

"Proje Tabanlı Öğretim ve Araştırma Yoluyla Eğitim (LEARN.INC)" Projesi Kapsamında "Challenge Based Learning" Proje Yarışmasının Düzenlenme Kuralları

Sibiu Lucian Blaga Üniversitesi (ULBS), 28.02.2022 - 27.02.2025 tarihleri arasında, Erasmus+ Programı / Anahtar Eylem 2 - İşbirliği için Ortaklık Projeleri aracılığıyla finanse edilen Learning Incubator for Project-based Teaching and Training through Research (LEARN.INC) - 2021-1-RO01-KA220-HED-000031136 projesini uygulamaktadır. Bu projedeki ortak kurumlar şunlardır: Sibiu "Lucian Blaga" Üniversitesi - Romanya (koordinatör), Sofia University St. Kliment Ohridski - Bulgaristan, HELLENIC OPEN UNIVERSITY - Yunanistan, ÇANAKKALE ONSEKİZ MART ÜNİVERSİTESİ - Türkiye ve Research & Training Point Foundation – Bulgaristan.

Learn.INC, toplum için ilgi çekici projelerin geliştirilmesi ve toplumun sorunlarına çözüm üretmek için eğitsel ve araştırmaya dayalı kaynakların oluşturulması ve sunulması yoluyla akademik çevre ile iş dünyası, kurumsal ortam ve sivil toplum arasında bir katalizör rolü üstlenmeyi hedeflemektedir.

Bu hedefin gerçekleştirilmesi için, başlangıç aşaması olarak iki tur "Zorluk Temelli Öğrenme - Challenge Based Learning" (CBL) yarışması düzenlenmesi planlanmıştır. Zorluk Temelli Öğrenme türünde bir öğrenme deneyimi; gerçek, sosyal, teknik veya işle ilgili bir problemi tespit etme, analiz etme ve bir çözüm tasarlama gibi aşamalardan oluşmaktadır. Genellikle çok disiplinli bir yaklaşımı benimsemektedir ve gerçek hayatın bir zorluğuna sosyo-ekonomik çevrenin bakış açısından uygulanabilir bir çözüm bulmayı amaçlamaktadır.

Bu projenin hedef kitle; yüksek lisans ve doktora programlarına devam eden ve gerçek yaşamın zorluklarını kabul edip çözmeye, edinilen deneyimleri paylaşmaya istekli olan öğrencilerdir. Proje süresince katılımcılar aşağıdaki faydaları elde edecektir:

- Sektör uzmanları, mentörler ve konuşmacılar tarafından paylaşılan bilgi, deneyim ve sonuçlara erişim
- Çeşitli uzmanlık alanlarından mentörler ve konuşmacılar ekibinin desteği yarışmaya sunduğunuz projenizin geliştirilmesi;
- İş çevresi / sivil toplum temsilcileri ile toplantıların düzenlenmesi
- Farklı disiplinlerden diğer öğrencilerle etkileşim ve işbirliği yapma fırsatı
- Fikirlerini aynı araştırma alanına ilgi duyan geniş bir kitleye sunma imkanı
- İşgücü piyasasında çok değerli olan çapraz ve özel yeteneklerin geliştirilmesi

Proje hakkında bilgileri şu web sitesinde bulabilirsiniz: <https://learn-inc.eu/tr>

Proje Yarışması Hakkında Genel Bilgiler

CBL Proje Yarışmasının Tanımı	"Zorluk Temelli Öğrenme - Challenge Based Learning" (CBL), işbirlikçi ve uygulamalı bir öğrenme biçimidir, bu yöntem öğrencilerden kendi topluluklarından ve dışından öğretmenler ve uzmanlarla işbirliği yaparak sorulara yanıt bulmayı, gerçek yaşamın zorluklarını kabul etmeyi ve çözmeyi, edinilen deneyimleri paylaşmayı ve bilgi geliştirmeyi talep eder.
--------------------------------------	--

Kimler Başvurabilir	<p>Yarıřmaya başvurabilecek olanlar yüksek lisans ve doktora öğrencileridir. Bu öğrenciler, tez çalışmalarının pratik / uygulamalı kısmını gerçekleştirme adına yarışmaya başvurabilir veya tez konularından bağımsız olarak arařtırmayı motive eden ve ilgi çeken gerçek bir toplum sorununu seçerek de başvuru gerçekleştirebilirler.</p> <p>Kiři başına en fazla bir başvuru kabul edilir.</p>
Yarıřmaların Sayısı	Proje yarışması 2 tur şeklinde gerçekleştirilecektir.
Dil	İngilizce / Türkçe
Yarıřma Takvimi	<p>1. Tur:</p> <ul style="list-style-type: none">• Yarışmanın duyurusu: 10 Temmuz 2023• Başvuruların sunulması: 10 - 23 Temmuz 2023• Adayların seçimi: 27 Temmuz 2023• Projelerin uygulanması: Temmuz- Kasım 2023 <p>2. Tur:</p> <ul style="list-style-type: none">• Takvim ileride duyurulacaktır
İlk Tur için Seçilecek Proje Sayısı	<p>15 proje (her iki yarışma turunda)*</p> <p>*Yarışma Jürisi, başvuruların konusu ve ilgi alanına bağılı olarak kabul edilen proje sayısını artırma kararı alabilir.</p>
Projelerin Değerlendirilmesi	Değerlendirme, Learn.Inc proje ekibi ve paydařlar tarafından yapılacaktır. Seçim kriterleri - Ek 1'e göre gerçekleştirilecektir.
İletişim	<p>kyilmaz@comu.edu.tr</p> <p>savas.gurdal@comu.edu.tr</p>
Web Sitesi	<p>https://learn-inc.eu/tr</p>

Challenge Based Learning (CBL) Yarışmasının Yürütülmesi:

Learn.INC projesi kapsamındaki CBL proje yarışması ařağıdaki adımları içerir:

1. Potansiyel başvuru sahiplerine (yüksek lisans ve doktora öğrencileri) yarışmaların tanıtılması.

2. Proje katılımı için, <https://learn-inc.eu/tr> adresindeki platformdaki talimatlara göre başvuru formunun doldurulması.
3. Başvuruların değerlendirilmesi ve adayların seçilmesi.
4. Yarışmanın sonuçlarının final listesinin projenin web sitesinde yayınlanması.
5. Kazanan projelerin uygulanması.
6. Uygulanan projelerin sonuçlarının, çoğaltma oturumlarında ve kurs geliştirme için destek önerileriyle birlikte, halka açık bir şekilde sunulması.

CBL projeleri yarışmasının ve projelerin uygulanma aşamasının tamamı boyunca, Learn.INC proje ekibi, proje web sitesinde yayınlanan iletişim bilgileri veya bilgilendirme ve mentorluk oturumları aracılığıyla ilgilenen kişilere destek sağlamaktadır.

Son Hükümler:

- Learn.INC projesi kapsamındaki yarışmalar, bu Yönetmelik hükümlerine uygun olarak yürütülür ve tüm katılımcılar için zorunludur.
- CBL projelerinin uygulamasından elde edilen sonuçlar, bilimsel makaleler, öğrenci çalışmaları, yüksek lisans tezleri veya doktora çalışmalarına konu olabilir. Bu sonuçlar ayrıca projenin ikinci bölümünde, ele alınan konuya uygun derslerin geliştirilmesi için de kullanılacaktır. Finanse edilen araştırmadan kaynaklanan herhangi bir sonuç "Learning Incubator for Project-based Teaching and Training through Research (LEARN.INC) - Erasmus+ Programı, Yükseköğretim Alanında İşbirliği Ortaklıkları Anahtar Eylem 2 tarafından desteklenen bir proje olarak, Lucian Blaga Sibiu Üniversitesi ve Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi desteğiyle gerçekleştirilmektedir." ifadesiyle bir teşekkür içerecektir.
- Learn.INC proje ekibi, CBL yarışmalarının sonuçlarını izlemek ve sözleşme ve fatura belgelerini düzgün bir şekilde saklamakla sorumludur.
- Kişisel verilerin toplanması ve/veya işlenmesi işlemleri Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi tarafından gerçekleştirilir.
- Yarışmaya katılımınızla birlikte, kuralları okuduğunuzu ve sonuçların medyada, çevrimiçi ortamda, proje web sitesinde, sosyal medya platformlarında ve çevrimdışı olarak yayınlanmasına onay verdiğinizi beyan etmiş olursunuz. Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi, araştırma sonuçlarını proje tanıtım materyallerinde bahsetme hakkını saklı tutar, ancak asla ticari amaçlarla kullanmaz.
- Organizatör, değişikliklerden önce katılımcıların önceden bilgilendirilmesi şartıyla, bu Yönetmeliğin herhangi bir hükmünde değişiklik yapma ve/veya tamamlama hakkını saklı tutar. Bu Yönetmeliğin hükümlerinde yapılan herhangi bir değişiklik / tamamlayıcı düzenleme, proje web sitesinde yayınlanarak duyurulur.

Ek 1 - Learn.Inc Projesindeki Katılımcıların Seçimi Ve İhtiyaç Değerlendirmesi İçin Örnek Anket

1. Learn.Inc projesinin kısa özeti

Değerli katılımcı;

Project Learn.Inc, kurumlar arası işbirliği, bilgi paylaşımı ve akademinin ötesine uzanan ve yerel topluluklardan ilham, geri bildirim ve onay isteyen ağ oluşturma yoluyla **Bulgaristan, Yunanistan, Romanya** ve **Türkiye**'deki ortak üniversitelerde öğretim ve öğrenme inovasyonunu geliştirmeyi amaçlamaktadır. Lisansüstü düzeydeki öğrenciler (yüksek lisans ve doktora) için rekabete dayalı öğrenme (CBL) yoluyla yaratıcılığı geliştirmeye ve öğrenme alanlarını yeniden tasarlamaya odaklanarak; daha spesifik olarak ekip, ilgili toplumsal sorunlara yanıt olarak geliştirilen esnek ve modüler e-öğrenme formatlarını birlikte tasarlayan, öğrencilerle öğrenci merkezli öğrenme ve öğretimde yeniliği teşvik etmeyi amaçlamaktadır. Proje, öğrenmeyi ve örgün eğitimi toplumun ve yerel toplulukların gündemine yaklaştırarak, teklif, aşağıdan yukarıya inisiyatifler için destekleyici bir ortam yaratmaya çalışmaktadır; süreç ve öğrenciler, sonuçların ve başarıların sahiplenilmesiyle kişiselleştirilmiş öğrenme yollarını takip edecektir. Learn.Inc, sosyal bilimler ve beşeri bilimler alanında rekabete dayalı öğrenme yöntemlerinin uygulanabilirliğini test etmek için ortakların geçmişteki bir girişiminden (Plymouth Üniversitesi'nin Topluluk Araştırma Ödülleri yaklaşımına pilotluk yapan) yararlanarak ortak üniversiteleri kapsayacak şekilde genişletmektedir. Projeden öğrenilen dersler, konsorsiyum üyeleri tarafından, devam eden dönüşümler ve yeni dijital teknolojilerin eğitime getirdiği artan talepler bağlamında, öğrenim programlarında öğrenciler ve öğretmenler için CBL'nin rolüne ilişkin kararları kolaylaştırmak için kullanılacaktır. Sanal bir korumalı alan, bir kuluçka makinesi ve açık bir dijital arşivden oluşan proje sonuçları aracılığıyla proje, ortak akademilerin personeli, öğrencileri ve altyapısı arasında bağlantı kurarak yüksek performanslı bir dijital eğitim ekosisteminin geliştirilmesine katkıda bulunacaktır. Yerel araştırma kuruluşları ve topluluklarla yakın işbirliği yoluyla, proje aynı zamanda mevcut toplumsal zorluklara ilişkin farkındalığı artırmayı ve akademik topluluk için sosyal ve sivil katılım için fırsatlar sağlamayı amaçlamaktadır.

2. Aşağıdaki konulardan hangisi ilginizi çekmektedir?

- A. Dijital yeterlilik
- B. Çapraz yeterlilik
- C. Kişisel yeterlilikler
- D. Diğer ...

3. Aşağıdaki konulardan hangisi ilginizi çekmektedir?

- A. Ücretsiz/isteğe bağlı kurs olarak
- B. Modüler eğitim yoluyla

- C. Hibrit
- D. Diğer...

4. Buna ilişkin eğitimin süresi sizce ne kadar olmalıdır ?

- A. 20 saat ders
- B. 30 saat ders
- C. 20 saat ders ve 10 saat alıştıırma
- D. Diğer...

5. Sizce en uygun eğitim şekli nedir?

- A. Çevrimiçi
- B. Okul içi
- C. Uzaktan Eğitim
- D. Hibrit
- e. Diğer...

6. Nasıl bir öğreticiden eğitim almak istersiniz?

- A. Akademisyenler
- B. İş Adamları
- C. Sivil Toplum Kuruluşu Üyeleri
- D. Yukarıdakilerin hepsi
- e. Diğer...

7. Ne tür bir öğrenme sizde daha etkili olur?

- A. Bireysel
- B. Grup
- C. İlgili grupları arasında

8. Bu projenin sunduğu etkinlik ve eğitimlere katılır mısınız?

- A. Evet
- B. Hayır

9. Kısa bir biyografinizi bizimle paylaşır mısınız? (isim, çalışma alanı, araştırma ilgi alanları /500 karakter maks.)

10. Projenin bir parçası olma konusunda sizi ne motive etti? Kısaca açıkla mısınız? (en fazla 500 karakter)

11. Lütfen proje önerinizi birkaç cümle ile açıklayınız (max 500 karakter)

12. Lütfen, İngilizce dil becerilerinizin seviyesini belirtin:

- A1 - Elementary
- A2 - Pre intermediate
- B1 - Intermediate
- B2 - Upper intermediate
- C1 - Advanced
- C2 – Proficient

Değerlendirme kriterleri:

- Adayın katılıma uygunluğu
- Adayın yarışmaya katılım için ikna edici bir motivasyon ifade etmesi
- Adayın takip eğitimleri ve aktiviteler için iletişim bilgilerini yeterince sağlaması
- Adayın potansiyel bir proje tanıtıcısı / proje ekibi üyesi olması
- Adayın planlanan kurslarda potansiyel bir katılımcı olması
- Adayın İngilizce bilgisinin onu uluslararası faaliyetlere dahil etmeye uygun olması
- Genel sonuç: Adayın projede daha fazla yer alması gerekmektedir.

Diğer yorumlar:

Değerlendirenin adı:

Proje Ortağı Kuruluş Adı:

Not:

Başvuran, finansman başvurusunda sunulan verilerin doğruluğu için sorumluluğu kabul eder.

Başvuran, yarışmaya katılarak, gönderilen kavramlar üzerinde (görsel unsurlar dahil) telif haklarının sahibi olduğunu açıkça beyan eder ve telif haklarını elinde bulundurmadığı durumda tüm yasal sonuçları kabul eder.

Kişisel verilerin sağlanmasıyla, başvuran, kişisel verilerinin ULBS veri tabanına girilmesi için açık ve kesin rızasını ifade eder.

Tarih:

İsim ve Soyisim:

İmza: