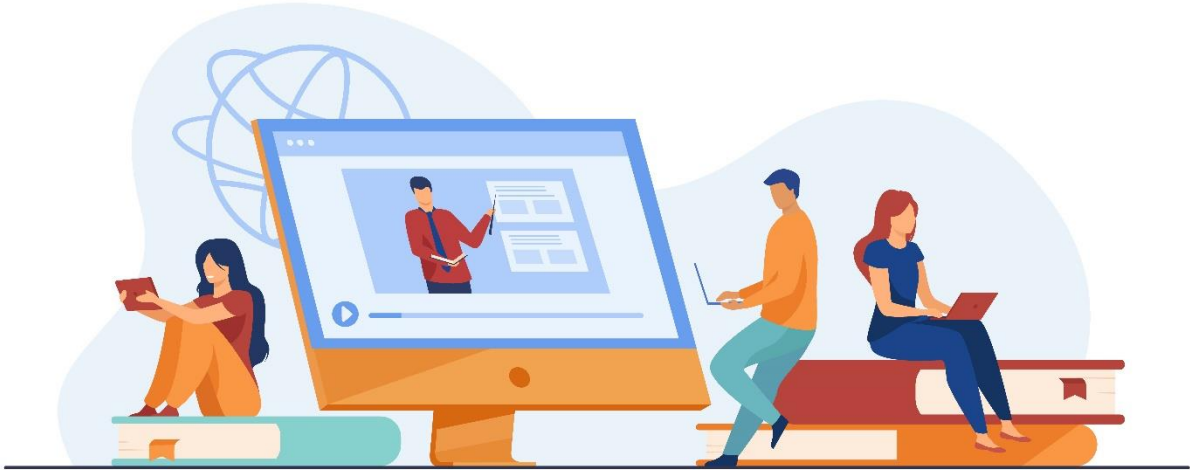




Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

GAME IT

**DEZAVANTAJLI ÖĞRENCİLERİ ÖĞRENME HAREKETLİLİĞİNE ETKİLİ BİR
ŞEKİLDE HAZIRLAMAK İÇİN EĞİTMEN KİTİ: ÖĞRETMEK, KOLAYLAŞTIRMAK
VE EĞLENDİRMEK İÇİN KAPSAMLI BİR KILAVUZ**



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



İçindekiler

| | |
|---|----|
| GİRİŞ | 2 |
| I. DEZAVANTAJLI ÖĞRENCİLER VE ÖZELLİKLERİ | 3 |
| II. DEZAVANTAJLI ÖĞRENCİLER İÇİN UYGUN HAREKETLİLİKLERİN PLANLAMASI | 4 |
| III. HAREKETLİLİK HAZIRLIĞINDA OYUNLAŞTIRILMIŞ ÖĞRENMEYİ UYGULAMAK | 17 |
| 1. Hareketliliğe hazırlıkta oyunlaştırılmış öğrenmeyi kullanmanın faydaları..... | 17 |
| 2. GAME IT e-öğrenme programının Genel Tanıtımı..... | 17 |
| 3. Öğrenme Şekil (bireysel veya grupta öğrenme)..... | 18 |
| 4. Farklı zorluk ve etkinlik türlerine genel bakış..... | 19 |
| 4. Rozetlere ve diğer oyunlaştırılmış öğelere genel bakış..... | 21 |
| IV. GAME IT E-ÖĞRENME PROGRAMINI KULLANMA | 23 |
| 1. Platforma kayıt..... | 23 |
| 2. Oyunlaştırılmış şekilde grup öğrenimini yönetme – genel talimatlar..... | 23 |
| V. SINIF İÇİ OYUNLAŞTIRMA | 28 |
| 1. Sınıf içi oyunlaştırma – metodolojik kurallar..... | 28 |
| 2. Hareketliliğe hazırlık için örnek rol yapma oyunu-Yönergeler..... | 31 |
| VI. GAME IT E-ÖĞRENME PROGRAMININ HARMANLANMIŞ ÖĞRENMEDE KULLANILMASI | 33 |
| 1. Sınıf etkinlikleri ile sanal etkinlikleri birleştirmenin etkili yollarına ilişkin yönergeler – somut materyallere göre her modül için ayrı ayrı..... | 33 |
| 2. Her bir alıştırmamanın veya zorluğun uygulanması ve değerlendirilmesi için yönergeler..... | 35 |
| REFERANSLAR VE DİĞER YARARLI KAYNAKLAR | 36 |

GİRİŞ

35 yılı aşkın bir süredir Erasmus programı, bireylerin yurtdışında öğrenim ve eğitimden yararlanmaları için çeşitli fırsatlar sunmaktadır. Program, akademik alanda son derece popülerdir - öğrenciler, personel ve öğretim üyeleri bu fırsatlardan yararlanır ve mesleki yaşamları ve kişisel gelişimleri üzerinde birçok olumlu etki elde eder.

Program ayrıca meslekî öğrenciler/öğrenciler için benzer öğrenme hareketlilikleri sunmaktadır. Ancak bunlar öğrenciler için bunlara kıyasla daha az çekici kalıyor ve yetişkinler bunların olumlu etkilerinden tam olarak yararlanamıyor. Bu, özellikle bu tür girişimlere katılımı oldukça az olan dezavantajlı gruplar için geçerlidir.

GAME IT projesi, dezavantajlı gruplar için daha fazla hareketlilik fırsatı yaratma hedeflerini destekleyecek etkili eğitim kiti sağlamaya çalışmaktadır. Bu bağlamda, dezavantajlı turizm ve otelcilik Mesleki Eğitim ve Öğretim öğrencilerine özel olarak odaklanarak, GAME IT projesi şunları geliştirmiştir: dezavantajlı turizm ve otelcilik (MEÖ) Mesleki Eğitim ve Öğretim öğrencilerinin öğrenme hareketliliklerine katılmadan önce hazırlanması için etkili bir eğitim müfredatı ve oyunlaştırılmış bir e-öğrenme eğitim programı.

Mevcut kit, projenin 3. çıktısıdır ve bir Eğitiminin araç setini temsil eder- diğer çıktılarını tamamlayan ve yurtdışındaki bir hareketlilik için öğrencilerin etkili bir şekilde hazırlanması için koşullar oluşturmayı amaçlayan bir kılavuz kitidir. İlk çıktılarını etkili bir şekilde kullanılması için rehberlik sağlamayı amaçlar, ancak aynı zamanda dezavantajlı katılımcılar için öğrenim hareketlilikleri hazırlama konusunda daha genel rehberlik sağlamayı ve dezavantajlı öğrenciler için etkileşimli eğitime dayanan yenilikleri uygulamaya koymak için ek fikirler geliştirmeyi amaçlar. Bu nedenle, bu belge, öğrenci gruplarını yurtdışındaki hareketliliğe hazırlamak isteyen eğitimciler için kapsamlı bir rehber görevi görür.



Bu çalışma, Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 Uluslararası Lisansı altında lisanslanmıştır. (Atıf-GayriTicari-AynıLisanslaPaylaş Lisansı)

- Paylaş — ticari amaç haricinde ,eseri her ortam veya formatta kopyalanabilir ve yeniden kullanılabilir.
- Uyarla — mevcut eser uyarlanabilir, düzenlenebilir, dağıtılabilir.
 - ✓ **Atıf**— uygun referans vermeli, lisansa bağlantı sağlamalı ve değişiklik yapıldıysa bilgi vermelisiniz. Bunları uygun bir şekilde yerine getirebilirsiniz fakat bu, lisans sahibinin sizi ve kullanım şeklinizi onayladığını göstermez.
 - ✓ **Ticari Olmayan** — Materyali ticari amaçlarla kullanamazsınız.
 - ✓ **AynıLisanslaPaylaş**— Eğer materyali karıştırdınız, aktardınız ya da materyalin üzerine inşa ettiyseniz, ancak orjinal lisansın aynıysa lisans ile dağıtabilirsiniz..

Proje hakkında daha fazla bilgi için : www.gameit-project.eu ve www.gameit.coursevo.com



I. DEZAVANTAJLI ÖĞRENCİLER VE ÖZELLİKLERİ

Dezavantajlı öğrenciler genellikle akranlarına kıyasla belirli zorluklarla karşılaşır. Terim geniştir ve birçok farklı grubu kapsar; engellilik, düşük gelirli aile, birden fazla okul değişikliği, ders çalışmak için daha az zaman vb. ...Buna göre, bu grupların ihtiyaçları değişkendir ve bunları kapsayacak herhangi bir model oluşturmak mümkün değildir.

GAME IT projesi, nispeten özel ihtiyaçlarının yakın olduğu düşünülen 3 gruba odaklandı:

- ✓ Sosyal/ekonomik durumu kötü olan öğrenciler
- ✓ Öğrenme güçlüğü çeken kursiyerler/öğrenciler
- ✓ Eğitime sınırlı erişimi olan öğrenciler (uzak bir bölgede yaşamak, ulaşım sınırlı erişim, sınırlı internet erişimi vb.).

Literatür üzerinde yapılan çalışmalar, bu öğrencilerin profilini; düşük becerilere sahip, başkalarıyla sınırlı iletişim ve etkileşime sahip, sınırlı kaynaklara sahip ve başkalarına güvensiz (genç) insanlar olarak özetlememize olanak tanır. Büyük olasılıkla, bu öğrencilerin sağlıksız bir özgüvenleri ve benlik saygıları vardır ve yabancı herhangi bir gruba adım atmanın belirsizliği konusunda kendilerini güvensiz hissederler ve yeni durumlara uyum sağlamakta güçlük çekerler.

Bu tür bir profile ve öğrencinin yaşam seyrine ilişkin varsayımlara dayanarak, bir öğrenme veya eğitim hareketliliğine dahil olması halinde, öğrencinin **yere/hedefe** uyum, yeni insanlarla etkileşim ve iletişim, iş dünyasına veya iş **organizasyonuna** dahil olma ve faaliyetlere (öğrenme, eğitim, uygulama) etkin katılım gibi çeşitli zorluklarla karşılaşmasının muhtemel olduğu düşünülmektedir.

II. DEZAVANTAJLI ÖĞRENCİLER İÇİN UYGUN HAREKETLİLİKLERİN PLANLAMASI

1. Genel Açıklamalar

Erasmus programı, eşitlik ve katılımı teşvik etme hedefleri doğrultusunda, ekonomik durum, engellilik, öğrenme güçlüğü, sosyal statü ve coğrafi mesafe ile ilgili engellerle karşılaşan dezavantajlı katılımcıların uluslararası hareketliliğe erişimini kolaylaştırmaktadır. Yine de engeller devam ediyor. Dezavantajlı gruplar bu deneyimden en çok fayda sağlasa da uluslararası öğrenim hareketliliğine katılma olasılıkları nispeten daha düşüktür. Katılım sağladıklarında, uluslararası maruziyetten tam olarak yararlanmak için hala ek desteğe ihtiyaçları vardır.

Giderek artan sayıda MEÖ sağlayıcısı, dezavantajlı öğrencilerin hareketlilik programlarına katılımını teşvik etmektedir. Aşağıdaki eylemler bu sürece yardımcı olabilir:

- Hareketlilik fırsatlarını teşvik eden **ich iletişim kampanyalarının**, dezavantajlı öğrencilere ulaşmak için ayarlanması gerekebilir. Kapsayıcı yöntemler ve erişilebilir bilgi materyalleri kullanılmalıdır. Sınıf sunumları çevrimiçi yayınlardan daha etkili olmalıdır.
- **Hareketlilik katılımcıları için seçim prosedürü**, dezavantajlı öğrenciler hedeflendiğinde özel zorluklar ortaya çıkarmaktadır. Dezavantajla ilgili uygunluk kriterlerini belirtmek kolay birşey olsa da, bu yaklaşım ters etki yaratabilir. İlk olarak, MEÖ sağlayıcısı tarafından damgalanmaya yol açabilecek hassas kişisel verilerin toplanmasını gerektirecektir. Bu, AB düzenlemelerinin hem ruhuna hem de lafzına aykırıdır ve mevcut ayrımcılığı pekiştirebilir veya yeni ayrımcı bölünmeler yaratabilir. İkincisi, bazı öğrenciler damgalanma korkusuyla kendilerini “dezavantajlı” olarak tanımlamak istemeyebilir ve bu nedenle başvurmaktan kaçınabilir. Bu muammanın bir çözümü, (MEÖ) mesleki eğitim sağlayıcılarının sağdulu olmaları ve dahili olarak dezavantajlı olduğu düşünülen öğrencilere (seçim kriterlerini belirtmeden) doğrudan yaklaşmalarıdır. Diğer - muhtemelen daha etkili - yaklaşım, uygunluk kriterleri yerine öğrenme çıktılarına odaklanmaktır. Eğer hareketlilik fırsatı, yüksek performanslı öğrencilere göre dezavantajlı öğrencilere daha fazla uygulanabilecek öğrenme çıktıları belirtirse, dezavantajlı grupların temsili daha doğal bir şekilde teşvik edilecektir. Her halükarda, seçim prosedürleri, özellikle öğretmenler, psikologlar ve öğrenci/öğrenci temsilcileri olmak üzere MEÖ kurumundaki iç paydaşlarla kapsamlı ve geniş bir istişare temelinde belirlenmelidir.
- Gönderen kuruluşun sağlam bir **ihtiyaç değerlendirme** yapması ve dezavantajlı durumdaki her bir katılımcının katılımının önündeki potansiyel engelleri belirlemesi gerekir.

İyi Uygulama

Gönderen kuruluş, ev sahibi kuruluş ve öğrenci, iş birliği içinde dezavantajlı öğrenci için bir Destek Hareketliliği Planı hazırlayabilir. Bu plandan önce, öğrencinin hareketlilik programı sırasında desteklenmesi gereken endişelerini ve ihtiyaçlarını belirlemek için öğrenciyle bir değerlendirme görüşmesi yapılmalıdır. Bu endişeleri/ihtiyaçları ele almak için önerilen eylemleri listelemeli ve bu eylemlerin uygulanmasından hangi kişilerin sorumlu olacağını netleştirmelidir. Endişelere/ihtiyaçlara örnek olarak şunlar verilebilir: kültürel ve sosyal etkileşim kaygıları (örneğin, katılımcının etnik kökenine, dinine veya ırkına yönelik tutumlar), öğrenme oturumlarının ve uygulamalı eğitimin karmaşıklığına ilişkin kaygılar, ek dil desteği gereksinimi, ek mali destek gereksinimi vs....

Bireysel planlar hazırlamak uygun bir seçenek değilse, tüm hareketlilik katılımcıları için özel ihtiyaçlarını mümkün olan en iyi şekilde yansıtan bir grup Destek Hareketlilik Planı geliştirilebilir.

- Gönderen kuruluş, ebeveynler ve / veya öğretmenlerle birlikte, hareketlilik sırasında stajyerin/öğrencinin durumu kötüleşirse ve hareketliliğe devam edilemezse ne yapılacağına dair bir acil durum planı hazırlamalıdır. Ayrıca, bu plan: hareketliliğin hangi noktada kesintiye uğraması gerektiğine



ilişkin kriterleri belirtmeli ve katılımcının geri dönüşünü nasıl gerçekleştirebileceğine dair bir planlama da içermelidir. Gönderen kuruluş, ilgili stajyerin/öğrencinin özel durumu hakkında ev sahibi kuruluşu bilgilendirmelidir.

- Düzenli katılımcılar bazında olduğundan daha fazla, gönderen kuruluşun, katılımcılar için acil durumlarda 24 saat destek sunabilecek ve hassas konuları yönetebilecek bir irtibat kişisi sağlaması gerekecektir.

- Son olarak, gönderen kuruluş, ilgili yerleştirmenin özel durumuna uyarlanması gereken bir davranış kuralları oluşturmalıdır. İnsanların etnik, dinsel veya cinsel yönelimlerinden dolayı taciz edilmemesine veya zorbalığa uğramamasına özellikle dikkat edilecektir. Tüm katılımcıların bu belgeyi kabul etmesi ve bu belgeyi imzalayarak onaylaması gerekecektir. Davranış kuralları, uyumsuzlukla ilgili düzenlemeleri de içerecektir.

- Hareketlilik programının hazırlanması ve uygulanması sırasında, gönderen kuruluş, dezavantajlı öğrencilerin karşılaşılabileceği en olası **zorlukları** dikkate almalıdır. Aşağıdaki tablo bazı önemli zorlukları tanımlamakta ve gönderen kuruluşun bunlarla başa çıkmak için kullanabileceği bazı olası yaklaşımlar önermektedir.



| Dezavantajlı öğrencilerin karşılaşılabileceği muhtemel zorluklar | Kısıtlamayla karşılaşma olasılığı en yüksek olan dezavantajlı grup | Planlama aşamasında zorlukların ele alınması |
|--|---|--|
| <p>Hareketlilik sırasında kişisel harcamaları ve öngörülemeyen harcamaları karşılamak için yetersiz finansman</p> | <p>Ekonomik ve sosyal engeller (sosyo-ekonomik dezavantajlar, azınlıklar, göçmenler, mülteciler)</p> <p>Coğrafi engeller (kırsal ve uzak bölgeler)</p> | <p>Hareketliliği hazırlarken, gönderen kuruluş, hareketlilik katılımcılarının maruz kalması muhtemel ek kişisel maliyetleri (örneğin çamaşırhane, içecek ve atıstırmalık maliyetleri, dolaşım modunda cep telefonu iletişimi vb.) açıkça tanımlamalıdır. Katılımcılar bu tür masraflar hakkında önceden bilgilendirilmelidir. Yine de genel olarak, gönderen kuruluşlar olası maliyetlerin mümkün olduğunca çoğunu- konaklama, yemek ve ulaşım koşullarını organize etmeye ve karşılamaya (veya aracı kuruluşla müzakere etmeye) çalışmalıdır.</p> <p>Erasmus+ kapsamında finanse edilen hareketlilik programları, genellikle katılımcı başına günlük birim maliyet olarak bütçelenir. Bu nedenle, akıllı finansal yönetim ve erken planlama ile seyahat, konaklama ve ev sahibi ülkedeki diğer hareketlilik faaliyetleri için iyi bir fiyat elde edilebilir. Bu başarılırsa, her bir dezavantajlı öğrenci için (kişisel harcamaları karşılaması amaçlanan) ödenek veya tamamlama fonu olarak dağıtılmak üzere fonlar bırakılacaktır. Ödenek seyahatten önce veya seyahatin en başında verilmelidir, böylece katılımcılar bu masrafları önceden ödemek zorunda kalmazlar.</p> <p><i>Not:</i></p> <p><i>Erken planlama, düşük uçak bileti maliyetleri sağlamak için hayati önem taşır ve çoğu zaman daha düşük konaklama maliyetleriyle de sonuçlanabilir.</i></p> <p><i>Erasmus+ hibeleri, Özel İhtiyaç Desteği bütçe kalemi kapsamındaki finansmanı içerir. Hareketlilik engelli kişileri kapsamaması durumunda kullanılabilir.</i></p> |
| <p>Yabancı dil iletişimindeki zorluklar</p> | <p>Eğitim güçlükleri (öğrenme güçlüğü, düşük okul performansı)</p> <p>Ekonomik ve sosyal engeller (sosyo-ekonomik dezavantajlar, azınlıklar, göçmenler, mülteciler)</p> <p>Coğrafi engeller (kırsal ve uzak bölgeler)</p> | <p>Dezavantajlı katılımcıların, yabancı dil iletişiminde ortalama bir öğrenciden daha fazla zorluk yaşamaları muhtemeldir. Gönderen kuruluş, bu zorluğu iki yönlü bir yaklaşımla ele alabilir:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Hareketlilik öncesi ek yabancı dil eğitimi saatleri (hazırlık aşamasında). Bu tür bir eğitim kapsayıcı bir formatta verilmeli ve zorluk düzeyi öğrenciler için uygun olmalıdır. Gönderen kuruluşun yabancı dil öğretmenleri, formatı ve seviyeyi belirlemek için en uygun kişiler olacaktır. Eğitim çok yoğun olmamalıdır, bu hazırlığın planlanan seyahat tarihinden çok önce başlamasını gerektirebilir. ✓ Gönderen kuruluş, öğrencilere eşlik eden personelin, eğitim oturumları, çalışma ziyaretleri, iş temelli eğitim ve kültürel program sırasında sürekli çeviri desteği sağlamaya hazır olmasını sağlamalıdır. Gerekirse, uygun dil desteğini sağlamak için refakatçi olarak ek personel gönderilebilir. Alternatif olarak, çeviri desteği (önceden müzakere edilmesi ve üzerinde anlaşmaya varılması gerekir) alıcı veya aracı kuruluş tarafından sağlanabilir. <p>Erasmus+ tarafından finanse edilen ve 19 gün veya daha uzun süren hareketlilikler için MEÖ öğrencileri dil desteği almaya hak kazanırlar. Bu tür bir destek, AB'nin çevrimiçi dil destek platformu (OLS) aracılığıyla veya OLS'de bulunmayan diller veya yeterlilik seviyeleri için kurslar veya öğrenim materyalleri için mali bir hibe</p> |



| | | |
|---|---|--|
| | | olarak sağlanmaktadır. |
| Hareketliliğe katılmak için aile desteği/izni olmaması | <p>Ekonomik ve sosyal engeller (sosyo-ekonomik dezavantajlar, azınlıklar, göçmenler, mülteciler)</p> <p>Coğrafi engeller (kırsal ve uzak bölgeler)</p> | <p>Bu zorluk erken ortaya çıkabilir ve dezavantajlı öğrencilerin hareketliliğe katılmayı düşünmelerini bile engelleyebilir (dezavantajlı grupların genel olarak daha düşük bir katılım oranına yol açar). Bununla birlikte, planlama sırasında daha sonraki bir aşamada da ortaya çıkabilir- eğer aile başlangıçta verilen desteği geri çekerse, öğrencinin katılmaktan vazgeçmesi gerekebilir. Gönderen kuruluş, ebeveynleri hedef alan bilgilendirme kampanyaları yoluyla dezavantajlı öğrenciler için hareketliliğin faydalarını teşvik ederek bu sorunu ele almalıdır. Kampanyalar kapsayıcı kaynaklar kullanılmalıdır ve kişisel bir yaklaşım seçildiğinde daha başarılı olacaktır (velilerle yüz yüze görüşmeler, örneğin akademik yıl boyunca velilerle yapılan düzenli toplantıların bir parçası olarak). Daha önce bir hareketlilik programına katılmış olan dezavantajlı öğrencileri elçi olarak dahil etmek ve onlardan deneyimlerini diğer dezavantajlı öğrencilerin velileriyle paylaşmalarını istemek çok etkili bir yaklaşımdır.</p> <p><i>Not: Belirli kültürel özellikler, özellikle kız öğrenciler için uluslararası hareketlilik için daha düşük aile desteğiyle sonuçlanıyorsa, gönderen kuruluş, ailelerin bu konudaki özel endişelerini gidermeye ve hafifletmeye odaklanmalıdır</i></p> |
| Yeni ortama uyum sağlamada zorluk | <p>Ekonomik ve sosyal engeller (sosyo-ekonomik dezavantajlar, azınlıklar, göçmenler, mülteciler)</p> <p>Coğrafi engeller (kırsal ve uzak bölgeler)</p> <p>Eğitim güçlükleri (öğrenme güçlüğü, düşük okul performansı)</p> | <p>Hareketlilik için kapsamlı bir hazırlık, bu zorluğun üstesinden gelmenin en iyi yoludur. GAME IT materyalleri bu açıdan yararlı bir kaynak olabilir.</p> <p>Gönderen kuruluş, stajyer adayının yurt dışına seyahat etmenin pratik yönlerini yönetemeyebileceğini, kendi uluslararası seyahatini ve konaklamasını planlayıp düzenleyemeyebileceğini veya seyahat, otel ve restoran rezervasyonları yapamayacağını dikkate almalıdır. Ya da diğer seyahat sıkıntıları yaşayabileceklerini dikkate almalıdır.</p> <p>Ayrıca gönderen kuruluş, ev sahibi kuruluştan hareketliliğin en başında bir karşılama etkinliği düzenlemesini isteyebilir. Böyle bir etkinliğin farklı formatları, sahip olduğu deneyime ve bu görev için hangi kaynakları ayırabileceğine bağlı olarak ev sahibi kuruluş tarafından uygulanabilir ve tasarlanabilir - örneğin. giden hareketlilik katılımcıları ile bir toplantı, yerel öğrenciler veya gönüllülerle bir toplantı, ulusal mutfakları içeren bir yemek pişirme etkinliği vb. Böyle bir etkinlik, yerel personel veya öğrencilerle yakınlık kuracak ve hareketlilik katılımcılarının yeni kültüre alışmalarına yardımcı olacaktır.</p> |
| Motivasyonla ilgili zorluklar | <p>Eğitim güçlükleri (öğrenme güçlüğü, düşük okul performansı)</p> <p>Ekonomik ve sosyal</p> | <p>Gönderen kuruluş, öğrenmeye yönelik yüksek derecede teşvik eden ve aynı zamanda bunu yapmak için düşük düzeyde baskı (biraz disiplin ve izleme) sağlayan bir hareketlilik programı tasarlamaya odaklanmalıdır. Motivasyon açısından en iyi sonuçları böyle bir program verecektir.</p> <p>Öğrenme coşkusunu ve motivasyonunu artırmak için, öğrenme etkinlikleri ve uygulamalı eğitim, dezavantajlı katılımcıların becerilerini, bilgilerini ve ihtiyaçlarını yansıtacak şekilde dikkatlice düzenlenmelidir. İyi bir</p> |



| | | |
|---|--|---|
| | <p>engeller (sosyo-ekonomik dezavantajlar, azınlıklar, göçmenler, mülteciler)</p> | <p>öğrenme hareketliliği programının temel ilkelerinden bazıları şunlardır:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Katılımcılar için özerklik ve aktif katılım – örn. etkileşimli eğitim, öğrenme etkinlikleri için daha az resmi biçimler (ders yok!), yaratıcı görevler vb. ✓ Diğer hareketlilik katılımcıları, yerel personel, öğrenciler ve topluluk ile bağlantı ve çok sayıda kişisel temas ✓ Başarının ulaşılabilir olduğu duygusu - dezavantajlı katılımcılar, görevleri yerine getirmek ve yapmaları veya öğrenmeleri istenen şeyde başarılı olmak için yeterince yetkin olduklarını hissetmelidir. ✓ Eğlenceli - eğlenceli ve faydalı aktiviteler, pratik uygulamalı görevler ✓ Anında sonuç, ödül ve başarı getiren faaliyetler (uzak gelecekte soyut ödüller veya başarılar vaat eden faaliyetlerin aksine) |
| <p>Devamsızlık ve disiplin sorunları</p> | <p>Eğitim güçlükleri (öğrenme gücü, düşük okul performansı)</p> <p>Ekonomik ve sosyal engeller (sosyo-ekonomik dezavantajlar, azınlıklar, göçmenler, mülteciler)</p> | <p>Hareketlilik programı ve planı açık ve basit olmalıdır. Aktivitelerin günde 6 saatlik öğrenme veya çalışmayı geçmemesi önerilir. Hazırlık aşamasında, gönderen kuruluş katılım ve disiplin için açık ve basit kurallar oluşturmalıdır. Tüm hareketlilik katılımcıları, sorumlulukları, kuralları, davranış kuralları, ilgili zaman baskıları ve hareketlilik sırasında beklenebilecek değişiklik veya stres derecesi hakkında iyi bilgilendirilmelidir. Sağlık ve güvenlik talimatları en iyi şekilde dağıtılmış belgeler/brosürler aracılığıyla yazılı biçimde sağlanmalı - ilgili yerlerde diyagramlar, resimler veya diğer görsel sunum biçimleriyle birlikte açık ve öz olmalıdır.</p> <p>Hareketlilik programının her günü tutarlı bir şekilde katılım/devam takip edilmelidir.</p> <p>Refakatçi kişiler (gönderen kuruluşun personeli) davranış yönetimi konusunda eğitim almalıdır.</p> <p><i>Not: Tüm katılımcılar için tek bir yerde konaklama sağlanması, öğrenme oturumları veya iş temelli eğitim için mekanlara seyahat düzenlemeyi kolaylaştıracak ve refakatçilerin herkesin faaliyetlere katılmasını sağlamasını sağlayacaktır. Katılımcıları konaklama için farklı yerlere dağıtmak akıllıca bir yaklaşım değildir.</i></p> |
| <p>Etkili öğrenme ve dikkati sürdürme ile ilgili zorluklar</p> | <p>Eğitim güçlükleri (öğrenme gücü, düşük okul performansı)</p> <p>Ekonomik ve sosyal engeller (sosyo-ekonomik dezavantajlar, azınlıklar, göçmenler, mülteciler)</p> | <p>Gönderen kuruluş, dikkat eksikliği veya öğrenme zorluklarını azaltan bir hareketlilik programı tasarlamaya odaklanmalıdır. Öğrenme ve işe dayalı eğitim faaliyetleri için aşağıdakiler önerilebilir:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Her öğrenme veya eğitim oturumundan önce öğrenme hedeflerini açıkça belirtmek ve örnek sorular sağlamak, katılımcıların öğrenme/egitim faaliyetinin içeriğini anlamalarına yardımcı olacaktır. ✓ Her öğrenme veya eğitim oturumu, planlanan tüm ödev ve görevlerin genel bir değerlendirmesiyle başlamalıdır. Bu, öğrenme planları hakkındaki kafa karışıklığını azaltacaktır. ✓ Aktiviteler sırasında molalar vermek, dikkat dağınıklığı problemlerini azaltabilir ✓ Her görev veya ödev için açık ve net talimatlar (tercihen yazılı olarak) vermek çok önemlidir. Ödevin veya görevin gerektiği gibi anlaşılıp anlaşılmadığını ek olarak kontrol etmek öğretmen veya eğitmen için yararlı olabilir. Daha büyük ve daha zor görevler ve ödevler, ayrı son tarihler ve değerlendirme/geri bildirim ile daha küçük görevlere bölünmelidir. |



- ✓ Önceden sağlanan PowerPoint sunumları ve özetler/notlar, önemli bilgilerin iletilmesine yardımcı olacaktır.
- ✓ Eğitim ve öğrenme oturumlarının, katılımcıları öğrenmeye dahil etmek için aktif öğrenme yöntemlerini içermesi önemlidir. Düşünmek, tartışmak, araştırmak, problem çözmek ve yaratmak teşvik edilmelidir.
- ✓ İlerlemeyi izleyen ve öğrencilere geri bildirim sağlayan etkinlikler sık sık yapılmalıdır.
- ✓ Öğrenme ve eğitim oturumları, öğrenmeyi kolaylaştırmak için önemli bilgilerin altını çizmek, numaralandırmak, adım adım yönergeler, öğrenmeyi takip eden uygulama, basılı el ilanları ve diyagramlar, video materyalleri vb. gibi çeşitli yaklaşımlar kullanılmalıdır.

Hareketliliğe katılan öğrenciler/kursiyerler, öğrenme ve eğitim sürecinde ek desteğe ihtiyaç duyduklarında kime başvuracaklarını bilmelidir.

Gönderen kuruluş ayrıca, öğrenme ve eğitim faaliyetleri için, ev sahibi kuruluşun, kapsayıcı eğitim ve öğretim sağlamak üzere eğitilmiş personeli (öğretim personeli veya destek personeli) içermesini ve özel ihtiyaçları olanlar da dahil olmak üzere tüm kursiyerlerin amaçlanan öğrenme çıktılarına ulaşmasını sağlamak için öğretim yöntem ve tekniklerini uyarlamasını sağlamalıdır.

Hareketliliğin takip/değerlendirme aşamasında gönderen kuruluş, dezavantajlı katılımcıların genel deneyimlerini ve memnuniyetlerini değerlendirmeli, katılımın önündeki tüm engelleri ve karşılaştıkları zorlukları not etmeli ve bunların gelecekteki hareketliliklerde dikkate alındığından emin olmalıdır.

2. Hareketliliklerin verimli bir şekilde hazırlanması ve organizasyonu

Hazırlık aşamasında, hareketlilikler gönderen kuruluş tarafından dikkatlice planlanmalıdır. Uygulama aşamasında, gönderen kuruluş önemli bir izleme/takip rolüne sahiptir. Hem hazırlık hem de uygulama görevleri iyi hazırlanmış personel (proje yöneticileri, refakatçiler vb.) tarafından yapılmalıdır. Takip aşamasında değerlendirmeye yeterince dikkat edilmesi, gelecekteki hareketliliklerde kalitenin iyileştirilmesini sağlar ve aynı zamanda etkili uygulama için de gereklidir.

Aşağıdaki tablo, hareketliliğin üç aşamasında (hazırlık, uygulama, takip) gönderen kuruluşların en önemli görevlerinden bazılarını listelenmiştir. Gönderen kuruluş, bu işlevlerden bazılarını yerine getiremiyorsa veya gerçekleştirmek istemiyorsa, gönderen kuruluş ile ev sahibi kuruluş(lar)ı birbirine bağlayabilen ve hareketliliğin birçok yönünün yönetilmesine yardımcı olabilecek bir aracı kuruluş dahil etmeyi seçebilir. Ancak, bir aracı kuruluşun dahil edilmesi genellikle ek maliyetler getirir.

Erasmus+ kapsamında finanse edilen hareketlilik programlarının yaygınlaştırma ve raporlama faaliyetlerini de içerdiği unutulmamalıdır. Bu faaliyetler, ilgili Hibe Sözleşmesinde ve başvuru formunda belirtilenlere uygun olması gerektiğinden aşağıda dikkate alınmamıştır.

| Alan | Hareketlilik unsuru | Gönderen kuruluş tarafından sağlanacak (aracı kuruluş yardımı olsun veya olmasın) |
|------------------------------|---------------------|---|
| İletişim ve irtibat kişileri | Genel organizasyon | Gönderen kuruluş ve ev sahibi kuruluşun her biri, hazırlık aşamasında iletişimden sorumlu bir irtibat kişisi belirlemelidir. Bir aracı kuruluş söz konusuysa, aynı şey geçerlidir. |
| | Genel organizasyon | Gönderen kuruluş, hareketliliğin uygulanması sırasında tüm e-postaların ve iletişimin zamanında yanıtlanması gerektiği konusunda ev sahibi kuruluşla anlaşmalıdır. Bir aracı kuruluş söz konusuysa, aynı şey geçerlidir. <i>Not: Katılımcıların sağlığı ve güvenliği ile ilgili acil iletişim mümkün olan en kısa sürede, en geç 24 saat içinde yanıtlanmalıdır.</i> |
| | Genel organizasyon | Hareketliliğin uygulanması sırasında, gönderen kuruluşun katılımcılar için bir irtibat kişisi ataması tavsiye edilir. Bu kişi, acil durumlarda 24 saat destek sunabilmeli ve hassas konuları yönetebilmelidir. |
| Kurumsal kapasite | Genel organizasyon | Gönderen kuruluş, hareketlilik grubunun boyutu ve türüyle ilgilenmek için refakatçi olarak yeterli personeli dahil etmelidir. Refakatçiler katılımcılarla birlikte seyahat eder, uygulamayı izler, disiplini ve güvenliği sağlar ve tüm faaliyetlere katılır. <i>Not:</i> <i>16-21 yaş arası öğrenciler için, her 20 öğrencilik grup için en az iki personel refakatçi olarak atanmalıdır (en uygunu üç personeldir). Yetişkin öğrenciler için, 30 öğrenciden oluşan her grup için en az iki personelin refakatçi olarak atanması gerekir.</i> <i>Erasmus+ hibeleri, refakatçilerin seyahat (seyahat hibesi) ve katılım (Bireysel destek) masraflarını karşılamak için mali destek sağlar.</i> |



| | | |
|-----------------|---------------------------------------|--|
| | Genel organizasyon | <p>Gönderen kuruluş, hareketliliği hazırlamak ve organize etmek için yeterli sayıda personeli dahil etmelidir.</p> <p><i>Not:</i></p> <p><i>Etkili hazırlık ve koordinasyonu garanti etmek için gönderen kuruluş, yönetim veya proje koordinasyon becerilerine (en az 1 yıllık deneyim) sahip en az bir personel ve finansal yönetim veya muhasebe becerilerine (en az 1 yıllık deneyim) sahip en az bir personel dahil etmelidir. Ayrıca, teknik destek sağlamak veya iletişimi yönetmek için orta (veya eşdeğer) eğitime sahip en az bir personel görevlendirilmelidir. Bu personelin, ilgili refakatçi kişilerle aynı olması gerekmez.</i></p> <p><i>Bu personelin masrafları, Erasmus+ hibesinin Organizasyonel Destek bileşeni aracılığıyla karşılanabilir.</i></p> |
| | Genel organizasyon | <p>Refakatçi olarak hareket eden veya hareketliliğin hazırlanması ve yönetimine dahil olan tüm personelin, uluslararası hareketlilik projelerini yönetmek/koordine etmek ve öğrencileri kolaylaştırmak için yeterli düzeyde deneyime sahip olması gerekir. Personel üyeleri düzenli çalışanlar veya gönüllüler olabilir.</p> |
| | Genel organizasyon | <p>Gönderen kuruluş, eğitim ihtiyaçlarını, eğitmen kapasitesini ve mevcut kaynakları göz önünde bulundurarak hareketliliğe dahil olan tüm personele eğitim sağlamaya çalışmalıdır (örneğin, kuruluşun zaten deneyimli personeli varsa, yeni personel için dahili akran eğitimi düzenleyebilirler).</p> |
| Hazırlık | Katılımcıların seçimi ve hazırlanması | <p>Tüm potansiyel uygun katılımcıları hareketlilik fırsatı hakkında bilgilendirmek için, gönderen kuruluşun öğrencileri (öğrenciler) arasında bir dahili bilgilendirme kampanyası düzenlemesi ve web sitesinde bir Katılım Çağrısı yayınlaması gerekir. Öğrenenlere doğrudan ulaşmak için sınıfta hedefe yönelik sunumlar yapılması önerilir. Başvuru formları dağıtılmalı veya çevrimiçi olarak kolayca erişilebilir olmalıdır.</p> |
| | Katılımcıların seçimi ve hazırlanması | <p>Gönderen kuruluş, en uygun başvuru sahiplerini seçmek için bir seçim prosedürü düzenlemelidir. Prosedür, uygunluk ve seçim için açık ve şeffaf kriterlere dayanmalıdır. Tipik olarak başvuru sahipleriyle görüşmeleri (bir psikoloğu da içerebilir) ve bir dil yeterlilik testini (genellikle B1 seviyesinde) içerir. Yazılı onay formları, mesleki eğitim öğrencilerinin ailelerinden alınmalıdır.</p> |
| | Katılımcıların seçimi ve hazırlanması | <p>Gönderen kuruluşun, en azından pedagojik, dil ve kültürel hazırlık dahil olmak üzere, başlangıçta seçilen adaylar için hazırlık düzenlemesi gerekir. Öğrencilerin hazırlık sırasındaki performansı, tipik olarak katılımcıların nihai seçiminde dikkate alınacaktır.</p> |
| | Katılımcıların seçimi ve hazırlanması | <p>Gönderen kuruluş, seyahatten önce seçilen tüm katılımcıların tıbbi muayenelerini organize etmelidir.</p> |
| | Katılımcıların seçimi ve hazırlanması | <p>Gönderen kuruluşun, katılımcıları, ebeveynlerini ve refakatçilerini içeren en az bir bilgilendirme toplantısı düzenlemesi önemle tavsiye edilir. Toplantı, tüm hareketlilik programını, konaklama ve yemek koşullarını ve ilgili maliyetleri sunmaya odaklanmalıdır.</p> |
| Hazırlık | Genel organizasyon | <p>Gönderen kuruluş, hareketlilik katılımcılarının profili ve yaşı hakkında bilgi toplamalı ve bu bilgiyi ev sahibi kuruluşa iletmelidir.</p> |
| | | <p>Gönderen kuruluş, hareketlilik katılımcılarının sağlık ve güvenliğini sağlamaya yönelik önlemleri dikkatli bir şekilde planlamalı ve eşlik eden</p> |



| | | |
|----------|---|---|
| | Genel organizasyon | kişilerin bunlar hakkında tam olarak bilgilendirildiğinden ve bunları uygulamaya hazır olduğundan emin olmalıdır. Gönderen kuruluş, ev sahibi kuruluşun da benzer önlemlere sahip olmasını ve etkin bir şekilde uygulamasını sağlamalıdır. <i>Not: Sağlık ve güvenlik önlemlerinin yazılı olarak alınması tercih edilir.</i> |
| | Genel organizasyon | Gönderen kuruluş, hareketlilik katılımcıları için belirlenen tüm riskleri azaltmak veya bunlardan kaçınmak için dikkatli bir risk değerlendirmesinin yapıldığından ve önlemlerin alındığından emin olmalıdır. Gönderen kuruluşun acil durumları ve mücbir sebepleri ele almak için bir planı olmalıdır. |
| | Genel organizasyon | Gönderen kuruluş, ev sahibi kuruluşun tıbbi acil durumlarda yeterli desteği sağlayabilmesini, acil durumlarda kolayca erişilebilecek bir tıbbi tesis için planlamanın olmasını ve tıbbi acil durumları ele almaktan sorumlu en az bir personele sahip olmasını sağlamalıdır. |
| | Genel organizasyon | Gönderen kuruluş, özel ihtiyaçları olan tüm katılımcılar hakkında önceden bilgi toplamalı ve hareketlilik sırasında faaliyetleri planlarken bu bilgilerin yansıtılmasını sağlamalıdır (sonraki iki bölümde daha fazla bilgi verilmektedir). |
| | Genel organizasyon | Gönderen kuruluşun, dezavantajlı katılımcılar gibi özel ihtiyaçları olan hareketlilik katılımcılarına yönelik herhangi bir ek hizmet konusunda ev sahibi kuruluşla bir anlaşmaya varması gerekir (sonraki iki bölümde daha fazlasını görün) |
| Hazırlık | Konaklama ve ulaşım | Gönderen kuruluş, katılımcıların konaklamasına ilişkin ayrıntılı bir plana sahip olmalıdır (yer, konaklama türü, katılımcıların farklı konumlara veya odalara dağılımı) |
| | Konaklama ve ulaşım | Gönderen kuruluş, katılımcıların konaklama yerinden diğer faaliyetlerin gerçekleştirileceği yerlere ulaşım şekli ve programı için ayrıntılı bir plana sahip olmalıdır (eğitim, öğrenme etkinlikleri, ziyaretler vb) |
| | Konaklama ve ulaşım | Gönderen kuruluş, katılımcıların konaklama ve ulaşım bilgilerini ev sahibi kuruluşa bildirmelidir. |
| Hazırlık | Yemek/Catering | Gönderen kuruluş, katılımcıların ikramları (mekanlar, menü) için ayrıntılı bir plana sahip olmalıdır. Gönderen kuruluş, yalnızca lisanslı gıda işletmelerinin veya yiyecek içecek şirketlerinin kullanılmasını sağlamalıdır. Alternatif olarak, yemek ve ikramlar bireysel olarak organize edilmek üzere katılımcıların kendilerine bırakılabilir. <i>Not: Yemek hizmeti/catering sağlayıcısı veya yemek işletmesi seçerken gönderen kuruluş, menülerde yeterli miktar, çeşitlilik ve dengeyi sağlamak için farklı teklifleri incelemelidir.</i> |
| | Yemek/Catering | Grup için yemek hizmeti /catering organize ediliyorsa, gönderen kuruluş tüm hareketlilik katılımcılarının beslenme kısıtlamaları hakkında bilgi toplamalıdır (alerji, vegan/vejetaryen, etik veya dini normlarla ilgili gıda gereksinimleri). Bu bilgiler seçilen catering sağlayıcılarına veya yemek işletmelerine iletilmelidir. |
| | Yemek/Catering | Gönderen kuruluş, ev sahibi kuruluşa hareketlilik süresince yiyecek/ikram düzenlemeleri hakkında bilgi vermelidir. |
| Hazırlık | Öğrenme faaliyetleri ve çalışma ziyaretleri | Gönderen kuruluş, hareketlilik katılımcılarının öğrenme ihtiyaçlarını ve başlangıç bilgi seviyelerini doğru bir şekilde tanımlamalı ve tanımlamalıdır. Bu ihtiyaçların alıcı veya aracı kuruluşa açıkça iletilmesi gerekir. |



| | | |
|-----------------|---|--|
| | Öğrenme faaliyetleri ve çalışma ziyaretleri | Gönderen kuruluş, ev sahibi veya aracı kuruluşla işbirliği içinde, öğrenme faaliyetlerinin istenen hedeflerini ve beklenen öğrenme çıktılarını yeterince planlamalı ve bu sonuçlara ulaşmaya yönelik bir öğrenme gündemi/takvimi hazırlamalıdır. <i>Not: Faaliyetin her günü için bir öğrenme gündemi mevcut olmalı ve her hareketlilik katılımcısının aktif katılımını ve dahil olmasını sağlamalıdır.</i> |
| | Öğrenme faaliyetleri ve çalışma ziyaretleri | Ev sahibi veya aracı kuruluşla işbirliği içinde, gönderen kuruluş öğrenme faaliyetleri için ayrıntılı planlar geliştirmelidir. - mekan, eğitmenler vb. |
| | Öğrenme faaliyetleri ve çalışma ziyaretleri | Herhangi bir çalışma ziyareti planlanıyorsa, gönderen kuruluşun ziyaret edilecek kuruluşlar, ziyaretlerin süresi, ziyaretlerin amaçları ve ziyaretlerde yer alan faaliyetler konusunda ev sahibi veya aracı kuruluşla anlaşması gerekir. |
| | Öğrenme faaliyetleri ve çalışma ziyaretleri | Gönderen kuruluş, ev sahibi veya aracı kuruluşun planlanan herhangi bir öğrenme faaliyeti (odalar, tuvaletler, klima, multimedya ekipmanları, bilgisayarlar vb.) için uygun bir mekân, tesis ve ekipman sağlayabilmesini, mekânın kolayca erişilebilir olmasını ve mekandaki katılımcıların güvenliğinin garanti edilmesini sağlamalıdır. |
| | Öğrenme faaliyetleri ve çalışma ziyaretleri | Gönderen kuruluş, ev sahibi veya aracı kuruluşun öğretmenlere/eğitmenlere, planlanan öğrenme faaliyeti için gerekli mesleki yeterlilik ve yabancı dil becerilerini sağlayabileceğinden emin olmalıdır. <i>Not: Eğitmenlerin gerekli yabancı dil bilgisine sahip olmaması durumunda çeviri hizmeti alınmalıdır.</i> |
| | Öğrenme faaliyetleri ve çalışma ziyaretleri | Gönderen kuruluş, - mümkün olduğu ölçüde - herhangi bir öğrenme faaliyetinin veya profesyonel/çalışma ziyaretinin etkileşimli olarak planlanmasını sağlamalıdır. |
| Hazırlık | Staj veya uygulamalı eğitim | Staj veya uygulamalı eğitim planlanıyorsa, gönderen kuruluş, eğitim yerleştirmelerine ev sahipliği yapacak şirketler (bazen eğitime ev sahipliği yapan kuruluştur) ve eğitime dahil olan faaliyetler konusunda ev sahibi veya aracı kuruluşla anlaşmak zorundadır. . Bu süreç, katılımcıların Öğrenme Anlaşmalarında belirtildiği gibi, istenen öğrenme hedefleri ve çıktıları tarafından yönlendirilmelidir. Gönderen kuruluş, eğitim yerleştirme programını, katılımcıların mesleki kariyerleriyle ilgili beceri ve deneyim kazanmalarına olanak verecek şekilde tasarlamalıdır. |
| | Staj veya uygulamalı eğitim | Gönderen kuruluşun uygulamalı eğitim sırasında hareketlilik katılımcılarına atanacak işin niteliğini, ayrıca çalışma saatlerini ve çalışma koşullarını (iş yeri güvenliği dahil) önceden netleştirmesi ve müzakere etmesi gerekir. <i>Not: Buna karşılık, kursiyerlerin planlanan görevler ve görevler için gerekli becerilere ve ön bilgilere sahip olmalarını sağlamak gönderen kuruluşun sorumluluğundadır.</i> |
| Hazırlık | Kültürel faaliyetler | Hazırlık aşamasında, gönderen kuruluş, katılımcıların kültürel faaliyetlere ilişkin ihtiyaçlarını netleştirmeli ve bu faaliyetlerin şeklini ve süresini, katılımcıların geçmişleri ve kişisel ilgi alanlarına göre belirlemelidir. |
| | Kültürel faaliyetler | Gönderen kuruluş, katılımcılar için kültürel programı ayrıntılı olarak planlamalıdır. Kültürel programı gerçekleştirmeleri veya organizasyonuna katılmaları bekleniyorsa, ev sahibi veya aracı kuruluşlarla iş birliği içinde geliştirilebilir. |



| | | |
|-------------------------------------|---|--|
| Sözleşme ve belgeler /dokümantasyon | Genel organizasyon | Hareketliliğin ayrıntılı bir programı, hazırlık aşamasının başlarında ev sahibi kuruluşla kararlaştırılmalıdır. Bir aracı kuruluş varsa, aynıısı geçerlidir. |
| | Genel organizasyon | Gönderen ve ev sahibi kuruluşlar, her bir ortak kuruluşun hak ve görevlerini içeren bir sözleşme/anlaşma imzalamak zorundadır. Bir aracı kuruluş varsa, aynıısı geçerlidir. |
| | Genel organizasyon | Gönderen kuruluş, aşağıdaki belgelerin önceden hazırlanmasını sağlamalıdır: <ul style="list-style-type: none"> ✓ Öğrenim Anlaşması (her katılımcıyla) ✓ Hareketliliğin organizasyonu için sözleşme (her katılımcı ile) ✓ Sertifika şablonları (Europass Mobility) ✓ Kalite Taahhüdü veya eşdeğer belge ✓ Nihai raporlar için şablonlar (varsa) ✓ Mutabakat muhtıraları (varsa) ✓ Staj değerlendirme formu şablonu (varsa) ✓ Hareketlilik için değerlendirme formları |
| | Genel organizasyon | Gönderen kuruluş, katılımcıların üçüncü taraf sağlık sigortasına sahip olmasını sağlamalıdır. |
| Uygulama | Konaklama ve ulaşım | Hareketlilik katılımcılarının ulaşımı için gönderen kuruluş, yalnızca lisanslı ulaşım şirketlerinin işe alınmasını veya güvenilir toplu taşıma araçlarının kullanılmasını sağlamalıdır. |
| | Konaklama ve ulaşım | Gönderen kuruluş, hareketliliğe dahil olan tüm ulaşım sağlayıcılarının belirli hareketlilik için hazırlanmış programlara göre çalışmasını sağlamalıdır. Not: Harici bir sağlayıcı tarafından sağlanan ulaşım hizmetlerinin resmi bir sözleşme temelinde kullanılması tavsiye edilir. |
| | Konaklama ve ulaşım | Gönderen kuruluş, hareketlilik katılımcılarının güvenli yerlerde ve tesislerde kalmasını sağlamalıdır. İdeal olarak, konaklama tesislerinin güvenliğini izlemek için bir prosedür yürürlükte olmalıdır (örneğin, izleme ziyaretleri, önceki hareketlilikler sırasında yapılan şikayetlerin gözden geçirilmesi, kamuya açık raporların veya kentsel yerlerdeki güvenlikle ilgili saygın forumların incelenmesi, vb.) <i>Not: İzleme ziyaretleri aslında hazırlık aşamasında yapıldığında daha verimlidir.</i> |
| | Konaklama ve ulaşım | Gönderen kuruluş, hareketlilik katılımcılarının barınma yerlerinin yeterli şekilde döşenmesini, mükemmel hijyen ve makul mahremiyet ve rahatlık sağlamasını ve hem güvenlik hem de rahatlık sağlamak amacıyla düzenli olarak temizlenip bakımının yapılmasını sağlamalıdır. Not: <ul style="list-style-type: none"> ✓ Erkekler ve kadınlar için ayrı konaklama yerleri düzenlenmelidir ✓ Konaklama yerlerinde kararlaştırılan herhangi bir ek hizmet, kullanılabilirlik ve kalite açısından izlenmelidir (çamaşırhane, internet bağlantısı, market vb.) |
| Konaklama ve ulaşım | Gönderen kuruluş, hareketliliğin ilk gününde, katılımcılara refakatçiler ve (varsa) aracı kuruluş tarafından konaklama tesislerine kadar eşlik edilmesini ve konaklama alanlarının kullanımı ve bakımı ile ilgili tüm talimat ve bilgilerin kendilerine verilmesini sağlamalıdır. <i>Not: Konaklamanın sağlanmasında aracı bir kuruluş yer alıyorsa, konaklamanın durumunun bu kuruluşun bir temsilcisi nezaretinde kontrol edilmesi ve bir kabul protokolüne yazılı olarak kaydedilmesi önerilir.</i> | |



| | | |
|----------|---|---|
| Uygulama | Yemek/Catering | Gönderen kuruluş, kullanılan yemek işletmelerinin veya ikram işletmelerinin beklenen kalite standardına göre hizmet vermesini sağlamalıdır. |
| | Yemek/Catering | Gönderen kuruluş, bölgedeki veya mahaldeki musluk suyunun kalitesi ve gıdayla ilgili diğer özellikler veya sorunlar hakkında bilgileri izlemeli ve toplamalı ve hareketlilik katılımcılarını usulüne uygun olarak bilgilendirmelidir. |
| Uygulama | Staj veya uygulamalı eğitim | Gönderen kuruluş, eğitim yerleştirmeleri sağlayan ev sahibi kuruluşların hareketlilik katılımcılarının uygulama eğitimini kolaylaştırmak için gözetmenler atmasını sağlamalıdır. |
| | Staj veya uygulamalı eğitim | Gönderen kuruluş, eğitim yerleştirmeleri sağlayan ev sahibi kuruluşlarda etkili bir şekilde kursiyer alımını sağlamalıdır. Göreve başlama, eğitimin ilk gününde yapılmalı ve en azından aşağıdakileri içermelidir: <ul style="list-style-type: none"> - Şirket/kuruluş hakkında arka plan bilgilerinin sağlanması - Tesisler ve mevcut tesisler hakkında temel bilgilerin sağlanması - Kursiyerlerin işyerinin ve rolünün açıklığa kavuşturulması, tesislerde ekipman kullanımı, ilgili kısıtlamalar veya iç kurallar ve atanmış süpervizör (ler) - İş sağlığı ve güvenliği hakkında net talimatlar |
| | Staj veya uygulamalı eğitim | Gönderen kuruluş, stajlara katılan kursiyerlerin görevlerinin ve başarılarının kaydını tutmasını sağlamalıdır. |
| | Staj veya uygulamalı eğitim | Gönderen kuruluş, stajın beklentileri karşılama için ev sahibi kuruluşun stajın kalitesini izlediğinden ve kursiyerlerin şikayetlerine yanıt verdiği için emin olmalıdır. |
| | Staj veya uygulamalı eğitim | Gönderen kuruluş, uygulamalı eğitimin tamamlanmasının ardından, eğitimi veren ev sahibi kuruluşun her kursiyer için bir değerlendirme ve bir sertifika vermesini, geliştirilen becerileri, iş tutumunu ve yeteneğini kaydetmesini sağlamalıdır. |
| | Staj veya uygulamalı eğitim | Gönderen kuruluş, hareketlilik sırasında sağlanan öğrenme etkinliklerinin veya profesyonel/çalışma ziyaretlerinin, önceden kararlaştırılan öğrenme gündemini ve katılımcılarla yapılan Öğrenme Anlaşmalarını aslına uygun olarak yansıtmasını sağlamalıdır. |
| Uygulama | Öğrenme faaliyetleri ve çalışma ziyaretleri | Gönderen kuruluş, herhangi bir öğrenme faaliyetinin veya profesyonel/çalışma ziyaretinin, öğrenme çıktılarına ulaşmak açısından hayati önem taşıması veya arzu edilmesi durumunda, hazırlık faaliyetlerinden önce gelmesini sağlamalıdır. |
| | Öğrenme faaliyetleri ve çalışma ziyaretleri | Gönderen kuruluş, herhangi bir öğrenme faaliyetinin veya profesyonel/çalışma ziyaretinin tercümanlar veya BT(bilişim) destek personeli gibi gerekli teknik personel tarafından yapılmasını sağlamalıdır. |
| | Öğrenme faaliyetleri ve çalışma ziyaretleri | Gönderen kuruluş, hareketlilik katılımcılarının öğrenme faaliyetlerine veya profesyonel/çalışma ziyaretlerine katılımlarının kaydedilmesini/izlenmesini (örneğin, bir katılımcı listesi aracılığıyla) ve öğrenme hedeflerini arşivlemeye yönelik ilerlemelerinin eğitim sağlayıcı ve/veya eşlik eden kişiler tarafından başka bir şekilde kolaylaştırılmasını sağlamalıdır. |
| | Öğrenme faaliyetleri ve çalışma ziyaretleri | Gönderen kuruluş, herhangi bir öğrenme faaliyetinin veya profesyonel/çalışma ziyaretinin sonuçlarının daha fazla kullanım, değerlendirme, yayma veya raporlama için kaydedilmesini, analiz edilmesini veya belgelenmesini sağlamalıdır. |
| | Öğrenme faaliyetleri ve çalışma ziyaretleri | Gönderen kuruluş, herhangi bir öğrenme faaliyetinin veya profesyonel/çalışma ziyaretinin sonuçlarının daha fazla kullanım, değerlendirme, yayma veya raporlama için kaydedilmesini, analiz edilmesini veya belgelenmesini sağlamalıdır. |



| | | |
|--|---|--|
| | Öğrenme faaliyetleri ve çalışma ziyaretleri | Gönderen kuruluş, hareketliliğin sonunda katılımcının bir sertifika almasını ve sertifikanın elde edilen öğrenme çıktıları hakkında bilgi içermesini sağlamalıdır. |
| Uygulama | Kültürel faaliyetler | Gönderen kuruluş, ev sahibi kuruluşun katılımcılara ülke, bölge ve belirli bir yere odaklanan yeterli kültürel yönlendirme sağlamasından emin olmalıdır. Not: Bu, rehberler ve tercümanlar gibi yeterince hazırlanmış personelin katılımını içerebilir. |
| | Kültürel faaliyetler | Gönderen kuruluş, ev sahibi kuruluşun katılımcıları ev sahibi ülkedeki önemli yasa ve yönetmelikler hakkında bilgilendirmesini sağlamalıdır. |
| Değerlendirme ve kalite güvencesi | Genel organizasyon | Gönderen kuruluş, hareketliliğin organizasyonuna ilişkin şikayetlerin uygun şekilde kaydedilmesini sağlamalıdır. Şikayetlerin nasıl ele alınacağını belirten bir iç politikası olmalıdır. |
| | Genel organizasyon | Gönderen kuruluş, geri bildirim analiz etmek ve önleyici ve düzeltici kalite önlemlerini uygulamak için prosedürlere sahip olmalıdır. En az bir personel, hareketliliklerin kalitesini izlemek ve düzenli olarak üst yönetime yazılı veya sözlü izleme raporları sunmakla resmi olarak görevlendirilmelidir (raporların sıklığı, düzenlenen hareketliliklerin sayısına bağlı olabilir) |
| | Genel organizasyon | Gönderen kuruluş, hareketlilik katılımcılarının hareketliliğin tüm unsurları hakkında ne düşündüğünü öğrenmek için her uluslararası hareketlilikten sonra kapsamlı bir değerlendirme yapılmasını sağlamalıdır. |
| | Genel organizasyon | Değerlendirmenin %75'in altında bir memnuniyet oranı kaydetmesi durumunda, gönderen kuruluş, gelecekteki hareketliliklerin daha iyi organize edilmesini sağlamak için kalite kontrol tedbirleri uygulamalıdır. |
| | Staj veya uygulamalı eğitim | Gönderen kuruluş, stajyerlik veya uygulamalı eğitim sırasında uygulanması gereken tüm ilgili stajyer izleme ve değerlendirme prosedürleri hakkında eğitim yerleştirmeleri sağlayan ev sahibi kuruluşlarla anlaşmalıdır. |
| Bütçe | Genel organizasyon | Gönderen kuruluş, alternatif bütçeleme seçeneklerini değerlendirmeli ve maliyetleri müzakere etmelidir. Bir aracı kuruluş için çindeyse, ilgili maliyetlerin dikkatle değerlendirilmesi gerekir. Aracı kuruluş, gönderen kuruluşta olası tüm maliyetleri (birim maliyetleri de belirterek) içeren bir nihai bütçe sunmalıdır. |
| | Genel organizasyon | Gönderen kuruluş, konaklama veya diğer hizmetler için geçerli iptal politikaları hakkında bilgi edinmelidir (ücretsiz iptal süresi, iptal ücretleri, iptal için nelerin kabul edilebilir olduğu vb.). Aracı bir kuruluşun dahil olması durumunda, iptal maliyetleri hakkında da ayrıntılı bilgi vermesi gerekir. |
| | Genel organizasyon | Hareketliliğin hazırlanması veya uygulanması için herhangi bir taşeronluk gerekliyse, hizmet sağlayıcıların seçim prosedürleri, paranın en iyi karşılığını ve yeterli kaliteyi sağlamak için farklı tekliflerin karşılaştırılmasını içermelidir. |

III. HAREKETLİLİK HAZIRLIĞINDA OYUNLAŞTIRILMIŞ ÖĞRENMEYİ UYGULAMAK

1. Hareketliliğe hazırlıkta oyunlaştırılmış öğrenmeyi kullanmanın faydaları

Oyunlaştırma, oyun öğelerinin ve mekaniğin e-öğrenmeye entegrasyonunu ifade eder. Oyunlaştırılmış öğrenmenin, özellikle dezavantajlı öğrenenler üzerinde önemli etki sağlayan bir dizi avantajı vardır. Aktif öğrenmeyi gerektirir, motivasyonu ve katılımı artırır, öğrencinin olumsuz sonuçlara yol açmadan tecrübe kazanmasına ve kısa dikkat süreleri vb. durumlarda mikro öğrenmeye izin verir.

Uluslararası hareketliliğe hazırlık için oyunlaştırılmış öğrenmeyi kullanmak, aşağıdakiler de dahil olmak üzere çok yönlü faydalar sağlar:

- Hazırlık sürecine katılımı sağlar ve hareketliliğin kendisine aktif katılım için motivasyonu artırır;
- Bilgiyi aktarır ve becerileri geliştirir;
- Duygusal sürdürülebilirliği eğitir;
- Takım çalışması becerilerini güçlendirir.

Her şeyden önce, hareketlilik hazırlığı için oyunlaştırmanın kullanılması, organizatörlerin / **eğitmenlerin öğrencileri gerçek dünyayı taklit eden varsayımsal bir duruma sokmalarını** ve böylece performanslarını ve karar vermelerini kontrol etmelerini, eğitmelerini ve geliştirmelerini sağlar.

2. GAME IT e-öğrenme programının Genel Tanıtımı

Kanıtlanmış olumlu etkileri nedeniyle GAME it projesi, oyunlaştırılmış bir öğrenme yolu olarak dezavantajlı öğrenciler için hareketlilik hazırlık kursunun geliştirilmesini seçti. Kurs, 2 ana hedef grubun ihtiyaçlarını yansıtabilecek şekilde tasarlanmıştır:

- **Temel mesleki eğitim** veya öğretime katılan veya yakın zamanda mezun olan **gençler**
- **Sürekli mesleki eğitim veya öğretime** katılan veya yakın zamanda mezun olan **yetişkin kişiler**.

Ayrıca kurs, tek bir kullanıcının ve bir grubun özel ihtiyaçlarına göre ayarlanmıştır.

Böylece GAME IT e-öğrenme programı, kullanıcılara **zorluk derecesini belirleme esnekliği** sağlamaktadır. Kurs ayrıca, **öğrencilerin bireysel ihtiyaçlarına ve farklılıklarına** duyarlı olacak şekilde tasarlanmış ve aynı zamanda modüler ve esnek form arasında seçim yapmalarına olanak tanımaktadır:

| SEVİYE | ŞEKİL |
|--|---|
| (IVET) Temel Mesleki Eğitim seviyesi kursu Lise son düzeyinde iş dünyasına girmek için eğitim sisteminden çıkan gençler | Bireysel öğrenme: Dersi/Kursu bireysel olarak, eğitmen yardımı olsun veya olmasın üstlenen hedef grup |
| | Grup öğrenimi: Dersi/Kursu iki veya daha fazla kişinin, eğitmenin yardımıyla bireysel olarak üstlenen hedef grup |
| (CVET) Sürekli Mesleki Eğitim kursu Halihazırda iş dünyasına girmiş ancak becerilerini veya yeterliliklerini genişletmek veya eğitim alanını değiştirmek için eğitime yeniden dahil olan yetişkinler | Bireysel öğrenme: Dersi/Kursu bireysel olarak, eğitmen yardımı olsun veya olmasın üstlenen hedef grup |
| | Grup öğrenimi: Dersi/Kursu iki veya daha fazla kişinin, eğitmenin yardımıyla bireysel olarak üstlenen hedef grup |

Özet olarak kurs içeriği Ek 2'de sunulmaktadır (yalnızca İngilizce olarak mevcuttur)

3. Öğrenme Şekil (bireysel veya grupta öğrenme)

GAME IT kursu, bir eğitmen tarafından yönetilen bireysel ve grup eğitimi için kullanılabilir. Bunların her biri için Coursevo platformunda gerektiği gibi seçenekler sağlanmaktadır.

2 şekil arasındaki temel fark, aşağıdaki özelliklerden kaynaklanmaktadır:

| | Bireysel | Grup |
|---------------------------------------|---|--|
| Odaklanma | Kendini yansıtma ve öz-farkındalık, kendi güçlü ve zayıf yanlarını anlama Analitik düşünme Planlama | Fikir oluşturma, fikir ve görüş sunumu, tartışma ve akıl yürütme Eleştirel düşünme Planlama ve Organizasyon |
| Spesifik öğrenme öğeleri | Isınma soruları, Durumsal yargı testleri, Alıştırmalar (kendini yansıtma dahil) Zorluklar | Isınma soruları, Durumsal yargı testleri, Alıştırmalar (iletişim dahil) Artan Zorluklar, Tartışmalar Rol oynama oyunları |
| Rozetler ve ödüller (maksimum) | 5 | 9 |

Hangi şeklin amaçlarına ve ihtiyaçlarına daha uygun olduğuna karar vermek eğitmenlere/kursu düzenleyenlere kalmıştır. Ancak, seçimden önce öğrencilerin ihtiyaçları ve tercihleri, kişilikleri, güçlü ve zayıf yönleri dikkatli bir şekilde değerlendirilmelidir. Bu değerlendirmeye dayanarak, hangi öğrenme şeklinin **olumsuz etkilerden ziyade daha fazla fayda sağlayacağı** belirlenmelidir. **Öğrenme şekillerinin hiçbirisi yalnızca olumlu etkiler sağlamayacaktır.**

| | AVANTAJLARI | DEZAVANTAJLARI |
|-------------------------------|---|---|
| BİREYSEL ÖĞRENME ŞEKLİ | <ul style="list-style-type: none"> • Öğrenci kendi hızında hareket eder; • Öğrenme hedefleri ve içeriği tamamen bireysel ihtiyaçlara göre uyarlanmıştır; • Eğitim, belirli öğrenme yeteneklerini ve stillerini kapsayacak şekilde düzenlenir; • Eğitim memnuniyet sağlar ve güveni güçlendirir; • Eğitim, öğrencinin ilgisini çeker ve onu zaman yönetimi, öz disiplin ve diğer temel organizasyon becerilerinde becerilerini geliştirmeye teşvik eder; • Öğrenme yeteneğinden memnuniyet sağlar • Öğrenci kendi güçlü ve zayıf yönlerini anlar. | <ul style="list-style-type: none"> • Eğitmen ve öğrenciler adına zaman alıcı ve ekstra çaba gerektirebilir; • Diğer insanlarla iletişim ve etkileşim sınırlıdır, bu da fikir beyan etmek, dinlemek ve geri bildirimde bulunmak gibi iletişimle ilgili becerilerin gelişimini olumsuz etkileyecektir. • Müfredat dışındaki konuları ve diğerleri için bir şeyler öğrenme fırsatları sınırlıdır; • Grup halinde çalışma, tartışma ve sunum yerine bireysel çalışmaya, kendi kendini yansıtmaya ve kendi kendini analiz etmeye odaklanılır; • Sağlıksız beklentilerin oluşmasına ve zorluklarla baş edememeye yol açabilir; |
| | <ul style="list-style-type: none"> • Katılımcılar akranlarından öğrenirler; • Öğrenciler farklı fikir ve görüşlerle tanışır ve hangi görüşe | <ul style="list-style-type: none"> • Bireysel ihtiyaçları ve özellikleri bulanıklaştırır; • Zorluk seviyesinin belirlenmesine meydan |



| | | |
|------------------------------------|---|---|
| GROUP ÖĞRENME ŞEKLİ | <p>katılacağını/benimseyeceğini seçerken kendi eleştirel düşüncesini geliştirir;</p> <ul style="list-style-type: none"> • İletişim ve grup becerilerini güçlendirir • Öğrenciyi aktif ve verimli bir şekilde katılmaya teşvik eder; • Öğrencilerin sunum, tartışma ve problem çözme ile ilgili becerilerini geliştirir; • Öğrenciler, yapıcı eleştirinin önemini ve onları herhangi bir kuşku duymadan nasıl kabul edeceklerini anlarlar. | <p>okuyabilir;</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gruptaki öğrencilerin aynı hızda ilerlemesini gerektirir – bu nedenle bazılarının öğrenme hızını düşürmesi gerekirken, diğerlerinin bilgiyi daha hızlı özümsemesi gerekecektir; <ul style="list-style-type: none"> - Bazı öğrenciler, kendilerini daha hızlı ve daha iyi öğrenen diğer kişilerle karşılaştırarak düşük benlik saygısı geliştirebilir; - Öğrenciler için daha fazla dikkat dağıtıcı şeyler sunar ve tüm grubun odaklanmasını sağlamak için ekstra çaba gerektirebilir; - Bireysel ilerlemeyi izleme sürecini zorlar |
|------------------------------------|---|---|

Son olarak, hedef grup özelliklerini göz önünde bulundurarak bir grup öğrenme şeklinin, üyeleri ihtiyaç ve tercihleri bakımından nispeten yakın olan ve kişilikleri, güçlü ve zayıf yönleri bakımından dengeli olan küçük ila orta ölçekli ve homojen gruplar için özellikle başarılı olacağını belirtmekte fayda var.

Not: Her öğrenme şekli, öğrencilerin özel ihtiyaçlarına ve tercihlerine kolayca uyarlanabilen ve ayarlanabilen önerilen sayıda ve önerilen etkinlik bileşimini (belirli öğrenme öğeleri) içerir. Eğitimci bunları değerlendirdikten sonra hangi unsurların hangi sırayla kullanılacağına ve oturumların nasıl organize edileceğine zamanlama açısından karar vermelidir.

Bu nedenle, GAME IT eğitimi esnektir ve çeşitli ihtiyaçlar için kullanılabilir.

4. Farklı zorluk ve etkinlik türlerine genel bakış

Beyin, hikayeleri bir dizi gerçekten daha etkili bir şekilde işlediğinden, GAME IT e-öğrenme programının omurgası, türü amacına bağlı olan bir dizi farklı zorluk ve alıştırmaya etrafında inşa edilmiştir. 5 eğitim modülünün içeriğinde aşağıdaki türler bulunur:

| | Alıřtırmalar | Zorluklar |
|---|---|---|
| Bu nedir? | Bireyin bilgiyi, daha önce sunulan verileri veya bilgileri uygulayarak bir řeyi tamamlamasını gerektiren bir görev. | Bireyin problem çözüme ve alışılmıřın dıřında düşünmeyi uygulayarak ve birleřtirerek bir çözüme geliřtirmesini gerektiren daha karmařık bir görev. |
| GAME-IT programının içeriğinde kullanılan türler | <p>Geriye dönük alıřtırma</p> <p>Bu alıřtırmalar, öğrencileri bir řey yapıldıktan /tamamlandıktan sonra bir duruma sokar veya önceki deneyimlerinden duruma geri bakmalarını teřvik eder.</p> <p>Öğrencilerden, öğrenmeler ve tartıřmalara dayalı olarak gelecekte bir řeyleri iyileřtirmek amacıyla bir durumu veya süreci analiz etmeleri istenir.</p> <p>Geriye dönük alıřtırmalarda minimum sonuç, "iyi giden řeyler" ve "iyileřtirilebilecek řeyler" listesidir. Bu listeler özellikle uzun ve ayrıntılı olmayabilir.</p> | <p>Eylem Zorluđu</p> <p>Öğrencileri gerçek dünyayı taklit eden varsayımsal bir duruma sokan karmařık bir görev. Öğrenciler, mevcut kaynakları, ortamdaki belirli ayarları veya kaynak kısıtlamalarını göz önünde bulundurduktan sonra bir eylem için bir yol geliřtirmelidir.</p> |
| | | <p>Yansıtma Zorluđu</p> <p>Öğrencilerin önceki eylemleri ve deneyimleri üzerine düşünmelerini gerektiren bir görev. Öğrencilere yeni bilgiler/tecrübeler sađlanır ve ardından geri adım atmaları ve ders ayarlamaları veya kiřisel geliřim kılıpları geliřtirmek için yeni bilgileri uygulamaları istenir.</p> |
| | | <p>Öğrenme Zorluđu</p> <p>Öğrencinin tek başına yeni bilgi ve tecrübeleri belirlemesini ve bunların görevin bir çözümlünün geliřtirilmesi veya uygulanmasıyla ilgisini bulmasını gerektiren bir görev.</p> |
| | <p>Kiřisel farkındalık / Kendini yansıtma alıřtırması</p> <p>Öğrencinin kendi özellikleri ve nitelikleri (güçlü ve zayıf yönler dahil) üzerine düşünmesini teřvik eden ve böylece kendi davranıřlarını anlamasını geliřtiren ayarlamalar ve iyileřtirmeler için bir planı kolaylařtıran bir görev.</p> | <p>Planlama Zorluđu</p> <p>Öğrencinin görevin çözümlünü geliřtirmek için birleřtirilen düşünme ve planlama becerilerini uygulamasını gerektiren bir görev.</p> <p>Çözümsel Zorluk</p> <p>Öğrencinin, görevin çözümlünü oluřturmak için analitik bir yaklařım uygulamasını gerektiren bir görev.</p> <p>İletişim Zorluđu</p> <p>Öğrencinin iletişim/etkileşim becerilerini kullanmasını gerektiren karmařık bir görev olması gerekmez. Ađırlıklı olarak dil hazırlama modülü için kullanılır.</p> |
| | <p>Alıřtırma</p> <p>Öğrenciyi bir çözüme bulmak için yeni bilgi ve verileri uygulamaya teřvik eden bir görev. Yeni bilgi takviyesini artırmak için bir araç olarak kullanılır.</p> | <p>Yazma Zorluđu</p> <p>Öğrencinin bir çözüme geliřtirmek için yazma becerilerini kullanmasını ve denemesini gerektiren karmařık bir görev olması gerekmez.</p> |



4. Rozetlere ve diğer oyunlaştırılmış öğelere genel bakış

Hareketliliğe Hazırlık Oyunlaştırılmış e-Öğrenim programında yapısal ve içerik oyunlaştırmanın bir kombinasyonu kullanılır. Yapısal oyunlaştırma, Rozetler ve Skor Tahtası kavramlarını ve görselleştirmesini uygulamak için kullanılır. İçerik oyunlaştırması, görevleri ve zorlukları uygulamak için belirli türde öğrenme materyallerinin kullanılmasıyla desteklenir. Ayrıca, platformun "Dijital İçerik" hizmetinin uygun özelliklerini kullanarak, Kursu harici bağlantılar veya gömülü içerik olarak entegre edilen oyun benzeri etkinlikler geliştirmek için harici araçlar kullanılır.

E-Öğrenim programında aşağıdaki oyunlaştırma mekanizmaları kullanılır:

21

Skor tabloları

Her kursta (IVET veya CVET) lider tabloları sağlanır ve kullanıcıların belirli kriterlere göre (ör. kazanılan rozetler) olası sıralamasını sağlar.

Görevler

Görevler, "Çalışma Alanı" hizmeti tarafından desteklenen projeler-alıştırmalar olarak uygulanır. Her görev, bir Çalışma Alanı içindeki belirli bir projeye/alıştırmaya karşılık gelir. Çalışma alanı, görevler ekiplere atandığında işbirliği için gerekli araçları sağlar. Her görev derecelendirilebilir (böylece rozet alma kriterlerine bağlanır).

Avatar (Öğrencilerin Kurs içindeki kimliği)

Her öğrencinin profiline erişimi vardır ve kişisel verilerini ve kısa özgeçmişini sağlayabilir. Bu öğeler bir avatara karşılık gelmek için de kullanılabilir. Kullanıcı profili ayrıca öğrencinin katılımı ve ödülleri (rozetler, puanlar/dereceler vb.) hakkında bilgi sağlar.

Puanlar / Notlar

Farklı görevleri (proje-alıştırmalar/görevler, kendi kendine testler, vb.) tamamlamak için puanlar verilir. Puanlar ya sistem tarafından verilir ya da kurs yöneticileri tarafından belirlenir. Manuel not verme (veya notlandırmanın ayarlanması) da mümkündür ve platformun dışında yürütülen (sınıf içi veya harmanlanmış öğrenme sırasında) veya verimli bir şekilde değerlendirilmesi için öğretmenlerin müdahalesine ihtiyaç duyan faaliyetler için uygulanabilir.

Rozetler / Sertifikalar

Rozetler, bir kurstaki katılımcıların başarılarını görselleştirmek için başlıca araçlardır. GAME IT kursunun ihtiyaçları için Coursevo platformu, IMS Açık Rozetler spesifikasyonuna uygun hale getirildi, böylece e-öğrenme programında verilen rozetler doğrulanabilir, taşınabilir ve beceri ve başarılarla ilgili bilgilerle dolu.

Eğitim platformu aynı zamanda doğrulanabilir sertifikaların otomatik olarak verilmesini de destekler.

Hareketliliğe Hazırlık Oyunlaştırılmış e-Öğrenim Programı rozet sistemi, her kursa iliştilmiş ortak rozet setine dayalıdır. Her biri bir kurs modülüne karşılık gelen beş dikey rozet ve kurstaki katılımcıların genel performansına karşılık gelen dört yatay rozet tanımlanmıştır. Sertifikalar, e-Öğrenim programının tüm modüllerinin başarıyla tamamlanmasından sonra verilebilir. Aşağıdaki tablo, eğitim programında yapılandırılan açık rozetlere ve sertifikalara genel bir bakış sunar.

MODÜL 1



Seyahate Hazır



Seyahat için Hazırlıklı

Kriter: Dört değerlendirmede 7-10. aşama

MODÜL 2



Başka Bir Kültüre Hazır



Başka Bir Kültür için Hazırlıklı

Kriter: Final değerlendirmesinde 7-10. aşama

MODULE 3



Yurtdışında Çalışmaya Hazır



Yurtdışında Çalışmak için Hazırlıklı

Kriter: İki değerlendirmede 7-10. aşama

MODULE 4



Öğrenmeye Hazır



Öğrenmek için Hazırlıklı

Kriter: Final değerlendirmesinde 7-10. aşama

22

MODULE 5



İletişime Hazır



İletişim için Hazırlıklı

Kriter: Final değerlendirmesinde 7-10. aşama

Tüm modül rozetleri, hem bireysel hem de grup eğitim şekli için mevcuttur.

Rozet verme, Coursevo'ya eklenen test veya diğer değerlendirme araçlarına dayalıdır.

TÜM MODÜLLER (Gruplar İçin)



Planlayıcı ve Koordinatör, Ortak Çalışan, Problem Çözücü, Öğrenci

Kriterler: Öğitmenler tarafından manuel not verme



Sertifika

Kriterler: Beş modülün hepsinde 7-10. aşama

Randevular (bir eylemi tamamlamak için zaman kısıtlamaları)

Bu, belirli bir görevin ne zaman tamamlanması gerektiğini belirten proje alıştırmaları son tarihlerine karşılık gelir. Ödüller, belirli bir göreve/proje-alıştırmaya karşılık gelen puanlar/derecelerdir.

Kilit açma seviyeleri: Belirli materyallere ve etkinliklere kademeli erişim

Kademeli erişim, "Kurs Yapısı"ndaki kurs etkinliklerinin (belirli birimlerin/derslerin görünür/görünür olmaması) sırasındaki ilerlemeye bağlı olarak tüm kurs için desteklenmektedir. Başka bir yol, belirli dijital içerik öğelerinin görünürlük özelliğini kullanmak, böylece öğrenciler tarafından ne zaman görünür olduklarını kontrol etmektir.

Yukarıda listelenen oyunlaştırma unsurlarının yanı sıra, oyunlaştırılmış e-Öğrenme programı, platformun "Kurs Yapısı" özelliği aracılığıyla bir Kurs içindeki etkinlikleri sıralama mekanizmasından yararlanır. Bir ders için bir Ders Yapısı tanımlanır tanımlanmaz, kurs koordinatörü sıralama hizmetini etkinleştirebilir, böylece öğrenciler yapıyı adım adım takip edebilirler. Ders koordinatörü tüm öğrencilerin ilerlemesini izleyebilir.

Öğrenci değerlendirmesinin oyunlaştırılması için platformun değerlendirme hizmeti, öğrenme uygulamaları (<http://learningapps.org>) ve etkileşimli Google Slaytlar gibi harici araçların birleşiminde kullanılır. Öğitmenlere önerilen ve eğitim platformuna yerleştirilebilen diğer harici uygulamalar şunlardır: Kahoot (<https://kahoot.com/>) ve h5p (<https://h5p.org/content-types-and-applications>).

IV. GAME IT E-ÖĞRENME PROGRAMINI KULLANMA

1. Platforma kayıt

GAME IT eğitim platformuna girebilmek ve eğitim programı derslerine kayıt olabilmek için bir hesabınızın olması gerekmektedir. Bu, <https://gameit.coursevo.com> ziyaret ederek oluşturulabilir.



23

Her kullanıcı yerel bir hesap oluşturmaya veya giriş yapmak için Facebook/Google kimlik bilgilerini kullanmaya karar verebilir. (Ayrıntılı talimatlar Ek 3'te verilmiştir, yalnızca İngilizce olarak mevcuttur).

Coursevo'da sahip olunabilecek farklı roller vardır:

Site Yöneticisi, Kurs Yöneticisi, Destek Kullanıcısı, Site Kullanıcısı, Site Konuşu, Geçici Kullanıcı.

(Site ve Kurs) Yöneticiler kurs içeriklerini düzenleyebilir ve ayarlayabilir, kullanıcıları kaydedebilir, Sınıflar ayarlayabilir, toplantı odaları oluşturabilir vb. Bir kurs yöneticisinin kursun içeriği ve yapısıyla ilgili eylemleri için site yöneticisinin onayı gerekir.

Bir Kurs Yöneticisi Rolü edinmek için Coursevo'nundestek ekibiyle iletişime geçmelisiniz .

Kullanıcılar (Site Kullanıcısı, Site Konuşu, Geçici Kullanıcı) Coursevo'nun içeriğini ve hizmetlerini özgürce kullanabilir ve istedikleri kurslara kaydolabilirler.

2. Oyunlaştırılmış şekilde grup öğrenimini yönetme - genel talimatlar

Genellikle, oyunlaştırmanın öğretme ve öğrenme sürecine uygulanmasını beş adımlı bir model izler (Ek 4, yalnızca İngilizce olarak mevcuttur).

Bununla birlikte, eğitimin şekli - *e-tabanlı, sınıf içi veya harmanlanmış* - genel sürecin organizasyon, uygulama ve hatta değerlendirme aşamalarında bazı farklılıklar gösterir.

GAME IT hareketliliğe hazırlık e-öğrenme programını **tamamen e-tabanlı modda kullanmak muhtemelen en zor iştir**. Katılımcılar için biraz rahatlık sağlayacağı düşünülse de, organizasyonunda ve

uygulamasında daha fazla çaba gerektirecek ve kesinlikle öğrencilerin becerilerini ve motivasyonunu zorlayacaktır.

Aşağıdaki yönergeler yararlı olabilir:

| AŞAMA | EĞİTİMİN UNSURU | REHBERLİK / ÖNERİLER |
|---------------------|---------------------------------|---|
| ORGANİZASYON | Zaman Çizelgesi | Tutarlılık anahtardır. Tüm oturumları her gün aynı saatte (veya örneğin her Çarşamba günü) planlamak, öğrencilerin zamanlarını yapılandırmalarına ve tüm günün programlarını belirlemelerine yardımcı olacaktır. Seansların zamanı uygun olmalıdır - çok erken ve çok geç değil, katılımcıların kendileri için biraz zaman ayırmalarına ve sabah saatlerinden sonra / gece saatinden önce hazırlanmalarına izin vermelidir. |
| | Zaman Çizelgesi | Oturumların zamanlaması, öğrencilerin özelliklerini dikkate alınmalıdır. Oturumlar çok uzun olmamalı ve öğrenme etkinlikleriyle aşırı dolu olmamalıdır. Öğrencilerin sunulan anlamaları ve özümsemeleri ve sorular sormaları için onlara zaman tanımaları gerekir. |
| | Çevre ve Kaynaklar | Genel olarak, e-öğrenme sadece bir bilgisayar ve iyi bir internet bağlantısı gerektirir. Bununla birlikte, hedef grubun özelliklerini göz önünde bulundurarak, bu kaynakların kullanılabilirliğinin eğitim başlamadan önce kontrol edilmesi gerekir. |
| | Çevre ve Kaynaklar | Tüm katılımcıların/öğrencilerin e-sistemde hesaplarının olması gerekmektedir. Ek olarak, öğrenciler en azından temel olarak sisteme ve kullanılan araçlara aşina olmalı ve bir aktiviteden diğerine geçebilmelidir. |
| | Çevre ve Kaynaklar | Eğitmen, oturumlardan önce öğrenme ve eğitim, iletişim ve etkileşim için gerekli tüm araçları uygun şekilde ayarlamalıdır - bunlar sınıflar, telekonferans, Jam Boards(dijital beyaz tahta), vb. içerebilir. Öğrencinin dikkatini çekmek için bir strateji olarak farklı araçlar kullanmak çok cazip olsa da, tüm ders için maksimum 3-5 araca bağlı kalmak daha verimlidir , aksi takdirde öğrenciler kaybolabilir ve motivasyonları bozulabilir. |
| | Katılımcılar | Katılımcılar, eğitimin amacının ve fikrinin farkında olmalıdır. Başarısızlıktan korkmalarına gerek yok. Motivasyon için içsel ve dışsal teşviklerin iyi bir birleşimine ihtiyaçları vardır. En azından ilk seanslar için bir ebeveynin, arkadaşın veya başka bir kişinin desteğini sağlamak bir artı olacaktır. Bu kişiler, katılımcılara oturumlar sırasında nasıl daha etkili olabilecekleri konusunda tavsiyelerde bulunabilir ve rehberlik edebilir. |
| | Öğretme ve Öğrenme Stratejileri | GAME IT kursu tamamen oyunlaştırılmış şekilde doğrudan uygulanmaya hazırdır. Eğitim materyallerinin içeriği ve sırası, grubun genel ihtiyaçlarına göre uyarlanır. Bununla birlikte, eğitim verilecek grubun belirlenen ihtiyaçlarına ve tercihlerine dayanarak, eğitmen materyallerin sadece bir kısmını kullanmaya veya sıralarını değiştirmeye karar verebilir. Bu, kursun etkinliğine zarar vermeyecek aksine daha olumlu etkiler sağlayacaktır. |



| | | |
|----------|---------------------------------|--|
| | | Eğitmen, eğitim sırasında test etmek ve en verimli olanları seçmek için bir dizi öğrenme ve eğitim stratejisi seçmelidir. Son olarak, eğitmen açık olmalı ve nihai hedeflere ulaşmak için kurs ayarlarında ve içeriğinde düzenleme ve değişiklikler uygulamaya hazır olmalıdır. |
| UYGULAMA | Zaman Çizelgesi | Hatırlatıcılar çok yararlı bir araç olabilir. Grup metinleri ve takvim bildirimleri kullanılabilir, ancak yine de kişisel telefon görüşmeleri, öğrencinin dikkatini çekmede ve katılmama nedenlerinden kaçınmada en etkili olacaktır. |
| | Zaman Çizelgesi | Grubun ve içindeki bireylerin performansı, kursun hızını belirleyen şeydir. Grubun çoğunluğu yavaş öğrenenlerse, zaman çizelgesinde, oturumların içeriğinde veya yapısında bazı revizyonların yapılması gerekebilir. Aksine, eğer öğrenciler bilgiyi özümseme konusunda iyi bir hıza sahiplerse, eğitmen öğrencilerin bağımsızlığını güçlendirmek için bazı bireysel çalışma ve bireysel aktiviteler önerebilir. |
| | Çevre ve Kaynaklar | Eğitmen, tüm katılımcıların bilgilendirildiğinden emin olmak için araçların kullanımıyla ilgili kısa ve net talimatlar vermelidir - nasıl sessize alınacağı / sesinin açılacağı, sorular için araya girileceği, vb. Geri bildirim isteyin ve bireysel performansı kontrol edin. Öğrencilerin kullanılan e-araçları kullanmanın imkansız olduğunu düşünmelerine izin vermeyin. |
| | Katılımcılar | Tüm katılımcılar/öğrenciler hem fiziksel hem de duygusal olarak kendilerini rahat hissetmelidir. Stres, kaygı ve katılım ve başarısızlık korkusu düzeylerini azaltmak kursun başlangıcında bir zorunluluktur. Kursun başlangıcından itibaren dostça bir ortam oluşturulmalı ve tüm kurs zamanı boyunca sürdürülmelidir. Özellikle ilk oturumlardan sonra geri bildirim almak için ekstra zaman ayrılmalıdır. Öğrencilere yardımcı olmak için ek zaman, destek veya kaynaklar sağlanmalıdır. |
| | Öğretme ve Öğrenme stratejileri | Oturumlar, sunum yapan kişilerin sunumları ve web videolarını veya ekranlarını paylaşabilecekleri Classroom gibi bir video konferans ortamında gerçekleştirilir. Eğitmenler derse başlamadan hemen önce konuya çok temel bir giriş yapmalıdır. Yine paylaşılan ekran işlevi aracılığıyla sunulan, her modül konusuna eklenen "Genel Bakış" a güvenebilirler. Gruptaki genel ruh haline bağlı olarak, eğitmenler, öğrencilerden önceden bilgi edinmek için "Isınmalar" dan (sorular ve tartışmalar) yararlanabilirler. Isınmanın türüne bağlı olarak - seçim sorularını veya tartışmalarını çoğaltın, öğrenciler bireysel olarak çalışır veya yüksek sesle tartışırlar. Eğitmenler, "Kavramsal eğitim" başlığında yer alan bilgileri ayrıntılı olarak veya kısaca gözden geçirebilir, böylece öğrencilerin modül temalarının uygulama kısmı üzerinde çalışmalarını için gerekli temeli sağlayabilirler. Eğitmenler, dersi hatırd tutmak için eğitimin uygulama odaklı unsurlarının maksimumunu kullanmalıdır. Yine de, hepsini uygulamak çok zaman alıcı olabilir. Bu nedenle, eğitmenler tema başına yalnızca bir <i>Durumsal Yargılama Testi</i> (bazı durumlarda 3-4 önerildiği gibi) uygulamaya karar |



| | | |
|--|--|---|
| | | <p>verebilirler, bu da kursiyerlerin beklenen zorluklarına en yakın olan veya hareketlilik sırasında sahip olmaları beklenen pozisyonla ilgilidir. Eğitimciler ayrıca, <i>Zorluklar ve Alıştırmalar</i> tarafından önerildiği gibi grup çalışmasına ve tartışmalara veya problem çözmeye odaklanmak için kendini yansıtmaya / öz farkındalık alıştırmalarını atlamaya karar verebilirler.</p> <p>Her bir özel duruma bağlı olarak, Zorluklar ve Alıştırmalar işbirlikçi bir beyaz tahta, sohbet, paylaşılan notlar kullanabilir. Ara odaları grup ödevleri için de uygundur.</p> <p>Son olarak, eğitimciler tüm kurs boyunca eğitimin ilerlemesini ve bireyleri izlemek ve değerlendirmek zorundadır. Oturumların kaydedilmesi bu amaç için yararlı olabilir.</p> <p>Gerekirse, görevlerin çeşitliliği veya karmaşıklığı azaltılabilir, ancak yine de eğitim seviyesi çok fazla düşmemelidir.</p> |
|--|--|---|

3. Oyunlaştırılmış öğrenme sırasında rekabeti yönetmek - dezavantajlı öğrenciler için özellikler

Öğrenmede katılım ve motivasyon yaratma tekniği olarak rekabet, GAME IT e-öğrenme programı tarafından da benimsenmiştir. İçerisinde yer alan *Lider tabloları* aracılığıyla uygulanır.

Yine de, öğrencilerin (özellikle dezavantajlı gruplar arasında) sonuçları topluluğa açık bir şekilde rekabet etmeye veya karşılaştırmaya istekli olmadıkları düşünülmelidir. Bazı öğrenciler aşırı rekabetçi olabilir ve bu da tüm deneyimi topluluğun geri kalanı için zararlı bir çorak tarla haline getirebilir. Diğerleri için, zirveye ulaşmanın imkansızlığı hayal kırıklığı duygularına neden olabilir ve bu da kurstan ayrılma isteğini besleyebilir.

Not: Öğretim sırasında GAME IT Kursu ve diğer oyun tabanlı öğrenme yöntemlerini uygularken öğrencilerin tercihlerine karşı kapsamlı bir dikkat ve duyarlılık gereklidir.

Çözüm yolu, deneyimi temelde olumlu hale getirmektir, böylece öğrenciler ders arkadaşları veya kendileri hakkında olumsuz hissederek uzaklaşmazlar.

İşte başlamanın birkaç yolu:

1. Öğrencileri kendilerine karşı rekabet etmeye teşvik edin

Rekabet, mutlaka bir başkasını yenmek veya birinden daha iyisini yapmak anlamına gelmez. Aynı zamanda kendi kişisel en iyilerini de ifade edebilir. Bu nedenle, öğrencilerin dikkatinin odağında kendi ilerlemeleri ve daha ileri seviyedeki öğrencilere ulaşmada kazanılan ustalık olmalıdır. Bu, öğrencilerin becerileri gelişirken bile teşvik edilmelerine yardımcı olmalıdır.

2. Rekabet performansı konusunda şeffaf olun

Şeffaflık, adil bir rekabet hissi verir. Öğrenciler, performanslarının ne zaman ve nasıl değerlendirildiği konusunda bilgilendirilmelidir. Kazananın kim olduğu dışında, performanslarından aldığı puanlar hakkında da bir not almalıdırlar. Bu şekilde, hedeflerine ulaşmaya ne kadar yaklaştıklarını görebilirler ve bir dahaki sefere kazanmak için ne yapmaları gerektiği konusunda onlara bir fikir verecektir.

3. Yarışmaları bir rozet veya kupa kazanmaktan daha fazlası haline getirin



Öğrenciler farklı güçlü yönler sahip olacak ve grup ödevlerine dahil olduklarında - farklı roller ve hedefler belirleyeceklerdir. Eğitimciler, ekstra rozetler, ekstra puanlar, vb. vererek bir ödevin çözümünün geliştirilmesine katkıda bulunan her takım arkadaşının çabalarını tanıyabilir, ancak daha da önemlisi, eğitimciler **her katılımcının çözüm geliştirmeye kattığı değer** hakkında bir geri bildirim sağlayabilir ve sağlamalıdır.

Not: GAME IT kursu sonunda toplam 9 rozet bulunur.- 5'i her modülü başarıyla geçtikten sonra (final testinin / tema testlerinin başarılı bir şekilde tamamlanmasına dayanarak) ve 4'ü grup ödevlerine (zorluklar veya alıştırmalar) etkili katıldıktan sonra elde edilir.

Bu 4 rozet, tüm modüllerden seçilen alıştırmalara ve etkinliklere katılım için alınan puanlara göre verilir. Rozet verme kriterleri nispeten geniştir. Bununla birlikte, gerekirse, grupların ihtiyaçlarını ve profillerini daha iyi kapsamaları için bunlar değiştirilebilir.

Son olarak, Coursevo manuel not verme fırsatı sunar. Bu, kursta yer alan not ve rozet verme işleminin yanı sıra, eğitimcilerin öğrenciler için ek uyarıcılar sunabileceği anlamına gelir.

4. İyi sportmenlik ve taraftar kültürü oluşturun

İyi takım arkadaşları birbirlerini destekler ve cesaretlendirir. Eğitimciler destekleyici mesajlar ve olumlu geri bildirimler paylaşmalı ve öğrencileri de aynısını yapmaya teşvik etmelidir. Eğitimciler, öğrencilerine yaratmak istedikleri ortam ve bunun nedeni konusunda açık sözlü olmalıdır. Bireylerin bu ortama nasıl katkıda bulunabileceklerini göstermeleri gerekir. Takım çalışmasına özel bir önem verilen GAME IT kursu bağlamında, özellikle öğrenenler arasında karşılıklı destek söz konusu olduğunda, katılımcıların ürettiği ve paylaştığı pozitif gücü belirtmek son derece yararlı olabilir.

V. SINIF İÇİ OYUNLAŞTIRMA

GAME IT hareketliliğe hazırlık platformu, kalite veya verimlilikten ödün vermeden sınıfta verimli bir şekilde kullanılabilir. Hedef grupların özellikleri göz önüne alındığında, kursun bu format ve bağlamda kullanılması, öğretmen ve öğrenciler arasında gerekli olan yüz yüze etkileşimi sağlayacaktır. Aslında, ihtiyaçları daha yüksek olan, belirsizlik duygusuna ve güven eksikliğine sahip gruplar için bu, önerilen bir yoldur.

1. Sınıf içi oyunlaştırma – metodolojik kurallar

28

| AŞAMA | EĞİTİMİN UNSURU | REHBERLİK / ÖNERİLER |
|---------------------|--------------------|--|
| ORGANIZATION | Zaman Çizelgesi | <p>Oturumlar, öğrencilerin diğer görev ve sorumluluklarını dikkate almalıdır - diğer sınıf etkinlikleri vb.</p> <p>Oturumların zamanı uygun olmalıdır - çok erken ve çok geç değil, katılımcıların sınıfa en az 5 dakika önce gelmelerine ve çok geç olmadan evlerine dönmelerine izin verilmelidir.</p> <p>Sınıf etkinlikleri ,öğrencilere yönerge verilmesi, etkinliklerin başlaması ve tartışılması için ekstra zaman gerektirdiğinden, çevrimiçi etkinliklerden daha fazla zaman gerektirebilir. Öğretmenler temaların içeriğini çok hassas bir şekilde seçmelidir..</p> |
| | Zaman çizelgesi | <p>Oturumların zamanlaması, öğrencilerin özelliklerini dikkate almalıdır. İlk oturumlar (en azından) daha küçük parçalara ayrılabilir, böylece öğrenciler daha kolay anlamak ve özümsemek için daha küçük bölümler hakkında bilgi edinme fırsatı elde eder.</p> |
| | Çevre ve Kaynaklar | <p>Sınıf ortamı, tüm öğrenciler için öğrenmeyi mümkün kılacak şekilde uyarlanmalıdır:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Düzenli ve öngörülebilir bir ortam sağlayın - oturma yerlerini bireysel sunum ve grup ödevleri için düzenleyin, böylece katılımcılar sınıfa girdikten sonra o sınıfın neleri işleyeceğine dair bir ipucu edineceklerdir; - Teknik donanımı sağlayın - Isınma ve sunumlar için büyük TV ekranına ihtiyaç duyulacak, ancak bireysel bilgisayar kullanımı çoğu alıştırmaya için vazgeçilmez olacaktır.Diğer alıştırmaya türleri standart kağıt materyallere ihtiyaç duyabilir - A4 kağıtları, yapışkan notlar, flipchart, vb. - Kural ve prosedürlerle ilgili GÖRSEL hatırlatmalar gönderin. - Öğrencilerin sınıf içi aktiviteden bunalmış hissetmeleri durumunda kullanabilecekleri oldukça geniş bir alan yaratmayı unutmayın. Bu alanı çok işlevli hale getirin: oturup biraz sakin zaman geçirmek için veya hareketsiz oturmakta zorlanıyorlarsa bir süre hareket etmek için kullanılabilir. |



| | | |
|-----------------------|---------------------------------|--|
| | Çevre ve Kaynaklar | Tüm katılımcıların/öğrencilerin e-sistemde hesabı olmalıdır. Katılımcılar en azından temel olarak sisteme ve kullanılan araçlara aşina olmalıdır. Bu bağlamda, ilk alıştırmalar eğitmenle birlikte yapılabilir, böylece öğrenciler süreç hakkında net bir fikir edinebilirler. |
| | Katılımcılar | Öğrenciyle güçlü bir ilişki inanılmaz derecede önemlidir. Bu, öğrencinin güvensizlik hissini azaltacak ve eğitim hakkında geri bildirim vermesi ve hatta zorluk çekmesi durumunda paylaşması için onu geliştirecektir.. |
| | Öğrenme ve Öğretme stratejileri | Öğretme ve öğrenme stratejileri grubun özel ihtiyaçlarına göre seçilmelidir. Dersin ilerlemesi ve öğrencilerin gelişimi düzenli olarak izlenmeli ve değerlendirilmelidir. Eğitimciler, eğitimin verimliliğini sağlamak için düzen ve değişiklikleri uygulamaya hazır olmalıdır. Kurs içinde kullanılmak üzere seçilen öğrenme ve eğitim stratejileri uygulamalı deneyimden yararlanmalıdır. |
| IMPLEMENTATION | Zaman Çizelgesi | Hatırlatıcılar tüm katılımcıların takvimine eklenecektir. |
| | Zaman Çizelgesi | Genel olarak grubun performansı, kursun hızını belirleyecek olan şeydir. Yine de, grubun çoğunluğu yavaş öğreniyorsa, zaman çizelgesinde veya oturumların yapısında veya içeriğinde bazı revizyonların yapılması gerekebilir. |
| | Çevre ve Kaynaklar | Sınıf içi etkinlikler sırasında, ortamın aşağıdaki uyarlamaları faydalı olabilir: - Dikkat eksikliği olan öğrenenlerin(özellikle DEHB olanların) kapılar, kalemtraşlar, diğer rahatsız edici,dikkat dağıtıcı şeylerden uzakta oturmaları gerekir. - Yaşa uygun ve farklı bir duyuşal uyarıma izin verilmelidir - stres topları, kıpır kıpır oyuncaklar, vb. Bunlar, koltuklara geri dönmek, sürekli koltuktan kalkmak gibi daha büyük dikkat dağıtıcı unsurları en aza indirmeye yardımcı olur. - Kulak tıkacı veya kulaklıklar (giriş/bağlantı olmadan), oyunlaştırılmış egzersiz, sınava girme ve sınıf ödevi süresi sırasında arka plan gürültüsünü engellemek için kullanılabilir |
| | Katılımcılar | Eğitmenler, tüm katılımcılar için samimi bir ortam sağlamalıdır. Her birinin kendine özgü özellikleri vardır ve eğitmen, diğerlerini çeşitliliği anlamaya ve saygı duymaya teşvik etmelidir. Bu, eğitimin kendisinin bir başlangıç ve odak noktasıdır. |
| | Katılımcılar | Katılımcılar birbirleriyle konuşmaya ve bağlantı kurmaya teşvik edilmelidir. Bu, eğitim sırasında rahatlıklarına katkıda bulunacak, aynı zamanda aranan iletişim becerilerini de geliştirecektir. |



| | | |
|--|---------------------------------|--|
| | Katılımcılar | En çok zorlanan öğrenciler öğretmenin yanında oturmalıdır Bu, öğretmenin,doğru yolda olup olmadıklarını izlemesine yardımcı olacaktır. Oturma yerleri kapılardan, pencerelerden, gürültülü kursiyerlerden uzak olmalıdır.. |
| | Öğrenme ve Öğretme stratejileri | Kursiyerlerin katkısıyla öğretmenler, anlaşılması kolay kısa ve basit sınıf kuralları oluşturabilir. Kurallar olumlu bir şekilde çerçeveselendirilmelidir - katılımcılara öğretmenin ne istemediğinden çok ne yapmalarını istediği söylenmelidir. Tüm talimatlar ve yönergeler, sık tekrarlara hazır olacak şekilde basitleştirilmiş bir şekilde sağlanacaktır. |
| | Öğrenme ve Öğretme stratejileri | Görevlerin çeşitliliği azaltılabilir ve özellikle güçlük çeken öğrenciler için bazı görevlerin genişletilmesine izin verilebilir. Bir etkinliğin nasıl tamamlanacağına ilişkin adım adım bir liste de bu tür öğrenciler için yararlı olabilir. Öğretmenler, bir kursiyere kendisine bir soru geleceğini bildiren bir sistem kurabilir - öğretmenler fiziksel olarak ona yaklaşabilir, böylece soruları cevaplamak için zihinsel ve duygusal olarak hazırlanabilir. Bu, stresi, kaygıyı ve uyarı yapılmadan seçilme korkusunu azaltır. |
| | Öğrenme ve Öğretme stratejileri | Tüm etkinlikler sınıfta gerçekleştirilmektedir. Öğretmenler derse başlamadan hemen önce konuya çok temel bir giriş yaparlar. Öğrencilerin dikkatini çekmek için göz teması kurabilirler. Sınıf içi etkinlikler, mutlaka büyük ve karmaşık bir şey olmayan, ancak sınıfın yapısı, kullanılan ekipman vb. gibi basit şeylerde olabilecek düzenli rutine dayanmalıdır. Ayrıca, öğretmenler "Isınmalar" (sorular ve tartışmalar) yoluyla öğrencilerden ön bilgi edinmeye çalışabilirler. Isınmanın türüne bağlı olarak - çoktan seçmeli sorular veya tartışmalar, öğrenciler bilgisayar ortamında bireysel olarak çalışırlar veya öğretmenin yardımıyla veya yardımı olmadan yüksek sesle tartışırlar. Öğretmenler, "Kavramsal eğitim" bölümündeki bilgileri ayrıntılı olarak veya kısaca sunar, böylece öğrencilerin modül temalarının uygulamalı kısmı üzerinde çalışmalarını için gerekli temeli oluştururlar. Sunum, görsel öğrenenleri desteklemek için TV ekranında da mevcuttur. Kâğıtlar, renkli keçeli kalemler vb. öğrencilerin kullanımına sunulmuştur. Öğretmenler, seçilen durumsal yargı testlerinin desteğiyle öğrencileri varsayımsal bir duruma dahil ederek yavaş yavaş temanın uygulama kısmına geçerler. Öğrenciler bilgisayar üzerinde çalışırlar ancak daha sonra kararlarını sunabilir ve tartışabilirler. Alıştırmalar (seçildiyse) bilgisayar ortamında yürütülürken, zorlukların giderilmesi için olası çözümler oluşturulan öğrenci grupları(ikili ya da daha fazla) |



| | | |
|--|--|---|
| | | <p>tarafından geliştirilir ve sınıf önünde sunulur.</p> <p>Bu sınıflar içinde özel bir bölüm, daha önce bir hareketliliğe katılan kişilerle yapılan toplantılara ayrılmalıdır. İlk elden deneyimlerini paylaşarak, grubun motivasyonunu artırabilir ve stres ve korkularının azalmasına etki edebilirler.</p> <p>Son olarak, tüm kurs boyunca eğitimciler eğitimin ilerlemesini ve eğitime katılan öğrencileri izlemek ve değerlendirmek zorundadır. Gerekirse düzenleme ve değişiklikler yapılabilir</p> |
|--|--|---|

2. Hareketliliğe hazırlık için örnek rol yapma oyunu-Yönergeler

Sürekli mesleki eğitim (CVET) öğrencilerine yönelik GAME IT programı, hareketliliğe hazırlık için kullanılabilir üç rol yapma oyunu içerir. Eğitimciler bu örnek oyunlara dayanarak yeni oyunlar geliştirebilir.

Aşağıda, rol yapma oyunlarını düzenlemek için genel yönergeler sunuyoruz. GAME IT hareketlilik hazırlık programında yer alan iki rol yapma oyunu için özel talimatlar, rol yapma oyunlarının giriş bölümünde de yer almaktadır.

| | |
|--|---|
| Öğrencilerin oyunun amacı doğrultusunda gruplar halinde organizasyonu | <p>Rol yapma oyunları bazen grupların oluşturulmasını gerektirir (örneğin, öğrenciler siyasi partiler veya kulüpler oluşturur ve oyun senaryosunda kolektif olarak etkileşime girerler). Bununla birlikte, daha sıklıkla oyunlar daha basittir ve bireysel oyuncuların belirli "rolleri" oynamasını gerektirir. GAME IT örnek oyunları ikinci türdendir.</p> <p>İkinci çeşitte bile, öğrenenler gruplara ayrılmalıdır, böylece herkes dahil olur. Diyelim ki oyun 5 bireysel oyuncu bekliyor, öğrenenler ise 15 kişi. Bu durumda 3'er kişilik 5 grup oluşturulabilir. Her grup, grubu temsil edecek ve kendisine verilen rolü yerine getirecek bir "oyuncu" seçecektir. Gruptaki her öğrenci, daha sonra seçilen temsilci tarafından sunulacak olan bir strateji veya senaryonun geliştirilmesine katılacaktır. Her gruba, rolün karmaşıklığını yansıtacak şekilde ortak çalışma için yeterli zaman verilmelidir.</p> |
| Kolaylaştırıcılar | <p>Her grup en az bir personel tarafından kolaylaştırılmalıdır. Görevlerin karmaşıklığına bağlı olarak, bir personel birkaç gruba veya yalnızca bir gruba çalışabilir. Kolaylaştırıcıların toplam sayısı buna göre belirlenmelidir. Kolaylaştırıcılar, oyundaki senaryoyu ve görevleri bilmeli ve gruplar için ipuçları veya yol gösterici sorularla hazırlıklı gelmelidir.</p> |
| Toplam süre | <p>Temel bir kural, rol oynama oyunu alıştırmaları için ayrılan toplam süreyi ihtiyatlı bir şekilde planlamak ve gerekli görüldüğünden daha fazla zaman sağlamaktır (yani en kötü senaryoyu varsayın). Bu, organizatörlerin beklenmedik durumları gereksiz strese neden olmadan yönetmelerine olanak tanır.</p> |
| Oyundaki aşamalar | <p>Özellikle dezavantajlı öğrenciler için, ancak daha karmaşık oyunlarda da senaryoyu aşamalara bölmek faydalıdır. Her aşama için görevler açıklığa kavuşturulmalı ve aşamaların zamanlaması yapılmalıdır. Aşamaların zamanlaması büyük ölçüde senaryoya ve oyuna bağlı olacaktır. Toplam kullanılabilir zamanı farklı aşamalar arasında bölüştürürken sağduyu</p> |



kullanılmalıdır.

Öğrenenleri yormamak, dikkat ve motivasyonlarını kaybetmemek için her aşamadan sonra 5 dakika ara verilmelidir. Molaların süresi, birkaç saate yayılan veya yoğun zihinsel çaba gerektiren daha karmaşık oyunlarda daha uzun olabilir.

Rol performansının zamanlaması

Oyunda, belirli bir rolü yerine getirmesi gereken birkaç oyuncu olacak. Role ilişkin beklentilere bağlı olarak farklılıklara izin verilebilmesine rağmen, her performans için ayrılan zamanlama nispeten eşit olmalıdır. Buradaki fikir, özellikle kendini ifade eden veya konuşkan bir oyuncunun oyundaki performanslar için mevcut zamanı gasp ettiği ve sahneyi diğerlerine vermediği bir durumdan kaçınmaktır. Kolaylaştırıcıların tüm oyuncular için eşit koşullar sağlamaları beklenir.

32

Katılımcıların stresi veya başarısızlığı

Çok olası olmasa da, bazı oyuncular stres yaşayabilir ve rollerinde başarısız olabilir. Böyle bir durumda, durum hassas bir şekilde yönetilmelidir. Kolaylaştırıcılar, mücadele eden oyuncuyu rahatlatmaya çalışmalı, bir şaka yapmalı veya başka bir şekilde oyuncunun performansına devam etmesine yardımcı olmaya çalışmalıdır. Performansın ciddi şekilde riske atıldığı veya oyuncunun işi bırakmak istediği aşırı durumlarda, kolaylaştırıcılar grubun başka bir temsilci seçmesini önerebilir. Kolaylaştırıcılar, diğer öğrencilerin kaba veya aşağılayıcı yorumlarını veya tutumlarını caydırmalı ve gerekirse cezalandırmalıdır.

Tartışma zamanı

Performanslardan sonra ve senaryo tamamlandığında, oyunun önemli bir unsuru tartışmadır. Oyunun performansları ve “sonucu” hakkında tartışmak için yaklaşık 10 ila 20 dakika ayrılabilir. Tartışma konuları doğal olarak oyun senaryosundan ve dinamiklerinden çıkacaktır ve asıl sorun genellikle oyun açıklamasında oldukça açıktır. Tüm öğrenciler tartışmaya katılmaya teşvik edilmelidir. Katılım bayatsa, tüm gruplara hazırlanmaları için 5 dakika verilmeli ve görüşlerini kısa bir sunumla (2-3 dakika ile sınırlı) paylaşacakları bir temsilci seçilmelidir.

Bilgilendirme/yansıtma zamanı

Zaman izin verirse, alıştırmanın sonunda bilgi almak veya derinlemesine düşünmek için yaklaşık 5 ila 10 dakika ayrılmalıdır. Öğrenciler öğrendiklerini ve oyun sırasında daha fazla tartışmayı veya öğrenmeyi garanti edebilecek hangi soruların veya konuların ortaya çıktığını yansıtmalıdır. Kolaylaştırıcılar, bilgi alma aşamasını, öğrenme deneyiminin kalitesi ve daha fazla iyileştirme olanakları hakkında anlamlı ve yapıcı geri bildirim almak için bir fırsat olarak kullanmaya çalışacaklardır.

Note: Rol yapma oyunları, GAME IT programının sınıf içi ve harmanlanmış öğrenme modlarında verimli bir şekilde uygulanabilen kullanışlı araçlardır.

VI. GAME IT E-ÖĞRENME PROGRAMININ HARMANLANMIŞ ÖĞRENMEDE KULLANILMASI

1. Sınıf etkinlikleri ile sanal etkinlikleri birleştirmenin etkili yollarına ilişkin yönergeler – somut materyallere göre her modül için ayrı ayrı

Hedef grupların özellikleri göz önüne alındığında, kursu harmanlanmış öğrenme biçiminde kullanmak, **önceki iki formatın her birinin avantajlarını en üst düzeye çıkaracaktır** - (oyunlaştırılmış ve sınıf içi.)

Mantıksal olarak, burada her iki formatın düzenleme aşamasına ilişkin tavsiyeler uygulanmalıdır. Bu nedenle organizatörler/eğitmenler hem çevrimiçi ortamı hem de fiziksel ortamı uygun şekilde hazırlamalıdır. Ayrıca oturumların zamanını ve içeriğini plana göre belirlemeleri gerekir - ki bu devam ediyor.

| AŞAMA | EĞİTİM UNSURU | REHBERLİK/ ÖNERİLER |
|--------------|---------------------------------|---|
| ORGANİZASYON | Zaman Çizelgesi | Eğitim içeriğinin e-tabanlı ve sınıf içi etkinlikler olarak bölünmesi iyi bir plana dayanmalıdır. Seans süresine ve tüm aktivitelerin seanslara sığdırılabilmesine özel dikkat gösterilmelidir. Yine, tutarlılığa bağlı kalın. Yüz yüze oturumlar her Pazartesi sabahı için ayarlanabilirken, çevrimiçi oturumlar Çarşamba günü için planlanabilir. Başlangıç zamanı kursiyerlerin diğer aktivitelerine göre seçilmelidir. Sınıf içi etkinlikler çevrimiçi olanlardan daha uzun olabilir. Öğelerin ve her birinin içeriğinin kesin bir seçimi yapılmalıdır. |
| | Çevre ve kaynaklar | Hem çevrimiçi hem de fiziksel sınıf ortamları uygun şekilde ayarlanmalıdır. <i>Ayrıntılı rehberlik için lütfen önceki bölümlere bakın.</i> Katılımcıların evlerinde/yerlerinde bilgisayar ve internet bağlantısının olduğundan ve e-sistemde hesap oluşturmuş olduklarından emin olunuz. Katılımcıların birbirleriyle tanışabilecekleri, kendilerini e-sisteme ve sınıfa alıştırabilecekleri bir öğretim oturumu düzenleyin. |
| | Katılımcılar | Öğrencilerle güçlü bir ilişki inanılmaz derecede önemlidir. Bu, öğrencilerdeki güvensizlik duygusunu azaltacak ve eğitimle ilgili geri bildirimde bulunmalarını ve hatta zorluk yaşadıklarında/yaşarlarsa paylaşımlarını sağlayacaktır. |
| | Öğrenme ve Öğretme stratejileri | Öğretme ve öğrenme stratejileri grubun özel ihtiyaçlarına göre seçilmelidir. Kursun ilerlemesi ve öğrencilerin gelişimi düzenli olarak izlenmeli ve değerlendirilmelidir. Eğitimcilerin, eğitimin verimliliğini sağlamak için uyarlamaları ve değişiklikleri uygulamaya hazır olmaları gerekir. Kursun ihtiyaçları için seçilen öğrenme ve eğitim stratejileri, uygulamalı deneyimden yararlanmalıdır. |
| | Zaman Çizelgesi | Hatırlatıcılar tüm katılımcıların takvimlerine eklenecektir. İlk çevrimiçi oturumlardan önce, 'katılmama' durumlarından kaçınmak için kişisel bir görüşme önerilir. |
| | Zaman Çizelgesi | Genel olarak grubun performansı, kursun hızını belirleyecek olan şeydir. Yine de, grubun çoğunluğu yavaş öğreniyorsa, zaman |



| | | |
|-----------------|---------------------------------|---|
| UYGULAMA | | <p>çizelgesinde veya oturumların yapısında veya içeriğinde bazı revizyonların yapılması gerekebilir.</p> <p>Gerekirse, bireysel olarak bile olsa uzantılara izin verin.</p> |
| | Çevre ve kaynaklar | <p>Sınıf içi etkinlikler sırasında, ortamın aşağıdaki uyarlamaları faydalı olabilir:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Dikkat eksikliği olan öğrenenlerin(özellikle DEHB olanların) kapılar, kalemıraşlar, diğer rahatsız edici,dikkat dağıtıcı şeylerden uzakta oturmaları gerekir. - Yaşa uygun ve farklı bir duyuşsal uyarıma izin verilmelidir - stres topları, kıpır kıpır oyuncaklar, vb. Bunlar, koltuklara geri dönmek, sürekli koltuktan kalkmak gibi daha büyük dikkat dağıtıcı unsurları en aza indirmeye yardımcı olur. - Kulak tıkacı veya kulaklıklar (giriş/bağlantı olmadan), oyunlaştırılmış egzersiz, sınava girme ve sınıf ödevi süresi sırasında arka plan gürültüsünü engellemek için kullanılabilir <p>Çevrimiçi faaliyetler çerçevesinde, aşağıdaki eylemler verimliliğe katkıda bulunabilir:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Katılımcıların zorlanmadığından emin olmak için gömülü araçların (telekonferans, Paylaşılan belgeler vb.) kullanımıyla ilgili kısa ve net talimatlar sıklıkla verilebilir; - Bireyin performansını kontrol etmek için düzenli geri bildirim istenir; - En azından ilk oturumlar için ek destek sağlanır, böylece öğrenciler bazı araçsal ve organizasyonel tavsiyelerle donatılır. |
| | Katılımcılar | <p>Eğitmenler, tüm katılımcılar için samimi bir ortam sağlamalıdır. Her birinin kendine özgü özellikleri vardır ve eğitmen, diğerlerini çeşitliliği anlamaya ve saygı duymaya teşvik etmelidir. Saygının sınırı yoktur ve hem çevrimiçi hem de yerinde uygulanmalıdır.</p> |
| | Katılımcılar | <p>Katılımcılar birbirleriyle konuşmaya ve bağlantı kurmaya teşvik edilmelidir. Bu, eğitim sırasında rahatlıklarına katkıda bulunacak, aynı zamanda aranan iletişim becerilerini de geliştirecektir.</p> |
| | Katılımcılar | <p>En çok zorlanan öğrenciler eğitmenin yanında oturmalıdır Bu, eğitmenin doğru yolda olup olmadıklarını izlemesine yardımcı olacaktır. Yerleri kapılardan, pencerelerden, gürültülü kursiyerlerden uzak olmalıdır.</p> |
| | Öğrenme ve Öğretme stratejileri | <p>Kursiyerlerin katkısıyla eğitmenler, anlaşılması kolay kısa ve basit sınıf kuralları oluşturabilir. Kurallar olumlu bir şekilde çerçevenmelidir - katılımcılara eğitmenin ne istemediğinden çok ne yapmalarını istediği söylenmelidir.</p> <p>Tüm talimatlar ve yönergeler, sık tekrarlarla hazır olacak şekilde basitleştirilmiş bir şekilde sağlanacaktır.</p> |
| | Öğrenme ve Öğretme stratejileri | <p>Grubun genel hızına göre görevler azaltılabilir veya yoğunlaştırılabilir. Bu eğitim formatı, üstün performans gösteren kursiyerlerin becerilerini ve bilgilerini genişletmek için kendi kendine çalışma faaliyetlerine dahil edilmesini sağlar. Düşük performans gösteren öğrencilerin gruptaki diğer öğrencilere yetişmesi için kendi kendine çalışma sağlanabilir. Bu durumda,</p> |



| | | |
|--|---------------------------------|---|
| | | ekstra destek veya bir etkinliğin nasıl tamamlanacağına ilişkin adım adım liste çok yararlı olabilir. |
| | Öğrenme ve Öğretme stratejileri | <p>Bu eğitim formatı açısından, eğitmenler aşağıdaki yönergelerden yararlanabilir:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Öğrenme etkinlikleri karakterlerine göre ayrılır. Derste “Kavramsal eğitim” notlarının genel bakışları, ısınmaları ve sunumları yapılır. Durumsal Yargı Testleri (DYK’lar), Egzersizler ve Kendini yansıtma egzersizleri e-medya da yer alıyor. - Zorluklar, molaların desteğiyle oyunlaştırılmış moda başlar. Olası çözümlerin tartışılması ve sunumu, eğitmenin öğrencileri destekleyebileceği sınıfta gerçekleşir. Grupta çok çekingen kişilerin olması durumunda katılımcıların rahatı için bir istisna yapılabilir. - Öğrencilerin motivasyonlarını artırmak için hareketliliklere başarıyla katılmış farklı sunum yapan kişiler sınıf içi etkinliklerde birinci elden deneyimlerini paylaşmaları için davet edilmelidir. <p>CVET eğitiminde rol oynama oyunlarına özel bir önem verilir. Talimat ve hazırlık veya oyun çevrimiçi olarak yapılabilir. Sunum, diğer katılımcıların görüşlerini almak için sınıfta yapılır.</p> <p>Son olarak, eğitimciler, eğitimin ve kurs boyunca bireylerin ilerlemesini izlemek ve değerlendirmek zorundadır. Gerekirse düzenlemeler ve değişiklikler yapılır.</p> |

2. Her bir alıştırmanın veya zorluğun uygulanması ve değerlendirilmesi için yönergeler

Yukarıda sunulan tavsiyelere ek olarak, yalnızca İngilizce olarak mevcut olan Ek 5'te, her alıştırma ve zorluğun uygulanması ve değerlendirilmesi için ayrıntılı bir açıklama ve rehberlik sağlanmaktadır.



REFERANSLAR VE DİĞER YARARLI KAYNAKLAR

<https://aca-secretariat.be/newsletter/the-erasmus-effect-impact-study-of-european-mobility/>

<https://www.erasmustrainingcourses.com/uploads/6/5/6/3/65630323/2022-erasmusplus-programme-guide.pdf>

https://www.leargas.ie/wp-content/uploads/2021/06/Leargas_Impact_Study_Erasmus_VET_Placements.pdf

<http://erasmusplus.ie/impact-of-erasmus-plus-for-vocational-learners/>

https://siem-project.eu/documents/Guidelines_for_Inclusive_Mobility_Promotion_2021_03.pdf

http://publications.europa.eu/resource/cellar/f6b3644b-2b19-497c-819e-542163b5c047.0003.02/DOC_1

<https://gsdrc.org/topic-guides/social-protection-2/vulnerable-groups-needs-and-challenges/>

<https://elearningindustry.com/gamification-for-learning-strategies-and-examples>