



Co-funded by
the European Union



Kapsayıcı Gençlik Çalışanı Eğitim Programı “Engelden Yola Yöntemi”

2025-2-LT02-KA220-YOU-000374142

2026

Avrupa Komisyonu'nun bu yayının hazırlanmasına verdiği destek, yalnızca yazarların görüşlerini yansıtan içeriği onayladığı anlamına gelmez; Ulusal Ajans ve Komisyon, burada yer alan bilgilerin herhangi bir şekilde kullanılmasıyla ilgili olarak sorumlu tutulamaz.

İÇİNDEKİLER

Giriş.....	3
Gençlik çalışanları için önemi.....	3
Hedef gruplar	3
Eğitim programının ana amacı.....	3
Eğitim programı özeti	3
MODÜL 1 – Engellerin Haritalandırılması ve BPM Temelleri	5
MODÜL 2 – Kapsayıcı Kolaylaştırma ve Ortak Yansıtma.....	14
MODÜL 3 – Kapsayıcılık için Dijital ve Yapay Zeka Destekleri	20
MODÜL 4 – Rol Yolları	31
MODÜL 5 – İzleme, Geri Bildirim ve Sürdürülebilirlik.....	37
Eğitim materyalleri.....	43

Giriş

“Create2Include” projesi, tek bir ulusal bağlamda tasarlanması, test edilmesi veya ölçeklendirilmesi mümkün olmayan ortak bir kapsayıcılık metodolojisi olan “Engelden Yola Metodolojisi”ni (BPM) geliştirerek Avrupa düzeyinde güçlü bir katma değer sunmaktadır. BPM, bireysel engelleri kişiselleştirilmiş katılım yollarına dönüştürmek için yapılandırılmış bir modeldir. Bu model, her bir ortağın AB genelindeki farklı gençlik gerçekliklerinden yerel uzmanlıklarını katmasıyla ulusötesi bir şekilde geliştirilmektedir.

BPM metodolojisine dayanan yapılandırılmış bir eğitim programı, gençlik çalışanlarına kapsayıcılık engellerini kişiselleştirilmiş öğrenme ve katılım yollarına dönüştürmek için gerekli bilgi, araç ve stratejileri kazandırır.

Gençlik çalışanları için önemi

1. Gençlik çalışanlarını, katılım engellerini kişiselleştirilmiş öğrenmeye dönüştürmek için gerekli bilgi, araç ve stratejilerle donatarak, engellerin ortadan kaldırılmasına ve kapsayıcı bir öğrenme ortamının oluşturulmasına aktif olarak katkıda bulunuyoruz.
2. Gençlik çalışanları, NEET’ler, göçmenler, kırsal kesimdeki gençler ve engelli gençlerle etkileşim kurma becerilerini geliştireceklerdir.

Hedef gruplar

1. Gençlik Çalışanları: Dezavantajlı gençleri daha etkili bir şekilde desteklemek için yapılandırılmış, uyarlanabilir araçlara ihtiyaç duyan, gençlik çalışmaları, sosyal katılım veya yaygın eğitim alanlarında çalışan profesyoneller ve gönüllüler.
2. Dezavantajlı Gençler (16–30): NEET’ler, göçmenler, kırsal kesimdeki gençler, engelli gençler, dijital veya okuryazarlık becerileri sınırlı olan ya da ruh sağlığı ve sosyoekonomik zorluklarla karşı karşıya olan gençler dahil.

Eğitim programının ana amacı

1. Her bir ortak için 20 gençlik çalışanı, Barrier-to-Pathway Yöntemi (BPM) kullanarak dezavantajlı gençlerin karşılaştığı kişisel ve yapısal engelleri belirleme ve analiz etme becerileriyle donatılmak. Hedef: Katılımcıların %90’unun eğitim sonrası öz değerlendirmelerinde daha iyi bir anlayış sergilemesi.
2. Engelli gençler, NEET’ler, göçmenler, kırsal kesimdeki gençler ve diğer fırsatlardan yoksun gruplarla daha iyi etkileşim kurmak amacıyla, gençlik çalışanlarına kapsayıcı kolaylaştırıcılık ve uyarlanabilir yaygın öğrenme yöntemleri konusunda eğitim vermek. Hedef: Katılımcıların en az %85’inin, birlikte tasarlanan öğrenme formatları aracılığıyla dezavantajlı gençlerle etkileşim kurma konusunda kendilerine olan güvenlerinin arttığını bildirmesi.
3. Gençlik çalışanlarının engel analizi ve katılım planlaması için dijital ve yapay zeka destekli araçları (örn. yol haritası oluşturma araçları, kapsayıcı öğrenme uygulamaları) kullanmalarını desteklemek. Hedef: Katılımcıların en az %85’i, dijital kapsayıcılık becerilerinde gelişme kaydettiğini belirtmelidir.
4. Gençlik çalışanlarının, kapsayıcılık stratejilerini bireysel yeteneklere uyarlayarak gençlerin yapılandırılmış ilerlemesini (gözlemciden ortak yaratıcıya) desteklemelerini sağlamak.

Eğitim özeti

Kapsayıcı Gençlik Çalışanı Eğitim Programı: “Engelden Yola Yöntemi”, 5 hafta (30 saat) boyunca sunulan beş modülden oluşan, dijital ve indirilebilir bir eğitim programı olarak geliştirilmiştir. Bu program, gençlik çalışanlarına dezavantajlı gençler için engelleri tanımlama, analiz etme ve bunları katılım yollarına dönüştürme becerilerini kazandırır. Modüller şunlardır:

MODÜLLER	Ortak, sorumlu
M1: Engellerin Haritalandırılması ve BPM Temelleri – yapısal ve kişisel engellerin belirlenmesi	Edukacija Kitaip, Litvanya
M2: Kapsayıcı Kolaylaştırma ve Ortak Yansıtma – işbirliğine dayalı katılım teknikleri	RIC, Letonya
M3: Kapsayıcılık için Dijital ve Yapay Zeka Destekleri – erişilebilirliği ve katılımı destekleyen araçlar	Araxa Edu, Türkiye
M4: Rol Yolları – gençleri gözlemcilerden ortak yaratıcılara doğru yönlendirme	ENTAXIS, Yunanistan
M5: İzleme, Geri Bildirim ve Sürdürülebilirlik – ilerlemenin takibi ve uygulamaların uyarlanması	AGAPI, Kıbrıs

MODÜL 1 – Engellerin Haritalandırılması ve BPM Temelleri

MODÜL 1	Engellerin Haritalandırılması ve BPM Temelleri
GENEL HEDEF	Bu modülün genel amacı, farklı hedef gruplar için kişisel ve yapısal engelleri belirlemek, BPM temel modelini oluşturmak ve fırsatları daha az olan bir gençle ilgili bir vaka çalışması hazırlamaktır
ÖĞRENME ÇIKTILARI:	Oturumun sonunda katılımcılar şunları yapabileceklerdir: • kişisel ve yapısal engelleri nasıl belirleyeceklerini bilmek; • BPM temel modelini uygulayabilecek; • engelleri belirlemek için BPM temel modelini kullanmak
YÖNTEMLER:	Engel Analizi, Çevresel Tarama, Görüşmeler
EĞİTİMCİLER İÇİN İPUÇLARI:	• Veri toplamadan önce haritanın amacını (politika değişikliği, program tasarımı, sosyal yardım) ve kapsadığı coğrafi/yaş gruplarını tanımlayın • Süreci hedef gruplardan gençlerle birlikte tasarlayın; güven oluşturmak ve alaka düzeyini sağlamak için akran kolaylaştırıcılarından yararlanın • Yoksulluk, engellilik, göçmenlik durumu, cinsiyet, etnik köken, cinsel yönelim, eğitim, kırsal/kentsel yerleşim yeri ve yaşın bir araya gelerek nasıl benzersiz engeller oluşturduğuna bakın • Ekonomik (maliyetler, istihdam), yapısal (ulaşım, barınma), kurumsal (eğitim, sosyal hizmetler), yasal/politik, kültürel/sosyal (damgalama, normlar), bilgisel (farkındalık, diller), dijital erişim ve kişisel (ruh sağlığı, beceriler) unsurları dahil edin • Farklı bakış açılarını yakalamak için kısa anketler, derinlemesine görüşmeler, odak grupları, katılımcı atölyeler, topluluk gezileri ve paydaş görüşmelerini bir araya getirin. • Bilgilendirilmiş onam, gizlilik, isteğe bağlı anonimlik ve travma duyarlılığı ilkelerine uygun bir süreç yürütülmesini sağlayın. Verilerin nasıl kullanılacağı konusunda net olun. • Aktörleri, süreçleri ve engel yollarını gösteren basit haritalar, akış şemaları, ısı haritaları veya hikaye panoları kullanın; bulguları insancıl hale getirmek için alıntılar veya vaka örnekleri ekleyin
SÜRE:	6 saat
AÇIKLAMA:	Fırsatları daha az olan gençlerin ve yerel paydaşların, katılımı sınırlandıran kişisel (örn. özgüven, sağlık, beceriler) ve yapısal (örn. ulaşım, maliyetler, ayrımcılık, politika eksiklikleri) engelleri işbirliği içinde belirleyip haritalandırdığı katılımcı bir atölye çalışması. Yönlendirilmiş tartışmalar, zaman çizelgesi/akış haritalama, oylama/önceliklendirme ve kısa görüşmeler gibi araçları kullanarak katılımcılar temel nedenleri ortaya çıkarır, en kritik engelleri vurgular ve eyleme geçmek için başlangıç noktaları önerir. Çıktılar: görsel bir engel haritası, önceliklendirilmiş engeller listesi, ve gençlik öncülüğünde uygulanabilir çözümler için ilk fikirler.
DEĞERLENDİRME:	1. Bu modül, BPM'nin temellerini daha iyi anlamamı sağladı. 1 – Kesinlikle Katılmıyorum 2 – Katılmıyorum 3 – Nötr 4 – Katılıyorum 5 – Kesinlikle katılıyorum

	2. Bu etkinlikler, kişisel ve yapısal engelleri belirleme konusunda pratik beceriler geliştirmeme yardımcı oldu. 1 – Kesinlikle katılmıyorum 2 – Katılmıyorum 3 – Nötr 4 – Katılıyorum 5 – Kesinlikle katılıyorum 3. Sunulan etkinlikler faydalıydı ve gençlerin bulunduğu gerçek ortamlarda uygulanması kolaydı. 1 – Kesinlikle katılmıyorum 2 – Katılmıyorum 3 – Nötr 4 – Katılıyorum 5 – Kesinlikle katılıyorum 4. Engelleri belirlemek için BPM temel modelini uygulamaktan eminim. 1 – Kesinlikle katılmıyorum 2 – Katılmıyorum 3 – Nötr 4 – Katılıyorum 5 – Kesinlikle katılıyorum
KAYNAKLAR:	https://www.canva.com/design/DAHKmGMD53Q/rQ2ZaBYB0IRxMEF1cRSfmA/düzenle

Atölye Çalışmalarının Yapısı	
Isınma Etkinliği	"Engel Dedektifi" Engellerin belirlenmesi: 1-yöntem: Eğitmen katılımcılara şunu sorar: "Topluma/eğitim /etkinliklere tam olarak katılmanızı engelleyen nedir?" Katılımcılar, CANVA üzerindeki her bir kareye 2 veya daha fazla zorluk yazmalıdır 2-yöntem: Eğitmen, çeşitli etkinlikler sırasında genç göçmenin davranışını gözlemler: görevleri nasıl yerine getirdiğini, akranlarıyla nasıl iletişim kurduğunu, istihdam sorunlarını nasıl çözdüğünü vb. Gözlem birkaç gün sürebilir. Gözlem sırasında eğitmen notlar alır. Engelleri belirlerken, eğitmen örnek engel listesine başvurabilir.
Ana Etkinlikler	
Etkinlik 1	
Etkinlik Başlığı	Ben bir sanatçıyım
Kısa açıklama, hedef grup	Hedef grup için engellerin belirlenmesi ve çözüm yollarının bulunması: Göçmenler, Ukraynalı mülteciler
Kaynaklar /ekipman	Kağıt yaprakları, kalem, sulu boyalar, renkli kalem, resim fırçaları, yapıştırıcı, makas.
Süre	1 saat
Talimatlar	Uyum Matrisi (Kişiselleştirme) Eğitmen tüm cevapları toplar ve 3 "Görünür" engel ile 3 "Görünmez" engel belirler.

Görünür engeller:

1. Dil engelleri — okula, hizmetlere, iş başvurularına ve sosyal etkileşime erişimi engelleyen sınırlı yerel dil becerileri
2. Yasal/belge durumu — resmi eğitim, çalışma veya sosyal yardımlardan yararlanmayı engelleyen oturma izni, yeterliliklerin tanınmaması veya okul kayıt belgelerinin eksikliği
3. Barınma eksikliği ve ulaşımdaki istikrarsızlık — okula/işe devam etmeyi ve etkinliklere katılımı engelleyen aşırı kalabalık veya geçici barınma koşulları ve güvenilir ulaşım imkânlarının olmaması.

Görünmez engeller:

1. Psikolojik travma ve stres — konsantrasyonu, motivasyonu ve kurumlara olan güveni azaltan savaşa ilgili travma, kayıp ve süregelen belirsizlik
2. Sosyal izolasyon ve kültürel dışlanma — aidiyet duygusunu ve fırsatları sınırlayan ayrımcılık, stereotipleştirme veya akran ağlarından ve ders dışı etkinliklerden dışlanma
3. Tanınmayan beceriler ve yeterliliklerin değersizleştirilmesi — yerel olarak geçerliliği tanınmayan gayri resmi beceriler veya yabancı yeterlilikler; bu durum, özgüven kaybına ve eğitime veya anlamlı bir işe giden yolların tıkanmasına neden olur...

Rol Yolu (İlerleme)

Eğitmen en önemli engelleri seçer:

1. Engelleme: Sınırlı yerel dil becerileri, yerel sivil tartışmalara, eğitimlere ve akran etkileşimlerine katılımı engeller

■ **BPM Yolu Rolü:** Görsel kampanya tasarımcısı.

■ **Uyarılama:** Fikirlerinizi yerel dile çevirmek için yapay zeka çeviri ve altyazı araçlarını (IO3'e entegre) kullanın.

■ **Sonuç:** Genç, bir hikaye anlatıcısı haline gelir ve hikayesini altyazılı bir videoda yerel karar vericilere sunar.

2. Engelleme: Psikolojik travma ve stres

■ **BPM Yolu Rolü:** Bir sanatçı

■ **Uyarılama:** Görsel sanat temelli müdahale, strese karşı dayanıklılığın bir dizi temel bileşeninin geliştirilmesine yardımcı olabilir; katılımcıların kendi dayanıklılıkları hakkında bireysel olarak veya grup içinde konuşmalarına yardımcı olabilir ve nihayetinde sanat etkinliklerinin kullanılması, sosyal güçlenmeyi teşvik etmeye ve katılımcıların yaşadıkları deneyimleri daha geniş topluluklara aktarmaya yardımcı olabilir.

■ **Sonuç:** Artan özgüven, kimlik duygusu, öz farkındalık ve özsaygı; yaşamın zorluklarına karşı güçlenen dayanıklılık

Adım adım açıklama:

Katılımcıdan, aşağıdaki soruları temel alarak kendi kimliğini daha iyi yansıtan bir arması tasarlaması ve çizmesi istenir:

Değerlerim nelerdir?

En çok ne yapmaktan hoşlanırım?

Şu ana kadar en önemli başarılarım nelerdir?

Armada çizimler, semboller ve kelimeler yer alabilir.

	Katılımcı, yaklaşık 20 dakika boyunca bireysel olarak düşünür ve çalışır. Çalışmayı bitirdikten sonra, armasını diğer katılımcılara veya eğitime sunar. Eğitimci, sunumun sonunda sorular sorabilir veya takdir edici yorumlarda bulunabilir. Sunumlar yaklaşık 15 dakika sürebilir. Her katılımcı armasına adını yazar ve diğer tüm katılımcıların görebileceği şekilde eğitim odasındaki sergi duvarına asar.
Değerlendirme	Eğitimci, bazı katılımcıları etkinlikle ilgili gözlemlerini paylaşmaya davet eder ve etkinliğin katılımcıların kimliklerini, değerlerini, güçlü yanlarını ve dayanıklılık temellerini tanımlamadaki rolü hakkında sonuçlar çıkarır.

Etkinlik 2	
Etkinlik Başlığı	Ben bir süper kahramanım
Kısa açıklama, hedef kitle	Hedef grup için engellerin ve fırsatların belirlenmesi: Kırsal gençler
Gerekli kaynaklar/ekipman	Kağıt yaprakları, kalem, sulu boyalar, renkli kalem, resim fırçaları
Süre	1 saat
Talimatlar	Uyum Matrisi (Kişiselleştirme) Eğitimci tüm cevapları toplar ve 3 "Görünür" engel ile 3 "Görünmez" engel belirler. Görünür engeller: 1. Yetersiz altyapı: uzun seyahat mesafeleri, güvenli olmayan veya güvenilmez ulaşım, okul tesislerinin eksikliği (laboratuvarlar, kütüphaneler, sağlık tesisleri) 2. Sosyal ve coğrafi izolasyon: Toplum kurumlarının ve kamusal alanların daha az olduğu, nüfus yoğunluğunun düşük olduğu bölgeler. 3. Zayıf yerel işgücü piyasaları: daha az resmi iş fırsatı, düşük yatırım, eğitimden elde edilen getirilerin cesaret kırıcı olması. Görünmez engeller: 1. Düşük öz yeterlilik ve özgüven: Eğitimin geleceğe dair beklentileri değiştirmeyeceği inancı, bu da ilgisizliğe yol açar. 2. Ruh sağlığı sorunları ve stres: izolasyon, damgalanma ya da ekonomik güvensizlik ve aile baskısından kaynaklanan stres 3. Düşük hedefler ve sınırlı deneyim: az sayıda rol model, bölge dışındaki kariyer/egitim yollarına ilişkin sınırlı farkındalık Rol Yolu (İlerleme) Eğitimci en önemli engelleri seçer: 1. Engelleme: Yetersiz altyapı ■ BPM Yolu Rolü: E-öğrenci ■ Uyum: Bir genç, e-öğrenme fırsatlarından yararlanır ve ilgi alanlarına uygun kurslar bulur ■ Sonuç: Genç, bir e-kursu tamamlayacak, yüksek kaliteli bir eğitim alacak ve yeteneklerine uygun bir iş bulup kariyerine devam edebilecektir.

	2. Engelleme: Düşük öz yeterlilik ve özgüven: ■ BPM Yolu Rolü: Bir süper kahraman ■ Uyarılma: Aşağıdaki etkinlik, öz farkındalığı ve özgüvenini artırmak için tasarlanmıştır. ■ Sonuç: Artan öz farkındalık ve özgüven Eğitmen bir girişle başlayabilir: “Zor anlarda kim olduğunuzu hatırlamanız, kendinize güvenmeniz, edindiğiniz nitelik ve deneyimlerden dolayı mutlu olmanız gerekir. Bu etkinlik, kendinize olan saygı ve güveninizi artırmanız için kendi kişiliğinizin olumlu yönlerini vurgulamayı amaçlamaktadır.” Eğitmen, katılımcıları bir kağıt alması, ellerini kağıdın üzerine koyması ve şöyle demesi için davet eder: “Kendimi takdir ediyorum. Kendime onur ve saygı ile davranıyorum.” Ardından, katılımcılar en önemli niteliklerini düşünmeye, bunu bir süper güce dönüştürmeye ve kendilerini bir süper kahramana dönüştürmeye davet edilir. Düşündükten sonra kendilerini bu şekilde hayal edebilirler. Bazı sorular yardımcı olabilir: Nasıl görünüyorlar, ne giyiyorlar? Süper güçlerini ne simgeliyor? Hangi renkleri giyiyorlar? Sanat eserlerini tamamlamanın son adımı olarak, süper güçlerinden nasıl keyif aldıklarını resmetmeleri ve isterlerse kendilerini tebrik etmeleri istenir. Ardından katılımcılar, sanat eserlerini eğitim mekanındaki sergi duvarına asmaya ve yaratım süreciyle ilgili izlenimlerini ve bu süreçte edindikleri farkındalıkları paylaşmaya davet edilir.
Değerlendirme	Eğitmen, katılımcıları atölyenin hedeflerine ulaşp ulaşmadığını, duygularını ve farkındalık sürecini, akran öğrenme deneyimini ele alan bir son tartışmaya davet eder. Katılımcılara bir son değerlendirme anketi dağıtır. Grup, dayanıklılık konusunda öğrenme ve ifade etmeyle ilgili son gözlemlerini paylaşır.

Etkinlik 3	
Etkinlik Başlığı	Başardım
Kısa açıklama, hedef kitle	Hedef grup için engellerin ve fırsatların belirlenmesi: NEET gençler
Gerekli kaynaklar/ekipman	Herhangi biri
Süre	1 saat
Talimatlar	Uyum Matrisi (Kişiselleştirme) Eğitmen tüm cevapları toplar ve 3 "Görünür" engel ile 3 "Görünmez" engel belirler. Görünür engeller: 1. Yetersiz kariyer rehberliği: okul ile iş dünyası arasındaki zayıf bağlantılar, kişiselleştirilmiş kariyer yolları olmaması, yaygın öğrenmenin yeterince tanınmaması. 2. Coğrafi engeller: fırsatların kentsel merkezlerde yoğunlaşması, yerel işveren veya eğitim sağlayıcılarının sınırlı olması 3. Yetersiz hedef odaklı programlar: parçalı veya kısa vadeli girişimler, okuldan kopmuş gençlere ulaşmanın sınırlı olması, hizmetlerden yararlanma koşullarındaki engeller.

Görünmez engeller:

1. Düşük motivasyon, öz yeterlilik ve hedefler: ilgisizlik, öğrenilmiş çaresizlik, başarısızlık korkusu veya düşük beklentiler.
2. Düşük eğitim düzeyi ve beceri eksiklikleri: eksik nitelikler, zayıf okuma-yazma ve matematik becerileri, güncel olmayan veya alakasız beceriler.
3. Mali baskı ve yoksulluk: acil gelir ihtiyacı, eğitim yerine kısa vadeli, istikrarsız işlere yönelmeye neden olur.

Rol Yolu (İlerleme)

Eğitmen en önemli engelleri seçer:

1. Engelle: Yetersiz kariyer rehberliği:

■ BPM Yolu Rolü: Stajyer

■ **Uyum:** işyerlerini ziyaret etmek. İşyeri ziyaretleri başlangıçta gezi niteliğinde olabilir; gençler bir şirketin/kurumun önünden geçerler. İkinci aşama olan iş gölgeleme, görülen ve takip edilen etkileyiciler arasından belirli bir işyeri seçildiğinde, işyeri turları yapılır ve çalışma günü boyunca iş yerinde işler gözlemlenir; ertesi gün, o şirketin sorumlu uzmanının huzurunda bir kariyer uzmanıyla görüşme yapılabilir.

■ **Sonuç:** Meslek bilgisi – eşlik – pratik faaliyetler – kariyer planı.

2 Engeller: Düşük motivasyon

■ BPM Yolu Rolü: Başardım

■ **Uyarılma:** Motivasyonu düşük gençlerin öz yeterliliklerini ve yeteneklerine olan güvenlerini güçlendirmek için yansıtıcı atölye çalışması.

Adım 1.

Eğitmen şu soruları sorar:

Şimdiye kadar neyle gurur duydunuz?

Şimdiye kadar neyi başardınız?

Ne zaman bir şeyi iyi yaptığınızı hissedersin? Başkaları seni ne için övdü?

Önemli:

Çok küçük başarılar bile kabul edilebilir; okul veya iş hakkında konuşmak gerekli değildir. Adım 2. Başarı

Haritası

Bahsedilen tüm durumlar bir kağıda yazılır. Örneğin:

Büyükbabama yardım

ettim; Bir etkinlik

düzenledim;

Bir bisikleti tamir ettim;

Küçük kardeşime baktım; bir

bilgisayar oyunu geliştirdim.

3. Adım: Güçlü yönleri belirleme

Her durum için yetenekler aranır:

Durum	Yetenek
Bir arkadaşına yardım ettim	Sorumluluk
Bir çocuğa baktım	Şefkat

	Telefonu tamir ettim	Problem çözme
	Bir ekip içinde çalıştım	İşbirliği
	■ Sonuç: Genç şunları yapmaya başlar: kendine daha fazla güvenmeye, kendi yeteneklerini görmeye, değişimi başarabileceğine inanmaya başlar. Bu, motivasyonun ortaya çıkmasında en önemli faktörlerden biridir.	
Değerlendirme	Tartışma soruları: Kendiniz hakkında ne gibi yeni şeyler öğrendiniz? Gelecekte hangi güçlü yönlerinizi kullanmak istersiniz? Sizce en önemli güçlü yönünüz hangisidir?	

Etkinlik 4	
Etkinlik Başlığı	Rol oynama
Kısa Açıklama	Hedef grup için engellerin ve çözüm yollarının belirlenmesi: engelli gençler engelli gençler
Gerekli kaynaklar/ekipman	Bilgisayar, tablet, internet
Süre	1 saat
Talimatlar	Uyum Matrisi (Kişiselleştirme) Eğitmen tüm cevapları toplar ve 3 "Görünür" engel ile 3 "Görünmez" engel belirler. Görünür engeller: 1. Erişilemeyen fiziksel ortam: okullarda, ulaşım araçlarında rampa, asansör, işaret levhaları, tuvaletler veya duyuşal uyarlamaların bulunmaması. 2. Öğretmenlerin desteğinin yetersizliği: Sınıf düzenlemeleri ve davranış yönetimi konusunda yetersizlik. 3. Yetersiz geçiş ve istihdam yolları: mesleki eğitim, çıraklık ve destekli istihdam ile zayıf bağlantılar. Görünmez engeller: 1. Düşük özgüven: içselleştirilmiş damgalama, düzenlemeler talep etme konusundaki isteksizlik, düşük beklentiler. 2. Sosyal izolasyon ve akran dışlaması: zorbalık, arkadaşlık ağlarının eksikliği ve sosyal katılım fırsatlarının sınırlı olması. 3. İletişim engelleri: akranlarla ve öğretmenlerle etkileşimi sınırlayan konuşma veya işitme farklılıkları. Rol Yolu (İlerleme) Eğitmen en önemli engelleri seçer: 1. Engel: Erişilemeyen fiziksel ortam ■ BPM Yolu Rolü: Kapsayıcı Eğitim: ■ Uyarlama: Üretken Yapay Zeka'yı kullanarak standart ders kitaplarını ve müfredatları hızlı ve uygun maliyetli bir şekilde erişilebilir formatlara (sesli ve görsel uyarlama gibi) çevirerek, engelli gençler için engelleri ortadan kaldırın. ■ Sonuç: Tüm öğrenme kaynakları, hem görsel hem de sesli olarak gençler için erişilebilir hale gelir

	2. Engel: İletişim engelleri ■ BPM Yolu Rolü: Rol oyuncusu ■ Uyarılma: Konuşma alıştırmaları ve rol canlandırma: Güvenli, düşük baskılı diyaloglar için yapay zeka sohbet robotları/sesli asistanlar (sesli ChatGPT, Replica, Google Assistant). ■ Sonuç: Engelli kişi, yapay zeka sohbet robotları/sesli asistanlarla diyaloglar kurmaya başlayarak, akranlarıyla da iletişim kurmayı öğrenecektir
Değerlendirme	Tartışma soruları: 1. AI sohbet robotlarını/sesli asistanları kullanmak kolay mıydı? 2. AI sohbet robotlarını/sesli asistanları kullanırken ne gibi zorluklarla karşılaşıyorsunuz? 3. İletişim becerileriniz gelişti mi? 4. İletişim engelleriniz azaldı mı?

Etkinlik 5	
Etkinlik Başlığı	Ben bir dönüştürücüyüm
Kısa açıklama, hedef kitle	Hedef grup için engellerin belirlenmesi ve çözüm yollarının bulunması: gençler sosyo-ekonomik zorluklarla karşı karşıya olan gençler
Gerekli kaynaklar/ekipman	Kağıt yaprakları, kalem, sulu boyalar, renkli kalem, resim fırçaları, yapıştırıcı, makas.
Süre	1 saat
Talimatlar	Uyum Matrisi (Kişiselleştirme) Eğitmen tüm cevapları toplar ve 3 "Görünür" engel ile 3 "Görünmez" engel belirler. Görünür engeller: 1. Maliyet engelleri: ücretler, üniformalar, malzemeler, sınav masrafları ve erişimi kısıtlayan ücretsiz stajlar. 2. Ulaşım ve coğrafi erişim: uzun/güvenli olmayan yolculuklar veya uygun fiyatlı toplu taşıma araçlarının olmaması. 3. Kaynak eşitsizlikleri: Düşük gelirli bölgelerde nitelikli öğretmen, ders dışı etkinlikler, danışmanlık ve özel programların sayısının az olması. Görünmez engeller: 1. Düşük hedefler ve algılanan fırsat maliyetleri: eğitimin gelecekteki olanakları iyileştirmeyeceğine dair inanç. 2. Stres, kaygı ve ruh sağlığı sorunları: yoksulluk, aile sorunları veya şiddete maruz kalma nedeniyle ortaya çıkan kronik stres. 3. Sınırlı ebeveyn desteği veya eğitim sermayesi: okuryazarlık düzeyi düşük, istikrarsız bir işe sahip veya sınırlı zamana sahip bakım verenler. Rol Yolu (İlerleme) Eğitmen en önemli engelleri seçer: 1. Engelleme: Maddi engeller ■ BPM Yolu Rolü: Etkileyici

	■ Uyarlama: AI destekli resim, video, çeviri ve altyazı araçlarını (IO3'e entegre) kullanarak düşüncelerinizi ve fikirlerinizi ilgi çekici video içeriğine dönüştürün ■ Sonuç: Genç, bir etkileyici haline gelir ve altyazılı bir video aracılığıyla fikirlerini akranlarına sunar. 2. Engeli: Stres, kaygı ve ruh sağlığı sorunları ■ BPM Yolu Rolü: Sanatçı ■ Uygulama: Görsel sanat, strese karşı direncin çeşitli temel bileşenlerini geliştirmeye yardımcı olabilir; katılımcılar, hayatlarındaki tüm olumsuz yönleri zihinsel olarak kağıda aktarır ve buradan yola çıkarak olumlu, parlak duygular ve bir refah hissi geliştirir. ■ Sonuç: Artan özgüven, strese karşı gelişmiş dayanıklılık, iyileşmiş ruh sağlığı. Açıklama: Eğitmen, katılımcılardan hayatlarındaki en zor anları hatırlamalarını ister. Bir kağıt alıp, başarısız olacaklarını veya ilerleyemeyeceklerini hissettikleri çok zor zamanlardaki duygularını ve deneyimlerini anlatan kelimeleri yazmalarını ister. Ardından, silinebilmeleri için kelimeleri renklerle kaplamalarını ister. Renkler, duygularınızı dönüştürecektir. Kağıdı parçalara ayırıp bir kenara koymalarını ister. Başka bir kağıt alırlar ve sayfanın ilk üçte birini ışığın rengi olan sarı ile boyarlar. Kesilen parçaları sarı şeridin üzerine yapıştırır. Işık, yaşanmış deneyimleri simgeleyen kesilmiş parçalardaki duyguları dönüştürecektir. Bunlar, yeniden doğacağınız toprağı ve taşları temsil edecektir. Ardından bu topraktan filizlenen bir bitki, bir ağaç, bir fidan, bir orman çizin - bu, yeniden doğuşlarının ve gelişimlerinin, zorlukları aşma gücünün bir sembolüdür. Ayrıca, dayanıklılık duygusunun sembolü olan, parlak bir güneş de çizebilirler. Çizimi kendi hayal güçlerine göre tamamlamaları istenir.
Değerlendirme	Katılımcılar, kendi sanat eserlerine bakmaya ve eserin verdiği mesaj üzerine düşünmeye davet edilir. Ardından katılımcılar, sanat eserlerini etkinlik mekanındaki sergi duvarına asmaya ve yaratım süreciyle ilgili izlenimlerini ve duygularını paylaşmaya davet edilir.

MODÜL 2 – Kapsayıcı Kolaylaştırma ve Ortak Yansıtma

MODÜL 2	Kapsayıcı Kolaylaştırma ve Ortak Yansıtma
GENEL HEDEF	Gençlik çalışanlarını, psikolojik açıdan güvenli öğrenme ortamları oluşturmak ve marjinalleştirilmiş ve nörolojik farklılığı olan gençleri güçlendiren ortak yansıma süreçlerini yönetmek için gerekli duygusal, sözsüz ve etkileşimli kolaylaştırma becerileriyle donatmak.
ÖĞRENME ÇIKTILARI:	Oturumun sonunda katılımcılar şunları yapabileceklerdir: ● Bilecekler: Aktif dinleme, psikolojik güvenlik ve savunmasız gruplar içindeki “Ortak Yansıtma” döngüsünün ilkeleri. ● Uygulama: Grup ortamında kaygıyı azaltan ve eşitsiz katılım hiyerarşilerini ortadan kaldıran kolaylaştırma yöntemleri. ● Kullanmak: Sözsüz iletişim araçlarını, yansıtıcı soruları ve işbirliğine dayalı grup anlaşmalarını.
YÖNTEMLER:	● Deneyimsel Öğrenme ● Yansıtıcı Uygulama ve Ortak Yansıtma Döngüleri ● Rol Oynama Simülasyonu ve Vaka Temelli Öğrenme ● Travma Bilinçli Gerilimi Azaltma Protokolü ● Sözsüz ve Görsel Kolaylaştırma Teknikleri ● Katılımcı Ortak Tasarım ● Akran Öğrenimi
EĞİTİMCİLER İÇİN İPUÇLARI:	Bu modül psikolojik güvenlik ve kırılganlık üzerine odaklanmaktadır. Katı bir otoriteyle kolaylaştırıcılık yaparsanız, mesajın etkisi kaybolur. Öğretmeye çalıştığınız sakinleştirici ses tonunu, aktif dinleme duruşunu ve kasıtlı duraklamaları kendiniz de uygulayarak örnek olun. Gençlik çalışanlarına, kapsayıcı kolaylaştırıcılığın mükemmel olmakla ilgili olmadığını; birinin rahatsız olduğunu fark etmek ve anında uyum sağlamakla ilgili olduğunu vurgulayın.
SÜRE:	6 SAAT
AÇIKLAMA:	Bu modül, insan ilişkileri, psikolojik güvenlik ve duygu yönetimine yoğun bir şekilde odaklanmaktadır. Toplam 6 saat süren bu eğitim, nörolojik farklılıkları olan gençler, göçmen kökenli gençler, dil engelleri veya sosyal kaygısı olan gençlerle çalışmak gibi çeşitli ve yüksek engelli bağlamlarda faaliyet gösteren gençlik çalışanlarına, bir alan yaratmak ve işbirliğine dayalı ortak yansıma döngülerini yönetmek için gerekli olan temel sözsüz ve etkileşimli kolaylaştırma becerilerini kazandırır. Katılımcılar, grupları katı bir otoriteyle yönetmek yerine, dokunsal ve görsel iletişim yardımcılarını (konuşma jetonları, duygusal mola sinyalleri ve duygu kartları gibi) kullanmayı, ortak kuralları birlikte tasarlamayı ve grup hiyerarşilerini etkisiz hale getirmek ve katılımcıların kaygısını azaltmak için gerçek zamanlı gerilimi azaltma protokollerini (Kabul Et, Duraklat, Yönlendir) uygulamayı öğrenirler. Deneyimsel ve uygulamalı bir metodoloji ile sunulan bu modül, gençlik çalışanlarına sözsüz ısınma egzersizlerinden karmaşık grup karakterlerinin yer aldığı yüksek riskli rol oyunlarına kadar uzanan beş pratik etkinlikte rehberlik eder ve nihayetinde onları ani duygusal sıkıntılarla başa çıkmalarını ve marjinalleştirilmiş gençlerin pasiflikten aktif katılımcılığa

	ortamlar oluşturmalarına olanak tanır. gözlemcilerden aktif ortak yaratıcılara geçiş yapabilecekleri duygusal olarak destekleyici öğrenme
DEĞERLENDİRME:	● Kolaylaştırıcı Gözlemi: Grup egzersizleri sırasında sözsüz uyum, aktif dinleme ve sakinleştirme tekniklerinin gerçek zamanlı gözlemi. ● Akran Geri Bildirimi ve Yansıtma Değerlendirmeleri: Rol oynama simülasyonları ve yansıma döngülerinin ardından yapılan yapılandırılmış akran geri bildirimi. ● Öz Değerlendirme: Modül öncesi ve sonrası öz değerlendirme, grup kaygısıyla başa çıkma ve güç dinamiklerini yönetme konusundaki özgüvenin izlenmesi. ● Pratik Gösteri: Az metin içeren ve görsel ortak yansıma araçlarının (örn. duygu kartları, jeton sistemleri) canlı olarak uygulanması. ● Kişiselleştirilmiş Gerilimi Azaltma Protokolü: Bireysel sözlü ve sözsüz tetikleyici yönetim araçlarının sunulması.
KAYNAKLAR:	Boal, A. (2002). <i>Oyuncular ve Oyuncu Olmayanlar İçin Oyunlar</i>. Londra: Routledge. (Sözsüz uyum ve rol oynama için temel). Avrupa Konseyi ve Avrupa Komisyonu (2017). <i>T-Kit 6: Eğitim Temelleri</i>. Strazburg: Avrupa Konseyi Yayınları. (Aktif dinleme ve deneyimsel grup yansıma döngülerinin temeli). Rosenberg, M. B. (2015). <i>Şiddetsiz İletişim: Bir Yaşam Dili</i>. Puddledancer Press. (Kapsayıcı iletişim ipuçlarının temeli). SAMHSA (2014). <i>SAMHSA'nın Travma Kavramı ve Travma Bilinçli Bir Yaklaşım İçin Rehber</i>. HHS Yayın No. (SMA) 14-4884. (Gerilimin azaltılması ve tetikleyici haritalama protokolünün temeli). SALTO-YOUTH Eğitim Araçları Portalı. Avrupa Gençlik Çalışmaları Portalı. www.salto-youth.net/tools/toolbox adresinden erişilmiştir.

Atölye Çalışmaları Yapısı	
Isınma Etkinliği	Sessiz Orkestra (Sözsüz Uyum) Gençlik çalışanlarının tamamen konuşmadan grup uyumunu oluşturmayı deneyimledikleri ve dil engelleri veya sosyal kaygısı olan gençleri desteklemeye hazırlandıkları duygusal bir ısınma etkinliği. Süre: 20 dakika Talimatlar: Katılımcılar bir daire şeklinde durur. Bir kişi hafif bir fiziksel hareketle başlar (örneğin, ayağını vurmak, sallanmak). Konuşmadan, grubun geri kalanı bu harekete uyum sağlamalıdır. "Liderlik" rolü, kimse bunu sesli olarak belirtmeden daire içinde doğal bir şekilde el değiştirir. Değerlendirme/Geri Bildirim: Sözlü iletişimin ötesinde ne kadar iletişim gerçekleştiği ve bir kolaylaştırıcının odadaki fiziksel enerjisini nasıl okuyabileceği üzerine düşünme.
Ana Etkinlikler	
Etkinlik 1	
Etkinlik Başlığı	Güvenli Liman Anlaşması (Grup Güvenliğini Birlikte Tasarlamak)

Kısa açıklama, hedef kitle	Standart "sınıf kuralları"nın ötesine geçerek, nörolojik farklılıkları olan, travma yaşamış veya marjinalleştirilmiş gençlere uygun dinamik, duyuşal dostu grup sınırları oluşturmak.
Gerekli Kaynaklar /ekipman	Beyaz kağıt, renkli kalemler.
Süre	1 saat
Talimatlar	Adım 1 Katılımcıları küçük gruplara ayırın. Adım 2 Katılımcılardan simgeler, renkli kartlar ve aşağıdaki kategorilerden seçilen 3 özel güvenlik talebini kullanarak ortaklaşa bir "Bakım Kuralları" oluşturmalarını isteyin; bu kategoride bahsedilmeyen başka bir şey de oluşturabilirler. Kategori A: Duyuşal Güvenlik ve Sınırlar • <i>"Pas Geçme Hakkı"</i> – Herkes, gerekçe göstermeye gerek kalmadan ve grubun yargılamasına maruz kalmadan konuşma sırasını atlama veya bir etkinliğe katılmama hakkına sahiptir. • <i>"Oops / Ouch (Dur Sinyali)"</i> – Bir konu veya şaka istemeden birini incitirse veya tetikleyecek bir tepki yaratırsa, bir katılımcı "Ouch" diyebilir veya kırmızı kartı kaldırarak gruba derhal üslubunu veya konuyu değiştirmesi gerektiğini işaret edebilir. • <i>"Vegas Kuralı"</i> – Oda içinde paylaşılan kişisel hikayeler, oda içinde kesinlikle gizli tutulur. Kategori B: Duyuşal ve Fiziksel Rahatlık • <i>"Duyuşal Mola Sinyali"</i> – Gürültü, ışık veya sosyal etkileşim seviyesi duyuşal veya fiziksel olarak dayanılmaz hale gelirse, odayı 5 dakika boyunca sessizce terk etme hakkı. • <i>"Sessiz Mod Kartı"</i> – Bir katılımcının masasına koyduğu, şu anlama gelen renkli bir kart: <i>"Burada bulunmak ve dinlemek istiyorum, ancak lütfen bana doğrudan sorular sormayın; bugün enerji tasarrufu modundayım."</i> • <i>"Hareket Özgürlüğü"</i> – Konsantrasyona yardımcı olması durumunda, tartışmalar sırasında odada dolaşma, duvarın yanında durma veya hareketli/stres giderici oyuncaklar kullanma konusunda grubun verdiği izin. Kategori C: Kapsayıcı İletişim • <i>"Düşünme Molası"</i> – Bir soruyu yanıtlamadan önce, düşüncelerini rahatça toparlayabilmek için gruptan 30 saniyelik tam bir sessizlik isteme hakkı (dil engelleri veya bilişsel işleme gecikmeleri için hayati önem taşıır). • <i>"Jargon Kullanmama"</i> – Dili basit tutma taahhüdü. Herhangi biri karmaşık bir kısaltma veya argo kullanırsa, diğerleri soru işareti kartını kaldırabilir ve konuşmacı bunu basit bir şekilde açıklamak zorundadır.

	• “Duraklamaya Saygı” – Bir arkadaşımız kekelese veya doğru kelimeleri bulmak için uzun süre düşünse bile, onun sözünü asla kesmeme veya cümlelerini tamamlamama konusunda bir anlaşma. • Adım 3 Tamamladıkları çerçeveyi görsel bir poster olarak sunarlar.
Değerlendirme	Grup ile tartışın: Bu anlaşma, gizli engelleri (örneğin, duygusal tükenmişlik, işleme gecikmeleri) aktif olarak dikkate aldı mı?

Etkinlik 2	
Etkinlik Başlığı	Ortak Yansıma Noktası (Güç Dinamiklerini Yönetme)
Kısa açıklama, hedef kitle	Yaygın kolaylaştırma zorluklarını simüle eden aktif rol oyunu (örneğin, aşırı endişeli, sözsüz bir genci gölgede bırakan baskın bir katılımcı).
Kaynaklar /ekipman	Rol kartları
Süre	1 saat 30 dakika
Talimatlar	Katılımcılara rol kartları dağıtın (örneğin, Aşırı Paylaşan, Sessiz Gözlemci, Tetiklenen Genç). Bir katılımcı, bir yansıma döngüsü yürütmeye çalışan BPM kolaylaştırıcısı rolünü üstlenir. Kolaylaştırıcı, odadaki dengeyi sağlamak için özel yönlendirmeler kullanmalıdır (örneğin, "Henüz konuşmamış birinden dinleyelim" veya fiziksel bir konuşma jetonu tanıtarak) kullanarak odadaki dengeyi sağlamalıdır.
Değerlendirme	Kolaylaştırıcının, sessiz genci rahatsız etmeden gücü adil bir şekilde dağıtma becerisine ilişkin akran değerlendirmesi ve sessiz gençleri rahatsız etmeden.

Etkinlik 3	
Etkinlik Başlığı	Gerilimin Azaltılması ve Tetikleyicilerin Haritalandırılması
Kısa açıklama, hedef kitle	Gençlik çalışanlarına, duygusal tetikleyicileri fark etmeleri ve travma odaklı iletişim yoluyla stres düzeylerini azaltmalarına olanak tanıyan bir araç seti sağlamak.
\Kaynaklar /ekipman	Kağıt, kalem
Süre	1 saat 15 dakika
Talimatlar	Bir etkinliğin, bir katılımcının yapısal veya kişisel engelini istemeden ortaya çıkardığı bir senaryo tasarlayın (Modül 1’deki bağlamdan yararlanarak). Adım adım bir gerilimi azaltma protokolünü tanıttın: Kabul Etme (duyguları onaylama), Duraklama (alan/sessizlik sağlama) ve Yönlendirme ().
Değerlendirme	Katılımcılar, "kolaylaştırma acil durum cebinde" saklayacakları 3 kişiselleştirilmiş sözlü ifadeyi yazsınlar.

Etkinlik 4

Etkinlik Başlığı	Ortak Yansıma Ayna Döngüsü
Kısa Açıklama	Gençlik çalışanlarının, duygusal süreçlerden geçen savunmasız gençleri yönlendirmek için gerekli olan derin aktif dinleme ve güçlü yönlelere dayalı geri bildirim becerilerini uyguladıkları temel bir deneyimsel etkinliktir; bu beceriler, duygusal süreçlerden geçen savunmasız gençlere rehberlik etmek için gereklidir.
Kaynaklar /ekipman	Kağıt, kalem, senaryo kartları, yapışkan notlar
Süre	1 saat
Talimatlar	Adım 1: Katılımcıları ikili gruplara ayırın. Adım 2: Kapsayıcılığın önündeki engellerle ilgili karmaşık ve biraz zorlayıcı bir senaryo sunun (örneğin, sistemik bir engelle ilgili hayal kırıklığını dile getiren bir genç). Adım 3: Bir ortak, 3 dakika boyunca gencin bakış açısıyla konuşur. Adım 4: Diğer katılımcı ise kolaylaştırıcı rolünü üstlenir. Adım 5: Kolaylaştırıcının görevi kesinlikle tavsiye vermek, sorunu çözmek veya eleştirmek değildir. Bunun yerine, aktif olarak dinlemeli ve yapılandırılmış bir yansıtma sorusu kullanarak duyduklarını tam olarak yansıtmalıdır: "Söylediklerinizi şöyle anlıyorum... ve bu durumla başa çıkma şeklinizde gördüğüm güç veya dayanıklılık şudur..." Eşler 5 dakika sonra rollerini değiştirir; ardından, daha geniş grupla görüşlerini paylaşmadan önce 2 dakikalık kısa bir ikili değerlendirme yapılır.
Değerlendirme	Her katılımcı, iki soruyu yanıtlayan kısa bir görsel kart doldurur: 1. Sözleriniz, hemen bir çözüm bulunmadan saygılı bir şekilde yansıtıldığında nasıl hissettiniz? 2. Hızlı bir çözüm önerme dürtüsünü bastırmak ne kadar zordu? çözüm sunma dürtüsünü bastırmak ne kadar zordu?

Etkinlik 5	
Etkinlik Başlığı	Görsel Yankı (Dil Engelini Aşmak)
Kısa açıklama, hedef kitle	Ciddi dil engelleri, performans kaygısı veya travmaya bağlı konuşma engelleriyle karşı karşıya kalan Ukraynalı gençleri (ve diğer yerinden edilmiş nüfusları) destekleyen gençlik çalışanları için özel olarak tasarlanmış, yaratıcı ve az metin içeren bir ortak yansıma yöntemi.
Gerekli kaynaklar/ekipman	Metafor kartları, İngilizce/Ukraynaca ipucu matları, Kırmızı/Mavi/Sarı renkli jetonlar, Flipchartlar, keçeli kalemler, yapışkan notlar, boş dizin kartları, vaka çalışması el broşürleri, tasarım görevi talimatları, merkezi sergileme masası, grup çalışma masaları, projektör, oturma zamanlayıcısı
Süre	1 saat 15 dakika
Talimatlar	Adım 1: Senaryo Tanıtımı (10 dakika)

	Eğitmen, gerçekçi bir vaka çalışmasını sunar: Yeni gelen bir grup Ukraynalı gencin bir gençlik atölyesini değerlendirmesi gerekmektedir, ancak yerel dil becerileri sınırlıdır ve sosyal/performans kaygısı, grup önünde konuşmalarını engellemektedir. Adım 2: Materyallerin İncelenmesi ve Hazırlık (15 dakika) Eğitmen, ortadaki masanın üzerine yerleştirilmiş üç tür fiziksel, sözsüz aracı gösterir: Duygu/İlişkilendirme Kartları: Görsel metaforlar içeren grafik kartlar (ör. şarj olan bir pil, fırtınalı bir gökyüzü, bir köprü, bir yapboz parçası). İki Dilli İpucu Kartları: Hem İngilizce hem de Ukraynaca dillerinde temel yansıma kelimelerini içeren basit kartlar (ör. Gururlu / Пишаюся, Kafası karışık / Незрозуміло, Güvende / У безпеці, Ağır / Важко). Renkli Jetonlar: Kırmızı = yüksek enerji/yoğun, Mavi = sakin/düşünceli ve Sarı = mutlu/katılımcı anlamına gelen renkli jetonlar. 3. Adım: Küçük Grup Ortak Tasarımı (20 dakika) Katılımcılar, gençlik çalışanlarından oluşan küçük ekiplere ayrılır. Görevleri, bu nesneleri birleştiren 3 adımlı, az metin içeren bir yansıma döngüsü tasarlamaktır. Gençlerin geri bildirimlerini tamamen bu nesneleri seçerek, yerleştirerek veya işaret ederek paylaşımlarına olanak tanıyan bir akış oluşturmaları gerekir. Adım 4: Rol Oynama Simülasyonu (20 dakika) Katılımcılar, ekipler içinde tasarladıkları döngüyü test ederler. Bir katılımcı, yeni gelen Ukraynalı bir gencin rolünü üstlenir (sadece temel jestler, görsel kartlar veya Ukraynaca kelimeleri işaret etmekle sınırlıdır), diğeri ise sözsüz yansıma döngüsünü sorunsuz ve sabırlı bir şekilde yürütmeyi dener.
Değerlendirme	Tüm grup bir araya gelerek deneyimi tartışır. - Sözlü odaklı bir modelden görsel odaklı bir modele geçiş, katılımcı üzerindeki duygusal baskıyı nasıl anında azalttı? - İki dilli "anahtar kelime haritaları", Ukraynalı gençlerin kendilerini yapısal olarak kabul gördüklerini, saygı duyulduklarını ve güvende hissetmelerine nasıl yardımcı oluyor?

MODÜL 3 – Kapsayıcılık için Dijital ve Yapay Zeka Destekleri

MODÜL 3	Kapsayıcılık için Dijital ve Yapay Zeka Destekleri
GENEL HEDEF	Bu modülün genel amacı, gençlik çalışanlarına, dezavantajlı gençlerin katılım engellerini aşmalarına ve öğrenme, yaratıcılık, toplumsal faaliyetler ve kişisel gelişim süreçlerine anlamlı bir şekilde katılmalarına yardımcı olacak pratik dijital ve yapay zeka destekli kapsayıcılık stratejileri kazandırmaktır. Modül, katılımcıların engelleri belirlemelerine, uygun dijital destekleri seçmelerine ve Engelden Yola Yöntemi (BPM) kullanarak kapsayıcı katılım yolları tasarlayabilmelerini sağlar.
ÖĞRENME ÇIKTILARI:	Oturumun sonunda katılımcılar şunları yapabileceklerdir: Bilecekler - Dijital kapsayıcılık ve erişilebilirlik ilkelerini. - Yapay zeka ve dijital araçların dil, okuryazarlık, engellilik, özgüven ve sosyal katılımı ilgili engelleri nasıl azaltabileceğini. - BPM metodolojisi içinde dijital desteklerin rolünü. Uygulama - Dijital kapsayıcılık bakış açısını kullanarak engel analizi yapın. - Öğrenme ve katılım materyallerinin yapay zeka destekli uyarlanması. - Çeşitli gençleri desteklemek için erişilebilirlik özellikleri. Kullanım - Çeviri ve çok dilli iletişim araçları. - Metinden sese, sesten metne, altyazı ve görsel destek araçları. - Kapsayıcılık planlaması için yapay zeka destekli yol haritası şablonları. - Kapsayıcılık Ölçer ve Mikro Başarı Döngüleri ile bağlantılı dijital ilerleme izleme araçları.
YÖNTEMLER:	☐ Yol Haritası Önündeki Engeller Yöntemi ☐ (BPM) Deneyimsel Öğrenme ☐ Akran Öğrenimi ☐ Rehberli Keşif ☐ İşbirliğine Dayalı Problem Çözme ☐ Tasarım Odaklı Düşünme ☐ Vaka Temelli Öğrenme ☐ Yansıtıcı Uygulama ☐ Dijital Simülasyon ☐ Kapsayıcı Kolaylaştırma Teknikleri ☐
EĞİTİMCİLER İÇİN İPUÇLARI:	☐ Gerçek hayattaki gençlik çalışması senaryolarını kullanarak araçları gösterin. ☐ Teknolojiyi sırf öğretmek için değil, engelleri ortadan kaldırmaya odaklanın. ☐ Katılımcıların denemelerine ve hata yapmalarına izin verin. ☐ Altyazılar, görsel destekler ve çeşitli iletişim formatları aracılığıyla eğitim sırasında erişilebilirliği sağlayın. ☐ Katılımcıları, yapay zekanın etik kullanımı, gizlilik ve kapsayıcılık konularında düşünmeye teşvik edin. ☐ Göçmenleri, engelli gençleri, NEET gençlerini ve sosyal olarak izole edilmiş katılımcıları temsil eden örnekler kullanın. ☐ Düşük maliyetli ve ücretsiz erişilebilir dijital çözümleri önceliklendirin.

SÜRE:	6 SAAT
AÇIKLAMA:	Bu modül, gençlik çalışanlarına kapsayıcılığı ve katılımı güçlendiren pratik dijital ve yapay zeka destekli yaklaşımları tanıtmaktadır. Katılımcılar, teknolojinin iletişim, erişilebilirlik, yaratıcılık ve katılımı destekleyerek engelleri nasıl fırsatlara dönüştürebileceğini keşfederler. Uygulamalı etkinlikler aracılığıyla katılımcılar, engelleri nasıl tespit edeceklerini, bunları dijital desteklerle nasıl eşleştireceklerini, yapay zeka kullanarak materyalleri nasıl uyarlayacaklarını, kişiselleştirilmiş katılım yolları nasıl tasarlayacaklarını ve erişilebilir dijital araçlar aracılığıyla ilerlemeyi nasıl izleyeceklerini öğrenirler. Modül, dijital dönüşümün nasıl bir dışlanma kaynağı olmaktan ziyade sosyal kapsayıcılığın itici gücü haline gelebileceğini gösterir.
DEĞERLENDİRME:	Katılımcılar aşağıdaki kriterlere göre değerlendirilecektir: • Dijital Kapsayıcılık Eylem Planının tamamlanması. • BPM tabanlı bir dijital destek yolunun geliştirilmesi. • Akran geri bildirim oturumları. • Yansıma günlükleri. • Eğitimci gözlemi. • Kapsayıcılık Ölçer kullanılarak öz değerlendirme. • Seçilen dijital araçların pratik gösterimi.
KAYNAKLAR:	

Atölye Çalışmalarının Yapısı	
Isınma Etkinliği	Etkinlik Başlığı: Benim Engelim, Benim Köprüm Açıklama: Katılımcılar, katılımlarını sınırlayan kişisel veya mesleki bir engel üzerinde düşünür ve bu engeli aşmaya yardımcı olabilecek bir dijital destek belirler. Amaç: BPM düşünce yapısını tanıtmak ve engellerin nasıl yollara dönüşebileceğini göstermek.
Ana Etkinlikler	
Etkinlik 1	
Etkinlik Başlığı	Dijital Engeller, Gerçek Hayatlar: Katılım Yolculuğumu Haritalandırma
Kısa açıklama, hedef kitle	Bu etkinlik, gençlerin eğitim, mesleki eğitim, gençlik etkinlikleri ve toplumsal yaşama katılımlarını etkileyen engelleri belirlemelerine yardımcı olur. Katılımcılar, Engelden Yola (BPM) yöntemini kullanarak kişisel, sosyal, iletişimsel ve dijital engellerin fırsatlarını nasıl etkilediğini keşfeder ve kendi katılım yollarını oluşturmaya başlar. Hedef Kitle • Dil engeli olan genç göçmenler ve mülteciler • NEET gençleri (Eğitim, İstihdam veya Mesleki Eğitim Dışı Gençler) • Dijital özgüveni düşük veya teknolojiye erişimi sınırlı gençler • Sosyal izolasyon yaşayan veya özgüveni düşük gençler

	• Öğrenme güçlükleri olan gençler (örn. disleksi, okuma-yazma zorlukları) • Kültürel, dilsel veya eğitimsel dezavantajlar nedeniyle iletişim engelleriyle karşı karşıya kalan gençler
Gerekli kaynaklar/ekipman	• Yapışkan notlar • Keçeli kalemler • Flipchart kağıdı • BPM Rol Yolu Poster • Renkli Etiketler
Süre	60 dakika
Talimatlar	Adım 1 – Katılım Hikayem (10 dakika) Kolaylaştırıcı, katılım kavramını tanıtır ve katılımcılardan bir etkinliğe, programa, eğitime, okul etkinliğine veya topluluk girişimine katılmak istedikleri ancak bunu zor buldukları durumlar üzerinde düşünmelerini ister. Katılımcılar şu cümleyi tamamlar: <i>"Katılmak istedim, ama..."</i> Katılımcılar deneyimlerini yazabilir, çizebilir veya sözlü olarak paylaşabilir. Adım 2 – Engellerimi Belirleme (15 dakika) Katılımcılar, katılımı zorlaştıran faktörleri belirlemek için bireysel olarak çalışır. Kolaylaştırıcı, BPM ilkesini şöyle tanıtır: <i>"Her katılım zorluğu bir engelle başlar. Engelleri anlamak, fırsatlar yaratmanın ilk adımıdır."</i> Katılımcılar engellerini yapışkan notlara yazar. Örnekler arasında şunlar sayılabilir: • Bilgileri anlamamak • Gruplar içinde gergin hissetmek • Dijital beceri eksikliği • Hata yapma korkusu • İletişim kurmada zorluk • Teknolojiye sınırlı erişim 3. Adım – Engellerin Sınıflandırılması (10 dakika) Katılımcılar engellerini BPM kategorilerine yerleştirirler: • İletişim Engelleri • Güven Engelleri • Erişilebilirlik Engelleri • Sosyal Katılım Engelleri • Dijital Erişim Engelleri • Motivasyon Engelleri Grup, hangi engellerin en sık ortaya çıktığını tartışır. Adım 4 – Yolların Keşfi (15 dakika)

	Katılımcılar, aşmak istedikleri engellerden birini seçerler. Seçtikleri engel için şu soruları yanıtlarlar: • Bu engel azalsa ne gibi imkânlar ortaya çıkardı? • Hangi faaliyete katılmak isterdim? • Hangi yeni fırsatlara erişebilirim? Katılımcılar daha sonra ilgi alanlarını en iyi yansıtan BPM yolunu seçerler: • Keşfet • Tasarla • Yap • Göster • Anlat • Takas 5. Adım – Yol Paylaşım Çemberi (10 dakika) Katılımcılar şunları sunar: • Bir engel • Bir katılım hedefi • Seçtikleri bir yol Kolaylaştırıcı, engellerin kalıcı engeller değil, katılım yolları oluşturmak için başlangıç noktaları olduğunu vurgular.
Değerlendirme	Katılımcılar aşağıdakileri başarıyla gerçekleştirir: ✓ Kişisel katılım engellerini belirler. ✓ BPM ilkelerini kullanarak engelleri sınıflandırır. ✓ Engelleri katılım hedefleriyle ilişkilendirebilir. ✓ Uygun bir BPM yolunu seçerler. ✓ Gelecekte yararlanmak istedikleri bir fırsatı açıklayabilirler.

Etkinlik 2	
Etkinlik Başlığı	AI Kapsayıcılık Asistanı: Destek Yolumu Bulma
Kısa açıklama, hedef grup	Katılımcılar, dijital ve yapay zeka destekli araçların Etkinlik 1’de belirlenen katılım engellerinin aşılmasına nasıl yardımcı olabileceğini keşfederler. Gerçek hayattaki zorluklar üzerinde çalışarak, erişilebilir dijital araçları test ederler ve teknolojinin iletişim, öğrenme, özgüven, katılım ve kendini ifade etmeyi nasıl destekleyebileceğini keşfederler. Hedef Grup • Dil engelleri • Öğrenme güçlükleri • İletişimde düşük özgüven • Dijital dışlanma • Sosyal izolasyon • Sınırlı katılım fırsatları

Gerekli kaynaklar/ekipman	● Akıllı telefonlar, tabletler veya dizüstü bilgisayarlar ● İnternet bağlantısı ● AI sohbet robotu (ChatGPT, Copilot, Gemini vb.) ● Çeviri araçları (DeepL, Google Translate) ● Konuşmayı metne dönüştürme araçları ● Metinden sese dönüştürme araçları ● Kulaklık ● AI Destek Yolu Çalışma Kağıdı
Süre	75 dakika
Talimatlar	Adım 1 – Engellerimi Yeniden Gözden Geçirme (10 dakika) Katılımcılar, Etkinlik 1 sırasında seçtikleri engeli gözden geçirirler. Kolaylaştırıcı şu soruyu sorar: ● Hangi engel katılımınızı en çok etkiliyor? ● Bu engel azalsa neyi başarmak isterdiniz? Katılımcılar kişisel bir katılım hedefi yazarlar. Örnek: ● Grup tartışmalarında kendinden emin bir şekilde konuşmak. ● Eğitim materyallerini daha iyi anlamak. ● Yeni insanlarla tanışmak. ● Gençlik projelerine katılmak. 2. Adım – Yapay Zeka Asistanınızla Tanışın (15 dakika) Moderatör, yapay zekanın kapsayıcılığı nasıl destekleyebileceğini gösterir. Örnekler: ● Bilgilerin farklı dillere çevrilmesi. ● Zor metinlerin basitleştirilmesi. ● Metni sese dönüştürme. ● Sunumlar için fikir üretme. ● İletişimi desteklemek ve güven oluşturmak. Ardından katılımcılar bir yapay zeka aracına erişir. 3. Adım – Destek Zorluğu (25 dakika) Katılımcılar, karşılaştıkları engelle ilgili gerçek bir sorunu çözmek için yapay zekayı kullanır. Örnekler: Genç bir göçmen şöyle sorabilir: "Bu metni basit İngilizceyle açıklayabilir misiniz?" Özgüveni düşük bir katılımcı şöyle sorabilir: "Kendim hakkında kısa bir tanıtım hazırlamama yardım eder misiniz?" Okuma yazma zorluğu çeken bir katılımcı, metni sese dönüştürme araçlarını kullanabilir. Sosyal kaygısı olan bir katılımcı, yapay zekadan sohbet başlatıcı önerilerde bulunmasını isteyebilir. Katılımcılar en az iki dijital veya yapay zeka desteğini dener. 4. Adım – Destek Yolumu Oluşturma (15 dakika)

	Katılımcılar, AI Destek Yolu Çalışma Kağıdı nı doldurur. Katılımcılar şunları belirler: • Hangi desteğin en yararlı olduğunu. • Hangi desteğin kullanımı en kolay geldi. • Bu destek, katılımcıların daha aktif bir şekilde katılımına nasıl yardımcı olabilir? Adım 5 – Yansıma Çemberi (10 dakika) Katılımcılar şu konuları tartışır: • Bu araçla ilgili sizi ne şaşırttı? • Engellerinizi azaltmaya yardımcı oldu mu? • Bunu günlük yaşamda nasıl kullanabilirsiniz? Kolaylaştırıcı şunları vurgular: <i>"Teknoloji tek başına engelleri ortadan kaldırmaz. İnsanların katılımını, kendilerini ifade etmelerini ve fırsatlara erişmelerini sağladığında güçlü hale gelir."</i>
Değerlendirme	Katılımcılar şunları başarıyla gerçekleştirdi: ✓ En az iki dijital veya yapay zeka destekli aracı denediler. ✓ Kişisel bir engeli uygun bir destekle ilişkilendirdiler. ✓ Yapay zeka destekli yol haritası çalışma sayfasını doldururlar. ✓ Dijital bir aracın katılımı nasıl artırabileceğini açıklayacaklardır.

Etkinlik 3	
Etkinlik Başlığı	Benim Dijital Sesim: Katılım için AI Destekli Hikaye Anlatımı
Kısa açıklama, hedef kitle	Katılımcılar, yapay zeka ve dijital yaratıcılık araçlarını kullanarak, üstesinden geldikleri bir zorluk, sahip oldukları bir yetenek veya ulaşmak istedikleri bir hedef hakkında kişisel bir dijital hikaye oluştururlar. Erişilebilir, yapay zeka destekli yaratım süreçleri sayesinde katılımcılar, kendini ifade etme, özgüven, iletişim becerileri ve katılımlarını güçlendirirler. Etkinlik, dijital ve yapay zeka araçlarının engelleri görünürlük, yaratıcılık ve katılım için fırsatlara nasıl dönüştürebileceğini gösterir. Hedef Kitle • Sosyal izolasyon veya düşük özgüven yaşayanlar • Dil veya iletişim engelleriyle karşı karşıya olanlar • Öğrenme güçlükleri veya düşük okuryazarlık düzeyine sahip olanlar • NEET (Eğitim, İstihdam veya Mesleki Eğitim Dışı) durumundakiler • Eğitim veya sosyal ortamlarda kendilerini ifade etme fırsatları sınırlı olanlar • Göçmen, mülteci veya dezavantajlı kesimlerden gelenler
Gerekli kaynaklar/ekipman	☐ Akıllı telefonlar, tabletler veya dizüstü ☐ bilgisayarlar İnternet bağlantısı ☐ AI sohbet robotu (ChatGPT, Copilot, Gemini) ☐ Canva AI ☐ Adobe Express AI

	☐ Microsoft Designer ☐ Metinden Sese ☐ dönüştürme araçları ☐ Sesten Metne ☐ dönüştürme araçları ☐ AI görüntü oluşturma araçları Kulaklık
Süre	75 dakika

Talimatlar

Adım 1 – Hikayemi Bulmak (10 dakika)

Katılımcılar aşağıdaki sorulardan birini düşünürler:

- Üstesinden geldiğim bir zorluk
- Gurur duyduğum bir şey
- Başkalarının bilmesini istediğim bir beceri veya yetenek
- Gelecekte ulaşmak istediğim bir hedef
- Toplumumda gerçekleştirmek istediğim olumlu bir değişiklik

Katılımcılar anahtar kelimeler yazar veya basit bir zihin haritası oluşturur.

Adım 2 – Yapay Zeka ile Fikir Üretme (15 dakika)

Katılımcılar, fikirlerini düzenlemek için yapay zeka araçlarını kullanır.

Örnekler:

- "Grup önünde konuşma korkumu yenmemle ilgili kısa bir hikaye yazmama yardım et."
- "Gelecekteki hedeflerimi sunmak için bana üç yaratıcı yol öner."
- "Notlarımı kısa bir videoya uygun basit bir hikayeye dönüştür."

Katılımcılar, kendi deneyimlerini en iyi yansıtan fikirleri seçer. Kolaylaştırıcı, katılımcılara yapay zekanın yaratıcılığı desteklediğini ancak kişisel seslerinin yerini almadığını hatırlatır.

Adım 3 – Dijital Hikayemi Oluşturma (30 dakika)

Katılımcılar, yapay zeka destekli araçları kullanarak kısa bir dijital ürün oluşturur.

Olası formatlar:

- Bir dakikalık video
- Dijital poster
- Sesli hikaye
- Görsel sunum
- Altyazılı fotoğraf hikayesi
- Dijital çizgi roman

Katılımcılar şunları

kullanabilir:

- AI tarafından üretilen görseller
- AI destekli yazım
- Konuşma-metin dönüştürme anlatımı
- Metinden sese seslendirme
- Otomatik altyazılar ve başlıklar

Amaç, katılımcıların deneyimlerini, güçlü yanlarını veya hedeflerini yansıtan kapsayıcı bir dijital hikaye oluşturmaktır.

4. Adım – Paylaşma ve Sunum (10 dakika)

Katılımcılar, dijital hikayelerini ikili gruplar veya küçük gruplar halinde sunar.

	Dinleyiciler şunları belirler: • Hikaye anlatıcısının sergilediği bir güçlü yön • Hikayeden çıkan bir olumlu mesaj • Gelecekte katılım için bir fırsat Bu aşama, BPM yol haritasındaki "Göster" ve "Anlat" aşamalarına karşılık gelir. Adım 5 – Yansıtma ve Mikro Başarı Döngüsü (10 dakika) Katılımcılar kısa bir yansıma yapar: • Bugün ne yarattım? • Hangi yeni dijital veya yapay zeka becerisini kullandım? • Neden gurur duyuyorum? • Bir dahaki sefere ne yaratmak isterim? Kolaylaştırıcı, tamamlanan her hikayeyi görünür bir başarı olarak vurgular ve bunu Mikro Başarı Döngüleri kavramıyla ilişkilendirir.
Değerlendirme	Katılımcılar aşağıdakileri başarıyla gerçekleştirir: ✓ En az bir AI destekli yaratıcı araç kullanır. ✓ Bir dijital hikaye veya yaratıcı ürün üretir. ✓ Çalışmalarını akranlarıyla paylaşır. ✓ Kişisel güçlü yanlarını ve gelecekteki katılım fırsatlarını belirler. ✓ İlerleme ve kapsayıcılıkla ilgili bir öz değerlendirme yapmayı tamamlayacaklardır.

Etkinlik 4	
Etkinlik Başlığı	Herkes için Tasarım: Yapay Zeka Destekli Kapsayıcı Çözümler Laboratuvarı
Kısa Açıklama	Katılımcılar, okullarında, topluluklarında veya gençlik örgütlerinde gençleri etkileyen gerçek bir kapsayıcılık sorununu belirlemek için çeşitli ekipler halinde çalışır. Dijital işbirliği platformlarını ve yapay zeka destekli fikir üretme araçlarını kullanarak, katılımı daha erişilebilir ve kapsayıcı hale getiren pratik çözümleri birlikte tasarlarlar. Bu etkinlik, her katılımcının kendi güçlü yönlerine göre katkıda bulunmasını sağlarken, takım çalışmasını, yaratıcılığı, problem çözme ve anlamlı katılımı teşvik eder. Hedef Grup • Sosyal dışlanma veya izolasyon yaşayanlar • Dil veya iletişim engelleri olanlar • NEET (Eğitim, İstihdam veya Mesleki Eğitim Dışı) olan • Öğrenme güçlükleri veya düşük okuryazarlık düzeyine sahip olanlar • Göçmen, mülteci veya dezavantajlı kesimlerden gelenler • Karar alma süreçlerine katılma fırsatları sınırlı olanlar
Gerekli kaynaklar/ekipman	☐ Akıllı telefonlar, tabletler veya dizüstü ☐ bilgisayarlar İnternet bağlantısı ☐ ChatGPT, Copilot, Gemini Canva ☐ Beyaz Tahta / Miro / Padlet ☐ Mentimeter

	☐ Çeviri araçları (DeepL , Google Translate) ☐ Konuşmayı Metne Dönüştürme araçları ☐ Yapışkan Notlar
Süre	75 dakika
Talimatlar	Adım 1 – Kapsayıcılıkla İlgili Bir Zorluğun Belirlenmesi (10 dakika) Katılımcılar, gençlerin katılımını zorlaştıran zorluklar hakkında beyin fırtınası yaparlar. Örnekler: • Yeni gelenler arkadaş edinmekte zorlanır. • Gençlik etkinlikleri herkes için erişilebilir değildir. • Gençler, bölgelerindeki fırsatlardan haberdar değildir. • Katılımcılar grup içinde konuşurken gerginlik hissederler. • Bilgileri anlamak zordur. Her takım bir zorluk seçer. Adım 2 – Yapay Zeka Destekli Keşif (15 dakika) Takımlar, seçtikleri zorluğu keşfetmek için yapay zeka araçlarını kullanır. Örnek sorular: • "Gençlerin gençlik etkinliklerine katılmasını engelleyebilecek ne gibi engeller olabilir?" • "Dil engeli olan gençler için kapsayıcı çözümler önerin." • "Teknoloji, sosyal olarak izole olmuş gençleri nasıl destekleyebilir?" Katılımcılar, yapay zekanın önerilerini kendi deneyimleriyle karşılaştırır ve hangi fikirlerin gerçekçi ve uygun olduğuna karar verir. Adım 3 – Kapsayıcı Bir Çözümün Ortak Tasarımı (25 dakika) Takımlar, dijital işbirliği araçlarını kullanarak katılımı artıracak bir çözüm tasarlar. Olası çıktılar: • Kapsayıcı gençlik etkinliği konsepti • Yeni gelenler için dijital karşılama rehberi • Çok dilli bilgilendirme kampanyası • Akran destek platformu • Topluluk katılımı yarışması • Erişilebilir iletişim araç seti Her çözüm şu soruyu yanıtlamalıdır: • Hangi engeli ortadan kaldırıyor? • Kimler bundan yararlanır? • Katılımı nasıl artırıyor? • Hangi dijital veya yapay zeka araçları kapsayıcılığı destekliyor? Adım 4 – Rol Yolu Entegrasyonu (15 dakika) Takımlar, çözümlerini BPM Rol Yollarına eşler: • Keşfet

	• Tasarım • Yap • Göster • Anlat • Takas Katılımcılar, farklı gençlerin güçlü yönlerine göre hangi alanlarda katkı sağlayabileceklerini belirler. Örnek: • Keşfet → Yerel ihtiyaçları araştır • Tasarla → Görseller ve fikirler oluştur • Yap → İçerik geliştirme • Göster → Çözümü sun • Anlat → Girişimi tanı • İşbirliği → Ortaklıklar kurun veya sürdürülebilirliği sağlayın Moderatör, katılımın birçok şekilde gerçekleşebileceğini ve herkesin farklı şekillerde katkıda bulunabileceğini vurgular. Adım 5 – Dijital Çözüm Fuarı (10 dakika) Takımlar çözümlerini sunar. Akranlar, Mentimeter veya dijital oylama araçlarını kullanarak geri bildirimde bulunur: • En kapsayıcı fikir • En yenilikçi fikir • En gerçekçi fikir • Toplum üzerinde en büyük etkiye sahip fikir
Değerlendirme	Katılımcılar başarıyla: ✓ Dijital araçları kullanarak işbirliği yapabildiler. ✓ Fikirleri keşfetmek ve güçlendirmek için yapay zekayı kullandılar. ✓ Kapsayıcılığa odaklı bir çözüm geliştirdiler. ✓ Çözümlerini BPM Rol Yollarına bağlayabilirler. ✓ Bir ekip içinde aktif katılım sergilediler.

Etkinlik 5	
Etkinlik Başlığı	Kapsayıcılık Yolculuğum: Yapay Zeka Destekli Yol Oluşturucu
Kısa açıklama, hedef kitle	Katılımcılar, dijital ve yapay zeka destekli araçları kullanarak kendi Kapsayıcılık Yolculuğu Haritalarını oluştururlar. Modül boyunca incelenen engeller, destekler, güçlü yanlar ve katılım deneyimlerinden yola çıkarak, katılımcılar gelecekteki katılımları için kişiselleştirilmiş bir yol haritası geliştirirler. BPM çerçevesi ve Kapsayıcılık Ölçer'i kullanarak, eğitimin ötesinde kapsayıcılık yolculuklarına devam etmelerine yardımcı olabilecek gerçekçi sonraki adımları, katılım hedeflerini ve destek mekanizmalarını belirlerler. Hedef Kitle • Sosyal, eğitimsel, dijital veya iletişim engelleriyle karşılaşan

	• NEET (Eğitim, İstihdam veya Mesleki Eğitim Dışı) durumundakiler • Göçmen veya mülteci kökenli olanlar • Sosyal izolasyon veya düşük özgüven yaşayanlar • Öğrenme güçlükleri veya okuryazarlık sorunları yaşayanlar • Toplum hayatına aktif katılımı engellerle karşılaşan
Gerekli kaynaklar/ekipman	☐ Akıllı telefonlar, tabletler veya dizüstü ☐ bilgisayarlar İnternet bağlantısı ☐ AI sohbet robotu ☐ Canva ☐ Kapsayıcılık Ölçer Şablonu ☐ Yansıma Sayfaları Kulaklıklar ☐
Süre	75 dakika
Talimatlar	Adım 1 – Geriye Bakış: Şimdiye Kadarki İlerlemem (10 dk) Katılımcılar, modül boyunca tamamladıkları etkinlikleri gözden geçirirler. Şu konularda düşünürler: • Hangi engelleri tespit ettim? • Hangi dijital veya yapay zeka destekleri en yararlıydı? • Neler yarattım? • Ekibime nasıl katkıda bulundum? Katılımcılar önemli öğrenme anlarını kaydeder. Adım 2 – Kapsayıcılığı Ölçme (15 dakika) Katılımcılar, Kapsayıcılık Ölçeği öz değerlendirmesini tamamlar. Değerlendirme alanları şunlar olabilir: • Güven • İletişim • Dijital Beceriler • Katılım • İşbirliği • Kendini İfade Etme Katılımcılar kendilerini 1 ile 5 arasında bir ölçekte değerlendirir. Moderatör, Kapsayıcılık Ölçeği'nin bir test değil, gelişimi görselleştirmeye ve gelecekteki destek ihtiyaçlarını belirlemeye yardımcı olan bir yansıma aracı olduğunu vurgular. 3. Adım – AI Gelecek Yol Haritası Koçu (20 dakika) Katılımcılar, AI'yı kişisel yol haritası planlama asistanı olarak kullanır. Örnek sorular: • "Topluluk faaliyetlerine daha fazla katılabilmem için üç gerçekçi yol öner." • "Grup tartışmalarında kendime güvenimi artırmak için adım adım bir plan oluşturmama yardım et." • "Gençlik projelerine daha aktif bir şekilde katılmama yardımcı olabilecek dijital beceriler nelerdir?"

Değerlendirme	• "Güçlü yönlerimi nasıl geliştirmeye devam edebilirim?" Katılımcılar yapay zekanın önerilerini inceler ve hayatlarıyla en alakalı eylemleri seçer. 4. Adım – Kapsayıcılık Yol Haritası Oluşturma (20 dakika) Katılımcılar görsel bir Katılım Yolu oluşturur. Bu yol şunları içerir: Engelim Güçlü Yönüm Dijital/AI Desteği Bir Sonraki Eylem Katılım Hedefim Katılımcılar daha sonra gelecekteki hedeflerini bir veya daha fazla BPM Rol Yolu ile ilişkilendirir: • Keşfet • Tasarım • Yap • Göster • Anlat • Takas Moderatör, katılımcıları uzak hedefler yerine gerçekçi sonraki adımlar hakkında düşünmeye teşvik eder. 5. Adım – Taahhüt Çemberi (10 dakika) Her katılımcı şunları paylaşır: • Keşfettikleri bir güçlü yön. • Eğitimden sonra atacakları bir adım. • Ulaşmak istedikleri bir katılım hedefi. Katılımcılar kısa bir video mesajı, sesli not veya yazılı bir taahhüt kaydedebilir. Eğitimci, her bir taahhüdü ilerleme ve katılımın bir kanıtı olarak takdir eder. Katılımcılar aşağıdakileri başarıyla gerçekleştirir: ✓ Kapsayıcılık Ölçeğini tamamlar. ✓ Gelecekteki katılım fırsatlarını keşfetmek için yapay zeka araçlarını kullanır. ✓ Kişiselleştirilmiş bir Katılım Yolu oluştururlar. ✓ Kişisel hedeflerini BPM Rol Yolları ile ilişkilendireceklerdir.
	✓ Gelecekteki katılım için en az bir somut eylem belirlediler.

MODÜL 4 – Rol Yolları

MODÜL 4	Gençleri gözlemcilerden ortak yaratıcılara yönlendiren Rol Yolu
GENEL HEDEF	Modülün genel amacı, gençlik çalışanlarının gençler için yapılandırılmış bir ilerleme sürecini (gözlemciden ortak yaratıcıya) desteklemelerini sağlamak ve Engeller Yolu Yöntemi'ni (BPM) kullanarak kapsayıcılık stratejilerini bireysel yeteneklere uyarlamalarını sağlamaktır. Yol Yöntemi (BPM) kullanarak bireysel yeteneklere uyarlayarak, gençlerin yapılandırılmış ilerlemesini (gözlemciden ortak yaratıcıya) desteklemelerini sağlamaktır.
ÖĞRENME ÇIKTILARI:	Oturumun sonunda katılımcılar şunları yapabileceklerdir: • 6 aşamalı katılım rolü (Keşfetme, Tasarlama, Yapma, Gösterme, Anlatma ve Takas) arasındaki geçiş mekanizmalarını bilmek. • Uygulama: Yerel topluluk müdahaleleri kapsamında motivasyon, destekleyici çerçeveler ve rol değiştirme yöntemlerini kullanabileceklerdir. • Kullanım: Marjinalleştirilmiş gençlerde iletişim engellerini ve düşük özgüven sorunlarını doğrudan aşmak için kapsayıcı yapay zeka çeviri arayüzleri ve üretken yapay zeka görüntü araçlarını kullanmak.
YÖNTEMLER:	Vaka Çalışması Analizi Aktif Rol Oynama Simülasyonu Engellerin Haritalandırılması Yol Haritası Tasarımı Haritalama Nöro-farklılık Destekleme Sivil Yapay Zeka Haritalama Saha Tatbikatları.
EĞİTİMCİLER İÇİN İPUÇLARI:	Destekleme Sürecinin Mikro Adımlarına Odaklanın: Gençlik çalışanlarının destekleme sürecinin mikro adımlarına yoğun bir şekilde odaklandığından emin olun. Gözlemciden ortak yaratıcıya geçişin bir gecede gerçekleşmeyeceğini ve küçük, düşük riskli ara görevler gerektirdiğini onlara hatırlatın. Dijital Araçları Önceden Yüklejin: Her ihtimale karşı tabletlere çevrimdışı çeviri sözlüklerinin önceden yüklendiğinden emin olun. Doğrusal Olmayan Rol Gelişimi: Gençlik çalışanlarına rol gelişiminin doğrusal olmadığını hatırlatın. Otizmli veya şiddetli anksiyete sorunu olan bir gencin “Keşfetme” aşamasında daha uzun süreye ihtiyacı olabilir.
SÜRE:	6 SAAT
AÇIKLAMA:	Bu modül, marjinalleştirilmiş gençleri pasif seyirci rollerinden aktif proje ortak yaratıcılarına dönüştürmenin pratik uygulamalarını ele alır. Gerçek dünyadaki yerel festival ortamlarını bir çerçeve olarak kullanarak, gençlik çalışanlarına daha az fırsata sahip gençleri (göçmenler, kırsal kesimden gelen gençler ve engelli gençler) güçlendirecek psikolojik, yapısal ve dijital köprüleri nasıl kuracaklarını öğretir (engelli gençler) güçlendirecek psikolojik, yapısal ve dijital köprüler kurmayı öğretir.
DEĞERLENDİRME:	Katılımcılar şu yöntemlerle değerlendirilecektir: • "Kapsayıcılık Ölçeği Süreklilik Anketi" kullanılarak yapılan akranlar arası değerlendirme • Tamamlanan Risk Yönetimi Matrislerinin yapısal olarak doğrulanması. • Ekip Değerlendirmesi • Denetim Oturumları • Değerlendirme Toplantısı
KAYNAKLAR:	Roger Hart'ın Çocuk Katılım Merdiveni (BPM Rolüne Uyarlanmış) İlerleme). Bağlantı , Bağlantı

Atölye Yapısı	
Isınma Etkinliği	Etkinlik Başlığı: Radarın Rolü Süre: 15 Dakika Talimatlar Gençlik çalışanları, yerel belediye etkinlikleri sırasında dezavantajlı gençlerin (NEET'ler, göçmenler ve engelli gençler) genellikle nerede durduğunu haritalandırır. Katılımcılar, pasif gözlem ile aktif ortak yaratım arasındaki farkı görselleştirmek amacıyla gözlemlerini post-itlere yazar ve bunları hedef tahtası flipchart üzerine yapıştırır.
Ana Etkinlikler	
Etkinlik 1	
Etkinlik Başlığı	Gölgeden Spot Işığın: Festival Senaryosu
Kısa açıklama, hedef grup	Hedef Kitle: Farklı geçmişlere sahip ve sosyal dışlanma yaşayan gençler. Kısa Açıklama: Yoğun, etkileşimli bir tasarım ve rol oynama simülasyonu atölyesi. Katılımcılar, gerçek hayattaki genç profillerini ele alarak çevresel/iç engelleri belirler ve dijital ve yapay zeka destek altyapısından yararlanarak işlevsel, adım adım katılım yolu oluştururlar.
Gerekli kaynaklar/ekipman	Basılı "Gençler" Rol Profili Kartları (Araç 1) ROL KARTLARI Geniş formatlı A3 boyutunda basılmış "BPM Geçiş Haritası" Çalışma Sayfaları (Araç 2) Geçiş Haritası DeepL / Google Translate (çevrimdışı paketler indirilmiş olarak) ve Canva AI / Bing Image Creator arayüzlerinin yüklü olduğu tabletler veya akıllı telefonlar Basılı "Kapsayıcılık Ölçer" Öz Değerlendirme Anketleri (Araç 3) canva. Boş Risk Yönetimi Matrisleri (Araç 4) canva
Süre	75 Dakika
Talimatlar	Engellerin belirlenmesi: Adım 1 (10 dakika): Katılımcıları 4 kişilik çalışma gruplarına ayırın. Basılı "GENÇLİK" Rol Kartını (Araç 1) dağıtın. Topluluk bağlamını tanıtır: gürlüğünün yüksek olduğu, doğrudan toplu taşıma imkanı bulunmayan ve tek kültürlü tanıtım materyallerinin kullanıldığı bir ortamda düzenlenen, kalabalık bir yerel kırsal kültür festivali. Adım 2 (15 dakika): Ekipler profili analiz eder. Yapısal çevresel engeller ile kişisel/psikolojik iç engelleri doğrudan not defterlerine tablo halinde yazmalıdırlar. Etkinliğin Uygulanması: Adım 1 (30 dakika): Ekipler, büyük boyutlu A3 "BPM Geçiş Haritası"nı (Araç 2) doldurur. BPM yöntemini kullanarak 3 adet son derece spesifik, aşamalı mikro adım (İskele) tasarlamalıdırlar: Adım A (Keşfetme), Adım B (Tasarlama) ve Adım C (Yapma). Her aşamada bir yapay zeka veya dijital aracın gençlerin katılım riskini nasıl azalttığını açıkça entegre etmeleri gerekir. Adım 2 (20 dakika): Her takımdaki ikililer, son halini almış senaryo çerçevesini kullanarak aktif bir Rol Oynama Simülasyonu gerçekleştirir. Biri destekleyici Gençlik Çalışanı rolünü üstlenirken, diğeri örneğin Ahmed'in yerine geçerek itirazları, endişeleri ve iletişim engellerini ele alır.
Değerlendirme	Takım Değerlendirmesi (10 dk): Gruplar çalışma kağıtlarını değiştirir ve "Kapsayıcılık Ölçeği" kriterlerini kullanarak yol haritasının gerçekçi ilerleyişini puanlar. Her

	çalışma grubu, tamamlanmış A3 haritalarını başka bir takımla değiştirir. birbirlerinin yol haritası planlarını değerlendirirler.
--	--

Etkinlik 2	
Etkinlik Başlığı	Eko-Duyusal Harita: Uzak Bölgelerde Mikro-Çevresel Eylem
Kısa açıklama, hedef grup	Hedef Grup: Engelli olsun ya da olmasın, uzak, az nüfuslu veya ada bölgelerindeki gençler. Kısa Açıklama: Bilişsel engellilik ve otizme odaklanan pratik bir atölye çalışması. Gençlik çalışanları, yerel bir mikro-çevresel parkur işaretleme girişimi kapsamında sıkı bir "Motivasyon İskeleti" ve metin içermeyen dijital iletişim araçlarını uygulamayı öğrenirler.
Gerekli kaynaklar/ekipman	Basılı "Eleni" Profil Kartları (Otizm spektrumu, sözel iletişim kuramayan, düşük sosyo-ekonomik geçmiş, uzak ada köyü). CANVA ROL KARTI Geniş formatlı A3 "BPM Aşamalı Destek Çalışma Kağıdı". Canva yüklü tabletler (yüksek kontrastlı AAC simgeleri/bitki grafiklerinden oluşan 3x2 basitleştirilmiş ızgarayla yapılandırılmış). Bitki tanımlama uygulamaları yüklü akıllı telefonlar.
Süre	75 Dakika
Talimatlar	Engellerin belirlenmesi: Adım 1 (10 dakika): Ekipler, Eleni'nin profilini inceler. Çevresindeki kesişimsel engelleri belirler: coğrafi izolasyon, bölgede özel gündüz bakım merkezlerinin bulunmaması, yüksek duysal tetikleyiciler ve yerel damgalama nedeniyle ailenin koruyucu tutumu. Adım 2 (15 dakika): Takımlar, açık havada çalışırken kaçınılması gereken duysal tetikleyicileri (yüksek sesler, soyut sözlü komutlar) belirler. Etkinliğin Yürütülmesi: Adım 1 (30 dakika): Takımlar, A3 İskele sayfasını kullanarak düşük uyarıcı içeren bir botanik parkur etkinliği tasarlar. Etkinliğin akışını şöyledir: Keşif (duysal paralel oyun: bitki toplama, Plant Net aracılığıyla taranma), Tasarlama (Eleni, tablet üzerindeki önceden hazırlanmış Canva AAC simge tablosuna dokunarak yol işaretlerini seçer) ve Yapma (Eleni, gerçek ahşap kazıklara boya sürerken, çalışan ise Canva'nın yapay zekası tarafından oluşturulan bitki görsellerini QR kodu etiketleri olarak yazdırıyor). Adım 2 (20 dk): Katılımcılar, sözel iletişim kuramayan katılımcılar için bilişsel karmaşayı ortadan kaldırmak amacıyla temiz, yalıtılmış arka planlar kullanarak Canva AAC tablo ızgarasını kurmayı pratik ederler.
Değerlendirme	Denetim Oturumu (10 dk): "Otizm Kapsayıcı Çevresel Koruma Kontrol Listesi"ne dayalı değerlendirme (Öngörülebilirlik, Düşük Uyarıcı, Sıfır Metin Erişilebilirliği)

Etkinlik 3	
Etkinlik Başlığı	AI Destekli Yerel Savunuculuk: Görünmez Gençleri Güçlendirme
Kısa açıklama, hedef kitle	Hedef Grup: Gençler, yerel gençlik konseyi ve topluluk organizatörleri.

	Kısa Açıklama: Bu etkinlik, eğitim düzeyi ve dijital becerileri düşük, kırsal ve coğrafi olarak izole edilmiş NEET gençlerini hedeflemektedir. Gençlik çalışanları, marjinalleştirilmiş gençlerin yerel yapısal sorunları belediyeye yönelik profesyonel sivil önerilere dönüştürmelerine yardımcı olmak için metinden metne yapay zeka modellerini nasıl kullanacaklarını öğrenirler belediyeye sunmalarına yardımcı olmak için metin-metin yapay zeka modellerini nasıl kullanacaklarını öğrenirler.
Gerekli kaynaklar/ekipman	Vaka çalışması: "Marcus" (21 yaşında, kırsal bölgede yaşayan NEET, işlevsel okuryazarlığı sınırlı, yerel yetkililer tarafından görmezden gelindiğini hissediyor) Rol Kartları aracı 1, Chat GPT'ye (gpt), Claude AI'ya (claud) ve Gemini'ye (gemini) erişimi olan dizüstü bilgisayarlar/tabletler Flipchartlar ve keçeli kalem.
Süre	75 dakika
Talimatlar	Engellerin belirlenmesi: Adım 1 (10 dakika): Takımlar Marcus'un durumunu analiz eder. Yapısal engelleri (yerel toplu taşıma olmaması, internet altyapısının eksikliği ve haklarından mahrum bırakılmışlık hissi) ve kişisel engelleri (düşük okuryazarlık seviyesi, otoriteye karşı saldırgan tutum) belirler. Adım 2 (15 dakika): Takımlar, Marcus'un resmi bir mektup yazamamasının, onun yerel sivil katılımını nasıl tamamen engellediğini haritalandırır. Etkinliğin Uygulanması: Adım 1 (30 dakika): Gençlik çalışanları, “Göster ve Anlat” rollerine dayalı bir sivil atölye şablonu tasarlar. Köy sorunları hakkında Marcus’a yerel argo dilinde basit sorular sormayı pratik ederler (örneğin, “Halka açık basketbol sahasında kırık camlar var ve ışıklar yanmıyor”). Bu ham metni, belirli bir kapsayıcı komut kullanarak Chat GPT’ye girerler: “Yerel bir topluluk arabulucusu gibi davran. Aşağıdaki ham şikayetleri, yerel belediye başkanına yönelik son derece profesyonel, kibar ve yapılandırılmış bir sivil dilekçeye dönüştür.” Adım 2 (20 dk): Ekipler, Canva’yı kullanarak yapay zeka çıktılarını basit, 1 sayfalık ve görsel olarak erişilebilir biçimlere dönüştürür; metni kısa ve “okunması kolay” cümleler halinde biçimlendirir.
Değerlendirme	Çıktı Doğrulama (10 dk): Takımlar, son halini alan mektubun gençlerin orijinal niyetini koruyup korumadığını değerlendirir; bu süreçte gençlerden yüksek düzeyde akademik okuryazarlık beklenmez.

Etkinlik 4	
Etkinlik Başlığı	Sokak Simülasyonu: Fiziksel ve Sosyal Tetikleyicilerle Başa Çıkma
Kısa Açıklama	Hedef Grup: Marjinalleşmiş gençler, aktif olmayan gençlik ekipleri. Kısa Açıklama: Dinamik, gerçek dünyaya dayalı bir açık hava saha simülasyon tatbikatı. Gençlik çalışanları seminer odasından çıkarak gerçek bir meydan veya sokak ortamına girerler ve beklenmedik erişilebilirlik ve sosyal tetikleyicileri haritalandırmak ve simüle etmek için gerçek bir kamusal meydan veya sokak ortamına adım atarlar.
Gerekli kaynaklar/ ekipman	Sokak Tatbikatı Senaryo Sayfaları, Göz bağları,

	Ağır gürültü önleyici kulaklıklar (duyusal engelleri simüle etmek için), Google Haritalar/Erişilebilirlik Katmanı etiketleme özelliğine sahip akıllı telefonlar.
Süre	75 dakika
Talimatlar	Engellerin belirlenmesi: Adım 1 (15 dakika): Takımları dışarıya, yakın çevreye gönderin. Takımlar, marjinalleşmiş gençlerin topluluk alanlarına girmesini engelleyen kamusal alandaki 5 önemli fiziksel veya duyusal engeli haritalandırmalıdır (örneğin, rampa eksikliği, yoğun şekilde yanıp sönen ticari neon tabelalar, düşmanca güvenlik tasarımı, kafa karıştırıcı görsel olmayan işaretler). Etkinliğin Yürütülmesi: Adım 2 (40 dakika): Sokak Tatbikatının gerçekleştirilmesi. Takımlar, “Gençlik Çalışanı” ve “Gençlik Katılımcısı” ikililerine ayrılır. Katılımcı kulaklık takar, gözleri bağlanır ya da kendisine katı bir rol atanır (örn. yerel bir idari merkeze giren aşırı paranoyak bir mülteci genç). Gençlik çalışanı, gayri resmi destekleme tekniklerini kullanarak katılımcıyı mekânda yönlendirmelidir: sessiz alternatif yollar bulmak, sözlü talimatlar yerine akıllı telefon görüntülerinden yararlanmak ve çevresel stres faktörlerini gerçek zamanlı olarak yönetmek.
Değerlendirme	Değerlendirme Toplantısı (20 dk): Odaya geri dönülür. Takımlar karşılaştıkları tam sorun noktalarını paylaşır ve bunları merkezi bir beyaz tahta şablonuna kaydeder.

Etkinlik 5	
Etkinlik Başlığı	Sürdürülebilir Ekosistem Pazarı
Kısa açıklama, hedef grup	Hedef Grup: Uzun süreli dışlanma ve ekonomik bağımlılık (düşük sosyo-ekonomik düzey, yapısal işsizlik) Kısa Açıklama: Bu etkinlik, uzun vadeli dışlanma ve ekonomik bağımlılık sorunlarını (düşük sosyo-ekonomik düzey, yapısal işsizlik) ele almaktadır. Gençlik çalışanları (kıdemli gençlik çalışanları, STK proje koordinatörleri ve sosyal girişimciler), gençleri sadece bir çıktı sergilemekten (Gösteri) bunu toplumsal sermayeye, yerel tanınırlığa veya mikro girişimciliğe dönüştürmeye (Ticaret)
Gerekli kaynaklar/ekipman	Temel Proje Matrisi El Broşürleri, Canva Web Sitesi Oluşturucu şablonları. Dijital rozet platformu kılavuzları (örn. Badgecraft / Open Badge Factory). CANVA , Badgecraft , openbadgefactory
Süre	75 dakika
Talimatlar	Engellerin belirlenmesi: Adım 1 (10 dakika): Takımlar, "Proje Sonrası Düşüş" engelini analiz eder: Dezavantajlı gençler, örneğin Erasmus+ gençlik değişimi veya kısa süreli bir atölye çalışması gibi bir etkinlik sona erdiğinde neden tekrar tam bir izolasyona geri dönüyor? Adım 2 (15 dk): Takımlar, ekonomik ve yapısal eksiklikleri haritalandırır: yerel iş imkânlarının eksikliği, resmi sertifika tanınmama sorunu ve düşük özgüven. Etkinliğin Yürütülmesi:

	Adım 1 (30 dakika): Takımlar, BPM modelinin son aşaması (Ticaret) için sürdürülebilir bir çıkış stratejisi matrisi tasarlar. Gençlerin önceki etkinliklerde ürettikleri çıktıları (örneğin, 2. Aşamadaki Eko-Duyusal botanik parkuru veya 1. Aşamadaki dijital posterler) belediyenin turizm profiline veya yerel STK ağlarına resmi olarak entegre edecek bir çerçeve oluştururlar. Gençlerin başarılarını sergilemek için Canva Websites kullanarak dijital bir mikro portföy düzeni tasarlarlar. Adım 2 (20 dk): Takımlar, gençlerin kazandıkları dijital katılımı ilgili sosyal becerileri belgeleyen ve özgeçmişlerine doğrudan eklenebilen “Açık Dijital Rozetler”in verilmesi için bir model oluşturur.
Değerlendirme	Sürdürülebilirlik Sunumu (10 dk): Her grup, tasarladıkları “Ticaret” mekanizmasının gençlerin

MODÜL 5 – İzleme, Geri Bildirim ve Sürdürülebilirlik

MODÜL 5	İzleme, Geri Bildirim ve Sürdürülebilirlik
GENEL HEDEF	Bu modülün genel amacı, gençlik çalışanlarına gençlerin ilerlemesini takip etmek, erişilebilir geri bildirim toplamak ve Create2Include Engellerden Yola Çıkma Yöntemi'ni (BPM) kurumsal uygulamalara sürdürülebilir bir şekilde entegre etmelerini sağlamaktır.
ÖĞRENME ÇIKTILARI:	Oturumun sonunda katılımcılar şunları yapabileceklerdir: ● Bilgi: Engelli bireyleri kapsayıcı etki izleme ve uzun vadeli proje sürdürülebilirliği yollarının temel ilkeleri. ● Uygulama: Nörolojik farklılıkları olan ve marjinalleştirilmiş gençlere uyarlanmış, az metin içeren ve duyuşsal geri bildirim toplama yöntemleri. ● Kullanmak: Oyunlaştırılmış sonuç izleme araçları, dokunsal/görsel geri bildirim sistemleri ve topluluk varlık haritalama çerçeveleri.
YÖNTEMLER:	Sürekli Görsel Değerlendirme Dokunsal ve Renk Kodlu Örneklem Varlığa Dayalı Topluluk Haritalama Oyunlaştırılmış İlerleme Destekleme Kurumsal Taahhüt Tatbikatları. BPM Yöntemi
EĞİTİMCİLER İÇİN İPUÇLARI:	● Renk körü erişilebilirliği için tüm görsel ölçeklerin renklerin yanı sıra belirgin geometrik şekiller kullandığından emin olun. ● Ağır okuma materyallerini en aza indirin. ● Gerektiği kadar zaman tanıyın ● Duyuşsal baskı yaratmamak için gerektiğinde soruları yeniden çerçeveleyin veya yeniden ifade edin
SÜRE:	6 SAAT
AÇIKLAMA:	Bu modül, BPM çerçevesinin kapsayıcı bir şekilde izlenmesi ve uzun vadeli entegrasyonuna odaklanarak, değerlendirmeyi yoğun metinlerden kapsayıcı, duyuşsal ve oyunlaştırılmış ortamlara kaydırır.
DEĞERLENDİRME:	Katılımcıların dokunsal derecelendirme ölçekleri aracılığıyla kendi kendilerini değerlendirmeleri Kurumsal sürdürülebilirlik eylem planı kontrol listeleri. 1 Dakika Kuralı Sayım Kontrolü Eşitlik Kontrolü Gerçeklik Kontrolü Kağıtsızlık Hedefi
KAYNAKLAR:	Kapsayıcı Gençlik Çalışmalarına İlişkin Avrupa Eğitim Araç Seti salto-youth.net , youth.europa .

Atölye Çalışmalarının Yapısı	
Isınma Etkinliği	Ruh Hali Termometresi (Dokunsal ve Renk Kodlu Örneklem). Katılımcılar, konuşmaya gerek kalmadan mevcut enerji/rahatlık düzeylerini ifade etmek için, doku haritası oluşturulmuş fiziksel bir karton termometre çiziminin üzerine bir simge (çakıl taşı, düğme veya LEGO tuğlası) yerleştirirler konuşmaya gerek kalmadan mevcut enerji/rahatlık seviyelerini ifade ederler.
Ana Etkinlikler	

Etkinlik 1	
Etkinlik Başlığı	Güven Termometresi
Kısa açıklama, hedef kitle	Gençlik çalışanları, gençlerdeki duygusal ve güven düzeylerindeki değişimleri takip etmek için basit, metin içermeyen bir görsel ölçek tasarlarlar. Her deneyim seviyesine uygundur.
Kaynaklar /ekipman	A4 kağıtlar, renkli keçeli kalem ve basit emoji çıkartmaları (veya çizim yüzler).
Süre	50 dakika
Talimatlar	Adım 1: A4 kağıdına, renkler ve simgeler kullanarak 5 net seviyeli büyük bir termometre tablosu çizin (örneğin, Seviye 1 =□ , Seviye 5 =☹). Adım 2: Gençler için bir kural belirleyin: atölye başlamadan önce kağıda bir "X" işareti koyun ve bittiğinde bir "O" işareti koyun. Adım 3: İkili gruplar halinde deneyin: Bir kişi utangaç veya konuşmayan bir genci canlandırın ve 1 dakika içinde bunu tamamlamaya çalışın. AÇIKLAMA "X" ve "O" ne anlama geliyor? Etkinlikten önce ve sonra gençlere bir anket vermek yerine, dijital bilgi düzeyinin düşük olması, engellilik veya diğer pratik zorluklar gibi olasılıklar göz önünde bulundurularak, onlara tam olarak aynı kağıdı iki kez verin: • "X" (Başlangıçta): "Başlamadan önce şu anda neredeyim?" anlamına gelir. Genç odaya girdiğinde, kendini hissettiği seviyeye bir "X" işareti koyar. Eğer endişeli ise, "X" işaretini alt seviyeye koyar (örneğin, Seviye 1 -☹). • "O" (Sonunda): "Artık bittiğine göre şu anda neredeyim?" anlamına gelir. Günün sonunda genç, aynı kağıdı tekrar alır ve o anda hissettiği seviyeye bir "O" işareti koyar. Eğer iyi vakit geçirdiyse ve kendine güveniyorsa, "O" işaretini yüksek bir seviyeye koyar (örn. Seviye 5 -☹). Bunu neden yapıyoruz? Gençlik çalışanı tek bir bakışta gidişatı görebilir. Eğer "X" 1'deyse ve "O" 4'e gelmişse, genç bir seviye yukarı çıktığı için etkinlik amacına ulaşmıştır (BPM Yöntemi)! Termometre, 5 adet büyük ve açıkça görülebilen "kutu" (konum) içeren bir merdiven veya kule gibi tasarlanmıştır. Her kutu, bir yerleştirme konumuna karşılık gelir. Renk körlüğü veya zihinsel engelli kişilerin de kullanabilmesi için her konumda Renk + Şekil + Simge bir araya getirilmiştir: • Konum 1 (Taban): Mavi Renk☹ + Simge:☹ (Üşüyorum / Endişeliyim / Gitmek istiyorum) • Konum 2: Açık Mavi Renk □ + Simge:☹ (Sıkıştım / Sadece bakıyorum) • Konum 3 (Orta): Sarı Renk☹ + Simge:☹ (Kendimi güvende hissediyorum / Grubu seviyorum) • Konum 4: Turuncu Renk ★ + Simge:☹ (Aktif olarak katılıyorum / Konuşuyorum) • Konum 5 (En Üst): Kırmızı Renk☹ + Simge:☹ (Başkalarına yardım etmeye hazırım) İşleri daha da kolaylaştırmak için basit bir fikir: Gençlerin kalemle yazmasını istemiyorsanız (örneğin, motor becerilerinde zorluk varsa), A4 kağıdı laminatlayın.

	• "X" yerine, başlangıçta doğru kutuya yapıştırmaları için onlara mavi bir mandal verin. • "O" yerine, sonuna kırmızı bir mandal verin. Böylece, "psikometrik form" tamamen dokunsal bir oyuna dönüşür!
Değerlendirme	1 Dakika Kuralı: Aracın anlaşılması ve kullanılması ve yazılı kelimeler olmadan kullanılması 1 dakikadan az sürüyor mu?

Etkinlik 2	
Etkinlik Başlığı	3 Renkli Geri Bildirim Kutusu
Kısa açıklama, hedef kitle	Basit günlük malzemeler kullanılarak anında değerlendirme için metin içermeyen fiziksel bir oylama istasyonu oluşturma . Nörolojik farklılıkları olan gençler için son derece kapsayıcıdır.
Gerekli kaynaklar/ekipman	3 adet boş ayakkabı kutusu (veya bardak), Yeşil/Sarı/Kırmızı kağıtlar, jetonlar (çakıl taşları, kapaklar veya boncuklar).
Süre	50 dakika
Talimatlar	Adım 1: 3 kutuyu renkler ve temel sembollerle etiketleyin: Yeşil (😊 - Çok beğendim), Sarı (👉 - Fena değil), Kırmızı (😞 - Beğenmedim). Adım 2: Kör veya görme engelli gençler için kutuların girişine dokunsal malzemeler ekleyin (örneğin, Kırmızı için pürüzlü zımpara kağıdı, Yeşil için pürüzsüz kumaş). Adım 3: Kutuları sınıfın çıkışına yerleştirin. Katılımcıların çıkarken bir jetonu kutulardan birine atarak denemelerine izin verin.
Değerlendirme	Sayım Kontrolü: Gençlik çalışanı, sonunda jetonları sayıp sonunda jetonları sayması ve geri bildirimini anında görmesi kolay mı?

Etkinlik 3	
Etkinlik Başlığı	Hazine Haritası: Kuru, Değiştir, Bırak
Kısa açıklama, hedef kitle	Uzun kurumsal tarzda değerlendirme formlarından kaçınmak için görsel semboller kullanan bir grup yansıma aracı. NEET'ler ve savunmasız gençler için mükemmeldir.
Gerekli kaynaklar/ekipman	Flipchart kağıdı (veya herhangi bir büyük kağıt), keçeli kalem ve Post-it notları.
Süre	50 dakika
Talimatlar	Adım 1: Büyük bir kağıda 3 büyük simge çizin: Bir Hazine Sandığı (Sakla), bir Geri Dönüşüm Ok (Değiştir) ve bir Çöp Kovası (At). Adım 2: Katılımcılara Post-it notları verin (veya doğrudan kağıda yazmalarına izin verin). Onlara şu soruları yöneltin: Neden hoşlandınız? (Sakla). Neler iyileştirilmeli? (Değiştir). Neler işe yaramadı? (At). Adım 3: Notları ilgili simgelerin içine yapıştırın ve kısaca tartışın.
Değerlendirme	Eşitlik Kontrolü: Bu görsel yaklaşım, daha sessiz veya daha az eğitilmiş gençlerin uzun metinler yazmadan eşit şekilde katılımını sağladı mı?

Etkinlik 4	
Etkinlik Başlığı	Kaynak Aktarımı

Kısa Açıklama

Küçük veya deneyimsiz STK'ların ücretsiz yerel kaynakları bulmaları ve proje fonu sona erdikten sonra faaliyetlerini sürdürmeleri için basit bir strateji aracı.

Gerekli kaynaklar/ekipman	A4 kağıtlar, basit kalemler
Süre	45 dakika
Talimatlar	Adım 1: Kaynak Haritalama (10 dakika) - Gençlik çalışanlarından küçük ekipler oluşturun. - Bir kağıda 3 sütun çizin: Yerel Mekanlar (nerede?), Yerel İnsanlar (kimler?) ve Yerel İşletmeler/Kurumlar (ne tür destek?). - Beyin fırtınası yapın ve mahallenizde ücretsiz olarak yardımcı olabilecek her türlü potansiyel kaynağı listeleyin (örn. Belediye = ücretsiz oda, Yerel Süpermarket = ücretsiz atıştırmalıklar, Lise = ücretsiz gönüllüler). Adım 2: Filtreleme ve Risk Değerlendirmesi (15 dakika) <i>Yeni</i> - Güvenilirliği sağlamak için ekipler, fikirlerini bir Fizibilite Filtresinden geçirmelidir. En iyi fikirleri için şu soruyu yanıtlamaları gerekir: - Kazan-Kazan Unsuru: Ortak karşılığında ne elde eder? (örn. Süpermarket yerel basında olumlu tanıtım elde eder; lise öğrencileri gönüllülük sertifikaları alır). - Kapı Bekçisi Engeli: Tam olarak kiminle konuşmanız gerekiyor ve “Evet” cevabını almanın önündeki en büyük engel nedir (örn. bürokrasi, güven eksikliği)? Bunu nasıl aşacaksınız? 3. Adım: Uygulanabilir En İyi 3 Fikir (10 dakika) - Önümüzdeki Pazartesi günü iletişime geçeceğiniz en güvenli ve en gerçekçi 3 yerel kişiyi seçin. - Her biri için bir “Mikro Eylem” belirleyin: Bu eylemin gerçekleştirilmesi 15 dakikadan az sürmelidir (ör. “Okul müdürüne 4 satırlık bir e-posta taslağı hazırlayın” veya “Saat 16:00’da fırına uğrayıp işletme sahibiyle doğrudan konuşun”). Adım 4: 1 Dakikalık Sunum Simülasyonu (10 dakika) <i>Yeni</i> - Her takım, birinci öncelikli irtibat kişisini seçer. - Takımdan bir kişi STK çalışanı rolünü üstlenir, başka bir takımdan bir üye ise yerel paydaş rolünü üstlenir (örneğin, huysuz dükkan sahibi veya meşgul belediye memuru). 1 dakikalık bir asansör sunumu canlandırması yaparak, dilenci gibi değil, bir ortak gibi kaynak talebinde bulunmayı pratik edin. Zihinsel engelli ve nöroçeşitlilik durumundaki kişiler için daha basit bir versiyon Adım 1: Gençlik çalışanlarından oluşan küçük takımlar oluşturun. Bir kağıda 3 sütun çizin: Yerel Mekanlar, Yerel İnsanlar, Yerel İşletmeler. Adım 2: Beyin fırtınası yapın ve mahallenizde kimlerin ücretsiz olarak yardımcı olabileceğini yazın (örneğin, Belediye = ücretsiz oda, Yerel Süpermarket = ücretsiz atıştırmalıklar, Lise = ücretsiz gönüllüler).

	Adım 3: Pazartesi günü ilk olarak yaklaşmak için en güvenli ve en kolay 3 yerel irtibat kişisini seçin
Değerlendirme	Gerçeklik Kontrolü: Seçilen bu 3 adım, ücretsiz mi ve gelecek hafta 15 dakikalık bir çalışma ile gerçekleştirilebilir mi?

Etkinlik 5	
Etkinlik Başlığı	Sürdürülebilirlik Anlaşması
Kısa açıklama, hedef kitle	Kurumsal taahhüdü oluşturmak ve personelin gelecekte kapsayıcı BPM yöntemini uygulamasını sağlamak için eğlenceli ve bürokratik olmayan bir ritüel. Somut kurumsal sahiplenme oluşturmak üzere tasarlanmış, etkileşimli ve bürokratik olmayan bir Kurumsal Taahhüt Tatbikatı. Gençlik çalışanları, pratik zorlukları işbirliği içinde haritalandırır, ortak kapsayıcılık kurallarını birlikte oluşturur ve erişilebilir, dokunsal bir ritüel aracılığıyla mikro taahhütleri sabitler, böylece kapsayıcı BPM yönteminin uzun kapsayıcı BPM yönteminin uzun vadeli uygulanmasını sağlar.
Gerekli kaynaklar/ekipman	1 adet büyük karton kağıt (Ana Anlaşma), 1 adet toksik olmayan mürekkep yastığı (parmak izleri için herhangi bir parlak renk), çok renkli post-it notlar, keçeli kalem ve dijital arşivleme için akıllı telefonlar/tabletler.
Süre	60 dakika

Talimatlar

1. Aşama: “Gerçeklik Kontrolü” Alanı (15 Dakika)

Adım 1: Her gençlik çalışanıya, "Evet, ama..." duvarını belirlemesi için bir post-it notu verin. Onlara, yerel gençlik merkezi etkinliklerini metin içermeyen veya dijital olarak kapsayıcı hale getirirken karşılaştıkları en büyük engeli yazmalarını veya çizmelerini söyleyin (örneğin, *"Aynı anda birden fazla iş yaparken dijital araçları kullanmayı unutuyorum"* veya *"Gençler geleneksel takip yöntemlerinden sıkılıyor"*).

2. Adım: 5 dakikalık hızlı bir “Çözüm Hızlı Tanışma” turu için ikili gruplar oluşturun. Ortaklar, birbirlerinin belirttikleri engelleri aşmak için anında uygulanabilir, gayri resmi alternatif yollar önerirler.

Aşama 2: Ana Taahhütlerin Ortak Oluşturulması (15 Dakika)

Adım 3: Katılımcıları 3 küçük çalışma ekibine ayırın. Her ekip, beyin fırtınası yaparak sürdürülebilir kurumsal kapsayıcılık için *tek bir* altın kural belirlemeli ve bunu sunmalıdır (örneğin, *"Gençlik merkezimizde görsel Termometre kullanacağız"* veya *"Değerlendirmelerimizi metin içermeyecek şekilde yapacağız"*).

Adım 4: Tüm grubu tekrar bir araya getirin. Ekipler kurallarını sunar ve grup, büyük karton kağıdın (Ana Anlaşma) üst kısmına açıkça yazılacak en iyi 3 ana taahhüdü oylayarak belirler.

3. Aşama: Mikro Taahhüt Pazarı (15 Dakika)

Adım 5: Bireysel hesap verebilirliğe geçerek, her gençlik çalışanı önümüzdeki ay boyunca gerçekleştirmeyi gerçekçi bir şekilde taahhüt edebileceği tam olarak bir pratik mikro görev seçer.

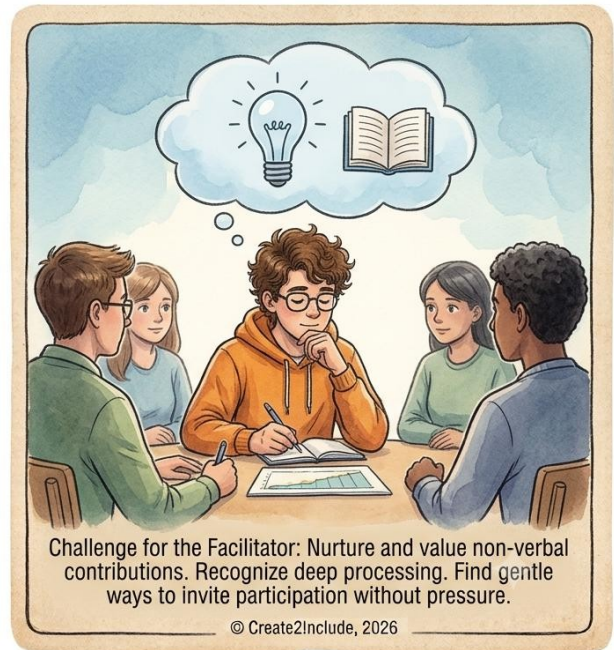
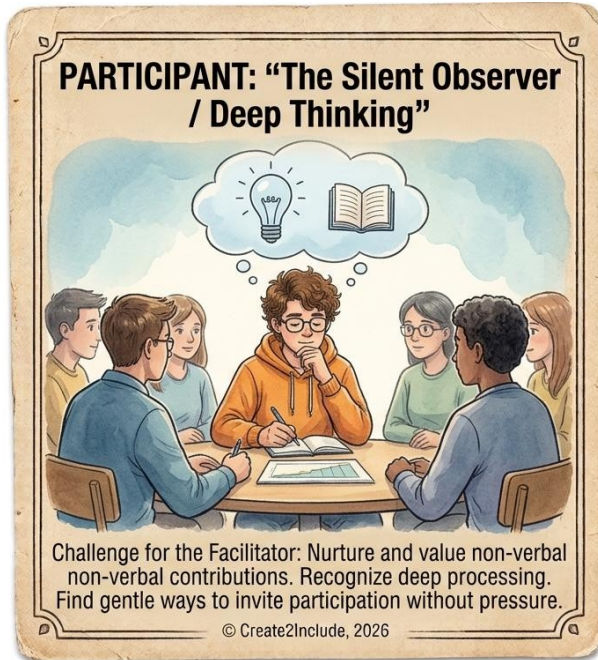
Adım 6: “Sorumluluk Arkadaşı Sistemi”ni kurun. Her katılımcı, “akran koruyucusu” olarak görev yapacak bir meslektaşıyla eşleşmelidir. Birlikte, önümüzdeki ay görevlerine sadık kalmaları için birbirlerini teşvik edecek rahat ve gayri resmi bir yöntem üzerinde anlaşırlar (örneğin, destekleyici bir hatırlatma mesajı veya konuyla ilgili bir meme göndermek gibi).

	4. Aşama: Parmak İzi Ritüeli ve Dijital Lansman (15 Dakika) 7. Adım: Kapanış ritüeli başlar. Standart imzalar kullanmak yerine, her ekip üyesi öne çıkar, parmağını parlak mürekkep yastığına bastırır ve tahtadaki mikro taahhüdünün yanına renkli bir parmak izi bırakır tahtaya renkli bir parmak izi bırakarak anlaşmayı kalıcı olarak mühürler. Parmak izlerini basarken, merkezlerindeki kapsayıcılığın geleceğini temsil eden tek bir kelime söylerler (ör. “Erişim”, “Empati”, “Yenilik”). Adım 8: Tamamlanan Ana Anlaşma’nın yüksek kaliteli bir fotoğrafını çekerek anlık bir “Dijital Ayak İzi” oluşturun. Bu görseli, kalıcı, kağıtsız bir araç ve görsel hatırlatma olarak kullanmak üzere kuruluşun ana ekip sohbet grubunda (örn. WhatsApp, Slack, Viber) paylaşın.
Değerlendirme	Kağıtsızlık Hedefi: Bu taahhüt süreci, BPM çerçevesine ilişkin BPM çerçevesi üzerinde gerçek, oyunlaştırılmış bir ekip sahipliği sağlıyor mu?

Eğitim materyalleri

Modül 2

Rol kartları Etkinlik 2

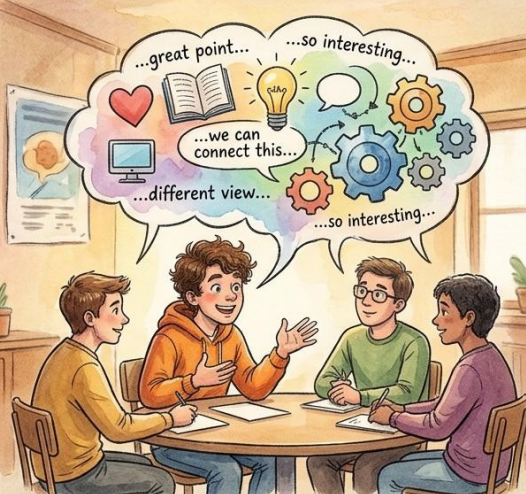


PARTICIPANT: “The Insightful Contributor / Encouraging Diverse Perspectives”



Challenge for the Facilitator: Nurture and celebrate a range of viewpoints, fostering a truly inclusive and safe sharing environment. Encourage active listening and invite everyone to add their unique insights.

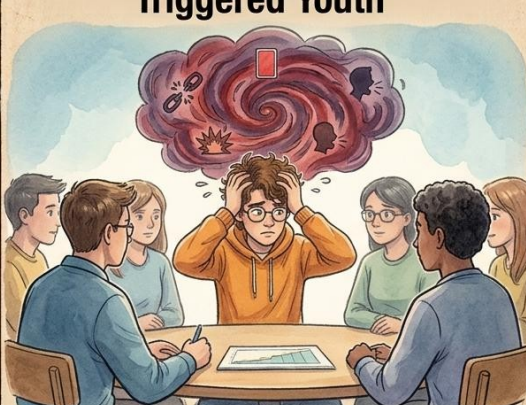
© Create2Include, 2026



Challenge for the Facilitator: Nurture and celebrate a range of viewpoints, fostering a truly inclusive and safe sharing environment. active listening and invite everyone to add their unique insights.

© Create2Include, 2026

PARTICIPANT: “The Emotionally Triggered Youth”



Challenge for the Facilitator: Handle intense emotions and distress with care. Use trauma-informed communication. Apply de-escalation protocols (Anxiety without pressure).

© Create2Include, 2026



Challenge for the Facilitator: Nurture inter communication. Apply de-escalation protocols (Acknowledge, Pause, Redirect). Lower the participant's anxiety without pressure.

© Create2Include, 2026

SCENARIO 1: "The Language Barrier & Fear of Judgment"



Core Dilemma: Feeling invisible, fear of making mistakes, and group impatience.

© Create2Include, 2026

Character Profile: Elena, 19 years old

Situation: Elena recently arrived in a new country and speaks the local language at a basic level. During group discussions, she often stays quiet. When she does speak, other participants sometimes finish her sentences or look impatient.

Today, during a brainstorming session, she gave up trying to explain her idea and said, "Never mind, it's not important."

© Create2Include, 2026

Scenario 2: The Systemic Financial Barrier



Core Dilemma: Hidden economic hardship masked as behavioral conflict/apathy.

© Create2Include, 2026

Character Profile: Mark, 17 years old

Situation: The group is planning a weekend team-building trip, and everyone is excited. However, participants are asked to cover their own public transport tickets and bring packed lunches. Mark's family is struggling financially. Instead of he can't afford it, Mark starts acting defensive and dismissive, saying: "This trip is stupid anyway, I'm not going to waste my time on this."

© Create2Include, 2026

Scenario 3: Sensory Overload & Neurodivergence



Core Dilemma: Sensory overload resulting in sudden withdrawal, which the group misinterprets as disrespect or bad behavior.

© Create2Include, 2026

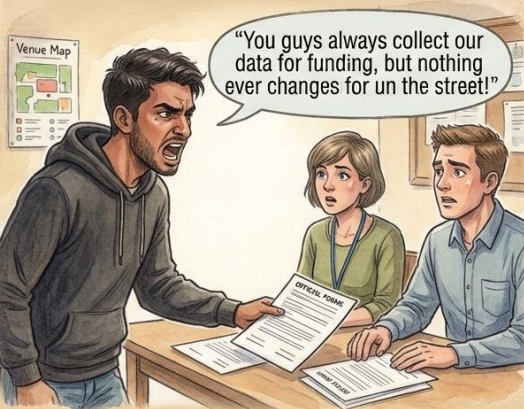
Character Profile: Alex, 16 years old

Situation: The youth center is hosting noisy, fast-paced debate with music in the background and bright fluorescent lights. Alex suddenly puts *his* hands over *his* ears, abruptly stands up, pushes *his* chair back loudly, and walks out of the room, slamming the door. Another participant comments, "Well, that was rude."

Core Dilemma: Sensory overload resulting in sudden withdrawal, which the group misinterprets as disrespect or bad behavior.

© Create2Include, 2026

Scenario 4: Institutional Distrust & Marginalization



Core Dilemma: Historical/systemic distrust toward institutions and feeling used for "statistics."

© Create2Include, 2026

Character Profile: Samir, 20 years old

Situation: The youth project requires participants to fill out official registration forms with personal data and signature to access a local workshop venue.

Samir refuses to sign the paperwork and becomes hostile toward the staff, shouting, "You guys always collect our data for funding, but nothing ever changes for us on the street!"

© Create2Include, 2026

A CUP / VESSEL (OVERFLOWING)



FULL OF IDEAS / CAPACITY

A CUP / VESSEL (EMPTY)



COMPLETELY DRAINED

A WINDMILL / TURBINE



TURNING INFLUENCE INTO IDEAS

A WINDMILL / TURBINE



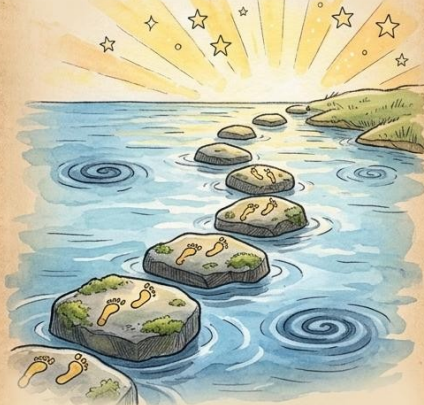
TURNING CHAOS INTO USABLE ENERGY

A RIVER & STEPPING STONES



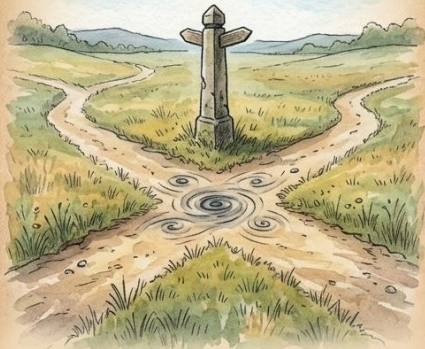
NAVIGATING UNCERTAINTY

STEPPING STONES ACROSS A RIVER



PROGRESSING STEP-BY-STEP

A CROSSROADS & SIGNPOST



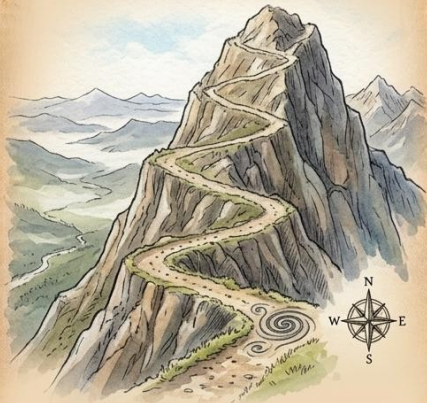
FACING CHOICES

A SIGNPOST WITH DIRECTIONS



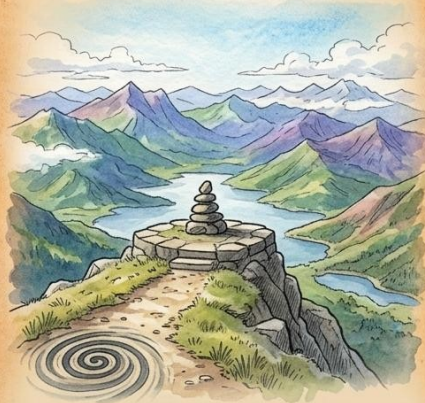
NEEDING DIRECTION

A WINDING MOUNTAIN PATH



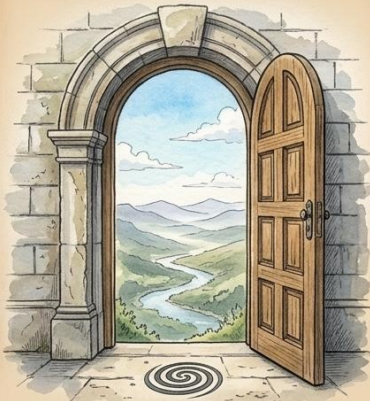
REQUIRES EFFORT

YIELDS A GREAT VIEW



VIEW FROM THE TOP

A DOORWAY / THRESHOLD (OPEN)



READY & OPEN

A DOORWAY / THRESHOLD (HALF-OPEN)



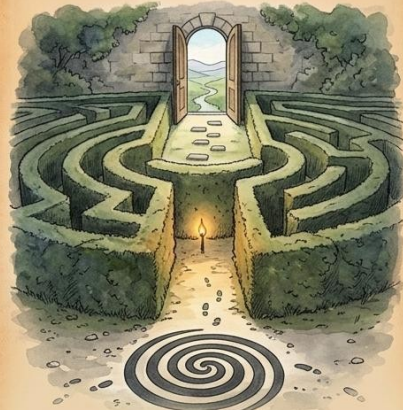
FEAR OF THE UNKNOWN

A MAZE / LABYRINTH (COMPLEX)



FEELING STUCK

A MAZE / LABYRINTH (EXIT)



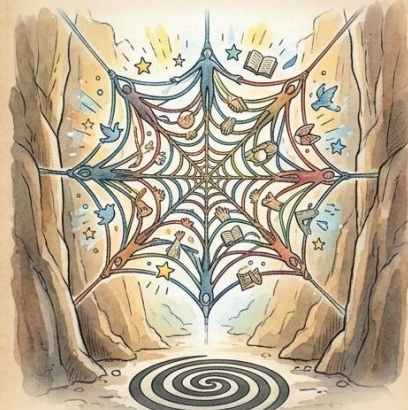
FINDING A WAY THROUGH

A SAFETY NET (SUPPORT)



SUPPORT SYSTEMS

A WEB OF CONNECTIONS (UNITY)



INTERCONNECTEDNESS



İki Dilli İpucu Matları:

- İngilizce ve Ukraynaca metinlerle biçimlendirilmiş basılı anahtar kelime kartları/matları:
 - *Gururlu / Пишаюся*
 - *Kafası karışık / Незрозуміло*
 - *Güvenli / У безпеці*
 - *Ağır / Важко*
 - *Net / Зрозуміло*
 - *İlham verici / Натхненний*

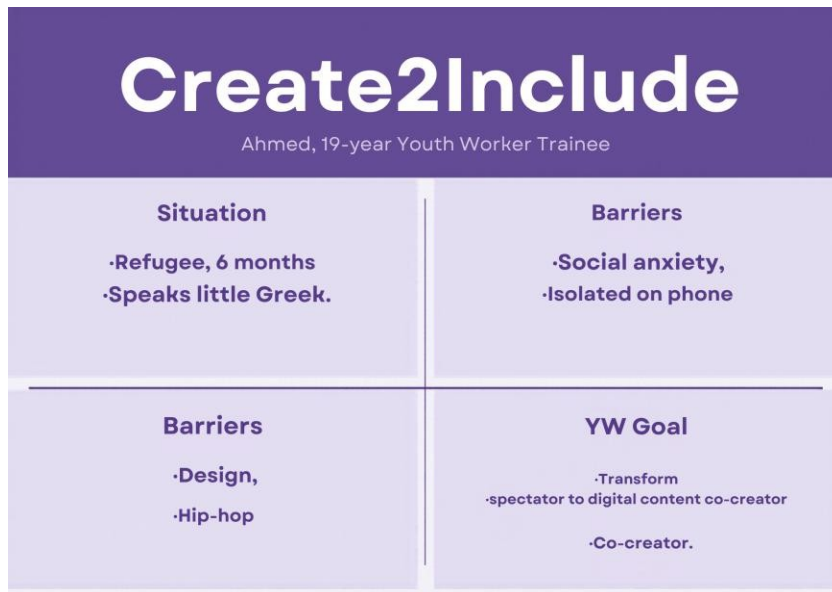
Modül 3

- [metin-konuşma araçları.](#)
- ([ChatGPT](#), [Copilot](#), [Gemini](#))
- [Canva AI](#)
- [Adobe Express AI](#)
- [Microsoft Designer](#)
- [Metinden Sese Dönüştürme araçları](#)
- [Konuşmayı Metne Dönüştürme araçları](#)
- [AI görüntü oluşturma araçları](#)
- [Canva Beyaz Tahta](#) / [Miro](#) / [Padlet](#)
- [Mentimeter](#)
- [DeepL](#), [Google Translate](#)
- [Yansıma Sayfaları](#)
- [Bu program şunları içermektedir:](#)

Modül 4

- [CANVA](#)
- [Badgecraft](#)
- [openbadgefactory](#)
- Chat GPT [Chat GPT](#)
- Claude AI [Claude AI](#)
- Gemini [Gemini](#)
- Çeviri Araçları: [Google Translate](#), [Deepl AI](#)
- [Google Haritalar](#)

Etkinlik 1 ve 2 - araç 1



17 Y.O. GIRL

Create2Include

Situation

Remote village
No transport.
Limited pst. Aljinie da internet.

Barriers

Low self-confidence, not smart.
Avoids groups.
Avoids a company, vision for a shared connection.

Hidden Talent

Storytelling, photography.
Avoids participating in photography.



Goal

Document rural life digitally.
Share her voice online with a smartphone.



Marcus

Situation

Dropped out of school, NEET, high-unemployment area, distrusts institutions.



Barriers

Anger management difficulties, negative school experiences, reluctant to join structured activities.

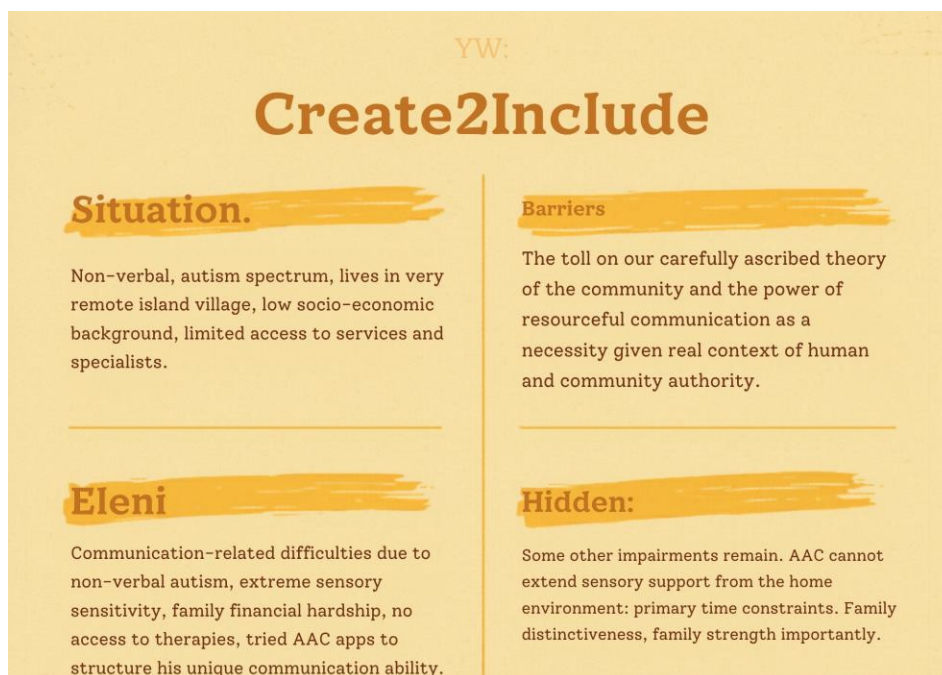
Hidden Talent

Hidden Talent
Music production, video editing.

YW Goal

Channel creativity into a short film for Youth Café social media.





Create2Include

Dimitris, 18 years old

► Situation

- Mild intellectual disability, attends special education programme, lives with family in small town, limited independence

► Barriers

- Needs repetition, difficulties, trig, flexful routines, free with illit; barriers, can't, cross abstract in group settings

► Hidden Talent

- Use multisensory digital tools and step-by-step apps to help him develop vocational skills and participate in a community workshop



CREATE INCLUDE
MAYA

SITUATION:
Diagnosed with dyslexia and dysgraphia, attends mainstream school, no extra support, parents unaware of her needs.
• Struggles with reading and writing, support unaware of her needs.

HIDDEN TALENT
• feels shrinking
• art
• low self-esteem due to repeated failures
• great memory.

BARRIERS:
Use text-to-speech and visual learning apps to help.

YW GOAL
Use text-to-speech, helping her and building confidence through a creative multimedia project.

Etkinlik 1 ve 2 - araç 2

Create 2Include

SPMTransitionMap—Barrier-to-Pathway Method - Pathway Designing Worksheet - Module 4
Youthworkers
Team: _____

Young Person's Name (from
Role Card): _____

	• DISCOVER	• DESIGN	• MAKE	• SHOW	• TELL	• TRADE
STAGE	WHAT WILL THE YOUNG PERSON DO?		WHICH DIGITAL TOOLS / AI WILL HELP?		YOUTH WORKER'S ROLE	
01 DISCOVER Low role / Observer						
02 DESIGN Medium role / Designer						
03 MAKE High participation / Co-creator						
04 SHOW Public visibility / Presenter						
05 TELL Storytelling / Narrator						
06 TRADE Sustainability / Leader						

• Remember: Role progression is non-linear. A young person may need more time at any stage. Small, low-risk steps build lasting confidence.

Etkinlik 1 ve 2 - araç 3

Accessability and Saver

INCLUSION METER

To what extent does the young person have control over decisions at the MAKE stage? For this Q1: Our set design shows accessibility in AI-selected tools for youth at this stage, handling input and based on regulated design.

1

Not at all
Executes simple
instructions.

Fully

3

Moderately
Chooses from ready-made
options.

Fully

5

Fully accessible digital AI-selected
tools based on own ideas.

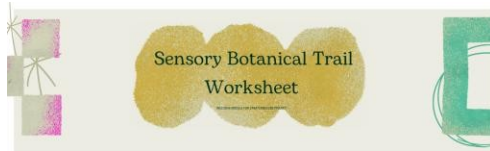
Fully

TOTAL INCLUSION SCORE (AVERAGE): ___ / 5

Etkinlik 1/2 araç 4

RISK MANAGEMENT TABLE			
Possible risks · Identify risks and plan mitigation strategies			
POSSIBLE RISK	TECHNICAL FAILURE	IMPACT 1-5	PREVENTION GROUP DYNAMIC
Mixed: Psychological self, Intensify anxiety, ISP		Impact: Create safe time, after actual task away from crowd.	
Not listed Group dynamics, YW gives time, offers language talks barriers		Impact: Create safe space, offers individual avatars barriers.	
Prevention and risk solutions			
Add your own risks below			

Etkinlik 2: Çalışma Kağıdı 1 ve 2



STEP 1: DISCOVER (Sensory Exploration)

- Feel & Smell:** Gently touch and smell 1-2 herbs or leaves that appeal to you.
- Scan:** Use the PlantNet app on your device to take a photo of the plant.
- Identify:** What is the name of this plant?

Plant leaf placeholder
Plant Name:

STEP 2: DESIGN (AAC Icon Selection)

- Look:** Browse the symbol grid on your device (Canva AAC icons).
- Select:** Tap or point to the icon/symbol you wish to use for your plant sign.

AAC icon placeholder
My Chosen Symbol:

STEP 3: BUILD (Hands-on Creation)

- Paint:** Decorate your wooden stake with your favorite color.
- Print:** Get your AI visual sticker with the QR code.
- Assemble:** Attach the QR code to your painted stake!

Painted stake placeholder
Mission Complete!

☒ Yes

About This Worksheet

This A3 worksheet is designed to be a clear, visually engaging, and structured tool for participants in the Create2Include project. It supports learning through sensory exploration, symbol-based communication (AAC), and hands-on creation. The layout prioritizes ease of use for individuals with autism and diverse sensory and learning needs, making the botanical trail an accessible and enjoyable experience for everyone.



STEP 1: DISCOVER (Sensory Exploration)

- Feel & Smell:** Choose 1-2 herbs or leaves that appeal to you.
- Scan:** Use the PlantNet app on your device to take a photo.
- Identify:** What is the name of this plant?

Plant Leaf/Name:
(Box for taping a real leaf or writing/sticking the plant's name)

STEP 2: DESIGN (AAC Icon Selection)

- Look:** Browse the symbol grid on your tablet (Canva AAC icons).
- Select:** Tap or point to the icon that represents your plant.

Chosen Symbol:
(Box to stick or draw the selected symbol)

STEP 3: BUILD (Hands-on Creation)

- Paint:** Color your wooden stake with your favorite color.
- Print:** Get your AI visual sticker with a QR code.
- Assemble:** Attach the QR code to the painted stake!

Mission Complete!
(Box for Mission Complete status)

Notes for Facilitators:

- This worksheet is designed to be visually engaging and accessible.
- Use clear, simple language and provide ample space for activities.
- Adaptations can be made based on individual needs and available resources.
- Encourage exploration and celebrate each participant's contribution.