

SOSYAL İÇERME VE KAPSAYICI EĞİTİM



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

Sosyal içerme ve kapsayıcı eğitim

Proje Başlığı: Sosyal içerme için yaratıcılık ve iş tabanlı öğrenme
Projenin ana hedefi: İyi uygulamaların değişimi
Projenin Kısaltması: CreatiVET
Proje başlangıç tarihi: 01/09/2020
Proje Bitiş Trihi: 31/12/2022



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

Avrupa komisyonunun bu yayının üretimine verdiği destek yalnızca yazarların görüşlerini yansıtan içeriğin onaylandığı anlamına gelmez ve komisyon burada yer alan bilgilerin herhangi bir şekilde kullanılmasından sorumlu tutulamaz.



BASIM TARİHİ

Eylül 2022

ORTAKLAR

FA Magdeburg /Almanya
Rogepa/Romanya
Çapraz Kültür Uluslararası Vakfı/Kıbrıs
Angel Saligny Teknik Lisesi/Romanya
CPA di Giuseppina Bomba /İtalya
Edremit Mesleki ve Teknik Lisesi/Türkiye

Telif hakkı yasasında “eser”olarak anılan bazı materyaller, Creative commons Lisans türü altında yayınlanır: Atıf-GayriTicari-AynıLisanslaPaylaş 4.0 Uluslararası (CC BY-NC-SA 4.0)) ve lisans koşullarına uyulması şartıyla üçüncü şahıslar tarafından kullanılabilir. Bir CC Lisansı Koşulları altında yayınlanan tüm materyaller bu şekilde açıkça tanımlanır.
© Bu makale creativet.eu tarafından Creative Commons Lisansı altında yayınlanmıştır. Daha fazla bilgi için lütfen www.bibb.de. Adresini ziyaret edin.

Söz konusu materyalin doğrudan internet adresine (URL) bağlantı: <https://creativet.eu>
Aatıfta bulunulan Creative Commons Lisansı bağlantısı: <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/deed.tr>
Lisans bilgilerini içeren BIBB sayfasına bağlantı: <http://www.bibb.de/cc-lizenz>

İçerik

Kursun Amacı	6
Dâhil 4 edilecek medya	8
Sosyal medya kullanmanın yararları	10
Sosyal medya kullanan gençlik için riskler ve tehlikeler:	12
Çeşitliliğin faydaları	13
Çeşitlilik ve dâhil edilmeyi anlama	14
Dâhil etme olarak karikatürün rolü	17
SLIDO nasıl kullanılır	18
ActionBound	19
Müze-Kültür öğrenme etkinliği günü	23
Öğrenme hakkında herşey	25



1. Kursun Amacı

Bir eğitim toplumu okulunda farklı geçmişlerden gelen tüm öğrencilerin yaratıcı bir şekilde nasıl dâhil edileceğine odaklanıldı.

Kapsayıcı yaratıcı stratejiler ve uygulamalar uygulamak için ek kaynaklar ve fikirler sağladı.

Kapsayıcı eğitim, bir eğitim sisteminin toplumdaki tüm öğrencilere ulaşma kapasitesini güçlendirme süreci olarak görülmektedir.

Ekiple tanış



Marina Aristodimou
Coordinator/Educator/Trainer



Pan Michaels
Artist/Trainer



Francesco Luzopone
Social Worker



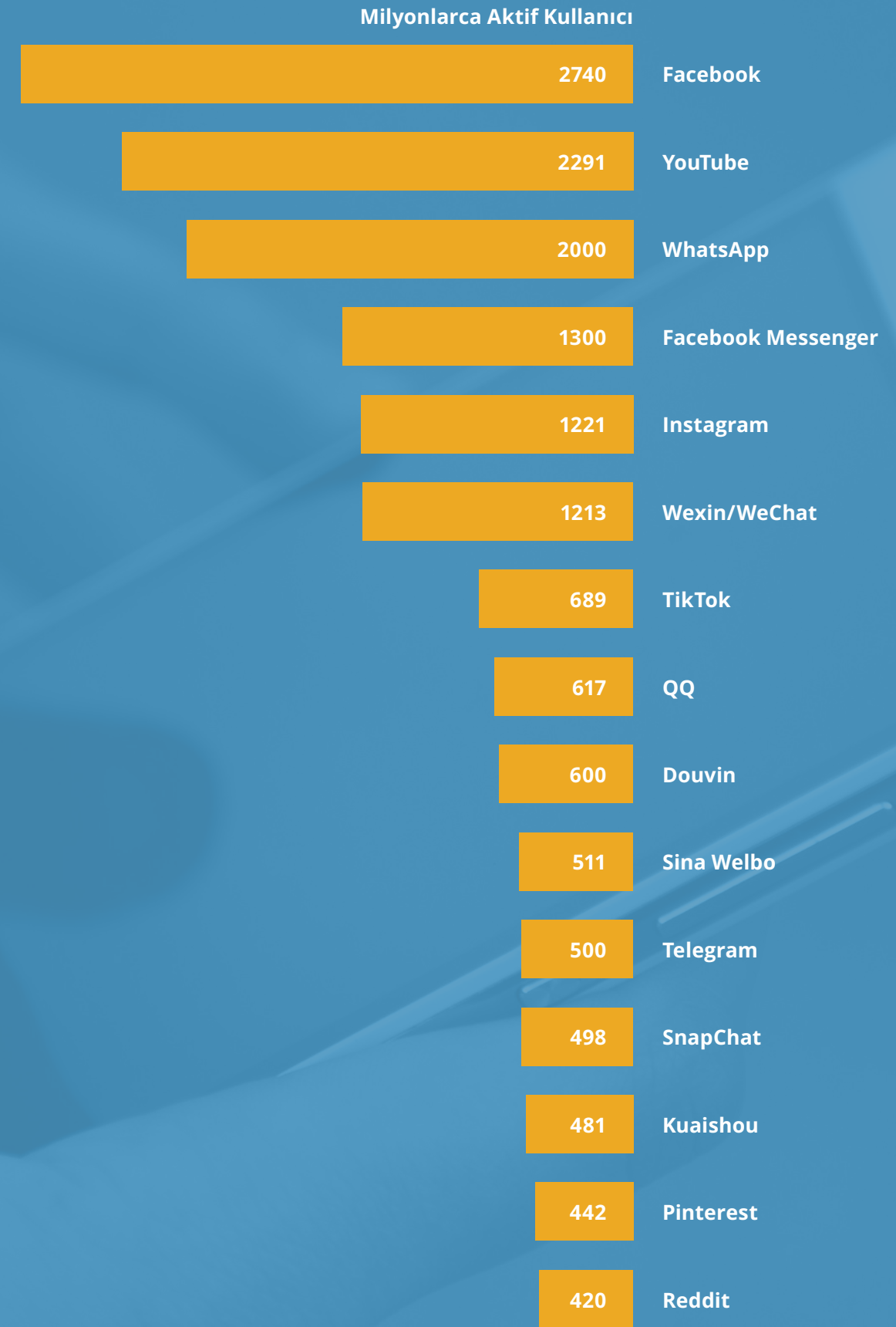
Ole Lorenz
ICT



2. Dâhil 4 edilecek medya

Facebook dünya'nın en büyük sosyal medya platformudur ve Twitter ve Instagram gibi diğer sosyal medyaya göre benzer kitlelere sahip olmasına rağmen açık bir avantaja sahiptir.

Aktif kullanıcılar tarafından en iyi 15 sosyal medya sitesi ve uygulaması



<https://www.dreamgrow.com/top-15-most-popular-social-networking-sites/>

Data from March, 2022

Sosyal medya kullanmanın yararları

Dünya'yı anlamayı ve bağlantı kurmayı genişletir.

Yabancı kökenli yetişkinler etraflarındaki yeni dünyayı öğrenebilir ve farklı bakış açılarını ve dünya görüşlerini takdir edebilir ve bir dizi konu hakkında bilgi oluşturabilir. Pek çok platformda paylaşılan birçok fikir ile ilgi alanlarını keşfedebilir ve eğitici kapasitede bu platformları kullanabilirler.



Sosyal fayda için kampanya yapma

Sosyal medya gençlerin gerçek bir dünyaya sahip olmakla ilgilendikleri belirli bir neden hakkında farkındalık yaratmalarına yardımcı olabilir.(örneğin Erasmus projeleri için araştırma yapma)



Pozitif bir dijital ayakizi geliştirin

Genç yetişkinler hesaplarını, başarılarını paylaşmak, yeteneklerini sergilemek ve daha sonraki yaşamlarında kendilerine fayda sağlayabilecek olumlu bir çevrimiçi portföy oluşturmak için özgeçmiş olarak da kullanabilirler (ÖR:LinkedIn)



İletişim ve teknik becerileri geliştirir.

Sosyal medya artık günlük yaşamın bir parçası olduğu için, çocukların ve gençlerin onları iş yerinde gelecekteki fırsatlara hazırlamak,arkadaşları ve aileleriyle etkileşimde bulunmayı desteklemek için çevrimiçi iletişim kurmayı öğrenmeleri önemlidir.



İlişkileri güçlendirir:

Yerel bir bölgeden taşınan arkadaşlardan kilometrelerce uzakta yaşayan aile üyelerine erişim, ilişkilerin sürdürülmesine yardımcı olabilir ve onların iletişim halinde kalmalarına ve hayatlarını kolaylıkla paylaşmalarına izin verebilir.



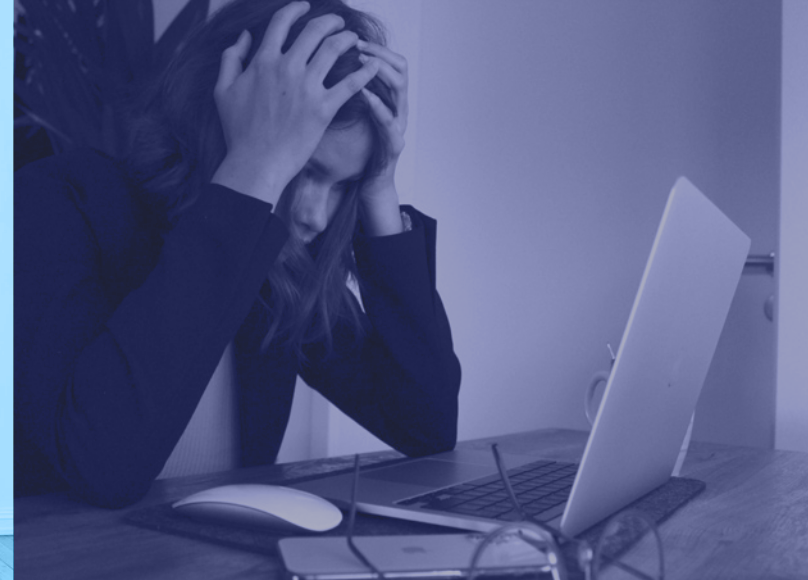
Bağlantıları genişletmek için sınırları kaldırmak:

Sosyal medya, insanlarla tanışmanın, sürdürmenin ve sınırların ötesinde bağlar kurmanın sınırlarını ortadan kaldırıyor. Bir engeli olan veya topluluklarındaki diğer kişilerle bağlantı kuramayacaklarını hisseden yetişkinler için bu, fikirlerini ve ilgilerini paylaşan diğer insanlarla bağlantı kurmanın harika bir yolu olabilir.



Destek aranacak bir yer:

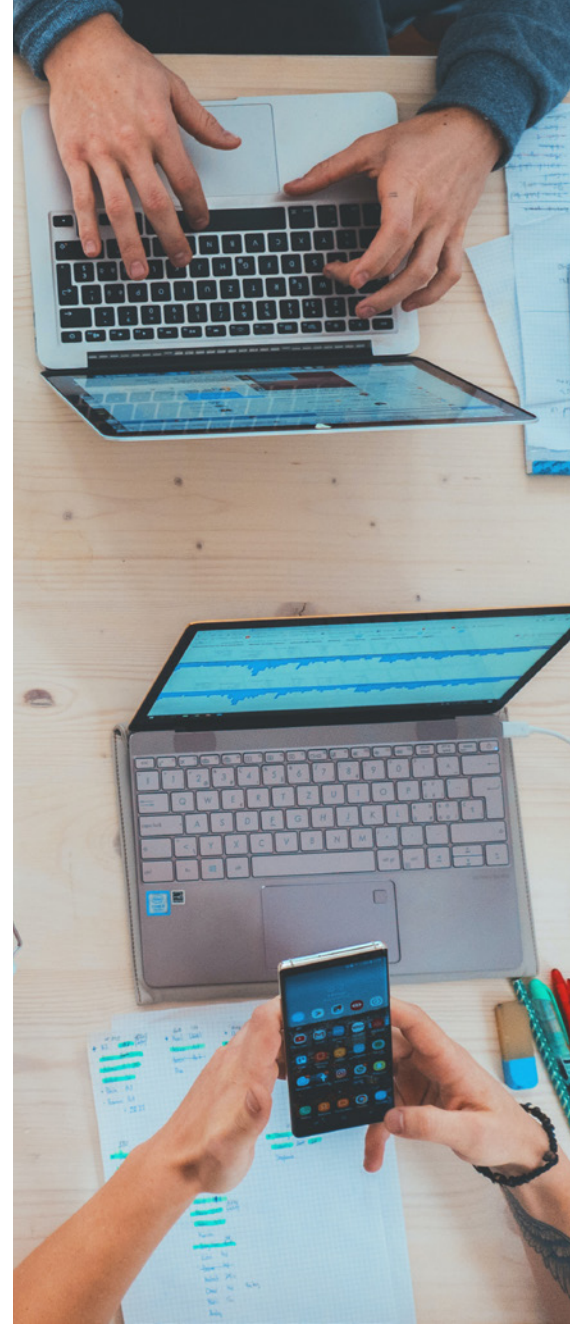
Belirli bir sorunu yaşayan arkadaşlara ve aileye destek sunma fırsatları yaratabilir. Öte yandan bazı gençler için yakınlarıyla konuşamayacakları bir durumla karşılaştıklarında destek isteyebilecekleri bir yer olabilir.



2.1 Sosyal medya kullanan gençlik için riskler ve tehlikeler:

Çeşitli sosyal medyayı kullanırken genç ve yetişkinlerin maruz kalabileceği potansiyel tehlikeler:

- Uygunsuz, rahatsız edici veya yetişkin temalı içeriğe maruz kalma
- Şüpheli mahakeme uygulayan gençler
- Siber zorbalık
- Yabancılar
- Kişisel mahremiyetin aşınması
- Uykusuzluk
- Zaman kaybı
- Depresyon, anksiyete, intihar düşünceleri
- Yetersiz sosyal beceriler
- Düşük hüsrans toleransı



3. Çeşitliliğin faydaları

Soru Zamanı

Favori sosyal medyanız nedir?

Gün boyunca sosyal medyayı ne sürede kullanırsınız?

Kendinizi onlara bağımlı hisseder misiniz?

Daha fazla yorum ve beğeni alınca kendinizi daha mutlu hisseder misiniz?

'Boomer' kelimesinin tanımını biliyor musunuz?

Sosyal medya kullanmadan bir aylık bir Maldivler seyahatini kabul eder misiniz?

3.1 Çeşitlilik ve dâhil edilmeyi anlama

Tartışmalardaki en büyük zorluklardan biri çevreleyen çeşitlilik onun tanımıdır. Özünde çeşitlilik kucaklamak anlamına gelir. Yaş, etnik köken, cinsiyet, fiziksel ve zihinsel yetenek, din, eğitim düzeyi, kişilik, iş ve diğer insan farklılıkları açısından insanlar arasındaki farklılıklar.

Yine de çeşitlilik paradoxu vardır.

- Her birimiz benzersiziz ve kimseye benzemiyoruz.
- Her birimiz diğer insanlar gibiyiz ve diğer insanlar gibi değiliz.
- Hepimiz diğer insanlar gibiyiz.

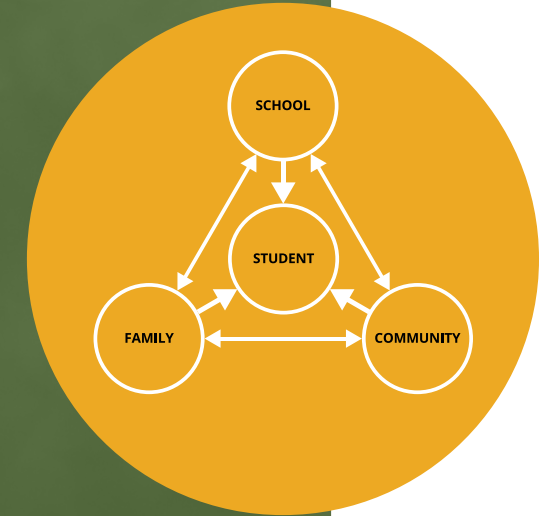
UNESCO 1945'te Anayasanın oluşturulmasından bu yana kültürlerin verimli çeşitliliğini teşvik etmektedir. Onun yetkisi 2001 Kültürel Çeşitlilik Evrensel Bildirgesi'nde yeniden teyit edildi.

- Kültürel çeşitlilik insanlık için biyolojik çeşitlilik ne kadar gerekliyse o kadar gereklidir.(Madde 1)
- Bu ilke yalnızca ekonomik büyüme açısından değil aynı zamanda daha tatmin edici bir entelektüel, duygusal, ahlaki ve manevi bir varlığa ulaşmanın bir yolu olarak anlaşılmalıdır.(Madde 3)
- Aynı zamanda insan haklarına ve temel özgürlüğe özellikle yerli halkların haklarına bağlılık anlamına gelir.(Madde 4)



Başarılı eğitim integrasyon stratejileri hem göçmenlerin hem de alıcıların zihniyet, tutum ve davranışlarında değişiklikler gerektirir.

- **Düzenli toplantılarla güçlü okul-aile ilişkileri kurun**
- **Öğrencilerinizin kültürel profillerini haritalayın ve ihtiyaçlarını değerlendirin**
- **Göçmenleri okul sistemine dâhil edin**
- **Kültürler arası stratejiyi tanıttın**
- **Kimseyi yalnız bırakmayın**



<https://schoolsequella.det.nsw.edu.au/file/e439885d-a9f4-41d4-aa60-3a0bf317cb1c/1/Opening-the-school-gate.pdf>

3.2 Öğrencilerinizle nasıl başlarsınız

3.2.1

Hoşgörü ve anlayışı teşvik etmek için
karikatür kullanın

3.2.2

Çabalarınızı dijital araçlarla güçlendirin
(Slido, Mentimeter)

3.2.3

Oynatabiliyorum demek katılabiliyorum
demektir. (Actionbound)

3.2.1 Neden karikatür?

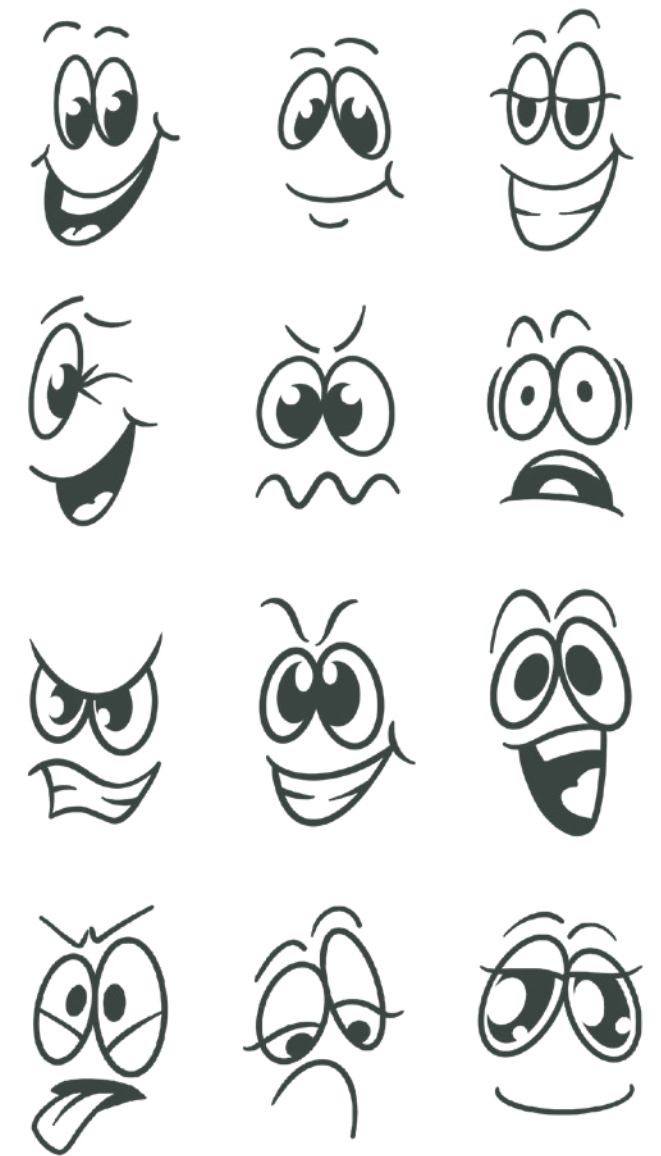
Dâhil etme olarak karikatürün rolü

Herkes resim çizebilir!
Herkes kariaktür karakteri oluşturabilir!
Eğitimde Karikatür uygulamaları
Eğitimde öğrenenlerden anlamalarını ve
hatırlamalarını isteriz...
Karikatürler için temel çizim becerileri
Yetenek gerekli midir?
Yaratıcılık ve yetenek
Hepimiz yaratıcıyız...
Hepimiz becerileri geliştirebiliriz...

Sınıf/proje logosu için karikatür

Sınıf maskotu
Duvar resimleri
Davetiyeler, posterler
Eğitim materyali
Dikkat çekin(Tuhaf-sürpriz)
İyimserlik(Mutlu karakterler, mizah)
Hatırlanabilir
Hikâye anlatma-Sıra ritmi
Duygusal Bağlanma
(Çocuklar neden favori karakterlerinin olduğu
nesneler isterler?)

Karikatürler için temel çizim becerileri
Yetenek gerekli midir?
Yaratıcılık ve yetenek
Hepimiz yaratıcıyız...
Hepimiz becerileri geliştirebiliriz...



3.2.2 Sanal sınıflar, toplantılar

SLIDO nasıl kullanılır

<https://youtu.be/aDqWA7E-uYE>

- Öğrencilerinize ses verin....SLIDO!
- Bir sonraki dersinizi daha etkileşimli yapın.
- Daha iyi soru-cevap oturumları düzenleyin.
- Öğrencilerinizin herhangi bir cihazdan soru sormasına ve en beğendiklerini oylamasına izin verin.
- SLIDO web tabanlı olduğundan herhangi bir şey indirmenize gerek yoktur.
- Kullandığınız araçlarla uyumludur.Powerpoint, Google slaytlar sunumunuz, Webex, canlı video veya etkinlik uygulamanızın yanında sorunsuz çalışır.
- Herkesin katıldığı toplantılar;
- İki yönlü bir konuşma oluşturun.
- Panel tartışmalar;
- Seyircileri konuşmaya dâhil edin ve konuşmacıların sorularını yanıtlamasına izin verin.
- Uzaktan toplantılar;
- Konumlarından bağımsız olarak herkesin katılmasına izin verin.
- Eğitim;
- İçeriğinin anlaşılıp anlaşılmadığını kontrol edin ve daha ilgi çekici atölyeler düzenleyin.
- Başlama vuruşları sırasında takımınızın nabzını kontrol edin.
- Get a pulse check on your team during kick-offs or retro meetings.



ActionBound

ActionBound Web Aracı(Eylem bağlı)

Akıllı telefonunuzla etkileşimli yaratıcı maceralar

Oyna ve öğren

Action bound dijital hazine avı oluşturmaya ve oynamaya izin veren bir uygulamadır.

- İnteraktif bir şekilde şehir turları ve arkeolojik geziler için kullanılabilir.
- Bağlı ortam önceden yüklenmiştir. Bu yüzden internet bağlantısına gerek yoktur.
- Kişisel kullanım için ücretsizdir.

Şehir turu - Arodafnousa

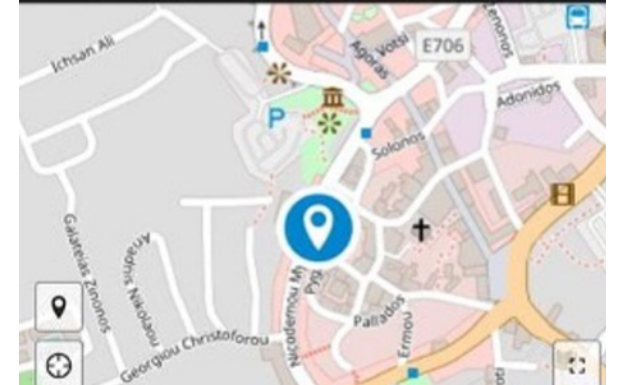
Arodafnousa'nın hikayesini keşfetmek için bir oyun, Baf şehrinde yürüyün ve önemli yerleri keşfedin.



MODE D'ESSAI

max. 1 point

1 - There were three beautiful daughters, one was named Adoroun, the other Adoroussa, but the most beautiful of the three was named Arodafnousa. The month when she was born, all the trees blossomed, and all the blossomed flowers were falling on her skin.



İlk Adım: Oyunu oluşturun

“+” tuşuna bastığınız zaman, pek çok etkinliğe erişirsiniz. Şehir turunu yapmak için “Hedefi Bul” özelliğini kullanın.

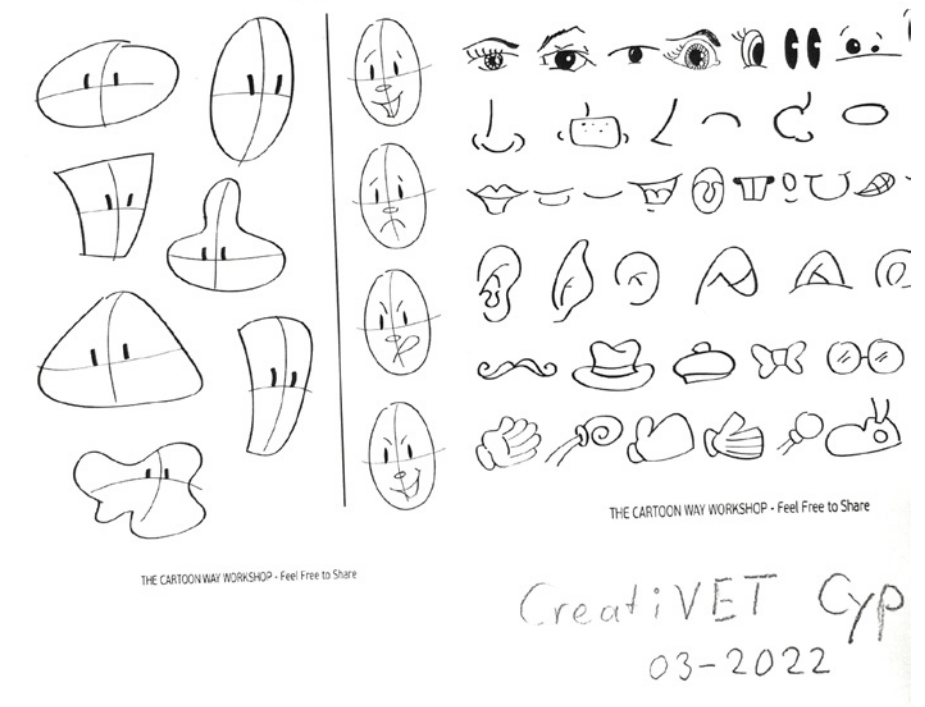
2.Adım: Oyunu programlayın

Tanım girin ve GPS koordinatlarını yerleştirin. Sonra, isterseniz bir harita veya GPS yönlendirmesi seçin.

3.Adım: Keyfini Çıkarın

Uygulamada Actionbound tarafından sağlanan kodu tarayın ve oynayın.

3.2.3 Kapsayıcı eğitim için görsel iletişim



Eğitimde uluslararası bir dil olarak karikatür

Reklamcılık sektörü görsel iletişimin öğrenme sürecimizde büyük etkiye sahip olduğu bir çok örnek verir. Görüntüler doğrudan mesajları aktarır. Kelimeler yüzlerce görüntüden daha hızlı ve etkilidir.

İletişim deneyimi sırasında izleyicinin maskot gibi hayali ürünler ile duygusal bir bağ oluşturduğuna dikkat çekeriz. Anı şekilde, karakterler, bir karakterle olumlu ilişki kurulan sınıf ortamında öğrencileri yeni öğrenme deneyimine açık hale getirir. Hikaye anlatma merak ,gizem uyandırır ve öğrenenleri yeni öğrenme deneyimine yönlendirir.

Görsel karikatür hikâye anlatımını eğitim materyali ile birleştirerek öğrenme süreci eğlenceli ve akılda kalıcı hale gelir.

Öğrenmeyi iki sürece ayırırız:

A) Bilgiyi anlama

B) Bilgiyi hatırlama

Karikatürler bizim bunları başarmamıza büyük oranda yardımcı olur.

Konuların açıklanması sırasında yapılan çizimlerle öğrenenler daha kolay bir şekilde konuyu anlayabilir. Sonra görseli sergileyerek mesajı geri hatırlayabilirler ve tekrar sayesinde yeni bilgiyi hatırlayacak ve özümseyebilecekleridir.



Eğitimciler, öğretirken karikatür çizerek öğrencilerin özellikle dil engelleri, öğrenme güçlükleri olduğunda veya öğrenciler psikolojik travma geçirdiğinde veya başka bir bozukluğun evresine geçtiğinde öğrencilerin daha iyi anlamasına yardımcı olabilir. Karikatürler eğlencelidir ve öğrencilerin açılıp kendilerini ifade etmesine yardımcı olabilir. Öğrenciler karakter çizmek ve süreci yaratıcı bir şekilde anlatmak için öğretmenlerinin yönergelerini adım adım takip eder. İçeriğin açıklaması için, öğretmenler öğrenme materyalini hikâye anlatımı şeklinde kullanabilirler. Öğrenenler kolayca ilişkilendirme yapabilir ve farklı noktaları hatırlamaları gerektiğinde bilgiyi geri çağırabilir.

Hikâye anlatmanın eğlenceli, beklenmedik ve abartılı olması hatırlanması için daha iyidir.

Teknik görsel bağlantı sistemine dayanmaktadır.

Daha fazla bilgi Tony's Buzan'ın BBC yayınlarından çıkan "Hafıza Kitabı"nda bulunabilir.

Çizimler basit ve anlaşılır olmalıdır. Hızlı çizilmelidir ve bir sıralamaya sahip olmalıdır. Daha da önemlisi süreç hem öğreten hem öğrenen için eğlenceli olmalıdır.



4. Müze-Kültür öğrenme etkinliği günü



4.1 Paphos'da eğitim atölyelerinde yaratıcılık Arkeoloji müzesi

Eğitimci olarak ihtiyacımız olanlar:

- Öğrencilerin verilen ortamda kişisel deneyimlerini keşfetmelerine ve bunlardan öğrenmelerine yardımcı olacak heyecan verici yollar bulmak.
- Baf Arkeoloji müzesinde bir öğrenme etkinliği hazırlamak için katılımcıları 3-4 kişilik gruplara ayırmak.

Öğrenme hakkında herşey

Farklı öğrenen türleri vardır. İşte bir müzede öğrenme için seneryo

Öğrenme hedefleri

Müzedede öğrenilen önemli bilgilerin öğrenciler tarafından hatırlanmasını sağlamak

Sınav için gerekli bilgilerin paylaşılması için öğrencilerin iletişim kurmasını sağlamak

Malzemeler/ekipman

- Öğrenme seneryosu
- Laptop
- Video yansıtıcı
- Beyaz tahta
- Öğrencilerin telefon veya tabletleri

Hazırlık süreci

Müzenin önemli bilgilerini seçerek Kahoot testi hazırla

Doğru cevapları belirle

Geribildirim anketi hazırla (😊 😐 😞)

Eğitimciler sunar:

- Etkinliğin adı ve öğrenme hedefleri
- Gerekli olan materyal ve ekipmanlar
- Hazırlık süreci(eğitimciler için)
- Hedef kitle (Öğrenci yaşı)
- Etkinliğin süresi ve öğrenci sayısı
- Etkinliğin tanımı ve sonuçları
- Hızlı öğrenci değerlendirme etkinliği
- Bütün etkinlikler internet sitesinde olmalı

Düşünülmesi gereken noktalar

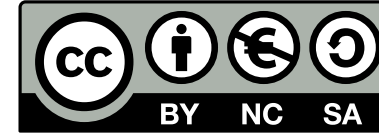
Etkili bir etkinlik sunmak için: Hikâye anlatma. Kendini keşfetme, yaratıcılık, gizem, ilginin artışı ve teknoloji kullanımı;

Mizah, eğlence, takım çalışması, uluslararası mirasa saygı, kültürlerarası anlayış vb.

Ana karakterler

Demetra olarak Alina
Artemis olarak Carmen
Afrodite olarak Anca
Dionysos olarak Sergiu

Öğretenler öğrenen oluyor



Telif Hakkı

CreatiVET © 2022

Yayıncı, tüm yayınlarında kullanılan grafik, fotoğraf, ses dokümanları, video sekansları ve metinler vb. telif haklarına riayet etmek için her türlü çabayı gösterir, tarafımızca hazırlanmış grafik, fotoğraf, ses dokümanları, video sekansları ve metinler vb. kullanmaya özen gösterir. Web sitesinde adı geçen tüm ticari markalar ve marka adları ile adı geçen üçüncü kişilerin fikri mülkiyeti olabilecek tüm ticari markalar ve marka adları, kayıtsız şartsız ilgili kanunun markalar ve diğer ilgili işaretler ile ilgili hükümlerine tabidir. Bir ticari marka veya marka adından yalnızca söz edilmesi, bu tür bir ticari marka veya marka adının üçüncü şahısların haklarıyla korunmadığı anlamına gelmez.

CC-Lisansı

Telif hakkı yasasında “eser” olarak anılan bazı materyaller, Creative Commons Lisansı (lisans türü: Atıf-GayriTicari-AynıLisanslaPaylaş 4.0 Uluslararası (CC BY-NC-SA 4.0)) altında yayınlanır ve lisans koşullarına uyulması şartıyla üçüncü şahıslar tarafından kullanılabilir. Bir CC Lisansı koşulları altında yayınlanan tüm materyaller bu şekilde açıkça tanımlanır.

© Bu makale creativet.eu/ tarafından Creative Commons Lisansı altında yayınlanmıştır. Daha fazla bilgi için lütfen www.bibb.de adresini ziyaret edin.

Söz konusu materyalin doğrudan İnternet adresine (URL) bağlantı: <https://creativet.eu>
Aatıfta bulunan Creative Commons Lisansı bağlantısı: <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/deed.tr>
Lisans bilgilerini içeren BIBB sayfasına bağlantı: <http://www.bibb.de/cc-lizenz>



CreatiVET

creativet.eu