

European



Acts and Cooperation for Civic Education in Schools



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

AVRUPA ACCES KİTAPÇIĞI

Avrupa Birliđi tarafından finanse edilmiřtir. İfade edilen grřler ve dřnceler yalnızca yazar(lar)ın grřlerini yansıtmakta olup, Avrupa Birliđi veya Avrupa Eđitim ve Kltr İcra Kurumu'nun (EACEA) grřlerini zorunlu olarak yansıtılmamaktadır. Ne Avrupa Birliđi ne de EACEA bunlardan sorumlu tutulabilir..



EUROPEAN YOUTH PARLIAMENT
PARLEMENT EUROPEN DES JEUNES
FRANCE

Bu broşür, Avrupa Birliği'nin Erasmus+ programı kapsamında, Anahtar Eylem 2: Okul eğitimi için yenilikçilik ve iyi uygulamaların işbirliği kapsamında desteklenmiştir. Proje n°2020-1-FR01-KA201-080685: "Okullarda Vatandaşlık Eğitimi için Avrupa Yasaları ve İşbirliği".

Yazar(lar)ın ifade ettiği görüşler ve fikirler, Avrupa Birliği veya Avrupa Eğitim ve Kültür İcra Kurumu'nun (EACEA) görüşlerini yansıtmamaktadır. Ne Avrupa Birliği ne de EACEA bunlardan sorumlu tutulamaz.

Bu kitap EYP-France tarafından yayınlanmıştır.
23, rue Dagorno 75012 Paris

Yayın yönetmeni

Angèle Courtot

Grafik dizayn

Géraldine Kühn

Baskı

Proplan, 9 allée Jean Prouvé 92110 Clichy

Ocak 2023

Katkıda bulunanlar

Portekiz:

Joana Franco, J sica Dias, Lucia Pereira

Fransa:

Taiana Marcon, G raldine K hn, Jean-Michel Delavault

İspanya:

David Mingo Montero

Finlandiya:

Ilona Krupinin-Vuorisalmi

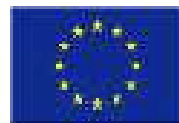
Romanya:

Timea Laczko, Botond Cserei

T rkiye:

Hanife Bestenur İpek

Bu kitap ık İspanyolca, Fransızca, Portekizce, Fince, T rk e and Romence'ye  evrilmiřtir.



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

-İÇİNDEKİLER-

Avrupa ACCES projesi	4
ACCES Kitapçığı	6
-Vatandaşlık Eğitimi hedeflerini belirlemek ve uygulamaları değerlendirmek-	7
Sivil katılım konusundaki bilgileri derinleştirin	10
Okulun yönetiminde önemli bir oyuncu olun	12
Toplumda yaşayın ve Aktif olun	14
-Vatandaşlık eğitimi uygulamalarını geliştirme ve çeşitlendirme-	16
Rol yapma oyunu	18
Alanı kullanma	20
Sivil katılımın ödüllendirilmesi	22
Okulların açılması	24
Dijital teknolojiyi birleştirme-	26
- Becerilerinizi tanımlama -	28
Becerilerinizi değerlendirme	30
Bu becerilerin vurgulanması	33

Avrupa ACCES

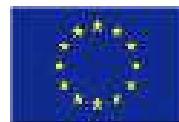
Avrupa Birliđi'nin Erasmus+ programı desteđiyle gerekleřtirilen "Okullarda Vatandaşlık Eđitimi iin İřbirliđi Eylemleri" (ACCES) Avrupa projesi, 6 Avrupa lkesinde (Trkiye, Finlandiya, Portekiz, İspanya, Fransa ve Romanya) yrtlmektedir.



Avrupa ACCES,  yıl boyunca ortak okullardan lise đrencileri, gen profesyoneller ve đretmenleri bir araya getirerek, vatandaşlık ve demokratik faaliyetlerle ilgili konuları tartıřmak ve iyi uygulamaları paylařmak ve geliřtirmek isteyenleri bir araya getiriyor!

Her yıl, ortak okullar, đrenci grupları aracılıđıyla, gayri resmi ve resmi eđitim yntemlerini kullanarak vatandaşlık đrenimini geliřtirmeye ynelik faaliyetler deneyimlemektedir.

Bu deneylerden elde edilen sonular ve đrenilen dersler, proje kapsamında ortaklar tarafından retilen eřitli ıktılarda yer almaktadır ve aces.pejfrance.org adresinde cretsiz olarak eriřilebilir.



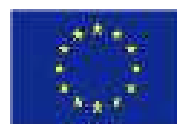
Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Avrupa ACCES

Bu analizlere dayanarak, proje, gençler ve gençlik profesyonelleri için pedagojik araçlar geliştirmeyi amaçlamaktadır. Bu araçlar, ortaöğretim okullarında vatandaşlık eğitimini geliştirmek ve güçlendirmek için kullanılacaktır. ACCES kiti ile birlikte aşağıdakileri oluşturduk:

- Vatandaşlık eğitimi konusunda öğrencilerin ihtiyaçları ve isteklerini belirlemek için bir anket,
- Avrupa'daki en iyi uygulamalar rehberi,
- Online bir platform: aces.pejfrance.org,
- Projenin bilgisini aktarmak için bir eğitim kiti,
- Okullardaki vatandaşlık eğitimini iyileştirmek için öğrencilerin önerilerini içeren bir kitapçık.

Proje kapsamında elde edilen sonuçlar ve öğrenilen dersler, ortaklar tarafından üretilen çeşitli ürünlerde bulunabilir. Bu ürünler, aces.pejfrance.org adresinde ücretsiz olarak erişilebilir.



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

ACCES Kitabı

Bu kitap, Avrupa Birliđi'nin Erasmus+ programının desteđiyle ACCES projesi kapsamında üretilmiřtir. Bu kitap, ortaokullarda vatandaşlık eğitimi uygulamalarını gözden geçirmeyi önermektedir. Ortaokulda vatandaşlık eğitimi alanında gelişme potansiyeli olan öğretmenler, yöneticiler, eğitimciler, ebeveynler gibi tüm aktörlere yöneliktir. Aynı zamanda bu okullarda vatandaşlık eğitimini geliřtirmek isteyen öğrenciler için de tasarlanmıřtır.

Bu kitap birbirini tamamlayan üç parçadan oluşur:

- 1 Okulumuzdaki vatandaşlık eğitimi hedeflerini belirleme ve uygulamaları değerlendirme**
- 2 Bu uygulamaları iyileřtirme ve çeřitlendirme**
- 3 Yeni kazanılan becerileri tanımlama ve değerlendirme**



**Okulumdaki
Vatandaşlık
eđitimi
hedeflerini
belirlemek ve
uygulamaları
deđerlendirmek**



Bu ilk bölümün amacı, öğretmenlere ve öğrencilere, okullarındaki mevcut yurttaşlık eğitimi uygulamalarını, müfredat boyunca vatandaşlık eğitimi amaçları doğrultusunda değerlendirmelerini sağlayan bir araç sunmaktır.

Ders olarak öğretildiği tüm ülkelerde “okullarda yurttaşlık eğitimi” ulusal ve bölgesel düzeylerde kamu politikalarında tanımlanan genel yönergelere ve hedeflere dayandırılmıştır. Bu hedeflere ulaşmak için gerekli faaliyetleri yerine getirmek her okulun kendi sorumluluğundadır. Kullanılan yöntemlerde ve uygulanan faaliyetlerde büyük farklılıklar bulunmaktadır.

Burada, ortaöğretimdeki gençler için vatandaşlık eğitiminin merkezinde yer alan öğrenme hedeflerinin (kapsamlı olmayan) bir listesini sunuyoruz.

Bu hedefler, proje ortağı olan okulların yanı sıra projenin üyesi olan ülkelerin de bilgi birikimi ve deneyimleri birbirleriyle karşılaştırılarak tespit edilmiştir.

Vatandaşlık eğitiminin hedeflerini belirledikten sonra, bunları yerine getirmek için kullanılan uygulamaları sorgulamak, hangilerinin değiştirilmesi, güçlendirilmesi veya iyileştirilmesi gerektiğini belirlemek önemlidir. Sağ sayfada, okuyucu okulundaki uygulamaların sıklığını ve etkinliğini not edebilir.

- Öz deęerlendirme tablosu-

Deęerlendirilme tablosu nasıl kullanılacak?

Ařaęıdaki sayfalarda, okul uygulamalarına eriřmenize yardımcı olacak deęerlendirme tablolarını bulacaksınız.

Her tablonun ilk sütununda yer alan her giriř, bir vatandaşlık eęitimi hedefine karşılık gelir. Faaliyetlerin etkinlięini 1 ila 4 arasında puanlar vererek deęerlendirin.

Bu öz deęerlendirme egzersizi, tüm okulun, okulun bir bölümünün veya belirli sınıfların veya etkinliklerin vatandaşlık eęitimi etkinlięini anlamak için kullanılabilir. Deęerlendirmenizin kapsamını belirlemek için önce neyin deęerlendirileceęini tanımlamanız gerekmektedir.

Ayrıca deęerlendirmenizin hedef grubunu da belirlemeniz gerekmektedir; öğrencilerin, öğretmenlerin, velilerin, dięer personelin veya hepsinin vatandaşlık katılımını keřfetmek istiyor musunuz?

Deęerlendirme yaparken, işleyen ve işlemeyen noktalara dair notlar toplamak önemlidir. Bu, iyileřtirmeler için bir strateji belirlemenize yardımcı olacaktır.

Testi tamamladıktan sonra, her satırdaki elde edilen sonuçları toplamanız gerekecektir. Her tabloda negatif bir sonuç, yapılması gereken çok iş olduęunu gösterir. Vatandaşlık eęitimi uygulamalarını geliřtirmek ve çeřitlendirmek için bu kitabın ikinci bölümüne başvurun!

Vatandaşlık katılımı ve etkileşimi konusunda daha derin bilgiler edinin

Vatandaşlığın anlamını tanımlayın



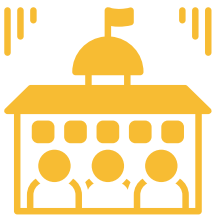
Okul aktörü/aktörleri, vatandaşlığı günlük yaşamda farklı ölçeklerde anlayabiliyor mu? Tek tip bir tanımlı olmayan bu kavramın, öğrencilerin vatandaşlık tanımlarını tartışmalarını ve terimin çokanlamlılığını anlamalarını sağlamak amaçlanmaktadır.

Vatandaşlığın sözcüksel alan kavramları arasında bağlantılar kurun



Dayanışma, eşitlik, demokrasi, adalet, temsilcilik, insan hakları, temel özgürlükler... tüm bu kavramlar doğrudan veya dolaylı olarak vatandaşlıkla bağlantılıdır. Vatandaş olmanın gerçekliğini daha iyi anlamak için bu kavramları bir arada ele alın.

Temsilî ve doğrudan demokrasi araçlarını anlayın (yerel, bölgesel, ulusal, uluslararası).



Toplulukta fikir beyan etmenin ağırlığını ve nasıl kullanılacağını daha iyi anlamak için siyasi sistemleri anlamak önemlidir. Temsilci olmaksızın vatandaşlık faaliyetlerini, hem kurumsal alan içinde (dilekçeler, vatandaş girişimleri, vb.) hem de daha gayri resmi alanda (bir derneğe katılmak, gösteri düzenlemek, fon toplamak vb.) anlamak.

Bu okul/etkinlik/sınıf, aktöre vatandaşlık katılımı ve etkileşimi hakkında bilgi edinme imkanı sunuyor mu?

Bu uygulama, bu aktöre... fırsatı sunuyor mu?	Hiç 1 puan	Biraz 2 puan	Yeterli 3 puan	Çok 4 puan	Toplam	Açıklama
Vatandaşlık kavramının anlamını anlama						
Vatandaşlık alanıyla ilgili kavramlar arasında bağlantılar kurma						
Temsilî demokrasi araçlarını (yerel, bölgesel, ulusal, uluslararası) anlama						
Doğrudan katılım araçlarını (yerel, bölgesel, ulusal, uluslararası) anlamak?						
					Genel Toplam	

Okul ynetiminde nemli bir oyuncu olun

Karar verme srecine katılın



Okuldaki deęişiklikler ile ilgili karar verme srecine doęrudan dâhil olun (rneęin program, altyapı, kantin mens...)

Politik temsil modellerini tecrbe edin



Bir grubun temsilcisi olun, sz hakkınızı birine nasıl devredeceęinizi ęrenin ve dersteki veya okul genelindeki daha iyi bir temsili demokrasi anlayışı kazanın.

Harekete geme kapasitenizin farkında olun



Okulda girişimler nerin, organize edin ve ynetin, ve topluluk yařamına dâhil olma becerinizde gçlenin.

Aktörlerin bu okulda/etkinlike/sınıfta aktif bir oyuncu olma fırsatları var mı?

Bu uygulama, bu aktöre..... fırsatı sunar mı?	Hiç 1 puan	Biraz 2 puan	Yeterli 3 puan	Çok 4 puan	Toplam	Açıklama
Karar verme sürecine katılma						
Politik temsil modellerini deneyimleme						
Harekete geçme kapasitesinin farkına varma						
				Genel Toplam		

Toplum içinde Yaşayın ve Etkin Olun

Vatandaşlık kurumlarını ve yapılarını tanımak



Uzun vadede bir vatandaş olarak kendinizi yansıtmak için kurumları ve vatandaş yapılarını deneyimleyin

Yerel aktörlerle işbirliği içinde projeler yürütmek



Politik ve kentsel ekosistemin gerçekliğini ilgi çekici ve etkileşimli bir şekilde deneyimlemek için kurumun dışına çıkın.


Kültürlerarası değişimi geliştirin



Daha geniş topluluğu ve nerede kesiştiğini anlamak için kurumlar arası ilişkiler ve hareketlilik üzerinde çalışın.

Okulumda, okul dışındaki topluma katkıda bulunma fırsatları var mı?

Bu uygulama, bu aktöre..... fırsatı sunar mı?	Hiç 1 puan	Biraz 2 puan	Yeterli 3 puan	Çok 4 puan	Toplam	Açıklama
Vatandaşlık kurumları ve yapılarına katılmak veya müdahale etme						
Yerel aktörlerle işbirliği içinde projeler/etkinlikler gerçekleştirme						
Kültürler arası değişimi geliştirme						
					Genel Toplam	

A woman with her back to the camera, wearing a white sweater, is addressing a group of people seated in a room with wood-paneled walls. The room has a large window in the background and a whiteboard on the right. The text is overlaid on a blue semi-transparent shape.

**Vatandaşlık
eğitim
uygulamalarını
geliştirmek ve
çeşitlendirmek**

Uygulamalar değerlendirildikten sonra, kendini değerlendirmenin 3 alanında aktörlerin puanını artırmak için bu uygulamaları çeşitlendirebilir veya yenileyebiliriz. Bunun için ikinci bölümde, **değerlendirme tablosunda belirtilen öğrenme hedeflerine uygun örnek etkinlik türlerini** sunuyoruz. Sunulan etkinliklerin tamamı, gayri resmi eğitim ve gayri resmi eğitim yöntemlerinden gelmektedir.

Bu etkinlikler, öğretmenler, öğrenciler veya gençlik profesyonelleri tarafından kurumların yetki alanı dahilinde uygulanabilir. Önerilen etkinlik türlerine uygun öğrenme hedefleri, açıklamadan sonra belirtilmektedir.

Bu tür etkinlikler **dersin konusuna uyumlu olarak uyarlanabilir**. Yani, önerilen yöntemleri herhangi bir etkinlik, konu veya derste kullanabilir ve hem müfredat hem de etkinlik hedeflerinizi gerçekleştirirken demokrasi ve vatandaşlık eğitimi uygulayabilirsiniz. Amaç, **katılımcı, yenilikçi, erişilebilir ve esnek öğrenme uygulamaları** sunarak katılımcıların ihtiyaçlarını ve öğrenme stillerini en uygun şekilde karşılamak ve okuldaki düzenli faaliyetlerinizi uygularken vatandaşlığı teşvik etmenizi sağlamaktır.



Rol Yapma

Rol yapma oyunu, demokratik sistem ve kurumların nasıl işlediği anlamının eğlenceli bir yoludur.

Öğrenciler kendilerini bu kurumları oluşturan kişiler yerine koyarlar ve onların ayrıcalıklarını amaçlarını ve konumlarını öğrenirler.

Bu metod **farklı kurumlar** (adli, ekonomik, politik) için **farklı seviyelerde** (yerel, bölgesel, ulusal ve uluslararası)uygulanabilir.

Başarılı bir rol oyunu için, rolleri önceden dağıtmanızı öneririz ki öğrencilerin önceden bilgi sahibi olabilsinler. **Tartışmalar sırasında gerçeklik yanılması yaratmak için öğretmenin / moderatörün müdahalesi ölçülü olmalıdır.** Öğretmen / moderatör dağıtılan her rolün asıl amacına uygun olması için önceden hazırlanmış roller dağıtabilir.

Öğrenciler tartışmayı, ortak karar almayı, pazarlık etmeyi ve uzlaşmayı öğrenecek ve aynı zamanda kendilerini başkasının yerine koyarak kendisinin olmayan düşünceyi savunmayı öğrenecekler.

Öğrenme Çıktıları



Temsilcilik şekillerini anlar (yerel, bölgesel, ulusal ve uluslararası)



Siyasi temsilcilik modellerini tecrübe eder



Vatandaşlığın kurumlarını ve yapılarını öğrenir.

Rol Yapma

Süre : 3 h +

Zorluk : +++

"Parlamentar" simülasyonu:

Parlamento simülasyonunda, katılımcılar bir müzakere meclisi üyesi rolünü üstlenirler. Bir tematik komite içinde küçük gruplar halinde çalışıp tartışarak, belirli bir problem için bir çözüm önerisi olan bir karar tasarısı (Resolution) sunarlar. Katılımcılar kişisel görüşlerini devam ettirirler.

Komite çalışmasının sonunda, her tematik grup Genel Kurul'da karar tasarılarını (Resolution) sunar ve diğer grupları kendi tasarılarına (Resolution) oy vermeye ikna etmeye çalışır.

Belirlenen süre içinde düşüncelerin yansıtılabilmesi ve amaçlara ulaşılması için moderatörün yönlendirmesine dikkat edilmesi önemlidir.



Kent Konseyi Simülasyonu:

Burada, katılımcılar gerçek veya kurgusal bir karar alma sürecinin parçasıdır.

Yönetici (Facilitator) tarafından kendilerine verilen bir grup konumunu savunurlar. Her katılımcı bahsedilen konudaki kendi grup konumunu ve motivasyonunu bilir. Her katılımcı, sonra diğerlerini kendi pozisyonunu benimsemeye veya meclisin oylarının çoğunluğunu elde etmek için en iyi uzlaşmayı bulmaya ikna etmelidir.

Bunu yapmak için, çeşitli fırsatları vardır:

- Diğerleriyle pozisyonlarını paylaşma
- Pazarlık ve uzlaşma girişimleri
- Uzlaşmalardan kaynaklanan önerilerin sunumu
- Oylama

Süre: 1h30 +

Zorluk: +

YER KULLANIMI

ACCES projesi, öğrenciler için sivil eğitimin, çevrelerinde ve topluluklarında yer almalarıyla sıkı sıkıya bağlantılı olduğunu anlamaktadır. Kendi etkilerinin ve eyleme geçme yeteneklerinin farkına varmanın daha iyi bir yolu, fiziksel olarak vücudunu kullanarak kendini dâhil etmektir.

Bu yöntemler aktivitenin farklı zamanlarında kullanılabilir:

- Takım oluşturma sırasında, diğerleriyle tanışmak, grup ve mekanı daha iyi anlamak ve rahat hissetmek için buzları kırmak için kullanılabilir.
- Tartışmalar sırasında, öğrencilerin fikirlerini daha az veya daha nüanslı bir şekilde ifade etmeleri veya ilk başta konuşmak zorunda kalmadan seçim yapmaları (herkesin bir soruya duruş alabilmesi için) için kullanılabilir.
- Tartışmaların ve öğrenmenin değerlendirilmesinin sonunda, aktivitenin kalitesi hakkında hızlı ve doğrudan geri bildirim almak için bir fırsattır.

Öğrenme Çıktıları



Vatandaşlık kelime alanındaki kavramlar arasında bağlantılar kurun.



Eylem kapasitenizden haberdar olun.



Kültürler arası değişim geliştirin.

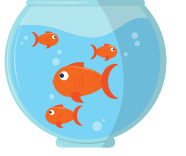
YER KULLANIMI

Süre: min 1saat 30dk.
Zorluk : +

Yer deęiřtirmeli Tartıřma:

Moderatör, sırayla birkaç soru sorar ve her kiři, kiřisel pozisyonuna göre kendisini odaya yerleřtirmelidir: ya evet/hayır ekseninde ya da sorulan soruya verilen bir cevaba karřılık gelen odanın bir köřesinde. Her kiřiye daha sonra kendi görüřü sorulur ve diđer katılımcıları kendi pozisyonuna ikna etmeye çalıřabilir.

Balık Kasesi "Fish Bowl"



Süre: 45dk.
Zorluk : ++

Önceden, moderatör odanın merkezine sandalyeler yerleřtirir: ya daire řeklinde ya da karřılıklı olarak. Sadece oturanlar tartıřabilir; diđerleri ise dinler ve tartıřmalara not alır. Herhangi bir zamanda, insanlar diyalog alanından kalkabilir ve onların yerine diđer katılımcılar geçebilir

Süre: 45dk.
Zorluk : +

"Dünya Kafe'si" "WORLD CAFE"

Etkinlięin başlamasından önce, moderatör odada birkaç diyalog alanı düzenler. Her bir alan, bir konuya adanmıřtır. Katılımcılar kendilerini alanlara bölerler ve alanın konusunu (konunun tanımı, bulgularını) tartıřmak için 15 dakikalık bir süreleri vardır. Tartıřmalarını not alırlar. Süre dolduęunda, her grup alan deęiřtirir ve başka bir konuda (önerilen çözümlerde) başka bir grubun düşünce yansımasını genişletebilir. 15 dakika sonra, her grup, başka bir konuda başka bir grubun önerilerini deęerlendirmek için başka bir alana taşınır. Bu süreç, tüm grupların her konu için birbirlerinin önerilerini tartıřıp deęerlendirmelerine kadar devam eder.

TOPLUMSAL KATILIMI ÖDÜLLENDİRİN

Başkalarına ve topluma karşı sorumluluk, doğuştan gelen bir özellik değildir: Sadece deneyimlendiğinde alışkanlık, istek veya hatta bir gereksinim haline gelir. Okul müfredatındaki diğer öğrenmeler gibi, **vatandaşlık katılımı da** öğrencilerin bu davranışı (alışkanlığı) geliştirebilmeleri için **teşvik edilmeli ve desteklenmelidir. Vatandaşlık katılımının farklı şekillerde ortaya çıkabileceğini anlamaları ve bu sayede bireysel ve kolektif faydalar sağlayabileceğini** keşfetmeleri konusunda öğrencilere yardımcı olunabilir. Ayrıca, mesleki geleceklerini, özel yaşamlarını ve boş zamanlarını feda ediyor gibi hissetmeden buna kendilerini adayabilmelerine destek sağlanarak da desteklenebilir.

Okuldaki bağlılığı ödüllendirmek; gençlerin hayatlarında **aktif vatandaşlığın** önemini anlamalarına yardımcı olmak ve aktif vatandaşlığın etkilerini çevrelerinde göstererek **aktif vatandaşlık deneyimini yaşamalarına** yardımcı olmak anlamına gelir.

Öğrenme Çıktıları



Yerel aktörlerle işbirliği içinde projeler gerçekleştirmek



Karar alma sürecine katılın.

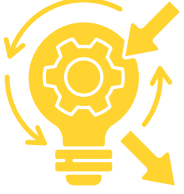


Eylem kapasitenizden haberdar olun.



Vatandaşlık kavramının tanımını belirleme.

TOPLUMSAL KATILIMI ÖDÜLENDİRİN



Becerilerin geliştirilmesi üzerine atölye çalışması

Bir etkinliğin sonunda, etkinliği değerlendirmek için zaman ayırmak ilginçtir. Bunu yapmak için, katılımcıların duygularına ve geliştirdikleri becerilere ilgi duyuyoruz. Amaç, onlara çalıştıkları becerileri tanımlamalarına yardımcı olmak, kazanımlarını kendi kendilerine değerlendirmelerine ve tekrar kullanabilecekleri bağlamı belirlemelerine olanak tanımaktır.

Girişimcilik yarışması

Öğrencilerin katılımını ödüllendirmek ve okul hayatıyla ilişkilendirmek için, girişim yarışmaları düzenlemek mümkündür: belirli bir süre boyunca öğrenciler bir konuda önerilerde bulunmaya davet edilir. En iyi öneri(ler) seçilir ve uygulanır, bunları başlatan ve gerçekleştiren öğrenciler ödüllendirilir. Bu şekilde, öğrencilerin girişimciliği ve yaratıcılığı değerlendirilir. Ayrıca, öğrenciler tarafından önerilen bir etkinlik veya gelişme, onların ihtiyaçlarını karşılamakta ve desteklerini kazanmakta daha şanslı olacaktır.



Harcanan zaman ve bonuslar



Başka bir çözüm, öğrencilerin akademik zamanlarıyla çakışmaması için katılım ve sivil toplum faaliyetleri için ayrılan zaman ayarlamaktır.



Başka bir seçenek ise, katılım ve sivil toplum faaliyetlerine akademik olarak ödül vererek, onları öğrencilerin değerlendirmelerine doğrudan dahil etmektir.

Okulları dış dünyaya açın

Okullar genellikle toplumun geri kalanından ayrılmış yerler olarak algılanır. Aslında, genellikle fiziksel olarak da ayrılmışlardır. Genç insanlar, okul saatleri boyunca dünya etrafındaki şeyleri anlamayı ve ona hazırlanmayı öğrenirken, bunu dünya ile hiç veya neredeyse hiç, karşılaşmadan yaparlar. Bu paradoks, okul ile dış dünya arasındaki engelleri kırarak kolayca çözülebilir.

Bu bölümlenmenin, gençlerin okuldan ayrıldıktan sonra topluluklarındaki katılım ve sivil toplum faaliyetleri konusunda hissettikleri kopukluk hissine katkıda bulunduğu unutulmamalıdır. Okul öğrenimi kapsamında özel etkinlikler için okulların açılması veya öğrencilerin dışarı çıkarılması, okul tabanlı sivil eğitim ile sivil katılım arasındaki gerekli bağlantıların kurulmasına olanak tanır.

Öğrenme Çıktıları



Yerel aktörlerle işbirliği içinde projeler yürütmek



Vatandaşlık kurumları ve yapılarıyla tanışmak



Hareket etme kapasitenizin farkında olun

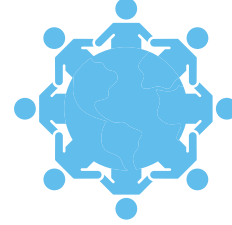
Okulları dış dünyaya açın

Kurumlara ziyaretler ve toplantılar

Kurumlara veya sivil yapılarına ziyaret etmek, öğrenciler için öğrenilen dersleri daha somut hale getirmenin iyi bir yoludur. Aynı zamanda, yaşadıkları alana sahiplenme ve erişilemez görünen karar verme yerlerini aydınlatma fırsatı sunar. Uygulama yoluyla katılımı ve katılımı başlatmak ve geleneksel derslerde görülen unsurları somutlaştırmak için iyi bir yoldur.

Aktörlerle yapılan toplantılar, rol ve sorumluluklarının daha iyi anlaşılmasına ve gençlerle daha yakın ilişki kurulmasına olanak tanır. Ziyaretler veya toplantılar düzenlemek için, ilgili kuruluşlarla doğrudan iletişim kurmak gereklidir; iletişim bilgileri genellikle kamuya açıktır. Bazı bekleme süreleri olabilir.

ACCES projesinin bir parçası olarak, Finlandiya'nın Valkeakoski şehrindeki lise öğrencileri bir belediye meclisi toplantısına katıldı.



Sivil ve toplumsal eylemler

Sivil ve toplumsal eylemler yerel veya diğer aktörlerle işbirliği içinde kurum içinde veya kurum dışında organize edilebilir. Bu eylemler öğrencilerin bilgilerini topluma adama imkanı sağlar ve taahhütlerinin toplum üzerindeki etkisini görmelerine olanak tanır.

Janos Zsigmund'daki lise öğrencileri (Romanya), Ukrayna için temel ihtiyaçların toplanmasını organize ettiler (Mart 2022).

Bu, iştirak ve katılımı uygulama yoluyla başlatmanın ve geleneksel derslerde görülen unsurları somutlaştırmanın iyi bir yoludur.

Dijital teknolojiyi dâhil edin

Dijital teknolojinin kullanımı yaygındır, özellikle cihazlarına (bilgisayarlar, tabletler, telefonlar) aşına olan gençlerin günlük yaşamlarında. Okul eğitimi bağlamında, uzaktan, hibrit veya yüz yüze derslerde kullanılabilir ve çeşitli avantajları olabilir:

- Fiziksel olarak sınıfta bulunamayan gençlerin (hastalık, seyahat vb.) dahil edilmesine izin vermek
- Çeşitli ve uygun formatta sunmak;
- Etkileşimi ve dinamik pedagojiyi güçlendirmek;
- Seyahat etmek zorunda kalmadan dünyaya açılmak.

Dijital teknoloji, okullardaki vatandaşlık eğitimini yenilemek için iyi bir yoldur. Ancak, dijital araçların sınırlarına (siber güvenlik, kişisel verilerin korunması vb.) dikkat edilmelidir. Bu nedenle, okullarda dijital eğitimi geliştirmek için bir fırsattır.

Öğrenme Çıktıları



Kültürler arası değişimi geliştirin



Vatandaşlık kavramını tanımlayın



Karar alma sürecine katılın

Dijital teknolojiyi dâhil edin

Sunulan öğeler örneklerdir. Birçokları ücretsiz olarak mevcuttur, ancak ücretli sürümleri de vardır. Her platformdaki kişisel veri kullanım koşullarından haberdar olun!



Quizz

Kahoot!

Katılımcıların bilgisini test etmek veya anket yapmak için kullanılan çevrimiçi quiz'ler, katılımcıları rekabete sokarak motive edebilir.

Kelime bulutu ve Soru&Cevap (S&C)

Fikir üretimi veya değerlendirme için ideal olan bu araç, her katılımcının bireysel olarak, anonim olarak veya olmayarak cevap vermesine izin verir.



Sanal panolar


miro Sanal panolar, katılımcıları dâhil eden işbirlikçi bir görsel ortam sağlar. Zihin haritaları, diyagramlar, yol haritaları... olanaklar neredeyse sınırsız!



Araçları Oyunlaştırma

Vatandaşlık eğitimini eğlenceli hale getirmeyi teklif eden birçok platform bulunmaktadır. Yukarıda bazılarından bahsettik. Bazıları, kaçış oyunları veya define avı gibi daha gelişmiş oyunlar oluşturmayı mümkün kılar.



A woman in a white sweater is sitting at a desk, writing on a notepad with a blue pen. Another woman in a striped shirt is leaning over her, looking at the notepad. The background shows a library with bookshelves and other people standing. The image is overlaid with a blue semi-transparent shape.

Edinilen becerileri tanımlamak ve değerlendirmek

Bu son bölüm, katılımcıların ve kolaylaştırıcıların etkinlikler sırasında geliştirdikleri becerilerin farkına varmalarını ve bunları kişisel veya mesleki olarak nasıl kullanacaklarını keşfetmelerini sağlamayı amaçlamaktadır.

Öğrenme çıktıları, bireysel düzeyde davranışsal ve operasyonel yetkinliklere dönüştürülebilir: öğrencilerin okul kariyerleri boyunca ilerlemelerini değerlendirmek için kendilerini değerlendirebilecekleri beceriler ve tutumlar.



Becerilerinizi deęerlendirin

Beceri

Bahsi geęen beceriler en önemlileridir, birçok dięer beceri de bulunmaktadır. Bunlar, "bilgi ve beceri" (know-how) ile "yaşam becerileri" olarak ikiye ayrılmaktadır.

- SEVİYELER -



Başlangıç

Daha önce bu beceri ile ilgilenmediniz. Bu becerinin hangi bağlamda kullanılabileceğini hemen anlamıyorsunuz... Endişelenmeyin, biraz pratikle bu beceriyi geliştirebilirsiniz!



Acemi

Henüz bu beceriyi geliştirmediniz. Ancak, neyi kapsadığını anlıyorsunuz ve fırsat ortaya çıkarsa bunu kullanabileceksiniz.



Alışkın

Bu beceriyi daha evvel birkaç kez ve başarıyla kullanabildiyseniz, kendinizi alışkın olarak kabul edebilirsiniz!



Uzman

Bu beceriyi hem mükemmel bir şekilde biliyor ve kolaylıkla kullanıyorsunuz, hem de dięerlerinin de anlamasına ve geliştirmesine yardımcı olabiliyorsunuz.

Becerilerinizi değerlendirin

İNSAN BECERİLERİ (SOFT SKILLS)

Ben :	Başlangıç	Acemi	Alışkın	Uzman
İyi bir dinleyiciyim: Sadece diğerlerine konuşma fırsatı vermekle kalmam, aynı zamanda onların müdahalesine tepki gösterebilmekteyim (soru sorma, anlaşma, anlaşmazlık, geliştirme vb.).				
Açık fikirliyim: Diğer insanların sunmuş olduğu yeni fikirlere açığım ve onların görüş ve önerilerinin katkı değerini tanırım.				
Zorluklarla karşılaştığımda uyarıda bulunabilirim: Anlama, katılım ve/veya görevler ve etkinliklere katılma yeteneğimi etkileyen engellerle karşılaşılabirim. Bunun farkındayım ve yardım istemeden pes etmeden yardım istiyorum.				
Belirsizliğe toleranslıyım: Tüm sorunların ve konuların doğru/yanlış cevapları olmadığını kabul ediyorum. Gerçeklik karmaşık ve nüanslıdır.				
Yaratıcıyım: Hayal gücümü ve yaratıcılığımı kullanarak tanıdık olmayan veya orijinal çözüm önerileri, unsurlar ve yaklaşımlar sunarım.				
Sorumluluk sahibiyim: Sözlerimin ve eylemlerimin başkaları ve kendim için ne gibi sonuçları olabileceğini ölçerim. Davranmadan önce düşünürüm.				
"Duygularımı yönetebilme yeteneğine sahibim:: Duygularımın bazen konuya bağlı olarak güçlü olabileceğini kabul ediyorum ve onları kontrol etmeyi bilirim, böylece başkalarının duygularını veya kendi diğer duygularımı ezmezler.				
kısıtlamalara saygılıyım: Bir durum için var olan kısıtlamaları (zaman, yer, konu, katılımcılar, amaçlar...) dikkate alırım ve onlara saygı gösteririm.				
uyum sağlayabilirim: Belirsizlik içeren yeni durumlara karşı davranışımı geliştirmeye istekliyim.				
meraklıyım: Bana yabancı olan konuları veya deneyimleri öğrenmeye istekliyim ve bunu yaparım.				
"empatiğim: Farklı yaşam deneyimlerinin olduğunun farkındayım ve karşımdaki kişinin bakış açısını anlamaya çalışmak için onun ayakkabılarına kendimi koyabiliyorum.				

Becerilerinizi değerlendirin

KNOW-HOW BECERİLERİ

..... nasıl yapılacağını bilirim.	Başlangıç	Acemi	Alışkın	Uzman
Sorunları tanımlama: Bir sorunun neden ortaya çıkabileceğini ve farklılıkların nerede olabileceğini anlıyorum.				
Sorunu ele almak için etkinlikler geliştirme: Sorunlu konu etrafında tutarlı etkinlikler öneriyorum. Bu etkinlikler, farklı yönleri daha derinlemesine keşfetmenizi sağlar.				
Bu etkinlikleri gerçekleştirmek için gereken temel adımları belirleme: Verilen bir etkinliği gerçekleştirmek için dahil olan görevleri parçalayabilir ve açıklayabilirim.				
Follow and respect the activity schedule: I am committed to meeting deadlines, anticipate possible changes and adapt accordingly.				
Etkinlik takvimine uymak ve saygı göstermek: Süresi olan işleri zamanında tamamlamaya özveriliyim, olası değişiklikleri öngörebilir ve buna göre uyum sağlayabilirim.				
Çeşitli araçları kullanarak düşüncelerimi açıkça sunma: Farklı medya ve kaynakları kullanarak ikna edici bir argüman sunabilirim.				
Güvenilir ve ilgili bilgileri belirleme: Yanlış bilgilere duyarlıyım ve etkinliklerimde kullandığım bilgi ve kaynakları bulma ve doğrulama yeteneğine sahibim.				
Halka açık konuşma: Konuşurken, dinleyicilerimin beni anlaması için onlara uyum sağlarım. Söyleyişime, kelime dağarcığıma, beden dilime vb. dikkat ederim.				
"Ekiplerle çalışma: Ortak bir hedefe ulaşmak için diğerleriyle çalışabilirim ve her bir kişinin güçlü yönlerinden yararlanabilirim."				
Çatışmaları çözme: Farklı fikirler olduğunda, müzakere etmeyi ve herkesin kabul edebileceği bir çözüme ulaşan bir uzlaşma bulmayı bilirim.				
İnisiyatif gösterme: Bir karar vermeyi ve olayları ilerletmek için spontane olarak eylemler önermeyi bilirim.				
"Rapor/sentez yazma: Ana fikirleri seçebilir ve bunları etkili bir şekilde bilgi iletmek için sentezleyebilirim."				

Yeteneklerinizi sergileyin

Liste yapın, detaylandırın ve seçin!

Kazandığınız deneyim ve becerileri vurgulamak için adım adım bir yaklaşım benimseriz:

Öğrenme hedefleri nelerdi?
Konu neydi? Ne yaptınız? Format nasıldı?
Kimler bulundu? Nerede yapıldı? Hangi beceri ve bilgileri öğrendiniz?

1

Yapılan deneyler ve faaliyetlerin listesini verin. Kategorilere göre sınıflandırabilirsiniz:

- vatandaşlık
- kültür
- demokrasi
- spor
- sağlık
- ...

2

Bu deneyimleri ve faaliyetleri detaylı bir şekilde açıklayın ve her biri için geliştirdiğiniz beceri ve bilgileri vurgulayın: hangi görevler gerçekleştirildi? Zorluklar nasıl üstesinden gelindi? Şimdi ne yapabiliyorum?

Becerilerin geliştirilmesine yönelik önemli deneyimleri seçin.

Yeteneklerinizi sergileyin

Örnek aktivite:

ACCES projesi kapsamında, Fransa, İspanya, Finlandiya ve Romanya'dan genç lise öğrencileri Juanjo Torrejón sosyal derneğinde Aranjuez'de misafir edildi. Derneğin gönüllüleriyle bağlılık ve nedenleri hakkında konuşma imkanı buldular.

Hedefler:



Eylem kapasitenizin farkında olun.



Vatandaşlığın anlamını tanımlayın.



Vatandaşlığın kurum ve yapılarını tanıyın.

Aktivite içeriği:

Bu, yerel aktörlerle okul dışı bir buluşmaydı. Öğrenciler başlangıçta derneğin faaliyetleri hakkında daha fazla bilgi edinebildiler: hedefler, hedef kitleler, gönüllü profilleri... Sonrasında, derneğin gönüllüleriyle bağlılık ve dayanışma konularında detaylı bir şekilde tartıştılar. Toplum yaşamına gençlerin katılımı ve vatandaşlık katılımı konusunu ele aldılar ve kendi deneyimlerini tartışma imkanı buldular.

Edinilen bilgi ve beceriler :

Gençlere, kentlerindeki sosyal sorunlar ve onlarla etkileşimde bulunan aktörler hakkında farkındalık kazandırıldı.

açık fikirli olma

Harici aktörleri belirleyip iletişime geçme

Belirsizliklere karşı hoşgörülü olma

Deneyimlerinizi sergileyin

Ulusal araçlar



Fransa'da, 16 yaşından itibaren, Gönüllü Katılım Hesabı (Compte d'Engagement Citoyen) aracılığıyla gönüllü çalışmanızı eğitim hakları biriktirerek en üst düzeye çıkarabilirsiniz.

[_https://www.service-public.fr/particuliers/vosdroits/F34030](https://www.service-public.fr/particuliers/vosdroits/F34030)

Avrupa araçları :

Youthpass



<https://www.youthpass.eu/>

Youthpass, Erasmus+ Gençlik ve Avrupa Dayanışma Korpsu programları kapsamında gerçekleştirilen projelerde elde edilen öğrenme çıktılarını tanımlayan ve belgeleyen Avrupa'daki bir tanıma aracıdır.

Europass



<https://europa.eu/europass/en>

Europass kullanıcıları, becerilerini, niteliklerini ve deneyimlerini tek bir yerde kaydetmek için ücretsiz bir Europass profil oluşturabilirler. Kullanıcılar, çalışma, eğitim ve eğitim deneyimlerini, dil becerilerini, dijital becerilerini, projelerle ilgili bilgileri, gönüllü deneyimlerini ve başarılarını kaydedebilirler. Kullanıcılar ayrıca diplomalarını, referans mektuplarını veya diğer belgelerini kişisel bir Europass Kütüphanesinde saklayabilirler.

Daha fazla okuma

ECOS, 2016, *Scale of Reference for Participatory Citizenship Schools : a tool for School Participation!*

https://ec.europa.eu/programmes/erasmus-plus/project-result-content/2ba2e2b1-a2ba-4a19-bd22-1d32856e39c5/Escala_EN_sote.pdf

Parlement Européen des Jeunes France, 2020, *Le guide de l'animateur.*

Parlement Européen des Jeunes France, 2020, *Livret des animations.*

European Youth Parliament, 2014, *Teambuilding Guide.*

European Youth Parliament, 2014, *Chairs Guide.*

Sabine Klocker, 2009, *Manual for facilitators in non-formal education, Editions du Conseil de l'Europe*

Quinoa, 2012, *Education populaire : manuel de techniques participatives:*
http://www.quinoa.be/wp-content/uploads/2012/06/EP_low.pdf

Eric Sanchez, 2023, *Enseigner et former avec le jeu : développer l'autonomie, la confiance et la créativité avec des pratiques pédagogiques innovantes, ESF sciences humaines.*

Rolf Gollob et Peter Krapf, 2010, *Teaching democracy. A collection of models for democratic citizenship and human rights education, Editions Council of Europe.*

Web:

Council of Europe, *Reference Framework of Competences for Democratic Culture:*
<https://www.coe.int/eng/web/reference-framework-of-competences-for-democratic-culture>

Notlar

A series of horizontal dotted lines for writing notes.



EUROPEAN **YOUTH** PARLIAMENT
PARLEMENT EUROPÉEN DES **JEUNES**
FRANCE



Avrupa Birliđi tarafından finanse edilmektedir. İfade edilen görüşler yazar(lar)ın kişisel görüşleridir ve Avrupa Birliđi veya Avrupa Eđitim ve Kùltür İcra Kurulu Ajansı (EACEA) tarafından kesinlikle paylaşılmak zorunda deđildir. Ne Avrupa Birliđi ne de EACEA bu görüşlerden sorumlu tutulamaz.



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