



Ciddi Oyun Oynama Yoluyla Kadın NEET'ler için Dijital Uçurumun Kapatılması

İP2-A2 Coding4WIN Müfredatı

Müfredat Yapısının Geliştirilmesi Müfredat Birimleri ve Becerilerin Doğrulanmasına İlişkin Rapor

symplexis



Avrupa Birliği tarafından
ortak finanse edilmektedir

Bu proje Avrupa Komisyonu'nun desteği ile finanse edilmektedir. Bu belgede yer alan bilgi ve görüşler yazar(lar)a aittir ve Avrupa Komisyonu'nun resmî görüşünü yansıtmak zorunda değildir. Ne Avrupa Birliği kurumları ne de onlar adına hareket eden herhangi bir kişi, burada yer alan bilgilerin kullanımından sorumlu tutulamaz. Proje Ref. Number: 2023-1-DK01-KA220-ADU-000161507.

Proje Adı ve Kısaltması: Ciddi Oyun Oynama Yoluyla Kadın NEET'ler için Dijital Uçurumun Kapatılması (Coding4WIN)

Fonlama Programı ve Eylem Türü: Erasmus + KA220-ADU - Yetişkin eğitiminde işbirliği ortaklıkları

Hibe Sözleşmesi No: 2023-1-DK01-KA220-ADU-000161507

Proje Süresi: 01 Kasım 2023 - 31 Ekim 2025

Ülkeler: Danimarka, Yunanistan, Kıbrıs, Portekiz, Türkiye

İş Paketi: 2. Coding4Win Müfredat Geliştirme

Görev / Faaliyet: 2. Müfredat Yapısının Geliştirilmesi Müfredat Yapısının Geliştirilmesi - Müfredat Birimleri ve Becerilerin Doğrulanması Hakkında Rapor

Lider Ortak: Symplexis (Yunanistan)

Teslim Edilecek Ürünün Adı: Coding4WIN Müfredatı: Müfredat Yapısının Geliştirilmesi - Müfredat Üniteleri ve Becerilerin Doğrulanması Hakkında Rapor

Katkıda Bulunanlar: SYMPLEXIS (Yunanistan) tarafından ve tüm ortakların katkılarıyla düzenlenmiştir: LUDUS XR (Danimarka), SYMPLEXIS (Yunanistan), İED - GİRİŞİMCİLİĞİ GELİŞTİRME ENSTİTÜSÜ (Yunanistan), RESET - SOSYAL GÜÇLENDİRME VE DÖNÜŞÜM ARAŞTIRMA VE EĞİTİMİ (Kıbrıs), INOVA+ - İNOVASYON HİZMETLERİ (Portekiz), FORCE & BROTHERS DANIŞMANLIK A.Ş. (Türkiye).

İletişim Bilgileri: Dr Christina Bonarou
(bonarou.c@symplexis.eu)

Yaygınlaştırma Seviyesi: Kamu

Sürüm(ler):

v.1.1 (nihai - güncellenmiş): 12 Şub. 2025 (İng)

v.1 (nihai): 27 Eylül 2024 (İng)

0.3 (taslak) - Tarih: 31 Mayıs 2024

0.2 (taslak) - Tarih: 30 Mayıs 2024

0.1 (taslak) - Tarih: 14 Mayıs 2024

© 2024 – 2025 Tüm hakları saklıdır.



symplexis

INOVA+



FORCE &
BROTHERS
DEVELOPMENT ACCELERATOR

Tüm Coding4WIN genel sonuçları, Creative Commons Attribution - NonCommercial - ShareAlike 4.0 Uluslararası kamu lisansı altında lisanslanmıştır ve ticari olmayan bir şekilde çalışmayı yeniden karıştırmaya, değiştirmeye ve üzerine inşa etmeye ve türev çalışmaları yalnızca orijinal yaratım için Coding4WIN'e atıfta bulundukları sürece aynı lisans altında dağıtmaya izin verir.



Telif Hakkı Feragati: Bu raporda yer alan tüm materyaller, herhangi bir telif hakkını ihlal etme niyeti olmaksızın adil kullanım ilkeleri kapsamında kullanılmaktadır. Telif hakkınızın ihlal edildiğini düşünüyorsanız, sorunu derhal ve onarıcı bir şekilde ele almak için lütfen bizimle iletişime geçin.

Lütfen alıntı yapınız: Coding4WIN: Ciddi Oyun Oynama Yoluyla Kadın NEET'ler için Dijital Uçurumun Kapatılması (2024-25). İP2-A2 Coding4WIN Müfredatı: Müfredat Yapısının Geliştirilmesi - Müfredat Birimleri ve Becerilerin Doğrulanması Hakkında Rapor. Proje Ref. Number: 2023-1-DK01-KA220-ADU-000161507.



İçindekiler

1.0 Giriş	4
1.1 Coding4WIN Projesi	4
1.2 İP2: Coding4WIN Müfredat Geliştirme	5
1.3 İP2-A2 Görevi: Müfredat Yapısının Geliştirilmesi	6
2.0 Coding4WIN Müfredatı Nasıl Kullanılır?	7
3.0 Coding4WIN Müfredat Geliştirme Süreci	9
3.1 Temel Bilgiler ve İlgili İstatistikler	9
3.2 Kadın NEET'lere Odaklanan İhtiyaç Analizi	10
3.3 Yöntemsel yaklaşımlar	13
3.4 AB Çerçevesi ve Becerilerin Doğrulanması	14
3.4.1 Avrupa Yeterlilikler Çerçevesi	14
3.4.2 Avrupa Beceriler, Yetkinlikler, Yeterlilikler ve Meslekler	16
4.0 Coding4WIN Müfredatı	17
4.1 Ders Genel Bakışı	17
4.2 Modül Genel Bakışı	18
Başlangıç Seviyesi	20
Modül 1 -Temel Dijital Beceriler	20
Orta Seviye	24
Modül 2 – İşinizde Bilgisayarı Nasıl Kullanabilirsiniz?	24
Orta Seviye	26
Modül 3 – İletişim ve İş Birliği İçin Dijital Araçlar	26
İleri Seviye	29
Modül 4 – Bilgisayar Programlamanın Temelleri	29
İleri Seviye	33
Modül 5 – Her Gün Kodlama	33
İleri Seviye	36
Modül 6 – Bilişimsel Düşünme	36
5.0 Yetişkin Öğrenme ve Kapsayıcı Öğretim Stratejileri	39
5.1 Yetişkin Öğrenme İlkeleri	39
5.2 Coding4WIN Eğitimcileri İçin Pratik İpuçları	41
6.0 Referanslar	43

1.0 Giriş

1.1 Coding4WIN Projesi

Danimarka, Yunanistan, Kıbrıs, Portekiz ve Türkiye’den altı ortak, “Coding4WIN: Kadın NEET'ler için Dijital Uçurumu Kapatma” projesini hayata geçirmek üzere bir araya geldi.

Bu proje, kadın NEET'ler (işte, eğitimde veya öğrenimde yer almayan kişiler), özellikle 25 yaş ve üzeri olanlar için çevrimiçi iş ilanlarında en çok talep edilen dijital becerileri kazanmalarını sağlamaya yönelik çeşitli eğitim materyalleri sunarak yetişkin eğitim merkezlerini ve eğitmenlerini desteklemeyi amaçlamaktadır.

Proje, bu kadınların işgücü piyasasına yeniden girişini kültürel olarak duyarlı bir şekilde teşvik etmeyi; dijital beceriler, bilgi ve iletişim teknolojileri (ICT) ve kodlama dünyasına yenilikçi eğitim yöntemleri, mikro-öğrenme ve ciddi oyunlar aracılığıyla temel bir giriş sunmayı hedeflemektedir.

Proje, **01 Kasım 2023’ten 31 Ekim 2025’e** kadar (24 ay) sürecek olup, hibe sözleşme numarası 2023-1-DK01-KA220-ADU-000161507 ile yürütülmektedir.

Coding4WIN Konsorsiyumu şu kuruluşlardan oluşmaktadır:

- LUDUS XR, Danimarka (koordinatör) - <https://www.ludusxr.com>
- SYMPLEXIS, Yunanistan - <https://symplexis.eu>
- İED - GİRİŞİMCİLİK GELİŞTİRME ENSTİTÜSÜ, Yunanistan - <https://ied.eu>
- RESET - SOSYAL GÜÇLENDİRME VE DÖNÜŞÜM ARAŞTIRMA VE EĞİTİMİ, Kıbrıs - <https://resetcy.com>
- INOVA+ - İNOVASYON HİZMETLERİ, Portekiz - <https://inova.business>
- FORCE & BROTHERS DANIŞMANLIK A.Ş., Türkiye - <https://www.forcebrothers.com>

Projenin ana hedef grupları şunlardır: a) Özellikle **kadın NEET'lere (25 yaş ve üstü)** odaklanarak ne istihdamda ne de eğitim veya öğretimde olan yetişkinler, b) Özellikle düşük vasıflı yetişkinlerle, NEET'lerle veya hassas gruplarla çalışan **eğitmenler/yetişkin eğitimcileri**.

Coding4WIN proje faaliyetleri aşağıdaki İş Paketleri (İP'ler) altında düzenlenmiştir:

- İP1: Proje Yönetimi (İzleme ve Kalite Güvence Planı, İletişim, Kullanım ve Değerlendirme Planı)
- İP2: Coding4Win Müfredat Geliştirme
- İP3: Coding4Win Dijital Bilgi Merkezinin ve İnteraktif Eğitim Modüllerinin Geliştirilmesi
- İP4: Coding4Win Serious oyununun oluşturulması.

Projenin üreteceği somut sonuçlar şunlardır:

- Coding4WIN Müfredatı ve Eğitim Materyalleri: Günümüz işgücü piyasasında en çok aranan çapraz dijital becerilere özel olarak uyarlanmış yenilikçi bir yetişkin eğitimi müfredatı.
- Coding4WIN Dijital Öğrenme Merkezi: tüm öğrenme materyallerinin hem yetişkin eğitimcilere hem de kadın NEET'lere açık ve ücretsiz olacağı çevrim içi bir alan.

- Coding4Win Ciddi Oyunu: NEET kadınlara BT ve kodlama becerilerini öğretmeye odaklanacak yenilikçi bir oyun.

Coding4Win projesinin spesifik hedefleri şunlardır:

- Coding4Win müfredatı ve eğitim materyalleri aracılığıyla dijital, BİT ve kodlama bilgi ve becerileri alanında NEET kadınlara yönelik çekici ve güncel, kişiye özel yetişkin eğitim materyalleri ve öğrenme fırsatları yaratmak.
- Coding4Win Dijital Bilgi Merkezi aracılığıyla kodlama eğitiminin ve hedef grubun yaratıcılık, kişiler arası iş birliği, kültürler arası işbirliği, kodlama iletişimi, problem çözme ve kendini ifade etme gibi becerilere odaklanan çapraz yetkinliklerinin geliştirilmesi.
- Dezavantajlı kadınların dijital okuryazarlık ve temel kodlama becerilerini geliştirmek ve Coding4Win ciddi oyunu aracılığıyla kadınların BİT güvenliğini ve becerisini artırmak.
- Kadın NEET'leri, ekonomik büyümenin bir kaynağı olarak BT becerileri hakkında daha fazla bilgi edinmeye teşvik etmek ve rol model olarak hareket etmek.

24 aylık ömrü boyunca, Coding4WIN doğrudan ve dolaylı olarak en az şunları başaracaktır:

- Coding4Win dijital öğrenme merkezi ve interaktif eğitim modüllerinden 300 öğrencinin faydalanması
- 25 kadın NEET ve eğitim materyalinin pilot uygulamasını yapacak 50 yetişkin eğitmeniye ulaşılması
- Coding4WIN ciddi oyununun pilot aşamasında 60 uygulama kullanıcısı
- Coding4Win web sitesine 250 ziyaretçi
- Danimarka, Yunanistan, Kıbrıs, Portekiz ve Türkiye'de düzenlenen 6 açık bilgilendirme gününe 120 katılımcı

1.2 İP2: Coding4WIN Müfredat Geliştirme

Symplexis tarafından yürütülen Coding4WIN İP2, eğitimde, istihdamda veya stajda yer almayan (NEET) yetişkin kadınların dijital ve bilişim teknolojileri (ICT) becerilerini artırmaya yönelik güncel ve kapsayıcı bir müfredat oluşturmayı amaçlamaktadır.

İP2 aşağıdaki hedeflere odaklanacaktır:

✓ **Coding4WIN stratejisinin geliştirilmesi ve uygulanması:** Bu strateji, ortakların faaliyetlerini uyumlu hale getirecek, hedef grupları ve paydaşları sürece dahil edecek ve faaliyetlerin uygulanmasına yönelik bir plan oluşturacaktır.

✓ **Kadın NEET'lerin dijital ve bilişim teknolojileri (ICT) becerilerini geliştirmek:** Bu sayede kadınların istihdam edilebilirliği artırılacak ve mesleki gelişimleri desteklenecektir.

✓ **Kapsayıcı bir pedagojik yaklaşım oluşturmak:** Müfredat, toplumsal cinsiyet eşitliğini gözetken, kullanıcı dostu ve hedef gruba uygun sade bir dil içerecek şekilde tasarlanacaktır.

✓ **Esnek öğrenme fırsatları sunmak:** Mikro öğrenme metodolojisi kullanılarak oluşturulacak etkileşimli eğitim modülleri sayesinde hem yetişkin eğitimciler (AE trainers) hem de kadın NEET'ler için dijital, bilişim teknolojileri ve kodlama becerilerini geliştirme imkânı sağlanacaktır.

İP2'nin ana çıktısı, 6 etkileşimli eğitim modülünden oluşan **Coding4WIN Müfredatı** olacaktır. Ayrıca, elde edilen sonuçlar **Açık Rozetler (Open Badges)** ve Avrupa Beceriler, Yetkinlikler, Nitelikler ve Meslekler Sınıflandırması (**ESCO**) aracılığıyla tanınacak ve doğrulanacaktır.

Hedeflerine ulaşmak için, İP2 aşağıdaki faaliyetleri içermektedir:

✓ **A1. Coding4WIN Uygulama ve Katılım Stratejisinin Geliştirilmesi (Sorumlu ortak: iED) – Coding4WIN Uygulama ve Katılım Stratejisi Planı:** iED, faaliyetleri uyumlu hale getirecek ve hedef grupları (HG) ile paydaşları sürece dahil edecek stratejinin geliştirilmesinden sorumludur.

✓ **A2. Müfredat Yapısının Geliştirilmesi (Sorumlu ortak: Symplexis) – Müfredat Birimleri Raporu ve Becerilerin Doğrulanması:** Symplexis, tüm ortaklardan gelen geri bildirimler doğrultusunda müfredat yapısını tamamlamakla sorumludur. Ayrıca, müfredat birimlerinin Açık Rozetler (Open Badges) ve ESCO sınıflandırması kullanılarak tanınması ve doğrulanmasını sağlayacaktır.

✓ **A3. Değerlendirme, Çeviri ve Yayınlanma (Sorumlu ortak: RESET) – Müfredat İçeriğinin Değerlendirilmesi, Çevrilmesi ve Yayınlanması:** Tüm ortaklar, hedef grup temsilcileri (odak grupları aracılığıyla) ve kalite uzmanı geri bildirim sağlayacaktır. Değerlendirme tamamlandıktan sonra ortaklar çıktıyı çevirecek ve yayınlatacaktır.

✓ **A4. Danimarka'da Açılış Toplantısı** (Sorumlu ortak: LUDUS XR).

1.3 İP2-A2 Görevi: Müfredat Yapısının Geliştirilmesi

Coding4WIN İP2-A2 görevi, İP3: Coding4WIN Dijital Bilgi Merkezi'nin Geliştirilmesi kapsamında oluşturulacak eğitim modüllerinin içeriğini yansıtmaktır. İP2-A2 bağlamında, Symplexis, diğer ortakların kendi eğitim birimlerini geliştirmesi için öğrenme hedefleri ve çıktıları, yöntemler (değerlendirme dahil), öğrenme materyalleri, yetkinliklerin doğrulanması ve tanınması gibi unsurları içeren yönergeler ve ayrıntılı bir örnek içeren dahili bir doküman sağlamıştır.

Bu görevin sonucu, Coding4WIN Müfredat Birimi Geliştirme ve Becerilerin Doğrulanmasını açıklayan ve aşağıdaki konuları kapsayan bu yayındır:

The result of this task is this publication which describes the Coding4WIN Curriculum Unit Development & Skills Validation and covers the following Konus:

- Coding4WIN Müfredatının Nasıl Kullanılacağı
- Coding4WIN Müfredat Geliştirme Süreci (Temel bilgiler ve faydalı istatistiksel veriler, kadın NEET'lere odaklanan ihtiyaç analizi, metodolojik yaklaşımlar, AB çerçeveleri ve beceri doğrulama süreçleri)
- Coding4WIN Müfredatı (Ders Genel Bakışı ve Modül İçerikleri)
- Kapsayıcı Öğretim Stratejileri (Yetişkin öğrenme ilkeleri ve Coding4WIN eğitimcileri için pratik ipuçları)

2.0 Coding4WIN Müfredatı Nasıl Kullanılır?

Coding4WIN Müfredatı Nedir?

Coding4WIN Müfredatı, Coding4WIN müfredat birimlerini ve beceri doğrulamalarını içeren bir belgedir. Müfredat, basit bir ifadeyle, öğrencilerin—bu bağlamda NEET kadınların—ne, neden, nasıl ve ne zaman öğrenmesi gerektiğini ve bunun bilgi, beceri ve yetkinliklerini nasıl geliştireceğini tanımlayan bir yapıdır.

Bu belgede "Müfredat Geliştirme" terimi, "ders planlaması" veya "ders geliştirme" ile eş anlamlı olarak kullanılmaktadır. Daha önce belirtildiği gibi, Coding4WIN müfredatı, projenin WP3: Coding4Win Dijital Bilgi Merkezi'nin Geliştirilmesi kapsamında oluşturulacak eğitim modüllerinin içeriğini yansıtmaktadır. WP3'te müfredat birimlerinin doğrulanması/tanınmasının açık rozetler (open badges) ve ESCO sınıflandırmasının kullanımıyla gerçekleştirileceği belirtilmektedir. Bu konu, 3.4.2. biriminde ayrıntılı olarak açıklanacaktır.

Coding4WIN Müfredatı Kimler İçindir?

Özellikle NEET kadınları (Eğitimde, İstihdamda veya Mesleki Eğitimde Olmayan Kadınlar) destekleyen Yetişkin Eğitimi Merkezleri ve Eğitimciler için hazırlanmıştır.

Nasıl Kullanılmalıdır?

Eğitim materyalleri ile birlikte kullanılarak, eğitimcilerin NEET kadınlara en güncel dijital, BT/Bilgi ve İletişim Teknolojileri ve kodlama bilgilerini ve becerilerini kazandırmasına yardımcı olmalıdır. Böylece kadınların istihdam edilebilirlikleri ve mesleki gelişimleri artırılabilecektir.

Müfredat, kendi başına bir amaç değildir. Temel hedefi, öğrenciler için değerli ve pratik öğrenme hedeflerine ulaşmak ve aynı zamanda çeşitli toplumsal ihtiyaçları karşılamaktır. Kaliteli bir müfredatın temel amacı, adil ve kapsayıcı bir şekilde, öğrencilere bilgi, beceri, değerler ve bunlarla ilişkili yetenek ve yetkinlikleri kazandırarak onların anlamlı ve üretken bir yaşam sürmelerini sağlamaktır (UNESCO, 2016).

Her modülün genel tanıtımı aşağıdaki bilgileri içermektedir ve eğitimcilerin derslerini düzenlemelerine yardımcı olmaktadır:

Modül Numarası ve Başlığı

- Amaç ve Hedefler: Modülün genel amacını ve öğrenme hedeflerini kısaca açıklayan 2-3 cümle. [EASO kılavuzuna \(2018\)](#) göre, amaçlar geniş ve genel öğretim niyetlerini ifade eden ifadelerdir, yani eğitimcinin modülde ele almayı planladığı konuları belirtir. Hedefler ise genellikle daha spesifik olup, eğitimcinin öğrencilere yönelik beklentilerini tanımlar ve genellikle öğretmen/eğitmen merkezli bir yaklaşımın parçasıdır.
- Seviye: (Başlangıç – Orta – İleri)
- Tahmini Süre: ~2,5 - 3 saat
- Anahtar Kelimeler: 3-5 temel terim
- Hazırlayan: Sorumlu proje ortağı
- Modüllerin Konu Başlıklarının Tam Listesi

- Öğrenme Çıktıları: Öğrenme hedeflerinden farklı olarak, öğrenme çıktıları öğrenci odaklı, gözlemlenebilir ve ölçülebilirdir. Öğrencinin başarıyı nasıl göstereceğine odaklanarak değerlendirmeyi kolaylaştırır.

EASO (2018:5) tarafından alıntılanan, 23 Nisan 2008 tarihli Avrupa Parlamentosu ve Konsey Tavsiyesi, Coding4WIN eğitimlerine katılacak tüm profesyoneller ve yetişkin eğitmenleri için faydalı olacak aşağıdaki tanımları içermektedir

(f) "Öğrenme çıktıları", bir öğrenme sürecinin tamamlanması sonucunda öğrenenin ne bildiğini, neyi anladığını ve neyi yapabildiğini tanımlayan ifadelerdir. Bu çıktılar, bilgi, beceri ve yetkinlik açısından tanımlanır.

(g) "Bilgi", öğrenme yoluyla bilginin özümsemesi sonucunda elde edilen çıktıdır. Bilgi, bir çalışma veya meslek alanıyla ilgili olgular, ilkeler, teoriler ve uygulamalardan oluşan bir bütündür. Avrupa Yeterlilikler Çerçevesi (EQF) bağlamında bilgi, teorik ve/veya olgusal olarak tanımlanır.

(h) "Beceri", bilgiyi uygulama ve yöntem bilgisini kullanarak görevleri tamamlama ve problemleri çözme yeteneğidir. Avrupa Yeterlilikler Çerçevesi bağlamında beceriler, bilişsel (mantıksal, sezgisel ve yaratıcı düşünme becerilerini içeren) veya pratik (el becerisi ve yöntem, malzeme, araç ve gereçlerin kullanımı ile ilgili) olarak tanımlanır.

(i) "Yetkinlik", bilgi, beceri ve kişisel, sosyal ve/veya metodolojik yetenekleri iş veya öğrenme durumlarında ve mesleki ve kişisel gelişimde kullanma konusunda kanıtlanmış yeteneği ifade eder. Avrupa Yeterlilikler Çerçevesi bağlamında yetkinlik, bağımsızlık ve sorumluluk düzeyi açısından tanımlanır.

Bu belgenin, WP3: Coding4Win Dijital Bilgi Merkezi'nin Geliştirilmesi tamamlandıktan sonra doğruluk ve geçerliliğin sağlanması amacıyla güncellemelere ve revizyonlara tabi olacaktır.

3.0 Coding4WIN Müfredat Geliştirme Süreci

3.1 Temel Bilgiler ve İlgili İstatistikler

“NEET göstergesi”, özellikle gençleri ifade eden ve “Ne İstihdamda Ne Eğitimde Ne de Mesleki Eğitimde” olan kişilere atıfta bulunan nispeten yeni bir göstergedir. 1990’larda popülerlik kazanan bu gösterge, genç işsizlik göstergesinden daha kapsamlı bir bakış açısı sunduğu ve gençlerin iş gücüne katılımındaki kopukluğu ve gelecekte karşılaşılabilecekleri kırılğanlıkları daha iyi yansıttığı düşünüldüğü için önem kazanmıştır ([Assmann & Broschinski, 2021](#)). Bugün, resmi istatistikler gençleri, eğer işsizlerse/herhangi bir istihdamda yer almıyorlarsa veya pasiflerse/aktif olarak iş ya da eğitim fırsatı aramıyorlarsa ve anket tarihinden önceki dört hafta içinde herhangi bir resmi veya yaygın eğitim ya da mesleki eğitime katılmamışlarsa, NEET olarak sınıflandırmaktadır (Eurostat 2021; ILO 2015). Başlangıçta 16-18 yaş grubundaki gençler için kullanılan NEET kavramı, zamanla diğer yaş gruplarını da kapsayacak şekilde genişletilmiş ve böylece daha çeşitli bir NEET nüfusu ortaya çıkmıştır.

Bireylerin, özellikle gençlerin, NEET olma olasılığı üzerinde önemli etkisi olan çeşitli kişisel faktörlerin bulunduğu yaygın olarak kabul edilmektedir. Bu faktörler, aile geçmişi ve ekonomik nedenlerden okulu erken terk etmeye ve düşük eğitim seviyesine, tek ebeveynlikten bağımlılıklara, hastalık veya engelliliğe, kırsal veya küçük kentsel alanlarda yaşamaktan AB dışı göçmen statüsüne sahip olmaya kadar uzanmaktadır ([Assmann & Broschinski, 2021](#)).

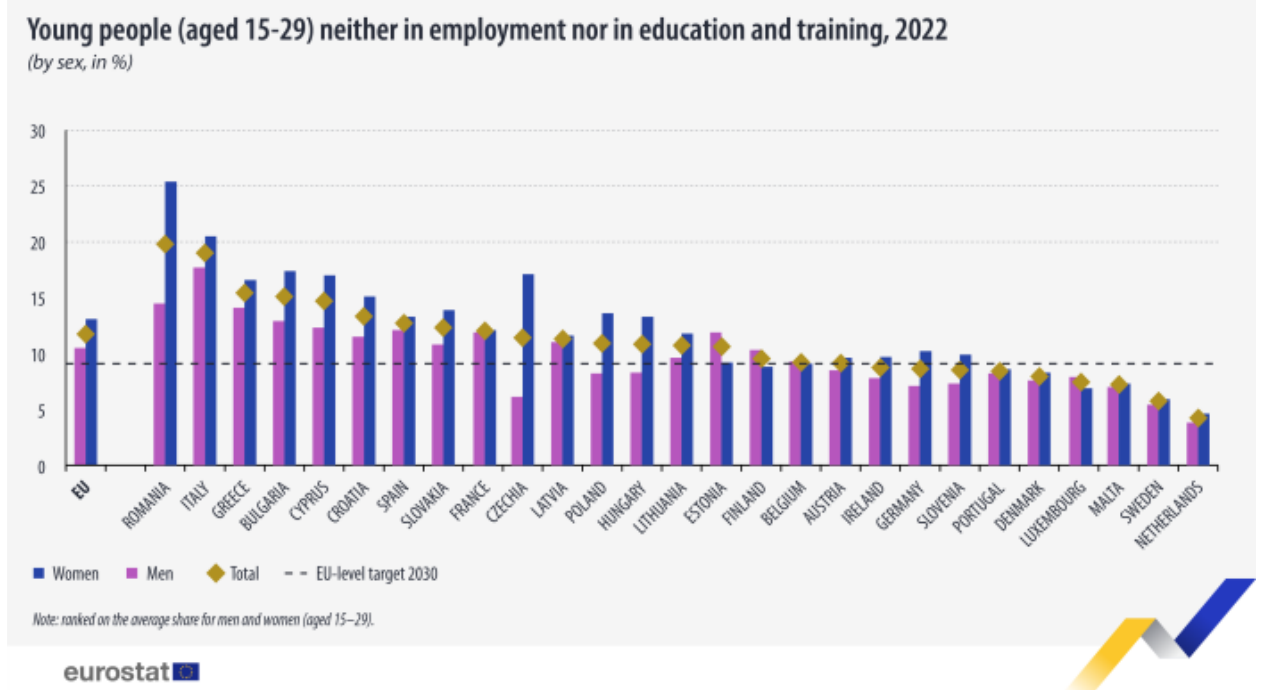
[Assmann & Broschinski'nin \(2021\)](#) analizi, NEET grubunun kurumsal nedenlerinin de büyük ölçüde değişkenlik gösterdiğini ve bu grubun kendi içindeki çeşitliliği yansıttığını ortaya koymaktadır. Örneğin, sınırlı aile hizmetleri ve yetersiz resmî uzun vadeli bakım sistemlerine sahip ülkelerde, özellikle Orta ve Doğu Avrupa ülkelerinde, bakım sorumlulukları olan genç NEET’lerin sayısı daha yüksektir. Buna karşılık, Kuzey Avrupa ülkelerinde cömert ancak işgücü piyasasına katılım için caydırıcı etkiler yaratan etkisiz engellilik yardımı sistemlerine sahip olmaları nedeniyle, engellilik deneyimi yaşayan NEET’lerin oranı daha yüksektir. Ayrıca, ekonomik krizlerden ağır şekilde etkilenen, işgücü piyasasındaki katılımın ve yetersiz mesleki eğitimin belirgin olduğu bölgelerde—Güney ve bazı Orta-Doğu Avrupa ülkeleri gibi—işsiz ve umudunu yitirmiş genç NEET’lerin oranı daha yüksektir.

Avrupa’da istihdamda, eğitimde veya mesleki eğitimde yer almayan bireylere ilişkin en güncel istatistikler ve bilgiler aşağıda özetlenmiştir (Eurostat, 2021; 2023). Bu veriler, özellikle kadınların karşılaştığı zorlukları ve onlara yönelik hedefe odaklı politika ve eylemlerin önemini vurgulamaktadır.

- 2020 yılında AB’de 20-34 yaş arasındaki genç yetişkinlerin altıda birinden fazlası (%17,6) NEET statüsündeydi, bu oran 2019’a kıyasla 1,2 yüzde puanlık bir artış gösterdi.
- 2020 yılında, her ülkede NEET olan kadınların oranı erkeklere kıyasla daha yüksekti. 20-34 yaş grubunda, beş kadından fazlası (%21,5) ve yedi erkekten azı (%13,8) NEET statüsündeydi, ancak bu oranlar AB üye ülkeleri arasında önemli farklılıklar gösterdi.
- 2022 yılında, AB’deki 15-29 yaş grubunun %11,7’si ne istihdamda ne de eğitim veya mesleki eğitimde yer alıyordu.
- 2022 itibarıyla, AB’de 15-29 yaş aralığındaki genç kadınların %13,1’i NEET olarak sınıflandırıldı.
- 2022 yılında, AB’de 15-29 yaş arasındaki bireylerin ne istihdamda ne de eğitim veya mesleki eğitimde yer alma oranı %4,2 (Hollanda) ile %19,8 (Romanya) arasında değişmekteydi (bkz. Şekil 1).

- 15-29 yaş grubu için Avrupa Birliği, 2030 yılına kadar ne istihdamda ne de eğitim veya mesleki eğitimde yer alan gençlerin oranının %9'un altında olması gerektiğini belirten bir AB düzeyinde hedef belirlemiştir.

Şekil 1: Ülke ve cinsiyete göre eğitimde, istihdamda veya mesleki eğitimde yer almayan gençler (NEET) ile ilgili istatistikler (%), 2022



Kaynak: [Eurostat, 2023](#)

3.2 Kadın NEET'lere Odaklanan İhtiyaç Analizi

Dijital teknolojiler, toplumlarımızı köklü bir şekilde değiştirerek bireylerin kişisel ve profesyonel yaşamlarını dönüştürmektedir. COVID-19 pandemisi ve bunun geniş kapsamlı etkileri, birçok meslekte dijital becerilere olan talebi hızlandırmış, yeni teknolojilerin etkin kullanımının ise dayanıklılığı artıran bir faktör olduğu kanıtlanmış ve profesyoneller ile tüm organizasyonların yeni gerçekliklere uyum sağlamasına yardımcı olmuştur. Dünya Ekonomik Forumu'nun Future of Jobs raporuna göre, teknoloji kullanımının artmasıyla birlikte 2025 yılına kadar tüm çalışanların %50'sinin yeniden beceri kazanması gerekecektir.

Bununla birlikte, yetişkin eğitimi fırsatları her zaman en kırılgan hedef gruplara, örneğin düşük beceri seviyesine sahip NEET'lere (ne eğitimde ne de istihdamda olan bireyler) ve sosyal ya da ekonomik açıdan dezavantajlı topluluklardan gelen yetişkinlere ulaşamamaktadır. Aynı zamanda, kadınların dijital dönüşüm sürecinde eşitsizliklerle karşı karşıya kalması ne yazık ki yeni bir olgu değildir.

Ayrıca, araştırmalar yetişkin eğitiminde dijital becerileri ve Bilgi ve İletişim Teknolojileri (ICT) araçlarını öğretebilecek nitelikli eğitmenlerin genel bir eksikliğinin olduğunu ortaya koymaktadır (European Association for the Education of Adults, 2021). OECD tarafından yapılan son bir ankete göre, dijital açık

eğitime katılım konusunda özellikle yetişkin NEET'lere ve düşük beceri seviyesine sahip yetişkinlere özel önem verilmesi gerektiği belirtilmektedir.

Dijital becerilere sahip bir iş gücü, organizasyonlar için kritik öneme sahiptir ve yenilik yapma kapasitelerini destekleyerek rakipleriyle rekabet edebilmelerini sağlar. AB'deki şirketlerin %70'i, yeterli dijital becerilere sahip olmamanın yatırım yapmada bir engel olduğunu bildirirken, Avrupa önemli bir beceri açığıyla karşı karşıyadır (Avrupa Komisyonu, 2021).

Cedefop'un Skills Intelligence (Beceri Zekâsı) bölümü (2022a, 2022b), çevrimiçi iş ilanlarında talep edilen meslekler ve beceriler hakkında içgörüler sunmaktadır. Devam eden bir proje kapsamında elde edilen bulgular, 28 Avrupa ülkesinde toplanan ve analiz edilen 100 milyondan fazla çevrimiçi iş ilanını kapsamaktadır. Öne çıkan bazı bulgular şu şekildedir:

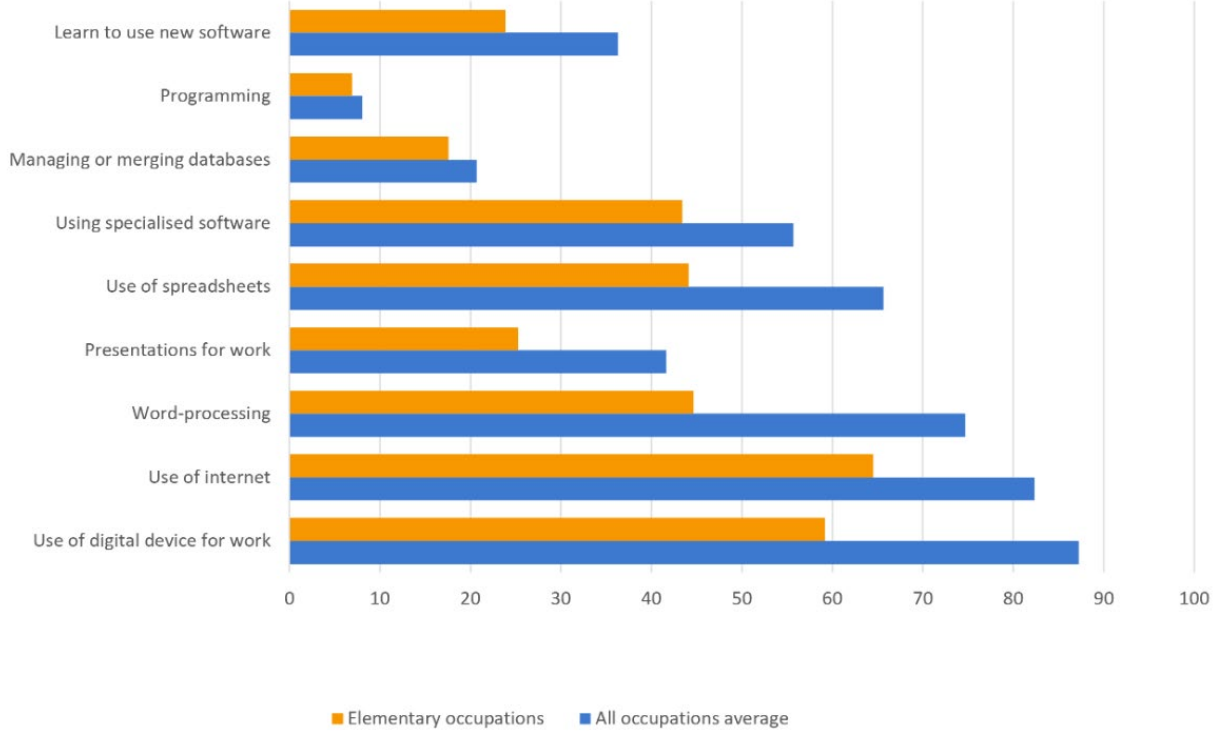
- Çevrimiçi iş ilanlarında en çok talep gören üç sektör: İdari hizmetler, Profesyonel hizmetler ve İmalat sektörleridir.
- En çok talep edilen beceriler arasında iş birliği, içerik oluşturma ve problem çözme için dijital araçların kullanımı yer almaktadır.
- 2020-2021 yıllarında yetişkin çalışanların %35'i yeni dijital teknolojiler öğrenmek zorunda kalırken, 2021 yılında AB'deki iş ilanlarının %87'si en az temel dijital beceriler gerektirmiştir.

İlk seviye meslekler için beceri fırsatları ve zorluklarına ilişkin veriler (Cedefop, 2024) aşağıdaki bulguları ortaya koymaktadır:

- 2022 yılında yaklaşık 16,6 milyon kişi ilkel mesleklerde istihdam edilmiştir, bu da toplam AB istihdamının %8,4'üne denk gelmektedir.
- İkel mesleklerde çalışanlar birçok ekonomik sektöre yayılmış durumdadır. 2021 yılında, bu çalışanların en büyük oranı İdari ve destek hizmetleri faaliyetleri sektöründe (%15) ve Toptan ve perakende ticaret sektöründe (%12) yer almıştır.
- 2021 yılında, ilkel mesleklerde çalışanların düşük nitelik seviyesine sahip olanları (Uluslararası Standart Eğitim Sınıflandırması- ISCED 2 veya daha düşük, yani ortaöğretim altı) ve orta nitelik seviyesine sahip olanları (ISCED 3 ve 4, yani üst ortaöğretim ve ortaöğretim sonrası mesleki eğitim) neredeyse eşit oranda (%46) dağılmıştır. 2035 yılına kadar, ilkel mesleklerde çalışanların çoğunluğunun orta düzeyde niteliklere sahip olması beklenmektedir.
- İkel mesleklerde çalışanlar cinsiyet açısından neredeyse eşit dağılmıştır. 2021 yılında, bu meslek grubundaki çalışanların %53'ü kadın, %47'si erkek olmuştur.
- İkel mesleklerde çalışanlar, istihdam edildikleri alanlardaki teknolojik değişimlere (örneğin, otomatik temizlik teknolojileri veya inşaat ve madencilikte akıllı cihaz kullanımı) ve sürdürülebilirlik gerekliliklerine uyum sağlamak zorunda kalacaktır.

İstihdam edilebilirliğini artırmak isteyenler için, Cedefop (2023) tarafından belirlenen aşağıdaki becerileri edinmek ve geliştirmek, iş bulma olasılıklarını önemli ölçüde artırabilir: çalışma amaçlı dijital cihazların ve yeni (uzmanlaşmış) yazılımların kullanımı, kelime işlem programları, elektronik tablolar ve internetin kullanımı, sunumlar, veri tabanları ve programlama (bkz. Şekil 2).

Şekil 2: Dijital beceriler ve görevler (bir görevin/becerinin işlerinin bir parçası olduğunu bildiren kişilerin oranı)



Kaynak: [Cedefop European Skills and Jobs Survey Cedefop \(2023\)](#) de bahsedildiği gibi.

Özellikle istihdam arayışında olan düşük beceri seviyesine sahip kadın NEET'ler için, en çok talep edilen BİT ve dijital beceriler genellikle hızlı öğrenilebilen ve çeşitli iş ortamlarında uygulanabilen becerilerdir. Aşağıdaki alanlarda beceri geliştirmek, düşük beceri seviyesine sahip bireylerin istihdam olasılıklarını önemli ölçüde artırabilir:

- Temel bilgisayar becerileri: Temel bilgisayar işlemlerini ve Microsoft Office gibi yazılımları anlamak, birçok giriş seviyesi iş için gereklidir.
- İnternet kullanımı ve araştırma: Arama motorlarını etkin bir şekilde kullanma, çevrimiçi kaynakları değerlendirme ve araştırma yapma becerisi tüm kariyer alanlarında kritiktir.
- E-posta ve iletişim araçları: E-posta iletişim becerileri ve Slack veya Microsoft Teams gibi araçlara aşinalık önemli olabilir.
- Sosyal medya yönetimi: Pazarlama ve müşteri hizmetleri rollerinde, sosyal medya platformlarını yönetme konusunda temel bilgi faydalı olabilir.
- Veri girişi ve yönetimi: Yönetim ve büro işleri için, veri tabanlarını ve elektronik tabloları yönetme ile verileri doğru şekilde girme becerileri talep görmektedir.
- Siber güvenlik farkındalığı: İnternet güvenliği ve gizliliğin temel prensiplerini anlamak, tüm kullanıcılar için giderek daha önemli hale gelmektedir.
- İçerik oluşturma: İçerik yönetim sistemleri veya basit grafik tasarım araçlarını kullanma gibi temel dijital içerik oluşturma becerileri, çeşitli alanlarda fırsatlar yaratabilir.
- E-ticaret platformları: E-ticaret sistemleri hakkında bilgi sahibi olmak, perakende ve satış pozisyonları için faydalı olabilir.

- Kodlama: Teknoloji sektörü dışında bile, başvurularda programlama dillerinin yer alması adayları öne çıkarabilir, çünkü kodlama bilmek yeni teknolojileri öğrenme yeteneğini ve güçlü problem çözme becerilerini gösterir.

Coding4WIN Müfredatı, Cedefop (2021, 2022a, 2022b, 2023, 2024) tarafından belirlenen en çok talep edilen altı dijital ve BİT bilgi ve becerisine dayalı olarak geliştirilmiştir ve 4.0 Coding4WIN Müfredatı bölümünde ayrıntılı olarak açıklanacaktır.

3.3 Yöntemsel yaklaşımlar

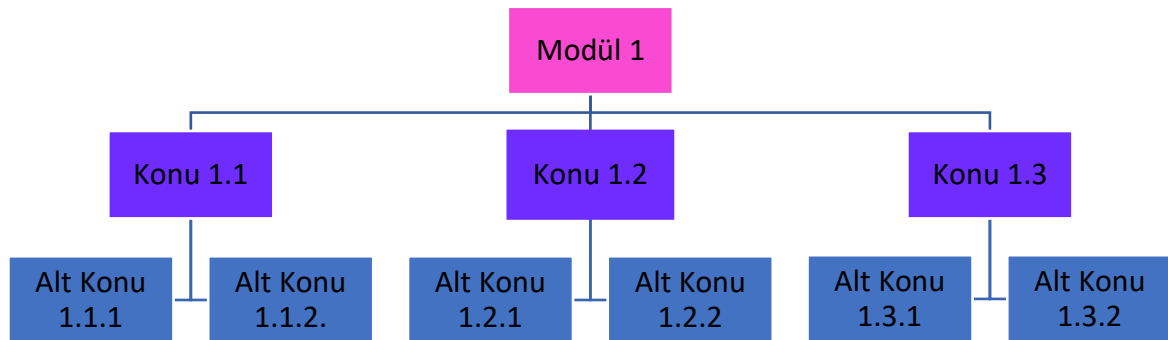
Coding4WIN müfredatı, toplumsal cinsiyet açısından kapsayıcı, kullanıcı dostu ve kadın NEET'lerin hedef kitlesine uygun sade bir dil içeren pedagojik bir yaklaşımı takip etmektedir. **Esnek öğrenme formatları**, yüz yüze ve/veya çevrimiçi **karma eğitim** ile **kendi hızında öğrenmeye dayalı** eğitim modüllerini içermekte olup, katılımcıların ihtiyaç duyduklarında rehberlik desteği almasını ve kendi hızlarında, kendi programlarına uygun şekilde öğrenmelerini sağlamaktadır.

Coding4WIN eğitim modülleri, bilgiyi küçük ve kolay anlaşılır parçalara bölerek sunan **mikro öğrenme (micro-learning) metodolojisi** temelinde geliştirilmiştir. Mikro öğrenme, Hermann Ebbinghaus'un "unutma eğrisi" (forgetting curve) kavramına dayanmaktadır. Bu kavrama göre, katılımcılar ders bittikten sonraki ilk 20 dakika içinde yeni öğrendikleri bilgilerin %50'sinden fazlasını unutmaktadır. Eğer tekrar edilmezse, dokuz saat içinde öğrenilen bilginin oranı %40'a, 31 gün içinde ise %24'e düşmektedir. Tüm diğer değişkenler sabit kaldığında, bu durum, bilginin zamanla hızla kaybolduğunu ve düzenli tekrarın önemini vurgulamaktadır. (Shail, 2019).

Modüler çerçeveye (model) uygun olarak, projenin müfredatı (Coding4WIN kursu) bağımsız modüller halinde yapılandırılmıştır ve her modül belirli bir alan veya beceriye odaklanmaktadır. Modüller ayrı ayrı öğretilecek şekilde tasarlanmıştır, ancak öğrencilerin tercihlerine veya ihtiyaçlarına göre kolayca birleştirilebilir veya yeniden düzenlenebilir (Alsulaili, 2023).

Her modül içerisinde, öğrencilerin takip etmesi ve uygulaması gereken konular ve alt konular (alt birimler) doğrusal ancak esnek bir akış oluşturacak şekilde düzenlenmiştir (bkz. Şekil 3). Her modül içerisinde belirgin öğrenme çıktılarına ulaşılması üzerinde özellikle durulmuştur.

Şekil 3: Coding4WIN modül yapısı (örnek model)



Coding4WIN mikro öğrenme modüllerinin temel unsurları aşağıdaki şekilde özetlenebilir:

- Kısa ve odaklanmış olup, belirli bir konuda hedeflenen öğrenme içeriğini kısa sürede sunar.
- Her modülün süresi yaklaşık **2,5- 3 saat** arasındadır.

- Her konunun süresi yaklaşık **30-45 dakika** arasındadır.
- Her alt konunun süresi yaklaşık **5-10 dakika** arasındadır.

Daha yüksek katılım sağlamak amacıyla, etkileşimli sunumlar, quizler, videolar, kullanıcıların çoktan seçmeli ve boşluk doldurma soruları ekleyebileceği içerikler, açılır metinler, etkileşimli içerikler ve değerlendirmeler gibi çeşitli etkileşimli öğeler modüllere dahil edilmiştir. Her bir mikro öğrenme modülünde, öğrenenler aşağıdaki yöntemlerle bilgi edinme fırsatına sahiptir:

- Kısa bir **öğretici video** izleyip bir soruya yanıt verme.
- Belirli bir görevi öğretmek için tasarlanmış çevrimiçi bir öğrenme oyunu oynama.
- Web metni okuma ve kısa bir soru serisini yanıtlama.
- Bir infografik inceleyip ardından kısa bir soru serisini yanıtlama.
- Quiz için hazırlık yaparken sanal **flash kartlar** kullanma.
- Doğru-yanlış, boşluk doldurma gibi etkinlikleri tamamlama.
- Senaryoya dayalı bir simülasyona sanal olarak katılma.

3.4 AB Çerçevesi ve Becerilerin Doğrulanması

3.4.1 Avrupa Yeterlilikler Çerçevesi

Coding4WIN müfredatı, Avrupa Yeterlilikler Çerçevesi (EQF) tarafından benimsenen yaklaşıma uygun olarak, yeterliliklerini **öğrenme çıktıları** açısından tanımlamaktadır. EQF, tüm yeterlilik türleri için öğrenme çıktıları temelinde oluşturulmuş 8 seviyeli bir çerçevedir ve ulusal yeterlilik sistemlerini, çerçevelerini ve seviyelerini karşılaştırmaya yardımcı olan ortak bir referans sağlamaktadır. Bu sayede, yeterliliklerin farklı ülkeler ve sistemler arasında daha anlaşılır ve karşılaştırılabilir hale gelmesini sağlamaktadır.

EQF'nin 8 seviyesi, herhangi bir yeterlilik sistemindeki yeterliliklere uygun öğrenme çıktıları belirten bir dizi tanımlayıcı ile ifade edilmektedir.

Öğrenme çıktıları, [Europass](#) tarafından aşağıdaki şekilde tanımlanmaktadır:

- **Bilgi:** EQF bağlamında bilgi, teorik ve/veya olgusal olarak tanımlanır.
- **Beceriler:** EQF bağlamında beceriler, bilişsel (mantıksal, sezgisel ve yaratıcı düşünmeyi içeren) ve pratik (el becerisi gerektiren, yöntemlerin, malzemelerin, araçların ve enstrümanların kullanımını içeren) olarak tanımlanır.
- **Sorumluluk ve özerklik:** EQF bağlamında sorumluluk ve özerklik, öğrenenin bilgi ve becerilerini bağımsız ve sorumluluk sahibi bir şekilde uygulayabilme yeteneği olarak tanımlanır (bkz. Tablo 1).

Tablo 1: EQF Seviyelerine Göre Öğrenme Çıktıları [Europass \(n.d.\)](#)

Seviye-1 Öğrenme Çıktıları		
Bilgi	Beceriler	Sorumluluk ve Özerklik
Temel genel bilgi	Basit görevleri yerine getirmek için gereken temel beceriler	Yapılandırılmış bir bağlamda doğrudan denetim altında çalışma veya öğrenme

Seviye 2- Öğrenme Çıktıları		
Bilgi	Beceriler	Sorumluluk ve Özerklik
Bir iş veya çalışma alanına ilişkin temel gerçek bilgiler	İlgili bilgileri kullanarak görevleri yerine getirmek ve basit kurallar ve araçlarla rutin problemleri çözmek için gereken temel bilişsel ve pratik beceriler	Biraz özerklikle denetim altında çalışma veya öğrenme
Seviye 3- Öğrenme Çıktıları		
Bilgi	Beceriler	Sorumluluk ve Özerklik
Bir iş veya çalışma alanındaki olgular, ilkeler, süreçler ve genel kavramlar hakkında bilgi	Temel yöntemler, araçlar, malzemeler ve bilgileri seçerek ve uygulayarak görevleri tamamlamak ve problemleri çözmek için gereken bir dizi bilişsel ve pratik beceri	İş veya öğrenmede görevlerin tamamlanmasından sorumluluk alma; problem çözmede kendi davranışını koşullara uyarlama
Seviye 4 – öğrenme çıktıları		
Bilgi	Beceriler	Sorumluluk ve Özerklik
Bir iş veya çalışma alanındaki geniş bağlamlarda gerçek ve teorik bilgi	Belirli problemlere çözüm üretmek için gereken bir dizi bilişsel ve pratik beceri	Genellikle öngörülebilir ancak değişime açık iş veya öğrenme bağlamlarında kendi kendini yönetme; başkalarının rutin işlerini denetleme, iş veya öğrenme faaliyetlerinin değerlendirilmesi ve iyileştirilmesinden kısmen sorumlu olma
Seviye 5 – öğrenme çıktıları		
Bilgi	Beceriler	Sorumluluk ve Özerklik
Bir iş veya çalışma alanındaki kapsamlı, özel, gerçek ve teorik bilgi ve bu bilginin sınırlarının farkında olma	Soyut problemlere yaratıcı çözümler geliştirmek için gereken kapsamlı bilişsel ve pratik beceriler	Öngörülemeyen değişikliklerin olduğu iş veya öğrenme bağlamlarında yönetim ve denetim yapma; kendi ve başkalarının performansını gözden geçirme ve geliştirme
Seviye 6 – öğrenme çıktıları		
Bilgi	Beceriler	Sorumluluk ve Özerklik
Bir iş veya çalışma alanına ilişkin ileri düzey bilgi, teoriler ve ilkelerin eleştirel anlayışını içeren	Uzmanlık alanındaki karmaşık ve öngörülemeyen problemleri çözmek için gereken ustalık ve yenilik gösteren ileri düzey beceriler	Karmaşık teknik veya profesyonel faaliyetleri veya projeleri yönetme, öngörülemeyen iş veya öğrenme bağlamlarında karar alma sorumluluğunu üstlenme; bireylerin ve grupların mesleki gelişimini yönetme sorumluluğunu alma
Seviye 7-öğrenme çıktıları		
Bilgi	Beceriler	Sorumluluk ve Özerklik
Bir iş veya çalışma alanında bilginin ön saflarında yer alan ve özgün düşünce ve/veya araştırma için temel oluşturan yüksek düzeyde uzmanlaşmış bilgi. Bir alandaki ve farklı alanlar arasındaki bilgi sorunlarına ilişkin eleştirel farkındalık	Araştırma ve/veya yenilikte yeni bilgi ve prosedürler geliştirmek ve farklı alanlardan bilgiyi entegre etmek için gereken uzmanlaşmış problem çözme becerileri	Karmaşık, öngörülemeyen ve yeni stratejik yaklaşımlar gerektiren iş veya öğrenme bağlamlarını yönetme ve dönüştürme; profesyonel bilgi ve uygulamaya katkıda bulunma ve/veya ekiplerin stratejik performansını gözden geçirme sorumluluğunu alma

Seviye 8- Öğrenme çıktıları		
Bilgi	Beceriler	Sorumluluk ve Özerklik
Bir iş veya çalışma alanının en ileri sınırındaki ve alanlar arasındaki arayüzdeki bilgi	Araştırma ve/veya yenilikte kritik problemleri çözmek ve mevcut bilgiyi veya profesyonel uygulamayı genişletmek ve yeniden tanımlamak için gereken en ileri ve uzmanlaşmış beceriler ve teknikler, sentez ve değerlendirme dahil	Önemli ölçüde otorite, yenilik, özerklik, akademik ve profesyonel dürüstlük ve araştırma dahil olmak üzere iş veya öğrenme bağlamlarının ön saflarında yeni fikirler veya süreçler geliştirmeye sürekli bağlılık gösterme

Coding4WIN müfredatı 3 seviyede yapılandırılmıştır: Başlangıç Seviyesi (EQF 1 & 2) – Orta Seviye (EQF 3 & 4) – İleri Seviye (EQF 5).

3.4.2 Avrupa Beceriler, Yetkinlikler, Yeterlilikler ve Meslekler

[ESCO \(European Skills, Competences, Qualifications and Occupations\)](#) Avrupa Komisyonu’nun İstihdam, Sosyal İşler ve İçerme Genel Müdürlüğü tarafından yürütülen bir projedir. Beceriler, Yetkinlikler ve Mesleklerin Avrupa çok dilli sınıflandırmasıdır ve Avrupa genelinde iş gücü hareketliliğini destekleyerek daha bütünsel ve verimli bir işgücü piyasası oluşturmayı amaçlamaktadır. Bu kapsamda, istihdam, eğitim ve öğretim konularında farklı paydaşlar tarafından kullanılacak ortak bir dil sunmaktadır. Başka bir deyişle, ESCO bir sözlük gibi işlev görerek, AB işgücü piyasası ile eğitim ve öğretim alanları için meslekleri ve becerileri tanımlamakta, belirlemekte ve sınıflandırmaktadır.

ESCO, 3008 meslek ve bu mesleklerle bağlantılı 13.890 beceriye ilişkin tanımlamalar sunmaktadır ve 28 dile çevrilmiştir (tüm resmi AB dilleri ile birlikte İzlandaca, Norveççe, Ukraynaca ve Arapça). ESCO’nun yeterlilikler sütunu, Avrupa Yeterlilikler Çerçevesi (EQF) ile tutarlı olacak şekilde geliştirilmiş olup, EQF üzerindeki çalışmalar sırasında elde edilen sonuçların üzerine inşa edilmesine olanak tanımaktadır. ESCO, çevrimiçi bir portal üzerinden ücretsiz olarak erişilebilmektedir. İlk tam sürümü (ESCO v1), 28 Temmuz 2017 tarihinde yayımlanmış olup, sınıflandırmanın en son versiyonu indirilebilir veya sistem üzerinden erişilebilir. [ESCO API](#).

Çevrimiçi uygulamalarda ve platformlarda kullanılan ESCO, insanları işlerle buluşturur ve iş gücü hareketliliğini teşvik eder. ESCO’nun kavramları ve bunlar arasındaki ilişkiler elektronik sistemler tarafından anlaşılabilir, bu da farklı platformların iş arayanlara becerilerine en uygun işleri veya yeniden beceri kazanmak ya da becerilerini geliştirmek isteyen bireylere en uygun eğitimleri önermesine olanak tanır. Aynı zamanda, ESCO, meslekler ve beceriler hakkında doğru tanımlamalar içerir ve bu tanımlamalar iş ilanlarında ve özgeçmişlerde kullanılabilir, böylece karşılaştırılabilirliği ve eşleştirmeyi kolaylaştırır. EURES portalı ve diğer birçok çevrimiçi platformda kullanımı sayesinde, Avrupa’nın kamu ve özel istihdam hizmetlerine sınırlar, diller ve elektronik sistemler arasında hizmet sunma imkânı sağlayarak, başka bir Avrupa ülkesinde çalışmak isteyen bireyleri daha iyi desteklemelerine yardımcı olur.

ESCO’nun istihdam ve eğitimi birbirine bağladığını kabul eden Coding4WIN, ESCO’nun çevrimiçi iş ilanlarında kullanımının eğitim ve öğretim sağlayıcılarının iş gücü piyasasının ihtiyaç duyduğu becerileri daha iyi anlamasına nasıl yardımcı olabileceğini araştırmıştır. Bunun sonucunda, Coding4WIN müfredatı, NEET kadınları geleceğin iş gücü piyasalarına daha iyi hazırlamak için uyarlanmıştır. Ayrıca, ESCO, potansiyel işverenlerin Coding4WIN katılımcılarının ne öğrendiğini daha iyi anlamalarına da yardımcı olur.

4.0 Coding4WIN Müfredatı

4.1 Ders Genel Bakışı

AMAÇ

NEET kadınların dijital becerilerini ve yetkinliklerini geliştirmeyi hedefleyen, yüksek kaliteli ve esnek bir kurs sunmaktır. Mikro öğrenme modülleriyle dijital uçurumu azaltarak, bu kadınlara yeni istihdam fırsatları yaratmayı amaçlamaktadır.

Coding4WIN modülleri:

Başlangıç Seviyesi (EQF 1 & 2)

M1 - Temel Dijital Beceriler: Dijital okuryazarlık seviyesi düşük olan kullanıcılar için.

Orta Seviye (EQF 3 & 4)

M2 - İşinizde Bilgisayarı Nasıl Kullanabilirsiniz?: OFFICE programına odaklanarak, Word, Excel, Microsoft Outlook vb. temel kullanımına giriş sağlar.

M3 - İletişim ve İş Birliği İçin Dijital Araçlar: En güncel iletişim ve çevrim içi iş birliği yazılımlarının nasıl kullanılacağını öğretir.

İleri Seviye (EQF 5)

M4-Bilgisayar Programlamanın Temelleri: Bilgisayar programlamanın ne olduğu, kodlamanın önemi ve kullanım alanlarına odaklanır.

M5 - Bilişimsel Düşünme: Verileri, süreçleri veya problemleri daha küçük ve yönetilebilir parçalara ayırma, örüntü tanıma gibi bilişimsel düşünme unsurlarını tanımlamaya yardımcı olur.

M6 - Günlük Hayatta Kodlama: Kullanıcıların bağlantı kurabileceği örnekler, vaka analizleri ve uygulamalı alıştırmalar içeren kapsamlı bir kaynak sunar.

Kaynaklar: Coding4WIN teklifinin hazırlanması bağlamında yapılan önceki araştırmalar (Erasmus+ Çağrısı 2023 1. Tur KA2 - KA220-ADU - Yetişkin eğitiminde iş birliği ortaklıkları) - İleri araştırmalar - Tüm proje ortaklarıyla yapılan toplantılar ve veri bildirimler

6 e-öğrenme modülü

Karma öğrenme (yüz yüze ve/veya çevrim içi) and kendi hızında öğrenme için tasarlanmıştır.



~ Her biri 3 saat

=

~ 18 saatlik eğitim süresi

Etkileşimli öğeler ve ek çalışma materyalleri

GENEL ÇERÇEVE (İP2-A2)

13/05/2024: taslak müfredat raporu | 27/05/2024: ortakların geri bildirimi | 31/05/2024: nihai müfredat raporu | 30/06/2024: ulusal dillere çeviri

Danimarka

Yunanistan

Kıbrıs

Portekiz

Türkiye

4.2 Modül Genel Bakışı

Modül No	Modül 1	Modül 2	Modül 3	Modül 4	Modül 5	Modül 6
Sorumlu Ortak	Force & Brothers	RESET	INOVA+	LUDUS XR	Symplexis	iED
İçerik Genel Bakışı	Temel Dijital Beceriler	İşinizde Bilgisayarı Nasıl Kullanabilirsiniz?	İletişim ve İş Birliği İçin Dijital Araçlar	Bilgisayar Programlamanın Temelleri	Her Gün Kodlama	Bilişimsel Düşünme
Modülün tahmini toplam süresi: 2,5 – 3saat Her konu için süre: 30-45 dakika. Her alt konu için süre: 5-10 dakika.	Konu 1.1: Dijital Teknolojiye Giriş	Konu 2.1: Microsoft	Konu 3.1: Günlük İletişim İçin Temel Araçlar	Konu 4.1: Kodlamayı Anlamak	Konu 5.1: WordPress ile Kendi Web Sitenizi Başlatın	Konu 6.1: Bilişimsel Düşünmeye Giriş
	Alt Konular	Alt Konular	Alt Konular	Alt Konular	Alt Konular	Alt Konular
	1.1.1: Dijital Cihaz Türleri	2.1.1: Microsoft Office	3.1.1: Instagram	4.1.1: Kodlama Nedir ve Neden Önemlidir?	5.1.1: WordPress Kurulumu: Kontrol Panelinde Gezinme	6.1.1: Tarihsel Bağlam ve Evrim
	1.1.2: Yazılım ve Donanım Bileşenlerini Anlama	2.1.2: Microsoft Excel	3.1.2: Facebook	4.1.2: Kodlamanın Gerçek Hayattaki Kullanım Alanları	5.1.2: Web Sitesi/Blog Tasarımı: Özelleştirilmiş Temalar ve Düzenler	6.1.2: Bilişimsel Düşünmeyi Anlama
	1.1.3: Bilgisayar İşletim Sistemleri (Apple iOS, Microsoft Windows, Apple macOS, Linux İşletim Sistemi)	2.1.3: Microsoft Power Point	3.1.3: WhatsApp	4.1.3: Kodlama Olmadan Kodlama (No-Code Tools)	5.1.3: Eklentiler ile Fonksiyonelliği Artırma	6.1.3: Bilişimsel Düşünmenin Uygulamaları ve Örnekleri
	1.1.4: Donanım (Giriş cihazları, Çıkış cihazları, Depolama cihazları, İşlemci (CPU))	2.1.4: Microsoft OneNote	3.1.4: LinkedIn		5.1.4: Medya Yükleme ve Düzenleme	
	Konu 1.2: Dijital Cihazı Başlatma	Konu 2.2: Grafik Tasarım Yazılımları	Konu 3.2: Günlük İş İletişimi ve İş Birliği İçin Temel Araçlar	Konu 4.2: Programlama Temellerine Giriş	Konu 5.2: Mailchimp ile E-Posta Pazarlamasına İlk Adımınız	Konu 6.2: Problemleri Parçalama ve Soyutlama
	Alt Konular	Alt Konular	Alt Konular	Alt Konular	Alt Konular	Alt Konular
	1.2.1: Cihazları Açma (Dizüstü Bilgisayar (Windows 10), Masaüstü Bilgisayar (Windows 10), Android Telefon, iPhone)	2.2.1: Adobe Photoshop	3.2.1: Microsoft Team	4.2.1: Programlama Dillerini Anlama	5.2.1: Hedef Kitlenizi Oluşturma	6.2.1: Problemleri Parçalarına Ayırma
	1.2.2: Cihazları Yeniden Başlatma	2.2.2: Adobe Illustrator	3.2.2: Slack	4.2.2: Programlamanın Temel Kavramları	5.2.2: Kayıt Formunu Özelleştirme	6.2.2: Soyutlama
	1.2.3: Cihazlardaki Sorunları Giderme (Hata Mesajları vb.)	2.2.3: Canva	3.2.3: Trello	4.2.3: Kodun Sözdizimi ve Yapısı	5.2.3: E-Posta Hazırlama	6.2.3: Pratik Uygulama ve Örnekler
	1.2.4: Temel Gezinme Becerileri (Bilgisayar, Dizüstü Bilgisayar, Akıllı Telefon)	2.2.4: CorelDRAW	3.2.4: Miro	4.2.4: Hata Ayıklama ve Sorun Giderme	5.2.4: Kampanya Oluşturma	

	1.2.5 Erişilebilirlik Özelliklerini Kullanma (<i>Sesli Kontrol, Büyüteç vb.</i>)			4.2.5: Teknoloji Alanında Kadınları Güçlendirme (<i>İlham Veren Başarı Hikayeleri</i>)		
	Konu 1.3: İnternet ve Dünya Çapında Ağa Giriş	Konu 2.3: Zaman Yönetimi Araçları	Konu 3.3: Teknoloji Dünyasında İletişim ve İş Birliği Araçları	Konu 4.3: Kodlamaya Başlangıç	Konu 5.3: Programlamanın Temellerinde Ustalaşma	Konu 6.3: Algoritmik Düşünme ve Örüntü Tanıma
	Alt Konular	Alt Konular	Alt Konular	Alt Konular	Alt Konular	Alt Konular
	1.3.1: Wi-Fi ile İnternete Bağlanma	2.3.1: Zaman Yönetimi Tekniklerine Giriş	3.3.1: Github	4.3.1: İlk Programınızı Yazma	5.3.1: Zorluklar ve Pratik Alıştırmalar	6.3.1: Örüntü Tanıma
	1.3.2: URL'yi Anlama – Bir Web Sitesinin Adresi	2.3.2: Uzaktan Çalışma İçin Zaman Yönetimi Teknikleri	3.3.2: Jira	4.3.2: Algoritmaları Anlama	5.3.2: Portföy Geliştirme ve Kariyere Hazırlık	6.3.2: Algoritmalara Giriş
	1.3.3: Google Chrome'da Gezinme Düğmeleri	2.3.3: Görev Yönetimi İçin Todoist Kullanımı	3.3.3: Confluence	4.3.3: Etkileşimli Kodlama Alıştırmaları	5.3.3: Kodlamanın Temellerine Yeniden Bakış	6.3.3: Algoritma Türleri
	1.3.4: Dosya İndirme/Kaydetme	2.3.4: Togg'l Zaman Takip Uygulamasının Temelleri		4.3.4: Mentorluk ve Destek (<i>Kodlamaya yeni başlayanlar için destek sağlayan kaynaklar ve topluluklar, özellikle NEET bireylere yönelik programlar.</i>)	5.3.4: Sonraki Adımlar	6.3.4: Pratik Uygulama ve Örnekler
	1.3.5: İnternette Güvenli Gezinme					
	Konu 1.4: Çevrim İçi Güvenlik – Siber Güvenlik	Konu 2.4: Web Geliştirme ve Tasarım Araçları		Konu 4.4: Programlama Öğrenme Kaynaklarını Keşfetme	Konu 5.4: Programlama Öğrenme Kaynaklarını Keşfetme	Konu 6.4: Gerçek Hayatta Bilişimsel Düşünme
	Alt Konular	Alt Konular		Alt Konular	Alt Konular	Alt Konular
	1.4.1: Siber Güvenlikte Kullanılan Temel Terimler	2.4.1: HTML ve CSS'e Giriş		4.4.1: Öğrenme Materyalleri ve Platformlar	5.4.1: Öğrenme Materyalleri ve Platformlar	6.4.1: Bilişimsel Düşünmenin Faydaları
	1.4.2: Siber Saldırılarda Hedeflenen Kişisel Veri Türleri	2.4.2: Wix Website Builder'ın Temelleri		4.4.2: Programlamanın Gerçek Hayattaki Uygulamaları	5.4.2: Programlamanın Gerçek Hayattaki Uygulamaları	6.4.2: Gerçek Hayatta Bilişimsel Düşünmeyi Kullanabileceğimiz Alanlar
	1.4.3: Kişisel Verilere Yönelik Tehditler	2.4.3: Adobe Dreamweaver'a Giriş		4.4.3: Kodlamada Güven Oluşturma	5.4.3: Kodlamada Güven Oluşturma	6.4.3: İş Birliği ve İletişim
	1.4.4: Siber Güvenlik Tehditleriyle Başa Çıkma Stratejileri			4.4.4: Uygulamalı Projeler ve Alıştırmalar	5.4.4: Uygulamalı Projeler ve Alıştırmalar	6.4.4: Sürekli Öğrenme ve Uyarılma

Başlangıç Seviyesi

Modül 1 -Temel Dijital Beceriler

SORUMLU ORTAK: Force & Brothers, Türkiye

ANAHTAR KELİMELE: Dijital Cihazlar, Yazılım ve Donanım Temelleri, İşletim Sistemleri, Sorun Giderme ve Bakım, İnternet ve Bağlantı, Dosya Yönetimi, Siber Güvenlik Temelleri

TAHMİNİ SÜRE: 2,5 - 3 saat (Her konu için süre: 30-45 dakika, her alt konu için süre: 5-10 dakika)

AMAÇ VE ÖĞRENME HEDEFLERİ:

Bu modül, dijital okuryazarlık seviyesi düşük kullanıcılar için tasarlanmıştır. Amacı, katılımcılara çeşitli dijital cihazları tanıma ve ayırt etme, yazılım ve donanım bileşenlerini anlama, farklı işletim sistemlerinde gezinme ve temel işlevleri gerçekleştirme (cihaz açma, hata giderme, güvenli internet kullanımı) konusunda temel bilgi ve beceriler kazandırmaktır.

YAPI, İÇERİK VE ÖĞRENME ÇIKTILARI:

Bu modülde yer alan konu ve alt konuları başarıyla tamamlayan katılımcılar (kadın NEET'ler), aşağıdaki tabloda belirtilen bilgi, beceri ve yetkinlikleri edinmiş olacaklardır.

Konu 1.1: Dijital Teknolojiye Giriş	
Alt Konular	Katılımcılar başarıyla tamamladıklarında aşağıdaki becerilere sahip olacaklardır:
1.1.1: Dijital Cihaz Türleri	ÖÇ 1.1.1: Kişisel bilgisayarları ve temel işlevlerini tanımlama; dizüstü ve masaüstü bilgisayarları karşılaştırma, temel farklılıklarını belirleme; tabletlerin özelliklerini açıklama ve yaygın kullanım alanlarını tanımlama; akıllı telefonların günlük görevlerdeki işlevlerini tanıma; modemlerin internet bağlantısındaki rolünü açıklama.
1.1.2: Yazılım ve Donanım Bileşenlerini Anlama	ÖÇ 1.1.2: Donanım (hardware) ve yazılımı (software) tanımlama, temel farklarını açıklama; yaygın donanım bileşenlerini listeleme ve işlevlerini açıklama; farklı yazılım türlerini ve kullanım amaçlarını tanımlama; sistem yazılımı ile uygulama yazılımı arasındaki farkları belirleme; donanım ve yazılımın bilgisayar sisteminde nasıl etkileşim kurduğunu açıklama.
1.1.3: Bilgisayar İşletim Sistemleri (Apple iOS, Microsoft Windows, Apple macOS, Linux İşletim Sistemi)	ÖÇ 1.1.3: Apple iOS, Microsoft Windows, Apple macOS ve Linux'un kullanıcı arayüzlerinde gezinme ve kullanma; her işletim sisteminin benzersiz özelliklerini ve avantajlarını tanımlama; farklı işletim sistemlerinde temel sistem yönetimi görevlerini gerçekleştirme; çeşitli işletim sistemlerinde yaygın karşılaşılan sorunları giderme.
1.1.4: Donanım (Giriş cihazları, Çıkış cihazları, Depolama cihazları, İşlemci (CPU))	ÖÇ 1.1.4: Farklı giriş cihazları, çıkış cihazları, depolama birimleri ve işlemcileri tanımlama ve bilişim sistemlerindeki rollerini anlama; bilgisayar sisteminde farklı donanım bileşenlerinin bağlantısını ve etkileşimini kavrama; belirli bilişim ihtiyaçlarına ve gereksinimlerine uygun donanım bileşenlerini seçme; donanımla ilgili sorunları teşhis etme ve temel bakım işlemlerini gerçekleştirerek optimal işlevselliği ve uzun ömürlülüğü sağlama.
Konu 1.2: Dijital Cihazı Başlatma	

Alt Konular	Katılımcılar başarıyla tamamladıklarında aşağıdaki becerilere sahip olacaklardır:
1.2.1 Cihazları Açma (Dizüstü Bilgisayar (Windows 10), Masaüstü Bilgisayar (Windows 10), Android Telefon, iPhone)	ÖÇ 1.2.1: Dizüstü bilgisayarları, masaüstü bilgisayarları, Android telefonları ve iPhone'ları açma; farklı cihazlar için başlangıç süreçlerini anlama; yaygın başlangıç sorunlarını giderme; cihaz açıldıktan sonra kullanıcı arayüzünde gezinme; cihazları güvenli bir şekilde kapatma ve güç ayarlarını yönetme.
1.2.2 Cihazları Yeniden Başlatma	ÖÇ 1.2.2: Bilgisayarları, akıllı telefonları, tabletleri ve diğer dijital cihazları yeniden başlatma; cihazları yeniden başlatmanın faydalarını anlama; yeniden başlatmanın ne zaman gerekli olduğunu belirleme; yeniden başlatma, kapatma ve sıfırlama arasındaki farkları ayırt etme; veri kaybını önlemek ve cihazın işlevselliğini sağlamak için güvenlik protokollerini takip etme.
1.2.3 Cihazlardaki Sorunları Giderme (Hata Mesajları vb.)	ÖÇ 1.2.3: Farklı cihazlarda yaygın hata mesajlarını tanımlama ve yorumlama; donanım sorunlarının nedenlerini anlama ve sorun giderme adımlarını uygulama; yazılım kaynaklı problemleri teşhis etme ve etkili çözümler uygulama; yerleşik teşhis araçlarını ve sistem yardımcı programlarını kullanarak sorunları giderme; sistematik prosedürler izleyerek sorunları izole etme, düzeltme ve çözümleri doğrulama.
1.2.4 Temel Gezinme Becerileri (Bilgisayar, Dizüstü Bilgisayar, Akıllı Telefon)	ÖÇ 1.2.4: Bilgisayar, dizüstü bilgisayar ve akıllı telefon kullanıcı arayüzlerinde gezinerek temel özelliklere ve uygulamalara erişme; farklı cihazlardaki işletim sistemlerinin arayüz düzenini ve organizasyonunu anlama; uygulamaları açma/kapatma, ekranlar veya pencereler arasında geçiş yapma gibi yaygın gezinme görevlerini yerine getirme; üretkenliği artırmak için yerleşik gezinme araçlarını ve özelliklerini kullanma; farklı cihaz türleri ve işletim sistemlerine uygun gezinme tekniklerini uyarlama.
1.2.5 Erişilebilirlik Özelliklerini Kullanma (Sesli Kontrol, Büyüteç vb.)	ÖÇ 1.2.5: Cihazlarla sesli komutlar aracılığıyla etkileşim kurmak için sesli kontrol özelliklerini kullanma; ekran içeriğini daha iyi okunabilirlik için büyüme özelliklerini kullanma; erişilebilirlik ayarlarını kişisel tercihlere ve ihtiyaçlara göre yapılandırma; ekran okuyucular ve alternatif giriş yöntemleri gibi ek erişilebilirlik özelliklerini tanımlama; dijital tasarım ve uygulamalarda erişilebilirlik farkındalığını teşvik etme.
Konu 1.3: İnternet ve Dünya Çapında Ağa Giriş	
Alt Konular	Katılımcılar başarıyla tamamladıklarında aşağıdaki becerilere sahip olacaklardır:
1.3.1: Wi-Fi ile İnternete Bağlanma	ÖÇ 1.3.1: İnternet bağlantısı kurmak için mevcut Wi-Fi ağlarını tanımlama ve seçme; Wi-Fi ayarlarını yapılandırma, ağ kimlik bilgilerini girme ve parametreleri ayarlama; yaygın Wi-Fi bağlantı sorunlarını giderme ve çözümler uygulama; Wi-Fi bağlantılarını en iyi güvenlik uygulamaları ve şifreleme protokolleri kullanarak güvence altına alma; sinyal gücünü yöneterek ve ağ yoğunluğunu kontrol ederek Wi-Fi performansını optimize etme.
1.3.2: URL'yi Anlama – Bir Web Sitesinin Adresi	ÖÇ 1.3.2: Bir URL'nin bileşenlerini (protokol, alan adı ve yol) tanımlama ve yorumlama; her URL bileşeninin işlevini ve önemini anlama; mutlak ve göreceli URL'ler gibi farklı URL türlerini tanıma; belirli web sitelerine ve kaynaklara erişmek için URL'leri kullanarak internette gezinme; HTTPS, SSL sertifikaları ve kilit simgeleri gibi güvenli bağlantıları tanıma ve kötü amaçlı URL'leri ayırt etme.

1.3.3: Google Chrome'da Gezinme Düğmeleri	ÖÇ 1.3.3: Google Chrome'daki gezinme düğmelerini (geri, ileri, yenile, ana sayfa, yer imleri) kullanma; her gezinme düğmesinin işlevini anlama; klavye kısayollarını ve fare hareketlerini kullanarak yaygın gezinme görevlerini gerçekleştirme; adres çubuğu (omnibox), sekme yönetimi ve tarama geçmişi gibi ek gezinme özelliklerini keşfetme; Google Chrome'daki gezinme ayarlarını ve tercihlerini özelleştirme.
1.3.4: Dosya İndirme/Kaydetme	ÖÇ 1.3.4: Web tarayıcıları veya indirme yazılımlarını kullanarak internetten dosya indirme; farklı dosya biçimlerini ve bunları açmak için gerekli uygulamaları tanıma; indirilen dosyaları düzenleme, yeniden adlandırma ve taşıma gibi işlemlerle yönetme; dosyaların güvenliğini ve bütünlüğünü sağlamak için kimlik doğrulama ve kötü amaçlı yazılımlara karşı tarama yapma; yerel, harici ve bulut depolama gibi farklı dosya kaydetme seçeneklerini kullanma.
1.3.5: İnternette Güvenli Gezinme	ÖÇ 1.3.5: Kötü amaçlı yazılımlar, kimlik avı dolandırıcılıkları ve zararlı web siteleri gibi çevrim içi tehditleri tanıma; HTTPS, SSL sertifikaları ve kilit simgeleri gibi güvenli web sitelerinin göstergelerini belirleme; açılır pencere engelleyicileri ve kimlik avı filtreleri gibi web tarayıcılarının yerleşik güvenlik özelliklerini kullanma; güçlü şifreler kullanarak ve güvenli olmayan web sitelerinden kaçınarak gizliliği ve mahremiyeti koruma; çevrim içi içeriği eleştirel bir şekilde değerlendirerek güvenilir bilgileri yanlış bilgilerden ayırt etme.
Konu 1.4: Çevrim İçi Güvenlik – Siber Güvenlik	
Alt Konular	Katılımcılar başarıyla tamamladıklarında aşağıdaki becerilere sahip olacaklardır:
1.4.1: Siber Güvenlikte Kullanılan Temel Terimler	ÖÇ 1.4.1: Kötü amaçlı yazılım (malware), kimlik avı (phishing), şifreleme (encryption), güvenlik duvarı (firewall) ve veri ihlali (data breach) gibi temel siber güvenlik terimlerini tanımlama; her temel terimin siber güvenlik bağlamındaki önemini ve kullanım alanlarını anlama; siber güvenlik kavramlarını uygun terminoloji kullanarak etkili bir şekilde ifade etme; yaygın siber tehditleri, saldırı vektörlerini ve ilgili güvenlik önlemlerini tanıma.
1.4.2: Siber Saldırılarda Hedeflenen Kişisel Veri Türleri	ÖÇ 1.4.2: Siber saldırganlar tarafından hedef alınan finansal, kişisel, giriş bilgileri ve tıbbi veriler gibi çeşitli kişisel veri türlerini tanımlama; kişisel verilerin değeri ve hassasiyetini ile yetkisiz erişimin olası sonuçlarını anlama; kişisel verileri korumak için şifreleme ve çok faktörlü kimlik doğrulama gibi önlemleri uygulama; kişisel verilerin korunması ve siber tehditleri tanıma konusunda farkındalık oluşturma.
1.4.3: Kişisel Verilere Yönelik Tehditler	ÖÇ 1.4.3: Kişisel verilere yönelik siber saldırılar ve veri ihlalleri gibi çeşitli tehditleri tanımlama ve sınıflandırma; kişisel veri tehditlerinin potansiyel sonuçlarını anlama; kişisel veri risk ortamını değerlendirerek risk azaltma stratejilerini uygulama; kişisel verilere yönelik yeni ve gelişen tehditler hakkında güncel bilgi sahibi olma.
1.4.4: Siber Güvenlik Tehditleriyle Başa Çıkma Stratejileri	ÖÇ 1.4.4: Kötü amaçlı yazılım (malware), kimlik avı (phishing) ve DDoS saldırıları gibi çeşitli siber güvenlik tehditlerini tanımlama ve sınıflandırma; risk değerlendirme ve azaltma gibi siber güvenlik risk yönetimi ilkelerini anlama; siber güvenlik olaylarını önlemek için proaktif önlemler uygulama; olay müdahale ve kurtarma prosedürlerini uygulayarak etkileri en aza indirme ve operasyonları yeniden sağlama.

BECERİLER & YETKİNLİKLER (ESCO SINIFLANDIRMASINA GÖRE):

Daha geniş kavram: [Bilgisayarlarla çalışmak](#)

Daha dar beceriler: [Bilişim ve İletişim Teknolojileri \(BİT\) donanımını kullanma](#)

Daha geniş kavram: [Bilgi ve İletişim Teknolojileri \(BİT\)](#)

Daha dar kavramlar: [Bilgisayar kullanımı](#)

Daha geniş kavram: [Temel beceriler ve yetkinlikler](#)

Daha dar beceriler: [Web aramaları gerçekleştirme](#), [Dijital içerik oluşturma](#), [İletişim ve iş birliği yazılımlarını kullanma](#), [Dijital donanımı işletme](#), [Dijital güvenlik önlemlerini uygulama](#)

Orta Seviye

Modül 2 – İşinizde Bilgisayarı Nasıl Kullanabilirsiniz?

SORUMLU ORTAK: RESET, Kıbrıs



ANAHTAR KELİMELE: Microsoft Office, elektronik tablolar, sunum, not alma, grafik tasarım, zaman yönetimi, görev yönetimi, uzaktan çalışma, üretkenlik araçları, web geliştirme, HTML, CSS, web sitesi oluşturmalar

TAHMİNİ SÜRE: 2,5 - 3 saat (Her konu için süre: 30-45 dakika, her alt konu için süre: 5-10 dakika)

AMAÇ VE ÖĞRENME HEDEFLERİ: Bu modül, öğrencilere çeşitli iş rollerinde yaygın olarak kullanılan temel bilgisayar uygulamalarına dair temel bir anlayış kazandırmayı amaçlamaktadır. Microsoft Office, grafik tasarım yazılımları, zaman yönetimi araçları ve web geliştirme ve tasarım araçlarına odaklanmaktadır. Günümüzün dijital çağında, bu araçları kullanarak işinizde bilgisayarı etkili bir şekilde kullanmayı öğrenmek, profesyonel başarı için kritik bir gerekliliktir.

YAPI, İÇERİK VE ÖĞRENME ÇIKTILARI:

Bu modülde yer alan konu ve alt konuları başarıyla tamamlayan katılımcılar (kadın NEET'ler), aşağıdaki tabloda belirtilen bilgi, beceri ve yetkinlikleri edinmiş olacaklardır.

Konu 2.1: Microsoft Office	
Alt Konular	Katılımcılar başarıyla tamamladıklarında aşağıdaki becerilere sahip olacaklardır:
2.1.1: Microsoft Word	ÖÇ 2.1.1: Microsoft Word'de gezinme becerisini göstermek; metin biçimlendirme, belge oluşturma ve düzenleme işlemlerini gerçekleştirme; yazım denetimi ve kelime sayımı gibi temel özellikleri kullanma.
2.1.2: Microsoft Excel	ÖÇ 2.1.2: Microsoft Excel'i veri girişi, düzenleme ve temel analizler için kullanma; hücre biçimlendirme, formül oluşturma ve basit grafikler ve tablolar oluşturma.
2.1.3: Microsoft Power Point	ÖÇ 2.1.3: Microsoft PowerPoint kullanarak etkileyici sunumlar oluşturma; slayt tasarlama, multimedya öğeleri ekleme ve sunumları etkili bir şekilde sunma.
2.1.4: Microsoft OneNote	ÖÇ 2.1.4: Microsoft OneNote'u kullanarak notları, fikirleri ve görevleri verimli bir şekilde düzenleme; defterler, bölümler ve sayfalar oluşturma; etiketler ve arama işlevlerini kullanma.
Konu 2.2: Grafik Tasarım Yazılımları	
Alt Konular	Katılımcılar başarıyla tamamladıklarında aşağıdaki becerilere sahip olacaklardır:
2.2.1: Adobe Photoshop	ÖÇ 2.2.1: Adobe Photoshop'u kullanarak görselleri düzenleme; filtreler ve efektler uygulama; katmanları yöneterek çeşitli dijital ve basılı medya için görsel açıdan etkileyici grafikler oluşturma.
2.2.2: Adobe Illustrator	ÖÇ 2.2.2: Adobe Illustrator kullanarak grafikler, illüstrasyonlar ve logolar tasarlama; şekil çizme, gradyan uygulama ve tipografi ile çalışma gibi teknikleri kullanma.
2.2.3: Canva	ÖÇ 2.2.3: Canva kullanarak profesyonel görünümlü grafikler ve görsel içerikler tasarlama; sosyal medya gönderileri, sunumlar, posterler ve diğer pazarlama materyallerini kolayca oluşturma.
2.2.4: CorelDRAW	ÖÇ 2.2.4: CorelDRAW kullanarak düzenler, illüstrasyonlar ve pazarlama materyalleri tasarlama; izleme, harmanlama ve tasarımları baskı veya dijital kullanım için dış aktarma gibi görevleri gerçekleştirme.
Konu 2.3: Zaman Yönetimi Araçları	
Alt Konular	Katılımcılar başarıyla tamamladıklarında aşağıdaki becerilere sahip olacaklardır:
2.3.1: Zaman Yönetimi Tekniklerine Giriş	ÖÇ 2.3.1: Etkili zaman yönetimi ilkelerini anlama; hedef belirleme, görevleri önceliklendirme ve üretkenliği artırarak stresi azaltmaya yönelik araçları kullanma.
2.3.2: Uzaktan Çalışma İçin Zaman Yönetimi Teknikleri	ÖÇ 2.3.2: Uzaktan çalışma ortamlarına özel zaman yönetimi stratejilerini uygulama; dikkat dağıtıcı unsurları yönetme, rutinler oluşturma ve iş-yaşam dengesini koruma.
2.3.3: Görev Yönetimi İçin Todoist Kullanımı	ÖÇ 2.3.3: Todoist kullanarak görevleri etkili bir şekilde yönetme; projeler oluşturma, son teslim tarihleri belirleme, görevleri kategorilere ayırma ve ekip üyeleriyle iş birliği yapma.

2.3.4: Toggl Zaman Takip Uygulamasının Temelleri	ÖÇ 2.3.4: Toggl Time Tracker kullanarak zaman kullanımını izleme ve analiz etme; çalışma saatlerini takip etme, etkinlikleri kategorilere ayırma ve öz değerlendirme ve üretkenlik geliştirme için raporlar oluşturma.
Konu 2.4: Web Geliştirme ve Tasarım Araçları	
Alt Konular	Katılımcılar başarıyla tamamladıklarında aşağıdaki becerilere sahip olacaklardır:
2.4.1: HTML ve CSS'e Giriş	ÖÇ 2.4.1: HTML ve CSS'in temel prensiplerini anlama; web sayfaları oluşturma ve stillendirme, multimedya öğeleri ekleme ve etiketler (<i>tags</i>), sınıflar (<i>classes</i>) ve kimlikler (<i>IDs</i>) gibi temel kavramları kavrama.
2.4.2: Wix Website Builder'ın Temelleri	ÖÇ 2.4.2: Wix Website Builder kullanarak profesyonel görünümlü web siteleri oluşturma; şablon seçme, tasarım öğelerini özelleştirme ve kullanıcı deneyimini geliştirmek için içerik ve özellikler ekleme.
2.4.3: Adobe Dreamweaver'a Giriş	ÖÇ 2.4.3: Adobe Dreamweaver'ı web tasarımı ve geliştirme için kullanma; web sayfaları oluşturma ve düzenleme, site dosyalarını etkili bir şekilde yönetme ve web geliştirme için temel kodlama kavramlarını anlama.

BECERİLER & YETKİNLİKLER (ESCO SINIFLANDIRMASINA GÖRE):

Daha geniş kavram: [Bilgisayarlarla çalışmak](#)

Daha dar beceriler: [İş birliği](#), [içerik oluşturma ve problem çözme için dijital araçları kullanma](#), [Kelime işlemci](#), [yayıncılık ve sunum yazılımlarını kullanma](#), [UsBilgisayar destekli tasarım ve çizim araçlarını kullanma](#), [fotoğrafları düzenleme](#)

Daha geniş kavramlar: [Verimli çalışma](#), [Öz yönetim becerileri ve yetkinlikleri](#)

Daha dar beceriler: [Zamanı yönetmek](#), [Kaliteyi yönetmek](#), [Bağımsız çalışmak](#), [Verimli Çalışmak](#), [Taahhütleri yerine getirmek](#), [Detaylara dikkat etmek](#), [Uzun süre konsantrasyonunu korumak](#)

Orta Seviye

Modül 3 – İletişim ve İş Birliği İçin Dijital Araçlar

SORUMLU ORTAK: INOVA+, Portekiz

ANAHTAR KELİMELE: İş Birliği, Yönetim, Üretkenlik, Entegrasyon, Yenilikçilik.

TAHMİNİ SÜRE: 2,5 - 3 saat (Her konu için süre: 30-45 dakika, her alt konu için süre: 5-10 dakika)

AMAÇ VE ÖĞRENME HEDEFLERİ: Bu modülün amacı, öğrencilere profesyonel ortamlarda iş birliği, iletişim, proje yönetimi ve üretkenlik için modern dijital araçları etkili bir şekilde kullanma becerilerini kazandırmaktır. Katılımcılar, Microsoft Teams, Slack, Trello, Miro, GitHub, Jira ve Confluence gibi araçların işlevlerini derinlemesine inceleyerek dijital çalışma alanlarını oluşturma ve yönetme, ekip iletişimini geliştirme ve verimli proje yönetimi stratejilerini uygulama konularında bilgi edineceklerdir. Pratik uygulamalar aracılığıyla, proje yönetimi, sürüm kontrolü yönetimi ve ekip iş birliğini güçlendirme becerilerini geliştireceklerdir. Modül, aynı zamanda sürekli öğrenme ve yenilikçiliğe vurgu yaparak, öğrencilerin yeni teknolojilere uyum sağlamalarını ve iş yerinde rekabet avantajlarını korumalarını hedeflemektedir. Modülün sonunda katılımcılar, bu araçları iş akışlarına entegre edebilecek ve organizasyonlarında verimliliği artıran ve yenilikçi uygulamaları destekleyen süreçler geliştirebileceklerdir.

YAPI, İÇERİK VE ÖĞRENME ÇIKTILARI:

Bu modülde yer alan konu ve alt Konuları başarıyla tamamlayan katılımcılar (kadın NEET'ler), aşağıdaki tabloda belirtilen bilgi, beceri ve yetkinlikleri edinmiş olacaklardır.

Konu 3.1: Günlük İletişim İçin Temel Araçlar	
Alt Konular	Katılımcılar başarıyla tamamladıklarında aşağıdaki becerilere sahip olacaklardır:
3.1.1: Instagram	ÖÇ 3.1.1: Birincil platform işlevlerini tanımlama (akış, arama, yükleme, etkinlik, ayarlar gibi); hesap oluşturma ve yapılandırma; hashtagler ve coğrafi konumları kullanma; filtreler ve düzenleme araçlarını uygulayarak fotoğraf ve video paylaşma. Ayrıca, beğeniler, yorumlar ve paylaşımları analiz etme; gönderi stratejilerini ve gizlilik ayarlarını değerlendirme; etkileşimi en üst düzeye çıkarmak için fotoğraflar, videolar, hikayeler ve reels içeren bir içerik stratejisi oluşturma.
3.1.2: Facebook	ÖÇ 3.1.2: Haber Akışı, arkadaşlar ve etkinlikler gibi ana işlevleri tanımlama; profil oluşturma ve gizlilik kontrollerini anlama; içerik paylaşma ve etkileşimde bulunma becerilerini uygulama; gizlilik ayarlarını analiz etme ve etkileşim yöntemlerini değerlendirme; dijital pazarlama stratejileri oluşturma.
3.1.3: WhatsApp	ÖÇ 3.1.3: Mesajlaşma, aramalar ve durum güncellemeleri gibi temel özellikleri tanımlama; gizlilik ayarlarını anlama; mesajlaşma, arama ve grup yönetimi becerilerini uygulama; şifrelemenin güvenlik üzerindeki etkisini analiz etme ve iletişim yöntemlerini değerlendirme; gruplar veya işletmeler için kişiselleştirilmiş iletişim stratejileri oluşturma.
3.1.4: LinkedIn	ÖÇ 3.1.4: Deneyim, eğitim ve beceriler gibi temel profil bileşenlerini tanımlama; görünürlük açısından profil optimizasyonunun önemini anlama; profil güncelleme ve iş arama işlevlerini kullanma becerilerini uygulama; ağ oluşturma stratejilerini analiz etme ve bağlantı kalitesini değerlendirme; LinkedIn'in özelliklerini kullanarak kişisel marka stratejisi oluşturma.

Konu 3.2: Günlük İş İletişimi ve İş Birliği İçin Temel Araçlar	
Alt Konular	Katılımcılar başarıyla tamamladıklarında aşağıdaki becerilere sahip olacaklardır:
3.2.1: Microsoft Team	ÖÇ 3.2.1: Kanallar, sohbetler, toplantılar ve dosya paylaşımı gibi temel özellikleri tanımlama; hesap kurulumunu ve özelleştirmeyi anlama; sohbet başlatma, toplantı planlama ve belgeler üzerinde iş birliği yapma becerilerini uygulama; entegrasyon yeteneklerini analiz etme ve iş birliği stratejilerini değerlendirme; ekip verimliliğini ve proje yönetimini geliştirmek için iş akışları oluşturma.
3.2.2: Slack	ÖÇ 3.2.2: Kanallar, doğrudan mesajlaşma ve dosya paylaşımı gibi temel işlevleri tanımlama; çalışma alanı oluşturma ve yönetmeyi anlama; kanalları kullanma, uygulamaları entegre etme ve bildirimleri yönetme becerilerini uygulama; arama işlevlerini analiz etme ve iletişim uygulamalarını değerlendirme; Slack üzerinde iletişimi ve iş birliğini geliştirmek için en iyi uygulamaları oluşturma.
3.2.3: Trello	ÖÇ 3.2.3: Panolar, listeler ve kartlar gibi bileşenleri tanımlama; proje panosu kurulumunu ve görev organizasyonunu anlama; kartları yönetme, etiketler kullanma ve son teslim tarihleri belirleme becerilerini uygulama; organizasyon stratejilerini analiz etme ve Power-Ups özelliklerini değerlendirme; Trello'nun özelliklerini kullanarak organizasyonu ve iş birliğini geliştiren proje yönetim iş akışları oluşturma.
3.2.4: Miro	ÖÇ 3.2.4: Dijital beyaz tahta, çizim araçları ve gerçek zamanlı iş birliği gibi temel özellikleri tanımlama; pano kurulumunu ve şablon kullanımını anlama; beyin fırtınası yapma, proje planlama ve atölye çalışmaları gerçekleştirme becerilerini uygulama; görsel iş birliğinin faydalarını analiz etme ve Miro'nun ekip yaratıcılığı ve problem çözmedeki etkinliğini değerlendirme; farklı medya ve iş birliği araçlarını entegre eden görsel projeler oluşturma.
Konu 3.3: Teknoloji Dünyasında İletişim ve İş Birliği Araçları	
Alt Konular	Katılımcılar başarıyla tamamladıklarında aşağıdaki becerilere sahip olacaklardır:
3.3.1: Github	ÖÇ 3.3.1: Depolar (repositories), dallar (branches) ve işlemler (commits) gibi temel GitHub işlevlerini tanımlama; sürüm kontrolünü ve pull request süreçlerini anlama; bu bilgileri projeleri yönetme ve katkıda bulunma yoluyla uygulama; iş akışı verimliliğini analiz etme ve iş birliğini değerlendirme; optimize edilmiş geliştirme iş akışları oluşturma.
3.3.2: Jira	ÖÇ 3.3.2: Jira bileşenlerini tanıma: görevler (tasks), sprintler ve panolar (boards); çevik (agile) metodolojinin temel kavramlarını anlama ve proje yönetiminde uygulama; çevik uygulamaları analiz etme ve Jira'nın raporlama özellikleriyle ekip ilerlemesini değerlendirme; yazılım geliştirme süreçlerini izlemek için özelleştirilmiş panolar oluşturma.
3.3.3: Confluence	ÖÇ 3.3.3: Confluence özelliklerini tanıma: belge oluşturma, içerik yönetimi ve iş birliği; alan (space) kurulumu ve içerik yönetimini anlama; iş birliği ve organizasyon becerilerini uygulama; ekip etkileşimlerini analiz etme ve içerik stratejilerini değerlendirme; proje iş akışlarıyla entegre bir bilgi tabanı oluşturma.

BECERİLER VE YETERLİLİKLER (ESCO SINIFLANDIRMASINI TAKİP EDEREK):

Daha geniş kavramlar: [Çapraz beceriler ve yetkinlikler](#), [Bilgi](#), [İletişim](#), [iş birliği ve yaratıcılık](#)

Daha dar kavramlar: [Sosyal ve iletişim becerileri yeterlilikleri](#) ; [Bilgi ve iletişim teknolojileri \(BİT\)](#); [Bilgi ve iletişim teknolojilerini \(BİT\) içeren disiplinler arası programlar ve yeterlilikler](#)



İleri Seviye

Modül 4 – Bilgisayar Programlamanın Temelleri

SORUMLU ORTAK: LUDUS XR, Danimarka

ANAHTAR KELİMELER: Popüler Programlama Dilleri (*C#'a odaklanarak; C dilleri, Python, Java, SQL ve benzeri dillerin belirtilmesi*) Değişkenler, Veri Türleri, Kontrol Yapıları, Döngüler, Koşullu İfadeler, Fonksiyonlar, Sözdizimi (Syntax), Hata Ayıklama (Debugging), Sorun Giderme (Troubleshooting).

TAHİMİNİ SÜRE: 2,5 - 3 saat (Her konu için süre: 30-45 dakika, her alt konu için süre: 5-10 dakika)



AMAÇ VE ÖĞRENME HEDEFLERİ: Bu modül, bilgisayar programlamasının ne olduğunu, kodlamanın önemini ve temel kullanım alanlarını ele almaktadır. Kodlama becerilerini geliştirmek için ana programlama dili C# olacaktır. Modül kapsamında öğrenciler, programlama dillerini anlama, değişkenler, veri türleri ve kontrol yapıları gibi temel kavramlar, kod sözdizimi ve yapısı, hata ayıklama (debugging) ve sorun giderme (troubleshooting) gibi konulara giriş yapacaklardır. Ayrıca, teknoloji alanında kadınları güçlendirmek amacıyla ilham veren başarı hikayeleri paylaşılabilecektir.

YAPI, İÇERİK VE ÖĞRENME ÇIKTILARI:

Bu modülde yer alan konu ve alt Konuları başarıyla tamamlayan katılımcılar (kadın NEET'ler), aşağıdaki tabloda belirtilen bilgi, beceri ve yetkinlikleri edinmiş olacaklardır.

Konu 4.1: Kodlamayı Anlamak	
Alt Konular	Katılımcılar başarıyla tamamladıklarında aşağıdaki becerilere sahip olacaklardır:
4.1.1: Kodlama Nedir ve Neden Önemlidir?	ÖÇ 4.1.1: Kodlamanın temel kavramlarını ve dijital çağdaki önemini anlama; kodlamanın farklı teknolojileri ve endüstrileri şekillendirmedeki rolünü tanıma; modern iş yerlerinde ve kariyer fırsatlarında kodlama becerilerinin önemini kavrama.
4.1.2: Kodlamanın Gerçek Hayattaki Kullanım Alanları	ÖÇ 4.1.2: Kodlamanın yazılım geliştirme, web tasarımı, veri analizi ve robotik gibi çeşitli alanlardaki gerçek dünya uygulamalarını tanımlama; kodlamanın mobil uygulamalardan akıllı cihazlara kadar günlük cihazlar, hizmetler ve sistemlerde nasıl kullanıldığını keşfetme; vaka analizleri aracılığıyla kodlamanın yenilik, problem çözme ve toplumsal gelişim üzerindeki etkisini inceleme.
4.1.3: Kodlama Olmadan Kodlama (<i>No-Code Tools</i>)	ÖÇ 4.1.3: No-code (kodsuz) ve low-code (az kodlu) platformların geliştirme sürecini nasıl basitleştirdiğini öğrenme; farklı amaçlara yönelik çeşitli kodsuz araçları ve platformları tanımlama.
Konu 4.2: Programlama Temellerine Giriş	
Alt Konular	Katılımcılar başarıyla tamamladıklarında aşağıdaki becerilere sahip olacaklardır:
4.2.1: Programlama Dillerini Anlama	ÖÇ 4.2.1: Programlama dillerinin çağdaş teknolojideki önemini kavrama; popüler programlama dillerini ve kullanım alanlarını tanıma; farklı dillerin temel özelliklerini ayırt etme; programlama dillerinin yazılım geliştirme metodolojileriyle nasıl kesiştiğini tartışma.
4.2.2: Programlamanın Temel Kavramları	ÖÇ 4.2.2: Değişkenler, veri türleri ve kontrol yapıları gibi temel programlama kavramlarında yetkinlik kazanma; döngüler, koşullu ifadeler ve fonksiyonları anlama ve program geliştirme sürecinde uygulama; değişkenleri tanımlama, veri türlerini belirleme ve önemini açıklama; programlama problemlerini çözmek için temel kontrol yapılarının işleyişini açıklama; kodu modüler hale getirmek ve tekrar kullanılabilirliğini artırmak için fonksiyonları uygulama.
4.2.3: Kodun Sözdizimi ve Yapısı	ÖÇ 4.2.3: C# dilinde kod sözdizimi ve yapısını anlama ve uygulama; kodun doğru biçimlendirilmesi, düzenlenmesi ve yorum satırları kullanılarak organizasyonunun sağlanması; C# sözdizimini analiz etme ve yorumlama; kodun okunabilirliğini ve sürdürülebilirliğini artırmak için etkili kod yapılandırmasını açıklama; temiz ve verimli

	kod yazmak için kodlama standartlarını ve en iyi uygulamaları uygulama.
4.2.4: Hata Ayıklama ve Sorun Giderme	ÖÇ 4.2.4: C# kodundaki yaygın hataları tanımlama ve giderme becerisi kazanma; hata ayıklama tekniklerini ve sorun giderme stratejilerini uygulama; sözdizimi hatalarını, mantıksal hataları ve çalışma zamanı hatalarını belirleme ve izole etme becerilerini geliştirme; sistematik hata ayıklama tekniklerini kullanarak sorunları teşhis etme ve etkili bir şekilde çözme; hata ayıklama araçlarını ve stratejilerini uygulayarak karmaşık kodları analiz etme ve program güvenilirliğini artırma.
4.2.5: Teknoloji Alanında Kadınları Güçlendirme (<i>İlham Veren Başarı Hikayeleri</i>)	ÖÇ 4.2.5: Teknoloji alanındaki başarılı kadınların başarı hikayelerini motive edici örnekler olarak kullanma; teknoloji sektöründe başarılı kadınların başarılarını ve katkılarını anlama; kadınların sektörde karşılaştıkları engelleri belirleme ve toplumsal cinsiyete dayalı zorlukları aşmaya yönelik stratejileri keşfetme; teknoloji topluluğuna anlamlı katkılar sunmak için beceri ve bilgileri kullanarak çeşitliliği ve kapsayıcılığı teşvik etme.
Konu 4.3: Kodlamaya Başlangıç	
Alt Konular	Katılımcılar başarıyla tamamladıklarında aşağıdaki becerilere sahip olacaklardır:
4.3.1: İlk Programınızı Yazma	ÖÇ 4.3.1: C# dilinde bağımsız olarak temel bir program yazma, temel programlama kavramlarını ve sözdizimini anlama; bu kavramları uygulayarak işlevsel kod oluşturan basit bir bilgisayar programı geliştirme ve çalıştırma; kodun okunabilirliğini ve sürdürülebilirliğini artırmak için uygun biçimlendirme ve yorum satırları kullanarak açık ve özlü kod yazma; teorik öğrenmeden pratik uygulamaya geçerken programlama yetkinliği kazanma ve kodlama alanında sürekli gelişim için temel oluşturma.
4.3.2: Algoritmaları Anlama	ÖÇ 4.3.2: Algoritma kavramını, programlamadaki rolünü ve problem çözmedeki önemini kavrama; C# dilinde temel algoritmaları analiz etme ve uygulama; algoritmaların bilişimsel problemleri çözmedeki rolünü kapsamlı bir şekilde anlama; farklı algoritma stratejilerini verimlilik ve uygulanabilirlik açısından değerlendirme; algoritmik düşünmeyi kullanarak gerçek dünya problemlerine etkili çözümler üretme, problem çözme becerilerini ve bilişimsel düşünme yetilerini geliştirme.
4.3.3: Etkileşimli Kodlama Alıştırmaları	ÖÇ 4.3.3: Kodlama alıştırmalarına aktif olarak katılarak önceki programlama kavramlarını uygulama; C# programlama temellerini pekiştirmek için etkileşimli kodlama oturumlarına katılma; uygulamalı kodlama etkinlikleri ve meydan okumalar aracılığıyla aktif öğrenme ortamını destekleme ve pratik kodlama becerilerini geliştirme.
4.3.4: Mentorluk ve Destek (<i>Kodlamaya yeni başlayanlar için destek sağlayan kaynaklar ve topluluklar, özellikle NEET bireylere yönelik programlar.</i>)	ÖÇ 4.3.4: Yeni başlayan kodlayıcılar için mentorluk ve destek sunan kaynakları ve toplulukları tanımlama ve kullanma, özellikle NEET bireylere odaklanarak; rehberlik ve destek sağlamak için çevrim içi forumlara, kodlama topluluklarına ve mentorluk platformlarına erişme; deneyimli mentorlar ve akranlarla etkileşim kurarak danışmanlık alma, deneyim paylaşma ve projelerde iş birliği yapma; NEET bireylerin karşılaştıkları özel zorlukları ele almak için uzmanlaşmış destek hizmetlerini keşfetme ve onları teknoloji alanında başarılı bir kariyer sürdürme konusunda güçlendirme.

Konu 4.4: Programlama Öğrenme Kaynaklarını Keşfetme	
Alt Konular	Katılımcılar başarıyla tamamladıklarında aşağıdaki becerilere sahip olacaklardır:
4.4.1: Öğrenme Materyalleri ve Platformlar	ÖÇ 4.4.1: Programlama becerilerini edinmek için uygun öğrenme materyallerini ve platformlarını değerlendirme ve seçme, içerik uygunluğu, erişilebilirlik ve öğretim kalitesini dikkate alma; çeşitli çevrim içi öğrenme platformlarını ve kaynaklarını etkili bir şekilde kullanarak öğrenme deneyimini optimize etme; bireysel hedefler ve tercihlere göre uyarlanmış kişisel bir öğrenme planı geliştirme, sürekli öğrenme için çeşitli kaynak ve materyalleri bir araya getirme.
4.4.2: Programlamanın Gerçek Hayattaki Uygulamaları	ÖÇ 4.4.2: Programlamanın gerçek dünya uygulamalarını tanıma ve açıklama, programlama kavramlarının farklı sektörlerde ve alanlarda nasıl kullanıldığını anlama; çeşitli programlama uygulamalarını keşfetme, kodlama becerilerinin pratik önemini ve çok yönlülüğünü kavrama; vaka analizlerini ve örnekleri inceleyerek, programlamanın karmaşık problemleri çözmede nasıl kullanılabileceğini ve yeniliği nasıl desteklediğini anlama; programlama kavramlarını kullanarak gerçek dünya sorunlarına yenilikçi çözümler önerme, yaratıcılığı ve eleştirel düşünmeyi geliştirme.
4.4.3: Kodlamada Güven Oluşturma	ÖÇ 4.4.3: Kodlama konusunda güveni artırmaya yönelik strateji ve teknikler geliştirme, zorluklara özgüvenle ve kararlılıkla yaklaşma; büyüme odaklı bir zihniyet geliştirme, karşılaşılan zorlukları öğrenme ve gelişme fırsatı olarak görme; tekrar eden pratik ve değerlendirmeler yoluyla öz güven kazanma, ilerlemeyi ve başarıları fark etme; iş birliğine dayalı kodlama etkinliklerine katılarak takım ortamlarında etkili çalışma becerilerini geliştirme ve ortak hedeflere katkı sağlama.
4.4.4: Uygulamalı Projeler ve Alıştırmalar	ÖÇ 4.4.4: Pratik kodlama projeleri ve alıştırmaları üstlenme, edinilen yeni becerileri gerçek dünya senaryolarında uygulama ve uygulamalı deneyim yoluyla yetkinliği artırma; basit görevlerden karmaşık problemlere kadar uzanan bir dizi proje ve alıştırmayı tamamlama; proje geliştirme sürecinde aktif rol alarak problem çözme becerilerini ve kodlama yeterliliğini güçlendirme; projeleri sergileyerek deneyimlerini akranlarıyla paylaşma, geri bildirim alma ve iş birliğine dayalı bir öğrenme topluluğuna katkıda bulunma.

BECERİLER & YETKİNLİKLER (ESCO SINIFLANDIRMASINA GÖRE):

Daha geniş kavram: [Çapraz beceriler ve yetkinlikler](#)

Daha dar kavramlar: [Sorunlarla başa çıkma](#), [Planlama ve organize etme](#), [Bilgi, fikir ve kavramları işleme](#), [Yaratıcı ve yenilikçi düşünme](#)

Daha geniş kavram: [Düşünme becerileri ve yetkinlikler](#)

Daha dar beceriler: [Bilgiyi ezberlemek](#), [Hızlı düşünmek](#), [Analitik düşünmek](#), [Bütünsel düşünmek](#), [Eleştirel düşünmek](#)

Daha geniş kavram: [Bilgi, fikir ve kavramların işlenmesi](#)



Daha dar beceriler: [Analitik matematiksel hesaplamaları yürütmek](#), [Analitiği ticari amaçlar için kullanmak](#), [Sorunları eleştirel şekilde ele almak](#)

Daha geniş kavramlar: [Öğrenme isteği gösterme](#), [Dijital cihaz ve uygulamalarla çalışma](#)

Daha dar beceriler: [Sorgu dillerini kullanma](#), [Temel programlama becerilerini kullanma](#)

İleri Seviye

Modül 5 – Her Gün Kodlama

SORUMLU ORTAK: Symplexis, Yunanistan

ANAHTAR KELİMELEER: Kodlama, kodsuz araçlar, günlük örnekler, WordPress, web sitesi, MailChimp, kampanya

AMAÇ VE ÖĞRENME HEDEFLERİ: Bu modül, kullanıcılara "her gün kodlama" kavramına yönelik örnekler, vaka analizleri ve uygulamalı alıştırımlar sunar. Modül, öğrencileri temel kodlama becerileri, web sitesi geliştirme (WordPress kullanarak) ve e-posta pazarlama (Mailchimp kullanarak) konularında donatarak dijital dünyada aktif rol almalarını desteklemeyi amaçlamaktadır. Bu modül aracılığıyla öğrenciler: a) Kodlamanın temellerini, gerçek dünya uygulamalarını ve kodsuz araçların kullanımını anlayarak kodlamaya etkili bir başlangıç yapacaklardır. b) WordPress kullanarak işlevsel bir web sitesi oluşturma becerisi edineceklerdir. c) Mailchimp kullanarak e-posta pazarlama kampanyaları kurmak için gerekli temel bilgileri ve pratik becerileri kazanacaklardır.

TAHMİNİ SÜRE: 2,5 - 3 saat (Her konu için süre: 30-45 dakika, her alt konu için süre: 5-10 dakika)

YAPI, İÇERİK VE ÖĞRENME ÇIKTILARI:

Bu modülde yer alan konu ve alt Konuları başarıyla tamamlayan katılımcılar (kadın NEET'ler), aşağıdaki tabloda belirtilen bilgi, beceri ve yetkinlikleri edinmiş olacaklardır.

Konu 5.1: WordPress ile Kendi Web Sitenizi Başlatın	
Alt Konular	Katılımcılar başarıyla tamamladıklarında aşağıdaki becerilere sahip olacaklardır:



5.1.1: WordPress Kurulumu: Kontrol Panelinde Gezinme	ÖÇ 5.1.1: WordPress kontrol panelinin amacını ve düzenini anlama, yönetici araç çubuğu, navigasyon menüsü ve çeşitli widget'lar gibi ana bileşenlerini tanıma; Gönderiler (Posts), Sayfalar (Pages), Ortam (Media), Görünüm (Appearance), Eklentiler (Plugins) ve Ayarlar (Settings) gibi kontrol paneli menüleri ve alt menülerinde gezinme; iş akışını ve üretkenliği artırmak için kontrol paneli ayarlarını kişisel tercihlere göre özelleştirme.
5.1.2: Web Sitesi/Blog Tasarımı: Özelleştirilmiş Temalar ve Düzenler	ÖÇ 5.1.2: WordPress'te mevcut farklı tema ve düzen seçeneklerini keşfetme ve bir web sitesi veya blogun görünümünü özelleştirme; duyarlı (responsive) tasarımın prensiplerini anlama ve farklı ekran boyutlarına ve cihazlara uyum sağlayan temaları seçme; tema ayarlarını, renkleri, yazı tiplerini ve düzen öğelerini özelleştirerek benzersiz ve görsel olarak etkileyici bir web sitesi veya blog oluşturma.
5.1.3: Eklentiler ile Fonksiyonelliği Artırma	ÖÇ 5.1.3: WordPress'teki geniş eklenti yelpazesini ve farklı işlevlerini keşfetme; eklenti arama, yükleme, etkinleştirme ve yapılandırma süreçlerini öğrenme, böylece bir web sitesi veya bloga yeni özellikler ekleyerek işlevselliğini artırma; eklenti yönetimi için en iyi uygulamaları uygulama, güncellemeleri takip etme, uyumluluk kontrolleri yapma ve yaygın sorunları giderme.
5.1.4: Medya Yükleme ve Düzenleme	ÖÇ 5.1.4: Görseller, videolar, ses dosyaları ve diğer medya türlerini WordPress medya kütüphanesine yükleme; medya dosyalarını organize etme, galeriler oluşturma ve içeriklere medya ekleme; WordPress'in yerleşik düzenleme araçlarını kullanarak görselleri kırpma, yeniden boyutlandırma, döndürme ve optimize etme, böylece daha iyi bir sunum ve performans sağlama.
Konu 5.2: Mailchimp ile E-Posta Pazarlamasına İlk Adımınız	
Alt Konular	Katılımcılar başarıyla tamamladıklarında aşağıdaki becerilere sahip olacaklardır:
5.2.1: Hedef Kitlenizi Oluşturma	ÖÇ 5.2.1: Hedef kitleyi etkili bir şekilde oluşturma ve yönetme, doğru abonelere ulaşmak için stratejiler geliştirme; kişiselleştirilmiş e-posta kampanyaları için hedef kitle segmentasyonunun önemini anlama; e-posta abonelik listelerini oluşturma ve büyütme stratejilerini keşfetme.
5.2.2: Kayıt Formunu Özelleştirme	ÖÇ 5.2.2: Abonelerden temel bilgileri toplamak için kayıt formları oluşturma ve özelleştirme; markaya uygun ve abonelikleri teşvik eden kayıt formları tasarlama konusunda en iyi uygulamaları öğrenme; kayıt formlarının e-posta pazarlama optimizasyonundaki rolünü kavrama.
5.2.3: E-Posta Hazırlama	ÖÇ 5.2.3: Mailchimp kullanarak profesyonel e-postalar oluşturma ve tasarlama sürecinde uzmanlaşma; etkileyici başlıklar, ikna edici metinler ve etkili harekete geçirici mesajlar (call-to-action) hazırlama becerilerini geliştirme; e-posta biçimlendirme tekniklerini ve kişiselleştirme özelliklerini keşfederek abonelere güçlü mesajlar iletme.
5.2.4: Kampanya Oluşturma	ÖÇ 5.2.4: Bir e-posta pazarlama kampanyasını planlama ve yürütme; kampanya hedeflerinin belirlenmesi, hedef kitle tanımı ve içerik planlamasının önemini anlama; Mailchimp'in özelliklerinden yararlanarak başarılı bir kampanya yürütmek için farklı e-posta kampanya türlerini keşfetme.
Konu 5.3: Programlamanın Temellerinde Ustalaşma	
Alt Konular	Katılımcılar başarıyla tamamladıklarında aşağıdaki becerilere sahip olacaklardır:
5.3.1: Zorluklar ve Pratik Alıştırmalar	ÖÇ 5.3.1: C4WIN ciddi oyunu aracılığıyla çeşitli zorlukları keşfetme ve uygulamalı alıştırmalar yapma.
5.3.2: Portföy Geliştirme ve Kariyere Hazırlık	ÖÇ 5.3.2: Farklı kodlama zorlukları ve uygulama alıştırmalarıyla programlama becerilerini ve problem çözme yeteneklerini destekleyici bir ortamda geliştirme; temel programlama kavramlarını ve problem çözme becerilerini pekiştirmek için özel olarak tasarlanmış alıştırmalara katılma; kritik düşünme becerilerini kullanarak kodlama problemlerine en uygun çözümleri belirleme, gerektiğinde yaklaşımları yineleyerek ve iyileştirerek geliştirme; zorlukların üstesinden gelme konusunda dayanıklılık ve azim göstererek karmaşık programlama görevlerini etkili bir şekilde ele alma güveni kazanma.
5.3.3: Kodlamanın Temellerine Yeniden Bakış	ÖÇ 5.3.3: Modül boyunca ele alınan temel kodlama kavramlarını gözden geçirme ve pekiştirme; temel programlama kavramlarını ve tekniklerini tekrar ederek programlama prensipleri konusundaki anlayışı derinleştirme; geliştirilmesi gereken alanları belirleme ve sürekli beceri gelişimi için kişisel öğrenme hedefleri belirleme; uygulamalı pratiklerle bilgi ve becerileri

	sağlamlaştırarak kodlama yeterliliğini artırma ve ileri düzey dersler veya projeler için hazırlık yapma.
5.3.4: Sonraki Adımlar	ÖÇ 5.3.4: Programlama yolculuğunda bir sonraki adımları belirleme ve bu doğrultuda bilgi ve beceriler edinme; öğrenme sürecini, kazanımları ve gelişim alanlarını değerlendirme; programlamada sürekli ilerleme için yol haritası oluşturma, belirli hedefler ve eylem planları belirleme; sürekli destek ve mesleki gelişim için kaynaklar ve topluluklarla etkileşim kurarak öğrenmeye ve gelişmeye yaşam boyu bağlılık geliştirme.
Konu 5.4: Programlama Öğrenme Kaynaklarını Keşfetme	
Alt Konular	Katılımcılar başarıyla tamamladıklarında aşağıdaki becerilere sahip olacaklardır:
5.4.1: Öğrenme Materyalleri ve Platformlar	ÖÇ 5.4.1: Programlama becerilerini edinmek için uygun öğrenme materyallerini ve platformlarını değerlendirme ve seçme, içerik uygunluğu, erişilebilirlik ve öğretim kalitesini dikkate alma; çeşitli çevrim içi öğrenme platformlarını ve kaynaklarını etkili bir şekilde kullanarak öğrenme deneyimini optimize etme; bireysel hedefler ve tercihlere göre uyarlanmış kişisel bir öğrenme planı geliştirme, sürekli öğrenme için çeşitli kaynak ve materyalleri bir araya getirme.
5.4.2: Programlamanın Gerçek Hayattaki Uygulamaları	ÖÇ 5.4.2: Programlamanın gerçek dünya uygulamalarını tanıma ve açıklama, programlama kavramlarının farklı sektörlerde ve alanlarda nasıl kullanıldığını anlama; çeşitli programlama uygulamalarını keşfetme, kodlama becerilerinin pratik önemini ve çok yönlülüğünü kavrama; vaka analizlerini ve örnekleri inceleyerek, programlamanın karmaşık problemleri çözmede nasıl kullanılabileceğini ve yeniliği nasıl desteklediğini anlama; programlama kavramlarını kullanarak gerçek dünya sorunlarına yenilikçi çözümler önerme, yaratıcılığı ve eleştirel düşünmeyi geliştirme.
5.4.3: Kodlamada Güven Oluşturma	ÖÇ 5.4.3: Kodlama konusunda güveni artırmaya yönelik strateji ve teknikler geliştirme, zorluklara özgüvenle ve kararlılıkla yaklaşma; büyüme odaklı bir zihniyet geliştirme, karşılaşılan zorlukları öğrenme ve gelişme fırsatı olarak görme; tekrar eden pratik ve değerlendirmeler yoluyla öz güven kazanma, ilerlemeyi ve başarıları fark etme; iş birliğine dayalı kodlama etkinliklerine katılarak takım ortamlarında etkili çalışma becerilerini geliştirme ve ortak hedeflere katkı sağlama.
5.4.4: Uygulamalı Projeler ve Alıştırmalar	ÖÇ 5.4.4: Pratik kodlama projeleri ve alıştırmaları üstlenme, edinilen yeni becerileri gerçek dünya senaryolarında uygulama ve uygulamalı deneyim yoluyla yetkinliği artırma; basit görevlerden karmaşık problemlere kadar uzanan bir dizi proje ve alıştırmayı tamamlama; proje geliştirme sürecinde aktif rol alarak problem çözme becerilerini ve kodlama yeterliliğini güçlendirme; projeleri sergileyerek deneyimlerini akranlarıyla paylaşma, geri bildirim alma ve iş birliğine dayalı bir öğrenme topluluğuna katkıda bulunma.

BECERİLER & YETKİNLİKLER (ESCO SINIFLANDIRMASINA GÖRE):

Daha geniş kavram: [Çapraz beceriler ve yetkinlikler](#)

Daha dar kavramlar: [Sorunlarla başa çıkma](#), [Planlama ve organize etme](#), [Bilgi, fikir ve kavramları işleme](#), [Yaratıcı ve yenilikçi düşünme](#)

Daha geniş kavramlar: [İş birliği ve üretkenlik için dijital araçları kullanma](#), [Dijital araçlarla problem çözme](#), [Dijital teknolojileri yaratıcı şekilde kullanma](#), [Pazarlama stratejisi planlama](#)

Daha dar beceriler: [Teknoloji trendlerini izleme](#), [Yaratıcı süreçleri teşvik etmek](#), [Dijital pazarlamayı planlamak](#), [Ekipte yaratıcılığı teşvik etmek](#), [Mevcut uygulamalarda yenilik aramak](#), [Yaratıcı fikirler geliştirmek](#), [Medya stratejisi geliştirmek](#)

İleri Seviye

Modül 6 – Bilişimsel Düşünme

SORUMLU ORTAK: iED, Yunanistan

ANAHTAR KELİMELE: Bilişimsel Düşünme, algoritmalar, soyutlama, problem çözme, parçalama (decomposition), örüntü tanıma, beceriler

TAHMİNİ SÜRE: 2,5 - 3 saat (Her konu için süre: 30-45 dakika, her alt konu için süre: 5-10 dakika)

AMAÇ VE ÖĞRENME HEDEFLERİ: Bu modül, kullanıcıların bilişimsel düşünmenin bazı unsurlarını tanımlamalarına yardımcı olacaktır, örneğin verileri, süreçleri veya problemleri daha küçük ve yönetilebilir parçalara ayırma (parçalama - decomposition), örüntü tanıma (pattern recognition) vb. Modül, öğrencilere bilişimsel düşünmenin ilkelerini ve uygulamalarını tanıtmayı amaçlamaktadır. Tarihsel bağlamı keşfederek, bilişimsel düşünmeyi anlayarak ve bunun pratik uygulamalarını ve gerçek dünya senaryolarını inceleyerek, öğrenciler bilişimsel düşünme kavramları üzerine sağlam bir temel oluşturacaklardır. Öğrenme hedefleri arasında problem parçalama, soyutlama, algoritmik düşünme ve örüntü tanımayı anlama, bilişimsel düşünmenin çeşitli gerçek hayat senaryolarında uygulanabileceği fırsatları tanıma, iş birliğini, iletişimi, sürekli öğrenmeyi ve uyum sağlama yetisini geliştirme yer almaktadır.

YAPI, İÇERİK VE ÖĞRENME ÇIKTILARI:

Bu modülde yer alan konu ve alt Konuları başarıyla tamamlayan katılımcılar (kadın NEET'ler), aşağıdaki tabloda belirtilen bilgi, beceri ve yetkinlikleri edinmiş olacaklardır.

Konu 6.1: Bilişimsel Düşünmeye Giriş	
Alt Konular	Katılımcılar başarıyla tamamladıklarında aşağıdaki becerilere sahip olacaklardır:
6.1.1: Tarihsel Bağlam ve Evrim	ÖÇ 6.1.1: Bilişimsel düşünmenin tarihsel bağlamını ve evrimini tanımlama, gelişim sürecindeki önemli dönüm noktalarını ve etkileyen faktörleri anlama.
6.1.2: Bilişimsel Düşünmeyi Anlama	ÖÇ 6.1.2: Bilişimsel düşünmenin temel kavramlarını açıklama ve problem çözme süreçlerindeki rollerini anlama.
6.1.3: Bilişimsel Düşünmenin Uygulamaları ve Örnekleri	ÖÇ 6.1.3: Bilişimsel düşünme ilkelerini gerçek dünya problemlerine uygulama, bilişimsel çözümler için fırsatları tanıma yetisini gösterme ve farklı alanlarda bilişimsel düşünmenin nasıl kullanılabileceğine dair somut örnekler sunma.
Konu 6.2: Problemleri Parçalama ve Soyutlama	

Alt Konular	Katılımcılar başarıyla tamamladıklarında aşağıdaki becerilere sahip olacaklardır:
6.2.1: Problemleri Parçalarına Ayırma	ÖÇ 6.2.1: Karmaşık problemleri analiz ederek daha küçük ve yönetilebilir bileşenlere ayırma.
6.2.2: Soyutlama	ÖÇ 6.2.2: Karmaşık kavramları veya problemleri soyutlayarak basitleştirilmiş modeller veya temsiller oluşturma.
6.2.3: Pratik Uygulama ve Örnekler	ÖÇ 6.2.3: Gerçek dünya problemlerine parçalama (decomposition) ve soyutlama (abstraction) tekniklerini uygulama, karmaşık sorunları yönetilebilir bileşenlere ayırma yetisini gösterme ve etkili problem çözme için temel özellikleri yakalayan basitleştirilmiş modeller veya temsiller oluşturma.
Konu 6.3: Algoritmik Düşünme ve Örüntü Tanıma	
Alt Konular	Katılımcılar başarıyla tamamladıklarında aşağıdaki becerilere sahip olacaklardır:
6.3.1: Örüntü Tanıma	ÖÇ 6.3.1: Farklı veri kümeleri veya senaryolar arasında örüntüleri tanımlama konusunda uzmanlık gösterme.
6.3.2: Algoritmalar Giriş	ÖÇ 6.3.2: Temel algoritmaları ve algoritmik yapıları tanımlama.
6.3.3: Algoritma Türleri	ÖÇ 6.3.3: Çeşitli algoritma türlerini sınıflandırma ve birbirinden ayırt etme.
6.3.4: Pratik Uygulama ve Örnekler	ÖÇ 6.3.4: Algoritmik düşünme ilkelerini analiz ve uygulama süreçlerine entegre etme, farklı alanlardaki pratik örnekler üzerinde uygulamalar gerçekleştirme.
Konu 6.4: Gerçek Hayatta Bilişimsel Düşünme	
Alt Konular	Katılımcılar başarıyla tamamladıklarında aşağıdaki becerilere sahip olacaklardır:
6.4.1: Bilişimsel Düşünmenin Faydaları	ÖÇ 6.4.1: Bilişimsel düşünmenin faydalarını tanımlama.
6.4.2: Gerçek Hayatta Bilişimsel Düşünmeyi Kullanabileceğimiz Alanlar	ÖÇ 6.4.2: Gerçek yaşam senaryolarında bilişimsel düşünmeyi uygulama fırsatlarını belirleme ve değerlendirme.
6.4.3: İş Birliği ve İletişim	ÖÇ 6.4.3: Bilişimsel düşünme bağlamında etkili iş birliği ve iletişim becerilerini sergileme.
6.4.4: Sürekli Öğrenme ve Uyarlama	ÖÇ 6.4.4: Bilişimsel düşünme çerçevesinde sürekli öğrenme ve uyum sağlama süreçlerine katılma, problem çözme yaklaşımlarını değişen zorluklara ve bağlamlara göre uyarlama.

BECERİLER & YETKİNLİKLER (ESCO SINIFLANDIRMASINA GÖRE):

Daha geniş kavramlar: [Bilgi, Düşünme](#)

Daha dar kavramlar: [Bilgi ve İletişim Teknolojileri \(BİT\)](#)

Daha geniş kavram: [Beceriler](#)

Daha dar kavram: [Bilgisayarlarla Çalışmak](#)

Daha geniş kavram: [Çapraz beceriler ve yetkinlikler](#)

Daha dar kavramlar: [Problemlerle başa çıkma, Planlama ve organize etme, Bilgi, fikir ve kavramları işleme, Yaratıcı ve yenilikçi düşünme](#)

Daha geniş kavram: [İş birliği, içerik oluşturma ve problem çözme için dijital araçları kullanma](#)

Daha dar beceri: [Dijital araçlarla sorun çözme](#)

Daha dar kavramlar: [Bilgisayar kullanımı, Veritabanı ve ağ tasarımı ve yönetimi, Yazılım ve uygulama geliştirme ve analizi](#)

5.0 Yetişkin Öğrenme ve Kapsayıcı Öğretim Stratejileri

COVID sonrası dijital okuryazarlık çağında – hatta daha doğru bir ifadeyle “okuryazarlıklar” çağında, yetişkin eğitmenleri ve eğitimcileri artık sadece “uzman” değil, aynı zamanda öğrencileriyle birlikte bilgi üreten ortak yaratıcılar hem kolaylaştırıcı hem de mentor rollerini üstlenen ve kendileri de yaşam boyu öğrenen bireylerdir. Bunun bir sonucu olarak, sınıf içi etkinlikler – ister yüz yüze ister çevrim içi olsun – temelden farklıdır; teori, uygulama ile iç içe geçmiş durumdadır ve amaç yalnızca bilginin aktarımı değildir. Aynı zamanda, eğitmen-öğrenci ilişkisinin yeniden inşası, bireylerin kendilerini daha fazla hoş karşılanmış, saygı görmüş, güçlenmiş ve geleceğe daha hazır hissetmelerine yardımcı olmak da bu sürecin bir parçasıdır.

Kapsayıcı eğitim, Avrupa Sosyal Haklar İlkesi’nin birinci maddesinde temel bir prensip olarak belirtilmiştir ve şu ifadeyi vurgulamaktadır: *“Herkes, topluma tam katılım sağlamak ve iş gücü piyasasında başarılı geçişler gerçekleştirebilmek için gerekli becerileri edinmek ve sürdürmek amacıyla kaliteli ve kapsayıcı eğitime, mesleki eğitime ve yaşam boyu öğrenmeye hakkına sahiptir. (Avrupa Komisyonu, Avrupa Eğitim Alanı, tarih belirtilmemiş)”*

Kapsayıcı eğitim, Coding4WIN projesinin merkezinde yer almakta olup, geleneksel olarak dışlanmış gruplar için gerçek öğrenme fırsatları sunmayı hedeflemektedir. Bu gruplar arasında kadınlar, azınlıklar, engelli bireyler, sosyo-ekonomik olarak dezavantajlı topluluklar, göçmenler, mülteciler, LGBTQ+ bireyler, yaşlı yetişkinler ve kırsal ya da uzak bölgelerde yaşayan bireyler gibi gruplar yer almaktadır. Kapsayıcı Coding4WIN sınıfları, farklı geçmişlere sahip kadın NEET bireylerin derse getirdiği benzersiz katkıları değerli görerek, çeşitli grupların birlikte öğrenmesine ve gelişmesine olanak tanır. Bu yaklaşım, herkesin karşılıklı öğrenme ve büyüme sürecine dahil olmasını sağlayarak tüm toplum için fayda yaratır (UNICEF, tarih belirtilmemiş).

5.1 Yetişkin Öğrenme İlkeleri

Yetişkin öğrenmesinin temel ilkeleri, yetişkin öğrencilerin motivasyonları, eğitimin yaşamlarına olan ilgisi ve edindikleri bilgi, beceri, tutum ve deneyimleri nasıl uyguladıkları açısından çocuklardan önemli ölçüde farklı olduğunu vurgulamaktadır. Bu farklar, resmî (formal) veya yaygın (non-formal) eğitim süreçleri içinde nasıl öğrendiklerini de etkilemektedir. (Knowles vd., 2020). Collins (2004) tarafından uyarlanan aşağıdaki temel ilkeler, Coding4WIN projesine dahil olan yetişkin eğitmenleri ve eğitimciler için rehber niteliği taşıyabilir. Bu ilkeler, istihdamda, eğitimde veya stajda yer almayan kadınların (NEET) özel ihtiyaçlarına uygun olarak tasarlanmış ve sunulacak yaygın eğitim programlarının geliştirilmesine yardımcı olabilir.

- ✓ Yetişkinler, öğrenmenin amacını anlamaya ihtiyaç duyarlar. Öğrenmenin kişisel veya mesleki gelişmelerine katkı sağlayacağını düşündüklerinde motive olurlar, örneğin pratik görevleri yerine getirmek veya günlük sorunları çözmek için öğrenmeye daha isteklidirler. *“Eğitmen olarak ne yapmalıyım?”* Coding4WIN eğitim programının onların gelecekteki işleri veya diğer sorumlulukları için nasıl uygulanabilir olduğunu gösterin ve bunun onlar için nasıl değerli hale gelebileceğini açıklayın. Gerekirse, öğrenme materyallerini, etkinlikleri veya örnekleri katılımcıların kendi ilgi alanlarına göre uyarlayın.

- ✓ Yetişkinler hedef odaklıdır ve iyi organize edilmiş, net bir yapıya sahip ve ilgili, faydalı içerikler sunan eğitim programlarını takdir ederler. Öğrendiklerinin, ulaşmak istedikleri hedeflerle nasıl bağlantılı olduğunu görmek isterler.
“Eğitmen olarak ne yapmalıyım?” Bu eğitimin katılımcıların hedeflerine ulaşmalarına nasıl yardımcı olacağını açıklayın. Eğitim programının büyük resmini en başından sunun, net ve spesifik öğrenme hedefleri belirleyin ve öğrenme sürecini pratik sonuçlara dayandırarak anlamlı hale getirin.
- ✓ Yetişkinler dışsal baskılara tepki verseler de öğrenmeye yönelik asıl motivasyonları içsel faktörlere dayanır. İş tatminini artırma, özsaygıyı yükseltme, yaşam kalitesini iyileştirme gibi kişisel gelişim hedefleri, yetişkin öğrenciler için güçlü motivasyon kaynaklarıdır.
“Eğitmen olarak ne yapmalıyım?” Salt bilgi aktarımı, birçok NEET birey için motive edici olmayabilir. Bu nedenle, eğitimin onların yaşamına ve iş hayatına nasıl katkı sağlayacağını açıkça belirtin. Katılımcıları motive etmek için gerçek hayat örnekleri kullanarak öğrendikleri bilgilerin uygulanabilirliğini ve faydasını vurgulayın.
- ✓ Yetişkinler, öğrenme süreçlerine temel oluşturan zengin bir deneyim havuzuna sahiptir ve öğrenme süreci aktif olduğunda daha kolay öğrenirler. Gerçek hayattaki görevler ve problemler bağlamında öğrenme, mevcut deneyimlerini kullanmalarına olanak tanıdığı için daha etkili olur.
“Eğitmen olarak ne yapmalıyım?” Katılımcıları, konuyla ilgili kişisel hikayelerini, deneyimlerini ve bilgilerini paylaşmaya teşvik edin. Düşünmeye yönlendiren sorular sorarak tartışmaları teşvik edin, etkileşimli bir öğrenme ortamı oluşturun. Grup çalışmaları, pratik uygulamalar ve gösterimler gibi etkinlikler düzenleyerek öğrenme sürecini daha katılımcı ve etkili hale getirin.
- ✓ Yetişkinler, kendi öğrenme süreçlerinde söz sahibi olmak ister ve ne zaman, nasıl ve ne öğreneceklerine dair kararlar almaktan sorumluluk duyarlar. Yetişkin öğreniminde öğrenmenin bireysel yönlendirilmesi önemli bir unsur olsa da eleştirmenler tüm yetişkinlerin bu beceriye sahip olmadığını veya bunu tercih etmediğini vurgular, bu nedenle eğitmen/kolaylaştırıcının rolü kritik öneme sahiptir.
“Eğitmen olarak ne yapmalıyım?” Öğrenme sürecine katılımcıları aktif olarak dahil edin; sınıfın "öğrenme sözleşmesini" (educational contract) birlikte oluşturarak katılımcıların sürecin bir parçası olmalarını teşvik edin. Onlara öğrenme süreci üzerinde kontrol ve sorumluluk hissi kazandırarak güçlenmelerini sağlayın. Açık Eğitim Kaynaklarının (Open Educational Resources – OER) kullanımı, öğrenme sürecini bireysel yönlendirmeli hale getirebilir ve öğrencilerin kendi eğitim süreçlerini daha fazla kontrol etmelerine olanak tanıyabilir ([Avrupa Komisyonu, 2012, s. 22](#)). Ancak, tüm öğrenciler yeni teknolojileri etkili bir şekilde nasıl kullanacaklarını bilmeyebilir veya dijital ortamda doğru bilgiye ulaşma ve analiz etme konusunda yeterli beceriye sahip olmayabilir. Bu nedenle eğitmenlerin en önemli rolü, katılımcılara çevrimiçi bilgi kaynaklarını belirleme, arama yapma, değerlendirme, analiz etme ve etkili bir şekilde kullanma becerileri kazandırmaktır. Böylece, dijital çağda öğrenmeyi sürdürülebilir ve erişilebilir hale getirebilirler.
- ✓ Yetişkinler, deneyimlerinin ve katkılarının takdir edilmesini bekler ve görüşlerini ifade etme ile duyulma fırsatına sahip olmak isterler.
“Eğitmen olarak ne yapmalıyım?” Nazik ve sabırlı olun, katılımcıların isimlerini doğru bir şekilde öğrenip kullanarak onlara bireysel değer verildiğini hissettirin. Her katkının önemli olduğunu vurgulayarak, tüm görüş ve deneyimlere saygı gösterin. Katılımcılarınızı tanımaya zaman ayırın: Kim olduklarını, hangi bilgilere sahip olduklarını, ne öğrenmek istediklerini ve

sonunda ne öğrendiklerini anlamaya çalışın. Bu yaklaşım, öğrenme sürecine daha fazla bağlılık ve motivasyon kazandıracaktır.

5.2 Coding4WIN Eğitimcileri İçin Pratik İpuçları

Bir an için mevcut veya önceki sınıflarınızı düşünün. Grubunuz aşağıdaki faktörlerden bir veya daha fazlası nedeniyle çeşitli olarak değerlendirilebilir mi? Yaş – Engellilik – Cinsiyet – Toplumsal Cinsiyet – Cinsel Yönelim – Evlilik ve Sivil Birliktelik – Gebelik ve Annelik – Irk ve Etnik Köken – Etnik Köken – Dil – Din veya İnanç (veya İnançsızlık) – veya diğer herhangi bir statü veya özellik. Ayrıca, farklı motivasyon seviyelerine, tutumlara, akademik veya iş deneyimlerine sahip öğrencileriniz var mı? Belirli sınıf ortamlarına ve öğretim yöntemlerine farklı tepkiler veren öğrenciler bulunuyor mu?

Çeşitli ancak kapsayıcı bir sınıfta, ister fiziksel ister sanal ortamda olsun, etkili öğretim, etkili öğretmenlerin veya eğitimcilerin çalışmalarıyla mümkündür. Peki, etkili ve kapsayıcı bir eğitimci kimdir?

Etkili ve kapsayıcı eğitimciler, sadece öğretimin netliği, öğretim yöntemlerindeki çeşitlilik, öğrenme sürecine katılım ve öğrencilerin başarı oranları gibi unsurlara odaklanmazlar. Aynı zamanda – ve bu kritik bir noktadır – farklı geçmişlere, farklı ihtiyaçlara ve farklı yeteneklere sahip katılımcıların sürece dahil edilmesini sağlarlar. Kapsayıcı ve etkili eğitimciler: Kapsayıcı bir tutuma sahiptirler; her öğrencinin geçmişi veya koşulları ne olursa olsun, onların en iyi öğrenme deneyimini yaşamasını sağlamak için sürekli olarak öğretim yöntemleri, araçlar ve kaynaklar arar ve kullanırlar.

- ✓ Öğrencilerinin benzersiz yeteneklerini ve katkılarını değerli görürler; öğrenme sürecini daha çeşitli ve zengin hale getirmek için çaba gösterirler, tüm öğrenciler için yüksek hedefler belirler ve onları motive ederler.
- ✓ Sınıfta daha geniş bir perspektif ve farklı deneyimler yer aldığında, herhangi bir konunun daha eleştirel bir bakış açısıyla anlaşılabilirliğini kabul ederler.
- ✓ Son derece sabırlı, sıcak, dostça, motive ve adanmış bireylerdir; empati kurar ve iyi bir dinleyici olurlar.
- ✓ Problem çözme becerileri sergilerler, esnekler ve “kalıpların dışında” düşünmeye çalışırlar.
- ✓ Dijital becerilerini günceller, bilgilerini yeniler ve güncel öğretim materyalleri, kaynakları ve araçlarını kullanırlar.
- ✓ Sınıflarıyla ve diğer eğitim profesyonelleriyle takım olarak çalışırlar ve gerektiğinde iş birliği yaparlar.

[Wyatt-Ross \(2018\)](#) ve [Yale Üniversitesi - Poorvu Eğitim ve Öğretim Merkezi \(2017\)](#) temel alınarak uyarlanan ve önerilen **çeşitli ilişki kurma yaklaşımları, fiziksel ve çevrim içi sınıflarda** eğitimcilerin **herkes için sıcak ve güvenli bir öğrenme ortamı oluşturmalarına yardımcı olabilir**. Bu yaklaşımlar rastgele sıralanmış olup, öğretmenlerin ve eğitimcilerin kapsayıcı bir sınıf atmosferi yaratmalarına katkı sağlayacak öneriler içermektedir:

- ✓ Öğrencilerin isimlerini doğru bir şekilde öğrenin ve telaffuz edin; bu, kimliklerine saygı gösterdiğinizizi hissettirir.
- ✓ Öğrencilerin kısa hikayelerini paylaşımlarına ve soru sormalarına fırsat tanıyarak ilişki kurmaya zaman ayırın; böylece bağlantı ve güven inşa edebilirsiniz.
- ✓ Öğrencilerle düzenli birebir konuşmalar yaparak iletişimi güçlendirin ve olası sorunları erkenden tespit edin, böylece sorunlar ortaya çıkmadan önce çözüm üretebilirsiniz.
- ✓ Ders konularına duyduğunuz tutkuyu ve uzmanlığınızı gösterin; bu, öğrencileri motive eder, iş birliğine dayalı bir öğrenme ortamını teşvik eder ve konuların daha iyi anlaşılmasını sağlar.
- ✓ Ek öğrenme fırsatları sunarak ve güvenilir bir iletişim kanalı sağlayarak öğrencilere destek olun; bu, onların başarıya ulaşmasına yardımcı olma kararlılığınızı gösterir.
- ✓ Müfredata çeşitliliği dahil edin; kapsayıcı materyaller ve hassas bir dil kullanarak tüm öğrencilerin temsil edildiğini ve değer gördüğünü hissetmelerini sağlayın.
- ✓ Öğrencilere yönelik bilinçaltı önyargılarınızı ve tutumlarınızı gözden geçirin, etkileşimlerinizi aktif olarak izleyin ve önyargıyı en aza indirmek, herkes için yüksek beklentiler oluşturmak adına stratejiler uygulayın.
- ✓ Uluslararası günleri kritik konuları tartışmak ve farkındalık yaratmak için bir fırsat olarak kullanın, örneğin Bilim Kadınları ve Kız Çocukları Günü, Dünya Kadınlar Günü, Kadına Yönelik Şiddetin Ortadan Kaldırılması Günü, Global Pride Günü ve daha birçok önemli gün!
- ✓ Kendinizi Coding4WIN katılımcılarının gözünden görün! Onlar sizin yüz ifadelerinizi nasıl algılıyor? Ses tonunuz ve beden diliniz, onlarla ne kadar rahat olduğunuzu gösteriyor mu? Kullandığınız dil nasıl bir izlenim yaratıyor? Dış görünüşünüz, kıyafetleriniz ve konuşma tarzınız öğrencilerin size dair nasıl bir algı geliştirmesine sebep oluyor? Öğrencilerinizin sizi daha iyi tanımasına izin verin. Size önemsiz gibi görünen şeyler – örneğin favori renginiz veya en sevdiğiniz dizi – aslında önemlidir, çünkü onlarla aranızda daha güçlü bir bağ kurulmasına yardımcı olabilir!

6.0 Referanslar

- Alsulaili, B. (2023). Farklı Müfredat Tasarım Modellerini Keşfetmek. LinkedIn.
<https://www.linkedin.com/pulse/do-you-know-difference-between-linear-modular-spiral-models-bader>
- Assmann, M.L. & Broschinski, S. (2021). Avrupa Genelinde Genç NEET'leri Haritalandırma: Gençlerin Eğitim ve İstihdamdan Uzaklaşmasını Teşvik Eden Kurumsal Yapıları Keşfetme. *Journal of Applied Youth Studies*, 4:95–117. <https://doi.org/10.1007/s43151-021-00040-w>
- Cedefop (2021). Daha Dijital, Daha Yeşil ve Daha Dayanıklı: Cedefop'un Avrupa Becerileri Tahmininden İçgörüler. Lüksemburg: Yayınlar Ofisi.
<http://data.europa.eu/doi/10.2801/154094>
- Cedefop (2022a). Çevrim İçi İş İlanlarında Beceriler. https://www.cedefop.europa.eu/sl/tools/skills-intelligence/trend-focus/skills-online-job-advertisements?country=EU27_2020&year=2022#1
- Cedefop (2022b). Dijitalleşme ve Teknoloji. <https://www.cedefop.europa.eu/en/tools/skills-intelligence/trend-focus/digitalization-and-technology#1>
- Cedefop (2023). Avrupa Becerileri ve İşler Anketi.
<https://www.cedefop.europa.eu/en/tools/european-skills-jobs-survey/data/explorer?country=EU27&field12=A56&indicator=Q60T154> cited in Cedefop (2023) <https://www.cedefop.europa.eu/en/data-insights/elementary-occupations-skills-opportunities-and-challenges-2023-update#group-details>
- Cedefop (2024). Temel bilgiler - Data Insights - Temel meslekler: beceri fırsatları ve zorluklar (2024, Ocak - 2023 güncellemesi) <https://www.cedefop.europa.eu/en/data-insights/elementary-occupations-skills-opportunities-and-challenges-2023-update>
- Cedefop (tarih belirtilmemiş). Avrupa yeterlilikler çerçevesi (EQF) <https://www.cedefop.europa.eu/en/projects/european-qualifications-framework-eqf>
- Collins, J. (2004). Yaşam boyu öğrenme için eğitim teknikleri: yetişkin öğrenmesinin ilkeleri. *Radiographics*, 24(5), 1483-9. <https://doi.org/10.1148/rg.245045020>
- EASO/ Avrupa İltica Destek Ofisi (2018) EASO Öğrenme Çıktıları Yazma Rehberi. Lüksemburg: Avrupa Birliği Yayınlar Ofisi https://publications.europa.eu/resource/ellar/c54036c3-5ca1-11e8-ab41-01aa75ed71a1.0001.01/DOC_1
- ESCO (tarih belirtilmemiş). Avrupa Yeterlilikler Çerçevesi (EQF) <https://esco.ec.europa.eu/en/about-esco/escopedia/escopedia/european-qualifications-framework-eqf>
- Europass (tarih belirtilmemiş). Sekiz EQF seviyesinin tanımı <https://europass.europa.eu/en/description-eight-eqf-levels>
- Avrupa Yetişkin Eğitimi Derneği (2021). Ülke raporları. www.countryreport.eaea.org
- Avrupa Yetişkin Eğitimi Derneği (2021). EAEA ülke raporları 2021 yayınlandı. <https://eaea.org/2021/12/22/eaea-country-reports-2021-published>
- Avrupa Komisyonu (2020). ESCO nedir? <https://esco.ec.europa.eu/en/about-esco/what-esco>

- Avrupa Komisyonu (2012). Eğitimi yeniden düşünmek, daha iyi sosyoekonomik sonuçlar için becerilere yatırım yapmak: Komisyon'dan Avrupa Parlamentosu, Konsey, Avrupa Ekonomik ve Sosyal Komitesi ve Bölgeler Komitesi'ne bildirim. COM(2012) 669 final. <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/PDF/?uri=CELEX:52012DC0669&rid=1>
- Avrupa Komisyonu (2020). ESCO nasıl kullanılabilir? <https://esco.ec.europa.eu/en/about-esco/what-esco/how-can-esco-be-used>
- Avrupa Komisyonu, Avrupa Eğitim Alanı (tarih belirtilmemiş), Kapsayıcı eğitim <https://education.ec.europa.eu/focus-Konus/improving-quality/inclusive-education>
- Eurostat (2021). Her 6 genç yetişkinden 1'inden fazlası istihdamda veya eğitimde değildir. <https://ec.europa.eu/eurostat/web/products-eurostat-news/-/edn-20210714-2>
- Eurostat (2023). Ne istihdamda ne de eğitim veya öğretimde olan gençlere ilişkin istatistikler - İstatistikler açıklandı. Mayıs 2023'te elde edilen veriler. Web sayfası en son 8 Nisan 2024 tarihinde düzenlenmiştir. https://ec.europa.eu/eurostat/statistics-explained/index.php/Statistics_on_young_people_neither_in_employment_nor_in_education_or_training
- ILO/Uluslararası Çalışma Ofisi (2015). NEET ne anlama geliyor ve kavram neden bu kadar kolay yanlış yorumlanıyor? Teknik Dosya No.1, Cenevre https://webapps.ilo.org/wcmsp5/groups/public/@dgreports/@dcomm/documents/publication/wcms_343153.pdf
- Knowles, M.S., Holton III, E.F., Swanson, R.A. & Robinson, P.A. (2020). Yetişkin Öğrenci: Yetişkin Eğitimi ve İnsan Kaynakları Gelişiminde Kesin Klasik (9. versiyon). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780429299612>
- Shail, M.S. (02 Ağustos 2019). Bilginin Kalıcılığını ve İş Performansını Artırmak için Mobil Uygulamalarda Mikro-öğrenme Kullanımı: Bir Literatür İncelemesi. Cureus 11(8) <https://www.cureus.com/articles/21612-using-micro-learning-on-mobile-applications-to-increase-knowledge-retention-and-work-performance-a-review-of-literature#!/>
- UNESCO (2016). Kaliteli Bir Müfredatı Ne Oluşturur? Müfredat ve Öğrenimde Güncel ve Kritik Konular. Devam Eden Yansıma Mart, 2016, No.2IBE/2016/WP/CD/02 <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000243975>
- UNICEF (tarih belirtilmemiş). Kapsayıcı eğitim <https://www.unicef.org/education/inclusive-education>
- Dünya Ekonomik Forumu (2020). İşlerin Geleceği Raporu 2020. https://www3.weforum.org/docs/WEF_Future_of_Jobs_2020.pdf
- Dünya Ekonomik Forumu (2023). İşlerin Geleceği Raporu 2023. <https://www.weforum.org/publications/the-future-of-jobs-report-2023>
- Wyatt-Ross, J. (2018). Herkesin Hoş Karşılandığını Hissettiği Bir Sınıf. Edutopia. <https://www.edutopia.org/article/classroom-where-everyone-feels-welcome>
- Yale Üniversitesi - Poorvu Eğitim ve Öğretim Merkezi (2017). Kapsayıcı Öğretim Stratejileri. <https://poorvucenter.yale.edu/InclusiveTeachingStrategies>