



Co-funded by
the European Union



ARAŞTIRMA DOKÜMANI

SKH'LERİN OYUNLAŞTIRILMASI, KAPSAYICILIK ARAŞTIRMASI İÇİN ÖĞRENME



2023-3-ES02-KA210-YOU-000181358

Avrupa Komisyonu'nun bu yayıncı hazırlanmasına verdiği destek, sadece yazarların görüşlerini yansıtan içeriğin onaylandığı anlamına gelmez ve Komisyon burada yer alan bilgilerin herhangi bir şekilde kullanılmasından sorumlu tutulamaz.



Co-funded by
the European Union

PARTNERLER



AHORA ONG
POR LA INCLUSIÓN, EDUCACIÓN Y SALUD



İÇİNDEKİLER TABLOSU

GİRİŐ

EMPOWER SKH ARAŐTIRMASI HAKKINDA

EN İYİ UYGULAMALAR

İSPANYA'DAKİ EN İYİ UYGULAMALAR

SIRBİSTAN'DAKİ EN İYİ UYGULAMALAR

TÜRKİYE'DEKİ EN İYİ UYGULAMALAR

YUNANİSTAN'DAKİ EN İYİ UYGULAMALAR

GİRİŞ

EMPOWER SKH'LARI HAKKINDA

Bu rapor EmpowerSDGs: Küresel Etki için Oyun projesi kapsamında geliştirilmiştir, bundan sonra EMPOWER SDGs olarak anılacaktır.

EMPOWER SDGs projesi, 17 Sürdürülebilir Kalkınma Hedefi (SDGs) ile uyumlu video oyunları ve oyunlaştırma tekniklerini kullanarak Avrupa'daki genç azınlıklar arasında sosyal içermeyi teşvik etmeyi amaçlamaktadır. Bu proje, aktif diyalogu teşvik etmeyi, gençlik çalışanlarının yetkinliklerini artırmayı ve özellikle savunmasız gençlere odaklanarak sosyal farkındalığa sahip AB vatandaşları yetiştirmeyi amaçlamaktadır.

EMPOWER SDGs projesi kapsamındaki araştırma adımı, Avrupa Birliği içindeki çeşitli kuruluşlar tarafından geliştirilen mevcut projelerin belirlenmesi açısından çok önemlidir. Bu araştırma, halihazırda ele alınan ve daha fazla dikkat gerektiren alanların anlaşılmasını kolaylaştırır. Daha sonra bu bilgi, SKH'lerle uyumlu yenilikçi projelerin geliştirilmesi için temel teşkil eder.

Araştırma adımı, EMPOWER SDGs projesinin aşağıdaki hedeflerine ulaşılmasına doğrudan katkıda bulunmaktadır:

SO1: Yerel, ulusal ve uluslararası düzeylerde 2030 Gündeminin SKH'lerine ulaşmak için proje ortağı üyeler ve Avrupalı gençler (özellikle savunmasız gençler) arasında aktif diyalog ve etkileşimi teşvik etmek.

SO2: Hassas geçmişlere sahip gençlerle çalışan gençlik çalışanlarının ve gençlerin yenilikçi eğitim kaynaklarını kullanarak 17 SKH hakkında bilgi, beceri ve yeterliliklerini geliştirmek.

YARARLANICILAR

Araştırma öncelikli olarak, diğer kuruluşların çalışma alanında halihazırda uyguladıkları diğer projeleri ve girişimleri araştıran ve öğrenen aktörler olacak olan proje ortaklarını hedeflemektedir. Araştırma sonuçları, Eğitim Müfredatının ve oyunlaştırma deneyiminin daha sonra geliştirilmesi için faydalı olacak değerli içgörüler ve en iyi uygulamalar sağlayacaktır. Bu nedenle, dolaylı olarak, faaliyet 3, 4 ve 5'te oluşturulan materyallerden doğrudan yararlanacak olan gençlik çalışanlarını ve 16 ila 30 yaş arasındaki savunmasız gençleri de hedeflemektedir.

Araştırma aynı zamanda paydaşları da hedefleyecektir; bu kategori politika yapıcıları, eğitim kurumlarını, STK'ları ve projeye ilgilenen diğer toplum kuruluşlarını içermektedir, çünkü bu kişiler ilham verici girişimlere erişebilecek ve böylece SKH'ler aracılığıyla gençlerin güçlendirilmesi ve sosyal içerme için daha kapsayıcı ve etkili stratejiler geliştirmeye katkıda bulunabileceklerdir. İnteraktif harita, bu yararlanıcıları yeni kaynaklarla buluşturan bir köprü görevi görecektir.

ARAŞTIRMA YAPISI

Araştırma, her biri projeye katılan ülkelerde tespit edilen en iyi uygulamaları sergilemeye adanmış dört ayrı bölüm halinde düzenlenmiştir: İspanya, Türkiye, Sırbistan ve Yunanistan.

EN İYİ UYGULAMALAR

İSPANYA'DAKİ EN İYİ UYGULAMALAR



Proje Başlığı	Empowering Environmental Social Entrepreneurship through Digitalization (e-Makers)
Eylem Türü	KA220
Uygulama Yeri	İspanya, Hırvatistan, İtalya & Türkiye
Proje Süresi	01.11.2021'den 31.12.2023'e kadar (24 ay)
İrtibat kişisi	emakersproject@gmail.com
İnternet sitesi	https://e-makers.org/en/default.aspx

Bağlam:	Proje, dijital teknolojiler aracılığıyla çevresel sosyal girişimcilik faaliyetlerinin iyileştirilmesine yönelik acil ihtiyacı ele almayı amaçlamaktadır. Proje, dijitalleşmeden yararlanarak, çevresel zorlukları ele almak için çalışan sosyal girişimlerin sürdürülebilirliğini ve etkisini artırmayı amaçlamaktadır.
Proje Özeti:	Avrupa Birliği tarafından finanse edilen bu proje, gençlik çalışanlarının dijitalleşme yoluyla çevresel sosyal girişimcilik alanındaki yetkinliklerini artırmaya odaklanmaktadır. Proje, gençlik çalışanlarını dijital teknolojileri kullanarak çevresel zorlukları ele almak için gerekli becerilerle donatmak üzere yenilikçi eğitim materyalleri ve metodolojileri sağlamayı amaçlamaktadır.
Hedefler:	Gençlik çalışanlarının dijital tabanlı sosyal/çevresel girişimcilik eğitim faaliyetleri konusundaki yetkinliklerinin artırılmasıSosyal girişimcilik ruhunun teşvik edilmesi ve gençler arasında çevre sorunları konusunda farkındalığın artırılmasıUluslararası ve sektörler arası çalışmak için yenilikçi sosyal girişimcilik eğitimi konusunda kuruluşların kapasitelerinin geliştirilmesi
Konular	Girişimci öğrenme, dijital beceriler ve yetkinlikler Sosyal inovasyonÇevresel sürdürülebilirlik
Hedef Grup	Gençlik çalışanlarıSosyal girişimcilik ve çevre konularıyla ilgilenen gençler, Sosyal girişimler Çevresel sürdürülebilirlik alanındaki diğer ilgili paydaşlar
Temel aktiviteler:	Dijital sosyal girişimciliğin yaygın eğitim araç setiSosyal girişimlerin dijitalleşmesi için el kitabıSosyal girişimcilik becerilerini geliştirmek için sanal tahta oyunu
Uygulanan Teknikler	Oyunlaştırma metodolojisi, Yaygın olmayan öğrenme metodolojileri, Sanal sınıflar, Oyun testi oturumları

EN İYİ UYGULAMALAR

İSPANYA'DAKİ EN İYİ UYGULAMALAR



Proje Başlığı	Harry Potter and the Case of The Sick Earth
Eylem Türü	KA220
Uygulama Yeri	İspanya, Yunanistan, İtalya ve Romanya
Proje süresi	01.10.2020'den 30.09.2022'ye kadar
İrtibat Kişisi	secretaria.cp.lagaviota.torrejondeardoz@educa.madrid.org
İnternet sitesi	https://erasmusharrypotter.wixsite.com/sickearth

Bağlam	Proje, dört Avrupa ülkesinden öğrencilerin katılımıyla oyunlaştırılmış öğrenme yoluyla çevresel zorlukları ele almayı amaçlamaktadır. Harry Potter temasından yararlanarak, çeşitli etkinlikler, hareketlilikler ve işbirlikçi çabalar yoluyla çevre bilincini ve eylemini teşvik ediyor.
Proje Özeti	Proje, dört Avrupa ülkesinden öğrencilerin katılımıyla oyunlaştırılmış öğrenme yoluyla çevresel zorlukları ele almayı amaçlamaktadır. Harry Potter temasından yararlanarak, çeşitli etkinlikler, hareketlilikler ve işbirlikçi çabalar yoluyla çevre bilincini ve eylemini teşvik ediyor.
Hedefler	Çevre sorunlarını ve nedenlerini anlamak. Çevre bilincini ve iyi uygulamaları teşvik etmek. Uluslararası işbirliğini ve kültürel alışverişi teşvik etmek. Avrupa kültürel mirasına saygı duymak ve korumak.
Konular	<ul style="list-style-type: none">• Çevre ve İklim Değişikliği• Oyunlaştırma deneyimi
Hedef Grup	10-12 yaş arası öğrenciler Öğretmenler Aileler Eğitim toplulukları.
Temel aktiviteler	<ol style="list-style-type: none">1. Çevre eğitimi ile ilgili 31 etkinlik düzenlenmesi.2. Çevre konularında dört eğitim oturumu düzenlenmesi.3. Her katılımcı ülkeye hareketlilikler uygulamak.4. eTwinning projesine katılmak ve dijital araçları kullanmak.5. Web siteleri, posterler ve e-oyunlar gibi çeşitli materyaller oluşturmak.
Uygulanan Teknikler	<ul style="list-style-type: none">• Oyunlaştırma, açık havada öğrenme, işbirlikçi gruplar ve BİT araçlarının kullanımı.

BEST PRACTICES

BEST PRACTICES IN SPAIN



Proje Başlığı	Play, Learn, Act, Ensure Sustainable Development Goals (PLAE)
Aksiyon Türü	KA220
Uygulanan Yer	İspanya, Letonya, İtalya ve Yunanistan
Proje zamanı	01-12-2021'den 30-11-2023'e kadar (24 ay)
İrtibat kişisi	https://plae-project.eu/contact/
İnternet sitesi	https://plae-project.eu/

Bağlam	PLAE, yenilikçi eğitim araçları ve metodolojileri aracılığıyla SKH'leri ilköğretime entegre eden bir Bilgi Birliği projesidir. PLAE, oyun tabanlı öğrenme yaklaşımlarından yararlanarak, öğretmenleri ve eğitimcileri, öğrencileri küresel zorlukları anlamaya ve ele almaya etkili bir şekilde dahil etmek için gerekli kaynaklarla donatmayı amaçlamaktadır.
Proje Özeti	PLAE, ilköğretim öğretmenlerinin SKA'ları müfredatlarına entegre etmeleri için kapsayıcı ve yenilikçi eğitim araçları oluşturmayı amaçlamaktadır. Masa oyunları ve eğitim kitlerinin geliştirilmesi yoluyla proje, öğrenciler arasında sürdürülebilirliğin önemi konusunda farkındalık yaratmayı ve çevre dostu tutum ve davranışları teşvik etmeyi amaçlamaktadır.
Hedefler	<ul style="list-style-type: none"> Öğretmenlere ve eğitimcilere SKA'ları ilköğretime entegre etmek için nitelikli ve kapsayıcı eğitim araçları sağlamak Öğretmenlerin SKA'larla ilgili yaratıcı içerik sunma becerilerini ve yeterliliklerini geliştirmek İlkokul öğrencileri arasında SKA'lar hakkında farkındalığı artırmak ve bu hedeflerle uyumlu olumlu tutum ve davranışları teşvik etmek Öğretmenler ve öğrenciler arasında çevre dostu tutum, davranış ve yaşam tarzlarını teşvik etmek.
Konular	<ul style="list-style-type: none"> İlkokul öğrencileri, Öğretmenler, Eğitimciler
Hedef Grup	1.Gençlik çalışanlarıSosyal girişimcilik ve çevre konularıyla ilgilenen gençler, Sosyal girişimler, Çevresel sürdürülebilirlik alanındaki diğer ilgili paydaşlar
Temel aktiviteler	1.Farklı SKH'lere odaklanan masa oyunları ve eğitim kitlerinin geliştirilmesi Öğretmenler ve eğitimciler için SKH'leri müfredatlarına entegre etme konusunda eğitim oturumları ve atölye çalışmaları ilköğretilerde eğitim araçlarının test edilmesi ve doğrulanması Öğretmenlerden, eğitimcilerden ve öğrencilerden geri bildirim toplanması.
Uygulanan Teknikler	<ul style="list-style-type: none"> Oyun tabanlı öğrenme, Eğitim oturumları ve atölye çalışmaları, Prototip testi, Geri bildirim toplama

EN İYİ UYGULAMALAR

İSPANYA'DAKİ EN İYİ UYGULAMALAR



Proje Başlığı	Sustainable Development Goals for the inclusion of young people with disabilities
Aksiyon Türü	KA210
Uygulanan Yer	İspanya & İtalya
Proje süresi	01-03-2022'den 01-05-2023'e kadar
İrtibat kişisi	Lourdes Carrillo <lcarrillo@ecom.cat>
İnternet sitesi	https://www.projectfortheinclusion.eu/

Bağlam:	<p>Birleşmiş Milletler 2012 Sürdürülebilir Kalkınma Konferansı (Rio+20) sonrasında oluşturulan 2030 Sürdürülebilir Kalkınma Hedefleri, yoksulluk, eşitsizlik, iklim değişikliği ve çevresel bozulma gibi küresel zorlukları ele almak için kapsamlı bir çerçeve görevi görmektedir. Bu hedefler kapsamında engellilik, eğitim, istihdam, eşitsizlik, erişilebilirlik ve veri toplama gibi çeşitli açılardan kabul edilmektedir. Bununla birlikte, gençlerin, özellikle de engellilerin iklim değişikliği konusunda eğitilmesi (Hedef 13) ve SKH'lere ulaşmada kesişen bir konu olarak kapsayıcılığın öneminin vurgulanması zorunluluğu da dahil olmak üzere zorluklar devam etmektedir. SDGsIY projesi, gençlik çalışanlarını kapsayıcı eğitim için dijital araçlarla donatarak, sosyal medya kampanyaları yoluyla gençler arasında farkındalık yaratarak ve Hedef 13'ün önemini ve daha geniş SKH uygulamasını teşvik etmek için topluluk katılımını teşvik ederek bu zorlukları ele almayı amaçlamaktadır. Nihayetinde proje, aktif ve çevreye duyarlı bir vatandaş nesli yetiştirmeyi, kapsayıcılığı teşvik etmeyi ve gençleri yerel, Avrupa ve uluslararası düzeylerde toplumlarına katkıda bulunmaları için güçlendirmeyi amaçlamaktadır.</p>
Proje Özeti	<p>SDGsIY projesi, Avrupa Birliği (AB) içinde aktif diyalogu teşvik ederek engelliler de dahil olmak üzere gençler arasında çevresel sürdürülebilirlik bilincini geliştirmeye çalışmaktadır. Geleceğin bilgili ve ilgili vatandaşlarını yetiştirmeyi amaçlayan proje, engelli bireylerin etkin katılımını sağlayarak toplumlarında aktif rol oynamalarına ve yerel, Avrupa ve uluslararası düzeylerde çevresel zorlukları ele almalarına olanak tanımaktadır. Proje, gençlik çalışanlarını dijital becerilerle donatarak, sosyal medya kampanyalarından yararlanarak ve yerel topluluklarda farkındalık yaratarak Sürdürülebilir Kalkınma Hedefleri'nin (SKH'ler) 13. Hedefinin amaçlarını ilerletmeyi ve herkes için daha sürdürülebilir bir geleceğe katkıda bulunmayı amaçlamaktadır.</p>
Hedefler	<p>SDGsIY, engelli ve engelsiz gençler arasında çevre bilincini geliştirmeyi, AB gençleri arasında aktif diyalogu kolaylaştırmayı ve gelecekteki katılımlarını teşvik etmeyi amaçlamaktadır.</p>

Hedefler	<p>Spesifik Hedefler:</p> <p>SO1: SDGs'Y, gençlik çalışanlarını, yaygın ve enformel kanallar aracılığıyla SKH'lerin 13. Hedefine odaklanan kapsayıcı eğitim girişimlerini teşvik etmek için dijital araçları etkili bir şekilde kullanmak üzere gerekli bilgi, yetkinlik ve becerilerle donatacaktır.</p> <p>SO2: Proje, bir katılım ve eğitim aracı olarak sosyal medya kampanyalarından yararlanarak hem gençler hem de engelli bireyler arasında Hedef 13'ün önemine ilişkin farkındalığı artırmayı amaçlamaktadır.</p> <p>SO3: SDGs'Y, gençlik çalışanlarını ve kuruluşlarını projenin çıktılarını ve mesajlarını benimsemeye ve yaymaya dahil ederek yerel topluluklarda Hedef 13'ün önemi hakkında farkındalık yaratmayı amaçlamaktadır.</p>
Konular	<ul style="list-style-type: none">• Çevre ve İklim Değişikliği• Eğitim, öğretim, gençlik ve sporun tüm alanlarında kapsayıcılık ve çeşitlilik• Aktif vatandaşlığın, gençlerin inisiyatif alma duygusunun ve sosyal girişimcilik de dahil olmak üzere gençlik girişimciliğinin teşvik edilmesi
Hedef Grup	<ol style="list-style-type: none">1. Gençlik Çalışanları2. Engelli olan ve olmayan gençler ve daha az fırsat3. Gençlik kuruluşları
Temel Aktiviteler	<ol style="list-style-type: none">1. Bir Vademecum'un geliştirilmesi: Gençlik çalışanlarını hedefleyen kapsayıcı sosyal kampanyalar için okunması kolay bir rehber oluşturulması.2. Gençlik çalışanları için eğitim: gençlik çalışanlarını güçlendirmeye odaklanan ulusötesi eğitim programı3. Kapsayıcı sosyal medya kampanyası geliştirme: Daha sonra, eğitilmiş gençlik çalışanları tarafından yönlendirilen engelli ve engelsiz gençler, Hedef 13 ile ilgili kapsayıcı sosyal medya kampanyaları tasarladılar.4. Yerel etkinliklerin düzenlenmesi: İtalya ve İspanya'da iki çoğaltıcı etkinlik düzenlendi.
Uygulanan Teknikler	<ul style="list-style-type: none">• Oyun tabanlı öğrenmeEğitim oturumları ve atölye çalışmalarıPrototip testiGeri bildirim toplama

EN İYİ UYGULAMALAR

İSPANYA'DAKİ EN İYİ UYGULAMALAR



Proje Başlığı	Young people and SDGs (YoPeSDGs)
Aksiyon Türü	KA220
Uygulanan yer	İspanya, Portekiz, Hırvatistan, İtalya & Bulgaristan
Proje süresi	14.02.2022'den 14.08.2023'e kadar (18 ay)
İrtibat kişisi	fdadmo@impulsaigualdad.org
İnternet sitesi	https://ccitalia.pt/en/youthsdg/#resources

Bağlam	<p>Engellilik, Sürdürülebilir Kalkınma Hedeflerinin (SKH'ler) çeşitli bölümlerinde, özellikle eğitim, ekonomik büyüme ve istihdam, eşitsizlik, insan yerleşimlerinin erişilebilirliği ve veri toplama ve izleme ile ilgili alanlarda ele alınmaktadır. Örneğin, Hedef 4 kapsayıcı ve eşitlikçi kaliteli eğitimin önemini vurgulamakta, toplumsal cinsiyet eşitsizliklerini ortadan kaldırmayı ve engelliler de dâhil olmak üzere hassas grupların eğitim ve mesleki eğitime eşit erişimini sağlamayı amaçlamaktadır. Benzer şekilde, Hedef 8, engellilik durumuna bakılmaksızın tüm bireyler için tam ve üretken istihdam ve insana yakışır iş fırsatları sağlamayı amaçlayarak sürdürülebilir, kapsayıcı ve sürdürülebilir ekonomik büyümeyi teşvik etmeyi amaçlamaktadır. Ayrıca, Hedef 11, engelliler için erişilebilirliği sağlama taahhüdü ile kapsayıcı, güvenli ve sürdürülebilir şehirler ve insan yerleşimleri yaratmaya odaklanmaktadır.</p>
Proje Özeti	<p>“Engellilerin dahil edilmesinin teşvik edilmesi için Gençlik ve Sürdürülebilir Kalkınma Hedefleri” başlıklı bu Erasmus+ teklifi, Sürdürülebilir Kalkınma Hedefleri konusunda engelliler de dahil olmak üzere genç bireyler arasında farkındalık yaratmayı amaçlayan kuruluşlardan oluşan stratejik bir ortaklığı temsil etmektedir. Avrupa Birliği genelinde gençlerin katılımını sağlamayı, onları proaktif vatandaşlar olmaları ve karar alma süreçlerine katılmaları için güçlendirmeyi amaçlamaktadır.</p>
Hedefler	<p>Proje, aralarında engellilerin de bulunduğu gençlere, 17 Sürdürülebilir Kalkınma Hedefini (SKH) teşvik ederek ve Avrupa girişimlerine liderlik etmek için gereken becerileri edinerek toplumsal değişime katılmaları ve katkıda bulunmaları için araçlar sağlamıştır. Ayrıca, bu gençlere liderlik rollerinde yardımcı olmak için gençlik çalışanlarının eğitimini destekledi ve katkıda bulundu, yaygın eğitim materyallerinin sağlanması yoluyla katılımlarını ve öğrenmelerini teşvik etti. Spesifik Hedefler: SO1: Engelli bireylerin etkin bir şekilde dahil edilmesine ilişkin 17 SKH'ye yönelik diyalogu kolaylaştırarak gençlerin aktif vatandaşlığını, katılımını ve angajmanını teşvik etmiştir.SO2: Gençlerin yerel, Avrupa ve uluslararası düzeylerde toplum ve çevre girişimlerine aktif olarak katılmalarını sağlamak.</p>

Konular	<ul style="list-style-type: none">Çevre ve İklim DeğişikliğiDemokrasi ve Kapsayıcı Demokratik Katılım
Hedef Grup	1.Gençlik Çalışanları, Engelli ve engelsiz gençler ve daha az fırsat, Yerel Kuruluşlar
Temel aktiviteler	<ol style="list-style-type: none">Araştırma İlk aşamada, Sürdürülebilir Kalkınma Hedeflerini (SKH'ler) desteklemeye odaklanarak, gençlerin katılımını ve katılımını teşvik eden yaygın eğitim faaliyetlerine ilişkin bilgi, yöntem ve en iyi uygulamaları toplamak için araştırma yapılmıştır.Kılavuz: Araştırma aşamasının ardından, engelliler de dahil olmak üzere gençlerin SKH'lerin iletilmesine katılımını teşvik etmeyi amaçlayan faaliyetlerin uygulanmasına temel teşkil edecek bir rehber geliştirilmiştir. Diğer paydaşlar da kendi girişimleri için bu rehberden yararlanmışlardır.Eğitim Kursu: Daha sonra 70 gençlik çalışanına, gençlerin katılımını desteklemek için gerekli becerilerle donatılmalarını sağlayan bir eğitim kursu verilmiştir. Bu çalışanlar, öğrenilen metodolojileri çeşitli ortamlarda uygulamak için mesleki ve kişisel yeteneklerini geliştirdiler.Farkındalık Kampanyası Tüm ortaklar, ilgili paydaşları içeren bir farkındalık kampanyası aracılığıyla proje sonuçlarını yaygınlaştırdı ve tanıttı
Uygulanan Teknikler	<ul style="list-style-type: none">Okullar ve öğretmenler arasında işbirliği ile yenilikçi öğretme ve öğrenme metodolojileriVideoların nasıl üretileceği ve düzenleneceği, materyallerin nasıl yaygınlaştırılacağı ve profesyonel olmayan araçlarla materyallerin erişilebilirliğinin nasıl sağlanacağı hakkında yenilikçi atölye çalışmaları.

EN İYİ UYGULAMALAR

SIRBİSTAN'DAKİ EN İYİ UYGULAMALAR

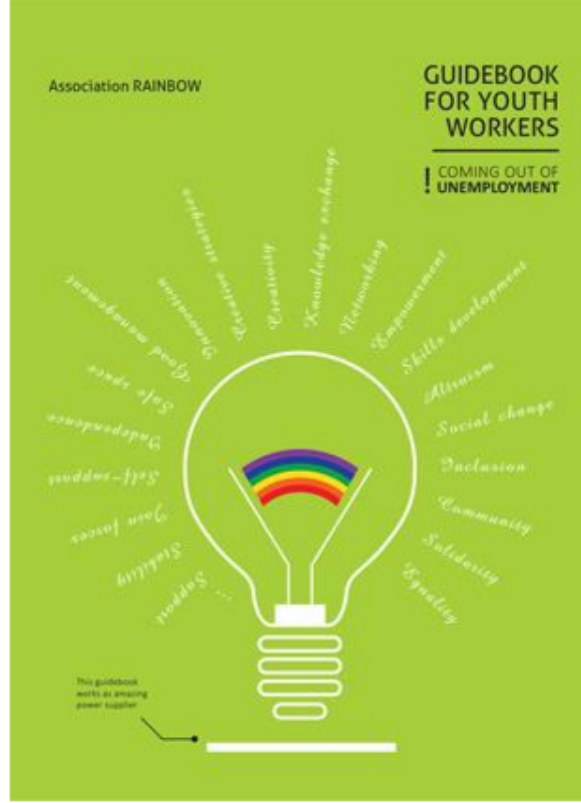


Proje Başlığı	YouPart
Eylem Türü	KA220
Uygulama Yeri	Avusturya, Çek Cumhuriyeti, Yunanistan, İtalya, Sırbistan, Slovenya
Proje Süresi	2022'den 2024'e kadar.
İrtibat Kişisi	https://parlament.org.rs/
İnternet Sitesi	https://www.weworld.it/en/what-we-do/european-projects/youpart-engage-connect-empower-political-participation-of-disadvantaged-youth

Bağlam	YouPart Projesi, siyasi hayata daha az erişimi olan ve sesleri toplumda veya siyasette duyulmayan gençlere odaklanmayı amaçlamaktadır. Gençlere siyasi taleplerini ve umutlarını belirleme ve formüle etme (Engage), uluslararası bir bağlamda tartışma ve birbirleriyle bağlantı kurma (Connect) fırsatı sunan #YouPart'ın sloganı "Engage - Connect- Empower "dır.
Projenin Özeti	YouPart projesi İtalya, Slovenya, Çek Cumhuriyeti, Sırbistan, Yunanistan ve Avusturya'dan gelen gençler arasında siyasi katılımı teşvik etmeyi amaçlamaktadır. Amaç, özellikle sivil ve siyasi hayata daha az erişimi olan gençleri aktif vatandaşlar olmaya teşvik etmek, sosyal dışlanmayı önlemek ve yerel, ulusal ve Avrupa düzeyinde alınan siyasi kararlar üzerindeki etkilerini arttırmaktır.
Objektifler	Proje tarafından teşvik edilen girişimlerin bir sonucu olarak, gençlik merkezlerinden gelen gençleri ve eğitimcileri dahil etmeyi amaçlayan pratik uygulamalar, yerel çalıştaylar ve Avrupa konferansları şeklinde gerçekleştirilmektedir. Bu deneyim, gençlere yerel, ulusal ve uluslararası düzeyde siyasi olarak hareket etmelerini sağlayacak metodolojik araçlar ve faydalı içerik sağlayarak aktif vatandaşlığın teşvik edilmesine yardımcı olmak üzere gençlik çalışanları için tasarlanan Dijital Araç Kitinde belgelenmekte ve geliştirilmektedir.
Konu Başlıkları	Aktif vatandaşlık, Sosyal dışlanmanın önlenmesi Gençlerin yerel, ulusal ve Avrupa düzeyinde alınan siyasi kararlar üzerindeki etkilerinin artırılması
Hedef Grup	15-30 yaş arası gençler
Temel Faaliyetler	Yerel ve Ulusal Çalıştaylar Uluslararası konferanslar Yuvarlak Masalar Eğitimler Dijital Araç Kitlerinin Oluşturulması
Uygulanan Teknikler	<ul style="list-style-type: none">Çalıştaylar, eğitimler, konferanslar vb.

EN İYİ UYGULAMALAR

SIRBİSTAN'DAKİ EN İYİ UYGULAMALAR

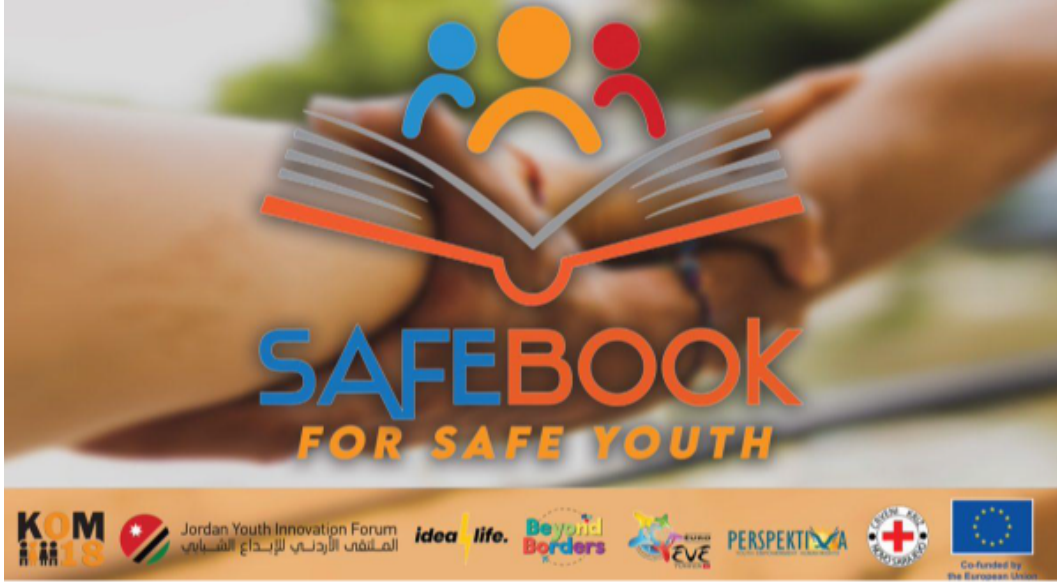


Proje Başlığı	Coming out of unemployment
Aksiyon Türü	KA220
Uygulanan Yer	Hırvatistan, İspanya, Sırbistan, Kuzey Makedonya
Proje Süresi	2018 - 2019.
İrtibat Kişisi	Asocijacija DUGA/Association RAINBOW

Bağlam	“İşsizlikten Çıkış” Projesi, bilgi ve beceri edinmek amacıyla gençlik çalışanlarının kapasitesinin artırılması ve ayrıca sosyal girişimciliğin geliştirilmesi yoluyla LGBT nüfusunun ekonomik olarak güçlendirilmesi için çalışma konusunda mesleki yeterliliklerinin artırılması ile ilgilidir.
Proje özeti	Proje katılımcıları, Sırbistan, Makedonya, Karadağ, Hırvatistan, Bosna Hersek ve İspanya'dan, deneyimlerini paylaşmak ve LGBT bireylerin ekonomik konumlarını iyileştirmek ve bu şekilde insan hakları mücadelesini ve LGBT STK'ların uzun vadede sürdürülebilirliğini güvence altına almak isteyen altı kuruluşu kapsamaktadır. Bu kuruluşların üyeleri, aktif çalışma yoluyla, sosyal girişimciliğin geliştirilmesi, kapasitenin artırılması ve genç LGBT bireylerin girişimci olmaları için güçlendirilmesi alanında pratik çalışma ve daha fazla bilgi aktarımı için bilgi ve beceri kazanacaklardır.
Hedefler	Projenin Sonuçları - Geleceğin eğitimcileri için kılavuzlar sağlayacak ve eğitimlerini gerçekleştirmelerine yardımcı olacak “Sosyal Girişimciliğin Geliştirilmesi El Kitabı”, böylece bu projenin orta ve uzun vadeli hedeflerine ulaşılması.
Konular	LGBT nüfusunun ekonomik olarak güçlendirilmesi.
Hedef grup	LGBT Nüfusu
Temel Aktiviteler	Hazırlık toplantısı, Çalışma ziyareti, Eğitim kursu, çalışma konferansı
Uygulanan Teknikler	<ul style="list-style-type: none"> Yerel gençlik faaliyetleri, fuarlar, konferanslar, ziyaretler, kampanyalar, eğitim ve atölye çalışmaları.

EN İYİ UYGULAMALAR

SİRBİSTAN'DAKİ EN İYİ UYGULAMALAR



Proje Başlığı	Safebook for Safe Youth: A New Project to Promote Safety Culture Among Young People
Aksiyon Türü	KA220
Uygulanma Yeri	İtalya, İspanya, Ürdün, Sırbistan ve Lübnan
Proje Süresi	2022 - 2024.
İrtibat Kişisi	kom018@hotmail.com
İnternet sitesi	https://jyif.org/safebook-for-safe-youth-a-new-project-to-promote-safety-culture-among-young-people

Bağlam	COVID-19 pandemisinin gençler üzerinde hem fiziksel hem de zihinsel olarak önemli bir etkisi olmuştur. Birçok genç stres, kaygı ve izolasyon düzeylerinde artış yaşamıştır. Ayrıca siber zorbalık, akran şiddeti ve diğer istismar türlerine karşı daha savunmasız hale gelmişlerdir.
Proje Özeti	Bu zorluklara yanıt olarak "Güvenli Gençlik için Safebook" adlı yeni bir proje başlatılmıştır. Proje, yeni bir el kitabı olan "Safebook "un geliştirilmesi yoluyla gençler arasında bir güvenlik kültürünü teşvik etmeyi amaçlamaktadır. El kitabı, gençlik çalışanlarına ve eğitimcilere gençlerin güvende kalmalarına yardımcı olmak için ihtiyaç duydukları bilgi ve becerileri sağlayacaktır.
Hedefler	Gençlik çalışanlarını ve gençleri bir güvenlik kültürünü teşvik etmede daha aktif bir rol almaya motive etmek; Gençlik çalışanlarını ve eğitimcileri araştırma becerileri ve yeterlilikleriyle donatmak; Gençlik çalışanlarını ve eğitimcileri 5 bölüme odaklanarak gençlik güvenliği alanında yeni eğitim araçlarıyla donatmak: akran şiddeti, siber zorbalık, psikoaktif madde kullanımı, ayrımcılık ve ruh sağlığı olmak üzere 5 bölüme odaklanarak gençlik güvenliği alanında yeni eğitim araçlarıyla donatmak; Gençlere yönelik yeni bir güvenlik el kitabı olan "Safebook" aracılığıyla COVID-19 döneminde 7 ülkeden gençlik çalışanlarına kavramsal fotoğraf ve videoları gençlik güvenliği çalışmalarında yöntem olarak kullanma becerisi ve bilgisi sağlamak; Gençlik güvenliği kültürünü teşvik etmek için farklı beceri ve araçlara sahip 7 ülkeden gençlerden oluşan bir ağ kurmak.
Konular	COVID-19 pandemisinden özellikle etkilenen gençlerin güvenliği.
Hedef Grup	15-30 yaş arası gençler ve gençlik çalışanları.
Temel Aktiviteler	Proje kapsamında atölye çalışmaları, eğitimler ve tartışmalar gibi çeşitli faaliyetler gerçekleştirilmiştir. Katılımcılar siber zorbalık, akran şiddeti ve ruh sağlığı gibi güvenlik kültürünün farklı yönleri hakkında bilgi edindi. Ayrıca gençler arasında güvenli bir kültürü teşvik etmelerine yardımcı olacak araçlar ve kaynaklar geliştirdiler.
Uygulanan Teknikler	<ul style="list-style-type: none"> Atölye çalışmaları, eğitimler ve tartışmalar

EN İYİ UYGULAMALAR

SIRBİSTAN'DAKİ EN İYİ UYGULAMALAR

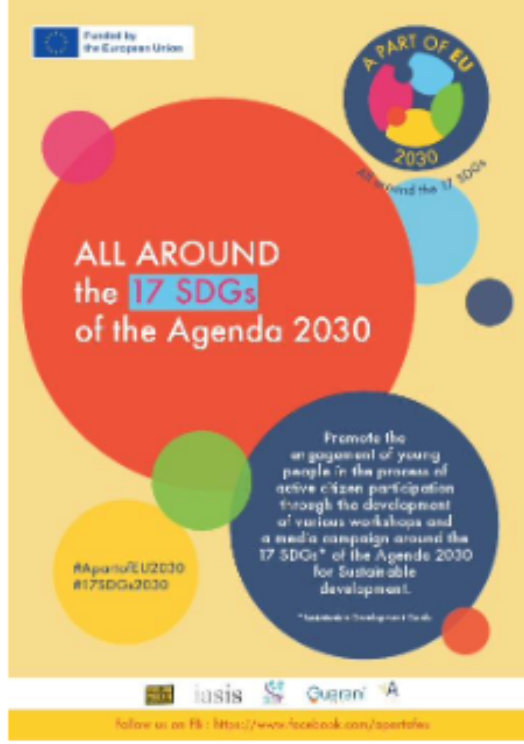


Proje Başlığı	"ACT AS PROFESSIONALS – Improvement of the youth work practice with young people with fewer opportunities"
Aksiyon Türü	KA220
Uygulanma Yeri	Sırbistan ve Danimarka
Proje süresi	Ekim 2020 - Eylül 2021
irtibat kişisi	CEPORA
İnternet sitesi	http://cepora.org/en/act-as-professionals/

Bağlam	İnovasyon Gençlik projesi alanında stratejik ortaklık, gençlik çalışanları için yeni, dinamik bir eğitim modülü oluşturmaya odaklanmış, daha az fırsata sahip gençlerle gençlik çalışması uygulamasında mesleki ilkelerin kullanımının kalitesini artırma.
Proje özeti	Proje, Sırbistan ve Danimarka'dan insani bilimler alanında çalışan profesyonellerden oluşan bir ekip tarafından, Ulusal Gençlik Çalışmaları Uygulayıcıları Derneği'nin işbirliği ile hazırlanmıştır. Projenin temel faaliyeti, ana öğrenme metodolojisi olarak uygulamalı drama eğitim oturumlarına dayanan bir eğitim modülünün oluşturulmasıdır.
Hedefler	Projenin hedefleri arasında gençlik çalışanlarının yaygın eğitiminin yenilenmesi, gençlik çalışanlarının daha az fırsata sahip gençlerle uygulamalarında mesleki ilkeleri uygulama yeterliliklerinin geliştirilmesi ve daha az fırsata sahip gençlerle gençlik çalışması uygulamalarının kalitesinin artırılması yer almaktadır.
Konular	Gençlik çalışanlarının daha az fırsata sahip gençlerle çalışmalarında ek yeterlilikler kazanmalarına yardımcı olmak.
Hedef grup	Gençlik Çalışanları
Temel Aktiviteler	Ulusötesi Proje Toplantısı, Kısa süreli ortak personel eğitim etkinlikleri, Eğitim modülünün oluşturulması, Çoğaltıcı etkinlikler
Uygulanan Teknikler	<ul style="list-style-type: none">Eğitimler ve istişare toplantıları

EN İYİ UYGULAMALAR

SİRBİSTAN'DAKİ EN İYİ UYGULAMALAR



Proje Başlığı	A Part of EU 2030 (APOFEU)
Aksiyon Türü	KA220
Uygulama Yeri	Malta, Sırbistan, Yunanistan ve İspanya
Proje süresi	18 ay
İrtibat Kişisi	Regine Nguini
İnternet sitesi	https://www.apartofeu2030.eu/

Bağlam	A Part of EU, 5 katılım yolu aracılığıyla 17 SKH'nin gerçekleştirilmesine yönelik aktif vatandaş katılımı sürecine gençlerin katılımını teşvik etmektedir: sosyal ve siyasi katılım; spor ve kültür; gönüllülük; aile ve eğitim ve istihdam.
Proje özeti	“A Part of EU 2030” projesi, Gündem 2030 aracılığıyla gençlerin aktif vatandaş katılımı sürecine dahil edilmesini teşvik etmeyi amaçlamaktadır. Bugünlerde AB'nin karşı karşıya olduğu en büyük zorluklardan biri, özellikle genç göçmenler, azınlıklar ve üçüncü ülke vatandaşları olmak üzere, gençlerin sivil ve demokratik hayata katılımını artırma ihtiyacıdır; çünkü bu gruplar farklı sosyo-ekonomik, dilsel, kültürel veya coğrafi engeller nedeniyle kendi toplumlarına aktif olarak katılamamaktadır. Bu sınırlamalar katılımın farklı boyutlarını etkilemektedir: sosyal ve siyasi katılım; spor ve kültür; gönüllülük; aile, eğitim ve istihdam. SKH'lerin 17'sinin bilinmesi ve gerçekleştirilmesi sayesinde daha katılımcı, güçlendirilmiş ve bilinçli toplumlara ulaşılabilecektir.
Hedefler:	Genç göçmenlerin, azınlıkların ve üçüncü ülke vatandaşlarının 2030 Gündeminin SKH'lerine katılımını teşvik eden faaliyetler geliştirmek. Göçmen gençler, azınlıklar ve üçüncü ülke vatandaşları ile ilgilenen gençlik çalışanlarının bilgi, yeterlilik ve becerilerini geliştirmek, bu hedef grubun yerel, ulusal ve uluslararası düzeyde aktif katılımını teşvik etmek. Beş katılım alanı aracılığıyla genç göçmenlerin, azınlıkların ve üçüncü ülke vatandaşlarının katılımını teşvik eden faaliyetler geliştirmek: Sosyal ve Siyasi Katılım, Spor ve Kültür, Gönüllülük, Aile ve Eğitim ve İstihdam. Genel nüfusa odaklanan yerel, ulusal ve uluslararası düzeyde SKH'lerin uygunluğu konusunda farkındalık yaratmak ve bilgi sağlamak.

Konular	Genel bir hedef olarak proje, Gündem 2030'un 17 SKH'si aracılığıyla genç göçmenlerin, azınlıkların ve üçüncü ülke vatandaşlarının katılımını teşvik etmeyi amaçlamaktadır.
Hedef Grup	15-30 yaş arası gençler
Temel aktiviteler	AB 2030 EL KİTABININ BİR PARÇASI AB 2030 FARKINDALIK KAMPANYASININ BİR PARÇASI
Uygulanan teknikler	<ul style="list-style-type: none">Yerel gençlik faaliyetleri, fuarlar, konferanslar, ziyaretler, kampanyalar, eğitim ve atölye çalışmaları.

EN İYİ UYGULAMALAR

SIRBİSTAN'DAKİ EN İYİ UYGULAMALAR



BY LEAP
BALKANS YOUTH: LINKING EDUCATION,
ABILITIES AND PARTNERSHIP POTENTIAL
IN REGIONAL EMPLOYMENT PRACTICE

Funded by
the European Union



Proje Başlığı	BY LEAP - Balkans Youth: Linking Education, Abilities and Partnership Potential in Regional Employment Practice
Aksiyon Türü	EU funded action - Civil Society Facility and Media Programme.
Uygulanan yer	Sırbistan, Arnavutluk, Türkiye, Bosna Hersek, Kuzey Makedonya ve Karadağ
Proje Süresi	2020-2023.
İrtibat kişisi	Junior Achievement Serbia
İnternet sitesi	https://by-leap.com/about-the-project/

Bağlam	“Balkanlar Gençliği: Bölgesel İstihdam Uygulamasında Eğitim, Yetenekler ve Ortaklık Potansiyelini Birleştirmek” (BY LEAP - Balkans Youth: Bölgesel İstihdam Uygulamasında Eğitim, Yetenekler ve Ortaklık Potansiyelini Birleştirmek) Avrupa Birliği tarafından finanse edilmekte ve Batı Balkanlar'daki 6 ülkede uygulanmaktadır. Proje Sırbistan'daki Youth Achievement kuruluşu tarafından koordine edilmektedir ve daha fazla bilgiyi projenin resmi web sitesinde bulabilirsiniz.
Proje Özeti	Proje, tabandan gelen STK'ların ve gençlik girişimlerinin bölgesel ağlara katılımını güçlendirmeyi ve genç girişimci (öğrenci/genç) şirketlerin tanıtım ve eğitim/mentorluk faaliyetleri yoluyla sürdürülebilirliğini sağlamayı amaçlamaktadır. Çabalar, politika ortamının iyileştirilmesine ve STK'ların ve yerel/toplumsal faydalanıcıların ihtiyaçlarına cevap veren insan ve kurumsal kapasite/işgücü geliştirme girişimlerinin desteklenmesine yönelik olacaktır.
Hedefler	Genç girişimcilik fırsatlarına katkıda bulunmak ve Batı Balkanlar'daki gençlerin istihdam perspektiflerini güçlendirmek; Bölgesel girişimcilik eğitim ağını ve reform sürecine katılma kapasitesini güçlendirmek; Kırsal ve uzak bölgeler de dahil olmak üzere yenilikçi genç girişimcilik girişimlerinin büyümesini ve sürdürülebilir gençlik KOBİ'lerine dönüşmesini desteklemek; Öğrenci ve gençlik şirketlerinin sürdürülebilir kalkınmasına yatkın yasal ortamın savunuculuğunu yaparak genç istihdamını ve girişimcilik fırsatlarını teşvik etmek
Konular	Gençlerin istihdamı
Hedef grup	Gençler, genç girişimciler, ortaokul öğrencileri, öğretmenler vb.
Temel aktiviteler	Alt hibe programı, Çalıştaylar, Eğitimler, Ağ kurma faaliyetleri, Pitchler
Uygulanan Teknikler	<ul style="list-style-type: none"> Alt hibe programı, Çalıştaylar, Eğitimler, Ağ kurma faaliyetleri, Pitchler

EN İYİ UYGULAMALAR

SIRBİSTAN'DAKİ EN İYİ UYGULAMALAR



Proje Başlığı	INCLUSION RELOADED
Aksiyon Türü	Erasmus + Sport – Cooperation Partnership
Uygulanan yer	Bosna Hersek, İtalya, Portekiz ve Sırbistan
Proje süresi	2023 – 2025.
İrtibat kişisi	suzanne.ott@cesie.org
İnternet sitesi	https://cesie.org/en/project/inclusion-reloaded/

Bağlam	<p>Spor, tüm geçmişlerden gelen kişiler arasında sosyal etkileşim için bir arena sağlayabilir. Bu bağlamda spor, kapsayıcılığı ve karşılıklı anlayışı teşvik etmek için değerli bir araçtır. Önemli olan, engelli ya da engelsiz beden eğitimi öğretmenlerinin, antrenörlerin ve genel olarak diğer spor personelinin ve gönüllülerin, genellikle ötekileştirilen genç bireyleri farklı beden eğitimi veya spor ortamlarına dahil etmelerini sağlamak için gerekli bilgi, özel beceriler ve uygun yeterlilik tanıma ile donatarak ileri eğitim ve öğretimlerini desteklemektir.</p>
Proje Özeti	<p>"Inclusion Reloaded" projesi, farklı deneyim ve uzmanlıklara sahip kuruluşlar, spor kulüpleri ve kurumlardan oluşan bir konsorsiyumu bir araya getirmektedir: Club for Youth Empowerment 018 (KOM 018) - Sırbistan, Paralimpik Komitesi - Sırbistan, Beden ve Spor Eğitimi Fakültesi - Sırbistan , Beyond Borders - İtalya, CESIE - İtalya, Swimming Club for People with Disabilities "SPID" - Bosna Hersek, Sport Club for Blind and Visually Impaired Children and Youth "Centar" Sarajevo - Bosna Hersek ve Sport Evolution Alliance - Portekiz.</p>
Hedefler	<p>Ortak kuruluşların ve kulüplerin ulusötesi düzeyde faaliyet gösterme kapasitelerini artırmak ve kapsayıcı spor alanında iyi uygulamaları paylaşmak Beden eğitimi öğretmenleri ve spor kuruluşlarının personeli için kapsayıcı spor uygulamalarına yönelik yeni metodolojiler geliştirmek Yeni geliştirilen metodolojileri yerel okullarda, spor kulüplerinde ve spor ve fiziksel aktiviteleri teşvik eden diğer sivil toplum kuruluşlarında test etmek Hoşgörüsüzlük, ayrımcılık ve sosyal dışlanma ile mücadele ederek ve sporun evrensel değerlerini teşvik ederek yerel toplulukların en savunmasız gençleri spor uygulamaları yoluyla dahil etme kapasitelerini geliştirmek.</p>

konular	Spor, Marjinal gruplar
Hedef Grup	<ul style="list-style-type: none"> • Ortak kuruluşların temsilcileri • Yerel öğretmenler ve eğitmenler - beden eğitimi öğretmenleri, eğitmenler, spor çalışanları veya gönüllüler • Çocuklar ve gençler - 4 farklı ülkede yerel düzeyde farklı okullardan ve spor kulüplerinden gelen çocuklar ve gençler, Inclusion Reloaded Manual metodolojilerini kullanarak derslere katılacaktır. • Yerel okullar/spor kulüpleri - Inclusion Reloaded kapsamında geliştirilen metodolojilerden yararlanacak; çoğaltıcı etkinliklerde ve ilgili faaliyetlerde 30 kişi
Temel aktiviteler	<ul style="list-style-type: none"> • İtalya'da bir seminer ve Bosna'da bir çalışma ziyareti aracılığıyla günlük spor faaliyetlerinde kapsayıcı yaklaşım ve metodoloji hakkında iyi uygulamaların paylaşılması. • Beden eğitimi öğretmenleri, spor kulübü çalışanları ve engelli ve risk altındaki gençlerle çalışan diğer spor insanları için kapsayıcı spora yönelik faaliyetlerin ve metodolojilerin geliştirilmesi. • Kapsayıcı spor için yeni geliştirilen metodolojilerin okullarda, spor kulüplerinde, topluluklarda ve sporu ve fiziksel aktiviteleri teşvik eden ve beden eğitimi öğretmenlerini ve spor kulüpleri personelini güçlendiren diğer sivil toplum kuruluşlarında test edilmesi. • Uluslararası bir eğitim organizasyonu • Spor eğitmenlerine ve diğer eğitimcilere öğretim yeterliliklerini geliştirmeyi, görüşlerini genişletmeyi ve çeşitliliği teşvik etmeyi amaçlayan eğitim birimleri sağlamak için yeni geliştirilen metodolojiye dayalı yerel eğitimlerin düzenlenmesi.
Uygulanan teknikler	<ul style="list-style-type: none"> • Kapsayıcı spor metodolojileri el kitabı • Kapsayıcı spor metodolojileri üzerine YouTube eğitimleri • İyi uygulamaların toplanması

EN İYİ UYGULAMALAR

TÜRKİYE'DEKİ EN İYİ UYGULAMALAR



Proje Başlığı	BACK TO SCHOOL, BACK TO THE FUTURE
Aksiyon Türü	School Exchange Partnerships
Uygulanan Yer	Türkiye
Proje süresi	01-09-2018'den 31-08-2021'e kadar
İrtibat Kişisi	School/Institute/Educational centre – General education (primary level)+903324525239
İnternet sitesi	https://backtoschoolbacktofuture.weebly.com/

Bağlam	<p>Bu projenin bağlamı, erken çocukluk ve ilköğretimde dijital yerli öğrencilerin katılımını sağlamak için yenilikçi ve etkili öğretim yöntemlerine duyulan ihtiyaçtır. Geleneksel öğretim yöntemleri, teknoloji odaklı öğrenme deneyimlerine alışkın olan bu öğrenciler tarafından genellikle sıkıcı olarak algılanmaktadır. Ayrıca, birçok öğretmen eğitim teknolojisi ve modern öğretim metodolojileri konusunda, özellikle de 21. yüzyılda çok önemli olan sanat, müzik, İngilizce, beden eğitimi ve kodlama gibi alanlarda gerekli eğitimden yoksundur. Proje, çeşitli konularda uluslararası, oyun tabanlı dijital öğrenme materyalleri oluşturarak ve öğretmenlere BİT okuryazarlığı, eğitim teknolojisi ve oyunlaştırma konularında kapsamlı eğitim sağlayarak bu zorlukların üstesinden gelmeyi amaçlamaktadır.</p>
Proje özeti	<p>Proje, okul öncesi ve ilkokul öğretmenlerinin, geleneksel öğretim yöntemlerinden genellikle uzaklaşan günümüz öğrencilerinin dijital öğrenme ihtiyaçlarına uyum sağlamada karşılaştıkları zorlukları ele almayı amaçlamıştır. Çeşitli ülkelerdeki eğitim kurum ve kuruluşlarıyla ortaklık kuran proje iki ana hedefe odaklandı: sanat, müzik, İngilizce, fiziksel egzersiz ve algoritma tabanlı öğrenme gibi konularda yenilikçi dijital öğrenme materyalleri oluşturmak ve öğretmenlere BİT okuryazarlığı, eğitim teknolojisi ve oyunlaştırma konularında kapsamlı eğitim vermek. Akademisyenler, öğretmenler, programcılar, sanatçılar, müzisyenler ve sporculardan oluşan çok çeşitli uzmanlardan oluşan bir ekibin işbirliği sayesinde proje, geleneksel müfredata entegre edilen beş dijital öğrenme modülü geliştirdi.</p>
Hedefler	<p>Bu projenin amaçları a) erken çocukluk eğitiminde sanat, müzik, İngilizce, fiziksel egzersiz ve algoritma, teknoloji entegre oyun tabanlı öğrenme konularında yeni uluslararası yaratıcı dijital öğrenme materyalleri hazırlamak, b) öğretmenleri BİT okuryazarlığı, Eğitim Teknolojisi ve Oyunlaştırma konularında eğiterek eğitim teknolojisi ve oyun tabanlı öğrenme konularında daha derin bir anlayışa ve ustalığa sahip liderler haline getirmek ve Adaptasyon Kılavuzu, Dijital Destek Kütüphanesi ve Bilgi Yönetim Sistemi aracılığıyla öğretmenleri ve okulları desteklemektir.</p>

Konular	Yeni Yenilikçi Müfredat/Eğitim Yöntemleri/Eğitim Kurslarının Geliştirilmesi ICT - Yeni Teknolojiler - Dijital Yetkinlikler Sağlık ve Refah
Hedef Grup	<ul style="list-style-type: none"> • Öğretmenler, Gençler ve Öğrenciler
Temel aktiviteler	<p>"Dijital Materyal Uyarlama Kılavuzu". Öğrencilerin ilgili becerilerdeki gelişimi; a) Bulgaristan'da ön test-son test değerlendirmesi, b) modüller içerisinde bilgisayar tabanlı değerlendirme, c) sınıf içi ve gerçek yaşam deneyimleri (konser ve opera) sırasında gözleme dayalı değerlendirme formları ile belirlenmiştir. Öğretmenler, bu oyun tabanlı materyalleri öğrencilere tanıtmak, destekleyici geleneksel etkinliklerle uygulamak ve öğrencileri hem bilgisayar tabanlı değerlendirmede hem de bilimsel ölçekler ve anketler aracılığıyla gözlemsel değerlendirmede değerlendirmek için kısa süreli bir personel eğitiminde 5 gün boyunca eğitilmiştir. Çalışma sırasında olgunlaşmanın beceri gelişimi üzerindeki etkisini ortadan kaldırmak için yerel Türk anaokullarından ve Bulgaristan'dan bir kontrol grubu dahil edilmiştir. Öğretmenlerin BİT okuryazarlığını, 21. yüzyıl becerileri ve oyunlaştırma konusundaki bilgilerini geliştirmek için çevrimiçi bir öğretmen eğitimi hazırlanmış ve öğretmenler ayrıca teknolojinin anaokullarında ve K12 sınıflarında etkili bir şekilde kullanılması için Eğitim Teknolojisi ve Oyunlaştırma eğitimlerinde eğitilmiştir.</p>
Uygulanan teknikler	<p>Proje, erken çocukluk eğitimini geliştirmek için bir dizi yenilikçi strateji kullanmıştır. Bunlar arasında öğrenmeyi daha ilgi çekici hale getirmek için oyunlaştırma ilkelerinin uygulanması, sanat, müzik, İngilizce, fiziksel egzersiz ve kodlama gibi konuları kapsayan etkileşimli dijital modüllerin geliştirilmesi ve öğretmenlere BİT okuryazarlığı ve eğitim teknolojisi konusunda kapsamlı eğitim verilmesi yer alıyordu.</p>

EN İYİ UYGULAMALAR

TÜRKİYE'DEKİ EN İYİ UYGULAMALAR



Proje Başlığı	Green Footprint-GO-GREEN
Aksiyon Türü	KA152-YOU - Mobility of young people
Uygulanan Yer	Türkiye
Proje süresi	01/08/2022 12 31/07/2023
irtibat kişisi	info@ilksenol.org.tr
İnternet sitesi	https://ilksenol.org.tr/en/projelerimiz/y-esil-ayak-izi-ka152-genclik-degisimi-projesi/

Bağlam	<p>“Yeşil Ayak İzi” gençlik değişim projesi, dünya çapında gençleri sürdürülebilirlik ve yeşil değişim için harekete geçirmeyi amaçlıyor. Bu proje kapsamında gençlerin uluslararası alanda bir araya gelmeleri, kendi ülkelerindeki yeşil uygulamaları paylaşmaları, yeni fikirler üretmeleri ve birbirlerini eğitmeleri için bir köprü oluşturulması hedefleniyor.</p>
Proje özeti	<p>Yeşil Ayak İzi' projesi, katılımcıları günlük yaşamlarında değişiklik yapmaya teşvik ederek 2020 yılında kabul edilen sürdürülebilir kalkınma gündemine katkıda bulunmayı amaçlamaktadır. Projenin hedefleri arasında katılımcıların yeşil ayak izi konusundaki bilgilerini artırmak, onları çevre koruma ve eylemde bulunma konusunda motive etmek, yeşil ve sürdürülebilir uygulamaları teşvik etmenin çeşitli yolları hakkındaki anlayışlarını derinleştirmek, katılımcıları ve gençleri sosyal medya aracılığıyla harekete geçirmek, Erasmus+ Programı hakkında bilgi vermek, sınırlı kaynaklara sahip gençlere uluslararası gençlik hareketliliği için fırsatlar sunmak ve yeşil konulara aktif katılımlarını teşvik etmek yer aldı. Bu hedefler doğrultusunda, projenin gençlerin güçlendirilmesine ve günlük yaşamda ekolojik konuların ele alınmasının önemi konusunda farkındalık yaratılmasına katkıda bulunduğu ve Avrupa Yeşil Anlaşması'nı desteklediğine inanıyoruz.</p>
Hedefler	<p>Proje, gençler arasında sürdürülebilirlik konusunda farkındalığı ve işbirliğini artırmayı amaçlamaktadır. Gençler, farklı ülke ve kültürlerden akranlarıyla iletişim kurarak ortak çevre sorunlarına odaklandılar ve çözümler geliştirdiler. Bu proje, gençlerin uluslararası eğitim ve öğrenme fırsatlarına erişimini sağlayarak yeşil uygulamaları benimsemelerine ve sürdürülebilirlik konusunda liderlik rolleri üstlenmelerine olanak tanıyor. Ayrıca, gençler arasında kültürel anlayışı teşvik etmeyi ve liderlik becerilerini geliştirmeyi amaçlamaktadır.</p>

Konular	Çevre ve iklim değişikliğiYeşil becerilerYeşil ulaşım ve hareketlilik
Hedef grup	<ul style="list-style-type: none">Daha az fırsata sahip gençler
Temel aktiviteler	Yeşil GelecekKatılımcılar geri dönüşüm ve çevrenin korunmasına odaklanan grup aktiviteleri gerçekleştirdiler.Gençlik İş BaşındaKatılımcılar ekipler halinde doğa yürüyüşüne çıktılar ve çevredeki çöpleri temizlediler.Geri Dönüşümle SanatKatılımcılar doğadan topladıkları geri dönüşüm malzemelerini kullanarak farkındalık yaratmak için sanatsal içerikler oluşturdular.Atölye Çalışması: Yeşil Ayak İzi Katılımcılar, ekipler halinde, çevrenin korunması konusunda toplumda farkındalık kampanyaları yürüttüler.
Uygulanan teknikler	Projede kullanılan yöntemler, gençler arasında kalkınma hedeflerine ilişkin farkındalığı artırmak için interaktif ve yenilikçi bir yaklaşım benimsemiştir. Bu kapsamda rol yapma, drama etkinlikleri, atölye çalışmaları ve proje ortaklarıyla istişareler yer aldı. Bu faaliyetler sayesinde gençler kalkınma hedeflerini daha iyi anlama, fikir alışverişinde bulunma ve içerik oluşturma fırsatı buldular.

EN İYİ UYGULAMALAR

TÜRKİYE'DEKİ EN İYİ UYGULAMALAR



Proje başlığı	Our life in our hands!
Aksiyon Türü	2020-1-PL01-KA229-081732 School Exchange Partnerships
Uygulanan yer	Türkiye, İspanya, Portekiz, Hırvatistan, Litvanya ve Polonya
Proje süresi	01-10-2020 / 31-08-2023
İrtibat Kişisi	Szkola Podstawowa w Klimontowiespklimontow@proszowice.pl
internet sitesi	https://our-life-in-our-hands.my.canva.site/https://erasmus-plus.ec.europa.eu/projects/search/details/2020-1-PL01-KA229-081732

Bağlam	<p>Proje özetinin bağlamı, Türkiye, İspanya, Portekiz, Hırvatistan, Litvanya ve Polonya'dan ortaklar arasında "Hayatımız Ellerimizde!" başlıklı bir Erasmus + projesini uygulamak için ortak bir çabadır. Proje, Avrupa 2020 Stratejisi, eTwinning hedefleri ve özellikle İklim Eylemine odaklanan Birleşmiş Milletler Sürdürülebilir Kalkınma Hedefleri ile uyumlu olarak çevre ve iklim sorunlarını ele almayı amaçlamaktadır. Temel hedefler arasında çevre sorunları hakkında farkındalık yaratmak, çevre dostu alışkanlıkları teşvik etmek ve katılımcılar arasında sürdürülebilir yaşam uygulamalarını teşvik etmek yer almaktadır. Projenin temel faaliyetleri arasında atölye çalışmaları, çalışma ziyaretleri, "Bir Ağaç Dik" gibi kampanyalar, eko-takvim ve e-kitap gibi eğitim materyallerinin oluşturulması ve Eko-Kulüpler ve Eko-Köşeler kurulması yer almaktadır. Proje ayrıca, öğrenme çıktılarını geliştirmek için modern teknoloji, dijital yeterlilik ve yenilikçi öğretim metodolojilerinin kullanımını vurgulamaktadır. Proje ayrıca, öğrenme güçlükleri, ekonomik engeller ve İspanya ve Portekiz'den göçmen geçmişi olanlar da dahil olmak üzere dezavantajlı geçmişe ve daha az fırsata sahip öğrencilerin katılımını kolaylaştırarak eşitliği ve kapsayıcılığı teşvik etmeyi amaçlamaktadır. Proje ayrıca katılımcılar arasında sosyal ve kültürlerarası yetkinliklerin geliştirilmesinin önemini vurgulamaktadır. Proje genel olarak, katılımcıları bilinçli kararlar alma ve çevre ve iklim sorunlarını ele almak için harekete geçme konusunda güçlendirerek yerel, bölgesel, ulusal ve uluslararası düzeylerde olumlu bir etki yaratmayı ve nihai hedefi uzun vadeli çevre dostu davranışları teşvik etmeyi amaçlamaktadır.</p>
Proje Özeti	<p>"Hayatımız Ellerimizde!" projesi, Erasmus+ programı kapsamında Türkiye, İspanya, Portekiz, Hırvatistan, Litvanya ve Polonya'dan ortakları bir araya getiren işbirlikçi bir çalışmadır. Projenin ana odak noktası, Avrupa 2020 Stratejisi, eTwinning hedefleri ve Birleşmiş Milletler Sürdürülebilir Kalkınma Hedefleri ile uyumlu olarak, 7-15 yaş arası yaklaşık 1600 öğrenci ve 80 öğretmenin çevre sorunlarını ele almalarını sağlamaktır.</p>

Proje Özeti

Projenin genel amacı, katılımcılar arasında çevre sorunları konusunda yüksek bir farkındalık aşımak ve sağlam çevre dostu alışkanlıklar ve tutumlar geliştirmektir. Girişim, öğrencileri bir dizi faaliyete ve somut projeye aktif olarak dahil ederek, bilgilerini zenginleştirmeyi, iklim değişikliği konusunda sorumluluk almalarını sağlamayı ve sürdürülebilir yaşam uygulamalarına yönelik davranış değişikliklerini teşvik etmeyi amaçlamaktadır.

Ayrıca proje, özellikle eTwinning ve TwinSpace gibi platformların kullanılması ve yenilikçi ICT araçlarının tanıtılması yoluyla dijital yetkinliğin geliştirilmesinin önemini vurgulamaktadır. Hem öğrenciler hem de öğretmenler, eğitim çalışmalarında modern teknolojiden etkin bir şekilde yararlanmak için eğitim alacaklar.

Çevresel kaygılara ek olarak, proje, eğitim zorlukları, ekonomik zorluklar ve göçmen geçmişi olanlar da dahil olmak üzere farklı geçmişlerden gelen öğrencilerin katılımını sağlayarak eşitlik ve kapsayıcılığı teşvik etmeye güçlü bir vurgu yapmaktadır.

Projenin üç ana ürünü olacaktır: çevre ve iklim konularının okul müfredatına entegre edilmesinde öğretmenleri desteklemek üzere tasarlanmış müfredatlar arası bir ekolojik program, iklim değişikliğiyle mücadele için uygulanabilir faaliyetler içeren "Kids 4Earth Future" başlıklı bir e-kitap ve çevre dostu yaşam için pratik ipuçları içeren bir Eko-Takvim.

Atık yönetimi ve akıllı alışveriş üzerine atölye çalışmaları, plastikten arındırılmış bir adada geçen bir eko-oyun, ekolojik çiftliklere çalışma ziyaretleri, ağaç dikme kampanyaları ve projenin amaçlarını tanıtmak için duvar resimleri ve açık mektupların oluşturulması da dahil olmak üzere çok çeşitli etkinlikler planlanmıştır.

Bu çok yönlü çabalar sayesinde proje, katılımcıların çevre ve iklim sorunlarını ele alma konusundaki bilgi ve pratik becerilerini zenginleştirmenin yanı sıra, çevre dostu davranışlara yönelik uzun süreli bir bağlılığı teşvik etmeyi ve nihayetinde yerel, bölgesel, ulusal ve uluslararası düzeylerde ölçülebilir ve sürdürülebilir etkilere yol açmayı amaçlamaktadır.

<p>Hedefler</p>	<p>“Hayatımız Ellerimizde!” projesi, katılımcılarda çevre sorunları ve iklim değişikliği konusunda farkındalık yaratmayı ve çevre yönetimine yönelik güçlü bir sorumluluk ve bağlılık duygusu aşılamayı amaçlamaktadır. İlgi çekici etkinlikler ve eğitim materyalleri aracılığıyla proje, öğrenciler ve öğretmenler arasında çevre dostu alışkanlıklar ve tutumlar geliştirmeyi ve onları iklim değişikliğinin olumsuz etkilerini azaltmak için proaktif önlemler almaya teşvik etmeyi amaçlamaktadır. Dijital yetkinliği geliştirerek ve eşitlik ve kapsayıcılığı teşvik ederek proje, öğrenme ve katılım fırsatlarına eşit erişim sağlamayı amaçlamaktadır. Ayrıca proje, uluslararası işbirliği yoluyla katılımcılar arasında sosyal ve kültürlerarası yetkinliği geliştirmeyi ve sürdürülebilirlik çabalarını desteklemek için ekolojik bir program, bir e-kitap ve bir Eko-Takvim gibi somut ürünler sağlamayı amaçlamaktadır. Ayrıca proje, mesleki gelişim fırsatları yoluyla öğretmenleri güçlendirmeyi ve nihayetinde yerel, bölgesel, ulusal ve uluslararası düzeyde olumlu etkiler yaratmayı amaçlamaktadır.</p>
<p>Konular</p>	<p>BİT - Yeni Teknolojiler - Dijital YetkinliklerÇevre ve İklim DeğişikliğiKapsama - Eşitlik</p>
<p>Hedef grup</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Öğrenciler, Gençler ve Daha Az Fırsatı Olan Gençler
<p>Temel Faaliyetler</p>	<p>Projenin hedeflerine ulaşmak için konsorsiyum, öğrencilere atıkları pratik bir şekilde nasıl kullanacaklarını öğretmek için 3R atölyesi, öğrencileri daha bilinçli müşteri olmaya teşvik etmek için “Akıllı Alışveriş Yap” atölyesi, Hırvatistan'da plastikten arındırılmış bir adada “Yeşil Ada” eko-oyunu, katılımcıları sürdürülebilir gıda üretimine alıştırmak için ekolojik bir çiftliğe çalışma ziyareti, ortak okulların yakınına öküz ağaçları ve zeytin ağaçları dikmek, açık bir mektup yazmak ve proje amaçlarını tanıtmak için bir duvar resmi yapmak için bir Ağaç Dik kampanyası gibi çeşitli etkinlikler sunmaktadır. Faaliyetlerin çoğu yurtdışındaki toplantılar sırasında birlikte sağlanacaktır.</p>

Temel Faaliyetler	<p>Proje Eko-Kulüpler kurmakta ve Eko-Köşeler düzenlemektedir. Ayrıca, çevre dostu yaşam tarzını teşvik etmek için "Enerji Tasarrufu Haftası" eylemi, ekopiknik ve bisiklet geçit töreni düzenler. Bu sayede katılımcılar bilgilerini zenginleştirecek ve çevre ve iklim değişikliklerine nasıl karşı koyacakları konusunda birçok pratik beceri kazanacaklardır. Öğretmenler, Proje Tabanlı Öğrenme, İşbirlikli Öğrenme, oyunlaştırma (Kaçış Odası), macera ve ayrıca iki dilli öğretim gibi yenilikçi yöntemleri kullanarak mesleki gelişimlerini geliştireceklerdir. Etkinliklerin çoğu ortak okullardaki normal dersler sırasında sağlanacaktır.</p> <p>Üç ana ürünün oluşturulması: okullarda ekolojik ve iklim konularının tanıtılmasında öğretmenleri desteklemek için müfredatlar arası bir ekolojik program "Hayatımız ellerimizde!" ve bir e-kitap Kids 4Earth Future. Bu yayın, şimdi ve gelecekte gezegenimizdeki olumsuz iklim değişikliklerine karşı koymak için öğrencilere sağlanacak somut faaliyet önerilerini içerecektir. Ayrıca öğrenciler, mutfak ve ev işleriyle ilgili çeşitli pratik tavsiyeler de içeren bir Eko-Takvim oluşturacaklardır. Bu takvim, özellikle ebeveynler ve diğer insanlar tarafından çevre dostu bir yaşam tarzı sağlamaya teşvik etmek için kullanılabilir.</p>
Uygulanan Teknikler	<p>Yaratıcı ve interaktif etkinlikler hayata geçirildi. Projenin uygulanması kapsamında konsorsiyum, öğrencilerin iklim, sürdürülebilirlik ve kapsayıcılıkla ilgili SKH'leri nasıl kavrayabilecekleri konusunda etkinlikler üretti. Bu doğrultuda, öğretmenlerin öğrencilerine sürdürülebilir kalkınma hedeflerini yaratıcı ve interaktif yollarla öğretebilmeleri için çeşitli sonuçlar ve materyaller ürettiler.</p>

EN İYİ UYGULAMALAR**TÜRKİYE'DEKİ EN İYİ UYGULAMALAR**

Projenin Başlığı	Social and Physical Inclusion of Paraplegic Youth by Using Virtual Reality
Eylem Türü	KA205
Uygulama Yeri	Türkiye
Projenin süresi	01.03.2018- 29.02.2020
İrtibat Kişisi	School/Institute/Educational centre – Vocational Training (tertiary level): +902123810116
İnternet Sitesi	https://www.kaide.org/

Bağlam:	<p>Denizli'de toplumsal fayda odaklı ulusal ve küresel projeleri hayata geçirmek ve topluma fayda sağlayacak her alanda olumlu değişimler yaratmak amacıyla kurulan Gelişim ve İnovasyon Derneği, sorunların çözümünde aktif rol oynamak üzere bir araya gelen gönüllülerin oluşturduğu bir sivil toplum kuruluşudur.</p>
Projenin Özeti:	<p>Projemiz kısa vadede hedef kitle ve ilgili kurum ve kişiler üzerinde önemli olumlu etkiler göstermiştir. Orta ve uzun vadede, google ve Oculus mağazası için oyunların farklılaştırılması ve geliştirilmesi, yerel yönetim ve akademinin engelli birimleri ile işbirliği ve ortakların sürdürülebilir çalışmaları sayesinde çıktılar omurilik felçli gençlerin ve bireylerin hayatlarına katma değer sunacaktır. Bu kapsamda hedef kitleye yönelik üretilen ilk içerik olma özelliğini de taşıyan proje, özel sektörün, oyun geliştiricilerin, karar vericilerin ve eğitimcilerin dikkatini bu alana çekme konusunda önemli bir başarı elde etti.</p>
Objektifler:	<p>Projemizin nihai hedefi, SC felçli gençlerin sosyal hayata katılımlarını güçlendirmek ve kendi kendilerine yetebilen gençler olmalarına destek olmaktır.</p>

Konu Başlıkları	- Yeni Yenilikçi Müfredat/Eğitim Yöntemleri/Eğitim Kurslarının Geliştirilmesi- Dezavantajlılara Erişim- Engelliler - Özel İhtiyaçlar
Hedef Grup	<ul style="list-style-type: none">• SC Felçli gençler
Temel Faaliyetler	Eğitim ve öğrenme faaliyetlerinden toplam 103 kişi yararlanmıştır.- Yaygınlaştırma faaliyetlerine 303'ten fazla kişi ve 160'tan fazla kurum katılmıştır.- Çevrimiçi ve yüz yüze araçlar sayesinde yaklaşık 14000 kişi ve kurum projeden haberdar olmuştur.- Projede üretilen oyunlar 650'den fazla indirilmiştir.- 27 kurum kendi çalışmalarında oyun ve sosyal içerme programları kullanmış ve üretmeye çalışmıştır.
Uygulanan Teknikleri	- Mevcut durumu analiz etmek için saha araştırması yaptı - Omurilik felcinin eylemsizlik sorununun üstesinden gelmelerine yardımcı olacak üç VR (sanal gerçeklik) mobil uygulaması oluşturdu - Geliştirilecek VR uygulamasını tamamlayıcı nitelikte uluslararası, yaygın öğretim yöntemleri kullanılarak oluşturulmuş bir sosyal içerme programı üretti ve test etti

EN İYİ UYGULAMALAR

YUNANİSTAN'DAKİ EN İYİ UYGULAMALAR



Projenin Başlığı	Euphoresis
Eylem Türü	iGEM Competition
Uygulama Yeri	Selanik, Yunanistan
Projenin Süresi	1 yıl
İrtibat Kişisi	igemthessaloniki@gmail.com
İnternet Sitesi	https://2023.igem.wiki/thessaloniki/index.html

<p>Bağlam:</p>	<p>MIT her yıl dünyanın dört bir yanından takımların katıldığı dünya çapında bir sentetik biyoloji yarışmasına ev sahipliği yapıyor. Bu takımlardan biri de lisans öğrencilerinden oluşan Selanik Aristotle Üniversitesi'nden. 2023 yılında, 7 farklı bölümden 14 öğrenci önemli bir sorunu ele almak için bir araya geldi: çevrenin korunması. Çölleşmenin önlenmesi ve bozulmuş arazi ve toprağın eski haline getirilmesinin önemini vurgulayan SKH 15.3'e odaklandılar. Yunanistan her yıl iklim değişikliği ve insan faaliyetleri nedeniyle şiddetlenen orman yangınlarıyla ilgili önemli zorluklarla karşı karşıya kalıyor. Eskiden ormanlar yangınlardan sonra kendilerini toparlayabiliyorken, şimdi bunu yapmakta zorlanıyorlar. Buna karşılık Selanik ekibi "Euphoresis" adlı bir proje geliştirdi. Projenin amacı, ormanların doğal yollarla yenilenmesine ve sağlıklarını korumalarına yardımcı olmak. Euphoresis sayesinde arazi bozulumu ile mücadele etmeyi ve başkalarına da harekete geçmeleri için ilham vermeyi umuyorlar.</p>
<p>Projenin Özeti:</p>	<p>Euphoresis, orman ekosistemlerinin güçlendirilmesi için toprak düzenleyici ve biyo-gübre görevi gören ilk sinbiyo yaklaşımdır. Büyük miktarlarda su tutma özelliğine sahip bir hidrojel ve toprağı azot ve organik madde gibi önemli besinlerle zenginleştirmek üzere tasarlanmış bir mikrobiyal konsorsiyumdan oluşmaktadır. "Euphoresis" projesi, orman toprağının restorasyonunu hızlandırmak için bir biyopolimer ve iki mikroorganizma türü kullanmaktadır. Son bir dokunuş olarak, çölleşmeye eğilimli senaryolarda yerel veya endemik tohumlar hidrojel matrisine dahil edilecektir. Euphoresis'i tasarlarlarken ekip, Sürdürülebilir Kalkınma Hedefleri ile uyumlu sürdürülebilir bir geleceğe katkıda bulunarak doğaya saygıya öncelik verdi. Buna ek olarak ekip, SKH'ler hakkında farkındalık yaratmak için farklı eylemler düzenledi. Bunlardan biri, öğrencilerin Sürdürülebilir Kalkınmanın 17 hedefine ilişkin çok sayıda soruyu yanıtlayma şansına sahip oldukları basit bir bilgi yarışmasının oluşturulmasıydı. Hedeflerle ilgili kısa bir sunumun ardından öğrenciler bu hedeflerle ilgili bazı temel soruları yanıtlayabildiler. Ayrıca, proje kapsamında ekip, iklim değişikliği nedeniyle orman yangınlarının ne kadar arttığı veya döngüsel ekonomi bağlamında gıda atıklarının ne kadarının uygun şekilde kullanılmadığı gibi projemizle ilgili sorulara da yer verdi.</p>

Objektifler:	Projemizin nihai hedefi, SC felçli gençlerin sosyal hayata katılımlarını güçlendirmek ve kendi kendilerine yetebilen gençler olmalarına destek olmaktır.
Konu Başlıkları	Eşit ve kaliteli eğitim - SKH'ler hakkında farkındalık yaratılması - SKH'lerin daha iyi anlaşılması - SKH'lerle ilgili faaliyetlere öğrencilerin, öğretmenlerin ve paydaşların dahil edilmesi
Hedef Grup	<ul style="list-style-type: none">Çevre ve İklim Değişikliği - Oyunlaştırma
Temel Faaliyetler	5-18 yaş arası öğrenciler
Uygulanan Teknikler	<ul style="list-style-type: none">Farklı yaşlardaki (5-18) çocukları sentetik biyoloji ve çevresel kavramlar konusunda anlayış düzeylerine göre eğitmek için okullara eğitim ziyaretleri.Gıda endüstrisindeki şirketler tarafından kullanılabilir, ellerinde bulunan atıkları raporlayabilecekleri ve böylece diğer ilgili tarafların satın alabileceği bir uygulamanın oluşturulması.SKH'ler hakkında farkındalık yaratma videosunun oluşturulması-Vatandaşlar/Öğrenciler, İşletmeler, iGEM Ekipleri gibi farklı kişilerin her bir hedefe etkili bir şekilde ulaşmak için nasıl katkıda bulunabileceklerine dair bir El Kitabının oluşturulması.Sentetik biyoloji alanında farklı üniversitelerden çok sayıda profesörün farklı konulardaki bilgilerini paylaştığı bir konferansın düzenlenmesiEtkinlik katılımcılarını eğitmek için iki atölye çalışması.

EN İYİ UYGULAMALAR

YUNANİSTAN'DAKİ EN İYİ UYGULAMALAR



Projenin Başlığı:	YES-SI: Youth empowerment for Social Inclusion
Eylem Türü	ERASMUS+ KA2
Uygulama Türü	Almanya, Yunanistan, İrlanda, İtalya ve İspanya
Proje Süresi	Şubat 2022 - Ağustos 2024
İrtibat Kişisi	Through the website https://yessi-project.eu/index.php/contact/
İnternet Sitesi	https://yessi-project.eu/

Bağlam:	<p>Günümüzde, gençlerin toplumlarımıza ve demokrasilerimize katılımı ve eylemleri büyük önem taşımaktadır. Covid -19 ve iklim krizi gibi toplumsal sorunların etkisi dünyayı her zamankinden daha karmaşık hale getiriyor. YES-SI projesi, gençleri ve gençlik çalışanlarını nasıl aktif demokratik liderler olacakları ve bu sorunlara olası çözümler bulmak ve toplumlarında olumlu bir değişim yaratmak için dijital aktivizm araçlarını ve uygulamalarını nasıl kullanacakları konusunda eğitmeyi amaçlamaktadır.</p>
Projenin Özeti:	<p>YES-SI projesi, Sosyal İnovasyon Eğitimini (SIE) gençlik sektörüne taşıyacak kapsamlı ve tamamlayıcı bir bilgi, pratik araçlar ve kaynaklar seti sunmaktadır. YES-SI'daki SIE, gençlerin dış paydaşlarla nesiller arası işbirliği yoluyla yerel sürdürülebilirlik ve sosyal sorunları tanımlamalarını ve analiz etmelerini sağlayan bir eğitim modelidir. Birlikte oluşturma laboratuvarlarında katılımcılar, kendileri için önemli olan konuları ele alarak dönüştürücü sosyal eylem yol açan sosyal inovasyon projeleri tasarlar ve yönetirler. Bu süreç sayesinde Sürdürülebilir Kalkınma Hedefleri hakkında bilgi edinmekte, sosyal inovasyon becerilerini geliştirmekte ve sosyal inovasyon yoluyla küresel sorunları ele almak için bir zihniyet ve dürtü geliştirmektedirler.</p>
Objektifler:	<p>Gençleri becerilerini, yaratıcılıklarını, dünyaya ve dünyada oynayabilecekleri role ilişkin bakış açılarını geliştirecek faaliyetlere dahil edin.- Gençleri başka türlü farkında olamayacakları ağlarla tanıştıran, onlara kendi istek ve fikirlerini ifade edebilecekleri bir forum ve nasıl bir dünyada yaşamak istediklerini seçme fırsatı verin.- Onları yeni bilgi ve becerilerle donatın, anlamlı bir değişim yaratma konusunda uygulamalı deneyim kazandırın, yarattıkları sosyal sermayeyi sahiplenmelerini sağlayın ve kendi fikirlerinin değerini görmeye başlamalarına yardımcı olun.</p>

Konu Başlıkları:	<ul style="list-style-type: none"> Demokrasi ve Kapsayıcı Demokratik Katılım - İklim değişiklikleri
Hedef Grup:	<ul style="list-style-type: none"> Gençler (18-25 yaş), özellikle NEET / bağlantısızlar, - gençlik çalışanları - gençlik çalışması kuruluşları - şehir paydaşları
Temel Faaliyetler:	<p>1.YES-SI Metodolojisi: YES-SI metodolojisi, NEMESIS projesinin temel deneyimlerine ve FairShares ilkelerine dayanan, gençlerin toplumdaki rolünü geliştirmek ve değiştirmek ve sosyal inovasyona ve sürdürülebilir, eşitlikçi ve ekolojik olarak güvenli bir geleceğe önemli ölçüde katkıda bulunmak için kavramsal, bağlamsal ve operasyonel bir çerçevedir.</p> <p>2. YES-SI Eğitim Modülleri: YES-SI Eğitim modülleri, bağlantısız gençler için özel olarak hazırlanmış kapsamlı bir interaktif eğitim materyali seti sunmaktadır. Toplam 4 Modül olacaktır.</p> <p>3.YES-SI Etki ve İlham Hikayeleri: YES-SI Etki ve İlham Hikayeleri, kısa videolar aracılığıyla 40 genç değişimcinin ve onların akıl hocaları ile destekçilerinin başarı hikayelerini sergileyecektir.</p> <p>4.YES-SI Fark Yaratanlar LAB'leri: 4 YES-SI Fark Yaratan LAB, gençler ve gençlik çalışanları için YES-SI eğitim modüllerinin sunulacağı sanal ve gerçek yaşam alanları olacak ve gençlerin harekete geçmelerini ve fikirlerini gerçek yaşam projelerine dönüştürmelerini sağlayacaktır.</p> <p>5. Kitlesele Fonlama Kampanyası için YES-SI Oyun Uygulaması: YES-SI Oyun Uygulaması, kamu finansmanı (kitlesele fonlama) unsurlarını bir oyunlaştırma yöntemi ve eğitsel eğlence yoluyla gençlere tanıtmayı amaçlayacaktır.</p> <p>6. EVET-Sİ El Kitabı: YES-SI el kitabı, genel YES-SI metodolojisini geliştirme, uygulama ve pilot uygulama sürecini gösterecek, zorlukları ve çözümleri, öğrenilen dersleri gösterecek ve son olarak yeni laboratuvarların uygulanması ve mevcut laboratuvarların daha sürdürülebilir hale getirilmesi için önerilerde bulunacaktır.</p>
Uygulanan Teknikler:	<ul style="list-style-type: none"> YES-SI müdahale mantığı; Laboratuvarlar; Uluslar arası faaliyetler; Oyunlaştırma; Akran öğrenimi; Birlikte yaratma faaliyetleri; Yenilikçi eğitimler ve öğrenme; Gerçek yaşam deneyimleri

EN İYİ UYGULAMALAR

YUNANİSTAN'DAKİ EN İYİ UYGULAMALAR



Projenin Başlığı	SMALL BUDDIES
Eylem Türü	Aktif vatandaşlar fonu
Uygulama Yeri	Yunanistan
Projenin Süresi	2020 - 2022
İrtibat Kişisi	Asimina Mprozou info@smallbuddies.net
İnternet Sitesi	https://smallbuddies.net/ (only in Greek)

Bağlam:	<p>2016 yılında sadece 65 şirket Kurumsal Sosyal Sorumluluk (KSS) raporu yayınlamıştır. 17 SKH (Sürdürülebilir Kalkınma Hedefleri) Avrupa politikasının merkezi bir ayağı olmasına ve şirketlerin KSS eylemleriyle doğrudan ilişkili olmasına rağmen, bu hedefleri KSS eylemleriyle ilişkilendirmekte büyük zorluk yaşanmaktadır. Aynı zamanda, KSS faaliyetlerinin kuruluşlar tarafından sunulmuş şekli 17 SKH ile nadiren örtüşmekte, bu da onları anlamayı daha da zorlaştırmaktadır. Ayrıca, halkın %65'i SKH'lere katkıda bulunan ürünleri satın almasına ve %60'ı tanıdıkları kişilere tavsiye etmesine rağmen, KSS faaliyetlerinin sadece %26'sı sosyal amaçlıdır. Küçük veya yeni kuruluşlar en az desteğe sahiptir. Şirketlere göre, engelleyici faktörler maliyet, zayıf organizasyon, insan kaynağı eksikliği, uzmanlık ve kuruluşlarda şeffaflıktır. "Aktif Vatandaşlar" programı tarafından finanse edilen "Küçük Dostlar" projesi, küçük, genç ve yenilikçi kuruluşların etkisini güçlendirmeyi ve Kurumsal Sosyal Sorumluluk eylemleri aracılığıyla destekledikleri eylemleri ve grupları sürdürülebilir bir şekilde güçlendirmeyi amaçlamıştır. "Küçük Dostlar" projesinin sonunda 30 kuruluş ağı katılmış, 30 şirket küçük kuruluşların araçları ve çalışmaları hakkında bilgilendirilmiş ve 10 savunuculuk kampanyası yürütülmüştür.</p>
Projenin Özeti:	<p>"Small Buddies" projesi, CHALLEDU- inclusion games education ve KROMA, HETERART ve MYRTILLO ortakları ile Aktif vatandaşlar fonu* çerçevesinde uygulanmaktadır. Küçük/yeni şirketlere çalışmalarını savunma ve tanıtma ve Kurumsal Sosyal Sorumluluk (KSS) eylemleri geliştiren veya geliştirmek isteyen şirketlerle iletişim kanalları oluşturma fırsatı veren yenilikçi bir projedir. Aynı zamanda, şirketlere çalışanlarını 17 SKH-Sürdürülebilir Kalkınma Hedefi konusunda eğlenceli bir şekilde eğitime, bu hedeflere katkıda bulunan küçük/yeni kuruluşların eylemlerini keşfetme ve son olarak bazılarını tanıma ve onlarla işbirliği yaparak etkilerini artırma fırsatı sunmaktadır.</p>

Objektifler	<ul style="list-style-type: none">• Demokrasi ve Kapsayıcı Demokratik Katılım - İklim değişiklikleri
Konu Başlıkları	<ul style="list-style-type: none">• Sivil toplum kuruluşlarının ve iş dünyasının şeffaflığını, sorumluluğunu ve iyi yönetişimini teşvik etmek• SKH'leri tanıtmak ve hem iş dünyasını hem de sivil toplum kuruluşlarını SKH'ler konusunda eğitmek• Boyutlarına göre yüksek etkiye sahip eylemler ve projeler uygulayan ve SKH'lere ulaşılmasına önemli bir katkı sağlayan küçük, genç ve yenilikçi kuruluşlar için savunuculuk• Bir şemsiye kuruluş olarak hareket eden, onları destekleyen ve rollerini geliştiren, başlangıçta gayri resmi bir kuruluşlar ağı oluşturmak - Şeffaflığı ve küçük kuruluşların potansiyel ve ihtiyaçlarına göre kurumsal kapasite ve uzmanlıklarını teşvik etmek için kılavuzlar ve araçlar geliştirmek• SKH'ler ve kuruluşların SKH'ler konusundaki çalışmaları hakkında farkındalık yaratarak şirketleri ve iş dünyasını çekmek• Şirketleri ve çalışanlarını kademeli olarak KSS eylemlerine dahil eden araçlar sunarak, çalışanları SKH'ler konusunda eğitmek için bir KSS eylemiyle başlayarak ve iletişim kanalları oluşturarak bu eylemi kuruluşların eylemiyle ilişkilendirerek şirketlerin katılımını sağlamak
Hedef Grup	<ul style="list-style-type: none">• Kurumsal Sosyal Sorumluluk• Çalışanlara beceri kazandırma
Temel Faaliyetler	<ul style="list-style-type: none">• Küçük/yeni şirketler• Çalışanlar
Uygulanan Teknikler	<ul style="list-style-type: none">• Oyunlaştırma• Atölye Çalışmaları• Röportajlar

EN İYİ UYGULAMALAR

YUNANİSTAN'DAKİ EN İYİ UYGULAMALAR



Projenin Başlığı	Impact Online
Eylem Türü	Kendi fonlarına sahip küresel bir şirketten oyun
Uygulama Yeri	Küresel (Çevrimiçi)
İrtibat Kişisi	info@catalystteambuilding.gr
İnternet Sitesi	https://www.catalystteambuilding.gr/teambuilding-events/team-building/impact-online

Bağlam:	Catalyst Global, dünya çapında şirketler ve kuruluşlar için deneyimsel öğrenme araçları ve ekip kurma etkinlikleri geliştiren en büyük ağıdır. Oyunlar sırasında başarılı ekipler, oyunun ihtiyaçlarını kolektif olarak anlayarak ve ekip için esnek bir strateji geliştirerek sınırlı bir süre içinde birlikte etkili bir şekilde çalışmayı öğrenirler. Katılımcılar, güçlü yönlerini ve gruptaki diğer kişilerin becerilerinin çeşitliliğini takdir etmeyi öğrenecek ve sürdürülebilir bir gelecek için daha büyük etkiye sahip eylemlere nasıl katkıda bulunabileceklerini anlayacaklardır.
Projenin Özeti	Impact Online, 17 Sürdürülebilir Kalkınma Hedefine (SKH) odaklanan uzaktan bir ekip kurma etkinliğidir. Etkinliğe katılan ekipler oyuna bir video konferans platformu üzerinden katılmaktadır. Özel olarak tasarlanmış uygulama, her biri SKH'lerden biriyle ilgili olan bir dizi ilgi çekici etkinlikte ekiplere rehberlik etmektedir.
Objektifler	Dinleme becerilerini geliştirmek - Görüşleri güvenle ifade etmek, açık ve özlü iletişim - Ekip evden, farklı ofis konumlarından veya farklı ülkelerden çalışabilir - Problem çözme becerilerini geliştirmek - Dijital becerileri geliştirmek - Yaratıcılığı geliştirmek
Konu Başlıkları	<ul style="list-style-type: none">• Oyunlaştırma
Hedef Grup	<ul style="list-style-type: none">• Yetişkinler
Temel Faaliyetler	<ul style="list-style-type: none">• Bilgiye dayalı sorular, bulmacalar, fotoğraf yarışmaları ve daha birçok etkinlik içeren çeşitli görevler var.
Uygulama Teknikleri	<ul style="list-style-type: none">• Oyunlaştırma• Ekip oluşturma teknikleri

EN İYİ UYGULAMALAR

YUNANİSTAN'DAKİ EN İYİ UYGULAMALAR



Projenin Başlığı:	SDGs and Migration
Eylem Türü	Avrupa Komisyonu Kalkınma Eğitimi ve Farkındalık Artırma (DEAR)
Uygulama Yeri	Belçika, İtalya, Slovakya, Slovenya, Yunanistan, Çek Cumhuriyeti, Bulgaristan
Proje Süresi	Mart 2019 - Mart 2022
İrtibat Kişisi	info@gcap.global

Bağlam:	<p>Göç, sürdürülebilir kalkınma ile doğrudan bağlantılıdır; zira 17 hedeften 10'u nüfus hareketleri ile ilgilidir ve 2030 Gündeminin temel hedefi "Kimseyi geride bırakmamaktır". Göç ve sürdürülebilir kalkınma arasındaki bağlantı, hem ırkçılık ve yabancı düşmanlığıyla mücadele etmek hem de tüm insanların haysiyet hakkını desteklemek için gereklidir. 3 yıllık sektörler arası bir proje olan "SKH'ler ve Göç", dünyanın kriz planının - 17 BM Sürdürülebilir Kalkınma Hedefinin (SKH'ler) - AB tarafından ve AB'de iddialı bir şekilde uygulanmasını teşvik etmeyi amaçlamıştır. Proje, Avrupa genelinde karar alıcıları, gazetecileri ve kamuoyunu bilgilendirerek ve farkındalıklarını artırarak göçe SKH'ler perspektifinden baktı. "SKH'ler ve Göç" projesi kapsamında "Göçün Yüzleri" kampanyasının bir parçası olarak Slovenya Povod Enstitüsü, SKH'leri felsefi tarih yoluyla öğreten bir video oyunu yarattı. "İnsanlığın karşı karşıya olduğu 17 temel zorluğu ele almak için ilk organize ve koordineli çaba Gündem 2030'dur. Ancak insanlık tarihi boyunca insanlar bu sorunları ve potansiyel çözümleri öncelikle felsefe prizması aracılığıyla değerlendirmişlerdir.</p>
Projenin Özeti:	<p>Projenin amacı, kamusal söylem ve politikaların odağını "biz ve onlar "dan, sistemik ve yaygın eşitsizlikten etkilenen insanlara ve Sürdürülebilir Kalkınma Hedeflerinin (SKH) dünyayı herkes için daha iyi bir yer haline getirmek için nasıl bir çözüm olduğuna kaydırmaktır. Video oyunu bilgi, bilinç, kimlik, etik, inançlar, adalet, anlam ve estetik konularını ele almaktadır. Örneğin, Thomas Nagel'in "Platon'un mağarası" ya da "Yarasa olmak nasıl bir şeydir" veya Gilbert Harman'ın "Fıçıdaki beyin" gibi. Tüm bu fikirler farklı zamanlardaki diğer kavramlara dayanmaktadır. Oyuncunun amacı, bilmeceleri ve etkinlikleri çözmesine ve böylece karşılaşılan felsefi sorunların üstesinden gelmesine yardımcı olan yerleri ve ipuçlarını bularak bir gizem oyununda bu bulmacaların her birini çözmektir. Hikaye, farklı karakterler ve grafikler ilginç bir mizahla ve bazen fantezi sınırında akıllıca sunulmuştur.</p>

Objektifler:	Oyunun amaçlarından biri kapsayıcılıktır; gezegenin çeşitli bölgelerinin zaman içinde kültürümüzü şekillendiren fikirler geliştirdiğini göstermek.
Konu Başlıkları:	<ul style="list-style-type: none">• Oyunlaştırma• Göç• Sosyal İçerme
Hedef Kitle:	<ul style="list-style-type: none">• 15 yaşından büyük oyuncular
Temel Faaliyetler	<ul style="list-style-type: none">• Sürdürülebilir kalkınma ve göç konularında farkındalığı artırmak için aktivistler, aktif vatandaşlar, gazeteciler ve yerel kuruluşların üyeleri ile katılımcı seminerler düzenlenmiştir.• Gençlerin sürdürülebilir kalkınma hedefleri ve mülteci ve göçmenlerin hakları konularındaki anlayışlarını geliştirmek için eğitim programları uygulanmıştır• "Göçün Yüzleri" kampanyası• Video Oyunu "Philosophy Puzzles 2030"
Uygulanan Teknikle	<ul style="list-style-type: none">• Oyunlaştırma• İnteraktif çizgi roman- Video oyunu• Sınavlar• Gizem çözme etkinlikleri

EN İYİ UYGULAMALAR

YUNANİSTAN'DAKİ EN İYİ UYGULAMALAR



1 Acquiring Wealth



CONDITIONS TO MEET THE GOAL

To have 1200 or more Money at the end of the game. To have a sufficiently abundant world to make use of the wealth earned.

2 Enjoying Leisure



CONDITIONS TO MEET THE GOAL

To have 15 or more units of Time at the end of the game. To have a sufficiently abundant world to enjoy the time earned.

4 Environmental Conservation



CONDITIONS TO MEET THE GOAL

To have as many Green Principle cards as possible at the end of the game.

Proje Başlığı:	2030 SDGs Game
Eylem Türü	Sahiplerinin kaynakları altında geliştirilen ve şu anda Imacocollabo şirketi tarafından yönetilen oyun
Uygulama Yeri	Küresel (Çevrimiçi)
İrtibat Kişisi	https://share.hsforms.com/1tNPeZWLO SgSoV-qPTpFnqA3fcra
İnternet Sitesi	https://share.hsforms.com/1tNPeZWLO SgSoV-qPTpFnqA3fcra

Bağlam:	43 yaşındaki Japon Takeo Inamura, Şubat 2016'da arkadaşı Nobuhide Fukui ile birlikte 2030 SDGs Game'i yarattı. Oyun kısa sürede popülerlik kazandı ve 2016 sonbaharında bir başka arkadaşı Takeshi Muranaka ile birlikte kâr amacı gütmeyen Imacocollabo şirketinin kurulmasına yol açtı. Şirket, şu anda harekete geçmenin önemini vurgulayarak sürdürülebilirliğe yönelik eylemleri teşvik etmeyi amaçlıyor.
Proje Özeti:	2030 SDGs Game, 2016 yılında Japonya'da tasarlanan ve oyuncuların sürdürülebilirliği ve SDG'lerle ilişkilerini keşfetmelerini sağlayan kart tabanlı bir simülasyondur. Dünya çapında çeşitli ortamlarda düzenlenen etkinliklerle 300.000'den fazla katılımcıya ulaşmıştır. 1.200'den fazla sertifikalı kolaylaştırıcı ile şimdi İngilizce bir sürümle uluslararası alanda genişliyor. Oyun 5 ila 50 oyuncuyu ağırlamakta, oyun süresi yaklaşık 1 saat sürmekte, açıklama ve düşünme dahil 2 ila 2 ½ saat gerektirmektedir.
Objektifler:	<ul style="list-style-type: none"> Sürdürülebilir bir dünyayı birlikte yaratma konusunda doğrudan bir deneyim sağlar, karmaşık konuları basitleştirir - oyuncuların hedef belirleme ve harekete geçme içgüdülerini harekete geçirir Oyuncular SKH'lerin önemini keşfediyor Oyuncular olasılıkları keşfeder ve bunlarla kendi ilişkilerini anlarlar Küresel karşılıklı bağımlılıklar ve sonuçları hakkında farkındalık yaratır
Konu Başlıkları:	<ul style="list-style-type: none"> Oyunlaştırma Sürdürülebilirlik
Hedef Kitle:	Herkes (Çocuklar ve Yetişkinler)
Ana Aktiviteler:	<ul style="list-style-type: none"> Çevrimiçi Dünya çapında yüz yüze etkinlikler
Uygulanan Teknikler:	<ul style="list-style-type: none"> Oyunlaştırma Katılımcıların bireysel ve/veya kurumsal düzeyde sürdürülebilir bir dünyaya nasıl katkıda bulunabilecekleri hakkında açık tartışma Stratejik oturumlarda, ekip oluşturma oturumlarında, KSS girişimlerinde, paydaş toplantılarında, ağ etkinliklerinde vb.

EN İYİ UYGULAMALAR

YUNANİSTAN'DAKİ EN İYİ UYGULAMALAR



Proje Başlığı	Sustain2030
Eylem Türü	Game developed under the German company iCONDU with its own resources
Uygulama Yeri	Almanya
İrtibat Kişisi	sustain2030@icondu.de
İnternet Sitesi	sustain2030@icondu.de

Bağlam:	Sustain2030, sürdürülebilirliğin tüm boyutlarını ve birbirleriyle olan ilişkilerini dikkate alan bütüncül bir yaklaşım benimser. İşbirliği, birlikte yaratma ve ortak sorumluluk yoluyla Sustain2030, paydaşlar arasında sürdürülebilirlik için gerekli olan ekip çalışmasını teşvik eder. Yaşam boyu öğrenme kavramını benimseyerek, sürdürülebilirlik sorunlarını etkili bir şekilde ele almak için yenilikçi ve hedef odaklı önlemlerin geliştirilmesini teşvik eder.
Projenin Özeti:	Birçok ödül kazanan Sustain2030 simülasyon oyunu, oyuncuları SKA hedef sisteminin karmaşıklığıyla tanıştırıyor. Oyuncular, 17 SKH'nin birbirleriyle olan ilişkilerini toplu olarak ele alıyor ve eğlenceli bir şekilde konunun kapsamı hakkında daha fazla farkındalık kazanıyor.
Hedefler:	<ul style="list-style-type: none">• SKH'ler arasındaki doğrudan ve dolaylı etkileşimlerin ve bağımlılıkların görselleştirilmesi• Farklı paydaş rolleri aracılığıyla işbirliği ve ekip çalışmasının teşvik edilmesi ortak tartışmanın yanı sıra önlemlerin seçilmesi ve zaman içinde beklenmedik olayların ele alınması• Farklı formatlardaki çerçeve koşullarına uyum sağlama esnekliği• Hedef belirleme ve karar verme becerilerini geliştirmek• Bakış açılarını değiştirme becerisini ve disiplinler arası işbirliğini teşvik etmek
Konu Başlıkları:	<ul style="list-style-type: none">• Oyunlaştırma
Hedef Kitle:	<ul style="list-style-type: none">• Herkes (ebeveynler ve çocuklar)

Temel Faaliyetler	<ul style="list-style-type: none">• Sustain2030 öğretimde, etkinliklerde ve şirketler, kuruluşlar ve belediyeler bağlamında kullanılabilir.• Yüz yüze faaliyetler Deneyimli bir iCONDU ekip üyesi interaktif bir simülasyon oyunu atölyesi yürütecektir. Atölye yüz yüze veya tamamen dijital formatta gerçekleştirilebilir.• Özelleştirilebilir atölye formatları Simülasyon oyunu atölyesine ek olarak, deneyimli bir iCONDU ekip üyesi tarafından tasarlanan ve yürütülen bireysel bir transfer oturumu rezerve edilebilir. İçerik, konu alanına, hedef grubun ön bilgisine ve özel öğrenme hedeflerine bağlı olarak bireysel olarak tasarlanır.• Eğitiminin eğitimi Eğitiminin eğitimi modülünde, en fazla üç eğiticiye simülasyon oyunu ve metodolojisi hakkında ayrıntılı bir tanıtımın yanı sıra somut bir atölye formatı tasarlama konusunda destek verilir. Modül yaklaşık üç ila dört saat sürer ve çevrimiçi olarak yürütülür.• Kendi uygulamanız için lisanslar Dijital simülasyon oyunu ve beraberindeki materyaller PDF formatında. Simülasyon oyunu, aynı anda birden fazla kişi tarafından istenildiği sıklıkta kullanılabilen şifre korumalı bir bağlantı aracılığıyla kullanıma sunulur.
Uygulanan Teknikler	<ul style="list-style-type: none">• Ortak yaratıcı yöntemler• Canlı katılım süreçleri• Geniş diyaloglar• Oyunlaştırma