

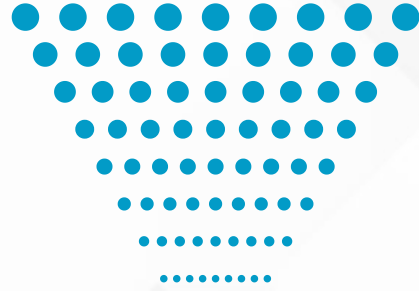


Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

**GLOBAL YOUTH FOR SDGS:
EMPOWERING FUTURE
LEADERS**



@YOUNGSDG



SDG YOUNG Eğitim Rehberi



Websitemiz

<https://www.youngsdg.eu>

2024-1-ES02-KA210-YOU-000243811



İÇİNDEKİLER



Rehberin Amacı

- Sürdürülebilir Kalkınma Hedeflerine (SKH) Genel Bakış
- Hedef Kitle
- SKH'leri Anlamak

SKH'ler Nelerdir?

- SKH'lerin Tarihi ve Gelişimi
- Günümüz Dünyasında SKH'lerin Önemi
- Eğitim Amaçları

5 günlük SKH hedefleri Eğitim Planı

3 günlük SKH hedefleri Eğitim Planı

17 Hedef İçin Eğitim Planı



TESLİM EDİLEBİLİR BİLGİLER

Proje Kısaltması: @YOUNGSDG

Proje Adı: Global Youth for SDGs: Empowering Future Leaders

Eylem Türü: Gençlikte Küçük Ölçekli Ortaklık - Erasmus+

Proje Kodu: 2024-1-ES02-KA210-YOU-000243811

Proje Başlangıç Tarihi: 01/09/2024

Proje Süresi: 24 ay

Ortaklar

- Consultation Europe Projects & Innovation SL - İspanya
- Ekolojik İnovasyon Derneği - Türkiye
- Juvenile for Culture e. V. (YouthX) - Almanya



Rehberin amacı



YOUNGSDG



SDG YOUNG Eğitim Rehberi, 17-25 yaş aralığındaki gençlere Sürdürülebilir Kalkınma Hedefleri (SDG'ler) ile aktif olarak etkileşim kurmaları ve sürdürülebilirlik için bilgili savunucular olmaları için ilham vermek ve onları donatmak üzere tasarlanmıştır. Farkındalık, beceri geliştirme ve güçlendirmeye odaklanarak, bu rehber genç katılımcıları hem yerel topluluklarında hem de küresel ölçekte sürdürülebilir kalkınmaya anlamlı bir şekilde katkıda bulunmaya hazırlayan kapsamlı bir eğitim kaynağı görevi görmektedir.



Bu rehber aracılığıyla gençler, 17 SDG'nin her biri hakkındaki anlayışlarını derinleştirecek, yalnızca temel prensipleri değil, aynı zamanda her hedefin kendi yaşamları ve toplulukları içindeki önemini de keşfedecekler. Eleştirel düşünme ve problem çözmeye vurgu yapan rehber, dünyanın en acil sorunlarını inceleme ve ele alma fırsatları sunuyor. Vaka çalışmaları, grup tartışmaları ve multimedya öğeleri içeren etkileşimli öğrenme stratejileri, gençlerin çözümler üretme yeteneklerine güven kazanırken karmaşık zorlukları keşfedebilecekleri dinamik bir ortam yaratıyor.

SDG YOUNG Eğitim Rehberi ayrıca küresel sorunların birbirine bağlılığını vurgulayarak ve bireysel ve kolektif sorumluluğun önemini vurgulayarak güçlü bir küresel vatandaşlık duygusu geliştirmeyi amaçlamaktadır. Rehber, empati ve görev duygusunu teşvik ederek genç katılımcıları dünyadaki etkilerini ve değişimin aracı olma potansiyellerini düşünmeye teşvik eder. Rehber boyunca yer alan pratik eylem planları, gençleri bilgilerini gerçek dünya eylemlerine dönüştürmeye teşvik ederek, toplulukları içinde sürdürülebilir kalkınmaya katkıda bulunan katılımcı vatandaşlar olmaları için yönlendirir.

Eğitimi erişilebilir ve ilgi çekici hale getirmek için rehber, etkileşimli bir çevrimiçi platform ve multimedya kaynakları sunarak teknolojiden yararlanır. Bu dijital yaklaşım, öğrenmenin yalnızca kapsayıcı değil, aynı zamanda çeşitli öğrenme ortamlarına uyarlanabilir olmasını, çeşitli katılımcılara ulaşmasını ve farklı öğrenme tercihlerini karşılamasını sağlar.

SDG

Nedir?



Sürdürülebilir Kalkınma Hedefleri (SKH'ler), Birleşmiş Milletler tarafından dünyanın en acil sosyal, ekonomik ve çevresel zorluklarından bazılarını ele almak için belirlenen 17 birbiriyle bağlantılı küresel hedef kümesidir. Bunlar, tüm uluslarda barışı, refahı ve sürdürülebilirliği teşvik etmek için kapsamlı bir plan olan Sürdürülebilir Kalkınma için 2030 Gündemi'nin bir parçası olarak 2015 yılında kabul edildi. Bu hedefler, yoksulluğu ve açlığı sona erdirmekten sorumlu üretim ve tüketimi teşvik etmeye, kaliteli eğitimi ilerletmeye, cinsiyet eşitliğini sağlamaya ve iklim değişikliğiyle mücadeleye kadar uzanıyor. SKH'ler birlikte, kalkınmanın herkese fayda sağlamasını ve kimseyi geride bırakmamasını sağlamak için evrensel bir plan oluşturuyor. SKH'ler ayrıca bireylerin, toplulukların, hükümetlerin ve kuruluşların adil, hakkaniyetli ve sürdürülebilir bir dünya için ortak bir vizyon doğrultusunda birlikte çalışmaları için bir yapı sağlıyor.

SDG'lerin Tarihçesi ve Gelişimi

SDG'ler, sürdürülebilir kalkınmanın en iyi şekilde nasıl gerçekleştirileceği konusunda on yıllardır süren küresel iş birliği ve düşünceden ortaya çıkmıştır. 2000 yılında başlatılan ve yoksulluk, açlık ve çocuk ölümleri gibi belirli zorlukları hedefleyen Milenyum Kalkınma Hedefleri'nin (MDG'ler) başarıları ve dersleri üzerine inşa edilmiştir. MDG'ler birçok ülkede koşulların iyileştirilmesine yardımcı olurken, daha geniş bir yelpazedeki küresel sorunları ele alacak ve farklı bağlamlara uyarlanabilecek daha kapsayıcı bir yaklaşıma duyulan ihtiyacı da vurgulamıştır. SDG'lerin geliştirilmesi, daha bütünsel, katılımcı ve birbirine bağlı bir çerçeve oluşturmak için hükümetler, sivil toplum, bilim insanları ve özel sektör kuruluşlarıyla kapsamlı istişareler gerektirmiştir. Öncelikle gelişmekte olan ülkelere uygulanan MDG'lerin aksine, SDG'ler evrenseldir ve her ülkeyi küresel zorlukları birlikte ele alırken sürdürülebilir bir geleceğe doğru çabalamaya teşvik eder.



SDG

Nedir?



► Günümüz Dünyasında SDG'lerin Önemi

Giderek daha fazla birbirine bağlı hale gelen bir dünyada, SDG'lerin önemi yeterince vurgulanamaz. İklim değişikliği, pandemiler ve eşitsizlik gibi zorluklar karşısında, özellikle sınırlar ve sektörler arası iş birliği gerektiren karmaşık, küresel sorunları ele almak için bir yol haritası sağlarlar. SDG'ler kapsayıcı ekonomik büyümeyi, sürdürülebilir kaynak yönetimini ve eşitsizliklerin azaltılmasını teşvik etmeyi amaçlar. Sadece acil çevresel endişeleri değil, aynı zamanda insan haklarını, eğitime erişimi, sağlık hizmetlerini ve insana yakışır işi de ele alır ve gezegensel sınırlara saygılı dengeli bir kalkınma yaklaşımını vurgular. Sürdürülebilirliği tüm boyutlarıyla (sosyal, ekonomik ve çevresel) hedefleyerek SDG'ler, kısa vadeli kazanımlar yerine uzun vadeli dayanıklılığı ve refahı önceliklendiren bir yol sunar. Gençler için SDG'leri anlamak çok önemlidir, çünkü sürdürülebilir bir geleceği şekillendirmeye olumlu katkıda bulunmalarını sağlar.

► Eğitim Hedefleri

Bu eğitim rehberi, gençleri sürdürülebilir kalkınma için bilgili savunucular olmaya ve olumlu değişim yaratmaya aktif olarak katılmaya teşvik etmeyi amaçlamaktadır. Eğitimin sonunda, katılımcılar 17 SDG'nin her biri, bunların önemi ve karmaşık küresel zorlukları ele almak için nasıl birbirleriyle bağlantılı oldukları konusunda sağlam bir anlayış kazanacaklardır. Eğitim ayrıca katılımcılara eleştirel düşünme ve problem çözme becerileri kazandırmayı, bu sorunları analiz etmelerini ve çözümlere anlamlı bir şekilde katkıda bulunmalarını sağlamayı amaçlamaktadır. Bir diğer temel amaç, bireysel ve kolektif eylemin gücünü vurgulayarak küresel vatandaşlık duygusunu geliştirmektir.

SDG HEDEFLERİ



@YOUNGSDG

EĞİTİM PLANLARI

5 gnlk SDG hedefleri Eđitim Planı



@YOUNGSDG

SDG HEDEFLERİ

ETKİNLİK

SDG Eylemi



@YOUNGSDG

SDG Gençlik 5 Günlük Eğitim Programı, gençlerin Sürdürülebilir Kalkınma Hedefleri (SDG'ler) hakkındaki anlayışlarını geliştirerek ve bu küresel zorlukları ele alan topluluk projelerini planlamak ve uygulamak için gereken becerilerle donatarak onları güçlendirmeyi amaçlamaktadır. Program, uygulamalı öğrenmeyi, topluluk katılımını ve anlamlı eylemleri teşvik etmek için dijital araçların kullanımını vurgular.

Katılımcılar, SDG'ler hakkında bilgi edinecek, küresel sorunlarla kişisel bağlantılar belirlerken bu hedefler üzerinde bir sahiplik duygusu geliştirecekler. Eğitim, gençleri SDG'lerle uyumlu yerel zorlukları belirleme konusunda yönlendirmeye, topluluk katılımını ve iş birliğini teşvik etmeye odaklanır.

Topluluk haritalama ve problem çözme atölyeleri gibi etkinlikler aracılığıyla, katılımcılar bu sorunları ele almak için pratik eylem planları oluşturacaklardır. Program ayrıca eleştirel düşünme, liderlik, ekip çalışması ve dijital okuryazarlık gibi temel becerileri vurgulayarak gençlerin etkili bir şekilde iletişim kurmalarına ve projelerini uygulamalarına yardımcı olur.

Son etkinlik olan SDG Fuarı, katılımcılara projelerini sergilemeleri için bir platform sunarak topluluk üyeleri, yerel liderler ve akranlarıyla ağ kurmalarına olanak tanır. Bu deneyim, bir başarı duygusunu besler ve sürdürülebilirlik çabalarına sürekli katılımı teşvik eder. Genel olarak, program gençleri topluluklarında harekete geçmeye teşvik etmeyi, küresel hedefleri olumlu değişimi yönlendirmek için yerel girişimlerle birleştirmeyi amaçlamaktadır.



1. GÜN: SDG'lere Giriş ve Yerel Önemi

Sabah Oturumu: SDG'lere Giriş

Etkinlik: "Dünyanın En Büyük Dersi" ve 17 SDG'ye genel bakış gibi kaynakları kullanarak SDG'ler hakkında ilgi çekici bir sunum veya videoyla başlayın

<https://worldslargestlesson.globalgoals.org/>

Etkileşimli Sınav: Katılımcıların sürdürülebilirlik konularına ilişkin anlayışlarını ve görüşlerini test etmek için buz kırıcı etkinlik ve Nearpod ile ön anket.

Tartışma: Katılımcılar, kendileriyle en çok yankı uyandıran SDG'ler hakkındaki düşüncelerini paylaşır ve neden önemli olduklarını tartışır.

Sonuç: Gençler SDG'lerin temellerini anlar ve kendileri için önemli olan belirli hedeflerle özdeşleşir.

Öğleden Sonra Oturumu: SDG'lere Kişisel Bağlantı

Etkinlik: SDG sorunlarına (örneğin atık, su kalitesi ve hava kirliliği) ilişkin kişisel bağlantılar ve bu sorunları toplumlarında nasıl gördükleri hakkında küçük grup tartışmaları.

Yansıma Egzersizi: Katılımcıların SDG'ler aracılığıyla toplumlarını nasıl etkileyebileceklerini listelemelerini sağlayın; bu, potansiyel proje fikirlerine yol açacaktır.

Sonuç: Katılımcılar küresel SDG hedeflerini yerel zorluklarla ilişkilendirecek ve bir fark yaratmak için motive olacaklardır.

2. GÜN: Topluluk Haritalamasıyla Yerel Bağlantıları Keşfetmek

Sabah Oturumu: Topluluk Haritalama Temelleri

Etkinlik: Topluluk Haritalamaya Giriş – egzersizi ve amacını tanımlayın.

Haritalama Egzersizi: Katılımcılar topluluklarının görsel haritalarını oluşturmak için Google Haritalar veya Padlet'i kullanır ve SDG ile ilgili sorunların bulunduğu alanları (örneğin, çöp, su kütleleri, yeşil alanlar) not eder.

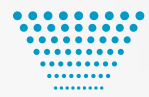
Sonuç: Gençler SDG'lerin yerel olarak önemini görmeye başlar ve topluluklarındaki somut sorunları belirler. <https://padlet.com/>

Öğleden Sonra Oturumu: Belgelerle Anlayışı Derinleştirme

Etkinlik: Katılımcılar gruplar halinde bulgularını dijital haritalarına eklemek için görseller, videolar ve metinler kullanarak belgelendirir.

Sunum: Her grup haritalarını ve ilk içgörülerini diğer gruplarla paylaşır.

Sonuç: Gençler proje planlaması için kullanabilecekleri bir kaynak oluştururken gözlem, belgeleme ve grup tartışma becerilerini uygular.



3. GÜN: Problem Çözme Atölyesi – Bir Eylem Planı Geliştirme



@YOUNGSDG



Sabah Oturumu: Eylem Planlamasına Giriş

Etkinlik: Hedefleri, görevleri, zaman çizelgelerini ve kaynakları içeren Eylem Planları oluşturma atölyesi. Bir örnekle gösterin (örneğin, geri dönüşüm kampanyası planlamak).

Grup Çalışması: Her grup, topluluk haritalarından SDG ile ilgili bir konu seçer ve çözümler için beyin fırtınası yapar.

Sonuç: Katılımcılar, bir fikri yapılandırılmış bir plana dönüştürme sürecini anlar.

Öğleden Sonra Oturumu: SDG'lere Kişisel Bağlantı

Etkinlik: Gruplar, projelerinin her adımını ayrıntılı olarak açıklayan Eylem Planlarını taslak olarak hazırlar.

Rol Ataması: Her grupta roller atayın (örneğin, Proje Lideri, Ulaşım Uzmanı, Araştırmacı).

Mentorluk: Eğitmenler gruplar arasında dolaşarak planları hakkında rehberlik ve geri bildirim sağlar.

Sonuç: Her grubun bir taslak Eylem Planı ve atanmış rolleri vardır, bu da ekip çalışmasını ve liderliği teşvik eder.(canva)

4. GÜN: SDG Katılımı İçin Dijital Araçlar ve Oyunlaştırma

Sabah Oturumu: SDG Bilgisini Derinleştirmek İçin Dijital Araçlar

Etkinlik: Katılımcılar, BM SDG: Öğrenme platformu veya İklim Etkileşimli simülasyonları gibi dijital araçları keşfeder.

Etkileşimli Öğrenme: Gruplar, ele aldıkları SDG sorununu daha iyi anlamak için bir araç seçer ve küresel olarak kullanılan çözümleri keşfeder.

Sonuç: Gençler, seçtikleri SDG konusunu daha derinden anlar ve küresel örneklerden ilham alır.

Öğleden Sonra Oturumu: SDG Temalı Oyunlar Oluşturma

Etkinlik: Her grup, Web2.0 araçlarını (örneğin, Kahoot! sınavları, etkileşimli haritalar) kullanarak projeleriyle ilgili basit bir oyun tasarlar.

Oyun Sunumu: Gruplar birbirlerinin oyunlarını test ederek SDG temalarının eğlenceli ve etkileşimli bir incelemesini teşvik eder.

Sonuç: Katılımcılar, sürdürülebilirlik zorluklarının karmaşıklığını anlayarak yaratıcı beceriler geliştirir ve sistem düşünme perspektifi kazanır.



5. GÜN: Sergileme, Paylaşım ve Ağ Oluşturma



@YOUNGSDG



Sabah Oturumu: SDG Fuarına Hazırlık

Etkinlik: Her grup Eylem Planını sonlandırır ve SDG Fuarı için projelerinin hedeflerine, beklenen etkiye ve sonraki adımlara odaklanarak sunumlar hazırlar.

Malzeme Hazırlığı: Gruplar projelerini sergilemek için posterler, sosyal medya gönderileri ve/veya videolar oluşturur.

Sonuç: Gençler iletişim ve sunum becerileri geliştirir, çalışmalarını toplulukla paylaşmaya hazırlanır.

Öğleden Sonra Oturumu: SDG'lere Kişisel Bağlantı

Etkinlik: SDG Fuarına ev sahipliği yapın. Her grup projesini akranlarına, topluluk üyelerine, ebeveynlere ve yerel liderlere sunar.

Çevrimiçi Paylaşım: SDG Fuarındaki önemli noktaları sosyal medyada veya özel bir web sitesinde paylaşarak projelerinin erişimini genişletin.

Yansıtma: Fuar sonrasında katılımcılar öğrenme yolculukları, keyif aldıkları şeyler ve gelecekte iyileştirilebilecek alanlar hakkında düşünürler.

Sonuç: Gençler projelerini paylaşmış ve topluluklarından geri bildirim almış olmanın verdiği bir başarı ve motivasyon duygusu hissederler.



3 gnlk SDG hedefleri Eđitim Planı



@YOUNGSDG

SDG HEDEFLERİ

1. GÜN: Etkileşimli SDG Araştırması

1. Günün amacı, katılımcıları Sürdürülebilir Kalkınma Hedefleri'ne (SKH'ler) uygulamalı ve ilgi çekici bir şekilde tanıtmak, bağlantıları ve kişisel alakayı teşvik etmektir.



Sabah Oturumu: Yenilikçi Buz Kırıcılar ve SKH Galerisi

- **Yenilikçi Buz Kırıcılar:** Katılımcıları birbirine bağlamak ve ekip dinamikleri oluşturmak için tasarlanmış yaratıcı buz kırıcılarla başlayın. Etkinlikler, her kişinin topluluğunun sürdürülebilirliği hakkında iki gerçeği ve bir SKH hedefi ile ilgili bir özlemi paylaştığı "İki Gerçek ve Bir Rüya SKH"yi içerebilir. Bu, katılımcıların kişisel deneyimlerini küresel sorunlarla ilişkilendirmelerine yardımcı olur.
- **SKH Galeri Yürüyüşü:** 17 SKH'nin her biri için istasyonlarla etkileşimli bir sergi kurun. Her istasyonda multimedya kaynakları, infografikler ve her hedefin önemi hakkında kısa bilgiler bulunabilir. Katılımcılar galeride dönerek notlar alır ve kendileriyle en çok uyuşan hedefleri işaretler.
- **Sonuç:** Katılımcılar SKH'ler hakkında temel bilgi edinecek ve hangi hedeflerin ilgi alanları ve topluluk sorunlarıyla uyumlu olduğunu görmeye başlayacaklardır.

Öğleden Sonra Oturumu: Hikaye Anlatma Atölyesi ve Oyunlaştırılmış SDG zorlukları

- **Hikaye Anlatma Atölyesi:** Katılımcılar küçük gruplara ayrılır ve belirli SDG'lerle bağlantılı kişisel veya toplumsal hikayeler paylaşır. Bu etkinlik, küresel sorunların yerel olarak nasıl ortaya çıktığını ifade etmelerine yardımcı olur ve akranlarının ortak bir zemin bulmasını sağlar.
- **Oyunlaştırılmış SDG Atölyeleri:** Katılımcıları etkileşimli, takım tabanlı SDG zorluklarına dahil edin.
- **SDG Zorluğu:** Her biri farklı bir SDG'ye odaklanan zorluk istasyonları kurun, takımlar bu hedefle ilgili gerçek dünya sorunlarına çözümler bulmak için birlikte çalışırlar (örneğin, SDG 12 için plastik kullanımını azaltmanın yollarını bulmak).
- **Escape Room Deneyimi:** SDG sorunları etrafında temalı bulmacalar ve ipuçlarıyla bir kaçış odası tasarlayın. Her bulmacanın tamamlanması, SDG zorluklarının üstesinden gelme, iş birliğini ve eleştirel düşünmeyi teşvik etme konusunda içgörüler sunar.
- **SDG Görevi:** Takımların ipuçlarını takip ettiği, her ipucunun farklı bir SDG hakkında bilgi ortaya çıkardığı bir hazine avı düzenleyin. Bu etkinlik iç mekanda veya dış mekanda gerçekleştirilebilir ve keşfi, takım çalışmasını ve sistem düşüncesini teşvik eder.
- **Sonuç:** Bu aktiviteler aracılığıyla katılımcılar, SDG sorunlarına ilişkin anlayışlarını derinleştirirken problem çözme ve iş birliği becerileri geliştirirler.

Akşam Yansıması: Katılımcıları, gün boyunca edindikleri içgörülerini ve kurdukları kişisel bağlantıları paylaştıkları kısa bir yansıma için bir araya getirin.





2. GÜN:

Uygulamalı Atölyeler ve Deneyimsel Öğrenme



2. Gün, SDG hedeflerini somut eylemlerle birleştiren pratik, uygulamalı öğrenme deneyimlerine odaklanır.

Sabah Oturumu: Uygulamalı Sürdürülebilir Uygulama Atölyeleri

- **Kentsel Bahçecilik Atölyesi:** Katılımcılara kompostlama, dikey bahçeler ve organik ekim gibi sürdürülebilir kentsel bahçecilik teknikleri öğretin. Her katılımcı, sürdürülebilirliğe olan bağlılıklarının bir hatırlatıcısı olarak eve götürmek üzere bir fide diker veya küçük bir saksı bitkisi yaratır.
- **Yenilenebilir Enerji Temelleri:** Katılımcıların mini güneş panelleri, rüzgar türbinleri veya pil paketleriyle deney yapabilecekleri yenilenebilir enerji üzerine bir atölye düzenleyin. Bu teknolojilerin fosil yakıtlara olan bağımlılığı nasıl azaltılabileceğini ve SDG 7'yi (Uygun Fiyatlı ve Temiz Enerji) nasıl destekleyebileceğini öğrenirler.
- **Sonuç:** Katılımcılar sürdürülebilir uygulamalarda uygulamalı beceriler kazanarak sürdürülebilir yaşam için pratik bir temel oluştururlar.

Öğleden Sonra Oturumu: Etkileşimli Simülasyonlar ve Saha Gezisi

- **Küresel SDG Simülasyonları:** Etkileşimli simülasyon araçları veya platformları kullanarak katılımcılar, küresel SDG senaryolarını simüle etmek için gruplar halinde çalışırlar. Örneğin, bir iklim değişikliği simülasyonu, grupları enerji kullanımı, tarımsal uygulamalar veya şehir planlaması hakkında kararlar almaya zorlayabilir ve SDG hedeflerinin birbiriyle bağlantılı olduğunu gösterebilir.
- **Yerel Sürdürülebilirlik Girişimine Saha Gezisi:** Sürdürülebilir kalkınmayı aktif olarak destekleyen yerel bir organizasyonu, çiftliği veya işletmeyi ziyaret edin. Bu saha gezisi, topluluk temelli SDG girişimlerine birinci elden bir bakış sunarak katılımcılara etkili çalışmaların gerçek hayattan örnekleriyle ilham verir.
- **Sonuç:** Gençler, farklı SDG'lerin nasıl birbirine bağlı olduğuna dair daha geniş bir bakış açısı kazanır ve sürdürülebilirliği eylem halinde görerek kendi projeleri için ilham kaynağı oluşturur.

Akşam Düşüncesi: Katılımcılar, sürdürülebilir uygulamaların topluluk projelerine nasıl dahil edilebileceğini düşünerek günün içgörülerini tartışmak üzere yeniden bir araya gelirler.



3. GÜN: Proje Prototipleme ve Sergileme



@YOUNGSDG



3. Gün, katılımcıları fikir oluşturma, prototipleme ve proje sunma sürecinde yönlendirerek yaratıcılığı ve yenilikçiliği teşvik etmeye adanmıştır.

Sabah Oturumu: Tasarım Düşünme Atölyesi ve Yaratıcı Katalizör Oturumu

- **Tasarım Düşünme Atölyesi:** Katılımcıları, 1. ve 2. Günlerden öğrendiklerine dayalı proje fikirleri geliştirmeleri için tasarım düşünme süreci boyunca yönlendirin. Temel adımlar şunlardır:
 - Empati kurun: Bir SDG ile ilgili belirli topluluk ihtiyaçlarını belirleyin.
 - Tanımlayın: Ele almak istedikleri sorunu açıkça belirtin.
 - Fikir üretin: Bir dizi olası çözüm için beyin fırtınası yapın.
 - Prototip: Önerilen çözümün basit bir modelini, çizimini veya taslağını oluşturun.
- **Yaratıcı Katalizör Oturumu:** İlham kaynağı olarak sanat, müzik veya teknoloji kullanın. Örneğin, katılımcılar çevresel temalara odaklanan müzik dinleyebilir veya sosyal adaletle ilgili sanatı inceleyerek projeleri için yenilikçi fikirler üretebilirler.
- **Sonuç:** Katılımcılar somut bir prototip oluşturur ve projeleri için daha net bir vizyon geliştirir.

Öğleden Sonra Oturumu: Proje Sergisi ve Eylem Planı Geliştirme

- **Proje Sergisi Hazırlığı:** Her grup proje prototipini geliştirir ve bir sergi için kısa bir sunum hazırlar. Projelerinin hedeflerini, potansiyel etkisini ve uygulama adımlarını ana hatlarıyla belirtirler.
- **Eylem Planı Geliştirme:** Katılımcılar projelerini hayata geçirmek için zaman çizelgeleri, gerekli kaynaklar ve ekip rolleri de dahil olmak üzere bir eylem planı oluştururlar. Her grubu bir proje lideri, erişim koordinatörü ve diğer önemli roller atamaya teşvik edin.
- **Proje Sergisi:** Grupların prototiplerini akranlarına ve kolaylaştırıcılara sundukları, yapıcı geri bildirimler aldıkları ve fikirlerini geliştirdikleri bir mini sergi düzenleyin.
- **Sonuç:** Her grup günü somut bir proje prototipi, eylem planı ve geri bildirimle sonlandırır ve SDG ile ilgili topluluk projelerini başlatmaya hazır olur.

Sonuçlandırma Yansıması ve Eylem Çağrısı: Programı bir yansıma oturumuyla sonlandırın. Katılımcıları projelerini uygulamak ve SDG'lerle etkileşimde kalmak için kişisel hedefler belirlemeye teşvik edin. Gençlere fark yaratma yolculuklarına devam etmeleri için ilham veren bir eylem çağrısıyla bitirin.



17 Hedef İin Eđitim Planı



@YOUNGSDG

SDG HEDEFLERİ

Hedef 1: Yoksulluk Eđitim Planı



@YOUNGSDG

SDG HEDEFLERİ

Hedef 1: Yoksulluk

"Hayatları Güçlendirin,
Yoksulluğu Sonlandırın"



▶ Hedef 1 Nedir?

1. Hedef, herkes için her yerde yoksulluğu sona erdirmektir. Bu, hiç kimsenin yiyecek, temiz su, güvenli bir ev, eğitim ve sağlık hizmeti gibi ihtiyaç duyduğu temel şeylerden mahrum kalmak zorunda kalmamasını sağlamak anlamına gelir. Yoksulluk hayatın birçok alanını etkiler. İnsanlar yoksulluk içinde yaşadıklarında, genellikle okula gidemez, uygun tıbbi bakım alamaz veya iyi bir iş bulamaz. Ayrıca açlığa, kötü yaşam koşullarına ve toplumdan dışlanmış hissetmeye yol açabilir.

Çünkü yoksulluk sadece birkaç kişiyi etkilemez, tüm toplulukları ve hatta tüm ülkeleri etkiler. Gençler, değişim getirme gücüne sahiptir. Yoksulluk hakkında bilgi edinerek ve adalet için konuşarak, herkesin başarılı olma ve onurlu bir şekilde yaşama şansına sahip olduğu bir dünya inşa etmeye yardımcı olabilirsiniz.

▶ Neden önemlidir?

Bu hedef aşırı yoksulluğu sona erdirmeyi ve eşitsizliği azaltmayı hedefler. Herkesin sağlıklı, güvenli ve tatmin edici bir hayat yaşamak için yeterli paraya ve kaynağa sahip olmasını sağlamaya odaklanır. Ayrıca iş eksikliği, adil olmayan ücretler ve eğitim, sağlık hizmeti veya barınmaya erişim eksikliği gibi sorunları da ele alır.

İnsanlar yoksulluk içinde yaşadıklarında, özellikle gençler için okula gitmek, sağlıklı kalmak ve geleceklerini planlamak daha zordur. Yüksek yoksulluk oranına sahip toplumlar genellikle daha fazla suç, hizmetlere daha az erişim ve daha az büyüme fırsatıyla karşı karşıyadır. Küresel ölçekte yoksulluk daha fazla çatışmaya, çevresel hasara ve iklim değişikliği gibi büyük zorluklara daha az çözüme yol açabilir.

Yoksullukla mücadele, herkes için adil fırsatlar yaratmak anlamına gelir. İnsanlar iyi yaşamak için ihtiyaç duydukları şeylere sahip olduklarında, öğrenebilir, çalışabilir ve toplumlarına katkıda bulunabilirler. Bu, dünyayı daha güvenli, daha güçlü ve daha birleşik hale getirir. Yoksulluğu azaltmak ayrıca daha az eşitsizlik ve sizin de dahil olduğunuz gelecek nesiller için daha iyi bir yaşam kalitesi anlamına gelir.



Hedef 1:Yoksulluk

"Hayatları Güçlendirin,
Yoksulluğu Sonlandırın"



SDG Hedefleri ve Alt Hedefler

SDG 1: Yoksulluğa Son – Her yerde her türlü yoksulluğa son verin

Hedef 1.1 – Aşırı yoksulluğu sona erdirmek

2030 yılına kadar hiç kimse günde 2,15 dolardan (uluslararası yoksulluk sınırı) az bir gelire yaşamamalı.

Hedef 1.2 – Herkes için yoksulluğu azaltmak

Ulusal tanımları kullanarak her ülkede yoksulluk içinde yaşayan insan sayısını yarıya indirmek.

Hedef 1.3 – Herkes için sosyal koruma

Herkesin emeklilik, işsizlik desteği ve çocuk yardımı gibi yardımlara, özellikle yoksul ve savunmasız olanlara erişiminin olduğundan emin olmak.

Hedef 1.4 – Temel hizmetlere eşit erişim

Tüm insanların, özellikle yoksulların, temiz su, eğitim, sağlık hizmeti, toprak ve iş gibi şeylere erişiminin olduğundan emin olmak.

Hedef 1.5 – Dayanıklılık oluşturmak

Yoksul toplulukların iklim değişikliği, doğal afetler ve onları daha da yoksulluğa itebilecek diğer şoklarla başa çıkmalarına yardımcı olmak.

Hedef 1.a – Hükümetlerden ve ortaklardan destek

Ülkeleri ve kuruluşları yoksullukla mücadele programlarına daha fazla para harcamaya teşvik etmek.

Hedef 1.b – Yoksul yanlısı stratejiler

Ulusal politikaların ve eylemlerin en yoksul ve en savunmasız insanlara yardım etmek için tasarlandığından emin olun.



Eđitim Planı: Anlama



1. Gn: Farkındalık ve Anlayıř

Etkinlik: Kelime Bulutu Isınması "Yoksulluk Sizin İin Nedir?"

Sre: 20 dakika

Aıklama: Katılımcılar anonim olarak bir veya iki kelime girerler ve řu soruyu yanıtırlar:

"Yoksulluk kelimesini duyduğunuzda aklınıza ne geliyor?" Mentimeter veya Slido gibi dijital bir kelime bulutu aracı kullanarak. Kelime bulutu gerek zamanlı olarak grntlenir ve grup tartıřması iin sırama tahtası olarak kullanılır.

Gereken Malzemeler:

İnternet eriřimi
Projektr veya ekran
Akıllı telefonlar veya tabletler

Hedef: Konuyu tanıtmak ve nceden edinilmiř bilgileri harekete geirmek; algıları ve varsayımları keřfetmek.

Sonuç/Yansıma: Moderatr yaygın kelimeleri ve řařırtıcı olanları vurgulayarak katılımcıları yoksulluđun farklı insanlar tarafından nasıl farklı řekilde grldđn dřnmeye teřvik eder.

Etkinlik: Video ve Tartıřma "Yoksulluđun Yzleri"

Sre: 45 dakika

Aıklama: Kısa bir belgesel veya SDG temalı bir video izleyin (rneđin, BM'nin "Yoksulluk Aıklaması Yok" veya "Gnde 1 Dolarla Yařamak"). Ardından, tartıřmak iin kk gruplara ayrılın:

Neler ne ıktı?
Video size nasıl hissettirdi?
Hangi soruları veya dřnceleri gndeme getirdi?

Gerekli Malzemeler:

Projektr/ekran
Hoparlrler
Basılı veya dijital tartıřma istemleri



Hedef: Duygusal bağ kurmak ve empatiyi ve yoksulluğun daha derin bir şekilde anlaşılmasını teşvik etmek.

Sonuç/Yansımaya: Gruplar temel çıkarımları paylaşır; kolaylaştırıcı içgörülerini SDG 1 hedeflerine bağlar.

Etkinlik: Simülasyon Oyunu “Yoksulluk Sınırı”

Süre: 60 dakika

Açıklama: Katılımcılar, temel ihtiyaçlar (yiyecek, kira, ilaç, eğitim) için harcaabilecekleri sınırlı jetonlarla "hanelere" ayrılır. Beklenmedik olaylar (iş kaybı, hastalık gibi) şans kartlarıyla tanıtılır. Her grup kaynakları nasıl harcacağına karar vermelidir.



Gereken Malzemeler:

Rol kartları

Token veya kağıt "para"

Senaryo/şans kartları

Hedef: Yoksulluk içindeki insanların karşılaştığı zorlu seçimleri deneyimleyin ve birbirine bağlı engelleri anlayın.

Sonuç/Yansımaya:

Bir grup olarak değerlendirme yapın. Şunu sorun:

Sizi ne şaşırttı?

Durumunuza ne yardımcı olurdu?

Bu seçimleri yaparken nasıl hissettiniz?

Etkinlik: Etki Yaratmak İçin Sanat – Poster Oluşturma “Yoksulluk Neden Önemlidir”

Süre: 60–75 dakika

Açıklama:

Katılımcılar, “Yoksulluğu sona erdirmek neden önemlidir?” sorusunu yanıtlayan yaratıcı bir farkındalık posterini tasarlamak için ekipler halinde çalışırlar. Posterler gerçekler, çizimler, alıntılar veya dijital kolaj (isteğe bağlı) içerebilir. Daha sonra, gruplar posterlerini galeri tarzı bir yürüyüşte sunarlar.

Gereken Malzemeler:

Kağıt, kalemler, makas, yapıştırıcı

Basılı SDG 1 gerçekleri ve verileri

(isteğe bağlı) Dijital tasarım için cihazlar (ör. Canva)

Hedef: Yaratıcı ifadeyi, ekip çalışmasını ve sorunun daha derin anlaşılmasını teşvik etmek.

Sonuç/Yansımaya:

Galeri yürüyüşünden sonra şunu sorun:

Hangi mesajlar öne çıktı?

Bir mesajı güçlü kılan nedir?

1. Gün Hedeflerinin Özeti: SDG 1 ve küresel ve yerel etkisi hakkında anlayış geliştirmek

Klişelere meydan okumak ve yoksulluğun gerçek nedenlerini araştırmak

Konuyla yaratıcı ve duygusal olarak etkileşim kurmak

İş birliğini, eleştirel düşünmeyi ve empatiyi teşvik etmek



2. Gün: Çözümlerin Üretilmesi ve Yaygınlaştırılması



Tema: "Fikirlerden Eyleme"

Süre: ~3,5-4 saat (molalar ve sunumlar dahil)

Ana Etkinlik: Proje Fikir Geliştirme Atölyesi

Süre: 2-2,5 saat

Giriş (10 dakika)

Kolaylaştırıcı, SDG 1'i ve 1. Günden elde edilen içgörülerini gözden geçirir. Bugün, katılımcılar topluluklarında yoksullukla mücadele etmek için fikirler geliştirerek değişim yaratıcıları olacaklar.

Grup Bölme (5 dakika)

Küçük gruplara bölün (her biri 3-5 katılımcı). Her takımında farklı bakış açıları hedefleyin.

Fikir Fırtınası Oturumu (30 dakika)

Her grup şu soruların cevaplarını beyin fırtınasıyla bulur:

Okulumuzu, kasabamızı veya bölgemizi hangi yoksullukla ilgili sorunlar etkiliyor?

Hangi küçük eylemler veya projeler yardımcı olabilir?

Çevre dostu, düşük maliyetli ve yerel fikirleri teşvik edin.

İsteğe bağlı araç: Fikirleri kaydetmek için dijital yapışkan notlar (örneğin, Padlet veya Jamboard) kullanın.

Sorun + Çözüm + Etki Çalışma Sayfası (40 dakika)

Her grup bir Proje Planlama Çalışma Sayfası tamamlar ve şu soruları yanıtlar:

Sorun - Hangi sorunu çözüyoruz?

Fikrimiz - Çözümümüz nedir?

Kime Yardımcı Oluyor - Kim yararlanıyor?

Nasıl Çalışıyor - Gerçekleştirmek için adımlar

Gereken Kaynaklar - Hangi araçlara, ortaklara veya desteğe ihtiyaç var?

Etkimiz - Hangi değişikliği bekliyoruz?

Fikirlerin Sunumu (45-60 dakika)

Her grup proje fikrini 3-5 dakikada sunar. Şunların kullanımını teşvik edin:

Poster veya slaytlar

Görseller, çizimler veya rol yapma oyunları

Akranlar ve kolaylaştırıcılar olumlu geri bildirim ve önerilerde bulunabilir.



2. Gün: Çözümlerin Üretilmesi ve Yaygınlaştırılması

Örnek Proje Fikirleri:

Düşük gelirli aileleri desteklemek için yerel bir kıyafet değişimi
Okul masraflarıyla boğuşan öğrenciler için ücretsiz akran eğitimi
Artan yiyecekleri yeniden dağıtmak için "Atık Yok, Dolu Tabak"
kampanyası

Yerel yoksulluk hakkında farkındalık yaratmak için sosyal medya
kampanyası

Gelir getirici el sanatları için Yeniden Kullanım ve Geri Dönüşüm atölyeleri



Malzeme Kontrol Listesi (Her iki Gün)

Kategori Malzemeleri

Dijital Araçlar İnternet erişimi, dizüstü bilgisayarlar/tabletler, projektör, hoparlörler,
akıllı telefonlar

Sanat Malzemeleri Flipchart kağıdı, A3 posterler, işaretleyiciler, makaslar, yapıştırıcı,
renkli kalem, bant

SDG bilgi sayfaları, çalışma sayfaları, rol kartları, tartışma istemleri yazdırma

Çalıştay Araçları Zamanlayıcı/kronometre, yapışkan notlar (fiziksel veya dijital), boş
çalışma sayfaları

İsteğe bağlı Canva, Kahoot, Mentimeter, Padlet, Jamboard

Eyleme Çağrı - Gençler Ne Yapabilir

Gençlerin SDG 1: Yoksulluğa Son'u desteklemek için yapabilecekleri 5 gerçek yaşam
eylemi şunlardır:

Yerel bir farkındalık kampanyası başlatın: Sosyal Bölgenizdeki gizli yoksulluğu
vurgulamak için medya veya posterler.

Bir bağış kampanyası düzenleyin: İhtiyaç sahipleri için kıyafet, kitap veya yiyecek
toplayın.

Öğretmen olarak gönüllü olun: Ek desteği karşılayamayan akranlarınıza veya daha
küçük öğrencilere yardım edin.

Bir mikro girişim başlatın: Topluluk ihtiyaçlarını desteklemek için mini bir bahçe, el
sanatları pazarı veya ikinci el kitap satışı gibi.

Etki odaklı bir uygulama kullanın: Küresel zorluklara katılmak için ShareTheMeal veya
Goodwall gibi uygulamaları deneyin.

Faydalı Kaynaklar

Video: SDG 1 nedir?

BM SDG 1 Açıklaması (YouTube, 2 dk)

Oyun: SPENT – Zorlu seçimlerle yoksulluktan kurtulmayı deneyin.

SPENT'i Çevrimiçi Oynayın

Web Sitesi: BM SDG Yoksulluktan Kurtulma Hedefi

SDG 1 – BM Genel Bakış

İsteğe bağlı: Daha kolay erişim için basılı sürümlere QR kodları ekleyin.



Hedef 2: Sıfır Açlık Eđitim Planı



@YOUNGSDG

SDG HEDEFLERİ

2. Hedef: Sıfır Açlık

Subtitle: "Let's End Hunger Together!"



▶ What is Goal 2 ?

Goal 2 is about making sure everyone has enough safe, nutritious food to live a healthy life. It also supports sustainable farming and helping farmers grow food in ways that are good for people and the planet.

This goal touches many parts of life health, education, the environment, and economic stability. When people are hungry, they can't focus in school, they get sick more easily, and they struggle to work or take care of their families.

Why should youth care?

Because hunger is still a big issue in many countries even in places that have plenty of food. Young people can help by raising awareness, reducing food waste, supporting fair food systems, and being part of the solution.

▶ How Can We Achieve No Poverty?

What problems does this goal aim to solve?

- Hunger and malnutrition
- Poor access to healthy, affordable food
- Unfair food systems and food waste
- Struggles faced by small farmers

How do these problems affect youth and communities?

- Kids and teens can't focus or succeed in school if they're hungry
- Families may have to choose between food and other essentials
- Poor nutrition weakens health and reduces future opportunities
- Farmers lose income and land due to climate change or unfair markets

Why will addressing this goal improve the future?

Ending hunger creates a healthier, smarter, and stronger world. When people have enough to eat, they can reach their potential, contribute to their communities, and help build a more peaceful, sustainable planet.

Goal 2:

Zero Hunger

Altyazı: "Açlığa Birlikte Son Verelim!"



SDG 2: Sıfır Açlık **Her yerde açlığın her türüsüne son verin**

Hedef 2.1 – Herkes için açlığı sonlandırın

2030 yılına kadar, hiç kimsenin aç kalmamasını ve herkesin yıl boyunca yeterli miktarda güvenli, besleyici gıdaya erişebilmesini sağlayın.

Hedef 2.2 – Her türlü yetersiz beslenmeyi sonlandırın

Beş yaş altı çocuklar, genç kızlar, hamile kadınlar ve yaşlı yetişkinler için, özellikle savunmasız topluluklarda, beslenmeyi iyileştirin.

Hedef 2.3 – Küçük çiftçilerin gelirini ve üretkenliğini iki katına çıkarın

Küçük ölçekli çiftçilerin, özellikle kadınların, yerli halkın ve aile çiftçilerinin daha fazla gıda yetiştirmesine ve adil bir gelir elde etmesine yardımcı olun.

Hedef 2.4 – Sürdürülebilir tarımı teşvik edin

Çevreyi koruyan, toprak ve su kalitesini iyileştiren ve çiftçilerin iklim değişikliğiyle başa çıkmasına yardımcı olan çiftçilik yöntemlerini destekleyin.

Hedef 2.5 – Tohumları ve biyolojik çeşitliliği koruyun

Gıda ve çiftçilik için önemli olan yerel tohumları, bitkileri ve hayvanları koruyun ve çiftçilerin bunlara erişebilmesini ve paylaşabilmesini sağlayın.

hunger

Eđitim Planı: Anlama

Hedef 2 – Açlık Yok Etkili Aktivite Planı:



TGiriřimcilerin küresel açlık sorununu anlamalarına, nedenleri ve etkileri hakkında düşünmelerine, sürdürülebilir tarım ve gıda israfını azaltma yolları hakkında bilgi edinmelerine ve bireysel ve toplumsal çözümler üretmeleri konusunda onlara rehberlik etmelerine yardımcı olmak.

Hedef Kitle: 17-25 yaş arası gençler

1.Gün: Farkındalık ve Anlayış

Etkinlik: Giriş ve Açılışa Giriş (20-25 dakika)

Katılımcılara "Açlık dendiğinde aklınıza ne geliyor?" sorusuna tek kelimelik yanıtlar sorulur ve bu kelimeler tahtaya yazılır. Kelimeler <https://wordart.com/> kullanılarak görselleştirilir ve ortak bir görsel oluşturulur.

Hedef: Katılımcılar arasında iletişim kurmak ve etkinliđin genel çerçevesini açıklamak.

Etkinlik: Bilgilendirici Sunum ve Video Gösterimi (60 dakika)

Sunum İçeriđi:

Küresel açlık istatistikleri.

<https://youtu.be/iteCytv0RqY?feature=shared>

Gıda israfı ve etkileri.

<https://youtu.be/ishA6kry8nc?feature=shared>

Sürdürülebilir tarımın önemi.

https://youtu.be/3Jp4X_50UTc?feature=shared

Tartışma Soruları:

"Videoda sizi en çok etkileyen bilgi neydi?", "Gıda israfını azaltmak için kişisel olarak ne yapabilirsiniz?"

Amaç: Katılımcılara SDG 2'nin temel prensiplerini ve küresel açlık durumunu öğretmek.

Etkinlik: Gıda Dağıtımında Adaletsizlik Simülasyonu (60 dakika)

Katılımcılar, dünya nüfusunun farklı gruplarını temsil eden 4 gruba ayrılır: zengin ülkeler, gelişmekte olan ülkeler, fakir ülkeler ve açlık çeken bölgeler. Gıda kutuları eşitsiz bir şekilde dağıtılır. Daha sonra dengeli bir dağıtım simüle edilir ve sonuçlar tartışılır.

Malzemeler: Boş gıda kapları veya plastik ürünler (gıda miktarını temsil eder).

Sonuç: Kaynakların eşit dağıtımının açlık sorununu nasıl azaltabileceği konusunda tartışmalar yapılır.

Amaç: Katılımcıların küresel gıda kaynaklarının eşitsiz dağıtımını deneyimlemelerini sağlamak.

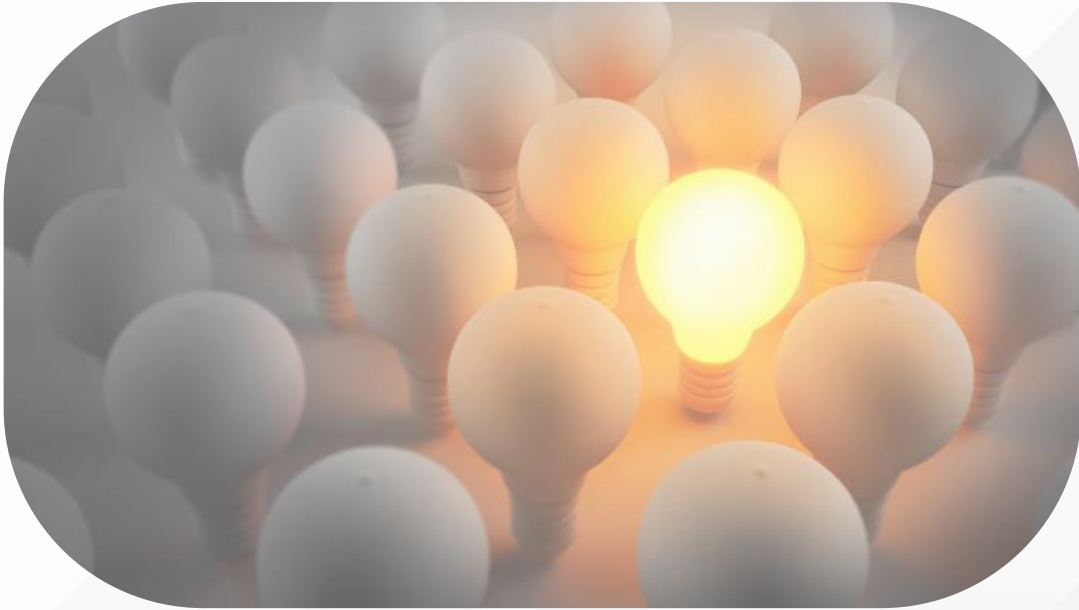


Etkinlik: Sanatsal Farkındalık Atölyesi (60 dakika)

Katılımcılar "Sıfır Açlık" temalı posterler tasarlar. Posterler etkinliğin sonunda sergilenir.

Malzemeler: Kağıt, boya kalemleri, geri dönüştürülmüş malzemeler.

Amaç: Katılımcıların yaratıcı yollarla farkındalık yaratmalarını sağlamak.



2. Gün: Çözümlerin Üretilmesi ve Yaygınlaştırılması



Gençler İçin Proje Fikir Geliştirme Atölyesi (90 dakika)

Malzemeler: Renkli kartonlar, Kalemler, kalemler, renkli yapışkan notlar, Şablonlar (proje fikirlerini yazmaları için basit bir form), Dijital cihazlar (isteğe bağlı: Canva veya PowerPoint)

Amaç: Katılımcıların küresel açlık ve gıda israfı sorunlarına somut çözümler üretmelerini sağlamak ve yaratıcılıklarını kullanarak proje fikirleri geliştirmelerine yardımcı olmak.

Giriş ve Projenin Nedenleri Hakkında Bilgi:

Eğitmen Açıklaması: "Dünya açlığını sona erdirmek için büyük fikirlerin küçük başladığını unutmayın. Bugün, yarattığınız fikirler bu sorunların çözümü olabilir.", Katılımcılara SDG 2'nin hedefleri hatırlatılır ve sürdürülebilir çözümlere odaklanmaları söylenir.

Grupların Oluşturulması ve Rehberlik:

Katılımcılar 4-5 kişilik gruplara ayrılır. Her gruba bir rehber şablonu dağıtılır. Şablon şu soruları içermelidir: "Sorun nedir?", "Bu soruna hangi çözümü öneriyorsunuz?", "Çözümünüzün uygulanabilirliği nedir?", Topluma ne tür bir fayda sağlayacak?"

Proje Fikirleri Geliştirme:

Her grup bir sorun seçer ve bir çözüm üretir. Örnek konular:

Topluluk Bahçesi Projesi:

Açıklama: Herkesin katkıda bulunabileceği bir alan yaratarak yerel çiftçileri desteklemek ve kendi sebze ve meyvelerini yetiştirmek isteyenlere fırsat sağlamak.

Öneriler: Yerel bir parkta ekim veya okul bahçesi kullanımı için bir alan tahsis etmek.

Gıda Atığı Azaltma Kampanyası:

Açıklama: Gıda atığını azaltmak için evde kullanılmayan gıdaları kullanma yollarını öğretmek.

Öneriler: Artıklar için yaratıcı tarif önerileri, gıda atığını azaltmak için okullarda yarışmalar.

Dijital Çözüm: Gıda Atığı Takip Uygulaması:

Açıklama: Evde israf edilen gıdaları takip eden bir mobil uygulama fikri.



Hedef 3: İyi Sağlık ve Refah Eğitim Planı



@YOUNGSDG

SDG HEDEFLERİ

Hedef 3: İyi Sağlık Ve Refah



Altyazı: "Sağlıklı Yaşamlar, Parlak Gelecekler!"

▶ Hedef 3 nedir?

3. Hedef, herkesin sağlıklı bir hayat yaşayabilmesini ve ihtiyaç duyduğu bakımı alabilmesini sağlamaktır. Daha az insanın hastalanması, doktorlara ve hastanelere daha fazla erişim ve ruh sağlığı ve refahı için destek anlamına gelir. Ayrıca hastalıkları önlemeyi, sağlıklı alışkanlıkları teşvik etmeyi ve daha güvenli toplumlar oluşturmayı da içerir.

İyi sağlık, nasıl öğrendiğimizi, çalıştığımızı, büyüdüğümüzü ve yaşadığımızı her şeyi etkiler. Gençler sağlıklı olduğunda potansiyellerine ulaşabilir ve daha güçlü, daha mutlu toplumlar oluşturmaya yardımcı olabilirler.

▶ Neden önemlidir?

- Dünya çapında birçok insan temel sağlık hizmetlerine, temiz suya veya sağlıklı gıdaya erişemiyor.
- Ruh sağlığı, özellikle gençler için büyüyen bir zorluktur.
- COVID-19 gibi hastalıklar, sağlık sorunlarının tüm dünyayı ne kadar çabuk etkileyebileceğini göstermiştir.
- Sağlıklı olmadan okula gitmek, bir işte çalışmak veya başkalarına bakmak zordur.

Sağlığa ve refaha odaklanmak, herkes için daha uzun, daha mutlu yaşamlara ve daha iyi bir geleceğe yol açar.



Hedef 3 İyi Sağlık Ve Refah



**Altyazı: "Sağlıklı Yaşamlar,
Parlak Gelecekler!"**

SDG 3: SDG Hedefleri ve Alt Hedefler Basitleştirildi)

SDG 3: Sürdürülebilir Kalkınma Hedefi 3'ün Hedefleri: Her yaştan herkes için sağlıklı yaşamları garanti altına almak ve refahı teşvik etmek

Hedef 3.3 – AIDS, tüberküloz ve sıtma gibi salgınları sonlandırın

2030 yılına kadar AIDS, tüberküloz, sıtma ve ihmal edilmiş tropikal hastalık salgınlarını sonlandırın ve hepatit, su kaynaklı hastalıklar ve diğer bulaşıcı hastalıklarla mücadele edin.

Hedef 3.4 – Kalp hastalığı gibi hastalıklardan kaynaklanan erken ölümleri azaltın ve ruh sağlığını iyileştirin

2030 yılına kadar önleme ve tedavi yoluyla bulaşıcı olmayan hastalıklardan kaynaklanan erken ölümleri üçte bir oranında azaltın ve ruh sağlığını ve refahı teşvik edin.

Hedef 3.6 – Trafik kazalarından kaynaklanan ölüm ve yaralanma sayısını azaltın

2020 yılına kadar trafik kazalarından kaynaklanan küresel ölüm ve yaralanma sayısını yarıya indirin.

Hedef 3.7 – Aile planlaması dahil herkesin güvenli ve saygılı sağlık hizmetlerine erişebilmesini sağlayın

2030 yılına kadar aile planlaması, bilgi ve eğitim dahil olmak üzere cinsel ve üreme sağlığı hizmetlerine evrensel erişimi ve üreme sağlığının ulusal stratejilere ve programlara entegre edilmesini sağlayın.

Hedef 3.c – Her ülkede daha fazla doktor, hemşire ve sağlık çalışanı eğitin ve destekleyin

Gelişmekte olan ülkelerde, özellikle en az gelişmiş ülkelerde ve küçük ada gelişmekte olan devletlerde sağlık finansmanını ve sağlık işgücünün işe alınmasını, geliştirilmesini, eğitimini ve tutulmasını önemli ölçüde artırın.

Eđitim Planı: Anlama



1.Gün Farkındalık ve Anlayış

1. Kelime Bulutu: "Sađlık Sizin İin Ne Anlama Geliyor?" (20 dakika)

Aıklama: Katılımcılar Mentimeter kullanarak sađlıkla iliřkilendirdikleri bir veya iki kelimeyi paylařırlar. Farklı bakıř aılarını keřfetmek iin gerek zamanlı bir kelime bulutu oluřturulur.

Malzemeler: internet, akıllı telefonlar/tabletler, projektör

Hedef: Konuyu tanıtmak ve sađlıđın kiřisel anlamlarını keřfetmek

Yansımada: Kelime bulutundaki ortak temaları ve řařırtıcı kelimeleri tartıřın.

2. Video ve Tartıřma: "Sađlık Hakkı" (45 dakika)

Aıklama: WHO'nun "Health for All" veya TED-Ed'in ruh sađlıđıyla ilgili videosu gibi kısa bir videoyu izleyin. řu gibi soruları tartıřın:

- Hangi zorluklar dikkatinizi ekti?
- Sizi ne řařırttı?
- Sađlık neden sadece hasta olmamaktan ibaret deđildir?

Malzemeler: Video, tartıřma istemleri, ekran

Hedef: Sađlıđın bir insan hakkı ve kresel bir sorun olduđu anlayıřını oluřturmak.

Yansımada: Gruplar temel ıkarımları paylařır.

3. Simülasyon Oyunu: "Sağlık Bütçesi Mücadelesi" (60 dakika)

Açıklama: Gruplar, sınırlı bütçelere sahip hükümet sağlık bakanlar gibi davranırlar. Fonların nasıl tahsis edileceğine karar vermeleri gerekir (örneğin, hastaneler, ruh sağlığı, aşılar). Kararlara meydan okumak için rastgele "acil durum kartları" (örneğin, hastalık salgını) ekleyin.

Malzemeler: Bütçe kartları, rol kağıtları, senaryo kartları

Hedef: Zor sağlık politikası kararlarını anlamak

Yansıma: Hangi seçimler en zordu? Neyi farklı yaparlardı?



4. Refah İçin Sanat: "Sağlık Önemlidir" Farkındalık Posterini Hazırlayın (60 dakika)

Açıklama: Ekipler sağlık ve refahın neden önemli olduğunu gösteren posterler oluşturur. Gerçekler, çizimler ve alıntılar ekleyin. Bir galeri turunda sergileyin.

Malzemeler: Kağıt, kalemler, geri dönüştürülmüş malzemeler, isteğe bağlı dijital araçlar (örn. Canva)

Hedef: Temel mesajları keşfetmek için yaratıcı ifadeyi kullanın

Yansıma: Hangi mesajlar en güçlüydü?





2. Gün

Çözümlerin Üretilmesi ve Yaygınlaştırılması



5. Ana Etkinlik: Proje Fikri Geliştirme Atölyesi (2,5 saat)

Adım 1: Giriş (10 dk)

Kolaylaştırıcı, 1. Günden elde edilen içgörülerini özetler ve günün hedefini tanıtır: sağlık sorunları için gençlerin öncülük ettiği çözümler yaratmak.

Adım 2: Grup Oluşturma (5 dk)

Katılımcılar küçük takımlar oluşturur (4-5 kişi).

Adım 3: Beyin fırtınası (30 dk)

Her grup yerel bir sağlık sorunu (örneğin sağlık eğitimi eksikliği, gençlerin stresi, kötü sanitasyon) ve bunu iyileştirmek için fikirler üretir.

Adım 4: Sorun + Çözüm + Etki Çalışma Sayfası (45 dk)

Gruplar şunları tanımlar:

- Sorun
- Çözüm
- Kime Yardımcı Oluyor
- Nasıl Çalışıyor
- Gereken Kaynaklar
- Beklenen Etki

Adım 5: Fikirleri Sunma (45-60 dk)

Her grup proje fikrini sunar. Görsellerin, skeçlerin veya prototiplerin kullanımını teşvik edin. Akranlar ve eğitmenler geri bildirim verir.

Katogari

Dijital Araçlar
Sanat Malzemeleri
Baskı
Atölye Araçları
İsteğe bağlı

Materyaller

Mentimetre, internet, projektör, cihazlar
Kağıt, kalemler, makas, geri dönüştürülmüş malzemeler, yapıştırıcı
Tartışma istemleri, rol kartları, planlama çalışma kağıtları
Zamanlayıcı, yapışkan notlar, proje şablonları
Canva, Kahoot, WHO/BM video bağlantıları





2. Gün

Çözümlerin Üretilmesi ve Yaygınlaştırılması

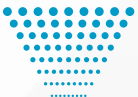


7. Harekete Geçme Çağrısı – Gençler Ne Yapabilir?

- Okulda bir ruh sağlığı farkındalık kulübü veya kampanyası başlatın.
- Yerel sağlık kliniklerinde gönüllü olun veya toplum temizliklerini destekleyin.
- Sağlıklı alışkanlıklar veya ilk yardım hakkında bir sosyal medya dizisi oluşturun.
- Okullarda daha iyi beslenme veya ruh sağlığı kaynakları için savunuculuk yapın.
- Kişisel refahı teşvik etmek için Moodpath veya Headspace gibi uygulamaları kullanın.

8. Faydalı Kaynaklar

- [DSÖ Gençlik ve Sağlık Web Sitesi](#)
- [BM Hedefi 3 Genel Bakış](#)
- [YouTube: TED-Ed'den "Neden Ruh Sağlığı Önemlidir"](#)



Hedef 4: Kaliteli Eđitim Eđitim Planı



@YOUNGSDG

SDG HEDEFLERİ

Hedef 4: Kaliteli Eğitim

**Altyazı: "Herkes İçin Eğitim,
Daha Parlak Bir Gelecek"**



► Hedef 4 Nedir?

Hedef 4, yaş, geçmiş, cinsiyet veya nerede yaşadıklarına bakılmaksızın herkesin kaliteli eğitime erişimini sağlamakla ilgilidir. Bu, tüm çocukların, gençlerin ve yetişkinlerin yaşamları boyunca öğrenme fırsatına sahip olması gerektiği anlamına gelir: temel okuryazarlık ve sayısal becerilerden dijital becerilere, eleştirel düşünmeye ve profesyonel eğitime kadar. Eğitim yalnızca insanları iş piyasasına hazırlamakla kalmamalı, aynı zamanda daha barışçıl ve sürdürülebilir bir dünyaya katkıda bulunabilecek bilgili, aktif vatandaşlar olmalarına da yardımcı olmalıdır.

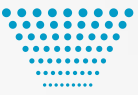
Eğitim, kişisel gelişim, sosyal hareketlilik ve uzun vadeli gelişimin temelidir. Bireylere seçim yapma, zorlukların üstesinden gelme ve geleceklerini şekillendirme gücü verir. İnsanlar kaliteli öğrenme fırsatlarına erişebildiklerinde, hayatlarını iyileştirmek, ailelerini desteklemek ve toplumlarını güçlendirmek için araçlara sahip olurlar ve bu da toplumun tamamına fayda sağlayan dalga etkileri yaratır.

► Kaliteli Eğitim Neden Önemlidir?

Eğitim, bireylere kendi hayatlarını şekillendirmeleri ve topluma katkıda bulunmaları için bilgi, beceri ve güven veren güçlü bir araç olan temel bir insan hakkıdır. Yine de, dünya çapında milyonlarca insan için kaliteli eğitime erişim hala erişilemez durumdadır. Çocuklar yoksulluk, çatışma, ayrımcılık veya altyapı eksikliği nedeniyle okula gönderilmemektedir. Birçok bölgede sınıflar aşırı kalabalıktır, öğretim materyalleri kitledir ve öğretmenler yetersiz eğitilmiştir veya desteklenmemektedir.

Kızlar, engelli çocuklar ve kırsal veya uzak bölgelerde yaşayanlar gibi marjinal gruplardan gelen gençler daha da büyük engellerle karşı karşıyadır. Kapsayıcı ve etkili eğitime erişim olmadan, bu gençlerin geride kalma, iyi bir iş bulmakta zorlanma ve yoksulluk döngülerinde sıkışıp kalma olasılıkları daha yüksektir.

Ancak eğitim eşitlikçi ve yüksek kalitede olduğunda dönüştürücü hale gelir. Fırsatlara kapılar açar, toplulukları güçlendirir ve daha sağlıklı, daha müreffeh ve daha adil toplumlar için temel oluşturur. Eğitime yatırım yapmak, bir sonraki nesil sorunları çözmek, barışı inşa etmek ve kimsenin geride bırakılmadığı bir geleceği şekillendirmek için güçlendirmek anlamına gelir.



Hedef 4: Kaliteli Eğitim

Altyazı: "Herkes İçin Eğitim,
Daha Parlak Bir Gelecek"



SDG 4: Hedefler ve Alt Hedefler

Hedef 4.1 – Ücretsiz İlköğretim ve Ortaöğretim:

Tüm erkek ve kız çocuklarının ücretsiz, kaliteli ilköğretim ve ortaöğretimi tamamlamasını sağlamak.

Hedef 4.3 – Uygun Fiyatlı Eğitime Erişim:

Herkes için uygun fiyatlı teknik, mesleki ve yükseköğretime erişim sağlamak.

Hedef 4.6 – Okuryazarlık ve Matematik:

Tüm gençlerin okuyabilmesini, yazabilmesini ve temel matematik işlemlerini yapabilmesini sağlamak.

Hedef 4.7 – Sürdürülebilir Kalkınma Eğitimi:

Öğrencilere sürdürülebilirlik, insan hakları ve sorumlu vatandaşlık hakkında bilgi vermek.

Hedef 4.a – Güvenli Öğrenme Ortamları:

Herkes için güvenli, kapsayıcı ve etkili öğrenme ortamları sağlamak.



Eđitim Planı: Anlama

Hedef 4 – Kaliteli Eđitim Etkili Aktivite Planı:

Gençler için 2 Günlük Atölye

Hedef Kitle: 17-25 yaş arası gençler



1.Gün Farkındalık ve Anlayış

Etkinlik 1: Eđitim Mozaiđi (20 dakika)

Açıklama:

Katılımcıların her birine renkli bir yapışkan not verilir. Eđitimi temsil eden bir kelime yazarlar veya küçük bir resim çizerler.

- Tüm yapışkan notlar büyük bir poster veya duvara yerleştirilerek bir "Eđitim Mozaiđi" oluşturulur.
- Kolaylaştırıcı bir tartışmaya öncülük eder ve şu soruları sorar:

Hangi ortak temaları görüyorsunuz?
Şaşırtıcı fikirler var mı?

Gereken Malzemeler:

- Renkli yapışkan notlar (çeşitli renklerde)
- Büyük kağıt veya duvar alanı
- Kalemler

Hedef:

Katılımcıların eđitim algılarını görsel olarak yakalamak, deneyimlerinin ve fikirlerinin çeşitliliđini vurgulamak.

Sonuç / Yansıma:

Kolaylaştırıcı çeşitli bakış açılarını vurgular ve kaliteli eđitimin herkes için farklı bir şey ifade ettiđi fikrini tanıtır.

Etkinlik 2: Eğitim Zaman Çizelgesi (30 dakika)



Açıklama:

Gruplara bir dizi eğitimsel dönüm noktası verilir (örneğin, "Ücretsiz ilköğretim tanıtıldı", "Çevrimiçi öğrenme yaygın hale geldi"). Katılımcılar dönüm noktalarını boş bir zaman çizelgesinde, gerçekleştirebildiklerini ve inandıkları sıraya göre düzenlerler. Bunları yerleştirdikten sonra, kolaylaştırıcı doğru zaman çizelgesini göstererek her olayı açıklar.

Gereken Malzemeler:

- Önceden basılmış dönüm noktası kartları (eğitimsel olaylar)
- Büyük boş zaman çizelgesi (kağıt veya duvar)

Hedef:

Katılımcıların eğitimin tarihini ve evrimini anlamalarına yardımcı olmak, eğitimin zaman içinde nasıl değiştiğini göstermek.

Sonuç/Düşünce:

Eğitimin nasıl evrimleşmeye devam ettiğini ve kaliteli eğitimin neden her zaman devam eden bir çalışma olduğunu tartışın.

Etkinlik 3: Eğitim Simülasyonu "Öğrenmeye Giden Yollar" (45 dakika)

Açıklama:

Katılımcılar farklı öğrencileri temsil eden gruplara ayrılır (örneğin, kırsal bir köydeki bir çocuk, kentsel bir genç, mülteci bir öğrenci).

- Her grup, karakterlerinin durumuna göre kararlar alarak bir eğitim yolculuğunda ilerlemelidir.
- Zorluklarla karşılaşır (kaynak eksikliği, kültürel engeller, aile beklentileri) ve öğrenmeye devam etmek için seçimler yapmak zorundadırlar.

Gereken Malzemeler:

- Karakter kartları (farklı öğrenci profilleri)
- Zorluk kartları (eğitim engelleri)
- Yol haritası (isteğe bağlı)



Hedef:

Katılımcıların birçok gencin eğitime erişimde karşılaştığı engeller anlamalarına yardımcı olmak.

Sonuç/Düşünce:

Gruplar deneyimlerini paylaşır ve şunları tartışır:

- Karakteriniz hangi zorluklarla karşılaştı?
- Başarılı olmalarına ne yardımcı oldu?

**Etkinlik 4: Eğitim Becerileri Pazarı (40 dakika)****Açıklama:**

Katılımcıların her biri başarı için gerekli olduğuna inandıkları bir beceriyi seçer (örneğin, eleştirel düşünme, dijital okuryazarlık, iletişim).

- Becerilerinin neden önemli olduğunu paylaştıkları bir "pazar tezgahı" kurarlar.
- Diğerleri tezgahlarını ziyaret edebilir, sorular sorabilir ve kendi fikirlerini paylaşabilirler.

Gereken Malzemeler:

- Her tezgah için küçük masalar veya belirlenmiş alanlar
- Kağıt, kalemler ve diğer yaratıcı malzemeler

Hedef:

Eğitimde farklı becerilerin önemini vurgulamak ve aktif katılımı teşvik etmek.

Sonuç/Yansıma:

Hangi becerilerin en popüler olduğunu ve nedenini tartışın. Eğitimin sadece akademik bilgidен ibaret olmadığını vurgulayın.



2.Gün Fikirlerden Eyleme

Etkinlik 1: Eğitim Hikayeleri – "Öğrenme Yolculukları" (30 dakika)

Açıklama:

Katılımcılar çiftler halinde bir araya gelir ve unutulmaz bir öğrenme deneyimi (olumlu veya olumsuz) hakkında kişisel bir hikaye paylaşırlar.

- Paylaşımdan sonra, partnerlerinin hikayesini gruba tekrar anlatırlar.

Gereken Malzemeler:

- Yok

Hedef:

Farklı deneyimlerin öğrenmeyi nasıl şekillendirdiğine dair empati ve anlayış oluşturmak.

Sonuç/Yansıma:

Olumlu deneyimlerin nasıl ilham verebileceğini ve olumsuz olanların nasıl iyileştirilebileceğini tartışın.

Etkinlik 2: Eğitim Erişim Anketi ve Eylem Duvarı (45 dakika)

Açıklama:

Katılımcılar önce kısa bir anonim anketi (önceden hazırlanmış veya canlı) şu tür sorularla doldururlar:

- Kaliteli eğitime eşit erişiminiz olduğunu düşünüyor musunuz?
- Öğrenme deneyiminizdeki en büyük engel neydi?
- Ders dışı etkinliklere ücretsiz erişiminiz oldu mu?
- Daha fazla gencin daha iyi öğrenmesine ne yardımcı olabilir?

Anketi tamamladıktan sonra, kolaylaştırıcı grubun genel sonuçlarını (canlı veya toplu) ortaya koyar ve katılımcıları düşünmeye davet eder.

Daha sonra, katılımcılar "Eksik Olan Nedir?" Duvarına gider ve yerel eğitim sistemlerinde eksik olduğuna inandıkları 1-2 şeyi ve bunu düzeltmek veya iyileştirmek için 1 pratik fikri yazarlar.

Gereken Malzemeler:

Basılı veya dijital anket formları (veya canlı Mentimeter/Kahoot), post-it'ler, büyük duvar kağıdı veya flipchart

Hedef:

Katılımcıların kendi eğitim yolculukları hakkında eleştirel bir şekilde düşüncelerine ve neyin değişmesi gerektiği konusunda kolektif bir farkındalık oluşturmalarına yardımcı olmak.

Sonuç/Düşünce:

Yanıtlarda sizi ne şaşırttı?

Birçok kişi aynı engellerle mi karşılaşılıyor?

Hangi çözümler gerçekçi görünüyor ve keşfetmeye değer?



2.Gün Fikirlerden Eyleme



Etkinlik 3: "Eğitim Eylem Çemberi" – Fikirden Niyete (30 dakika)



Açıklama:

Katılımcılar büyük bir daire şeklinde otururlar. Tek tek cümleyi yüksek sesle tamamlarlar:

"Kaliteli eğitimi desteklemek için yapabileceğim bir şey..."

Basit bir şeyden (örneğin, "bir arkadaşımın ödevine yardım etmek") veya daha geniş bir şeyden (örneğin, "okulda kitap bağıışı organize etmek") bahsedebilirler. Birisi yüksek sesle konuşmaktan rahatsızlık duyarsa, eylemini bir kağıt parçasına yazabilir ve dairenin ortasına koyabilir. Grup, etkinliği toplu bir alkış turu veya "Hepimiz değişimin bir parçasıyız" gibi bir olumlama ile sonlandırır.

Gereken Malzemeler:

Kağıt parçaları ve kalemler (isteğe bağlı)
Yazılı fikirleri toplamak için merkezi bir alan (örneğin, mat veya masa)

Hedef:

Küçük eylemlerin bile önemli olduğu konusunda ortak bir sorumluluk ve güven duygusu yaratmak.

Sonuç/Yansıma:

Kolaylaştırıcı, tekrar eden temaları vurgular ve katılımcıları oturumdan sonra fikirlerini uygulamaya teşvik eder.



Eyleme Çağrı – Gençler Ne Yapabilir



1. Akran Öğretmenliği Programı Başlatın:

Belirli derslerde zorluk çeken sınıf arkadaşlarınıza yardım edin.

2. Kitap Toplama Kampanyası Düzenleyin:

Okullara veya gençlik merkezlerine kitap toplayın ve bağışlayın.

3. Öğrenme Kampanyası Oluşturun:

Eğlenceli gerçekleri, çalışma ipuçlarını veya öğrenmeyle ilgili ilham verici hikayeleri paylaşmak için sosyal medyayı kullanın.

4. Dijital Öğrenmeyi Teşvik Edin:

Arkadaşlarınızla ücretsiz çevrimiçi kursları veya eğitim uygulamalarını paylaşın.

5. Yerel Okulları Destekleyin:

Okul etkinliklerine yardımcı olmak veya okul sonrası kulübü başlatmak için gönüllü olun.

Yararlı Kaynaklar

- Video: "Neden Kaliteli Eğitim Önemlidir" (BM) – [YouTube Bağlantısı](#)
- Etkileşimli Araç: "Khan Academy" – Çok çeşitli konularda ücretsiz çevrimiçi kurslar – [Web Sitesi Bağlantısı](#)
- Oyun: "Quandary" – Oyuncuların karar verme becerilerini geliştirmelerine yardımcı olan eleştirel düşünme oyunu – [Çevrimiçi Oynayın](#)



Hedef 5: Cinsiyet Eşitliği Eğitim Planı



@YOUNGSDG

SDG HEDEFLERİ

Hedef 5: Cinsiyet Eşitliği

Altyazı: "Her Cinsiyet İçin Eşitlik, Daha Adil Bir Dünya"



▶ 5. Hedef Nedir?

Hedef 5, cinsiyet eşitliğini sağlamaya ve cinsiyetten bağımsız olarak tüm insanların eşit haklar, fırsatlar ve onurla yaşamasını sağlamaya odaklanır. Bu, kadınların, erkeklerin, kızların, oğlanların ve tüm cinsiyet kimliklerine sahip insanların ayrımcılık, şiddet veya toplumsal önyargı korkusu olmadan eğitime, sağlık hizmetlerine, istihdama ve liderlik rollerine erişebilmesini sağlamak anlamına gelir.

Cinsiyet eşitliği yalnızca kadınların ve kızların ihtiyaçlarını karşılamakla ilgili değildir, ancak bu hedefin hayati bir parçası olmaya devam etmektedir. Cinsiyetlerinden bağımsız olarak herkesin tam potansiyeline ulaşabileceği ve toplumlarına eşit şekilde katkıda bulunabileceği bir toplum yaratmakla ilgilidir. Gerçek eşitlik herkese fayda sağlar: daha güçlü ilişkiler, daha adil kurumlar ve daha kapsayıcı ekonomiler yaratır.

▶ Toplumsal Cinsiyet Eşitliği Neden Önemlidir?

Cinsiyet eşitsizliği devam ettiğinde, fırsatları sınırlar, ilerlemeyi engeller ve bireylere ve toplumlara zarar verir. Dünya çapında, özellikle kadınlar ve kızlar olmak üzere birçok kişi hala eğitime, insan onuruna yakışır işe, sağlık hizmetlerine veya hayatları hakkında karar alma şansına erişemiyor. Diğerleri ise seçimlerini, ifadelerini ve hayallerini kısıtlayan günlük klişelerle karşı karşıya kalıyor.

Cinsiyet eşitliğini sağlamak, bu engelleri aşmak ve kapsayıcı, güvenli ve adil sistemler inşa etmek anlamına gelir. Herkesin okulda, işyerinde, siyasette ve toplumda tam katılımını sağlar. Gençler için cinsiyet eşitliğini anlamak ve teşvik etmek, farklılıklara saygı duyan, eşitliği benimseyen ve her bir kişiyi liderlik etmeye ve gelişmeye güçlendiren bir dünya inşa etmenin anahtarıdır.

Hedef 5:

Cinsiyet Eşitliği

**Altyazı: "Her Cinsiyet İçin Eşitlik,
Daha Adil Bir Dünya"**



▶ SDG Hedefleri ve Alt Hedefler

Hedef 5.1 – Ayrımcılığa Son Verin:

Her yerde kadınlara ve kızlara karşı her türlü ayrımcılığı ortadan kaldırın.

Hedef 5.2 – Şiddete Son Verin:

Çocuk evlilikleri ve zorla evlilikler gibi şiddeti ve zararlı uygulamaları önleyin.

Hedef 5.3 – Eşit Fırsatlar:

Her cinsiyet için eğitime, istihdama ve liderliğe eşit erişimi sağlayın.

Hedef 5.5 – Liderlik Katılımı:

Her düzeyde karar alma süreçlerine eşit katılımı teşvik edin.

Hedef 5.b – Teknolojiye Erişim:

Cinsiyet eşitliğini teşvik etmek ve bireyleri güçlendirmek için teknolojiyi kullanın.



Eđitim Planı: Anlama

Hedef 5 – Cinsiyet Eđitliđi Etkili Etkinlik Planı:

Gençler için 2 Günlük Atölye

Hedef Kitle: 17-25 yaş arası gençler



▶ **1.Gün** Farkındalık ve Anlayış

Etkinlik 1: Cinsiyet Kalıp Yargılarını Ayırma (20 dakika)

Açıklama:

Katılımcılara "Kızlar çocuklara bakmada daha iyidir" veya "Erkekler kadınlardan daha iyi liderlerdir" gibi ifadelerin bulunduğu bir dizi kart verilir.

- Küçük gruplar halinde kartları iki kategoriye ayırırlar: "Dođru" ve "Kalıp".
- Daha sonra her ifadeyi neden kategorilendirdiklerini tartışırlar.

Gereken Malzemeler:

- İfade kartları (basılı)
- Sınıflandırma için büyük kađıt

Hedef:

Kalıplara meydan okumak ve cinsiyet normları hakkında eleştirel düşünmeyi teşvik etmek.

Sonuç/Düşünce:

Birçok cinsiyet kalıbının gerçeklere deđil, toplumsal normlara dayandığını vurgulamak.

Etkinlik 2: "Cinsiyet Hikayeleri" Rol Oyunu (30 dakika)

Açıklama:

Katılımcılar karakter kartları alırlar (örneğin, pilot olmak isteyen bir kadın ve seven bir erkek).

- Küçük gruplar halinde, karakterlerinin cinsiyet kalıpları nedeniyle bir zorlukla karşılaştığı kısa bir sahne canlandırırlar.
- Her rol yapma oyunundan sonra, grup karakterin bu zorluğun üstesinden nasıl gelebileceğini tartışır.

Gereken Malzemeler:

- Karakter kartları (farklı cinsiyet rolleri)
- Basit aksesuarlar (isteğe bağlı)

Hedef:

Empati kurmak ve cinsiyet klişelerinin insanların seçimlerini nasıl etkilediğine dair anlayış geliştirmek.

Sonuç/Düşünce:

Klişelerin fırsatları nasıl sınırlayabileceğini ve bunlara nasıl meydan okunabileceğini tartışın.



Etkinlik 3: Cinsiyet Yolculuğu Haritası (40 dakika)

Açıklama:

Katılımcılar kendi hayatlarının "Cinsiyet Yolculuğu Haritası"nı oluştururlar ve cinsiyetin seçimlerini veya fırsatlarını etkilediği önemli anları işaretlerler.

- Bu anları temsil etmek için semboller, kelimeler veya çizimler kullanabilirler.
- Küçük gruplar halinde haritalarını paylaşırlar ve ortak deneyimleri tartışırlar.

Gereken Malzemeler:

Büyük kağıtlar, kalemler, renkli kalemler

Hedef:

Kişisel yansımayı teşvik etmek ve katılımcıların cinsiyetin hayatlarını nasıl etkilediğini anlamalarına yardımcı olmak.

Sonuç/Yansıma:

Cinsiyet beklentilerinin herkesi etkileyebileceğini ancak aynı zamanda değiştirilebileceğini de vurgulayın.



Etkinlik 4: Liderlik Müzayedesini – Fırsatlarda Cinsiyet Ayrımcılığı (45 dakika)



Açıklama:

Katılımcılar sınırlı sayıda "fırsat jetonu" alırlar, ancak herkes aynı miktarda başlamaz.

Dağıtım, rastgele atanan kimlik kartlarına göre kasıtlı olarak eşitsizdir (örneğin, "kırsal alandan genç kadın," "üniversite eğitimi almış erkek," "ikili olmayan genç," "göçmen kız," "beyaz orta sınıf erkek").

Ardından kolaylaştırıcı, CEO, belediye başkanı, teknoloji girişimcisi, bilim insanı, STK yöneticisi vb. gibi liderlik rollerini açık artırmayla sunar.

Katılımcılar, istedikleri roller için teklif vermek üzere jetonlarını kullanmalıdır. Her rol atandıktan sonra kolaylaştırıcı, kimin kazandığını ve hangi profillerin geride kaldığını takip eder.

Gereken Malzemeler:

- Liderlik unvanlı rol kartları
- Fırsat jetonları (kağıt veya plastik jetonlar)
- Kimlik kartları (temel profil bilgileriyle: cinsiyet, geçmiş, eğitim vb.)

Hedef:

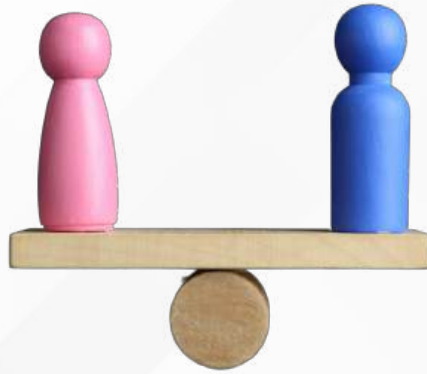
Cinsiyetin (ve diğer faktörlerin) liderlik rollerine erişimi nasıl etkilediğini görünür kılmak. Önyargı, ayrıcalık ve liyakat hakkında eleştirel düşünmeyi teşvik edin.

Sonuç/Yansımaya:

Kolaylaştırıcı bir bilgilendirme toplantısına öncülük eder:

Kimliğiniz katılım yeteneğinizi nasıl etkiledi?

- Nitelikleriniz kimliğinizden daha mı önemliydi?
- Liderliğin gerçekten kapsayıcı olması için nelerin değişmesi gerekiyor?





2.Gün

Fikirlerden Eyleme

Etkinlik 1: Cinsiyet Yansıma Kutusu (30 dakika)



Açıklama:

Katılımcılar küçük bir kağıt parçası alır ve cinsiyet beklentileri, klişeler veya ayrımcılıktan etkilendikleri bir zaman hakkında anonim olarak bir veya iki kısa cümle yazmaya davet edilirler.

Örnekler:

- "Kız olduğum için futbol oynayamayacağım söylendi."
- "İnsanlar her zaman erkek olduğum için sert olmam gerektiğini varsayarlar."
- Katılımcılar kağıtlarını katlar ve "Cinsiyet Yansıma Kutusu"na koyarlar.
- Kolaylaştırıcı, kimseyi tanımlamadan hikayeleri yüksek sesle okur.
- Her hikayeden sonra katılımcılar hikayenin kendilerini nasıl hissettirdiğini veya bu tür durumların neden yaşandığını tartışabilirler.

Gereken Malzemeler:

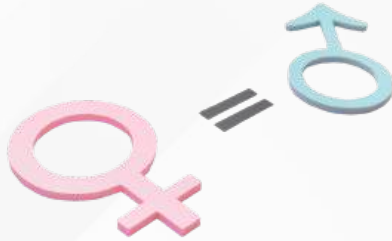
- Küçük kağıt parçaları
- Kalemler veya işaretleyiciler
- Güvenli bir kutu (Cinsiyet Yansıma Kutusu)

Hedef:

Katılımcıların deneyimlerini güvenli ve anonim bir şekilde paylaşmalarını sağlayarak baskı olmadan empati ve anlayış oluşturmalarını sağlamak.

Sonuç/Yansıma:

Herkesin bir şekilde cinsiyet beklentilerini deneyimlediğini ve bunları fark etmenin onları zorlamanın ilk adımı olduğunu vurgulayın.





2.Gün

Fikirlerden Eyleme



Etkinlik 2: Eşitlik Zaman Çizelgesi – Geçmiş, Şimdi, Gelecek (45 dakika)



Açıklama:

Katılımcılar, topluluklarındaki cinsiyet eşitliğinin zaman çizelgesini oluşturur, bunun zaman içinde nasıl değiştiğini inceler ve gelecekte nasıl iyileştirilebileceğini hayal ederler.

- Her grup, "Geçmiş", "Günümüz" ve "Gelecek" olmak üzere üç bölüme ayrılmış büyük bir bildiri alır.
- "Geçmiş" bölümünde, yaygın olan cinsiyet eşitsizliği örneklerini sıralarlar (örneğin, "Kızların futbol oynamasına izin verilmiyordu", "Belirli okullara yalnızca erkekler gidebiliyordu").
- "Günümüz" bölümünde, topluluklarındaki mevcut cinsiyet zorluklarını belirlerler (örneğin, "Kadınlar liderlik rollerinde yeterince temsil edilmiyor", "Kızlar fen okumaktan caydırılıyor").
- "Gelecek" bölümünde, daha eşit bir topluluk hayal ederler ve çözümler veya iyileştirmeler yazarlar (örneğin, "Liderlikte eşit temsil", "Tüm öğrenciler için STEM kulüpleri").

Gerekli Malzemeler:

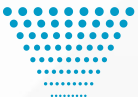
- Büyük kağıt levhalar veya flipchart'lar
- Üç renkte kalemler (geçmiş, şimdiki zaman, gelecek için)
- Yapışkan notlar (ekstra fikirler için isteğe bağlı)

Hedef:

Katılımcıların cinsiyet eşitliğinin zamanla değişen bir yolculuk olduğunu anlamalarına yardımcı olun. Onları, geçmişteki mücadelelerin nasıl ilerlemeye yol açtığını ve gelecekte değişimi nasıl sürdürebileceklerini görmeye teşvik edin

Sonuç/Yansıma:

- Gruplar zaman çizelgelerini sunar ve kolaylaştırıcı sorar:
- Geçmişte sizi ne şaşırttı?
- Çözülmesi gereken en önemli güncel sorunlar nelerdir?
- "Gelecek" bölümünü nasıl gerçeğe dönüştürebiliriz?



2.Gün

Fikirlerden Eyleme



Etkinlik 3: Proje Fikri Geliştirme – "Eylemde Eşitlik" (60 dakika)

Açıklama:

Katılımcılar, topluluklarında cinsiyet eşitliğini teşvik eden küçük bir proje tasarlamak için gruplar halinde çalışırlar.

Sorun: Hangi cinsiyet sorununu ele alıyorsunuz?

Çözüm: Fikriniz nedir?

Etki: Kimler faydalanacak?

Gereken Malzemeler:

- Proje planlama kağıtları
- Kalemler, kalem

Hedef:

Katılımcıları cinsiyet eşitliğini teşvik etmek için somut adımlar atmaya teşvik etmek.

Sonuç/Yansıma:

Gruplar proje fikirlerini sunar ve akranlarından geri bildirim alırlar.

Etkinlik 4: Bir Dakikada Kampanya – Cinsiyet Eşitliği İçin Gençlik Fikirleri (30 dakika)

Açıklama:

Katılımcılar küçük ekipler oluşturur (2-4 kişi) ve okullarında, topluluklarında veya çevrimiçi ortamda cinsiyet eşitliğini teşvik etmek için gençlik liderliğindeki bir mini kampanya için konsept oluşturmak üzere 30 dakikaları olur.

Her ekip şunları oluşturur:

- Bir slogan
- Basit bir görsel veya sembol (çizilebilir)
- Anahtar bir mesaj veya harekete geçme çağrısı
- Önerilen bir etkinlik veya eylem (örneğin, sosyal medya mücadelesi, sınıf tartışması, farkındalık günü, poster serisi, vb.)

Fikirlerini, diğer genç değişim yaratıcılarından oluşan bir kitleye sunuyormuş gibi gruba kısaca (1-2 dakika) sunarlar.



Gerekli Malzemeler:

Kampanya bileşenleri için kağıt, kalemler, post-it'ler, isteğe bağlı basılı şablon

Hedef:

Gençlerin kendilerini eşitlik savunucuları ve iletişimciler olarak görmelerini sağlamak ve iş birliği, yaratıcılık ve liderlik geliştirmek.

Sonuç/Düşünce:

- Hangi fikirler en orijinal veya pratikti?
- Böyle bir kampanyaya katılır mıydınız veya başlatır mıydınız?
- Bir kampanyayı gerçekten kapsayıcı yapan nedir?

Eyleme Çağrı – Gençler Ne Yapabilir

1. Cinsiyet Kalıplarına Meydan Okuyun: "Kızlar mühendis olamaz" veya "Erkekler ağlamamalı" gibi kalıpları duyduğunuzda sesinizi yükseltin.

2. Farkındalık Kampanyası Başlatın: Cinsiyet eşitliği hakkında gerçekleri ve kadınların ve erkeklerin engelleri aşmasıyla ilgili ilham verici hikayeleri paylaşmak için sosyal medyayı kullanın.

3. Eşit Fırsatları Teşvik Edin: Okulunuzdaki, spor takımınızdaki veya toplumunuzdaki herkesi cinsiyetten bağımsız olarak liderlik rolleri üstlenmeye teşvik edin.

4. Cinsiyet Eşitliği Girişimlerini Destekleyin: Cinsiyet eşitliğini teşvik etmek için çalışan yerel gruplara katılın veya destekleyin.

5. Tartışma İçin Güvenli Bir Alan Oluşturun: Herkesin deneyimlerini paylaşabileceği ve birbirlerinden öğrenebileceği bir cinsiyet tartışma çemberi düzenleyin.

Yararlı Kaynaklar

Video: "Sürdürülebilir kalkınma için cinsiyet eşitliği?" (UN Women Avrupa ve Orta Asya) – [YouTube Bağlantısı](#)

Etkileşimli Araç: "HeForShe" – Cinsiyet eşitliği için küresel bir hareket – [Web Sitesi Bağlantısı](#)

Oyun: "Half the Sky Movement: The Game" – Kadınların güçlenmesi konusunda farkındalık yaratan bir sosyal etki oyunu – [Çevrimiçi Oynayın](#)



Hedef 6: Temiz Su ve Sanitasyon Eđitim Planı



@YOUNGSDG

SDG HEDEFLERİ

Hedef 6: Temiz Su ve Sanitasyon



Altyazı: "Herkes İçin Su, Daha Sağlıklı Bir Yarın"

▶ 6. Hedef Nedir?

6. Hedef, herkesin her yerde temiz suya, güvenli sanıtasyona ve iyi hijyene erişimini sağlamaktır. Bu, tüm insanların nerede yaşarlarsa yaşasınlar güvenli su içebilmesi, ellerini yıkayabilmesi ve temiz, özel tuvaletler kullanabilmesi anlamına gelir. Ayrıca, gelecek nesiller için kullanılabilir ve kirlenmemiş kalmaları için su kaynaklarının korunması ve yönetilmesini de içerir.

Su, yaşam için olmazsa olmazdır. Su olmadan insanlar sağlıklı kalmaz, çocuklar okulda konsantre olamaz ve toplumlar büyüyemez. Birçok kız çocuğu tuvalete erişimleri olmadığı veya her gün su toplamak için saatler harcadıkları için eğitimden mahrum kalmaktadır. Kötü sanıtasyon, hastalıkların yayılmasını artırır ve milyonlarca insanın onurunu ve güvenliğini etkiler.

6. Hedefe ulaşmak, sağlığı korumak, eşitsizliği azaltmak ve daha güçlü, daha dayanıklı topluluklar inşa etmek anlamına gelir. Temiz su ve sanıtasyon lüks değildir, her insanın hak ettiği temel haklardır.

▶ Hedef 6 Neden Önemlidir?

Temiz su ve sanıtasyon sağlıklı ve adil bir toplum için olmazsa olmazdır ancak milyonlarca insan hala onlarsız yaşamaktadır. Kirlenmiş su kolera ve ishal gibi tehlikeli hastalıkların yayılmasına neden olur. Yetersiz sanıtasyon kötü hijyene yol açar ve bu da kadınları ve çocukları orantısız bir şekilde etkiler ve hastalığa karşı duyarlılığı artırır. Bazı bölgelerde su o kadar kıt ki insanlar en temel ihtiyaçlarını bile karşılayamazlar.

Kirlilik bir diğer büyük tehdittir. Fabrikalardan, çiftliklerden ve evlerden çıkan atıklar nehirleri ve gölleri kirlitmeye, ekosistemlere zarar vermeye ve insan hayatlarını riske atmaya devam etmektedir. Bu zorluklar gençleri ve savunmasız toplulukları en çok etkilemektedir. Birçok kız çocuğu temiz tuvaletlere erişimleri olmadığı için okula gidememektedir. Aileler güvenli olmayan sudan hastalanmaktadır. Tüm topluluklar kötüleşen sağlık, kaybedilen eğitim ve daha az büyüme fırsatı ile karşı karşıyadır.

Bu sorunları çözmek sadece acil değil, aynı zamanda mümkündür. Temiz suya, sanıtasyona ve sorumlu su yönetimine yatırım yaparak hastalıkları önleyebilir, her çocuğun öğrenme şansına sahip olmasını sağlayabilir ve doğal çevremizi koruyabiliriz. 6. Hedef, bir hedef olmaktan çok daha fazlasıdır; insan onuru ve sürdürülebilir ilerlemenin temelidir.

Hedef 6: Temiz Su ve Sanitasyon



Altyazı: "Herkes İçin Su, Daha Sağlıklı Bir Yarın"

▶ SDG Hedefleri ve Alt Hedefler

Herkes Küresel Hedeflere ulaştığımızdan emin olmak için yardımcı olabilir. Herkes için temiz su ve sanitasyon sağlamak için bu sekiz hedefi kullanın.

Hedef 6.1 – Güvenli İçme Suyu:

Herkesin güvenli ve uygun fiyatlı içme suyuna erişimini sağlayın.

Hedef 6.2 – Herkes İçin Sanitasyon:

Güvenli tuvaletlere erişim sağlayın ve hijyen uygulamalarını teşvik edin.

Hedef 6.3 – Su Kalitesi:

Kirliliği azaltarak ve su kaynaklarını koruyarak su kalitesini iyileştirin.

Hedef 6.4 – Su Verimliliği:

Suyu daha verimli kullanın ve sürdürülebilir bir tedarik sağlayın.

Hedef 6.b – Topluluk Katılımı:

Toplulukları su yönetimi ve sanitasyon iyileştirmelerine dahil edin.



Eđitim Planı: Anlama

Hedef 6 – Temiz Su ve Sanitasyon Etkili Aktivite Planı:

Gençler için 2 Günlük Atölye

Hedef Kitle: 17-25 yaş arası gençler



▶ 1. Gün **Farkındalık ve Anlayış**

Etkinlik 1: Su Ađı – Görsel Bağlantı (20 dakika)

Açıklama:

Katılımcılar bir yumak ip kullanarak bir "Su Ađı" oluştururlar.

- Kolaylaştırıcı ipi tutarak başlar ve suyun bir kullanım şeklini söyler (örneğin, içmek)
- İpi başka bir katılımcıya verirler ve o da başka bir kullanım şekli söyler (örneğin, yemek pişirmek).
- Bu, suyun yaşamın tüm alanlarıyla nasıl bağlantılı olduğunu gösteren bir ađ oluşana kadar devam eder.

Gereken Malzemeler:

Bir yumak ip

Hedef:

Suyun yaşamın tüm alanlarıyla nasıl bağlantılı olduğunu görsel olarak göstermek.

Sonuç/Yansıma:

İp koparsa ne olacağını tartışın – ya su olmasaydı?



Etkinlik 2: Su Gerçekleri Rölesi – Küresel Zorluklar Sınavı (30 dakika)



Açıklama:

Katılımcılar küçük takımlara ayrılır. Her takıma gerçek dünyadaki (örneğin, sanitasyon eksikliği, kuraklık, kirlilik, güvenli olmayan içme) bir dizi bilgi kartı veya kısa paragraf verilir.

Bunlar güvenilir kaynaklara (UNICEF, WHO, UN Water, vb.) dayalı olabilir.

Okuduktan sonra, her takım kendi bilgi setiyle ilgili kısa bir sınav veya zorluğa cevap verir (örneğin, doğru/yanlış, kısa açıklama, verileri bölgeye göre eşleştirme).

Tüm takımlar kendi bölümlerini tamamladıktan sonra, okudukları bir temel zorluğu ve neden önemli olduğunu paylaşırlar.

Gereken Malzemeler:

Basılı bilgi kağıtları veya kartlar, sınav soruları (basılı veya yansıtılmış), kalemler

Hedef:

Dünya genelindeki suyla ilgili çeşitli zorluklar hakkında farkındalık yaratmak ve bunları günlük yaşamla ilişkilendirmek.

Sonuç / Yansımaya:

Kolaylaştırıcı, tartışılan ana sorun türlerini (örneğin, erişim, kalite, kıtlık, eğitim/sağlık üzerindeki etki) özetler ve katılımcıları düşünmeye davet eder:

Hangi sorun kendi deneyiminize en yakındı?

- Sizi en çok şaşırtan hangisiydi?

Etkinlik 3: Su Seçimleri Oyunu – "Su ikilemi" (45 dakika)

Açıklama:

Katılımcılar, her biri sınırlı su kaynaklarına sahip bir "köyü" temsil eden küçük gruplara ayrılır.

- Her grup bir dizi "su jetonu" alır.
- Bu jetonları içme, yemek pişirme, sanitasyon veya çiftçilik için nasıl kullanacaklarına karar vermeleri gerekir.
- Rastgele "meydan okuma kartları" kuraklık, kirlilik veya kırık borular gibi sorunları ortaya koyar.



Gerekli Malzemeler:

- Su jetonları (kağıt veya madeni para)
- Meydan okuma kartları (kuraklık, kirlilik, onarımlar)

Hedef:

Katılımcıların toplulukların sınırlı su kaynaklarını yönetirken karşılaştıkları zor kararları anlamalarına yardımcı olmak.

Sonuç/Yansımaya:

Gruplar deneyimlerini paylaşır ve su yönetimi hakkında öğrendiklerini tartışır.



Etkinlik 4: Temiz Su Çizgi Romanları – Sanatsal İfade (40 dakika)

Açıklama:

Katılımcılar, suyla ilgili bir sorun hakkında kısa bir çizgi roman oluşturmak için çiftler halinde çalışırlar (örneğin, kirlenen bir nehir, su kıtlığıyla mücadele eden bir aile).

- Kağıt ve kalemler veya Pixton veya Canva gibi dijital araçlar kullanabilirler.
- Çizgi romanlar şunları içermelidir:
 - Suyla ilgili bir sorun.
 - Öğrenen veya harekete geçen bir karakter.
 - Olumlu bir sonuç.

Gereken Malzemeler:

- Kağıt, kalemler, renkli kalemler (elle çizilmiş için)
- Dizüstü bilgisayarlar veya tabletler (dijital çizgi romanlar için)

Hedef:

Su sorunlarını ve çözümlerini keşfetmek için yaratıcı hikaye anlatımını kullanın.

Sonuç/Yansımaya:

- Gruplar çizgi romanlarını sunar ve kolaylaştırıcı yaratıcı çözümleri vurgular.





Day 2:

Generating and Disseminating Solutions



Etkinlik 1: Su Taahhüdü Duvarı – "Su Taahhüdüm" (30 dakika)

Açıklama:

Katılımcılar güne su kaynaklarını korumadaki kişisel rollerini düşünerek başlarlar. Her kişi mavi damla şeklindeki bir karta somut bir taahhüt yazar, örneğin:

- "Dişlerimi fırçalarken musluğu kapatacağım."
- "Okulumla plastik şişe kullanımını azaltma hakkında konuşacağım."
- "Su kirliliği hakkında öğrendiklerimi ailemle paylaşacağım."

Daha sonra damlalarını sembolik bir nehir veya dalga oluşturan ortak bir Su Taahhüdü Duvarına iliştirirler.

Gereken Malzemeler:

Mavi damla şeklindeki kartlar (önceden kesilmiş), kalemler, duvar alanı veya büyük poster kağıdı

Hedef:

Kişisel sorumluluk duygusu uyandırmak ve kolektif etkiyi görselleştirmek.

Sonuç/Yansım:

Katılımcılar başkalarının taahhütlerini okumak için duvar boyunca yürürler. Kolaylaştırıcı, yazdıklarını veya kendilerine neyin ilham verdiğini paylaşmaları için 2-3 gönüllüyü davet eder.

Etkinlik 2: Proje Fikri Geliştirme Atölyesi (90 dakika)

Giriş (10 dakika):

Kolaylaştırıcı, 1. Gün öğrenilenleri kısaca özetler ve oturumun amacını tanıtır. Küçük ölçekli topluluk projesi fikirleri geliştirerek su değişim yaratıcıları olmak.

Fikir Oluşturma Oturumu (20 dakika):

Katılımcılar gruplar halinde yerel suyla ilgili sorunlar (örneğin, okulda su israfı, kirlı akarsular, hijyen konusunda farkındalık eksikliği) hakkında fikir yürütür.

Sorun + Çözüm + Etki Çalışma Sayfası (25 dakika):

Her grup aşağıdakileri kapsayan rehberli bir çalışma sayfasını tamamlar.

- Sorun: Ne çözmeye çalışıyoruz?
- Fikrimiz: Yaratıcı çözümümüz nedir?
- Kime Yardımcı Oluyor. Bu fikirden kimler faydalananacak?
- Nasıl Çalışıyor. Adımlar nelerdir?
- Gereken Kaynaklar: Neye ihtiyacımız var?
- Beklenen Etki: Hangi değişikliği yaratmayı umuyoruz?



Fikirlerin Sunumu (30 dakika):

Gruplar fikirlerini posterler, rol yapma oyunları, çizimler veya basit slaytlar kullanarak 3-5 dakikalık kısa bir sunumda sunarlar.

Hedef:

Gençleri gerçek, uygulanabilir su koruma çözümleri tasarlayarak farkındalığı eyleme dönüştürmeye teşvik etmek.

Sonuç/Yansıma:

Kolaylaştırıcı her sunumdan sonra bir alkış turu davet eder ve fikirleri SDG 6'nın daha geniş hedefine bağlar.



Etkinlik 3: "Su Dedektifleri" – Yerel Su Kullanımını Araştırmak (30 dakika)

Açıklama:

Katılımcılar "su dedektifleri" rolünü üstlenir ve suyun farklı günlük bağlamlarda nasıl kullanıldığını, israf edildiğini veya tasarruf edildiğini araştırır. Küçük gruplar halinde, okul tuvaleti, aile mutfağı, halka açık park veya spor merkezi gibi yaygın yerleri veya durumları tanımlayan kısa senaryo kartları alırlar.

Her senaryo için gruplar şunları belirler:

- Suyun nerede kullanıldığı
- Suyun nerede israf edilebileceği veya kirletilebileceği
- Atığı azaltabilecek veya hijyeni iyileştirebilecek gerçekçi bir değişiklik

Bulgularını bir "Su Kullanım Raporu" sayfasında özetler ve grupla bir temel öneriyi paylaşmaya hazırlanırlar.

Senaryo Kartlarına Örnekler:

- Muslukların aktığı ve tuvaletlerin sürekli sifonu çekildiği bir okul
- Musluğun aktığı bir evde bulaşıkların yıkanması
- Sadece şişelenmiş su kullanan bir kafe
- Atıkların atıldığı yerel bir nehir

Gereken Malzemeler:

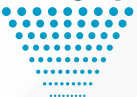
Basılı senaryo kartları, Su Kullanım Raporu şablonları, işaretleyiciler veya kalemler

Hedef:

Gözlem ve eleştirel düşünme becerilerini geliştirmek ve katılımcıların tanıdık ortamlardaki su zorluklarını belirlemelerine yardımcı olmak.

Sonuç / Yansıma:

Gruplar senaryolarından bir ana "sorun + çözüm"ü kısaca sunarlar. Kolaylaştırıcı bu içgörülerini gerçek yaşam davranışlarıyla ilişkilendirir ve katılımcıları günlük yaşamlarındaki benzer sorunları fark etmeye ve bunlar üzerinde harekete geçmeye teşvik eder.



Eyleme Çağrı – Gençler Ne Yapabilir

1. Okulda bir su tasarrufu kampanyası başlatın:

Öğrencileri ellerini yıkarken su tasarrufu yapmaya teşvik edin ve muslukları kapatın.

2. Bir toplum temizliği düzenleyin:

Su kirliliğini önlemek için yerel bir nehri, plajı veya parkı temizleyin.

3. Tekrar kullanılabilir su şişelerini teşvik edin:

Arkadaşlarınızı tek kullanımlık plastik yerine yeniden doldurulabilir şişeler kullanmaya teşvik edin.

4. Bir su farkındalığı kampanyası oluşturun:

Su tasarrufu ve hijyen hakkında gerçekleri paylaşmak için sosyal medyayı kullanın.

5. Su tasarrufu sağlayan bir uygulama kullanın:

Su kullanımınızı takip etmek için "Dropcountr" veya "Water Footprint Calculator" gibi uygulamaları deneyin.

Eyleme Çağrı – Gençler Ne Yapabilir

- **Etkileşimli Araç:** "Su Ayak İzi Hesaplayıcısı" – Her gün ne kadar su kullandığınızı hesaplayın – [Web Sitesi Bağlantısı](#)
-
- **Eğitim Kaynakları:** – [Web Sitesi Bağlantısı](#)



Hedef 7: Uygun Fiyatlı ve Temiz Enerji Eđitim Planı



@YOUNGSDG

SDG HEDEFLERİ

Hedef 7: Uygun Fiyatlı ve Temiz Enerji

Alt başlık: "Temiz Enerjiyle Geleceği Güçlendirmek"



7. Hedef Nedir?

7. Hedef, herkesin, her yerde, uygun fiyatlı, güvenilir ve sürdürülebilir enerjiye erişimini sağlamakla ilgilidir. Bu, kirlenici fosil yakıtlardan uzaklaşmak ve güneş, rüzgar ve hidroelektrik gibi daha temiz, yenilenebilir kaynaklara erişimi genişletmek anlamına gelir.

Enerji, modern yaşam için olmazsa olmazdır. Evlere, okullara, hastanelere, ulaşım araçlarına ve teknolojiye güç sağlar. Enerji olmadan insanlar güvenli bir şekilde yemek pişiremez, evlerini sıcak tutamaz, cihazlarını şarj edemez veya bilgiye erişemez. Temiz enerji ayrıca ekonomik kalkınma ve hava kirliliği ve iklim değişikliği gibi küresel sorunlarla mücadele için de hayati önem taşır.

7. Hedefe ulaşmak, kimseyi geride bırakmayan ve herkes için daha adil, daha yeşil bir gelecek sağlayan verimli, kapsayıcı ve sürdürülebilir enerji sistemleri yaratmak anlamına gelir.

Uygun Fiyatlı ve Temiz Enerji Neden Önemlidir?

Günümüzde, yaklaşık 700 milyon insan hala elektriksiz yaşıyor (WHO, 2024), özellikle kırsal veya izole bölgelerde. Bu enerji açığı eğitime, sağlık hizmetlerine ve ekonomik fırsatlara erişimi sınırlandırıyor. Çocuklar ışık olmadan ödevlerini yapmakta zorlanıyor ve toplumlar işletmeleri yönetme veya yiyecek ve ilaçları koruma konusunda zorluklarla karşı karşıya kalıyor.

Aynı zamanda, fosil yakıtlara olan bağımlılığımız kirliliği ve sera gazı emisyonlarını artırmaya devam ediyor, iklim değişikliğine katkıda bulunuyor ve halk sağlığına zarar veriyor.

Uygun fiyatlı ve temiz enerjiye yatırım yaparak günlük hayatı iyileştiriyor, emisyonları azaltıyor ve yeni yeşil işler yaratıyoruz. Temiz enerji toplumları daha dirençli hale getiriyor ve gençlerin enerji yoksulluğunun neden olduğu engeller olmadan öğrenmelerine, büyümelerine ve yenilik yapmalarına olanak tanıyor. Hedef 7'ye ulaşmak, hem insanlar hem de gezegen için işe yarayan bir gelecek inşa etmek için olmazsa olmazdır.

Hedef 7: Uygun Fiyatlı ve Temiz Enerji



Alt başlık: "Temiz Enerjiyle Geleceği Güçlendirmek"

SDG Hedefleri ve Alt Hedefler

Herkes Küresel Hedeflere ulaştığımızdan emin olmak için yardımcı olabilir. Sürdürülebilir enerjiye evrensel erişimi sağlamak için bu beş hedefi kullanarak eylem yaratın.

Hedef 7.1 – Evrensel Erişim:

Herkesin uygun fiyatlı, güvenilir ve modern enerjiye erişimini sağlamak.

Hedef 7.2 – Yenilenebilir Enerji:

Dünya çapında yenilenebilir enerji kaynaklarının kullanımını artırmak.

Hedef 7.3 – Enerji Verimliliği:

Binalarda, ulaşımda ve endüstride enerji verimliliğini iyileştirmek.

Hedef 7.a – Temiz Enerjiye Destek:

Gelişmekte olan ülkelerin temiz ve sürdürülebilir enerji teknolojilerini benimsemesine yardımcı olmak.

Hedef 7.b – Altyapı Genişlemesi:

Enerji altyapısına ve temiz teknolojiye erişimi genişletmek.



Eđitim Planı: Anlama

Hedef 7'yi Anlamak – Uygun Fiyatlı ve Temiz Enerji

Gençler İin 2 Gnlk Atlye

Hedef Kitle: 17-25 yař arası gençler



1.Gn Farkındalık ve Anlayıř

Etkinlik 1: Enerji Beyin Fırtınası Duvarı (20 dakika)

Aıklama:

Katılımcılar "Gnlk hayatta enerjiyi nerede kullanırız?" sorusunu yanıtlamaya davet edilir.

Yapıřkan notlara cevapları yazar veya izer ve bunları ortak bir duvara asarlar. Herkes girdisini ekledikten sonra, kolaylařtırıcı notları temalara (ev, okul, ulařım vb.) gre gruplandırır ve kısa bir tartıřmaya nclk eder.

Gereken Malzemeler:

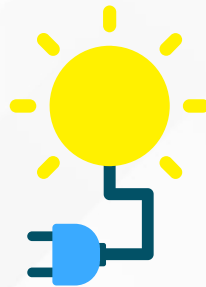
Yapıřkan notlar, kalemler, byk kađıt veya duvar alanı

Hedef:

Enerjinin yaptığımız her řeyin bir parası olduđunu gstermek ve katılımcıları temiz enerji zerine dřnmeye hazırlamak.

Sonuç/Yansımaya:

Bu eylemlerin arkasında hangi enerji biimleri var? Temiz mi yoksa kirletici mi?



Etkinlik 2: Video ve Tartışma – “Dünyaya %100 Yenilenebilir Enerji Sağlayabilir mi?”



Açıklama:

Katılımcılar, Federico ve Renzo Rosei'nin TED-Ed videosu "[%100 Yenilenebilir Enerji Dünyaya Güç Verebilir mi?](#)"yi izler.

Gösterimden sonra katılımcılar küçük gruplara ayrılarak şunları keşfeder:

%100 yenilenebilir enerjiye yönelik başlıca teknik, ekonomik ve sosyal engeller nelerdir?

Hangi yeni fikirler veya çözümler sunuldu?

Gençler bu geçişe nasıl katkıda bulunabilir?

Gereken Malzemeler:

Projektör, hoparlörler, internet bağlantısı, basılı veya dijital tartışma istemleri

Hedef:

Zorlukları ve çözümleri göstermek için medyayı kullanarak enerji geçişi hakkında eleştirel düşünmeyi teşvik etmek.

Sonuç/Yansıma:

Gruplar düşüncelerini özetler ve çıkarımlarını daha büyük grupla paylaşır.



Etkinlik 3: "Sorun Nedir?" – Enerji Erişim Simülasyonu (45 dakika)



Açıklama:

Katılımcılar küçük gruplara ayrılır ve aşağıdaki gibi kurgusal bir topluluk profili atanır:

- Sahra altı Afrika'da kırsal bir köy
- Fırtınalara meyilli bir kıyı adası
- Büyük bir kentsel gecekondu mahallesi
- Bir mülteci kampı
- Uzak bir dağlık alan

Her grup şunları alır:

- Arka plan bilgileri ve ihtiyaçları olan bir topluluk profili
- Enerji seçeneklerini ve kısıtlamalarını temsil eden bir dizi "kaynak kartı" (örneğin, güneş panelleri, dizel jeneratörler, rüzgar, pil depolama, sınırlı bütçe, STK desteği)

Görevleri şunlardır:

1. Topluluğun enerji ihtiyaçlarını önceliklendirmek (örneğin, aydınlatma, yemek pişirme, su, okullar)
2. Kaynakları kullanarak gerçekçi, sürdürülebilir bir enerji planı geliştirmek
3. Çözümlerini daha büyük gruba sunmak, uzlaşmaları ve kararları açıklamak

Gereken Malzemeler:

Topluluk profili sayfaları, kaynak kartları, büyük kağıt, kalemler

Hedef:

Küresel enerji erişimindeki eşitsizlikleri ve sürdürülebilir çözümler tasarlamamanın karmaşıklığını vurgulamak

Sonuç / Yansımaya:

Kolaylaştırıcı bir yansımaya rehberlik eder on:

- Ne sağlamak zordu?
- Hangi enerji kaynakları en uygulanabilirdi?

Kararlarınızı vermenize ne yardımcı oldu?



Etkinlik 4: Sanatsal Atölye “Enerji Geleceğini Tasarla” (60 dakika)



Açıklama:

Katılımcılar temiz enerjiyi teşvik eden görsel veya dijital bir kampanya oluşturmak için çiftler halinde çalışırlar.

Formatlarını seçebilirler:

- Poster
- Instagram dönencesi
- Kısa video senaryosu
- Resimli infografik

Her takım bir slogan, bir gerçek ve bir harekete geçme çağrısı içerir.

Gereken Malzemeler:

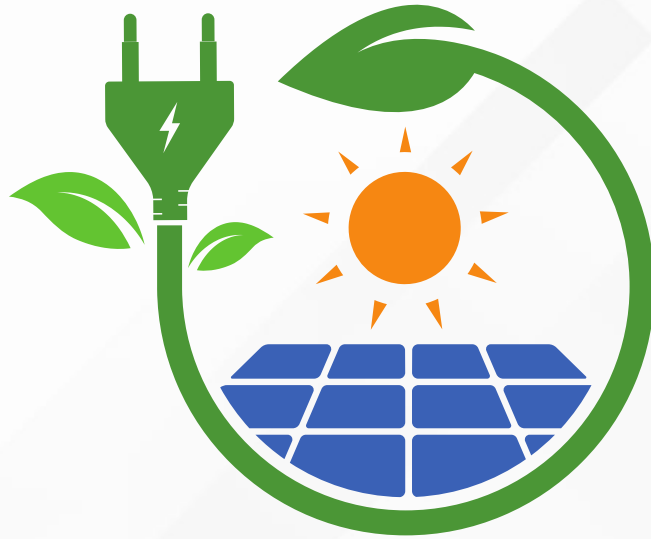
Kağıt, kalemler, kolaj malzemeleri veya Canva/Tasarım araçlarına erişim

Hedef:

Yaratıcı ifadeyi teşvik etmek ve iklim eyleminde iletişimin rolü hakkında farkındalık yaratmak.

Sonuç/Düşünce:

Yaratımları sergilemek için galeri yürüyüşü. Hangi görseller veya mesajlar en çok göze çarptı?



2.Gün

Fikirlerden Eyleme



Etkinlik 1: Enerji Denetimi – Hayatım, Etkim (30 dakika)

Açıklama:

Katılımcılar kişisel veya evsel enerji ayak izlerini (cihazlar, ulaşım, yiyecek, ısıtma) hesaplayan kısa bir testi tamamlarlar.

Çiftler halinde düşünürler:

- Enerji kullanımını nerede azaltabilirim?
- Bir hafta boyunca deneyebileceğim bir değişiklik nedir?

Gereken Malzemeler:

Basılı veya dijital test, kalemler veya tabletler

Hedef:

Öz farkındalığı ve gerçekçi davranış değişikliğini teşvik etmek.

Sonuç/Düşünce:

Katılımcılar kişisel bir enerji tasarrufu sözü yazar ve bunu grupta paylaşır.

Etkinlik 2: Proje Fikri Geliştirme “İnsanlar İçin Güç” (60 dakika)

Açıklama:

Katılımcılar okulları veya toplulukları için küçük ölçekli, gençlik liderliğindeki enerji projeleri geliştirirler.

Fikirler şunları içerebilir:

- “Kapat” okul kampanyası
- Güneş enerjili telefon şarj istasyonu
- Enerji farkındalık günü

Gruplar sorunu, çözümü, kime yardımcı olduğunu ve beklenen etkiyi tanımlamak için bir çalışma sayfası kullanırlar.

Gereken Malzemeler:

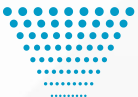
Proje planlama sayfaları, işaretleyiciler, referans gerçekleri

Hedef:

Yaratıcılık ve ekip çalışması yoluyla farkındalığı eyleme dönüştürmek.

Sonuç/Yansıma:

Her takım fikrini 3 dakikalık bir sunum oturumunda sunar.



Etkinlik 3: “Enerji İzçileri” – Yerel Sorunları Belirleyin ve Çözün (60 dakika)

Açıklama:

Katılımcılar, “enerji izçileri” olarak küçük gruplar halinde çalışırlar, sınıf, gençlik merkezi, ev veya kamusal alan gibi gerçek veya hayali alanları araştırarak enerjinin nerede israf edildiğini veya temiz enerji iyileştirmelerinin nerede yapılabileceğini belirlerler.

Her grup:

1. Bir yer veya bağlam seçer (örn. okul koridoru, mutfak, spor salonu, park).
2. Enerji israfına yol açan davranışları veya altyapıyı listeler (örn. açık bırakılan ışıklar, eski cihazlar, gereksiz ısıtma).
3. Enerji kullanımını azaltmak veya yenilenebilir seçenekler sunmak için üç gerçekçi ve düşük maliyetli çözüm önerir.

Bulgularını bir poster veya çalışma kağıdında özetler:

- Sorun (Ne gözlemledik?)
- Çözümümüz (Ne yapılabilir?)
- Kime Yardımcı Oluyor?
- Beklenen Etki

Gereken Malzemeler:

Gözlem kontrol listesi (isteğe bağlı), büyük kağıt veya poster kağıtları, kalemler, kalemler

Hedef:

Gençlerin yerel çevrelerinde sürdürülebilir enerji kullanımına sahip çıkmalarını sağlarken pratik gözlem ve problem çözme becerileri geliştirmek.

Sonuç/Yansıma:

Her grup bir temel çözüm sunar. Kolaylaştırıcı fikirleri SDG 7'ye geri bağlar ve katılımcıları günlük rutinlerinde veya okul hayatlarında küçük bir değişiklik yapmaya teşvik eder.





Eyleme Çağrı – Gençler Ne Yapabilir

1. Okulda bir "Kapat" meydan okuması başlatın elektrik israfını azaltmak için.
2. Temiz enerji ve toplu taşıma kullanımını teşvik eden dijital kampanyalar oluşturun.
3. Yerel bir okul veya gençlik merkezine paneller takmak için bir güneş enerjisi başış toplama kampanyası başlatın.
4. Ücretsiz bir enerji hesaplayıcısıyla evde enerji kullanımınızı takip edin ve sonuçları paylaşın.
5. Değişimi öğrenmek ve etkilemek için gençlik iklim ve enerji forumlarına katılın.

Yararlı Kaynaklar

Video:

- [%100 Yenilenebilir Enerji Dünyaya Güç Verebilir mi? – TED-Ed](#)
 1. [Yenilenebilir enerjiye küresel geçişin olanaklarını ve sınırlamalarını açıklayan net ve ilgi çekici bir animasyon.](#)
- [Buradan izleyin](#)

Eğitim Kaynağı Merkezi

- [Energy4me – Enerji Eğitimi Kaynakları](#)
[Enerji erişimi, enerji türleri ve sürdürülebilirlik hakkında ders planları, oyunlar, infografikler, videolar ve aktivitelerden oluşan tam bir koleksiyon.](#) Petrol Mühendisleri Derneği tarafından sağlanmıştır.
- [Buradan keşfedin](#)
- [Dünya Sağlık Örgütü \(WHO\) tarafından temel enerji erişimindeki ilerleme on yıldır ilk kez tersine döndü](#)
- [Buradan okuyun](#)



Hedef 8: İnsana Yakıřır İř ve Ekonomik Büyüme Eđitim Planı



@YOUNGSDG

SDG HEDEFLERİ

Hedef 8: İnsana Yakışır İş ve Ekonomik Büyüme

Alt başlık: “Onurlu Çalışın, Amaçlı Büyüyün”



► Hedef 8 Nedir?

Hedef 8, sürdürülebilir, kapsayıcı ve sürdürülebilir ekonomik büyümenin yanı sıra herkes için tam ve üretken istihdam ve insana yakışır işlerin teşvik edilmesiyle ilgilidir. Tüm insanların, özellikle gençlerin, adil ücretlere, güvenli çalışma koşullarına, eşit fırsatlara ve inovasyon ve girişimcilik yoluyla katkıda bulunma şansına erişebilmesini sağlamaya odaklanır.

Yakışır iş, sadece bir işe sahip olmaktan daha fazlası anlamına gelir. Saygın bir şekilde çalışmak, adil bir gelir elde etmek, iş güvencesine ve büyüme fırsatlarına sahip olmak ve saygıyla muamele görmek anlamına gelir. Kapsayıcı ekonomik büyüme, ilerlemenin faydalarının sadece birkaç kişiye değil herkese ulaşmasını ve hiç kimsenin cinsiyeti, yaşı, geçmişi veya gelir düzeyi nedeniyle dışlanmamasını sağlar.

► İnsana Yakışır İş ve Ekonomik Büyüme Neden Önemlidir?

Dünya çapında milyonlarca insan güvenli olmayan, istikrarsız veya adil olmayan koşullarda istihdam ediliyor. Birçoğu düşük ücret alıyor, iş güvencesinden yoksun veya işte temel haklarından mahrum bırakılıyor. Gençler özellikle etkileniyor, genellikle makul bir iş bulamıyor veya büyüme veya koruma fırsatları olmayan gayri resmi, düşük ücretli işlere itiliyor.

Aynı zamanda, birçok ekonominin bugün işleyiş biçimi ayrıcalıklılar ile dışlanmışlar arasındaki uçurumu genişletmeye devam ediyor. Ekonomik sistemler dengesiz olduğunda, eşitsizliği pekiştiriyor ve özellikle kadınlar, azınlıklar ve daha az kaynağa veya eğitime sahip olanlar için fırsatlara erişimi kısıtlıyor.

Bu hedefe ulaşmak, bu gerçeği değiştirmek anlamına geliyor. Adil istihdam yoluyla yoksulluğu azaltmak ve insanların onur ve güvenlik içinde çalışabilecekleri ortamlar yaratmak anlamına geliyor. Sadece büyük şirketlerde değil, aynı zamanda gençlik liderliğindeki girişimlerde ve küçük yerel işletmelerde de inovasyon ve girişimciliğin değerini tanımak anlamına geliyor. En önemlisi, gençleri topluma anlamlı bir şekilde katkıda bulunmak ve inandıkları gelecekleri inşa etmek için ihtiyaç duydukları beceriler, özgüven ve destekle donatmak anlamına geliyor.

Hedef 8:

İnsana Yakışır İş ve Ekonomik Büyüme



Alt başlık: "Onurlu Çalışın, Amaçlı Büyüyün"

▶ SDG Hedefleri ve Alt Hedefler

Hedef 8.3 – Girişimciliği ve İş Yaratmayı Teşvik Etmek: İnovasyonu ve makul iş yaratmayı teşvik ederek kapsayıcı ekonomik büyümeyi desteklemek.

Hedef 8.5 – Eşit İşe Eşit Ücret: Cinsiyet veya geçmişe bakılmaksızın herkes için eşit ücret ve istihdam fırsatları sağlamak.

Hedef 8.6 – Genç İşsizliğini ve NEET Oranlarını Azaltmak: Eğitim, istihdam veya eğitimde olmayan gençlerin sayısını düşürmek.

Hedef 8.7 – Zorla Çalıştırmayı ve Çocuk İşçiliğini Sonlandırmak: Her türlü zorla çalıştırmayı, modern köleliği ve çocuk işçiliğini ortadan kaldırmak.

Hedef 8.8 – İşçi Haklarını ve Güvenliğini Korumak: Tüm işçiler için güvenli çalışma ortamlarını teşvik etmek ve işçi haklarını korumak.



Eđitim Planı: Anlama

Hedef 8'i Anlamak – İnsana Yakıřır İř ve Ekonomik Büyüme



Gençler için 2 Günlük Atölye

Hedef Kitle: 17-25 yaş arası gençler

1.Gün Farkındalık ve Anlayış

Etkinlik 1: "Çalışmak Demektir..." Duvarı (20 dakika)

Açıklama:

Her katılımcı, kelimeler, çizimler veya semboller kullanarak yapışkan bir notta "İyi bir iş demek..." cümlesini tamamlar. Tüm notlar, görsel bir fikir koleksiyonu oluşturmak için ortak bir duvara veya flipchart'a yerleştirilir.

Gereken Malzemeler:

Yapışkan notlar, işaretleyiciler, duvar veya flipchart kağıdı

Hedef:

Çalışmayla ilgili kişisel beklentiler ve değerler üzerine düşünmeyi teşvik etmek.

Sonuç / Düşünce:

Kolaylaştırıcı, kalıpları veya karşıtlıkları vurgular ve ILO tarafından tanımlandığı şekliyle "İyi iş" kavramını tanıtır.





Etkinlik 2: Rol Yapma Döngüsü – “Bu İşi Kabul Eder misiniz?” (45 dakika)

Açıklama:

Katılımcılar odanın etrafına yerleştirilmiş 3-4 iş senaryosu arasında dönüşümlü olarak yer alır. Her "iş ilanı" kurgusal bir iş teklifini açıklar (örneğin, uzun çalışma saatleri, sözleşme yok, düşük ücret ancak anlamlı bir görev, vb.).

Her istasyonda senaryoyu okurlar ve çiftler halinde tartışırlar:

- Bu işi kabul eder miydiniz?
- Neler eksik veya adil değil?
- İyi olması için nelerin değişmesi gerekir?

Dönüşümden sonra, her grup karşılaştıkları en iyi ve en kötü işlere oy verir.

Gereken Malzemeler:

Basılı iş tanımları, masa tabelaları, oylama fişleri

Hedef:

Çalışmayı adil, güvenli ve güçlendirici kılan temel unsurları tanımak.

Sonuç/Yansımaya:

Kolaylaştırıcı bir özet sunar: Hangi işler en çok ayrıştırıcıydı? Değerler ve bağlam seçimlerimizi nasıl etkiliyor?



Etkinlik 3: Gençlik İstihdam Verisi Dalışı (45 dakika)

Açıklama:

Katılımcılar gruplar oluşturur ve araştırma yapmak için bir ülke veya bölge seçer. Çevrimiçi kaynakları (Eurostat, ILO, Dünya Bankası) kullanarak şunlara bakarlar:

- Genç işsizlik oranı
- Cinsiyet farklılıkları
- NEET oranı
- Gençler için ortak iş sektörleri

Her grup, üç temel istatistik, kısa bir içgörü ve izleyicilere bir soru içeren kısa bir infografik veya mini poster oluşturur.

Gereken Malzemeler:

Dizüstü bilgisayarlar/tabletler/akıllı telefonlar, internet erişimi, kağıt veya Canva şablonları, işaretleyiciler

Hedef:

Ülkeler arası genç istihdam eğilimlerini karşılaştırmak ve eşitsizlikleri anlamak.

Sonuç/Yansımaya:

Gruplar bulguları sunar. Moderatör sorar: Sizi ne şaşırttı? Küresel olarak hangi zorluklar paylaşılıyor?

Etkinlik 4: Yaratıcı Kampanya – “#GelecekMesleğim” (60 dakika)

Açıklama:

Katılımcılar genç istihdamı hakkında farkındalık yaratmak için yaratıcı bir kampanya tasarlarlar. Bir format seçerler (poster, Instagram gönderisi, kısa video senaryosu, dergi sayfası) ve şunları eklerler:

- Bir slogan
- Bir temel değer (örneğin, adalet, fırsat, yenilik)
- Bir harekete geçme çağrısı

Çalışmalar galeri tarzı bir vitrinde sergilenir veya dijital olarak paylaşılır.

Gereken Malzemeler:

Sanat malzemeleri veya dijital araçlar (örneğin, Canva), vitrin için yazıcı veya projektör

Hedef:

İletişim yoluyla değerleri ifade etmek ve medyanın toplumsal değişimi teşvik etmedeki rolünü keşfetmek.

Sonuç/Yansımaya:

Katılımcılar hangi mesajların öne çıktığını ve nedenini tartışırlar. Bir fikri unutulmaz veya güçlü kılan nedir?



2. Gün

Fikirlerden Eyleme



Etkinlik 1: Yerel Çalışma Denetimi – “İş Konusunda Genç Sesleri” (30 dakika)

Açıklama:

Katılımcılar bölgelerinde hangi iş fırsatlarının mevcut olduğunu ve gençlerin hangi zorluklarla karşılaştığını tartışırlar. Bir topluluk haritasında veya listesinde şunları belirlerler:

- Mevcut çalışma/öğrenme alanları
- Engeller (örneğin, ulaşım, ayrımcılık, düşük ücret)
- Yerel kaynaklar veya iyileştirme fikirleri

Gereken Malzemeler:

Topluluk haritası veya boş kağıt, kalemler

Hedef:

Küresel fikirleri katılımcıların gerçek ortamlarına bağlamak.

Sonuç/Düşünce:

Kendi kasabamız veya bölgemiz hakkında ne keşfettik? Hangi değişiklikleri görmek istiyoruz?

Etkinlik 2: Proje Fikri Geliştirme – “Amacı Olan İşler” (60 dakika)

Açıklama:

Gruplar, makul iş veya genç işsizliğiyle ilgili yerel bir zorluğa değinmek için bir mini proje tasarlar. Fikirler şunları içerebilir:

- Akranlar tarafından yönetilen bir özgeçmiş ve iş destek kulübü
- Adil stajlar için bir sosyal medya kampanyası
- Gençlerin liderliğindeki bir iş fikri

Her grup, aşağıdakileri özetleyen bir proje çalışma sayfası tamamlar.

- Sorun
- Fikirleri
- Kime yardımcı olduğu
- İhtiyaçları
- Beklenen etki

Gereken Malzemeler:

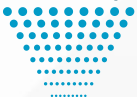
Proje şablonları, kalemler, flipchart'lar

Hedef:

Sahipliği, yaratıcılığı ve pratik problem çözmeyi teşvik etmek.

Sonuç/Yansıma:

Gruplar fikirlerini akranlarına sunar ve geri bildirim veya öneriler alır.





Etkinlik 3: Taahhüt Duvarı – “Adil Çalışmaya Bağlılığım” (30 dakika)

Açıklama:

Her katılımcı, iş sözleşmesi şeklindeki bir karta kişisel bir taahhüt yazar. Taahhüt şunlar olabilir:

- Savunacakları bir hak
- Çalışmaya getirecekleri bir değer
- Desteklemek istedikleri bir değişiklik

Tüm taahhütler bir ağaç, ızgara veya yol şeklinde bir duvara asılır.

Gereken Malzemeler:

Önceden kesilmiş taahhüt kartları, duvar alanı, bant

Hedef:

Bireysel sorumluluğu ve kolektif eylemi güçlendirmek.

Sonuç/Yansıma:

Gönüllüler taahhütlerini yüksek sesle okurlar. Grup, paylaşılan değerler ve umutlar üzerinde düşünür.

Eyleme Çağrı – Gençler Ne Yapabilir

1. Gençlerin yönettiği işletmeleri veya sosyal girişimleri destekleyin
2. Akran iş hazırlık grubu veya atölye dizisi başlatın
3. Makaralar veya posterler aracılığıyla işçi hakları konusunda farkındalık yaratın
4. Genç istihdamı hakkında yerel bir etkinlik düzenleyin
5. Okulunuzda veya şehrinizde ücretli stajlar için savunuculuk yapın

Yararlı Kaynaklar – Hedef 8: İnsana Yakışır İş ve Ekonomik Büyüme

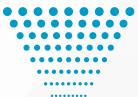
• Videolar

Hedef 8'i Anlayın: İnsana Yakışır İş ve Ekonomik Büyüme (Birincil) – Katılın [Buradan izleyin](#)

Hedef 8'i Anlayın: İnsana Yakışır İş ve Ekonomik Büyüme (İkincil) Katılın [Buradan izleyin](#)

• Araç Takımı

ILO Gençlik İstihdam Kaynakları [Buradan keşfedin](#)



Hedef 9: Sanayi, Yenilik ve Altyapı Eđitim Planı



@YOUNGSDG

SDG HEDEFLERİ

Hedef 9: Sanayi, Yenilik ve Altyapı



Alt başlık: "Akıllıca İnşa Et. Cesurca Yarat. Geleceği Bağla."

▶ Hedef 9 Nedir?

Hedef 9, altyapıyı iyileştirerek, sorumlu endüstriyel büyümeyi teşvik ederek ve inovasyonu destekleyerek ilerleme için güçlü, kapsayıcı ve sürdürülebilir temeller oluşturmakla ilgilidir. Buna ulaşım, temiz enerji, dijital bağlantı ve modern teknolojilere erişimin genişletilmesi dahildir - özellikle geride bırakılmış topluluklarda.

Altyapı ve inovasyon, kalkınma için temel araçlardır. Yollar güvenli olduğunda, internet erişilebilir olduğunda ve endüstriler çevresel olarak sorumlu olduğunda, toplumlar büyüebilir, insanlar bağlantı kurabilir ve fırsatlar çoğalabilir. Hedef 9 ayrıca gerçek zorluklara yaratıcı çözümler getiren küçük işletmeleri ve gençlerin öncülük ettiği girişimleri desteklemenin önemini de kabul eder.

Dayanıklı sistemlere ve yeni fikirlere yatırım yaparak toplumların uyum sağlamasına, gelişmesine ve birlikte ilerlemesine yardımcı olabiliriz.

▶ Sanayi, İnovasyon ve Altyapı Neden Önemlidir?

Dünyanın birçok yerinde insanlar hala güvenli ve verimli bir şekilde yaşamak ve çalışmak için gereken temel altyapıdan yoksundur. Yollar bozuktur, internet yoktur ve elektrik sistemleri güvenilir değildir. Bu temel araçlar olmadan, toplumların eğitime, sağlık hizmetlerine veya işlere erişmesi zordur ve kalıcı ekonomik büyüme inşa etmek neredeyse imkansızdır.

Yenilik, yoksulluk, iklim değişikliği ve eşitsizlik gibi küresel zorlukları çözmeye önemli bir rol oynar. Akıllı politikalar ve kapsayıcı uygulamalarla desteklendiğinde sürdürülebilir endüstriler iş yaratabilir, çevreyi koruyabilir ve yerel ekonomileri canlandırabilir.

9. Hedefi ilerletmek, tüm insanların -özellikle gençlerin- çözümler geliştirebileceği, başkalarıyla bağlantı kurabileceği ve değişim yaratabileceği bir dünya inşa etmek anlamına gelir. Her toplumun adil, güvenli ve sürdürülebilir bir şekilde büyümesi için ihtiyaç duyduğu araçlara sahip olduğundan emin olmakla ilgilidir.

Hedef 9: Sanayi, Yenilik ve Altyapı



**Alt başlık: “Akıllıca İnşa Et.
Cesurca Yarat. Geleceği Bağla.”**

SDG Hedefleri ve Alt Hedefler

Hedef 9.1 – Dayanıklı Altyapı: Ekonomik kalkınmayı ve insan refahını desteklemek için güvenilir, kapsayıcı ve sürdürülebilir altyapı inşa edin.

Hedef 9.2 – Sürdürülebilir Sanayileşme: İş yaratan ve üretkenliği artıran kapsayıcı ve sürdürülebilir endüstriyel büyümeyi teşvik edin.

Hedef 9.3 – Küçük İşletmeler ve Erişim: Küçük işletmeleri destekleyin ve finansal hizmetlere, pazarlara ve uygun fiyatlı teknolojilere erişimi sağlayın.

Hedef 9.4 – Temiz ve Verimli Altyapı: Altyapıyı ve endüstrileri daha kaynak verimli, temiz ve çevre dostu hale getirmek için yükseltin.

Hedef 9.5 – Araştırma ve Yenilik: Özellikle gelişmekte olan ülkelerde bilimsel araştırmayı geliştirin ve yeniliği destekleyin.



Eđitim Planı: Anlama

Hedef 9'u Anlamak – Sanayi, Yenilik ve Altyapı



Gençler için Atölye

Hedef Kitle: 17-25 yaş arası gençler

1.Gün Farkındalık ve Anlayış

Etkinlik 1: Yenilik Zaman Çizelgesi Mücadelesi (30 dakika)

Açıklama:

Katılımcılar küçük gruplar halinde çalışır ve büyük tarihi yeniliklerin (örneğin elektrik, buhar makinesi, internet, elektrikli araçlar, yapay zeka) yer aldığı karıştırılmış kartlar alırlar. Görevleri kartları kronolojik sıraya göre düzenlemek ve her yeniliğin toplumu nasıl deđiştirdiđini düşünmektir.

Zaman çizelgesi ortaya çıktıktan sonra, kolaylaştırıcı hangi icatların en büyük etkiyi yarattığı ve yeniliğin bugün hala nasıl evrimleştiđi hakkında kısa bir tartışmaya öncülük eder.

Gereken Malzemeler:

Önceden basılmış kartlar (yenilik adları ve yıllar gizlenmiş), duvar veya masa alanı

Hedef:

Yeniliğin zaman içinde dönüşümü ve ilerlemeyi nasıl yönlendirdiđini anlamak.

Yansıma:

Hangi icatlar modern dünyayı şekillendirdi? Şu anda en çok hangi tür yeniliđe ihtiyaç var?



Etkinlik 2: "Kim İcat Etti?" Araştırma Yarışı (45 dakika)

Açıklama:

Gruplar, küratörlü bir listeden bir veya iki yenilik seçer (örneğin, mobil bankacılık, güneş enerjili lambalar, elektrikli skuterler, 3D baskı). Hızlıca köken hikayesini araştırırlar:

- Kim icat etti?
- Hangi sorunu çözdü?
- Bugün nasıl kullanılıyor?

Gruba seçtikleri yeniliği sunmak için 1 dakikalık bir "sunum" hazırlarlar.

Gereken Malzemeler:

İnternet erişimi, basılı talimatlar, sunum kartları

Hedef:

Basit fikirlerin nasıl dönüştürücü yeniliklere dönüşebileceğini keşfetmek.

Düşünce:

Bu icattan en çok kim yararlanır? Bunu topluluğunuz için uyarlayabilir misiniz?

Etkinlik 3: Kendi Altyapınızı Tasarlayın (60 dakika)

Açıklama:

Ekipler halinde, katılımcılar günlük yaşamı iyileştirmek için küçük bir altyapı çözümü tasarlar. Proje gerçekçi, sürdürülebilir olmalı ve yerel veya küresel bir zorluğa dayanmalıdır. Örnekler:

- Geri dönüştürülmüş parçalardan yapılmış halka açık bir el yıkama istasyonu
- Güneş enerjili aydınlatmaya sahip düşük maliyetli bir otobüs durağı
- Kırsal okullarda dijital erişim için mobil bir teknoloji arabası

Her grup kağıt, geri dönüştürülmüş malzemeler veya dijital çizimler kullanarak bir prototip oluşturur ve kısa bir sunum hazırlar.

Gereken Malzemeler:

Kağıt, makas, bant, renkli kalemler, karton veya geri dönüştürülmüş ambalaj

Hedef:

Tasarım düşüncesi yoluyla iş birliği problem çözmeyi teşvik etmek.

Düşünce:

Çözümünüz gerçek hayatta işe yarar mıydı? Bunu inşa etmek için neye ihtiyacınız olurdu?



Etkinlik 4: Geleceğin Fabrikaları – Etik Teknoloji Tartışması (45 dakika)



Açıklama:

Katılımcılar, yapılandırılmış bir tartışma aracılığıyla endüstrinin ve teknolojinin geleceğini keşfederler.

- A Takımı, hızlı inovasyon ve otomasyonun küresel ilerleme için elzem olduğunu savunur.
- B Takımı, sürdürülebilirlik, etik ve kapsayıcılığa odaklanan sorumlu inovasyonu savunur.

10 dakikalık hazırlık süresinin ardından, takımlar argümanlarını sunarlar, ardından moderatörlü bir açık oturum düzenlenir.

Gereken Malzemeler:

Tartışma kartları veya istemler, zamanlayıcı

Hedef:

Teknolojinin iş ve toplumu şekillendirmedeki rolünü eleştirel bir şekilde keşfetmek.

Düşünce:

Inovasyon hem hızlı hem de adil olabilir mi? Nasıl kullanılacağına kim karar vermelidir?



2.Gün

Fikirlerden Eyleme



Etkinlik 1: Altyapı Denetim Yürüyüşü (30–45 dakika)

Açıklama:

Katılımcılar, görünür altyapıyı gözlemlemek ve belgelemek için yerel bölgelerinde (veya okul sahasında) yürürler. Notlar alır veya fotoğraflar çekerler ve şunları kaydederler:

- Ne iyi çalışıyor?
- Ne eksik veya bozuk?
- Yenilik nerede fark yaratabilir?

Yürüyüş mümkün değilse, katılımcılar bunu uydu haritalarını veya yerel altyapının fotoğraflarını kullanarak yapabilirler.

Gereken Malzemeler

Denetim kontrol listesi, kalemler, telefonlar/tabletler (isteğe bağlı)

Hedef:

Altyapının günlük yaşamı nasıl etkilediğine dair farkındalık geliştirmek.

Yansımaya:

Kendi topluluğunuzda neyi iyileştirmeye öncelik verirdiniz?

Etkinlik 2: İş Kurma İnovasyon Laboratuvarı (60 dakika)

Açıklama:

Katılımcılar, yerel bir sorunu çözmek için inovasyon kullanan gençlerin yönettiği bir iş veya proje tasarlar. Aşağıdakileri içeren bir mini iş modeli geliştirirler:

- Sorun
- Çözüm
- Hedef kullanıcılar
- Nasıl değer yaratır
- Bir isim ve slogan

Fikirlerini grubun geri kalanına sunmak için çizim veya slayt kullanabilirler.

Gereken Malzemeler:

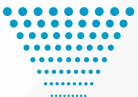
İş modeli tuval şablonları, işaretleyiciler, sunum panoları veya dijital araçlar

Hedef:

Genç girişimciliğini, liderliği ve uygulamalı yaratıcılığı teşvik etmek.

Yansımaya:

Bu fikir gerçek bir iş veya sosyal inovasyon olabilir mi? Bunu kim destekler?





Etkinlik 3: Yenilik Manifestosu Duvarı (30 dakika)

Açıklama:

Katılımcılar şu soruya yanıt olarak kişisel bir mesaj, alıntı veya fikir yazarlar:
"Daha iyi bir gelecek için ne tür bir yeniliğe ihtiyacımız var?"
Bunlar, grubun toplu bir ifadesi olarak büyük bir poster veya duvara asılır.

Gereken Malzemeler:

Renkli kartlar, kalemler, bant veya yapışkanlı kalem, poster panosu

Hedef:

Temel öğrenmeleri özetleyin ve ortak bir vizyon oluşturun.

Yansıma:

Gelecekteki yeniliğin hangi değerleri yansıtmasını istiyoruz?

Eyleme Çağrı – Gençler Ne Yapabilir

1. Bir kodlama, robotik veya sürdürülebilirlik kulübü başlatın veya katılın
2. Yerel girişimcileri ve yaratıcı teknoloji projelerini destekleyin
3. Bir topluluk haritalama yürüyüşü veya kentsel iyileştirme fikir oturumu düzenleyin
4. Sürdürülebilir ve kapsayıcı inovasyonu teşvik etmek için sosyal medyayı kullanın
5. Gerçek dünya sorunlarını çözmeye yardımcı olabilecek dijital becerileri öğrenin

Yararlı Kaynaklar – Hedef 9: Sanayi, Yenilik ve Altyapı

• **Videolar**

Sürdürülebilir Kalkınma Hedefi 9 – Sanayi, Yenilik ve Altyapı Sarah Grundy
[Buradan izleyin](#)

• **Veri Araçları**

Dünya Bankası Altyapı Verileri
[Buradan keşfedin](#)

• **Araç Takımı**

BM SDG Öğrenin – Hedef 9 Kaynakları
[Buradan erişin](#)



Hedef 10: Azaltılmış Eşitsizlikler Eğitim Planı



@YOUNGSDG

SDG HEDEFLERİ

Hedef 10: Azaltılmış Eşitsizlikler

Altyazı: "Herkes Adil Bir Şansı Hak Eder"



► Hedef 10 Nedir?

Bu hedef, nereden geldiklerine, nasıl göründüklerine veya ne kadar paraları olduğuna bakılmaksızın herkesin eşit fırsatlara sahip olmasını sağlamakla ilgilidir. Adil olmayan muameleyi sona erdirmeyi ve herkes için daha kapsayıcı, adil bir dünya yaratmayı amaçlar.

► Sanayi, İnovasyon ve Altyapı Neden Önemlidir?

Eşitsizlik birçok gencin eğitime, işe veya temel haklara erişimini engeller. Hayal kırıklığına, çatışmaya ve boşa harcanan potansiyele yol açar. Eşitsizlikle mücadele etmek daha güçlü topluluklar, adalet ve toplumsal uyum oluşturur.



Hedef 10: Azaltılmış Eşitsizlikler



Altyazı: "Herkes Adil Bir Şansı Hak Eder"

▶ SDG Hedefleri ve Alt Hedefler

Hedef 10.2 – Evrensel sosyal, ekonomik ve politik katılımı teşvik edin: 2030 yılına kadar, yaş, cinsiyet, engellilik, ırk, etnik köken, köken, din veya ekonomik veya diğer statülerden bağımsız olarak herkesin sosyal, ekonomik ve politik katılımını güçlendirin ve teşvik edin. Ayrımcı yasaları, politikaları ve uygulamaları ortadan kaldırarak eşit fırsatları sağlayın ve sonuç eşitsizliklerini azaltın.

Hedef 10.3 – Eşit fırsatları sağlayın ve ayrımcılığa son verin: Ayrımcı yasaları, politikaları ve uygulamaları ortadan kaldırarak ve bu konuda uygun mevzuatı, politikaları ve eylemleri teşvik ederek eşit fırsatları sağlayın ve sonuç eşitsizliklerini azaltın.

Hedef 10.7 – Sorumlu ve iyi yönetilen göç politikaları: Planlı ve iyi yönetilen göç politikalarının uygulanması da dahil olmak üzere insanların düzenli, güvenli, düzenli ve sorumlu göçünü ve hareketliliğini kolaylaştırın.

Hedef 10.9 – En az gelişmiş ülkelere kalkınma yardımı ve yatırımı teşvik etmek: Yabancı doğrudan yatırım da dahil olmak üzere resmi kalkınma yardımlarını ve finansal akışları, ulusal plan ve programlarına uygun olarak, özellikle en az gelişmiş ülkeler, Afrika ülkeleri, küçük ada gelişmekte olan devletleri ve karayla çevrili gelişmekte olan ülkeler olmak üzere, ihtiyacın en fazla olduğu devletlere teşvik etmek.



Eđitim Planı: Anlama

Hedef 10'u Anlamak

Gençler için 2 Günlük Atölye

Hedef Kitle: 17-25 yaş arası gençler

1.Gün **Farkındalık ve Anlayış**

Etkinlik 1: Ayrıcalık Yürüyüşü (45 dk)

Açıklama:

Katılımcılar yaşam durumlarına göre ileri/geri adımlar atarlar (örneğin, "Polis tarafından durdurulmaktan asla endişe etmem").

Gereken Malzemeler:

Basılı istemler, açık alan

Hedef:

Görünmez eşitsizlikleri fark etmek.

Yansıma:

Ayrıcalığın erişimi nasıl şekillendirdiğini tartışmak



Etkinlik 2: Video + Grup Tartışması (60 dk)

Açıklama:

Küresel eşitsizlik üzerine kısa video + rehberli grup diyalogu.

Gereken Malzemeler:

Projektör, tartışma istemleri

Hedef:

Eşitsizliği yaşanmış deneyimle ilişkilendirmek

Yansımaya:

Gençler adalet için nasıl çabalayabilir?



Etkinlik 3: Poster Kampanyası: “Eşitlik Şununla Başlar...” (60 dk)

Açıklama:

Gruplar kapsayıcılığı teşvik etmek için sloganlar/sanat içeren posterler tasarlar.

Gereken Malzemeler:

Sanat malzemeleri veya Canva

Hedef:

Farkındalık için yaratıcı gençlik ifadesi

Yansımaya:

Posterleri paylaşın ve tartışın





Etkinlik 1: Ana Etkinlik: Eşitlik Eylem Projesi Çalıştayı (2,5 saat)

Açıklama:

Takımlar yerel bir eşitsizliği (örneğin, okul desteğine erişim, dil engelleri) belirler ve küçük bir projeyi birlikte tasarlar.

Adımlar:

Giriş → Takım oluşturma → Sorun-Çözüm-Etki çalışma sayfası → Sunumlar

Gereken Malzemeler:

Flipchart'lar, çalışma sayfaları, işaretleyiciler

Hedef:

Yaratıcılığı yerel zorluklara uygulama

Eyleme Çağrı – Gençler Ne Yapabilir

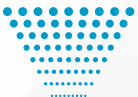
1. Okulda bir akran destek grubu başlatın
2. Sosyal medyada bir katılım kampanyası başlatın
3. Göçmen veya mülteci örgütlerinde gönüllü olun
4. Yerel kurumlarda dil erişimi veya erişilebilirliği için savunuculuk yapın

Yararlı Kaynaklar

[BM SDG 10 Genel Bakış](#)

[BM Irkçılıkla Mücadele](#)

[Eşitlik Vakfı](#)



Hedef 11: Sürdürülebilir Şehirler ve Topluluklar Eğitim Planı



@YOUNGSDG

SDG HEDEFLERİ

Hedef 11: Sürdürülebilir Şehirler ve Topluluklar

Alt başlık: "Herkes için Şehirler İnşa Etmek"



► Hedef 11 Nedir?

Bu hedef, şehirleri ve toplulukları kapsayıcı, güvenli, dayanıklı ve sürdürülebilir kılmakla ilgilidir. Herkesin konut, ulaşım ve yeşil alanlara erişebildiği yerler yaratmak anlamına gelir. Ayrıca büyüyen nüfus için daha iyi planlama ve kültürel mirası korumayı da içerir.

Gençler önemsemeli çünkü şehirler çoğumuzun yaşadığı yerlerdir; gelecekteki evlerimiz, işlerimiz ve topluluklarımız onları bugün nasıl şekillendirdiğimize bağlıdır.

► Sanayi, İnovasyon ve Altyapı Neden Önemlidir?

Kentsel alanlar hızla büyüyor, ancak her zaman adil değil. Özellikle gençler olmak üzere birçok insan konut sıkıntısı, güvenli olmayan ortamlar, kirlilik ve kamusal alan eksikliğiyle karşı karşıya. Şehirleri herkes için çalışır hale getirmek daha sağlıklı, daha kapsayıcı ve daha yeşil topluluklar sağlar.



Hedef 11: Sürdürülebilir Şehirler ve Topluluklar



Alt başlık: “Herkes İçin Şehirler İnşa Etmek”

SDG Hedefleri ve Alt Hedefler

Hedef 11.1 – Herkes İçin Güvenli ve Uygun Fiyatlı Konut: Özellikle gayri resmi yerleşim yerlerinde veya gecekondulu mahallelerinde yaşayanlar olmak üzere herkesin güvenli, uygun fiyatlı ve düzgün konutlara erişiminin olduğundan emin olun.

Hedef 11.2 – Erişilebilir ve Sürdürülebilir Toplu Taşıma: Çocuklar, yaşlılar ve engelliler gibi savunmasız grupların ihtiyaçlarını karşılamaya odaklanarak güvenli, uygun fiyatlı ve kapsayıcı ulaşım sistemleri sağlayın.

Hedef 11.3 – Kentsel Planlamaya Topluluk Katılımı: Herkesin sesinin duyulduğu kapsayıcı ve sürdürülebilir kentsel planlamayı destekleyerek insanları şehirlerinin nasıl büyüdüğüne katılmaya teşvik edin.

Hedef 11.6 – Kirliliği Azaltın ve Atık Yönetimini İyileştirin: Çöp toplama, geri dönüşüm ve temiz enerji kullanımı sistemlerini iyileştirerek şehirlerin, özellikle hava kirliliği ve atıkların çevresel etkisini azaltın.

Hedef 11.7 – Daha Yeşil ve Kapsayıcı Kamusal Alanlar: Herkesin, özellikle kadınların, çocukların, yaşlıların ve engellilerin erişebileceği parklar, oyun alanları ve yürüyüş alanları gibi yeşil, açık ve güvenli kamusal alanlar yaratın.



Eđitim Planı: Anlama

Hedef 11'i Anlamak

Gençler için 2 Günlük Atölye

Hedef Kitle: 17-25 yaş arası gençler

1.Gün **Farkındalık ve Anlayış**

Etkinlik 1: Kentsel Yaşam Haritalaması (45 dk)

Açıklama:

Katılımcılar ideal şehirlerini çizer veya haritalandırır ve mevcut şehirleriyle karşılaştırır.

Gereken Malzemeler:

Kağıt, renkli kalemler veya dijital çizim araçları

Hedef:

Vizyon ile gerçeklik arasındaki boşluklara dair farkındalığı artırmak

Yansıma:

Şehrinizi gençler için daha iyi hale getirecek şey nedir?



Etkinlik 2: Video ve Tartışma: “Şehrin Sahibi Kim?” (60 dk)



Açıklama:

Soylulaştırma veya kentsel eşitsizlik hakkında kısa bir video izleyin, ardından bir tartışma yapın.

Gereken Malzemeler:

Video projektörü, tartışma istemleri

Hedef:

Şehirlerin nasıl eşitsiz hale gelebileceğini anlamak

Yansıma:

Kimler dahil ediliyor ve kimler dışarıda bırakılıyor?

Etkinlik 3: Poster Tasarımı: “Sürdürülebilir Şehrim” (60 dk)

Açıklama:

Gençler sürdürülebilir, kapsayıcı bir şehrin nasıl görüldüğüne dair posterler tasarlıyor.

Gereken Malzemeler:

Sanat malzemeleri veya Canva

Hedef:

Yaratıcı, gençlik merkezli çözümleri görselleştirmek

Yansıma:

Şehir vizyonunuzu başkalarıyla paylaşın



2.Gün

Çözümler Üretmek



Etkinlik 1: Ana Etkinlik: Yerel Kentsel Zorluk Laboratuvarı (2,5 saat)

Giriş ve gerçek yaşam örnekleri (15 dk)

Grup bölünmesi ve sorun seçimi (15 dk)

Yerel topluluklarda kentsel sorunlar hakkında beyin fırtınası (30 dk)

Problem → Çözüm → Etki çalışma sayfası (60 dk)

Sunumlar ve akran geri bildirim (30 dk)

Hedef: Daha iyi topluluklar için gençlerin öncülük ettiği küçük eylemler tasarlamak

Eyleme Çağrı – Gençler Ne Yapabilir

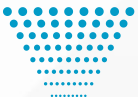
1. Kamusal alan zorluklarını gösteren bir fotoğraf blogu oluşturun
2. Belediyeye gençler için tasarlanmış bir park önerin
3. Mahallenizdeki erişilebilirlik engellerini haritalayın
4. Yerel kampanyalar aracılığıyla toplu taşımayı veya bisikleti teşvik edin

Yararlı Kaynaklar

[BM SDG 11 Genel Bakış](#)

[UN-Habitat Gençlik Programları](#)

[Kentsel Hareketliliği Dönüştürme videosu \(YouTube\)](#)



Hedef 12: Sorumlu Tüketim ve Üretim Eğitim Planı



@YOUNGSDG

SDG HEDEFLERİ

Hedef 12: Sorumlu Tüketim ve Üretim

Altyazı: “Daha Az İsraf Et, Daha Fazla Yaşa”



▶ Hedef 12 Nedir?

Bu hedef, yiyecek, enerji, giysi ve daha fazlasını daha akıllı ve daha sürdürülebilir yollarla kullanmakla ilgilidir. Bu, atığı azaltmak, tüketim şeklimizi yeniden düşünmek ve hem insanlar hem de gezegen için iyi olan alışkanlıkları teşvik etmek anlamına gelir.

Gençler önemsemeli çünkü biz trendlerin ve teknolojinin en büyük tüketicileriyiz ve sürdürülebilirlik kültürünü şekillendirme gücüne sahibiz.

▶ Neden önemlidir?

Aşırı tüketim ve israf, kirliliğin ve iklim değişikliğinin başlıca itici güçleridir. Hızlı modadan gıda israfına kadar, alışkanlıklarımız gezegenin sağlığını etkiler. Gençler, sorumlu bir şekilde tüketmeyi öğrenerek ayak izlerini azaltabilir ve başkalarına da aynısını yapmaları için ilham verebilirler.



Hedef 12:

Sorumlu Tüketim ve Üretim



**Altyazı: “Daha Az İsrif Et,
Daha Çok Yaşa”**

▶ SDG Hedefleri ve Alt Hedefler

Hedef 12.3 – Gıda İsrafını Azaltın: Perakende ve tüketici düzeylerinde kişi başına düşen küresel gıda israfını yarıya indirin ve hasat sonrası kayıplar dahil olmak üzere üretim ve tedarik zincirleri boyunca gıda kayıplarını azaltın.

Hedef 12.8 – Sürdürülebilir Yaşam Tarzlarını Teşvik Edin: Her yerdeki insanların doğayla uyumlu sürdürülebilir kalkınma ve yaşam tarzlarını benimsemeleri için ilgili bilgi ve farkındalığa sahip olmalarını sağlayın.

Hedef 12.6 – Çevre Dostu İşletmeleri Destekleyin: Şirketleri sürdürülebilir uygulamaları benimsemeye ve sürdürülebilirlik bilgilerini raporlama döngülerine entegre etmeye teşvik edin.

Hedef 12.7 – Yeşil Tedarik Uygulamaları: Sürdürülebilir olan ve ulusal politikalar ve önceliklerle uyumlu kamu tedarik uygulamalarını teşvik edin.

Hedef 12.5 – Geri Dönüşümü ve Atık Yönetimini İyileştirin: 2030 yılına kadar önleme, azaltma, geri dönüştürme ve yeniden kullanma yoluyla atık oluşumunu önemli ölçüde azaltın.



Eđitim Planı: Anlama

Hedef 12'yi Anlamak

Gençler İin Gnlk Atlye

Hedef Kitle: 17-25 yař arası gençler

1.Gn Farkındalık ve Anlayıř

Etkinlik 1: Tketim Gnlđ Mcadelesi (n grev)

Aıklama:

Katılımcılar 24 saat boyunca ne yediklerini, ne satın aldıklarını ve neleri attıklarını takip eder.

Gereken Malzemeler:

alıřma kađıdı veya telefon notları

Hedef:

Oturumdan nce z farkındalıđı artırmak

Yansıma:

Hangi kalıpları fark ediyorsunuz?

Etkinlik 2: Video + Tartıřma: "Eřyaların Hikayesi" (60 dk)

Aıklama:

Tketim kltr ve israf hakkında kısa bir belgesel klibi izleyin

Gereken Malzemeler:

Projektr, tartıřma soruları

Hedef:

Tketimin ardındaki sistemi anlamak

Yansıma:

Sistemin nasıl bir parasıdır? Ne deđiřebilir?



Etkinlik 3: Hızlı Moda Simülasyon Oyunu (60 dk)

Açıklama:

Gençler etik üretimi keşfetmek için giyim üreticileri, alıcıları ve işçileri olarak rol yaparlar.

Gereken Malzemeler:

Rol kartları, kağıt para, etiketler

Hedef:

Tedarik zincirlerinin etkilerini anlamak

Yansıma:

Sistemimizde kim kazanır ve kim kaybeder?



Etkinlik 4: Poster veya Makara Oluşturma: “Daha İyi Satın Al, Daha Az İsraf Et” (45 dk)

Açıklama:

Gruplar kısa kampanyalar tasarlar—sürdürülebilir alışkanlıkları teşvik eden posterler veya Instagram videoları.

Gereken Malzemeler:

Canva, akıllı telefonlar, sanat araçları

Hedef:

Farkındalığı yaymak için yaratıcılığı kullanın

Yansıma:

Birbirinizin kampanyalarını paylaşın ve geri bildirimde bulunun



2.Gün

Çözümler Üretmek



Etkinlik 1: Ana Etkinlik: Yeşil Alışkanlık Eylem Atölyesi (2,5 saat)

Giriş ve mini vaka çalışmaları (15 dk)

Küçük grup beyin fırtınası: geliştirilecek ortak alışkanlıklar (30 dk)

Çalışma sayfası: Sorun – Çözüm – Eylem Adımları (45 dk)

Prototip: Bir poster, plan veya dijital maket oluşturun (45 dk)

Gruba sunum yapın ve düşünün (30 dk)

Hedef: Dikkatli tüketimi teşvik eden düşük maliyetli, yerel eylemler tasarlayın

Eyleme Çağrı – Gençler Ne Yapabilir

1. Okulda veya mahallenizde bir kıyafet takası düzenleyin
2. "Sıfır atık hileleri" hakkında bir sosyal medya dizisi başlatın
3. Haftalık yiyecek israfınızı takip edin ve azaltın
4. Yerel dükkanları plastik poşet kullanmayı bırakmaya teşvik edin
5. Yerel işletmeleri çevre dostu ürünlerle destekleyin

Yararlı Kaynaklar

[BM SDG 12 Genel Bakış](#)

[Şeylerin Hikayesi](#)

[Too Good To Go Uygulaması](#)



Hedef 13: İklim Eylemi Eđitim Planı



@YOUNGSDG

SDG TARGETS

Hedef 13: İklim Eylemi

Altyazı: "Geleceğimiz, Mücadelemiz!"



► Hedef 13 Nedir?

İklim Eylemi, iklim değişikliği ve etkileriyle mücadele için acil adımlar atmak anlamına gelir. Bu hedef, soluduğumuz havadan ve yediğimiz yiyeceklerden evlerimizi tehdit eden felaketlere kadar hayatın her alanına dokunur. Gençler önemsemeli çünkü bugün alınan kararlar, yarın miras alacakları dünyayı şekillendirecek.

► Neden önemlidir?

İklim değişikliği aşırı hava olaylarına, deniz seviyelerinin yükselmesine ve biyolojik çeşitliliğin kaybına yol açar. Herkesi etkiler, ancak özellikle gençleri, yerli toplulukları ve savunmasız bölgelerdekileri etkiler. Şimdi harekete geçmek, sağlığımızı, gelecekteki işlerimizi ve bağımlı olduğumuz gezegeni korumak anlamına gelir.



Hedef 13:

İklim Eylemi



Altyazı: "Geleceğimiz, Mücadelemiz!"

▶ SDG Hedefleri ve Alt Hedefler

Hedef 13.1 – İklimle İlgili Afetlere Karşı Dayanıklılığı ve Uyum Kapasitesini Güçlendirmek: Tüm ülkelerde iklimle ilgili tehlikelere ve doğal afetlere karşı dayanıklılığı ve uyum kapasitesini güçlendirmek.

Hedef 13.2 – İklim Değişikliği Önlemlerini Politikalara ve Planlamaya Entegre Etmek: İklim değişikliği önlemlerini ulusal politikalara, stratejilere ve planlamaya entegre etmek.

Hedef 13.3 – İklim Değişikliğini Karşılama İçin Bilgi ve Kapasite Oluşturmak: İklim değişikliğinin azaltılması, adaptasyonu, etki azaltma ve erken uyarı konusunda eğitim, farkındalık yaratma ve insan ve kurumsal kapasiteyi geliştirmek.

Hedef 13.5 – Planlama ve Yönetim Kapasitesini Artırmak İçin Mekanizmaları Teşvik Etmek: Kadınlara, gençlere ve yerel ve marjinal topluluklara odaklanmak da dahil olmak üzere en az gelişmiş ülkelerde ve küçük ada gelişmekte olan devletlerde etkili iklim değişikliğiyle ilgili planlama ve yönetim kapasitesini artırmak için mekanizmaları teşvik etmek.



Eđitim Planı: Anlama

Hedef 12'yi Anlamak

Gençler için 2 Günlük Atölye

Hedef Kitle: 17-25 yaş arası gençler

1.Gün Farkındalık ve Anlayış

Etkinlik 1: İklim Kelime Bulutu (30 dk)

Açıklama:

Katılımcılar iklim değışikliđiyle ilişkilendirdikleri her şeyi içeren dijital veya kađıt tabanlı bir kelime bulutu oluştururlar.

Gereken Malzemeler:

Kađıt veya dizüstü bilgisayarlar, internet erişimi, WordArt veya Mentimeter

Hedef:

Buz kırıcı + önceki bilgileri etkinleştirme

Yansıma:

Başkalarının sözlerinde sizi ne şaşırttı?

Etkinlik 2: Video + Eleştirel Tartışma (60 dk)

Açıklama:

Gençlik iklim aktivizmi hakkında kısa bir video izleyin (örneğin, Greta Thunberg veya Fridays for Future).

Gereken Malzemeler:

Projektör, video bağlantısı, basılı tartışma istemleri

Hedef:

Duyguları, gerçekleri ve eylemleri keşfedin

Yansıma:

Önemli olan ne yapabiliriz?



Etkinlik 3: Rol Yapma – İklim Belediye Binası (90 dk)



Açıklama:

Katılımcılar roller üstlenir (belediye başkanı, aktivist, çiftçi, öğrenci) ve yerel bir iklim sorunu hakkında tartışılır

Gereken Malzemeler:

Rol kartları, işaretler

Hedef:

Farklı bakış açılarını anlamak

Yansımaya:

Uzlaşma mümkün müydü?

Etkinlik 4: Poster Oluşturma – İklim Mesajımız (60 dk)

Açıklama:

Gençler küçük gruplar halinde yerel hakları savunan sanatsal posterler veya dijital tasarımlar oluştururlar

Gereken Malzemeler:

Sanat malzemeleri veya Canva, yazıcılar

Hedef:

Gerçekleri yaratıcılıkla birleştirmek

Yansımaya:

Bu mesajı nerede sergileyebilirsiniz?





2.Gün

Çözümler Üretmek



Etkinlik 1: Ana Etkinlik: İklim Eylem Projesi Laboratuvarı (3 saat)

Giriş (15 dk): İyi bir yerel projeyi ne oluşturur?

Grup Oluşturma (15 dk): 4-6 kişilik gruplar

Fikir üretme (30 dk): Önemstedikleri yerel iklim sorunları

Çalışma Sayfası (60 dk): Sorunu – Çözümü – Etkiyi Tanımlayın

Sunum (60 dk): Birbirinize fikir sunun

Teşvik edin: Çevre dostu, düşük maliyetli, toplum temelli çözümler

Eyleme Çağrı – Gençler Ne Yapabilir

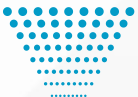
1. Okulda bir iklim kulübüne katılın veya başlatın
2. Araba yerine toplu taşımayı veya bisikleti kullanın
3. Ağaç dikme günü düzenleyin
4. Evde yiyecek israfını azaltın
5. Sosyal medya zorlukları aracılığıyla akranlarınızı eğitin

Yararlı Kaynaklar

[BM İklim Eylemi](#)

[NASA İklim Çocukları](#)

[Earth Hero Uygulaması](#)



Hedef 14: Su Altındaki Yaşam Eđitim Planı



@YOUNGSDG

SDG HEDEFLERİ

Hedef 14:

Su Altındaki Hayat

Altyazı: "Mavi Gezegenimizi Koruyun"



► Hedef 14 Nedir?

Hedef 14, okyanusları, denizleri ve deniz yaşamını korumakla ilgilidir. Kirliliği, aşırı avlanmayı ve kıyı ekosistemlerine verilen zararı azaltmaya odaklanır. Okyanuslar, Dünya'daki yaşam için olmazsa olmazdır; yiyecek sağlar, iklimi düzenler ve soluduğumuz oksijeni üretirler.

Gençler önemsemelidir çünkü okyanuslarda olanlar, yediğimiz deniz ürünlerinden yaşadığımız iklime kadar geleceğimizi doğrudan etkiler.

► Neden önemlidir?

Plastik kirliliği, petrol sızıntıları ve aşırı avlanma deniz ekosistemlerini yok ediyor. Mercan resifleri ölüyor ve balık popülasyonları azalıyor. Bu durum işleri, gıda güvenliğini ve biyolojik çeşitliliği etkiliyor. Şimdi harekete geçmezsek, gelecek nesiller tüm okyanus türlerini kaybedebilir ve kıyı toplulukları çökebilir.



Hedef 14: Su Altındaki Hayat

**Altyazı: “Mavi Gezegenimizi
Koruyun”**



▶ SDG Hedefleri ve Alt Hedefler

Hedef 14.1 - Deniz Kirliliğini Azaltma: 2025 yılına kadar, özellikle kara tabanlı faaliyetlerden kaynaklanan deniz atıkları ve besin kirliliği de dahil olmak üzere her türlü deniz kirliliğini önlemek ve önemli ölçüde azaltmak.

Hedef 14.2- Ekosistemleri Koruma ve Onarma: 2020 yılına kadar, dayanıklılıklarını güçlendirmek de dahil olmak üzere önemli olumsuz etkilerden kaçınmak için deniz ve kıyı ekosistemlerini sürdürülebilir bir şekilde yönetmek ve korumak ve sağlıklı ve üretken okyanuslara ulaşmak için restorasyonları için harekete geçmek.

Hedef 14.4- Sürdürülebilir Balıkçılık: 2020 yılına kadar, balık stoklarını mümkün olan en kısa sürede, en azından biyolojik özelliklerine göre belirlenen maksimum sürdürülebilir verimi üretebilecek seviyelere geri döndürmek için, hasadı etkili bir şekilde düzenlemek ve aşırı avlanmayı, yasadışı, bildirilmeyen ve düzenlenmemiş balıkçılığı ve yıkıcı balıkçılık uygulamalarını sona erdirmek ve bilim temelli yönetim planları uygulamak.

Hedef 14.7- Deniz Kaynaklarının Sürdürülebilir Kullanımından Elde Edilen Ekonomik Faydaları Artırmak: 2030 yılına kadar, balıkçılık, su ürünleri yetiştiriciliği ve turizmin sürdürülebilir yönetimi de dahil olmak üzere, küçük ada gelişmekte olan devletlerin ve en az gelişmiş ülkelerin deniz kaynaklarının sürdürülebilir kullanımından elde ettikleri ekonomik faydaları artırmak.



Eđitim Planı: Anlama

Hedef 14'ü Anlamak

Gençler için 2 Günlük Atölye

Hedef Kitle: 17-25 yaş arası gençler

1.Gün Farkındalık ve Anlayış

Etkinlik 1: Plastik Ayak İzi Sınavı (30 dk)

Açıklama:

Gençler dijital veya basılı bir sınav kullanarak plastik kullarımlarını hesaplarlar.

Gereken Malzemeler:

Telefonlar/tabletler veya çıktıları

Hedef:

Günlük plastik alışkanlıkları konusunda farkındalık yaratmak

Yansıma:

En şaşırtıcı plastik ürün hangisiydi?

Etkinlik 2: Video + Tartışma: "Okyanus Krizde" (45 dk)

Açıklama:

Okyanus kirliliđi ve deniz biyolojik çeşitliliđinin kaybı hakkında kısa video klipleri izleyin.

Gereken Malzemeler:

Projektör, rehberli tartışma sayfası

Hedef:

Deniz tehditlerinin ölçeđini ve etkisini anlayın

Yansıma:

Yerel çevreniz okyanusa nasıl bađlanıyor?



Etkinlik 3: Rol Yapma: “Deniz Paydaşları” (60 dk)



Açıklama:

Katılımcılar, kıyı politikasını tartışmak için balıkçı, çevreci, turist vb. olarak hareket ederler.

Gereken Malzemeler:

Rol kartları, senaryo sayfası

Hedef:

Okyanus korumacılığında birden fazla bakış açısını öğrenmek

Yansımada:

Sürdürülebilirlik için hangi uzlaşmalara ihtiyaç var?

Etkinlik 4: Sanatsal Mücadele: “Şişedeki Mesaj” (45 dk)

Açıklama:

Okyanus hakkında gelecek nesillere hitap eden bir sanat eseri, mektup veya dijital film yaratın

Gereken Malzemeler:

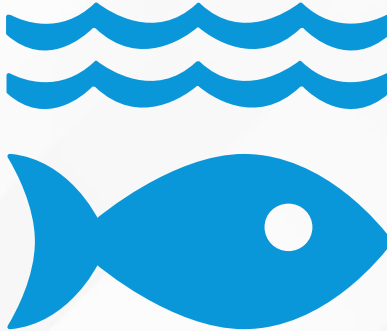
Sanat malzemeleri, Canva, akıllı telefonlar

Hedef:

Sorunla duygusal bağ kurmak için yaratıcılığı kullanın

Yansımada:

Son kreasyonları bir grup galerisinde paylaşın



2. Gün

Çözümler Üretmek



Etkinlik 1: Etkinlik: “Okyanus Kahramanları” Proje Laboratuvarı (2,5 saat)

Giriş: Gerçek dünyada gençlik liderliğindeki okyanus eylemleri (15 dk)

Grup beyin fırtınası: yerel su yolları, alışkanlıklar veya politika boşlukları (30 dk)

Çalışma sayfası: Sorunu tanımlayın – Çözüm tasarlayın – Görsel etki (45 dk)

Prototip: Kampanyalar, posterler, temizlik fikirleri, sosyal makaralar (45 dk)

Sun ve yansıt (30 dk)

Hedef: Farkındalığı gerçekçi yerel eyleme dönüştürün

Eyleme Çağrı – Gençler Ne Yapabilir

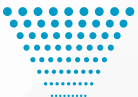
1. Yerel bir nehir veya plaj temizliğine katılın veya organize edin
2. Tekrar kullanılabilir bir su şişesi kullanın ve pipetlere hayır deyin
3. Deniz plastiği hakkında bir okul veya çevrimiçi kampanya başlatın
4. Sürdürülebilir deniz ürünleri tercihlerini destekleyin
5. Yerel kirlilik kaynaklarını haritalayın ve bunları yerel yetkililere bildirin

Yararlı Kaynaklar

[BM SDG 14 Genel Bakış](#)

[Plastik Kirliliği Koalisyonu](#)

[Ocean Heroes Network](#)



Hedef 15: Karada Yaşam Eđitim Planı



@YOUNGSDG

SDG HEDEFLERİ

Hedef 15: Karada Yaşam

Altyazı: “Doğanın Bize İhtiyacı Var”



▶ Hedef 15 Nedir?

Hedef 15 ormanları, dağları, toprağı ve her türlü karasal yaşamı korumakla ilgilidir. Ormanların yok edilmesine, arazi bozulmasına ve türlerin yok olmasına son verilmesini talep eder. Sağlıklı bir gezegen sağlamak için biyolojik çeşitliliği ve sürdürülebilir arazi kullanımını teşvik eder.

Gençler önemsemelidir çünkü arazi yaşamdır; yiyeceğimiz, suyumuz, iklimimiz ve zihinsel refahımız gelişen ekosistemlere bağlıdır.

▶ Neden önemlidir?

Ormanlar yok oluyor, topraklar aşırı kullanılıyor ve birçok tür yok olma tehlikesiyle karşı karşıya. Bu kayıp hava kalitesini, gıda sistemlerini, su tedarikini ve iklim istikrarını etkiliyor. Gençler doğal alanları koruma, yeşil alanları restore etme ve biyolojik çeşitlilik için mücadele etme gücüne sahip.



Hedef 15:

Karada Yaşam

Altyazı: “Doğanın Bize İhtiyacı Var”



► SDG Hedefleri ve Alt Hedefler

Hedef 15.2 – Ormanların Yok Edilmesini Sonlandırmak ve Bozulmuş Ormanları Geri Kazandırmak: 2020 yılına kadar, her türlü ormanın sürdürülebilir yönetiminin uygulanmasını teşvik etmek, ormansızlaşmayı durdurmak, bozulmuş ormanları geri kazandırmak ve küresel olarak ağaçlandırma ve yeniden ağaçlandırmayı önemli ölçüde artırmak.

Hedef 15.3 – Çölleşmeyi Sonlandırmak ve Bozulmuş Toprakları Geri Kazandırmak: 2030 yılına kadar, çölleşmeyle mücadele etmek, çölleşme, kuraklık ve sellerden etkilenen topraklar da dahil olmak üzere bozulmuş toprakları ve toprağı geri kazandırmak ve toprak bozulması açısından nötr bir dünya elde etmek için çabalamak.

Hedef 15.5 – Biyolojik Çeşitliliği ve Doğal Yaşam Alanlarını Korumak: Doğal yaşam alanlarının bozulmasını azaltmak, biyolojik çeşitliliğin kaybını durdurmak ve 2020 yılına kadar tehdit altındaki türleri korumak ve yok olmalarını önlemek için acil ve önemli adımlar atmak.

Hedef 15.9 – Ekosistemi ve Biyoçeşitliliği Hükümet Planlamasına Entegre Etmek: 2020 yılına kadar, Ekosistem ve Biyoçeşitlilik Değerlerini Ulusal ve Yerel Planlamaya, Kalkınma Süreçlerine, Yoksulluk Azaltma Stratejilerine ve Hesaplarına Entegre Etmek.



Eđitim Planı: Anlama

Hedef 15'i Anlamak

Gençler için 2 Günlük Atölye

Hedef Kitle: 17-25 yaş arası gençler

1.Gün Farkındalık ve Anlayış

Etkinlik 1: Doęa Hafıza Duvarı (30 dk)

Açıklama:

Katılımcılar önemsedikleri doğal bir yerden fotoęraflar veya anılar paylaşırlar.

Gereken Malzemeler:

Basılı fotoęraflar, kağıt, yapışkan notlar

Hedef:

Doęayla kişisel olarak bağlantı kurmak

Yansıma:

Bu anılar bize toprakla olan ilişkimiz hakkında ne anlatıyor?

Etkinlik 2: Video + Tartışma: "Doęayı Kaybetmek" (45 dk)

Açıklama:

Ormanların yok edilmesi veya türlerin kaybı hakkında kısa bir belgesel veya TED konuşması izleyin.

Gereken Malzemeler:

Projektör, tartışma rehberi

Hedef:

Biyolojik çeşitliliğin korunmasının aciliyetini anlamak

Düşünce:

Sizi en çok ne şaşırttı?



Etkinlik 3: Biyoçeşitlilik Bulmaca Oyunu (45 dk)

Açıklama:

Takımlar türleri, ekosistemleri ve tehditleri eşleştirerek her şeyin nasıl bağlantılı olduğunu gösterir.

Gereken Malzemeler:

Önceden hazırlanmış kartlar, bant veya ip

Hedef:

Yaşam ağını anlamak

Yansıma:

Bulmacanın bir parçası kaybolduğunda ne olur?



Etkinlik 4: Poster veya Dergi: "Doğa İçin Hareket Et" (60 dk)

Açıklama:

Gençler, bir yerel çevre sorunu ve olası bir

Gereken Malzemeler:

Sanat araçları veya Canva

Hedef:

Yerel ve küresel sorunları yaratıcı bir şekilde birbirine bağlamak

Yansıma:

Küçük gruplarda paylaşmak ve akran geri bildirimini vermek



2. Gün

Çözümler Üretmek



Etkinlik 1: Ana Etkinlik: Yeşil Eylem Üreticisi (2,5 saat)

Yeniden ormanlandırma, tohum bombaları veya permakültür projelerine örneklerle başlayın (15 dk)

Grup beyin fırtınası: Hangi arazi sorununu önemsiyoruz? (30 dk)

Eylem Planlama Sayfası: Sorun → Hedef → Plan → Ortaklar (45 dk)

Prototip: Poster, sosyal medya kampanyası veya topluluk haritası (45 dk)

Sunumlar ve geri bildirimler (30 dk)

Hedef: Gençleri yerel yeşil alanları koruma veya restore etme konusunda güçlendirmek

Eyleme Çağrı – Gençler Ne Yapabilir

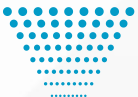
1. Yerel bir alana veya okula yerel ağaçlar dikin
2. Bir biyoçeşitlilik fotoğraf blogu veya Instagram sayfası başlatın
3. Tohum bombaları yaratın ve terk edilmiş alanlara dağıtın
4. Çevresel STK'larda gönüllü olun
5. Topluluğunuzdaki yeşil alanları haritalayın ve koruyun

Yararlı Kaynaklar

[BM SDG 15 Genel Bakış](#)

[Dünya Yaban Hayatı Fonu Gençlik](#)

[Tree-Nation \(Ağaç Dik\)](#)



Hedef 16: Barış, Adalet ve Güçlü Kurumlar Eğitim Planı



@YOUNGSDG

SDG HEDEFLERİ

Hedef 16:

Bariř, Adalet ve Güçlü Kurumlar



Altyazı: "Herkes için Adalet"

► Hedef 16 Nedir?

Hedef 16, bariřçıl, adil ve kapsayıcı toplumlar yaratmakla ilgilidir. řiddeti azaltmak, adalete eriřimi saęlamak, insan haklarını teřvik etmek ve insanların güvенеbileceęi řeffaf kurumlar inřa etmek anlamına gelir. Gençler önemsemelidir çünkü bariř, adalet ve eřitlik, özellikle sıklıkla dıřlananlar için güvenlik, onur ve katılım için önemlidir.

► Neden önemlidir?

Birçok yerde gençler ayrımcılıkla, řiddetle karşı karşıya kalıyor veya temel haklara eriřemiyor. Yolsuzluk, adaletsizlik ve çatıřma toplulukların gelişmesini engelliyor. Adalet ve kapsayıcılık için ayaęa kalkarak gençler adil toplumlar inřa etmede deęiřim yaratıcıları olabilir.



Hedef 16:

Barış, Adalet ve Güçlü Kurumlar



Altyazı: “Herkes İçin Adalet”

▶ SDG Hedefleri ve Alt Hedefler

Hedef 16.2 – Çocukları İstismardan, Sömürüden, Ticaretten ve Şiddetten Korumak: Çocuklara yönelik istismarı, sömürüyü, ticareti ve her türlü şiddeti ve işkenceyi sonlandırmak.

Hedef 16.3 – Hukukun Üstünlüğünü Teşvik Etmek ve Adalete Eşit Erişimi Sağlamak: Ulusal ve uluslararası düzeylerde hukukun üstünlüğünü teşvik etmek ve herkes için adalete eşit erişimi sağlamak.

Hedef 16.6 – Etkili, Hesap Verebilir ve Şeffaf Kurumlar Geliştirmek: Her düzeyde etkili, hesap verebilir ve şeffaf kurumlar geliştirmek.

Hedef 16.7 – Duyarlı, Kapsayıcı ve Temsil Edici Karar Alma Sürecini Sağlamak: Her düzeyde duyarlı, kapsayıcı, katılımcı ve temsili karar alma sürecini sağlamak.



Eđitim Planı: Anlama

Hedef 16'yı Anlamak

Gençler için 2 Günlük Atölye

Hedef Kitle: 17-25 yaş arası gençler

1.Gün Farkındalık ve Anlayış

Etkinlik 1: Çatışma Haritalama Egzersizi (45 dk)

Açıklama:

Katılımcılar gördükleri veya deneyimledikleri çatışma kaynaklarını (okul, topluluk, medya) belirler ve haritalandırır.

Gereken Malzemeler:

Flipchart'lar, işaretleyiciler

Hedef:

Çatışmanın gençleri nasıl etkilediğini fark etmek

Yansıma:

Çatışmanın kökleri nelerdir? Kimler etkilenir?

Etkinlik 2: Video ve Tartışma: "Adalet Nedir?" (45 dk)

Açıklama:

Gençlik aktivizmi veya adalete erişim hakkında kısa videolar izleyin, ardından küçük grup tartışması yapın.

Gereken Malzemeler:

Projektör, tartışma sayfası

Hedef:

Adaletin kültürler arasında ne anlama geldiğini keşfedin

Yansıma:

Adalet sizin için nasıl görünüyor?



Etkinlik 3: İnsan Hakları Galerisi Yürüyüşü (45 dk)



Açıklama:

Gençler gerçek insan hakları davalarını içeren posterlerin etrafında dolaşip düşünce sorularını yanıtlıyor.

Gereken Malzemeler:

Basılı dava posterleri, yapışkan notlar

Hedef:

Küresel adalet zorlukları konusunda farkındalık yaratmak

Düşünce:

Sizi en çok etkileyen hikaye hangisiydi?

Etkinlik 4: Poster/Podcast Oluşturma: "Barış İçin Gençlik" (60 dk)

Açıklama:

Gruplar, barışı ve katılımı teşvik etmek için farkındalık araçları (poster, makara veya mini podcast) tasarlar.

Gereken Malzemeler:

Canva, akıllı telefonlar, mikrofonlar (mümkünse)

Hedef:

Farkındalığı yaymak için yaratıcı araçlar kullanın

Yansıma:

Geri bildirim için akranlara sunun



2.Gün

Çözümler Üretmek



Etkinlik 1: Ana Etkinlik: “Gençlik Adalet Kampanyası” Laboratuvarı (2,5 saat)

Başarılı gençlik liderliğindeki adalet kampanyalarını paylaşın (15 dk)

Grup beyin fırtınası: Hangi adaletsizliği ele almak istiyoruz? (30 dk)

Planlama: Hedef kitleyi tanımlayın – Mesaj – Kanal – Etki (45 dk)

Bir taslak kampanya veya proje fikri oluşturun (poster, video, araç takımı) (45 dk)

Birlikte sunun ve düşünün (30 dk)

Hedef: Gençleri kendi toplumlarında adalet için mücadele etmeye teşvik edin

Eyleme Çağrı – Gençler Ne Yapabilir

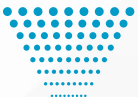
1. Zorbalığa karşı veya kapsayıcılığa yönelik bir okul veya çevrimiçi kampanya başlatın
2. Adalete erişim konusunda farkındalık yaratmak için kısa videolar oluşturun
3. Barış inşası veya insan hakları örgütlerinde gönüllü olun
4. Okullarda veya kamu hizmetlerinde haksız muamele hakkında konuşun
5. Demokrasiye gençlerin katılımı hakkında yerel bir etkinliğe ev sahipliği yapın

Yararlı Kaynaklar

[BM SDG 16 Genel Bakış](#)

[Youth4Peace Platformu](#)

[Af Örgütü İnsan Hakları Eğitimi](#)



Hedef 17: Hedefler için Ortaklıklar Eğitim Planı



@YOUNGSDG

SDG HEDEFLERİ

Hedef 17: Hedefler için Ortaklıklar



Altyazı: “Değişim için Birlikte”

▶ Hedef 16 Nedir?

Hedef 17, Sürdürülebilir Kalkınma Hedeflerine ulaşmak için ülkeler, topluluklar, kuruluşlar ve bireyler arasındaki ortaklıkları güçlendirmekle ilgilidir. İşbirliğine, kaynak paylaşımına ve küresel takım çalışmasına odaklanır. Gençler önemsemelidir çünkü gerçek değişim insanlar güçlerini birleştirdiğinde gerçekleşir. Dünyanın dört bir yanındaki gençler birbirlerini destekleyebilir, bilgi paylaşabilir ve daha iyi bir gelecek inşa edebilirler - birlikte.

▶ Neden önemlidir?

Hiçbir kişi, grup veya ülke küresel zorlukları tek başına çözemez. İklim değişikliği, eşitsizlik ve yoksulluk, hepsi iş birliği gerektirir. Güçlü ortaklıklar, paylaşılan araçlar, fon, fikirler ve enerji anlamına gelir. Bağlanan ve iş birliği yapan gençler daha güçlü ve daha etkili çözümler yaratabilir.



Hedef 17: Hedefler için Ortaklıklar



Altyazı: “Değişim için Birlikte”

▶ SDG Hedefleri ve Alt Hedefler

Hedef 17.3 – Gelişmekte Olan Ülkeler için Finansal Kaynakları Harekete Geçirmek: Gelişmekte olan ülkeler için birden fazla kaynaktan ek finansal kaynakları harekete geçirmek.

Hedef 17.4 – Gelişmekte Olan Ülkelerin Borç Sürdürülebilirliğine Ulaşmalarına Yardımcı Olmak: Uygun olduğu durumlarda borç finansmanını, borç hafifletmeyi ve borç yeniden yapılandırmayı teşvik etmeyi amaçlayan koordineli politikalar aracılığıyla gelişmekte olan ülkelerin uzun vadeli borç sürdürülebilirliğine ulaşmalarına yardımcı olmak ve borç sıkıntısını azaltmak için aşırı borçlu yoksul ülkelerin dış borçlarını ele almak.

Hedef 17.6 – Gelişmekte Olan Ülkelere Sürdürülebilir Teknolojileri Teşvik Etmek: Karşılıklı olarak kararlaştırıldığı üzere imtiyazlı ve tercihli koşullar dahil olmak üzere, gelişmekte olan ülkelere uygun koşullarda çevre dostu teknolojilerin geliştirilmesini, transferini, yayılmasını ve yaygınlaşmasını teşvik etmek.



Eđitim Planı: Anlama

Hedef 17'yi Anlamak

Gençler için 2 Günlük Atölye

Hedef Kitle: 17-25 yaş arası gençler

1.Gün Farkındalık ve Anlayış

Etkinlik 1: Küresel Hedefler Rölesi (30 dk)

Açıklama:

Takımlar farklı SDG'leri temsil eden kartları "geçer" ve bunların nasıl birbirine bağlandığını açıklar.

Gereken Malzemeler:

Basılı SDG simgeleri, ip veya bant

Hedef:

Tüm SDG'lerin nasıl bağlantılı olduğunu ve ortaklık gerektirdiğini anlamak

Yansıma:

Bağlantılar hakkında sizi ne şaşırttı?

Etkinlik 2: Video ve Tartışma: "İyi Bir Ortaklığı Ne Oluşturur?" (45 dk)

Açıklama:

Sektörler veya ülkeler arasında çalışan gençlik liderliğindeki proje videolarını izleyin.

Gereken Malzemeler:

Projektör, tartışma kılavuzu

Hedef:

Güçlü ortaklıkların unsurlarını belirleyin

Yansıma:

Ortaklığı başarılı kılan neydi?



Etkinlik 3: Partner Eşleştirme Rol Yapma Oyunu (60 dk)



Açıklama:

Gençler roller üstlenir (örneğin, STK, gençlik grubu, belediye, okul) ve ortak bir SDG girişimi için pazarlık yapar.

Gereken Malzemeler:

Rol kartları, örnek senaryo

Hedef:

Pazarlık, işbirliği ve paylaşılan planlamayı öğrenin

Yansımada:

Farklı güçler ortak bir hedefe nasıl katkıda bulunur?

Etkinlik 4: Poster Jam: “SDG Ortakları Birleşiyor” (60 dk)

Açıklama:

Ekipler, yerel sorunları uluslararası ortaklıklara bağlayan işbirlikçi posterler oluşturur.

Gereken Malzemeler:

Sanat malzemeleri, Canva veya çevrimiçi araçlar

Hedef:

Ortaklık tabanlı çözümleri görselleştirmek için sanatı kullanın

Yansımada:

Küresel dayanışma vizyonunuzu paylaşın





2. Gün

Çözümler Üretmek



Etkinlik 1: SDG Ortak Proje Çalıştayı (2,5 saat)

Gençlerin liderliğindeki küresel ortaklıkların örneklerini sunun (15 dk)

Grup beyin fırtınası: Hangi sorunu birlikte çözebiliriz - yerel olarak veya sınırlar ötesinde? (30 dk)

Plan: Ortakları haritalayın - Rollerini tanımlayın - Paylaşılan hedefler (45 dk)

Prototip: Kampanya, girişim, dijital araç takımı veya ortaklık planı (45 dk)

Sun ve akran değerlendirmesi (30 dk)

Hedef: İş birliğini pratik eyleme dönüştürün

Eyleme Çağrı – Gençler Ne Yapabilir

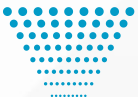
1. Uluslararası bir gençlik değişimine veya SDG kulübüne katılın veya oluşturun
2. Farklı bir ülkedeki başka bir okul veya STK ile ortak olun
3. Çeşitli genç sesleriyle bir kampanyayı birlikte yaratın
4. Başka bir gençlik liderliğindeki projeye becerilerinizi (örneğin medya, kodlama, dil) paylaşın
5. Okulunuzda veya toplum merkezinde bir SDG ortaklık günü düzenleyin

Yararlı Kaynaklar

[BM SDG 17 Genel Bakış](#)

[Ortaklıklar2030](#)

[Erasmus+ Gençlik Portalı](#)



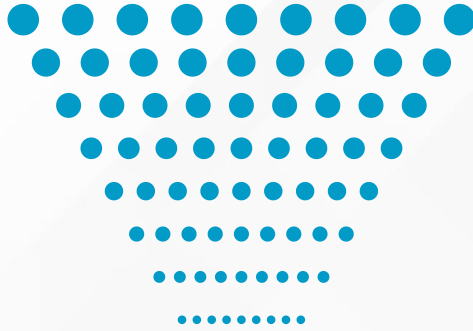


Co-funded by
the European Union

Avrupa Birliđi tarafından finanse edilmiřtir. Ancak, ifade edilen grř ve dřnceler yalnızca yazar(lar)a aittir ve Avrupa Birliđi veya Ulusal Genlik Enstits'nn (INJUVE) grřlerini yansıtmaZ. Avrupa Birliđi veya INJUVE bunlar iin sorumluluk kabul etmemektedir.



@YOUNGSDG



EBu alıřma © 2024 - 2026, ERASMUS+ projesi «ERASMUS+ «Global Youth for SDGs: Empowering Future Leaders» (numara: 2024-1-ES02-KA210-YOU-000243811) ile iřbirliđi iinde yrtlmřtr ve Atıf-BenzerPaylařım 4.0 Uluslararası lisansı ile korunmaktadır.



Our Website

<https://www.youngsdg.eu>

2024-1-ES02-KA210-YOU-000243811

