

2024 YILI TEKNİK DESTEK PROGRAMI TEKNİK ŞARTNAME

Başvuru Sahibi Kuruluş: Nilüfer Belediye Başkanlığı

Proje Adı: Çocuklarla Çalışan Eğitimcilerin Niteliklerinin Geliştirilmesi ve Eğitim Araçlarının Çeşitliliğinin Artırılması

Eğitimin/Danışmanlığın Başlığı: Çocuklarla Çalışan Eğitimcilerin Niteliklerinin Geliştirilmesi Eğitici Eğitim Programı

Eğitimin/Danışmanlığın Yeri: Nilüfer/Bursa

Eğitim/Danışmanlık ile Katılımcılara Kazandırılacak Özellikler: Nilüfer Belediyesi Sosyal Destek Hizmetleri ve Strateji Geliştirme Müdürlüğü'nde çalışan ve çocuklarla eğitim ve etkinlikler yapan uzman personelin hak temelli bakış açısıyla eğitim ve atölye içerikleri planlamaları, kullandıkları araç ve materyalleri geliştirmeleri ve” Çocuk Hakları”, “Alternatif Öğrenme Yöntemleri” ve “Dijital Eğitim Araçları” konuları hakkında bilgi ve becerisinin artırılması doğrultusunda eğitimler verilerek kapasitesi geliştirilecektir.

Eğitimin/Danışmanlığın Toplam Süresi (Gün/Saat): 13 gün / 104 saat

Eğitime/ Danışmanlığa Katılacak Kişi Sayısı: 40 Kişi (Sosyal Destek Hizmetleri Müdürlüğü ve Strateji Geliştirme Müdürlüğü)

Eğitim/Danışmanlık Planı (Ana ve Alt Başlıklar):

1. Eğitimcilerin Niteliklerinin Geliştirilmesi Eğitici Eğitim Programı

1.1. Çocuk Hakları ve Güvenliği

- Çocuk Algımız: Bireysel ve toplumsal olarak “çocuk”u nasıl algılıyoruz, nasıl ilişkiliniyoruz?
- Çocuk Hakları: Çocuk Haklarının gelişimi ve Çocuk Hakları Sözleşmesi
- Koruma – Katılım: Çocuk Hakları Sözleşmesinin iki şemsiye ilkesi olan koruma ve katılım arasındaki ilişkiye odaklanma
- Hak Temelli Koruma
- Hak ve Süreç Olarak Katılım
- Anlamlı ve Güvenli Çocuk Katılımı
- Çocuk Güvenliği Nedir?

1.2. Oyun Hakkı ve Oyun Kültürü

- Oyun hakkının benimsenmesi
- Oyunun Kuruç İçi ve Kurum Dışı Mekanlara Dahil Edilmesi
- 4H İlkesi (Oyun Herkesle, Oyun Her Yerde, Oyun Her Zaman, Oyun Her Şeyle)

- Pratik Deneyimlerle Oyun Kültürünün Geliştirilmesi

1.3. Alternatif Öğrenme Mekanlarında Oyun

- Doğada oyun kavramı nedir?
- Doğanın tüm imkanlarından faydalanarak eğitim ortamı yaratmak ve doğayla bütünleşik eğitim tasarlanması (Atölyede katılımcıları kapsayan, interaktif bir yöntem uygulanacaktır.)
- Müze/Kütüphane gibi kapalı alternatif öğrenme mekanlarını tanıma ve bu alanlarla bütünleşik eğitim/ içerik fırsatları yaratılması (Atölyede katılımcıları kapsayan, interaktif bir yöntem uygulanacaktır.)

1.4. Eğitim Ortamlarında Masal ve Oyun Harmanı

- Oyunlu Masal Atölyesi Tasarlama: Masalların tamamen harekete dayalı deneyimsel öğrenme ve tiyatro- drama tekniklerinden faydalanılarak, devinimsel bir yöntem ile ele alınacağı bir atölyedir. 21. Yüzyıl becerilerini geliştiren ekip ile karar verme, zamana karşı görevleri yerine getirme gibi kolayca bulunan malzemelerden inşa etme ve tasarlama çalışmalarına yer verilecektir. Katılımcılar oyun, masal, rol oynama ve tasarım çalışmalarını harmanlayarak ele aldığımız masallara aktif olarak katılır.
- Oyunla Hikaye Yazma: Oyun tabanlı bir eğitim modeli ile yaratıcı yazma süreçleri deneyimlenecektir. Yazma süreçleri; tüm hikayeyi sınıf öğrencilerinden oluşan grupla oluşturulabileceği gibi atölyedeki uygulama örneklerini kullanarak, aile-çocuk buluşmalarında, kaynaştırma çalışmalarında ve çeşitli sosyal projelerde kullanmak üzere hedefe uygun yaratıcı yazma süreci tasarlanabilir. Katılımcılar atölyeye aktif olarak katılırlar.

1.5. Orff-Schulwerk Yaklaşımı ile Müzik, Dil, Hareket ve Dans Uygulamaları

- Orff-Schulwerk; bir düşünceyi, hikayeyi, yaşantıyı; beden diliyle, hareket ederek, dansla, sözle, şarkıyla, müzikle, enstrüman kullanarak anlatmaktır. Orff-Schulwerk öğretmen eğitimlerinde amaç; işlenebilir bilgiye erişmektir. Böylelikle öğretmenler tercih edebilecekleri şarkı, hareket, ritim çalışmalarında bu konunun uygulama ve uyarlaması üzerine daha net bir yaklaşım ortaya koyacak, çalışmalarını sınıflarının ihtiyaçlarına cevap verecek şekilde planlayacaktır.

1.6. Dijital Eğitim Araçları

- Dijital öğrenme nedir?
- Temel ilkeleri nelerdir?
- Dijital öğrenme yöntemleri hangileridir?
- İçeriklerimizi dijital öğrenmeler için nasıl düzenleyebiliriz?
- İnternet ve Yapay Zeka tabanlı öğrenme araçları nelerdir ve nasıl kullanılır?
- Dijital öğrenmeler yapılandırılırken nelere dikkat edilmelidir?

Eğitimcide/Danışmanda Aranacak Şartlar:

- En az Yüksek lisans yapmış olmak ya da çocuk çalışmalarında en az 5 yıllık uzmanlığa ve deneyime sahip olmak.
- Çocuk odaklı çalışmalar hakkında sektör bilgisine sahip olmak.

Yüklenici, bu alana ilişkin belgeler sunmalıdır.

Eğitimcide/Danışmanda Aranacak Referanslar:

- Çocuk Hakları, Alternatif Öğrenme Yöntemleri ve Dijital Eğitim Araçları konularında eğitim tecrübesine sahip olmak.
- En az 2 farklı kurumla proje yapmış ve eğitim hizmeti vermiş olmak.

Yüklenici, bu alana ilişkin belgeler sunmalıdır.

Kurum Yetkilisi
İsim - İmza - Kaşe/Mühür