

# G-LAB



Involve youth in  
communitarian  
laboratories

## Toplum Temelli Kuruluşlar İçin Bir Rehber

*Nisan 2023*



### Partnerler

Leeds Beckett University (UK)

Synergia Puglia (FR)

I and F Education and Development Limited (IR)

Prometeus (IT)

ArteMus (IT)

Aproximar- Cooperativa de Solidariedade Social, CRL (PT)

Amadora Inovation em Unipessoal Lda (PT)

Kadın ve Genç Girişim Merkezi Derneği - Woman and Young Entrepreneurship Centre Association (TU)

### Yazarlar

Prometeus (IT)

Aproximar- Cooperativa de Solidariedade Social, CRL (PT)

### Proje Koordinatörü

Leeds Beckett University (UK)

### Yayın Tarihi

2023

Proje Numarası: 2020-1-UK01-KA227-YOU-094689

*Bu proje Erasmus+ Programı kapsamında Avrupa Komisyonu'nun desteğiyle finanse edilmiştir. Bu yayın sadece yazarın görüşlerini yansıtmaktadır ve Komisyon burada yer alan bilgilerin herhangi bir şekilde kullanılmasından sorumlu tutulamaz.*

# DİZİN

## GİRİŞ

- *G-LAB PROJESİ*
- *SANAL TOPLULUKLAR*

## REHBERİN AMACI

### SANAL TOPLULUKLAR: güncel trendler ve ilham verici uygulamalar

- *SEÇİLMİŞ İYİ UYGULAMALAR*
- *UYGULAMALARIN TOPLANMASI*
- *UYGULAMALARIN SEÇİMİ*
- *UYGULAMALAR*

## KURS İÇERİĞİ GELİŞTİRME METODOLOJİSİ

- *YÖNETİCİ ÖZETİ*
- *Bölüm 1, GİRİŞ*
  - *Genel eğitim metodolojisi*
  - *Eğitim sağlanması*
  - *Çevrim içi ortam*
- *Bölüm 2, KULLANICI GRUPLARI*
  - *Kullanıcı Grubu Seçimi*
  - *Kabul koşulları*
- *Bölüm 3, ÇEVİRİM İÇİ ORTAM*
- *Bölüm 4, MODÜLLER*
  - *Eğitim Yapısı*
  - *Modül tasarımı*
- *Bölüm 5, KURS TASLAĞI ŞEMASI*

## KURS KONULARI VE İÇERİKLERİ

### PİLOT

- *Pilot uygulama oturumlarının tanımı*
- *Ülke ve katılımcılar*
- *Ana Pilotlama geri bildirim ve sonuçları*

## REFERANSLAR

## GİRİŞ

### G-LAB PROJESİ

G-LAB projesi, COVID-19 salgını sırasında dezavantajlı gençlerin karşılaştığı zorlukları ele alan bir Avrupa girişimidir. Sokağa çıkma yasakları, sosyal mesafe ve hareket kısıtlamaları gibi katı tedbirlerin uygulanmasıyla birlikte, gençler sınırlı hareket, kısıtlı toplanma, bilgiye ve kendilerini ifade etme fırsatlarına daha az erişim açısından büyük ölçüde etkilendi. Yaratıcılık ve sanatın gücü sayesinde G-LAB, gençlerin aktif vatandaşlığı teşvik eden yaratıcı süreçlere katılmaları için bir platform sunarak beceri geliştirme ile kapsayıcılığı birleştirmeyi amaçlamaktadır.

Projenin hedefleri şunlardır:

- Sosyal açıdan dezavantajlı gruplara odaklanarak, beceri gelişimi ve kapsayıcılık arasında bağlantı kurmak için yaratıcılık ve sanattan yararlanarak dezavantajlı gençlerin yurttaşlık eğitimini ve gelişimini iyileştirmek;
- Dezavantajlı grupları güçlendirmek ve çevrim içi sivil alanlara aktif katılımlarını teşvik etmek için sanat ve yaratıcılığı birleştiren bir metodoloji geliştirmek;
- Gençlerin Genç Sivil Toplum Kuruluşlarına katılımını teşvik etmek ve artırmak, aktif katılımlarını ve dahil olmalarını teşvik etmek;
- Toplum kuruluşlarının COVID-19 salgınından etkilenen topluluklarını harekete geçirme ve destekleme becerilerini, dezavantajlı gençlere güçlü bir şekilde odaklanarak artırınTincidunt ornare massa eget egestas.

### SANAL TOPLULUKLAR

Sanal topluluklar yeni bir kavram değildir. Bazı insanların yüz yüze etkileşimde bulduklarından farklı veya tamamlayıcı bir şekilde sosyalleşmek için bir yer buldukları çevrim içi bir ortamı ifade eder (Rheingold, 2000). AB Gençlik Raporu'na (2018) göre, bu nesil şimdiye kadarki en iyi eğitilmiş nesildir ve özellikle Bilgi ve İletişim Teknolojileri ile sosyal medyayı kullanma konusunda yeteneklidir. Bununla birlikte, gençlerin sivil katılımı hala bir sosyal dışlanma sorunu olmaya devam etmekte, tüm gençlerin eşit erişimini etkileyen birçok faktör bulunmakta ve sonuç olarak bu sosyal gruplar arasındaki eşitsizliği vurgulamaktadır. Dezavantajlarla mücadele eden gençlerin genellikle daha az aktif vatandaş oldukları ve kurumlara daha az güvendikleri iyi bilinmektedir (EC, 2018). Bu olguya yaklaşmak için, dezavantajlı grupları çevrim içi sivil alanlara katılmaları için harekete geçirerek sanat ve yaratıcılığı birleştiren bir metodoloji oluşturmayı amaçlıyoruz. Çoğunlukla gençlerin oluşturduğu bu sanal topluluklar, ilgi toplulukları olmanın yanı sıra, öğrenme ve bilgi yaratma topluluklarıdır.

## 1. REHBERİN AMACI

Toplum temelli kuruluşlara yönelik bu rehber, kuruluşları günlük operasyonlarında, karar alma süreçlerinde ve misyonlarını yerine getirmelerinde destekleyecek pratik bilgiler, rehberlik ve en iyi uygulamaları sunan kapsamlı bir kaynak olmayı amaçlamaktadır. Hem yeni hem de yerleşik toplum temelli kuruluşlar için değerli bir araç olarak hizmet vermekte, kurumsal yönetim ve toplum katılımının çeşitli yönleri hakkında içgörü ve öneriler sunmaktadır.

Kılavuz, toplum temelli kuruluşlara şu konularda yardımcı olmaktadır:

- Karmaşıklıkların Üstesinden Gelmek: Toplum temelli kuruluşlar sıklıkla yönetim, finansman, program geliştirme ve toplum katılımı gibi alanlarda karmaşık zorluklarla karşı karşıya kalmaktadır.
- Kurumsal Etkinliğin Artırılması: G-LAB projesinin IO1 sonuçlarına dayanan rehber, kilit alanlarda en iyi uygulamaların ve kanıtlanmış yaklaşımların benimsenmesini teşvik etmektedir.
- Büyüme ve Gelişmeyi Güçlendirin: Değerli bir öğrenme kaynağı olarak hizmet veren bu kılavuz, kuruluşları becerilerini geliştirmek, toplum dinamiklerine ilişkin anlayışlarını derinleştirmek ve değişen bağlamlara uyum sağlamak için gerekli araç ve bilgilerle donatır. Kuruluş içinde sürekli öğrenme, kendini yansıtma ve iyileştirme kültürünü teşvik ederek gelişmelerine ve mükemmelleşmelerine olanak tanır.

## 2. SANAL TOPLULUKLAR: güncel trendler ve ilham verici uygulamalar

Sanal topluluklar, bazı insanların yüz yüze etkileşimde bulduklarından farklı veya tamamlayıcı bir şekilde sosyalleşmek için bir yer buldukları çevrim içi bir ortamı ifade eder. Sanal toplulukları diğer çevrim içi sosyal ağ biçimlerinden ayırmak için topluluk kavramını, güvenli bir ortak alan ihtiyacı veya arzusu olan insanlar tarafından oluşturulan ve sürdürülen bir sosyal alan olarak kullanabiliriz.

Toplulukların çoğunun üyeleri, "aidiyet duygusu" olarak teorize edilen bir aşinalık, rahatlık, duygusal bağlılık veya evde hissetme duygusunu paylaşmaktadır. İkinci olarak, sanal topluluklara katılım yaş grupları ve cinsiyet ya da sosyoekonomik boyutların ötesinde yüksek olma eğiliminde olsa da, bu toplulukların çoğu gençler tarafından oluşturulmuş ve en aktif kullanıcılar da onlar olmuştur. Kendilerini ait hissetmeleri ve sanal bir topluluğa katılmaları için onları motive eden ana neden, ilgi alanlarını paylaştıkları diğer kişilerle etkileşime girerek bilgi alışverişinde bulunmaktır. Bu topluluklar fikir, bilgi ve aktivizmi paylaşmak, tartışmak ve değiş tokuş etmek, sanat eserlerini dünyaya göstermek, bilgiyi yaymak, sosyal dönüşümle ilgili değerleri teşvik

etmek ve deneyimleri paylaşmak ve fikirleri duyurmak için bir buluşma noktası oluşturmak için alanlar olarak tanımlanmaktadır.

Konsorsiyum, G-LAB projesinin ilk aşamasında sanal toplulukların kurulmasına ilişkin ulusal mevzuat ve düzenlemelerin bir analizini yapmıştır. Ülke çapında yapılan araştırmadan elde edilen bulgular, İrlanda dışında, sanal toplulukların geliştirilmesi ve işletilmesine yönelik özel mevzuat veya düzenlemelerin eksik olduğunu göstermektedir. Sadece Portekiz ve Fransa'da yakın zamanda çıkarılan yeni yasalar ya terörle mücadele çerçevesinde internette nefretin yayılmasını cezalandırmak, ya yalan haberlerin yayılmasını önlemek ya da dijital ortamda toplantı, gösteri, örgütlenme ve katılım hakkına atıfta bulunmak amacıyla hazırlanmıştır.

Birleşik Krallık'ta, gençlerin maruz kalabileceği zararları sınırlandırmaya yönelik resmi bir hükümet belgesi olan On-line Harms White Paper bulunmaktadır. Şirketlerin kullanıcılarının güvenliği konusunda sorumluluk almalarını sağlayacak yeni bir özen yükümlülüğüne ilişkin planları ortaya koymaktadır. Bu belge, manifestomuzda yer alan, Birleşik Krallık'ı dünyanın en güvenli çevrim içi yeri haline getirecek ve aynı zamanda ifade özgürlüğünü savunacak mevzuatı yürürlüğe koyma taahhüdümüzü temel almaktadır. Bu mevzuat temel olarak internette gerçekleşen yasadışı faaliyetlerle mücadele edecek ve çocukların uygunsuz materyallere maruz kalmasını önleyecektir. Ancak mevzuat, aşılarda ilgili yalanları yayan tehlikeli yanlış bilgilerden anoreksiya yanlısı yıkıcı içeriğe kadar internette yayılan diğer zarar türlerini de ele alacaktır.

İlk analize ek olarak, bir sonraki adım, iyi yapılandırılmış sanal topluluklar kurmak için ilham kaynağı olabilecek bir dizi başarılı uygulamayı bir araya getirmektir.

## 2.1 SEÇİLMİŞ İYİ UYGULAMALAR

### UYGULAMALARIN TOPLANMASI

Projenin başlangıcında Konsorsiyum, dezavantajlı gruplara odaklanarak gençlerin sanal topluluklarda nasıl öğrendikleri alanında 24 uygulama seçti. Bu en iyi uygulama örnekleri şunlardır:

- işbirlikçi girişimler (devlet ve yerel kuruluşlar arasında)
- bireysel girişimler
- kurumsal girişimler
- yerel girişimler

Toplam 24 uygulama (ülke ortağı başına 4) toplanmış ve "Sanat ve yaratıcılığın gücüyle dezavantajlı gençleri sanal ortam laboratuvarlarına dahil etmek için mevcut eğilimler, temel sorunlar ve öneriler hakkında rapor" adlı bir belgeye dahil edilmiştir.

## UYGULAMA SEÇİMİ

Bu kılavuzda her Ülke için sadece bir uygulama rapor edilmektedir. Seçim, parametreleri takip eden 6 kriterden oluşan bir izgara izlenerek yapılmıştır:

- yenilik (yeni ve ayırt edici özelliğin yoğunluğu; bunu benzer özelliklere ve amaçlara sahip diğer ürünlerden ayıran şey; geleneksel yanıtlara kıyasla uygulamanın katma değeri);
- uygunluk (uygulamanın okulların GE konusundaki ihtiyaç ve zorluklarına ne kadar hitap ettiği, bu kurumların bağlamına ve farklı öğrenme alanlarına ve bağlamlarına ne kadar saygı gösterdiği, aktarılabirlik kapasitesi);
- yararlılık (becerilerin tanınması, sosyal değer ve/veya kişisel gelişim açısından kanıtlanan, kullanıcılar tarafından algılanan faydalar ve katma değer),
- doğruluk (uygulama okullar ve öğretmenler için geçerlidir, gerçek durumlara/ihtiyaçlara dayanır),
- kabul edilebilirlik (paydaşların kabul düzeyi ve benimseme isteği; öğretmenler uygulamaya aktif olarak katılıyor mu; tekrarlama kapasitesi),
- beklenen etki (uygulamanın okul ortamlarında sonuç üretme ve öğretmenleri EI ile başa çıkma konusunda destekleme kapasitesi).

## UYGULAMALAR

### ➤ PORTEKİZ

#### “Escola Virtual” (“Sanal Okul”)

Bu platformun amacı, öğretim sürecini her yerde, her zaman ve her koşulda güçlendiren bir dizi araç sağlamaktır. "Sanal Okul "un hedef kitlesi öğrenciler, öğretmenler, ebeveynler ve bakıcılardır. "Sanal Okul", Portekiz okullarında öğretilen içerik hakkında tüm okul toplulukları için araçlar sağlayan bir e-öğrenme platformudur. Şu anda bu platform, yurtdışındaki Portekizli öğretmenler için, tüm bölgelerden, dünyanın her yerinden, e-öğrenme formatında dersler uygulamalarına ve öğretilmelerine izin vermektedir. Bu platformun bir diğer özelliği de her öğretim yılında ortaya çıkan birçok zorluğa uyum sağlayarak bunlara ayak uydurmasıdır.

Bu platform, öğrencilerin çalışmasına yardımcı olan ve öğrencinin hangi konularda daha iyi olduğunu ve nerede gelişmeye ihtiyacı olduğunu söyleyen bir yapay zeka algoritması ile tasarlanmıştır. Ayrıca, okulların ve öğretmenlerin yeni metodolojileri uygulamalarına yardımcı olmak için çevrim içi komut dosyaları oluşturur. Çıktı, videolar, öğreticiler, alıştırmalar, ağ sınıfları, öğretmenlerin öğrencilerin gelişimini kontrol etmek için başvurabilecekleri bir pedagojik profil ve öğrenmeye yardımcı olan diğer kaynakları içeren bir e-öğrenme platformudur. Bu platform, öğrenciler, öğretmenler ve bakıcılar gibi Okul topluluklarındaki mevcut aktörlerin birçoğunu kapsamayı başarmaktadır. Ayrıca Portekiz okullarının müfredatındaki tüm konuları içermekte ve bunlara farklı kaynaklar aracılığıyla yaklaşmaktadır. Bu nedenle, çoğaltılabilecek iyi sonuçları olan çok eksiksiz bir araçtır. Bu platformun okul toplulukları üzerinde büyük bir etkisi var, özellikle de 2020'de Covid 19 ve tecrit nedeniyle. Ve öğrenme süreci üzerindeki bu etki hakkında çok sayıda tanıklık var.

İlgili bağlantılar:

<https://www.educare.pt/noticias/noticia/ver/?id=167266&langid=1>

<https://www.portoeditora.pt/ensino-portugues-no-estrangeiro/escolavirtual>

<https://www.escolavirtual.pt/Blogue/Artigos/escola-virtual-a-plataforma-digital-preferencial.htm>

<https://www.escolavirtual.pt/Blogue/Artigos/escola-virtual-no-topo-das-pesquisas-Google-em-2020.htm>

#### ➤ İRLANDA

Creative Technology for young people (Gençler için Yaratıcı Teknoloji)

Amaç, robotik, animasyon, ses üretimi, görsel tasarım, artırılmış/sanal gerçeklik ve maker alanları gibi alanlarda gençlik çalışanlarının eğitimini desteklemektir. Yaratıcı İrlanda Programı, yaratıcılığı kamu politikasının merkezine yerleştiren 5 yıllık bir tüm hükümet girişimidir (2017-2022). Programın temel dayanaklarından biri, her gencin, özellikle de marjinalleştirilmiş, dezavantajlı veya savunmasız olabilecek gençlerin yaratıcı potansiyelini etkinleştirmeyi amaçlayan Yaratıcı Gençlik Planı'dır. Çıktılar, İrlanda'daki gençlik ortamlarının 2020 deneyimlerini dile getirmeleri ve yeni, dijital olarak geliştirilmiş bir gerçeklik merceğinden çalışmalarını üzerindeki etkiyi vurgulamaları için bir platform sağladı.

Öğrenimler:

Gençlik ortamlarında çalışan personel ve gönüllüler, ortamlarında teknoloji kullanımını geliştirme konusunda istekli ve arzuludur; %80'inden fazlası teknoloji tabanlı araçları kullanmaya açık olduğunu hissetmektedir. Personel ve gönüllülerin dijital yetkinlik ve özgüvenlerine yatırım yapılması gerekmektedir. İrlanda'daki gençlik ortamlarının gençlere yönelik fırsatları fark etmeleri ve desteklemeleri için bilgi ve ilham verici referans noktaları eksikliği vardır

İlgili bağlantılar:

<https://www.creativeireland.gov.ie/en/creative-youth/creative-tech/>

<https://soundcloud.com/deptcultureirel/sets/my-creative-life>

<https://www.creativeireland.gov.ie/en/publications/>

<https://www.youth.ie/documents/review-of-the-youth-work-sector-response-to-the-covid-19-pandemic/>

#### ➤ TÜRKİYE

BTK AKADEMİ

Bu platform, bilişim teknolojilerinin bilinçli ve etkin kullanımına yönelik farkındalık artırıcı faaliyetlerle başta gençler ve çocuklar olmak üzere toplumun tüm kesimlerini bilinçlendirmeyi amaçlıyor. Ayrıca sınıf içi ve online eğitim sertifika programları ile kamu ve özel sektörün ihtiyaç duyduğu nitelikli iş gücünün üretilmesine katkı sağlamayı hedefliyor. BTK Akademi, sertifikasyon eğitimleri ile ihtiyaç duyulan yetkin



insan kaynağının artırılmasına katkı sağlamayı hedeflemektedir. Akademi, bilgi ve iletişim teknolojileri alanında eğitim içeriklerine sahip çevrim içi bir platformdur. Kursiyerler zaman ve mekân sınırlaması olmaksızın sertifika eğitimlerine katılabilmektedir. Bu platform, online eğitimler ve bazen de sınıf içi eğitimlerle faaliyetini sürdürmektedir. Online eğitimler önceden hazırlanmış ders videoları ve alıştırmalar ile gerçekleşmektedir. Katılımcılar eğitimleri devam ederken sanal ortamda uzmanlar ve diğer kursiyerler ile iletişim kurabilmektedir. Eğitimler sertifika sınavları ile tamamlanıyor. Proje kapsamında 757 bin kişi eğitimlerden yararlandı. Dijital ortamda 355 bin kullanıcı özgeçmişini paylaşırken, çok sayıda kullanıcı da staj, işbaşı eğitimi, uygulama ortamları ve araçlarından yararlanmaya devam ediyor. Bu platform, uygulamalı bir eğitim ortamı yaratarak kullanıcıların farkındalığını artırıyor. İçeriğin sürekliliği sağlanır. İçerik geliştirilebilir ve iyileştirilebilir. Katılımcılar uzmanlarla iletişim ve etkileşim kurabilir.

İlgili bağlantılar:

<https://www.btkakademi.gov.tr>

<https://1milyonistihdam.hmb.gov.tr/proje-hakkinda>

<https://1milyonistihdam.hmb.gov.tr/kariyer-rehberi>

#### ➤ FRANSA

Gençlerin katılımını teşvik etmek için sanal toplulukları kullanma fikri Fransa'da bazı ciddi engellerle karşılaşmaktadır. Fransız ortak tarafından yapılan araştırma bu alanda uygulama bulamamıştır ancak bu direncin nedenlerini açıkça belirlemiştir:

1/ Her şeyden önce Fransa güçlü bir kültürel kimliğe ve ağır bir idari geleneğe sahip bir ülke ve sanal dünyaya karşı daha ziyade toplum için bir tehdit olarak görülen bir tür güvensizlik var. Pek çok politikacı ve gazeteci "internette kaybolan" gençlerin gerçek hayatta izole olma ve sosyal etkileşimden yoksun kalma riski üzerinde ısrar etmektedir. Sonuç olarak, gençlerin katılımını arttırmak için bir araç olarak sanal toplulukların potansiyeli üzerinde ciddi bir deney yapılması fikrine karşı mücadele etme eğilimindedirler;

2/ Bu teknolojinin olası olumsuz etkilerinden duyulan korku, hem hükümette hem de sivil toplumda gözlemleyebildiğimiz, Fransız kültürünü küreselleşmeye ve Amerikan kültürel modelinin istilasına karşı koruma isteğiyle pekiştirilmektedir;

3/ Fransız devriminden kaynaklanan Fransız siyaset felsefesi, toplumun her türlü olası parçalanmadan eşit vatandaşları bir araya getirmesi gerektiği konusunda ısrarcıdır;

4/Bir diğer çok önemli konu da güvenlidir. Araştırmacılar, çevrim içi topluluklar ile sosyal davalardaki aktivizm arasında güçlü bir bağlantı olduğunu gözlemlemişlerdir, zira çevrim içi topluluklar genç yetişkinleri önceki nesillere kıyasla siyasi açıdan çok daha aktif olmaya teşvik etmektedir.

➤ İTALYA

GIOVANI2030

GIOVANI2030, birlikte daha iyi bir gelecek inşa etme misyonuyla doğdu. Güven ve coşku motorlarını çalışır durumda tutmak için gençlere somut olarak yardım etmeyi görev biliyor. Platformda ve sosyal kanallarda bulabileceğimiz fırsatlar, faydalar ve bilgilerle, geleceğinizi insani, sosyal ve profesyonel düzeyde inşa etmek için önemli araçlara sahip olacağız. GIOVANI2030 size ne yapmanız gerektiğini söylemez: size önerilerde bulunur, yurtdışında eğitim ve deneyimlerden kültüre, gönüllülüğe kadar hayatın birçok alanında yolunuzu bulmanıza yardımcı olur. Genel amaç, İtalya'da yaşayan ve büyümek ve kendi yollarını bulmak için yeni araçlar ve yeni zorluklar arayan gençleri desteklemektir. Portalda gezinirken gençler için tasarlanmış, her zaman yeni ve güncel olan birçok girişim ve etkinliğe erişebilirsiniz.

İlgili bağlantılar: <https://giovani2030.it/>

## 3.SANAL TOPLULUKLAR: güncel trendler ve ilham verici uygulamalar

Kurs müfredatı, genç sivil toplum kuruluşlarını ve diğer toplum temelli kuruluşları, gelişen bir sanal topluluk kurma ve geliştirme becerileriyle donatmayı amaçlamaktadır.

### 3.1 KURS İÇERİĞİ GELİŞTİRME METODOLOJİSİ

#### YÖNETİCİ ÖZETİ

Bölüm 1, Giriş, bu belgenin konusunu, eğitim faaliyetlerinin nasıl geliştirileceğini daha ayrıntılı olarak açıklamakta ve metodolojileri ve didaktik yapıları sunmaktadır.

Bölüm 2, Kullanıcı Grubu Seçimi, kullanıcı gruplarının belirlenmesine yönelik prosedürleri detaylandırmaktadır. Kullanıcı gruplarının nasıl seçilmesi gerektiği, hedef kitlenin ne olması gerektiği ve diğer ilgili özellikler açıklanmaktadır. Kursiyerlerin özellikleri, yetkinlikleri ve becerileri de tanımlanmaktadır.

Bölüm 3, Çevrim içi ortam, eğitim yapısı, modül konuları ve öğrenme özellikleri hakkında daha fazla ayrıntı vermektedir.

Bölüm 4, Modüller.

Bölüm 5 Kurs Anahatları Şablonu, eğitim kursu sırasında kullanılacak ve üretilecek materyal ve dokümantasyon tipolojilerini sunmaktadır.

Bölüm 6 Pilot.

## Bölüm 1, GİRİŞ

Eğitim hazırlığı için iki önemli hedefin ele alınması gerekmektedir: eğitim yapısının ve metodolojisinin tanımlanması ve eğitim modüllerinin geliştirilmesi. Eğitim faaliyetleri, ilgili aktörlerin profesyonel eğitimine katkıda bulunur. Genç enformel öğrenme ilkeleri dikkate alındığında, G-LAB eğitiminin temel özellikleri şunlardır:

- biçim olarak basit;
- erişim kolaylığı;
- kolay başlangıç;
- modüller arasında olası entegrasyon;
- odaklanmış materyaller, geri bildirim ve destek;
- yetişkin öğrenimi ve profesyoneller için idealdir;
- Modül programının ve eğitim tasarımının özelleştirilmesi;
- sürekli rehberlik ve destek sağlar;
- adım adım, araştırma ile kanıtlanmış materyaller sağlar;

Yukarıda belirtilen ilkelere göre, G-LAB kurs paketi kursiyerlerin yaşına, yeteneklerine, öğrenme deneyimlerine ve çalışma koşullarına göre uyarlanır.

Daha az miktarda ve öğrenci grubunun yaşına uygun büyüklükte parça olmalıdır. Yapılandırılmış ve mantıksal olarak ilişkilendirilmiş materyal çok daha iyi özümsebilir.

### Genel eğitim metodolojisi

Eğitim ortamı için en etkili olacak yapıyı ve metodolojiyi aşağıdaki gibi faktörleri göz önünde bulundurarak seçmek önemlidir:

#### Genel öğrenme hedefleri

Kurs paketi, genel olarak gençlik katılımı konusunu ele alan Modül 0 ile başlamakta ve sivil katılımında başarılı olmak için gereken temel beceri ve niteliklere odaklanmaktadır. Bunu takip eden modüller gevşek bir şekilde öğrenme çıktılarına odaklanmakta ve konunun çok temel bir şekilde anlaşılmasını sağlamaktadır. Eğitim araçları ve dijital bileşen ve mevcut araçlar şeklinde daha fazla bilgiye bağlantılar içerirler.

#### Öğrenme hedefleri:

- Topluluk Dinamiklerini Anlamak: Topluluğun yapısı, değerleri, ihtiyaçları ve istekleri hakkında derin bir anlayış kazanmak. Bu, toplumu şekillendiren sosyal, kültürel, ekonomik ve siyasi faktörler hakkında bilgi edinmeyi içerir.
- İlişki ve Güven Kurma: Topluluk üyeleriyle olumlu ve güvene dayalı ilişkiler kurmak. Bu, etkili iletişim becerileri, aktif dinleme, empati ve kültürel duyarlılık geliştirmeyi içerir.
- İşbirliği ve Birlikte Yaratma: Ortak zorlukları ele almak veya ortak hedefler doğrultusunda çalışmak için topluluk üyeleri ve paydaşlar arasında işbirliğini teşvik etmek. Bu, ekip çalışmasını, fikir birliği oluşturmayı ve kolektif karar vermeyi teşvik etmeyi içerir.

- Liderlik ve Savunuculuk Becerilerinin Geliştirilmesi: Toplumdaki bireyleri olumlu değişim için lider ve savunucu olmaları için güçlendirmek. Bu, topluluk önünde konuşma, sorun çözme, müzakere ve topluluk organizasyonu gibi becerilerin geliştirilmesini içerir.
- Kültürel Yeterlilik ve Çeşitlilik: Çeşitlilik ve kültürel yeterlilik için bir takdir geliştirmek. Bu, toplum içindeki farklı kültürel uygulamaları, inançları ve bakış açılarını anlamayı ve bunlara saygı duymayı içerir.
- Sivil Katılım ve Aktif Vatandaşlık: aktif vatandaşlığı teşvik etmek ve toplum üyelerini sivil ve sosyal konulara aktif olarak katılmaya teşvik etmek. Bu, haklar ve sorumluluklar, demokratik süreçler ve topluluk aktivizmi konusunda farkındalığın teşvik edilmesini içerir.
- Araştırma ve Eleştirel Düşünme: Toplumsal sorunları anlamak, veri toplamak, bilgileri analiz etmek ve bilinçli kararlar almak için araştırma ve eleştirel düşünme becerilerini geliştirmek. Bu, araştırma metodolojilerini, veri analiz tekniklerini ve bilgi kaynaklarının eleştirel değerlendirmesini öğrenmeyi içerir.
- Yansıtma ve Kişisel Gelişim: Toplumsal katılım süreci boyunca kendi kendine düşünmeyi ve kişisel gelişimi teşvik etmek. Bu, öz farkındalık, empati, esneklik ve sosyal sorumluluk duygusunu teşvik etmeyi içerir.

#### Öğrenme çıktıları:

- Toplum Bilgisi: Toplumun tarihi, kültürü, sosyal dinamikleri ve zorlukları hakkında derin bir anlayış geliştirmek.
- İletişim ve Kişilerarası Beceriler: etkin iletişim kurma, aktif dinleme ve toplumdaki farklı bireyler ve gruplarla olumlu ilişkiler kurma becerilerini geliştirmek.
- İş birliği ve Ekip Çalışması: işbirliği içinde çalışmayı, farklı bakış açılarına değer vermeyi ve topluluk sorunlarını ele almak ve ortak hedeflere ulaşmak için grup çabalarına etkili bir şekilde katkıda bulunmayı öğrenin.
- Problem Çözme ve Eleştirel Düşünme: toplum sorunlarını belirleme, karmaşık konuları analiz etme ve yaratıcı ve kanıta dayalı çözümler önerme becerilerini geliştirmek.
- Liderlik ve Güçlendirme: inisiyatif almak, başkalarını motive etmek ve toplum içinde olumlu değişimi savunmak için liderlik becerileri ve güven kazanmak.
- Kültürel Yeterlilik ve Çeşitliliğe Saygı: kültürel çeşitliliğe yönelik bir takdir geliştirmek, farklı bakış açılarına saygı göstermek ve toplum içinde kapsayıcılığı teşvik etmek.
- Sivil Katılım ve Aktif Vatandaşlık: Sivil ve sosyal meselelere aktif katılımın önemini anlamak ve topluluk girişimlerine, karar alma süreçlerine ve sosyal aktivizme katılmak için motivasyon ve beceriler geliştirmek.
- Etik Farkındalık ve Sosyal Sorumluluk: Topluma karşı etik sorumlulukları üzerine düşünür ve etik davranışlar sergileyerek ve eylemlerinin daha geniş

çaplı etkilerini göz önünde bulundurarak bir sosyal sorumluluk duygusu geliştirir.

### Eğitim yöntemlerinin kapsamı

Yüz yüze yoğun oturumlar, referans materyallerin sağlanması, çevrim içi mevcut materyaller ve kurslar gibi. G-LAB projesinin eğitiminde konsorsiyum, eğitim materyallerine kolay erişim sağlamak için çevrim içi öğrenme yöntemini kullanmaya karar vermiştir.

### **Eğitim sağlanması**

Her bir ortak, detaylandırılmış/güncellenmiş modülün bir versiyonunu İngilizce ve ulusal dilde sağlamıştır.

### **Çevrim içi ortam**

Geliştirilen G-LAB Kurs İçeriği, modülleri ve unsurları seçildi ve çevrim içi içerik haline getirilmek üzere uyarlandı. Daha pratik bileşenlerin aksine, çevrim içi kullanıma uygun unsurlara odaklanıldı. Bunlar, İngilizce ve tüm ortak dillerde, verileri depolayabilen ve kullanıcıların kolayca ve özgürce erişebileceği ücretsiz veya çok uygun maliyetli çevrim içi platformlara yüklendi. Eğitim materyallerinin içeriğinin biçimlendirilmesi için bir ppt şablonu seçilmiştir.

## **Bölüm 2, KULLANICI GRUPLARI**

### **Kullanıcı Grubu Seçimi**

Kursiyerler/Hedef gruplar

Anket aşamasında gösterilen ilgi ve teklifte yer alan KPI'lar dikkate alındığında, eğitimli kişi sayısına ilişkin ortaklık anlaşması aşağıdaki gibidir:

Birleşik Krallık - 12,

Portekiz - 12,

Fransa - 12,

İrlanda – 12,

Türkiye - 12.

### **Kabul koşulları**

Eğitim kursu, gençlik katılımı ve sanal topluluk oluşturma faaliyetleri ve girişimcilik ile ilgilenen ve aşağıdaki kabul koşullarını yerine getiren herkese açıktır:

- genel kursun başarıyla tamamlanması;
- önceki deneyim tablosunu doldurun;
- Önceki Deneyim

	Asla	Biraz	Çok
Gençlik katılımı konusunda önceki eğitimler			
Sanal topluluk oluşturma konusunda önceki eğitimler			
Gençlik katılımı ve sanal topluluklar oluşturma konusunda bazı faaliyetlerin geliştirilmesindeki sorumluluklar			
Gençlerin katılımını sağlamaya ve sanal topluluklar oluşturmaya yönelik stratejilerin uygulanmasındaki sorumluluklar			
Avrupa çalışmalarında / Avrupa projelerinde deneyim			
Bölge/ülke dışındaki genç yetişkin operatörler topluluğuyla iletişime geçme ilgisi			

### Bölüm 3, ÇEVİRİM İÇİ ORTAM

G-LAB kurs paketi için çevrim içi ortam, G-LAB Öğrenme modülü # ppp şablonunda hazırlanan eğitim kaynaklarının aktarılmasına dayanmaktadır. Buna ek olarak, eğitim materyallerinin biçimi, başta sosyal ağlar olmak üzere multimedya öğeleri ve Web teknolojileri kullanılarak olağan teknolojiler ve gereksinimler aracılığıyla işlenmiştir. İçerik açısından, işlenen bilgiler kısa, açık ve beklenen sonuçları elde etmek için uygundur.

Daha ayrıntılı olarak:

Çevrim içi prosedür, bir seviyeden bir üst seviyeye geçiş durumunda, testleri geçtikten sonra, ulaşılan seviyeye karşılık gelen bir sertifikanın yayınlanmasını içerir. Nihai ve en etkili eğitim metodolojisi, genel eğitim hedefleri (eğitim kazanımları), eğitim verilen gruplar, beklenen öğrenme çıktıları ve eğitim yöntemlerinin kapsamı gibi faktörler göz önünde bulundurularak ortama uygun olarak ayarlanmıştır.

Eğitim metodolojisi, öncelikle m-Öğrenme ve e-Öğrenme gibi uzaktan öğrenme yöntemlerini içeren Çevrim içi Öğrenme yöntemlerine dayanıyordu, ancak seminerler, çalıştaylar, uygulamalı eğitimler gibi yüz yüze toplantılar da dikkate alındı.

#### Bölüm 4, MODÜLLER

##### Eğitim Yapısı

Eğitimin amacı, katılımcılara G-LAB bilgi ve bileşenlerini mevcut toplumda ihtiyaç duyulduğu şekilde kullanmaları için gerekli bilgi ve pratiği sağlamaktır. İhtiyaç analizlerinin sonucu, G-LAB projesinde geliştirilen modüllerin içeriğine ilişkin proje varsayımlarını doğrulamıştır.

Bir kılavuz olarak, eğitim içeriğinin gençlik katılımı ve sanal topluluk oluşturma iyileştirilmesi bağlamında modern yöntemlere/araçlara odaklanması gerektiği vurgulanmıştır.

Materyaller çekici ve kullanılabilir bir şekilde tasarlanmış ve creative commons lisansı ile indirilebilecek şekilde proje web sitesine entegre edilmiştir. Genişletilmiş müfredat İngilizce ve tüm ortakların dillerinde kullanıma sunulmuştur.

"Öğrenme çıktıları"	bir öğrencinin bir öğrenme sürecini tamamladıktan sonra ne bildiği, anladığı ve yapabildiğine ilişkin ifadelerdir ve bilgi, beceri ve yetkinlik açısından tanımlanır
"Bilgi"	bilginin öğrenme yoluyla özümsemesinin bir sonucudur. Bilgi, bir iş veya çalışma alanıyla ilgili gerçekler, ilkeler, teoriler ve uygulamalar bütünüdür. Avrupa Yeterlilikler Çerçevesi bağlamında bilgi, teorik ve/veya olgusal olarak tanımlanmaktadır.
"Beceriler"	Görevleri tamamlamak ve sorunları çözmek için bilgiyi uygulama ve know-how kullanma becerisi. Avrupa Yeterlilikler Çerçevesi bağlamında beceriler bilişsel (mantıksal, sezgisel ve yaratıcı düşüncenin kullanımını içeren) veya pratik (el becerisi ve yöntem, malzeme, araç ve gereçlerin kullanımını içeren) olarak tanımlanmaktadır.

"Yetkinlik"	Bilgi, beceri ve kişisel, sosyal ve/veya metodolojik yetenekleri iş veya çalışma ortamlarında ve mesleki ve kişisel gelişimde kullanma becerisinin kanıtlanması. Avrupa Yeterlilikler Çerçevesi bağlamında yetkinlik, sorumluluk ve özerklik açısından tanımlanmaktadır.
-------------	--

### Modül tasarımı

Potansiyel katılımcıların ihtiyaçları ve ilgi düzeyleri değerlendirildikten sonra, eğitim modülleri, kursiyerlerin yeteneklerine ve mevcut becerilerine göre esnek ve özelleştirilebilir bir şekilde erişilebilecek şekilde geliştirilmiştir.

Konular:

Modül 1 - Gençlik Katılımının Tanımı

Modül 2 - Gençler için Sanal Topluluklar Hakkında

Modül 3 - Dezavantajlı grupları VC aracılığıyla harekete geçirme metodolojileri

Modül 4 - Gençler için Sanal Topluluk Nasıl Oluşturulur?

Modül 5 - Gençler için bir Sanal Topluluk nasıl yönetilir?

Modül tasarım şablonu, aşağıdaki gibi faktörleri göz önünde bulundurarak G-LAB kurs paketi için en etkili olduğu düşünülen yapı ve metodolojiyi takip etmiştir:

- Planlanan türler, öğrenme faaliyetleri ve öğretim yöntemleri - öğretme ve öğrenme faaliyetleri çeşitli kurs hedef gruplarına uyarlanabilir ve kullanılabilir:

Kavram haritalama;

Eylem Halinde Katılımcı Öğrenme (PLA) Teknikleri;

Soru sorma;

Biçimlendirici sınavlar;

Problem çözme;

Tartışmalar;

Rol oyunları;

Serbest yazma;

Küçük grup aktiviteleri;

Sosyal medya etkinlikleri (Facebook, Twitter, Youtube);

- Ders saatleri

Kesin zamanlama kurs tasarımının çok önemli bir parçasıdır. Müfredat geliştirme sırasında, aktif öğrenme ve öğrencilerin önemli ödevleri tamamlamaları ve sınavlara hazırlanmaları için gerekli zamanı dikkate almak çok önemlidir.



#### ▪ Teslimat modeli

Kurs içeriği çeşitli şekillerde sunulabilir. Ancak aşağıdaki yenilikçi yöntemler dikkate alınabilir:

- dahil olmak üzere çok çeşitli tasarımları kapsayan harmanlanmış öğrenme;
- teknoloji destekli öğrenme (örn. pdf dosyaları veya ppt sunumları kullanarak);
- öğrenme yönetim sistemleri, yüz yüze öğretime destek aracı olarak ve öğrenme materyallerinin depolanması ve çevrim içi tartışma için;
- çevrim içi e-Öğrenim, yüz yüze eğitim olmaksızın uzaktan eğitimin bir biçimi olarak;
- kredili veya kredisiz kurslar, çevrim içi olarak sunulur ve ilgili içeriği, değerlendirmeleri, kendi kendini test etme araçlarını vb. kapsar;
- MOOC'lar gibi tamamen açık kurslar;
- öğretme ve öğrenme için destekleyici materyaller olarak hizmet edebilecek açık eğitim kaynakları.

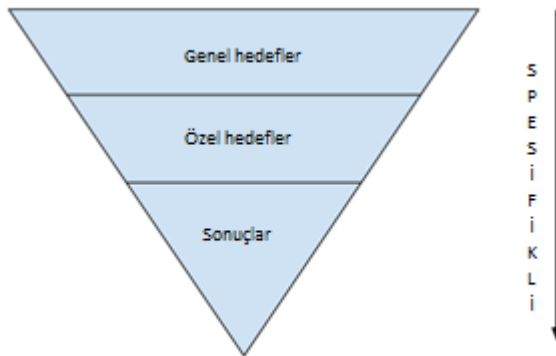
#### ▪ Değerlendirme yöntemleri

Uygun değerlendirme yöntemlerinin seçimi, planlanan öğrenme çıktıları, çalışma düzeyi, hedef öğrenci grupları ve onların becerileri, bilgi ve uzmanlık alanları, mevcut kaynaklar ve kursun sunum şekli gibi faktörlere bağlıdır. Değerlendirme yöntemlerine örnekler:

- Kurs sınavları;
- Kurs ödevleri/projeleri;
- Denemeler/Makaleler/Yazılar;
- Çoktan seçmeli testler;
- Öz değerlendirme.

#### ▪ Dersin hedefleri ve ders ünitesinin öğrenme çıktıları

Kurs hedefleri, kurs katılımcılarının kurs sonunda ne öğrenmesini istediğinizi açıkça tanımlar. Öğrenme çıktıları, amaçlanan veya gözlemlenen bir durumu, örneğin öğrencilerinizin ne öğreneceğini veya öğrencilerinizin gerçekte ne öğrendiğini tanımlar.



### Bölüm 5, KURS TASLAĞI ŞEMASI

Ders taslağının bölümleri aşağıdaki gibi tanımlanabilir:

- Modülün kodu, kursun İngilizce başlığı/Kurs ortağının dilindeki başlığı: kurs hakkında temel bilgiler - kod (varsa) ve kursun İngilizce ve tüm ortakların dillerindeki başlığı
- Kurs tanımı: kursun ne hakkında olduğunu ve genel olarak kursun ilgili disiplinlerde öğrenci öğrenimini nasıl destekleyeceğini kısaca açıklar.
- Öğrenme çıktıları: özellikle öğrencilerin kurs sonunda neyi başarması veya öğrenmesi beklendiğine atıfta bulunur, örneğin
  - Bilgi/Hatırlama: tanımlama, listeleme, tanıma;
  - Kavrama/Anlama: karakterize etmek, tanımlamak, açıklamak, tanımlamak, bulmak, tanımak, sıralamak;
  - Uygulama/Applying: seçin, gösterin, uygulayın, gerçekleştirin;
  - Analiz/Analiz Etme: analiz etmek, kategorize etmek, karşılaştırmak, farklılaştırmak;
  - Değerlendirme: değerlendirmek, eleştirmek, değerlendirmek, sıralamak, derecelendirmek;
  - Sentez/Yaratma: inşa etmek, tasarlamak, formüle etmek, düzenlemek, sentezlemek.
- Ders izlencesi: Öğrencilerin derste neyin ele alınıp neyin alınmadığını daha iyi anlamalarına yardımcı olmak için her bir konudaki/derslerdeki ana noktaları vurgular.
- Öğrenme faaliyetleri: eğitim faaliyetleri sadece teorik öğrenme kaynaklarının incelenmesinden ibaret değildir.
- Değerlendirme türü: Değerlendirmeler öğrenme faaliyetlerinin bir parçasıdır ve planlanan öğrenme çıktılarıyla eşleşir.
- Gerekli ve önerilen okumalar: referansların ve ek okumaların bir listesi. Listeler çevrim içi kaynaklara ve/veya e-Kitaplara bağlantılar içerebilir.



## 3.2 KURS KONULARI VE İÇERİĞİ

### Modül 1

Kurs başlığı: Gençlik Katılımının Tanımı

Planlanan türler, öğrenme etkinlikleri ve öğretim yöntemleri: kuramsal çerçeve. Gençlik Katılımına Giriş

Değerlendirme yöntemleri: Modülün öğretimi sırasında sorulacak sorular

Ders ünitesinin öğrenme çıktıları:

Öğrenci şunları yapabilecektir:

- Gençlik Katılımını Tanımlayın
- Başarılı vakalardan alıntı yapmak
- Gençlik katılımı ile ilgili zorlukların neler olduğunu anlamak
- COVID-19'un etkileri nelerdir?
- Gençlik katılımı için metodolojiler nelerdir
- Gençlik katılımı için gerekli araçlar nelerdir
- Teknolojik gereksinimler nelerdir?
- Boşluklar nelerdir ve nasıl doldurulur?

Önerilen veya zorunlu okuma:

- Source:[https://pjp-eu.coe.int/documents/42128013/47261980/Consolidated+papers\\_reflection+group.pdf/5d365dac-4ba0-4fd9-85bf-0785e09e3631](https://pjp-eu.coe.int/documents/42128013/47261980/Consolidated+papers_reflection+group.pdf/5d365dac-4ba0-4fd9-85bf-0785e09e3631)

Kursun dili: İngilizce

Konu/konu için detaylı içerik: Bu modülde, potansiyel öğrenciler Gençlik Katılımının analitik bir tanımıyla tanıştırlacaktır. Ayrıca, öğrenciler vaka çalışmaları ve araçlar ve metodolojiler aracılığıyla zorlukları ve covid'in etkisini inceleyebileceklerdir.

### Modül 2

Kurs başlığı: Gençler için Sanal Topluluklar Hakkında

Planlanan türler, öğrenme etkinlikleri ve öğretim yöntemleri: kuramsal çerçeve. Sanal topluluklara giriş

Değerlendirme yöntemleri: Her PPT'nin sonunda Modülün Öğretimi sırasında sorulacak sorular



Kurs ünitesinin öğrenme çıktıları: Öğrenciler şunları yapabilecektir:

- Sanal Topluluğu Tanımlama
- Gençler için Sanal Topluluk Türlerini/Biçimlerini Listeleyin
- Sanal Topluluk ile ilgili Yasa/Ulusal - Avrupa Mevzuat(lar)ını Bilin
- Kılavuzları ve çevrim içi korumayı tanımlama
- Çevrim içi koruma ile ilgili Yasa/Ulusal - Avrupa Mevzuat(lar)ını Bilin
- Örnekleri Tanıyın (IO1'den İyi Uygulamalar)

Kursun dili: İngilizce

Konu/konu için detaylı içerik: Bu modülde, potansiyel öğrencilere gençlere yönelik sanal topluluklar hakkında bilgi verilecektir.

Ayrıca, öğrenciler vaka çalışmaları, araçlar ve metodolojiler aracılığıyla sanal topluluğun ne olduğunu, ne tür sanal toplulukların var olduğunu, sanal topluluklara rehberlik eden mevcut yasaları, çevrim içi koruma ile ilgili yasaları ve yönergeleri ve tüm Avrupa'daki mevcut sanal topluluklarla ilgili iyi uygulama örneklerini daha iyi anlayabileceklerdir.

Ders müfredatını oluşturan üniteler:

- Gençler için Sanal Topluluklar Hakkında
- Sanal Topluluğun Tanımı
- Gençler için Sanal Topluluk Türleri/formları
- Kanun/Ulusal – Sanal topluluk ile ilgili Avrupa Mevzuatı(ları)
- Kılavuzlar ve çevrim içi koruma
- Yasa/Ulusal - Çevrim içi koruma ile ilgili Avrupa Mevzuatı(ları)
- Örnekler (IO1'den İyi Uygulamalar)

Önerilen veya zorunlu okuma:

- Blanchard, A.L.; Markus, M.L. (2002). "Sense of virtual community—maintaining the experience of belonging . Proceedings of the 35th Hawaii International Conference on System Sciences".
- Beals Laura, & Bers, Marina Umaschi (2009). A Development Lens for Designing Virtual Worlds for Children and Youth. International Journal of Learning and Media, 1 (1), 51- 65
- Capece, G. and Costa, R. (2013). "The new neighbourhood in the internet era:network communities serving local communities", Behaviour and information technology, vol.32, no. 5, pp. 438-448
- Rheingold, H. (1993). The Virtual Community: Homesteading on the Electronic Frontier. Reading, MIT Press
- Rivera-Vargas, P., & Miño-Puigcercós, R. (2018). Los jóvenes y las comunidades virtuales. Nuevas maneras de aprendizaje y de participación social en la

sociedad digital. Páginas De Educación, 11(1), 67–82.  
<https://doi.org/10.22235/pe.v11i1.1554>

- Roberts, T.L. (1997). "Are newsgroups virtual communities?", Proceeding of the conference on human factors in computing systems. Los Angeles: CA:ACM Press, pp. 360-367.
- Muniz, A. M. and O'Guinn, T. C. (2001). "Brand community", Journal of consumer research, vol. 27, no. 4, pp. 412-432.

### Modül 3

Kurs başlığı:

Dezavantajlı gençlerin çevrim içi sivil katılımını harekete geçirmek için metodoloji

Planlanan türler, öğrenme faaliyetleri ve öğretim yöntemleri: teorik çerçeve.  
Dezavantajlı gençlerin çevrim içi sivil katılımını harekete geçirmek için giriş  
Değerlendirme yöntemleri: Pratik alıştırmalar & metodolojinin 15 aracının doldurulması

Ders ünitesinin öğrenme çıktıları:

Öğrenciler şunları yapabilecektir:

- Dezavantajlı gençleri sivil katılım için harekete geçirecek bir programın uygulanmasına yönelik stratejilerin belirlenmesi
- Gençlerin yaratıcılığı deneyimledikleri, özgüvenlerini, öz farkındalıklarını ve öz sunumlarını geliştirdikleri faaliyetler uygulamak
- Gençlerin sivil katılıma yönelik yaratıcı liderlik göstermeleri için gereken beceri ve kapasitelerinin nasıl artırılacağını bilmek

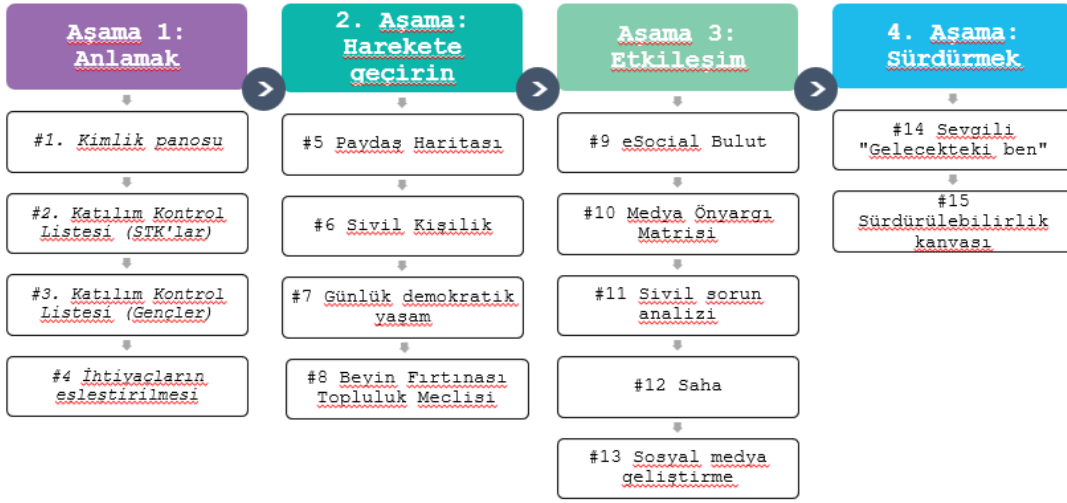
G-lab - IO2 - Dezavantajlı gençlerin çevrim içi sivil katılımını harekete geçirmek için metodoloji

Bu belge, dezavantajlı gençleri (örneğin: etnik azınlıklar, göçmenler, LGBTQ topluluğu, engelli gençler, vb) sivil katılım için harekete geçirmeye yönelik faaliyetlerin uygulanması için stratejiler sağlamayı amaçlamaktadır. Daha somut olarak, metodoloji 4 aşamadan oluşmaktadır: 1) Anlamak; 2) Harekete geçirmek; 3) Katılım sağlamak ve 4) Sürdürmek. Adımların her biri, gençlerin sivil katılımını teşvik etmek için kullanılabilir çeşitli pratik araçlar içermektedir. Bu metodolojide yer alan 15 araç, Sivil Toplum Kuruluşları (STK) tarafından gençlerle çalışmalarında, Genç Sivil Toplum Kuruluşları (YSTK) ve gençlerin kendileri tarafından kullanılabilir. Bu sürecin nihai amacı, kuruluşların, gençlerin özgüvenlerini, öz farkındalıklarını, öz sunumlarını geliştirmeye ve gençlerin çevrim içi sivil katılımında yaratıcı liderlik göstermeleri için gereken beceri ve kapasitelerini artırmaya yardımcı olan yaratıcı araçları deneyimledikleri etkinlikleri uygulamalarına yardımcı olmaktır. Araçların her biri, kuruluşun bunları uygulamasına yardımcı olmak için, aracın bağlamsallaştırılmasını, ana amaçları, aracı doldurmak için gereken süreyi, kuruluşun veya katılımcıların ihtiyaç duyacağı ek ipuçlarını ve malzemeleri sağlayan talimatlara sahiptir. Araçların bu

metodoloji boyunca sunuldukları sırayla uygulanması tavsiye edilir, ancak araçlar rastgele bir sırayla veya ayrı ayrı da kullanılabilir.

Kursun dili: İngilizce

Konu/konu için detaylı içerik: Bu modülde, potansiyel öğrenciler metodolojide önerilen araçları kendi STK'larında veya gençlerle adım adım nasıl uygulayacaklarını anlayacaklardır.



#### Başlık/Konu

- Dezavantajlı gençlerin çevrim içi sivil katılımını harekete geçirme metodolojisi
- Sivil katılım ve dijital etkileşim
- Dijital vatandaşlık
- Gençlerin dijital katılımı neden önemlidir?
- Gençlerin katılımını sağlamak için adım adım süreç ve araçlar
- Aşama 1: Anlamak
- Aşama 2: Harekete geçirme
- Aşama 3: Etkileşim
- Aşama 4: Sürdürme

#### Önerilen veya zorunlu okuma:

- World Youth Report (2016). Youth Civic Engagement. United Nations Department of Economic and Social Affairs. United Nations. Available at: [https://www.un.org/development/desa/youth/wp-content/uploads/sites/21/2018/12/un\\_world\\_youth\\_report\\_youth\\_civic\\_engagement.pdf](https://www.un.org/development/desa/youth/wp-content/uploads/sites/21/2018/12/un_world_youth_report_youth_civic_engagement.pdf)
- Metzger, A., Ferris, K.A. and Oosterhoff, B. (2019). Adolescents' Civic Engagement: Concordant and Longitudinal Associations among Civic Beliefs

and Civic Involvement, Journal of Research on Adolescence, 29(4), 879–896.  
<https://doi.org/10.1111/jora.12423>

- Barrett, M. and Pachi, D. (2019). Youth Civic and Political Engagement, Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780429025570>
- Badre, A. (2021). Mapping Youth Civil Society Actors in Euro-Med - For a space for dialogues within and across the Mediterranean Institutions. MAJALAT Consortium.
- UNICEF (2020). Digital civic engagement by young people. UNICEF Office of Global Insight and Policy.
- Abdou, E.D. and Skalli, L.H. (2017). Egyptian Youth-led Civil Society Organizations: Alternative Spaces for Civic Engagement? What Politics?, 75–94. [https://doi.org/10.1163/9789004356368\\_006](https://doi.org/10.1163/9789004356368_006)
- Middaugh, E., Clark, L.S. and Ballard, P.J. (2017). Digital Media, Participatory Politics, and Positive Youth Development. Pediatrics, 140 (Supplement 2), S127–S131.

#### Modül 4

Kurs başlığı: Gençler için Sanal Topluluk Nasıl Oluşturulur

Planlanan türler, öğrenme faaliyetleri ve öğretim yöntemleri: teorik çerçeve. Gençler için bir Sanal Topluluğun nasıl kurulacağına giriş,

Değerlendirme yöntemleri: Modülün öğretimi sırasında sorulacak sorular

Ders ünitesinin öğrenme çıktıları:

Öğrenci şunları yapabilecektir:

- Sanal topluluk türü nasıl seçilir?
- Platformlar
- Bir çerçeve geliştirme
- Sanal topluluğun konuları ve değerleri
- SWOT Analizi
- Ekip oluşturma
- Sanal topluluk nasıl başlatılır
- Sanal topluluk nasıl tanıtılır

Kursun dili: İngilizce

Konu/konu için detaylı içerik:

Gençlere yönelik bir Sanal Topluluk kurmak için metodik bir yaklaşım benimsemek çok önemlidir. Hedef kitlenizi belirleyerek ve onların ihtiyaçlarına uygun bir platform seçerek işe başlayın. Topluluk için değerlerinizi ve vizyonunuzu yansıtan bir marka ve kılavuz geliştirin. Bu aşamadan sonra, etkinliği denetlemek ve izlemek için sistemlere sahip olduğunuzdan emin olarak topluluğu oluşturabilir ve başlatabilirsiniz. Etkileşimi

ve katılımı kolaylaştıran bir ortamı teşvik ederek, gençlerin deneyimlerini ve fikirlerini paylaşabilecekleri güvenli ve destekleyici bir alan yaratabilirsiniz. Çabalarınız sayesinde, kişisel büyüme ve gelişmeyi teşvik edebilir, gençlerin hırslarını ve isteklerini güvenle takip etmelerini sağlayabilirsiniz. Stratejik planlama ve uygulama ile üyelerinin yaşamlarını olumlu yönde etkileyen bir sanal topluluk oluşturabilirsiniz.

#### Başlık/Konu

- Gençler için Sanal Topluluk nasıl oluşturulur?
- Hedef kitle
- Topluluğun amacı
- Topluluk biçimi
- Amacı Tanımlayın
- Kurallar ve Yönergeler Belirleyin
- Bağlılığı Teşvik Etmek
- Roller ve Sorumluluklar
- İçindekiler
- Başlangıç ve Tanıtım

#### Önerilen veya zorunlu okuma:s

- "The Art of Community: Building the New Age of Participation" by Jono Bacon: This book offers practical advice and strategies for building and sustaining vibrant communities. It covers various aspects such as community organizing, governance, and measuring success.
- "Online Community Management for Dummies" by Deborah Ng: This beginner-friendly guide explores the fundamentals of online community management. It covers topics like creating a community plan, nurturing engagement, handling conflicts, and leveraging social media.
- "The Virtual Community: Homesteading on the Electronic Frontier" by Howard Rheingold: This classic work examines the dynamics of virtual communities and their social impact. It delves into the ways people connect, share knowledge, and collaborate in online spaces.
- "Engagement Communities: Creating Content with Those You Serve" by Jono Bacon: This book focuses on building engagement communities where users actively participate in content creation. It provides insights into fostering collaboration, creating compelling content, and developing a thriving community ecosystem.
- "Connected Learning: An Agenda for Research and Design" by Mizuko Ito et al.: This book explores the concept of connected learning, which emphasizes the integration of formal and informal learning through social connections and digital technologies. It offers valuable insights into designing virtual communities that promote meaningful and relevant learning experiences for youth.



- "The Social Media Handbook for Churches" by Terrace Crawford: While this book specifically targets churches, it offers practical advice on leveraging social media and digital tools to engage and connect with youth. It covers topics such as online safety, community building, and effective communication strategies.

### 3.3 PİLOT

G-Lab zaman çizelgesine göre, IO2 - Dezavantajlı gençlerin çevrim içi sivil katılımını harekete geçirme metodolojisi ve IO3 - Dezavantajlı gençler için Sanal Laboratuvarlar - Toplum Temelli Kuruluşlar için bir Kılavuz geliştirildi ve aynı anda pilot olarak uygulanacak şekilde yapılandırıldı. Yani, katılımcılar çevrim içi sivil katılım ve sanal bir topluluğun nasıl kurulacağı hakkında daha fazla bilgi edinirken, aynı zamanda IO2 metodolojisi kapsamında oluşturulan 15 aracı nasıl uygulayacaklarını deneyerek öğreneceklerdi. Bu nedenle, tüm ortak ülkeler Genç Sivil Toplum Kuruluşlarını ve diğer Toplum temelli kuruluş türlerini hedef alan oturumlar düzenleyerek, gençleri çevrim içi sivil faaliyetlere katılmaları için nasıl harekete geçirecekleri konusunda eğitim verdiler.

Tüm ortaklar IO2 pilot uygulamasından elde edilen sonuçları özetleyen ulusal raporlar sunmuştur. Bu oturumlarla ilgili ana sonuçlar ve ayrıntılar bir sonraki bölümde açıklanmaktadır.

#### *Pilot uygulama oturumlarının açıklaması*

**Birleşik Krallık (LBU).** LBU, tamamı Gençlik Çalışması ve Gençlik Desteği alanında olmak üzere son 5 yılda birlikte çalıştıkları kuruluşlara e-posta gönderdi. Gençlik Profesyonelleri ile yapılan toplantı öncesinde, projedeki gençlerin demografisine uyan öğrencilerle bazı modüllerin pilot uygulamasını yapmışlardı. Bunların çevrim içi grupların geliştirilmesine yardımcı olacak faydalı araçlar olduğu konusunda hemfikir oldular. Bu nedenle, Birleşik Krallık'ta pilot faaliyetler belirli bir süre boyunca yürütülmüş ve öğrencilerin diğer taahhütlerine uyacak şekilde tasarlanmıştır.

**İrlanda (I&F Education).** Metodoloji belgesinin kapsamlı bir incelemesinin ardından I&F, İrlanda bağlamı için hangi materyallerin en uygun olacağını değerlendirdi. Bu materyallerden bazıları, daha önce Paris'te düzenlenen bir eğitimde kullanıldıkları için zaten aşinaydılar ve bu sayede gençlerin zihniyetini anlamının bir yolu olarak etkilerini ve potansiyellerini ölçebildiler.

Sivil katılım ve İrlanda'daki gençlerin, özellikle de banliyölerdeki göçmen kökenlilerin, sosyal politikalar karşısında kendilerini nasıl güçsüz hissettikleri tartışıldı. Gençlerin yaşamlarında çevrim içi toplulukların rolünü anlamak ve yurttaşlık bilinci geliştirmelerine yardımcı olmak için onlarla nasıl etkili bir şekilde iletişim

kurabileceğimizle ilgilendiğimiz açıklandı. İkinci gün, İrlanda'daki dezavantajlı gençlerin çevrim içi sivil katılımını etkileyen konular araştırıldı.

**Portekiz (Aproximar).** Etkinlikler, Aproximar'ın daha önce başka girişimlerde temas kurduğu bir lisenin öğrenci derneği ile iletişime geçilerek hazırlandı. Etkinliklere nasıl katılabilecekleri açıklandı ve birlikte atölye çalışmasını iki oturuma bölmeye karar verildi: biri çevrim içi diğeri yüz yüze (biri konuya daha giriş niteliğinde, diğeri öğrencilerin araçları deneyebilecekleri daha pratik).

İlk olarak Aproximar, G-lab girişimini tanıtmak, temel amaçları açıklamak, çevrim içi sivil katılımı ele almak, sivil katılım biçimlerini ve faydalarını, sanal toplulukları tartışmak ve IO2 metodolojisi kapsamında geliştirilen araçları sunmak için kullanılan çevrim içi oturumu yönetti. İkinci oturum, lisede İngilizce dersi sırasında, sınıf ortamında daha büyük bir öğrenci grubuyla yüz yüze gerçekleştirilmiştir. Çevrim içi oturumda sunulan araçların pilot uygulaması yapılmış ve grup egzersizleri kullanılarak denenmiştir.

**Türkiye (K-GEM).** IO2 için hazırlanan metodoloji büyük bir titizlikle incelenmiş ve çalışmalar bu doğrultuda yürütülmüştür. Gençlerin ihtiyaçları ve zihniyetleri doğrultusunda en uygun araç ve yöntemler belirlendi. Etkinlikler gençlerin potansiyelleri doğrultusunda şekillendirildi. Proje kapsamında uygunluk ve potansiyel değerlendirmesi yapılarak katılımcılar seçildi. Seçilen materyaller katılımcılara sunuldu ve yorumları sözlü olarak alındı ve olumlu değerlendirildi.

Gençlerle aktif vatandaşlık, sivil katılım, dezavantajların belirlenmesi ve üstesinden gelinmesi konularında istişarelerde bulunuldu. Çevrim içi toplulukların gençlerin hayatındaki rolü ve yurttaşlık bilinci geliştirmelerine yardımcı olmak için sağlayabilecekleri roller ve destekler anlatıldı. Katılımcılara projenin ana hedef grubu, amaç ve hedefleri, fikri çıktıları, materyalleri ve metodolojisi sunuldu.

**Fransa (Synergia Puglia).** Farklı kategorilerdeki insanlarla araçları keşfettiler: bazı STK'lara, sosyal etkisi güçlü kar amacı gütmeyen dernek profesyonellerine ve sosyal hizmet uzmanlarına; banliyö bölgesindeki gençlik politikalarından sorumlu Aulnay-sous-bois ve Asnières-sur-Seine (Paris banliyölerinde yer almaktadır) Belediye Başkan Yardımcısı ve gençlere. Programımızı ve toplantı yerlerimizi ilgili kişilerin uygunluğuna uyarlayarak randevu üzerine bazı yüz yüze oturumlar gerçekleştirmeye karar verdiler. Gençlik politikalarından sorumlu Belediye Başkan Yardımcısı ile 2 video konferans düzenlenmiştir. Toplantılar, çoğunlukla ortak çalışma alanları olmak üzere farklı yerlerde gerçekleştirildi. G-Lab proje kimliği, ana hedefleri ve ortakları kısaca tanıtıldı. Daha sonra sivil katılımın tanımı ve önemi hakkında konuşuldu ve internet iletişimi ve çevrim içi topluluklar konusu tanıtıldı.

**İtalya (Artemus and Prometheus).** Oluşturdukları sanal topluluğu uygulamak için bir faaliyet olarak pilot aşamayı gerçekleştirmeyi kabul ettiler. Bunu oluşturmak için önce 30 katılımcının yer aldığı bir WhatsApp grubu oluşturular ve daha sonra şu anda gençler

ve gençlik çalışanları için bir alan olan bir Facebook sayfasına geçtiler. Daha önce oluşturduklarına dayanarak, mart ve nisan aylarında, projenin sonuçlarını takiben, pilotun hedeflerini ve amacını tanımladılar. Pilot hedeflere dayanarak sunumlar, el ilanları, tabelalar, yaka kartları ve promosyon malzemeleri gibi gerekli materyalleri hazırladılar. Katılımcıları işe almak için e-posta, sosyal medya ve ayrıca fiziksel posta yoluyla davetiyeler gönderdiler. Ayrıca pilot uygulamayı çevrimdışı kanallar aracılığıyla da tanıtmışlardır. Modüllerin içeriğine uygun olarak toplam 5 pilot oturum gerçekleştirilmiştir. Bu oturumlar sırasında, IO2 metodolojisi kapsamlı bir şekilde test edilmiş ve IO3 modülleri gözden geçirilmiştir.

Tüm ortak ülkeler, metodolojiyi hem gençlerle çalışan profesyonellerle hem de gençlerin kendileriyle pilot olarak uygulamıştır. Araçların pilot uygulaması toplam 134 kişi ile gerçekleştirilmiştir. Aşağıdaki tablo ülke başına katılımcı sayısını göstermektedir (Tablo 1.).

### Ülke ve katılımcılar

Birleşik Krallık 39  
İrlanda 14  
Portekiz 35  
Türkiye 15  
Fransa 16  
İtalya 15

Total 134

### Ana Pilot Uygulama geri bildirim ve sonuçları

Pilot uygulama sırasında, özellikle gençlerin geri bildirimlerini toplayabildik, hedef grubumuzla doğrudan temasa geçebildik ve onların heterojen zihniyetlerini, internet kullanımlarını ve iletişim kurma biçimlerini daha iyi anlayabildik. Bazı sonuçlar aşağıdaki gibi özetlenebilir:

- ✓ Çevrim içi iletişim, insanların sivil hayata entegre olmalarında ve katılmalarında önemli bir rol oynayabilir;
- ✓ Çevrim içi topluluklar oluşturmak çok faydalı ve güçlü bir araçtır ve geçerli bir destektir ancak çoğu durumda yeterli değildir;
- ✓ Hedef grubumuzda önemli bir değişim yaratmak için gerçek hayatta bir güven ilişkisi geliştirmek ve bu süreçte gençleri desteklemek çok önemlidir.
- ✓ En etkili çevrim içi topluluklar, basit bir dil, çekici bir arayüz ve ilham verici #hashtag'ler kullanan ve gençleri kendilerini ve yeteneklerini müzik, sanatsal çalışmalar vb. ile ifade etmeye teşvik eden topluluklardır;

- ✓ Acil ihtiyaçlara cevap vermekle çok meşgul oldukları için genellikle bir araya gelme fırsatı bulamayan farklı kuruluşlardan ve derneklerden gelen sosyal hizmet uzmanlarını bir araya getirmek için daha fazla etkinlik düzenleyin ve daha fazla çerçeve geliştirin. Karşılıklı deneyimleri, yöntemlerinin etkinliği ve topluluklarını genişletmek ve daha da iyi sonuçlar almak için çevrim içi iletişimi nasıl geliştirebilecekleri hakkında fikir alışverişinde bulunmaları ve düşünceleri için onları bir araya getirmek çok önemli bir şeydi;
- ✓ Gençlik çalışanlarından gelen tepkiler son derece olumluydu çünkü sağlanan araçları ve net yönergeleri konuların yönetiminde son derece yararlı buldular. Ayrıca, genç katılımcılar ilgi alanlarının ve hobilerinin kendilerini ifade etme aracı olarak kullanılabileceğini keşfetmekten heyecan duydular;
- ✓ Çevrim içi modüller hakkında öğrencilerden gelen geri bildirimler iyiydi, modüllerin konuyla ilgili olduğunu, kolayca takip edilebildiğini ve yararlandıkları bir etkileşim derecesi sunduğunu hissettiler;
- ✓ Gençlik Profesyonellerinden gelen genel geri bildirim, bu projenin çok zamanında ve mesleğe gerekli bir katkı olduğu yönündeydi; çünkü artık Covid kısıtlamalarına uymak zorunda olmamalarına rağmen, birçok kuruluş çevrim içi bir varlığı önceki çalışma yöntemlerine göre faydalı bulmuştu;
- ✓ Metodolojinin ortak ülkelerin bağlamında nasıl kullanılabileceği konusunda ilginç tartışmalar yapıldı (örneğin, üniversitede - Birleşik Krallık veya lisede öğrenci derneği tarafından bir sonraki öğretim yılında daha fazla öğrenciyi faaliyetlerine dahil etmek için);
- ✓ Kamu kurumları, sivil toplum kuruluşları ve özel sektör temsilcileri gençlerin aktif vatandaşlık, sivil katılım, dijital beceriler ve sanatsal faaliyetlerini daha fazla desteklemelidir;
- ✓ Pilot uygulama sırasındaki tartışmalar, gençleri etkileyen aşağıdaki gibi konuları belirlememizi sağladı:
- ✓ Temsil eksikliği: Birçok genç siyasi sistemde iyi temsil edilmediklerini düşünmektedir ve bu durum özellikle göçmen kökenliler için daha da vahim olabilmektedir.
- ✓ Dil engeli: Göçmen kökenli bazı gençler için dil, sivil hayata katılımın önünde büyük bir engel teşkil edebilir. Siyasi söylemi anlamakta veya kendi fikirlerini ve endişelerini etkili bir şekilde iletmekte zorlanabilirler.
- ✓ Kültürel farklılıklar: Göçmen kökenli gençler de sivil katılım konusunda kültürel engellerle karşılaşabilir. Örneğin, siyasi katılımın teşvik edilmediği bir kültürden geliyor olabilirler veya siyasi konuların nasıl ele alınması gerektiği konusunda farklı beklentilere sahip olabilirler.
- ✓ Ayrımcılık ve önyargı: Göçmen kökenli bazı gençler ayrımcılık veya önyargıya maruz kalabilir, bu da sivil hayata katılma olasılıklarını azaltabilir.
- ✓ Teknolojiye erişim eksikliği: Dezavantajlı gençler, çevrim içi sivil katılımda bulunmak için bilgisayar ve akıllı telefon gibi gerekli teknolojiye erişemeyebilir.



- ✓ Sınırlı internet bağlantısı: Kırsal bölgelerde yaşayan dezavantajlı gençler sınırlı internet bağlantısına sahip olabilir ve bu da çevrim içi sivil katılımında bulunma becerilerini engelleyebilir.
- ✓ Dijital beceri açığı: bazı dezavantajlı gençler çevrim içi platformlarda gezinmek için gerekli dijital becerilere sahip olmayabilir, bu da çevrim içi sivil katılıma katılmalarını zorlaştırabilir.
- ✓ Amaç çevrim içi sivil topluluklar oluşturmak olsa da, ortaklar birçok gencin zaten bu tür konuları tartıştıkları bir tür topluluğa sahip olduğunu doğruladı. Bu nedenle, gelecek için faydalı bir öneri, deneyimlerini toplamak ve analiz etmek ve sürdürülebilir bir çevrim içi topluluk oluşturmak için neyin işe yarayıp neyin yaramadığına dair göstergeler geliştirmektir.
- ✓ Araçlarla ilgili olarak, öğrencilerin kullanmakta en çok zorlandıkları araç "sivil kişilik" olmuştur, çünkü bu araç bireysel olarak doldurulmak üzere tasarlanmıştır (ve pilot uygulama sırasında grup halinde denenmiştir). Gruplar ortak tutumlar, değerler, beceriler ve motivasyonlar bulmakta zorlanmıştır. "Yurttaşlık sorunları analizi" daha ilginç tartışmaları teşvik eden bir araç olmuştur;
- ✓ Metodoloji, öğrencilerin okul topluluklarını etkileyen sorunlara odaklanmalarına ve bunları çözmek için çözümler önermelerine ve sunmalarına olanak tanıdığı için okul bağlamında kullanılabilir.



## REFERANSLAR

Baker, K., & Cameron, B. (2015). *The Community Development Handbook: A Tool to Build Community Capacity*. Routledge.

Brown, L. D., & Potter, C. L. (2017). *Transforming Communities: How People Like You Are Healing Their Neighborhoods*. Berrett-Koehler Publishers.

Chaskin, R. J. (2013). *Building Community Capacity (Modern Applications of Social Work)*. Columbia University Press.

Gilchrist, A., & Taylor, M. (2018). *Building Successful Community Partnerships: A Guide for Community Development Organizations*. Oxford University Press.

Homan, M. S. (2016). *Promoting Community Change: Making it Happen in the Real World*. Cengage Learning.

Kretzman, J. P., & McKnight, J. L. (1993). *Building Communities from the Inside Out: A Path Toward Finding and Mobilizing a Community's Assets*. ACTA Publications.

Mattessich, P. W., & Monsey, B. R. (1997). *Collaboration: What Makes It Work (2nd ed.)*. Fieldstone Alliance.

McMillan, D. W., & Chavis, D. M. (1986). Sense of Community: A Definition and Theory. *Journal of Community Psychology*, 14(1), 6-23.

Minkler, M. (2012). *Community Organizing and Community Building for Health and Welfare (3rd ed.)*. Rutgers University Press.

Pindus, N., & Greenberg, D. H. (2017). *Community-Based Organizations and the Safety Net: Assessing the State of the Sector*. Urban Institute.

# G-LAB



Involve youth in  
communitarian  
laboratories

Proje Numarası: 2020-1-UK01-KA227-YOU-094689

*Bu proje Erasmus+ Programı kapsamında Avrupa Komisyonu'nun desteğiyle finanse edilmiştir. Bu yayın sadece yazarın görüşlerini yansıtmaktadır ve Komisyon burada yer alan bilgilerin herhangi bir şekilde kullanılmasından sorumlu tutulamaz.*