



6 BÜLTEN

SPAHC PROJE ORTAKLARININ 6. ULUSLARARASI TOPLANTISI

İława 22-23 Mayıs 2018.

Polonya

SPAHCO 6. ULUSLARARASI TOPLANTISI

Altıncı ve aynı zamanda Spahco projesinin son toplantısı 22-23 Mayıs 2018 arasında gerçekleşti. Yedi Avrupa ülkesinin katılımı ile gerçekleşen toplantıya sıcak baharında ev sahipliği yapan Iława Belediyesi (Polonya)'ne, Iława Psikoeğitim Merkezi ve Iława 1 nolu İlköğretim Okulu organizasyonda destek olmuştur.



1.GÜN

Proje toplantısının ilk günü, Iława Belediye Binası'nda belediye başkanı Adam Żyliński liderliğinde bir toplantı ile başladı. Toplantı sırasında belediye başkanı Iława Belediyesi'nin politikasını açıkladı ve şehirle ilgili bazı soruları yanıtladı. Özellikle denizciler ve doğa tutkunları için turizm için harika bir yer olduğunu belirtti. Kasabanın bir diğer özelliğinin de, uluslararası işbirliğine yönelik çeşitli yerel projelere yerel yönetimin açık olduğu da ayrıca vurgulandı. Toplantıdan sonra proje ülkelerinin temsilcileri, şehrin muhteşem manzarasına sahip tarihi belediye binasını görmek için yola koyuldular.

Gündemin bir sonraki noktası, Iława'daki 1 nolu İlkokul ziyaretiydi. Ortaklar, 30'un üzerinde öğrenci için bir atölye toplantısı organize eden okul

müdürü Aleksandra Skubij tarafından karşılandı. SPAHCO projesinin kısa bir tanıtımından sonra, toplantı katılımcıları 4 gruba ayırdı. Her bir grup, kendi ülkelerinde dijital medya kullanmanın avantajlarını ve dezavantajlarını tanıtmakla sorumluydu. Ayrıca proje temsilcileri, bu konuda yetişkinlerin bakış açısını sundular. Bu atölye çalışması, öğrenciler için sadece dijital medya kullanma alışkanlıklarını tanımak açısından değil, aynı zamanda İngilizce konuşma becerilerini uygulama açısından da çok faydalı bir deneyim oldu. Sonunda her grubun temsilcileri, teknoloji dünyası konusundaki bakış açılarını sundular.



En yaygın ifadeler:

1. Olumlu Yönler:

- Bilgiye Daha Kolay Erişim
- Daha Kolay İletişim
- Online Alışveriş
- Eğlence
- Spor Uygulamaları
- Navigasyon
- Daha Fazla Arkadaşa Ulaşabilme imkânı
- Eski Arkadaşlarınızla Tekrar İletişim Kurmak
- Para Kazanma Olanakları
- Evden Çalışma Olanakları
- Eğitim Olanakları
- Bilgi Ve Fikir Etkileşimi

2. Negatif Yönler:

- Zaman Ve Para Kaybı
- Adaptasyon Sorunu
- Sahte Bilgi

- Yasadışı Şeylere Kolay Erişim
- İnsanlarla Online Bağlantı Kurma Bağımlısı Olmak
- Sanal Zorbalık
- Çevrimdışı Kaynakları Unutmak
- İnsanların Sahte Yüzlerini Görüyor Olmak

Günün son durağında, aşağıdaki alanlarda hizmet veren İława Psikoeğitim Merkezi'ni ziyaret ettik.

- Bağımlılık ve bağımlılık durumlarında aile içi şiddet,
- İławian okullarından çocuklar ve gençler için önleyici sınıflar,
- Önleyici yaz kampları düzenlemek,
- STK'larla işbirliği,
- Profesyoneller ve eğitimciler için atölye çalışmaları düzenlemek,
- Ebeveynlik becerilerini geliştirmeyi amaçlayan projeler.

uygulamanın bir sonraki güncellemesi hakkında da karara varmalarının ardından 1. günün sonuna gelinmiş oldu.



Toplantı sırasında merkez yöneticisi - Krzysztof Panfil, katılımcılara ESPAD'a göre ilçenin gençleri tarafından yerel olarak psikoaktif madde kullanımını anlatan bir sunum gerçekleştirdi. Daha fazla bilgi için: www.spahco.eu/documents/#documents adresine bakabilirsiniz.

Günün sonunda, uygulamanın ve online oyunun yaratılmasından sorumlu olan İtalyan ortaklar, tüm proje ortakları için düzenlenen atölyeye çalışmasına ev sahipliği yaptılar. Grup çalışması, çevrimiçi oyun içeriğinin birleştirilip tamamlanmasını ve ayrıca oyunun proje dillerine çevrilmesini hedeflemiştir. Proje ortaklarının,

2. GÜN

2.Gün , dünyadaki en büyük teknik icatlardan biri olan 5 eğimli düzlemleri görebileceğimiz Elbląg Kanalı'ndaki bir kruvaziyer gezintisi ile başladı. Elbląg Kanalı, Druzno Gölü'nün ornitolojik doğa rezervinin bir parçasıdır. Daha fazla bilgi için: <http://www.zegluga.com.pl/> adersini ziyaret edebilirsiniz.



Proje lideri Isabel Serna, İtalya'ya dönüşte , proje görevlerinin tamamlanmasının son tarihlerini sundu. Ayrıca, Eylül veya Ekim 2018'de düzenlenecek olan proje çıktılarını (uygulama ve online oyun) destekleyen final etkinliğini düzenlemenin öneminden de bahsetti. Projenin entelektüel çıktılarının sunulacağı Multiplier Eventler, çocuklarla, gençlerle ve ailelerle çalışan insanlara yönelik olarak gerçekleştirilecektir. Bu etkinliklerde onlara, günlük işlerinde destek olacak modern dijital uygulamalarımızdan bahsedilecektir.



Günün sonunda ortaklar, yetişkin eğitimcileri için rehber kitapçığı üzerine yoğunlaştılar. Uygulama ve çevrimiçi oyunun detaylarının yer aldığı (avantajlar ve dezavantajlar, çocukları uygunsuz içerikten uzak tutma yolları vb.),proje ortakların tanıtıldığı ve en iyi uygulamalarının yer aldığı bu kitapçığın son haline özenle karar verildi. Bu sayede kullanıcılar, her bir proje ortağının çalışma karakterini tanıyacak ve de böylelikle büyük bir model davranış kaynağı olarak kabul edecektir.

Projenin sonunda, her bir proje ülkesi, çıktıları teşvik etmek amacıyla Ekim ayında gerçekleştirdiği Multiplier Eventlerinde projeyi özetledi. Yetişkinlerle birlikte çalışan ve ailelerle işbirliği yapan profesyoneller, uluslararası bir işbirliği ve Erasmus + projesi olan "SPAHCO-Stronger Parents, Healthier Communities" - "Daha Güçlü Ebeveynler

- Daha Sağlıklı Topluluklar" ın çıktıları ve etkileri ile tanıştılar. Bu ürünler:

1. "GROW TOGETHER" APPLICATION - "BİRLİKTE BÜYÜYELİM" UYGULAMASI

"Grow Together", SPAHCO proje ortakları tarafından çocuk yetiştirme, sağlıklı yaşam tarzı, ailenin boş zamanlarını birlikte değerlendirme yolları gibi konularda bilgilerini genişletmek isteyen herkes için oluşturulan bir uygulamadır ve ayrıca yerel toplum için bir iletişim aracı olarak düşünülmüştür. Proje ile ilgili detaylı bilgileri <http://www.spahco.eu/#project> adresinden indirebileceğiniz rehberde bulabilirsiniz. Uygulama ücretsizdir. Operasyon alanına göre yedi dilde oluşturulmuştur. Google Play veya App Store'da arama bölümüne " Grow Together " yazarak ya da QR Kodunu tarayarak veya <http://www.spahco.eu/#project> adresinden indirebilirsiniz..



2. "GROW TOGETHER" - OYUN

Oyun, oyun sırasında seçilen görevleri

tamamlamaktan oluşur. Sanal dünyayı mükemmel bir şekilde bir araya getirerek, görevleri tamamlamak için puan topladığımız ve aile bağlarımızı güçlendirdiğimiz gerçek bir hayat düşüncesinden yola çıkarak oluşturulmuştur. Dijital medyayı farklı şekillerde kullanmak için aileleri etkinleştirmemize olanak veren mükemmel bir araçtır. Oyun hakkında detaylı bilgiye <http://www.spahco.eu/#project> adresinden indirebileceğiniz rehberden ulaşabilirsiniz. Oyun ücretsizdir. sekiz dilde mevcuttur. Google Play veya App Store'da arama bölümüne " Grow Together " yazarak ya da QR Kodunu tarayarak veya <http://www.spahco.eu/#project> adresinden indirebilirsiniz.

3. REHBER

Rehber birkaç bölümden oluşmaktadır: SPAHCO Projesinin ayrıntılı açıklaması, amaçları ve nasıl yürütüldüğünün anlatıldığı rehber el kitabında oyun ve uygulama hakkında da bilgiler bulunmaktadır. Uygulama ile oyunun amaç ve hedefleri detaylı olarak açıklanmıştır. Rehberde, proje ortaklarının en iyi uygulama örneklerini de bulabilirsiniz. Bahsedilmesi gerekli bir diğer önemli nokta da, Hırvat ortakların yarattığı Guliver hikayesidir. Bu hikayeye ve rehberine www.spahco.eu adresinden ulaşabilirsiniz. www.spahco.eu/#project adresinden rehberi indirebilirsiniz.

Daha fazla bilgi için:

- <https://www.facebook.com/StrongerParents/>
- www.spahco.eu





Bu bülten, Avrupa programı kapsamında "Erasmus + KA2 Stratejik Yetişkin Eğitimi Ortaklığı" çerçevesinde basılmıştır. Bu proje, Avrupa Komisyonu desteği ile finanse edilmiştir. Bu yayın, sadece yazarın görüşlerini içerir. Avrupa Komisyonu bu yayındaki bilgilerin kullanımından sorumlu değildir.
Proje Kodu : 2016-1-ES01-KA204-025099