



Youth & Europe :
Social, Sustainability, Strategy

GENÇLİK ÇALIŞANLARINA YÖNELİK FAALİYETLER



Avrupa Birliđi tarafından
finanse edilmektedir

Giriş	s. 3
• Tehlikede ki Küresel Hedefler	s. 4
• Sürdürülebilir Kalkınma Hedeflerini Tanımak	s. 5
• Quiz —SKH Hakkında	s. 6
• Ideas for a better world	s. 7
• SKH Rol Yapma Oyunu	s. 9
• SEscape Oyunu	s. 10
• Bir Öğrenme Yolu Olarak Girişimciliği Keşfetmek	s. 12
• SKH Sosyal Girişimcilik Haritalama	s. 14
• İklim için Eylemdeki Sürdürülebilir Kalkınma Hedefleri	s. 16
• Eleştirel Tasarım Düşüncesi ve Ortak Tasarım Metodolojisi	s. 18
• Geleceğe Adım Adım: Sürdürülebilir Kalkınma Hedefleri Serüveni	s. 20

Eğitim modülü nasıl oluşturulur?**s. 22**

EKLER.....**s. 23**

- ...1 - SKH'ler Hakkında Bilgi Edinmek Ve Takas Etmek
- ...2 - SDG'lere-Rol Yapma Oyunu
- ...3 - Secape Oyununa
- ...4 - SKA'lara Sosyal Girişimcilik Haritalaması
- ...5 - İklim İçin Eylem Halindeki SKH'lere
- ...6 - Eleştirel Tasarım Düşüncesi Ve Ortak Tasarım Metodolojisine





BM Sürdürülebilir Kalkınma Hedefleri, yoksulluğu ve açlığı ortadan kaldırmak, eğitim, insana yakışır iş ve eşitlik sağlamak, eşitsizliği azaltmak, sürdürülebilir üretim, altyapı ve enerji sağlamak ve iklim değişikliğiyle mücadele etmek için dünyanın ortak gündemidir. BM Sürdürülebilir Kalkınma Hedefleri, günümüzde düzgün bir hayat yaşayabilmenin ve dünyayı gelecek nesillere düzgün bir şekilde aktarabilmenin planıdır.



YESSS projesi, hem insanlara hem de doğaya fayda sağlayan girişimler başlatmaları için gençlere ilham vermekle ilgilidir. Bu kitapçık, gençlerin ve gençlerle birlikte çalışan kişilerin sosyal, yeşil ve ekonomik sürdürülebilirlik konularında daha fazla çalışma ve girişimciliğe ilham verecek faaliyetleri nasıl oluşturabileceklerine dair fikirler sunmaktadır.

Küresel Hedefler Söz Konusu



Hedef Grup:

Yaş 15+

Süre:

45-90 dk.

Faaliyet

Türü:

Masa Oyunu

SKH:

Hepsi

Oluşturan:

FN-forbundet

Hedefler:

- SKH'leri ilgi çekici bir şekilde tanımak
- Her bir hedefin altında kaç alt tema ve perspektif olduğuna dair bir izlenim edinmek için
- Olası çözümler ve bunların olası olumlu ya da olumsuz sonuçları hakkında bir tartışmayı kolaylaştırmak
- SKH'lerin gerçekleştirilmesiyle bağlantılı günlük eylemler ve kararlar üzerine düşünmek.

Instructions:

Oyun, bir uygulama (tüm içerik) ve geleneksel bir masa oyununun birleşimidir.

Katılımcılar giriş bölümünü dinlemek zorundadır. Daha sonra genel bir versiyona katılırlar. Daha sonra gruplar halinde oynarlar - ve son olarak bir tartışmaya katılırlar.

Adımlar:

- Oyuna ve kurallara kısa bir giriş
- Oyunun genel kurulda oynanması - bir kolaylaştırıcı tarafından yönetilmesi
- Oyunların gruplar halinde oynanması
- Bilgilendirme - sizi en çok şaşırtan "sorular ve cevaplar" ve eylemler hakkında konuşun. Karşılaştığınız ikilemler hakkında konuşun.

Kuralları burada bulabilirsiniz: https://fnforbundet.dk/media/1734/gre_boardgame_rules_english.pdf

Ücretsiz uygulamayı buradan indirebilirsiniz:
<https://apps.apple.com/us/stake/id1453854576> veya https://play.google.com/store/apps/details?id=com.fngame&hl=en_US





Hedef Grup:

Yaş 15+

Süre:

30 dk.

Faaliyet

Türü:

Etkileşimli

Tartışma

SKH:

Hepsi

Oluşturan:

FN-forbundet

Talimatlar:

- - Grubun her biri SKH'lerden birini içeren bir işaret alır. Grup daha sonra bir daire şeklinde durur ve işaretlerini gösterir. Düşünmek için kısa bir aradan sonra, sırayla hangi hedefin kendilerine verildiğini ve bu hedefin neden önemli olduğunu paylaşırlar.
- - Kolaylaştırıcı katılımcılardan birine bir iplik parçası verir ve bunu, öğrencinin kendi hedefiyle bağlantılı olduğunu ya da onun bir ön koşulu olduğunu düşündüğü bir hedefe sahip bir kişiye vermesini ister.
- - Argümanlar şöyle olabilir: "Bence 15. hedef 14. hedefle bağlantılı çünkü her ikisi de okyanusta ya da karada olmasına bakılmaksızın doğayı ve hayvanları korumakla ilgili" ...
- - Birkaç turdan sonra, ipin birden fazla kişinin parmağına dolanmasıyla bir örümcek ağı oluşmuş olmalıdır.
- - Kolaylaştırıcı şimdi öğrencilerden birinden (veya daha fazlasından) ipliği parmaklarından çözmesini ister. Sonuç olarak örümcek ağı daha gevşek ve dengesiz hale gelir: öğretmen öğrencilerden bunu hedeflerle ilişkilendirmelerini ister. Örneğin, hedeflerden biri tamamen ele alınmadan bırakılırsa ne olur? Hedeflerin nasıl birbiriyle bağlantılı ve birbirine bağımlı olduğu hakkında bir tartışma başlatın.

TEST

Hedef Grup:

Yaş 15+

Süre:

30 dk.

Faaliyet Türü:

Yürüme ve
Konuşma

SKH:

Hepsi

Oluşturan:

FN-forbundet

Hedefler:

- Öğrencilerin BM'nin tarihi, jeopolitik etkisi ve hedefleri hakkındaki bilgilerini test etmelerine ve geliştirmelerine yardımcı olmak.

Organizasyon:

Her oyuncunun bir tane aldığı soru ve cevap karelerinden oluşan sayfaların yazdırılmasıyla düzenlenir.

Talimatlar:

- BM ile ilgili her soru, sorunun cevabıyla birlikte kare bir kağıt parçasında yer almaktadır. Kareleri kesin. Her oyuncu bir kart alır. Herkes sorusunu okuyacak bir kişi bulmak için etrafta dolaşır. İkinci kişi cevap verir ve ardından ilk kişinin cevapladığı soruyu okur. Kartları değiştirirler ve yeni bir partnerle tekrar ederler.

- Çıktılar:
- Ek 1'e bakınız



Daha İyi Bir Dünya İçin Fikirler (1)

Hedef Grup:

Yaş 15+

Süre:

2 saat

Faaliyet Türü:

Grup Çalışması

SKH:

Hepsi

Oluşturan:

FN-forbundet

Hedefler:

- Fikir üretme
- Bir süreci planlayabilme
- Fikirlerinizin dünya için neden iyi olduğu üzerine düşünmek - neyi öngördüğünüz, hangi SKH'lere hitap ettikleri.
- Geri bildirim vermek ve almak

Organizasyon:

Yerel toplumunuzdaki bir sorunu ele almaya çalışarak ve ardından değer zincirini ve sürecin diğer yönlerini de dikkate alarak bu sorunu çözebilecek bir proje için fikirler üreterek düzenlenmiştir.

Talimatlar:

Gruplar halinde:

Bir etkinlik, bir proje ya da bir ürün için beyin fırtınası yapın - bu bir sorunu çözenin ya da birine yardım etmenin bir yolu da olabilir. Yerel toplumunuzdaki bir sorunu ele alın ve ardından değer zincirini ve sürecin diğer yönlerini de göz önünde bulundurarak bu sorunu çözebilecek bir proje için fikirler üretin. Bunlardan birini seçin. Gruplar halinde - öğrenin:

- Hangi zorluğun çözülmesi gerekiyor?
- Şu anda durum nasıl görünüyor?
- Misyonunuz nedir?
- Ürününüz/projeniz
- Hedef grubunuz
- Birisi neden ürününüzü veya projenizi kullanmalı, satın almalı, katılmalı?
- Ürününüz/projeniz SKH'lerden hangilerini hedefliyor?
- Ekonomik mi?
- Zorluklar (örn. diğerlerinin rekabeti)
- Geri bildirim - 2 grup birbirlerine planlarını sunar ve birbirlerine yapıcı geri bildirim verir

Daha İyi Bir Dünya İçin Fikirler (2)

Hedef Grup:

Yaş 15+

Süre:

2 Saat

Faaliyet Türü:

Grup Çalışması

SKH:

Hepsi

Oluşturan:

FN-forbundet

Örnekler:

Zorluk: Yerel bölgedeki etnik grupların dahil edilmemesi. Ürün: Etnik köken ve kapsayıcılık odaklı tiyatro festivali

Zorluk Kantinde vejetaryen seçeneklerin olmaması Ürün: Vejetaryen alternatif
Zorluk: Çevreye zarar veren giyim endüstrisi. Ürün: Yerel toplumda kıyafet değişimi

Meydan okuma: Günlük yaşamda eşyaların aşırı kullanımı. Ürün Yerel bölgede tamir istasyonu

Zorluk: Sosyal zorlukları olan kişilerin aktifleştirilmemesi Ürün: Bu kişilerin yukarıda belirtilen onarım istasyonuna katılımı

Geri bildirim - 2 grup birbirlerine planlarını sunar ve birbirlerine yapıcı geri bildirim verir

Gruplar: Sunum yapmak Sunum için öneri:

- slaytlar
- poster
- Video
- BAZILARI için açıklayıcı
- - bir şarkı/rap, şiir vb. Eq.



**Hedef:**

Yaş 15+

Süre:

45-90 dakika.

Faaliyet**Türü:**

Rol Yapma

Oyunu

SKH:

Hepsi

Grup Sayısı:

4-12 Oyuncu,

1

Kolaylaştırıcı
(Moderatör)

İlham :

LaFonda

Organizasyon

Oluşturan:

MDE40

Wipsee

“2030 İÇİN BİRLİKTE ÇALIŞMAK”: SKH'ler ROL OYNAMA OYUNU

Hedefler:

- - Gündem 2030 ve SKH'leri anlamak
- - Sosyal ekonomi aracılığıyla projelerinize etkin bir şekilde hizmet etmek için insanları nasıl harekete geçireceğinizi bilin
- - İşbirliği becerisini geliştirin
- - Sürdürülebilir bir gelecek inşa etmek için örgütlenin

Oyunun Amacı:

Masa etrafında birlikte çalışarak bir zorluğu 30 dakika içinde çözmek.

Materyal:

1 meydan okuma kartı

Oyuncu kartları

Konumlandırma

kartları

17 SKH'ye ilişkin bir

tablo

Beyin fırtınası için taslak + kalemler vb.

Organizasyon :

1) 10 dakikalık kurulum ve oyuna giriş. Kolaylaştırıcı oyunu ve hedeflerini sunarak oyunu tanıtır.

2) 30 dakikalık oyun süresi (rol oynama)

Katılımcılar, ilgili SKH'leri ve sosyal ekonomiyi dikkate alarak belirlenen soruna ortak bir yanıt bulmak için beyin fırtınası yapmak zorunda kalacaktır. Herkesin projede oynayacağı kilit bir rol olacak ve katılımın türünü ve alması gereken şekli tartışmaları gerekecektir.

3) 5 dakikalık bilgilendirme

SEcape Oyunu (1)

Hedef Grup:

Yaş 15+

5-12 Oyuncu

1-2 Kolaylaştırıcı

Süre:

45 dk.

Faaliyet Türü:

Kaçış Oyunu

SKH:

17 ve 11

Oluşturan:

MDE40



Hedefler:

- - Sosyal Ekonomiyi Anlayın
- - Projelerinize etkin bir şekilde hizmet etmek için insanları nasıl harekete geçireceğinizi bilin
- - İşbirliği becerisini geliştirin
- - Sürdürülebilir bir gelecek inşa etmek.

Kolaylaştırıcının Görevi:

Kolaylaştırıcı, kaçış oyunu için tüm ekipmanı ve mekanı önceden hazırlamalıdır. Oyun sırasında kolaylaştırıcı katılımcılara yardım etmek zorunda kalmadan hazır bulunabilir. Katılımcıların takip edebilmesi için zaman bir panoya yansıtılabilir ya da kolaylaştırıcı her 10 dakikada bir zamanı söyleyebilir. Grup takılırsa, kolaylaştırıcı da ipuçları verebilir.

Oyunun Amacı: Birlikte çalışarak bir zorluğu 45 dakika içinde çözmek.

Materyal :

- - 4 kutu
- - Kilitlenme
- - Broşür
- - 4 Matara

Organizasyon (45 dakika) :

1. Giriş videosu (2 dakika)

"Merhaba ve siz Eclypsia köyünün genç vatandaşları için hazırlanan bu SEcape Oyununa hoş geldiniz. Görünüşün aksine bu köy, herkesin iş ve özel hayatında mutlu olduğu, önemli bir ekonomik büyüme ve refah döneminin tadını çıkardı. Bugün... hiçbir şey yolunda gitmiyor, dükkanların yarısı kapalı, gençler kalmıyor ve kasabanın bakımı artık düzgün yapılmıyor. Hayalet kasaba olarak adlandırılıyor. Belediye Başkanı bile ortadan kayboldu.

Köyünüzün geleceği size bağlı!

Bu kaçış oyununda, kasabayı kurtarmak için SSE'nin sırlarını keşfedecek ve kullanacaksınız.

Bunu sadece siz yapabilirsiniz!

SEcape Oyunu (2)

2. Beginning of the Secape Game (35 minutes)

Kutu n°1

Katılımcılar, son kelimeyi bulmak için tüm kelimeleri bulmaları gereken bir bulmaca bulacaklar.

https://drive.google.com/file/d/1C0Bjy4cWB8jVjTdp38E7b_AIZ7QDU6TL/view?usp=sharing

Kutunun içinde, garip bir etiketi olan sıvı dolu bir şişe bulacaklar...

Kutu 2'nin kilidinin numarasını bulmaları gerekiyor.

Kutu n°2

Kutunun içinde çeşitli konularda broşürler bulacaklar, ancak tüm bu eşyaların arasında saklı bir şey var... Bir kez daha gizemi çözmek zorunda kalacaklar.

Ve bir şey daha: kutuda üzerinde bir etiket olan başka bir şişe... öncekinden farklı...

Her iki gizemi de çözdükten sonra, kolaylaştırıcıya gidecekler... o da onlara bir sonraki kutuyu açmalarına yardımcı olacak bir öğe verecek...

Kutu n°3

Farklı resimler farklı şeyleri temsil ediyor... ama içeride saklı ipuçlarını çözebilecekler mi?

Başka bir şişe! Bir çıkartma! Bu garip...

Son kutuyu açmak için başka bir şifreye ihtiyaçları var...

Kutu n°4

Kutu 4, katılımcıların çözmesi gereken çeşitli öğelerin bir karışımını içerir: bir saat, bir spor tişörtü, fotoğraflar, bir günlük? Bunların hepsi ne anlama geliyor?

Son kilidi açmak için gizli ipucunu bulmak zorundalar, bu da onlara son muammanın anahtarını verecek...

2. Bu son ipucu, oyunun son bölümünü keşfetmelerini ve bitirmelerini sağlayacak.

3. Son

Köyleri için umut dolu son bir mesaj keşfedecekler.

Girişimciliği Bir Öğrenme Yolu Olarak Keşfetmek (1)

Hedef Kitle:

14 Yaş.

Süre:

2 Buçuk Saat

Faaliyet

Türü:

Takım Çalışması

SKH:

Sosyal
Girişimcilik ve 17
SKH

Oluşturan:

MDE40 WIPSEE

Hedefler

- Girişimcilik, Sosyal Ekonomi ve SKA'ların temel kavramlarını anlamak
- Yaratıcılık, problem çözme, kolektif zeka ve eleştirel düşünme becerileri edinme
- Sosyal Ekonomi ve SKH ilkeleri (sürdürülebilirlik, sosyal içerme, çevresel etki...) ile uyumlu bir girişimcilik fikri geliştirmeyi öğrenmek
- Proje tasarımının temel aşamalarını anlama.

Kolaylaştırıcı'nın Görevi

Kolaylaştırıcı, katılımcı grubuna bağlı olarak toplumsal konular üzerinde çalışacaktır. Etkinlik boyunca, rehberliğe ihtiyaç duyan gruplara destek sağlayacak, ancak somut fikirler vermek için orada bulunmayacaktır.

Oyunun amacı: Amaç, katılımcıları aşağıdaki konularda birlikte çalışmaya teşvik etmektir

come up with a concrete and viable project idea in response to a given problem. They will be encouraged to think together, and to assess the impact of their project on the SDGs.

Materyaller :

- Sosyal ekonomi sayfası
- 17 SKH'ye ilişkin bir tablo
- Toplumsal sorunları olan kart
- Beyin fırtınası için taslak + kalemler, vb.
- Bilgisayar (her grup)
- "Gençlik hareketlilik projemin sürdürülebilir kalkınmaya katkıda bulunup bulunmadığını nasıl bilebilirim? geliştirme?" el kitabı (ekibe göre 1) (**İlgili konular hakkında bilgi içeren zarf**)

Oyun organizasyonu:

1. 10 dakikalık kurulum ve oyuna giriş
2. Adımlar

Kolaylaştırıcı gruplara modülü ve hedefleri sunar. Katılımcılar daha önce herhangi bir faaliyete katılmamışlarsa, SGE ve SKH'leri tanıtmak için zaman ayrılmalıdır (sunum için 20 dakika ayırın).

Katılımcılar en fazla 3 veya 4 kişilik gruplara ayrılacaktır. Her grupta tüm SKH'lerin yer aldığı bir tablo ve sosyal ekonominin ana ilkelerini içeren açıklayıcı bir sayfa bulunacaktır. Kolaylaştırıcı, toplumsal bir sorunu içeren 1 kart dağıtır. Bu kart zorunludur ve gruplar bunu değiştiremez



Girişimciliği Bir Öğrenme Yolu Olarak Keşfetmek (2)

Her grubun önerilen soruna nasıl yaklaşılacağı konusunda beyin fırtınası yapmak için 20 dakikasını olacaktır. Grubun 20 dakika içinde tüm unsurlara sahip olması beklenmemektedir, ancak proje hakkında az çok somut bir fikre sahip olmaları gerekmektedir.

Bu beyin fırtınası sırasında, üzerinde etki yaratmak istedikleri 3 SKA seçimleri gerekecektir. Bu 3 SKA'yı seçtikten sonra, faaliyetler sırasında bunları değiştiremeyeceklerdir. = **30 dakika**

3. ZAMAN :Gruplar, yükümlülükleri göz önünde bulundurarak önerilen soruna yanıt veren bir proje oluşturmalıdır: SSE boyutu, seçilen SKH'ler üzerindeki etki, projenin uygulanabilirliği. Ayrıca bir logo, bir strateji, hedef grup, projenin yeri ve uygulanması üzerinde çalışmaları gerekecektir. İlerlemelerine yardımcı olmak için cevaplamaları gereken bir dizi soru olacaktır:

- Projenin hedefleri nelerdir?
- Hedef grup kim?
- Hangi ihtiyaçları karşılıyor?
- Proje ne kadar sürecek?
- Bütçe ne kadar? Ve nasıl finanse edilecek?
- Ortaklar kimler?

- Hangi faaliyetleri gerçekleştirmek istiyorsunuz?

Projelerinin SKA'lar üzerindeki etkisini değerlendirmek için, MDE40 WIPSEE tarafından oluşturulan "Gençlik hareketlilik projemin sürdürülebilir kalkınmaya katkıda bulunup bulunmadığını nasıl anlarım?" el kitabının basılı veya dijital versiyonunu kullanacaklardır. Bu anket, grubun başlangıçta seçtiği SKA'ları nasıl etkilediğini görmesini ve aynı zamanda hangi SKA'ların hiç etkilenmediğini ve bunu nasıl iyileştirebileceklerini görmesini sağlar. =

45 dakika

ARA 15 dakika

Grupların projelerini diğer grupların önünde sunmaları gerekecektir. İstedikleri şekilde sunabilirler: sunum, video, sosyal ağlarda yayın, grafik kolaylaştırma, vb. Sunum için her birinin 5 dakikasını vardır.

= grup sayısına bağlı olarak

3. 10 dakikalık bilgilendirme

Kolaylaştırıcı, katılımcıları faaliyeti, neler öğrendiklerini vb. değerlendirmeleri için teşvik edecektir.

Uyarılama

Kolaylaştırıcı ayrıca, gruba/yaşa vb. bağlı olarak, katılımcıların içinde önerilen sorunla ilgili bilgilerin yer alacağı zarflar hazırlayabilir. Bu bilgileri projelerini oluşturmak için kullanabilirler. Kolaylaştırıcı bilgi içeren bir zarf sağlamak isterse, bunu seçilen konulara göre önceden hazırlaması gerekecektir. Ayrıca ne oluşturmaları gerektiğine dair bir kılavuz da verilecektir: bir dernek, bir hareketlilik projesi vb. Bir kılavuz verilmesi, oyunun sonunda çeşitli teklifler olacağı anlamına gelir.

SKA'lar Sosyal Girişimcilik Haritalama (1)

Hedefler

1. Çevremizde 17 SKH'nin her biriyle ilişkilendirilebilecek mevcut sosyal projeleri belirleyin.
2. Sürdürülebilir kalkınmanın 3 ayağının tanınması: iyi uygulamaların belirlenmesi ve araştırılması yoluyla ekonomik, sosyal ve çevresel.
3. Genç Sosyal Girişimciliğe entegre etmek için SKH'lerin girişimcilikteki pratik uygulamalarını bilmek.
4. İklim değişikliğine ve Genç Sosyal Girişimcilerin sosyal değişim ve inovasyon için itici bir güç olarak rolüne bir göz atın.
5. Sosyal değerler için nasıl bir değişimci olunacağını bilmek: dünyayı olduğu gibi değil, olabileceği gibi görmek ve değiştirmek, SE'nin uluslararası bir görünümünü sağlamak.
6. Sürdürülebilir girişimlerin 17 SKH ve 2030 Gündemine göre bir veri tabanının oluşturulması için bir araştırma projesine katılmak.
7. Daha iyi bir geleceğin inşasına aktif olarak katılmak.

Kolaylaştırıcı'nın Görevi

Birleştirilmiş bir 'oyunlaştırma' tekniği aracılığıyla öğrenme sağlayın dinamik araştırma ile.

Genç Sosyal Girişimciliğin rolünün önemini öğrenmek için 17 SKH'yi ve Girişimcilik kavramını açıklayın: insanlar, ekonomi ve çevre için daha iyi bir dünya için çalışmak.

Aktiviteyi grubun ihtiyaçlarına göre uyarlayın. Google maps uygulaması ile onlara yardımcı olun.

Grubu düzene sokun, yönlendirin ve hedeflerden sapmayacak ve dağılmayacak şekilde organize edin.

Haritalanan alandaki tüm sektörler/sosyal aktörlerle daha fazla çalışma önerin: yerel yönetim, dernekler, şirketler ve hatta bireyler. Amaç, eksiksiz bir haritalama yapmak ve bunu güncel tutmak için uzun vadeli katılımcı bir çalışma olacaktır. Bu şekilde, ilgili tüm aktörlere açık bir bilgi, bir çalışma dinamiği ve karma, nesiller arası eğitim olarak hizmet edecektir.

Hedef Kitle:

Yaş 13+

4-20 Oyuncu

4 Grup

1 Kolaylaştırıcı

Süre:

2 saat

Faaliyet

Türü:

Grup Çalışması

SKH:

Hepsi

Oluşturan:

HORIZONTE/
INNETICA

SKA'lar Sosyal Giriřimcilik Haritalama (2)

Oyunun Hedefi

Genç Sosyal Giriřimcilięin rolünün önemini öğrenmek için SKH'ler ve Giriřimcilik arasındaki iliřkiyi bilmek: insanlar, ekonomi ve çevre için daha iyi bir dünya için çalışmak. Faaliyetin dinamikleri 2030 Gündeminin 17 SKH'sini içermektedir.

Faaliyet, bölgenizdeki (bunun yerine Aragon'daki) deneyimlerin ve girişimlerin haritalanması ve bu deneyimlerle bağlantılı 2030 Gündeminin 17 SKA'sı arasından SKA'ların belirlenmesinden oluşmaktadır.

Katılımcılardan bir araştırma oyunu olarak faaliyetleri gerçekleştirmeden birkaç gün önce bilgi toplamaları istenebilir. Bu faaliyet, münferit ve tek seferlik bir eylem olarak değil, zaman içinde sürdürülmek ve güncellenmek üzere tasarlanmıştır.

Bir çalışma şeması oluşturmaya yönelik bir faaliyettir.

Materyal:

- - Kullanıcılar için: cep telefonu ve dizüstü bilgisayar (grup için 1 adet)
- - Kolaylaştırıcı için: Dizüstü bilgisayar, ekran ve projektör
- - Dizüstü bilgisayarlarda Google haritaları
- - Kronometre veya Mobil Kronometre Uygulaması
- - 17 SKA kartı
- - Post-it notlar.
- - Not Defteri
- - Kalem

Ek 3'e bakınız.

İklim için SKH'ler İş Başında (1)

Hedef Kitle:

Yaş 13+
4-20 Kişi
2 kişilik gruplar ve
1 Kolaylaştırıcı

Süre:

1 saat

Faaliyet

Türü:

QUIZ metodolojisine
dayanır.

SKH:

Hepsi

Oluşturan:

HORIZONTE/
INNETICA

Oyunun Hedefleri

- 17 SKH arasından iklim değişikliği ile doğrudan bağlantılı olanları belirleyiniz.
 - SKA 7: Uygun fiyatlı, güvenli, sürdürülebilir ve modern enerjiye garantili erişim.
 - SKA 11: Şehirleri daha kapsayıcı, güvenli, dirençli ve sürdürülebilir hale getirmek.
 - SKH 13: İklim değişikliği ve etkileriyle mücadele için acilen harekete geçilmesi.
 - SKH 14: Okyanusların, denizlerin ve deniz kaynaklarının korunması ve sürdürülebilir şekilde kullanılması.
- Bu dört hedefin anlam ve önemini ayrıntılı olarak anlamak SKH'ler, gençler arasında farkındalığın artırılması.
- İklim SKA'ları ile bağlantılı mevcut projeler hakkında bilgi edinmek ve bunları yaygınlaştırmak.
- Mevcut durumu ve belirlenen 4 SKH'nin geleceği nasıl etkileyebileceğini bilmek ve anlamak.
- Daha iyi bir geleceğin inşasına aktif olarak katılın.
- Sosyal grup çalışması becerilerini geliştirmek.

Kolaylaştırıcının Rolü

QUIZ'i hazırlayın, konuyla ilgili soruların listesini hazırlayın, bunları aşağıdakilere uyarlayın

Katılımcı grubun ihtiyaçları ve eğitim seviyesi.

Öğrencilerin sürdürülebilirlik ve SKH'ler hakkında dinamik bir şekilde öğrendikleri eğlenceli bir etkileşim alanı yaratın.

Oyun, katılımcılar arasındaki etkileşimi teşvik etmek ve sosyal beceriler üzerinde çalışmak için Quiz Uygulaması ile çevrimiçi veya Çevrimdışı olarak oynanabilir.

Oyunu grubun ihtiyaçlarına göre uyarlayın ve çevrimiçi veya çevrimdışı yapmayı seçin. Belirtilen zamanlara uyum sağlamak için oyunun gelişimini yönlendirin.

Grubu düzene sokun, yönlendirin ve hedeflerden sapmamak ve odağı kaybetmemek için organize edin.

Oyunun Amacı

Oyunlaştırma tekniği ile öğrenme. Hedef başına 1 dakika içinde SKH 7, 11, 13 ve 14 ile ilgili 10 soruyu yanıtlayın. Metodoloji çoktan seçmeli bir testtir. En çok başarı elde eden grup (yeşil kartlar) kazanır.

QUIZ, bir soruya doğru cevabı seçmekten oluşan bir oyundur.

Bir sınavdan çok daha az resmi bir öğrenme yoludur. Quiz hızlıdır, daha eğlenceli ve daha az resmi bir değerlendirmedir ve öğrenciyi öğrenme sürecinde teşvik eder.

İklim için SKH'ler İş Başında (2)

Materyal: Online Oyun – Kullanıcılar: Telefon

- Tüm yarışmacıların cep telefonlarında bilgi yarışması uygulaması.
- Dizüstü bilgisayar, ekran, projektör.
- Çevrimdışı oynama (en uygun) - SKA 7, 11, 13 ve 14 kartları.
- Çoktan seçmeli test içeren kartlar.
- Doğru cevaplar için yeşil kartlar.
- Doğru cevaplar için kırmızı kartlar.
- Kronometre veya Mobil Kronometre Uygulaması.
- Dizüstü bilgisayar, ekran, projektör.

Oyunun organizasyonu:

1. SKH'ler hakkında 20 dakikalık kurulum ve oyuna giriş.
2. Kolaylaştırıcı 2030 Gündeminin SKH'leri hakkında genel bir sunum yapar ve bu oyunun bu SKH'lerle ilgili olduğunu açıklar:



Kolaylaştırıcı oyunu ve amaçlarını tanıtarak oyunu tanıtır. Oyuncular gruplar halinde ve oyun odasının etrafında organize olurlar.

1. 20 dakikalık oyun süresi.

Her grup seçtiği cevabı vermek üzere bir sözcü seçer. Kolaylaştırıcı ilk soruyu ve olası cevapları okur.

Grupların cevaba karar vermesi için bir dakika sayılır. Süre bittikten sonra sözcüler cevabı teker teker ve sırayla (kolaylaştırıcı tarafından belirlenir) yüksek sesle söyler. Kolaylaştırıcı doğru cevabı söyler ve doğru tahmin yapan her grup yeşil kart, yapamayanlar ise kırmızı kart kazanır.

2. 5 dakikalık kapanış.

Kazanan grup en fazla sayıda yeşil kart elde eden gruptur. Beraberlik durumunda, gruplar kazananın pozisyonunu paylaşacaktır.

Konuyla ve QUIZ soru ve cevaplarıyla ilgili şüpheleri gidermek için zaman.

Eleştirel Tasarım Düşüncesi Ve Ortak Tasarım Metodolojisi

Hedefler:

Öğrenme çıktıları (Bloom Taksonomisi)

1. Bilgi seviyesi

Tasarım Odaklı Düşünme ve Sosyal inovasyonun kişisel güçlendirme ve kolektif refah lehine ilgili kümeler olarak tanınması.

2. Anlama düzeyi

Tasarım Odaklı Düşünme yaklaşımlarının arkasındaki metodolojiyi anlamak. Araştırılacak ve ele alınacak belirli bir sosyal sorunu tanımlama. Belirli bir sosyal meselenin çeşitli unsurlarını ayırt edebilme. Belirli bir sosyal meseleye ilişkin araştırmayı tanımlayabilecektir.

3. Uygulama Seviyesi

Belirli bir bağlam veya konuyla ilgili fikirleri düzenlemek.
SKA'ları ve SSE'yi keşiftirecek bir proje hazırlama.

Belirli bir projenin prototipini üretmek.

Hedef Kitle:

Tüm yaşlar

5-10 Kişilik

Gruplar

Süre:

3 saat + 3 saat

Faaliyet

Türü:

Grup Çalışması

SKH:

HEPSİ

Oluşturan:

EGInA

Nasıl organize ediliyor?

SLOT 1 VE 2

45dk

Tasarım Odaklı Düşünme temelli ısınma ve takım kurma etkinlikleri (Taş Kağıt

Makas Turnuvası + Ninja).

15dk

Ara.

1 saat

Tasarım Odaklı Düşünme metodolojilerine giriş (30 dakika ön ders + Miro'da 30 dakika pratik etkinlik)

15dk

Ara.

55dk

Tasarım Odaklı Düşünme temelli ekip oluşturma etkinliği (Spagetti Marshmallow Challenge) Ekiplerin oluşturulması Ana grup fikrinin hızlıca belirlenmesi (Gerekli malzeme: 1 büyük beyaz sayfa - ¾ renkte Post-it, kalemler, kurşun kalemler)

Diğer

*Katılımcılara dizüstü bilgisayar sağlanmalı veya kişisel dizüstü bilgisayarlarını getirmeleri istenmelidir

Bkz. ek 6

Eleştirel Tasarım Düşüncesi Ve Ortak Tasarım Metodolojisi

Hedef Kitle:

Tüm yaşlar

5-10 Kişilik Gruplar

Süre: 3

saat

Faaliyet

Türü:

Grup Çalışması

SKH:

Hepsi

Created by:

The HUB

Nicosia

Hedefler:

- Ekiplerin fikirleri üzerinde işbirliği içinde çalışmalarına ve kavramlarını iyileştirmek için Tasarım Odaklı Düşünme Mikro Döngüsünü uygulamalarına olanak sağlamak.

- Ekipler arasında problem çözme, yineleme ve prototip oluşturmaya yönelik yapılandırılmış bir yaklaşımı kolaylaştırmak.

- Ekiplere anlayışlarını daha da geliştirme ve Tasarım Odaklı Düşünme metodolojilerini uygulama fırsatı sağlamak.

- Katılımcılara YESSS platformunu tanıtmak ve projelerini destekleme potansiyelini göstermek.

- Katılımcıları YESSS platformunun işlevlerine alıştırmak ve proje ihtiyaçlarına uygunluğunu değerlendirmek için platform üzerinde pilot faaliyetlere dahil etmek.

Faaliyetin kısa bir açıklaması:

İlk iki bilgilendirici bölümden sonra ekipler fikirlerini daha derinlemesine inceleyecek ve kavramlarını daha da rafine etmek ve geliştirmek için Tasarım Odaklı Düşünme Mikro Döngüsünü uygulayacaklardır. Bu, problem çözme, yineleme ve prototip oluşturmaya yönelik yapılandırılmış bir yaklaşımı içermektedir.

Ayrıca, YESSS platformunun bir sunumu yapılacak ve ardından katılımcıları platformun işlevleri ve projelerini destekleme potansiyeli hakkında bilgilendirmek için pilot faaliyetler gerçekleştirilecektir.

1 saat

- Ekipler fikirlerini daha derinlemesine inceleyerek, aşağıdaki ilkeleri uygulayarak

Tasarım Odaklı Düşünme Mikro Döngüsü:

- Kullanıcılarının ihtiyaçlarını belirleyecek ve tanımlayacak, potansiyel çözümler oluşturacak, konseptleri prototipleyecek ve fikirlerini yinelemek ve iyileştirmek için geri bildirim toplayacaklardır.

- Kolaylaştırıcılar, ekipler Tasarım Odaklı Düşünme sürecinin her aşamasında ilerlerken, işbirliğini ve yaratıcılığı teşvik ederek rehberlik ve destek sağlayacaktır.

15 dakika

- YESSS platformunun sunumu:

- Katılımcılara YESSS platformunun tanıtılması, özelliklerinin ve işlevlerinin vurgulanması.

- Katılımcılar, platformun işbirliği, proje yönetimi ve kaynak paylaşımı için araçlar sağlayarak projelerini nasıl destekleyebileceğini öğrenecekler.

30dk

- Platform pilot uygulaması:

- Katılımcılar, pilot faaliyetler aracılığıyla YESSS platformunu uygulamalı olarak keşfetme fırsatına sahip olacaklardır.

- Kolaylaştırıcılar, katılımcılara yardımcı olmak ve platformu etkili bir şekilde kullanma konusunda sahip olabilecekleri soru veya endişeleri ele almak için hazır bulunacaktır.



Adım Adım Geleceğ:

Sürdürülebilir Kalkınma Hedeflerine Doğru (1)

Hedef Kitle:

Yaş 15+

Süre:

2 buçuk saat

Faaliyet Türü:

Masa Oyunu

SDGs:

Hepsi

Sosyal

Girişimcilik

Oluşturan:

KEPDER

Amaçlar:

- Oyun, gençlere Sürdürülebilir Kalkınma Hedeflerini interaktif bir şekilde öğretmeye yardımcı olmayı amaçlamaktadır. Oyunumuz ayrıca:

- Sürdürülebilir Kalkınma Hedeflerini Anlamak. Oyun, gençlerin SKH kavramını, önemini ve ulaşmayı amaçladıkları belirli hedefleri anlamalarına yardımcı olacaktır.

- Oyun, gençleri küresel sorunların nasıl çözülebileceği hakkında düşünmeye teşvik etmektedir. ele alınabilir ve çözülebilir.

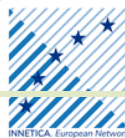
- Oyunun küresel vatandaşlık duygusunu ve farklı bölgelerdeki insanlara karşı duygusallığı teşvik etmesi beklenmektedir.

- Oyunun gençler arasında işbirliğini ve etkili iletişimi teşvik etmesi beklenmektedir.

- Oyunun, gençleri oyun içindeki kararlarının etik sonuçları hakkında düşünmeye teşvik etmesi beklenmektedir.

- Oyunun gençleri SKH'ler üzerinde düşünmeye ve kendi hayatlarında Sürdürülebilir Kalkınma Hedeflerine nasıl katkıda bulunabileceklerini düşünmeye teşvik etmesi beklenmektedir.

Bu faaliyet, özellikle genç sosyal girişimcilerin rolünün önemini vurgulayarak SKH'ler (Sürdürülebilir Kalkınma Hedefleri) ve girişimcilik temalarını ele almaya odaklanmaktadır. Katılımcıları, girişimcilik merceğinden bakarak insanlar, ekonomi ve çevre için daha iyi bir dünya için çalışmanın önemi konusunda eğitmeyi amaçlamaktadır. Faaliyetin yapısı, 2030 Gündemi'nde belirtilen 17 SKH'yi kapsamakta ve katılımcıları bu hedeflere nasıl katkıda bulunabileceklerini keşfetmeye teşvik etmektedir. Bu etkinliğin genel amacı, genç bireylerin toplumsal sorunlara yenilikçi ve etkili çözümler geliştirme potansiyelini ortaya çıkarmaktır.



Adım Adım Geleceęe: Sürdürülebilir Kalkınma Hedeflerine Doęru (2)

Faaliyetin Kısa Açıklaması:

“Geleceęin Sürdürülebilir Kahramanı”, oyuncuların sürdürülebilir kalkınma hedefleri hakkında bilgi edindikleri interaktif bir masa üstü oyunudur. Grup lideri soru kartlarından sorular sorarken, A ve B gruplarına ayrılan gruplar soruları yanıtlar ve SKH kartlarını tamamlamaya çalışarak BINGO yapmaya çalışır. En çok BINGO yapan grup oyunu kazanır. Bu etkinlik sayesinde katılımcılar sürdürülebilir kalkınma hedefleri hakkında ilgi çekici ve eğlenceli bir farkındalık ve anlayış kazanırlar.

TALİMATLAR:

“Geleceęin Sürdürülebilir Kahramanı” oyunu aşağıdaki gibi organize edilebilir:

Malzemeler: Sürdürülebilir kalkınma hedefleri ile ilgili soru kartları, skorbord, iki zil, SKH kartları, dizüstü bilgisayar

Oyuncu Sırası: İki eşit grup oluşturulur, A ve B. İki grup bir masa etrafında toplanır. Her masada bir zil vardır.

Oyun liderinin elinde bir dizi soru kartı vardır. Oyun lideri soru kartlarını kullanarak soruları sorar. Her bir SKA için 5 soru hazırlanır. Bu toplam 85 soru demektir. Soru kartları ekranda verilir ve oyun lideri tarafından sorulur.

A ve B grupları soruyu tartışırken, soruyu cevaplamaya hazır olan grup zile basarak cevaplama hakkını elde eder.

Kolaylaştırıcının puanları yazacağı bir skor kağıdı hazırlanır. Doğru cevabı veren gruba puan verilir.

SDG kartları: 17 kart hazırlanır. Her kart 5'e bölünür ve hedefler için sorulan sorulara verilen doğru cevaplarla SDG kartlarındaki bölümlerin her biri kapatılır. 85 soru bittiğinde her kart kontrol edilir ve hangi SDG hedeflerinin bulunduğu ortaya çıkar.

Oyunun kurallarını ve sürecini ihtiyaçlara ve oyuncu sayısına göre özelleştirebilirsiniz. Ayrıca soru kartlarına ek olarak tartışma veya görev kartları gibi farklı unsurlar ekleyerek oyunun daha interaktif hale gelmesini sağlayabilirsiniz.

Eğitim Modülü Nasıl Oluşturulur?

Amaç:

- İyi uygulamaların/deneyimlerin paylaşımını teşvik etmek
- Kültürlerarası bağlamda iletişim becerilerini geliştirmek
- Edinilen bilginin uygulamaya geçirilmesi
- Olmazsa Olmazlar Tüzüğü Oluşturun

Genel amaç

Bu faaliyetin amacı katılımcıların küçük gruplar halinde çalışarak bir eğitim modülü oluşturmak için nelerin gerekli olduğunu düşünmelerini sağlamaktır. Katılımcılardan, bir faaliyet oluşturmak için takip etmeleri gereken bir Tüzük fikri üzerinde birlikte beyin fırtınası yapmaları istenecektir. Bu faaliyetin nihai sonucu, bir eğitim modülü oluşturmak için gerekli olan Tüzük olacaktır. Bu Tüzük kendilerine ait olacak ve ihtiyaç duyduklarında ona başvurabileceklerdir.

Nasıl : İnteraktif sunumlar, grup aktiviteleri ve kolektif düşünme.

Malzemeler :

- Beyaz tahta veya keçeli kalemlerin bulunduğu flipchart.
- Pratik faaliyetler için malzemeler (çalışma kağıtları, kalemler, vs.).
- Katılımcı geri bildirim için değerlendirme formları. Organizasyon (toplam 1 saat 30 dakika)

1. Giriş (10 dakika) - Katılımcıları karşılama.

2. Beyin fırtınası (20 dakika)

Grup 4'e ayrılacak ve kolaylaştırıcı aşağıdaki talimatları verecektir: "Her grup bir eğitim modülü oluşturmak için neyin gerekli olduğunu düşünecek.

Öncesinde ne düşünmemiz gerekiyor? Düşünülmesi gereken alanlar nelerdir?

Gruplarıyla birlikte düşünmek için 20 dakikaları var. Gerekirse taslaklar hazırlayabilmeleri için masalarında materyal var.

3. Fikirlerin toplanması (20 dakika)

20 dakika sonra kolaylaştırıcı gruptan başka bir gruba katılmalarını ister; örneğin A grubu B grubuna, C grubu da D grubuna katılır. Birlikte tek bir tüzük oluşturmak için düşüncelerini bir araya getirirler.

20 dakikaları vardır.

4. Olmazsa Olmazlar Tüzüğü'nün Oluşturulması (30 dakika)

Tüm gruplar tek bir grup oluşturmak üzere bir araya gelir ve sırayla tasarladıkları Şartı sunarlar. Tüzüklerindeki benzerlik ve farklılıkları tartışabileceklerdir.

Tartışmalar sırasında, kolaylaştırıcılardan biri katılımcıların fikirlerini bir ağaç yapısı şeklinde yazacaktır. Amaç, herkesin ulaşabileceği nihai bir Şart oluşturmaktır. Bir faaliyet oluşturmaları gerektiğinde bu Tüzüğe başvurabileceklerdir.

Katılımcıların 30 dakikaları vardır.

5. Gözden geçirme ve geri bildirim (10 dakika)

Hedef Kitle:

Yaş 15+

Süre:

2 saat

Faaliyet

Türü:

Takım Çalışması

SKH:

17

Oluşturan:

MDE40

WIPSEE

Ekler

EK 1 - Quiz.....	s. 24-26
EK 2 – SKH Rol Yapma Oyunu.....	s. 27-31
EK 3 – Secape Oyunu.....	s.32-36
EK 4 – SKH Sosyal Giriřimcilik Haritalama.....	s. 37-38
EK 5 – İklimler için Eylemler SKH.....	s. 39-41
EK 6 - Eleřtirel Tasarım Düşüncesini. & Ortak Tasarım Metodoloji.....	s. 42

EK 1 – Test ve Takas (1)



Soru:
BM ne anlama geliyor?

Cevap: Birleşmiş Milletler:

Soru

İnsan Hakları Evrensel Beyannamesi kimler için geçerlidir?

Cevap: Tüm insanlar: Tüm insanlar (cinsiyet, yaş, ırk, engellilik, din ayrımı gözetmeksizin)

Soru:
BM günü hangi tarihtir?

Cevap: 24 Ekim

Soru

BM üyesi kaç ülke İnsan Hakları Evrensel Beyannamesi'ne imza atmıştır?

Cevap 193 ülkenin tamamı

Soru: BM Güvenlik

BM Güvenlik Konseyi'nde kaç tane daimi üye devlet vardır?

Cevap: 5

Soru:

İnsan Hakları Evrensel Beyannamesi hangi yıl kabul edilmiştir?

Cevap: 1948 1948

Soru

Hangi 5 ülke Güvenlik Konseyi'nin daimi üyesidir?

Cevap: ABD ABD, Fransa, Çin, İngiltere ve Rusya.

Soru:

Birleşmiş Milletler İnsan Hakları Beyannamesi hangi tarihi olaya dayanarak kabul edilmiştir?

Cevap: 2. Dünya Savaşı 2. Dünya Savaşı

Soru: BM'nin

BM'nin 3 odak alanları nedir?

Cevap: Barış Ve güvenlik Kalkınma İnsan hakları

Soru

BM İnsan Hakları Evrensel Beyannamesi kaç maddeden oluşmaktadır?

Cevap: BM İnsan Hakları Evrensel Beyannamesi BM İnsan Hakları Evrensel Beyannamesi 30 maddeden oluşmaktadır.

EK 1 – Test ve Takas (2)



Soru:

BM bir dünya hükümeti midir?

Cevap:

Hayır- BM bir hükümet değildir; ülkeler arasında işbirliğine yönelik uluslararası bir forumdur.

Soru:

BM'nin kriz zamanlarında hayat kurtaran ve çocukların okula gidebilmeleri için beslenmelerine yardımcı olan gıda programının adı nedir?

Cevap: WFP (Dünya Gıda Programı)

Soru:

BM'nin Sürdürülebilir Kalkınma Hedefleri kaç hedeften oluşuyor?

Cevap:

17 (ve 169 hedef)

Soru:

BM hangi yılda Kabul edildi ?

Cevap:

2015

Soru:

BM'nin kaç üye ülkesi var?

Cevap:

BM'nin 193 üye ülkesi var.

Soru:

Danimarka ne zaman BM'ye üye oldu?

Cevap:

1945, BM'nin kurulduğu yıl

Soru:

BM'nin kuruluşunda kaç ülke yer aldı?

Cevap: 51, Danimarka dahil

Soru:

İnsan Hakları Evrensel Beyannamesi kaç dile çevrildi?

Cevap:

500'den fazla dil.

Soru:

BM parayı nereden alıyor?

Cevap:

Üye devletlerin her biri yıllık bir miktar öder.

Soru:

BM'nin uluslararası ilişkilerin temel ilkelerini belirleyen uluslararası anlaşmasının adı nedir?

Cevap: BM Şartı

EK 1 – Test ve Takas (3)



Soru:

BM Sürdürülebilir Kalkınma Hedefleri nerede kabul edildi?

Cevap:

New York'taki BM zirvesinde

Soru:

Sürdürülebilir Kalkınma Hedeflerini kim benimsedi?

Cevap: 193 BM üye devletin tümünün devlet ve hükümet başkanları

Soru:

İnsan Hakları Evrensel Beyannamesi'nin çocuk haklarını konu alan sözleşmesinin adı nedir?

Cevap: Çocuk Hakları Sözleşmesi

Soru:

BM'nin Baş İdari Görevlisinin unvanı nedir?

Cevap:

Genel Sekreter

Soru: BM Güvenlik Konseyinde kaç üye ülke var?

Cevap: 15

EK 2 - SKH'ler ROL OYNAMA OYUNU (1)



“ 2030 İÇİN BİRLİKTE ÇALIŞMAK” : SKH'ler ROL OYNAMA OYUNU
LaFonda organizasyonu tarafından bir Fransız oyunundan esinlenilmiştir.

Oyunun Hedefleri

- Gündem 2030 ve SKH'leri anlamak
- Projelerinize etkili bir şekilde hizmet etmek için insanları nasıl harekete geçireceğinizi bilin İşbirliği becerisini geliştirin
- Sürdürülebilir bir gelecek inşa etmek için örgütlenin
- Kolaylaştırıcının rolü
- Zorlukları ve kuralları hedeflere göre uyarlayarak oyunu hazırlarlar ve
- Oyuncuların öğrenmesini istedikleri dersler.
- Katılımcılar arasındaki alışverişi düzenleyerek ve verilen süreye uyulmasını sağlayarak oyunun sorunsuz ilerlemesini sağlarlar.
- Zorlukların anlaşılmasını kolaylaştırır ve yaratıcılığı teşvik ederler.
- Oyuncu sayısı: 4 ila 12 oyuncu ve 1 kolaylaştırıcı

Oyunun Amacı: Masa etrafında birlikte çalışarak 30 dakika içinde bir sorunu çözmek.

Malzemeler :

- 1 meydan okuma kartı
- Oyuncu kartları
- Konumlandırma kartları
- 17 SKH'ye ilişkin bir tablo
- Beyin fırtınası için taslak + kalemler vb.

Zorluk Kartları: Kolaylaştırıcı seçilen SKA'lara göre yerel, ulusal, Avrupa veya uluslararası düzeyde zorluklar yaratabilir. Meydan okuma kartları meydan okumayı, ana SKA'yı, etkilenen SKA'ları ve konuyla ilgili verileri içerir.

Oyuncu Kartları: Oyun boyunca her oyuncu aşağıdaki oyunculardan birinin rolünü üstlenir:

- Yerel yetkililer / Avrupa Komisyonu
- Yerel dernekler
- Avrupa STK'ları
- Bireyler

Kartlarda, her oyuncu kendi rolünü ve zorluklara göre görevlerini keşfedecek.

EK 2 - SKH'ler ROL OYNAMA OYUNU (2)



Kartların Konumlandırılması: Oyuncuların her birinin görevi tamamlamak için 5 konumlandırma kartı olacaktır:

- **Proje lideri:** Ortaklaşa inşa edilecek bir çözüm önererek görevin çözülmesine liderlik eder.
- **Ortak:** Görevi çözmek için seçilen çözümde yer alır
- **Anlaşma:** Uygulamaya dahil olmadan çözümü kabul eder
- **Veto:** Seçilen çözüme karşı çıkar ve mücadelenin çözülmesini engeller.

Oyunun Organizasyonu :

1. 10 dakikalık kurulum ve oyuna giriş

Kolaylaştırıcı oyunu ve hedeflerini sunarak oyunu tanıtır. Oyuncuların ne kadar bildiğine bağlı olarak, 2030 Gündemi ve 17 SKH'yi sunar.

Kolaylaştırıcı daha sonra her katılımcıya bir Aktör kartı ve ardından Konumlandırma kartları verir. Her oyuncu kendi rolünü diğerlerine tanıtmak için masanın etrafında dolaşır.

Kolaylaştırıcı daha sonra meydan okuma kartını masanın ortasına yerleştirir. Tüm oyuncuların meydan okumayı anladığından emin olurlar.

2. 30 dakikalık oyun süresi

Oyuncular, meydan okuma için “proje lideri” olmak isteyip istemediklerine karar verirler. Oynadıkları oyuncuya göre rollerini nasıl kişileştirmek istediklerine karar verirler ve meydan okuma için bir post-it notuna not ettikleri bir çözüm formüle ederler = **3 dakika**.

Her oyuncu “proje lideri” kartını meydan okumanın yanına yerleştirir ve birbiri ardına projelerini yüksek sesle ifade eder ve “proje lideri” kartlarının yanına bir post-it notu yerleştirirler. Aynı görev için birden fazla proje lideri varsa, bir müzakere dönemi başlar:

- Ya kendi aralarında anlaşılırlar ve sadece bir proje lideri kalır,
- Ya da kendi aralarında yeni bir proje formüle etmek için anlaşılırlar ve bunu yeni bir post-it notuna yeniden yazarlar.

Proje formüle edildikten sonra, her oyuncu oynadığı role göre kendi pozisyonunu düşünür: ortak mı, destekçi mi, fon sağlayıcı mı, onay mı yoksa veto mu verecek?

Her oyuncu kendi pozisyonunu gerekçelendirmek için bir argüman hazırlar = **5 dakika**.
5 dakikanın ardından her oyuncu Konumlandırma kartlarını yere bırakır.

EK 2 - SKH'ler ROL OYNAMA OYUNU (3)



Daha sonra meydan okumanın çözümü başlar.

- Bir “Veto” kartı oynanırsa, rakip oyuncu nedenini açıklar. Proje lideri, oyuncuyu vetosunu kaldırmaya ikna etmek için yanıt vermeye davet edilir.
- Eğer bir “Ortak” kartı oynanırsa, ortaklığı teklif eden oyuncudan şartları belirtmesi istenir.
- Proje sahibi ortaklığı kabul edip etmediğini belirtir.
- Bir “destek” kartı oynanırsa, destek öneren oyuncudan şartları belirtmesi istenir.
- Proje sahibi kabul edip etmediğini belirtir.
- Eğer bir “fon veren” kartı oynanırsa, fon teklif eden oyuncudan şartları belirtmesi istenir.
- (eş finansman, vb.). Proje sahibi kabul edip etmediğini belirtir.
- Bir “anlaşma” kartı oynanırsa, proje sponsoru anlaşmaya varan oyuncudan ortak olmasını isteyebilir.

Tüm pozisyonlar gerekçelendirildikten, yeniden değerlendirildikten ve onaylandıktan sonra, hiç kimse pozisyonunu değiştiremez.

Süre dolduğunda kimse pozisyonunu değiştiremez.

- Eğer herkes bir tavır almışsa ve karar veto edilmemişse, oyun kazanılmıştır!
- Aksi takdirde, sorunun çözülmesini engelleyen pürüzlü noktaları tespit ederiz.

2. **5 dakikalık bilgilendirme**

Bu sürenin ardından kolaylaştırıcı, çıkarılan dersler üzerine bir tartışma başlatır.

Kolaylaştırıcı ve katılımcıların “Kırsal alanlarda yaşayan gençlere değer verilmesi ve teşvik edilmesi” sorununa yanıt vermeleri için öneriler:

- Gençler için kamu hizmetlerinin, veri bağlantısının ve barınma fırsatlarının adil bir şekilde sunulmasını sağlamak amacıyla kırsal alanlarda uygun altyapının sağlanması.
- Gençlerin erişebileceği sürdürülebilir, yüksek kaliteli işlerin aşağıdaki alanlarda yaratılmasını sağlamak kırsal alanlar.
- Gençlerin katılımını desteklemek ve yerel topluluklara fayda sağlamak amacıyla gençler tarafından, gençler için ve gençlerle birlikte gerçekleştirilen farklı faaliyetlerin yerleştirilmesini sağlamak.
- Kırsal bölgelerdeki gençlerin karar alma süreçlerine aktif olarak katılmalarını sağlamak.
- Kırsal kesimdeki gençlerin yüksek kaliteli eğitime eşit erişiminin sağlanması.

EK 2 - SKH'ler ROL OYNAMA OYUNU (4)



Promoting and encouraging young people's involvement in rural areas

16 Promote sustainable consumption and production patterns

The facts.
74% of 18-24 year olds did not vote in the 2017 legislative elections. 87% of young people do not feel sufficiently represented in politics.

Possible players
Individuals: a group of young people, committed young people, young civic or European service volunteers, residents, etc.

Local authority/State: town hall, region, ministry, etc.

European Agency: Erasmus Agency, European Commission, National Contact Point...etc.

European NGO: Youth center, non-profit organisation...

Local organisation: youth organisation, non-profit organisation, youth committee

Examples of initiatives
Consultative youth councils exist to enable young people to initiate action in their area.

Target in Agenda 2030 #16.7:
Ensure that decision-making is dynamic, open, participatory and representative at all levels.

Raising public awareness of climate change

13 Take action against climate change

The facts.
The world will exceed the 1.5°C warming threshold by 2035 and reach the 2.5°C threshold by 2100.

Possible players
Individuals: a group of young people, committed young people, young civic or European service volunteers, residents, etc.

Local authority/State: town hall, region, ministry, etc.

European Agency: Erasmus Agency, European Commission, National Contact Point...etc.

European NGO: Youth center, non-profit organisation...

Local organisation: youth organisation, non-profit organisation, youth committee

Examples of initiatives
Many associations specialise in education, awareness-raising and training on these issues for a wide audience.

Agenda 2030 target 13.3:
Improve education, awareness and individual and institutional capacities for climate change adaptation, mitigation and impact reduction, and early warning systems.

AGREEMENT

DESCRIPTION
At the end of the discussions/negotiations, the "agreement" card means that the player agrees with the resolution presented.

VETO

DESCRIPTION
The veto card means that the player does not agree at all with the resolution presented, and must explain why. All players must then re-open the discussion.



MENTOR/ASSOCIATED PARTNER

DESCRIPTION
The associated mentor/partner card means that the player wants to take part in the project but is not directly involved. They can act as support, advisor and/or back-up.

It has human and financial resources at its disposal.

PROJECT LEADER

DESCRIPTION
The project leader will propose a solution to the challenge presented. They will have to argue their idea and find partners and financial support.

PARTNER

DESCRIPTION
The partner card means that the player wishes to take an active part in the project by being a direct partner.

They will be able to express their opinions during discussions.

EK 2 - SKH'ler ROL OYNAMA OYUNU (5)



INDIVIDUAL

DESCRIPTION

You are a group of young people living in a rural area.
Your current feeling is that you are far from the decision-making process, whether in your town, your country or at EU level.
You are motivated to change this and to start a movement of committed young people in rural areas!

EUROPEAN NGO

DESCRIPTION

You are a European association with a long experience in managing European projects under the Erasmus+ programme, OFAJ, CERV... etc. You can be a project coordinator, a partner or even help other organisations with their projects.
Your main priority: young people.
Your status: Non-governmental association organised around shared governance governed by the social economy.

*Social economy: structures that seek to reconcile economic objectives with social and environmental objectives, emphasising democratic participation, solidarity and the fair distribution of benefits.

YOUTH ORGANISATION

DESCRIPTION

You are a youth organisation based in a small town. You welcome young people, advise them and support them in their personal and professional development. You manage local projects and are interested in having an impact on as many young people as possible.
Your status: Non-governmental association organised around shared governance governed by the social economy.

*Social economy: structures that seek to reconcile economic objectives with social and environmental objectives, emphasising democratic participation, solidarity and the fair distribution of benefits.

LOCAL AUTHORITY

DESCRIPTION

You are a local authority (town hall, region...) helping local players to implement actions at local, regional and European level. You have a Europe and Internal department in which you monitor Europe's priorities.
The priority of your 2024 action plan is youth. You are therefore paying close attention to the projects submitted to ensure that they meet the youth priority.
You have financial funds to subsidise projects.



LOCAL ORGANISATION

DESCRIPTION

You are a youth organisation based in a small town. You welcome young people, advise them and support them in their personal and professional development. You manage local projects and are interested in having an impact on as many young people as possible.
Your status: Non-governmental association organised around shared governance governed by the social economy.

*Social economy: structures that seek to reconcile economic objectives with social and environmental objectives, emphasising democratic participation, solidarity and the fair distribution of benefits.

EUROPEAN AGENCY

DESCRIPTION

You are a European Agency that can support project leaders before, during and after their project. You can also propose European programmes that fund projects to a specific set of conditions...

EK 3 - SEcape Oyunu- Kutu 1 (1)

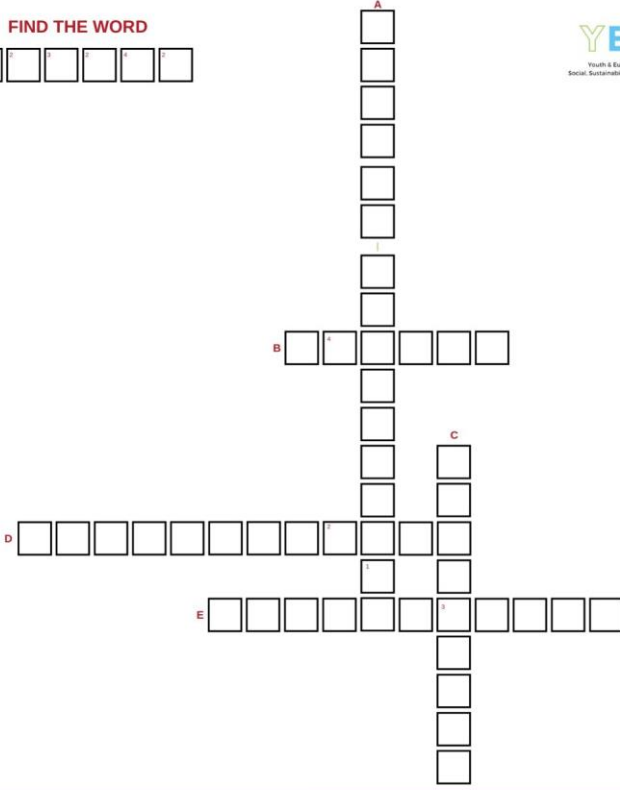


Kutu 1:

FIND THE WORD
□ □ □ □ □ □ □ □



Katılımcılara yardımcı olmak amacıyla sosyal ekonomi ile ilgili bazı içerikler eklemek mümkündür.



Horizontal

B. Offer life and non-life insurance services, along with social security and small social services. Instead of focusing on profits or returns on capital, their main goal is to meet shared needs.

D. An entity dedicated to a cause, not driven by profit, but by mission to serve society.

E. Group of people working together independently, with a shared purpose of achieving common economic, social and cultural goals.

Vertical

A. Organization that applies commercial strategies to maximize improvements in financial, social and environmental well-being

C. Non-profit organization that helps the community by supporting charitable activities for the common goods.



Bu kağıtla 1 şişe —>

PLACE

APPENDIX 3 - SEscape game - BOX 2 (2)



Kutu 2:

Join Us in Building a Democratic Future! Are you ready to embark on a journey of discovery, learning, and empowerment? Join Erasmus+ Youth and be part of a vibrant community of young leaders shaping the future of Europe and beyond. Together, let's champion democracy, diversity, and dialogue for a better tomorrow.

For more information and how to get involved, visit our website: www.erasmusplusyouth.eu

WIPSEE

EMPOWERING YOUTH THROUGH ERASMUS+

Building Tomorrow's Leaders Today

WHAT IS ERASMUS+ YOUTH?

Erasmus+ Youth is a flagship program of the European Union aimed at fostering youth participation, inclusion, and empowerment. Through a range of activities, Erasmus+ Youth promotes European values such as democracy, active citizenship, and intercultural understanding among young people.

OBJECTIVES OF ERASMUS+ YOUTH:

- Promoting Democratic Participation: Erasmus+ Youth encourages young people to actively engage in democratic processes, decision-making, and civic life. By providing opportunities for participation in youth forums, debates, and projects, the program empowers youth to become informed and active citizens.
- Fostering Intercultural Dialogue: Through exchange programs, training courses, and partnerships, Erasmus+ Youth facilitates meaningful intercultural dialogue among young people from diverse backgrounds. By promoting understanding, democracy, respect, diversity, and tolerance, the program contributes to building a more inclusive and cohesive society.
- Enhancing Social Inclusion: Erasmus+ Youth aims to reach out to marginalized and disadvantaged young people, providing them with opportunities for personal and professional development. By addressing barriers to participation and promoting equal access, the program works towards a more equitable society for all and Europe.

BENEFITS OF ERASMUS+ YOUTH

- Personal Growth: Erasmus+ Youth offers young people the chance to develop new skills, gain valuable experiences, and broaden their horizons. Whether through volunteering, training, or international exchanges, participants grow personally and professionally.
- International Networking: By connecting with peers from different countries and cultures, participants build international networks and forge lasting friendships. These connections open up opportunities for collaboration, learning, and future cooperation.
- Empowerment: Through active involvement in projects and activities, young people gain confidence, leadership skills, and a sense of agency. Erasmus+ Youth empowers participants to make a positive impact in their communities and beyond.

Unlocking Youth Potential: Erasmus+, Social Entrepreneurship, and Sustainable Development Goals

In this document, we'll explore how Erasmus+ programs integrate these crucial elements to equip young people with the skills, knowledge, and mindset to tackle global challenges and create positive change in their communities.

Erasmus+ is more than just an exchange program; it's a platform for personal and professional growth, fostering youth leadership, and promoting active citizenship. Through a variety of activities such as training courses, youth exchanges, and volunteering projects, Erasmus+ empowers young people to develop critical skills, expand their horizons, and become agents of positive social change.

Social entrepreneurship lies at the heart of sustainable development, offering innovative solutions to address pressing social and environmental issues. By harnessing the power of entrepreneurship for social good, young people can contribute to achieving the United Nations' Sustainable Development Goals (SDGs), a universal call to action to end poverty, protect the planet, and ensure prosperity for all.

Erasmus+ programs incorporate the concept of social utility by providing training and support to young people interested in launching social enterprises or projects with a positive impact. By emphasizing the social utility of their ventures, young entrepreneurs can attract investment, mobilize resources, and scale their initiatives for greater impact.

- Foster Entrepreneurial Mindset:** Erasmus+ programs aim to instill an entrepreneurial mindset among young people, equipping them with the skills, knowledge, and attitudes needed to identify opportunities, take initiative, and drive positive change.
- Promote Social Innovation:** By encouraging innovation and creativity, Erasmus+ empowers young people to develop innovative solutions to social and environmental challenges, contributing to the achievement of the SDGs.
- Build Collaborative Networks:** Erasmus+ facilitates networking and collaboration among young entrepreneurs, enabling them to connect with like-minded peers, mentors, and experts who can support their ventures and amplify their impact.
- Cultivate Responsible Leadership:** Through experiential learning and intercultural exchange, Erasmus+ fosters responsible leadership among young people, promoting ethical decision-making, social responsibility, and sustainable business practices.

In conclusion, Erasmus+ programs play a pivotal role in empowering young people to become social entrepreneurs and change-makers committed to advancing sustainable development and creating a better world for all. By embracing the principles of social utility, youth training initiatives can harness the transformative power of entrepreneurship to address global challenges and build a more inclusive, equitable, and sustainable future.

Commission européenne

THE STORY OF DiscoverEU OR HOW YOUR IDEA CAN ALSO TRANSFORM EUROPE!

A pan-European project today, DiscoverEU had a modest beginning, born of the ambitious dream of two young Europeans. Thanks to their dedication and the commitment of the EU, their idea has grown into an exciting initiative that is now offering travel opportunities to young Europeans! DiscoverEU proves that with the support of the EU, your boldest ideas can become reality.

YOU CAN DO IT TOO!

HOW IT ALL BEGAN

In 2014, two German students, Vincent-Immanuel Herr and Martin Speer, decided to cross Europe, a journey that would change their lives. Travelling through 14 countries, they discovered their European identity while making new friends and exploring Europe's cultural diversity. During a dinner in Vienna, the two travel companions asked themselves the question: what would happen if all young Europeans could have the same experience?

"The first time we talked about free mobility for young Europeans, the idea wasn't taken seriously: it was even laughed at. Today, thanks to many visionaries of all ages and backgrounds who have kept an open mind, this idea has been implemented as part of the Erasmus+ programme and is giving tens of thousands of young people a European experience."

Vincent-Immanuel Herr and Martin Speer

REALISATION OF THE PROJECT

The idea quickly attracted the attention of European leaders. It was taken up by the European Parliament, which supported it through a preparatory action. The European Parliament then invited the European Commission to launch it and, in June 2018, the first 15,000 young Europeans were selected to travel. In the first two years, 350,000 people applied for a DiscoverEU travel pass during 4 calls for applications. In all, 70,000 18-year-olds have been given the opportunity to explore Europe thanks to this initiative.

THE INITIATIVE TODAY

In 2021, the proposal to integrate DiscoverEU into the Erasmus+ programme was adopted as part of the EU's "Investing in people" theme. As a result, thousands more young people across Europe will be able to continue benefiting from DiscoverEU in the years to come. They will also be able to discover new learning opportunities under Erasmus+!

Everyone can play a part in shaping the future of Europe. How can you turn your idea into a European initiative?

- Align your idea with current youth priorities by taking inspiration from the European Youth Goals!
- Take part in the EU Dialogue on Youth or organise a Youth Participation Activity under Erasmus+ to make your voice heard.
- Be creative! How would you like to take part in an Erasmus+ Youth Exchange, join the European Solidarity Corps or organise a Solidarity Project?
- Share your ideas by taking part in the Conference on the Future of Europe

Trust Herr and Speer: with ambition and dedication, even the most modest ideas can become reality. And you could even change lives!

ÉLARGIS TES HORIZONS

#DiscoverEU

[@EuropeanYouthEU](https://twitter.com/EuropeanYouthEU)
[EuropeanYouthEU](https://www.facebook.com/EuropeanYouthEU)
[@European_Youth_EU](https://www.instagram.com/European_Youth_EU)
[europa.eu/young/discovereu_fr](https://www.europa.eu/young/discovereu_fr)



Youth & Europe :
Social, Sustainability, Strategy

Bu kağıtla 1 şişe —>

THE CONTENTS

APPENDIX 3 - SEscape game - BOX 3 (3)



Kutu 3:
Gizli kelimeyi bulun...

Ve görüntülerin ardındaki soruyu yanıtlayın: Landes'te kaç kasaba var?



YES_s
Youth & Europe
Social Sustainability Strategy

Bu kağıtla 1 şişe →

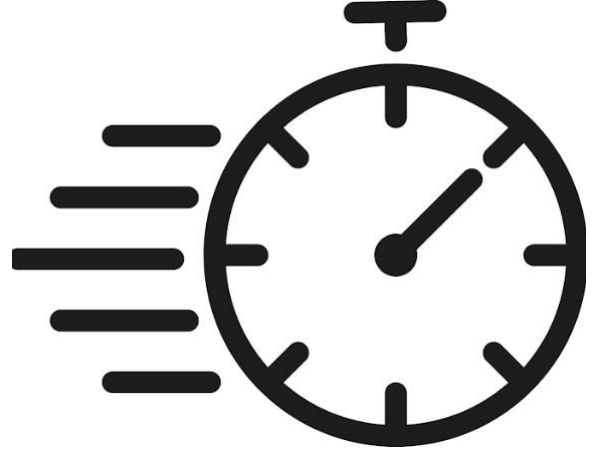
OF THE FLASKS

APPENDIX 3 - SEscape game - BOX 4 (4)



Kutu
4

Son kodu bulmak için bu görsellerin arkasındaki kelimeyi bulun.



Bu kağıtla birlikte 1 şişe →



APPENDIX 3 - SEscape game - Solutions (5)



1 NUMARALI KUTU

“Yer” etiketli ilk şişeyi ve bir çapraz kelimeyi bulacaklar. Katılımcılar son kelimeyi bulmak için bulmacadaki 5 kelimeyi bulmak zorundadır:- Hayat ve hayat dışı sigorta hizmetlerinin yanı sıra sosyal güvenlik ve küçük sosyal hizmetler sunarlar. Kâr veya sermaye getirisine odaklanmak yerine, ana hedefleri ortak ihtiyaçları karşılamaktır = **KARŞILIKLI**
- Kendini bir amaca adanmış, kâr amacı gütmeyen, topluma hizmet etme misyonuna sahip bir kuruluş = **KURULUŞ**
- Ortak ekonomik, sosyal ve kültürel hedeflere ulaşmak için ortak bir amaçla bağımsız olarak birlikte çalışan insan grubu = **KOOPERATİF**
- Finansal, sosyal ve çevresel refahı en üst düzeye çıkarmak için ticari stratejiler uygulayan kuruluş = **SOSYAL**

GİRİŞİM

- Ortak mallar için hayırsever faaliyetleri destekleyerek topluma yardımcı olan kar amacı gütmeyen kuruluş =

FONDASYON

Doğru sayıya karşılık gelen harfleri bulmak için kelimelerin kutularına yerleştirmeleri gerekecektir. **Kelimeler şöyledir:**

S(1)T(2)A(3)T(2)Ü(4)T(2) → STATUT

Bir sonraki kutunun kilidini açmak için 123242 numaralarını kullanmaları gerekir.

2 NUMARALI KUTU

Katılımcılar kutuyu açtıklarında farklı temalarla ilgili broşürler ve üzerinde “içindekiler” yazan ikinci bir şişe bulacaklar. Broşürleri dikkatlice okumaları gerekecek, çünkü içinde garip sayılar içeren kelimeler gizli.

Voici les mots à trouver dans les brochures :

- d5mocr2ty

- 6o3id2rity

- soci43 uti3ity

Eksik harfleri bulmaları ve kelimeyi oluşturmak için doğru sıraya koymaları gerekiyor: DEĞER, sadece “V” harfi eksik (onu tek başlarına bulmaları gerekiyor).

Neden değerler? Çünkü “demokrasi”, “dayanışma” ve “sosyal fayda” Sosyal ekonominin değerleridir.

Kelimeyi bulduktan sonra kolaylaştırıcıya gidecekler... o da onlara bir ultraviyole lamba verecek. **Kutuda bir kod (4 rakam : 1358) yazılı ancak gizlidir, onu bulmak için ultraviyole lamba kullanılmalıdır.**

Kod ile üçüncü kutuyu açabilirler.

3 NUMARALI KUTU

Kutunun içinde farklı alanları temsil eden görseller (yerel etkinlikler, yerel festivaller, günlük yaşam, bölgesel ürünler, haritalar, vb) ve üzerinde “şişelerden” yazan üçüncü bir şişe bulunacaktır. Görsellerin üzerindeki harfler doğru sırayla BÖLGE kelimesini oluşturacaktır. Katılımcılar resimlerin arkasında sözcüklerin de olduğunu ve bu sözcüklerin aşağıdaki soruyu oluşturacağını fark etmelidir: Landes'de (Fransa'da bir departman) kaç kasaba vardır?

Cevap doğrudan görsellerin üzerinde bulunabilir çünkü 3 sayı gizlenmiştir: 3-2-7. Son kutudaki asma kilidi açmak için sayıları bu sıraya koymaları gerekecek.

4 NUMARALI KUTU

Son kutuda katılımcılar şunları bulacaklardır:

- Bir günlük

- Hedef fotoğraf

- Bir saat

- Orman fotoğrafları

- Rugby forma numarası 17

Bu öğelerin arkasındaki kelimeyi bulmaları gerekecek:SDG. (1947)

Bu sayede son kilidin kilidi açılacak ve son şişeyi son çıkartma olan “suda” ile birlikte bulacaklardır.

Katılımcıların “Şişelerin içindekileri suya koyun” ifadesini oluşturan çıkartmaların bulunduğu şişeleri toplamaları gerekecektir. Su ve biber dolu bir kap, katılımcıların ilk bakışta göremeyeceği şekilde yerleştirilecektir.

Şişelerin içindekileri (bulaşık deterjanı) kabın içine dökmeleri gerekecektir.

Bir reaksiyon meydana gelecektir: biber, bulaşık deterjanı ile temas ettiğinde kabın kenarına yayılacaktır. Katılımcılar kabın dibinde bir QR kodu keşfedeceklerdir.

Bu kodu taramaları gerekecek: Köy Belediye Başkanı'nın onlarla konuştuğu bir video başlayacak. ” Sevgili vatandaşlar! Tebrikler! Bu deneyim boyunca sosyal ekonominin sunduğu pek çok faydayı ve sayısız imkanı keşfetme fırsatı buldunuz. Toplumumuzun yeniden canlanmasının sadece büyük işletmelerde ya da hükümet projelerinde değil, aynı zamanda kolektif bağlılığın gücünde, dayanışmada ve birlikte bir şeyler yapma isteğinde yattığını fark ettiniz. Geleceğe bakarken umutla doluyum.

Bu yüzden sizi ivmeyi sürdürmeye, fikirlerinizi gerçeğe dönüştürmeye, bu ıssız şehri yaşamak ve iş yapmak için gelişen bir yere dönüştürmeye teşvik ediyorum.

Tamamen size güveniyorum! ”

EK 4 - SKH SOSYAL GİRİŞİMCİLİK HARİTALAMA (1)



Organisation of the game:



The dynamic consists of locating various experiences of good practices on the map and specifying the SDGs that are met in the defined places. Experiences must be accurately described and the reason for which a certain SDG is attributed to them must be reasoned.

See example map:

<https://www.google.com/maps/d/edit?mid=1G0k1jzrfXD3-IDuULXJrJflvLMOwo74&usp=sharing>



1. 20-minutes set-up about SDGs and introduction to the game.

The facilitator makes a general presentation of the 17 SDGs of the 2030 Agenda and Social Entrepreneurship and explains this game.

EK 4 – SKH SOSYAL GİRİŞİMCİLİK HARİTALAMA (2)



The facilitator introduces the game by presenting it and its objectives.

The players are organised in groups placed around a table.

The groups decide the area to be mapped.

Each group receives the 17 SDG cards and places them in a straight line and the post-it notes.

2. 25 minutes for a brainstorming.

To share experiences of good practices, entrepreneurs, companies, institutions, or individuals within the group.

Participants can share experiences they already know. They can use the search engine on their mobile phones for help. Participants can be asked to collect information a few days before carrying out the dynamic.

Tasks:

Write down all this data on their notebooks in lists.

Assign a post-it to every entity and note down on it the name and what does it do or its good practice, place, and website.

Place every post-it below the SDG card that represents it.

3. 15 minutes for sharing the information selected to put on google maps.

4. 20 minutes to create a map on google maps. (It can be made by groups individually or collectively). If the group can be self-driving the facilitator has to allow them to work like this if not the facilitator has to help them to build the map.

<https://support.google.com/mymaps/answer/3024454?hl=es&co=GENIE.Platform%3DDesktop>

5. 30 minutes to place the locations of the chosen entities on Google maps. Those that allow time, the rest are saved for later actions with the task of investigating and collecting more.

6. 5 minutes of closing.

Time to show the results and solve any doubts about the topic.

EK 5 - İklim için Eylemde SKA'lar (1)



SORU KARTLARI ŞABLONU

What is the objective of SDG 7?

- A) Make green energy mandatory.
- B) Guarantee access to a cheap and clean energy for all.
- C) Peace, justice, and strong institutions.



What is a target of SDG 14?

- A) To promote the rule of law and guarantee equal access to justice.
- B) Prevent and significantly reduce marine pollution of all kinds.
- C) Eradicate extreme poverty.

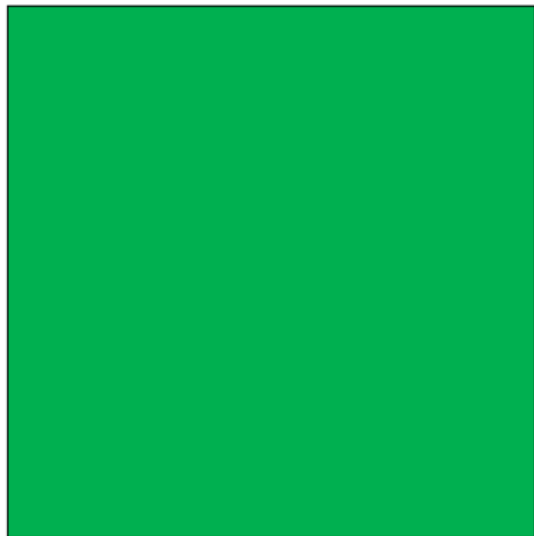
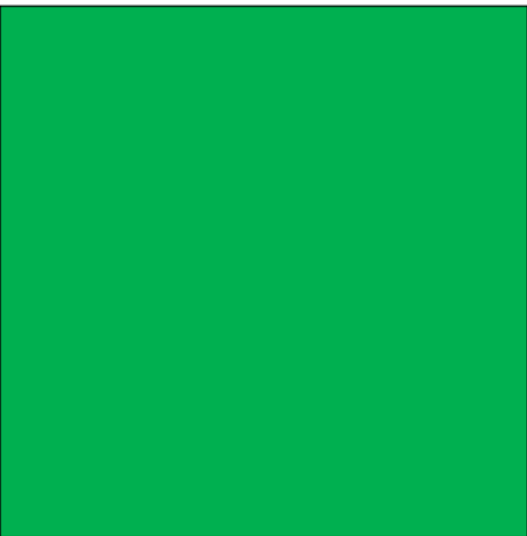
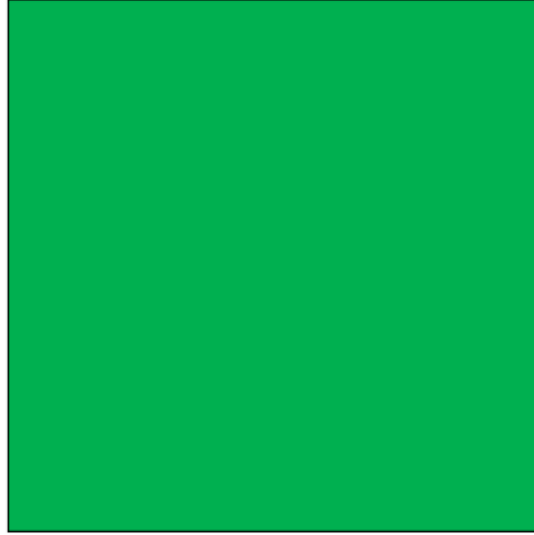
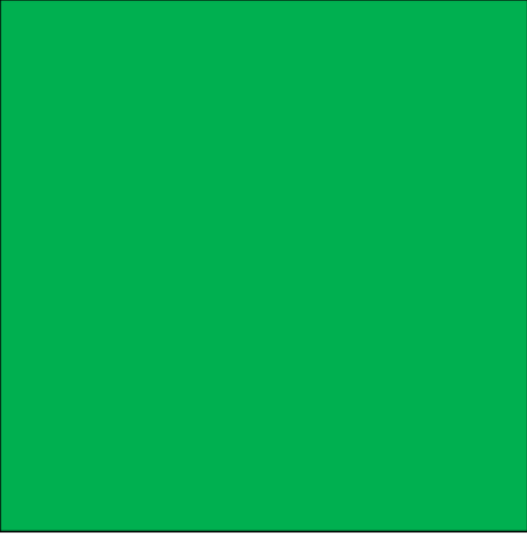
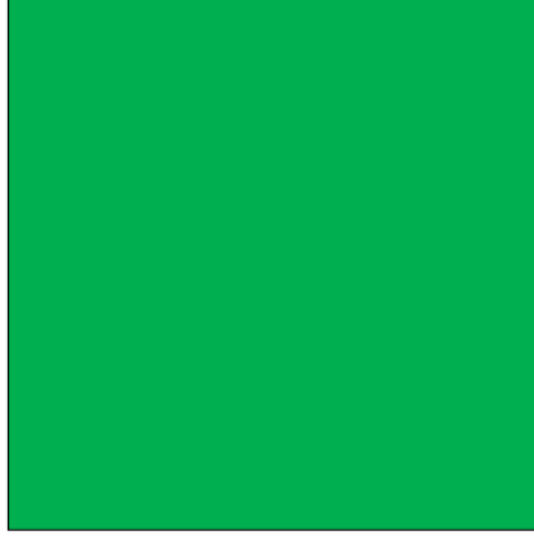
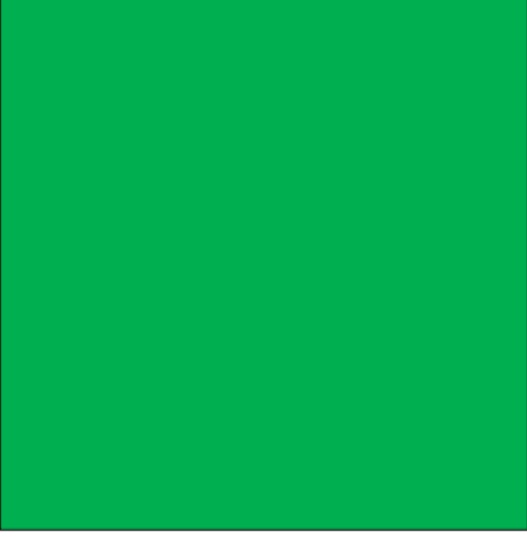


A sustainable City or Community....

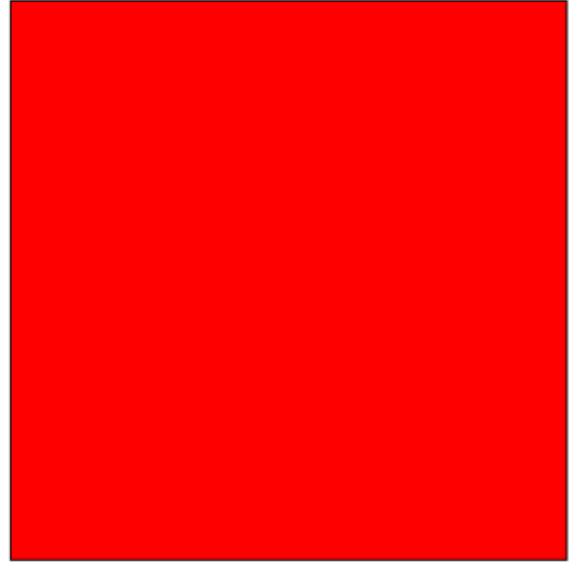
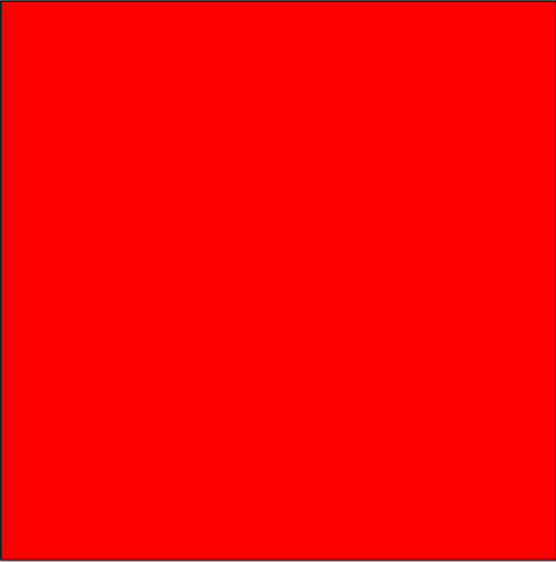
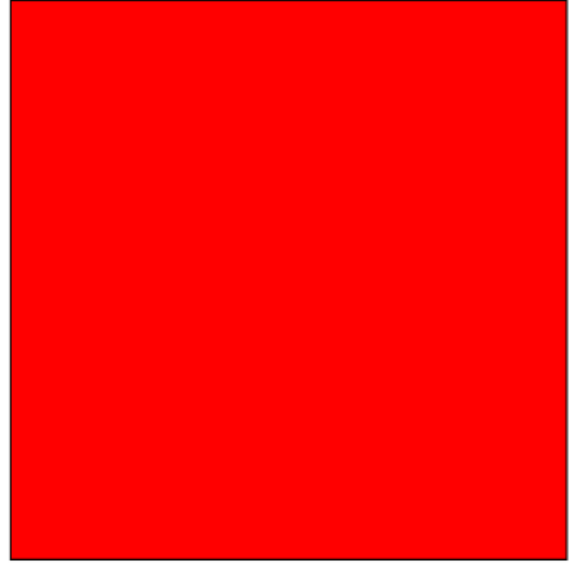
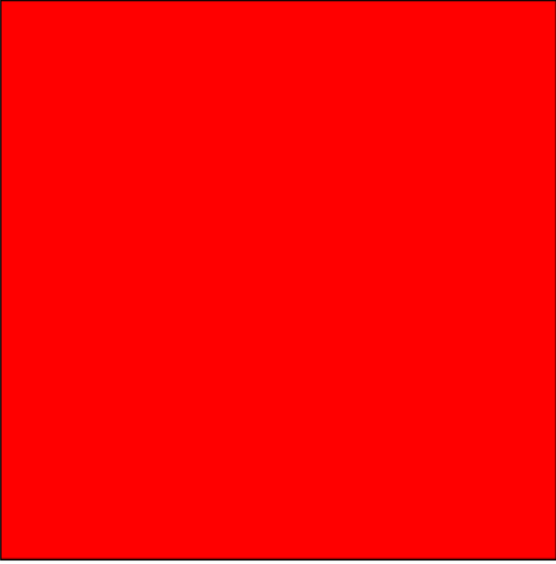
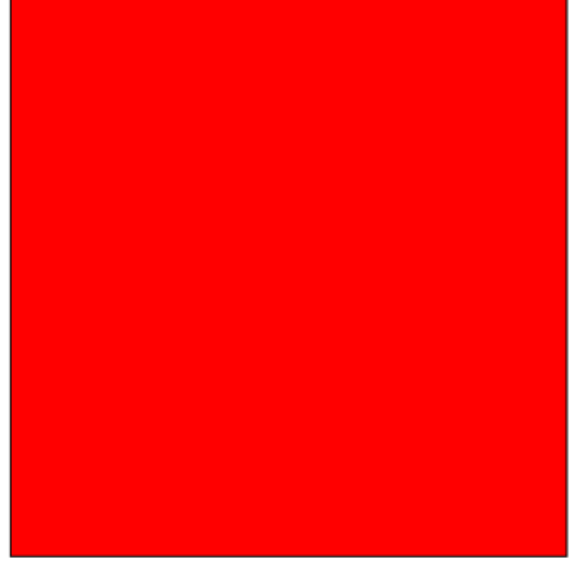
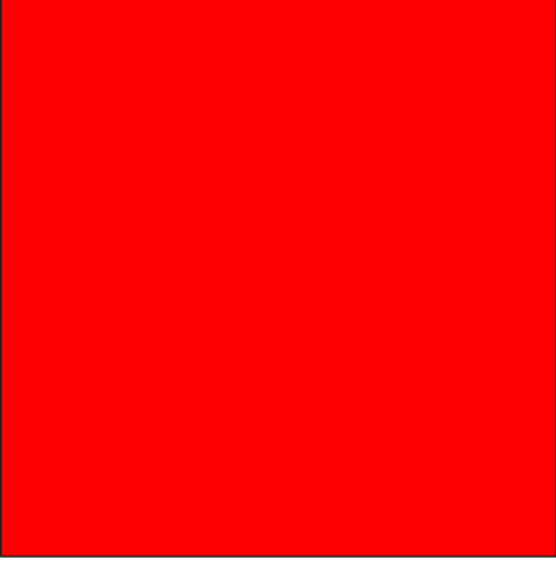
- A) Adopt laws and political processes that support sustainability.
- B) It is isolated from those who are not.
- C) Recycling takes precedence above all else.



EK 5: İklim için Eylemde SKA'lar (2)



EK 5 - İklim için Eylemde SKA'lar (3)





ROCK, PAPER, SCISSORS TOURNAMENT

Learning goals
This game teaches students of one game, but teaches them about everyone in a world.



What to try

1. Students will understand the rules of the game.
2. The student will understand the game and the concept of "Rock, Paper, Scissors" and the rules.
3. Students will understand the concept of the game and the concept of "Rock, Paper, Scissors" and the rules.
4. Students will understand the concept of the game and the concept of "Rock, Paper, Scissors" and the rules.
5. Students will understand the concept of the game and the concept of "Rock, Paper, Scissors" and the rules.
6. Students will understand the concept of the game and the concept of "Rock, Paper, Scissors" and the rules.

What to try

1. Students will understand the rules of the game.

Ninja

STEP

Learning goals
This activity teaches students about the concept of a ninja and the concept of a ninja.



What to try

1. Students will understand the concept of a ninja and the concept of a ninja.
2. Students will understand the concept of a ninja and the concept of a ninja.
3. Students will understand the concept of a ninja and the concept of a ninja.
4. Students will understand the concept of a ninja and the concept of a ninja.
5. Students will understand the concept of a ninja and the concept of a ninja.
6. Students will understand the concept of a ninja and the concept of a ninja.

What to try

1. Students will understand the concept of a ninja and the concept of a ninja.

Spaghetti Marshmallow Challenge

Material needed: 1 spaghetti pack, 1 Marshmallow pack, 1 paper tape roll, 1 kitchen twine roll, 1 pair of scissors

MARSHMALLOW CHALLENGE

Learning goals
This challenge is about testing students' ability to work with their hands, using, using, and testing.



What to try

1. The challenge is to build a tower that can hold a marshmallow on top.
2. Students will understand the concept of a challenge and the concept of a challenge.
3. Students will understand the concept of a challenge and the concept of a challenge.
4. Students will understand the concept of a challenge and the concept of a challenge.
5. Students will understand the concept of a challenge and the concept of a challenge.
6. Students will understand the concept of a challenge and the concept of a challenge.

What to try

1. Students will understand the concept of a challenge and the concept of a challenge.



Youth & Europe :
Social, Sustainability, Strategy

Website : <https://yessserasmus.eu/>

Instagram : [yesss_sdgs](https://www.instagram.com/yesss_sdgs)

Facebook : [YESSS Project SDGs and Social Economy](https://www.facebook.com/YESSS-Project-SDGs-and-Social-Economy)

