



PROJE ADI: MEET OUR NEIGHBOURS 2  
(KOMŞULARIMIZLA TANIŞIN 2)

PROJE NUMARASI: 2022-1-BG01-KA220-YOU 000087236



# YAYGIN EĞİTİM ALIŞTIRMALARI İÇİN ARAÇ SETİ

ERASMUS+ PROGRAMI

EYLEM PLANI: KA220-YOU – GENÇLİK ALANINDA İŞBİRLİĞİ ORTAKLIĞI

[WWW.MEET-OUR-NEIGHBOURS.EU](http://WWW.MEET-OUR-NEIGHBOURS.EU)



Co-funded by  
the European Union



Bu belge, Avrupa Komisyonu tarafından Erasmus + programı (KA220 - YOU - Gençlik Alanında İşbirliği Ortaklığı) kapsamında finanse edilen "**Meet Our Neighbours 2**" projesi çerçevesinde hazırlanmıştır.

Bu yayında ifade edilen görüşler yalnızca yazarlara aittir ve Komisyon, sağlanan bilgilerin kullanımına ilişkin herhangi bir sorumluluk kabul etmemektedir.

## **Yayınladığı Tarih: 2024**

Proje Ortakları:

- Center for Educational Initiatives (CEI) – Bulgaristan Cumhuriyeti
- Asociația "Tinerii 3D" (The Association of 3D Youngsters) - Romanya Cumhuriyeti
- EGECED (Eğitim ve Gençlik Çalışmaları Derneği Enstitüsü) – Türkiye Cumhuriyeti
- EMinS-Leskovac – Sırbistan Cumhuriyeti
- INNOVA Lab Bitola – Kuzey Makedonya Cumhuriyeti
- The Youth Center of Epirus (YC Epirus) - Yunanistan Cumhuriyeti

# İÇİNDEKİLER

<b>Giriş</b>	<b>5</b>
<b>Proje Özeti</b>	<b>7</b>
<b>Proje Ortakları</b>	<b>8</b>
<b>Konu 1 – Farklılıklar İçinde Birlik</b>	<b>9</b>
<b>Konu 2 – Köprüler İnşa Etmek</b>	<b>23</b>
<b>Konu 3 – Eylem Halinde Demokrasi</b>	<b>40</b>
<b>Konu 4 - Benim Avrupalı Geleceğim</b>	<b>56</b>
<b>Konu 5 - Hoşgörü, Kabullenme ve Anlayış</b>	<b>67</b>
<b>Konu 6 - İyi Komşuluk</b>	<b>83</b>
<b>Konu 7 - Eğlenceli Balkanlar</b>	<b>102</b>

# GİRİŞ

**Yaygın eğitim alıřtırmaları için araç seti**, katılımcı Balkan ülkeleri arasındaki sorunların ve çatıřmaların nereden kaynaklanabileceđine dair bir fikir veren ve bu çatıřmalar kaynaklı sorunlara çözüm sunan "Komřularımızla Tanıřın 2" projesinin IO1'in (Fikri Çıktılar – 1) raporu temel olarak oluşturulmuřtur.

Bu araç setinin temel amaçları řu řekilde sıralanabilir: Gençlik çalışanlarının ve gençlik liderlerinin kültürlerarası anlayıřı ve çeřitliliđin kabulünü teřvik etmek için bu kiřilerin yaygın eğitim araçlarını kullanma ve řekillendirme kapasitelerini geliřtirmek; onlara rehberlik sağlamak; Balkan düzeyinde kliřelerin ve önyargıların üstesinden gelmeyi amaçlayan bir dizi alıřtırma geliřtirmek; gençlerin güçlü, sürdürülebilir, saygılı ve barıřçıl topluluklar kurmalarını sağlamak; kültürlerarası anlayıřı ve çeřitliliđin kabulünü teřvik etmek için yaygın eğitim araçlarının (atölye çalışmaları, simülasyonlar, rol yapma oyunları, tartıřmalar vb.) kullanımını sağlamak.

Alıřtırmaların oluşturulması sırasında bazı önemli ve zorunlu yaklařımlar, yönler ve çerçeveler kullanılmıřtır.

Alıřtırma seti geliřtirilirken, atölye çalışmaları, simülasyonlar, rol yapma oyunları, tartıřmalar vb. takip edilmiř ve ařağıdaki yaklařımlar bir araya getirilmiřtir:

1. **Deneyimsel öğrenme:** Bu yaklařım, bilgiyi gerçek hayattaki durumlara uygulayarak ve yansıtarak öğrenmeyi içerir. Gençlik çalışanları Balkanlar'daki kültür, dil ve gelenek çeřitliliđini yansıtan atölye çalışmalarına, simülasyonlara ve rol yapma oyunlarına katılabilir.
2. **Katılımcı öğrenme:** Bu yaklařım gençlik çalışanları arasında aktif katılımı ve iřbirliđini içerir. Gençlik çalışanları bölgedeki farklı topluluklar arasında anlayıř ve iřbirliđini teřvik eden tartıřmalara, münazaralara ve grup etkinliklerine katılabilir.
3. **Multimedya öğrenimi:** Bu yaklařım, gençlik çalışanları arasında öğrenmeyi ve katılımı teřvik etmek için videolar, podcast'ler ve sosyal medya gibi multimedya araçlarının kullanımını içerir. Gençlik çalışanları, daha geniş Avrupa topluluđu içinde Balkanlar'ın geleceđine iliřkin umutlarını ve isteklerini yansıtan multimedya içeriđi oluşturabilirler.
4. **Mizahi öğrenme:** Bu yaklařım, gençlik çalışanları arasında öğrenmeyi ve katılımı teřvik etmek için mizah ve hiciv kullanmayı içerir. Gençlik çalışanları, Balkanlara özgü mizahi veya alıřılmadık gelenek veya göreneklerin sergilendiđi faaliyetlere katılabilirler.

Genel olarak pedagojik yaklaşım, farklılıklar içinde birliđi, köprüler kurmayı, eylemde demokrasiyi, hoşgörü, kabullenme ve anlayışı, iyi komşuluđu ve eğlenceli Balkanları teşvik etmek üzere tasarlanmıştır. Araç seti, kültürel açıdan duyarlı, ilgi çekici ve interaktif olan ve gençlik çalışanları arasında öğrenmeyi ve düşünmeyi teşvik eden bir dizi yaygın eğitim alıştırmalarını sunmaktadır.

Araç Kitinde oluşturulan alıştırmalar ve araçlar aşağıdaki konulardan oluşmaktadır:

- Farklılıklar İçinde Birlik
- Köprüler İnşa Etmek
- Eylem Halinde Demokrasi
- Benim Avrupalı Geleceğim
- Hoşgörü, Kabullenme ve Anlayış
- İyi Komşuluk
- Eğlenceli Balkanlar

Bu alıştırmalar, genç insanların güçlü, sürdürülebilir, saygılı ve barışçıl toplumlar inşa etmelerini sağlamayı amaçlamaktadır.

“Güç Farklılıklarda Yatar,  
Benzerliklerde Deđil”  
Stephen R. Covey

# PROJE ÖZETİ

Balkan Yarımadası, komşuluk ilişkilerinin özel bir dinamiği ile tanımlanan bir bölgedir. Farklı etnik ve dini gruplar genellikle nispeten küçük bir alanda bir arada yaşamaktadır. Ortak gelenekleri, tarihi, mutfağı, folkloru ve hatta aile içi gündelik sorunları paylaşırlar. Ne yazık ki aynı nüfus defalarca aşırı nefreti körükleyen, şiddeti hoş gören ve ayrılığı teşvik eden politikaların hedefi olmuş ve bunların hepsi çeşitli siyasi çıkarılara hizmet etmiştir.

Balkanlardaki ülkeler parçalanmaların yaşandığı bir geçmişe sahiptir ve ulusları genellikle diğerleri hakkında genellemeler olarak tanımlanabilecek önyargılar ve stereotiplerle sahiptir. Bu tür etiketlemeler yaygındır; çünkü biz başkalarına (ve dolayısıyla kendimize) çeşitli kişilik özellikleri atfederken, başkaları da bize aynısını yapar. Grup kimliği her zaman diğer gruplarla veya grup kimlikleriyle -bizi, çıkarlarımızı ve hatta hayatta kalmamızı tehdit eden bir grup- olan ilişkiyle tanımlanır. Diğerleri, genellikle toplumdaki azınlıklar, "farklı", "uyumsuz" veya "ayrıcalıklı" olarak etiketlenir ve genel olarak belirtirsek, çoğunluk nüfusuna göre bu azınlıklar işgalci olmasalar bile davetsiz misafir olarak algılanırlar. Kriz zamanlarında onların varlığı bile bir tehdit olarak gösterilebilir.

Bu nedenle, bu projenin önceliklerinden birisi, Balkanlar'da stereotiplerin ortaya çıkış nedenlerini, özelliklerini, ne zaman ortaya çıktıklarını ve bugün var olup olmadıklarını belirlemeye çalışmaktır. Basmakalıp düşüncelerin gelişmesine yol açan koşulları anlamak önemlidir. Bu anlayış, Balkanlar'daki çeşitli etnik gruplar arasında gelecekte yaşanması muhtemel çatışmaların ve ilişkilerin bozulmasının önlenmesine yardımcı olabilir. Bu da ancak gençlerin bu sürece aktif olarak dahil edilmesiyle başarılabilir çünkü onlar yarın hayatın nasıl olacağını belirleyecek nesildir. Bu, projenin konusuyla ilgili bilgilerini zenginleştirmeyi, sivil aktivizmi teşvik etmeyi, hoşgörüyü artırmayı, çatışma yönleriyle ilgili farkındalıklarını artırmayı, stereotiplerin üstesinden gelmeyi ve karşılıklı anlayışı geliştirmeyi amaçlayan bir dizi aracın geliştirilmesi yoluyla gerçekleştirilecektir.

Proje, biri bölünme, farklılaşma ve komşuların aşılanması, diğeri ise hoşgörü, saygı, özgürlük ve insan hakları gibi ortak Avrupa değerlerinin benimsenmesi ile karakterize edilen iki dönem arasındaki önceki dönemde doğup büyüyen gençlere odaklandı. Balkan ülkelerinin sadece siyasi, stratejik ve ekonomik açıdan değil aynı zamanda kültürel açıdan da birbirine bağlı olduğu bu tarihi ve kültürel bağlam göz önünde bulundurulduğunda, Balkanlar'da gelecekteki barış ve yenilenmiş bir bağlam için kalıcı temeller oluşturmak büyük önem taşımaktadır.

# PROJE ORTAKLARI



**CENTER FOR EDUCATIONAL INITIATIVES (CEI)**



**THE ASSOCIATION OF 3D YOUNGSTERS**



**EĞİTİM VE GENÇLİK ÇALIŞMALARI DERNEĞİ ENSTİTÜSÜ**



**EMINS-LESKOVAC**



**INNOVA LAB**



**THE YOUTH CENTER OF EPIRUS (YC EPIRUS)**



# KONU 1

## FARKLILIKLAR İÇİNDE BİRLİK





# GİRİŞ

**Farklılıklar İçinde Birlik**, Balkanlar'daki kültür, dil ve gelenek çeşitliliğini gözler önüne sererken, bu farklılıkların insanları nasıl bir araya getirebileceğini de vurguluyor.

Farklılık İçinde Birlik, bir toplum veya topluluk içinde farklı kültürlerin, etnik kökenlerin, dinlerin ve diğer çeşitli unsurların bir arada var olmasını vurgulayan ve aynı zamanda birlik ve uyum duygusunu teşvik eden bir kavramdır. Bu ifade genellikle, bireylerin kolektif bir gruba getirdiği çeşitli geçmiş ve bakış açılarının kucaklanması ve bunlara saygı gösterilmesinden doğan zenginliği kutlamak için kullanılır.

Farklılık İçinde Birlik fikri genellikle çok kültürlülükle ve çeşitlilik içeren bir toplumun üyeleri arasında anlayış, hoşgörü ve işbirliği yoluyla gelişebileceğinin kabul edilmesiyle ilişkilendirilir. Farklılıklara rağmen, insanları birbirine bağlayan ortak bir aidiyet duygusu ve ortak bir insanlık olduğunu öne sürer. Bu kavram sadece kültürel çeşitliliğe uygulanmaz; dil, gelenekler, inançlar ve değerler gibi çeşitli unsurları da kapsayabilir. Birçok ülke ve kuruluş, kapsayıcılığı teşvik etmek ve farklılıkları bölünme kaynağı olarak görmek yerine onlara değer veren güçlü ve uyumlu bir toplum oluşturmak için " Farklılık İçinde Birlik" ilkesini yol gösterici bir ilke olarak kullanmaktadır.

Bu ifade küresel olarak çeşitli bağlamlarda benimsenmiştir ve çeşitliliğin kabul edilmesi ve takdir edilmesinin, farklı geçmişlere sahip bireylerin ortak hedefler için birlikte çalıştığı daha güçlü, daha canlı topluluklara yol açabileceğini hatırlatmaktadır.

Bu Araç Kitinde " Farklılık içinde birlik" ile ilgili aşağıdaki faaliyetler sunulmaktadır:

- Büyülü Balkan Kutusu
- Birleşik Balkan Devletleri
- Balkan Festivali

Bu faaliyetler, Balkanlar'daki farklı topluluklar arasında etkileşimi, anlayışı ve işbirliğini teşvik etmek ve farklılıkların kutlanması yoluyla birlik fikrini desteklemek üzere tasarlanmıştır. Ayrıca kültürel alışveriş ve takdir için fırsatlar sunarak bölge halkı arasında ortak bir kimlik ve topluluk duygusunu teşvik etmektedir. Bu faaliyetler, Balkanlar'daki farklı topluluklar arasında ortak bir kimlik ve bağ duygusu yaratmayı amaçlamaktadır.

<b>KONU” FARKLILIK İÇİNDE BİRLİK” #1</b>	
<b>Faaliyetin adı</b>	<i>Büyülü Balkan Kutusu</i>
<b>Faaliyet Türü</b> (egzersiz, atölye çalışması, simülasyon, rol yapma oyunu, tartışma, vb.) Faaliyetin amacına ilişkin kısa bir açıklama yapınız.	Teatral enerji verici ve bir egzersiz. Ana hedef: Balkan kültürleri içindeki çeşitliliği keşfetmek.
<b>Faaliyetin Öğrenme Hedefleri</b> Faaliyetin ulaşmak için tasarlandığı belirli öğrenme hedeflerini veya sonuçlarını tanımlayın. Bu hedefler ölçülebilir olmalı ve eğitimin genel hedefleriyle uyumlu olmalıdır.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Balkan kültürlerinin farklılıklarını keşfetmek.</li> <li>• Katılımcıların Balkan kültürlerinin farklılıklarıyla ilişki kurma becerilerini ve istekliliklerini artırmak.</li> </ul>
<b>Faaliyetin Süresi (dakika olarak)</b>	Yaklaşık 1,5 saat - 2 saat.
<b>Materyaller ve Kaynaklar</b> (Faaliyet için gereken malzeme, araç ve kaynakların listesi)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Katılımcıların rahat bir daire şekli oluşturabilecekleri alan.</li> <li>• Hafif ve yaklaşık 30x30 cm büyüklüğünde bir karton veya plastik kutu. Kutunun renkli veya süslü olması tavsiye edilir.</li> </ul>
<b>Hedef grup</b> Yaşları, sayıları, grup büyüklüğü, ön bilgileri, deneyimleri dahil olmak üzere faaliyet için hedef kitleyi veya katılımcıları tanımlayın Gerekli ön koşulları veya nitelikleri belirtin.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 10-25 katılımcı</li> <li>• 15+ Yaş</li> <li>• Temel düzeyde İngilizce konuşma bilgisi</li> <li>• Çeşitli Balkan ülkelerinden gelen</li> </ul>
<b>Öğrenme Çıktıları</b> Katılımcıların faaliyetten elde etmesi beklenen	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Balkan kültürlerinin farklılıkları keşfedildi.</li> <li>• Katılımcıların Balkan kültürlerinin farklılıklarıyla ilişki kurma becerisi ve istekliliği artmıştır.</li> </ul>

<p>öğrenme çıktıları veya becerileri listeleyiniz.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kültürel çeşitliliğin günlük yaşamda aktif olarak uygulanmasına yönelik duyarlılık arttı.</li> <li>• Diğer Balkan kültürlerine olan merakın arttı.</li> <li>• Geliştirilmiş teatral ifade yeteneği.</li> <li>• Geliştirilmiş sözlü ve sözsüz iletişim.</li> </ul>
<p><b>Yöntem ve Teknikler</b></p> <p>Alıştırmalar, simülasyonlar, rol yapma, tartışmalar veya diğer öğretim stratejileri de dahil olmak üzere eğitimde kullanılan yöntem ve teknikleri detaylandırın. Bu yöntemlerin hedeflere ulaşmak için neden uygun olduğunu açıklayın.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Teatral egzersiz - bireysel simülasyon veya rol oynama egzersizleri -her katılımcının faaliyetin görevini tamamlama konusundaki özel kararına bağlıdır.</li> <li>• Gözlem</li> <li>• Açık tartışma şeklinde bilgilendirme</li> </ul> <p>Bu yöntemler faaliyetin hedeflerine ulaşmak için uygundur çünkü her bir katılımcının kendi kültürünün benzersiz bir yönünü göstermek için kendini ifade etmenin çeşitli biçimlerini kullanmasına izin verecektir. Diğer katılımcılar her bir bireyi gözleme ve daha sonra gözlemlerini tartışma ve öğrenme çıktıları paylaşma fırsatına sahip olacaklardır.</p>
<p><b>Faaliyetin Tanımı ve Talimatlar</b></p> <p>Faaliyetin nasıl yürütüleceğine dair adım adım talimatlar; her bölüm için zamanlama da dahil olmak üzere faaliyet akışının bir taslağı;</p> <p>(Tartışmalar için - konuşmalara veya düşüncelere rehberlik edecek tartışma noktaları veya soruların listesi; simülasyonlar veya rol yapma oyunları için senaryolar, karakterler veya vakalar vb. sağlayın)</p> <p>Metodolojinin uygulanmasında yönlendirici veya eğitmenin rolünü netleştirin.</p>	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <b>Teatral enerji verici/ ısınma.</b> Yönlendirici katılımcıları huzurlu ve yavaş bir şekilde mekânda dolaşmaya davet eder. Yönlendirici katılımcılara arada bir bir şeyin ya da eylemin adını söyleyeceğini ve katılımcıların o anda o şeyi ya da eylemi taklit etmeleri gerektiğini açıklar, ardından yavaş tempoda yürümeye geri döner ve bir sonraki şeyi/eylemi duymak için bekler. Katılımcılar yaklaşık 10 saniye boyunca yavaşça yürürken, Yönlendirici bir şey ya da eylem söyler ve katılımcılar yaklaşık 5-10 saniye boyunca o şeyi ya da eylemi taklit eder (yönlendirici grubu hissetmeye çalışmalı ve grup için kaç saniyenin en uygun olduğunu görmelidir). Ardından yönlendirici katılımcıları bir sonraki şey ya da eylemi söylemeden önce yaklaşık 10-15 saniye yürümeye geri dönmeye davet eder. Yönlendiricinin adlandırması için önerilen şeyler ve eylemler: uçmak, bir kedi, zıplamak, rüzgar, bir sandalye, küçük bir çocuk, bir muz, bir tren, bir palyaço, uyumak. Bu uygulamanın tamamlanması 10 dakikadan az sürmelidir.</li> <li>2. <b>Büyülü Balkan Kutusu etkinliği.</b> Yönlendirici katılımcıları bir daire oluşturmaya ve isteğe bağlı olarak sandalyelere, minderlere veya temiz bir zemine oturmaya davet eder. Yönlendirici daha sonra katılımcılara renkli veya süslü bir kutu olan Sihirli Balkan Kutusunu tanıtır ve etkinliğin fikrini / görevlerini aşağıdaki gibi açıklar: Sihirli Balkan Kutusu, Balkan ülkelerinin kültürlerine özgü herhangi bir şeye dönüşebilir. SADECE bir</li> </ol>	

katılımcının sadece kendi ülkesinin kültürüne ait olduğuna ve diğer Balkan ülkelerinde yaygın olmayacağına inandığı benzersiz bir kültürel şeye / sembole dönüşebilir. Her katılımcı teker teker kutuyu alacak ve biraz sihirle kutuyu kültürel bir şeye dönüştürecek. (örnekler: Yunanistan için bir bardak frappe, Türkiye için Sultanahmet Camii, Sırbistan için Aziz Sava ikonu vb.) Katılımcılar seçecekleri kültürel şeyler/semboller hakkında başkalarıyla tartışmamalıdır. Katılımcı Sihirli Kutuyu aldığı ve "biraz sihir kullandığında", kutuyu kültürel şey/sembol olarak kullandığı çok kısa bir tiyatro gösterisi yapabilir (yaklaşık 1 dakika uzunluğunda). Kısa tiyatro gösterisinden sonra, diğer Balkan ülkelerinden gelen katılımcılar 10-20 saniyeyi geçmeyecek şekilde kutunun neyi temsil ettiğini tahmin etmeye davet edilir. Doğru bir tahmin olsun ya da olmasın, tiyatro gösterisini gerçekleştiren katılımcıdan kutunun neyi temsil ettiğini ve bunun neden kendi kültürleri için önemli ve benzersiz bir şey/özellik/sembol olduğuna inandığını açıklaması istenir. Ardından, tüm katılımcılar bunu yapana kadar bir sonraki katılımcı görevi yerine getirmeye davet edilir.

3. **Bilgilendirme.** Katılımcılardan alıştırma üzerinde kısaca düşünceleri ve grupla paylaşmak isteyenlerin aşağıdaki soruları yanıtlamaları istenir: Gösterilen tüm şeyler sadece katılımcının geldiği kültüre mi özgüdür, yoksa temsil edilen şeyin/sembolün diğer Balkan kültürlerinde de kullanımları/benzerlikleri var mıdır? Diğer Balkan ülkeleri hakkında öğrendiğiniz en ilginç kültürel unsurlar nelerdi? Diğer kültürler hakkında öğrendiğiniz yeni şeyler hakkında ne hissediyorsunuz? Günlük hayatınızda sizin için yeni olan bir kültürel unsura tanık olsaydınız nasıl hisseder ve tepki verirdiniz? Balkan ülkeleri arasında daha fazla farklılık mı yoksa benzerlik mi olduğuna inanıyorsunuz?

#### **Ölçme ve Değerlendirme:**

Geri bildirim mekanizmalarını ve eğitim sonrası değerlendirmeleri tartışın.

Metodolojinin katılımcı öğrenmesinin ölçme ve değerlendirmesini nasıl içerdiğini açıklayın. Buna sınavlar, anketler, öz değerlendirmeler, akran değerlendirmeleri veya diğer geri bildirim mekanizmaları dahil olabilir.

- Katılımcılardan çiftler oluşturmaları ve yaklaşık 5-7 dakika boyunca genel öğrenme çıktıları ve faaliyetten memnuniyetleri hakkında tartışmaları istenir.
- Katılımcılardan tekrar tam bir çember oluşturmaları istenir ve her çiftten bir kişinin tartıştıklarını kısaca paylaşması istenir - kısaca genel memnuniyetlerini ve ana öğrenme çıktılarını tanımlamaları istenir.

#### **Yönlendirici notları**

Geri bildirimlere veya değişen koşullara göre yapılabilecek değişikliklerden bahsedin.

- Katılımcılara, etkinlikten sonra birlikte geçirilen serbest zamanda kendi özgün kültürel yönleri hakkında konuşmaya devam etmeleri önerilebilir.
- Yönlendirici, her bir faaliyet aşamasının zamanlamasını grubun büyüklüğüne ve ihtiyaçlarına göre uyarlayabilir.

<p>Katılımcıların öğrendiklerini daha fazla uygulamak veya pekiştirmek için bundan sonra neler yapabileceklerini önerin.</p> <p>Hem yönlendirici hem de katılımcılar için herhangi bir ipucu veya en iyi uygulamayı paylaşın.</p>	
<p><b>Ek notlar, bildirimler veya özel hususlar</b></p> <p>Farklı gruplar veya öğrenme hedefleri için herhangi bir varyasyon veya uyarılma önerin;</p> <p>Daha fazla öğrenme için önerilen okuma materyallerini, web sitelerini veya kaynakları ekleyin.</p>	<p>Ortama ve mevcut alan ve ekipmana bağlı olarak, faaliyet boyunca çok sessiz bir fon müziği çalınabilir.</p> <p>Faaliyet, imkanlara ve hava durumuna bağlı olarak hem açık havada hem de kapalı mekanda gerçekleştirilebilir.</p>
<p><b>Referanslar ve Kaynaklar:</b></p> <p>Metodoloji yerleşik eğitim teorilerine veya araştırmalarına dayanıyorsa, tasarımını destekleyen ilgili kaynaklara veya referanslara atıfta bulunun.</p>	

## KONU “FARKLILIK İÇİNDE BİRLİK” #2

<b>Faaliyetin Adı</b>	<i>Birleşmiş Balkan Devletleri</i>
<b>Faaliyet Türü</b> (egzersiz, atölye çalışması, simülasyon, rol yapma oyunu, tartışma, vb.) Faaliyetin amacına ilişkin kısa bir açıklama yapınız.	Simülasyon alıştırması Ana hedef: Balkan ülkeleri ve insanları arasındaki mevcut farklılıkların ve benzerliklerin nasıl birleştirici olabileceğini göstermek.
<b>Faaliyetin öğrenme hedefleri</b> Faaliyetin ulaşmak için tasarlandığı belirli öğrenme hedeflerini veya sonuçlarını tanımlayın. Bu hedefler ölçülebilir olmalı ve eğitimin genel hedefleriyle uyumlu olmalıdır.	Faaliyetin spesifik öğrenme hedefleri: <ul style="list-style-type: none"><li>• Balkan ülkeleri ve insanları arasında kültürleri, politikaları ve toplumsal yönleri bakımından ortak noktalar bulmak.</li><li>• Balkan ülkeleri için ortak bir geleceğin ne olabileceğini - birleştirici faktörlerin neler olabileceğini tanımlamak.</li><li>• Balkan kimliği duygusunun geliştirilmesi.</li></ul>
<b>Faaliyetin Süresi (dakika olarak)</b>	Yaklaşık 2 - 2,5 saat.
<b>Materyaller ve Kaynaklar</b> (faaliyet için gereken malzeme, araç ve kaynakların listesi)	<ul style="list-style-type: none"><li>• Katılımcıların rahat bir yarım daire şekli oluşturabileceği ve bir grubun çalışmalarını sunabileceği alan, grup çalışması aşaması için birkaç masa ve sandalye.</li><li>• Beyaz tahta veya flipchart.</li><li>• İnternet bağlantısı ve araştırma için cihazlar (akıllı telefonlar, dizüstü bilgisayarlar).</li><li>• Büyük karton posterler ve keçeli kalemler.</li><li>• Değerlendirme için basılı anketler.</li><li>• Kalem.</li></ul>
<b>Hedef grup</b> Yaşları, sayıları, grup büyüklüğü, ön bilgileri, deneyimleri dahil olmak üzere faaliyet için hedef kitleyi veya katılımcıları tanımlayın	<ul style="list-style-type: none"><li>• 18-36 katılımcı</li><li>• 18 yaş üstü</li><li>• İyi derecede İngilizce bilgisi</li><li>• Çeşitli Balkan ülkelerinden gelen</li></ul>

Gerekli ön koşulları veya nitelikleri belirtin.	
<p><b>Öğrenme Çıktıları</b></p> <p>Katılımcıların faaliyetten elde etmesi beklenen öğrenme çıktılarını veya becerileri listeleyiniz.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Balkan ülkeleri ve halkları arasında kültürleri, politikaları ve toplumsal yönleri ile ilgili ortak noktalar bulmak.</li> <li>• Balkan ülkeleri için ortak bir geleceğin ne olabileceğini - birleştirici faktörlerin neler olabileceğini - tanımlamak.</li> <li>• Geliştirilmiş Balkan kimliği duygusu.</li> <li>• Grup çalışması becerilerini, temel çevrimiçi araştırma becerilerini, iletişim becerilerini, sunum becerilerini, eleştirel ve stratejik düşünme yeteneklerini geliştirmek.</li> </ul>
<p><b>Yöntem ve Teknikler:</b></p> <p>Alıştırmalar, simülasyonlar, rol yapma, tartışmalar veya diğer öğretim stratejileri de dahil olmak üzere eğitimde kullanılan yöntem ve teknikleri detaylandırın. Bu yöntemlerin hedeflere ulaşmak için neden uygun olduğunu açıklayın.</p>	<p>Grup çalışması – alt gruplarda ve ana gruplarda tartışmalar, çevrimiçi araştırma, her grup içinde karar alma, toplanan karar ve bilgileri içeren bir poster oluşturma, grup çalışması sonuçlarının sunumu, bilgilendirme.</p>
<p><b>Faaliyetin Tanımı ve Talimatlar</b></p> <p>Etkinliğin nasıl yürütüleceğine ilişkin adım adım talimatlar; her bölüm için zamanlamayı da içeren faaliyet akışının bir taslağı;</p> <p>(Tartışmalar için - konuşmalara veya düşüncelere rehberlik edecek tartışma noktaları veya soruların listesi; simülasyonlar veya rol yapma oyunları için senaryolar, karakterler veya vakalar vb. sağlayın.)</p> <p>Metodolojinin uygulanmasında yönlendiricinin veya eğitmenin rolünü netleştirin.</p>	
<p><b>1. Birleşik Balkan Devletleri etkinliği.</b> Katılımcılara etkinlik fikri tanıtılır: Katılımcılar gruplara ayrılacaklar ve Balkanlar Birleşik Devletleri'nin neye benzeyeceğini hayal etmek için bir görev üzerinde çalışacaklardır. Alt konular ve görevler (bir tahtaya yazılmış olarak), görevi tamamlamak ve grup çalışması sonuçları hakkında bir sunum oluşturmak için materyaller ve temel kaynaklar sağlanacaktır. Daha sonra katılımcılar rastgele gruplara ayrılır, her grubun 6 veya daha fazla katılımcıdan oluşması şiddetle tavsiye edilir. Gruplar oluşturulduktan ve materyaller dağıtıldıktan sonra, her grup 10 dakika boyunca Birleşik Balkan Devletleri'nin neye benzeyebileceğine ilişkin genel fikirler üzerinde tartışmaya başlayabilir. Ana görevin alt konuları beyaz tahta/lipchart üzerine yazılır: Kültür (insanlar birleştirici kültürel unsurları nasıl kutlayacak ve kendi özgün kültürlerini nasıl koruyacak, vb.), Siyaset (pazar, çevre, hareket, sosyal refah, vb. ile ilgili), Kapsayıcılık (azınlıklar için genel kapsayıcılık nasıl sağlanacak, çeşitlilik nasıl kutlanacak, vb.) Her gruptan en az 2 kişilik alt gruplara ayrılması ve her birinin 20 dakika</p>	

*Bu içerik, Erasmus+ kapsamında Avrupa Komisyonu tarafından desteklenmektedir. Burada yer alan içerik yazarların görüşlerini yansıtmaktadır ve bu görüşlerden Avrupa Komisyonu ve Türkiye Ulusal Ajansı sorumlu tutulamaz.*

boyunca bir alt konu üzerinde çalışması istenir. Ardından, alt gruplardan ana gruplarına yeniden katılmaları ve vizyonlarını gruplarıyla paylaşmaları istenir. Birleşik Balkan Devletleri önerilerinin genel imajını tartışmaları ve düzenlemeleri ve büyük posterler üzerinde sunumlar oluşturmaları için 30 dakika verilir. Daha sonra gruplardan yarım daire oluşturmaları istenir ve her grup teker teker grup çalışması sonuçlarını sunar. İzleyiciler her sunumun sonunda sunum yapan gruba soru/açıklama sorabilirler.

- 2. Bilgilendirme.** Yönlendirici katılımcılardan tam bir daire oluşturmalarını ve sandalyelere veya mindere oturmalarını ister. Yönlendirici aşağıdaki soruları sorar ve bu soruları paylaşmak ve yanıtlamak isteyen katılımcılara zaman verir: Tüm sunumlarda ya da çoğu sunumda fark ettiğiniz birleştirici faktörler ya da kararlar nelerdi? Balkan ülkelerinin resmi bir siyasi/kültürel birliği olabileceğine inanıyor musunuz, neden evet ya da hayır? Balkan halklarının çeşitliliği söz konusu olduğunda Balkan ülkelerinde ne gibi mevcut sorunlar görüyorsunuz? Bu çeşitlilik bir sorun olarak görülmek yerine kutlanabilir mi?

### **Ölçme ve Değerlendirme:**

Geri bildirim mekanizmalarını ve eğitim sonrası değerlendirmeleri tartışın.

Metodolojinin katılımcı öğrenmesinin ölçme ve değerlendirmesini nasıl içerdiğini açıklayın. Buna sınavlar, anketler, öz değerlendirmeler, akran değerlendirmeleri veya diğer geri bildirim mekanizmaları dahil olabilir.

- Değerlendirmeye başlamadan önce katılımcılardan oturdukları çemberdeki yerlerini değiştirmeleri istenir. Kendilerine birkaç soru yazarak cevaplayacakları değerlendirme anketleri verilir: Faaliyetle ilgili genel memnuniyetiniz nedir? Bu faaliyetten ana öğrenme noktalarınız nelerdir? Balkan ülkeleri arasındaki birliğin arttığına veya istikrar kazandığına dair algınız bu faaliyetten sonra değişti mi, değiştiyse nasıl değişti?

### **Yönlendirici notları**

Geri bildirimlere veya değişen koşullara göre yapılabilecek değişikliklerden bahsedin.

Katılımcıların öğrendiklerini daha fazla uygulamak veya pekiştirmek için bundan sonra neler yapabileceklerini önerin.

Hem yönlendiriciler hem de katılımcılar için herhangi bir

- Katılımcılara, birlikte geçirilen serbest zamanda, grup çalışması çıktılarını ve grup düşüncesi ile ilgili duygu ve gözlemleri hakkında konuşmaya devam etmeleri önerilebilir.
- Yönlendirici her bir faaliyet aşamasının zamanlamasını grubun büyüklüğüne ve ihtiyaçlarına göre uyarlayabilir.



ipucu veya en iyi uygulamayı paylaşın.	
<b>Ek notlar, bildirimler veya özel hususlar</b> Farklı gruplar veya öğrenme hedefleri için herhangi bir varyasyon veya uyarılama önerin; Daha fazla öğrenme için önerilen okuma materyallerini, web sitelerini veya kaynakları ekleyin.	Ortama ve mevcut alan ve ekipmana bağlı olarak, faaliyet boyunca çok sessiz fon müziği çalınabilir. Katılımcılara araştırmalarına aşağıdaki web sitelerini kullanarak başlamaları önerilebilir: <ul style="list-style-type: none"><li>• <a href="https://www.iemed.org/publication/the-balkans-past-and-present-of-cultural-pluralism/">https://www.iemed.org/publication/the-balkans-past-and-present-of-cultural-pluralism/</a> <a href="https://www.britannica.com/place/Balkans/The-Ottomans">https://www.britannica.com/place/Balkans/The-Ottomans</a>,</li><li>• <a href="https://www.researchgate.net/publication/341453463_Impact_of_Cultural_Diversity_on_Western_Balkan_Countries%27_Performance">https://www.researchgate.net/publication/341453463_Impact_of_Cultural_Diversity_on_Western_Balkan_Countries%27_Performance</a></li></ul>
<b>Referanslar ve Kaynaklar:</b> Metodoloji yerleşik eğitim teorilerine veya araştırmalarına dayanıyorsa, tasarımını destekleyen ilgili kaynaklara veya referanslara atıfta bulunun.	

### KONU “FARKLILIK İÇİNDE BİRLİK” #3

<b>Faaliyetin Adı</b>	Balkan Festival
<b>Faaliyet Türü</b> (egzersiz, atölye çalışması, simülasyon, rol yapma oyunu, tartışma, vb.) Faaliyetin amacına ilişkin kısa bir açıklama yapınız.	Yaratıcı egzersiz. Ana hedef: Balkan kültürlerinin çeşitli yönlerini, Balkan kostümleri ve müziğinin eşsiz bir füzyonu içinde özümsemek.
<b>Faaliyetin öğrenme hedefleri</b> Faaliyetin ulaşmak için tasarlandığı belirli öğrenme hedeflerini veya sonuçlarını tanımlayın. Bu hedefler ölçülebilir olmalı ve eğitimin genel hedefleriyle uyumlu olmalıdır.	Faaliyetin spesifik öğrenme hedefleri: <ul style="list-style-type: none"><li>• Balkan kültürlerinin ve insanların yaratıcı bir füzyonunda birleştirilebilecek benzersiz Balkan kostüm ve müzik özelliklerini keşfetmek.</li><li>• Balkan kimliği ve birliği duygusunun geliştirilmesi</li></ul>
<b>Faaliyetin Süresi (dakika olarak)</b>	Bir kahve molası ile birlikte yaklaşık 3-4 saat.
<b>Materyaller ve Kaynaklar</b> (Faaliyet için gereken malzeme, araç ve kaynakların listesi)	<ul style="list-style-type: none"><li>• Katılımcıların rahat bir çember oluşturabileceği ve bir grubun çalışmalarını sunabileceği alan</li><li>• Grup çalışma sahnesi için birkaç masa ve sandalye</li><li>• Çeşitli tür ve renklerde kumaşlar, klasik iplikler ve iğneler, kalın iplikler ve kalın iğneler, iplikler, kumaş yapıştırıcı bantlar ve ütü, lastikler, düğmeler, dekorlar vb. gibi temel el yapımı giysi yapımında kullanılabilecek diğer malzemeler</li><li>• Çeşitli küçük müzik aletleri ve ses çıkarabilen nesnelere (küçük davullar, metal çubuklar, tencereler, ahşap aletler, vb.)</li><li>• Kağıt ve kalem</li><li>• Makas</li></ul>
<b>Hedef grup</b> Yaşları, sayıları, grup büyüklüğü, ön bilgileri, deneyimleri dahil olmak üzere faaliyet için hedef kitleyi veya katılımcıları tanımlayın.	<ul style="list-style-type: none"><li>• 15-30 katılımcı</li><li>• 18 yaş üstü</li><li>• Temel İngilizce bilgisi</li><li>• Çeşitli Balkan ülkelerinden gelen</li></ul>

Bu içerik, Erasmus+ kapsamında Avrupa Komisyonu tarafından desteklenmektedir. Burada yer alan içerik yazarların görüşlerini yansıtmaktadır ve bu görüşlerden Avrupa Komisyonu ve Türkiye Ulusal Ajansı sorumlu tutulamaz.

Gerekli ön koşulları veya nitelikleri belirtin.	
<p><b>Öğrenme Çıktıları</b></p> <p>Katılımcıların faaliyetten elde etmesi beklenen öğrenme çıktılarını veya becerileri listeleyiniz.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Balkan kültürlerinin ve insanların yaratıcı bir füzyonunda birleştirilebilecek benzersiz Balkan kostüm ve müzik özelliklerini keşfetmek.</li> <li>• Geliştirilmiş Balkan kimliği ve birliği duygusu.</li> <li>• Yaratıcılığın ve yaratıcı düşüncenin geliştirilmesi.</li> <li>• Kazanılan müzikal ve materyal yaratma becerileri.</li> </ul>
<p><b>Yöntem ve Teknikler:</b></p> <p>Alıştırımlar, simülasyonlar, rol yapma, tartışmalar veya diğer öğretim stratejileri de dahil olmak üzere eğitimde kullanılan yöntem ve teknikleri detaylandırın. Bu yöntemlerin hedeflere ulaşmak için neden uygun olduğunu açıklayın.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Grup çalışması, temel online araştırma, kıyafet tasarımı, el dikişi ve kıyafet montajı, müzikal bir parça oluşturma ve performans, grup çalışması çıktılarının sunumu, bilgilendirme.</li> </ul>
<p><b>Faaliyetin Tanımı ve Talimatlar</b></p> <p>Faaliyetin nasıl yürütüleceğine dair adım adım talimatlar; her bölüm için zamanlama da dahil olmak üzere faaliyet akışının bir taslağı;</p> <p>(Tartışmalar için - konuşmalara veya düşüncelere rehberlik edecek tartışma noktaları veya soruların listesi; simülasyonlar veya rol yapma oyunları için senaryolar, karakterler veya vakalar vb. sağlayın)</p> <p>Metodolojinin uygulanmasında yönlendirici veya eğitmenin rolünü netleştirin.</p>	
<p><b>1. Balkan Festivali etkinliği.</b> Yönlendirici katılımcıları bir daire içinde toplar ve bu yaratıcı alıştırmanın ana görevlerini açıklar. Katılımcılar gruplar halinde çalışarak benzersiz bir Balkan Festivali yaratacaklardır - Balkan kültürel ifadelerinin, özellikle kıyafet, müzik, dans ve katılımcıların kullanmak istedikleri diğer araçlarla bir birleşimi. Katılımcılara mevcut malzemeler (kumaşlar, dekorlar, enstrümanlar, vb.) tanıtılır ve dahil etmek istedikleri başka herhangi bir şeyi de kullanabilecekleri söylenir - kendilerine ait geleneksel herhangi bir şey, yerel çevreden herhangi bir doğal kaynak, bulabilecekleri herhangi bir alet, vb. Katılımcılar daha sonra çeşitli Balkan ülkelerinin temsil edildiği, her grupta 4-6 kişinin yer aldığı eşit gruplara ayrılır. Her gruba kıyafet, müzik, dans ve diğer araçlar (tiyatro oyunu, şiir, vb.) gibi çeşitli geleneksel unsur ve sanatların birleşiminden oluşan bir performans hazırlamaları için yaklaşık 2 saat verilir; performanslarının her unsuru (her kıyafet, her şarkı, vb.) grup içinde temsil edilen her Balkan ülkesinin unsurlarını içermelidir. Örneğin, bir grup Türkiye, Sırbistan, Yunanistan ve Kuzey Makedonya'dan katılımcılardan oluşuyorsa, katılımcıların performansları için yaratacakları bir kıyafet ve bir şarkı 4 ülkeden/kültürden de unsurlar içermelidir. Her grup çalışmaları için rahat bir alan bulmalıdır, gerekirse alt gruplara</p>	

*Bu içerik, Erasmus+ kapsamında Avrupa Komisyonu tarafından desteklenmektedir. Burada yer alan içerik yazarların görüşlerini yansıtmaktadır ve bu görüşlerden Avrupa Komisyonu ve Türkiye Ulusal Ajansı sorumlu tutulamaz.*

ayrılabilirler, ayrıca performanslarını uygulamak için yer ve zaman ayırabilirler. Tüm grupların performans çalışmalarını tamamlamaları için gereken süreyi tahmin etmek kolay olmadığından, yönlendirici herhangi bir yardıma ihtiyaçları olup olmadığını ve ilerlemelerinin nasıl gittiğini görmek için zaman zaman grupları kontrol etmelidir. Yönlendirici, grupları 2 saat içinde bitirmeleri için teşvik etmeli veya birkaç grubun ekstra zamana ihtiyaç duyması halinde verilen sürenin uzatılmasına karar vermelidir. Gösterilerin hazırlanması ile Balkan Festivali'nin başlangıcı arasında bir ara verilmesi tavsiye edilir. İdeal olarak, yeterli zaman varsa, performansların gerçekleştirileceği Festival mekanı, mola sırasında, örneğin mevcut yerel doğal kaynaklar veya dekorlarla dekore edilebilir. Her performans birkaç dakikadan 10 dakikaya kadar sürebilir, böylece 1 saat içinde tüm gruplar performans sergileyebilir ve eğer ortam müsaitse, son performanstan hemen sonra yönlendirici tüm katılımcılardan doğaçlama bir performans/dansa ve performanslar sırasında çalınan doğaçlama bir müziğe katılmalarını isteyebilir.

- 2. Bilgilendirme.** Yönlendirici katılımcılardan tam bir daire oluşturmalarını ve sandalyelere veya minderlere oturmalarını ister. Yönlendirici aşağıdaki soruları sorar ve bu soruları paylaşmak ve yanıtlamak isteyen katılımcılara zaman verir: Performanslardan sonra şu anda nasıl hissediyorsunuz? Hazırlık sürecinden nasıl keyif aldınız? Faaliyetin görevlerini nasıl buldunuz - kolay mı zorlayıcı mı? Kültürlerinizin füzyon sürecinde kutlandığını mı yoksa kaybolduğunu mu hissediyorsunuz? Balkan kültürlerinin genel olarak karışmasını ve kaynaşmasını mı yoksa Balkan kültürleri ve insanları arasındaki ayırımın devam etmesini ve hatta artmasını mı istersiniz ve neden?

<p><b>Ölçme ve Değerlendirme:</b></p> <p>Geri bildirim mekanizmalarını ve eğitim sonrası değerlendirmeleri tartışın.</p> <p>Metodolojinin katılımcı öğrenmesinin ölçme ve değerlendirmesini nasıl içerdiğini açıklayın. Buna sınavlar, anketler, öz değerlendirmeler, akran değerlendirmeleri veya diğer geri bildirim mekanizmaları dahil olabilir.</p>	<p>Bilgilendirmenin hemen ardından katılımcılara, her bir dairenin merkez noktası işaretlenmiş 4 dairenin çizildiği bir değerlendirme posterini sunulacaktır. Her dairenin üzerine faaliyetin değerlendirilecek yönleri yazılır - Faaliyetten keyif alma, Öğrenme çıktıları, Balkan kimliği hissi, Çeşitlilik içinde Birlik Kutlaması. Katılımcılardan her bir dairenin içine bir nokta koyarak değerlendirilecek her bir özelliğe ilişkin hislerini işaretlemeleri istenir. Noktayı her bir dairenin işaretli merkezine ne kadar yakın koyarlarsa, söz konusu özellik hakkında o kadar iyi hissederler. Her bir dairenin merkezinden ne kadar uzağa ve dairenin dış hatlarına ne kadar yakın bir noktaya işaret koyarlarsa, faaliyetin/sonuçların bu yönü hakkında o kadar az tatmin hissederler. Her katılımcı puanlarını işaretlediğinde, katılımcılar genel grup değerlendirmesini gözlemlemeye davet edilir ve yorumlarını paylaşmaları istenir.</p>
<p><b>Yönlendirici notları</b></p> <p>Geri bildirimlere veya değişen koşullara göre</p>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Katılımcılara, birlikte geçirilen serbest zamanda Balkan kültürlerinin kaynaşması ve ayrışması, her ikisinin de faydaları ve dezavantajları üzerine konuşmaya devam etmeleri önerilebilir.</li></ul>

<p>yapılabilecek değişikliklerden bahsedin.</p> <p>Katılımcıların öğrendiklerini daha fazla uygulamak veya pekiştirmek için bundan sonra neler yapabileceklerini önerin.</p> <p>Hem yönlendiriciler hem de katılımcılar için herhangi bir ipucu veya en iyi uygulamayı paylaşın.</p>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Yönlendirici, her bir faaliyet aşamasının zamanlamasını grubun büyüklüğüne ve ihtiyaçlarına göre uyarlayabilir.</li></ul>
<p><b>Ek notlar, bildirimler veya özel hususlar</b></p> <p>Farklı gruplar veya öğrenme hedefleri için herhangi bir varyasyon veya uyarlama önerin;</p> <p>Daha fazla öğrenme için önerilen okuma materyallerini, web sitelerini veya kaynakları ekleyin.</p>	<p>Ortama ve mevcut alan ve ekipmana bağlı olarak, faaliyetin hazırlık bölümü boyunca çok sessiz bir fon müziği çalınabilir.</p> <p>Hava durumu ve yer uygunsa, etkinlik açık havada gerçekleştirilebilir.</p> <p>Kolaylık sağlamak için, sahne / Balkan Festivali alanı, yönlendirici ve hazırlıklarını erken bitiren herhangi bir grup tarafından, diğer grupların hala hazırlandığı ve pratik yaptığı süre boyunca önceden hazırlanabilir.</p>
<p><b>Referanslar ve Kaynaklar:</b></p> <p>Metodoloji yerleşik eğitim teorilerine veya araştırmalarına dayanıyorsa, tasarımını destekleyen ilgili kaynaklara veya referanslara atıfta bulunun.</p>	



# KONU 2

## KÖPRÜLER İNŞA ETMEK



# GİRİŞ

**Köprüler inşa etmek**, bölgedeki farklı topluluklar arasında anlayış ve işbirliğini teşvik etme çabalarını temsil eder. Balkan bölgesindeki farklı topluluklar arasında bağlantı, anlayış ve işbirliğini geliştirmeyi amaçlayan bir girişim veya çabayı ifade eder. Bu kavram genellikle bölgede var olabilecek tarihi, kültürel veya siyasi bölünmelerin üstesinden gelinmesi anlamına gelir.

" Köprüler inşa etmek" araç setinde özel bir konu olup, bu tema altındaki alıştırmalar ve gayri resmi araçlar, özellikle Balkan bölgesinde bağlantıları, anlayışı ve işbirliğini geliştirmeye odaklanmaktadır.

"Köprüler inşa etmek "in genel amacı, bariyerleri yıkarak ve farklı topluluklar arasında bağlantıları teşvik ederek daha birleşik ve uyumlu bir bölge yaratmaktır. Tarihi gerginliklerin üstesinden gelmek ve daha entegre ve birbirine bağlı bir Balkan toplumu inşa etmek için diyalog, işbirliği ve ortak çabaların önemini vurgulamaktadır.

Bu Araç Kitinde "Köprüler İnşa Etmek" ile ilgili aşağıdaki faaliyetler sunulmaktadır:

- Kültürel farklılıklarla başa çıkmak
- Hayaller
- Tarih Çizgisi

Bu faaliyetler toplu olarak, kültürel farklılıkları ele alarak, ortak hayalleri ve özlemleri keşfederek ve bölgedeki farklı toplulukların kimliklerini şekillendiren tarihsel bağlamı anlayarak "Köprüler inşa etmek" için bütünsel bir yaklaşım önermektedir. Amaç, Balkanlar'daki farklı geçmişlerden gelen gençler arasında birlik, karşılıklı anlayış ve işbirliğini teşvik etmek olabilir.

Kültürel farklılıklarla başa çıkmak, çeşitlilikle başa çıkmak için pratik becerileri vurgularken, "Hayaller" etkinliği kişisel bağlantılara ve ortak isteklere odaklanmakta, "Tarih Çizgisi" ise bakış açılarını şekillendiren tarihsel bağlamı keşfetmek ve takdir etmek için bir araç sağlamaktadır.

*Bu içerik, Erasmus+ kapsamında Avrupa Komisyonu tarafından desteklenmektedir. Burada yer alan içerik yazarların görüşlerini yansıtmaktadır ve bu görüşlerden Avrupa Komisyonu ve Türkiye Ulusal Ajansı sorumlu tutulamaz.*

Tarihi olayların zaman zaman gerginliklere yol açtığı Balkanlar bağlamında, bu faaliyetler farklı topluluklar arasında köprü kurmanın zorluklarını ele almak için tasarlanmış gibi görünmektedir. Kültürel farklılıkları kabul edip anlayarak, özelemleri ve hayalleri paylaşarak ve ortak bir tarihi anlatıyı keşfederek bu faaliyetler Balkan halkları arasında birlik ve işbirliğini teşvik etmeyi amaçlamaktadır.

Araç setinde "Köprüler inşa etmek" başlığı altında özetlenen faaliyetler, gençlik çalışanlarının farklı geçmişlerden gelen gençler arasında etkileşim ve anlayışı kolaylaştırmalarına yardımcı olmaya yöneliktir.



<b>KONU “KÖPRÜLER İNŞA ETMEK” #1</b>	
<b>Faaliyetin Adı</b>	Kültürel Farklılıklarla Başa Çıkma
<b>Faaliyet Türü</b> (egzersiz, atölye çalışması, simülasyon, rol yapma oyunu, tartışma, vb.)  Faaliyetin amacına ilişkin kısa bir açıklama yapınız.	Egzersiz
<b>Faaliyetin öğrenme hedefleri</b>  Faaliyetin ulaşmak için tasarlandığı belirli öğrenme hedeflerini veya sonuçlarını tanımlayın.  Bu hedefler ölçülebilir olmalı ve eğitimin genel hedefleriyle uyumlu olmalıdır.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kültürel farkındalığın geliştirilmesi.</li> <li>• Farklı kültürlerle başa çıkmada başarılı iletişim stratejilerinin geliştirilmesi.</li> </ul>
<b>Faaliyetin Süresi (dakika olarak)</b>	60 Dakika
<b>Materyaller ve Kaynaklar</b> (faaliyet için gereken malzeme, araç ve kaynakların listesi)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Rol Kartları için notlar</li> <li>• 2 oda</li> <li>• Kağıt</li> <li>• 3 Makas</li> <li>• 3 kalem</li> <li>• 3 cetvel</li> </ul>
<b>Hedef grup</b>  Yaşları, sayıları, grup büyüklüğü, ön bilgileri, deneyimleri dahil olmak üzere faaliyet	18-30 yaş arası Balkan gençliği, 25 katılımcı (ülke başına 5 katılımcı). Önceden bilgi veya deneyim gerekmemektedir.

<p>için hedef kitleyi veya katılımcıları tanımlayın</p> <p>Gerekli ön koşulları veya nitelikleri belirtin.</p>	
<p><b>Öğrenme Çıktıları</b></p> <p>Katılımcıların faaliyetten elde etmesi beklenen öğrenme çıktıları veya becerileri listeleyiniz.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• "Kültür" ile ilgili temel kavramları tanımlamak.</li> <li>• Balkan kültürlerinin zenginliğine katkıda bulunan temel kültürel unsurları tanımak ve tanımlamak.</li> <li>• Kültürel çeşitliliğin özünü tanımlamak.</li> <li>• Hoşgörünün temel bir yönü olarak açık fikirli bir yaklaşımın önemini vurgulamak.</li> </ul>
<p><b>Yöntem ve Teknikler:</b></p> <p>Alıştırmalar, simülasyonlar, rol yapma, tartışmalar veya diğer öğretim stratejileri de dahil olmak üzere eğitimde kullanılan yöntem ve teknikleri detaylandırın. Bu yöntemlerin hedeflere ulaşmak için neden uygun olduğunu açıklayın.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Grup çalışması, grup çalışması çıktılarının sunumu, bilgilendirme.</li> </ul>
<p><b>Faaliyetin Tanımı ve Talimatlar</b></p> <p>Faaliyetin nasıl yürütüleceğine dair adım adım talimatlar; her bölüm için zamanlama da dahil olmak üzere faaliyet akışının bir taslağı;</p> <p>(Tartışmalar için - konuşmalara veya düşüncelere rehberlik edecek tartışma noktaları veya soruların listesi; simülasyonlar veya rol yapma oyunları için senaryolar, karakterler veya vakalar vb. sağlayın)</p> <p>Metodolojinin uygulanmasında yönlendirici veya eğitmenin rolünü netleştirin.</p>	
<p><b>HAZIRLIK AŞAMASI:</b> Grup eşit olarak üç gruba ayrılır</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kendi ülkenizden köprü inşası konusunda bir grup mühendis/uzman</li> <li>• Veram halkından bir grup üye</li> <li>• Bir grup gözlemci</li> </ul>	

Senaryoyu öğrencilere tanıttın, rol kartlarını gözlemcilere, uzmanlara ve Veram kişilerine dağıttın ve hazırlık aşaması için 20 dakika süre verdin. 20 dakikalık hazırlık aşamasından sonra, gruptan bir araya gelmelerini ve köprü kurma oturumuna başlamalarını isteyin. Gruplar rol yönergeleri (Mühendisler için çalışma kâğıtları ve Veram halkı için çalışma kâğıtları) aracılığıyla birbirlerinden ayrı olarak kendilerini hazırlarlar. Amaç, Veram kültürünün üyelerinin uzmanlardan belirli bir köprü inşa tekniğini öğrenmesidir. Ancak her iki grup da aynı dili konuşmaktadır ancak Veram kültürünün üyeleri uzmanlar tarafından bilinmeyen farklı iletişim alışkanlıklarına sahiptir (rol talimatında açıklanmıştır). Veram'dan gelen insan grubunun iletişim alışkanlıklarını incelemesi gerekmektedir. Uzmanlar grubunun hazırlık aşamasında rol talimatlarında açıklanan köprü kurma tekniği üzerinde çalışması gerekmektedir.

**OYUN AŞAMASI:** Grupların Veram halkına köprü kurma tekniğini göstermek için 30 dakikalığı olacaktır. 30 dakika sonra hedefe ulaşılmamış olsa bile oyun durdurulacaktır. Eğer hedefe daha erken ulaşırsa, daha erken durdurabilirsiniz. Yönlendirici için ipucu: Ortak hedefe (köprüyü inşa etmek) başarılı bir şekilde ulaşmak için her iki tarafın da ayarlamalar yapması gerekir. İletişimin mümkün olabilmesi için öncelikle kültürel "kodların" anlaşılması gerekir. Bunu bulmaya yardımcı olmayın ama kültür çatışmasının gerçekleşmesini sağlayın!

**BİLGİLENDİRME AŞAMASI:** Her gruptan oyundaki duygularını ilgili pozisyondan tanımlamaları istenir. Gözlemci grup dışarıdan bir bakış açısıyla geri bildirim verebilir. Eğitmen, oyundan aşağıdaki gibi en önemli bulguları çıkarmak için grupla birlikte çalışır:

- Özellikle kültürlerarası bir bağlamda, sadece saf olgusal düzeye (görev yönelimi) odaklanmak değil, aynı zamanda iletişimin "nasıl" ı ile de ilgilenmek önemlidir
- Kültürlerarası bir bağlamda iletişimin başarılı olabilmesi için, iletişim kurallarının karşılıklı "müzakere edilmesi" şeklinde adaptasyon gereklidir
- Her iki grubun da kendi alışkanlıklarında ısrar ettiği bir strateji daha az başarılıdır, bu etkileşimin kopmasına bile yol açabilir (etnosentrik yaklaşım).
- Kültürlerarası bir bağlamda iletişim başarılı olmazsa, bu genellikle diğer grubun aşağılanmasıyla yol açar (örneğin, "onlar kaba / sınırlı") Alıştırma, kültürel farklılıklarla başa çıkma konusunda kendi yolunuzu düşünmenize yardımcı olur.
- Kültürlerarası çatışmaların çoğu zaman farklılıkların kendisinden ziyade "ötekini" yorumlama şeklimizden (kötü niyetli olarak yorumlama mı? yoksa sadece farklı ama kötü/kaba/cahil vs. olmadan yorumlama) kaynaklandığı vurgulanabilir.

## UZMAN EKİP İÇİN ROL KARTI

### **Rolünüz ve göreviniz:**

Köprü yapımında Avrupalı bir uzmanız. Yakında Veram'a gidip oradaki insanlara bildiklerinizi öğreteceksiniz, böylece onlar da kendi köprülerini inşa edebilecekler. Veram halkının kültürü sizinkinden çok farklı. Görevinizin başarısı büyük ölçüde, onlarla birlikte çalışırken kültürel kimliklerini göz önünde bulundurarak ne kadar empatik olacağınıza bağlı olacaktır. Yine de Veram'daki insanlar aynı dili konuşuyor.

### **Köprü İnşa etme oturumu için hazırlık aşaması:**

Veram'daki ziyaretinizi hazırlamak için 20 dakikanız var. Köprü inşa etmek için bu özel tekniği kullanma konusunda bir uzmanız. Veram'a gitmeden önce pratik yapmanız gerekecek çünkü Veram halkının bu tekniği öğrenmesini sağlamanız gerekecek. Veram'da köprü için gerekli olan

malzeme mevcut olacak. Ancak oradaki insanlar bunu nasıl kullanacaklarını bilmiyorlar. Onlara köprü inşa tekniğini öğretmek için malzemeyi kullanmalarını sağlamalısınız.

### **VERAM HALKI İÇİN ROL KARTI**

#### **Rolünüz ve göreviniz:**

Yakında köprü yapımında uzman Avrupalı bir ekiple tanışacak olan Veram halkının bir üyesisiniz. Size köprü yapım tekniklerini öğretmeleri gerekiyor, böylece Veram'da kendi başınıza bir köprü inşa edebileceksiniz. Sizin kültürünüz Avrupalı uzmanlarınkinden çok farklı. Yine de aynı dili konuşuyorsunuz.

#### **Hazırlık aşaması:**

Avrupalı uzmanlarla tanışmadan önce lütfen iletişim alışkanlıklarınızı geliştirin. Bunun için 20 dakika zamanınız olacak.

#### **Veram'da iletişim kuralları:**

**Selamlaşma:** Birbirinizi eğilerek selamlarsınız. Diğer selamlaşma biçimleri size göre saldırgan ve "Neden beni selamlamıyorsun?" diyerek tepki verirsiniz. Konuşurken dokunmak: Veram'daki en önemli kural şudur: Veram'da insanlar biriyle konuşurken her zaman konuştukları kişinin omzuna dokunurlar. Eğer omza dokunulmazsa bu saygısızlık anlamına gelir. Eğer uzmanlar tarafından size dokunulmazsa ellerinizi kulaklarınıza koyar ve işbirliğini bırakırsınız. Birlikte çalışırken her zaman işbirliği ortağınızın omzuna da dokunun. Hayır/Evet demek: Veram'da herkes çok arkadaş canlısıdır ve asla "hayır" kelimesini kullanmazsınız. Eğer "hayır" demek istiyorsanız, bunun yerine "evet" dersiniz ve aynı anda başınızı sallayarak davranış hakkında konuşursunuz: Veram'da birine davranışları hakkında soru sormak çok kaba bir davranıştır. Avrupalı uzmanların size davranışlarınız hakkında soru sorması durumunda şöyle dersiniz: "Neden? Anlamıyorum. " diyerek hoş olmayan bir durumdan kaçınırsınız. Genel olarak aynı sebepten dolayı davranışlarınızı açıklamaktan kaçınırsınız. İş bölümü: Veram'da görevler çok net bir şekilde dağıtılmıştır ve bu konuda çok katı davranırsınız. Makası kesen ve kullanan bir (veya grubunuzun büyüklüğüne göre daha fazla) kişi, kalem boyayan ve kullanan başka bir kişi ve cetveli ölçen ve kullanan başka bir kişi vardır. Herkesin sadece tek bir görevi ve bu görev için tek bir aracı vardır. Hiçbir durumda bir başkasının görevini üstlenmeyeceksiniz. Kağıt Veram'da herkes tarafından kullanılabilir.

#### **Köprü İnşa etme seansı:**

20 dakikalık hazırlık aşamasından sonra, size köprü kurma tekniklerini öğretecek olan Avrupalı uzmanlarla tanışacaksınız.

### **GÖZLEMCİLER İÇİN ROL KARTI**

Gözlem için kendi konseptinizi geliştirebilir veya aşağıdaki hususlara odaklanabilirsiniz:

- Roller dağıtın: hangi gözlemciler hangi grubu veya hangi yönleri gözlemleyecek, örneğin grubunuzun bir yarısı Veram halkını gözleme görevini alabilir, diğer yarısı uzmanlardan sorumlu olabilir Ayrıca iletişimin belirli yönlerine odaklanabilir ve görevleri buna göre dağıtabilirsiniz (beden dili, konuşma dili, iletişim tonu vb.)
- Hangi eylemleri hangi tepkilerin izlediğini yakından izleyin?
- Ne bir engel olarak görülebilir, ne bir çözüm olabilir?
- Etkileşimde kim baskın?
- Hedefler nasıl iletiliyor?
- Etkileşim ortakları nasıl müzakere ediyor?

<p><b>Ölçme ve Değerlendirme:</b></p> <p>Geri bildirim mekanizmalarını ve eğitim sonrası değerlendirmeleri tartışın.</p> <p>Metodolojinin katılımcı öğrenmesinin ölçme ve değerlendirmesini nasıl içerdiğini açıklayın. Buna sınavlar, anketler, öz değerlendirmeler, akran değerlendirmeleri veya diğer geri bildirim mekanizmaları dahil olabilir.</p>	<p>Egzersiz kalitesini ölçmek, egzersizin en önemli ölçütlerinden biridir ve katılımcılarımızdan geri bildirim istediğimiz bir konudur. Sorulan sorular arasında aşağıdakiler yer almaktadır:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Egzersiz lideriniz egzersizi sorunsuz ve zamanında gerçekleştirdi mi?</li><li>• 1 - 10 arasında bir ölçekte, 10 mükemmel olmak üzere, yönlendiricinizin egzersizi ilgi çekici ve ilginç hale getirme becerilerini nasıl değerlendirirsiniz?</li><li>• Egzersizin daha iyi geçmesi için yönlendiricinizle ne gibi tavsiyelerde bulunmak istersiniz?</li><li>• Alıştırma sırasında en çok neyi sevdiniz?</li><li>• Katılımcılardan geri bildirim, yani bu sorulara verdikleri yanıtlar genellikle bir anket yoluyla elde edilir.</li></ul>
<p><b>Yönlendirici Notları</b></p> <p>Geri bildirimlere veya değişen koşullara göre yapılabilecek değişikliklerden bahsedin.</p> <p>Katılımcıların öğrendiklerini daha fazla uygulamak veya pekiştirmek için bundan sonra neler yapabileceklerini önerin.</p>	<p>Ortak hedefe (köprüyü inşa etmek) başarılı bir şekilde ulaşmak için her iki tarafın da ayarlamalar yapması gerekir. İletişimin mümkün olabilmesi için öncelikle kültürel "kodların" anlaşılması gerekir. Bunu bulmaya yardımcı olmayın ama kültür çatışmasının gerçekleşmesini sağlayın!</p> <p>Bilgilendirme soruları için öneriler şunlar olabilir:</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Oyun sırasında nasıl hissettiniz? (Uzmanlarla başlayın ve sonra Veram kişileriyle devam edin)</li><li>2. İletişim neden zordu?</li><li>3. Zorluklara kim sebep oldu?</li><li>4. Gözlemciler ne algıladı?</li><li>5. Gerçek hayattaki ne tür durumlar oyundaki duruma benzer?</li><li>6. Hayal kırıklığı nasıl önlenebilirdi?</li></ol> <p>Gruplar genellikle kendi kurallarına bağlı kalma eğilimindedir ve esnek olmakta çok zorlanırlar. Genellikle iletişimin "nasıl" ı yerine görevlere odaklanırlar. Diğer grup "çalışmadığında" ve beklediklerini yapmadığında, çok fazla hayal kırıklığı yaşanır ve bazen katılımcılar "Çok aptallar" veya "Kaba davranıyorlar" gibi yorumlarda bulunurlar. Bir eğitmen olarak bu duyguların nereden kaynaklandığı ve nasıl önlenebileceği üzerinde çalışabilirsiniz.</p>

<p>Hem yönlendiriciler hem de katılımcılar için herhangi bir ipucu veya en iyi uygulamayı paylaşın.</p>	
<p><b>Ek notlar, Bildiriler veya özel hususlar</b></p> <p>Farklı gruplar veya öğrenme hedefleri için herhangi bir varyasyon veya uyarılama önerin;</p> <p>Daha fazla öğrenme için önerilen okuma materyallerini, web sitelerini veya kaynakları ekleyin.</p>	
<p><b>Referanslar ve Kaynaklar:</b></p> <p>Metodoloji yerleşik eğitim teorilerine veya araştırmalarına dayanıyorsa, tasarımını destekleyen ilgili kaynaklara veya referanslara atıfta bulunun.</p>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Oyun Kriz &amp; Nöbauer'in (2002) "Teamkompetenz - Konzepte Trainingsmethoden, Praxis" adlı yayımına dayanmaktadır. <a href="https://listen.bupnet.eu/wp-content/uploads/2019/02/LISTEN_IO3_Training_Manual_EN.pdf">https://listen.bupnet.eu/wp-content/uploads/2019/02/LISTEN_IO3_Training_Manual_EN.pdf</a></li></ul>

## KONU “KÖPRÜLER İNŞA ETMEK” #2

<b>Faaliyetin Adı</b>	<i>Hayaller</i>
<b>Faaliyet Türü</b> (egzersiz, atölye çalışması, simülasyon, rol yapma oyunu, tartışma, vb.) Faaliyetin amacına ilişkin kısa bir açıklama yapınız.	Egzersiz
<b>Faaliyetin öğrenme hedefleri</b> Faaliyetin ulaşmak için tasarlandığı belirli öğrenme hedeflerini veya sonuçlarını tanımlayın. Bu hedefler ölçülebilir olmalı ve eğitimin genel hedefleriyle uyumlu olmalıdır.	<b>Ele alınan konular</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Kültürel veya etnik kökenin ötesinde eşitlik</li><li>• Grup üyeleri arasında dayanışma ve empati</li></ul> <b>Hedefler</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Grup içinde eşitliği vurgulamak</li><li>• Dayanışma ve empati oluşturmak ve grup içinde olumlu bir atmosfer yaratmak</li><li>• İşbirliğini teşvik etmek</li><li>• Birbirimizi tanımak</li></ul>
<b>Faaliyetin Süresi (dakika olarak)</b>	60 Dakika
<b>Materyaller ve Kaynaklar</b> (faaliyet için gereken malzeme, araç ve kaynakların listesi)	<ul style="list-style-type: none"><li>• Flip chart ve keçeli kalemler - her çalışma grubu için bir set</li></ul>
<b>Hedef grup</b> Yaşları, sayıları, grup büyüklüğü, ön bilgileri, deneyimleri dahil olmak üzere faaliyet için hedef kitleyi veya katılımcıları tanımlayın Gerekli ön koşulları veya nitelikleri belirtin.	<ul style="list-style-type: none"><li>• 18-30 yaş arası Balkan gençliği, 25 katılımcı (ülke başına 5 katılımcı). Önceden bilgi veya deneyim gerekmemektedir.</li></ul>
<b>Öğrenme Çıktıları</b> Katılımcıların faaliyetten elde etmesi beklenen	<ul style="list-style-type: none"><li>• Gelenek ve görenekler de dahil olmak üzere Balkan kültürlerinin çeşitli yönlerini bağımsız olarak keşfetmek ve bunlarla etkileşim kurmak için gerekli becerileri edinmek.</li></ul>

<p>öğrenme çıktılarını veya becerileri listeleyiniz.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Balkan bölgesindeki kültürel çeşitliliğe ilişkin bir anlayış geliştirmek.</li> <li>• Farklı Balkan kültürlerinde yaygın olan ortak değerleri belirlemek ve göstermek.</li> </ul>
<p><b>Yöntem ve Teknikler:</b></p> <p>Alıştırmalar, simülasyonlar, rol yapma, tartışmalar veya diğer öğretim stratejileri de dahil olmak üzere eğitimde kullanılan yöntem ve teknikleri detaylandırın. Bu yöntemlerin hedeflere ulaşmak için neden uygun olduğunu açıklayın.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• İletişim, sunum, yaratıcı düşünme</li> </ul>
<p><b>Faaliyetin Tanımı ve Talimatlar</b></p> <p>Faaliyetin nasıl yürütüleceğine dair adım adım talimatlar; her bölüm için zamanlama da dahil olmak üzere faaliyet akışının bir taslağı.</p> <p>(Tartışmalar için - konuşmaları veya düşünceleri yönlendirecek tartışma noktaları veya soruların listesi; simülasyonlar veya rol yapma oyunları için senaryolar, karakterler veya vakalar vb.)</p> <p>Metodolojinin uygulanmasında yönlendirici veya eğitmenin rolünü netleştirin.</p>	
<p><b>Hazırlık</b></p> <p>Flip chart ve keçeli kalemler - her çalışma grubu için bir set</p> <p><b>Talimatlar</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bu etkinliği nasıl düzenleyeceğiniz grubunuzun büyüklüğüne bağlı olacaktır. Orta büyüklükte bir grupsa (10 kişi) bunu tüm grup beyin fırtınası olarak yapın. Grup büyükse, insanları 5-6 kişilik küçük gruplara ayırın.</li> <li>2. İlk beş dakikayı, aile, iş, hobiler, barınma, kişisel gelişim, medeni haklar vs. açısından gelecekte nasıl bir şey olmasını istediklerini düşünerek geçirmelerini söyleyin.</li> <li>3. Daha sonra insanlardan hayallerini ve isteklerini ne olduklarını söyleyerek ve nedenlerini belirterek paylaşımlarını isteyin. İş sahibi olmak, seyahat etmek, çocuk sahibi olmak, kendi evlerine sahip olmak gibi ortak özellikleri bir yazı tahtasına yazmalı veya tercihen çizmelidirler.</li> <li>4. Her gruptan çizimlerini veya vardıkları sonuçları genel kurula sunmalarını isteyin.</li> <li>5. İnsanlardan bireysel olarak veya gruplar halinde, hayallerinin peşinden gitmelerini engelleyen 3 somut şeyi ve bir grup (veya bir kuruluş) olarak hayallerinin gerçekleşmesine biraz daha yaklaşmak için birlikte yapabilecekleri 3 somut şeyi belirlemelerini isteyerek devam edin.</li> </ol> <p><b>Bilgilendirme ve değerlendirme</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• İnsanlardan bu etkinliği yaparken yaşadıkları duyguları paylaşımlarını ve ardından egzersizle ilgili nelerden keyif aldıklarını söylemelerini isteyerek başlayın.</li> <li>• Diğer sorularla devam edin:</li> </ul>	

*Bu içerik, Erasmus+ kapsamında Avrupa Komisyonu tarafından desteklenmektedir. Burada yer alan içerik yazarların görüşlerini yansıtmaktadır ve bu görüşlerden Avrupa Komisyonu ve Türkiye Ulusal Ajansı sorumlu tutulamaz.*



<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sizi şaşırtan bir şey oldu mu?</li> <li>• Herkesin kendi isteklerinin peşinden gitme hakkına sahip olması gerektiğini düşünüyor musunuz?</li> <li>• Bazı insanların diğerlerinden daha fazla şansa sahip olabileceğini düşünüyor musunuz? Kim ve neden ve bu adil mi?</li> <li>• Engelleri aşmak ve hayallerinizi gerçekleştirmek için birbirinizi pratik yollarla nasıl destekleyebilirsiniz?</li> </ul>	
<p><b>Ölçme ve Değerlendirme:</b></p> <p>Geri bildirim mekanizmalarını ve eğitim sonrası değerlendirmeleri tartışın.</p> <p>Metodolojinin katılımcı öğrenmesinin ölçme ve değerlendirmesini nasıl içerdiğini açıklayın. Buna sınavlar, anketler, öz değerlendirmeler, akran değerlendirmeleri veya diğer geri bildirim mekanizmaları dahil olabilir.</p>	<p>Egzersiz kalitesini ölçmek, egzersizin en önemli ölçütlerinden biridir ve katılımcılarımızdan geri bildirim istediğimiz bir konudur. Sorulan sorular arasında aşağıdakiler yer almaktadır:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Egzersiz lideriniz egzersizi sorunsuz ve zamanında gerçekleştirdi mi?</li> <li>• 1 - 10 arasında bir ölçekte, 10 mükemmel olmak üzere, yönlendiricinizin egzersizi ilgi çekici ve ilginç hale getirme becerilerini nasıl değerlendirirsiniz?</li> <li>• Egzersizin daha iyi geçmesi için yönlendiricinizle ne gibi tavsiyelerde bulunmak istersiniz?</li> <li>• Alıştırma sırasında en çok neyi sevdiniz?</li> <li>• Katılımcılardan geri bildirim, yani bu sorulara verdikleri yanıtlar genellikle bir anket yoluyla elde edilir.</li> </ul>
<p><b>Yönlendirici notları</b></p> <p>Geri bildirimlere veya değişen koşullara göre yapılabilecek değişikliklerden bahsedin.</p> <p>Katılımcıların öğrendiklerini daha fazla uygulamak veya pekiştirmek için bundan sonra neler yapabileceklerini önerin.</p> <p>Hem yönlendiriciler hem de katılımcılar için herhangi bir ipucu veya en iyi uygulamayı paylaşın.</p>	<p>Bu faaliyet, hayalleri hakkında spesifik olmayı ve birlikte yapabilecekleri pratik şeyleri belirlemeyi başardıkları takdirde grup ve bireyler için iyi bir teşvik olabilir. Bireysel eksikliklerin üstesinden gelmek için bu kolektif yaklaşımı vurgulamak önemlidir, örneğin "Bunu veya şunu nasıl yapacağımı bilmiyorum".... 'Gerekli araçlara sahip değilim...'</p> <p>Vizyonlar yaratıcı bir şekilde bir araya getirilirse etkinlik daha iyi işler. Eğer grup çizim yapmakta zorlanıyorsa, eski renkli dergiler, makas ve yapıştırıcı kullanarak kolaj tekniğinden faydalanabilirsiniz. Alternatif olarak, insanları vizyonlarını kısa bir drama (eskiz) olarak sunmaya davet edebilirsiniz. Yaratıcı ve spontane ifadeyi kolaylaştıran herhangi bir yöntem, sadece yazılı veya sözlü iletişim kullanmaya tercih edilir.</p> <p>Grup çok kültürlü ise ırkçılık, yabancı düşmanlığı ve anti-semitizm ile bağlantı kurmak daha kolay olacaktır. Aksi takdirde, "Sizce herkesin hayallerinin peşinden gitmeye hakkı var mı?" sorusu tartışmayı ve bu yönde düşünmeyi yönlendirmeye yardımcı olacaktır.</p>
<p><b>Ek notlar, Bildiriler veya özel hususlar</b></p> <p>Farklı gruplar veya öğrenme hedefleri için</p>	<p>İnsanların etkinlik sırasında düşündükleri somut eylem fikirleri üzerinde çalışın veya hangi pratik adımları atabileceklerini tekrar düşünmek için başka bir oturum planlayın.</p>

<p>herhangi bir varyasyon veya uyarlama önerin;</p> <p>Daha fazla öğrenme için önerilen okuma materyallerini, web sitelerini veya kaynakları ekleyin.</p>	
<p><b>Referanslar ve Kaynaklar:</b></p> <p>Metodoloji yerleşik eğitim teorilerine veya araştırmalarına dayanıyorsa, tasarımını destekleyen ilgili kaynaklara veya referanslara atıfta bulunun</p>	<p>Pat Brander, Carmen Cardenas, Juan de Vicente Abad, Rui Gomes, Mark Taylor, “Education pack”, Ideas, resources, methods and activities for informal intercultural education with young people and adults, 2016 yılında güncellenmiş ve yeniden basılmıştır. Council of Europe, 1995-2016</p>

### KONU “KÖPRÜLER İNŞA ETMEK” #3

<b>Faaliyetin Adı</b>	<i>Tarih Çizgisi</i>
<b>Faaliyet Türü</b> (egzersiz, atölye çalışması, simülasyon, rol yapma oyunu, tartışma, vb.) Faaliyetin amacına ilişkin kısa bir açıklama yapınız.	Egzersiz
<b>Faaliyetin öğrenme hedefleri</b> Faaliyetin ulaşmak için tasarlandığı belirli öğrenme hedeflerini veya sonuçlarını tanımlayın. Bu hedefler ölçülebilir olmalı ve eğitimin genel hedefleriyle uyumlu olmalıdır.	<b>Ele alınan konular</b> <ul style="list-style-type: none"><li>Farklı tarih okumaları ve tarihsel olayların farklı yorumları.</li><li>Etnosentrizm ve milliyetçilik.</li><li>Empati ve daha geniş bir dünya vizyonunun desteklenmesi.</li></ul> <b>Hedefler</b> <ul style="list-style-type: none"><li>Tarih ve tarih öğretimine ilişkin farklı algıları keşfetmek.</li><li>Eğitim sistemlerimizdeki benzerlikleri araştırmak.</li><li>Diğer halkların kültürleri ve tarihleri hakkında merak ve empati uyandırmak.</li><li>Kendi tarihimize eleştirel bir yaklaşım geliştirmek.</li></ul>
<b>Faaliyetin Süresi (dakika olarak)</b>	30 Dakika - 1 saat.
<b>Materials and Resources</b> (list of the materials, tools and resources needed for the activity)	<ul style="list-style-type: none"><li>A drawn calendar from 1500 to the present day on a large board or on several sheets of paper.</li><li>Pins or tape</li></ul>
<b>Hedef grup</b> Yaşları, sayıları, grup büyüklüğü, ön bilgileri, deneyimleri dahil olmak üzere faaliyet için hedef kitleyi veya katılımcıları tanımlayın Gerekli ön koşulları veya nitelikleri belirtin.	Bölgedeki çeşitli ülkeleri temsil eden 18-25 yaş arası Balkan gençleri.
<b>Öğrenme Çıktıları</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>"Derin" ve "yüzeysel" kültür arasındaki farkı anlamak.</li><li>Kültürel süreklilik kavramını açıklamak.</li></ul>

<p>Katılımcıların faaliyetten elde etmesi beklenen öğrenme çıktılarını veya becerileri listeleyiniz.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Balkan kültürleri arasındaki benzerlik ve farklılıkları gözlemleyerek ve analiz ederek kültürel farkındalık geliştirmek.</li> <li>• Balkan kültürlerinin kendine özgü güçlü ve olumlu yönlerini tanımak, işbirlikçi ve kapsayıcı bir yaklaşımı teşvik etmek için işbirlikçi çabalara aktif olarak katılmak.</li> </ul>
<p><b>Yöntem ve Teknikler:</b></p> <p>Alıştırmalar, simülasyonlar, rol yapma, tartışmalar veya diğer öğretim stratejileri de dahil olmak üzere eğitimde kullanılan yöntem ve teknikleri detaylandırın. Bu yöntemlerin hedeflere ulaşmak için neden uygun olduğunu açıklayın.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tartışmalar (diyalog), iletişim, sunum, eleştirel düşünme.</li> </ul>
<p><b>Faaliyetin Tanımı ve Talimatlar</b></p> <p>Faaliyetin nasıl yürütüleceğine ilişkin adım adım talimatlar; her bölüm için zamanlama da dahil olmak üzere faaliyetin akışının bir taslağı;</p> <p>(Tartışmalar için - konuşmalara veya düşüncelere rehberlik edecek tartışma noktaları veya soruların listesi; simülasyonlar veya rol yapma oyunları için senaryolar, karakterler veya vakalar vb. sağlayın)</p> <p>Metodolojinin uygulanmasında yönlendirici veya eğitmenin rolünü netleştirin.</p>	
<p><b>Hazırlık</b></p> <p>Büyük bir tahtaya ya da birkaç kâğıda 1500'den günümüze uzanan bir takvim çizin.</p> <p>İğneler veya bant</p> <p><b>Talimatlar</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Her katılımcıyı kendi ülkeleri veya kültürleri için çok önemli olan 5 tarihi düşünmeye ve her bir yılın karşısına takvimde kendi isimlerini yazmaya davet edin.</li> <li>2. Herkes bunu yaptığında, bu tarihlerin neden önemli olduğunu, neyi temsil ettiklerini ve neden onları seçtiklerini söylemelerini isteyin.</li> </ol> <p><b>Bilgilendirme ve değerlendirme</b></p> <p>Katılımcıları herhangi bir tarih ya da olayı şaşırtıcı bulup bulmadıklarını ya da hepsine aşina olup olmadıklarını söylemeye davet edin. Bazı katılımcılara yabancı gelen olaylar varsa bunları</p>	

kaydedenlerden açıklamalarını isteyin. Tarihimizdeki belirli olayları nasıl ve neden öğrendiğimizi ve diğerlerini neden öğrenmediğimizi tartışın.

### **Ölçme ve Değerlendirme:**

Geri bildirim mekanizmalarını ve eğitim sonrası değerlendirmeleri tartışın.

Metodolojinin katılımcı öğrenmesinin ölçme ve değerlendirmesini nasıl içerdiğini açıklayın. Buna sınavlar, anketler, öz değerlendirmeler, akran değerlendirmeleri veya diğer geri bildirim mekanizmaları dahil olabilir.

Egzersizin kalitesini ölçmek, egzersizin en önemli ölçütlerinden biridir ve katılımcılarımızdan geri bildirim istediğimiz bir konudur. Sorulan sorular arasında aşağıdakiler yer almaktadır:

- Egzersiz lideriniz egzersizi sorunsuz ve zamanında gerçekleştirdi mi?
- 1 - 10 arasında bir ölçekte, 10 mükemmel olmak üzere, yönlendiricinizin egzersizi ilgi çekici ve ilginç hale getirme becerilerini nasıl değerlendirirsiniz?
- Egzersizin daha iyi geçmesi için yönlendiricinizle ne gibi tavsiyelerde bulunmak istersiniz?
- Alıştırma sırasında en çok neyi sevdiniz?
- Katılımcılardan geri bildirim, yani bu sorulara verdikleri yanıtlar genellikle bir anket yoluyla elde edilir.

### **Yönlendirici notları**

Geri bildirimlere veya değişen koşullara göre yapılabilecek değişikliklerden bahsedin.

Katılımcıların öğrendiklerini daha fazla uygulamak veya pekiştirmek için bundan sonra neler yapabileceklerini önerin.

Hem yönlendiriciler hem de katılımcılar için herhangi bir ipucu veya en iyi uygulamayı paylaşın.

Bu alıştırmaların genç gruplarda yaşlı gruplara göre daha iyi sonuç vermesi muhtemeldir. Özellikle çok kültürlü gruplar için uygun olmakla birlikte tek kültürlü gruplarda da işe yarayabilir. Bu durumda, bazı tarihler yerine diğerlerini hatırlamamıza neyin neden olduğu ve bizi neyin etkilediği üzerine düşünmek ilginç olabilir.

Her bir kişiyi sırayla kendi isimlerini yazmaya davet etmek yerine takvime isimleri kendiniz yazmayı tercih edebilirsiniz.

Bu etkinlik bir yıllık takvime uyarlanabilir ve kullanılabilir. İnsanlardan farklı ülkeler, kültürler, dinler vb. tarafından kutlanan en önemli bayramları işaretlemelerini isteyin.

### **Ek notlar, Bildiriler veya özel hususlar**

Farklı gruplar veya öğrenme hedefleri için herhangi bir varyasyon veya uyarılama önerin;

İnsanların size anlattıklarının hikayenin tamamı olmayabileceğinin her zaman farkında olun. Duyduklarınıza ve okuduklarınıza karşı eleştirel bir yaklaşım geliştirmeye çalışın. Soru sormaya devam edin!

Başkalarına yönelik tutumları sadece resmi olarak bize öğretilenlerden, örneğin tarih derslerinden değil, aynı zamanda

Daha fazla öğrenme için önerilen okuma materyallerini, web sitelerini veya kaynakları ekleyin.	gayri resmi olarak insanların yaptıklarından ve söylediklerinden ve özellikle de anlattıkları şakalardan bilgi toplayarak öğreniriz.
<b>Referanslar ve Kaynaklar:</b> Metodoloji yerleşik eğitim teorilerine veya araştırmalarına dayanıyorsa, tasarımını destekleyen ilgili kaynaklara veya referanslara atıfta bulunun	Pat Brander, Carmen Cardenas, Juan de Vicente Abad, Rui Gomes, Mark Taylor, “Education pack”, Ideas, resources, methods and activities for informal intercultural education with young people and adults, 2016 yılında güncellenmiş ve yeniden basılmıştır. Council of Europe, 1995-2016.



KONU 3

EYLEM HALİNDE  
DEMOKRASİ



# GİRİŞ

**Eylem Halinde Demokrasi**, oy verme, halka açık toplantılar veya protestolar gibi toplumlarındaki demokratik süreçleri ve kurumları belgelemektedir.

"Eylem Halinde Demokrasi" Araç Kitinde özel bir konudur ve bu tema altında oluşturulan faaliyetler ve gayri resmi araçlar muhtemelen topluluklar içinde demokratik süreçlerin teşvik edilmesi ve anlaşılması etrafında dönmektedir. Gençlik çalışanları yurttaşlık eğitimine odaklanan interaktif atölye çalışmaları tasarlayabilir. Konular arasında demokrasinin ilkeleri, sivil katılımın önemi ve bireylerin yerel yönetişimi şekillendirmedeki rolü yer alabilir. İşte bu başlık altında yer alan faaliyetler:

- Gençlerin demokratik yaşama katılımı
- Demokrasinin Gücü
- Dijital Demokrasi - Demokrasiyi Birlikte İnşa Ediyoruz

"Eylem Halinde Demokrasi" başlığı altındaki faaliyetler, bireylerin, özellikle de gençlerin demokratik süreçlere katılımının ve güçlendirilmesinin çeşitli yönlerine odaklanmaktadır.

Bu alıştırımların etkinliği, gençlik çalışanlarının ulaşmak istediği belirli hedeflere ve hizmet etmeyi amaçladığı topluluğun özelliklerine bağlıdır. Her bir egzersiz veya araç demokratik süreçlerin daha iyi anlaşılmasına katkıda bulunmalı ve toplum içinde aktif katılıma ilham vermelidir.

Her bir faaliyet daha bilgili, aktif ve katılımcı bir yurttaşlığın oluşturulmasına katkıda bulunarak demokratik değerlerin ve uygulamaların güçlendirilmesine yönelik daha geniş hedefle uyumludur. Bu girişimler, gençleri demokratik yollarla toplumlarını ve topluluklarını şekillendirmede aktif bir rol oynamaları için güçlendirmeyi amaçlamaktadır.

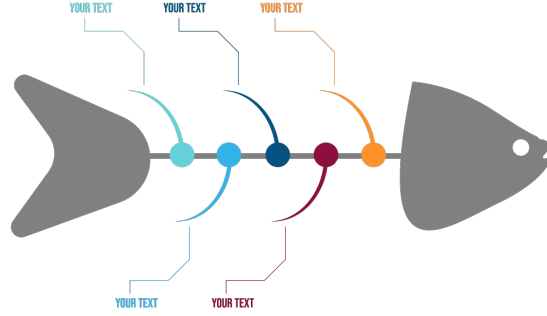
Bu faaliyetler toplu olarak, başta gençler olmak üzere belirli grupları hedef alarak ve dijital araçların gücünden yararlanarak demokrasiyi teşvik etme taahhüdüne işaret etmektedir. Gençlerin katılımına odaklanılması, yeni neslin demokratik süreçlere dahil edilmesinin önemini kabul ederken, dijital demokrasiye yapılan vurgu, teknolojinin çağdaş sivil katılımı şekillendirmedeki etkisini kabul etmektedir.



Bu faaliyetler aracılığıyla gençlik çalışanları, genç bireylerin hem çevrimdışı hem de çevrimiçi olarak demokratik süreçlere aktif bir şekilde katılmaları için eğitilmeleri ve güçlendirilmelerinde hayati bir rol oynayabilir ve bir eylemlilik ve sivil sorumluluk duygusunu teşvik edebilir.

<b>KONU “EYLEM HALİNDE DEMOKRASİ” #1</b>	
<b>Faaliyetin Adı</b>	<i>Gençlerin demokratik yaşama katılımı</i>
<b>Faaliyet Türü</b> (egzersiz, atölye çalışması, simülasyon, rol yapma oyunu, tartışma, vb.) Faaliyetin amacına ilişkin kısa bir açıklama yapınız.	<b>Tartışma</b> Etkinliğin amacı, katılımcıların kendi ülkelerindeki demokratik haklarına ilişkin kişisel görüşlerini özgürce ifade etmeleridir.
<b>Faaliyetin öğrenme hedefleri</b> Faaliyetin ulaşmak için tasarlandığı belirli öğrenme hedeflerini veya sonuçlarını tanımlayın. Bu hedefler ölçülebilir olmalı ve eğitimin genel hedefleriyle uyumlu olmalıdır.	<ul style="list-style-type: none"><li>• Ülkedeki gençlerin demokratik hakları açısından durumları hakkında bilgi edinmek.</li><li>• Demokrasi, diktatörlük, adalet, barış, eşitlik, özgürlük gibi anahtar kavramları anlamak.</li><li>• Eleştirel düşünme ve yaratıcılığı geliştirmek.</li></ul>
<b>Faaliyetin Süresi (dakika olarak)</b>	110 dakika
<b>Materyaller ve Kaynaklar</b> (faaliyet için gereken malzeme, araç ve kaynakların listesi)	<ul style="list-style-type: none"><li>• Flipchartlar, kağıtlar, keçeli kalemler, kalem</li></ul>
<b>Hedef grup</b> Yaşları, sayıları, grup büyüklüğü, ön bilgileri, deneyimleri dahil olmak üzere faaliyet için hedef kitleyi veya katılımcıları tanımlayın	<ul style="list-style-type: none"><li>• 16-30 yaş arası</li><li>• 18 + (gençlik çalışanları, gençlik liderleri ve gençlik katılımı ve demokratikleşmeye güçlü ilgi duyan gençler)</li></ul>

Gerekli ön koşulları veya nitelikleri belirtin.	
<b>Öğrenme Çıktıları</b> Katılımcıların faaliyetten elde etmesi beklenen öğrenme çıktıları veya becerileri listeleyiniz.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Gençler arasında demokratik yaşamla ilgili olarak ülkelere göre durum karşılaştırması yapmak</li> <li>Sorunları tespit etmek ve bunlara çözüm bulmak</li> <li>Ekip çalışmasını geliştirmek</li> <li>Dinlemeyi, sunmayı ve tartışmayı öğrenmek</li> <li>Açık fikirli olmak</li> </ul>
<b>Yöntem ve Teknikler:</b> Alıştırmalar, simülasyonlar, rol yapma, tartışmalar veya diğer öğretim stratejileri de dahil olmak üzere eğitimde kullanılan yöntem ve teknikleri detaylandırın. Bu yöntemlerin hedeflere ulaşmak için neden uygun olduğunu açıklayın.	Beyin fırtınası, Grup tartışması, diyagram sunumu Bu yöntemler aşağıdaki nedenlerden dolayı hedeflere ulaşmak için uygundur: <ul style="list-style-type: none"> <li>Bir tartışma türü, insanların fikirlerini veya faaliyetlerini paylaşmasını içerir</li> <li>İnsanlar tek bir temel fikirle birbirine bağlıdır</li> <li>Gruptaki herkes kendi bakış açısını temsil eder</li> <li>Katılımcıların dikkatini artırmaya ve onları öğrenme sürecine dahil ederek odaklanmalarını sürdürmeye yardımcı olur.</li> <li>Katılımcıları belirli bir konuda görsel olarak eğitir.</li> <li>Katılımcılara daha kapsamlı bir şekilde öğretin ve genellikle daha fazla ayrıntı ve talimatla gelin.</li> </ul>
<b>Faaliyetin Tanımı ve Talimatlar</b> Faaliyetin nasıl yürütüleceğine ilişkin adım adım talimatlar; her bölüm için zamanlama da dahil olmak üzere faaliyetin akışının bir taslağı; (Tartışmalar için - konuşmalara veya düşüncelere rehberlik edecek tartışma noktaları veya soruların listesi; simülasyonlar veya rol yapma oyunları için senaryolar, karakterler veya vakalar vb. sağlayın) Metodolojinin uygulanmasında yönlendirici veya eğitmenin rolünü netleştirin.	
<ol style="list-style-type: none"> <li><b>Giriş ve Alışma (10 dakika):</b> Katılımcıları ülkelere göre 6 gruba ayırın. Her gruptan katılımcılara aşağıdaki başlangıç cümlesini yazma görevi verilir Demokrasi... ve bunu tamamlamaya çalışın ve grup içinde paylaşın ve tartışın.</li> <li><b>Grup çalışması -Demokratik yaşam kavramı. (40 dakika):</b> Her grup aşağıdaki iki soruyu cevaplamak için bir flipcharta bir balık kılıçığı çizecek: <ul style="list-style-type: none"> <li>Demokratik yaşama gençlerin katılımını nasıl anlıyorlar?</li> <li>Ülkenizde gençler ve yetişkinler arasında bir ortaklık var mı? Eğer yoksa, ne yapmalısınız?</li> </ul> Bu sorular balığın başını oluşturacak, üstteki kılıçıklar ilk sorunun, alttaki kılıçıklar ise ikinci sorunun yanıtları olacaktır. </li> </ol>	



3. **Demokratik yaşam, Gençler ve yetişkinler arasında ortaklık. (40 dakika):** Her gruptan katılımcılar, yukarıda belirtilen sorularla ilgili durum, sorunlar ve çözüm hakkında daha derinlemesine tartışmak amacıyla balık kılçığı tekniği ile bir sunum yapacaklardır.
4. **Açık Tartışma ve Yansıtma (15 dakika):** Katılımcılar konuyla ilgili düşüncelerini paylaşacaklardır.
5. **Kapanış (5 dakika):** Katılımcıların etkinlikle ilgili inanç ve izlenimlerinin özetlenmesi ve yeni fikirlerin paylaşılması.

<p><b>Ölçme ve Değerlendirme:</b></p> <p>Geri bildirim mekanizmalarını ve eğitim sonrası değerlendirmeleri tartışın.</p> <p>Metodolojinin katılımcı öğrenmesinin ölçme ve değerlendirmesini nasıl içerdiğini açıklayın. Buna sınavlar, anketler, öz değerlendirmeler, akran değerlendirmeleri veya diğer geri bildirim mekanizmaları dahil olabilir.</p>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Katılımcı geri bildirim ve grup düşüncesi</li></ul>
<p><b>Yönlendirici notları</b></p> <p>Geri bildirimlere veya değişen koşullara göre yapılabilecek varyasyonlardan veya değişikliklerden bahsedin.</p>	<ul style="list-style-type: none"><li>• YOK</li></ul>

<p>Katılımcıların öğrendiklerini daha fazla uygulamak veya pekiştirmek için bundan sonra ne yapabileceklerini önerin.</p> <p>Hem yönlendiriciler hem de katılımcılar için herhangi bir ipucu veya en iyi uygulamayı paylaşın.</p>	
<p><b>Ek notlar, Bildiriler veya özel hususlar</b></p> <p>Farklı gruplar veya öğrenme hedefleri için herhangi bir varyasyon veya uyarılama önerin;</p> <p>Daha fazla öğrenme için önerilen okuma materyallerini, web sitelerini veya kaynakları ekleyin.</p>	<ul style="list-style-type: none"><li>• YOK</li></ul>
<p><b>Referanslar ve Kaynaklar:</b></p> <p>Metodoloji yerleşik eğitim teorilerine veya araştırmalarına dayanıyorsa, tasarımını destekleyen ilgili kaynaklara veya referanslara atıfta bulunun</p>	<ul style="list-style-type: none"><li>• <a href="https://www.lucidchart.com/pages/fishbone/free-fishbone-diagram-template-powerpoint">https://www.lucidchart.com/pages/fishbone/free-fishbone-diagram-template-powerpoint</a></li><li>• <a href="https://ec.europa.eu/assets/eac/youth/library/reports/flash375_en.pdf">https://ec.europa.eu/assets/eac/youth/library/reports/flash375_en.pdf</a></li><li>• <a href="https://link.springer.com/book/10.1057/9781137540218">https://link.springer.com/book/10.1057/9781137540218</a></li><li>• <a href="https://www.coe.int/en/web/compass/democracy#:~:text=What%20is%20Democracy%3F,the%20will%20of%20the%20people.">https://www.coe.int/en/web/compass/democracy#:~:text=What%20is%20Democracy%3F,the%20will%20of%20the%20people.</a></li></ul>

## KONU“EYLEM HALİNDE DEMOKRASİ” #2

<b>Faaliyetin Adı</b>	<i>Demokrasinin Gücü</i>
<b>Faaliyet Türü</b> (Alıştırma, atölye çalışması, simülasyon, rol yapma oyunu, tartışma, vb.) Faaliyetin amacına ilişkin kısa bir açıklama yapınız.	Atölye Çalışması
<b>Faaliyetin öğrenme hedefleri</b> Faaliyetin ulaşmak için tasarlandığı belirli öğrenme hedeflerini veya sonuçlarını tanımlayın. Bu hedefler ölçülebilir olmalı ve eğitimin genel hedefleriyle uyumlu olmalıdır.	Atölye çalışması, katılımcıların vatandaşlar olarak demokratik süreçleri etkileme güçleri konusundaki farkındalıklarını artırmayı amaçlamaktadır.
<b>Faaliyetin Süresi (dakika olarak)</b>	210 Dakika
<b>Materyaller ve Kaynaklar</b> (faaliyet için gereken malzeme, araç ve kaynakların listesi)	Sunum ekipmanı, flip-chart kağıdı, keçeli kalemler, katılımcılar için yazı malzemeleri.
<b>Hedef grup</b> Yaşları, sayıları, grup büyüklüğü, ön bilgileri, deneyimleri dahil olmak üzere faaliyet için hedef kitleyi veya katılımcıları tanımlayın Gerekli ön koşulları veya nitelikleri belirtin.	16-30 yaş arası 18 + (gençlik çalışanları, gençlik liderleri ve gençlik katılımı ve demokratikleşmeye güçlü ilgi duyan gençler)
<b>Öğrenme Çıktıları</b> Katılımcıların faaliyetten elde etmesi beklenen	<ul style="list-style-type: none"><li>Katılımcıların harekete geçme ve demokratik sürece katılma konusunda güçlendirilmesi.</li></ul>

<p>öğrenme çıktılarını veya becerileri listeleyiniz.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Demokrasinin unsurları hakkında artan bilgi.</li> <li>• Farklı ekiplerde etkili bir şekilde çalışmak, kapsayıcı ve katılımcı yaklaşımlar sağlamak için gelişmiş iletişim ve işbirliği becerileri.</li> <li>• Demokratik sürece katılmanın farklı yollarının belirlenmesi.</li> <li>• Bir vatandaş olarak kendi eylem gücüne ilişkin farkındalığın artması.</li> </ul>
<p><b>Yöntem ve Teknikler:</b></p> <p>Alıştırmalar, simülasyonlar, rol yapma, tartışmalar veya diğer öğretim stratejileri de dahil olmak üzere eğitimde kullanılan yöntem ve teknikleri detaylandırın. Bu yöntemlerin hedeflere ulaşmak için neden uygun olduğunu açıklayın.</p>	<p>Tanışma, Grup çalışması, Beyin fırtınası, Zihin haritalama, Grup sunumları, Açık tartışmalar, Kişisel yansımalar.</p>
<p><b>Faaliyetin Tanımı ve Talimatlar</b></p> <p>Faaliyetin nasıl yürütüleceğine ilişkin adım adım talimatlar; her bölüm için zamanlama da dahil olmak üzere faaliyetin akışının bir taslağı;</p> <p>(Tartışmalar için - konuşmalara veya düşüncelere rehberlik edecek tartışma noktaları veya soruların listesi; simülasyonlar veya rol yapma oyunları için senaryolar, karakterler veya vakalar vb. sağlayın)</p> <p>Metodolojinin uygulanmasında yönlendirici veya eğitmenin rolünü netleştirin.</p>	
<p>Talimatlarla birlikte gündem:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li><b>1. Giriş ve Alışma (15 dakika):</b> Katılımcılarla bir giriş sohbeti başlatın, onlara demokrasinin unsurlarını tanıttın ve demokrasi ilkeleri ve vatandaşların rolü hakkındaki ilk düşüncelerini paylaşmaları için fırsat verin.</li> <li><b>2. Grup çalışması -Demokraside Zorluklar (90 dakika):</b> Katılımcıları farklı ortak ülkelerden birkaç küçük gruba ayırın. Katılımcılar, kendi ülkeleri için verilen konuları (demokrasinin temel unsurları) tartışmak ve deneyimlerini paylaşmak üzere bir görev alacaklardır. Verilen her bir demokrasi unsuru için, katılımcılar bu unsurların kendi ülkelerinde nasıl uygulandığını ve bunlarla ilgili ne gibi sorunlarla karşılaştıklarını belirlemelidir.</li> </ol> <p>Her grup, demokrasinin aşağıdaki unsurlarına göre temel zorlukları tartışmalı, analiz etmeli ve yazmalıdır:</p>	

- Hükümet
- Seçim Sistemi
- İnsan Hakları
- Siyasal Partiler
- Hukukun Üstünlüğü
- Basın Özgürlüğü
- Özgürlük
- Sivil Katılım

Sonunda, her grup demokraside öncelikli olarak iyileştirilmesi veya çözülmesi gereken üç önemli sorun seçmelidir (bir ortak ülkede veya projedeki ortak ülkelerin tümü veya çoğu için ortak).

Daha sonra her grup, tartışma ve analizlerinin bir özetini daha geniş bir gruba sunacaktır.

1. **Vatandaşın Gücü (60 dakika):** Her katılımcı aynı grupta çalışacak ve Zihin Haritalama yöntemiyle her grup bir vatandaş olarak gücünü kullanarak demokrasideki zorlukları/etkileri çözmeye nasıl bir etkiye sahip olabileceklerini tartışacaktır.

Katılımcılar için görev: Bir vatandaş olarak bir GÜCE sahipsiniz. Ne yapabilir, hangi eylemlerde bulunabilirsiniz? Alıntı hakkında bir fikir geliştirin:

"Bir demokraside en önemli makam vatandaşlık makamıdır." - Louis D. Brandeis.

Her grup daha geniş gruba bir Zihin Haritası çözümü sunacaktır.

2. **Açık Tartışma ve Yansıtma (30 dakika):**

Her katılımcı, bu atölye çalışması sırasında edindikleri temel yetkinlikler hakkındaki düşüncelerini paylaşma fırsatına sahip olacaktır.

Tartışma için soru:

- Bir vatandaş olarak başladığından daha fazla güce sahip olan var mı? Bunu nasıl elde ettiler ve bu konuda ne hissettiler?
- Demokratik süreçlerde nasıl hareket edeceği ve aktif bir paydaş olacağı konusunda yeni fikirler edinen oldu mu?

3. **Kapanış (5 dakika):**

Son olarak, katılımcılara katılımları ve açıklıkları için teşekkür edilir, temel eğilimler özetlenir ve yaklaşan ilgili etkinlikler veya daha fazla etkileşim için fırsatlar hakkında bilgi verilir.

### Ölçme ve Değerlendirme:

Geri bildirim mekanizmalarını ve eğitim sonrası değerlendirmeleri tartışın.

Metodolojinin katılımcı öğrenmesinin ölçme ve değerlendirmesini nasıl içerdiğini açıklayın. Buna sınavlar, anketler, öz değerlendirmeler, akran değerlendirmeleri veya diğer geri bildirim

Katılımcı geri bildirim ve grup düşüncesi.

mekanizmaları dahil olabilir.	
<b>Yönlendirici notları</b> Geri bildirimlere veya değişen koşullara göre yapılabilecek değişikliklerden bahsedin. Katılımcıların öğrendiklerini daha fazla uygulamak veya pekiştirmek için bundan sonra neler yapabileceklerini önerin. Hem yönlendiriciler hem de katılımcılar için herhangi bir ipucu veya en iyi uygulamayı paylaşın.	Bir video/sunum ve sorular aracılığıyla yönlendirici/eğitmen katılımcılara demokrasinin unsurlarını tanıttacaktır.
<b>Ek notlar, bildirimler veya özel hususlar</b> Farklı gruplar veya öğrenme hedefleri için herhangi bir varyasyon veya uyarılma önerin; Daha fazla öğrenme için önerilen okuma materyallerini, web sitelerini veya kaynakları ekleyin.	<ul style="list-style-type: none"><li>• YOK</li></ul>



<p><b>Referanslar ve Kaynaklar:</b></p> <p>Metodoloji yerleşik eğitim teorilerine veya araştırmalarına dayanıyorsa, tasarımını destekleyen ilgili kaynaklara veya referanslara atıfta bulunun</p>	<ul style="list-style-type: none"><li>• <a href="https://www.concernedhistorians.org/content_files/file/to/333.pdf">https://www.concernedhistorians.org/content_files/file/to/333.pdf</a></li><li>• <a href="https://www.coe.int/en/web/good-governance/12-principles">https://www.coe.int/en/web/good-governance/12-principles</a></li><li>• <a href="https://candiice.com/wp-content/uploads/2022/03/CANDIICE-All-Units-combined.pdf">https://candiice.com/wp-content/uploads/2022/03/CANDIICE-All-Units-combined.pdf</a></li><li>• <a href="https://www.elections.org.za/pw/Documents/Outreach/Factsheets/Becoming%20a%20Good%20Citizen%20-%20Electoral%20Democracy%20Toolkit%20FET%20Facilitator%20Guide.pdf">https://www.elections.org.za/pw/Documents/Outreach/Factsheets/Becoming%20a%20Good%20Citizen%20-%20Electoral%20Democracy%20Toolkit%20FET%20Facilitator%20Guide.pdf</a></li><li>• <a href="https://assets.publishing.service.gov.uk/media/5ef5b1b786650c129b9af06b/Youth_Count_Democracy_Challenge_Nov_2015.pdf">https://assets.publishing.service.gov.uk/media/5ef5b1b786650c129b9af06b/Youth_Count_Democracy_Challenge_Nov_2015.pdf</a></li><li>• <a href="https://pjp-eu.coe.int/documents/42128013/47261431/2.4.pdf/64ce8034-440c-4ebc-b325-2fe3be0190f5">https://pjp-eu.coe.int/documents/42128013/47261431/2.4.pdf/64ce8034-440c-4ebc-b325-2fe3be0190f5</a></li><li>• <a href="https://deliberative-democracy.net/about/">https://deliberative-democracy.net/about/</a></li><li>• <a href="https://www.liberties.eu/en/stories/principles-of-democracy/44151">https://www.liberties.eu/en/stories/principles-of-democracy/44151</a></li></ul>
---	---

### KONU “EYLEM HALİNDE DEMOKRASİ” #3

<b>Faaliyetin Adı</b>	<i>Dijital Demokrasi - Demokrasiyi Birlikte İnşa Ediyoruz</i>
<b>Faaliyet Türü</b> (egzersiz, atölye çalışması, simülasyon, rol yapma oyunu, tartışma, vb.) Faaliyetin amacına ilişkin kısa bir açıklama yapınız.	Atölye Çalışması
<b>Faaliyetin öğrenme hedefleri</b> Faaliyetin ulaşmak için tasarlandığı belirli öğrenme hedeflerini veya sonuçlarını tanımlayın. Bu hedefler ölçülebilir olmalı ve eğitimin genel hedefleriyle uyumlu olmalıdır.	<ul style="list-style-type: none"><li>Atölye çalışması, tüm ortakların/katılımcıların ortak çevrimiçi eylemleri yoluyla demokrasiye katkıda bulunma fırsatları konusunda farkındalık yaratmayı amaçlamaktadır.</li></ul>
<b>Faaliyetin Süresi (dakika olarak)</b>	360 dakika
<b>Materyaller ve Kaynaklar</b> (faaliyet için gereken malzeme, araç ve kaynakların listesi)	<ul style="list-style-type: none"><li>Sunum ekipmanı, flip-chart kağıdı, keçeli kalemler, katılımcılar için yazı malzemeleri, cep telefonu, internet erişimi.</li></ul>
<b>Hedef grup</b> Yaşları, sayıları, grup büyüklüğü, ön bilgileri, deneyimleri dahil olmak üzere faaliyet için hedef kitleyi veya katılımcıları tanımlayın Gerekli ön koşulları veya nitelikleri belirtin.	<ul style="list-style-type: none"><li>16-30 yaş arası</li><li>18 + (gençlik çalışanları, gençlik liderleri ve gençlik katılımı ve demokratikleşmeye güçlü ilgi duyan gençler)</li></ul>

<p><b>Öğrenme Çıktıları</b></p> <p>Katılımcıların faaliyetten elde etmesi beklenen öğrenme çıktılarını veya becerileri listeleyiniz.</p>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Demokratik sürece dijital teknolojinin entegrasyonunun fırsat ve zorluklarını tanımlama bilgisi düzeyinin artırılması</li><li>• Demokrasi için karşılıklı eylemin önemi konusunda farkındalığın artması.</li><li>• Katılımcıların eyleme geçme ve demokratik sürece katılma konusunda güçlendirilmesi.</li><li>• Dijital demokrasiyi ve sivil katılımı teşvik eden çevrimiçi etkinlikleri tasarlamak ve planlamak için beceriler geliştirmek.</li><li>• Kapsayıcı ve katılımcı yaklaşımlar sağlayarak farklı ekiplerde etkili bir şekilde çalışmak için gelişmiş iletişim ve işbirliği becerileri</li><li>• Gençlerin birbirleriyle bağlantı kurması ve işbirliği yapması için fırsatlar yaratıldı.</li></ul>
<p><b>Yöntem ve Teknikler:</b></p> <p>Alıştırmalar, simülasyonlar, rol yapma, tartışmalar veya diğer öğretim stratejileri de dahil olmak üzere eğitimde kullanılan yöntem ve teknikleri detaylandırın. Bu yöntemlerin hedeflere ulaşmak için neden uygun olduğunu açıklayın.</p>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Tanışma, Grup çalışması, Beyin fırtınası, Zihin haritalama, Grup sunumları, Açık tartışmalar, Kişisel yansımalar.</li></ul>
<p><b>Faaliyetin Tanımı ve Talimatlar</b></p> <p>Faaliyetin nasıl yürütüleceğine ilişkin adım adım talimatlar; her bölüm için zamanlama da dahil olmak üzere faaliyetin akışının bir taslağı;</p> <p>(Tartışmalar için - konuşmalara veya düşüncelere rehberlik edecek tartışma noktaları veya soruların listesi; simülasyonlar veya rol yapma oyunları için senaryolar, karakterler veya vakalar vb. sağlayın)</p> <p>Metodolojinin uygulanmasında yönlendirici veya eğitmenin rolünü netleştirin.</p>	

### Talimatlarla Birlikte Gündem:

- 1. Giriş ve anlaşma (45 dakika):** Katılımcılarla giriş niteliğinde bir sohbet başlatın, onları dijital demokrasi terimiyle tanıştırın ve bu konudaki ilk düşüncelerini paylaşın
- 2. Grup çalışması -Dijital çağ - demokrasi üzerindeki olumlu ve olumsuz etkiler (90 dakika):** Katılımcıları farklı ülkelerden birkaç küçük gruba ayırın. Katılımcılar bilgilerini paylaşmak ve/veya dijital teknolojinin demokratik süreçler üzerindeki olumlu ve olumsuz etkilerini belirlemek üzere bir görev alacaklardır. Kendi ülkelerindeki deneyimlerini, diğer ülkelerdeki içgörülerini, bazı iyi veya kötü uygulamaları kullanabilirler. Analiz, siyasi mobilizasyon, kampanya stratejileri, siyasi kanaat oluşumu, güç ve tahakküm biçimleri, aktif vatandaşlık, e-oylama, e-dilekçeler, e-etkinlikler vb. gibi çeşitli bölümler üzerinde olabilir. Daha sonra her grup kendi tartışma ve analizlerinin bir özetini daha geniş gruba sunacaktır.
- 3. Birlikte demokrasiyi inşa ediyoruz (180 dakika):** Katılımcılar aynı bölünmüş grup içinde çalışacaklardır. Aşağıdaki konuda çevrimiçi ortak bir etkinlik tasarlama görevi alacaklardır: 15 Eylül Uluslararası Demokrasi Günü vesilesiyle demokratik vatandaşlık - gençlik katılımı ve gençlik sivil toplumu . İlk olarak, yönlendirici/eğitmen onlara görevi ve demokratik vatandaşlık terimini daha ayrıntılı olarak tanıtacaktır. Bir beyin fırtınası oturumu aracılığıyla her grup bir çevrimiçi etkinlik seçmeli ve ortak bir çevrimiçi etkinlik düzenlemek için bir plan geliştirmelidir (bu projedeki tüm ortak ülkeler dahil). Çevrimiçi etkinlik bir forum, konferans, çevrimiçi bir platformun tanıtımı, bir günlük kampanya, atölye çalışması, panel, web semineri, video, test veya oyun, imza kampanyası vb. olabilir.  
- Grup yaratıcılığa ve karar verme özgürlüğüne sahiptir.  
Grup çalışması yoluyla etkinliğin adı ve şekli, etkinliğin içeriği (faaliyetler), hedef kitle, uygulama yöntemi ve gerekli araçlar (platform, araç, vb.) ve diğer paydaşların belirlenmesi gerekmektedir. Her grup daha sonra çevrimiçi etkinliğin tasarımını daha geniş bir gruba sunacaktır.
- 4. Açık Tartışma ve Yansıtma (30 dakika):** Her katılımcı, bu atölye çalışması sırasında edindikleri temel yetkinlikler hakkındaki düşüncelerini paylaşma fırsatı bulacaktır. Ardından, dijital çağın demokrasi vatandaşlığı üzerindeki etkisi ve gençlerin topluma katılımını teşvik etmek için yeni edindikleri bilgi ve becerileri nasıl uygulamayı planladıkları üzerine bir grup tartışmasına katılacaklardır.
- 5. Kapanış (15 dakika):** Son olarak, katılımcılara katılımları ve açıklıkları için çok teşekkür edilir, temel eğilimler özetlenir ve yaklaşan ilgili etkinlikler veya daha fazla etkileşim için fırsatlar hakkında bilgi verilir.

### Ölçme ve Değerlendirme:

Geri bildirim mekanizmalarını ve eğitim sonrası değerlendirmeleri tartışın.

Metodolojinin katılımcı öğrenmesinin ölçme ve değerlendirmesini nasıl içerdiğini açıklayın. Buna sınavlar, anketler, öz

- Katılımcı geri bildirim ve grup düşüncesi.

<p>değerlendirmeler, akran değerlendirmeleri veya diğer geri bildirim mekanizmaları dahil olabilir.</p>	
<p><b>Yönlendirici notları</b></p> <p>Geri bildirimlere veya değişen koşullara göre yapılabilecek değişikliklerden bahsedin.</p> <p>Katılımcıların öğrendiklerini daha fazla uygulamak veya pekiştirmek için bundan sonra neler yapabileceklerini önerin.</p> <p>Hem yönlendiriciler hem de katılımcılar için herhangi bir ipucu veya en iyi uygulamayı paylaşın.</p>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Yönlendiriciler, bir video/sunum ve sorular aracılığıyla katılımcılara dijital demokrasi ve dijital vatandaşlık unsurlarını tanıtacaktır. Ardından katılımcılar, dijital teknolojinin demokratik süreçler üzerindeki etkisini belirlemek için bir ekip halinde çalışacak ve ortakların ve katılımcıların karşılıklı entegrasyonu ve gelecekteki işbirliği amacıyla demokrasi için çevrimiçi bir etkinlik oluşturmak üzere dijital teknolojileri kullanacaklardır.</li></ul>
<p><b>Ek notlar, bildireler veya özel hususlar</b></p> <p>Farklı gruplar veya öğrenme hedefleri için herhangi bir varyasyon veya uyarılma önerin;</p> <p>Daha fazla öğrenme için önerilen okuma materyallerini, web sitelerini veya kaynakları ekleyin.</p>	<ul style="list-style-type: none"><li>• <a href="https://www.un.org/en/observances/democracy-day">https://www.un.org/en/observances/democracy-day</a></li><li>• <a href="https://ec.europa.eu/commission/presscorner/detail/en/statement_23_4434">https://ec.europa.eu/commission/presscorner/detail/en/statement_23_4434</a></li></ul>
<p><b>Referanslar ve Kaynaklar:</b></p> <p>Metodoloji yerleşik eğitim teorilerine veya araştırmalarına dayanıyorsa, tasarımını destekleyen ilgili kaynaklara veya referanslara atıfta bulunun</p>	<ul style="list-style-type: none"><li>• <a href="https://international-partnerships.ec.europa.eu/news-and-events/news/promoting-inclusive-democracy-digital-age-eu-and-denmark-launch-digital-democracy-initiative-2023-03-29_en">https://international-partnerships.ec.europa.eu/news-and-events/news/promoting-inclusive-democracy-digital-age-eu-and-denmark-launch-digital-democracy-initiative-2023-03-29_en</a></li><li>• <a href="https://www.frontiersin.org/articles/10.3389/fpos.2023.972802/full">https://www.frontiersin.org/articles/10.3389/fpos.2023.972802/full</a></li><li>• <a href="https://policyreview.info/articles/analysis/digital-democracy">https://policyreview.info/articles/analysis/digital-democracy</a></li></ul>


*Bu içerik, Erasmus+ kapsamında Avrupa Komisyonu tarafından desteklenmektedir. Burada yer alan içerik yazarların görüşlerini yansıtmaktadır ve bu görüşlerden Avrupa Komisyonu ve Türkiye Ulusal Ajansı sorumlu tutulamaz.*

	<ul style="list-style-type: none"><li>• <a href="https://www.europarl.europa.eu/RegData/etudes/BRIE/2020/646161/EPRS_BRI(2020)646161_EN.pdf">https://www.europarl.europa.eu/RegData/etudes/BRIE/2020/646161/EPRS_BRI(2020)646161_EN.pdf</a></li><li>• <a href="https://www.researchgate.net/publication/231382330_What_Is_Digital_Democracy">https://www.researchgate.net/publication/231382330_What_Is_Digital_Democracy</a></li><li>• <a href="https://www.un.org/en/observances/democracy-day">https://www.un.org/en/observances/democracy-day</a></li><li>• <a href="https://ec.europa.eu/commission/presscorner/detail/en/statement_23_4434">https://ec.europa.eu/commission/presscorner/detail/en/statement_23_4434</a></li><li>• <a href="https://rm.coe.int/study-on-the-impact-of-digital-transformation-on-democracy-and-good-go/1680a3b9f9">https://rm.coe.int/study-on-the-impact-of-digital-transformation-on-democracy-and-good-go/1680a3b9f9</a></li></ul>
--	---



# KONU 4

BENİM  
AVRUPALI  
GELECEĞİM



# GİRİŞ

**Benim Avrupalı Geleceğim**, Balkanların daha geniş Avrupa topluluğu içindeki geleceğine yönelik umutlarını ve özlemlerini ifade etmektedir.

Alıştırmalar ve gayri resmi araçlar, gençlerin Avrupa bağlamında geleceklerine ilişkin perspektiflerini keşfetmelerine ve şekillendirmelerine yardımcı olarak onları güçlendirmeyi amaçlamaktadır. İşte "Benim Avrupalı Geleceğim" başlığı altında yer alan faaliyetler::

- Hikaye Anlatımı Yoluyla Klişeleri Kırma
- AB Mücadeleleri ve Dayanışma Oyunu
- AB Gelecek Vizyonu Panosu

Bu faaliyetler, gençleri yaratıcı, etkileşimli ve yansıtıcı deneyimlere dahil ederek "Benim Avrupalı Geleceğim" konusuyla uyumludur. Hikâye anlatımı deneyimleri insancillaştırmaya yardımcı olur, oyun eğlence ve eğitim unsuru ekler ve vizyon panosu Avrupa bağlamında geleceğe yönelik bireysel ve kolektif isteklerin somut ve görsel bir ifadesini sağlar.

Bu faaliyetler aracılığıyla gençlik çalışanları, anlayışı teşvik ederek, klişeleri kırarak, dayanışmayı güçlendirerek ve ortak bir gelecek için olumlu bir vizyonu teşvik ederek genç bireylerin Avrupa'daki geleceklerini şekillendirmelerinde önemli bir rol oynayabilir.





<b>KONU “BENİM AVRUPALI GELECEĞİM” #1</b>	
<b>Faaliyetin Adı</b>	<i>Hikaye Anlatımı Yoluyla Klişeleri Kırmak</i>
<b>Faaliyet Türü</b> (egzersiz, atölye çalışması, simülasyon, rol yapma oyunu, tartışma, vb.) Faaliyetin amacına ilişkin kısa bir açıklama yapınız.	<ul style="list-style-type: none"><li>• Atölye Çalışması</li></ul>
<b>Faaliyetin öğrenme hedefleri</b> Faaliyetin ulaşmak için tasarlandığı belirli öğrenme hedeflerini veya sonuçlarını tanımlayın. Bu hedefler ölçülebilir olmalı ve eğitimin genel hedefleriyle uyumlu olmalıdır.	<ul style="list-style-type: none"><li>• Katılımcılar kişisel hikayelerini paylaşarak klişelere ve önyargılara meydan okuyacaklardır.</li><li>• Farklı bakış açıları için empati ve anlayış geliştirecekler.</li></ul>
<b>Faaliyetin Süresi (dakika olarak)</b>	60 Dakika
<b>Materyaller ve Kaynaklar</b> (faaliyet için gereken malzeme, araç ve kaynakların listesi)	<ul style="list-style-type: none"><li>• Kağıt, keçeli kalemler, çizim için büyük bir sayfa ve görsel yardımcılarını görüntülemek için bir projektör.</li></ul>
<b>Hedef grup</b> Yaşları, sayıları, grup büyüklüğü, ön bilgileri, deneyimleri dahil olmak üzere faaliyet için hedef kitleyi veya katılımcıları tanımlayın Gerekli ön koşulları veya nitelikleri belirtin.	<ul style="list-style-type: none"><li>• 13-30 yaş arası</li></ul>
<b>Öğrenme Çıktıları</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Basmakalıp yargılar ve bunların etkileri konusunda artan farkındalık.</li></ul>

<p>Katılımcıların faaliyetten elde etmesi beklenen öğrenme çıktılarını veya becerileri listeleyiniz.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Gelişmiş dinleme ve empati becerileri.</li> </ul>
<p><b>Yöntem ve Teknikler:</b></p> <p>Alıştırmalar, simülasyonlar, rol yapma, tartışmalar veya diğer öğretim stratejileri de dahil olmak üzere eğitimde kullanılan yöntem ve teknikleri detaylandırın. Bu yöntemlerin hedeflere ulaşmak için neden uygun olduğunu açıklayın.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Grup tartışması, hikaye anlatımı ve görsel sunum.</li> </ul>
<p><b>Faaliyetin Tanımı ve Talimatlar</b></p> <p>Faaliyetin nasıl yürütüleceğine dair adım adım talimatlar; her bölüm için zamanlama da dahil olmak üzere faaliyet akışının bir taslağı;</p> <p>(Tartışmalar için - konuşmalara veya düşüncelere rehberlik edecek tartışma noktaları veya soruların listesi; simülasyonlar veya rol yapma oyunları için senaryolar, karakterler veya vakalar vb.)</p> <p>Metodolojinin uygulanmasında yönlendirici veya eğitmenin rolünü netleştirin.</p>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Katılımcılar stereotiplerle ilgili deneyimleri hakkında kişisel hikayelerini paylaşır.</li> <li>• Hikayelerinin görsel sunumlarını oluştururlar.</li> <li>• Hikayeler ve stereotiplerin etkisi hakkında grup tartışmalarına katılın.</li> </ul>	
<p><b>Ölçme ve Değerlendirme:</b></p> <p>Geri bildirim mekanizmalarını ve eğitim sonrası değerlendirmeleri tartışın.</p> <p>Metodolojinin katılımcı öğrenmesinin ölçme ve değerlendirmesini nasıl içerdiğini açıklayın. Buna sınavlar, anketler, öz değerlendirmeler, akran değerlendirmeleri veya diğer</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Akran geri bildirim ve grup düşüncesi</li> </ul>

geri bildirim mekanizmaları dahil olabilir.	
<b>Yönlendirici notları</b> Geri bildirimlere veya değişen koşullara bağlı olarak yapılabilecek değişikliklerden bahsedin. Katılımcıların öğrendiklerini daha fazla uygulamak veya pekiştirmek için bundan sonra neler yapabileceklerini önerin. Hem yönlendiriciler hem de katılımcılar için herhangi bir ipucu veya en iyi uygulamayı paylaşın.	<ul style="list-style-type: none"><li>• Katılımcıları hikayelerini paylaşırken açık ve saygılı olmaya teşvik edin</li></ul>
<b>Ek notlar, bildirimleri veya özel hususlar</b> Farklı gruplar veya öğrenme hedefleri için herhangi bir varyasyon veya uyarılama önerin; Daha fazla öğrenme için önerilen okuma materyallerini, web sitelerini veya kaynakları ekleyin.	<ul style="list-style-type: none"><li>• Katılımcıları hikaye anlatımının nasıl daha fazla anlayışa yol açabileceği üzerine düşünmeye teşvik edin</li></ul>
<b>Referanslar ve Kaynaklar:</b> Metodoloji yerleşik eğitim teorilerine veya araştırmalarına dayanıyorsa, tasarımını destekleyen ilgili kaynaklara veya referanslara atıfta bulunun	<ul style="list-style-type: none"><li>• YOK</li></ul>

<b>KONU“BENİM AVRUPALI GELECEĞİM” #2</b>	
<b>Faaliyetin Adı</b>	<i>AB Mücadeleleri ve Dayanışma Oyunu</i>
<b>Faaliyet Türü</b> (egzersiz, atölye çalışması, simülasyon, rol yapma oyunu, tartışma, vb.) <b>Faaliyetin amacına ilişkin kısa bir açıklama yapınız.</b>	Rol Yapma Oyunu
<b>Faaliyetin öğrenme hedefleri</b>  Faaliyetin ulaşmak için tasarlandığı belirli öğrenme hedeflerini veya sonuçlarını tanımlayın.  Bu hedefler ölçülebilir olmalı ve eğitimin genel hedefleriyle uyumlu olmalıdır.	<ul style="list-style-type: none"><li>• Avrupa Birliği içerisinde dayanışma kavramını keşfetmek.</li><li>• AB üye ülkelerinin ortak zorlukların üstesinden gelmek için nasıl birlikte çalıştıklarını anlamak.</li></ul>
<b>Faaliyetin Süresi (dakika olarak)</b>	90 Dakika
<b>Materyaller ve Kaynaklar</b> (faaliyet için gereken malzeme, araç ve kaynakların listesi)	<ul style="list-style-type: none"><li>• Farklı zorlukları temsil eden çeşitli AB üye ülkelerinin senaryo açıklamaları.</li></ul>
<b>Hedef grup</b>  Yaşları, sayıları, grup büyüklüğü, ön bilgileri, deneyimleri dahil olmak üzere faaliyet için hedef kitleyi veya katılımcıları tanımlayın	<ul style="list-style-type: none"><li>• 13-30 yaş arası</li></ul>

Gerekli ön koşulları veya nitelikleri belirtin.	
<b>Öğrenme Çıktıları</b> Katılımcıların faaliyetten elde etmesi beklenen öğrenme çıktıları veya becerileri listeleyiniz.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• AB dayanışması ve işbirliğinin daha iyi anlaşılması.</li> <li>• Geliştirilmiş problem çözme ve müzakere becerileri.</li> </ul>
<b>Yöntem ve Teknikler:</b> Alıştırmalar, simülasyonlar, rol yapma, tartışmalar veya diğer öğretim stratejileri de dahil olmak üzere eğitimde kullanılan yöntem ve teknikleri detaylandırın. Bu yöntemlerin hedeflere ulaşmak için neden uygun olduğunu açıklayın.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Rol yapma, müzakere ve grup tartışması</li> </ul>
<b>Faaliyetin Tanımı ve Talimatlar</b> Faaliyetin nasıl yürütüleceğine dair adım adım talimatlar; her bölüm için zamanlama da dahil olmak üzere faaliyet akışının bir taslağı; (Tartışmalar için - konuşmalara veya düşüncelere rehberlik edecek tartışma noktaları veya soruların listesi; simülasyonlar veya rol yapma oyunları için senaryolar, karakterler veya vakalar vb. sağlayın) Metodolojinin uygulanmasında yönlendirici veya eğitmenin rolünü netleştirin.	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Katılımcılara belirli zorluklarla karşılaşan farklı AB üye ülkeleri rolleri verin.</li> <li>• Bu zorlukları ele almak için müzakerelere ve karar alma süreçlerine katılın.</li> <li>• Deneyim üzerine düşünün ve AB dayanışmasının önemini tartışın.</li> </ul>	
<b>Ölçme ve Değerlendirme:</b> Geri bildirim mekanizmalarını ve eğitim sonrası değerlendirmeleri tartışın. Metodolojinin katılımcı öğrenmesinin ölçme ve değerlendirmesini nasıl içerdiğini açıklayın. Buna	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Katılımcı geri bildirim ve grup düşüncesi.</li> </ul>

<p>sınavlar, anketler, öz değerlendirmeler, akran değerlendirmeleri veya diğer geri bildirim mekanizmaları dahil olabilir.</p>	
<p><b>Yönlendirici notları</b></p> <p>Geri bildirimlere veya değişen koşullara bağlı olarak yapılabilecek değişikliklerden bahsedin.</p> <p>Katılımcıların öğrendiklerini daha fazla uygulamak veya pekiştirmek için bundan sonra neler yapabileceklerini önerin.</p> <p>Hem yönlendiriciler hem de katılımcılar için herhangi bir ipucu veya en iyi uygulamayı paylaşın.</p>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Katılımcıları ortak zemin ve çözümler bulmaya teşvik edin.</li></ul>
<p><b>Ek notlar, bildiriler veya özel hususlar</b></p> <p>Farklı gruplar veya öğrenme hedefleri için herhangi bir varyasyon veya uyarılama önerin;</p> <p>Daha fazla öğrenme için önerilen okuma materyallerini, web sitelerini veya kaynakları ekleyin.</p>	<ul style="list-style-type: none"><li>• AB işbirliği ve zorlukları hakkında kaynak sağlayın.</li></ul>
<p><b>Referanslar ve Kaynaklar:</b></p> <p>Metodoloji yerleşik eğitim teorilerine veya araştırmalarına dayanıyorsa, tasarımını destekleyen ilgili kaynaklara veya referanslara atıfta bulunun</p>	<ul style="list-style-type: none"><li>• AB resmi internet siteleri ve raporları</li></ul>

<b>KONU “BENİM AVRUPALI GELECEĞİM“ #3</b>	
<b>Faaliyetin Adı</b>	<i>AB Gelecek Vizyon Panosu</i>
<b>Faaliyet Türü</b> (egzersiz, atölye çalışması, simülasyon, rol yapma oyunu, tartışma, vb.) Faaliyetin amacına ilişkin kısa bir açıklama yapınız.	<ul style="list-style-type: none"><li>• Yaratıcı Atölye Çalışması</li></ul>
<b>Faaliyetin öğrenme hedefleri</b> Faaliyetin ulaşmak için tasarlandığı belirli öğrenme hedeflerini veya sonuçlarını tanımlayın. Bu hedefler ölçülebilir olmalı ve eğitimin genel hedefleriyle uyumlu olmalıdır.	<ul style="list-style-type: none"><li>• Katılımcıları Avrupa Birliği içerisinde ideal geleceklerini tasavvur etmeye teşvik etmek.</li><li>• Yaratıcı düşünmeyi ve kişisel beklentiler üzerine düşünmeyi teşvik edin.</li></ul>
<b>Faaliyetin Süresi (dakika olarak)</b>	60 Dakika
<b>Materyaller ve Kaynaklar</b> (faaliyet için gereken malzeme, araç ve kaynakların listesi)	<ul style="list-style-type: none"><li>• Dergiler, makas, yapıştırıcı, poster panoları veya kağıt.</li></ul>
<b>Hedef grup</b> Yaşları, sayıları, grup büyüklüğü, ön bilgileri, deneyimleri dahil olmak üzere faaliyet için hedef kitleyi veya katılımcıları tanımlayın	<ul style="list-style-type: none"><li>• 13-25 yaş arası</li></ul>

*Bu içerik, Erasmus+ kapsamında Avrupa Komisyonu tarafından desteklenmektedir. Burada yer alan içerik yazarların görüşlerini yansıtmaktadır ve bu görüşlerden Avrupa Komisyonu ve Türkiye Ulusal Ajansı sorumlu tutulamaz.*

Gerekli ön koşulları veya nitelikleri belirtin.	
<b>Öğrenme Çıktıları</b> Katılımcıların faaliyetten elde etmesi beklenen öğrenme çıktılarını veya becerileri listeleyiniz.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• AB içinde bir gelecek için kişinin vizyonunun görsel bir temsilinin oluşturulması.</li> <li>• AB içindeki kişisel beklentiler üzerine daha fazla düşünme.</li> </ul>
<b>Yöntem ve Teknikler:</b> Alıştırmalar, simülasyonlar, rol yapma, tartışmalar veya diğer öğretim stratejileri de dahil olmak üzere eğitimde kullanılan yöntem ve teknikleri detaylandırın. Bu yöntemlerin hedeflere ulaşmak için neden uygun olduğunu açıklayın.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Yaratıcı kolaj, grup tartışması ve kişisel düşünme</li> </ul>
<b>Faaliyetin Tanımı ve Talimatlar</b> Faaliyetin nasıl yürütüleceğine dair adım adım talimatlar; her bölüm için zamanlama da dahil olmak üzere faaliyet akışının bir taslağı; (Tartışmalar için - konuşmalara veya düşüncelere rehberlik edecek tartışma noktaları veya soruların listesi; simülasyonlar veya rol yapma oyunları için senaryolar, karakterler veya vakalar vb. sağlayın) Metodolojinin uygulanmasında yönlendirici veya eğitmenin rolünü netleştirin.	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Katılımcılar AB'deki ideal geleceklerini tasvir eden vizyon panoları oluştururlar.</li> <li>• Vizyon panolarını grupla paylaşın ve seçimlerinin arkasındaki sembolizmi açıklayın.</li> </ul>	
<b>Ölçme ve Değerlendirme:</b> Geri bildirim mekanizmalarını ve eğitim sonrası değerlendirmeleri tartışın. Metodolojinin katılımcı öğrenmesinin ölçme ve değerlendirmesini nasıl içerdiğini açıklayın. Buna sınavlar, anketler, öz	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Grup tartışması ve öz değerlendirme.</li> </ul>




<p>değerlendirmeler, akran değerlendirmeleri veya diğer geri bildirim mekanizmaları dahil olabilir.</p>	
<p><b>Yönlendirici notları</b></p> <p>Geri bildirimlere veya değişen koşullara göre yapılabilecek değişikliklerden bahsedin.</p> <p>Katılımcıların öğrendiklerini daha fazla uygulamak veya pekiştirmek için bundan sonra neler yapabileceklerini önerin.</p> <p>Hem yönlendiriciler hem de katılımcılar için herhangi bir ipucu veya en iyi uygulamayı paylaşın.</p>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Katılımcıları yaratıcı düşünmeye ve hayallerini paylaşmaya teşvik edin.</li></ul>
<p><b>Ek notlar, bildirimler veya özel hususlar</b></p> <p>Farklı gruplar veya öğrenme hedefleri için herhangi bir varyasyon veya uyarılma önerin;</p> <p>Daha fazla öğrenme için önerilen okuma materyallerini, web sitelerini veya kaynakları ekleyin.</p>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Vizyon panoları için ilham ve AB ile ilgili görseller sağlayın.</li></ul>
<p><b>Referanslar ve Kaynaklar:</b></p> <p>Metodoloji yerleşik eğitim teorilerine veya araştırmalarına dayanıyorsa, tasarımını destekleyen ilgili kaynaklara veya referanslara atıfta bulunun</p>	<p><b>YOK</b></p>



# KONU 5

## HOŞGÖRÜ, KABULLENME VE ANLAYIŞ



# GİRİŞ

**Hoşgörü, Kabullenme ve Anlayış**, farklı insanlara ve kültürlere karşı hoşgörü, saygı ve anlayışı teşvik eder. Bu konu başlığı, farklı insan ve kültürlere karşı hoşgörü, saygı ve anlayışı teşvik etmeyi amaçlayan alıştırmalar ve gayri resmi araçlar sağlamak üzere tasarlanmıştır. Bu tema kapsamında belirli konulara odaklanılması, hoşgörü ve anlayışın çeşitli yönlerini ele almak için yapılandırılmış bir yaklaşım önermektedir.

Hoşgörü, kişinin kendisinden farklı olsa bile başkalarının görüşlerini, uygulamalarını ve farklılıklarını tanımayı ve bunlara saygı duymayı içerir. Farklı bakış açılarının varlığını, bu bakış açılara katılma zorunluluğu olmaksızın kabul etme becerisi anlamına gelir.

Kabullenme hoşgörünün ötesine geçer. İster kültürel, ister dini, isterse kişisel olsun, farklılıkların varlığını kabul etmeyi ve benimsemeyi içerir. Kabul, farklılıkları ne olursa olsun her bireyin doğasında var olan değerlerin tanınması anlamına gelir.

Anlamak, başkalarının bakış açıları, deneyimleri ve geçmişleri hakkında içgörü kazanmayı içerir. İnsanların inanç ve davranışlarını şekillendiren faktörlerin daha derinlemesine anlaşılmasını amaçlayarak yüzeysel kabulün ötesine geçer.

Hoşgörü, kabullenme ve anlayışın teşvik edilmesi, kapsayıcı toplulukların geliştirilmesi ve ayrımcılık veya önyargının önlenmesi için çok önemlidir. Bu Araç Kitinde "Hoşgörü, Kabullenme ve Anlayış" başlığı altında yer alan aşağıdaki faaliyetler sunulmaktadır:

- Balkan Vizyonu
- Takdir Edici Sorgulama ile Anlayış Köprüleri Kurmak
- Kültürel Bağlantılar Kafesi: Bir Dünya Kafe Deneyimi

Bu faaliyetler gençler arasında kültürel anlayış ve hoşgörüyü teşvik etmek için tasarlanmıştır ve amaçları diyalog, karşılıklı anlayış ve farklı kültürlerin takdir edilmesi için alanlar yaratmaktır. Gençlik çalışanlarına hoşgörü ve kabullenme ilgili konuları yaratıcı ve etkileşimli bir şekilde ele almaları için araçlar ve metodolojiler sağlarlar. Bu faaliyetlerin başarısının genellikle yönlendiricilerin becerilerine ve katılımcıların birbirleriyle açık bir şekilde iletişim kurma istekliliğine bağlı olduğunu unutmayın.

<b>KONU “HOŞGÖRÜ, KABULLENME VE ANLAYIŞ” #1</b>	
<b>Faaliyetin Adı</b>	<i>Balkan Vizyonu</i>
<b>Faaliyet Türü</b> (egzersiz, atölye çalışması, simülasyon, rol yapma oyunu, tartışma, vb.)  Faaliyetin amacına ilişkin kısa bir açıklama yapınız.	Takdir Edici Sorgulama Atölye Çalışması
<b>Faaliyetin öğrenme hedefleri</b>  Faaliyetin ulaşmak için tasarlandığı belirli öğrenme hedeflerini veya sonuçlarını tanımlayın.  Bu hedefler ölçülebilir olmalı ve eğitimin genel hedefleriyle uyumlu olmalıdır.	<b>Amaç:</b>  Takdir Edici Sorgulama yaklaşımı ile farklı kültürlerinin olumlu yönlerini keşfederek ve takdir ederek Balkan gençleri arasında hoşgörü ve anlayışı teşvik etmek.  <b>Öğrenme Hedefleri:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Balkan kültürlerinin benzersiz güçlü ve olumlu yönlerini tanımlamak ve takdir etmek.</li> <li>• Ortak değerlere ve olumlu deneyimlere odaklanarak hoşgörü duygusunu teşvik etmek.</li> <li>• Farklı bir Balkan grubu içinde iletişim ve işbirliği becerilerini geliştirmek.</li> </ul>
<b>Faaliyetin Süresi (dakika olarak)</b>	180 dakika (3 saat)
<b>Materyaller ve Kaynaklar</b> (faaliyet için gereken malzeme, araç ve kaynakların listesi)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Flip chartlar veya beyaz tahtalar</li> <li>• Keçeli kalemler ve yapışkan notlar</li> <li>• Büyük kağıtlar veya posterler</li> <li>• Ülke bayraklı isim etiketleri</li> <li>• Zamanlayıcı</li> </ul>
<b>Hedef grup</b>  Yaşları, sayıları, grup büyüklüğü, ön bilgileri, deneyimleri dahil olmak üzere faaliyet için hedef kitleyi veya katılımcıları tanımlayın	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 18-30 yaş arası Balkan gençliği, 25 katılımcı (ülke başına 5 katılımcı). Önceden bilgi veya deneyim gerekmemektedir.</li> </ul>

*Bu içerik, Erasmus+ kapsamında Avrupa Komisyonu tarafından desteklenmektedir. Burada yer alan içerik yazarların görüşlerini yansıtmaktadır ve bu görüşlerden Avrupa Komisyonu ve Türkiye Ulusal Ajansı sorumlu tutulamaz.*

Gerekli ön koşulları veya nitelikleri belirtin.	
<p><b>Öğrenme Çıktıları</b></p> <p>Katılımcıların faaliyetten elde etmesi beklenen öğrenme çıktılarını veya becerileri listeleyiniz.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Balkan kültürel çeşitliliğinin olumlu yönlerine ilişkin farkındalığın ve takdirin artması.</li> <li>• Balkan gençleri arasında iletişim ve işbirliği becerilerinin geliştirilmesi.</li> <li>• Balkan toplumu içinde bağlantı ve anlayış duygusunun güçlendirilmesi.</li> </ul>
<p><b>Yöntem ve Teknikler:</b></p> <p>Alıştırmalar, simülasyonlar, rol yapma, tartışmalar veya diğer öğretim stratejileri de dahil olmak üzere eğitimde kullanılan yöntem ve teknikleri detaylandırın. Bu yöntemlerin hedeflere ulaşmak için neden uygun olduğunu açıklayın.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Takdir Edici Sorgulama süreci</li> <li>• Küçük grup tartışmaları</li> <li>• Yaratıcı ifade</li> </ul>
<p><b>Faaliyetin Tanımı ve Talimatlar</b></p> <p>Faaliyetin nasıl yürütüleceğine dair adım adım talimatlar; her bölüm için zamanlama da dahil olmak üzere faaliyet akışının bir taslağı;</p> <p>(Tartışmalar için - konuşmalara veya düşüncelere rehberlik edecek tartışma noktaları veya soruların listesi; simülasyonlar veya rol yapma oyunları için senaryolar, karakterler veya vakalar vb. sağlayın)</p> <p>Metodolojinin uygulanmasında yönlendirici veya eğitmenin rolünü netleştirin.</p>	
<p><b>1. Giriş (20 dakika):</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Katılımcıları karşılayın ve Takdir Edici Sorgulama kavramını tanıttın.</li> <li>• Balkanların kültürel zenginliğini vurgulayan video klipler gösterin.</li> <li>• Makalelerden önemli noktaları kısaca tartışın ve atölye çalışmasının bağlamını belirleyin.</li> </ul> <p><b>2. Gruplar İçinde Çeşitlilik (5 dakika):</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Milliyet, cinsiyet, ilgi alanları ve geçmişler gibi faktörleri göz önünde bulundurarak her grup içinde farklı perspektiflerin önemini vurgulayın.</li> </ul> <p><b>3. Keşif Aşaması (45 dakika):</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Katılımcıları beşer kişilik küçük gruplara ayırın ve her grupta farklı milletlerden kişilerin olmasını sağlayın.</li> <li>• Her gruptan Balkan kültürel çeşitliliğiyle ilgili olumlu deneyimlerini paylaşmalarını isteyin. Birbirlerinin kültürleri hakkında hangi güçlü yönleri ve nitelikleri takdir ediyorlar?</li> <li>• Gruplar, güçlü yönleri ve olumlu katkıları vurgulayarak tartışmalarını kaydetmek için flip chartlar veya büyük kağıtlar kullansın.</li> </ul>	

- Farklı bakış açılarının bir araya gelmesini sağlamak için grupları dönüşümlü olarak çalıştırın.
- 4. Hayal Aşaması (45 dakika):**
- Balkan gençleri arasındaki işbirliğinin olumlu sonuçlarını vurgulayan başka bir kısa video gösterin veya vaka çalışması sunun.
  - Her grup, Balkan kültürel çeşitliliğinin kutlandığı ve anlaşıldığı ideal bir gelecek tasavvur eder.
  - Katılımcılar hangi eylem ve tutumların bu olumlu geleceğe katkıda bulunduğunu tartışır ve görselleştirir.
  - Vizyonlarını çizmek veya görsel olarak temsil etmek gibi yaratıcılığı teşvik edin.
  - Fikirleri ve bakış açılarını çapraz tozlaştırmak için grupları döndürün.
- 5. Tasarım Aşaması (40 dakika):**
- Gruplar vizyonlarını somut fikirlere ve eylemlere dönüştürür.
  - Balkan gençleri arasında hoşgörü ve anlayışı teşvik eden başarılı girişimleri vurgulayan ek vaka çalışmaları sunun.
  - Her grup vizyonlarını ve önerdikleri eylemleri daha büyük grupla paylaşmak için kısa bir sunum hazırlar.
  - Gruplara, diğer gruplardan gelen geri bildirimlere dayanarak fikirlerini geliştirmeleri için zaman tanıyın.
- 6. İnteraktif Unsurlar (10 dakika):**
- Aktif katılımı ve daha derin bir anlayışı teşvik etmek için sunumlar sırasında soru-cevap oturumları gibi interaktif unsurlara yer verin.
- 7. Paylaşım ve Düşünme (30 dakika):**
- Her grup kendi vizyonunu ve eylemlerini tüm gruba sunar.
  - Etkinlik sırasında belirlenen ortak temalar ve paylaşılan değerler üzerine ayrıntılı bir tartışmayı kolaylaştırın.
  - Vaka çalışmalarından elde edilen içgörülerini ve bunların gerçek dünyadaki durumlara nasıl uygulanabileceğini tartışın.
  - Katılımcıları, tartışılan olumlu yönlerin hoşgörü ve anlayışa nasıl katkıda bulunabileceği üzerine düşünmeye teşvik edin.
- 8. Bütünleştirme ve Kapanış (20 dakika):**
- Yönlendiriciler çalıştaydan elde edilen önemli çıkarımları özetler.
  - Balkan kültürel çeşitliliğinin olumlu yönlerini günlük etkileşimlere dahil etmenin önemini vurgulayın.
  - Daha fazla keşif ve sürekli öğrenme için kaynaklar sağlayın.
  - Katılımcıları önerilen makaleleri ve okumaları keşfetmeye teşvik edin.

**Ölçme ve Değerlendirme:**

Geri bildirim mekanizmalarını ve eğitim sonrası değerlendirmeleri tartışın.

Metodolojinin katılımcı öğrenmesinin ölçme ve

- Yapılandırılmış bir düşünce oturumu aracılığıyla katılımcılardan geri bildirim toplayın.
- Her bir grup tarafından sunulan vizyonların zenginliğini ve yaratıcılığını değerlendirin.
- Sosyometrik çizgi tekniği.

<p>değerlendirmesini nasıl içerdiğini açıklayın. Buna sınavlar, anketler, öz değerlendirmeler, akran değerlendirmeleri veya diğer geri bildirim mekanizmaları dahil olabilir.</p>	
<p><b>Yönlendirici notları</b></p> <p>Geri bildirimlere veya değişen koşullara göre yapılabilecek değişikliklerden bahsedin.</p> <p>Katılımcıların öğrendiklerini daha fazla uygulamak veya pekiştirmek için bundan sonra neler yapabileceklerini önerin.</p> <p>Hem yönlendiriciler hem de katılımcılar için herhangi bir ipucu veya en iyi uygulamayı paylaşın.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Yönlendiricileri tartışmalara aktif olarak katılmaya teşvik ederken, konuşmaya hakim olmamalarını sağlayın. Katılımcıların tartışmalara liderlik etmesine izin vererek rehberlik ve yönlendirme yaparlar.</li> <li>• Tüm katılımcılara değer verilen açık ve kapsayıcı bir atmosferi teşvik edin.</li> </ul>
<p><b>Ek notlar, bildiriler veya özel hususlar</b></p> <p>Farklı gruplar veya öğrenme hedefleri için herhangi bir varyasyon veya uyarılama önerin;</p> <p>Daha fazla öğrenme için önerilen okuma materyallerini, web sitelerini veya kaynakları ekleyin.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Atölye çalışması sırasında ve sonrasında sergilenmek üzere paylaşılan vizyonların görsel bir temsiliyi oluşturmayı düşünün.</li> <li>• Ortak projeler veya devam eden diyaloglar gibi takip faaliyetleri için olasılıkları araştırın.</li> </ul>
<p><b>Referanslar ve Kaynaklar:</b></p> <p>Metodoloji yerleşik eğitim teorilerine veya araştırmalarına dayanıyorsa, tasarımını destekleyen ilgili</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cooperrider, D. L., &amp; Whitney, D. (2005). Appreciative Inquiry: A Positive Revolution in Change. Berrett-Koehler Publishers.</li> <li>• Cox, T. (1994). Cultural Diversity in Organizations: Theory, Research, and Practice. Berrett-Koehler Publishers.</li> </ul>

<p>kaynaklara veya referanslara atıfta bulunun.</p>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Chua, E. G. (1987). Conflict resolution styles in low- and high-context cultures. <i>Communication Research Reports</i>, 4(1), 32-37.</li><li>• Hofstede, G. (1980). <i>Culture's Consequences: International Differences in Work-Related Values</i>. Sage Publications.</li><li>• Berry, J. W. (2005). Acculturation: Living successfully in two cultures. <i>International Journal of Intercultural Relations</i>, 29(6), 697-712.</li><li>• United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization (UNESCO). (2015). <i>Global Education Monitoring Report: Education for All 2000-2015: Achievements and Challenges</i>.</li><li>• <i>Journal of Cross-Cultural Psychology</i>.</li><li>• <i>International Journal of Intercultural Relations</i>.</li><li>• The Hofstede Centre. (<a href="https://www.hofstede-insights.com/">https://www.hofstede-insights.com/</a>)</li><li>• Cultural Intelligence Center. <a href="https://www.culturalq.com/">https://www.culturalq.com/</a></li><li>• Gudykunst, W. B., &amp; Nishida, T. (2001). Anxiety, uncertainty, and perceived effectiveness of communication across relationships and cultures, <i>International Journal of Intercultural Relations</i>, 25 (1), 2001, p. 55-71.</li><li>• Hammond, S. A., &amp; Royal, C. (1998). <i>Lessons from the field: Applying Appreciative Inquiry (Revised Edition)</i>. Thin Book Publishing.</li><li>• Srivastava, S., Cooperrider, D. L., &amp; Associates. (1990). <i>Appreciative Management and Leadership: The Power of Positive Thought and Action in Organizations</i>. Jossey-Bass.</li><li>• Seligman, M. E. P., &amp; Csikszentmihalyi, M. (2000). Positive psychology: An introduction. <i>American Psychologist</i>, 55(1), 5-14.</li></ul>
---	---



<b>KONU“HOŞGÖRÜ, KABULLENME VE ANLAYIŞ” #2</b>	
<b>Faaliyetin Adı</b>	<i>Takdir Edici Sorgulama ile Anlayış Köprüleri Kurmak</i>
<b>Faaliyet Türü</b> (egzersiz, atölye çalışması, simülasyon, rol yapma oyunu, tartışma, vb.)  Faaliyetin amacına ilişkin kısa bir açıklama yapınız.	Takdir Edici Sorgulama Atölye Çalışması
<b>Faaliyetin öğrenme hedefleri</b>  Faaliyetin ulaşmak için tasarlandığı belirli öğrenme hedeflerini veya sonuçlarını tanımlayın.  Bu hedefler ölçülebilir olmalı ve eğitimin genel hedefleriyle uyumlu olmalıdır.	<b>Amaç:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Takdir Edici Sorgulama yaklaşımı aracılığıyla kültürel çeşitliliğin olumlu yönlerini keşfederek ve takdir ederek hoşgörü ve anlayışı geliştirmek.</li> </ul> <b>Öğrenme Hedefleri:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Grup sunumları aracılığıyla farklı kültürlerin güçlü ve olumlu yönlerini belirlemek ve takdir etmek.</li> <li>Küçük grup tartışmalarında ortak değerlere ve deneyimlere odaklanarak hoşgörü duygusunu geliştirmek.</li> <li>Aktivitenin interaktif unsurları sırasında sergilenen çok kültürlü bir grup içinde iletişim ve işbirliği becerilerini geliştirmek.</li> </ul>
<b>Faaliyetin Süresi (dakika olarak)</b>	180 dakika (3 saat)
<b>Materyaller ve Kaynaklar</b> (faaliyet için gereken malzeme, araç ve kaynakların listesi)	<ul style="list-style-type: none"> <li>Flip chartlar veya beyaz tahtalar</li> <li>Keçeli kalemler ve yapışkan notlar</li> <li>Büyük kağıtlar veya posterler</li> <li>Ülke bayraklı isim etiketleri</li> <li>Zamanlayıcı</li> </ul>
<b>Hedef grup</b>  Yaşları, sayıları, grup büyüklüğü, ön bilgileri, deneyimleri dahil olmak üzere faaliyet için hedef kitleyi veya katılımcıları tanımlayın	<ul style="list-style-type: none"> <li>18-30 yaş arası gençler, grup büyüklüğü 20-40. Önceden bilgi veya deneyim gerekmez.</li> </ul>

Gerekli ön koşulları veya nitelikleri belirtin.	
<b>Öğrenme Çıktıları</b> Katılımcıların faaliyetten elde etmesi beklenen öğrenme çıktıları veya becerileri listeleyiniz.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kültürel çeşitliliğin olumlu yönlerine ilişkin farkındalık ve takdirin artması.</li> <li>• Geliştirilmiş iletişim ve işbirliği becerileri.</li> <li>• Katılımcılar arasında güçlendirilmiş bağlantı ve anlayış duygusu.</li> </ul>
<b>Yöntem ve Teknikler:</b> Alıştırmalar, simülasyonlar, rol yapma, tartışmalar veya diğer öğretim stratejileri de dahil olmak üzere eğitimde kullanılan yöntem ve teknikleri detaylandırın. Bu yöntemlerin hedeflere ulaşmak için neden uygun olduğunu açıklayın.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Yöntem ve Teknikler:</li> <li>• Takdir Edici Sorgulama süreci</li> <li>• Küçük grup tartışmaları</li> <li>• Yaratıcı ifade</li> </ul>
<b>Faaliyetin Tanımı ve Talimatlar</b> Faaliyetin nasıl yürütüleceğine dair adım adım talimatlar; her bölüm için zamanlama da dahil olmak üzere faaliyet akışının bir taslağı; (Tartışmalar için - konuşmalara veya düşüncelere rehberlik edecek tartışma noktaları veya soruların listesi; simülasyonlar veya rol yapma oyunları için senaryolar, karakterler veya vakalar vb. sağlayın) Metodolojinin uygulanmasında yönlendirici veya eğitmenin rolünü netleştirin.	
<b>1. Giriş (20 dakika):</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Katılımcıları karşılayın ve Takdir Edici Sorgulama kavramını tanıttın.</li> <li>• Başarılı kültürler arası işbirliğini gösteren kısa bir video klip gösterin.</li> <li>• Atölye çalışmasının bağlamını belirlemek için okuma materyallerinden önemli noktaları kısaca tartışın.</li> </ul> <b>2. Keşif Aşaması (45 dakika):</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Katılımcıları küçük gruplara ayırın ve her grupta farklı milletlerden kişilerin olmasını sağlayın.</li> <li>• Her gruptan kültürel çeşitlilikle ilgili olumlu deneyimlerini paylaşmalarını isteyin. Birbirlerinin kültürlerinin hangi yönlerini takdir ediyorlar?</li> <li>• Gruplar, güçlü yönleri ve olumlu katkıları vurgulayarak tartışmalarını kaydetmek için flip chartlar veya büyük kağıtlar kullanırlar.</li> <li>• Farklı bakış açılarının bir araya gelmesini sağlamak için grupları dönüşümlü olarak çalıştırın.</li> </ul> <b>3. Hayal Aşaması (40 dakika):</b>	

- Başka bir video klip gösterin veya kültürler arası anlayışın olumlu sonuçlarını vurgulayan bir vaka çalışması sunun.
  - Her grup kültürel çeşitliliğin kutlandığı ve anlaşıldığı ideal bir gelecek tasavvur eder.
  - Katılımcılar hangi eylem ve tutumların bu olumlu geleceğe katkıda bulunduğunu tartışır ve görselleştirir.
  - Vizyonlarının görsel bir temsilini çizmek gibi yaratıcılığı teşvik edin.
  - Fikirleri ve bakış açılarını çapraz bir şekilde konuşmaları için grupları döndürün.
- 4. Tasarım Aşaması (30 dakika):**
- Gruplar vizyonlarını somut fikirlere ve eylemlere dönüştürür.
  - Hoşgörü ve anlayışı teşvik eden başarılı girişimleri vurgulayan ek vaka çalışmaları sunun.
  - Her grup vizyonlarını ve önerdikleri eylemleri daha büyük grupla paylaşmak için kısa bir sunum hazırlar.
  - Grupların diğer gruplardan gelen geri bildirimlere dayanarak fikirlerini geliştirmeleri için zaman tanıyın.
- 5. Paylaşım ve Düşünme (30 dakika):**
- Her grup kendi vizyonunu ve eylemlerini tüm gruba sunar.
  - Etkinlik sırasında belirlenen ortak temalar ve paylaşılan değerler üzerine ayrıntılı bir tartışmayı kolaylaştırın.
  - Vaka çalışmalarından elde edilen içgörülerini ve bunların gerçek dünyadaki durumlara nasıl uygulanabileceğini tartışın.
  - Katılımcıları, tartışılan olumlu yönlerin hoşgörü ve anlayışa nasıl katkıda bulunabileceği üzerine düşünmeye teşvik edin.
  - Açık sorular ve kişisel görüşlerin paylaşılması için zaman tanıyın.
- 6. Bütünleştirme ve Kapanış (15 dakika):**
- Yönlendiriciler atölye çalışmasından çıkarılan temel sonuçları özetler.
  - Kültürel çeşitliliğin olumlu yönlerini günlük etkileşimlere dahil etmenin önemini vurgulayın.
  - Daha fazla keşif ve sürekli öğrenme için kaynaklar sağlayın.
  - Katılımcıları önerilen makaleleri ve okumaları keşfetmeye teşvik edin.

**Ölçme ve Değerlendirme:**

Geri bildirim mekanizmalarını ve eğitim sonrası değerlendirmeleri tartışın.

Metodolojinin katılımcı öğrenmesinin ölçme ve değerlendirmesini nasıl içerdiğini açıklayın. Buna sınavlar, anketler, öz değerlendirmeler, akran değerlendirmeleri veya diğer geri bildirim mekanizmaları dahil olabilir.

- Yapılandırılmış bir düşünce oturumu aracılığıyla katılımcılardan geri bildirim toplayın.
- Her bir grup tarafından sunulan vizyonların zenginliğini ve yaratıcılığını değerlendirin.

<p><b>Yönlendirici notları</b></p> <p>Geri bildirimlere veya değişen koşullara göre yapılabilecek değişikliklerden bahsedin.</p> <p>Katılımcıların öğrendiklerini daha fazla uygulamak veya pekiştirmek için bundan sonra neler yapabileceklerini önerin.</p> <p>Hem yönlendiriciler hem de katılımcılar için herhangi bir ipucu veya en iyi uygulamayı paylaşın.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Yönlendiriciler olumlu bir dili ve yapıcı tartışmaları teşvik etmelidir.</li> <li>• Tüm katılımcıların tartışmalara katkıda bulunma fırsatına sahip olduğundan emin olun.</li> <li>• Vizyon belirleme sürecinde esnek olun ve yaratıcı ifadelere izin verin.</li> </ul>
<p><b>Ek notlar, bildiriler veya özel hususlar</b></p> <p>Farklı gruplar veya öğrenme hedefleri için herhangi bir varyasyon veya uyarlama önerin;</p> <p>Daha fazla öğrenme için önerilen okuma materyallerini, web sitelerini veya kaynakları ekleyin.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Atölye çalışması sırasında ve sonrasında sergilenmek üzere paylaşılan vizyonların görsel bir temsilini oluşturmayı düşünün.</li> <li>• Ortak projeler veya devam eden diyaloglar gibi takip faaliyetleri için olasılıkları araştırın.</li> </ul>
<p><b>Referanslar ve Kaynaklar:</b></p> <p>Metodoloji yerleşik eğitim teorilerine veya araştırmalarına dayanıyorsa, tasarımını destekleyen ilgili kaynaklara veya referanslara atıfta bulunun.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cooperrider, D. L., &amp; Whitney, D. (2005). Appreciative Inquiry: A Positive Revolution in Change. Berrett-Koehler Publishers.</li> <li>• Cox, T. (1994). Cultural Diversity in Organizations: Theory, Research, and Practice. Berrett-Koehler Publishers.</li> <li>• Chua, E. G. (1987). Conflict resolution styles in low- and high-context cultures. Communication Research Reports, 4(1), 32-37.</li> <li>• Hofstede, G. (1980). Culture's Consequences: International Differences in Work-Related Values. Sage Publications.</li> <li>• Berry, J. W. (2005). Acculturation: Living successfully in two cultures. International Journal of Intercultural Relations, 29(6), 697-712.</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"><li>• United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization (UNESCO). (2015). Global Education Monitoring Report: Education for All 2000-2015: Achievements and Challenges.</li><li>• Journal of Cross-Cultural Psychology.</li><li>• International Journal of Intercultural Relations.</li><li>• The Hofstede Centre. (<a href="https://www.hofstede-insights.com/">https://www.hofstede-insights.com/</a>)</li><li>• Cultural Intelligence Center. <a href="https://www.culturalq.com/">https://www.culturalq.com/</a></li><li>• Gudykunst, W. B., &amp; Nishida, T. (2001). Anxiety, uncertainty, and perceived effectiveness of communication across relationships and cultures, International Journal of Intercultural Relations, 25 (1), 2001, p. 55-71.</li><li>• Hammond, S. A., &amp; Royal, C. (1998). Lessons from the field: Applying Appreciative Inquiry (Revised Edition). Thin Book Publishing.</li><li>• Srivastava, S., Cooperrider, D. L., &amp; Associates. (1990). Appreciative Management and Leadership: The Power of Positive Thought and Action in Organizations. Jossey-Bass.</li></ul>
--	--

<b>KONU “HOŞGÖRÜ, KABULLENME VE ANLAYIŞ” #3</b>	
<b>Faaliyetin Adı</b>	<i>Kültürel Bağlantılar Kafesi: Bir Dünya Kafe Deneyimi</i>
<b>Faaliyet Türü</b> (egzersiz, atölye çalışması, simülasyon, rol yapma oyunu, tartışma, vb.)  Faaliyetin amacına ilişkin kısa bir açıklama yapınız.	Dünya Kafesi
<b>Faaliyetin öğrenme hedefleri</b>  Faaliyetin ulaşmak için tasarlandığı belirli öğrenme hedeflerini veya sonuçlarını tanımlayın.  Bu hedefler ölçülebilir olmalı ve eğitimin genel hedefleriyle uyumlu olmalıdır.	<b>Amaç:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Açık ve yapıcı diyalog yoluyla Türkiye, Romanya, Bulgaristan, Sırbistan, Yunanistan ve Makedonya'dan gençler arasında hoşgörü, kabul ve anlayışı teşvik etmek.</li> </ul> <b>Öğrenme Hedefleri:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Tartışmalar yoluyla birbirlerinin kültürel geçmişleri hakkında daha derin bir anlayış geliştirmek.</li> <li>Farklı bakış açıları için kabul ve hoşgörü duygusunu teşvik etmek.</li> <li>Çok kültürlü bir ortamda iletişim ve işbirliği becerilerini geliştirmek.</li> </ul>
<b>Faaliyetin Süresi (dakika olarak)</b>	120 Dakika
<b>Materyaller ve Kaynaklar</b> (faaliyet için gereken malzeme, araç ve kaynakların listesi)	<ul style="list-style-type: none"> <li>Masalar ve sandalyeler, her ülkeyi temsil eden bayraklar veya sembollerle kafe tarzında düzenlenmiştir.</li> <li>Her ülkenin tartışması için belirlenmiş bir alana sahip kağıt masa örtüleri ve katılımcıların yazıp çizmesi için keçeli kalemler.</li> <li>Yönlendiricilerin önemli noktaları yakalaması için flip chartlar veya beyaz tahtalar.</li> <li>Katılımcıların rotasyonlar sırasında düşüncelerini not etmeleri için yapışkan notlar.</li> <li>Ne zaman döneceğini işaret etmek için bir zamanlayıcı veya zil kullanın.</li> <li>Katılımcıların birbirlerinin milliyetlerini tanımalarına yardımcı olmak için ülke bayraklı isim etiketleri.</li> </ul>

<p><b>Hedef grup</b></p> <p>Yaşları, sayıları, grup büyüklüğü, ön bilgileri, deneyimleri de dahil olmak üzere faaliyet için hedef kitleyi veya katılımcıları tanımlayın</p> <p>Gerekli ön koşulları veya nitelikleri belirtin.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 18-25 yaş arası gençler, grup büyüklüğü 20-40. Önceden bilgi veya deneyim gerekmez.</li> </ul>
<p><b>Öğrenme Çıktıları</b></p> <p>Katılımcıların faaliyetten elde etmesi beklenen öğrenme çıktıları veya becerileri listeleyiniz.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kültürel çeşitlilik konusunda artan farkındalık ve takdir.</li> <li>• Geliştirilmiş iletişim ve aktif dinleme becerileri.</li> <li>• Katılımcılar arasında güçlendirilmiş bağlantılar ve ilişkiler.</li> </ul>
<p><b>Yöntem ve Teknikler:</b></p> <p>Alıştırmalar, simülasyonlar, rol yapma, tartışmalar veya diğer öğretim stratejileri de dahil olmak üzere eğitimde kullanılan yöntem ve teknikleri detaylandırın. Bu yöntemlerin hedeflere ulaşmak için neden uygun olduğunu açıklayın.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dünya Kafesi formatı</li> <li>• Açık ve yönlendirilmiş tartışmalar</li> </ul>
<p><b>Faaliyetin Tanımı ve Talimatlar</b></p> <p>Faaliyetin nasıl yürütüleceğine dair adım adım talimatlar; her bölüm için zamanlama da dahil olmak üzere faaliyet akışının bir taslağı;</p> <p>(Tartışmalar için - konuşmalara veya düşüncelere rehberlik edecek tartışma noktaları veya soruların listesi; simülasyonlar veya rol yapma oyunları için senaryolar, karakterler veya vakalar vb. sağlayın)</p> <p>Metodolojinin uygulanmasında yönlendirici veya eğitmenin rolünü netleştirin.</p>	
<p><b>Hazırlık (15 dakika):</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kafe tarzı masa ve sandalyelerle sıcak ve samimi bir atmosfer yaratın.</li> <li>• Masaların üzerine her ülkeyi temsil eden bayraklar veya semboller yerleştirin.</li> <li>• Dünya Kafe konseptini kısaca tanıttın ve saygılı diyalogun önemini vurgulayın.</li> </ul> <p><b>1. Tur - Hoşgörü (30 dakika):</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Katılımcılar çeşitli ülkeleri temsil eden farklı masalara geçerler.</li> <li>• Her masada bir yönlendirici ve hoşgörüyü ilgili belirli bir tema vardır.</li> </ul>	

- Yönlendiriciler hoşgörü gerektiren kültürel uygulamalarla ilgili tartışmalara rehberlik edebilir veya hoşgörüle ilgili kişisel hikayeler paylaşabilir.
- Katılımcılar içgörülerini kağıt masa örtüleri üzerine yazar ve çizerler.

### 2. Tur - Kabul (30 dakika):

- Katılımcılar dönüşümlü olarak yeni masalara geçerler.
- Her masadaki yönlendiriciler, kabullenmeyi teşvik eden kültürel uygulamaları keşfederek kabullenme konusundaki tartışmalara rehberlik eder.
- Katılımcılar kabulle ilgili kişisel hikayelerini veya örneklerini paylaşır.
- Katılımcıları, farklı toplumlarda kabulün nasıl teşvik edilebileceğini düşünmeye teşvik edin.

### 3. Tur - Anlama (30 dakika):

- Katılımcılar bir kez daha yeni masalara geçerler.
- Yönlendiriciler, kültürel anlayışın önemine ve karşılaşılan zorluklara odaklanarak anlayış üzerine tartışmalar yürütür.
- Katılımcılar daha iyi bir anlayışa katkıda bulunabilecekleri yolları paylaşırlar.
- Anlayışın nasıl daha güçlü bağlantılara yol açabileceği üzerine düşünmeye teşvik edin.

### Değerlendirme ve Düşünme (15 dakika):

- Büyük bir grup olarak yeniden toplanın.
- Yönlendiriciler her bir temadan elde edilen temel içgörü ve gözlemleri bir yazı tahtası veya beyaz tahta üzerinde özetler.
- Katılımcıların öğrendikleri üzerine düşüncelerini paylaşmaları için sözü açın.
- Hoşgörü, kabul ve anlayışı teşvik etmeye yönelik kolektif bir taahhülle sonuçlandırın.

#### Ölçme ve Değerlendirme:

Geri bildirim mekanizmalarını ve eğitim sonrası değerlendirmeleri tartışın.

Metodolojinin katılımcı öğrenmesinin ölçme ve değerlendirmesini nasıl içerdiğini açıklayın. Buna sınavlar, anketler, öz değerlendirmeler, akran değerlendirmeleri veya diğer geri bildirim mekanizmaları dahil olabilir.

- Katılımcıların Dünya Kafe deneyimi hakkındaki geri bildirimlerini toplamak için kısa bir anket dağıtın.
- Düşünme oturumu sırasında katılımcıları kişisel çıkarımlarını paylaşmaya teşvik edin.

#### Yönlendirici notları

Geri bildirimlere veya değişen koşullara göre yapılabilecek değişikliklerden bahsedin.

- Dil farklılıklarına dikkat edin ve açık bir iletişim sağlayın.
- Tartışmalar boyunca kapsayıcı ve saygılı bir atmosferi teşvik edin.



<p>Katılımcıların öğrendiklerini daha fazla uygulamak veya pekiştirmek için bundan sonra neler yapabileceklerini önerin.</p> <p>Hem yönlendiriciler hem de katılımcılar için herhangi bir ipucu veya en iyi uygulamayı paylaşın.</p>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Yönlendiriciler kendi bakış açılarını empoze etmeden tartışmaları aktif bir şekilde dinlemeli ve yönlendirmelidir.</li></ul>
<p><b>Ek notlar, bildiriler veya özel hususlar</b></p> <p>Farklı gruplar veya öğrenme hedefleri için herhangi bir varyasyon veya uyarılama önerin;</p> <p>Daha fazla öğrenme için önerilen okuma materyallerini, web sitelerini veya kaynakları ekleyin.</p>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Hoşgörü, kabullenme ve anlayışın daha fazla araştırılması için kaynaklar sağlayın.</li><li>• Katılımcılar arasındaki diyalogu devam ettirecek ortak bir proje veya kültürel değişim gibi takip etkinlikleri düzenlemeyi düşünün.</li></ul>
<p><b>Referanslar ve Kaynaklar:</b></p> <p>Metodoloji yerleşik eğitim teorilerine veya araştırmalarına dayanıyorsa, tasarımını destekleyen ilgili kaynaklara veya referanslara atıfta bulunun.</p>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Brown, J., &amp; Isaacs, D. (2005). <i>The World Cafe: Shaping Our Futures Through Conversations That Matter</i>, Berrett-Koehler Publishers.</li><li>• Gudykunst, W. B. (2012). <i>Bridging Differences: Effective Intergroup Communication (Interpersonal Communication Texts)</i>. Sage Publications.</li></ul>

# KONU 6

## İYİ KOMŞULUK

# GİRİŞ

**İyi Komşuluk**, nezaket eylemleri, gönüllü çalışmalar veya insanları bir araya getiren topluluk etkinlikleri gibi iyi komşuluk örneklerini sergiler. "İyi Komşuluk"; nezaket eylemleri, gönüllü çalışmalar veya insanları bir araya getiren topluluk etkinlikleri gibi iyi komşuluk örneklerini sergiler. "İyi Komşuluk"; komşular arasındaki olumlu ilişkileri ve etkileşimleri ifade eder, bir topluluk duygusunu ve karşılıklı desteği teşvik eder. İyi Komşuluk genellikle nezaket eylemlerini, gönüllü çalışmaları ve insanları bir araya getiren topluluk etkinliklerini içerir. Gençlik çalışanları için Araç Kitinde bu başlık altında yer alan faaliyetler şunlardır:

- Görünmez Cepheleri Yıkma: Kültürlerarası diyalog atölye çalışması
- Benimle Bir Mil Yürü
- Tarihsel olaylar ve Algılanışları
- AB'ye Katılım: Perspektifler ve Zorluklar

The activities listed under this topic are designed to promote understanding, dialogue, and cooperation among young people, with a focus on fostering positive relationships and good neighborliness.

Bu faaliyetler toplu olarak, gençlik çalışanlarının gençlerle empati, kültürel anlayış ve tarihi ve güncel konulara ilişkin farkındalığı teşvik eden tartışma ve deneyimlere katılmaları için bir platform sağlamaktadır. Genel tema, farklı topluluklar arasında olumlu ilişkiler kurulmasına ve iyi komşuluğun teşvik edilmesine katkıda bulunan bir diyalog ve öğrenme alanı yaratmak gibi görünmektedir.



<b>KONU“İYİ KOMŞULUK” #1</b>	
<b>Faaliyetin Adı</b>	<i>Görünmez Cepheleeri Yıkmak: Kùltürlerarası Diyalog Atölye Çalıřması</i>
<b>Faaliyet Türü</b> (egzersiz, atölye çalıřması, simülasyon, rol yapma oyunu, tartıřma, vb.)  Faaliyetin amacına iliřkin kısa bir açıklama yapınız.	Atölye Çalıřması
<b>Faaliyetin öğrenme hedefleri</b>  Faaliyetin ulaşmak için tasarlandığı belirli öğrenme hedeflerini veya sonuçlarını tanımlayın.  Bu hedefler ölçülebilir olmalı ve eğitimin genel hedefleriyle uyumlu olmalıdır.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Bu atölye çalıřması, farklı etnik/ulusal/kùltürel geçmişlerden gelen katılımcılar arasında güven ve anlayıř oluřturmayı amaçlamaktadır.</li> </ul>
<b>Faaliyetin Süresi (dakika olarak)</b>	1 Gün
<b>Materyaller ve Kaynaklar</b> (faaliyet için gereken malzeme, araç ve kaynakların listesi)	<ul style="list-style-type: none"> <li>Sunum ekipmanı (varsa), flip-chart kağıdı, keçeli kalemler, katılımcılar için yazı malzemeleri.</li> </ul>
<b>Hedef grup</b>  Yařları, sayıları, grup büyüklüğü, ön bilgileri, deneyimleri dahil olmak üzere faaliyet için hedef kitleyi veya katılımcıları tanımlayın  Gerekli ön kořulları veya nitelikleri belirtin.	<ul style="list-style-type: none"> <li>16-30 yař arası</li> </ul>
<b>Öğrenme Çıktıları</b>  Katılımcıların faaliyetten elde etmesi beklenen öğrenme çıktılarını veya becerileri listeleyiniz.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Balkanlar'daki farklı <b>etnik/ulusal/kùltürel</b> geçmişler arasında açıklık, iletiřim ve anlayıřı teřvik etmek.</li> <li>Problem çözüme ve müzakere becerilerini geliřtirmek.</li> </ul>

*Bu içerik, Erasmus+ kapsamında Avrupa Komisyonu tarafından desteklenmektedir. Burada yer alan içerik yazarların görüşlerini yansıtmaktadır ve bu görüşlerden Avrupa Komisyonu ve Türkiye Ulusal Ajansı sorumlu tutulamaz.*

<b>Yöntem ve Teknikler:</b> Alıştırmalar, simülasyonlar, rol yapma, tartışmalar veya diğer öğretim stratejileri de dahil olmak üzere eğitimde kullanılan yöntem ve teknikleri detaylandırın. Bu yöntemlerin hedeflere ulaşmak için neden uygun olduğunu açıklayın.	<ul style="list-style-type: none"><li>• Alışma süreci, grup sunumları, açık tartışmalar, kişisel görüşler.</li></ul>
<b>Faaliyetin Tanımı ve Talimatlar</b> Faaliyetin nasıl yürütüleceğine dair adım adım talimatlar; her bölüm için zamanlama da dahil olmak üzere faaliyet akışının bir taslağı; (Tartışmalar için - konuşmalara veya düşüncelere rehberlik edecek tartışma noktaları veya soruların listesi; simülasyonlar veya rol yapma oyunları için senaryolar, karakterler veya vakalar vb. sağlayın) Metodolojinin uygulanmasında yönlendirici veya eğitmenin rolünü netleştirin.	
<b>Talimatlarla birlikte gündem:</b> <ol style="list-style-type: none"><li>1. <b>Giriş ve Alışma (60-90 dakika):</b> Bir tanışma turu ve ekip işbirliği gerektiren bir alıştırmaya etkinliği başlayın. Bu olumlu bir hava yaratır ve katılımcıların birbirlerine karşı daha rahat hissetmelerine yardımcı olur.</li><li>2. <b>Kültürel Paylaşım (90-120 dakika):</b> Katılımcıları etnik/ulusal/kültürel geçmişlerine göre gruplara ayırın. Katılımcılar kendi gruplarında müzik, yemek, hikayeler, bayramlar, gelenekler vb. dahil olmak üzere kültür ve geleneklerinin temel yönlerini tartışacaklardır. Her grup daha sonra tartışmalarının bir özetini daha geniş bir gruba sunacaktır.</li><li>3. <b>"Görünmez Cephe" Alıştırması (120-180 dakika):</b><ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Kavram yanılgıları listesi (60 dakika):</b> Katılımcılar kendi etnik/ulusal/kültürel gruplarında kalacak ve diğer etnik grupların kendileri hakkında sahip olabilecekleri yaygın yanlış kanılar veya stereotipler hakkında beyin fırtınası yapacaklardır. Bunlar bir tahtaya ve/veya görünmeyecek şekilde gizlenmiş bir flip-chart kağıdına yazılacaktır.</li><li>• <b>Açığa Çıkarma ve Çürütme (60-120 dakika):</b> Her grup teker teker listesini açıklayacak ve mümkünse gerçeklere dayalı karşı görüşler ve kişisel anekdotlar sunarak her bir yanlış anlamayı çürütecektir. Sunum yapan grup, kendi grupları dışındaki katılımcılardan gelen soru ve yorumlara da yanıt vermelidir.</li></ul></li><li>4. <b>Açık Tartışma ve Değerlendirme (90-120 dakika):</b><ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Grup Tartışması:</b> Alıştırmanın ardından, bu deneyim hakkında bir sohbet gerçekleştirin. Sorular şunları içerebilir: Grubunuzla ilgili yanlış anlamaları paylaşmak nasıl bir duyguydu? Yanlış anlamalardan veya çürütmelerden herhangi biri sizi şaşırttı mı? Bugün öğrendiklerimizi günlük hayatımızda nasıl uygulayabiliriz?</li></ul></li></ol>	

<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Kişisel Düşünce:</b> Son olarak, her katılımcıdan davranışlarında değiştirmeyi planladıkları bir şeyi veya çalıştayıdan farklı bir kültür hakkında öğrendikleri bir şeyi paylaşmalarını isteyin ve oturumdan çıkarımlarını özetleyin.</li> </ul> <p><b>5. Kapanış (15-30 dakika):</b> Herkese açık tutumları ve katılımları için teşekkür ederek bitirin, temel öğrenmeleri özetleyin ve yaklaşan ilgili etkinlikler veya daha fazla etkileşim için fırsatlar hakkında bilgi verin.</p>	
<p><b>Ölçme ve Değerlendirme:</b></p> <p>Geri bildirim mekanizmalarını ve eğitim sonrası değerlendirmeleri tartışın.</p> <p>Metodolojinin katılımcı öğrenmesinin ölçme ve değerlendirmesini nasıl içerdiğini açıklayın. Buna sınavlar, anketler, öz değerlendirmeler, akran değerlendirmeleri veya diğer geri bildirim mekanizmaları dahil olabilir.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Katılımcı geri bildirimi ve grup düşüncesi.</li> </ul>
<p><b>Yönlendirici notları</b></p> <p>Geri bildirimlere veya değişen koşullara bağlı olarak yapılabilecek değişikliklerden bahsedin.</p> <p>Katılımcıların öğrendiklerini daha fazla uygulamak veya pekiştirmek için bundan sonra neler yapabileceklerini önerin.</p> <p>Hem yönlendiriciler hem de katılımcılar için herhangi bir ipucu veya en iyi uygulamayı paylaşın.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Yönlendiriciler katılımcılardan kültürleri ve gelenekleri hakkında paylaşım yapmalarını isteyerek başlayabilirler. Daha sonra katılımcıları stereotiplerin olumsuz etkilerini gösteren egzersizlere dahil edebilirler; örneğin, yanlış inançları düzeltmek için katılımcıların kendi grupları ve ardından gerçeklik hakkındaki ortak yanlışları paylaştıkları "Görünmez Cepheler" egzersizi.</li> </ul>
<p><b>Ek notlar, bildiriler veya özel hususlar</b></p> <p>Farklı gruplar veya öğrenme hedefleri için herhangi bir</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• YOK</li> </ul>

<p>varyasyon veya uyarlama önerin;</p> <p>Daha fazla öğrenme için önerilen okuma materyallerini, web sitelerini veya kaynakları ekleyin.</p>	
<p><b>Referanslar ve Kaynaklar:</b></p> <p>Metodoloji yerleşik eğitim teorilerine veya araştırmalarına dayanıyorsa, tasarımını destekleyen ilgili kaynaklara veya referanslara atıfta bulunun.</p>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Kültürlerarası iletişimin karmaşıklığı "Kültürlerarası iletişim" gibi literatürde incelenebilir: Neredeydik, nereye gidiyoruz..." gibi literatürde incelenebilir. Burada, disiplinin tarihi ve temel araştırma alanları hakkında faydalı perspektifler bulabilirsiniz: <a href="https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/22041451.2015.1042422">https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/22041451.2015.1042422</a></li></ul>

<b>KONU“İYİ KOMŞULUK” #2</b>	
<b>Faaliyetin Adı</b>	<i>Benimle Bir Mil Yürü</i>
<b>Faaliyet Türü</b> (egzersiz, atölye çalışması, simülasyon, rol yapma oyunu, tartışma, vb.)  Faaliyetin amacının kısa ve öz bir ifadesini sağlayın.	<b>Rol yapma oyunu</b>  Bu rol oyununun genel amacı, katılımcılar arasında anlayış, kültürel çeşitlilik diyalogu ve empatiyi teşvik etmek ve farklı kültürler hakkındaki klişeler ve yanlış anlamalarla aktif bir şekilde yüzleşmelerini sağlamaktır.  Bu rol yapma egzersizi, katılımcıları Balkanlar'daki farklı etnik grupların karşılaştığı ortak sorunları veya yanlış anlamaları temsil eden günlük bir senaryoya yerleştirecektir.
<b>Faaliyetin öğrenme hedefleri</b>  Faaliyetin ulaşmak için tasarlandığı belirli öğrenme hedeflerini veya sonuçlarını tanımlayın.  Bu hedefler ölçülebilir olmalı ve eğitimin genel hedefleriyle uyumlu olmalıdır.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sürükleyici ve interaktif katılım yoluyla çeşitli Balkan kültürleri hakkında bir anlayış oluşturmak.</li> <li>• Balkanlar'daki etnik grupların zorlukları ve karmaşıklıkları hakkında birinci elden deneyim sağlamak.</li> <li>• Farklı etnik kültürler hakkındaki klişeleri ve yanlış kanıları çürütmek.</li> <li>• Kültürler arası ilişkileri geliştirerek saygılı ve açık bir diyalogu teşvik etmek.</li> </ul>
<b>Faaliyetin Süresi (dakika olarak)</b>	240 dakika/yarım gün
<b>Materyaller ve Kaynaklar</b> (faaliyet için gereken malzeme, araç ve kaynakların listesi)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Her bir grup için senaryo açıklaması.</li> </ul>
<b>Hedef grup</b>  Yaşları, sayıları, grup büyüklüğü, ön bilgileri, deneyimleri dahil olmak üzere faaliyet için hedef kitleyi veya katılımcıları tanımlayın  Gerekli ön koşulları veya nitelikleri belirtin.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 16-30 yaş arası</li> </ul>



<p><b>Öğrenme Çıktıları</b></p> <p>Katılımcıların faaliyetten elde etmesi beklenen öğrenme çıktılarını veya becerileri listeleyiniz.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bu etkinlikten elde edilecek sonuçlar empatiyi, araştırma becerilerini ve farklı kültürleri derinlemesine anlamayı teşvik ederek katılımcıların kendi klişeleri veya yanlış kanılarıyla yüzleşmelerini sağlayacaktır.</li> </ul>
<p><b>Yöntem ve Teknikler:</b></p> <p>Alıştırmalar, simülasyonlar, rol yapma, tartışmalar veya diğer öğretim stratejileri de dahil olmak üzere eğitimde kullanılan yöntem ve teknikleri detaylandırın. Bu yöntemlerin hedeflere ulaşmak için neden uygun olduğunu açıklayın.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Rol yapma, müzakere ve grup tartışması, bilgilendirme</li> </ul>
<p><b>Faaliyetin Tanımı ve Talimatlar</b></p> <p>Faaliyetin nasıl yürütüleceğine dair adım adım talimatlar; her bölüm için zamanlama da dahil olmak üzere faaliyet akışının bir taslağı;</p> <p>(Tartışmalar için - konuşmalara veya düşüncelere rehberlik edecek tartışma noktaları veya soruların listesi; simülasyonlar veya rol yapma oyunları için senaryolar, karakterler veya vakalar vb. sağlayın)</p> <p>Metodolojinin uygulanmasında yönlendirici veya eğitmenin rolünü netleştirin.</p>	
<p><b>Gündem ve Talimatlar:</b></p> <p>1.Katılımcıları birkaç küçük gruba ayırın. Her gruba Balkanlar'dan farklı bir etnik/ulusal/kültürel kimlik atayın. Katılımcılara daha sonra kendilerine atanan kültür hakkında sosyal, siyasi ve ekonomik yönler de dahil olmak üzere araştırma yapmaları için zaman verilecektir. Her gruba atanan kültür için tipik bir senaryo verilir. (90 dakika)</p> <p><i>Örnek: Bir grup arkadaş, bir buluşma sırasında hassas bir konu (yakın zamandaki siyasi bir olay gibi) etrafında yollarını bulmalıdır.</i></p> <p><b>Her Ulusal Grup için Senaryolar:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Bulgar:</b> Yaşlı ve genç nesillerin komünizmden günümüzün demokratik Bulgaristan'ına geçişi tartıştığı bir aile buluşması.</li> <li>• <b>Sırp:</b> Bir spor etkinliği için bir araya gelen ve modern Avrupa normlarına uyum sağlarken geleneksel değerlere bağlı kalmanın zorluklarını tartışan bir grup arkadaş.</li> <li>• <b>Romen:</b> Slav dillerinin konuşulduğu bir coğrafyada Latin kökenli bir dili konuşan Romanya'nın eşsiz kültürü ve Romanya'nın AB ile bütünleşme konusundaki deneyimleri ve mücadeleleri hakkında bir akşam yemeği sohbeti.</li> </ul>	

*Bu içerik, Erasmus+ kapsamında Avrupa Komisyonu tarafından desteklenmektedir. Burada yer alan içerik yazarların görüşlerini yansıtmaktadır ve bu görüşlerden Avrupa Komisyonu ve Türkiye Ulusal Ajansı sorumlu tutulamaz.*

- **Yunan:** Genç ve yaşlı yerel halkın ekonomik krizin etkilerini ve Yunanistan'daki yaşamın kültürel ve toplumsal yönleri üzerindeki etkilerini tartıştığı bir kahve dükkanı senaryosu.
- **Türk:** Vatandaşların Türkiye'nin Avrupa ve Asya arasındaki benzersiz konumunu tartıştığı, kültürel kimlik konularını ve algılarını ele aldığı bir belediye binası toplantısı.
- **Kuzey Makedon:** Hem etnik Arnavut hem de Makedon öğrencilerin ortak tarihlerini, son dönemdeki isim değişikliği tartışmalarını ve ileriye dönük yolları tartıştıkları bir sınıf durumu.

### **Roller:**

Her gruptaki katılımcılara bireysel roller verilir:

- **Konuşmacı:** Konuşmacı, konuşmayı/tartışmayı başlatma ve yönetme konusunda öncü rolü üstlenir.
- **Dinleyici:** Dinleyici tartışmayı teşvik eder, yorum yapar ve konuşmaya tepki verir.
- **Gözlemci:** Gözlemci etkileşimleri izler ve sonunda hem etkileşimin kendisi hem de ekiplerinin kendilerine atanan kültürü ne kadar iyi temsil ettiğini düşündükleri konusunda geri bildirimde bulunur.

### **1.Rol yapma: (90 dakika)**

- Her grup kendi senaryosunu diğerlerinin önünde canlandırır. Bu bir 'gerçek hayat' canlandırmasıdır, bu nedenle daha ilgi çekici ve gerçeğe daha yakın hale getirmek için uygun dekor, kıyafet ve sahne dekoru ile destekleyin.

### **2.Bilgilendirme: (60 dakika)**

- Bilgilendirme oturumları sırasında, katılımcılara duygularını, algılarını ve öğrendiklerini ifade etme şansı vererek bir iç değerlendirme süreci boyunca rehberlik etmek çok önemlidir. Onlara gerçek hayattaki durumların rollerini etkileyip etkilemediğini ve daha önce sahip oldukları klişeleri veya yanlış kanıları yeniden incelemek zorunda kalıp kalmadıklarını sorun. Bu yaklaşım, dürüst diyalog ve empati için bir ortam yaratılmasına yardımcı olur.

Tartışılacak sorular şunları içerebilir:

- Grubunuzun size verilen kültürü ne kadar iyi temsil ettiğini düşünüyorsunuz?
- Araştırmanız veya rol yapma sırasında ne tür önyargılar veya stereotiplerle karşılaştınız?
- Bu rolü üstlenmek ve potansiyel olarak hassas bir konuyla ilgilenmek nasıl hissettirdi?
- Rol yapma oyunu, temsil ettiğiniz kültürden insanlara ilişkin algınızı değiştirdi mi?

<p><b>Ölçme ve Değerlendirme:</b></p> <p>Geri bildirim mekanizmalarını ve eğitim sonrası değerlendirmeleri tartışın.</p> <p>Metodolojinin katılımcı öğrenmesinin ölçme ve değerlendirmesini nasıl içerdiğini açıklayın. Buna sınavlar, anketler, öz değerlendirmeler, akran değerlendirmeleri veya diğer geri bildirim mekanizmaları dahil olabilir.</p>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Katılımcı geri bildirim ve grup düşüncesi.</li></ul>
<p><b>Yönlendirici notları</b></p> <p>Geri bildirimlere veya değişen koşullara bağlı olarak yapılabilecek değişikliklerden bahsedin.</p> <p>Katılımcıların öğrendiklerini daha fazla uygulamak veya pekiştirmek için bundan sonra neler yapabileceklerini önerin.</p> <p>Hem yönlendiriciler hem de katılımcılar için herhangi bir ipucu veya en iyi uygulamayı paylaşın.</p>	<ul style="list-style-type: none"><li>• YOK</li></ul>
<p><b>Ek notlar, bildiriler veya özel hususlar</b></p> <p>Farklı gruplar veya öğrenme hedefleri için herhangi bir varyasyon veya uyarılama önerin;</p> <p>Daha fazla öğrenme için önerilen okuma materyallerini, web sitelerini veya kaynakları ekleyin.</p>	<ul style="list-style-type: none"><li>• YOK</li></ul>

<p><b>Referanslar ve Kaynaklar:</b></p> <p>Metodoloji yerleşik eğitim teorilerine veya araştırmalarına dayanıyorsa, tasarımını destekleyen ilgili kaynaklara veya referanslara atıfta bulunun</p>	<ul style="list-style-type: none"><li>• <a href="https://karlkapp.com/walk-mile-in-my-shoes-games-let-you-do/">https://karlkapp.com/walk-mile-in-my-shoes-games-let-you-do/</a></li><li>• <a href="https://medium.com/walk-a-mile-in-her-shoes/tagged/roleplaying-game">https://medium.com/walk-a-mile-in-her-shoes/tagged/roleplaying-game</a></li><li>• <a href="https://www.educatemagis.org/blogs/lesson-plans-for-walk-a-mile-in-my-shoes-refugee-simulation/">https://www.educatemagis.org/blogs/lesson-plans-for-walk-a-mile-in-my-shoes-refugee-simulation/</a></li><li>• <a href="https://d2s3n99uw51hng.cloudfront.net/static/CIC_L3_Empathy_Walk%20a%20Mile%20in%20My%20Shoes_Activity%20Handout.pdf">https://d2s3n99uw51hng.cloudfront.net/static/CIC_L3_Empathy_Walk%20a%20Mile%20in%20My%20Shoes_Activity%20Handout.pdf</a></li><li>• <a href="https://www.salto-youth.net/tools/toolbox/tool/walk-a-mile-in-my-shoes.1862/">https://www.salto-youth.net/tools/toolbox/tool/walk-a-mile-in-my-shoes.1862/</a></li><li>• <a href="https://www.lessonplanet.com/search?keywords=walk+a+mile+in+my+shoes">https://www.lessonplanet.com/search?keywords=walk+a+mile+in+my+shoes</a></li></ul>
---	---

<b>KONU “İYİ KOMŞULUK” #3</b>	
<b>Faaliyetin Adı</b>	<i>Tarihsel Olaylar ve Algılanışları</i>
<b>Faaliyet Türü</b> (egzersiz, atölye çalışması, simülasyon, rol yapma oyunu, tartışma, vb.) Faaliyetin amacına ilişkin kısa bir açıklama yapınız.	<b>Rol yapma oyunu:</b> Bu konuda senaryo, farklı Balkan kökenlerinden gelen arkadaşların birbirlerini yıllarca görmedikten sonra bir buluşma yemeği için bir araya geldikleri bir tartışma etrafında dönmektedir. Birbirlerinin toplumlarını etkileyen tarihi olayları ve bunun mevcut yaşam koşullarını nasıl şekillendirdiğini tartışmak, tüm katılımcılar için hem hassas hem de aydınlatıcı bir konu olabilir. Bu rol oyununun genel amacı, tarihi olaylar hakkında derinleşen bir diyalogu teşvik etmek ve olayların farklı Balkan topluluklarını ve mevcut yaşam koşullarını nasıl şekillendirdiğine dair daha geniş bir anlayış oluşturmaktır.
<b>Faaliyetin öğrenme hedefleri</b> Faaliyetin ulaşmak için tasarlandığı belirli öğrenme hedeflerini veya sonuçlarını tanımlayın. Bu hedefler ölçülebilir olmalı ve eğitimin genel hedefleriyle uyumlu olmalıdır.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Balkan bölgesinin tarihi ve bu tarihin güncel yaşamlar üzerindeki etkileri hakkında samimi bir diyalogu teşvik etmek.</li> <li>• Farklı Balkan topluluklarının çeşitli tarihsel deneyimlerini ve bakış açılarını anlamak.</li> <li>• Farklı kültürel geçmişlerden gelen katılımcılar arasında empati ve anlayışı teşvik etmek.</li> <li>• Tarihsel yanlışlar veya yanlış anlamalarla yüzleşmek ve bunlara meydan okumak.</li> </ul>
<b>Faaliyetin Süresi (dakika olarak)</b>	240 dakika/yarım gün
<b>Materyaller ve Kaynaklar</b> (faaliyet için gereken malzeme, araç ve kaynakların listesi)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• YOK</li> </ul>
<b>Target group</b> Define the target audience or participants for the activity including their age, number, group size, prior knowledge, experience	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 16-30 yaş arası</li> </ul>

*Bu içerik, Erasmus+ kapsamında Avrupa Komisyonu tarafından desteklenmektedir. Burada yer alan içerik yazarların görüşlerini yansıtmaktadır ve bu görüşlerden Avrupa Komisyonu ve Türkiye Ulusal Ajansı sorumlu tutulamaz.*

Specify any prerequisites or qualifications required.	
<b>Öğrenme Çıktıları</b> Katılımcıların faaliyetten elde etmesi beklenen öğrenme çıktılarını veya becerileri listeleyin.	<ul style="list-style-type: none"><li>• Bu senaryo, katılımcıların tarihsel önyargılarını keşfetmelerini sağlar, tarihsel eğitim verir ve Balkanlar'ın farklı kültürleri arasında empati kurabilir.</li></ul>
<b>Yöntem ve Teknikler:</b> Alıştırmalar, simülasyonlar, rol yapma, tartışmalar veya diğer öğretim stratejileri de dahil olmak üzere eğitimde kullanılan yöntem ve teknikleri detaylandırın. Bu yöntemlerin hedeflere ulaşmak için neden uygun olduğunu açıklayın.	<ul style="list-style-type: none"><li>• - Rol yapma, müzakere ve grup tartışması, bilgi alma</li></ul>
<b>Faaliyetin Tanımı ve Talimatlar</b> Faaliyetin nasıl yürütüleceğine dair adım adım talimatlar; her bölüm için zamanlama da dahil olmak üzere faaliyet akışının bir taslağı; (Tartışmalar için - konuşmalara veya düşüncelere rehberlik edecek tartışma noktaları veya soruların listesi; simülasyonlar veya rol yapma oyunları için senaryolar, karakterler veya vakalar vb. sağlayın) Metodolojinin uygulanmasında yönlendirici veya eğitmenin rolünü netleştirin.	
<b>Gündem ve Talimatlar:</b> <ol style="list-style-type: none"><li><b>1. Giriş (15 dakika):</b> Rol oyununun amacı ve hedefleri hakkında kısa bir bilgilendirme ile başlayın. Katılımcılar hassas tarihi konuları tartışacakları için saygı ve anlayışa duyulan ihtiyacı vurgulayın.</li><li><b>2. Rollerin Atanması (15 dakika):</b> Katılımcıları farklı kimlik gruplarına (Bulgar, Sırp, Romen, Yunan, Türk, Kuzey Makedon) ayırın ve rolleri dağıtın.</li><li><b>3. Hazırlık Süresi (60 dakika):</b> Katılımcı gruplara kendilerine verilen kültürel tarihi, önemli olayları ve bunların etkilerini araştırmaları için zaman verin.</li></ol>	

**4. Rol yapma (90 dakika):** Her grup bir buluşma yemeği senaryosu sırasında kendi tarihsel konuşmasını canlandırır. Senaryonun gerçekçiliğini ve katılımcılığı artırmak için sahne veya kıyafet kullanımını teşvik edin.

**5. Bilgilendirme (60 dakika):** Canlandırmanın ardından bir grup tartışması ve derinlemesine düşünmeyi kolaylaştırın.

#### Her gruptaki roller:

- **Konuşmacı:** Bu kişi, tarihi olaylar ve bunların kendi etnik toplulukları üzerindeki etkileri hakkında konuşmayı başlatmada öncü rolü üstlenir. Katılımcı, kendisine atanan kimliği yansıtan duygu, bilgi ve bakış açılarını sergilemeli ve konuşmayı mümkün olduğunca gerçekçi hale getirmelidir
- **Dinleyici:** Bu kişi, konuşmacının anlattıklarına farklı Balkan kökenlerinden gelen bakış açılarıyla yanıt verecek, karşı anlatılar veya kendi tarihlerinde bulunan benzerlikler sunacaktır.
- **Gözlemci:** Konuşmacının hareketlerini, tepkilerini, diyaloglarını ve beden dilini belgeler ve bilgilendirme sırasında etkileşim ve sunulan tarihsel perspektifler hakkında görüş bildirir.

**Rol Yapma:** Her grup kendi senaryosunu diğerlerinin önünde canlandırır. Bu bir 'gerçek hayat' canlandırmasıdır, bu nedenle daha ilgi çekici ve gerçeğe daha yakın hale getirmek için uygun dekor, kıyafet ve sahne donanımını teşvik edin.

**Bilgilendirme:** Gruplardan deneyimle ilgili görüşlerini paylaşmalarını isteyin. Canlandırmanın diğer kültürler, onların tarihsel mücadeleleri ve genel olarak Balkan tarihinin karmaşıklığı hakkında önceden var olan algıları değiştirip değiştirmediğini tartışın. Samimiyeti ve canlandırma sırasında yaşanan duyguların paylaşılmasını teşvik edin.

#### Ölçme ve Değerlendirme:

Geri bildirim mekanizmalarını ve eğitim sonrası değerlendirmeleri tartışın.

Metodolojinin katılımcı öğrenmesinin ölçme ve değerlendirmesini nasıl içerdiğini açıklayın. Buna sınavlar, anketler, öz değerlendirmeler, akran değerlendirmeleri veya diğer geri bildirim mekanizmaları dahil olabilir.

- Katılımcı geri bildirim ve grup düşüncesi.

<p>Yönlendirici notları</p> <p>Geri bildirimlere veya değişen koşullara göre yapılabilecek değişikliklerden bahsedin.</p> <p>Katılımcıların öğrendiklerini daha fazla uygulamak veya pekiştirmek için bundan sonra neler yapabileceklerini önerin.</p> <p>Hem yönlendiriciler hem de katılımcılar için herhangi bir ipucu veya en iyi uygulamayı paylaşın.</p>	<ul style="list-style-type: none"><li>• YOK</li></ul>
<p><b>Ek notlar, bildirimleri veya özel hususlar</b></p> <p><b>Farklı gruplar veya öğrenme hedefleri için herhangi bir varyasyon veya uyarılama önerin;</b></p> <p><b>Daha fazla öğrenme için önerilen okuma materyallerini, web sitelerini veya kaynakları ekleyin.</b></p>	<ul style="list-style-type: none"><li>• YOK</li></ul>
<p><b>Referanslar ve Kaynaklar:</b></p> <p>Metodoloji yerleşik eğitim teorilerine veya araştırmalarına dayanıyorsa, tasarımını destekleyen ilgili kaynaklara veya referanslara atıfta bulunun</p>	<ul style="list-style-type: none"><li>• <a href="http://www.historicalroleplay.com/">http://www.historicalroleplay.com/</a></li><li>• <a href="https://en.wikipedia.org/wiki/Category:Historical_role-playing_games">https://en.wikipedia.org/wiki/Category:Historical_role-playing_games</a></li><li>• <a href="https://www.gametracker.rs/server_info/45.140.143.106:777/">https://www.gametracker.rs/server_info/45.140.143.106:777/</a></li></ul>



<b>KONU “İYİ KOMŞULUK” #4</b>	
<b>Faaliyetin Adı</b>	<i>AB'ye Katılım: Perspektifler ve Zorluklar</i>
<b>Faaliyet Türü</b> (egzersiz, atölye çalışması, simülasyon, rol yapma oyunu, tartışma, vb.)  Faaliyetin amacına ilişkin kısa bir açıklama yapınız.	<b>Rol yapma oyunu</b>  Bu konu, farklı geçmişlerden gelen arkadaşlar arasındaki tartışmalara odaklanmaktadır - bazıları AB üyesi ülkelerden, diğerleri ise AB'ye katılmayı hedefleyen Balkan ülkelerinden.  Senaryonun amaç ve hedefleri doğrultusunda, bu rol yapma oyunu, AB hakkında kapsayıcı bir bakış açısı sağlamak ve katılımcılar arasında karşılıklı saygı ve anlayışı teşvik etmek üzere tasarlanmıştır.
<b>Faaliyetin öğrenme hedefleri</b>  Faaliyetin ulaşmak için tasarlandığı belirli öğrenme hedeflerini veya sonuçlarını tanımlayın.  Bu hedefler ölçülebilir olmalı ve eğitimin genel hedefleriyle uyumlu olmalıdır.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• AB üyesi olmanın gerçekleri, avantajları ve yükümlülükleri hakkında samimi iletişimi teşvik etmek.</li> <li>• AB'ye katılmak için çabalayan ülkelerin umutlarını, endişelerini ve engellerini anlamak ve empati kurmak.</li> <li>• Farklı Avrupa ülkelerinden gelen bireyler arasında daha fazla anlayış ve işbirliğine yol açabilecek fikir ve deneyim alışverişini kolaylaştırmak.</li> </ul>
<b>Faaliyetin Süresi (dakika olarak)</b>	240 dakika/yarım gün
<b>Materyaller ve Kaynaklar</b> (faaliyet için gereken malzeme, araç ve kaynakların listesi)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• YOK</li> </ul>
<b>Hedef grup</b>  Yaşları, sayıları, grup büyüklüğü, ön bilgileri, deneyimleri dahil olmak üzere faaliyet için hedef kitleyi veya katılımcıları tanımlayın	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 16-30 yaş arası</li> </ul>

Gerekli ön koşulları veya nitelikleri belirtin.	
<b>Öğrenme Çıktıları</b> Katılımcıların faaliyetten elde etmesi beklenen öğrenme çıktıları veya becerileri listeleyiniz.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Bu rol oyununun ana çıktıları, AB üyesi ülkelerden ve aday ülkelere katılımcılar arasında karşılıklı anlayış ve empatiyi teşvik ederek, AB'ye katılımı ilgili farklı bakış açıları ve zorluklar hakkında bir diyalog başlatmaktır.</li> </ul>
<b>Yöntem ve Teknikler:</b> Alıştırmalar, simülasyonlar, rol yapma, tartışmalar veya diğer öğretim stratejileri de dahil olmak üzere eğitimde kullanılan yöntem ve teknikleri detaylandırın. Bu yöntemlerin hedeflere ulaşmak için neden uygun olduğunu açıklayın.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Rol yapma, müzakere ve grup tartışması, bilgilendirme</li> </ul>
<b>Faaliyetin Tanımı ve Talimatlar</b> Faaliyetin nasıl yürütüleceğine dair adım adım talimatlar; her bölüm için zamanlama da dahil olmak üzere faaliyet akışının bir taslağı; (Tartışmalar için - konuşmalara veya düşüncelere rehberlik edecek tartışma noktaları veya soruların listesi; simülasyonlar veya rol yapma oyunları için senaryolar, karakterler veya vakalar vb. sağlayın) Metodolojinin uygulanmasında yönlendirici veya eğitmenin rolünü netleştirin.	
<b>Gündem ve Talimatlar:</b> <ol style="list-style-type: none"> <li><b>Giriş (15 dakika):</b> Rol oyununun temel amacı ve temel kuralları hakkında kısa bir girişle başlayın. Bu konunun hassasiyeti göz önüne alındığında saygı ve açıklığın önemini vurgulayın.</li> <li><b>Rollerin Atanması (15 dakika):</b> Her katılımcıya kendi rolünü verin.</li> <li><b>Hazırlık Süresi (60 dakika):</b> Katılımcılara kendilerine verilen rolleri araştırmaları ve rol oyununa hazırlanmaları için zaman tanıyın.</li> <li><b>Rol Oynama (90 dakika):</b> Katılımcılar kendilerine verilen roller altında senaryoyu canlandırıyorlar.</li> <li><b>Bilgilendirme (60 dakika):</b> Katılımcılar eylemleri, konuşma ve sonuçları üzerine düşünürler.</li> </ol>	

**Roller:**

- **Konuřmacı:** AB'ye daha önce üye olmuş bir ülkeden gelen ve AB üyelięi ile ilgili deneyimlerini paylaşan katılımcı.
- **Dinleyici:** AB'ye katılmayı hedefleyen bir Balkan ülkesinden katılımcı, paylaşılan deneyimlere tepki verir ve katılım sürecine ilişkin kendi bakış açısını sunar.
- **Gözlemci:** Diyalogu ve katılımcıların davranışlarını izler ve sınama soruları yoluyla daha fazla tartışmayı teşvik eder.

**Rol Yapma:** Her katılımcı kendi rolünü oynar. Konuşmacı deneyimlerini paylaşırken dinleyici de kendi bakış açısını sunar. Gözlemci etkileşimleri kaydeder ve bilgilendirme oturumu için sondaj soruları hazırlar.

**Bilgilendirme:** Katılımcıları rol yapma oyunu hakkındaki duygularını paylaşmaya teşvik edin. AB, müstakbel üye devletlerin istekleri ve zorlukları hakkında neler öğrendiklerini tartışın. Onlara algılarının deęişip deęişmediğini veya Avrupa Birlięi ve katılım süreci hakkında yeni bilgiler edinip edinmediklerini sorun.

**Ölçme ve Deęerlendirme:**

Geri bildirim mekanizmalarını ve eğitim sonrası deęerlendirmeleri tartışın.

Metodolojinin katılımcı öğrenmesinin ölçme ve deęerlendirmesini nasıl içerdini açıklayın. Buna sınavlar, anketler, öz deęerlendirmeler, akran deęerlendirmeleri veya dięer geri bildirim mekanizmaları dahil olabilir.

- Katılımcı geri bildirim ve grup düşüncesi.

**Yönlendirici notları**

Geri bildirimlere veya deęişen koşullara göre yapılabilecek deęişikliklerden bahsedin.

Katılımcıların öğrendiklerini daha fazla uygulamak veya

- YOK

<p>pekiřtirmek için bundan sonra neler yapabileceklerini önerin.</p> <p>Hem yönlendiriciler hem de katılımcılar için herhangi bir ipucu veya en iyi uygulamayı paylaşın.</p>	
<p><b>Ek notlar, bildirimler veya özel hususlar</b></p> <p>Farklı gruplar veya öğrenme hedefleri için herhangi bir varyasyon veya uyarılama önerin;</p> <p>Daha fazla öğrenme için önerilen okuma materyallerini, web sitelerini veya kaynakları ekleyin.</p>	<ul style="list-style-type: none"><li>• YOK</li></ul>
<p><b>Referanslar ve Kaynaklar:</b></p> <p>Metodoloji yerleşik eğitim teorilerine veya arařtırmalarına dayanıyorsa, tasarımını destekleyen ilgili kaynaklara veya referanslara atıfta bulunun.</p>	<ul style="list-style-type: none"><li>• <a href="https://europa.eu/european-union/about-eu/countries_en">https://europa.eu/european-union/about-eu/countries_en</a></li><li>• <a href="https://biepag.eu/">https://biepag.eu/</a></li><li>• <a href="http://europa.ba/?lang=en">http://europa.ba/?lang=en</a></li><li>• <a href="https://www.springer.com/gp/book/9783319895141">https://www.springer.com/gp/book/9783319895141</a></li><li>• <a href="https://onlinelibrary.wiley.com/doi/abs/10.1111/jcms.12473">https://onlinelibrary.wiley.com/doi/abs/10.1111/jcms.12473</a></li><li>• <a href="https://www.ceps.eu/">https://www.ceps.eu/</a></li></ul>



# KONU 7

## EĐLENNCELI BALKANLAR



# GİRİŞ

**Eğlenceli Balkanlar**, Balkanlar'a özgü komik veya sıra dışı gelenek ve görenekleri gösterir. Kültürel mizaha hassasiyet ve saygıyla yaklaşmak önemli olsa da, Balkanlar'da gerçekten de mizahi veya benzersiz olarak algılanabilecek bazı gelenek ve görenekler vardır. Mizahın öznel olduğunu ve bir kişi için komik olanın bir başkası tarafından farklı yorumlanabileceğini unutmayın. Aşağıda gençlik çalışanlarının kullanabileceği, eğlenceli ya da özgün olarak görülebilecek Balkan kültürüne ait bazı etkinlikler yer almaktadır:

- Balkan Festivalleri ile Köprü Kurma
- Balkan ülkelerinin geleneksel kostümleri üzerinden mizah
- Balkan Mizah Gecesi
- Birlikte Gülelim: Balkanlar'da Komedi ve Bağlantı
- Balkanlar'ın Karikatür Gecesi
- Balkan Şaka Yarışması

Bunlar, gençlik çalışanlarının Balkanlar'da mizah duygusunu ve kültürel anlayışı teşvik etmek için araç setlerine dahil edebilecekleri yaratıcı ve ilgi çekici etkinlik fikirleridir.

Bu etkinlikler sadece mizah ve kahkahayı teşvik etmekle kalmıyor, aynı zamanda kültürel değişim ve anlayış için etkili araçlar olarak hizmet ediyor. Katılımcıları Balkan kültürünün daha hafif yanlarını keşfetmeye ve takdir etmeye teşvik ederken, farklı geçmişlerden gelen gençler arasındaki bağlantıları güçlendirmektedir.



<b>KONU “EĞLENCELİ BALKANLAR” #1</b>	
<b>Faaliyetin Adı</b>	<i>Balkan Festivalleri ile Köprü Kurma</i>
<b>Faaliyet Türü</b>  (egzersiz, atölye çalışması, simülasyon, rol yapma oyunu, tartışma, vb.)  Faaliyetin amacına ilişkin kısa bir açıklama yapınız.	<b>Etkinlik</b>  Balkan festivalleri ile köprü kurma, Balkan ülkelerinin eşsiz kültürlerini, geleneklerini ve yeteneklerini kutlamayı ve farklı nüfusları arasında birlik, anlayış ve dostluk duygusunu geliştirmeyi amaçlayan bir günlük bir etkinliktir. Festival, her ülkenin sunabileceği en iyi şeyleri vurgulayan çeşitli etkinlikler, atölye çalışmaları, yiyecek stantları ve performanslar içermekte ve insanların birbirleriyle bağlantı kurmasına ve birbirlerinin kültürleri hakkında bilgi edinmesine olanak sağlamaktadır.
<b>Faaliyetin öğrenme hedefleri</b>  Faaliyetin ulaşmak için tasarlandığı belirli öğrenme hedeflerini veya sonuçlarını tanımlayın.  Bu hedefler ölçülebilir olmalı ve eğitimin genel hedefleriyle uyumlu olmalıdır.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Balkan ülkelerinin farklı kültürlerinin, geleneklerinin ve yeteneklerinin anlaşılmasını ve takdir edilmesini teşvik etmek.</li> <li>• Halklar arasında dostluk, birlik ve karşılıklı saygı duygusunu teşvik etmek.</li> <li>• Her ülkenin benzersizliğini sergilemek için bir platform sunmak.</li> <li>• Çeşitli etkinlikler ve atölye çalışmalarıyla kültürler arası öğrenmeyi kolaylaştırmak.</li> </ul>
<b>Faaliyetin Süresi (dakika olarak)</b>	1 gün
<b>Materyaller ve Kaynaklar</b>  (faaliyet için gereken malzeme, araç ve kaynakların listesi)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Çeşitli kültürel performanslar ve atölye çalışmaları için dekorlar ve kaynaklar.</li> <li>• Farklı etkinlikler, atölye çalışmaları, performans sahneleri ve yiyecek stantları için tahsis edilmiş alanlar.</li> <li>• Farklı ülkelerin kendi özgünlüklerini sergilemeleri için kültürel eserler, el sanatları veya teşhir ürünleri.</li> <li>• Balkan ülkelerinin geleneksel yemeklerini hazırlamak için gıda malzemeleri.</li> <li>• Sunumlar, konuşmalar ve performanslar için ses, ışık ve görsel ekipman.</li> </ul>
<b>Hedef grup</b>  Yaşları, sayıları, grup büyüklüğü, ön bilgileri, deneyimleri dahil olmak üzere faaliyet için hedef	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 16-30 yaş arası</li> </ul>

*Bu içerik, Erasmus+ kapsamında Avrupa Komisyonu tarafından desteklenmektedir. Burada yer alan içerik yazarların görüşlerini yansıtmaktadır ve bu görüşlerden Avrupa Komisyonu ve Türkiye Ulusal Ajansı sorumlu tutulamaz.*

<p>kitleyi veya katılımcıları tanımlayın</p> <p>Gerekli ön koşulları veya nitelikleri belirtin.</p>	
<p><b>Öğrenme Çıktıları</b></p> <p>Katılımcıların faaliyetten elde etmesi beklenen öğrenme çıktılarını veya becerileri listeleyiniz.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Balkanlar'da mevcut olan farklı kültürler hakkında daha fazla bilgi sahibi olmak ve takdir etmek.</li> <li>• Farklı geçmişlerden gelen insanlarla etkileşim sayesinde gelişmiş iletişim becerileri ve kültürel yetkinlikler.</li> <li>• Çok kültürlü toplumlarda birlik ve saygının önemi konusunda artan anlayış.</li> <li>• Farklı Balkan kültürlerinin etkinlik ve geleneklerine katılım konusunda pratik deneyim.</li> </ul>
<p><b>Yöntem ve Teknikler:</b></p> <p>Alıştırılmalar, simülasyonlar, rol yapma, tartışmalar veya diğer öğretim stratejileri de dahil olmak üzere eğitimde kullanılan yöntem ve teknikleri detaylandırın. Bu yöntemlerin hedeflere ulaşmak için neden uygun olduğunu açıklayın.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Atölye Çalışmaları ve İnteraktif Oturumlar</li> <li>• Hikaye Anlatıcılığı ve Anlatım - katılımcıları eğitmek ve aydınlatmak için geleneksel hikayeler, tarih ve folklor.</li> <li>• Canlı Performanslar - kültürel bilgileri aktarmak için dans, müzik, drama ve diğer canlı sanatsal sunumlar.</li> <li>• Gıda ve El Sanatları Sergileri - Balkan ülkelerinde yaygın olan mutfak ve zanaat becerilerini vurgulamak için gıda tezgahları ve el sanatları vitrini.</li> <li>• Görsel Sergiler: Her kültürün benzersizliğini vurgulamak için görsel eserler, geleneksel kıyafetler ve sembollerden yararlanın.</li> <li>• Panel Tartışmaları ve Münazaralar: Balkan kültürleri arasındaki ortaklıklar ve farklılıklar üzerine diyalogu teşvik etmek için konuşmalar ve tartışmalar düzenleyin.</li> </ul>
<p><b>Faaliyetin Tanımı ve Talimatlar</b></p> <p>Faaliyetin nasıl yürütüleceğine dair adım adım talimatlar; her bölüm için zamanlama da dahil olmak üzere faaliyet akışının bir taslağı.</p> <p>(Tartışmalar için - konuşmaları veya düşünceleri yönlendirecek tartışma noktaları veya soruların listesi; simülasyonlar veya rol yapma oyunları için senaryolar, karakterler veya vakalar vb. sağlayın).</p> <p>Metodolojinin uygulanmasında yönlendirici veya eğitmenin rolünü netleştirin.</p>	
<p><b>Gündem:</b></p> <p><b>1. Açılış Töreni (9:00 AM - 9:30 AM):</b> Etkinliği, katılımcı Balkan ülkelerinin geleneksel kostümleri, müzikleri ve danslarının yer aldığı, çeşitlilik içinde birliği sergileyen canlı ve renkli bir geçit töreniyle başlatın.</p>	



<p><b>2. Kültürel Atölyeler (10:00 AM - 12:00 PM):</b> Katılımcıların Balkan kültürünün farklı yönlerini (örneğin geleneksel danslar, el sanatları, yemek pişirme, halk hikayeleri ve tarih) öğrenmelerine ve deneyimlemelerine olanak tanıyan birden fazla paralel atölye çalışması sunun. Herkesi başka bir Balkan ülkesinden en az bir atölye çalışmasına katılmaya teşvik edin.</p> <p><b>3. Balkan Pazarı (12:00 PM - 14:00 PM):</b> Her ülkeden geleneksel yiyecekler, el sanatları ve hediyelik eşyaların yer aldığı tezgahlar kurularak katılımcıların her bir Balkan ulusunun zengin kültürel mirasını sergileyen ürünleri tatmaları ve satın almaları sağlanacaktır.</p> <p><b>4. Köprü Kurma Oturumu (14:30PM - 16:00PM):</b> Farklı ülkelerden katılımcılar arasında ekip çalışmasını ve işbirliğini teşvik eden, birliği simgeleyen ortak bir sanat projesi veya bir ekip kurma oyunu gibi interaktif bir grup etkinliği düzenleyin. Amaç, farklılıklara rağmen birlikte çalışmanın önemini vurgularken katılımcılar arasında bağlar oluşturmaktır.</p> <p><b>5. Çeşitli Performanslar (16:30PM - 18:30PM):</b> Balkanların zengin kültürel mirasını sergileyen geleneksel müzik, dans, şiir okumaları veya kısa tiyatro gösterileri de dahil olmak üzere yeteneklerini sergilemek üzere her katılımcı ülkeden sanatçıları davet edin.</p> <p><b>6. Kapanış Töreni (19:00PM - 20:00PM):</b> Etkinliği, Balkan uluslarının birlik ve uyumunu simgeleyen, tüm ülkelerin katıldığı ortak bir performansla sonlandırın. Bu, özel olarak bestelenmiş bir şarkı, ortak bir dans füzyonu veya her ülkenin geleneklerinden unsurları birleştiren bir tören olabilir.</p>	
<p><b>Ölçme ve Değerlendirme:</b></p> <p>Geri bildirim mekanizmalarını ve eğitim sonrası değerlendirmeleri tartışın.</p> <p>Metodolojinin katılımcı öğrenmesinin ölçme ve değerlendirmesini nasıl içerdiğini açıklayın. Buna sınavlar, anketler, öz değerlendirmeler, akran değerlendirmeleri veya diğer geri bildirim mekanizmaları dahil olabilir.</p>	<ul style="list-style-type: none"><li>Katılımcı geri bildirim: Etkinlikten sonra, katılımcılardan geri bildirim toplayın. Bu, farklı yöntemlerin etkinliğini ve etkilerini değerlendirmeye yardımcı olacak ve gelecekteki etkinliklerde sürekli iyileştirmeye yol açacaktır.</li></ul>
<p><b>Yönlendirici notları</b></p> <p>Geri bildirimlere veya değişen koşullara göre yapılabilecek değişikliklerden bahsedin.</p>	<ul style="list-style-type: none"><li>YOK</li></ul>

<p>Katılımcıların öğrendiklerini daha fazla uygulamak veya pekiştirmek için bundan sonra neler yapabileceklerini önerin.</p> <p>Hem yönlendiriciler hem de katılımcılar için herhangi bir ipucu veya en iyi uygulamayı paylaşın.</p>	
<p><b>Ek notlar, bildiriler veya özel hususlar</b></p> <p>Farklı gruplar veya öğrenme hedefleri için herhangi bir varyasyon veya uyarılama önerin;</p> <p>Daha fazla öğrenme için önerilen okuma materyallerini, web sitelerini veya kaynakları ekleyin.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kültürel Değişim Faaliyetleri: Katılımcıları kendi kültürlerinden unsurları paylaşmaya teşvik edin.</li> <li>• Ağ Oluşturma ve Entegrasyon: Katılımcıların kaynaşması, ağ kurması ve bağlantılar oluşturması için alanlar ve fırsatlar sağlayarak topluluk ve birlik duygusunu geliştirin.</li> <li>• Dijital Platformların Kullanımı: Daha geniş kitlelere ulaşmak için çevrimiçi platformları ve sosyal medyayı kullanın. Performansların canlı yayınlanması, sanal bir sanat galerisi için çevrimiçi başvurular veya sosyal medya kanallarında tanıtım, daha kapsayıcı bir festival yaratılmasına yardımcı olabilir.</li> </ul>
<p><b>Referanslar ve Kaynaklar:</b></p> <p>Metodoloji yerleşik eğitim teorilerine veya araştırmalarına dayanıyorsa, tasarımını destekleyen ilgili kaynaklara veya referanslara atıfta bulunun.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="https://thebalkandanceproject.com/">https://thebalkandanceproject.com/</a></li> <li>• <a href="http://www.etnofilm.org/?language=eng">http://www.etnofilm.org/?language=eng</a></li> <li>• <a href="https://www.thespruceeats.com/cuisine-of-the-balkans-4125941">https://www.thespruceeats.com/cuisine-of-the-balkans-4125941</a></li> <li>• <a href="https://www.amazon.com/Balkan-Traditional-Witchcraft-Radomir-Ristic/dp/097961685X">https://www.amazon.com/Balkan-Traditional-Witchcraft-Radomir-Ristic/dp/097961685X</a></li> <li>• <a href="https://www.cambridge.org/core/books/balkans-in-travel-writing/2D75C9EB6A5B05E3FE9711690B907FE1">https://www.cambridge.org/core/books/balkans-in-travel-writing/2D75C9EB6A5B05E3FE9711690B907FE1</a></li> </ul>

<b>KONU “EĞLENCİLİ BALKANLAR” #2</b>	
<b>Faaliyetin Adı</b>	<i>Balkan ülkelerinin geleneksel kostümleri üzerinden mizah</i>
<b>Faaliyet Türü</b> (egzersiz, atölye çalışması, simülasyon, rol yapma oyunu, tartışma, vb.) Faaliyetin amacına ilişkin kısa bir açıklama yapınız.	<b>Atölye Çalışması:</b> Etkinliğin amacı, mizah yoluyla Balkan ülkeleri arasında kültürel alışverişi geliştirmek ve farklı gelenek ve kültürleri öğrenerek gençleri bir araya getirmeyi sağlayacak yaratıcılığı teşvik etmektir.
<b>Faaliyetin öğrenme hedefleri</b> Faaliyetin ulaşmak için tasarlandığı belirli öğrenme hedeflerini veya sonuçlarını tanımlayın. Bu hedefler ölçülebilir olmalı ve eğitimin genel hedefleriyle uyumlu olmalıdır.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Hatırlanması daha muhtemel olan önemli noktaları veya mesajları ve bilgileri mizahla göstermek.</li> <li>• Başkalarının söylediklerine olan ilgiyi artırmak</li> <li>• Katılımcıların ilgisini sürekli tutmak için sıra dışı ve yaratıcı kostümler yapmak gibi insanları bir araya getirecek yönde sunular.</li> </ul>
<b>Faaliyetin Süresi (dakika olarak)</b>	120 dakika
<b>Materyaller ve Kaynaklar</b> (faaliyet için gereken malzeme, araç ve kaynakların listesi)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Flipchartlar, kağıtlar, keçeli kalemler, kalem, yapıştırıcı ve makas.</li> </ul>
<b>Hedef grup</b> Yaşları, sayıları, grup büyüklüğü, ön bilgileri, deneyimleri dahil olmak üzere faaliyet için hedef kitleyi veya katılımcıları tanımlayın Gerekli ön koşulları veya nitelikleri belirtin.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 16-30 yaş arası</li> <li>• 18 + (gençlik çalışanları, gençlik liderleri ve gençlik katılımı ve demokratikleşmeye güçlü ilgi duyan gençler)</li> </ul>

<p><b>Öğrenme Çıktıları</b></p> <p>Katılımcıların faaliyetten elde etmesi beklenen öğrenme çıktılarını veya becerileri listeleyiniz.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Balkan ülkelerinin kültür ve geleneklerine aşina olmak</li> <li>• Geleneksel kostümlerin neye benzediğini öğrenmek</li> <li>• Yüzlerine bir gülümseme koymak</li> <li>• Birbirinize bağlanmak</li> </ul>
<p><b>Yöntem ve Teknikler:</b></p> <p>Alıştırmalar, simülasyonlar, rol yapma, tartışmalar veya diğer öğretim stratejileri de dahil olmak üzere eğitimde kullanılan yöntem ve teknikleri detaylandırın. Bu yöntemlerin hedeflere ulaşmak için neden uygun olduğunu açıklayın.</p>	<p>Grup çalışması, geleneksel kostümler gibi geleneksel moda model sunumu</p> <p>Bu yöntemler aşağıdaki nedenlerden dolayı hedeflere ulaşmak için uygundur:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Katılımcıların aynı görev üzerinde birlikte çalıştıkları öğrenme deneyimleri.</li> <li>• Akran öğrenimi ve öğretimi yoluyla olumlu ve ilgi çekici bir öğrenme topluluğu oluşturmak.</li> <li>• Katılımcıları eğlenceli bir yolla farklı fikir ve yaklaşımlara maruz bırakır.</li> <li>• Her kültür ve geleneğe saygı duymak için aktif ve yaratıcı katılımcılar olmak.</li> <li>• Farklılıklara saygı duymak ve kabul etmek.</li> <li>• İletişim becerilerinin geliştirilmesi.</li> </ul>
<p><b>Faaliyetin Tanımı ve Talimatlar</b></p> <p>Faaliyetin nasıl yürütüleceğine dair adım adım talimatlar; her bölüm için zamanlama da dahil olmak üzere faaliyet akışının bir taslağı;</p> <p>(Tartışmalar için - konuşmalara veya düşüncelere rehberlik edecek tartışma noktaları veya soruların listesi; simülasyonlar veya rol yapma oyunları için senaryolar, karakterler veya vakalar vb. sağlayın)</p> <p>Metodolojinin uygulanmasında yönlendirici veya eğitmenin rolünü netleştirin.</p>	
<p>1. <b>Giriş ve Alışma (10 dakika):</b> Giriş bölümüne yönlendiricilere Komik Balkanlar kavramını nasıl anladıklarını sorarak başlayın.</p> <p>2. <b>Grup çalışması -Ülkenizdeki komik Balkanlar (40 dakika):</b> Katılımcıları ülkelerine göre 6 gruba ayırın. Her gruptan katılımcıların bir flipchart kullanarak kendi ulusal kostümlerini yaratma görevi vardır.</p> <p>3. <b>Kostüm oluşturma (50 dk):</b> Her grup, tipik bir kostüm sunmak amacıyla model olacak bir kişi seçecektir. Bu kişi model olarak etrafta dolaşırken, grubun geri kalanı aşağıdaki gibi en önemli komik gerçekleri sunacaktır:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• İnsanlar karşılaştıklarında temas edip, öpüşürler mi?.</li> <li>• Birbirleriyle konuşurken çok yakın eğiliyorlar mı?</li> </ul>	

<ul style="list-style-type: none"> <li>• İnsanların insan etkileşimini göstermek için saçları ve sakallarıyla nasıl oynarlar?.</li> </ul> <p><b>4. Açık Tartışma ve Düşünme (15 dk):</b> Katılımcılar her bir kostümün özellikleri hakkında tartışacak ve tüm tipik kostümlerin benzerliklerini veya farklılıklarını göstereceklerdir.</p> <p><b>5. Kapanış (5 dakika):</b> Katılımcıların etkinlikle ilgili fikir ve izlenimlerinin özetlenmesi ve yeni fikirlerin paylaşılması.</p>	
<p><b>Ölçme ve Değerlendirme:</b></p> <p>Geri bildirim mekanizmalarını ve eğitim sonrası değerlendirmeleri tartışın.</p> <p>Metodolojinin katılımcı öğrenmesinin ölçme ve değerlendirmesini nasıl içerdiğini açıklayın. Buna sınavlar, anketler, öz değerlendirmeler, akran değerlendirmeleri veya diğer geri bildirim mekanizmaları dahil olabilir.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Katılımcı geri bildirim ve grup değerlendirmesi</li> </ul>
<p><b>Yönlendirici notları</b></p> <p>Geri bildirimlere veya değişen koşullara göre yapılabilecek değişikliklerden bahsedin.</p> <p>Katılımcıların öğrendiklerini daha fazla uygulamak veya pekiştirmek için bundan sonra neler yapabileceklerini önerin.</p> <p>Hem yönlendiriciler hem de katılımcılar için herhangi bir ipucu veya en iyi uygulamayı paylaşın.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• YOK</li> </ul>
<p><b>Ek notlar, bildiriler veya özel hususlar</b></p> <p>Farklı gruplar veya öğrenme hedefleri için herhangi bir</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• YOK</li> </ul>

varyasyon veya uyarlama önerin; Daha ileri öğrenim için önerilen okuma materyallerini, web sitelerini veya kaynakları ekleyin.	
<b>Referanslar ve Kaynaklar:</b> Metodoloji yerleşik eğitim teorilerine veya araştırmalarına dayanıyorsa, tasarımını destekleyen ilgili kaynaklara veya referanslara atıfta bulunun.	

<b>KONU “EĞLENCELİ BALKANLAR” #3</b>	
<b>Faaliyetin Adı</b>	<i>Balkan Mizah Gecesi</i>
<b>Faaliyet Türü</b> (egzersiz, atölye çalışması, simülasyon, rol yapma oyunu, tartışma, vb.) Faaliyetin amacına ilişkin kısa bir açıklama yapınız.	Eğlence ve Komedi Gösterisi
<b>Faaliyetin öğrenme hedefleri</b> Faaliyetin ulaşmak için tasarlandığı belirli öğrenme hedeflerini veya sonuçlarını tanımlayın. Bu hedefler ölçülebilir olmalı ve eğitimin genel hedefleriyle uyumlu olmalıdır.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mizah ve kahkahayı bir bağlantı kurma aracı olarak teşvik etmek.</li> <li>Balkanlar'ın zengin komedi geleneklerini kutlamak.</li> </ul>
<b>Faaliyetin Süresi (dakika olarak)</b>	90 dakika (daha az veya daha fazla olabilir)
<b>Materyaller ve Kaynaklar</b> (faaliyet için gereken malzeme, araç ve kaynakların listesi)	<ul style="list-style-type: none"> <li>Bir sahne veya performans alanı, yerel komedyenler veya performans sergilemek isteyen katılımcılar ve bir izleyici.</li> </ul>
<b>Hedef grup</b> Yaşları, sayıları, grup büyüklüğü, ön bilgileri, deneyimleri dahil olmak üzere faaliyet için hedef kitleyi veya katılımcıları tanımlayın Gerekli ön koşulları veya nitelikleri belirtin.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Yaş sınırı yok, mizah ve komediye ilgi duyanlar.</li> </ul>
<b>Öğrenme Çıktıları</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mizah yoluyla ortak kahkaha ve birlik duygusu.</li> </ul>

<p>Katılımcıların faaliyetten elde etmesi beklenen öğrenme çıktılarını veya becerileri listeleyiniz.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Balkanlar'daki komedi tarzlarının çeşitliliğini deneyimleme.</li> </ul>
<p><b>Yöntem ve Teknikler:</b></p> <p>Alıştırmalar, simülasyonlar, rol yapma, tartışmalar veya diğer öğretim stratejileri de dahil olmak üzere eğitimde kullanılan yöntem ve teknikleri detaylandırın. Bu yöntemlerin hedeflere ulaşmak için neden uygun olduğunu açıklayın.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Stand-up komedi, mizahi hikaye anlatımı ve skeçler.</li> </ul>
<p><b>Faaliyetin Tanımı ve Talimatlar</b></p> <p>Faaliyetin nasıl yürütüleceğine dair adım adım talimatlar; her bölüm için zamanlama da dahil olmak üzere faaliyet akışının bir taslağı.</p> <p>(Tartışmalar için - konuşmaları veya düşünceleri yönlendirecek tartışma noktaları veya soruların listesi; simülasyonlar veya rol yapma oyunları için senaryolar, karakterler veya vakalar vb. sağlayın).</p> <p>Metodolojinin uygulanmasında yönlendirici veya eğitmenin rolünü netleştirin.</p>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Yerel komedyenleri veya katılımcıları komik gösteriler, stand-up komedisi, mizahi hikaye anlatımı veya skeçler sergilemeleri için davet edin.</li> <li>• Seyirciler arasında kahkaha ve olumlu etkileşimleri teşvik edin.</li> </ul>	
<p><b>Ölçme ve Değerlendirme:</b></p> <p>Geri bildirim mekanizmalarını ve eğitim sonrası değerlendirmeleri tartışın.</p> <p>Metodolojinin katılımcı öğrenmesinin ölçme ve değerlendirmesini nasıl içerdiğini açıklayın. Buna sınavlar, anketler, öz değerlendirmeler, akran değerlendirmeleri veya diğer</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• İzleyici geri bildirim ve gösteri sonrası tartışmalar.</li> </ul>



geri bildirim mekanizmaları dahil olabilir.	
<b>Yönlendirici notları</b> Geri bildirimlere veya değişen koşullara göre yapılabilecek değişikliklerden bahsedin. Katılımcıların öğrendiklerini daha fazla uygulamak veya pekiştirmek için bundan sonra neler yapabileceklerini önerin. Hem yönlendiriciler hem de katılımcılar için herhangi bir ipucu veya en iyi uygulamayı paylaşın.	<ul style="list-style-type: none"><li>• Etkinlik için sıcak ve neşeli bir atmosfer sağlayın.</li></ul>
<b>Ek notlar, bildiriler veya özel hususlar</b> Farklı gruplar veya öğrenme hedefleri için herhangi bir varyasyon veya uyarılama önerin; Daha fazla öğrenme için önerilen okuma materyallerini, web sitelerini veya kaynakları ekleyin.	<ul style="list-style-type: none"><li>• Farklı Balkan ülkelerinden çeşitli komedi tarzlarını sergileyin.</li></ul>
<b>Referanslar ve Kaynaklar:</b> Metodoloji yerleşik eğitim teorilerine veya araştırmalarına dayanıyorsa, tasarımını destekleyen ilgili kaynaklara veya referanslara atıfta bulunun.	<ul style="list-style-type: none"><li>• YOK</li></ul>

<b>KONU “EĞLENCELİ BALKANLAR” #4</b>	
<b>Faaliyetin Adı</b>	<i>Birlikte Gülelim: Balkanlar'da Komedi ve Bağlantı</i>
<b>Faaliyet Türü</b> (egzersiz, atölye çalışması, simülasyon, rol yapma oyunu, tartışma, vb.) Faaliyetin amacına ilişkin kısa bir açıklama yapınız.	Atölye Çalışması
<b>Faaliyetin öğrenme hedefleri</b> Faaliyetin ulaşmak için tasarlandığı belirli öğrenme hedeflerini veya sonuçlarını tanımlayın. Bu hedefler ölçülebilir olmalı ve eğitimin genel hedefleriyle uyumlu olmalıdır.	<b>Amaç:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Mizah ve komedi yoluyla Balkan gençleri arasında kültürel anlayış ve bağlantıyı teşvik etmek.</li> </ul> <b>Öğrenme Hedefleri:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Mizahi ifadeler aracılığıyla katılımcılar çeşitli Balkan ülkelerinden kültürel nüansları, gelenekleri ve görenekleri tanıyacak ve tanımlayacaktır.</li> <li>Kültürler Arası Empati Geliştirmek: Katılımcılar farklı kültürel perspektifleri anlayarak ve takdir ederek empati geliştireceklerdir.</li> </ul>
<b>Faaliyetin Süresi (dakika olarak)</b>	90 Dakika
<b>Materyaller ve Kaynaklar</b> (faaliyet için gereken malzeme, araç ve kaynakların listesi)	<ul style="list-style-type: none"> <li>Beyaz tahta veya yazı tahtası</li> <li>Fosforlu kalemler</li> <li>Zamanlayıcı</li> <li>Katılımcılar için küçük ödüller veya jetonlar (isteğe bağlı)</li> </ul>
<b>Hedef grup</b> Yaşları, sayıları, grup büyüklüğü, ön bilgileri, deneyimleri dahil olmak üzere faaliyet için hedef kitleyi veya katılımcıları tanımlayın Gerekli ön koşulları veya nitelikleri belirtin.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Bölgedeki çeşitli ülkeleri temsil eden 18-25 yaş arası Balkan gençleri.</li> </ul>

<p><b>Öğrenme Çıktıları</b></p> <p>Katılımcıların faaliyetten elde etmesi beklenen öğrenme çıktılarını veya becerileri listeleyiniz.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Katılımcılar, Balkanlar'daki kültürel çeşitliliğe ilişkin farkındalıklarını artıracak, benzersiz gelenek, görenek ve mizah tarzlarını tanıyacaklardır.</li> <li>• Katılımcılar, bağlantı kurmak ve anlamak için mizahı kullanarak farklı Balkan ülkelerinden akranlarıyla etkili iletişim kurma becerilerini geliştireceklerdir.</li> <li>• Katılımcılar, kültürel sınırların ötesinde topluluğu ve ortak kahkahayı teşvik ederek akranlarıyla güçlendirilmiş bağlantılar deneyimleyeceklerdir.</li> <li>• Katılımcılar kültürel farklılıklara karşı olumlu bir tutum geliştirecek ve mizahın bölmek yerine birleştiren bir köprü olarak değerinin farkına varacaklardır.</li> <li>• Katılımcılar, ekip çalışmasını ve işbirliğini kolaylaştırmak için mizahı uygulayarak çok kültürlü bir grup içinde gelişmiş işbirliği becerilerini sergileyeceklerdir.</li> </ul>
<p><b>Yöntem ve Teknikler:</b></p> <p>Alıştırmalar, simülasyonlar, rol yapma, tartışmalar veya diğer öğretim stratejileri de dahil olmak üzere eğitimde kullanılan yöntem ve teknikleri detaylandırın. Bu yöntemlerin hedeflere ulaşmak için neden uygun olduğunu açıklayın.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Rol yapma</li> <li>• Stand-Up Komedi Atölyesi</li> <li>• Açık Mikrofon</li> </ul>
<p><b>Faaliyetin Tanımı ve Talimatlar</b></p> <p>Faaliyetin nasıl yürütüleceğine dair adım adım talimatlar; her bölüm için zamanlama da dahil olmak üzere faaliyet akışının bir taslağı;</p> <p>(Tartışmalar için - konuşmalara veya düşüncelere rehberlik edecek tartışma noktaları veya soruların listesi; simülasyonlar veya rol yapma oyunları için senaryolar, karakterler veya vakalar vb. sağlayın)</p> <p>Metodolojinin uygulanmasında yönlendirici veya eğitmenin rolünü netleştirin.</p>	
<p><b>Alıştırma - Balkan Komedi Simülasyonları (15 dakika):</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Balkanlara özgü mizahi eylemler, jestler veya kültürel referanslardan oluşan bir liste hazırlayın.</li> <li>• Katılımcılar sırayla sessiz sinema oynarken diğerleri tahmin eder.</li> <li>• Katılımcıları kültürel mizahlarını oyuna taşımaları için teşvik edin.</li> </ul>	

**İnteraktif Komedi Haritası(20 dakika):**

- Grubu daha küçük ekiplere veya çiftlere ayırın.
- Her ekibe büyük bir Balkanlar haritası verin.
- Her ülkeyle ilgili komik anekdotları, şakaları veya mizahi klişeleri belirlemelerini ve işaretlemelerini isteyin.
- Ekipler bulgularını sunarak kahkaha ve anlayışı teşvik eder.

**Stand-Up Komedi Atölyesi (30 dakika):**

- Stand-up komedinin temellerini tanıttın.
- Katılımcıları kendi kültürlerinden komik anekdotlar veya gözlemler paylaşmaya teşvik edin.
- Espri sunumu, zamanlama ve mizahta kültürel duyarlılığın önemi üzerine mini bir atölye çalışması yapın.

**Komedi Gösterisi (15 dakika):**

- Katılımcıları destekleyici ve neşeli bir ortamda stand-up komedi rutinlerini sergilemeye davet edin.
- Alternatif olarak, katılımcılar kendi kültürlerinden takdir ettikleri mizahi hikayeleri veya şakaları paylaşabilirler.

**Düşünme ve Paylaşma (10 dakika):**

- Mizahın bağlantı kurmadaki rolü üzerine bir düşünme oturumunu kolaylaştırın.
- Etkinlikten elde edilen kültürel içgörülerini tartışın.
- Katılımcıların oturumdaki en sevdikleri komik anları paylaşmaları için sözü açın.

**Ölçme ve Değerlendirme:**

Geri bildirim mekanizmalarını ve eğitim sonrası değerlendirmeleri tartışın.

Metodolojinin katılımcı öğrenmesinin ölçme ve değerlendirmesini nasıl içerdiğini açıklayın. Buna sınavlar, anketler, öz değerlendirmeler, akran değerlendirmeleri veya diğer geri bildirim mekanizmaları dahil olabilir.

- Alıştırma, haritalama ve stand-up komedi atölyesinin etkinliği hakkında geri bildirim toplayın.
- Komedi gösterisi sırasında katılım ve etkileşim düzeyini değerlendirin.
- Katılımcıların kültürler arası anlayışta mizahın rolü hakkındaki düşüncelerini ölçün.

**Yönlendirici notları**

Geri bildirimlere veya değişen koşullara göre

- Saygılı ve kapsayıcı mizahın önemini vurgulayın.
- Katılımcıların komedi yeteneklerini paylaşmaları için olumlu ve destekleyici bir atmosfer yaratın.

<p>yapılabilecek değişikliklerden bahsedin.</p> <p>Katılımcıların öğrendiklerini daha fazla uygulamak veya pekiştirmek için bundan sonra neler yapabileceklerini önerin.</p> <p>Hem yönlendiriciler hem de katılımcılar için herhangi bir ipucu veya en iyi uygulamayı paylaşın.</p>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Kültürel hassasiyetlere dikkat edin; birlik ve anlayışı teşvik eden mizahı teşvik edin.</li></ul>
<p><b>Ek notlar, bildiriler veya özel hususlar</b></p> <p>Farklı gruplar veya öğrenme hedefleri için herhangi bir varyasyon veya uyarılama önerin;</p> <p>Daha fazla öğrenme için önerilen okuma materyallerini, web sitelerini veya kaynakları ekleyin.</p>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Yerel komedyenleri veya farklı Balkan ülkelerinden komedi kliplerini dahil etmeyi düşünün.</li><li>• Katılımcıların oturum sonrasında da mizah ve şakalarını paylaşmaya devam etmeleri için fırsatlar sağlayın.</li><li>• Eğlenceli bir özet için fotoğraflar veya kısa video klipler aracılığıyla unutulmaz anları yakalayın.</li><li>• Bu <i>Birlikte Gülmek etkinliği</i>, kültürel anlayış arasında köprü kurmak için mizahı kullanır ve Balkan gençleri arasında eğlenceli ve etkileşimli bir şekilde bağlantılar kurulmasını sağlar. İçeriği ve yapıyı katılımcıların özel kültürel dinamiklerine ve tercihlerine göre ayarlayın.</li></ul>
<p><b>Referanslar ve Kaynaklar:</b></p> <p>Metodoloji yerleşik eğitim teorilerine veya araştırmalarına dayanıyorsa, tasarımını destekleyen ilgili kaynaklara veya referanslara atıfta bulunun.</p>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Abel, M. H. 2002. Humor, stress, and coping strategies. <i>Humor</i>, 15: 365–381.</li><li>• Crawford, C. B. 1994. Theory and implications regarding the utilization of strategic humor by leaders. <i>The Journal of Leadership Studies</i>, 1(4): 53–68.</li><li>• Kaplan, D. (2006). <i>Balkan Ghosts: A Journey Through History</i>. Vintage.</li><li>• Romero, E. J. &amp; Cruthirds, K. W. (2006). The Use of Humor in the Workplace, <i>Academy on Management Perspective</i>, p.58-69.</li></ul>

<b>KONU “EĞLENCELİ BALKANLAR” #5</b>	
<b>Faaliyetin Adı</b>	<i>Balkanlar Karikatür Gecesi</i>
<b>Faaliyet Türü</b> (egzersiz, atölye çalışması, simülasyon, rol yapma oyunu, tartışma, vb.)  Faaliyetin amacına ilişkin kısa bir açıklama yapınız.	<b>Atölye Çalışması</b>  Etkinliğin amacı, katılımcıların hiciv anlayışını ve kendi kültürlerini sağlıklı bir mizah merceğinden görebilme becerisi yoluyla kültürel farkındalıklarını artırmaktır.
<b>Faaliyetin öğrenme hedefleri</b>  Faaliyetin ulaşmak için tasarlandığı belirli öğrenme hedeflerini veya sonuçlarını tanımlayın.  Bu hedefler ölçülebilir olmalı ve eğitimin genel hedefleriyle uyumlu olmalıdır.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Katılımcılar için ana öğrenme hedefi, kendi kültürlerini sağlıklı bir mizah merceğinden görme becerileri yoluyla hiciv anlayışlarını ve kültürel farkındalıklarını artırmaktır (hiciv unsurunu keşfetmek - ahlaki öğrenmeyi komediye entegre etmek).</li> <li>• Diğer öğrenme hedefleri ise katılımcıların ekip çalışması, iletişim, temel araştırma, eskiz, planlama, karar verme ve görsel sunum yetkinliklerini artırmaktır.</li> </ul>
<b>Faaliyetin Süresi (dakika olarak)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Oturum için yaklaşık 3 saat + kahve molası + sergi için 30 dakika veya 1 saat, + sergi sonrası değerlendirme için 45 dakika. Toplam: yaklaşık 4 - 4,5 saat.</li> </ul>
<b>Materyaller ve Kaynaklar</b> (faaliyet için gereken malzeme, araç ve kaynakların listesi)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• A4 kağıtlar, A2 kağıtlar, kurşun kalemler, silgi, keçeli kalemler, kalem, cetvel, akıllı telefon ve internet bağlantısı.</li> <li>• Her grubun üzerinde çalışabileceği bir alan gereklidir - bir masa, sandalyeler ve son karmaların sergilenmesi için bir alan (A2 boyutunda, grup başına bir veya birkaç tane) gereklidir - posterlerin yapıştırılabileceği bir duvar olabilir.</li> </ul>
<b>Hedef grup</b>  Yaşları, sayıları, grup büyüklüğü, ön bilgileri, deneyimleri dahil olmak üzere faaliyet için hedef kitleyi veya katılımcıları tanımlayın	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Çeşitli Balkan ülkelerinden gelen gençler veya genç yetişkinler, 3-4 farklı ülkeden gelen en az 15 kişi ve en fazla 10 ülkeden gelen en fazla 40 kişi. Her ulusal katılımcı grubu yaklaşık olarak aynı sayıda kişiden oluşmalıdır! Önceden deneyim veya bilgi gerekmemektedir.</li> </ul>

Gerekli ön koşulları veya nitelikleri belirtin.	
<p><b>Öğrenme Çıktıları</b></p> <p>Katılımcıların faaliyetten elde etmesi beklenen öğrenme çıktıları veya becerileri listeleiniz.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Hiciv unsurlarının anlaşılması</li> <li>• Sağlıklı (zarar vermeyen) mizahın anlaşılması ve uygulanması</li> <li>• Kültürel farkındalık - kendi kültürümüz ve diğer Balkan kültürleri hakkında</li> <li>• Ekip çalışması, temel araştırma, iletişim, eskiz, planlama, karar verme ve görsel sunum konularında artan yetkinlikler.</li> </ul>
<p><b>Yöntem ve Teknikler:</b></p> <p>Alıştırmalar, simülasyonlar, rol yapma, tartışmalar veya diğer öğretim stratejileri de dahil olmak üzere eğitimde kullanılan yöntem ve teknikleri detaylandırın. Bu yöntemlerin hedeflere ulaşmak için neden uygun olduğunu açıklayın.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Giriş - yönlendiricinin hiciv ve planlanan oturumun akışı hakkında görsel ve sözlü bir sunumu</li> <li>• Ulusal takımlarda atölye çalışması - araştırma, planlama, eskiz, nihai büyük boyutlu comix posterlerinin hazırlanması</li> <li>• Oluşturulan posterlerin sergilenmesi</li> <li>• Bilgilendirme - akran ve genel düşünceler</li> </ul>
<p><b>Faaliyetin Tanımı ve Talimatlar</b></p> <p>Faaliyetin nasıl yürütüleceğine dair adım adım talimatlar; her bölüm için zamanlama da dahil olmak üzere faaliyet akışının bir taslağı.</p> <p>(Tartışmalar için - konuşmaları veya düşünceleri yönlendirecek tartışma noktaları veya soruların listesi; simülasyonlar veya rol yapma oyunları için senaryolar, karakterler veya vakalar vb. sağlayın).</p> <p>Metodolojinin uygulanmasında yönlendirici veya eğitmenin rolünü netleştirin.</p>	
<p>Yönlendirici, yukarıdaki bölümde belirtildiği gibi, etkinliğin ana adımlarını katılımcılara sunar, en fazla 5 dakika.</p> <p>Yönlendirici herkesi oturmaya davet eder ve hicvin unsurları hakkında görsel bir materyal (önceden hazırlanmış dijital sunum veya yerinde oluşturulmuş flipchart) sunar ve komedi ile hiciv arasındaki temel farka dikkat çeker; bu fark hicvin ahlaki öğrenme veya bir ders içermesidir, bu ders açık veya çok açık olmayabilir ancak üzerinde düşünüldüğünde görülebilir. En fazla 15 dakika.</p> <p>Daha sonra yönlendirici, katılımcılar için ilham kaynağı ve referans olabilecek (önceden hazırlanmış) görsel komedi materyalleri sunar. Çeşitli klasik ve modern tarzlar temsil edilebilir;</p>	

ancak, verilen süre içinde ve daha önce deneyim olmadan daha kolay elde edilebilecek örnekler sunmak önemlidir (temel, basitleştirilmiş tarzlar). En fazla 15 dakika.

Yönlendirici, katılımcıları ulusal gruplara ayrılmaya ve üzerinde çalışacakları sandalyeli bir masa bulmaya davet eder, her gruba birkaç sayfa A4 ve A2 kağıt, kalem, silgi, cetvel, kalem, keçeli kalem gibi malzemeler verir. Ardından yönlendirici, katılımcıları çizgi roman sanatı ile ele almak istedikleri temalar hakkında araştırma yapmaya davet eder. Katılımcılar önce gruplar halinde tartışabilir ve alışkanlıklar, davranışlar, ortak algılar, komşu ülkelere bakışları, ortak inançlar (dini olmayan) vb. gibi kültürlerinin komik yönleri hakkındaki mevcut bilgilerini kullanabilir ve daha sonra katılımcılar daha fazla fikir edinmek için çevrimiçi araştırmayı da kullanabilirler. Bu bölüm yaklaşık 20-30 dakika sürmelidir.

Ardından, yönlendirici katılımcıları A4 boyutunda kağıt üzerinde taslak komikler üzerinde çalışmaya davet eder - seçtikleri tema/lar ile ilgili bir komik hikaye fikri oluşturmaları ve hikayenin ana görsel noktalarını kağıda dökmeye başlamaları için. Daha sonra gruplar, hikayenin daha kapsamlı bir resmini oluşturmak ve hikayeyi izleyiciler için net bir şekilde bağlantılı ve anlaşılır hale getirmek için ana görsel hikayeyi tamamlayacak ek noktalar (görseller) hazırlamaya başlamalıdır. Metin, komik görüntülerin içine veya altına eklenmelidir. 1 saat.

Ardından bir kahve molası verilmelidir.

Katılımcılar şimdi komiklerini hazırlamaya devam etmeye ve büyük boy posterlerdeki genel sunumu planlamaya davet edilmelidir - kaç kağıt kullanacakları, mantıksal bir akış ve genel boşluk ve posterin en iyi görsel sunumunu oluşturmak için görüntüleri nasıl boyutlandıracakları ve ayıracakları, metni sonlandırmaları vb. Katılımcılar kendilerini hazır hissettiklerinde, son çalışmalarını büyük boy posterler (A2) üzerinde çizmeye başlayabilir ve çalışmalarını sonlandırabilirler. Yaklaşık 1 saat, grup sürecine ve ihtiyaçlarına bağlı olarak süre biraz uzatılabilir.

Sonuçlandırıldığında ve bir aradan sonra, katılımcılar posterlerini sergi alanına koymaya davet edilir ve sergi başlayabilir. Karikatürlerinin başlıkları görünür olmalıdır ve eserler her grubun bir üyesi tarafından kısaca tanıtılabilir. Tüm hikayenin ve ahlaki dersin izleyicilere açıklanmaması önerilir, çünkü izleyiciler tarafından bireysel olarak anlaşılmalıdır veya izleyiciler tarafından tartışılabilir. Poster sayısına bağlı olarak sergi 30 dakikadan 1 saate kadar veya daha fazla sürebilir.

Bilgilendirme için yöntemler ve sorular - değerlendirme bir sonraki bölümde açıklanmaktadır, grup büyüklüğüne ve sürece bağlı olarak yaklaşık 30-45 dakika.

### **Ölçme ve Değerlendirme:**

Geri bildirim mekanizmalarını ve eğitim sonrası değerlendirmeleri tartışın.

Metodolojinin katılımcı öğrenmesinin ölçme ve

Büyük boy comix posterlerinin sergilenmesinden sonra bir bilgilendirme toplantısı yapılmalıdır. Bilgilendirmenin ilk bölümünde, tüm katılımcı grubu küçükse katılımcılar akranlarına, tüm katılımcı grubu büyükse 3-4 kişilik küçük gruplara ayrılabilir. Sorulacak sorular şunlardır:

- Bu faaliyetten sonra kendinizi nasıl hissediyorsunuz?



<p>değerlendirmesini nasıl içerdiğini açıklayın. Buna sınavlar, anketler, öz değerlendirmeler, akran değerlendirmeleri veya diğer geri bildirim mekanizmaları dahil olabilir.</p>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Tüm faaliyet boyunca sizin için en zorlayıcı kısımlar nelerdi?</li><li>• Tüm faaliyetin sizin için en keyifli kısımları nelerdi?</li></ul> <p>İkili ya da küçük gruplardan rahat bir yere oturmaları istenebilir, soru listesi yazılı olarak her gruba ya da akrana referans olması için verilebilir ve kişisel cevaplarını ayrıntılı olarak tartışmaları için 10-15 dakika süre tanınmalıdır.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Daha sonra, çiftler veya küçük gruplar, yönlendiricinin aşağıdaki soruları soracağı genel bir yansıtma oturumuna davet edilir:</li><li>• Etkinlikten ve sonuçlarından keyif aldınız mı?</li><li>• Diğer Balkan kültürleriyle ilgili olarak sizin için öğrenme noktaları nelerdi?</li><li>• Kendi kültürünüzle ilgili olarak sizin için öğrenme noktaları nelerdi?</li><li>• Çalışmanızda ahlak dersinin hiciv unsuruna nasıl yaklaştınız - bunu dahil etmek kolay mıydı ve faydalı buldunuz mu?</li><li>• Eğer ahlaki öğrenme/ders verme unsuruyla birlikte hiciv değil de sadece mizah kullansaydınız çalışmanızda ve sonuçlarınızda ne gibi bir fark olurdu?</li><li>• Kişisel deneyiminiz veya öğrenme sonucunuzla ilgili olarak bu oturumu hangi cümle/kelimeyle kapatmak istersiniz?</li></ul>
<p><b>Yönlendirici notları</b></p> <p>Geri bildirimlere veya değişen koşullara göre yapılabilecek değişikliklerden bahsedin.</p> <p>Katılımcıların öğrendiklerini daha fazla uygulamak veya pekiştirmek için bundan sonra neler yapabileceklerini önerin.</p> <p>Hem yönlendiriciler hem de katılımcılar için herhangi bir ipucu veya en iyi uygulamayı paylaşın.</p>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Geri bildirimlere veya değişen koşullara göre yapılabilecek değişikliklerden bahsedin.</li><li>• Katılımcıların öğrendiklerini daha fazla uygulamak veya pekiştirmek için bundan sonra neler yapabileceklerini önerin.</li><li>• Hem yönlendiriciler hem de katılımcılar için herhangi bir ipucu veya en iyi uygulamayı paylaşın.</li></ul>

<p><b>Ek notlar, bildiriler veya özel hususlar</b></p> <p>Farklı gruplar veya öğrenme hedefleri için herhangi bir varyasyon veya uyarılama önerin;</p> <p>Daha fazla öğrenme için önerilen okuma materyallerini, web sitelerini veya kaynakları ekleyin.</p>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Etkinlik daha genç bir katılımcı grubu için yürütülüyorsa, düşünme yaratmayı etkinleştirmek, örnekler sağlamak ve araştırma için ayrılacak zamanı azaltmak için kültürel yönlerin önceden bir listesi verilebilir. Daha yaşlı bir katılımcı grubu için etkinlik düzenlenirken, hicivdeki ahlaki ilkenin daha ciddi bir yönünün ele alınması gerekebilir.</li></ul>
<p><b>Referanslar ve Kaynaklar:</b></p> <p>Metodoloji yerleşik eğitim teorilerine veya araştırmalarına dayanıyorsa, tasarımını destekleyen ilgili kaynaklara veya referanslara atıfta bulunun</p>	<ul style="list-style-type: none"><li>• YOK</li></ul>

<b>KONU” EĞLENCELİ BALKANLAR” #6</b>	
<b>Faaliyetin Adı</b>	<i>Balkan Şaka Yarışması</i>
<b>Faaliyet Türü</b> (egzersiz, atölye çalışması, simülasyon, rol yapma oyunu, tartışma, vb.)  Faaliyetin amacına ilişkin kısa bir açıklama yapınız.	Egzersiz
<b>Faaliyetin öğrenme hedefleri</b>  Faaliyetin ulaşmak için tasarlandığı belirli öğrenme hedeflerini veya sonuçlarını tanımlayın.  Bu hedefler ölçülebilir olmalı ve eğitimin genel hedefleriyle uyumlu olmalıdır.	<b>Ele alınan konular:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Stereotipler ve önyargı.</li> <li>• Mizahın önyargıyı sürdürmek veya körüklemek için nasıl kullanıldığı.</li> <li>• Aynı fikirde olmadığımız durumlara yanıt vermek için kişisel sorumluluk.</li> </ul> <b>Hedefler:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mizahımızın temelini keşfetmek.</li> <li>• Şakaların hem bizim üzerimizdeki hem de aleyhlerinde şaka yapılan kişiler üzerindeki etkilerinin farkında olmak.</li> <li>• Anlattığımız şakalarda saklı olan korkular hakkında tartışma başlatmak.</li> </ul>
<b>Faaliyetin Süresi (dakika olarak)</b>	45 dakika
<b>Materyaller ve Kaynaklar</b> (faaliyet için gereken malzeme, araç ve kaynakların listesi)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Şakalar</li> <li>• Karikatürler</li> <li>• Şapka</li> <li>• Skorları işaretlemek için büyük bir kağıt veya flipchart ve kalem.</li> </ul>
<b>Hedef grup</b>  Yaşları, sayıları, grup büyüklüğü, ön bilgileri, deneyimleri dahil olmak üzere faaliyet için hedef kitleyi veya katılımcıları tanımlayın	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bölgedeki çeşitli ülkeleri temsil eden 18-25 yaş arası Balkan gençleri.</li> </ul>

*Bu içerik, Erasmus+ kapsamında Avrupa Komisyonu tarafından desteklenmektedir. Burada yer alan içerik yazarların görüşlerini yansıtmaktadır ve bu görüşlerden Avrupa Komisyonu ve Türkiye Ulusal Ajansı sorumlu tutulamaz.*

Gerekli ön koşulları veya nitelikleri belirtin.	
<p><b>Öğrenme Çıktıları</b></p> <p>Katılımcıların faaliyetten elde etmesi beklenen öğrenme çıktılarını veya becerileri listeleyiniz.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Balkan kültürlerinin ortak değerlerini tanımlamak ve anlamak.</li> <li>• Balkan kültürlerinde yaygın olan gelenek ve görenekler hakkında derinlemesine bir anlayış kazanmak.</li> <li>• Çeşitli Balkan kültürlerinde yer alan benzersiz güçlü ve olumlu yönleri belirlemek ve listelemek.</li> </ul>
<p><b>Yöntem ve Teknikler:</b></p> <p>Alıştırmalar, simülasyonlar, rol yapma, tartışmalar veya diğer öğretim stratejileri de dahil olmak üzere eğitimde kullanılan yöntem ve teknikleri detaylandırın. Bu yöntemlerin hedeflere ulaşmak için neden uygun olduğunu açıklayın.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tartışma, Değerleme, Analiz, Sentez, İletişim becerileri.</li> </ul>
<p><b>Faaliyetin Tanımı ve Talimatlar</b></p> <p>Faaliyetin nasıl yürütüleceğine dair adım adım talimatlar; her bölüm için zamanlama da dahil olmak üzere faaliyet akışının bir taslağı;</p> <p>(Tartışmalar için - konuşmalara veya düşüncelere rehberlik edecek tartışma noktaları veya soruların listesi; simülasyonlar veya rol yapma oyunları için senaryolar, karakterler veya vakalar vb. sağlayın)</p> <p>Metodolojinin uygulanmasında yönlendirici veya eğitmenin rolünü netleştirin.</p>	
<p><b>Hazırlık</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Grubunuza uygun çeşitli şakaları bir araya getirin:</li> <li>• vejetaryenler, zenginler gibi insanlara karşı</li> <li>• engelli insanlar,</li> <li>• politikacılar, pop yıldızları, yabancılar, eşcinseller...</li> <li>• tabu konular hakkında,</li> <li>• kelime oyunları ve kelime oyunları</li> <li>• grubun bir üyesine karşı oynanacak hileler ve eşek şakaları</li> <li>• Karikatürler</li> <li>• Ayrıca bir şapkaya da ihtiyacınız olacak</li> </ul>	

- Skorları işaretlemek için büyük bir kağıt veya flipchart ve kalem.

### Talimatlar

1. Şakaları kağıtlara yazın ve bir şapkanın içine koyun.
2. Herkesin daire şeklinde oturmasını sağlayın ve şapkayı elden ele dolaştırarak oyunculardan sırayla bir kağıt parçası çıkarmalarını ve ardından grubun geri kalanına fikrayı okumalarını veya canlandırmalarını isteyin.
3. Grubun geri kalanı şakaya on üzerinden bir puan vererek değerlendirir.
4. Sizden gelen bir komut üzerine ya da üçe kadar sayarak oyunculardan parmaklarını göstererek oy vermelerini isteyin.
5. Puanları bir kağıtlı sunum tahtasına işaretleyin.

### Bilgilendirme ve değerlendirme

- İnsanların oyunu oynarken nasıl hissettikleri hakkında konuşun ve sonra sormaya devam edin:
- Hangi şaka kazandı ve neden?
- Hangi şaka en az oyu aldı ve neden?
- Şaka size karşı olduğunda veya güçlü hissettiğiniz bir şey hakkında olduğunda nasıl hissediyorsunuz?
- Ne tür şakalar en iyi şakalardır?
- Bir şakayı kabul edilemez kılan nedir?
- Cinsiyetçi/ırkçı şakalar yapmanın ne zararı var?
- Birisi saldırgan bir şaka yaptığında ne yaparsınız: kibarca gülümser misiniz, arkadaşlarınız güldüğü için güler misiniz, o kişiye yanlış yaptığını düşündüğünüzü söyler misiniz, gruptan ayrılırsınız ama hiçbir şey söylemez misiniz?

### Ölçme ve Değerlendirme:

Geri bildirim mekanizmalarını ve eğitim sonrası değerlendirmeleri tartışın.

Metodolojinin katılımcı öğrenmesinin ölçme ve değerlendirmesini nasıl içerdiğini açıklayın. Buna sınavlar, anketler, öz değerlendirmeler, akran değerlendirmeleri veya diğer geri bildirim mekanizmaları dahil olabilir.

Egzersiz kalitesini ölçmek, egzersizin en önemli ölçütlerinden biridir ve katılımcılarımızdan geri bildirim istediğimiz bir konudur. Sorulan sorular arasında aşağıdakiler yer almaktadır:

- Egzersiz lideriniz egzersizi sorunsuz ve zamanında gerçekleştirdi mi?
- 1 - 10 arasında bir ölçekte, 10 mükemmel olmak üzere, yönlendiricinin egzersizi ilgi çekici ve ilginç hale getirme becerilerini nasıl değerlendirirsiniz?
- Egzersizin daha iyi geçmesi için yönlendiriciye ne gibi tavsiyelerde bulunmak istersiniz?
- Alıştırma sırasında en çok neyi sevdiniz?

Katılımcılardan geri bildirim, yani bu sorulara verdikleri yanıtlar genellikle bir anket yoluyla elde edilir.

### Yönlendirici notları

- Şaka seçimi önemlidir çünkü kolayca kontrolden çıkabilecek bir etkinliği kontrol altında tutmanızı sağlar.

<p>Geri bildirimlere veya deęişen kořullara göre yapılabilecek deęişikliklerden bahsedin.</p> <p>Katılımcıların öğrendiklerini daha fazla uygulamak veya pekiřtirmek için bundan sonra neler yapabileceklerini önerin.</p> <p>Hem yönlendiriciler hem de katılımcılar için herhangi bir ipucu veya en iyi uygulamayı paylaşın.</p>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Seçiminize hem yıkıcı hem de yapıcı esprileri dahil edin. Karikatürler, kendimiz ve dünya hakkında olumlu bir şeyler öğrenmemize yardımcı olan en iyi řaka kaynaęı olabilir.</li><li>• Grubun bazı üyelerini derinden rencide edebilecek řakalara dikkat edin. Bazı řakaları, özellikle de grubun bazı üyelerine karřı yapılan eřek řakalarını dahil etmek öğretici olabilir.</li></ul>
<p><b>Ek notlar, bildiriler veya özel hususlar</b></p> <p>Farklı gruplar veya öğrenme hedefleri için herhangi bir varyasyon veya uyarılma önerin;</p> <p>Daha fazla öğrenme için önerilen okuma materyallerini, web sitelerini veya kaynakları ekleyin.</p>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Birbirinizle paylaşmak için bir karikatür ve řaka koleksiyonu oluřturun. Bunları sergilemek için bir pano üzerinde kalıcı bir alan oluřturun. Ya da dięer grup ve kuruluşlarla paylaşmak için kendi řakalarınızı veya karikatürlerinizi oluřturun. Bunları yerel gazetenizde veya kuruluşunuzun bülteninde yayınlamaya çalıřın.</li></ul>
<p><b>Referanslar ve Kaynaklar:</b></p> <p>Metodoloji yerleşik eğitim teorilerine veya arařtırmalarına dayanıyorsa, tasarımını destekleyen ilgili kaynaklara veya referanslara atıfta bulunun.</p>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Pat Brander, Carmen Cardenas, Juan de Vicente Abad, Rui Gomes, Mark Taylor, “<i>Education pack</i>”, Ideas, resources, methods and activities for informal intercultural education with young people and adults, Updated and reprinted in 2016.</li><li>• Council of Europe, 1995-2016</li></ul>



*Bu içerik, Erasmus+ kapsamında Avrupa Komisyonu tarafından desteklenmektedir. Burada yer alan içerik yazarların görüşlerini yansıtmaktadır ve bu görüşlerden Avrupa Komisyonu ve Türkiye Ulusal Ajansı sorumlu tutulamaz.*