin multimedya zaman çizelgeleri, bir şirket yıldönümünü veya dönüm noktasını müşteriler ve personel ile paylaşmanın harika bir yoludur.

[CLICK HERE](#)

Idea Boardz

TANIM

IdeaBoardz, kullanıcıların bir IdeaBoard'a ideaz olarak bilinen yapışkan notlar eklemesine olanak tanıyan topluluk tabanlı bir araçtır. Kullanıcılar, farklı konulara dayalı olarak sınırsız sayıda IdeaBoard oluşturabilir. Bir IdeaBoard içinde, kullanıcılar alt konular oluşturmak için farklı sütunlar ekleyebilir.

IdeaBoardz bir ekip işbirliği aracıdır. Ekiplerin toplu olarak beyin fırtınası yapmasına, girdi toplamasına, yansıtmasına ve geriye dönük incelemesine olanak tanır. Özellikle coğrafi olarak dağıtılmış ekipler için kullanışlıdır. Ekiplerin bazı günlerde girdi toplaması ve daha sonra bunları tartışmak için bir araya gelmesi de kullanışlıdır.



ÖNERİLER

Çoğu ekip, Project Retrospective toplantıları yapmak için IdeaBoardz'ı kullanır. Altı düşünme şapkası, artılar-eksiler, riskler-fırsatlar gibi diğer beyin fırtınası egzersizleri için bunu kullanan ekipleri biliyoruz. IdeaBoardz için geri bildirim ve yeni fikirler toplamak için kendimiz kullanıyoruz.

[CLICK HERE](#)

Testler ve Geri Bildirim için Araçlar

SOCRATIVE



TANIM

Socrative, öğrencilerin katılımını gerçek zamanlı olarak yönetmeyi amaçlayan 2010 yılında oluşturulmuş bir uygulamadır. Testler, değerlendirmeler, etkinlikler gerçekleştirmemize ve verileri öğretmen tarafından gerçek zamanlı olarak yönetmemize olanak tanır.

Farklı veri toplama seçeneklerine sahiptir: Quiz (anket), Uzay Yarışı (zamanlı anket) veya Çıkış Bileti (sonuçların sıralandığı anket).

Öğrenciler, cihazları aracılığıyla gerçek zamanlı olarak yanıt verir. Öğretmen sonuçları canlı olarak takip edebilir ve daha sonra platformun bir bölümünde inceleyebilir. Cevapladıkları soru türleri çoktan seçmeli, doğru veya yanlış ve kısa sorulardır.

ÖNERİLER

- Anında geri bildirim: Bu uygulama, sınıfın nasıl gittiğini birkaç saniye içinde bilmenizi sağlar.
- Ön değerlendirme: Sınavlar, nereden başlayacağını öğrenmek, öğrencilerin herhangi bir materyali gözden geçirip anlamadıklarını anlamak vb. için dersten önce kullanılabilir.
- Sürekli değerlendirme: Sınıf veya kurs boyunca bilgiyi tekrar tekrar bilmenizi sağlar.
- Motivasyon: Öğrencilerin düzenli olarak kullandığı bu cihazların kullanımı, yanıt vermek için ekstra motivasyon sağlar. Buna ek olarak, rekabet veya benzeri model, kendini geliştirmek için sağlıklı bir rekabet gücünü destekler.

Katılım: uygulamada paylaşım, iletişim becerileri ne olursa olsun herkesin katılıma erişmesine yardımcı olur. Ayrıca, katılımı teşvik etmek için önceki motivasyonla bağlantılıdır.



[CLICK HERE](#)

KAHOOT

TANIM

Öğretmen veya kolaylaştırıcı, soruları ve olası cevapları tasarlar ve bir kod numarası oluşturan kısa testi yansıtır. Katılımcılar kahoot.it'e giriyor, kod numarasını ve isimlerini veya takma adlarını giriyor ve herkes yerleştğinde başlayabiliyorsunuz. Soru ve cevaplar ekranda belirir ve her cevap bir renk ve geometrik bir şekil ile ilişkilendirilir. Katılımcılar cihazlarında sadece renkleri ve şekilleri görebilir, bu nedenle doğru cevabın rengini seçip en kısa sürede üzerine tıklarlar. Ne kadar erken tıklarlarsa o kadar çok puan alırlar.

Her sorudan sonra, aldıkları süreye bağlı olarak puanları olan bir sıralama belirir. Testin sonunda, en fazla puana sahip üç kişinin bulunduğu bir podyum var.



ÖNERİLER

Kahoot quizleri, e-öğrenme için, özellikle içeriğin değerlendirilmesi ve gözden geçirilmesi, oyunlaştırma ve oyun yoluyla öğrenmenin kullanılması, yarışma yoluyla katılımcıların motivasyonunu artırmak için çok faydalıdır. Ayrıca işbirlikçi öğrenmeyi kullanarak takımlar halinde oynayabilirsiniz. Anketler ve tartışma özellikleri, katılımcılardan geri bildirim almak için de yararlıdır. Uzaktan veya yüz yüze kullanmak mümkün ama herkesin izlediği ekran dışında bir elektronik cihaza ihtiyacı olduğunu da göz önünde bulundurmak önemli.

[CLICK HERE](#)

MENTIMETER



TANIM

Uygulama İsveç'te doğdu ve gerçek zamanlı yorumlarla sunumlar oluşturmak için kullanılıyor. Bu araç aynı zamanda eğitim sektörü için çevrimiçi işbirliğine odaklanarak öğrencilerin veya katılımcıların soruları anonim olarak yanıtlamasına olanak tanır. Uygulama, kullanıcıların sınıflarda, toplantılarda, konferanslarda ve diğer grup etkinliklerinde sunumlar, anketler veya beyin fırtınası oturumları ile mobil cihazlarda gerçek zamanlı olarak bilgi ve geri bildirim paylaşmalarına olanak tanır.



ÖNERİLER

- Kullanım kolaylığı: Bu, Google kullanıcınızla kaydolabileceğiniz ücretsiz bir İngilizce web sitesidir. Yerleşmeye gerek yok.
- Grafik organizasyon: Mentimetre, fikirlerimizi grafiksel olarak düzenlemek ve basit ve katılımcı bir şekilde başkalarıyla paylaşmak için çeşitli kaynaklar sunar.

Anket. Anketler veya anketler oluşturmak için birçok seçeneğiniz var: kelime bulutları, çubuk grafikler, testler, ölçekler vb. Oluşturma ve tüm bunlar şu anda katılımcıların cevaplarıyla güncelleniyor.

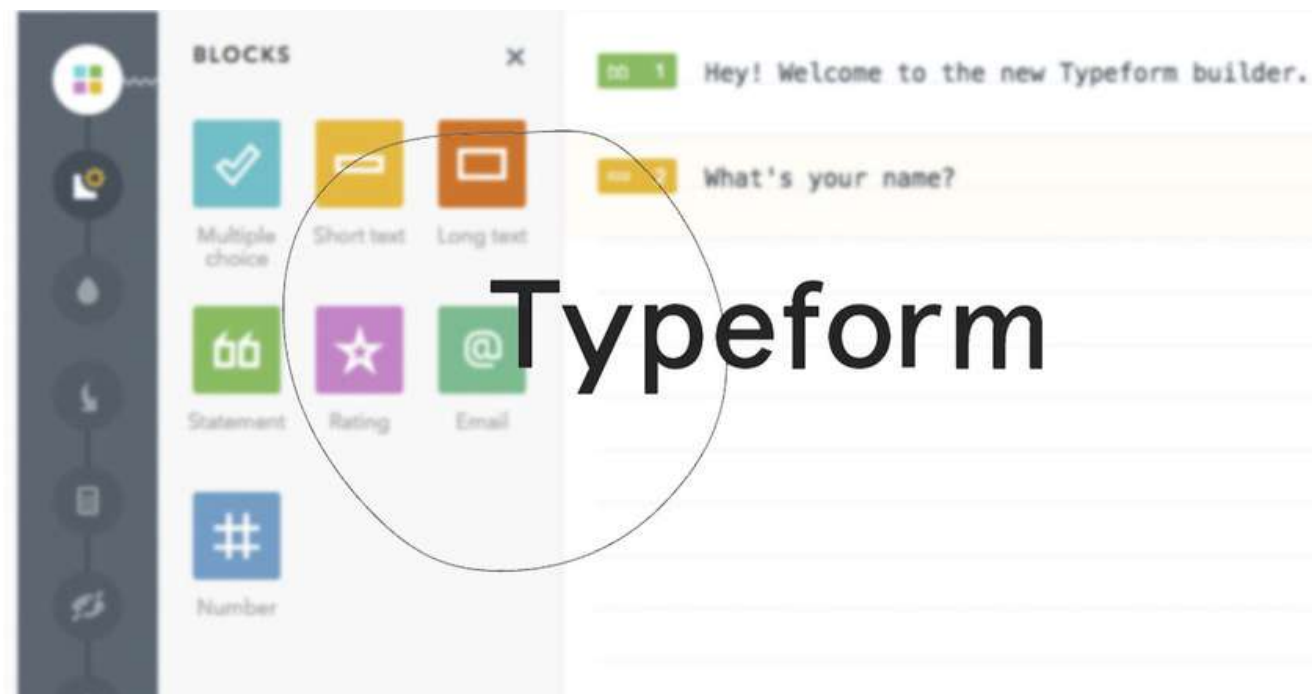
[CLICK HERE](#)

TYPEFORM

TANIM

Typeform, typeform adı verilen herhangi bir mobil cihaza uyarlanmış, kişiselleştirilmiş, dinamik ve çekici anketler tasarlamanıza olanak tanıyan çevrimiçi bir platformdur. Geleneksel formlardan farklı olarak, yanıtlayanın eğlenmesi ve dolayısıyla daha iyi cevaplar sunması amacıyla daha çevik ve görseldirler.

Bu formlar bilgi toplamak ve görüşlerinizi almak için kullanılır. Kullanıcılar tarafından tamamlandıktan sonra, yanıtlara platformdaki kişisel alanımızdan erişebiliriz.



ÖNERİLER

Typeform'un tüm işlevleri, sıfırdan veya mevcut varsayılan şablonlardan birini seçerek ilk formumuzu oluşturmaya başlayabileceğimiz "Çalışma Alanı"nda bulunur.

"Şablon Galerisi"nden birkaç kategori arasından seçim yapabilir ve sonuçları en çok ilgilendiğimiz formata göre filtreleyebiliriz. Önizleyebilir ve ikna olursak "Bu şablonu kullan"a tıklayabiliriz.

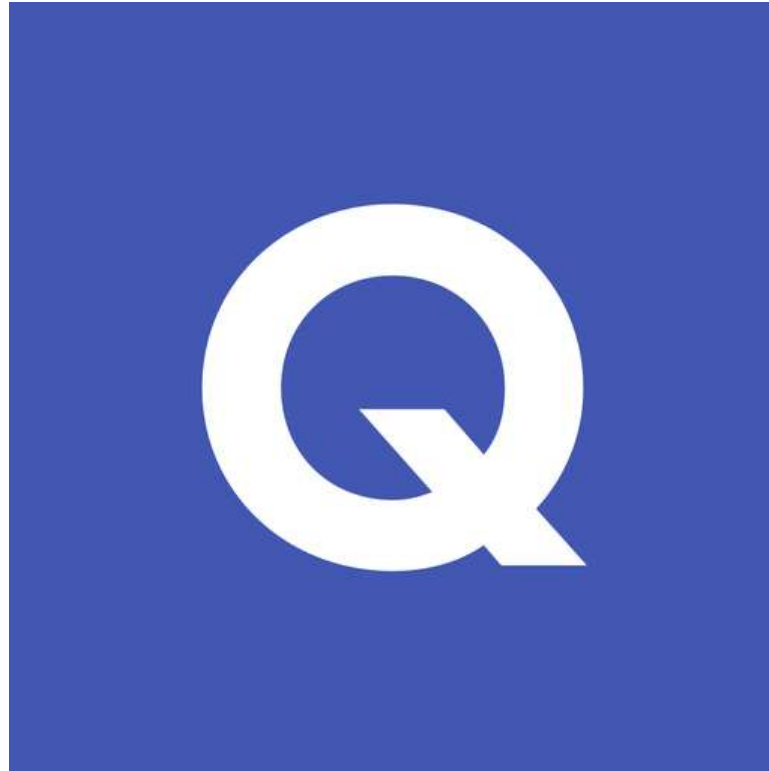
Bir soru yazarken platform size birkaç seçenek arasından seçim yapma olanağı sunar, ancak bunu kendiniz de yazabilirsiniz.

[CLICK HERE](#)

QUIZLET

TANIM

Quizlet, çalışmak ve öğrenmek için kullanılan araçları oluşturur ve tasarlar. Quizlet'in başlıca ürünleri arasında dijital bilgi kartları, eşleştirme oyunları, elektronik değerlendirme alıştırmaları ve canlı sınavlar (Kahoot'a benzer) bulunur.



ÖNERİLER

- Bir ezberleme aracı olarak Quizlet, kayıtlı kullanıcıların kendi ihtiyaçlarına göre özelleştirilmiş terimler ve tanımlar oluşturmasına olanak tanır:
- Flash Cards
- Gravity
- Write
- Speller
- Match
- Live

[CLICK HERE](#)

QUIZZIZZ



TANIM

Quizziz, öğretmenlerin ve öğrencilerin birbirlerinin sınavlarını oluşturmasına ve kullanmasına olanak tanıyan çevrimiçi bir değerlendirme aracıdır.

Öğrencilere benzersiz bir erişim kodu sağladıktan sonra, bir sınav, süreli bir yarışma olarak canlı olarak sunulabilir veya belirli bir son teslim tarihi olan ev ödevi için kullanılabilir. Kısa sınavlar tamamlandıktan sonra öğrenciler cevaplarını gözden geçirebilirler. Ayrıca, ortaya çıkan veriler, gelecekte en çok hangi alanlara odaklanmanın gerekebileceği eğilimleri analiz etmek için eğitime öğrencilerin performansına ilişkin net bir görsel sunmak için bir elektronik tablo halinde derlenir.

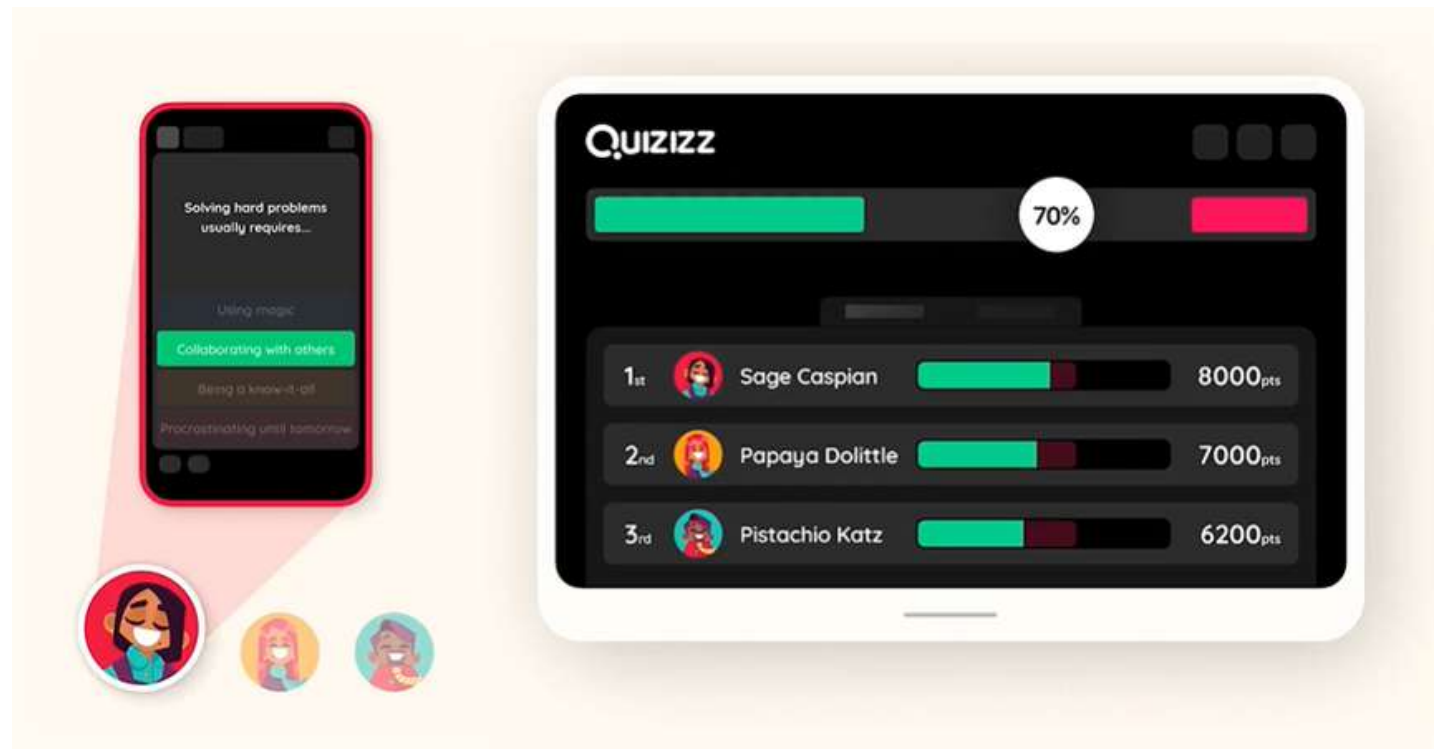
Bu anında geri bildirim, öğretmenler tarafından gelecekteki öğrenme etkinliklerini gözden geçirmek ve öğrencilerin mücadele ettiği kavramlara daha fazla vurgu yaparak materyalin odağını alt etmek için kullanılabilir.

ÖNERİLER

Öne çıkan özellikler şunları içerir:

- Student-paced
- BYOD
- Binlerce halka açık sınav
- Sınav Editörü
- Raporlar
- Test Özelleştirme

[CLICK HERE](#)



Learning apps



TANIM

PH Bern Pedagoji Yüksek Okulu'nun Mainz Üniversitesi (Prof. Dr. Franz Rothlauf) ve Zittau / Görlitz Lisesi (Prof. Dr. Christian Wagenhaft) ile ortaklaşa yürüttüğü bir araştırma ve geliştirme projesidir. Etkileşimli öğrenme ve öğretme süreçlerini destekleyen bir Web 2.0 uygulamasıdır. Mevcut uygulamalar doğrudan öğretim materyalleri olarak kullanılabilir veya kullanıcılar kişisel ihtiyaç ve fikirlerine göre bunları kendileri oluşturabilir veya değiştirebilir.

Yayınlanıp erişim hakları (Paylaş) oluşturulduktan sonra hazırlanan uygulamalar herkes tarafından kullanılabilir. Menü çubuğunda Alıştırmalara Gözet'a tıklarsanız, başkaları tarafından yapılan ve herkese açık olan uygulamaları görüntüleyebilirsiniz; kategoriye seçerek ve zorluk seviyesini belirtmek için sağ üst köşedeki kaydırıcıyı kullanarak bize sunulan uygulama aralığını daraltabiliriz.



ÖNERİLER

Kategoriler çalışma disiplinlerinin çoğunu kapsar, birkaç dil seçebilirsiniz ve yapılabilecek alıştırmalar türleri şunlardan başlayarak çeşitlilik gösterir: Çiftleri sırala, Gruplara göre sırala, Kronoloji, Görüntülere göre sırala, Basit sıralama, Çoktan seçmeli sınav , Boş metin, Uygulama matrisi, Ses ve video ekleri, Milyoner oyunu, Bulmaca - Gruplar, Rebus, Harita sıralama, Bulmaca, Nerede bulunur? Adam Asmaca, At Yarışı, Çift Oyunu, Takdir.

[CLICK HERE](#)

Wordwall

TANIM

ItWordwall.net, öğretmenlerin öğrencileri için etkileşimli oyunlar ve basılı materyaller oluşturmasına olanak tanır. Öğretmenler sadece istedikleri içeriği giriyor, gerisini biz otomatikleştiriyoruz.

Tüm öğretmenlerin dünyanın neresinde olurlarsa olsunlar kaynak yaratmalarını ve paylaşımlarını sağlayın. Bu yeni ürün, ilk kez etkileşimli içeriğin herhangi bir cihazda gerçekleştirilebileceği anlamına gelen yeni HTML5 web standartları ile mümkün olmuştur. Yüklü yazılımlar ve pahalı donanımlara olan bağımlılık ortadan kalktı. İnsanların kendileri keşfedebilmeleri için ürünün kullanımını kolaylaştırmak bir numaralı önceliğimiz oldu.

ÖNERİLER

ITWordwall, hem etkileşimli hem de yazdırılabilir etkinlikler oluşturmak için kullanılabilir. Şablonlarımızın çoğu hem etkileşimli hem de yazdırılabilir bir sürümde mevcuttur. Etkileşimler bilgisayar, tablet, telefon veya etkileşimli beyaz tahta gibi herhangi bir web özellikli cihazda oynatılır. Öğrenciler tarafından bireysel olarak oynanabilir veya sınıfın önünde sırayla yer alan öğrencilerle öğretmen liderliğinde oynanabilir. Basılabilir dosyalar doğrudan yazdırılabilir veya bir PDF dosyası olarak indirilebilir. Etkileşimli veya bağımsız etkinliklere eşlik eden olarak kullanılabilirler.

[CLICK HERE](#)



Crossword Labs



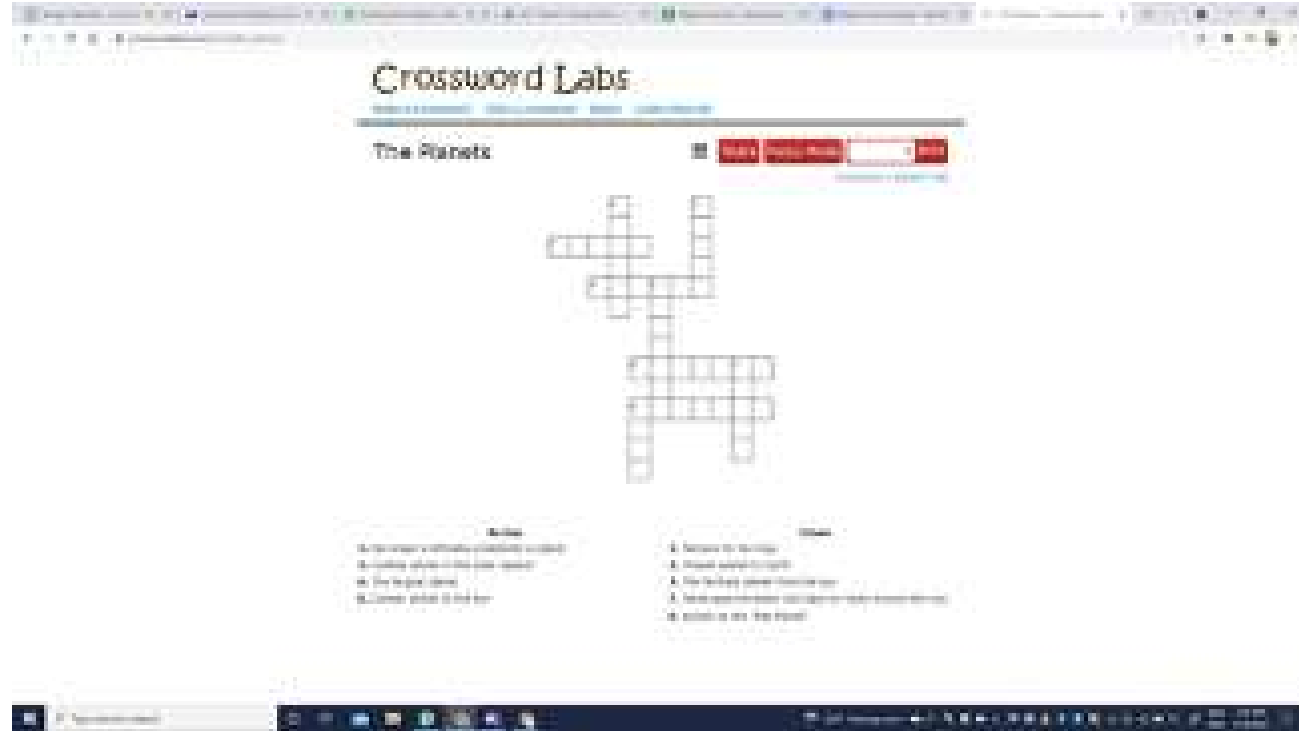
TANIM

Crossword Labs, 2011 yılında Matt Johnson tarafından Vancouver'daki Washington Eyalet Üniversitesi'nde lisans öğrencisiyken inşa edilmiştir. Şimdi, 1 milyondan fazla bulmaca ile internetteki en büyük çapraz bulmaca havuzlarından biri. Crossword Labs, bir bulmaca üreticisidir. Çevrimiçi çapraz bulmaca oluşturmanın, yazdırmanın, paylaşmanın ve çözmenin en basit ve en hızlı yolu. Ve kullanımı ücretsiz!

ÖNERİLER

- Hızlı, basit ve kullanımı ücretsiz
- Paylaşılabilir bulmaca URL'si
- Bulmacayı çevrimiçi çözün
- Tablet ve telefonlarda çalışır
- Bulmacanızı web sitenize yerleştirin
- Bulmacanızı PDF veya Microsoft Word'e yazdırın/dışa aktarın
- Bulmacanızı resim olarak indirin
- Tam özelleştirme için SVG'ye aktarın

[CLICK HERE](#)



OYUNLAŖTIRMA , ARAÇLARI

GENIALLY



TANIM

Genially, animasyonlu infografikler, etkileşimli sunumlar ve oyunlaştırılmış çevrimiçi etkinlikler oluşturabileceğiniz web tabanlı bir araçtır.

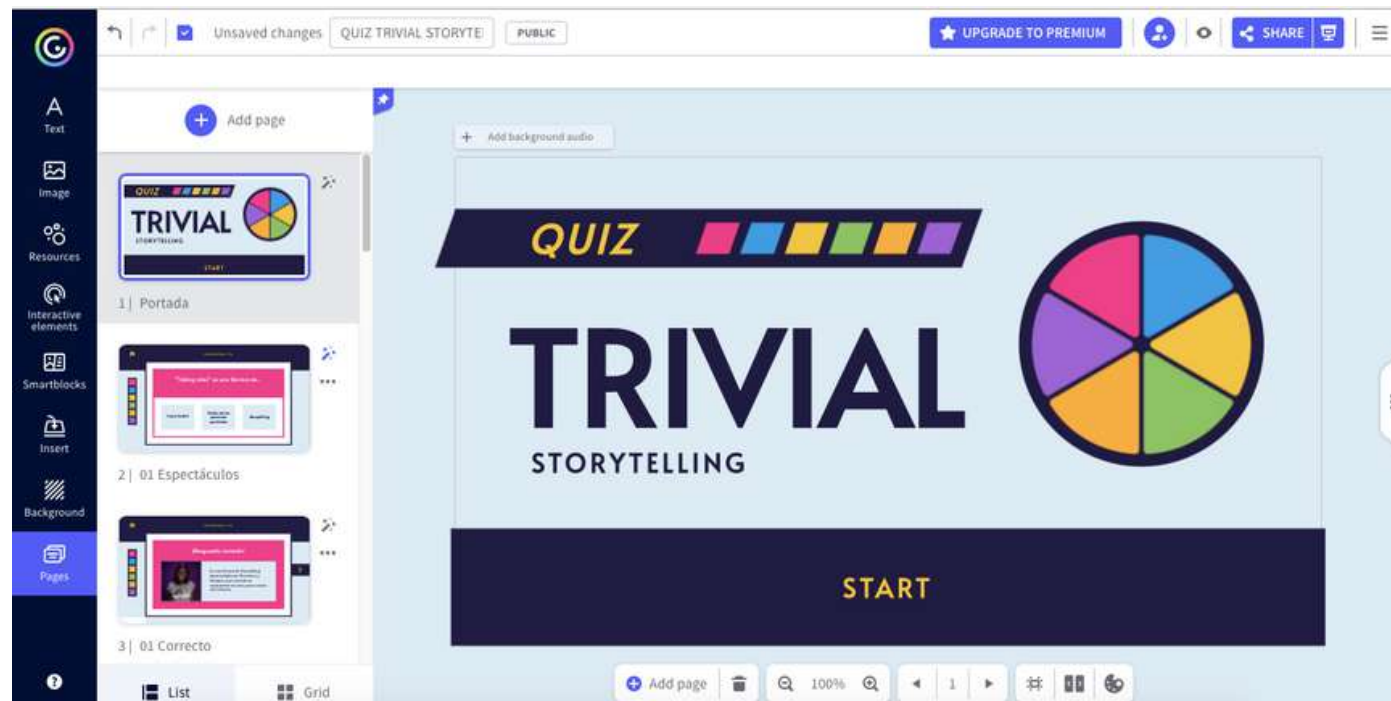
Sunumlar indirilebilir (sadece premium planlar için), siteden görüntülenebilir ve sosyal ağlarda paylaşılabilir.

Kategorilere ayrılmış çok çeşitli şablonlar arasından seçim yapabilirsiniz: sunumlar, infografikler, oyunlaştırma, etkileşimli görüntüler, video sunumları, kılavuzlar, eğitim materyalleri ve diğerleri. Bir şablon seçtikten sonra içeriği, tasarımı ve geçişleri değiştirebilirsiniz.

ÖNERİLER

AlBu araç, gerçekten etkileşimli olduğundan ve tasarımlar ve hareketler katılımcıların dikkatini çektiğinden, özellikle çevrimiçi olmak üzere her türlü biçimlendirici veya eğitimsel bağlam için çok yararlı olabilir. Sunumlar ders sırasında görsel bir yardımcı olarak kullanılabilir, aynı zamanda her öğrencinin ders sırasında veya herhangi bir zamanda kullanabileceği bir eğitim materyali olarak da kullanılabilir.

Daha spesifik olarak, oyunlaştırma araçları çok ilgi çekici ve motive edicidir, testler, oyunlar ve sanal kaçış odaları bulabilirsiniz.



[CLICK HERE](#)

CLASSDOJO



TANIM

FIClassDojo, öğretmen, öğrenci veya ebeveyn olarak kaydolabileceğiniz çevrimiçi bir platformdur.

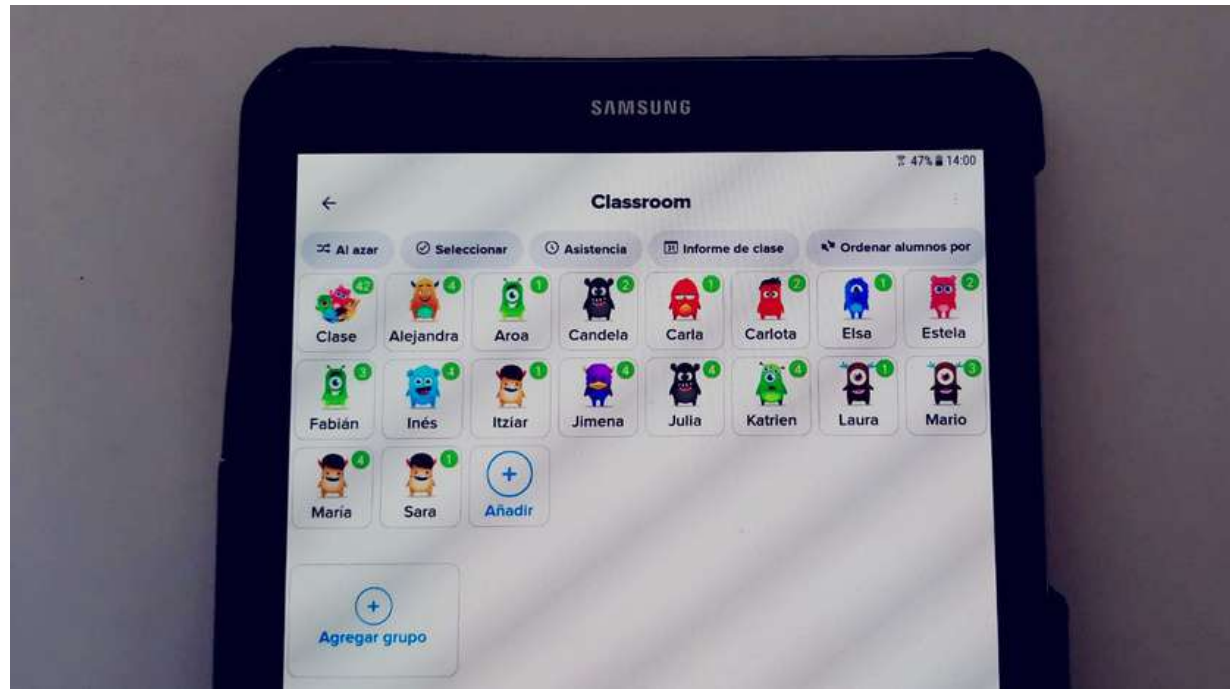
Bir öğretmen veya kolaylaştırıcı olarak, tüm öğrencilerinizin isimleriyle kendi sınıfınızı oluşturabilir ve ayrıca veliler ve ailelerle iletişim halinde kalabilirsiniz. Bir rozet sistemi ile katılımı takip etmenize ve öğrencilerin davranışları veya öğrenmeleri için değerlendirmenize olanak tanır: bir öğrenciye, bir gruba veya tüm sınıfa farklı türlerde rozetler (olumlu veya “çalışması gerekir”) atarsınız. Ayrıca sınıf için bir puan hedefi belirleyebilir ve bir Facebook duvarı gibi çalışan “sınıf hikayesinde” içerik yayınlatabilirsiniz.

ÖNERİLER

Bu platformu öğrencilerinizin öğrenme sürecini ve davranışlarını değerlendirmek ve daha olumlu davranışları teşvik etmek için kullanabilirsiniz. Ailelerle etkileşim, özellikle çevrimiçi bağlamlarda da çok olumlu olabilir.

Rozet sistemi ile çalıştığı için, katılımcıların motivasyonunu artırmak için bu rozetlere ve diğer sıralamalara göre oyunlaştırma deneyimlerine de uygulayabilirsiniz.

Sınıfın uzun süre dayandığı bir eğitim ortamında kullanılması idealdir.



[CLICK HERE](#)

FLIPPITY

TANIM

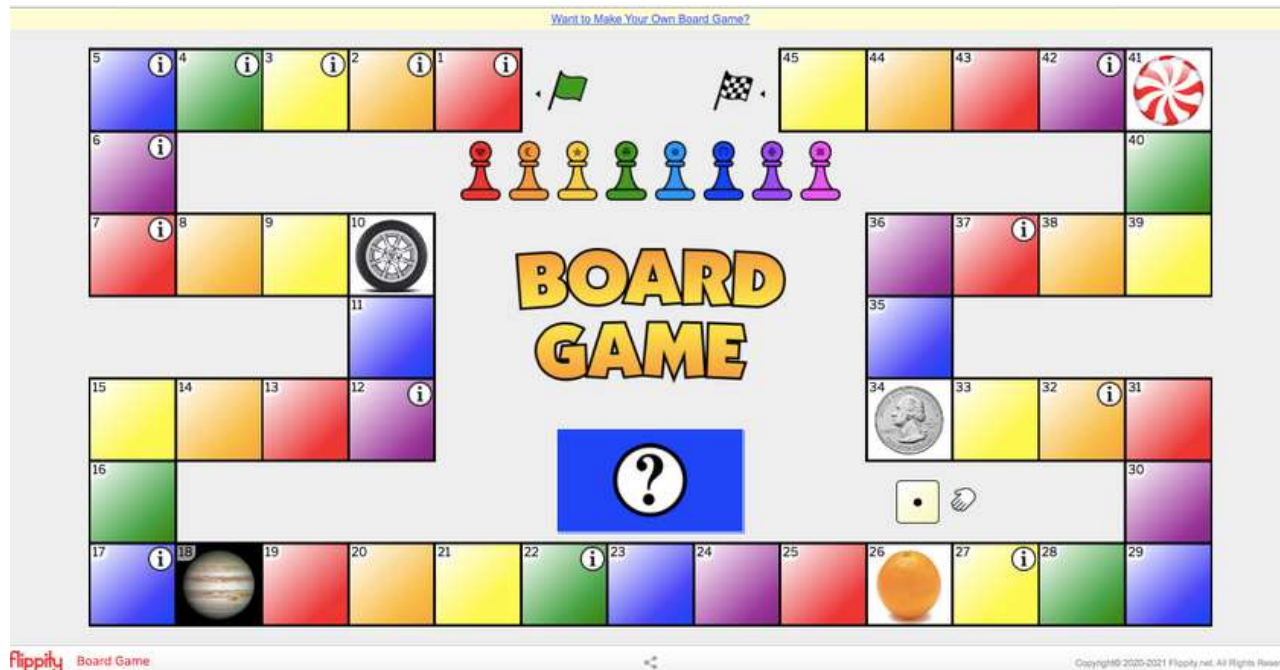
Flippity, e-öğrenme için kendi materyallerinizi, oyunlarınızı ve aktivitelerinizi yapmak için 25'in üzerinde farklı araç bulabileceğiniz bir web sayfasıdır.

Hepsinin bir gösterimi, bazı talimatları ve bir şablonu var. "Şablon"a tıkladığınızda, otomatik olarak, tüm içeriği ve etkinliğinizle ilgili seçenekleri (renkler, yazı tipleri, metinler, resimler, bağlantılar vb.) doldurabileceğiniz bir şablon olarak bir Google Drive elektronik tablosunun bir kopyasını oluşturur.).

Ardından, dosyayı yayınlar ve bağlantıyı kendisine ayrılmış özel bir sayfada alırsınız ve sonuç olarak seçtiğiniz aracı bulup oynayabileceğiniz bir web sayfanız olur.

ÖNERİLER

Tüm özellikler, her türlü çevrimiçi öğrenme ortamı, eğitim kursları, örgün ve yaygın eğitim için çok kullanışlıdır. Rozet takipçisi, lider panosu, ilerleme göstergesi veya turnuva takipçisi gibi bazıları oyunlaştırma için mükemmeldir, oysa bilgi yarışması gösterisi, masa oyunu ve çöpçü avı, oyun tabanlı öğrenmeyi uygulamak istiyorsanız çok kullanışlıdır. Bazıları manipülatifler gibi çok geniş olanaklara sahiptir ve diğerleri öğrenme materyalleri için çok uygundur, bu nedenle öğrenciler kendi başlarına kullanabilirler: bilgi kartları ve zaman çizelgesi.



[CLICK HERE](#)

SKRIBBLIO



TANIM

Skribbl.io ücretsiz bir çok oyunculu çizim ve tahmin oyunudur.

Bir oyun, her turda birinin seçtiği kelimeyi çizmesi ve diğerlerinin puan kazanmak için tahmin etmesi gereken birkaç turdan oluşur!

Oyunun sonunda en çok puanı alan kişi kazanan olarak taçlandırılacak!



ÖNERİLER

Skribbl io, çizim, tahmin ve sohbeti eğlenceli ve unutulmaz bir deneyimde birleştiren benzersiz bir çevrimiçi bulmaca oyunudur. Fikir basit: birkaç oyuncu bir lobiye katılır ve bunlardan biri çizim tahtasına belirli bir kelimeyi çizmek için yapay zeka tarafından rastgele seçilir. Diğerleri çizim sürecini gerçek zamanlı olarak görür ve kelimenin ne olduğunu tahmin etmeye çalışır. Ne kadar hızlı tahmin ederseniz o kadar çok puan alırsınız ve diğerleri çizimlerinizi ne kadar yüksek değerlendirirse o kadar yüksek puan alırsınız!

[CLICK HERE](#)

ONLINE BINGO

TANIM

FBU ücretsiz, basit uygulama ile kendi tombala kartlarınızı yapın. Bingo kartı oluşturucumuz, benzersiz, harika görünümlü bingo kartları oluşturmak için kelimelerinizi veya numaralarınızı rastgele hale getirir.

B I N G O				
14	30	41	53	74
4	28	35	57	68
10	23	FREE SPACE	46	75
8	16	43	48	70
12	27	39	56	66

myfreebingocards.com

ÖNERİLER

3 tür tombala arasından seçim yapabilirsiniz, en ilginç işlev muhtemelen Özel Bingo'dur: Kendi seçtiğiniz kelime veya sayılarla özel bir tombala oyunu oluşturun. Partiler, okul öğretmenleri için mükemmel bir buzkıran etkinliği... Tek sınır hayal gücünüz.

[CLICK HERE](#)

Make Beliefs comix

TANIM

"MakeBeliefsComix.com, öğrencilerin çevrimiçi olarak kendi çizgi romanlarını yazıp resimlemelerine ve bunları ailelerine ve arkadaşlarına e-postayla göndermelerine olanak tanıyan bir web sitesidir. Yedi dilde mevcuttur." Eski bir gazete muhabiri ve editörü olan Bill Zimmerman tarafından oluşturulan sitenin, dil pratiği yapmayı ve fikirleri ifade etmeyi hem kolay hem de eğlenceli hale getirdiğinden, özellikle zorluk çeken öğrenciler veya İngilizce öğrenen öğrenciler için yararlı olabileceğine inanıyor."

ÖNERİLER

MakeBeliefsComix, oynamayı ve keşfetmeyi seven her yaşta insan içindir. Örneğin, birkaç dakika eğlence isteyenler; gençler ve ebeveynleri; öğrenciler ve öğretmenler; işin stresinden kurtulmaya çalışan şirket yöneticileri ve insanların en derin duygu ve düşüncelerini ifade etmelerine yardımcı olmaya çalışan etkinlik yöneticileri ve sosyal hizmet uzmanları. Niyetim, bu siteyi, sanat ve yazı yoluyla yeni fikirler ve iletişim yolları yaratmak ve test etmek için yetkilendirilmiş hissettiğiniz güvenli bir yer olarak görmemizdir.



[CLICK HERE](#)



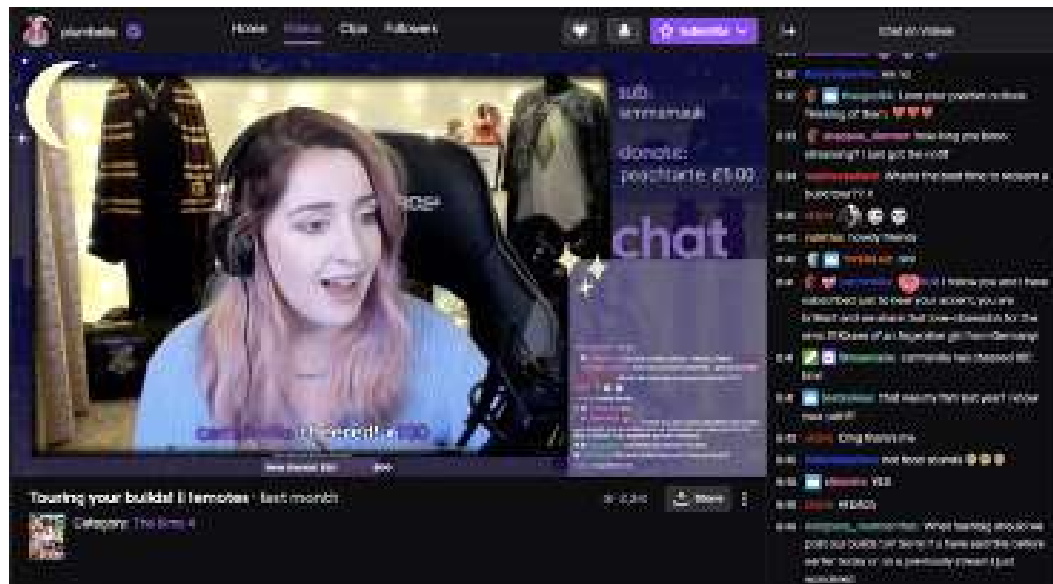
YAYIN VE KAYIT ARAÇLARI

Twitch

TANIM

"Twitch, her gün milyonlarca insanın sohbet etmek, etkileşimde bulunmak ve birlikte kendi eğlencelerini yaratmak için bir araya geldiği yerdir."

Twitch, e-spor müsabakalarının yayınları da dahil olmak üzere video oyunu canlı yayınına odaklanan bir video canlı yayın hizmetidir. Ayrıca müzik yayınları, yaratıcı içerikler ve daha yakın zamanda "gerçek hayatta" akışlar sunar.



ÖNERİLER

"Hayalini paylaş. Yaratıcı içeriğiniz burada gelişir. Tutkularınızı getirin; etraflarında bir topluluk oluşturmanıza yardımcı olacağız." Twitch, gençlerin ilgisini çekmek ve onları bir araya getirebilecek içerikler oluşturmak için geçerli bir araç haline gelebilir. Onlar etkileşimde bulunurken, sohbet ederken ve kendi eğlencelerini yaratırken, benzer ilgi alanlarına sahip insanları bulmak ve yaratıcılığınızı artırmak için mükemmel bir yerdir.

Dijital gençlik çalışması projesinden bir fikir:

"Twitch'te bir oyun akışına ev sahipliği yapın. Canlı yayına ev sahipliği yapabilecek, oyun odaklı bir genç çalışanınız var mı? Gerekli donanıma sahipseniz (ki bu çok fazla değil), Twitch'i indirin, hesabınızı kurun ve canlı yayına geçin. Pek çok insan, oyunlara çok fazla ilgi duymasalar bile yayıncıları takip etmekle ilgileniyor, bu yüzden bu, evde mahsur kalan birçok genç için ilgi çekici bir şey olabilir. Dijital oyunlar sizin tarzınız değilse, Twitch'te hemen hemen her şeyi yayınlatabilirsiniz - Finlandiya'dan bir gençlik evinin yemek pişirme etkinliklerini Twitch'te canlı yayınladığı bir örnek bile var ve bu büyük bir hit oldu."

[CLICK HERE](#)

Vocaroo

TANIM

Vocaroo, medya oynatma sayfalarında gösterilen Google Ads tarafından tamamen desteklenmektedir. Çoğunlukla Google, reklamları uygun şekilde hedefleme konusunda iyi bir iş çıkarıyor ve Vocaroo, bir eğitim kurumundan medyaya erişildiğinde reklamları tespit edip kaldırmak için güvenilir bir yola sahip değil.



ÖNERİLER

Tamamen reklamsız bir Vocaroo'ya sahip olmak istiyorsanız, ağ yöneticinizin Google reklam alanına yönelik tüm istekleri engellemesi olası bir çözümdür:
pagead2.googleadsyndication.com

[CLICK HERE](#)

Animoto

TANIM

Kolay sosyal medya video yapımcısı. Hikayeni anlatmana yardım et. Video düzenlemeyi kolaylaştıran güçlü özellikler. Animoto'nun kullanımı kolay çevrimiçi video düzenleyicisiyle kendi videolarınızı oluşturun ve özelleştirin. Animoto'nun sürükle ve bırak video oluşturucusu, öne çıkan video içeriği oluşturmanıza olanak tanır.



ÖNERİLER

Deneyim gerekmez. Dakikalar içinde sosyal medya için profesyonel videolar yapın.

[CLICK HERE](#)

Zencastr

TANIM

“Zencastr is a modern web-based solution for high-quality podcast production. The most reliable Hi-Fi Audio and HD Video Podcasting Platform.”

With a full suite of professional tools, Zencastr allows podcasters to quickly and seamlessly record their guests remotely and produce their podcasts in studio quality



ÖNERİLER

Podcast röportajlarını kaydetmek için kullanımı kolay ve makul fiyatlı bir platform arıyorsanız Zencastr harika bir seçenektir.

Kaydı bitirdikten sonra, otomatik post prodüksiyon, parçalarınızı tek bir ses ve video karışımında karıştırabilir. Ses yüksekliği normalleştirme, gürültü ve uğultu azaltma ve sesinizi bir stüdyoda kaydedilmiş gibi yapan diğer akıllı geliştirmelerle stüdyo kalitesinde ses elde edin.

[CLICK HERE](#)



TEŞEKKÜRLER!

BU ARAÇLARI KULLANIN, KEŞFEDİN, OLANAKLARINDAN YARARLANIN!