MOTIVATE YOUTH

2024-1-PT02-KA220-YOU-000251122

Araştırma: Sektörler Arası Motivasyonun Önündeki Engellerin Ortaya Çıkarılması

Co-funded by the European Union

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

Feragatname, Teşekkür ve Telif Hakları

1. Teşekkür

Bu makale, Avrupa Komisyonu tarafından **2024-1-PT02-KA220-YOU-000251122** numaralı Hibe Anlaşması kapsamında finanse edilen ERASMUS+ İş Birliği Ortaklığı projesi "**Motivate Youth**" kapsamında desteklenmiştir.

2. Feragatname

Avrupa Komisyonu'nun bu yayının hazırlanmasına verdiği destek, içeriğin onaylandığı anlamına gelmez. İçerik yalnızca yazarların görüşlerini yansıtır ve Komisyon, burada yer alan bilgilerin herhangi bir şekilde kullanımından sorumlu tutulamaz.

3. Telif Hakkı Bildirimi

CC BY-NC-SA

Bu lisans, yeniden kullanıcılara materyali yalnızca ticari olmayan amaçlarla ve yalnızca yaratıcısına atıf yapılması şartıyla, herhangi bir ortam veya formatta dağıtma, yeniden düzenleme, uyarlama ve üzerine inşa etme hakkı verir. Materyali yeniden düzenler, uyarlar veya üzerine inşa ederseniz, ortaya çıkan çalışmayı aynı koşullarla lisanslamak zorundasınız.

CC BY-NC-SA aşağıdaki unsurları içerir:

- BY: Yaratıcıya atıf yapılmalıdır.
- NC: Eser yalnızca ticari olmayan amaçlarla kullanılabilir.
- SA: Uyarlamalar aynı koşullarla paylaşılmalıdır.

MOTIVATE YOUTH

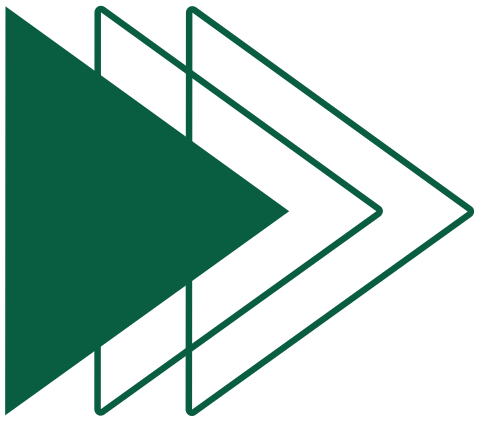
İçindekiler

1. Giriş..... 1
2. Gençlerde Motivasyonu Anlama 12
3. Mevcut Mobil Uygulamaların Analizi 33
4. Yükseköğretimde Motivasyon 55
5. İş Gücünde Motivasyon 65
6. Gönüllülükte Motivasyon 78
7. Sporda Motivasyon 93
8. "Motivate Youth" Uygulaması İçin Öneriler 104
9. Sonuç..... 110
10. Ekler..... 118
11. Kaynakça..... 128

Co-funded by
the European Union

MOTIVATE YOUTH

Bölüm 1: Giriş



Co-funded by
the European Union

MOTIVATE YOUTH

Erasmus+ "Motivate Youth" Projesi ve Amaçlarına Genel Bakış

Erasmus+ Programı kapsamında finanse edilen "Motivate Youth" projesi, Avrupa genelinde genç bireyleri güçlendirmeyi, motivasyon sorunlarını etkili bir şekilde ele alabilmelerini ve eğitim, iş, gönüllülük ve spor gibi çeşitli alanlarda hedeflerine güvenle ulaşabilmelerini sağlamayı amaçlayan uluslararası bir girişimdir. Günümüzün hızlı tempolu dünyasında gençler, motivasyonlarını sürdürme, anlamlı hedefler belirleme ve kişisel ile profesyonel gelişime bağlı kalma konusunda sıklıkla zorluk yaşamaktadır. Teknolojiden yararlanarak, akran desteğini güçlendirerek, yapılandırılmış yaygın eğitim (NFE) yöntemlerini kullanarak ve kapsamlı değerlendirmeler yaparak, proje; gençler arasında motivasyon ve başarı kültürünü geliştirecek sürdürülebilir çözümler dizisi geliştirmeyi hedeflemektedir. Proje, çeşitli alanlarda artan genç motivasyon eksikliği sorununu ele almayı amaçlayan yenilikçi bir girişim olma vizyonunu taşımaktadır.

Girişim, Avrupa genelinde aşağıdaki kuruluşların ortak çalışmasıyla yürütülmektedir:

- FAJUB (Portekiz)
- garagErasmus (Belçika)
- İstanbul Üniversitesi - Cerrahpaşa (Türkiye)
- Zenith (Romanya)
- United by Sports (Ukrayna)
- EducPro (İspanya)

Proje, gençlerdeki motivasyon seviyelerinin farklılıklarını ele almayı hedeflediğinden, bu farklılıklara neyin sebep olduğunu daha ayrıntılı anlamak başından itibaren gerekli görülmüştür. Bu nedenle, ilk aşamada eğitim, iş, gönüllülük ve spor alanlarında gençlerin motivasyonunu engelleyen faktörlere odaklanan bir araştırma yürütülmüştür.

Anket ve odak grup çalışmaları sonuçları, konuya daha derinlemesine bir bakış açısı kazandırdıktan sonra, konsorsiyum çözüm geliştirme aşamasına geçmiştir. Her bir ortak, bu engelleri aşmaya yönelik strateji ve araçların oluşturulması sürecine katkı sağlamıştır. Son aşamalar ise, eğitim, iş, gönüllülük ve spor alanlarında gençlerin motivasyonunu artırmaya yönelik ücretsiz bir uygulamanın geliştirilmesi ve gençler için bir akran mentorluk programının oluşturulmasına odaklanacaktır.

Gençler arasında motivasyonla ilgili yaygın bir sorunu verimli bir şekilde ele alabilmek için proje, zorlukları daha iyi anlamaya ve sürdürülebilir çözümlerin geliştirilmesini desteklemeye odaklanan bir dizi amaca sahiptir. "Motivate Youth" projesinin başlıca hedefleri şunlardır:

- Gençlerin hedeflerini takip etmelerine, motive kalmalarına ve benzer ilgi alanlarına sahip akranlarıyla bağlantı kurmalarına yardımcı olacak ücretsiz bir mobil uygulama geliştirmek.
- Daha büyük yaştaki gençlerin, motivasyon bulma, hedef belirleme ve engelleri aşma konularında daha küçük yaştaki gençlere rehberlik ettiği bir akran mentorluk programı oluşturmak.
- Proje faaliyetlerinin gençlerin motivasyonu ve iyi oluşu üzerindeki etkisini, niteliksel ve niceliksel yöntemler kullanarak değerlendirmek.

Bu nedenle, projenin gençlerde motivasyon eksikliğinin nedenlerine ilişkin kapsamlı bir araştırma raporu, hedef belirleme ve motivasyonu artıran tam işlevsel bir Motivasyon Mobil Uygulaması, gençlerin gelişimini destekleyecek yapılandırılmış bir Akran Mentorluk Programı ve motivasyon stratejileri konusunda 24 gençlik çalışanına yönelik bir eğitim programı gibi ilgili, somut ve sürdürülebilir sonuçlar üretmesi beklenmektedir.
Dijital yenilik, akran mentorluk ve yapılandırılmış araştırmayı entegre ederek, "Motivate Youth" projesi; gençlerin motivasyonu ve iyi oluşu üzerinde anlamlı ve kalıcı bir etki yaratmayı, güçlendirilmiş, hedef odaklı ve geleceğin zorluklarına hazırlıklı bir nesil yetiştirmeyi amaçlamaktadır.

Eğitim, iş, gönüllülük ve sporda genç motivasyonunun önemi

Motivasyonu insan davranışının ana itici gücü olarak kabul ettiğimizde, gençlerin kişisel ve profesyonel geleceklerini şekillendirmede motivasyonun kritik rolünü göz ardı etmemek gerekir. Eğitim alanına daha yakından baktığımızda, motivasyonun akademik başarı, kararlılık ve yaşam boyu öğrenme ile doğrudan ilişkili olduğu kolaylıkla görülebilir. Öğrenciler motive olduklarında, akademik hedefler belirleme, öğrenmeye aktif katılım sağlama ve problem çözme becerilerini geliştirme konusunda daha istekli olurlar.
Araştırmalar, motive öğrencilerin daha yüksek katılım ve akademik başarı sergilediğini; motivasyonu düşük olanların ise düşük devam oranı, performanslarında endişe verici bir düşüş ve okuldan ayrılma riskinde artış gibi sorunlarla karşı karşıya kaldığını göstermektedir (Fredricks ve diğ., 2004). Okullar ve eğitimciler, kişiselleştirilmiş öğrenme, etkileşimli öğretim yöntemleri ve katılımı artıran dijital araçlar kullanarak motivasyonu güçlendirebilir (Schunk & DiBenedetto, 2020).

Ayrıca, spor, müzik veya çeşitli liderlik programları gibi ders dışı etkinlikler; öğrencilere başarı ve aidiyet duygusu kazandırarak motivasyon seviyelerini olumlu yönde etkileyebilir (Eccles & Barber, 1999).

İş hayatında ise genç profesyonellerin, eğitimden istihdama geçiş sürecinde belirli bir motivasyon seviyesine sahip olmaları gerekmektedir. Belirsiz kariyer yolları, iş güvencesizliği ve profesyonel rehberlik eksikliğiyle karşılaşıldığında, motivasyon seviyelerindeki farklılıklar bu süreci zorlaştırabilir. Araştırmalar, kariyer geliştirme programları, mentorluk fırsatları ve takdir sistemleri sunan iş yerlerinin, genç çalışanlar arasında daha yüksek katılım ve iş tatmini sağladığını ortaya koymaktadır (Robinson ve diğ., 2019). Bunun yanı sıra, beceri geliştirme, ağ kurma ve kariyer ilerlemesini desteklemek amacıyla dijital platformlar ve mobil uygulamaların artan kullanımı; genç profesyonellere kendi alanlarında motive kalmalarını sağlayacak erişilebilir araçlar sunmaktadır (Dweck, 2006). İşverenler, çalışanların katkılarını ve kariyer gelişimlerini değerli gören bir çalışma ortamı yaratmayı öncelik haline getirdiklerinde, genç yetenekleri elde tutma ihtimali artmakta ve iş yeri moralinde iyileşme sağlanmaktadır (Towers Perrin, 2003).

Gönüllülük söz konusu olduğunda, bu faaliyetler genç motivasyonuyla da yakından ilişkilidir; çünkü gönüllülük, bağlılık, disiplin ve güçlü bir amaç duygusu gerektirir. Gönüllülük, toplumsal katılım ve kişisel gelişimde kritik bir rol oynamasına rağmen, gençler arasında katılım oranlarının zaman, farkındalık eksikliği ve algılanan etki gibi engeller nedeniyle düşük kaldığı gözlemlenmektedir (Wilson, 2012). Araştırmalar, gönüllülük fırsatları gençlerin ilgi alanlarıyla örtüştüğünde ve anlamlı bir şekilde takdir sağlandığında katılım oranlarının arttığını göstermektedir (Clary ve diğ., 1998).

Son dönem gelişmeler ışığında, COVID-19 pandemisi; gönüllülük girişimlerine katılımın nedenlerini ve biçimlerini, özellikle de resmi ve gayriresmi gönüllülük arasındaki farkları daha net gözlemleme fırsatı sunmuştur. Bazı resmi yapıların sağlık kısıtlamaları nedeniyle kapanması veya gönüllü havuzunu küçültmesine karşın, katkıda bulunma isteği; kendiliğinden ve gayriresmi "kriz gönüllülüğü"nde büyük bir artışa yol açmıştır (Hustinx, 2021). Acil durumlara, felaketlere ve sosyopolitik krizlere yönelik tek seferlik ve kısa süreli bir tepki olarak tanımlanan bu tür gayriresmi gönüllülük; Avrupa'daki mülteci krizi gibi sosyal krizleri de kapsamaktadır (Smith ve diğ., 2016; akt. Hustinx, 2021; Simsa ve diğ., 2019; akt. Hustinx, 2021). Motivasyon açısından bakıldığında, gayriresmi gönüllülüğün "öz-gelişim" (gerekli hissedilme, önemli hissetme, özgüveni artırma) ve "koruma" (kendi sorunlarından iyi bir kaçış, daha az yalnız hissetme) motivasyonlarıyla beslendiği görülmektedir. Bu durum, İsviçre, Belçika ve Hollanda'daki COVID-19 gönüllüleri üzerinde yapılan araştırmalarla da doğrulanmıştır (Hustinx, 2021).

Bu gönüllülük enerjisi, acil tehditler dışında da potansiyel olarak varlığını sürdürmektedir. Bu nedenle, kamu kurumları ve sivil toplum kuruluşları bu enerjiyi yönlendirecek yollar aramaktadır. Ancak, pandemi sonrası dönemde özellikle resmi bağlamlarda gönüllü kazanımı zor olabilmektedir. COVID-19 pandemisinden önce resmi gönüllü olarak görev almamış kişiler, tercihlerinde daha çok gayriresmi ve/veya daha kısa süreli, epizodik gönüllülük türlerine yönelmektedir. Pandemi döneminde Flanders bölgesinde gayriresmi gönüllüler arasında yapılan anketler, gelecekte gönüllülüğe olan ilginin; gönüllülük zamanının/sıklığının esnek olması (%91), gönüllülük türü konusunda özgür seçim imkânı (%91) ve daha kısa süreli, nispeten bağlayıcılığı düşük katılım türleri (%86) ile ilişkili olduğunu ortaya koymuştur (Hustinx & Gorleer, 2020; akt. Hustinx, 2021).

Sahadaki gerçek ihtiyaçlar ile geniş ölçekli bir gönüllü havuzunu eşleştirmek, doğru bir organizasyon gerektirdiğinden, resmi ve gayriresmi gönüllülük fırsatları arasında nasıl bir denge kurulabileceği hâlâ belirsizdir. Bu sürecin iyi yönetilememesi, gençlerin motivasyonunu olumsuz yönde etkileyebilir. Mevcut araştırmalar, pandemi sırasında çevrim içi gönüllülük platformlarına kayıt olup iletişim kurulmamış veya katılım için desteklenmemiş kişilerin daha yüksek düzeyde hayal kırıklığı yaşadığını ve gelecekte gönüllü olma isteklerinin azaldığını göstermektedir (Hustinx & Gorleer, 2020; akt. Hustinx, 2021).

Gönüllülükte olduğu gibi, spor faaliyetlerine katılımda da motivasyon; sporcuların düzenli antrenman yapmalarını, kendilerini zorlamalarını ve takım çalışması becerilerini geliştirmelerini sağlayan temel güçtür (Fraser-Thomas ve diğ., 2008). Genç sporcular, hedef belirleme, akran desteği ve yapılandırılmış geri bildirim mekanizmalarının bulunduğu ortamlarda genellikle daha başarılı olurlar (Duda & Treasure, 2015). Hayal kırıklıklarıyla ve başarılarla başa çıkmayı öğrendikçe, kişisel korku ve sınırlarını aşabildikçe ve spor takımları içinde güçlü bir uyum geliştirdikçe; gençler kendi hayatlarındaki sorumlulukları üstlenme ve zorluklarla baş etme konusunda daha yetkin hâle gelirler. Bu alanlarda motivasyonun teşvik edilmesi, yalnızca bireysel gelişimi artırmakla kalmaz; aynı zamanda toplumun bütünleşmiş, aktif ve üretken bireylerinin yetişmesine de katkıda bulunur.

MOTIVATE YOUTH

Gençlerin Motivasyonunu Artırmaya Yönelik Ücretsiz Bir Uygulama Oluşturma Hedefine Giriş

Daha önce de belirtildiği gibi, "Motivate Youth" projesinin hedefleri arasında gençlerin motivasyonunu desteklemek ve artırmak amacıyla tasarlanmış ücretsiz bir mobil uygulama geliştirmek yer almaktadır. Bu hedefin gerekçesi, günümüzün hızlı tempolu dünyasında gençlerin çoğu zaman odaklarını korumakta, anlamlı hedefler belirlemekte ve kişisel ile profesyonel gelişimlerine bağlı kalmakta zorlanmaları; ayrıca çoğu durumda dijital destek kaynaklarının ücretli sürümlerine erişmek için gerekli maddi imkânlara sahip olmamalarıdır. Bu nedenle, gençlerin statüleri veya koşulları ne olursa olsun kolayca erişebilecekleri, kullanıcı dostu bir dijital platform sunmayı amaçlıyoruz. Bu platform, genç kullanıcıların motivasyonlarının kontrolünü ellerine almalarını teşvik edecek. Hedef belirleme araçları, kişiselleştirilmiş hatırlatmalar ve etkileşimli görevler sunarak, gençlerin ilerlemelerini takip edebilecekleri ve hedeflerine bağlı kalabilecekleri ilgi çekici ve destekleyici bir ortam yaratılacaktır.

"Motivate Youth" uygulamasının önemli özelliklerinden biri akran mentorluk sistemi olacaktır. Bu sistem sayesinde kullanıcılar, benzer hedefler ve zorluklar yaşayan diğer bireylerle bağlantı kurabilecektir. Bu özelliğin, gençlerin birbirlerini desteklemelerini ve ilham vermelerini sağlayarak, genel dijital etkileşimlerin yol açtığı kopukluğu azaltmada temel bir rol oynayacağına inanıyoruz. Diğer işlevler açısından, uygulama ayrıca oyunlaştırma (gamification) unsurlarını da entegre edecek; örneğin başarı rozetleri ve ilerleme takibi ile kullanıcıların istikrarını teşvik edecek ve çabalarını ödüllendirecektir. Bu unsurların bir araya gelmesiyle, uygulama hem bir motivasyon koçu hem de bir sosyal platform görevi görecek; kullanıcıların uzun vadeli katılımını ve kişisel gelişimlerini sürdürebilmelerine yardımcı olacaktır.

Bireysel kullanımının yanı sıra, "Motivate Youth" uygulaması, dijital yenilik ile genç güçlendirmeyi (youth empowerment) birleştiren daha geniş bir stratejinin temel unsurlarından biridir. Devam eden araştırmalar, uygulamanın etkinliğini değerlendirdikçe, elde edilen sonuçlar ve geri bildirimler kullanıcı deneyimine dayalı olarak özelliklerin geliştirilmesine imkân tanıyacaktır. Uygulama, farklı arka planlardan gelen gençlerin araçlarından faydalanabilmesini sağlamak için erişilebilir ve uyarlanabilir şekilde tasarlanmıştır. Teknolojiyi kullanarak motivasyonu daha yapılandırılmış ve etkileşimli hale getiren "Motivate Youth" uygulaması, eğitim, iş hayatı, gönüllülük ve spor gibi yaşamın çeşitli alanlarında motive kalmak, hedefler belirlemek ve başarıya ulaşmak isteyen gençler için değerli bir kaynak olmayı hedeflemektedir.

MOTIVATE YOUTH

Araştırmanın Yöntemi ve Kapsamı

"Motivate Youth" projesinde kullanılan yöntem, karma yöntemli (mixed-methods) bir araştırma yaklaşımıdır. Bu yaklaşım, gençlerin motivasyonu konusunda kapsamlı bir bakış açısı elde edebilmek amacıyla nicel (quantitative) ve nitel (qualitative) veri toplama yöntemlerini birleştirmektedir. Çeşitli sektörlerde —özellikle eğitim, istihdam, gönüllülük ve spor alanlarında— yer alan gençlere yönelik bir dizi anket ve soru formu uygulanarak, motivasyonlarını etkileyen temel faktörler belirlenecektir. Karşılaşılan zorlukları daha derinlemesine anlamak amacıyla ise odak grup çalışmaları ve görüşmeler yapılacaktır. Bu aşamada gençlik çalışanları, eğitimciler ve mentorlar ile yapılacak görüşmeler, gençlerin karşılaştığı engeller ve uzun vadede motivasyonlarını sürdürebilecek stratejiler hakkında derinlemesine içgörüler sağlayacaktır.

Birincil araştırma aşaması aynı zamanda, motivasyon odaklı mevcut mobil uygulamalar ve dijital araçların değerlendirilmesini de kapsayacaktır. Bu değerlendirme sayesinde, eksiklikler ve iyi uygulama örnekleri tespit edilerek, "Motivate Youth" uygulamasının sağlam ve gerçekçi bir temele dayandırılması sağlanacaktır.

Genel olarak, projenin nicel ve nitel araştırma aşaması en az 390 genç ve paydaş ile gerçekleştirilecektir. Anketlerin hedef kitlesi, en az 240 katılımcı olacaktır. Her bir ortak ülke için, araştırmanın her alanı (eğitimde motivasyon, iş yerinde motivasyon, gönüllülükte motivasyon, sporda motivasyon) için 10 genç olmak üzere toplamda 40 yanıt toplanması zorunludur.

Odak grup çalışmaları için ise toplam 150 kişi seçilecektir. Her bir proje ortağı, beş odak grup organize edecek ve her grupta beş ilgili paydaş yer alacaktır:

Genç motivasyonunu etkileyen faktörler konulu odak gruba; psikologlar, sosyologlar vb. katılacaktır.

- Yükseköğretimde genç motivasyonu konulu gruba; üniversite öğretim üyeleri davet edilecektir.
- İş gücü piyasasında genç motivasyonu odak grubuna; işverenler ve insan kaynakları yöneticileri katılacaktır.
- Gönüllülükte genç motivasyonu konulu gruba; gençlik çalışanları ve gençlik dernekleri başkanları dahil edilecektir.
- Sporda genç motivasyonu konulu gruba; antrenörler, spor kulübü yöneticileri vb. katılacaktır.

Araştırma raporunun her bölümü, ilgili konuya göre farklı proje ortaklarına atanacaktır:

- EducPro (İspanya) – Genç motivasyonunu etkileyen faktörler
- İstanbul Üniversitesi – Cerrahpaşa (Türkiye) – Yükseköğretimde motivasyon
- garagErasmus (Belçika) – İş gücü piyasasında genç motivasyonu
- FAJUB (Portekiz) – Gönüllülükte genç motivasyon
- United by Sports (Ukrayna) – Sporda motivasyon

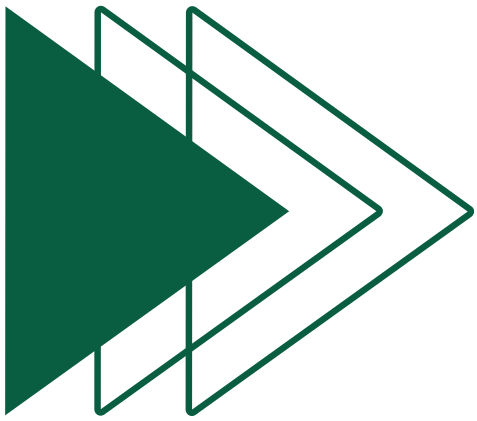
Araştırmanın kapsamı açısından, bu çalışma yalnızca bireysel motivasyonla sınırlı kalmamaktadır. Proje, dijital araçlar, akran mentorluk ve oyunlaştırma (gamification) yöntemlerinin gençlerin katılımını ve hedef belirleme süreçlerini nasıl geliştirebileceğini de incelemeyi amaçlamaktadır. Araştırma, farklı arka planlara, eğitim seviyelerine ve kariyer yollarına sahip gençleri kapsayarak kapsayıcılığı sağlamaya odaklanacaktır.

Araştırmanın temel bileşenlerinden biri, mobil uygulamanın etkinliğinin değerlendirilmesidir. Kullanıcı katılım verileri ve geri bildirim analizi yoluyla uygulamanın gençlerin motivasyonu üzerindeki etkisi ölçülecektir. Elde edilen bulgular, bir yandan uygulamanın geliştirilmesine ve özelliklerinin gerçek ihtiyaç ve tercihlere uyum sağlayacak şekilde ayarlanmasına katkıda bulunacaktır. Diğer yandan, bulgular; politika yapıcılar, eğitimciler ve gençlik gelişimi alanında çalışan kuruluşlar için değerli içgörüler sunacak, böylece genç nesillerin ihtiyaçlarına daha iyi yanıt vermelerini mümkün kılacaktır.

Hem masa başı (desk) hem de saha araştırmalarını birleştirerek, "Motivate Youth" projesi, genç motivasyonunu etkili bir şekilde destekleyen sürdürülebilir bir araç oluşturmayı hedeflemektedir. Araştırma temelli ve kanıta dayalı olan bu uygulama, yalnızca bağımsız bir dijital çözüm olmanın ötesine geçecek; sürekli yürütülen araştırmalarımızla ortaya çıkan içsel motivasyonla mücadele eden gençlerin karşılaştığı özel zorluklara yönelik olarak uyarlanmış bir araç olarak hizmet edecektir.

MOTIVATE YOUTH

Bölüm 2: Genç Motivasyonunu Anlamak



Co-funded by
the European Union

Gençleri etkili bir şekilde dahil edebilecek ve onların kişisel ile profesyonel gelişimlerini destekleyebilecek stratejiler tasarlama çabamızda, motivasyonu çeşitli açılardan anlamak kritik bir öneme sahiptir. Gençler; akademik baskılardan kariyer belirsizliklerine kadar pek çok farklı zorlukla karşı karşıya kalmaktadır ve motivasyonları, hedeflerini ve başarılarını şekillendirmede hayati bir rol oynamaktadır. Önemli motivasyon teorilerini inceleyerek, gençlerin katılımını tetikleyen faktörlerin belirlenmesi daha ulaşılabilir bir hedef hâline gelir.

Farklı teorik yaklaşımlarda, içsel tutku, dışsal ödüller veya sosyal aidiyet genç motivasyonunu besleyen temel unsurlar olarak kabul edilmektedir. Bu içgörülerden haberdar olmak ve onları etkin bir şekilde kullanmak, eğitimciler, mentorlar ve politika yapıcılar için daha fazla özerklik, yetkinlik ve amaç sağlayan ortamlar yaratmada faydalı olabilir; bu unsurlar ise sürdürülebilir motivasyon ve başarı için kritik öneme sahiptir.

1. Beş Motivasyon Teorisinin Genel Görünümü

Motivasyon, davranışı yönlendirir, hedef belirlemeyi etkiler ve uzun vadeli başarıyı şekillendirir. Pekiştirme Teorisi (Reinforcement Theory), Öz Belirleme Teorisi (Self-Determination Theory), Maslow'un İhtiyaçlar Hiyerarşisi, Vroom'un Beklenti Teorisi (Expectancy Theory) ve Herzberg'in Motivasyon-Hijyen Teorisi gibi farklı teorileri inceleyerek, gençleri neyin motive ettiğini ve motivasyonu nasıl sürdürebileceğimizi daha iyi anlayabiliriz. Bu sayede, gençlerin ihtiyaçlarına, tutkularına ve hedeflerine uygun müdahaleler tasarlamak mümkün olur. Bu teorileri genç odaklı girişimlerimize entegre ederek, gençlerin tam potansiyellerini gerçekleştirmelerini destekleyen, daha destekleyici, ilham verici ve etkili programlar oluşturabiliriz.

Pekiştirme Teorisi (Reinforcement Theory)

Pekiştirme Teorisi (Reinforcement Theory)
Pekiştirme Teorisi, Burrhus Frederic Skinner (1953) tarafından geliştirilmiş olup davranışçılık (behaviorism) temellerine dayanır ve insan davranışının sonuçlarıyla şekillendirilebileceğini öne sürer. Teori, dört temel pekiştirme stratejisini vurgular: pozitif pekiştirme, negatif pekiştirme, ceza ve sönme (extinction).

- Pozitif pekiştirme, istenen bir davranışın tekrarlanmasını teşvik etmek amacıyla ödül sağlanmasını içerir; örneğin yüksek performans gösteren çalışanlara bonus verilmesi.
- Negatif pekiştirme, istenmeyen bir uyarıcının kaldırılmasıyla davranışı güçlendirir; örneğin, bir çalışan belirli bir hedefi başardığında istenmeyen bir görevden muaf tutulması.
- Ceza, istenmeyen bir davranışı caydırmak için olumsuz bir sonuç eklemeyi içerir.
- Sönme (extinction) ise pekiştirmenin kesilmesi yoluyla davranışın ortaya çıkma sıklığını azaltmayı amaçlar (Skinner, 1953).

Pekiştirme Teorisi, eğitim ve iş yerinde motivasyon stratejilerinde yaygın olarak uygulanmaktadır. Birçok kurum, terfi, bonus ve övgü gibi ödül sistemlerini kullanarak üretken davranışları pekiştirmektedir. Ancak eleştirmenler, ödül gibi dışsal motivasyonun uzun vadede sürdürülebilir olmayabileceğini, çünkü bireylerin performanslarını korumak için giderek artan teşviklere ihtiyaç duyabileceğini belirtmektedir. Ayrıca, profesyonel bağlamda ceza kullanımının aşırıya kaçması, çalışanlarda memnuniyetsizlik ve kızgınlığa yol açabilir (Podsakoff ve diğ., 2006).
Tüm sınırlamalara rağmen, Pekiştirme Teorisi, yapılandırılmış teşvikler ve sonuçlar yoluyla okullarda, iş yerlerinde ve diğer alanlarda davranışın şekillendirilmesinde temel bir ilke olarak kabul edilmektedir.

Son araştırmalar, pekiştirme tekniklerinin etkili olduğunu ancak uzun vadeli başarı için içsel motivasyon stratejileriyle birlikte kullanılmaları gerektiğini göstermektedir (Deci & Ryan, 2000). Dışsal ve içsel motivatörlerin dengeli bir şekilde kullanılması, katılımı, performansı/iş tatminini ve genel üretkenliği artırabilir.
"Motivate Youth" projesi için, Pekiştirme Teorisi, genç katılımcılar arasında olumlu davranışları teşvik etmek ve sürdürülebilir katılımı desteklemek amacıyla yapılandırılmış ödül sistemlerinin önemini vurgulamaktadır.

Öz Belirleme Teorisi (Self-Determination Theory - SDT)

Öz Belirleme Teorisi (Self-Determination Theory - SDT)
Öz Belirleme Teorisi (SDT), Edward L. Deci ve Richard Ryan (1985) tarafından geliştirilmiş olup, insan davranışında içsel motivasyonun rolünü vurgular. SDT'ye göre, bireyleri harekete geçiren üç temel psikolojik ihtiyaç vardır: özerklik (autonomy), yetkinlik (competence) ve ilişkilenme (relatedness).

- Özerklik, bireyin kendi eylemlerini yönetme ve kendi yönünü belirleme ihtiyacını ifade eder.
- Yetkinlik, görevlerde başarılı olma ve beceri kazanma arzusunu kapsar.
- İlişkilenme, başkalarıyla bağlantı kurma ve aidiyet duygusu yaşama ihtiyacını ifade eder.

Bu ihtiyaçlar karşılandığında, bireyler daha yüksek motivasyon, katılım ve iyi oluş deneyimler (Deci & Ryan, 2000).

SDT, Pekiştirme Teorisi gibi geleneksel davranışçı yaklaşımlardan farklı olarak, uzun vadeli katılımda dışsal ödüller yerine içsel motivasyonun çok daha etkili olduğunu savunur. Araştırmalar, bireyler rollerinde özerk ve yetkin hissettiklerinde, daha yüksek düzeyde yaratıcılık, azim ve performans sergilediklerini göstermektedir (Ryan & Deci, 2017). Bu durum, esnek çalışma düzenlemeleri ve katılımcı karar alma mekanizmalarını teşvik eden iş yerlerinde, çalışanların daha motive ve tatmin olmuş olma eğiliminde olmalarıyla desteklenmektedir. Gönüllülük bağlamı da bu teoriyi doğrular; katkıda bulunabildiğini ve katkı yöntemini seçebildiğini hisseden kişilerde tatmin daha yüksek olur ve katılım artar.

Öz Belirleme Teorisi, önemli güçlü yönlere sahip olmasına rağmen, motivasyonda kültürel farklılıkları sınırlı şekilde ele aldığı yönünde eleştirilmiştir. Bazı araştırmacılar, maddi teşvikler gibi dışsal motivatörlerin, grup başarılarının ve dış doğrulamanın daha önemli olduğu kolektivist kültürlerde hâlâ önemli olduğunu savunmaktadır (Gagné & Deci, 2005).
"Motivate Youth" projesi bağlamında, Öz Belirleme Teorisi, gençlerde içsel motivasyonu artırmak için özerklik, beceri gelişimi ve sosyal bağlantıların teşvik edilmesinin önemini vurgulamaktadır.

Maslow'un İhtiyaçlar Hiyerarşisi (Maslow's Hierarchy of Needs)

Maslow'un İhtiyaçlar Hiyerarşisi, Abraham Maslow tarafından 1943'te ortaya atılmış olup, insan motivasyonunu beş katmanlı bir piramit modeli ile açıklar. Piramidin tabanında temel fizyolojik ihtiyaçlar (ör. yiyecek, su, barınak) yer alırken, en üstte kendini gerçekleştirme (self-actualization) bulunur. Beş seviye şu şekilde sıralanır: Fizyolojik ihtiyaçlar – yiyecek, su, barınak gibi temel gereksinimler, Güvenlik ihtiyaçları – finansal ve iş güvenliği gibi güvenlik unsurları, Sosyal ihtiyaçlar – arkadaşlık ve aidiyet duygusu, Saygı/Özsaygı ihtiyaçları – tanınma ve kendine saygı, Kendini gerçekleştirme – kişisel gelişim ve potansiyelin gerçekleştirilmesi
Maslow, bireylerin üst motivasyon düzeylerine geçmeden önce alt seviyedeki ihtiyaçlarını karşılaması gerektiğini öne sürmüştür (Maslow, 1943).

Örneğin iş yerlerinde Maslow'un teorisi, çalışan motivasyonu ve iş tatminini anlamak için uygulanmaktadır. Kuruluşlar, fizyolojik ihtiyaçları rekabetçi maaş ve yan haklarla, güvenlik ihtiyaçlarını ise istikrarlı istihdam ve destekleyici çalışma ortamlarıyla karşılamaktadır. Sosyal ihtiyaçlar, takım çalışması aktiviteleri ve kapsayıcı kültürlerle, saygı ihtiyaçları ise tanınma programları ve kariyer ilerleme fırsatlarıyla desteklenir. Kendini gerçekleştirme ise mesleki gelişim, özerklik ve anlamlı işlerle teşvik edilir (Wahba & Bridwell, 1976).

Buna karşılık, gelişmemiş bölgelerde yeterli eğitim olanaklarının eksikliği, genç motivasyonu üzerinde ciddi bir engel oluşturur ve çoğu zaman öğrencilerin eğitimlerini tamamlamalarını zorlaştırır. Temel güvenlik ve konfor ihtiyaçları karşılanmadığında, öğrencilerin öğrenmeye odaklanmaları güçleşir ve okul terk oranları artar (UNESCO, 2015).

Bazı eleştirmenler, Maslow'un modelinin çok katı olabileceğini, çünkü bireylerin her zaman seviyeleri lineer bir şekilde takip etmediğini öne sürmektedir. Bazı kişiler, temel güvenlik veya sosyal bağlantılar eksik olsa bile saygı veya kendini gerçekleştirmeyi önceliklendirebilir. Kültürel farklılıkların da ihtiyaçların önceliklendirilmesini etkilediği göz önünde bulundurulmalıdır; örneğin kolektivist toplumlar, bireysel başarı yerine sosyal aidiyeti vurgular (Hofstede, 1984).
Bizim için, Maslow'un çerçevesi hâlâ gençlerin temel, sosyal ve psikolojik ihtiyaçlarını dikkate almamıza ve bunları ele alarak kişisel ve profesyonel gelişim için sağlam bir temel oluşturmamıza yardımcı olmaktadır.

Vroom'un Beklenti Teorisi (Vroom's Expectancy Theory)

Vroom'un Beklenti Teorisi, Victor Vroom tarafından 1964'te formüle edilmiş olup, motivasyonu üç ana faktörün etkisi açısından ele alır: beklenti (expectancy), aracılık (instrumentality) ve değer (valence). Beklenti, bireyin çabalarının belirli bir performans sonucuna yol açacağına olan inancını ifade eder. Aracılık, iyi performansın istenen bir ödüle yol açma olasılığı algısını temsil ederken, değer, bireyin ödüle verdiği önemi ifade eder (Vroom, 1964). Bu üç unsur birlikte, bireyin belirli bir görevde deneyimlediği motivasyon düzeyini belirler.

Beklenti Teorisi, performans yönetimi ve çalışan motivasyonu stratejilerinde yaygın olarak kullanılmaktadır. Yöneticiler, çalışanların yeteneklerine olan güvenlerini artırarak (beklenti), net ödül yapıları oluşturarak (aracılık) ve anlamlı teşvikler sunarak (değer) motivasyonu yükseltebilir. Örneğin, bir çalışan daha çok çalışmanın terfi ile sonuçlanacağına inanıyor ve bu terfiyi değerli buluyorsa, yüksek düzeyde performans göstermeye daha motive olur. Ancak, çaba ve ödül arasındaki bağlantı belirsizse motivasyon düşebilir (Van Eerde & Thierry, 1996). Eğitim ve gönüllülük bağlamında, öğrenciler çabaları ile anlamlı ödüller arasında net bir bağlantı gördüklerinde akademik veya ders dışı girişimlere daha fazla katılırlar; örneğin, araştırmalar gönüllülerin, çalışmalarının değerli deneyimlere, kariyer avantajlarına veya olumlu sosyal etkiye yol açacağına inandıklarında daha bağlı olduklarını göstermektedir (Clary ve diğ., 1998).

Beklenti Teorisi'ne yönelik bir eleştiri, bireylerin motivasyon düzeyleri hakkında rasyonel hesaplamalar yaptığı varsayımıdır. Gerçekte, duygular, önyargılar ve örgütsel kısıtlamalar karar alma süreçlerini sıklıkla etkiler. Ayrıca, teori içsel motivasyonu tam olarak ele almaz, çünkü esas olarak dışsal ödüllere odaklanır (Latham & Pinder, 2005). Projemiz bağlamında, Vroom'un Beklenti Teorisi, genç bireyler arasında motivasyon ve katılımı artırmak için net ve ulaşılabilir hedefler belirlemenin ve bunları anlamlı ödüllerle desteklemenin önemini vurgulamaktadır.

Herzberg'in Motivasyon-Hijyen Teorisi (Herzberg's Motivation-Hygiene Theory)

Herzberg'in Motivasyon-Hijyen Teorisi, İki Faktör Teorisi olarak da bilinir ve Frederick Herzberg tarafından 1959 yılında geliştirilmiştir. Teori, iş yerindeki faktörleri iki türde ayırır: motivasyon faktörleri ve hijyen faktörleri. Başarı, tanınma ve kişisel gelişim gibi motivasyon faktörleri, iş tatminine ve motivasyon artışına yol açar. Maaş, şirket politikaları ve çalışma koşulları gibi hijyen faktörleri ise doğrudan çalışanları motive etmez, ancak yoklukları durumunda memnuniyetsizlik yaratabilir (Herzberg, 1959).

Bu teori, organizasyonların sadece uygun hijyen faktörleriyle memnuniyetsizliği önlemeye odaklanmaması gerektiğini, aynı zamanda içsel ödüller yoluyla motivasyonu artırmaları gerektiğini öne sürer. Araştırmalar, anlamlı işler sağlama, büyüme fırsatları sunma ve özerklik tanıma gibi iş zenginleştirme uygulamalarının daha yüksek düzeyde katılım ve performansa yol açtığını desteklemektedir (Hackman & Oldham, 1976). Modern şirketlerin birçoğu bu prensibi, kariyer geliştirme programları, çalışan tanıma girişimleri ve esnek çalışma düzenlemeleri aracılığıyla uygular. Eğitim veya gönüllülük bağlamında ise, bu teori, hem iyi yapılandırılmış programlara hem de destekleyici ortamlara sahip olmanın gerekliliğini vurgular; böylece memnuniyetsizlik önlenirken, tanınma, beceri gelişimi ve amaç duygusu gibi içsel motivatörlerden gerçek katılım sağlanabilir. Araştırmalar, gönüllüler ve öğrencilerin, faaliyetlerinde kişisel gelişim ve anlam bulduklarında daha bağlı kalma eğiliminde olduklarını göstermektedir; sadece dışsal koşullara odaklanmak yerine (Fallon & Rice, 2015).

Geniş etkisine rağmen, Herzberg'in teorisi metodolojisi ve motivasyonu basitleştirmesi nedeniyle eleştirilmiştir. Bazı araştırmacılar, iş tatmini ve tatminsizliğinin iki ayrı boyut yerine tek bir süreklilik üzerinde var olduğunu savunmaktadır (House & Wigdor, 1967).
Bizim bakış açımızdan, Herzberg'in teorisi "Motivate Youth" projesi için hâlâ geçerlidir; çünkü genç katılımcılar arasında memnuniyetsizliği önlerken, anlamlı ve gelişim odaklı fırsatlar yaratma gerekliliğini vurgulamaktadır.

Motivasyon üzerine bu teorik yaklaşımları anlamak, gençlerin kişisel ve profesyonel gelişimlerini etkili şekilde desteklemek için değerli içgörüler sağlamıştır. Pekiştirme Teorisi, Öz Belirleme Teorisi, Maslow'un İhtiyaçlar Hiyerarşisi, Vroom'un Beklenti Teorisi ve Herzberg'in Motivasyon-Hijyen Teorisi gibi çerçeveleri kullanarak, genç motivasyonunu etkileyen temel faktörleri daha iyi tanımlayabilir ve gelişimlerini destekleyen ortamlar oluşturabiliriz. Bu bakış açılarını entegre ederek, yalnızca temel ihtiyaçları ve dışsal ödülleri ele alan değil, aynı zamanda içsel motivasyonu, özerkliği ve kişisel tatmini teşvik eden müdahaleler tasarlayabiliriz. Sonuç olarak, bu, gençlerin tam potansiyellerine ulaşmalarını sağlar. Bu kapsamlı anlayış, günümüz gençlerinin çeşitli ihtiyaç ve hedefleriyle uyumlu etkili stratejiler geliştirmek için hayati öneme sahiptir.

2. Genç Motivasyonunu Anlamaya Yönelik Odak Gruplarından Elde Edilen İçgörüler

"Motivate Youth" Erasmus+ projesi kapsamında, ortak ülke partnerleri (Romanya, Portekiz, Belçika, İspanya, Türkiye ve Ukrayna) genelinde altı odak grup gerçekleştirildi. Her odak grup, psikologlar, sosyologlar, eğitimciler, gençlik çalışanları, dijital uzmanlar ve STK temsilcileri gibi profesyonelleri bir araya getirdi. Bu odak grupların amacı, özellikle eğitim, istihdam, gönüllülük ve fiziksel aktiviteler bağlamında genç motivasyonunu etkileyen faktörleri keşfetmek ve tanımlamaktı.

Her oturum, gençlerin motivasyonlarını sürdürmelerine yardımcı olabilecek dijital araçlar, özellikle gelecekte geliştirilecek bir mobil uygulama etrafında odaklanan bir dizi yönlendirici soruyu temel alarak ortak bir yapıyı takip etti. Katılımcılar motivasyona engel olan faktörleri, dijitalleşmenin rolünü ve oyunlaştırma, sosyal bağlantı ve kişiselleştirme gibi özelliklerin gençlerin zorlukları aşmalarına nasıl destek olabileceğini tartıştı.

1. Gençlerin yaşamın çeşitli alanlarında motivasyonlarını sürdürmek için şu anda hangi dijital araç veya kaynaklardan yoksun olduklarını düşünüyorsunuz?

Altı ortak ülkedeki odak gruplar, ortak bir eksikliği vurguladı: kişisel gelişim, zihinsel sağlık desteği, akademik veya kariyer rehberliği ve gerçek yaşam becerilerini birleştiren entegre, genç dostu dijital platformların eksikliği. Mevcut pek çok uygulama bulunmasına rağmen, bunlar genellikle parçalı, kişiselleştirilmemiş veya gençlerin gerçek ihtiyaçlarını ve yaşam deneyimlerini karşılamaktan uzak, özellikle kırsal veya kaynak açısından kısıtlı bölgelerden gelen gençler için yetersiz kalıyor (Portekiz, İspanya, Türkiye).

Bazı ülkeler (Belçika, Romanya, Ukrayna), mevcut araçların kişiselleştirme ve duygusal desteği sıklıkla ihmal ettiğini ve bunun genç motivasyonunu sürdürebilmek için hayati önemde olduğunu vurguladı. Gençler dijital içerik tarafından bunalmış durumda, ancak net, güvenilir ve ilgili rehberliğe erişimleri yok.

Ukrayna ve Türkiye'de, öz-yansıtmayı, duygusal düzenlemeyi ve akran bağlantısını teşvik eden araçların önemi özellikle dikkat çekti. Öneriler arasında, görsel ilerleme haritaları, motivasyonel akran grupları ve dijital deneyimleri kişisel gelişimle uyumlu hale getiren yapay zekâ destekli mentorlar gibi özellikler yer aldı. Genel olarak, gençlerin bilgi sağlamakla kalmayıp, duygusal ve motivasyonel ihtiyaçlarını da destekleyen, kapsayıcı, kültürel olarak uygun ve bütüncül uygulamalara güçlü bir talep olduğu ortaya çıktı.

2. Bir Uygulama Sosyal Medya veya Oyunlaştırmayı Genç Motivasyonunu Olumlu Etkilemek İçin Nasıl Kullanabilir?

Portekiz, İspanya ve Türkiye, rozetler, puanlar veya ilerleme çubukları gibi ödül sistemlerinin önemini vurguladı; özellikle bunlar gerçek yaşam başarıları veya kişisel ilerlemeyle bağlantılı olduğunda. Bu özellikler, grup yarışmaları veya dostane rekabetlerle birleştirildiğinde motivasyonu ve katılımı artırabilir. Ancak bu ülkelerdeki uzmanlar, yüzeysel katılım veya performans baskısı riskine dikkat çekerek, bunun motivasyon kaybına veya olumsuz karşılaştırmalara yol açabileceğini belirtti.

Belçika ve Romanya, oyunlaştırılmış özelliklerde kişiselleştirmenin önemini vurguladı. Ödüllerin, başkalarıyla yarışmak yerine bireysel ilerlemeye (ör. kendi hedeflerini geçmek) dayanması gerektiğini savundular. Belçika ayrıca, akranlar arası etkileşim, özel anlamlar taşıyan ortak sembolik bir dil (ör. özel anlamlı emojiler) ve kısa vadeli ödüllerin entegrasyonunu önerdi; bunların uzak hedeflerden daha motive edici olduğunu belirttiler.

Ukrayna, güçlü sosyal medya entegrasyonu önerdi; uygulamanın kullanıcıların mevcut ağlarına bağlanmasını, arkadaş davet etmelerini, ilerlemelerini hashtag'ler aracılığıyla paylaşmalarını ve gönüllülük gibi aktiviteler sonrası görsel veya duygusal semboller (ör. emoji seçimi) ile deneyimlerini yansıtmalarını sağladı. Bu, dijital bir topluluk ve aidiyet duygusu oluşturarak olumlu alışkanlıkları pekiştirebilir.

Romanya ayrıca oyunlaştırmanın psikolojik faydalarına odaklandı; doğrulama, ilerleme takibi ve takım tabanlı görevlerin, sosyal aidiyet ve hesap verebilirlik yoluyla motivasyonu artırmadaki önemini vurguladı.

Özetle, ortaklar oyunlaştırma ve sosyal medyanın, gençlerin ilerleme, bağlantı ve tanınma arzularını tetikleyerek motivasyonu önemli ölçüde artırabileceği konusunda hemfikirdi. Ancak, bu özelliklerin karşılaştırma baskısı veya yüzeysel katılım gibi olumsuz etkilerden kaçınacak şekilde dikkatle dengelenmesi gerektiği belirtildi. İdeal uygulama, kişiselleştirilmiş görevler, akran etkileşimi ve pozitif pekiştirmeyi, güvenli ve yargılayıcı olmayan bir dijital ortamda birleştirmelidir.

3. Gençlerin Motivasyonunu Düşüren Toplumsal veya Akran Baskılarını Ele Alacak Uygulama Özellikleri Nelerdir?

Altı ülkenin tamamında, odak grupları toplumsal ve akran baskılarının olumsuz etkilerini dengelemek için güvenli, karşılaştırmasız ve destekleyici bir dijital ortam oluşturmanın önemini vurguladı. Portekiz, Romanya ve İspanya'dan katılımcılar, dış standartları veya rekabeti pekiştirmek yerine, öz değer, duygusal dayanıklılık ve kişisel gelişimi teşvik eden özelliklerin gerekliliğini öne çıkardı.

Ortak öneriler arasında günlük olumlamalar, rehberli yansımalar ve anonim akran tartışmaları yer aldı (Portekiz, Romanya, İspanya). Bu araçlar, genç kullanıcıların odaklarını zararlı karşılaştırmalardan uzaklaştırarak kişisel gelişim ve bireysel ilerlemenin onaylanmasına yönlendirmeye yardımcı olur.

Belçika, Türkiye ve Ukrayna'dan önemli bir vurgu ise gizlilik ve anonimlik oldu. Belçikalı ve Türk uzmanlar, kullanıcıların görünürlük üzerinde kontrol sahibi olmasının (ör. yalnızca yakın arkadaşlarla paylaşma veya özel çevreler oluşturma) sosyal baskıyı azaltacağını ve özgürce kendini ifade etmeyi kolaylaştıracağını belirtti. Anonimliğin, etkileşimlerde daha fazla samimiyet ve dürüstlük sağlamak açısından da önemli olduğu ifade edildi.

Belçika ve Türkiye ayrıca kapsayıcılık ve kişiselleştirme üzerinde durdu; uygulamanın, kullanıcıların geçmişlerine, yaşam deneyimlerine ve kimliklerine uyum sağlaması gerektiğini savundu. Bu, dijital platformlarda yaygın olan "tek tip başarı" anlayışına karşı, farklı başarı yollarını normalleştirebilir. Ukrayna ise mentor yorumları, grup proje seçenekleri ve danışma sohbetleri gibi özelliklerin, kendine güveni artırarak duygusal güvenlik oluşturabileceğini önerdi. İspanya'da, gençlerin sosyal medyada yoğun biçimde idealize edilmiş içeriklere maruz kaldığı göz önünde bulundurularak, değer odaklı içerikler ve beden olumlama yaklaşımının önemine dikkat çekildi. Pozitif geri bildirim döngüleri ve anonim tartışma forumları gibi araçların, gerçekliği pekiştirerek ve gerçekçi olmayan toplumsal beklentilerden kaynaklanan kaygıyı azaltarak fayda sağlayacağı belirtildi.

Genel olarak, tüm ülkelerden uzmanlar, uygulamanın kişisel çabayı onaylaması, duygusal destek sağlaması ve esnek, özel etkileşim imkânı sunması gerektiği konusunda hemfikirdi. Bu özellikler bir araya geldiğinde, gençlerin yargı, baskı veya karşılaştırma korkusu olmadan kendilerini özgürce ifade edebilecekleri daha sağlıklı bir dijital ortam yaratılabilir.

4. Bir Uygulama, Genç Kullanıcılar İçin Amaç ve Başarı Duygusunu Hangi Yollarla Güçlendirebilir?

Altı ülke genelinde öne çıkan ortak tema, gençlerin yön bulmalarına yardımcı olacak, anlamlı ve duygusal açıdan ilgi çekici, yapılandırılmış dijital araçlara ihtiyaç duyduğudur. Bu araçlar, onların kendi ilerlemelerini fark etmelerini ve amaç duygusu geliştirmelerini desteklemelidir.

Portekiz, İspanya ve Romanya'da uzmanlar, amaç duygusunun temelinin hedef belirleme (hem kısa hem uzun vadeli) olduğunu vurguladı. Uygulamanın, genç kullanıcıların büyük hedefleri daha küçük ve ulaşılabilir adımlara bölmelerine yardımcı olması gerektiği ifade edildi. Bu ülkeler ayrıca görsel ilerleme takibi, kişiselleştirilebilir kilometre taşları ve küçük başarıların kutlanmasının motivasyonu ve başarı hissini güçlendirmedeki önemine dikkat çekti. Özellikle İspanya ve Portekiz'de, ilerlemenin toplumsal projeler veya gönüllülük çalışmaları gibi gerçek dünya etkileriyle bağlantılı olmasının, amaç duygusunu geliştirmek açısından kritik olduğu belirtildi.

Belçika ve Türkiye, esneklik ve pozitif pekiştirme ihtiyacını öne çıkardı. Belçikalı uzmanlar, gençlerin hedeflerini kendi hızlarında ve kendi yöntemleriyle belirleyebilmeleri gerektiğini, hedeflerin tam olarak tanımlanmamış olsa bile bunun mümkün olabileceğini savundu. Kısmi başarıların tanınmasının önemine değinerek beğeniler, yorumlar ve dijital seriler (streaks) gibi özelliklerin ilgiyi canlı tutabileceğini belirttiler. Türkiye, yalnızca sonuçların değil, öğrenme sürecinin de ödüllendirilmesi gerektiğini vurgulayarak bunun içsel motivasyonu ve gelişim odaklı bakış açısını destekleyeceğini ekledi.

Ukrayna, daha duygusal ve yansıtıcı öğelerin entegre edilmesini önerdi. Bunlar arasında günlük yansıtma günlüğü, hedef takip aracı ve kullanıcıya pozitif mesajlar veya nazik hatırlatmalar gönderen motivasyonel sohbet botu yer alabilir. Bu duygusal geri bildirim döngüsü, öz farkındalığı, çabayı ve sürekli eylemi güçlendirebilir.

Genel olarak, ortak görüş, bir uygulamanın yalnızca hedef takibi yapmakla kalmayıp, gençlerin neyin onlar için önemli olduğunu tanımlamalarına aktif olarak rehberlik etmesi gerektiği yönündeydi. Ayrıca, günlük çabalarının daha büyük bir amaca nasıl katkı sağladığını görmelerine yardımcı olmalı ve bu süreçte sürekli duygusal onay sunmalıdır. İster dijital hikâye anlatımı, ister akran teşviki, ister ilerleme değerlendirmeleri yoluyla olsun, her ülke, uygulamanın gençlerde derin bir amaç, özne olma ve başarı hissi yaratma potansiyelini kabul etti.

5. Bir Uygulama, Gençlerin Ruh Sağlığı ve İyi Oluşlarını Yöneterek Motivasyonlarını Sürdürmelerine Nasıl Destek Olabilir?

Tüm ortak ülkelerde, ruh sağlığı, motivasyonun sürdürülebilmesi için kritik bir temel olarak tanımlandı. Vurgulardaki farklılıklara rağmen, gençlerin özellikle pandemi sonrası dönemde, yüksek düzeyde stres, kaygı, tükenmişlik ve duygusal baskıyla karşı karşıya olduğu konusunda ortak bir anlayış vardı.

Portekiz, İspanya ve Romanya, uygulama içinde bütünleşik ruh sağlığı araçlarının yer almasını güçlü şekilde savundu. Bunlara ruh hali takibi, nefes egzersizleri, rehberli farkındalık (mindfulness) uygulamaları ve profesyonel desteğe erişim gibi özellikler dâhil edildi. Bu ülkeler ayrıca duygusal zorlukların normalleştirilmesi gerektiğini vurgulayarak, günlük yoklamalar (check-in), günlük yazma (journaling) ve yansıtma (reflection) gibi özelliklerin kriz anına tepki olarak değil, sağlıklı bir rutinin parçası olarak tasarlanmasının önemini belirtti.

Belçika, anonim akran desteği sistemleriyle özgün bir bakış açısı sundu. Örneğin, kullanıcıların empatiyle bağlantı kurabileceği bir "mektup arkadaşı" (pen friend) özelliği önerildi. Ayrıca "hustle culture" (sürekli çalışmaya odaklı yaşam tarzı) yaklaşımının teşvik edilmemesi gerektiği vurgulandı. Bunun yerine yürüyüş, kitap okuma veya dinlenme gibi ruh sağlığı dostu aktiviteler önerildi. Gerçek dünya etkileşimlerini artırmak için çevrimdışı molalar verilmesinin de kritik olduğu ifade edildi.

Ukrayna, daha yapılandırılmış ve etkileşimli araçlar önerdi: ruh sağlığı sohbet botu, psikologlarla aylık webinarlar ve meditasyon müzikleri veya olumlama sesleri gibi sesli içerikler. Bu yaklaşım, hem profesyonel desteğe erişimi hem de kullanıcı liderliğindeki öz bakım faaliyetlerini, eğitim materyalleri ve rahatlatıcı araçlar üzerinden güçlendirmeyi hedefliyor.

Türkiye ise duygu izleme özelliklerinin ve anlık müdahalelerin (micro-intervention) önemine değindi. Türk uzmanlar, uygulamanın duygusal düzenleme yetkinliklerini desteklemesi ve psikolojik dayanıklılık geliştirmesi gerektiğini; bunun da davranışsal hatırlatıcılar ve ruh sağlığı kontrolleriyle sağlanabileceğini belirtti.

Sonuç olarak, tüm ülkeler, motivasyonu artırmayı hedefleyen bir uygulamanın ruh sağlığı ve iyi oluş desteğini yan bir özellik değil, ana işlev olarak entegre etmesi gerektiğinde hemfikir. Ruh hali takibi, anonim destek, rehberli meditasyonlar veya profesyonellere erişim gibi özellikler, genç kullanıcıların duygusal dalgalanmaları daha iyi yönetmelerine, tükenmişliği önlemelerine ve motivasyonlarını sürekli kılacak duygusal dayanıklılığı geliştirmelerine yardımcı olabilir.

6. Motivasyonu artırmaya yönelik bir uygulamada gençlerin etkileşimini sürdürmek için kişiselleştirmenin rolü nedir?

Portekiz, Belçika, Romanya, Ukrayna, Türkiye ve İspanya'da, kişiselleştirme, gençlerin motivasyon odaklı bir uygulamayla etkileşimlerini sürdürmeleri için en kritik unsurlardan biri olarak oybirliğiyle tanımlandı.

Tüm ülkelerin ortak vardığı sonuç, gençlerin, uygulama kimliklerine, hedeflerine ve tercihlerine uyarlanmış, özel hissettiren bir yapıya sahip olduğunda aktif kullanıcı olarak kalma olasılıklarının çok daha yüksek olduğudur. Kişiselleştirme, aidiyet duygusu, duygusal bağ ve güven oluşturur; böylece dijital araç, bir programdan çok bir yoldaş gibi hissedilir.

Portekiz ve İspanya'dan gelen görüşlerde, kullanıcı kontrolü ve esnekliği ön plana çıktı. Gençlere kendi kilometre taşlarını belirleme, tercih ettikleri içerik formatını (ses, video, metin) seçme ve iletişim tonunu özelleştirme imkânı verilmesi önerildi. Özellikle İspanyol gençler, bireyselliklerini ve yaşam tarzlarını (ör. eğitim, iş, ilişkiler) tanıyan araçları tercih ediyor.

Belçika, görsel ve kimlik özelleştirmelerine dikkat çekti; örneğin kullanıcıların renk şemalarını değiştirebilmesi, profil fotoğrafları yükleyebilmesi ve topluluk tarafından üretilen içeriklerle etkileşime girebilmesi gibi. Bu unsurlar, deneyimi daha insana odaklı ve duygusal açıdan çekici hâle getirerek uzun vadeli etkileşimi artırıyor.

Romanya ve Türkiye'de ise kişiselleştirme, uyarlanabilir öğrenme ve motivasyon stilleri ile ilişkilendirildi. Uzmanlar, uygulamaların kullanıcının değişen duygusal ihtiyaçlarına, öğrenme tercihlerine ve gelişim hızına göre uyum sağlaması gerektiğini önerdi; ister hedef odaklı, ister sosyal, ister içe dönük olsun. Türk ekibi ayrıca kişiselleştirmeyi, uzun vadeli içsel motivasyon için gerekli olan özerklik ve aidiyet gibi derin psikolojik ihtiyaçlarla ilişkilendirdi.

Ukrayna ise özelleştirilebilir panolar, kişisel avatarlar, geçmiş performansla karşılaştırmalı ilerleme takibi ve olumlama ayarları gibi somut özellikler sundu. Bu yaklaşım, kişiselleştirilmiş geri bildirim ve tanınmanın motivasyon üzerindeki güçlü etkisini vurguluyor.

Sonuç olarak, kişiselleştirme sadece arzu edilen bir özellik değil, başarının temelidir. Gençler, yolculuklarını yansıtan, gerçekliklerine uyum sağlayan ve kendi hızlarında gelişmelerine yardımcı olan araçlar istiyor. İster ton, ister görseller, ister hedefler ya da geri bildirim yoluyla olsun; kişiselleştirme, uygulamanın onlarla birlikte değil, onlar için yapıldığını hissettirir.

7. Bir uygulama, gençleri olumlu rol modelleri veya mentorlarla nasıl buluşturabilir?

Altı ülkenin tamamı, gençleri dijital bir uygulama aracılığıyla ulaşılabilir ve ilişkilendirilebilir rol modellerle buluşturmanın önemli değerini kabul etti. Ancak uygulama yöntemleri ve vurgu noktaları, hem yerel gerçeklikleri hem de ortak ihtiyaçları yansıtacak şekilde farklılık gösterdi.

Portekiz'de, özellikle dezavantajlı geçmişe sahip gençler için benzer yaşam öykülerine sahip mentorlara erişim sağlanmasının önemi vurgulandı. Önerilen araçlar arasında kısa video röportajları, canlı konuşmalar ve mentor eşleştirme programları bulunuyor. Böylece gençler, eğitimli profesyoneller veya gönüllülerden gayriresmî rehberlik ve düzenli check-in desteği alabilir.

Belçika, ünlü figürleri yücelten bir yaklaşımdan ziyade, yatay bir rol modeli topluluğu oluşturmayı önerdi. Kullanıcıların perde arkası içerikleri görebileceği, akran influencer'ları takip edebileceği ve etkinlikleri paylaşabileceği bir platform önerildi. Böylece başarı, daha ulaşılabilir ve gerçekçi hissedilir. Ortak hedefler ve akranlar arası ilham da değerli görüldü; gençlerin ortak etkinlikler ve alışkanlık listeleri üzerinden bağlantı kurması teşvik edildi.

Romanya'daki uzmanlar, teknolojik çözümlere odaklanarak, kullanıcıların kişisel hedefleri ve yaşam bağlamına göre yapay zekâ tabanlı mentor eşleştirmesi önerdi. Video günlükleri, canlı soru-cevap oturumları ve yapılandırılmış mentorluk programlarının ilham verici rehberlik sağlayacağı belirtildi. Genç profesyonellerin başarı hikâyelerini paylaşmak, özellikle dezavantajlı gençler için motivasyonu artıracak bir yöntem olarak değerlendirildi.

Ukrayna, kişiselleştirme ve duygusal etkiye vurgu yaptı. Doğrudan mentorluk yapısından çok, içeriklerin gençlerin kendi yolculuklarına uyarlanmasının ilham verici olduğu ifade edildi. Kişiselleştirilmiş hatırlatıcılar, hedef takibi ve ilerleme güncellemeleri, gençlerin kendilerini görülmüş ve anlaşılmış hissetmelerini sağlayarak rol modellerin verdiği motivasyonu dolaylı yoldan taklit edebilir.

Türkiye'de katılımcılar, ilişkilendirilebilir rol modellerle yapılandırılmış dijital etkileşimlerin gençlerin ilgisini önemli ölçüde artırabileceği konusunda hemfikir oldu. Etkileşimli video hikâye anlatımı, çeşitli mentor profilleri ve soru-cevap modülleri, farklı başarı yollarıyla özdeşleşme ve duygusal bağ kurma imkânı sunabilir.

İspanya, mentorlukta temsil ve çeşitliliğin önemini vurguladı. Uzmanlar, gençlerin kendilerini daha fazla özdeşleştirebilmesi ve kültürel olarak bağlantı kurabilmesi için farklı sektörlerden (sanatçılar, sporcular, girişimciler ve aktivistler) İspanyol figürlerin yer almasını önerdi. Haftalık mentor tanıtımları, video röportajlar ve dijital mentorluk veya koçluk oturumlarına kayıt olma seçeneği gibi araçlar, gençleri ilham almış ve desteklenmiş hissettirmek için gerekli olarak görüldü.

Özetle, ortaklar etkili dijital mentorluk için şunları vurguladılar:

- İlgilenilebilir: Gerçek insanlar ve gerçek yolculuklar göstermeli;
- Erişilebilir: Soru-cevap, video hikayeler ve canlı oturumlar gibi formatlarla ulaşılabilir olmalı;
- Etkileşimli: Akranlar ve mentorlarla etkileşim sağlamalı;
- Kişiselleştirilmiş: Kullanıcının ilgi alanları ve gelişim yoluna uygun olmalı.

Bu ortak vizyon, motivasyon artırıcı bir uygulamanın sadece ilham vermekle kalmayıp başarıyı insani bir şekilde göstermesi gerektiğini ve her genç için, geçmişi ne olursa olsun, ulaşılabilir hissettirmesi gerektiğini ortaya koyuyor.

Gençler arasında en çok hangi tür içerikler (ör. motivasyon videoları, hedef takipçileri) ilgi uyandırır?

Tüm odak gruplarında, görsel, etkileşimli ve kişiselleştirilmiş içeriklerin gençleri motive etmek ve ilgilerini çekmek için en etkili olduğu konusunda açık bir görüş birliği vardı. Hızlı tüketilebilen, duygusal olarak etkileyen ve etkileşim kurulması kolay formatlar her ülkede tercih edildi.

Portekiz, İspanya ve Türkiye, kısa motivasyon videoları, infografikler ve alışkanlık takipçileri, hedef panoları ve gerçek zamanlı geri bildirim gibi etkileşimli araçların çekiciliğini vurguladı. Bu formatlar hem dikkat çekiyor hem de ilerleme ve başarı hissini pekiştiriyor.

Romanya ve Belçika katılımcıları, günlük olumlamalar, yansıtıcı sorular ve ruh haline dayalı motivasyon gibi küçük, duygusal zekaya sahip içeriklerin değerini öne çıkardı. İçerik, kullanıcıların zorluklarla karşılaştıklarında hedeflerini uyarlamalarını teşvik eden yargılayıcı olmayan bir ton taşımalıdır. Günlük tutma görevleri, kişisel ilerleme döngüleri ve hedef ayarlama araçları gibi formatlar da önerildi.

Ukraynalı katılımcılar, mini bloglar, videolar veya metin gönderileri aracılığıyla sunulan kişisel hikayeler ve akran başarı örneklerinin önemini vurguladı. Bu hikayeler hem genç rol modelleri hem de günlük yaşamda engelleri aşan gençleri göstererek özgün hissettirmelidir. İlerlemeyi takip etmeye dair hatırlatıcılar ve mentorlarla etkileşimli sohbetler gibi özellikler, kullanıcıların katılımını ve sorumluluk bilincini sürdürmede değerli görüldü.

Belçika ayrıca, özellikle daha büyük genç kullanıcı gruplarında, sesli içerikleri tercih edenler için sesli notları etkili bir format olarak önerdi.

Son olarak İspanya, gençlerin aşina olduğu ve ilgilerini çeken içerikler oluşturmak için mizah, müzik ve pop kültür referansları gibi kültürel öğelerin kullanılmasını, ayrıca günümüz dijital nesline hitap eden TikTok tarzı formatların uygulanmasını önerdi.

Özetle, ülkeler genelinde en etkili içerik türleri şunlardır:

- Kısa, görsel hikaye anlatımı (videolar, infografikler, reels)
- Etkileşimli araçlar (hedef takipçileri, alışkanlık meydan okumaları, duygu günlükleri)
- Eşlerden başarı hikayeleri ve ilişkilendirilebilir referanslar
- Motivasyon mesajları ve hatırlatmalar
- Kültürel olarak anlamlı, kişiselleştirilmiş içerik

Tüm ortaklar hemfikir: içerik yalnızca bilgilendirmemeli, aynı zamanda eylemi teşvik etmeli, kişisel yolculukları doğrulamalı ve bağlantı ve gelişim hissi yaratmalıdır.

9. Bir uygulama, gençlerin motivasyonunu sürdürmek için anlık ve anlamlı geri bildirim veya ödülleri nasıl sağlayabilir?

Anlık ve anlamlı geri bildirimin, gençlerin motivasyonunu korumada kritik bir rol oynadığı konusunda güçlü bir görüş birliği vardı. Ancak tüm odak grupları, geri bildirimin sıklığından veya gösterişinden ziyade kalitesi ve uygunluğunun daha önemli olduğunu vurguladı. Portekiz, Ukrayna ve İspanya, bir kullanıcı bir görevi tamamladığında veya ilerlemesini kaydettiğinde motivasyon verici alıntılar, emojiler veya onaylayıcı sohbet botu yanıtları gibi anlık tepkiler kullanılmasını önerdi. Bu tür hafif, duygusal tanınma, kullanıcıyı bunaltmadan hızlı bir başarı hissi yaratır.

Romanya ve Türkiye uzmanları, geri bildirimin yalnızca sonuçları ödüllendirmemesi, aynı zamanda çabayı, duygusal dayanıklılığı ve kişisel gelişimi de tanıması gerektiği konusunda hemfikirdi. İçerik açma veya kişiselleştirilmiş onaylar alma gibi kademeli ödüller veya ilerlemeye dayalı tanıma sistemleri, rekabetçi sıralamalardan daha etkili görülüyordu. Vurgu, yargı veya performans baskısı yerine destekleyici teşvikteydi.

Belçika'da katılımcılar, yüzeysel anlık tatmini eleştirdi. Ödüllere bağımlılığı önlemek için geri bildirimin bağlam içinde verilmesini ve her küçük görev için sunulmamasını önerdiler. Bunun yerine geri bildirim, kişisel hedeflere, topluluk başarılarına veya akranlarla paylaşılan ilerlemeye bağlı olmalıdır.

Ukrayna ayrıca, sosyal medyada paylaşılabilen sanal rozetler ve puan sistemlerinin değerini vurguladı; bu sistemler hem bireysel tanınma hem de topluluk onayı yaratıyor. İspanya da bunu destekleyerek, beğeniler, yorumlar veya grup kutlamaları yoluyla akran tanımasının, maddi ödüller olmasa bile güçlü bir motivasyon kaynağı olabileceğini belirtti.

Son olarak, Romanya ve İspanya'da gerçek dünya ödüllerinden bahsedildi; etkinlikler, kitaplar veya gençlik hizmetleri için indirimler örnek olarak verildi, ancak bunlar geri bildirim mekanizmasının merkezi değil, tamamlayıcı unsurları olarak konumlandırıldı.

Özetle, uygulama içi etkili geri bildirim için en çok önerilen özellikler şunlardır:

- Anlık duygusal tepkiler (ör. emojiler, motivasyon verici alıntı
- Kişiselleştirilmiş ve bağlama dayalı mesajlar
- Sadece sonuçları değil, çabayı vurgulayan ilerleme takibi
- Kademeli veya dönüm noktalarına dayalı ödüller (rozetler, açılan içerikler)
- Akran doğrulaması (beğeniler, yorumlar, grup dönüm noktaları)
- İsteğe bağlı gerçek dünya avantajları (indirimler, etkinlik erişimi)

10. Genç kullanıcılar üzerinde en büyük etkiyi yaratmak için bir uygulamanın öncelikle hangi motivasyon engellerini ele alması gerekir?

Tüm odak gruplarında, ortaklar içsel psikolojik engellerin (başarısızlık korkusu, öz-düşünce, yön eksikliği ve düşük özsaygı gibi) gençlerin motivasyonunu engelleyen en acil sorunlar arasında olduğunu vurguladı. Bu, Portekiz, Romanya, Belçika ve Ukrayna tarafından tutarlı bir şekilde belirtildi; büyüme odaklı düşünceyi teşvik etmenin, duygusal destek sağlamanın ve başarısızlıkları gelişimin bir parçası olarak normalleştirmenin önemine dikkat çekildi.

İspanya ve Türkiye ayrıca geleceğe dair kaygıyı vurguladı; ekonomik istikrarsızlık, akademik baskı ve dijital dikkat dağınıklığının başlıca motivasyon kırıcılar olduğunu belirttiler. Gençler, belirsizlik ve toplumsal beklentiler karşısında bunalmış hissediyor, bu da genellikle erteleme ve duygusal yorgunluğa yol açıyor.

Belçika, Portekiz ve İspanya ise sosyal karşılaştırmanın, özellikle sosyal medya aracılığıyla artırıldığında, toksik bir yetersizlik duygusuna katkıda bulunduğunu ekledi. Bu nedenle herhangi bir dijital araç, karşılaştırma kültürünü azaltmayı ve bunun yerine kişisel dönüm noktalarını, akran empatisini ve gerçekçi başarı anlatılarını teşvik etmeyi hedeflemelidir.

Belçika ve Ukrayna, gençlerin çabalarının amacını sorguladığı varoluşsal nihilizm engeline dikkat çekti. Önerilen uygulama çözümleri arasında yerel düzeyde etkiyi göstermek, ilişkilendirilebilir rol modeller sunmak ve kullanıcılara değer ve yetki hissi veren küçük, anlamlı başarıları kutlamak yer aldı.

Ülkeler arasında ortak öneriler şunlardır:

- Başarısızlığı öğrenme fırsatı olarak yeniden çerçevelemek
- Duygusal dayanıklılığı ve öz-değeri teşvik etmek
- Kişiselleştirilmiş, ulaşılabilir hedefler sunmak
- Akran desteği ve topluluk duygusu sağlamak
- Gerçekçi ve kültürel olarak uygun içerik sunmak
- Esnek yollar ve teşvik edici geri bildirimlerle baskıyı azaltmak

Özetle, uygulama öncelikle içsel duygusal engelleri, sosyal kopukluğu ve geleceğe dair belirsizliği ele almalı; güvenli, destekleyici ve güçlendirici bir alan sunmalıdır. Kusurları normalleştiren, bağlantıyı teşvik eden ve kişisel ilerlemeyi görünür kılan araçlar, gençler üzerinde kalıcı bir motivasyonel etki yaratmak için gerekli olarak görülmektedir.

3. Motivasyon Teknikleri

Motivasyon, gençlerin katılımı, öğrenimi ve kişisel gelişimi üzerinde kritik bir etkendir. Genç bireylerin hedeflerine ve arzularına bağlı kalmalarını sağlamak için çeşitli teknikler kullanılabilir. Motivasyonda temel ayrımlardan biri içsel ve dışsal motivasyon arasındadır. İçsel motivasyon, merak, kişisel gelişim ve öğrenmenin keyfi gibi içsel faktörlerden kaynaklanır. Öz-yönelimli öğrenmeyi ve tutkuyla yürütülen projeleri teşvik etmek, içsel motivasyonu artırır. Öte yandan, dışsal motivasyon tanınma, ödüller ve sosyal onay gibi dışsal faktörlerden kaynaklanır. Yalnızca dışsal motivasyon uzun vadeli olmayabilir; ancak stratejik olarak kullanıldığında içsel motivatörleri tamamlayabilir.

Spesifik, ölçülebilir, ulaşılabilir, ilgili ve zamanlı (SMART) hedefler belirlemek başka bir etkili motivasyon tekniğidir. Genç bireyler büyük hedefleri daha küçük, yönetilebilir görevlere böldüğünde, sık sık başarı duygusu yaşar ve motivasyonları pekişir. Olumlu pekiştirme de motivasyonu sürdürmede kritik bir rol oynar. İlerlemeyi övgü, ödüller ve takdirle teşvik etmek güveni artırırken, küçük başarıları kutlamak momentumun korunmasına ve azim gösterilmesine yardımcı olur.

Oyunlaştırma ve ödül sistemleri, katılımı ve motivasyonu artırmak için giderek daha fazla kullanılmaktadır. Puanlar, seviyeler, liderlik tabloları ve zorluklar gibi oyun benzeri öğeler eklenerek gençler hedeflerine bağlı kalmaya teşvik edilir. Sanal rozetler, sertifikalar veya gerçek dünya faydaları gibi ödüller katılımı daha da teşvik eder. Benzer şekilde, mentorluk ve sosyal destek yapıları motivasyonun sürdürülmesine yardımcı olur. Akran mentorlukları ve deneyimli kişilerden rehberlik sorumluluk sağlar; destek grupları ve işbirlikçi öğrenme ise aidiyet duygusu yaratarak motivasyonu güçlendirir.

Motivasyonun bir diğer kritik boyutu özerklik ve güçlendirmedir. Gençlerin öğrenimleri ve karar alma süreçleri üzerinde kontrol sahibi olmalarına izin vermek, sonuçlara olan yatırımlarını artırır. Projelerde yaratıcılığı ve kişisel tercihleri teşvik etmek, sahiplenme duygusu geliştirir. Ayrıca, farkındalık ve zihinsel sağlık teknikleri, gençlerin stres, kaygı ve tükenmişliği yönetmesine yardımcı olarak uzun vadeli motivasyonu sağlar. Dayanıklılık ve büyüme odaklı zihniyetin öğretilmesi, zorlukları engel yerine gelişim fırsatı olarak görmelerini mümkün kılar.

Yapıcı geri bildirim sağlamak ve yansıtma fırsatları sunmak, bireylerin ilerlemelerini ve geliştirilmesi gereken alanları anlamalarına yardımcı olarak motivasyonu artırır. Kişisel gelişim, öğrenilen dersler ve elde edilen başarılar üzerine düşünmek, sürekli motivasyon ve öz-gelişim sağlar.

4. Gençleri Motive Etmede Teknoloji ve Mobil Uygulamaların Önemi

Teknoloji, gençlerin eğitim, kişisel gelişim ve motivasyonla etkileşim biçimini devrim niteliğinde değiştirmiştir. Özellikle mobil uygulamalar, erişilebilir kaynaklar ve etkileşimli deneyimler sunarak katılımı sürdürmede ve motivasyonu artırmada kritik bir rol oynar. Mobil uygulamaların en önemli avantajlarından biri erişilebilirlik ve kolaylıktır. Gençler, herhangi bir konumdan öğrenme kaynaklarına, hedef belirleme araçlarına ve motivasyon içeriklerine anında erişebilir, böylece materyallerle kendi hızlarında ve tercih ettikleri ortamda etkileşimde bulunabilirler.

Kişiselleştirme ve uyarlanabilir öğrenme, içeriği bireysel kullanıcı ihtiyaçlarına göre özelleştirerek katılımı daha da artırır. Yapay zekâ destekli uygulamalar, kullanıcı tercihleri ve ilerlemelerine dayalı kişiselleştirilmiş öneriler sunarak deneyimi daha anlamlı hâle getirir. Kişisel hedefler belirleme, kişiselleştirilmiş motivasyon mesajları alma ve bireysel ilerlemeyi takip etme gibi özelleştirilebilir özellikler de motivasyon ve katılımı artırır.

Oyunlaştırma ve etkileşimli özellikler, teknolojinin motivasyondaki rolünün ayrılmaz bir parçasıdır. İlerleme takibi, liderlik tabloları, zorluklar ve ödüller gibi öğeler, rekabet ve başarı duygusu yaratarak katılımı güçlendirir. Etkileşimli quizler, sanal gerçeklik deneyimleri ve dijital hikâye anlatımı, genç kullanıcıları içine çeken sürükleyici öğrenme deneyimleri sağlar.

Sosyal bağlantı ve akran etkileşimi, teknolojiyi motivasyon için güçlü bir araç hâline getiren diğer faktörlerdir. Mobil uygulamalar, forumlar, tartışma grupları ve akran mentorluk programları aracılığıyla sosyal etkileşimi kolaylaştırır; gençler başarılarını paylaşabilir, destek arayabilir ve projelerde işbirliği yapabilir. Sosyal medya entegrasyonu, kullanıcıların ilerlemelerini sergilemelerine ve daha geniş bir toplulukla etkileşimde bulunmalarına olanak tanıyarak motivasyonu daha da pekiştirir.

Zihinsel sağlık ve iyi olma desteği, teknolojinin motivasyondaki rolünün bir diğer kritik boyutudur. Pek çok uygulama artık stres yönetimi, farkındalık ve duygusal iyilik hâli için özellikler sunarak kullanıcıların zorlayıcı zamanlarda bile motivasyonlarını sürdürmelerine yardımcı olur. Günlük olumlamalar, rehberli meditasyon ve ruh hâli takip araçları, zihinsel sağlık için kişiselleştirilmiş destek sağlar.

Anında geri bildirim ve gerçek zamanlı ilerleme takibi, gençlerin hedeflerinden sapmamalarını sağlamaya yardımcı olur. Mobil uygulamalar, tamamlanan görevler hakkında anında geri bildirim sunarak teşvik sağlar ve gelişim alanlarını gösterir. Dijital hatırlatmalar ve bildirimler, erteleme ve motivasyon kaybını önleyerek kullanıcıların katılımlarını sürdürmelerini ve hedeflerine bağlı kalmalarını garanti eder.

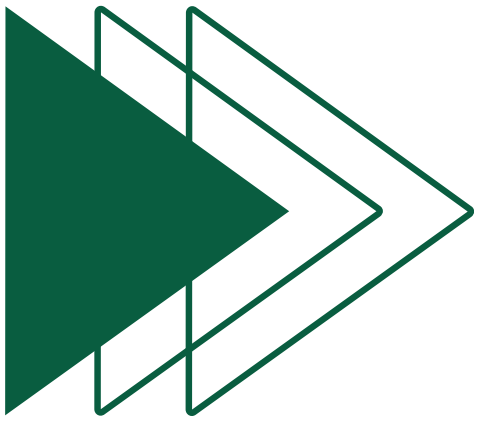
Etkileşimli multimedya içerikleri, teknolojinin motivasyondaki öneminin bir diğer temel bileşenidir. Video eğitimleri, podcastler, motivasyon konuşmaları ve etkileşimli öğrenme modülleri, farklı öğrenme stillerine hitap ederek motivasyon artırıcı kaynakları daha etkili hâle getirir. Mikro öğrenme gibi kısa ve dikkat çekici içerik formatları, gençlerin dijital tüketim alışkanlıklarıyla uyumlu olup bilgilerin daha iyi tutulmasını sağlar.

Teknoloji aynı zamanda dijital öğrenmeye gerçek dünyadaki fırsatları entegre etme rolü oynar. Bazı mobil uygulamalar, gençleri mentorluk programları, stajlar ve beceri geliştirme atölyeleri ile buluşturarak motivasyonu pratik uygulamalar üzerinden güçlendirir. Dijital ve gerçek yaşam deneyimleri arasındaki boşluğu kapatarak, bu uygulamalar gençlerin motive kalmasına ve gelecek için anlamlı beceriler geliştirmesine yardımcı olur.

Teknoloji ve mobil uygulamalar, gençleri motive etmede ve katılımlarını sürdürmede vazgeçilmez araçlar hâline gelmiştir. Oyunlaştırma, kişiselleştirme, sosyal bağlantı ve zihinsel iyi olma desteği gibi özellikler sunan dijital platformlar, motivasyonu etkin bir şekilde sürdürebilir ve gençlerin hedeflerine ulaşmalarını, yaşam boyu özdisiplin geliştirmelerini sağlar. “Motivate Youth” projesi, bu teknolojik ilerlemeleri kullanarak gençlerin güçlenmesi için etkili ve sürdürülebilir bir dijital platform yaratmayı hedeflemektedir.

MOTIVATE YOUTH

Bölüm 3: Yükseköğretimde Motivasyon



Co-funded by
the European Union

MOTIVATE YOUTH

Motivasyon, genç bir bireyin yükseköğretime devam etme kararında ve akademik yolculuğu boyunca bağlı kalmasında kritik bir rol oynar. Ancak, birçok öğrenci, motivasyon düzeylerini önemli ölçüde düşürebilecek karmaşık kişisel, sosyal ve yapısal zorluklarla karşı karşıyadır. Erasmus+ "Motivate Youth" projesi kapsamında, yükseköğretimde gençlerin motivasyonel ihtiyaçlarını ele almak temel bir odak noktasıdır—özellikle ücretsiz, erişilebilir ve ilgi çekici bir mobil uygulamanın geliştirilmesi yoluyla. Bu bölüm, öğrencilerin karşılaştığı zorlukları ortaya koymakta, mevcut çözümleri incelemekte ve eğitim motivasyonunu etkili bir şekilde destekleyebilecek uygulama özelliklerini önermektedir.

Yükseköğretimde Gençlerin Karşılaştığı Zorluklar

ünümüzde gençler, yükseköğretime erişimlerini ve akademik başarılarını olumsuz etkileyebilecek çeşitli engellerle karşılaşmaktadır. Bunlar şunları içerir:

- **Maddi Kısıtlamalar:** Yüksek öğrenim ücretleri, yaşam maliyetleri ve yeterli burs fırsatlarının eksikliği, özellikle düşük gelirli ailelerden gelen öğrencilerin kayıt olmasını veya eğitimlerini sürdürmesini zorlaştırabilir.
- **Ruh Sağlığı Sorunları:** Üniversite öğrencileri arasında artan stres, kaygı, depresyon ve tükenmişlik düzeyleri, akademik ilgisizliğe ve okuldan ayrılmaya yol açabilir.
- **Akademik Destek ve Mentorluk Eksikliği:** Özellikle ilk nesil üniversite öğrencileri, rehberlik ve mentorluk erişiminden yoksun olabilir, bu da üniversite sisteminde yol almayı veya motivasyonlarını korumayı zorlaştırır.
- **Gelecek Kariyerlerle İlgili Belirsizlik:** Öğrenciler, aldıkları eğitimin gerçek iş dünyasındaki fırsatlarla ilgisini sorguladığında, eğitimin değerini sorgulayabilir ve ilgilerini kaybedebilir.
- **Dijital Dikkat Dağıtıcıları:** Sosyal medya ve diğer dijital platformların aşırı kullanımı, dikkat süresinin kısalmasına, çalışma disiplininin azalmasına ve genel akademik performansın düşmesine neden olabilir.
- **Sahtekar Sendromu ve Düşük Özgüven:** Bazı öğrenciler, kendilerini yetersiz veya ait olmadıklarını hissedebilir; bu durum, motivasyonlarını ve zorluklar karşısında devam etme isteklerini olumsuz etkiler.

Bu zorluklar, sınıfın ötesine uzanan, kişiselleştirilmiş ve sürekli motivasyonel desteğin sağlanmasının önemini vurgulamaktadır.

MOTIVATE YOUTH

Öğrencilerin Odaklanmalarına ve Motivasyonlarını Sürdürmelerine Yardımcı Olan Mevcut Uygulamalar

Öğrencilerin akademik yolculukları boyunca odaklanmalarını korumalarına ve motive olmalarına yardımcı olmak için tasarlanmış çeşitli mobil uygulamalar bulunmaktadır. Bazı kayda değer örnekler şunlardır:

- **Forest:** Kullanıcıları telefonlarından uzak durmaya ve odaklanmaya teşvik eder; sanal bir ağaç büyüterek görsel ve oyunlaştırılmış bir ödül sunar.
- **Study Bunny:** Öğrencilerin çalışma sürelerini takip etmelerine ve sanal madeni paralar kazanmalarına olanak tanır; basit ödül mekanizmalarıyla çalışma tutarlılığını teşvik eder.
- **Habitica:** Günlük görevleri, akademik sorumluluklar dahil, rol yapma oyununa dönüştürerek kullanıcıların deneyim puanı kazanmalarını ve seviyelerini yükseltmelerini sağlar.
- **Notion / Evernote:** Not alma, program düzenleme ve görev yönetimi gibi üretkenlik araçları sunar; ancak öncelikli olarak motivasyon odaklı değildir.
- **Shovel:** Özellikle öğrenciler için bir zaman yönetimi aracıdır; iş yükünü görselleştirmeye ve aşırı yüklenmeyi önlemeye yardımcı olur.
- **Duolingo:** Günlük alıştırmaları motive etmek ve ilerlemeyi takip etmek için streaks, rozetler ve kısa dersler kullanarak oyunlaştırılmış bir dil öğrenme uygulamasıdır.
- **Cold Turkey:** Belirli web sitelerine veya uygulamalara kullanıcıları belirli süreler için kilitleyen bir dikkat engelleme uygulamasıdır; önemli görevlere odaklanmaya yardımcı olur.
- **Clockwork Tomato:** Zamanlayıcı ve görev yöneticisini birleştirir; yapılandırılmış molalarla odaklanmış çalışma oturumlarını teşvik eder.
- **Quizlet:** Bilgiyi verimli bir şekilde ezberlemeye yardımcı olmak ve öğrenmeye katılımı sürdürmek için flash kartlar, oyunlar ve testler kullanır.

Bu araçlar değerli destek sağlasa da, çoğu kapsam açısından sınırlıdır ve sosyal bağlantı, zihinsel dayanıklılık veya kariyer yönü gibi daha geniş motivasyonel ihtiyaçları ele alamamaktadır. Ayrıca genellikle genç odaklı değildir ve Avrupa'daki öğrencilerin çeşitli kültürel ve eğitim bağlamlarına göre özelleştirilmemiştir.

MOTIVATE YOUTH

Eğitimle İlgili Motivasyonu Desteklemek İçin Uygulamada Bulunması Gereken Özellikler

Yükseköğretimdeki öğrencilerin motivasyonunu etkin bir şekilde desteklemek için "Motivate Youth" projesi kapsamında geliştirilecek mobil uygulama, temel üretkenlik özelliklerinin ötesine geçmelidir. Uygulama, etkileşimli, bütüncül ve genç odaklı bir deneyim sunmalıdır. Önerilen özellikler şunlardır:

- **Çalışma Hatırlatıcıları ve Akıllı Planlama:** Kullanıcıların verimli çalışma alışkanlıkları geliştirmelerine ve sürdürmelerine yardımcı olacak kişiselleştirilmiş uyarılar ve planlama araçları.
- **Oyunlaştırma Unsurları:** Tutarlı öğrenme davranışlarını ve hedef tamamlamayı ödüllendiren puanlar, rozetler, seviyeler ve görevler gibi oyunlaştırılmış öğelerin entegrasyonu.
- **Arkadaş Toplulukları:** Öğrencilerin akranlarıyla bağlantı kurabileceği, deneyim paylaşabileceği ve teşvik sağlayabileceği güvenli ve moderatörlü uygulama içi forumlar veya grup sohbetleri.
- **Hedef Belirleme ve İlerleme Takibi:** Öğrencilerin kısa ve uzun vadeli akademik hedeflerini tanımlamalarına ve zaman içinde başarılarını görsel panolar aracılığıyla izlemelerine yardımcı olan araçlar.
- **Mentorluk Eşleştirme:** Gönüllü mentorlar, akademik danışmanlar veya daha deneyimli öğrencilerle birebir destek, rehberlik ve motivasyon kontrolü erişimi.
- **Zihinsel Sağlık ve Dayanıklılık İçeriği:** Stres yönetimi, özgüven geliştirme ve motivasyonu sürdürmeye odaklanan seçilmiş videolar, makaleler ve podcast'ler.
- **Yerelleştirilmiş Dil ve Bağlamsal Uygunluk:** Kullanıcıların ana dili, yerel eğitim sistemleri ve kültürel referanslara uyarlanmış içerikler, ilişkilendirilebilirliği ve etkinliği artırmak için.
- **Çevrimdışı Erişim:** Temel motivasyonel içeriğin internet bağlantısı olmadan da erişilebilir olması, kırsal veya bağlantısı sınırlı bölgelerdeki öğrenciler için kapsayıcılığı sağlamak amacıyla.

Yükseköğretim, gençlerin yaşamlarında yalnızca akademik bilgi edinme açısından değil, aynı zamanda kişisel gelişim, kariyer hedefleri ve sosyal aidiyet duygusunun oluşumu açısından da önemli bir dönemdir. Ancak günümüzde, yükseköğretime katılım ve gençlerin bu süreç boyunca motivasyonlarını sürdürme becerisi, birçok bireysel, sosyal ve ekonomik faktör tarafından şekillenmektedir. Eğitim kurumlarının sunduğu fırsatların çeşitliliği artsa ve dijital teknolojiler yaygın şekilde erişilebilir olsa da, yükseköğretimde katılım ve devam oranları özellikle sosyo-ekonomik olarak dezavantajlı gruplarda istenilen seviyelerin altında kalmaktadır (Kuh, G. D. 2009). Bu durum, bireylerin kişisel kariyer hedeflerini aksatmakla kalmaz, aynı zamanda toplumsal gelişimi de olumsuz etkiler.

Gençlerin eğitim yolculuklarında karşılaştıkları zorluklar, finansal sıkıntılar ve akademik baskıdan zihinsel sağlık sorunlarına ve kariyer belirsizliklerine kadar uzanmaktadır. Üniversiteye giriş önemli bir dönüm noktası olsa da, öğrencilerin başarılı olabilmesi için yalnızca akademik yeterlilik yeterli değildir; içsel motivasyon, öz-düzenleme becerileri ve güçlü sosyal destek ağlarına ihtiyaç duyarlar. Motivasyon kaybı yaşayan öğrenciler düzensiz ders katılımı, düşen akademik performans, sosyal izolasyon ve nihayetinde yükseköğretimden ayrılma riskiyle karşı karşıyadır (Tinto, 1993).

Özellikle pandemi sonrası dönemde, belirsizlik, yalnızlık duyguları ve dijital ortamlara bağımlılık, öğrencilerin motivasyonunu olumsuz etkileyen başlıca faktörler olarak öne çıkmıştır (Salmela & Upadyaya, 2014). Dijital platformlar bilgiye erişimi kolaylaştırsa da, gençlerin dikkat sürelerini kısaltabilir ve yüz yüze sosyal etkileşimleri azaltabilir. Ayrıca ekonomik krizler ve işsizlik kaygıları, öğrencilerin yükseköğretime devam etme kararlılığını önemli ölçüde zayıflatmaktadır.

Bu bağlamda, Motivate Youth projesinin temel amaçlarından biri, gençlerin yükseköğretim yolculukları sırasında karşılaştıkları engelleri aşmalarına destek olmak ve motivasyonlarını yeniden inşa etmelerini ve sürdürmelerini sağlamaktır. Planlanan müdahaleler yalnızca akademik başarıya odaklanmakla kalmayacak, aynı zamanda öğrencilerin zihinsel sağlığını güçlendirecek, sosyal bağlantılarını artıracak ve eğitim yollarını kariyer hedefleriyle entegre edecek şekilde tasarlanacaktır.

Bu bölümde, gençlerin yükseköğretime erişimde karşılaştıkları zorluklar ayrıntılı olarak incelenecek; çeşitli ülkelerde yapılan odak grup tartışmalarından ve öğrencilerden toplanan anket verilerinden elde edilen bulgulara dayanılacaktır. Ayrıca, gençlerin motivasyonunu artırmayı amaçlayan mevcut uygulamalara kısa bir genel bakış sunulacak ve planlanan mobil uygulama için önerilen özellikler tartışılacaktır. Bu bağlamda proje, gençleri bütüncül olarak destekleyecek çözümler geliştirmeyi hedeflemekte, yalnızca akademik ihtiyaçlarını değil, aynı zamanda kişisel ve profesyonel gelişimlerini de ele almaktadır.

Yükseköğretimde motivasyon ile ilgili odak grup bulguları

1. Bir uygulama, burslar veya hibe gibi yükseköğretime erişimdeki finansal engelleri aşmada gençlere nasıl destek olabilir?

Ortak görüş, yükseköğretime erişimdeki finansal engelleri aşmalarına yardımcı olacak bir uygulamanın birden fazla işlevi olması gerektiğidir. Yaygın bir görüş, uygulamanın gençlere burslar, hibeler, finansal destek fırsatları ve bütçe yönetimi hakkında bilgi ve rehberlik sağlaması gerektiğidir.

Ukrayna katkısına göre, uygulama ülkeler ve çalışma alanlarına göre filtrelenmiş bir burs ve hibe veritabanı içermelidir. Ayrıca başvuru süreçleri hakkında bilgi sunmalı, belge hazırlığına destek sağlamalı (motivasyon mektupları ve CV şablonları gibi) ve kullanıcıları yaklaşan son tarihler konusunda bilgilendiren bildirimler göndermelidir.

İspanya, finansal okuryazarlığın artırılmasının önemini vurgulamaktadır. Uygulamanın, finansal planlama, gelir ve gider takibi ile bütçe oluşturma gibi pratik araçlar sunarak finansal stresi azaltması gerektiğini önermektedir. Ayrıca burs ve hibe duyuruları için push bildirimlerinin değerine dikkat çekmektedirler.

Romanya ise uygulamanın yalnızca burslar hakkında bilgi vermekle kalmayıp, aynı zamanda finansal okuryazarlık konusunda da eğitim sağlaması gerektiğini vurgulamaktadır. Gençlerin başvuru süreçlerini etkin bir şekilde yönetmeleri için dijital araçlar üzerinden rehberlik edilmesinin önemine değinilmektedir.

Türkiye, uygulama içinde kullanıcı profillerine göre özelleştirilmiş içerik sağlanmasının, gençlerin finansal kaynaklara daha kolay erişmesine yardımcı olacağına dikkat çekmektedir. Özellikle yerel burs olanakları, devlet destekleri ve Avrupa programları hakkında detaylı bilgi sunulmasını önermektedir.

Belçika, uygulamanın yalnızca bilgi sağlamakla kalmayıp, gençleri motive eden ve süreci adım adım yönlendiren etkileşimli özellikler de içermesi gerektiğini düşünmektedir. Kullanıcıların deneyim ve tavsiyelerini paylaşabileceği bir topluluk forumu entegrasyonu önerilmektedir.
Portekiz, uygulamanın gençlerin doğru bilgilere erişmesine ve başvuru belgelerini uygun şekilde hazırlamasına yardımcı olması gerektiğini vurgulamaktadır. Ayrıca uygulamanın finansal destek mekanizmalarını sosyal girişimcilik ve iş fırsatlarıyla bağlaması önerilmektedir.

Özetle, tüm ortaklar, burslar ve hibelerle ilgili merkezi bilgi, rehberlik, kişiselleştirilmiş içerik ve etkileşimli özellikler sunan bir uygulamanın, gençlerin yükseköğretimdeki finansal engelleri aşmalarına büyük katkı sağlayacağını belirtmektedir. Ortak ana unsurlar arasında bilgi sağlama, bildirim sistemleri, finansal okuryazarlık araçları, başvuru sürecine destek ve topluluk etkileşimi yer almaktadır. Her ortak, ülkeye özgü veya tematik uzmanlıklarına dayalı ayrıntılı öneriler sunmuş, ancak tümü gençlerin finansal engelleri aşmalarına teknolojinin kritik rol oynadığını vurgulamıştır.

2. Bir uygulama, öğrencilerin düzenli kalmasına ve akademik iş yükünü etkin şekilde yönetmesine nasıl yardımcı olabilir?

POrtaklar, öğrencilerin düzenli kalmalarına ve akademik iş yüklerini yönetmelerine yardımcı olmayı amaçlayan bir uygulamanın, pratik planlama araçları, kişiselleştirilmiş bildirimler ve motivasyonel destek kombinasyonu sunması gerektiği konusunda hemfikirdir.

Ukrayna, uygulamanın görevler, sınavlar ve son tarihler için bir takvim içermesi gerektiğini, bunun hatırlatıcılar ve bildirimlerle entegre edilerek öğrencilerin programlarını takip etmelerine yardımcı olacağını önermektedir. Ayrıca, tamamlanan ve hala dikkat gerektiren görevleri izlemek için önceliklendirme araçları ve ilerleme takibi ihtiyacına dikkat çekmektedir.

İspanya, öğrencilerin akademik iş yükünü tek bakışta görselleştirebilecekleri özelleştirilebilir bir kontrol panelinin önemini vurgulamaktadır. Daha büyük görevleri daha küçük adımlara bölmek ve ilerleme göstergeleriyle çalışmayı daha yönetilebilir hale getirecek araçlar önermektedir. Ek olarak, tüm akademik materyalleri tek bir yerde erişilebilir kılmak için entegre not alma özellikleri ve bulut depolama önerilmektedir.

Romanya, birçok öğrencinin çeşitli ödevler ve son tarihler arasında denge kurmakta zorlandığını belirtmektedir. Uygulamaya Pomodoro zamanlayıcıları veya çalışma oturumu takip araçları gibi zaman yönetimi tekniklerinin entegre edilmesini önermektedir. Ayrıca, projelerde ekip çalışmasını kolaylaştırmak için paylaşılan takvimler veya grup görev panoları gibi işbirlikçi özellikler önerilmektedir.

Türkiye, uygulamanın öğrencinin öğrenme stili ve akademik alanına göre kişiselleştirilmiş çalışma planları sunması gerektiğini önermektedir. Dersler, ödevler ve sınavlar için hatırlatıcıların entegrasyonunun yanı sıra, kişisel akademik hedefler belirleme ve zaman içinde başarıları takip etme araçlarının değerine dikkat çekmektedir.

Belçika, uygulamanın yalnızca görevleri organize etmekle kalmayıp, öğrencilerin akademik baskıyla başa çıkmasına yardımcı olacak nefes egzersizleri veya kısa mindfulness seansları gibi stres yönetimi araçları sunarak iyi olma hâlini teşvik etmesi gerektiğini düşünmektedir. Kullanıcıları motive etmek ve olumlu tutmak için motivasyonel alıntılar veya günlük ipuçları eklenmesini önermektedir.

Portekiz, öğrencilerin her ders için farklı sistemler ve platformlar nedeniyle sık sık bunalmış hissettiklerini vurgulamaktadır. Tüm ders bilgilerini, son tarihleri ve iletişimi tek bir yerde merkezileştiren bir uygulama önerilmektedir. Ayrıca, not alma, özetler ve raporlar için şablonlar sunarak zaman tasarrufu sağlanması ve organizasyonun iyileştirilmesi önerilmektedir.

Özetle, tüm ortaklar, akademik organizasyonu destekleyen bir uygulamanın planlama, hatırlatıcılar, görevlerin parçalara ayrılması, ilerleme takibi ve kişiselleştirilmiş özellikleri birleştirmesi gerektiği konusunda hemfikirdir. Ayrıca, iyi olma araçlarının entegrasyonu, işbirliği fonksiyonları ve çalışma kaynaklarının tek bir platformda konsolidasyonu üzerinde de önemli bir vurgu vardır. Her ortak biraz farklı öncelikleri vurgulasa da, topluca öğrencilerin hem görevlerini hem de zihinsel yüklerini etkin şekilde yönetmelerine yardımcı olacak bir uygulama tasarlamayı öngörmektedir.

3. Bir uygulama, öğrencilerin yükseköğretimin gelecekteki hedefler için değerini görmesine yardımcı olacak kariyer rehberliği nasıl sağlayabilir?

Ortaklar, kariyer rehberliği sağlayan bir uygulamanın hem bir bilgi merkezi hem de öğrencilerin yükseköğretimi gelecekteki kariyer fırsatlarıyla bağlamasına yardımcı olan kişiselleştirilmiş bir koçluk aracı olarak hizmet etmesi gerektiğini vurgulamaktadır.

Ukrayna, uygulamanın öğrencilerin çeşitli meslekleri, gerekli becerileri ve eğitim yollarını keşfedebileceği bir kariyer veritabanı içermesi gerektiğini önermektedir. İlgi ve yeteneklere dayalı uygun kariyer seçeneklerini keşfetmelerine yardımcı olacak kariyer testleri gibi etkileşimli özelliklerin önemine dikkat çekmektedir. Ayrıca, yükseköğretimin kişisel ve profesyonel gelişime nasıl katkıda bulunduğunu göstermek için gerçek yaşam başarı hikayelerinin sunulmasını önermektedir.

İspanya, mentorluk ve ağ oluşturmanın rolünü vurgulamaktadır. Uygulamaya, farklı alanlardaki profesyonellerin içgörüler, deneyimler ve kariyer tavsiyeleri paylaşabileceği sanal bir mentorluk sistemi entegre edilmesini önermektedir. Ayrıca, CV yazma, mülakat hazırlığı ve kişisel marka geliştirme gibi pratik kaynakların sunulmasının önemine dikkat çekmektedir.
Romanya, birçok öğrencinin çalışmalarının iş piyasasıyla nasıl bağlantılı olduğunu net bir şekilde göremediğini belirtmektedir. Uygulamanın iş gücü piyasası trendlerini, yükselen meslekleri ve çeşitli kariyer yolları için maaş beklentilerini içermesi gerektiğini önermektedir. Ayrıca, öğrencilerin akademik geçmişlerine uygun fırsatları bulabilecekleri staj ve iş eşleştirme özelliğinin entegrasyonunu önermektedir.

Türkiye, uygulama içinde kişiselleştirilmiş kariyer planlama araçlarına olan ihtiyacı vurgulamaktadır. Öğrencilerin kariyer hedefleri belirlemesine ve bu hedeflere uygun dersler, beceriler ve ekstra faaliyetler hakkında kişiselleştirilmiş tavsiyeler almasına olanak tanıyan özelliklerin eklenmesini savunmaktadır. Ayrıca, kariyer fırsatlarını artırabilecek uluslararası hareketlilik programları ve burslar hakkında bilgi entegrasyonunu önermektedir.

Belçika, uygulamanın yalnızca bilgi vermekle kalmayıp, öğrencileri ilham vermesi gerektiğine inanmaktadır. Kariyer yollarını ve yükseköğretimin gerçek dünya etkisini göstermek için videolar, podcastler ve etkileşimli infografikler gibi ilgi çekici multimedya içeriklerinin kullanılmasını önermektedir. Ayrıca, üniversiteden iş hayatına yeni geçiş yapan genç profesyonellerin referanslarının eklenmesini önermektedir.

Portekiz, kariyer rehberliğinin pratik ve yerel bağlamlarla bağlantılı olması gerektiğini vurgulamaktadır. Uygulamanın yerel iş gücü piyasası verilerini, bölgesel işveren profillerini ve sektör bazlı tavsiyeleri içermesini önermektedir. Ayrıca, öğrencilerin becerilerinin farklı sektörlerde nasıl transfer edilebileceğini belirlemelerine yardımcı olacak araçların sunulmasını önererek, eğitim seçimlerinde daha güvenli hissetmelerini sağlamayı hedeflemektedir.

Özetle, tüm ortaklar, kariyer rehberliği sağlayan bir uygulamanın kişiselleştirilmiş araçlar, ilham verici içerik, pratik kaynaklar ve güncel iş gücü piyasası bilgilerini birleştirmesi gerektiği konusunda hemfikirdir. Paylaşılan temel fikirler arasında etkileşimli kariyer keşfi, mentorluk fırsatları, iş eşleştirme özellikleri ve motive edici başarı hikayeleri yer almaktadır. Ortaklar, yerel iş verilerinden küresel hareketliliğe kadar farklı yönlere odaklansa da, yükseköğretimi somut kariyer sonuçlarıyla ilişkilendirmenin, öğrencilerin gelecekteki hedefleri için değerini görmelerine yardımcı olmak açısından kritik olduğunda görüş birliğine varılmıştır.

4. Bir uygulama, öğrencileri rehberlik ve destek için mentorlar veya mezunlarla hangi yollarla bağlayabilir?

Ortaklar genel olarak, bir uygulama aracılığıyla öğrencileri mentorlar veya mezunlarla buluşturmanın, hem akademik hem de kariyer yollarında kişiselleştirilmiş rehberlik, motivasyon ve gerçek dünya perspektifleri sunmanın güçlü bir yolu olduğu konusunda hemfikirdir.

Ukrayna, uygulamanın öğrencilerin alan, kariyer ilgi alanları, ülke ve profesyonel deneyim gibi kriterlere göre mentor arayabileceği özel bir mentorluk platformu içermesi gerektiğini önermektedir. Doğrudan iletişimi kolaylaştırmak için sohbet ve video arama işlevlerini, ayrıca toplantı veya soru-cevap oturumları planlamaya yönelik araçları entegre etmeyi önermektedir.

İspanya, uygulama içinde sanal topluluklar oluşturulmasını vurgulamaktadır; burada öğrenciler ve mezunlar tartışma forumlarında etkileşimde bulunabilir, deneyimlerini paylaşabilir ve karşılıklı destek sağlayabilir. Hem mentorlerin hem de menteelerin bağlantıdan en iyi şekilde yararlanmasına yardımcı olacak rehberli tartışma konuları ve kaynaklar içeren yapılandırılmış bir mentorluk programı önermektedir.

Romanya, birçok öğrencinin geleceği konusunda izole veya belirsiz hissettiğini vurgulamaktadır. Uygulamanın, öğrencileri benzer geçmişe veya kariyer hedeflerine sahip mentorlar veya mezunlarla eşleştirecek bir algoritma içermesini önermektedir. Ayrıca, mezunların profesyonel yolculuklarını ve edindikleri dersleri paylaştığı düzenli web seminerleri ve grup oturumları önerilmektedir.

Türkiye, öğrencinin profili, akademik ilgi alanları ve kariyer hedefleri temel alınarak üretilen kişiselleştirilmiş mentor önerilerinin değerini vurgulamaktadır. Mentorluk deneyimlerinin değerlendirilmesini sağlayacak bir geri bildirim sistemi entegrasyonu önererek hizmetin kalitesi ve sürekli gelişimini garanti altına almayı hedeflemektedir.

Belçika, mentorlarla bağlantının ilgi çekici ve ilham verici olması gerektiğine inanmaktadır. Öğrencilerin kendileriyle örtüşen rol modelleri tanımalarına yardımcı olmak için mezunların video tanıtımları ve başarı hikayeleri gibi multimedya içeriklerinin dahil edilmesini önermektedir. Ayrıca, öğrencilerin mentor topluluğuna soru sormalarını ve kolektif yanıtlar almalarını sağlayacak soru-cevap özelliğinin entegrasyonunu önermektedir.

Portekiz, mentorluk bağlantılarında güven ve güvenliğin önemini vurgulamaktadır. Mentorler için doğrulama sistemlerinin uygulanmasını ve iletişim adabına ilişkin net rehberlerin belirlenmesini önermektedir. Ayrıca, öğrencilerin etkileşimlerini etkili bir şekilde yapılandırmalarına yardımcı olacak konuşma başlatıcıları ve hedef belirleme şablonları gibi kaynakların uygulamaya dahil edilmesini önermektedir.

lÖzetle, paydaşlar ortak olarak, bir uygulamanın öğrenciler ile mentorlar veya mezunlar arasında anlamlı bağlantılar kurmasını birkaç özellik aracılığıyla kolaylaştırabileceği konusunda hemfikirdir: kişiselleştirilmiş eşleştirme, etkileşimli iletişim araçları, yapılandırılmış programlar, multimedya hikaye anlatımı ve topluluk odaklı Soru-Cevap alanları. Öne çıkan ortak öncelikler, erişilebilirliği ve güvenliği sağlamak ile öğrencilerin akademik ve kariyer seçimlerinde rehberlik almasını ve özgüven kazanmalarını teşvik edecek çekici yollar yaratmaktır.

5. Bir uygulama, stres veya kaygı ile başa çıkan öğrenciler için ruh sağlığı kaynaklarına erişimi artırmada hangi rolü oynayabilir?

Paydaşlar, bir uygulamanın öğrencilerin ruh sağlığı kaynaklarına erişimini iyileştirmede ve stres, kaygı ile akademik yaşamın baskılarıyla başa çıkmalarına yardımcı olmada önemli bir rol oynayabileceği konusunda oybirliğiyle hemfikirdir.

Ukrayna, uygulamanın gençlerin ihtiyaçlarına uygun makaleler, videolar ve kendi kendine yardım rehberleri dahil olmak üzere doğrudan ruh sağlığı bilgisi ve kaynaklarına erişim sağlaması gerektiğini vurgulamaktadır. Ayrıca öğrencilerin damgalanma korkusu olmadan anında tavsiye veya duygusal destek alabilecekleri anonim bir sohbet veya yardım hattı özelliğinin entegre edilmesini önermektedir.

İspanya, öğrencilerin kaygıyı azaltmak ve stresi yönetmek için bağımsız olarak kullanabilecekleri mindfulness egzersizleri, nefes teknikleri ve rehberli meditasyonlar gibi pratik araçlar sunmanın önemini vurgulamaktadır. Ayrıca, öğrencileri ruh sağlığı molaları vermeye veya duygularını kontrol etmeye hatırlatan kişiselleştirilmiş bildirimler önerilmektedir.
Romanya, birçok öğrencinin sosyal damgalanma veya ruh sağlığı hizmetleri hakkında farkındalık eksikliği nedeniyle yardım aramaktan kaçındığını belirtmektedir. Uygulamanın, öğrencilerin profesyonel desteğe ihtiyaç duyup duymadıklarını belirlemelerine yardımcı olacak bir ruh sağlığı öz-değerlendirme aracını içermesi önerilmektedir. Ayrıca, yerel danışmanlık merkezleri, psikologlar veya üniversite ruh sağlığı hizmetlerinin iletişim bilgilerini içeren dizinlerin eklenmesini savunmaktadır.

Türkiye, kişiselleştirilmiş ruh sağlığı desteğinin önemini vurgulamaktadır. Kullanıcının girdilerine ve duygusal durumuna dayalı olarak ilk rehberlik ve kaynak sağlayabilecek yapay zekâ destekli sohbet botlarının entegre edilmesini önermektedir. Ayrıca, ruh sağlığı, akademik performans ve fiziksel sağlık arasındaki bağlantı hakkında eğitim içeriklerinin de eklenmesini önermektedir.

Belçika, uygulamanın yalnızca kaynak sunmanın ötesine geçerek etkileşimli ve destekleyici bir topluluk alanı yaratması gerektiğine inanmaktadır. Öğrencilerin deneyimlerini paylaşabileceği, sorular sorabileceği ve benzer zorluklarla karşılaşan akranlarından teşvik bulabileceği denetimli tartışma forumlarının dahil edilmesini önermektedir. Ayrıca, sunulan tüm bilgilerin bilimsel olarak doğrulanmış ve güncel olmasının önemini vurgulamaktadır.
Portekiz, ruh sağlığı desteğinde gizlilik ve mahremiyetin gerekliliğini vurgulamaktadır. Güvenli veri koruma önlemlerinin uygulanmasını ve kullanıcıların kaynaklara anonim olarak erişebilmesini önermektedir. Ayrıca, uygulamanın kurumsal hizmetlerle bağlantılı olmasını sağlayarak öğrencilerin kolayca randevu alabilmesini veya çevrimiçi danışmanlık oturumlarına katılabilmesini önermektedir.

Özetle, tüm paydaşlar, bir uygulamanın stres ve kaygı ile başa çıkan öğrenciler için ruh sağlığı kaynaklarına erişimi önemli ölçüde artırabileceği konusunda hemfikirdir. Ortak öncelikler, kendi kendine yardım araçları, anonim destek kanalları, kişiselleştirilmiş rehberlik, ruh sağlığı eğitimi ve topluluk temelli destek sunmayı içerir. Paydaşlar ayrıca kullanıcı gizliliği, bilimsel güvenilirlik ve profesyonel hizmetlere sorunsuz bağlantılar sağlama ihtiyacını vurgulamaktadır; ruh sağlığının öğrencilerin genel iyiliği ve akademik başarısı üzerindeki hayati rolünün farkındadırlar.

6. Bir uygulamada oyunlaştırma veya ilerleme takibi, öğrencilerin çalışmalarını tamamlamaya motive olmalarını nasıl sağlayabilir?

Paydaşlar genel olarak, oyunlaştırma ve ilerleme takibinin, öğrencilerin motive, ilgili ve çalışmalarını tamamlamaya kararlı kalmalarına yardımcı olacak güçlü araçlar olabileceği konusunda hemfikirdir.

Ukrayna, rozetler, puanlar veya seviyeler kazanmak gibi oyunlaştırma özelliklerinin başarı duygusu yaratabileceğini ve akademik görevleri daha az yükleyici hissettirebileceğini vurgulamaktadır. Ayrıca, sürekli katılımı teşvik eden ve öğrencileri kilometre taşlarına ulaşmaları için ödüllendiren günlük veya haftalık görevlerin entegre edilmesini önermektedir.

İspanya, ilerleme takibinin görsel ve etkileşimli olması gerektiğini vurgulamaktadır. Tamamlanan görevleri, müfredatın yüzde kaçının tamamlandığını ve ilerleme çubuklarını gösteren panolar gibi özellikler önererek öğrencilerin çabalarının zaman içinde nasıl biriktiğini görmelerine yardımcı olmayı önermektedir. Ayrıca, ilerleme için teşvik olarak yeni içeriğin açılması veya özel kaynaklara erişim gibi sanal ödüller sunmayı önermektedir.

Romanya, birçok öğrencinin uzun vadeli motivasyon konusunda zorluk yaşadığını ve büyük hedefler karşısında bunalmış hissettiğini belirtmektedir. Akademik hedeflerin daha küçük, yönetilebilir görevlere bölünmesini ve her küçük başarıyı kutlamak için oyunlaştırılmış unsurların kullanılmasını önermektedir. Ayrıca, akranlar arasında lider panoları gibi dostane rekabetler entegre ederek topluluk duygusu ve sağlıklı rekabet ortamı yaratmayı önermektedir.

Türkiye, kişiselleştirilmiş oyunlaştırmanın önemini vurgulamaktadır. Oyunlaştırılmış unsurların stres yerine motive edici ve ilgili kalmasını sağlamak için görevler ve ödüllerin öğrencinin öğrenme tarzına, ilgi alanlarına ve temposuna uyarlanmasını önermektedir. Ayrıca, öğrencilerin ilerlemelerini gözden geçirip hedeflerini buna göre ayarlayabilecekleri yansıtıcı özelliklerin entegre edilmesini önermektedir.

Belçika, oyunlaştırmanın yalnızca dışsal ödüllere değil, içsel motivasyona da odaklanması gerektiğine inanmaktadır. Öğrencilerin öğrenme yolculuklarında "kahraman" olmalarını sağlayan, akademik görevlerle bağlantılı görevler içeren hikaye anlatımı unsurlarının dahil edilmesini önermektedir. Ayrıca, motivasyonel alıntılar, olumlu geri bildirim ve sosyal tanınma ile öğrencilerin ilerlemelerine duygusal olarak bağlı kalmalarını sağlamayı önermektedir.

Portekiz, oyunlaştırmanın yalnızca eğlence amaçlı değil, anlamlı ve eğitsel olması gerektiğini vurgulamaktadır. Müfredatı doğrudan pekiştiren quizler, etkileşimli öğrenme aktiviteleri ve beceri geliştirme oyunlarının entegre edilmesini önermektedir. Ayrıca, ilerleme takibinin hem akademik başarıları hem de kişisel gelişim kilometre taşlarını vurgulayarak bütünsel büyümeyi teşvik etmesi gerektiğini önermektedir.

Özetle, paydaşlar oyunlaştırma ve ilerleme takibinin öğrencilerin motivasyonunu ve çalışmalarına bağlılığını etkili bir şekilde artırabileceği konusunda hemfikirdir. Ortak ana fikirler arasında ilerlemeyi rozetler veya puanlarla ödüllendirmek, başarıları panolar ve ilerleme çubukları ile görselleştirmek, görevleri daha küçük hedeflere bölmek, zorlukları kişiselleştirmek ve topluluk temelli rekabeti entegre etmek yer almaktadır. Her paydaşın kendine özgü nüansları olsa da—hikaye anlatımından eğitsel oyunlara—hepsi bu özelliklerin öğrencileri akademik yollarında ısrarcı ve başarılı olmaya teşvik etmesi gerektiğini vurgulamaktadır.

7. Bir uygulama, öğrencilerin akademik çalışmalarını gerçek dünya uygulamaları veya iş fırsatlarıyla uyumlu hale getirmelerine yardımcı olmak için hangi kaynakları veya araçları içerebilir?

Ortaklar, bir uygulamanın akademik çalışmalar ile gerçek dünya uygulamaları arasındaki boşluğu pratik kaynaklar, kariyer odaklı araçlar ve sektör bilgileri entegre ederek kapatabileceği konusunda geniş bir görüş birliği içindedir.

Ukrayna, gerekli becerileri, eğitim yollarını ve tipik iş sorumluluklarını detaylandıran meslek ve sektör veritabanının dahil edilmesini önermektedir. Öğrencilerin akademik bilgilerini iş yerindeki görevlerle nasıl ilişkilendireceklerini anlamalarına yardımcı olacak pratik vaka çalışmaları, proje örnekleri ve etkileşimli senaryolar sunmayı önermektedir. Ayrıca, öğrencilerin yerel ve uluslararası staj fırsatlarını keşfedebilecekleri bir bölümün entegre edilmesini tavsiye etmektedir. İspanya, öğrencilerin doğrudan profesyoneller ve şirketlerle bağlantı kurmasının önemini vurgulamaktadır. Akademik geçmişlerinin mevcut rolleriyle nasıl ilişkili olduğunu açıklayan farklı alanlardan profesyonellerle sanal şirket ziyaretleri veya video röportajlar için bir özellik eklemeyi önermektedir. Ayrıca, öğrencilerin ilgili dersleri ve becerileri seçmelerine rehberlik etmek için iş piyasası bilgileri ve istihdam trendlerini entegre etmeyi önermektedir.

Romanya, birçok öğrencinin çalışmalarının daha geniş iş piyasasına nasıl uyduğunun farkında olmadığını vurgulamaktadır. Uygulamanın etkileşimli kariyer haritalama araçlarını içermesi, öğrencilerin belirli derece veya çalışma alanlarından potansiyel kariyer yollarını takip edebilmesini sağlaması önerilmektedir. Ayrıca, sanal simülasyonlar veya problem çözme görevleri gibi gerçek iş zorluklarını taklit eden pratik egzersizlerin entegre edilmesi önerilmektedir.

Türkiye, kişiselleştirilmiş rehberliğin değerini vurgulamaktadır. Öğrencinin akademik ilerlemesini, ortaya çıkan sektör talepleriyle uyumlu hale getiren araçlar önerilmektedir; ek sertifikalar, atölye çalışmaları veya beceri geliştirme aktiviteleri tavsiye edilmektedir. Ayrıca, uygulamanın iş ve staj portallarına bağlanarak öğrencilerin niteliklerine ve ilgi alanlarına uygun fırsatlar için doğrudan başvurabilmelerini sağlamak önerilmektedir.

Belçika, bir uygulamanın gerçek dünya öğrenimini ilgi çekici ve ilişkilendirilebilir kılması gerektiğine inanmaktadır. Farklı mesleklerin belirli akademik bilgileri nasıl kullandığını göstermek için hikaye anlatımı ve multimedya—videolar, podcast'ler ve infografikler—kullanılmasını önermektedir. Ayrıca, öğrencilerin sektör mentorlarıyla bağlantı kurabileceği ve pratik tavsiye ve bilgiler alabileceği ağ oluşturma fırsatlarının sunulmasını önermektedir.

Portekiz, kariyer araçlarının yerel bağlama uygun olmasının önemini vurgulamaktadır. Öğrencilerin çalışmalarını evlerine yakın bir şekilde nasıl uygulayabileceklerini anlamalarına yardımcı olmak için bölgesel iş piyasası bilgilerini, yerel iş fuarlarını ve yerel işletmelerle iletişimleri içermeyi önermektedir. Ayrıca, farklı sektörlere uyarlanmış CV, ön yazı ve portföy şablonlarının dahil edilmesini önererek öğrencilerin kendilerini profesyonel şekilde sunmalarına yardımcı olmayı tavsiye etmektedir.

Özetle, tüm ortaklar, bir uygulamanın öğrencilerin akademik çalışmalarını gerçek dünya uygulamaları ve iş fırsatlarıyla ilişkilendirmelerine yardımcı olması gerektiği konusunda hemfikirdir. Ortak öncelikler arasında kariyer yollarına erişim, etkileşimli öğrenme araçları, multimedya içerikleri ve yerel iş piyasası bilgileri yer almaktadır. Ortaklar odak noktaları açısından—küresel sektör trendlerinden yerel iş ağlarına kadar—farklılık gösterse de, hepsi uygulamayı akademik öğrenim ile başarılı kariyer planlaması arasında bir köprü olarak görmektedir.

8. Bir uygulama, öğrencilerin sınıf dışında beceri geliştirmesine nasıl yardımcı olabilir ve onları gelecekteki kariyerler için daha rekabetçi hale getirebilir?

Ortaklar, bir uygulamanın öğrencilerin geleneksel sınıf öğreniminin ötesinde ek beceriler kazanmalarına yardımcı olarak, onları iş piyasasında daha rekabetçi ve uyumlu hale getirmede kritik bir rol oynayabileceği konusunda hemfikirdir.

Ukrayna, uygulamanın iletişim, takım çalışması, liderlik ve zaman yönetimi gibi yumuşak becerilere odaklanan kısa çevrimiçi kurslar, eğitimler ve etkileşimli modüller içermesi gerektiğini önermektedir. Ayrıca, öğrencilerin bu becerileri uygulayabileceği ve geri bildirim alabileceği pratik zorluklar veya mini projelerin entegre edilmesini önermektedir.
İspanya, uygulamanın kişisel gelişim ve profesyonel büyüme için kaynaklar sunması gerektiğini vurgulamaktadır. Eleştirel düşünme, yaratıcılık, problem çözme ve girişimcilik gibi beceriler için atölyeler, web seminerleri ve dijital rozetlerin entegre edilmesini önermektedir. Ayrıca, öğrencilerin güçlü ve geliştirilmesi gereken yönlerini belirlemelerine yardımcı olacak öz-değerlendirme araçları önerilmektedir.
Romanya, birçok işverenin akademik bilginin ötesinde becerileri değerli bulduğunu vurgulamaktadır. Uygulamanın öğrencileri gönüllülük, topluluk projeleri ve stajlar gibi ders dışı fırsatlarla bağlantılandırması gerektiğini önermektedir. Ayrıca, öğrenmeyi eğlenceli ve pratik hale getiren oyunlaştırılmış beceri geliştirme egzersizleri ve quizlerin dahil edilmesini tavsiye etmektedir.

Türkiye, kişiselleştirilmiş öğrenme yollarının önemini vurgulamaktadır. Uygulamanın, öğrencilerin kariyer hedefleri ve ilgi alanlarına göre belirli ders dışı etkinlikler, çevrimiçi kurslar ve eğitimler önermesi gerektiğini savunmaktadır. Ayrıca, öğrencilerin yeni beceriler edinimini takip ederek işverenlere gösterebilecekleri dijital bir portföy oluşturmalarını önerir.

Belçika, sınıf dışı beceri geliştirmeyi ilgi çekici ve sosyal olarak bağlantılı hale getirmelidir. Uygulamanın işbirlikçi projeler, akran yarışmaları ve sanal hackathonlar içermesini önerir; öğrenciler bu şekilde ekipler halinde çalışıp pratik beceriler geliştirebilirler. Ayrıca, dijital okuryazarlık, sürdürülebilirlik ve kültürel farkındalık gibi kaynakların entegre edilmesini, öğrencileri çeşitli küresel iş ortamlarına hazırlamak için değerli bulmaktadır.

Portekiz, uygulamanın pratik uygulamalara ve kariyerle ilgili becerilere odaklanması gerektiğini vurgular. Sektöre özgü beceri eğitimlerine erişim, örneğin yazılım araçları, teknik sertifikalar veya sektör odaklı atölyeler sunulmasını önerir. Ayrıca, uygulamanın profesyonellerden gerçek dünyadaki önemli becerilere dair görüş ve deneyim paylaşımı sunan mentorluk oturumları veya kariyer konuşmaları içermesi tavsiye edilmektedir.

Özetle, ortaklar uygulamayı, öğrencilerin sınıf dışında değerli beceriler kazanmasına yardımcı olan güçlü bir araç olarak görmektedir. Ortak fikirler arasında kısa kurslar, etkileşimli zorluklar, kişiselleştirilmiş öneriler, dijital rozetler ve gönüllülük veya staj gibi gerçek dünya deneyimleri ile bağlantılar yer almaktadır. Ortaklar farklı yönlere odaklansalar da—yumuşak beceriler ve küresel farkındalıktan sektöre özgü eğitimlere kadar—hepsi öğrencileri daha geniş bir beceri seti ile donatmanın, gelecekteki kariyerlerinde rekabetçiliği ve başarıyı artırmanın anahtarı olduğunda hemfikirdir.

9. Öğrencilerin ilgisini çekecek, eşler arası etkileşim özellikleri (ör. çalışma grupları, tartışma forumları) nelerdir?

Ortaklar, eşler arası etkileşimin bir uygulamayı öğrenciler için son derece çekici kılabilecek temel bir unsur olduğunda hemfikirdir; bu, topluluk, işbirliği ve karşılıklı destek duygusunu güçlendirir.

Ukrayna, öğrencilerin ödevlerde işbirliği yapabileceği, not alışverişinde bulunabileceği ve sınavlara birlikte hazırlanabileceği sanal çalışma gruplarının entegre edilmesini önerir. Ayrıca, farklı bölgelerden veya ülkelerden öğrenciler arasında gerçek zamanlı iletişim ve bağlantı kurmayı sağlamak için anlık mesajlaşma ve video sohbet işlevlerinin eklenmesini tavsiye etmektedir.

İspanya, öğrencilerin soru sorabileceği, deneyimlerini paylaşabileceği ve akademik ya da kişisel zorlukları tartışabileceği konu bazlı tartışma forumlarının değerini vurgular. Hem ders odaklı tartışmalar hem de yaşam becerileri ve ruh sağlığıyla ilgili sohbetler için alanlar oluşturmayı önerir; bu sayede hem akademik destek hem de duygusal bağ sağlanabilir.

Romanya, işbirlikçi öğrenmenin önemine dikkat çeker. Öğrencilerin projelerde verimli çalışabilmesi için paylaşılan beyaz tahtalar, grup görev listeleri ve belge işbirliği gibi araçların entegre edilmesini önerir. Ayrıca öğrencilerin birbirlerinin çalışmalarına yapıcı geri bildirim verebileceği akran değerlendirme sistemleriyle eleştirel düşünme ve iletişim becerilerinin desteklenmesini tavsiye eder.

Türkiye, kişiselleştirilmiş akran bağlantılarının faydasını vurgular. Öğrencilerin benzer akademik ilgi alanları veya kariyer hedefleriyle eşleştirilerek anlamlı işbirlikleri kurmalarını önerir. Ayrıca topluluğu dinamik ve ilgi çekici tutmak için etkileşimli anketler, quizler ve akran yarışmaları eklemeyi tavsiye eder.

Belçika, eşler arası özelliklerin sadece pratik değil, aynı zamanda eğlenceli ve motive edici olması gerektiğini savunur. Tartışmalara katılım veya başkalarına yardımcı olma için takım yarışmaları, lider tabloları ve rozetler gibi oyunlaştırılmış öğelerin dahil edilmesini önerir. Ayrıca kısa videolar, podcastler veya görsel notlar yüklenmesine izin vererek multimedya paylaşımını teşvik eder.

Portekiz, eşler arası etkileşimde güven ve kapsayıcılığı ön plana çıkarır. Saygılı iletişimi sağlamak ve olumsuz etkileşimleri önlemek için moderasyon araçlarının uygulanmasını önerir. Ayrıca farklı öğrenci topluluklarına uyum sağlamak için forumlarda çok dilli destek ve öğrencilerin yerel yüz yüze çalışma buluşmaları için bağlantı kurabileceği alanlar sunulmasını tavsiye eder.

Özetle, ortaklar, eşler arası özelliklerin bir uygulamayı öğrenciler için çekici kılmada kritik olduğunu kabul eder. Ortak fikirler arasında sanal çalışma grupları, tartışma forumları, işbirlikçi araçlar, gerçek zamanlı sohbet ve oyunlaştırılmış etkileşim yer alır. Ortaklar, akademik destek ile sosyal bağlantıyı harmanlayan güvenli, kapsayıcı ve etkileşimli bir ortam oluşturmanın önemini vurgular. Her ortak biraz farklı özellikleri ön plana çıkarsa da, öğrencilerin etkileşimde kalması ve motive olması için akran etkileşimini vazgeçilmez görürler.

10. Bir uygulama, öğrencilerin akademik ve kişisel hedeflerini etkili bir şekilde belirlemesini ve başarmasını nasıl teşvik edebilir?

Ortaklar, bir uygulamanın öğrencilere hem akademik hem de kişisel hedeflerini belirleme, takip etme ve başarma konusunda yapılandırılmış destek, motivasyon ve kişiselleştirilmiş rehberlik sağlayarak son derece etkili bir araç olabileceği konusunda hemfikirdir.

Ukrayna, uygulamanın öğrencilerin belirli, ölçülebilir ve zaman sınırlı hedefler tanımlayabileceği hedef belirleme şablonları içermesi gerektiğini önerir. Ayrıca öğrencilerin hedeflerine ne kadar yaklaştıklarını görselleştirebilmeleri için hatırlatıcılar ve ilerleme takip araçlarının entegre edilmesini tavsiye eder. Günlük ipuçları veya ilham verici alıntılar gibi motivasyon özelliklerinin de kullanıcı etkileşimini artıracağı öngörülmektedir.

İspanya, hedef belirlemenin etkileşimli ve kişiselleştirilmiş olması gerektiğini vurgular. Büyük hedefleri daha küçük, yönetilebilir görevlere bölmeye yardımcı olan rehberli planlama sihirbazlarının dahil edilmesini önerir. Ayrıca, öğrencilerin ilerlemelerini, başarılarını ve karşılaştıkları zorlukları kaydedebilecekleri yansıtma araçlarının değerini vurgular.

Romanya, birçok öğrencinin zaman içinde motivasyonu sürdürmekte zorlandığını belirtir. Bu nedenle, kilometre taşlarını başarmak için ödüller veya rozetler gibi oyunlaştırılmış öğelerin dahil edilmesini önerir. Ayrıca, öğrencilerin hedeflerini ve ilerlemelerini paylaşabilecekleri topluluk özellikleri ekleyerek karşılıklı teşvik ve hesap verebilirlik sağlamayı önerir.

Türkiye, hedeflerin öğrencilerin kişisel ilgi alanları ve kariyer planlarıyla uyumlu olmasının önemini vurgular. Uygulamanın öğrencilerin hedefleriyle bağlantılı akademik etkinlikler, ders dışı katılımlar ve beceri geliştirme fırsatları için kişiselleştirilmiş öneriler sunmasını önerir. Ayrıca, uygulamanın kullanıcıların hedeflerini değerlendirmeleri ve gerektiğinde ayarlamaları için periyodik kontrol noktaları eklemesini önerir.

Belçika, hedef belirlemenin hem akademik başarı hem de kişisel iyi oluşla bağlantılı olması gerektiğine inanır. Stres yönetimi, sağlıklı rutinler veya hobiler için zaman gibi iyi oluş hedeflerinin uygulamaya entegre edilmesini önerir. Ayrıca, öğrencileri etkili hedef belirleme stratejileri konusunda bilgilendirmek ve ilham vermek için video veya podcast gibi multimedya kaynaklarının sunulmasını tavsiye eder.

Portekiz, açıklık ve sadeliğin anahtar olduğunu vurgular. Öğrencilerin tüm hedeflerini tek bir yerde görebileceği renk kodlu ilerleme göstergelerine sahip görsel panoları önerirler. Ayrıca, akademik çalışma, kişisel gelişim, dil öğrenimi veya kariyer planlaması gibi farklı alanlara özgü hedef belirleme şablonlarının dahil edilmesini tavsiye ederek süreci daha az bunaltıcı hâle getirmeyi önerirler.

Özetle, ortaklar uygulamayı öğrencilerin hedeflerini etkili bir şekilde belirlemelerine ve başarmalarına yardımcı olacak güçlü bir platform olarak görmektedir. Ortak fikirler arasında yapılandırılmış hedef belirleme araçları, hatırlatıcılar, ilerleme takibi, oyunlaştırma, kişiselleştirme ve motivasyonel içerik yer almaktadır. Ortaklar, hedeflerin gerçekçi, öğrencilerin daha geniş yaşam planlarıyla bağlantılı ve öğrencilerin bağlı kalmasını ve başarı duygusu hissetmesini sağlayacak pratik araçlarla desteklenmesi gerektiğini vurgular.

Yükseköğretimde motivasyonu anlamaya yönelik anketlerden elde edilen bulgular

Ukraynalı öğrenciler arasında yapılan anket, yükseköğretime devam etme motivasyonunun en güçlü nedeninin "kariyer fırsatları", ardından kişisel gelişim olduğunu göstermektedir. Ancak öğrencilerin karşılaştığı en büyük engel çoğunlukla seçtikleri çalışma alanına ilgi duymamalarıdır; bu durum, odaklanmalarını sürdürmelerini ve motivasyonlarını korumalarını zorlaştırmaktadır. Mental sağlık sorunları ve finansal kaygılar da önemli engeller olarak öne çıkmaktadır.

Öğrencilerin büyük bir kısmı, kişiselleştirilmiş motivasyon ipuçları sunan bir uygulama kullanmaya istekli olup, motivasyon içeriklerini çok faydalı bulmaktadır. Akademik ilerlemeyi takip eden ve ödüller sunan bir uygulamanın kullanımıyla ilgili görüşler karışıktır; bazı öğrenciler bunu motive edici bulurken, bazıları emin değildir. Bu tür bir uygulamada en çok arzu edilen özellikler arasında önemli tarihler için kişiselleştirilmiş hatırlatıcılar, mental sağlık destek araçları, çalışma verimliliği ipuçları ve sosyal destek ile akran bağlantısı seçenekleri yer almaktadır.

Birçok öğrenci, benzer akademik veya kariyer hedeflerine sahip mentorlar veya akranlarla bağlantı kurmayı olumlu bulmaktadır, ancak belirli çekinceler de mevcuttur. Hedef belirleme araçları genel olarak değerli bulunurken, mental sağlık desteği sunan uygulamalar motivasyonu sürdürmede önemli görülmektedir. Ayrıca, birçok öğrenci, bir uygulamanın çalışmalarını gerçek dünya iş fırsatları ve piyasa trendleriyle ilişkilendirmelerine yardımcı olması durumunda yükseköğretime devam etme motivasyonlarının artacağını belirtmektedir.

Türkiye'den elde edilen anket sonuçlarına göre, gençleri yükseköğretime yönlendiren en güçlü motivasyon "kariyer fırsatları"dır; kişisel gelişim de önemli bir neden olarak öne çıkmaktadır. Öğrencilerin karşılaştığı en büyük engel ise ağırlıklı olarak "finansal stres" olup, bunu seçilen alana ilgi eksikliği ve net kariyer hedeflerinin olmaması takip etmektedir. Çoğu öğrenci, hedeflerine ve karşılaştıkları zorluklara yönelik kişiselleştirilmiş motivasyon ipuçları sunan bir uygulamayı kullanmaya istekli olduklarını belirtmekte ve motivasyon içeriklerini genel olarak "biraz faydalı" veya "çok faydalı" olarak değerlendirmektedir. Akademik ilerlemeyi takip eden ve ödüller sunan uygulamalara yönelik görüşler ise bölünmüştür; bazı öğrenciler bunu motive edici bulurken, bazıları ödüllere bağlı olarak ilgilerinin değişeceğini ifade etmektedir. En çok ihtiyaç duyulan uygulama özellikleri arasında çalışma ipuçları ve verimlilik araçları, sosyal destek ve akran etkileşimi ile motivasyon içeriklerine erişim yer almaktadır. Öğrenciler, benzer akademik veya kariyer hedeflerine sahip mentorlar veya akranlarla bağlantı kurma fikrine genellikle olumlu yanıt vermektedir. Hedef belirleme araçları büyük ölçüde değerli görülmektedir. Mental sağlık desteği sunan uygulamalar motivasyonu artırmak için önemli kabul edilirken, birçok öğrenci bir uygulamanın çalışmalarını iş piyasası ve kariyer fırsatlarıyla ilişkilendirmelerine yardımcı olması durumunda yükseköğretime devam etme motivasyonlarının artacağını belirtmektedir.

İspanya'da öğrencileri yükseköğretime yönlendiren ana motivasyon da "kariyer fırsatları" olup, bunu kişisel gelişim ve aile beklentileri yakından takip etmektedir. Motivasyonu sürdürmede karşılaştıkları en büyük zorluklar arasında akademik baskı ve seçtikleri konulara ilgi eksikliği, ayrıca mental sağlık sorunları ve finansal stres yer almaktadır. Öğrencilerin büyük çoğunluğu, kişiselleştirilmiş motivasyon ipuçları sunan bir uygulamayı kullanmaya çok istekli olup, motivasyon içeriklerini genel olarak "biraz faydalı" veya "çok faydalı" olarak değerlendirmektedir. Akademik ilerlemeyi takip eden ve ödüller sunan uygulamaların motive edici olacağını düşünen öğrenciler çok sayıda olsa da, bazıları bunun faydası konusunda şüpheye sahiptir. En çok talep edilen uygulama özellikleri arasında, önemli tarihler için kişiselleştirilmiş hatırlatıcılar, çalışma ipuçları ve verimlilik araçları ile motivasyonel video ve makalelere erişim yer almaktadır. Benzer akademik veya kariyer hedeflerine sahip mentorlar veya akranlarla bağlantı kurma konusunda güçlü bir ilgi vardır ve öğrencilerin çoğu bunun motivasyonlarını artıracağını düşünmektedir. Hedef belirleme özellikleri yüksek değer görürken, uygulamalar aracılığıyla sunulan mental sağlık desteği çok faydalı kabul edilmektedir. Öğrencilerin yarısı, bir uygulamanın çalışmalarını iş fırsatları ve piyasa trendleriyle ilişkilendirmesine yardımcı olması durumunda motivasyonlarının artacağını belirtmiş, bazıları ise bunun sunum biçimine bağlı olacağını ifade etmiştir. Genel olarak, İspanyol öğrenciler, akademik yolculuklarında bağlı kalmalarına yardımcı olmak için pratik araçları, duygusal desteği ve kariyer odaklı içgörüleri bir araya getiren dijital çözümlere açık görünmektedir.

Belçika'da, yükseköğretime yönlendiren en güçlü motivasyon "kariyer fırsatları" olup, bunu aile beklentileri, topluma katkıda bulunma arzusu ve kişisel gelişim takip etmektedir. Öğrencilerin karşılaştığı en önemli engeller ise büyük ölçüde stres ve kaygı gibi mental sağlık sorunlarıdır; bazı öğrenciler ayrıca net kariyer yönelimi eksikliği ve finansal stresin de engel oluşturduğunu belirtmektedir (Conley, Durlak & Dickson, 2013). Öğrencilerin büyük çoğunluğu, kişiselleştirilmiş motivasyon ipuçları sunan bir uygulamayı kullanmaya ya çok istekli ya da istekli olduklarını ifade etmiş, motivasyon içeriklerini ise genel olarak "biraz faydalı" veya "çok faydalı" bulmaktadır. Akademik ilerlemeyi takip eden ve ödüller sunan uygulamalar hakkında görüşler karışıktır; birçok öğrenci bu tür araçların motive edici olacağını düşünürken, bazıları çekingen yaklaşmaktadır. Öğrencilerin uygulamada görmek istedikleri başlıca özellikler arasında, son tarihler için kişiselleştirilmiş hatırlatıcılar, mental sağlık destek araçları, çalışma ipuçları ve akran etkileşimi seçenekleri yer almaktadır. Benzer hedeflere sahip mentorlar veya akranlarla bağlantı kurma ilgisi güçlüdür; ilgi, uygulama özelliklerine bağlı olarak kesin veya koşullu olabilmektedir. Hedef belirleme araçları yüksek değer görmektedir ve çoğu öğrenci, uygulamalar aracılığıyla sunulan mental sağlık desteğini "biraz" veya "çok faydalı" bulmaktadır. Önemle vurgulamak gerekirse, öğrencilerin büyük bir çoğunluğu, bir uygulamanın çalışmalarını kariyer fırsatları ve iş piyasası trendleriyle ilişkilendirmesine yardımcı olması durumunda yükseköğretime devam motivasyonlarının artacağını düşünmektedir; bu da pratik, kariyer odaklı desteğin önemini göstermektedir. Genel olarak, Belçikalı öğrenciler kişisel motivasyonu, mental sağlık desteğini ve somut kariyer rehberliğini bir araya getiren dijital çözümlere hevesli görünmektedir.

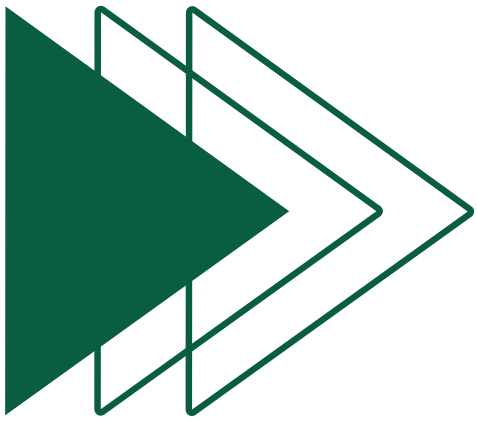
Portekiz'de, öğrencileri yükseköğretime yönlendiren ana motivasyon büyük ölçüde "kariyer fırsatları"dır; kişisel gelişim ise yalnızca küçük bir kısmın motivasyonunu oluşturmaktadır. Öğrencilerin karşılaştığı temel zorluklar arasında akademik baskı, seçilen konulara ilgi eksikliği ve finansal stres yer almakta olup, bazı öğrenciler kariyer yönelimi belirsizliği ve mental sağlık sorunlarını da belirtmektedir. Öğrencilerin büyük çoğunluğu, kişiselleştirilmiş motivasyon ipuçları sunan bir uygulamayı kullanmaya çok istekli olup, motivasyon içeriklerini genel olarak çok faydalı bulmaktadır. Akademik ilerlemeyi takip eden ve ödüller sunan uygulamalarla ilgili görüşler karışık olup, çoğu öğrencinin ilgisi, sunulan ödül türüne bağlıdır. En çok talep edilen uygulama özellikleri arasında akran desteği ve sosyal etkileşim araçları, son tarihler için kişiselleştirilmiş hatırlatıcılar, çalışma ipuçları ve verimlilik kaynakları ile motivasyon içeriklerine erişim yer almaktadır. Benzer akademik veya kariyer hedeflerine sahip mentorlar veya akranlarla bağlantı kurma ilgisi güçlüdür ve çoğu öğrenci bunun motivasyonlarını kesin olarak artıracağını düşünmektedir.

Hedef belirleme özellikleri yüksek değer görmektedir ve mental sağlık desteği motivasyonu sürdürmede çok faydalı olarak değerlendirilmektedir. Neredeyse tüm katılımcılar, bir uygulamanın çalışmalarını iş fırsatları ve iş piyasası trendleriyle ilişkilendirmelerine yardımcı olması durumunda yükseköğretime devam motivasyonlarının artacağını düşünmektedir; bu, pratik kariyer rehberliğinin önemini ortaya koymaktadır. Genel olarak, Portekizli öğrenciler, akademik yolculuklarını yönetmelerine yardımcı olacak kariyer odaklı kaynakları, kişisel desteği ve mental sağlık özelliklerini bir araya getiren dijital araçlara hevesli görünmektedir.

Sonuç olarak, Ukrayna, Türkiye, İspanya, Belçika ve Portekiz'de yapılan anketler, yükseköğretime yönlendiren temel motivasyonun kariyer hedefleri olduğunu, bunu kişisel gelişim hedeflerinin tamamladığını göstermektedir. Bununla birlikte, öğrenciler alanlarından kopma, mental sağlık sorunları, finansal stres ve akademik baskı gibi sürekli zorluklarla karşılaşmaktadır. Kişiselleştirilmiş destek, hedef belirleme, mental sağlık kaynakları ve kariyer yollarıyla bağlantılar sunan dijital araçlara açık bir ilgi bulunmaktadır. Ancak, oyunlaştırma gibi özelliklerin etkinliği belirsiz olup bağlama bağlıdır. Genel olarak, bulgular, akademik çalışmaları somut kariyer çıktılarıyla birleştiren, entegre ve öğrenci merkezli teknolojik çözümlere duyulan ihtiyacı vurgulamakta ve böylece yükseköğretimde motivasyon ve devamlılığı artırmaktadır.

MOTIVATE YOUTH

Bölüm 4: İş gücünde motivasyon



Co-funded by
the European Union

Avrupa Birliği'nin istatistik ofisi Eurostat tarafından yayımlanan göstergelere göre, 2025 Şubat ayında AB'de 25 yaş altı 2,835 milyon kişi işsizdi. Bu, gençler arasında işsizlik oranının %14,5 olduğu anlamına gelir; oysa tüm aktif nüfus göz önüne alındığında bu oran %6,1'dir (Eurostat, 2025).

Gençler günümüzün son derece rekabetçi iş piyasasında iş bulabilseler bile, çalışma koşulları genellikle oldukça güvencesizdir. AB'de yaklaşık 6 milyon genç, geçici sözleşmelerle çalışmakta olup, bu tür sözleşmelerdeki tüm çalışma çağındaki bireylerin yaklaşık %25'ini oluşturmaktadır (European Student Think Tank, 2024). Ayrıca, Haziran 2023'te yayımlanan bir basın bülteninde, Avrupa Ekonomik ve Sosyal Komitesi, genç çalışanların aynı görevleri yerine getirmelerine rağmen yalnızca yaşları nedeniyle daha düşük asgari ücret aldığını kabul etmiştir.

Bu sözleşmelerin ekonomik güvencesizliğinin yanı sıra, Avrupa Gençlik Forumu'nun Mart 2024'te yayımladığı bir görüş yazısı, bu istikrarsızlık ve kariyer ilerleme eksikliğinin, özellikle stres ve kaygı biçiminde gençler arasında artan ruh sağlığı sorunlarıyla bağlantılı olduğunu vurgulamaktadır.

Genç istihdamının Avrupa genelinde nasıl deneyimlendiğini daha iyi anlamak için, Portekiz, İspanya, Romanya, Belçika, Ukrayna ve Türkiye'de işverenler ve insan kaynakları profesyonelleri ile odak grup tartışmaları gerçekleştirilmiş, aynı ülkelerdeki gençlere anketler uygulanmıştır. Bu çalışmalar, hem işverenlerin hem de gençlerin bakış açısından anlamlı istihdama erişimdeki engelleri anlamamıza olanak sağlamıştır.

Odak grup katılımcıları, gençlerin mevcut iş piyasasını net bir şekilde anlamakta zorluk çektiğini vurgulamıştır. Bir yandan, farklı iş rollerini, gereken becerileri ve her bir pozisyon için olası ilerleme yollarını anlamakta güçlük çekmektedirler. Bu durum, gençlerin bilinçli kararlar vermesini zorlaştırmakta ve bazı sektörleri – örneğin tarım, bakım hizmetleri ve üretim – toplumsal olarak daha az çekici oldukları gerekçesiyle göz ardı etmelerine neden olmaktadır.

Gençlerin istihdamına yönelik bir diğer engel, iş başvuru sürecidir. İlk engel, şirketler tarafından yayımlanan iş ilanlarının her zaman yapılacak görevleri ve gerekli becerileri net bir şekilde belirtmemesidir. Ayrıca, şirketler bazen "beş bacaklı koyun" arıyormuş gibi, yani tek bir profilden gerçekçi olmayan beklentilere sahip görünebilirler. İşe alımcılar bazı gereksinimlerde esnek olabilse ve adayın profili pozisyonun çoğu kriterini karşılıyorsa, bazı gençler tüm niteliklere sahip olmadıkları için başvuruda bulunmamaktadır.

Aday perspektifinden bakıldığında, etkili özgeçmiş ve ön yazı hazırlama, iş görüşmelerine nasıl hazırlanılması gerektiği konularında bilgi eksikliği bulunmaktadır. Gençler ayrıca özgüven sorunlarıyla da mücadele etmektedir; sahtecilik sendromu ve öz şüphe gibi zorluklarla karşılaşmakta, ilgi duydukları işlere kendilerini yeterli hissetmekte ve işe alım sürecinde işe alımcılarla etkili şekilde iletişim kurmakta güçlük çekmektedirler.

Bu durum, hem işi yerine getirebilmek hem de işe sahip olabilmek için beceri geliştirme önemini vurgulamaktadır. İletişim, zaman yönetimi ve ekip çalışması gibi yumuşak beceriler, temel ve aktarılabilir beceriler olmasına rağmen genellikle yeterince geliştirilmemiştir. Gençlerin bu becerileri yaşamları boyunca geliştirebilmeleri ve iş başvurusu yaparken yetkinliklerini nasıl sunacaklarını anlamaları önemlidir.

Son olarak, gençlerin karşılaştığı bir diğer zorluk, nihayetinde bir iş pozisyonu elde ettiklerinde yeni bir gerçekliğe uyum sağlamaktır. Odak gruplarına katılan bazı insan kaynakları profesyonelleri, özellikle daha az ders dışı deneyime sahip olan ilk kez çalışanlar için işyeri kültürüne geçişin zor olabileceğini belirtmiştir.

Bu engelleri aşmak, politika girişimleri ile yenilikçi dijital yaklaşımların birleşimini gerektiren çok boyutlu bir yaklaşım gerektirir. İş arama ve kariyer geliştirme odaklı genel uygulamalar ve web siteleri, bu sorunların bazılarına değişen derecelerde çözümler sunmaya çalışmıştır.

LinkedIn muhtemelen bu konuda en kapsamlı uygulamadır. Ücretsiz sürümü, (gelecekteki) profesyonellerin akranlarıyla ağ kurmasına, iş aramasına ve doğrudan uygulama/web üzerinden başvurmasına, ayrıca bağlantılarından ve bağlantılarına öneri istemesine veya sağlamasına olanak tanır. Ücretli sürümü LinkedIn Premium ise, gelişmiş iş araştırma araçları ve ücretsiz kullanıcılar için erişilemeyen analizlere erişim sağlar; ayrıca çeşitli profesyonel becerileri kapsayan kurslara sınırsız erişim sunar. Premium kullanıcılar, ağlarının dışındaki kişilerle mesajlaşabilir, profilleri hakkında analizlere erişebilir ve sektör uzmanlarından mülakat ipuçlarından faydalanabilir.

Glassdoor, profesyonellere iş arama imkanı sunmanın yanı sıra, başvurdukları şirketler hakkında maaş beklentileri, şirket yorumları ve mülakat tavsiyeleri gibi bilgiler edinmelerine de olanak tanır. Benzer şekilde, Indeed özellikle iş arama için faydalıdır; filtreli arama yapılabilir ve farklı şirketler hakkında yorumlara erişim sağlanabilir.

RescueTime, bireylerin işte motive kalmasına yardımcı olur ve zamanlarını nasıl kullandıkları hakkında bilgiler sunar. Bu, kullanıcıların önemli görevleri önceliklendirmesine ve dikkat dağıtıcı unsurları azaltmasına yardımcı olur. Uygulama, kolay erişim için görev çubuğunda yer alır, iş tarzınıza ve toplantı programınıza uygun günlük odak hedefleri sunar. Dikkat dağıtıcı bir durum oluştuğunda uyarılar gönderir ve odaklanmanızı yeniden kazanmanıza yardımcı olur. Günün veya haftanın sonunda RescueTime, zaman yönetiminizi ayrıntılı olarak gösteren raporlar oluşturur ve geliştirilmesi gereken alanları öne çıkarır.

Fabulous, motivasyonu koruyarak işte verimli kalmanıza yardımcı olacak şekilde tasarlanmış bir öz bakım ve verimlilik uygulamasıdır. Uygulama, hatırlatmalar ve yapılandırılmış rutinler aracılığıyla olumlu alışkanlıkları pekiştirerek günlük bir koç görevi görür. Kullanıcılar, odaklanmayı, verimliliği ve genel üretkenliği artırmak için sabah, öğle ve akşam ritüelleri oluşturabilir. Fabulous, öz disiplin ve içsel güç kazandırarak insanların enerjik, motive ve dengeli bir zihniyetle yapılacaklar listesini yönetmeye hazır kalmasını sağlar.

Pep Talk, liderler, kamu figürleri ve ünlülerin sesli konuşmalarıyla işte motive olmanıza yardımcı olan bir motivasyon uygulamasıdır. İşte, yolculukta veya egzersiz sırasında güçlü mesajları dinleyerek odaklanmanızı ve üretken kalmanızı sağlar. Çeşitli konuşmacılardan seçim yaparak, gün boyunca motive ve enerjik kalmanıza uygun sesi bulabilirsiniz.

Hello Work, iş ilanları ve eğitim fırsatlarını bir araya getiren bir Fransız uygulamasıdır; kullanıcılarına CV'lerini şirketler tarafından incelenmek üzere yayınlama imkanı sunar ve Fransız yasalarına göre Brüt-Net maaş hesaplaması yapar. Ayrıca, Parcours Emploi France Travail, Fransız hükümeti tarafından iş aramayı kolaylaştırmak için oluşturulmuş bir uygulamadır. Kullanıcılar, iş arayabilir ve doğrudan başvurabilir, ayrıca eğitim ve iş fuarları gibi yakınlardaki iş etkinliklerini bulabilirler.

landre (Belçika)'de VDAB Uitsprekenden, özellikle sertifikalı iş koçlarına ücretli erişim sağlayarak iş aramayı destekleyen bir devlet uygulamasıdır.

Bu uygulamalar farklı özellikler sunsa da, gençlerin özel ihtiyaçlarına tam olarak yanıt verememekte veya yanıt verdiklerinde bunun genellikle bir maliyeti olmaktadır. Teknolojiyi kullanarak ücretsiz, kişiselleştirilmiş destek, gerçek dünya deneyimi fırsatları ve profesyonel rehberlik sağlayacak araçlara ihtiyaç vardır; bu, bir sonraki neslin kariyer yolculuklarında güçlenmesini sağlar.

Gençlerin anlamlı işler bulmalarını desteklemek için dijital araçların nasıl kullanılabileceğini daha iyi anlamak amacıyla altı ülkede odak grup çalışmaları düzenledik: Belçika, Portekiz, Romanya, İspanya, Türkiye ve Ukrayna. Her grup, gençlerden, işverenlerden ve insan kaynakları profesyonellerinden oluşan bir karışıma sahipti. Katılımcılardan, bir mobil uygulamanın gençlerin beceriler geliştirmesine, iş bulmasına ve kariyerlerinde ilerlemesine nasıl yardımcı olabileceği konusunda görüşlerini paylaşmaları istendi.

Bir sonraki bölüm, genç iş arayanların ihtiyaçlarına gerçekten yanıt verecek bir uygulama tasarlamak için tüm fikirleri ve önerileri bir araya getirmektedir.

İş gücünde motivasyonla ilgili odak grup bulguları

1. Gençlerin farklı iş rollerinde gerekli becerileri daha iyi anlaması için hangi araçlar veya kaynaklar gerekir?

Gençlerin, çeşitli iş rolleri, gereken beceriler ve kariyer yolları hakkında net bir anlayış sunan erişilebilir ve ilgi çekici araçlara ihtiyacı vardır. Buna interaktif iş keşif araçları, kariyer simülasyonları, profesyonellerin gerçek deneyimlerini paylaştığı videolar ve sektöre özel rehberler dahildir. Araçlar, görsel içerik (infografikler, röportajlar, "bir günün hikayesi" videoları) ile beceri eşleştirme egzersizlerini ve mentorluk fırsatlarını birleştirmelidir. Bu özellikler, iş gücü piyasasını anlaşılır kılarak gençlerin gelecekle ilgili bilinçli kararlar almasını sağlar.

Belçika, VDAB Career Vouchers gibi mevcut araçları vurgulamış ve iş tanımlarında işveren şeffaflığı önerisinde bulunmuştur. İspanya ve Portekiz, röportajlar ve videolar gibi görsel ve kullanıcı dostu araçlara daha fazla odaklanmıştır. Ukrayna, mesleki değişim ve mentorluk programlarını merkezi araçlar olarak vurgulamıştır. Romanya ve Türkiye ise kariyer simülasyonları ve beceri uyum egzersizlerinin kilit stratejiler olduğunu önermiştir.

2. Bir mobil uygulama, gençlerin mevcut becerileri ile işverenlerin aradığı nitelikler arasındaki boşluğu nasıl kapatabilir?

Bir mobil uygulama, kişiselleştirilmiş bir kariyer koçu gibi hizmet vererek beceri öz-değerlendirmeleri, boşluk analizi ve özel öğrenme yolları sunabilir. Uygulama, özenle seçilmiş çevrimiçi kurslara, eğitim kaynaklarına, gönüllülük ve mikro-staj fırsatlarına ve mentorluk hizmetlerine erişim sağlamalıdır. Gerçek zamanlı geri bildirim, ilerleme takibi ve motivasyon araçları, kullanıcıların hem teknik hem de sosyal becerilerini geliştirmesine yardımcı olurken onları sürece dahil tutabilir.

Portekiz ve Türkiye, uygulamanın yerel gönüllülük fırsatlarına bağlanmasını vurguladı. Belçika, İK tarafından sağlanan rehberlik (ör. işe alımcılarla soru-cevap oturumları) önerdi. Ukrayna, mentor eşleştirme ve geri bildirim araçlarına odaklandı. Romanya, simülasyon tabanlı beceri geliştirmeyi önemserken, İspanya öz-değerlendirmeyi ve özenle seçilmiş kurs önerileriyle bağlamayı önerdi.

3. Gençleri staj, çıraklık veya giriş seviyesi iş fırsatlarıyla buluşturan bir uygulamada hangi özellikler değerli olur?

Anahtar özellikler; iş eşleştirme algoritmaları, gerçek zamanlı ilanlar, konum ve sektöre göre filtreleme ve tek tıkla başvuru imkanıdır. Uygulama, dijital portföy oluşturma ve güncelleme, mentor veya işe alımcıdan geri bildirim alma ve mülakat hazırlık kaynaklarını desteklemelidir. Yerel paydaşlarla (ör. belediyeler, istihdam merkezleri, STK'lar) entegrasyon, uygulamanın uygunluğunu ve erişimini artırır. Bildirim sistemleri ve başvuru takibi, kullanıcı katılımını ve süreci takip etmeyi destekler.
Portekiz, uygulamanın belediye ve bölgesel iş platformlarıyla entegrasyonunu vurguladı. Ukrayna ve Romanya, özgeçmiş ve portföy oluşturma araçlarının gerekliliğine dikkat çekti. Türkiye ve İspanya, otomatik eşleştirme ve kişiselleştirilmiş iş önerilerini önerdi. Belçika ise benzersiz olarak, işveren değerlendirmeleri ve başvuru sonrası mentorluk erişimi sunmayı önerdi.

4. Bir uygulama, gençlerin ilgili iş deneyimi kazanmalarına veya portföylerini geliştirerek daha işe uygun hâle gelmelerine nasıl yardımcı olabilir?
Bir uygulama, kullanıcıların sertifikalarını yükleyebileceği, projelerini tanımlayabileceği ve geri bildirim alabileceği dijital portföyler sunarak istihdam edilebilirliği destekleyebilir. Simülasyon tabanlı iş görevleri, mikro-görevler ve gönüllü veya topluluk projelerine bağlantılar, kullanıcıların gayri resmi ama değerli deneyimler kazanmasına yardımcı olur. Mentorlar veya profesyoneller tarafından doğrulanan proje kayıtları ve onaylar gibi özellikler, portföyün güvenilirliğini daha da artırabilir.

İspanya ve Portekiz, gayri resmi öğrenimin belgelenmesini ve proje yükleme işlevlerinin sunulmasını vurguladı. Romanya ve Türkiye, simülasyon tabanlı mikro-deneyimler ve geri bildirim döngülerinin dahil edilmesini önerdi. Ukrayna, akran geri bildirimi ve kar amacı gütmeyen kuruluşlarla iş birliğine odaklandı. Belçika, kullanıcıların pratik örneklerini (ör. topluluk çalışmaları, okul projeleri) sergilemeyi vurguladı ve işveren tarafından tanınan onaylar sunmayı önerdi.

5. Oyunlaştırma veya ödüller, gençlerin sosyal beceriler geliştirmesine nasıl yardımcı olabilir?

yunlaştırma, sosyal becerilerin (ör. ekip çalışması, iletişim, zaman yönetimi) öğrenilmesini daha ilgi çekici ve erişilebilir hâle getirebilir. Etkileşimli oyunlar, meydan okumalar, rol yapma ve senaryo tabanlı egzersizler, pratik yapmak için güvenli bir alan sağlar. Rozetler, puanlar veya işveren onaylı sertifikalar gibi ödüller, motivasyonu artırabilir ve başarıları pekiştirebilir. Bu yaklaşım, kullanıcıların zaman içinde sürece bağlı kalmasını sağlamak için özellikle etkilidir.

Belçika, çatışma yönetimi ve işyeri güvenliği gibi alanlarda tanınan sertifikaların verilmesine odaklandı. Portekiz ve İspanya, haftalık sosyal beceri meydan okumaları ve dijital rozetlere yöneldi. Romanya ve Türkiye, akran takdiri ve grup bazlı etkinliklerin kullanımını vurguladı. Ukrayna, oyunlaştırılmış geri bildirim ve ilerleme ölçümlerinin baskıyı azaltabileceğini ve özgüveni artırabileceğini tartıştı.

6. Bir uygulama, gençlerin ilgi alanlarına ve iş piyasasının taleplerine uygun kariyer yollarını keşfetmesine nasıl destek olabilir?

Uygulama, ilgi temelli testler, kişilik değerlendirmeleri ve gerçek zamanlı iş piyasası verileri gibi kariyer keşif araçları sunmalıdır. Kullanıcı tercihlerini büyüyen sektörler ve talep gören rollerle ilişkilendirerek, uygulama ilgili ve tatmin edici kariyer yollarını önerebilir. Görsel kariyer haritaları, referanslar ve başarı hikayeleri, kullanıcıların kişisel ilgi alanlarını pratik fırsatlar ve uzun vadeli potansiyelle bağlamalarına yardımcı olur.

Türkiye ve Portekiz, bölgesel istihdam verilerinin kullanılmasını ve içeriğin yerel bağlama uyarlanmasını önerdi. Belçika, duygusal zekâ araçları ve öz farkındalık kurslarının entegrasyonunu önerdi. İspanya ve Romanya, gerçek dünya videoları ve güncel iş piyasası trendlerinin önemini vurguladı. Ukrayna ise kariyer ilgi alanına göre mentor eşleştirme ve sektör spesifik hikâyelere erişimi destekledi.

7. Gençler, iş görüşmelerine hazırlanırken veya etkili özgeçmişler oluştururken hangi engellerle karşılaşıyor ve bir uygulama bunları nasıl çözebilir?

Gençler, özgeçmiş hazırlama veya görüşmelere hazırlanma konusunda genellikle deneyim, özgüven ve rehberlik eksikliği yaşar. Uygulama, yapay zekâ destekli özgeçmiş ve ön yazı oluşturucular, özelleştirilebilir şablonlar, deneme görüşmeleri, video eğitimler ve geri bildirim sistemleri sunmalıdır. Adım adım yönergeler ve akran ya da mentor desteği, kaygıyı azaltabilir ve hazırlığı iyileştirerek genç kullanıcıların daha özgüvenli ve işe hazır olmalarını sağlar.

İspanya ve Portekiz, düşük özgüvene ve deneme görüşmelerinin değerine vurgu yaptı. Romanya ve Ukrayna, akran ve mentor geri bildiriminin önemine odaklandı. Türkiye, örnek CV'ler ve sektöre özel görüşme pratiklerinin faydasını vurguladı. Belçika, görüşme mitleriyle ilgili eğitimler ve şirketlere özel iç ipuçlarını önerdi.

8. Gençlerin işyeri kültürüne uyum sağlamasına yardımcı olacak kaynaklar veya eğitim modülleri bir uygulamada neler olmalı?

Genç profesyonellerin işyerine geçişini desteklemek için uygulama, zaman yönetimi, iletişim görgü kuralları, ekip çalışması, geri bildirim alma ve çatışma çözümü gibi konularda etkileşimli modüller sunmalıdır. İçerik, gerçek işyeri durumlarını yansıtmalı ve farklı sektörlere uyarlanmalıdır. Referanslar, vaka çalışmaları ve sektöre özel kültürel bilgiler, içeriğin ilişkilendirilebilirliğini ve etkinliğini artırabilir.

Romanya ve Ukrayna, empati, duygusal düzenleme ve çeşitlilik farkındalığı eklemeyi önerdi. Portekiz ve Türkiye, içeriğin sektör özelinde uyarlanmasını vurguladı (ör. konaklama vs. teknoloji). Belçika, dijital sorumluluk ve profesyonel görgü kurallarında eğitim verilmesinin önemini vurguladı. İspanya, yeni mezunların işyerine geçişine yönelik içerik sunmaya odaklandı.

9. Bir uygulama, genç yetenek çekmekte zorlanan sektörleri veya kariyer yollarını keşfetmeye nasıl teşvik edebilir?

Bakım hizmetleri, tarım veya üretim gibi değeri düşük sektörlere ilgi uyandırmak için uygulama, "bir günlük yaşam" videoları, perde arkası önizlemeler ve etkileşimli sektör odaklı meydan okumalar gibi ilgi çekici içerikler sunmalıdır. Başarı hikayelerini öne çıkarmak, deneme görevleri veya staj fırsatları sunmak ve güçlü sosyal değerlere sahip şirketleri sergilemek, algıyı olumlu yönde değiştirebilir ve bu alanlara katılımı artırabilir.

İspanya ve Portekiz, başarı hikayelerini ve gerçek dünya görevlerini öne çıkardı. Ukrayna, sosyal sorumluluk sahibi şirketleri teşvik etmeyi ve işverenleri ESG (Çevresel, Sosyal ve Yönetişim) çabalarına göre sıralamayı önerdi. Türkiye ve Romanya, etkileşimli hikaye anlatımı ve deneme stajlarını tavsiye etti. Belçika, sektör odaklı sertifikalar ve işgücü açığı bulunan sektörlerden simülasyon zorluklarının entegrasyonunu önerdi.

10. Bir uygulama, genç çalışanların sürekli gelişimini nasıl destekleyebilir ve onları zaman içinde motive tutabilir?

Etkili bir uygulama, ilerleme panoları, kişiselleştirilmiş beceri geliştirme önerileri, aylık değerlendirmeler ve topluluklar veya mentor erişimi yoluyla uzun vadeli destek sağlamalıdır. Motivasyon içerikli push bildirimleri, hedef belirleme özellikleri ve kariyer yansıtma araçları (ör. günlükler veya mentor geri bildirimi) genç çalışanların ilgisini sürdürmesine, profesyonel olarak gelişmesine ve kariyer yolculukları boyunca motive kalmasına yardımcı olabilir.

Romanya, günlük tutma araçları ve amir geri bildirim döngülerini önerdi. Portekiz ve İspanya, topluluk özellikleri ve mezun ağına odaklandı. Ukrayna, bir "insan partneri" sohbet botu ve küratörlü içerik güncellemeleri önerdi. Belçika, uzun vadeli bağlılık için hatırlatmalar ve kaynak önerilerini temel araçlar olarak vurguladı.

İşgücünde motivasyonla ilgili anketlerden elde edilen bulgular

Belçika, İspanya, Portekiz, Romanya, Türkiye ve Ukrayna'daki gençlerin anket yanıtlarına dayanarak, genç motivasyonu, istihdam engelleri ve kariyer odaklı bir mobil uygulamanın algılanan değeri ile ilgili birçok ortak eğilim ve ulusal farklılık ortaya çıkmaktadır.

Tüm ülkelerde, istihdamı sürdürme motivasyonunun en yaygın nedenleri finansal bağımsızlık, kişisel kariyer gelişimi ve beceri kazanımı olarak belirtilmiştir. Bu, finansal istikrarın en önemli öncelik olduğu Portekiz, Romanya ve Ukrayna'daki katılımcılar tarafından da tutarlı şekilde ifade edilmiştir. Belçika'da ise birçok katılımcı, pozitif sosyal etki yaratma isteğini de güçlü bir motivasyon olarak belirtmiş ve bu grubun bazı bölümlerinde değer odaklı bir motivasyon öne çıkmıştır. İspanya ise ekonomik hedefleri anlamlı deneyim kazanma arzusu ile birleştiren benzer bir karışımı yansıtmaktadır.

Engelliler için işgücüne erişimdeki engeller söz konusu olduğunda, bölgesel farklılıklar öne çıkıyor. İspanya, Portekiz ve Türkiye'de gençlerin yanıtlarında iş fırsatlarının eksikliği ön plandayken, özellikle İspanyol gençler sınırlı iş olanaklarından dolayı, özellikle küçük bölgelerde, hayal kırıklığı yaşadıklarını dile getirdiler. Romanya ve Ukrayna katılımcıları ise ilgili beceriler ve iş deneyimi eksikliğine daha fazla odaklanarak, yapılandırılmış öğrenme ve pratik deneyim ihtiyacının güçlü olduğunu gösterdi. Belçika'da ise kariyer yollarına dair belirsizlik ve sınırlı ağ kurma imkanları öne çıktı; bu durum, görece kaynak açısından zengin ortamlarda bile erişilebilir profesyonel rehberlik eksikliğini ortaya koyuyor.

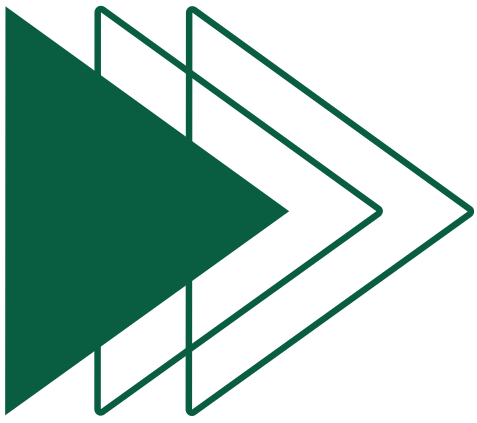
Genç istihdamına yönelik bir mobil uygulama fikri tüm ülkelerde büyük ilgi gördü, ancak Romanya ve Ukrayna'da sosyal ağ ve iş arama toplulukları gibi eşler arası özellikler konusunda daha temkinli bir yaklaşım sergilendi. Bu ülkelerdeki katılımcıların önemli bir kısmı "işleri yalnız aramayı tercih edeceklerini" belirterek, bireysel çalışmaya veya dijital eş destek sistemlerine güven eksikliğine kültürel bir eğilim olduğunu gösterdi. Buna karşın, Belçika, İspanya ve Portekiz'den gelen yanıtlar, motivasyonel hikayeler, yarışmalar ve ağ oluşturma gibi topluluk odaklı özelliklere çok daha olumlu yaklaşarak, işbirlikçi, oyunlaştırılmış veya sosyal öğrenme araçlarına daha yüksek bir uyum gösterdi.

Yumuşak beceriler ve mentorluk konusundaki yanıtlar da farklılık gösterdi. Belçika ve Portekizli gençler yumuşak becerileri "çok önemli" olarak değerlendirirken, birçok kişi iletişim, zaman yönetimi ve takım çalışması gibi becerilerin eğitim modüllerine dahil edilmesini destekledi. Türkiye'den gelen yanıtlar, bu becerilerin değerini kabul etmekle birlikte, katılımcıya bağlı olarak "biraz önemli" ile "önemsiz" arasında değişen bir değerlendirme yaptı. Benzer şekilde, Ukrayna yanıtları motivasyonel özellikler ve hedef takip araçları konusunda karışık bir ilgi gösterse de, birçok kişi özgeçmiş hazırlama ve mülakat hazırlığı gibi yapılandırılmış içerikleri destekledi.

Sonuç olarak, altı ülkenin tamamında genç istihdamını destekleyecek dijital bir araca geniş destek bulunmakla birlikte, uygulamanın tasarımı ve özellikleri yerel beklentiler ve kültürel normları yansıtmalıdır. Belçika, İspanya ve Portekiz'deki gençler interaktif, sosyal ve oyunlaştırılmış deneyimleri tercih ederken, Romanya, Türkiye ve Ukrayna'daki gençler bireysel öğrenme yolları, net beceri geliştirme kaynakları ve pratik rehberliği öncelikli görüyor. Bu nüanslı tercihleri dikkate almak, uygulamanın farklı ulusal bağlamlarda etkisini maksimize etmenin anahtarı olacaktır.

MOTIVATE YOUTH

Bölüm 5: Gönüllülükte Motivasyon



Co-funded by
the European Union

Gönüllülük, toplumsal uyum, topluluk gelişimi ve kişisel gelişim açısından temel bir rol oynamaktadır. Ancak, gençlerin gönüllülük faaliyetlerine katılımı, artan sivil katılım ihtiyacına rağmen birçok bölgede önemli ölçüde düşük seviyelerde kalmaktadır. Bu eğilimin altında yatan nedenleri anlamak, gençlerin gönüllülük faaliyetlerine katılımını teşvik eden ve sürdüren etkili stratejiler geliştirmek açısından büyük önem taşır. Bu bölümde, gençlerin düşük katılım oranlarının nedenleri incelenmekte, gönüllülük fırsatlarını teşvik eden mevcut dijital platformlar vurgulanmakta ve gönüllülüğü cazip hale getirecek temel uygulama özellikleri önerilmektedir.
Genç gönüllülüğü, sivil katılımı teşvik etmenin, becerileri geliştirmenin ve toplumsal ilerlemeye katkıda bulunmanın güçlü bir aracı olarak kabul edilmektedir. Birleşmiş Milletler Gönüllüleri (UNV) tarafından 2021 yılında yayınlanan bir rapora göre, dünya genelinde gençlerin yalnızca yaklaşık %30'u düzenli olarak gönüllü faaliyetlere katılmaktadır. Avrupa Gençlik Forumu ise, Avrupalı gençlerin %65'inin gönüllü olmaya istekli olduğunu ifade etmesine rağmen, yalnızca %25'inin aktif olarak katıldığını ortaya koymuştur. Bu fark, katkıda bulunma isteğinin var olduğunu, ancak gençlerin gönüllü olmasını engelleyen çeşitli bariyerlerin bulunduğunu göstermektedir.
Değişen toplumsal dinamikler, dijital dikkat dağınıklığı ve ekonomik baskılar gibi faktörler, gönüllülük katılımındaki düşüşe katkı sağlamaktadır. Gençlerin akademik başarıya, kariyer inşasına ve kişisel gelişime giderek daha fazla odaklandığı bir çağda, gönüllülük çoğu zaman öncelikler arasında geri planda kalmaktadır. Ayrıca, sosyal medya aktivizminin yükselişi, gençlerin toplumsal meselelere katılım biçimini değiştirmiştir; doğrudan eylem yerine dijital savunuculuk ön plana çıkmıştır. Çevrim içi katılım farkındalığı artırmış olsa da, bu durum her zaman sahada gönüllü çalışmalara dönüşmemektedir.

Gönüllülükte motivasyona ilişkin odak grup içgörüleri

Katılım eksikliğinin özgül nedenlerini daha iyi anlamak için Portekiz, İspanya, Romanya, Belçika, Ukrayna ve Türkiye'den gençlik çalışanlarıyla odak grup görüşmeleri yapılmış, aynı ülkelerden gençler ve aktif gönüllülerle anket çalışmaları yürütülmüştür.

Gönüllülüğün iyi belgelenmiş faydalarına rağmen, birçok Avrupa ülkesinde gençlerin sivil etkinliklere katılımı düşük kalmaktadır. İspanya, Belçika, Portekiz, Türkiye, Romanya ve Ukrayna'da gerçekleştirilen odak grup görüşmeleri, gençlerin gönüllülük girişimlerine düzenli olarak katılımını engelleyen sosyal, kültürel ve yapısal zorluklardan oluşan karmaşık bir ağı ortaya koymuştur.

1.Gençlerin gönüllülük faaliyetlerine katılmasını engelleyen ne gibi zorluklar gözlemleniyor?

Ortak ülkelerde gerçekleştirilen odak grup çalışmalarında, gençlerin gönüllülüğe katılımını engelleyen birkaç temel bariyer belirlendi. En önemli sorunlardan biri, özellikle kırsal ya da dezavantajlı bölgelerde mevcut gönüllülük fırsatları hakkında farkındalık eksikliğidir. Ayrıca birçok genç, gönüllülüğün kişisel ya da kariyer açısından fazla fayda sağlamadığını düşünmekte ve bu nedenle gönüllülüğü iş veya eğitim gibi önceliklerin gerisine atmaktadır. Zaman kısıtlamaları ve gönüllülüğün ücretli olmaması ya da ekstra maliyetler doğurması da katılımı caydıran diğer önemli nedenlerdendir.
Duygusal bariyerler de yaygındır; özellikle hassas konularla ilgili roller söz konusu olduğunda, gençlerde özgüven eksikliği ve yetersizlik korkusu görülebilmektedir. Düşük gelirli ailelerden gelen gençler için ise okullar, aileler ve kurumlar tarafından yeterli destek sağlanmaması önemli bir sorundur. Bazı ülkelerde gönüllülük, kültürel olarak yeterince değer görmemekte ve anlamlı ya da saygın bir faaliyet olarak teşvik edilmemektedir.

Genel olarak, gençlerin gönüllülüğe daha fazla katılımını sağlamak için bilgi eksikliklerini gidermeye, algıları değiştirmeye, duygusal ve yapısal destek sağlamaya ve özellikle temsil edilmeyen gruplar için kapsayıcı erişimi garanti altına almaya yönelik bütüncül bir yaklaşım gereklidir.

2. Bir mobil uygulama, gençler arasında gönüllülüğün faydaları ve fırsatları hakkında farkındalığı nasıl artırabilir?

Tüm ülkelerdeki katılımcılar, gençler arasında gönüllülük konusunda farkındalığı artırmayı hedefleyen bir uygulamanın görünürlük, kişiselleştirme ve duygusal bağ kurma üzerine odaklanması gerektiği konusunda hemfikir oldular. Güncel gönüllülük fırsatlarını; konuma, ilgi alanına, uygunluk durumuna ve becerilere göre filtreleyerek gösteren, merkezi ve kullanıcı dostu bir platformun oluşturulması elzem olarak değerlendirildi. Kullanıcıları bilgilendirmek ve sürece dahil etmek için bildirimler ve eşleştirme araçları önerildi.
Gönüllülüğün kişisel ve profesyonel faydalarını vurgulayan başarı hikâyeleri, tanıklıklar ve etki videoları gibi eğitici ve motive edici içeriklerin, gönüllülük algısını değiştirmede kilit rol oynayacağı belirtildi. Gönüllülüğü daha erişilebilir kılmak için topluluk sohbetleri, akran mentorluğu ve deneyimli gönüllülerle iletişim gibi sosyal özelliklerin eklenmesi önerildi.
Erişilebilirlik de vurgulandı; uygulamanın çok dilli ve kapsayıcı tasarlanması, özellikle kırsal ve dezavantajlı gençlere ulaşmak açısından önemli görüldü. Etkileşimli ve yerelleştirilmiş içerikler ile influencer iş birlikleri de gençlerin ilgisini artıracak unsurlar arasında gösterildi. Son olarak, uygulamanın mevcut platformlarla entegre edilmesi ve gönüllülüğün değeriyle ilgili özel bölümler aracılığıyla açık bir iletişim kurulmasının, gençlerin katılımını artırmada etkili olacağı vurgulandı.

3. Gençlerin yerel gönüllülük fırsatlarını keşfetmesini ve bu fırsatlarla bağlantı kurmasını kolaylaştıracak hangi özellikler bir uygulamada bulunmalıdır?

Tüm ülkelerdeki odak grup katılımcıları, gençlerin yerel gönüllülük fırsatlarını keşfetmesini ve bunlara ulaşmasını kolaylaştırmak için kullanıcı dostu, kişiselleştirilmiş ve erişilebilir dijital araçların gerekli olduğunu vurgulamıştır.

Konum tabanlı arama özelliği, en sık önerilen araçlardan biri olmuştur. Bu özellik sayesinde kullanıcılar bulundukları yere yakın gönüllülük fırsatlarını kolayca bulabilir. Bu ihtiyaç özellikle İspanya, Portekiz, Türkiye, Romanya ve Ukrayna'da ön plana çıkmıştır. İlgi alanı, uygunluk durumu, süre, toplumsal konu ve gerekli becerilere göre ek filtreleme seçenekleri, deneyimi daha alakalı ve verimli kılmak adına önerilmiştir. Ayrıca kullanıcı profillerine veya önceki etkinliklerine dayalı kişiselleştirilmiş öneriler, özellikle İspanya ve Romanya tarafından vurgulanmıştır.

Başvuru sürecini kolaylaştırmak için, Türkiye, Portekiz, Ukrayna ve Romanya'daki katılımcılar, doğrudan başvuru butonları ve uygulama içi organizatörlerle mesajlaşma gibi özellikler önermiştir. Takvim senkronizasyonu ve fırsatları kaydetme ya da takip etme gibi planlama araçları, katılımın yönetilmesine yardımcı olacak araçlar arasında yer almıştır.

Motivasyon açısından, Belçika dijital sertifikalar, rozetler ya da küçük ödüller gibi tanıma sistemlerini önermiştir; bu sayede gönüllülük, kişisel gelişim ve istihdam edilebilirlik ile ilişkilendirilerek teşvik edilebilir. Kısa süreli ya da tek seferlik fırsatlar, gönüllülüğe yeni başlayanlar veya sınırlı zamanı olanlar için ideal olarak değerlendirilmiştir.

Belçika ve Ukrayna, yerel kuruluşlardan oluşan aranabilir veri tabanları oluşturulmasını ve kullanıcıların projelerini uygulamaya eklemesini önermiştir. Bu, gençlerin sürece tabandan katılımını artırmayı hedeflemektedir. Ayrıca Belçika, dijital araçların yüz yüze bilgilendirme oturumları gibi çevrimdışı yöntemlerle desteklenmesini, özellikle okullar veya kafeler gibi mekanlarda yapılan etkinliklerle uygulamanın erişiminin artırılmasını önermiştir.

4. Zaman kısıtlamaları ve program çakışmaları gibi gençlerin gönüllülükten kaçınmasına neden olan sorunlara bir uygulama nasıl çözüm getirebilir?

Tüm ülkelerde zaman kısıtlamaları, gençlerin gönüllülüğe katılımının önündeki en büyük engellerden biri olarak tanımlanmıştır. Bu soruna çözüm olarak, bir uygulamanın gençlerin yoğun yaşamlarına uyum sağlayacak şekilde esnek ve kişiselleştirilmiş zamanlama özellikleri sunması önerilmiştir.

Geniş çapta desteklenen bir çözüm, mikro-gönüllülük olarak adlandırılan; kısa, görev tabanlı ve hızlıca tamamlanabilen, uzaktan veya asenkron şekilde yapılabilen etkinliklerin dahil edilmesi olmuştur. Bu yaklaşım, gençlerin uzun vadeli taahhütler olmadan katkıda bulunmasını sağlar. İspanya, Portekiz, Türkiye ve Romanya gibi ülkeler, kullanıcıların gönüllülüğü programlarına daha kolay sığdırabilmesi için takvim senkronizasyonu, akıllı hatırlatıcılar ve otomatik planlayıcılar gibi araçların önemini de vurgulamıştır.

Belçika, daha geniş sistemik çözümler önermiştir; örneğin şirketlerin Kurumsal Sosyal Sorumluluk (CSR) inisiyatifleri aracılığıyla gönüllülüğü desteklemesi ve çalışanların mesai saatlerinde gönüllü olmasına imkan tanıması. Ayrıca Belçika, gençlerin tükenmişlik yaşamaması için zaman yönetimi kaynakları ve önceliklendirme araçları eklenmesini önermiştir.

Duygusal iyilik halini desteklemek için, Belçika ve Romanya uygulamaya ruh sağlığı destek özellikleri eklenmesini önermiştir; örneğin gönüllü elçiler veya uygulama içi kaynaklar. Ukrayna ve Romanya, fırsatların zaman taahhüdüne göre (ör. tek seferlik, sürekli) kategorize edilmesi gereğini vurgulamış ve motivasyonu ve esnekliği artırmak için grup veya akran bazlı gönüllülük seçenekleri önermiştir.

Genel olarak, uygulama esnek formatlar, akıllı planlama araçları ve iyilik desteğini birleştirerek zamanlama engellerini azaltmalı ve gönüllülüğü daha erişilebilir hale getirmelidir.

5. Bir uygulama, gençleri gönüllü olmaya teşvik etmek için oyunlaştırmayı (rozetler, lider tabloları, ödüller vb.) nasıl kullanabilir?

Tüm ülkelerdeki katılımcılar, oyunlaştırmanın gençlerin gönüllülük uygulamalarıyla etkileşimini önemli ölçüde artırabileceği konusunda hemfikirdir, ancak bunun kullanıcıların motivasyonlarıyla uyumlu şekilde uygulanması gerekir.

Sıklıkla önerilen özellikler şunlardır: rozetler, puanlar, gönüllü devam serileri ve etki göstergeleri, bu sayede kullanıcılar ilerlemelerini görselleştirebilir ve çabaları için ödüllendirilmiş hissedebilirler. Lider tabloları da desteklenmiş, ancak baskı yaratmaması için isteğe bağlı gizlilik ayarlarıyla sunulması önerilmiştir. Ayrıca aylık sıfırlanan takım bazlı sıralamalar (Ukrayna tarafından önerilmiş) katılımı taze ve teşvik edici kılabilir.

Gerçek dünya ödülleri—etkinliklere erişim, dijital sertifikalar, indirimler ve öne çıkan profil gösterimleri—özellikle Romanya, Belçika ve Türkiye için güçlü motivasyon unsurları olarak görülmüştür. Bu somut teşvikler, gönüllülerin çabalarını doğrular ve katkılarının değerini artırır.

Hikaye Anlatımı ve Görünürlük de vurgulanmıştır. Belirli kilometre taşlarına ulaşmak, gönüllülerin deneyimlerini bloglar veya videolar aracılığıyla paylaşmalarını sağlayabilir; bu hem başarılarını tanımak hem de başkalarını motive etmek için kullanılabilir. Rozetler ve başarıların paylaşımı için sosyal medya entegrasyonu, akran motivasyonunu artırmak amacıyla önerilmiştir.

Ek fikirler arasında özel avatarlar veya gönüllü kimlik kartları (İspanya) ve işbirlikçi meydan okumalar (Belçika) yer almaktadır; bunlar, paylaşılan hedefler üzerinden topluluk bilincini güçlendirir. Özetle, oyunlaştırma öğeleri dikkatli kullanıldığında, gönüllülüğü gençler için daha ödüllendirici, görünür ve sosyal olarak etkileşimli hâle getirebilir.

6. Bir uygulama, gönüllülüğün etkisini (ör. değişim hikayeleri, referanslar) nasıl gösterebilir ve katılımı nasıl teşvik edebilir?

Tüm ülkelerdeki katılımcılar, hikaye anlatımının gençleri gönüllü olmaya teşvik etmede en etkili yollarından biri olduğunda hemfikirdi. Otantik, duygusal ve akran odaklı hikayeler, yalnızca istatistiklerden daha etkili görülmüştür.

Altı ülke de, gerçek gönüllü deneyimlerinin video referanslar, fotoğraf günlükleri, "önce ve sonra" galerileri, blog yazıları ve mini değişim hikayeleri aracılığıyla sunulmasını vurgulamıştır. Bu formatlar, gönüllülüğü insancıl hâle getirir ve potansiyel gönüllülerle duygusal bağ kurmayı sağlar.

Kişisel panolar (Romanya ve Ukrayna tarafından önerilmiş), her kullanıcının katkılarını (ör. dikilen ağaçlar, rehberlik edilen öğrenciler) göstererek etkilerini somut hâle getirebilir. Rozetler, başarı seviyeleri ve gönüllü kartları (Belçika ve İspanya tarafından önerilmiş), gönüllülük saatlerini, tamamlanan aktiviteleri ve desteklenen nedenleri takip etmek ve tanımak için kullanılabilir.

Kamusal tanınma da önemli görülmüştür. Öneriler arasında "Ayın Gönüllüsü" spotları, akran onayları ve başarı hikayelerinin sosyal medyada paylaşılması yer alır. Belçika ayrıca aktif katılım için yerel ayrıcalıklar (indirimler, etkinlik erişimi) sunmayı önermiştir.

Ek fikirler arasında desteklenen proje türlerini kategorize etmek (Ukrayna), kolektif etkiyi göstermek için bloglar ve veri görselleştirmeleri kullanmak (Romanya) ve hem gönüllü hem de organizasyon katılımını oyunlaştırmak (Belçika) bulunmaktadır.

Genel olarak, uygulama içinde hikaye anlatımı, tanınma ve görünür etkiyi birleştirmek, motivasyonu önemli ölçüde artırabilir ve daha geniş genç katılımını teşvik edebilir.

7. Bir uygulama, gençlerin gönüllülük için gerekli beceri veya niteliklerden yoksun olma endişelerini aşmalarına nasıl yardımcı olabilir?

Tüm ülkelerde gençler arasında ortak bir endişe, gönüllülüğün ne gerektirdiği konusunda kendilerini yeterli hissetmemek veya emin olamamaktır. Bir uygulama, özgüven geliştirme, beklentileri netleştirme ve gönüllülüğün geçmiş deneyime bakılmaksızın herkese açık olduğunu pekiştirme konusunda hayati bir rol oynayabilir.

İspanya, Portekiz ve Romanya katılımcıları, "Yeni başlayanlar için uygun" ve "Deneyim gerekmez" gibi göstergelerle birlikte görev detayları, süre tahminleri ve zorluk seviyelerini içeren net rol açıklamalarının önemini vurgulamıştır. "Yeni başlayanlar için gönüllülük" gibi özel bir bölüm ve cesaretlendirici dil, fırsatları daha erişilebilir hâle getirebilir.

Altı ülke de kısa eğitim videoları, iletişim ve takım çalışması gibi yumuşak beceri eğitimleri ve kişisel becerileri uygun rollere eşleştirmeye yardımcı rehberler gibi onboarding içeriklerinin önemini vurgulamıştır. Romanya, Beceri Temelli Gönüllülük Rehberi önermiş, Belçika, İspanya ve Romanya ise referanslar ve "Bir Günüm" videoları ile ilk kez gönüllü olanların gerçek deneyimlerini göstermeyi önermiştir.

Ukrayna ve Türkiye, forumlar, sohbet alanları ve mentor eşleştirme gibi akran destek özelliklerinin değerini vurgulamış; bu sayede yeni katılanlar desteklenmiş ve yalnız hissetmemiş olur. Belçika ayrıca gerçek zamanlı güncellemeler ve görsel proje önizlemeleri önererek deneyimin anlaşılmasını kolaylaştırmayı hedeflemiştir.

Son olarak, Türkiye ve Romanya, kapsayıcı mesajlaşmanın önemini vurgulayarak, herkesin katkıda bulunabileceği ve gönüllülüğün bir gelişim alanı olduğu fikrini öne çıkarmıştır.

Özetle, uygulama net bilgiler, eğitim materyalleri, akran desteği ve ilham verici hikâyeler sunarak gençlerin beceriye ilişkin şüphelerini aşmalarına ve gönüllü olmaya cesaret etmelerine yardımcı olabilir.

8. Bir uygulama, genç gönüllüler arasında topluluk veya aidiyet duygusunu nasıl geliştirebilir ve katılımı sürdürebilir?

Tüm ülkelerde katılımcılar, topluluk ve aidiyet duygusunun geliştirilmesinin gençlerin gönüllülüğe katılımını sürdürmede hayati öneme sahip olduğu konusunda hemfikirdi. Bir uygulama, yalnızca fırsatları listelemekle kalmayıp, etkileşimli ve sosyal özellikler sunarak bu duyguyu destekleyebilir.

spanya, Portekiz, Türkiye ve Romanya katılımcıları, grup sohbetleri, forumlar, yorum bölümleri, fotoğraf galerileri ve ilgi alanı veya amaç bazlı organize edilen gönüllü grupları gibi özellikleri vurgulamıştır. Bu araçlar, izolasyon hissini azaltmaya yardımcı olur ve gençlerin daha büyük bir hareketin parçası olduklarını hissetmelerini sağlar.

Belçika, Ukrayna ve Türkiye, tematik veya amaç odaklı topluluklar ve takım alanları oluşturarak iş birliği ve ortak amaç duygusunu teşvik etmeyi önermiştir. Ukrayna ve Romanya ayrıca, mentorluk veya buddy sistemleri önererek yeni katılanların rehberlik almasını, özgüven kazanmasını ve deneyimli gönüllüler için liderlik fırsatları yaratılmasını önermiştir.

Motivasyonu ve aidiyet duygusunu güçlendirmek için birçok ülke, Ayın Gönüllüsü özellikleri, teşekkür duvarları, akran takdirleri ve kilometre taşı izleyicileri gibi katkıların tanınmasını desteklemiştir. Belçika ayrıca, gönüllülerin gelişimlerini takip etmelerine yardımcı olacak Youthpass tarzı yansıtma araçları önermiştir.

Ukrayna, topluluk bağlarını derinleştirmek ve bölgesel bağlantıyı desteklemek için çevrimiçi veya çevrimdışı buluşmalar düzenlemeyi önermiştir; bu da uygulamaya uzun vadeli bağlılığı güçlendirebilir.

Özetle, bir gönüllülük uygulaması, etkileşimli özellikler, akran desteği, tanıma sistemleri ve ortak deneyim ve gelişim fırsatları sunarak güçlü bir topluluk duygusu yaratabilir.

9. Bir uygulamadaki hangi araçlar veya kaynaklar gençlerin gönüllülük katkılarını takip etmelerine ve sergilemelerine yardımcı olabilir (örn. sertifikalar, portföyler)?

Tüm ülkelerdeki katılımcılar, gençlerin gönüllülük katkılarını takip etmelerini ve sergilemelerini sağlayacak araçların önemini vurgulamış; bu tür araçların deneyim değerini artırdığı ve istihdam veya akademik fırsatları iyileştirdiği belirtilmiştir.

İspanya'da katılımcılar, saatleri kaydetmek, projeleri listelemek ve koordinatör onayları almak için dijital portföyler önermiş; ayrıca sertifikaların ve özgeçmişlerin otomatik üretilmesini tavsiye etmişlerdir. Portekiz benzer özellikler önermiş, uygulama içi bir günlük, indirilebilir sertifikalar ve okullar veya işverenlerle paylaşım için portföy seçenekleri dahil edilmiştir.

TTürkiye, kullanıcıların başarılarını daha kolay dışa aktarabilmesi için kaydedilen saatler, fotoğraflar, dijital sertifikalar ve süpervizör önerilerini içeren gönüllü profillerini önermiştir. Ukrayna'da gençlik çalışanları, tamamlanan çalışmalar ve desteklenen amaçları göstermek için kişisel veya takım panolarının, ilerlemeyi özetlemek amacıyla da beceri takip araçları ve dijital CV'lerin kullanılmasını vurgulamıştır.

Romanya, başarı takibinin sürekli katılımı artırdığını vurgulamış; otomatik aktivite kayıtları, referans toplama, doğrulanmış sertifikalar ve LinkedIn entegrasyonu önermiştir. Etki panoları ve kilometre taşı rozetleri gibi görsel araçlar motivasyon artırıcı özellikler olarak değerlendirilmiştir.

Belçika ise daha çok topluluk yönüne odaklanmış; koordinasyonu teşvik etmek ve katkı takibini doğal şekilde desteklemek için yerel merkezler, ilgi temelli ağlar ve buddy sistemleri önermiştir.

10. Bir uygulama, sürekli gönüllülüğü teşvik etmek için tanıma veya ödüller (örn. kamu takdiri, puan kazanma) sağlayabilir mi?

Tüm ülkelerden katılımcılar, gençlerin gönüllü katılımını sürdürmelerinde tanıma ve ödüllerin kritik önemde olduğunu vurgulamıştır. Bir uygulama, hem kamu takdiri hem de somut ödüller aracılığıyla destek sağlayabilir.

İspanya, öne çıkan gönüllüleri sergilemek için bir "Etki Duvarı" önerirken, etkinlikler veya eğitimler için kullanılabilecek puan sistemi ve başarıların düzenli kutlanmasını tavsiye etmiştir. Benzer şekilde Portekiz, lider tablolar, kişiselleştirilmiş teşekkür mesajları ve dijital takdir kartları önermiş; puan sistemi ile eğitim veya özel etkinliklere erişim sağlanabileceğini belirtmiştir.

Belçika, yetenek veri tabanı, adım takipçileri ve etki arşivleri gibi araçları vurgulamış; kullanıcıların başarılarıyla ilgili gizlilik yönetimi seçeneğini de önermiştir. Proje değerlendirmeleri, yansıtma ve gelişim desteği için önerilmiştir.

Türkiye, uygulama içi görünür tanıma, aylık öne çıkan gönüllüler ve ulusal ödül sistemleriyle entegrasyonu önermiştir. Ukrayna ise motivasyonu ve görünürlüğü artırmak için Haftanın/Ayın Gönüllüsü özellikleri ve sosyal medya paylaşımı vurgulamıştır. Romanya, dijital referans mektupları, indirimler ve işletme ortaklıkları önererek gönüllü deneyimini kariyer veya eğitim fırsatlarına dönüştürmeyi amaçlamıştır.

Uygulama, kamu takdiri, özel takip, puan tabanlı ödüller ve kariyer odaklı teşvikleri birleştirerek gençlerin değerli hissetmesini ve uzun vadede gönüllülüğe bağlı kalmasını sağlayabilir.

Gönüllülük motivasyonuna ilişkin anketlerden elde edilen bulgular

Tüm ülkelerde, özgecilik en güçlü motivasyon kaynağı olarak öne çıkmıştır. Katılımcılar—özellikle Ukrayna, Portekiz ve Türkiye'den—belirsiz dönemlerde başkalarına yardım etme ve kendini faydalı hissetme arzusunu vurgulamıştır. Bu amaç duygusu, özellikle Belçika, Romanya ve İspanya'da, gençlerin gönüllülüğü duygusal tatmin ve kendini keşfetme ile ilişkilendirmesiyle kişisel gelişim ve doyum arayışıyla birlikte görülmüştür.

Sosyal bağlantı bir diğer önemli motivatör olmuştur. Gençler gönüllülüğü yalnızca geri verme yolu olarak değil, aynı zamanda arkadaşlık kurma, ağ genişletme ve benzer düşünen akranlarla etkileşim sağlama aracı olarak görmektedir. Bu özellikle Belçika, Portekiz ve Türkiye'de önemlidir; topluluk, uzun vadeli katılım için merkezi bir unsur olarak değerlendirilmiştir.

Pratik düzeyde, birçok katılımcı—özellikle Romanya, İspanya ve Türkiye'den—gönüllülüğün liderlik, iletişim ve iş hayatına hazırlık gibi değerli becerileri geliştirmelerine yardımcı olduğunu belirtmiştir. Ancak güçlü motivasyona rağmen gençler çeşitli engellerle karşılaşmaktadır: en yaygın olanları okul veya iş nedeniyle zaman eksikliği, gönüllülük fırsatları hakkında sınırlı farkındalık (özellikle Romanya, Ukrayna ve Portekiz'de) ve çabalarının gerçek etkisi konusunda şüphelerdir.

Dijital bir uygulamanın gönüllülük yolculuklarını destekleme potansiyeli sorulduğunda, yanıtlar çok olumlu olmuştur. Gençler, yalnızca fırsat sunan değil, aynı zamanda motivasyon sağlayan araçlar içeren uygulamalara ilgi göstermiştir. İstenilen özellikler arasında hedef takibi, ilerleme izleme ve diğer gönüllülerden ilham verici hikayeler yer almıştır. Saat ve başarıları görselleştiren araçlar, özellikle Romanya ve Ukrayna'da çekici bulunmuştur. Rozetler, sertifikalar ve ödüller gibi tanıma sistemleri de olumlu karşılanmış, ancak bunun anlamlı ve aşırı rekabetçi olmaması gerektiği vurgulanmıştır.
Dijital ortamda sosyal ve topluluk unsuru da aynı derecede önemsenmiştir. Gençler, akranlarla bağlantı kurmak, deneyimlerini paylaşmak ve mentorluk ile eğitim erişimi sağlamak istemiştir. Özellikle kişiselleştirmenin önemi vurgulanmıştır; uygulamanın gençlerin ihtiyaçlarına, ilgi alanlarına, müsaitlik durumlarına ve duygusal durumlarına uyum sağlaması beklenmiştir. Hatırlatıcılar, teşvik edici mesajlar ve özel içerikler, sürdürülebilir katılım için kritik görülmüştür.
Sonuç olarak, anketler, gençlerin katkıda bulunma isteğinin yüksek olduğunu, ancak daha iyi erişim, duygusal destek ve tanınma ihtiyaçları olduğunu göstermektedir. Kişiselleştirme, motivasyon ve topluluk odaklı olarak tasarlanmış bir uygulama, Avrupa genelinde yeni bir gönüllü neslin güçlenmesinde dönüştürücü bir rol oynayabilir.

Gönüllülük Fırsatlarını Teşvik Eden Mevcut Uygulamalar

Bu zorluklara yanıt olarak, gönüllüleri sivil toplum kuruluşları (STK'lar) ve topluluk girişimleriyle buluşturmak amacıyla çeşitli dijital platformlar geliştirilmiştir. Bu platformlar, gönüllülük fırsatlarını yapılandırılmış bir şekilde sunarak kullanıcıların ilgi alanlarına, becerilerine ve uygunluk durumlarına göre roller bulmalarına olanak tanımaktadır. Aşağıda, gönüllülük katılımını kolaylaştıran en yaygın kullanılan platformlardan bazıları yer almaktadır:

- VolunteerMatch – Gönüllüleri ilgi alanlarına ve coğrafi konumlarına göre kuruluşlarla eşleştirir.
- GoVolunteer – Avrupa merkezli bu platform, çeşitli konularda gönüllülük projeleri sunar.
- UNV (Birleşmiş Milletler Gönüllüleri) – Dünya genelinde insani yardım ve kalkınmaya yönelik gönüllülük projeleriyle bireyleri buluşturur.
- Idealist – Kar amacı gütmeyen işler, stajlar ve gönüllülük pozisyonlarının yer aldığı bir veritabanı sağlar.
- AllForGood – Farklı kaynaklardan gönüllülük ilanlarını bir araya getirerek kullanıcıların ilgi alanlarına uygun fırsatları bulmasını sağlar.
- GivingWay – Özellikle gençlere yönelik uluslararası gönüllülük deneyimleri sunar.
- DoSomething – Dijital meydan okumalar ve kampanyalar aracılığıyla gençleri aktivizm ve toplumsal hizmete teşvik eder.
- European Solidarity Corps App – Kullanıcıların gönüllülük, eğitim veya istihdama yönelik birlik ve topluluk destekli fırsatları aramasına ve başvurmasına olanak tanır.
- HelpUp – Gönüllülük yapmak isteyen gençleri yardıma ihtiyacı olan STK'larla buluşturmak için tasarlanmış bir uygulamadır.

Bu platformlar, gönüllülüğe erişimi artırmada önemli bir rol oynamaktadır. Ancak, özellikle katılım stratejileri, kişiselleştirme ve motivasyon artırıcı teknikler açısından hâlâ büyük bir gelişim potansiyeli mevcuttur.

Gönüllülük İlgisini Artıracak Uygulama Özellikleri

Dijital uygulamalar, gençlerin fırsatlara erişim, iletişim kurma ve ilgi alanlarıyla etkileşim kurma biçimlerini dönüştürdü. İyi tasarlanmış bir mobil uygulama, fırsatları daha görünür, erişilebilir ve ilgi çekici hale getirerek gönüllülüğün önündeki engelleri kaldırmada önemli bir rol oynayabilir. Teknoloji odaklı özellikleri bünyesinde barındıran uygulama, gönüllülük yolculuğu boyunca kolay katılım sağlayabilir, motivasyonu artırabilir ve sürekli destek sağlayabilir. Aşağıda, gönüllülük ilgisini ve uzun vadeli bağlılığı teşvik etmek için uygulamada bulunması gereken temel özelliklere derinlemesine bir bakış sunulmaktadır.

1. Konum Tabanlı Gönüllülük Fırsatları

Kullanıcıların yakınlarındaki gönüllülük fırsatlarını keşfetmelerine yardımcı olmak için konum tabanlı bir arama aracı gereklidir. GPS teknolojisinin entegrasyonu sayesinde uygulama, mevcut projeleri gerçek zamanlı olarak ve yakınlığa göre sıralayarak gösterebilir. Bu sayede kullanıcılar, uzun mesafeler kat etmek zorunda kalmadan hızlıca uygun etkinlikleri bulabilir ve katılım sağlayabilir. Ayrıca, uzaktan ve çevrim içi gönüllülük fırsatlarının vurgulanması, ulaşım veya hareketlilik zorlukları yaşayanlar için kapsayıcılığı artırır.

2. Kişiselleştirilmiş Öneriler ve Yapay Zeka Destekli Eşleştirme

Kişiselleştirme, kullanıcı katılımını artırmada kritik bir faktördür. Yapay zeka destekli algoritmalar, kullanıcı tercihlerini, geçmiş deneyimlerini ve becerilerini analiz ederek onlara özel gönüllülük fırsatları önerebilir. Kişisel ilgi alanlarına ve müsaitlik durumlarına uygun öneriler sunarak, uygulama uzun süreli katılım olasılığını artırır. Kullanıcılar ayrıca ilgi alanlarına uygun yeni fırsatlarla ilgili bildirim almak üzere tercihlerini ayarlayabilir.

3. Oyunlaştırma ve Ödül Sistemleri

Oyunlaştırma unsurlarının dahil edilmesi, kullanıcı motivasyonunu önemli ölçüde artırabilir. Puanlar, rozetler, ilerleme takibi ve liderlik tabloları gibi özellikler deneyimi daha etkileşimli ve ödüllendirici hale getirir. Kullanıcılar belirli sayıda gönüllülük saati tamamlama ya da çeşitli sosyal konularda görev alma gibi kilometre taşlarına ulaştıklarında başarılar elde edebilirler. Oyunlaştırma, ilerleme hissi yaratarak uzun vadeli katılımı teşvik eder.

4. Tanınma ve Sertifikasyon Sistemi

Tanınırlık, motivasyonun sürdürülmesinde kilit bir faktördür. Gönüllülere dijital sertifikalar, rozetler ve referanslar sunmak, katkılarına değer katmaktadır. Eğitim kurumları ve işverenlerle iş birliği yaparak gönüllülük saatlerinin akademik kredi ya da iş başvurularında geçerli deneyim olarak tanınması, katılımı daha da teşvik edebilir. Uygulama içindeki portföy özelliği, kullanıcıların başarılarını sergilemelerine olanak tanır.

5. Mentorluk ve Topluluk Oluşturma

Güçlü bir topluluk hissi, gönüllü katılımını büyük ölçüde artırabilir. Uygulama; tartışma forumları, akran mentorluk programları ve deneyimli gönüllülerin yeni katılımcılara rehberlik edebileceği ağ alanları içermelidir. Benzer ilgi alanlarına sahip kişilerle bağlantı kurmak, aidiyet duygusunu geliştirir ve sürekli katılımı teşvik eder.

6. Etki Takibi ve Hikâye Anlatımı Özellikleri

Gönüllüler, yaptıkları işin etkisini görebildiklerinde daha uzun süreli katılım gösterme eğilimindedir. Etkileşimli bir gösterge paneli; ölçümler, tanıklıklar ve başarı hikâyeleri sunarak katkılarının değerini pekiştirebilir. Kullanıcılar ayrıca kendi deneyimlerini paylaşabilir, fotoğraflar yükleyebilir ve hikâye anlatımı özellikleri aracılığıyla diğer kullanıcılarla etkileşime geçerek duygusal olarak daha bağlı bir topluluk oluşturabilir.

7. Esnek ve Kısa Süreli Gönüllülük Fırsatları

Gençlerin yoğun programları göz önüne alındığında, kısa vadeli ve mikro-gönüllülük fırsatları sunmak, kullanıcıların uzun vadeli taahhütler olmadan da gönüllülük yapmalarına olanak tanır. Tek seferlik etkinlikler, sanal gönüllülük ve hafta sonu projeleri gibi seçenekler, uzun süreli taahhütte bulunamayan ancak anlamlı bir katkı sağlamak isteyen bireyler için uygundur.

8. Sosyal Medya Entegrasyonu ve Paylaşım

Sosyal medya, günümüzde katılımı artırmada kritik bir rol oynamaktadır. Paylaşım özelliklerinin entegrasyonu sayesinde gönüllüler, başarılarını, deneyimlerini ve fırsatlarını Instagram, Facebook ve LinkedIn gibi platformlarda paylaşabilir. Bu sadece farkındalık yaratmakla kalmaz, aynı zamanda akranları da gönüllülüğe teşvik eder ve gönüllülük topluluğunun etki alanını genişletir.

9. Çok Dilli Destek ve Kapsayıcılık Özellikleri

Farklı gruplar için erişilebilirliği sağlamak, katılımı artırır. Çok dilli bir arayüz, ana dili uygulama dili olmayan kullanıcıların uygulamayı rahatlıkla kullanmasına olanak tanır. Ayrıca, metinden konuşmaya işlevi, ayarlanabilir yazı tipi boyutları ve yüksek kontrast modları gibi farklı yetilere uygun özellikler kapsayıcılığı teşvik eder.

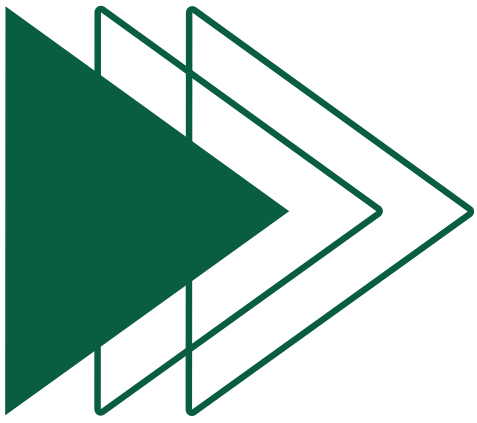
10. Bildirimler ve Kişiselleştirilmiş Hatırlatıcılar

Bildirimler ve hatırlatıcılar, kullanıcıları yaklaşan etkinlikler, son başvuru tarihleri ve yeni fırsatlar hakkında bilgilendirir. Kişiselleştirilmiş mesajlar; motive edici alıntılar, kilometre taşı başarıları ve ilerleme özetleriyle gönüllülerin bağlılığını ve motivasyonunu artırabilir.

Gençlerin gönüllülüğe katılımı hem toplumsal kalkınma hem de kişisel gelişim açısından büyük önem taşımaktadır. Ancak çeşitli engeller nedeniyle bu katılım oranı düşüktür. Bu zorlukların teknoloji aracılığıyla ele alınması, genç gönüllüler ile organizasyonlar arasında köprü kurarak daha dinamik ve tatmin edici bir deneyim yaratabilir. Konuma dayalı eşleştirme, oyunlaştırma, tanıma sistemleri ve etki takibi gibi yenilikçi özelliklerle "Motivate Youth" projesi, gençler arasında güçlü bir gönüllülük kültürü oluşturmayı amaçlayan bir uygulama geliştirmeyi hedeflemektedir.

MOTIVATE YOUTH

Bölüm 6: Sporlarda motivasyon



Co-funded by
the European Union

Gençler Arasında Fiziksel Aktivite ve Spor Katılımındaki Azalma

Son yıllarda Avrupa genelinde yürütülen birçok araştırma, gençler arasında fiziksel aktivite ve spora katılımın istikrarlı bir şekilde azaldığını ortaya koymuştur. Dünya Sağlık Örgütü'ne (DSÖ) göre dünya genelinde gençlerin ve ergenlerin %80'inden fazlası yeterince aktif değildir ve bu da fiziksel ve zihinsel sağlık için gerekli olan günlük önerilen hareket seviyelerinin altında kaldıkları anlamına gelir. Oysa spor uzun zamandır sağlık, sosyal katılım ve kişisel gelişim için temel bir araç olarak kabul edilmektedir. Ancak günümüz gençleri, spora düzenli olarak katılma motivasyonlarını etkileyen yeni zorluklarla karşı karşıyadır.

Bu kapsamda, Ukrayna, Portekiz, Türkiye, Belçika, İspanya ve Romanya'dan elde edilen bulguları bir araya getiren karşılaştırmalı çalışmamız, gençler arasında spor motivasyonunu etkileyen temel etkenleri ortaya koymayı amaçlamaktadır. Bu çalışmada gençlere yönelik anketler ile spor eğitmenleri, antrenörler ve kulüp yöneticileriyle gerçekleştirilen odak grup görüşmeleri kullanılmıştır.

Çalışmanın ele aldığı temel sorular şunlardır:

- Gençleri düzenli spor yapmaktan alıkoyan faktörler nelerdir?
- Antrenörler ve eğitmenler günümüz gençlerinin motivasyonunu nasıl değerlendiriyor?
- Sporda motivasyonu sürdürülebilir kılan uygulamalar nelerdir?

Gençler Arasında Fiziksel Aktivite ve Spor Katılımındaki Azalmanın Nedenleri

Bu analiz, yalnızca sorunun nedenlerini anlamayı değil, aynı zamanda yerel düzeyde uyarlanabilir ve ülkeler arasında paylaşılabilir pratik ve kanıta dayalı çözümleri vurgulamayı hedeflemektedir. Odak grup çalışmaları ve anketlerden elde edilen bulgularımız, gençlerin iyi oluşu, halk sağlığı ve sporun kapsayıcılık ve güçlendirme aracı olarak rolü hakkında daha geniş bir Avrupa diyaloğuna katkı sunmaktadır.

MOTIVATE YOUTH

Sporda Motivasyona İlişkin Odak Grup Bulguları

1. **Gençler arasında fiziksel aktivite ve spor katılımının azalmasının başlıca nedenleri nelerdir?**

Bu çalışmaya katılan altı ülkenin (Ukrayna, Belçika, Portekiz, Türkiye, Romanya ve İspanya) tamamında katılımcılar, gençlerin giderek daha az aktif hale geldiğini ortaya koyan ortak ve endişe verici bir eğilim belirlemiştir. Sebepler ülkelere göre farklılık gösterse de, konuya dair bazı ortak temalar dikkat çekmiş ve sorunun çok yönlü doğasını ortaya koymuştur.

En yaygın olarak belirtilen neden, dijital eğlencenin – video oyunları, sosyal medya ve dijital içerik platformları gibi – baskın hale gelmesidir. Belçika'da gençlerin anlık haz veren dijital içeriklerle rekabet etmenin zor olduğunu düşündükleri belirtilmiştir. Bu görüş Romanya ve Portekiz'de de paylaşılmıştır.

Türkiye ve İspanya'da ise ekran süresinin günlük rutinin normal bir parçası haline geldiği vurgulanmıştır. Ukraynalı gençlerin ise çevrim içi yaşama daha çok çekildikleri ve bu durumun yüz yüze etkinliklere olan motivasyonu azalttığı ifade edilmiştir.

Portekiz, Türkiye, Belçika, Romanya ve İspanya'daki katılımcılar, birçok öğrencinin fiziksel aktiviteye zaman ya da enerji ayıramadığını belirtmiştir. Belçika'da bu durum; okul, iş ve sosyal yaşam arasında denge kurma stresinden kaynaklı olarak daha da ağırlaşmaktadır. Ukrayna'da ise zaman kısıtı dolaylı bir faktördür; savaş ve ekonomik zorluklar, gençlerin spor alanlarına erişimini zaman sınırlamasından çok daha fazla kısıtlamaktadır.

Ortak temalardan bir diğeri, aktif yaşam tarzını teşvik eden yerel ve rol model figürlerin eksikliğidir. Belçika'da bu, spor ve fitness'ın yalnızca elit sporculara uygun olduğu algısına yol açmaktadır. Portekiz ve Türkiye'de ebeveyn desteği veya teşviki eksikliği de vurgulanmıştır. Ukrayna ve Romanya'da ise bazı ailelerde ve okullarda spora genel olarak düşük önem verilmesi dikkat çekmiştir.

Ukrayna'da savaş nedeniyle güvensiz ortamlar, gençlerin spor altyapılarına veya kamusal alanlara güvenli şekilde erişmesini ciddi şekilde engellemektedir. Portekiz ve Romanya ise özellikle kırsal veya düşük gelirli bölgelerde sınırlı spor programları ve yetersiz altyapı sorununa dikkat çekmiştir. İspanya'da topluluk temelli spor programlarının giderek ortadan kalktığı belirtilmiş ve gençlerin seçeneklerinin azaldığı ifade edilmiştir. Türkiye ise özellikle kız çocukları ve dezavantajlı gençler için kapsayıcı ve erişilebilir programların eksikliğini vurgulamıştır.

Belçika, Romanya, Türkiye ve İspanya'da katılımcılar, gençlerin spora katılımını sınırlayan önemli bir etkenin ruh sağlığı sorunları olduğunu belirttiler. Anksiyete, depresyon ve yargılanma korkusu gibi duygusal zorluklar, özellikle takım sporları veya grup halinde yapılan fiziksel aktiviteleri gençler için ürkütücü hale getirmektedir. Pek çok genç, sosyal kaygı ya da performans baskısı nedeniyle bu tür etkinliklerden uzak durmaktadır.

2. Bir mobil uygulama, sporu ve fiziksel aktiviteyi gençler için nasıl daha cazip hale getirebilir?

Altı ülkenin tamamındaki katılımcılar, dijital araçları fiziksel aktivitenin önünde bir engel olarak değil, yaratıcı şekilde kullanıldığında çözümün bir parçası olarak görmektedir. Günümüz gençliği dijital kültürle derinden bağlantılıdır ve paydaşlar, iyi tasarlanmış bir uygulamanın ekranlarla spor arasında güçlü bir köprü oluşturabileceğini vurgulamıştır.
Oyunlaştırma, genç kullanıcıları meşgul etmek için evrensel olarak önerilen temel bir özelliktir. Belçika'da, rozetler, liderlik tabloları ve gerçek ilerlemeye dayalı başarılar öne çıkmaktadır. Ukrayna da benzer şekilde, meydan okumalar ve ölçülebilir sonuçların gençleri cezbettiğini belirtmiştir. Portekiz ve İspanya, günlük görevler ve "seriler" (streaks) aracılığıyla tutarlılık kazandırılmasını önermektedir. Romanya, küçük başarıların kutlanmasının motivasyon ve özgüveni artırdığını ifade etmiştir. Türkiye'de ise çeşitli egzersiz seçenekleri ve görsel ilerleme takibi, katılımı artırmak açısından önemli görülmüştür.
Gençler sadece hareket etmek istemiyor – birlikte hareket etmek istiyor. Belçika, spor arkadaşlığı bulucuları, takım hedefleri ve sanal grup etkinlikleri önerdi. Ukrayna, ortak bir iletişim ağı kurulmasının motivasyonu artıracağını ifade etti. İspanya ve Portekiz, sosyal meydan okumaların, grup sohbetlerinin ve gençlerin dijital platformlarda alışkın olduğu eğlenceli etkileşimlerin önemine dikkat çekti.
Tüm ülkelerde gençler, kişiselleştirilmiş içerik ihtiyacını vurguladı. Türkiye'de, egzersiz seviyelerine ve kültürel bağlama göre uyarlanmış rutinler öne çıkarıldı. Romanya, kişisel çalma listeleri, hikâye tabanlı içerikler ve etkileşimli geri bildirim sistemlerini destekledi. Portekiz ve İspanya, gençlik kültürünü yansıtan güncel dil, müzik ve mizahın kullanılması gerektiğini savundu. Ukrayna, internet erişiminin sınırlı olduğu bölgeler için çevrimdışı erişim özelliğinin hayati olduğunu belirtti.
Zihinsel sağlık, uygulamanın ayrı bir parçası olarak değil, temel bir bileşeni olarak görülmelidir. Belçika, farkındalık (mindfulness) araçları, zihinsel kontrol noktaları ve beden-pozitif mesajlaşma önerdi. Romanya ve İspanya bu önerilere katıldı. Türkiye ise yargılayıcı olmayan ve düşük baskılı ortamların önemini vurguladı.
Birçok ülke, uygulamanın sadece çevrim içi destek sunmasının ötesine geçerek gerçek hayatla da bağlantı kurmasını istedi. Belçika'da bu, yerel spor etkinliklerini gösteren haritalar ve spor ekipmanlarında indirimler şeklinde ifade edildi.

Portekiz ve İspanya, uygulamanın yerel etkinlikleri daha görünür ve erişilebilir hale getirmesini istedi. Türkiye ise uygulamayı, kentsel engelleri aşmak ve kullanıcıları kapsayıcı programlara yönlendirmek için bir araç olarak gördü.
Özetle, başarılı bir uygulama şu unsurları bir araya getirmelidir:

- Etkileşim için oyunlaştırma,
- Bağ kurmak için sosyal özellikler,
- Dahil edicilik için kişiselleştirme,
- Dayanıklılık için duygusal destek,
- Eyleme geçmek için yerel entegrasyon

3. **Gençlerin zaman, kaynak ya da tesis erişimi gibi engelleri aşmasına yardımcı olacak uygulama özellikleri nelerdir?**

Kısa, Ekipmansız Egzersizler. Bu öneri Ukrayna, Portekiz, Romanya ve İspanya'dan gelen en yaygın önerilerden biridir.
Esnek Zamanlama ve Mikro Egzersizler. Belçika, esnek zamanlama ve hatırlatıcılar ile kısa zaman dilimleri için mini egzersizler önerme özelliğini vurgulamıştır. Portekiz ve İspanya, egzersizleri küçük bloklara bölmeyi veya sabah/akşam rutinleri ve mikro egzersizler sunmayı önermiştir. Romanya, takvim entegrasyonuna dikkat çekmiştir.
Yakınlarda Tesis Bulma. Belçika, Portekiz, Romanya ve İspanya, ücretsiz veya düşük maliyetli erişim sunan spor salonları, spor kompleksleri, parklar veya toplum merkezlerini bulmaya yardımcı olacak özellikler önermiştir.
Ukrayna, pratiklik ve uyarlanabilirliğe odaklanmıştır: "15-20 dakikalık hızlı egzersizler", "özel ekipman veya alana ihtiyaç duymayan egzersizler" ve "farklı zorluk seviyelerinde egzersizler (başlangıç seviyesinden profesyonele kadar)".
Portekiz, evrensel çözümler sunmuştur: "hızlı, ekipmansız egzersiz rutinleri", "konuma dayalı hizmetler kullanarak yakındaki ücretsiz veya uygun maliyetli aktiviteleri göstermek" ve "egzersizleri küçük zaman bloklarına ayırmak".
Türkiye, uygulamanın çeşitlilik temelli egzersizler, gerçek zamanlı ilerleme görselleştirmesi ve fitness seviyelerine göre uyarlanmış rutinler sunması gerektiğini vurgulamıştır.
Temel işlevler açısından bakıldığında, ülkelerin çoğu, gençlerin spor katılımındaki engelleri aşmalarına yardımcı olacak etkili bir mobil uygulamanın; kısa, esnek, ekipmansız egzersizlerin yanı sıra erişilebilir spor tesislerini bulma özelliklerini sunması gerektiği konusunda hemfikirdir.
Bu temel işlevlerin ötesinde, vurgularda farklılıklar görülmektedir:

- Belçika, sosyal yön (Spor Arkadaşları) ve oyunlaştırmaya odaklanmaktadır.
- Türkiye, görsel çekicilik ve kültürel uygunluk konusuna dikkat çekmektedir.
- Romanya ve İspanya, pratik özelliklere ek olarak eğitsel yönleri (zaman yönetimi gibi) vurgulamaktadır.
- Ukrayna, uyarlanabilirlik ve farklı zorluk seviyelerine odaklanmaktadır.

4. Bir uygulama, fiziksel aktiviteyi teşvik etmek için oyunlaştırmayı (örneğin, meydan okumalar, başarılar, ödüller) nasıl kullanabilir?

Temel oyunlaştırma unsurları tüm ülkelerde yaygın olarak istense de, ülkeler arasında vurgularda bazı ilginç farklar görülmektedir.
Altı ülkenin tamamı, oyunlaştırmanın temel aracı olarak "meydan okumaları" (challenges) açıkça belirtmiştir. Bunlar genellikle haftalık veya aylık görevler olarak tasarlanmakta olup, adım hedeflerinden belirli antrenmanların tamamlanmasına kadar uzanmaktadır. Amaç, deneyimi sürekli yenilikçi kılmak ve net hedefler sunmaktır.
Dijital kupalar (Portekiz, Romanya, İspanya), fitness rozetleri (Portekiz, İspanya) ve kilidi açılabilir başarılar (Türkiye, İspanya), ilerlemeyi tanıma ve başarı hissi kazandırma açısından yaygın olarak desteklenmektedir. Belçika, özellikle "kişiye özel dönüm noktalarının" ödüllendirilmesini vurgulayarak kişiselleştirmeye dikkat çekmiştir.
Ödüller, tüm ülkelerde uygulamanın önemli bir unsuru olarak görülmekte ve çeşitli ödül sistemleri önerilmektedir. Ukrayna'daki odak grup çalışması, "tamamlanması için paylaşılması ya da grup olarak yapılması gereken görevler" gibi unsurlara özellikle dikkat çekerek, güçlü bir sosyal motivasyon anlayışını ortaya koymuştur.

5. Bir uygulama, gençleri spora teşvik etmek için rekabet veya takım çalışması duygusunu nasıl geliştirebilir?

Gençleri spora motive etmek için bir uygulama, hem rekabeti hem de takım ruhunu destekleyen özellikleri stratejik olarak entegre edebilir. Ukrayna, Belçika, Portekiz, Türkiye, Romanya ve İspanya'dan gelen geri bildirimler, aşağıdaki temel yaklaşımları vurgulamaktadır:
Birçok ülke, katılımı artırmak için rekabetçi unsurlara önem vermektedir:
Lider Tabloları (Leaderboards). Hemen hemen tüm ülkeler tarafından önerilen bu özellik, arkadaşlar arasında (Belçika), takım üyeleriyle (Belçika) veya herkese açık sıralamalarla (Ukrayna, İspanya) yapılandırılabilir. Amaç, dostane rekabet ortamı yaratarak kullanıcıları birbirleriyle karşılaştırmaya ve daha iyisini yapmaya teşvik etmektir.
Sanal Turnuvalar / Ligler. Portekiz, Romanya ve İspanya, sanal turnuvalar veya lig tarzı puan tabloları önermektedir. Bu da gerçek hayattaki sporları taklit eden yapılandırılmış bir rekabet formatı sunar.
Arkadaşlar Arası Yarışmalar. Türkiye ve Romanya, "arkadaşına karşı" mücadeleler veya "meydan okuma çemberleri" gibi doğrudan kişisel rekabet formatları önermekte ve bu sayede sorumluluk ve bağlılığı artırmaktadır.
Kamusal / Sosyal Tanınma. Ukrayna, rekabet duygusunu artırmak ve başarılı performans arzusunu teşvik etmek için sonuçların sosyal medyada paylaşılabilir olmasını savunmaktadır. Belçika da ilerlemelerin ve başarıların sosyal medya üzerinden paylaşılmasını desteklemekte ve bu özelliğin arkadaşların katılımını teşvik edeceğini düşünmektedir.

- Bölgesel / Eyalet Düzeyinde Yarışmalar. Ukrayna, uygulamanın eyalet veya bölge düzeyinde benimsenmesini öneriyor. Bu sayede bölgeler arasında rekabet teşvik edilerek daha kurumsal bir rekabet ortamı yaratılması amaçlanıyor.

Rekabetin yanı sıra takım çalışmasını teşvik etmek de önemli bir vurgu noktasıdır. Takım meydan okumaları tüm ülkelerde temel bir fikir olarak öne çıkmaktadır. Kullanıcılar, arkadaşları, aileleri, sınıf arkadaşları (Portekiz) ya da spor kulüpleri / okullarıyla (Ukrayna) birlikte takımlar oluşturabilir (Belçika, Romanya) ya da mevcut takımlara katılabilir. Bu takımlar haftalık veya aylık kolektif hedeflere ulaşmak için birlikte çalışır.

Bazı ülkeler – özellikle Türkiye, Romanya ve İspanya – sağlıklı rekabetin ve kapsayıcı yaklaşımların önemini vurgulamaktadır. Türkiye, dışlanmayı azaltmak ve topluluk hissi oluşturmak için "sadece sıralamaya dayalı değil, iş birliğini teşvik eden" özellikleri önermektedir. İspanya ise, baskı oluşturacak özellikler yerine "dostane rekabetin önceliklendirilmesini" tavsiye etmektedir. Romanya, içe dönük ya da uzaktan katılan kullanıcılar için "dijital çok oyunculu oyunlar ve özel lider tabloları" önererek, grup katılımını rahat bir ortamda simüle etmeyi önermektedir.

6. Bir uygulama gençleri yerel spor programlarına, antrenörlere veya fitness gruplarına nasıl bağlayabilir?

Gençleri yerel spor programları, antrenörler ve fitness gruplarıyla etkili şekilde buluşturmak için bir uygulama, birkaç temel özelliği bir araya getirmelidir.
İdeal bir uygulama; kullanıcı dostu, etkileşimli, yerelleştirilmiş ve sosyal olarak ilgi çekici olmalı—yalnızca spor erişimi sağlamamalı, aynı zamanda gençler arasında topluluk, güven ve heyecan duygusu da oluşturmalıdır.
Tüm ülkelerdeki katılımcılar arasında en sık vurgulanan özellikler:

- konum tabanlı dizinler,
- kolay kayıt ve mesajlaşma sistemleri
- ve doğrulanmış antrenör/kulüp bilgileriyle güven oluşturmaktır.

Yerelleştirme ve Bilgiye Erişim. Portekiz, Türkiye, İspanya, Ukrayna ve Romanya, yerel fırsatlara açık, net ve düzenli erişim ihtiyacını vurgulamaktadır. Uygulama; spor türü, yaş grubu ve konuma göre filtrelenebilen etkileşimli bir harita ya da aranabilir bir dizin içermelidir.
Portekiz, Türkiye, Romanya, İspanya ve Ukrayna'daki odak grup katılımcıları; katılımı kolaylaştırmak için kayıt ve iletişim araçları önerdi. Uygulama içinden programlara doğrudan kayıt ve antrenörler veya organizatörlerle yerleşik mesajlaşma özellikleri, katılım engellerini azaltabilir ve güven inşa edebilir.

Türkiye, Romanya ve İspanya odak grupları, bilgilendirici destek ve katılımı artırıcı ihtiyaçlara dikkat çekti. Antrenör profillerinde videolar, kullanıcı yorumları ve yerel etkinlikler veya deneme antrenmanları hakkında bildirimler gibi özellikler, farkındalık ve ilgiyi artırabilir. Ayrıca, antrenör tanıtımları, soru-cevap oturumları ve kullanıcı geri bildirimleri gibi özellikler, spora erişimi daha insani kılarak gençleri cezbetmede etkili olabilir.
Belçika ve İspanya, sosyal etkileşim ve akran motivasyonunun rolünü vurguladı. Aktivite akışları, etkinlikleri arkadaşlarla paylaşma veya onları davet etme gibi özellikler, sosyal etki yoluyla katılımı teşvik edebilir.
Ukrayna ve Türkiye, resmi yetkilendirme ve güven oluşturmanın önemine dikkat çekti. Kurumlar, takımlar veya antrenörler için zorunlu kayıt ve doğrulama süreçleri, güvenli ve güvenilir bir platformun inşasına katkı sağlayabilir.

7. Bir uygulama, gençlerin fitness hedeflerini belirlemesine ve takip etmesine nasıl yardımcı olabilir?

Gençler için etkili bir fitness hedefi belirleme uygulaması; kişiselleştirme, görsel ilerleme takibi, motivasyon, uyarlanabilirlik ve sosyal etkileşimi bir araya getirmelidir. Tüm ülkeler arasında en çok vurgulanan özellikler: kişiselleştirilmiş hedef belirleme, görsel ilerleme araçları, ve motivasyon sistemleridir.
Bu ortak eğilim, teknolojinin gençlerin aktif kalmasına ve sağlık hedeflerine bağlı kalmasına nasıl katkı sağlayabileceğini göstermektedir.
Uygulama, kullanıcıların mevcut fitness seviyelerine, alışkanlıklarına ve tercihlerine göre gerçekçi ve kişiye özel hedefler oluşturmasına yardımcı olmalıdır. Bu süreç, rehberli kurulumlar veya testlerle desteklenebilir.
İspanya, Romanya, Portekiz ve Belçika, hedeflerin kullanıcıya özel olarak uyarlanabilmesi için yönlendirme sihirbazları ve test araçlarının önemini vurgulamıştır.
Grafikler, panolar, seri sayaçları ve başarı özetleri gibi görsel araçlar, gençlerin kuvvet, dayanıklılık ya da düzenlilik gibi alanlardaki gelişimlerini görmelerini sağlar.
Romanya, Türkiye, Portekiz, Belçika ve İspanya, ilerleme takipçileri, gösterge panoları ve düzenli özetler gibi araçlarla kazanımların görselleştirilmesini ve motivasyonun sürdürülmesini önermektedir.
Anlık bildirimler, motive edici mesajlar ve ödül sistemleri (ör. rozetler, sanal ödüller), kullanıcı bağlılığını pekiştirmek ve sürekliliği desteklemek için kullanılabilir.
İspanya, Portekiz, Belçika ve Türkiye, hatırlatma sistemleri, uygulama içi ödüller ve motivasyon bildirimlerinin gençlerin programda kalmasına yardımcı olacağını vurgulamıştır.
Ayrıca uygulama, kullanıcıların performansına bağlı olarak hedefleri dinamik biçimde güncelleyebilmelidir. Bu, gelişime göre hedeflerin yukarı taşınması ya da sadeleştirilmesi yönünde öneriler içerebilir.

Belçika ve Türkiye, kullanıcının gelişimine paralel olarak evrilen uyarlanabilir sistemlere ve hedefleri yeniden değerlendirmeyi ve geliştirmeyi teşvik eden düzenli hatırlatmalara ihtiyaç olduğunu belirtti.
Kullanıcıların sonuçları veya ilerleme fotoğraflarını arkadaşlarıyla paylaşmasına, egzersiz sonrası kendini değerlendirmesine veya akran gruplarına katılmasına olanak tanımak, duygusal ve sosyal bağlar yoluyla motivasyonu artırabilir.
Ukrayna, Romanya ve Portekiz, spor yolculuğuna daha derin bir bağlılık oluşturmak için sosyal paylaşım, ekip takibi ve yansıtma araçları önerdi.

8. Bir uygulama, gençleri fiziksel aktivitelerde motive tutmak için hangi sosyal özellikleri entegre edebilir?

Gençleri fiziksel aktivitelere motive etmek ve katılımlarını sürdürmek için, bir fitness uygulamasına sosyal özelliklerin entegre edilmesi çok önemlidir. Tüm ülkelerde topluluk hissi, akran etkileşimi ve oyunlaştırılmış katılımın önemi konusunda güçlü bir fikir birliği vardır.
Gençler, fiziksel aktivitelerde sosyal, eğlenceli ve paylaşılan bir deneyim yaşadıklarında daha yüksek katılım gösterme eğilimindedir. Ülkeler arasında en sık vurgulanan özellikler şunlardır: İlerleme paylaşımı, Grup meydan okumaları, Etkileşimli geri bildirim araçları (beğeni, yorum, emoji), Uygulama, sosyal medyadaki etkileşim ve destek ortamını yansıtan bir fitness ortamı oluşturarak, hareketi kolektif bir deneyime dönüştürebilecek canlı bir topluluk geliştirebilir.

Kullanıcılar; kişisel dönüm noktalarını, tamamladıkları egzersizleri ve başarılarını fotoğraflar, videolar veya hikâyeler yoluyla paylaşabilmelidir. Bu paylaşım sosyal medya platformlarına benzer şekilde yapılmalıdır.
İspanya, Romanya, Ukrayna, Portekiz, Belçika ve Türkiye, özellikle hikâyeler, öne çıkan içerikler veya herkese açık profiller gibi dinamik formatlarla ilerleme paylaşımının önemini vurgulamıştır.
Grup tabanlı meydan okumalar, temalı kulüpler (ör. "sabah koşucuları") veya takım yarışmaları, bireysel fitness deneyimini paylaşılan bir yolculuğa dönüştürerek sorumluluğu ve bağlılığı artırabilir.
İspanya, Romanya, Türkiye, Portekiz ve Belçika, eğlence, bağ kurma ve kolektif motivasyon sağlamak amacıyla grup meydan okumalarını önermiştir.
Beğeniler, yorumlar, emoji tepkileri ve dijital övgüler gibi özellikler, destekleyici bir ortam yaratarak moral yükseltebilir.
Romanya, Ukrayna, Portekiz, İspanya ve Belçika, pozitif akran geri bildiriminin topluluk hissi oluşturmadaki rolünü vurgulamıştır.
Arkadaşlar egzersiz tamamladığında gelen bildirimler, kontrol etmeye teşvik eden hatırlatmalar veya bir kilometre taşına ulaşıldığında gelen kutlama mesajları, sürekli etkileşim ve bağlılığı sürdürmeye yardımcı olur.
Ukrayna ve Belçika, ilerlemenin kutlanması ve motivasyonun sürdürülmesi amacıyla gerçek zamanlı bildirimler ve etkileşim hatırlatmaları önermiştir.

Popüler uygulamalara (Instagram, WhatsApp gibi) doğrudan içerik paylaşma imkânı sunmak, uygulama dışında görünürlüğü ve akran katılımını artırır. Türkiye ve Belçika, kullanıcıların fitness yolculuklarının erişimini ve anlamını artırmak amacıyla harici sosyal platformlarla entegrasyonu desteklemiştir.

9. Gençlerin fiziksel aktiviteye katılımını artırmayı amaçlayan bir uygulamada hangi tür içerikler (örneğin antrenman videoları, spor ipuçları) en faydalı olur?

Gençleri cezbetmek ve fiziksel aktivite yolculuklarını desteklemek için, fitness uygulamalarında yer alan içeriklerin kısa, pratik, ilişkilendirilebilir ve çeşitli olması gerekir. Tüm ülkelerde, video tabanlı eğitimler, ilişkilendirilebilir hikâyeler ve kolay anlaşılır, eğlenceli eğitimsel ipuçları üzerinde güçlü bir fikir birliği vardır.

Ayrıca, odak grupları tarafından en ilgi çekici fitness uygulama içeriklerinin, farklı fitness seviyelerine ve yaşam tarzlarına göre uyarlanmış çeşitli içerikler olması gerektiği vurgulanmıştır.

Genel olarak, video antrenmanlar, gerçek hikâyeler, sağlık, toparlanma ve motivasyonla ilgili pratik ipuçları evrensel olarak önerilmiştir.

Anahtar unsur; eğlence ile işlevselliği dengeleyerek, gençlerin aktif kalmaları için kendilerini güçlü, bilgili ve ilham almış hissetmelerini sağlamaktır.

10. How could an app address psychological barriers, such as fear of judgment or lack of confidence, to encourage youth participation in sports?

Gençlerin duygusal iyilik halini desteklemek ve psikolojik engelleri azaltmak için uygulama şu unsurları önceliklendirmelidir: Gizlilik, Kişiselleştirme, Olumlu pekiştirme, Ruh sağlığı desteği

Tüm ülkelerde ortak olarak vurgulanan özellikler: Anonim takip, Bedeni olumlayan mesajlar, İlerlemede odak noktasının başarı yerine sürece kaydırılmasıdır

En önemlisi, uygulama gençlerin nereden başladığı fark etmeksizin kendilerini görülmüş, desteklenmiş ve güvenli hissetmelerini sağlamalıdır. Yargılanma, başarısız olma veya yeterince fit olmama korkusu, birçok gencin fiziksel aktiviteye katılımını engellemektedir. Uygulama, kullanıcıların fitness seviyesi veya vücut tipi ne olursa olsun kendilerini güvende, kabul edilmiş ve desteklenmiş hissetmelerine yardımcı olmalıdır. İspanya, Romanya, Portekiz, Türkiye, Ukrayna ve Belçika, rekabetçi olmayan, kapsayıcı bir ortam oluşturulması gerektiğini ve kamuya açık sıralamalardan kaçınılarak kişisel gelişime odaklanılması gerektiğini vurgulamıştır. Özelleştirilebilir gizlilik ayarları, özel hedef takibi ve anonim olarak meydan okumalara katılma seçenekleri, gençlerin kendilerini ifşa etmeden veya başkalarıyla karşılaştırılmadan katılım göstermelerini sağlar. İspanya, Romanya, Portekiz, Türkiye, Belçika ve Ukrayna, özel profiller, görünmez ilerleme, anonim meydan okuma katılımı gibi özellikleri önermiştir. Antrenman performansı yerine tutarlılık, çaba ve kişisel gelişim gibi kavramlara odaklanan bir anlatı benimsemek, özgüven oluşumuna katkı sağlar. "Bugün burada olman bile başarıdır" gibi olumlu pekiştirme mesajları, sürekliliği teşvik eder. İspanya, Romanya, Ukrayna, Türkiye ve Portekiz, küçük başarıların kutlanması, motive edici mesajlar ve ilerlemenin onaylanmasının, gençlerin uygulamaya bağlılığı için kritik olduğunu vurgulamıştır.

Zihinsel dayanıklılık, özgüven geliştirme ve sağlıklı beden imajı konularında eğitim içerikleri, kaygıyı azaltmaya ve öz-yeterliliği artırmaya yardımcı olabilir. Belçika, Ukrayna, Romanya, Türkiye ve İspanya, ruh sağlığı desteği, beden olumlama mesajları ve gençlerin gerçekçi temsillerinin (sadece elit sporcular değil) sağlanmasını savunmuştur.
Akran etkileşimi, rekabet yerine destekleyici ve güçlendirici olacak şekilde tasarlanmalıdır. Cesaret verici yorumlar, destekleyici topluluklar ve anonim forumlar, karşılaştırma olmadan bağlantı kurmayı teşvik edebilir. İspanya, Romanya ve Türkiye, pozitif akran etkileşimini destekleyen özellikler olarak destekleyici akışlar, güvenli tartışmalar ve paylaşılan yolculuklara vurgu önerilmiştir.

Spor motivasyonuna ilişkin anketlerden elde edilen bulgular

Gençler arasında fiziksel aktivite ve spor katılımındaki düşüşün nedenlerini daha iyi anlamak amacıyla, altı partner kuruluş ulusal düzeyde gençleri hedefleyen anketler gerçekleştirdi. Alınan yanıtlar, motivasyon, engeller ve gençlerde fiziksel aktivite ile spor katılımındaki düşüşü ele alacak potansiyel uygulama özellikleri hakkında değerli bilgiler sunmakta ve dijital araçların bu motivasyonu nasıl destekleyebileceğini göstermektedir.
Sağlıklı ve Formda Kalmak – tüm ülkelerde gençlerin fiziksel aktivitelere veya spora katılım motivasyonu olarak öne çıkan başlıca faktör olmuştur. Bu tutarlı bulgu, gençler arasında fiziksel aktivitenin sağlık faydalarına dair evrensel bir farkındalık olduğunu vurgulamaktadır. Belçika, Portekiz ve Ukrayna'daki gençler, eğlence ve keyif almanın ana etken olduğunu belirtmiştir. Bu, sağlığın birincil motivatör olmasına rağmen, aktiviteden elde edilen içsel zevkin de önemli olduğunu göstermektedir. Ukrayna örnekleminde disiplin, bazı gençler için motivasyon kaynağı olabilecek yapısal bir unsur olarak özellikle belirtilmiştir.
Gençlerin düzenli olarak fiziksel aktivitelere veya spora katılmamalarının başlıca nedenleri şunlardır: Zaman eksikliği (Belçika, İspanya, Portekiz, Ukrayna), bu da yoğun akademik, sosyal vb. programların düzenli katılım önünde bir engel olduğunu göstermektedir; Motivasyon eksikliği, Belçika, İspanya, Portekiz ve Ukrayna'da önemli bir engel olarak belirtilmiştir; Tesis veya Kaynak eksikliği, İspanya, Türkiye ve Ukrayna'da sıkça belirtilmiş olup, spor tesisleri ve ekipmanlarına coğrafi erişim veya finansal kısıtlamaların bu bölgelerde ciddi engeller olduğunu düşündürmektedir. İspanya ve Türkiye katılımcıları ilgi eksikliğinden bahsetmiştir. Belçika ve İspanya'da destek veya teşvik eksikliği engel olarak görülmüştür. Belçika ve Ukrayna'da küçük bir grup genç zaten düzenli katılım göstermekte olup, bu engellerin onlar için daha az geçerli olduğu anlaşılmaktadır.
"Yerel etkinlikleri veya spor programlarını bulmayı kolaylaştıran bir uygulama olsaydı, spora veya fiziksel aktivitelere katılma olasılığınız artar mıydı?" sorusuna verilen yanıtlar, tüm ülkelerde büyük ölçüde olumlu olmuştur.

Kişiselleştirilmiş hedefler ve meydan okumalar, tüm ülkelerde, ilgi alanlarınız ve fitness seviyeniz doğrultusunda bir uygulamanın kişiselleştirilmiş fitness hedefleri ve meydan okumaları sunması açısından genellikle "Çok faydalı" veya "Biraz faydalı" olarak değerlendirilmiştir. "Faydasız" / "Emin değilim" yanıtları ise minimal düzeyde kalmış olup, kişiselleştirmenin genel olarak yararlı olduğuna dair güçlü bir inanç olduğunu göstermektedir.

Uygulamadaki ödüller (ör. rozetler, puanlar, spor ekipmanlarında indirimler) konusunda, birçok kişi özellikle Belçika ve Portekiz'de "Evet, kesinlikle" yanıtını vermiştir. Bununla birlikte, tüm ülkelerde önemli bir kısmı "Belki, ödüllere bağlı olarak" seçeneğini işaretlemiştir (Ukrayna, İspanya ve Türkiye'de daha yaygın). Bu durum, ödüllerin türü ve algılanan değerinin motivasyon üzerinde belirleyici olabileceğini göstermektedir.

Belçika, İspanya, Türkiye ve Ukrayna'da, antrenman planları ve egzersizler gençlerin fiziksel aktiviteye katılımını artırmada daha etkili bulunmuş ve yapılandırılmış rehberliğe olan ihtiyacı vurgulamıştır.

İlerleme Takibi ve Kilometre Taşları, Belçika, Portekiz ve Ukrayna'da yüksek değer görürken; Performans Geliştirme İpuçları, İspanya, Türkiye ve Portekiz'de sıkça seçilmiştir. Başarı Hikayeleri ise yalnızca İspanya'da belirtilmiştir.

"Bir uygulama sizi grup meydan okumaları veya yarışmalar için diğer gençlerle bir araya getirse, aktif kalma motivasyonunuzu artırır mı?" sorusunda, Belçika, Portekiz ve Türkiye'de "Evet, kesinlikle" güçlü yanıt olurken; Ukrayna ve İspanya'da kayda değer bir kısım "Belki, gruba bağlı olarak" veya "Hayır, yalnız egzersiz yapmayı tercih ederim" demiştir. Bu, sosyal bağlantı ve rekabetin bazı gençler için güçlü motivatör olabileceğini, diğerlerinin ise bireysel etkinlikleri veya seçici sosyal fitness çevrelerini tercih ettiğini göstermektedir. Bir uygulama ideal olarak her iki seçeneği sunmalı veya kullanıcıların sosyal etkileşim düzeylerini seçmelerine izin vermelidir.

Hatırlatmalar ve bildirimler, Belçika, İspanya, Portekiz ve Türkiye'de tutarlı şekilde "Çok önemli" olarak değerlendirilmiştir. Ukrayna ve İspanya'dan bazı katılımcılar ise bunu "Biraz önemli" olarak işaretlemiştir.

Tüm ülkelerdeki katılımcıların çoğu, bir uygulama fiziksel aktivitenin faydaları hakkında bilgi ve kaynak sağlarsa (ör. zihinsel sağlık, fiziksel sağlık, stres azaltma) "Evet, daha aktif olmamı motive eder" yanıtını vermiştir. Ancak, tüm ülkelerde (özellikle Ukrayna ve Türkiye'de) kayda değer bir kısım da "Belki, içeriğe bağlı olarak" seçeneğini işaretlemiştir. Bu durum, sadece bilgi sunmanın yeterli olmadığını; içeriğin gençler için ilgi çekici, ilgili ve erişilebilir bir biçimde sunulması gerektiğini göstermektedir.

"Bir uygulama aracılığıyla sanal koçluk veya antrenman desteğine (ör. antrenörler, fitness grupları) erişim sağlamak, sizi spor ve fiziksel aktivitelere katılma konusunda daha istekli kılar mı?" sorusunda, özellikle Belçika, Portekiz ve Türkiye'de "Evet, kesinlikle" yanıtı yaygındı; bu, rehberli desteğin birçok kişi için değerli olduğunu göstermektedir. Ancak, tüm ülkelerde, özellikle İspanya, Ukrayna ve Türkiye'de "Belki, koçluk tarzına bağlı olarak" yanıtı da sıkça verilmiştir. Bu durum, sanal koçluğun etkinliğinin, kalite, kişilik ve yaklaşımına büyük ölçüde bağlı olduğunu göstermektedir.

Tüm ülkelerdeki genel eğilimler ve çıkarımlar olarak şunlar belirtilmelidir:

1. "Zaman eksikliği" ve "Motivasyon eksikliği" en yaygın engellerdir. Uygulamalar, esnek, zaman açısından verimli ve yüksek etkileşimli içerikler sunarak bu engellerle mücadele etmelidir.
2. Tüm ülkelerdeki gençler, yerel etkinlikleri ve programları bulmalarına yardımcı olacak bir uygulamaya çok açıktır; bu da mevcut erişilebilirlikte bir boşluk olduğunu göstermektedir.
3. Kişiselleştirilmiş hedefler ve meydan okumalar çok değerlidir; tek tip çözümler daha az etkili görünmektedir.
4. Ödüller anlamlı olmalıdır. Ödüller cazip olsa da, etkinliği birey için ilgili ve arzu edilir olmasına bağlıdır.
5. Antrenman planları, egzersizler ve ilerleme takibi tercih edilen içerik türleridir; bu, doğrudan rehberlik ve performans hakkında geri bildirim isteğini yansıtır.
6. Grup meydan okumaları ve yarışmalar birçok kişiye hitap etse de, önemli bir kesim bireysel egzersizi tercih etmekte veya sosyal katılım konusunda seçici davranmaktadır. Uygulamalar her iki seçeneği de sunmalıdır.
7. Zamanında hatırlatmalar, bağlılık ve düzenlilik açısından evrensel olarak önemli kabul edilmektedir.
8. Gençler faydalar hakkında bilgi edinmeye açık olsa da, bu bilgilerin sunumu ilgi çekici olmalıdır.
9. Sanal koçluk umut vericidir, ancak başarısı büyük ölçüde koçluk tarzına ve rehberli mi yoksa bağımsız mı antrenman tercihine bağlıdır.

Bu bulgular, bu çeşitli Avrupa ülkelerindeki gençlerin ifade ettikleri ihtiyaç ve tercihlere göre tasarlanmış bir uygulama geliştirmek için sağlam bir temel sunmakta olup, fiziksel aktiviteye katılım önündeki yaygın engelleri ele almaya odaklanmaktadır.

Mevcut fitness ve spor motivasyon uygulamaları (ör. antrenman takipçileri, topluluk meydan okumaları)

Bu zorluklara yanıt olarak, kullanıcılara ilgi alanları, becerileri ve müsaitlik durumlarına göre roller bulmalarını sağlayan yapılandırılmış spor fırsatları listeleri sunan çeşitli platformlar bulunmaktadır. Aşağıda, fitness ve spor motivasyonu için en yaygın kullanılan platformlardan bazıları yer almaktadır:

- Strava – Koşu, bisiklet ve yürüyüş için GPS tabanlı bir aktivite takipçisi, ancak 40'tan fazla spor türünü destekler.
- BetterMe – Kişiselleştirilmiş fitness ve zihinsel iyi olma haline güçlü odaklanan kapsamlı bir sağlık ve wellness platformu. Ukrayna kökenli olup, küresel ölçekte önemli bir erişime sahiptir.
- Google Fit – Temel bir aktivite takipçisi ve Android cihazlarda farklı uygulamalar ve giyilebilir cihazlardan toplanan sağlık ve fitness verilerinin merkezi hub'ı.
- Apple Fitness+ – Antrenör rehberliğinde geniş bir antrenman ve meditasyon video kütüphanesi sunan abonelik tabanlı bir fitness ve wellness servisi; Apple ekosistemi (iPhone, iPad, Apple Watch, Apple TV) ile derin entegrasyona sahiptir.
- WOWBODY – Evde antrenman ve sağlıklı beslenmeye odaklanan kapsamlı bir kadın fitness ve beslenme programı; ağırlık kaybı ve genel iyi olma hali hedeflenir. Ukrayna kökenli bir uygulamadır.
- Freeletics – Bireysel hedeflere ve fitness seviyelerine uygun kişiselleştirilmiş HIIT (yüksek yoğunluklu interval) antrenmanları sunan bir fitness uygulaması.
- HeiaHeia – HeiaHeia Ltd. tarafından geliştirilen bir Finlandiya sosyal wellness uygulaması; kullanıcıların fiziksel aktiviteleri kaydetmesine, kişisel hedefler belirlemesine ve destekleyici bir toplulukla etkileşimde bulunmasına olanak tanır.

Bu uygulamalar, kullanıcıları motive etmek için çeşitli başarılı stratejiler sunmaktadır; sağlam takip sistemlerini sosyal etkileşim, kişiselleştirilmiş içerik ve oyunlaştırılmış deneyimlerle birleştirmektedir.

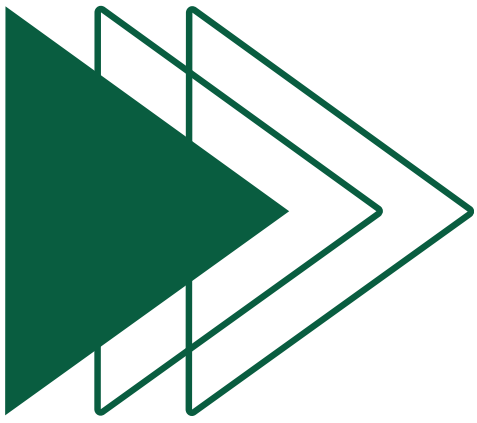
Spor katılımını teşvik etmek için uygulamada olması gereken özellikler (ör. sosyal meydan okumalar, kilometre taşları için ödüller)

- Arkadaşlar, okullar veya kulüplerle grup fitness meydan okumaları
- Başarılar için rozetler, puanlar veya gerçek hayatta ödüller (ör. spor ekipmanları)
- İlerleme ve hatırlatmalar ile fitness hedeflerinin takibi
- Seviyeler, sıralamalar veya avatarlarla oyunlaştırılmış uygulamalar
- Antrenmanları, başarıları ve fotoğrafları arkadaşlarla paylaşma
- Takım arkadaşları, antrenörler veya diğer kullanıcılarla uygulama üzerinden iletişim
- Fitness seviyesi, mevcut zaman ve hedeflere göre uyarlanabilir antrenmanlar
- Ruh hali takibi, farkındalık aktiviteleri veya motive edici mesajlar
- İnternet erişimi olmadan kullanılabilecek çevrimdışı antrenman erişimi
- Ukraynaca dil desteği
- Yakındaki spor kulüpleri veya topluluk etkinlikleri ile entegrasyon

O dönemde anket yapılan gençler, fiziksel aktivitelerini ve spor katılımını artırabilecek motivasyon unsurları olarak şunları belirtti: Çoğu katılımcı, uygulamanın spor katılımını artırabileceğini düşündü, ancak işlevselliğine bağlı olarak. Ayrıca çoğu katılımcı, uygulamanın kendileri için çok faydalı veya bir ölçüde faydalı olacağını belirtti. Neredeyse herkes, uygulamanın bildirim gönderme özelliği olsaydı, onları egzersiz yapmaya önemli ölçüde motive edeceğini olumlu yanıtladı.

MOTIVATE YOUTH

Bölüm 7: Mevcut mobil uygulamaların analizi



Co-funded by
the European Union

Bu bölümde sunulan uygulamalar, Motivate Youth projesinde ele alınan dört ana alanda—eğitim, iş, gönüllülük ve spor—motivasyonu artırmadaki uygunlukları dikkate alınarak özenle seçilmiştir. Her uygulama, hedef belirleme, odaklanma, beceri geliştirme ve sürekli katılımı destekleyen benzersiz özellikler, araçlar veya stratejiler sunar. İşlevsellikleri incelendiğinde, Motivate Youth uygulamasının geliştirilmesine ilham verecek ve tasarımına rehberlik edecek pratik unsurlar ve motivasyon mekanizmaları belirlenebilir.

Eğitim:

Clockwork Tomato Pomodoro tekniğinden ilham alan bir zaman yönetimi uygulamasıdır. Çalışmaları 25 dakikalık oturumlara ve kısa molalara bölerek verimliliği artırmayı amaçlar. Genç öğrencilerin odaklanmasını ve çalışma sürelerini etkili bir şekilde yönetmesini sağlar, böylece öğrenmeyi daha ilgi çekici ve az stresli hâle getirir. Uygulama bir zamanlayıcı, saat ve etkinlik günlüğü işlevi görür ve rahatlatıcı bir ekran ile 50'den fazla özelleştirilebilir yapılandırma seçeneğine sahip bir arayüz sunar.

Cold Turkey dikkat dağıtıcı web sitelerini ve uygulamaları engelleyerek kullanıcıların odaklanmasına yardımcı olan güçlü bir verimlilik uygulamasıdır. Öğrenciler ve profesyoneller için idealdir ve farklı çalışma veya ders oturumları için özelleştirilmiş engelleme listeleri oluşturulmasına imkan tanır. Dijital dikkat dağıtıcılarına kapılmak yerine, kullanıcılar engellenmiş sitelere erişmeye çalıştıklarında motive edici mesajlar alır ve bir gün, hafta veya ay boyunca kazandıkları zamanı takip edebilirler.

Forest kullanıcıların odaklanmasını destekleyen ve konsantrasyonu ödüllendirici bir deneyime dönüştüren bir verimlilik uygulamasıdır. Çalışırken veya ders çalışırken, kullanıcılar sanal bir ağaç diker ve görev üzerinde odaklandıkları sürece ağaç büyür. Uygulamadan ayrılarak dikkat dağıtıcı şeylerle ilgilenirlerse, ağaç solar ve özdisiplin pekiştirilir. Bu uygulama, gençler için özellikle faydalıdır; derin konsantrasyonu teşvik eder, telefon dikkat dağıtıcılarını azaltır ve etkili çalışma alışkanlıklarını destekler. Zamanla kullanıcılar, üretken öğrenmeye olan bağlılıklarını temsil eden sanal bir orman yetiştirirler.

Duolingo oyunlaştırma, küçük dersler ve günlük seri kazanımlarıyla öğrenmeyi eğlenceli hâle getiren bir uygulamadır. Kullanıcıların birden fazla dilde okuma, yazma, konuşma ve dinleme becerilerini interaktif alıştırmalar aracılığıyla geliştirmesine yardımcı olur.

Quizlet farklı öğrenme tercihlerini karşılamak üzere çeşitli öğrenme modları sunan çok yönlü bir çevrimiçi öğrenme platformudur. Kullanıcılar, özelleştirilebilir kartlar oluşturabilir ve çalışabilir, interaktif oyunlar oynayabilir ve pratik testlerle öğrenim deneyimlerini geliştirebilir. Platform, web tarayıcıları ve mobil uygulamalar üzerinden erişilebilir ve farklı kullanıcı kitlelerini desteklemek için birden fazla dilde kullanılabilir.

İş:

RescueTime bireylerin iş yerinde motive kalmasına yardımcı olur ve zamanlarını nasıl geçirdiklerine dair içgörüler sunar. Bu, kullanıcıların önemli görevleri önceliklendirmelerine ve dikkat dağıtıcıları azaltmalarına yardımcı olur. Uygulama, kolay erişim için görev çubuğunda konumlanır ve çalışma tarzınıza ve toplantı programınıza uygun günlük odaklanma hedefleri sunar. Dikkat dağıtıcılar oluştuğunda uyarılar gönderir ve odaklanmanızı yeniden kazanmanıza yardımcı olur. Günün veya haftanın sonunda RescueTime, detaylı verimlilik raporları oluşturarak zaman yönetiminizin genel bir görünümünü sunar ve geliştirilmesi gereken alanları vurgular.

Fabulous iyi olma halinizi önceliklendirerek iş yerinde motive kalmanıza yardımcı olan bir özbakım ve verimlilik uygulamasıdır. Uygulama, hatırlatmalar ve yapılandırılmış rutinler aracılığıyla pozitif alışkanlıkları pekiştiren günlük bir koç gibi çalışır. Kullanıcılar, odaklanmayı, verimliliği ve genel üretkenliği artırmak için sabah, öğle ve akşam ritüelleri oluşturabilirler. Özdisiplini ve içsel gücü teşvik ederek, Fabulous insanların enerjik, motive ve dengeli bir zihniyetle yapılacaklar listelerini yönetmeye hazır kalmalarını sağlar.

Pep Talk liderler, kamu figürleri ve ünlülerin sesli konuşmalarıyla iş yerinde ilham almanızı sağlayan bir motivasyon uygulamasıdır. İşte, yolculukta veya egzersiz sırasında, odaklanmanızı ve üretken kalmanızı motive eden güçlü mesajları dinleyebilirsiniz. Çeşitli konuşmacılar arasından seçim yapma imkanı sunar; böylece Pep Talk, gün boyunca motive ve enerjik kalmanız için doğru sesi bulmanızı sağlar.

Gönüllülük:

The European Solidarity Corps App 18-30 yaş arasındaki gençleri Avrupa genelindeki dayanışma projeleriyle buluşturmak için tasarlanmış bir mobil uygulamadır. Uygulama aracılığıyla kullanıcılar profillerini oluşturabilir ve yönetebilir, öğrenme kaynaklarına erişebilir ve fotoğraf günlüğü girişlerini paylaşarak ve etkileşime girerek bir topluluğa katılabilir. Ayrıca uygulama, kullanıcıların birliği ve topluluk desteğini teşvik eden çeşitli gönüllü, eğitim veya istihdam fırsatlarını aramasına ve başvurmasına olanak tanır. Hem iOS hem de Android platformlarında mevcut olan uygulama, gençlerin yeteneklerini ve deneyimlerini geliştirirken topluma olumlu katkıda bulunmaları için kapsamlı bir araçtır.

HelpUp gönüllü olmak isteyen gençleri yardıma ihtiyaç duyan sivil toplum kuruluşları (STK) ile buluşturmak için tasarlanmış ücretsiz bir mobil uygulamadır. İspanya'daki Colegio Montserrat öğrencilerinden oluşan bir ekip tarafından geliştirilen uygulama, özellikle 18 yaş altı veya yerel bağlantıları olmayan gençlerin uygun gönüllülük fırsatlarını bulmakta karşılaştığı zorlukları ele alır. Kullanıcılar, ilgi alanlarını, uygunluk durumlarını ve konumlarını detaylandıran kişiselleştirilmiş profiller oluşturabilir ve böylece uygun gönüllülük fırsatlarıyla eşleştirilirler. Katılımın ardından, gönüllüler deneyimlerini değerlendirebilir ve eğitim kursları veya müze biletleri gibi ödüllerle değiştirilebilecek puanlar kazanabilirler. Yenilikçi yaklaşımıyla tanınan HelpUp, 2022 yılında Avrupa'nın en yaratıcı problem çözme şirketi olarak seçilmiştir.

Spor:

Freeletics bireysel hedefler ve fitness seviyelerine göre kişiselleştirilmiş HIIT (yüksek yoğunluklu interval antrenmanı) egzersizleri sunan bir fitness uygulamasıdır. Yapay zekâ ve spor bilimcilerin bilgilerini kullanarak uygulama, vücut ağırlığıyla yapılan egzersizler, koşu ve kuvvet antrenmanı gibi çeşitli antrenman stilleri sunar; kullanıcılar spor salonu ekipmanına ihtiyaç duymadan istedikleri zaman, istedikleri yerde egzersiz yapabilirler. Gençleri egzersiz yapmaya motive etmek için Freeletics birkaç temel özelliği içerir. Yapay zekâ destekli antrenör, kullanıcının tercihlerine, fitness seviyesine ve hedeflerine göre antrenmanlar tasarlar; böylece egzersizler hem zorlayıcı hem de ulaşılabilir olur. Her yerde yapılabilen rutinlerle Freeletics, zaman, alan veya ekipman eksikliği gibi yaygın egzersiz engellerini ortadan kaldırır ve gençlerin aktif kalmasını kolaylaştırır.

HeiaHeia HeiaHeia Ltd. tarafından geliştirilen Finlandiya kökenli bir sosyal sağlık uygulamasıdır ve kullanıcıların fiziksel aktivitelerini kaydetmesine, kişisel hedefler belirlemesine ve destekleyici bir topluluğa katılmasına olanak tanıyarak bütünsel sağlığı teşvik eder. Uygulama, geleneksel egzersizlerden hobilere kadar 600'den fazla farklı aktiviteyi takip edebilecek kapsamlı bir platform sunar ve farklı ilgi alanları ile fitness seviyelerine hitap eder. "Gündelik sağlık" felsefesini vurgulayan uygulama, her yaş ve aktivite seviyesinden kullanıcıyı eğlenceli ve kişiselleştirilmiş bir şekilde sağlığına sahip çıkmaya teşvik eder. Kullanıcı dostu arayüzü ve sağlık puanları ile meydan okumalar gibi oyunlaştırılmış özellikleri, kullanıcıların aktif bir yaşam tarzını sürdürmesini motive eder. Ayrıca uygulama, antrenmanlar ve günlük aktivitelerin sorunsuz takibi için çeşitli giyilebilir cihazlarla entegrasyonu destekler. Çoklu dil desteği ile HeiaHeia, 150'den fazla ülkeden kullanıcı çekmiş ve refahı artırmaya odaklı küresel bir topluluk oluşturmuştur.

Strava koşu, bisiklet, yürüyüş ve yüzme dahil olmak üzere çok çeşitli fiziksel aktiviteler için aktivite takibini sosyal ağ özellikleriyle birleştiren bir fitness takip uygulamasıdır. Kullanıcılar antrenmanlarını GPS ile takip edebilir, mesafe, hız ve irtifa gibi performans ölçümlerini analiz edebilir ve ilerlemelerini küresel bir toplulukla paylaşabilir. Uygulamanın sosyal bileşeni, kullanıcıların arkadaşlarını takip etmesine, kulüplere katılmasına, meydan okumalara katılmasına ve başkalarının aktivitelerine "kudos" vermesine olanak tanır; bu da motivasyonu ve katılımı artırır. Strava, hem ücretsiz hem de premium abonelikler sunar; premium sürüm, kişiselleştirilmiş antrenman planları, detaylı performans analizi ve gerçek zamanlı konum paylaşımı gibi güvenlik araçları gibi gelişmiş özellikler sağlar.

Alan ve işlevsellik açısından sınıflandırma:

Zaman yönetimi ve verimlilik:

- Clockwork Tomato
- Cold Turkey
- Forest
- RescueTime
- Fabulous

Eğitim ve öğrenme:

- Duolingo
- Quizlet

Motivasyon ve iyi oluş:

- Fabulous
- Pep Talk

Gönüllülük ve topluluk katılımı:

- European Solidarity Corps App
- HelpUp

Fitness ve sağlık:

- Freeletics
- HeiaHeia
- Strava

Mevcut Uygulamaların Artıları ve Eksileri

Bu uygulamaların etkinliği üç temel unsura dayanır: topluluk desteği, oyunlaştırma ve hedef belirleme ile ilerleme takibi. Bu unsurlar, kullanıcı motivasyonunu ve katılımını artırarak kişisel hedeflere ulaşmayı daha keyifli ve iş birliğine dayalı bir deneyim haline getirir.

1. Hedef belirleme ve takip

Birçok uygulama, temel odak noktası ne olursa olsun, kullanıcıların kişisel hedefler belirlemesine ve ilerlemelerini izlemesine olanak tanıyan özellikler sunar:

- Spor Uygulamaları: Freeletics ve Strava gibi uygulamalar, kullanıcıların fitness hedefleri belirlemesine ve zaman içinde başarılarını takip etmesine olanak tanır.
- Verimlilik Uygulamaları: RescueTime ve Clockwork Tomato gibi araçlar, kullanıcıların üretkenlik hedefleri koymasını ve çalışma düzenlerini izlemesini sağlar.

2. Oyunlaştırma unsurları

Kullanıcı katılımını artırmak için oyun benzeri özelliklerin entegrasyonu yaygın bir stratejidir:

- Forest: Kullanıcıların odaklandıkları süre boyunca sanal ağaçlar yetiştirmelerine olanak tanıyarak konsantrasyonu teşvik eder.
- Duolingo: Seviyeler, ödüller ve meydan okumalar kullanarak dil öğrenimini eğlenceli ve ilgi çekici hale getirir.

3. Sosyal entegrasyon ve topluluk desteği

Bu özellik, kullanıcıların katılımını ve motivasyonunu artırarak topluluk bilinci ve hesap verebilirlik sağlar.

- Strava: Kullanıcıların arkadaşlarla bağlantı kurmasına, kulüplere katılmasına, meydan okumalara katılmasına ve başarılarını paylaşmasına olanak tanıyan sosyal ağ özellikleri içerir; sporcular arasında topluluk duygusunu güçlendirir.
- Duolingo: Dil öğreniminde, kullanıcıların tartışmalara katılabileceği, kulüplere üye olabileceği ve birbirlerini motive edebileceği topluluk özellikleri sunar, böylece öğrenme deneyimini geliştirir.
- Forest: Öncelikle odaklanmayı artırmaya yönelik bir uygulama olmasına rağmen, kullanıcıların birlikte ağaç dikmesine izin vererek üretkenliğe ve çevresel sürdürülebilirliğe ortak bir bağlılık oluşturur.

Uygulamalar analiz edildiğinde, etkinliklerini sınırlayabilecek dört temel zayıflık öne çıkar:

1. Gizlilik ve veri güvenliği endişeleri: Birçok fitness ve verimlilik uygulaması geniş miktarda kullanıcı verisi toplar ve bu durum potansiyel gizlilik ve güvenlik sorunlarını gündeme getirir. Strava gibi uygulamalar, hassas konum verilerini açığa çıkardığı için eleştirilmiştir; bu durum, veri güvenliğine giderek daha fazla önem veren genç kullanıcıları caydırabilir.
2. Sağlıksız davranışların teşviki: Freeletics ve HeiaHeia gibi fitness uygulamaları fiziksel aktiviteyi teşvik eder, ancak özellikle beden algısı sorunları veya yeme bozuklukları olan kişilerde aşırı egzersiz veya sağlıksız davranışları istemeden teşvik edebilir.
3. Yetersiz kişiselleştirme: Cold Turkey ve Clockwork Tomato gibi uygulamalar sınırlı özelleştirme seçenekleri sunar; bu durum, genç kullanıcıların çeşitli ihtiyaç ve tercihlerine yeterince hitap etmediği için genel verimlilik ve kullanıcı memnuniyetini azaltabilir.
4. Yetersiz sosyal etkileşim özellikleri: Bazı uygulamalar topluluk desteği sunmasına rağmen, çoğu bireysel alışkanlıklar ve rutinler oluşturmak veya verimliliği artırmak için tasarlanmıştır ve sosyal katılım bileşenleri içermez: Clockwork Tomato, Cold Turkey, Forest, RescueTime, Fabulous, Pep Talk. Sosyal bileşenlerin entegrasyonu, topluluk bilinci oluşturur, motivasyonu artırır ve kullanıcıların uzun süre bağlı kalmasını teşvik eder. Ancak, her uygulamanın sosyal özelliklere ihtiyacı yoktur; bu özelliklerin dahil edilmesi uygulamanın amacına ve hedef kitlenin tercihlerine uygun olmalıdır.

Kullanıcıları etkileşimde tutmada başarılı ortak özellikler

1. Oyunlaştırma unsurları

Oyunlaştırma, oyun olmayan bağlamlarda oyun benzeri öğeleri entegre ederek kullanıcı katılımını ve motivasyonunu artırır. Temel bileşenler şunlardır:

- Puanlar: Belirli eylemleri gerçekleştirmek için verilen sayısal değerlerdir; anında geri bildirim sağlar ve başarı duygusunu uyarır.
- Rozetler: Başarıları temsil eden görsel simgelerdir; kullanıcıları yeni hedeflere ulaşmaya motive eder.
- Lider tabloları: Kullanıcıların başkalarına göre konumunu gösterir; rekabeti teşvik eder ve performansı artırır.
- Seviyeler: Kullanıcıların puan kazanarak veya görevleri tamamlayarak ilerlediği yapılandırılmış bir yol ve net hedefler sunar.
- Meydan okumalar ve görevler: Zaman sınırlı görevler sunar; kısa vadeli hedefler sağlar, kullanıcıları meşgul eder ve düzenli etkileşimi teşvik eder.
- **Duolingo**: Dil öğrenimini interaktif hale getirmek için seviyeler, ödüller ve meydan okumalar kullanır.
- **Forest**: Kullanıcıların odaklanma sürelerinde sanal ağaçlar yetiştirmesine olanak tanıyarak konsantrasyonu teşvik eder.

2. Sosyal entegrasyon ve topluluk desteği

Mobil uygulamalara sosyal özelliklerin entegre edilmesi, kullanıcı katılımını önemli ölçüde artırır; topluluk bilinci yaratır ve etkileşimi kolaylaştırır. Uygulama içi mesajlaşma ve grup sohbetleri gibi özellikler, kullanıcıların gerçek zamanlı iletişim kurmasına ve sorunsuz bir şekilde işbirliği yapmasına olanak tanır. Forumlar ve tartışma panoları, kullanıcıların bilgi paylaşabileceği ve belirli konular üzerinde sohbet edebileceği platformlar sunar, böylece topluluk bağlarını güçlendirir. Kullanıcı tarafından oluşturulan içeriklerin teşvik edilmesi ve kişiselleştirme seçeneklerinin sunulması, kullanıcılar arasında sahiplenme ve ilgililik duygusunu artırır. Paylaşılan takvimler gibi etkinlik koordinasyon araçları, çevrimdışı etkileşimleri destekler ve topluluk bağlantılarını güçlendirir. Zamanında gönderilen push bildirimleri, kullanıcıları topluluk etkinliklerinden haberdar eder, düzenli uygulama kullanımını ve sürekli katılımı teşvik eder.

- Strava: Kullanıcıların bağlanmasına, başarılarını paylaşmasına ve grup meydan okumalarına katılmasına olanak tanır.
- HeiaHeia: Kullanıcıların grup etkinliklerine katılmasını ve birbirlerinin fitness hedeflerini desteklemesini sağlayan bir platform sunar.

3. Kişiselleştirilmiş deneyimler

Mobil uygulamalarda kişiselleştirilmiş deneyimler, uygulama içeriğinin ve işlevlerinin bireysel kullanıcı tercihlerine, davranışlarına ve ihtiyaçlarına göre uyarlanmasını içerir. Bu yaklaşım, etkileşimleri daha ilgili ve sezgisel hale getirerek kullanıcı katılımını artırır. Kullanıcı verilerini analiz ederek, uygulamalar her kullanıcıya hitap eden kişiselleştirilmiş içerik, öneriler ve arayüzler sunabilir; bu da daha derin bir bağ ve memnuniyet yaratır. Bu tür kişiselleştirme yalnızca kullanıcı deneyimini geliştirmekle kalmaz, aynı zamanda kullanıcıların uygulamayı kullanmaya devam etme olasılığını artırarak tutunma oranlarını yükseltir.

- Freeletics: Kullanıcı hedeflerine ve fitness seviyelerine göre özelleştirilmiş antrenman planları sunar.
- Fabulous: Refahı artırmak için kişiselleştirilmiş alışkanlık oluşturma rutinleri sağlar.

4. İlerleme takibi ve analiz

Mobil uygulamalarda ilerleme takibi ve analiz, kullanıcı etkileşimlerinin izlenmesi ve analiz edilmesini içerir; bu, katılımı artırır ve uygulama performansını optimize eder. Kullanıcı davranışlarıyla ilgili veri toplayarak—örneğin oturum süresi, özellik kullanımı ve gezinme desenleri—geliştiriciler, kullanıcıların uygulamayla nasıl etkileşime girdiğine dair içgörüler elde eder. Bu bilgiler, popüler özellikleri belirlemeye, kullanıcı terk noktalarını tespit etmeye ve genel kullanıcı memnuniyetini anlamaya yardımcı olur.

RescueTime: Dijital aktiviteleri izleyerek üretkenlik desenleri hakkında bilgiler sağlar.
Quizlet: Kullanıcıların farklı çalışma modlarıyla öğrenme ilerlemesini takip etmesini sağlar.

5. Ödül sistemleri
Mobil uygulamalardaki ödül sistemleri, kullanıcı katılımını ve bağlılığını artırmak için belirli davranışlara teşvikler sunacak şekilde tasarlanır. Bu sistemler genellikle puanlar, rozetler ve liderlik tabloları gibi unsurları içerir ve kullanıcıları uygulamayla daha sık etkileşime geçmeye motive eder. Örneğin, bir sadakat puan sistemi uygulamak, kullanıcıların katılım düzeyine göre puan biriktirmesine olanak tanır; bu puanlar uygulama içi para birimi, özel avantajlar veya fiziksel ödüller gibi çeşitli ödüller için kullanılabilir.

- **HelpUp**: Gönüllü katılım için eğitim kursları gibi teşvikler sunar.
- **Duolingo**: Günlük pratik için sanal ödüller ve streak'ler sağlar.

Bu paylaşılan özellikler, uygulamaların farklı alanlarda kullanıcıları etkileme etkinliğine katkıda bulunur.

Gençlerin ihtiyaçlarını karşılamayan eksiklikler

Analiz edilen uygulamaların çeşitli işlevselliklerine rağmen, gençlerin önemli ihtiyaçları yeterince ele alınmamaktadır.

Sonuç olarak, Motivate Youth uygulaması, gençleri dört birbirine bağlı alanda—spor, yüksek öğrenim, gönüllülük ve iş—desteklemek için ana motivasyon araçlarını, görev takibini, ödülleri, hedef belirleme ve önceliklendirme özelliklerini, ayrıca günlük motivasyonel alıntıları bir araya getiren kapsamlı bir platform olarak tasarlanacaktır.

Mevcut uygulamalar, bireysel alanlarda benzer hedefleri kısmen karşılayabilirken, şu anda tüm dört alanı tek bir entegre deneyimde birleştiren bir uygulama bulunmamaktadır. Özellikle gönüllülük alanı, zaman içinde motivasyonu sürdürecek dijital çözümlerden yoksundur. Motivate Youth uygulaması, kullanıcıların tüm alanlardaki aktivitelerini izleyip dengelemeleri için birleşik bir alan sağlayarak bu boşluğu dolduracaktır; böylece ilerlemeleri ve başarıları hakkında net bir genel bakış sunulacaktır. Bu bütünsel yaklaşım, yalnızca sürekli katılımı teşvik etmekle kalmayacak, aynı zamanda gençlerin eğitim, iş, spor ve gönüllülükteki çabaları arasındaki bağlantıları ve karşılıklı faydaları görmelerine yardımcı olacaktır.

MOTIVATE YOUTH

Öğrenilen Dersler

Günümüz Avrupalı gençleri, artan yaşam maliyetleri, çevresel kaygılar ve zihinsel sağlık sorunları gibi önemli zorluklarla karşı karşıyadır. Gençlerle yapılan yakın tarihli bir Eurobarometer anketi, 16-30 yaş arasındaki gençlerin %40'ının fiyat artışlarından endişe duyduğunu, çevre ve iklim değişikliği konularının ise üçte biri için öncelikli olduğunu ortaya koymuştur. Ayrıca, COVID-19 pandemisi, gençler arasında zihinsel sağlık sorunlarını artırmış, kaygı ve depresyonun yükselmesine yol açmıştır. Bu bağlamda, Fabulous ve Forest gibi mobil uygulamalar, iyi olma hali ve üretkenliği teşvik etmeyi amaçlamaktadır. Fabulous, olumlu alışkanlıkları ve özdisiplini desteklerken, Forest telefon dikkat dağıtıcılarını azaltmak için oyunlaştırma yöntemlerini kullanmaktadır. Ancak, uygulamanın tüm faydalarını açmak için satın alma gerekliliği, etkinliğini sınırlayabilir.

Gençler arasında sosyal medya ve teknolojinin yaygın kullanımı, üretken olmayan alışkanlıklar ve olumsuz sonuçlar doğurması açısından ciddi bir endişe kaynağı haline gelmiştir. Aşırı ekran süresi, ergenleri ödev, fiziksel egzersiz ve aile ile etkileşim gibi temel faaliyetlerden uzaklaştırarak genel gelişimlerini engelleyebilir. Ayrıca, dijital cihazlarla sürekli etkileşim, uyku düzenini bozarak yorgunluk ve bilişsel işlevlerde azalmaya yol açabilir. "Popcorn beyin" olarak bilinen fenomen, hızlı dijital uyarımlara alışkın bireylerin daha yavaş tempolu görevler ve gerçek dünya etkileşimlerinde zorlanmalarını tanımlar; bu da sosyo-duygusal işlevlerini etkiler.

Cold Turkey, kullanıcıların dikkat dağıtan web sitelerini ve uygulamaları, sosyal medya platformları ve oyunlar dahil olmak üzere engelleyerek iş veya ders odaklanmalarına yardımcı olan bir site engelleyicidir. Kullanıcılar engelleme listelerini özelleştirebilir ve hatta tüm interneti engelleyerek dikkat dağıtıcı unsurlardan arınmış bir ortam sağlayabilir. Bir diğer etkili araç ise Forest'tır; bu uygulama, kullanıcıların telefonlarını kullanmamaları durumunda büyüyen sanal bir ağaç dikerek odaklanmalarını teşvik eder. Kullanıcı uygulamayı terk ederse, ağaç ölür; bu, özdisiplini güçlendirir ve gereksiz ekran süresini azaltır. Bu oyunlaştırılmış yaklaşım, kullanıcıların görevlerine odaklanmalarını sağlamakla kalmaz, aynı zamanda uygulamanın kullanıcı katılımına bağlı olarak gerçek ağaç dikme organizasyonlarıyla iş birliği yapması sayesinde çevresel çabalara da katkıda bulunur. Bu uygulamaları rutinlerine dahil ederek gençler, daha sağlıklı dijital alışkanlıklar geliştirebilir, üretkenliği artırabilir ve aşırı teknoloji kullanımına bağlı olumsuz etkileri azaltabilir.

RescueTime, kullanıcıların ekran süresini yönetmelerine ve üretkenliği artırmalarına yardımcı olan bir başka araçtır. RescueTime, kullanıcıların dijital cihazlarda zamanlarını nasıl geçirdiğine dair bilgiler sunar, kullanım desenlerini takip eder ve üretkenliği kaybettikleri alanları belirler. Ayrıntılı raporlar sunarak ve odaklanma hedefleri belirleyerek, RescueTime kullanıcıların dijital alışkanlıklarının farkına varmasını ve dikkat dağıtıcı unsurları en aza indirmek için bilinçli çaba göstermelerini sağlar.

"Motivate Youth" uygulamasının doldurabileceği pazar boşlukları

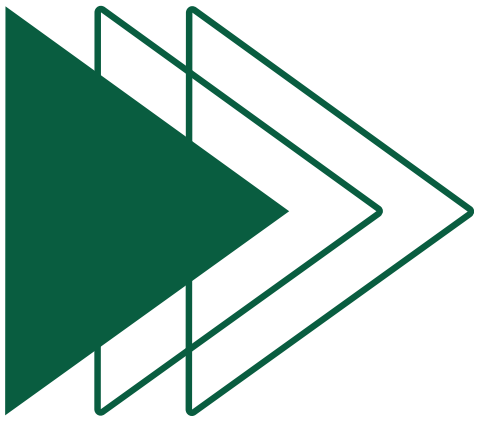
Mevcut uygulama pazarında iki önemli boşluk bulunmaktadır: gençler için artan sosyal etkileşim ihtiyacı ve kapsamlı ruh sağlığı desteği. Mevcut birçok uygulama bireysel üretkenliğe odaklansa da, topluluk bağlantısı ve duygusal iyilik halinin önemini sıklıkla göz ardı etmektedir. Motivate Youth, kullanıcılar arası etkileşimi teşvik eden ve erişilebilir ruh sağlığı kaynakları sunan özellikler entegre ederek, günümüz gençlerinin çeşitli ihtiyaçlarına hitap eden daha bütüncül bir platform oluşturabilir.

Sürdürülebilir katılımı sağlamak için uygulama birkaç temel özellik içerebilir. Birincisi, kullanıcıların deneyimlerini paylaşmalarına, tavsiye istemelerine ve destek ağları oluşturmalarına olanak tanıyan bir topluluk forumu, aidiyet ve karşılıklı teşvik duygusunu güçlendirecektir. İkincisi, oyunlaştırılmış hedef belirleme, kullanıcıların kişisel hedefler koymasına, tamamlandığında ödüller kazanmasına veya akranlarıyla rekabet etmesine imkan tanıyacak ve kişisel gelişimi hem eğlenceli hem de motive edici hale getirecektir. Üçüncüsü, uygulama, kullanıcıların spor, yükseköğretim, gönüllülük ve iş alanlarındaki yolculuklarını destekleyen değerli ve ilham verici içerik sağlayacak özel bir Kaynaklar bölümü içerecektir. Bu bölüm, makaleler, blog yazıları, belgeseller, podcast'ler ve diğer multimedya materyallerden oluşan özenle seçilmiş bir koleksiyonu kapsayacaktır. Amaç, pratik "nasıl yapılır" rehberleri ve beceri geliştirme ipuçlarından motivasyonel hikayelere ve düşündürücü içgörülere kadar geniş bir konu yelpazesini sunmaktır.

Bu çeşitli kaynakları sunarak, uygulama yalnızca bir görev ve hedef yönetim aracı olarak değil, aynı zamanda bir öğrenme merkezi olarak da işlev görecektir. Kullanıcılar, ilgilerini çeken, güvenilir ve etkileşimli içeriklere kolayca erişebilecek, anlayışlarını derinleştirebilecek, bakış açılarını genişletebilecek ve motivasyonlarını yüksek tutabileceklerdir. Bu bölüm, gençlerin gelişen ihtiyaç ve ilgi alanlarıyla uyumlu olarak düzenli şekilde güncellenecektir.
Bu unsurların birleştirilmesiyle, "Motivate Youth" uygulaması yalnızca üretkenliği artırmakla kalmayacak, aynı zamanda sosyal bağlantıları ve ruh sağlığını destekleyerek kullanıcılarının yaşamlarını zenginleştiren kapsamlı bir platform oluşturabilecektir.

MOTIVATE YOUTH

Bölüm 8: "Motivate Youth" Uygulaması için Öneriler



Co-funded by
the European Union

Avrupa genelindeki gençler, eğitim, iş, gönüllülük ve spor gibi hayatlarının önemli alanlarında motivasyonu sürdürmede benzer zorluklarla karşılaşıyor. İspanya, Belçika, Portekiz, Türkiye, Ukrayna ve Romanya'da yürütülen anketler ve odak grup çalışmaları dahil Motivate Youth araştırmasının bulguları, günümüz gençlerinin motivasyonel kalıpları ve tercihleri hakkında değerli bilgiler sunuyor. Bu bölüm, kullanıcı merkezli ve motive edici bir dijital uygulamanın geliştirilmesini yönlendirecek alanlar arası önerileri özetlemektedir.

A. Gençleri Farklı Alanlarda Motive Etmek İçin Birleşik Stratejiler

Akademik, profesyonel, sivil veya sportif faaliyetlerin çeşitliliğine rağmen, gençlerin motivasyonel ihtiyaçları sektörler arasında önemli ölçüde örtüşmektedir. Aşağıdaki birleşik stratejiler, kritik olarak öne çıkmaktadır:

1.1 Hedef Odaklılık ve İlerleme Görünürlüğü

Gençler, kişisel hedefler belirleyip ilerlemelerini gerçek zamanlı olarak takip edebildiklerinde daha motive olurlar. Eğitim başarıları, gönüllülük saatleri veya spor kilometre taşları peşinde olsun, gençlerin gelişimlerini vurgulayan ve çabalarını doğrulayan net geri bildirim döngülerine ihtiyaçları vardır. Bir dijital uygulama, ilerleme takip araçlarını entegre etmeli ve tüm bağlamlarda uygulanabilecek görsel özetler (ör. ilerleme çubukları, rozetler, kişisel panolar) sunmalıdır.

1.2 Düşük Katılım Engeli

Birçok genç, başarısızlık korkusu, deneyim eksikliği veya algılanan karmaşıklık nedeniyle dahil olmaktan çekinir. Dört alanın tamamında, net beklentiler, basit başlangıç süreçleri ve başlangıç seviyesinde fırsatlar sunma ihtiyacı vurgulanmıştır. Başlangıç dostu seçenekleri gösteren ve adım adım destek sağlayan bir uygulama, güven inşa ederek ilk katılımı artırabilir.

1.3 Somut Sonuçlar

Aktiviteler somut ve gözle görülür sonuçlar sağladığında motivasyon artar; bu, yeni beceriler, sosyal etki, sağlıkta iyileşme veya kariyer avantajları olabilir. Gönüllülük istihdam edilebilirliği artırır, spor disiplin kazandırır, eğitim iş hazırbulunuşluğunu güçlendirir ve iş gerçek yaşam becerilerini geliştirir. Uygulama, bu alanlar arası faydaları vurgulamalı ve kullanıcıların bir alandaki eylemlerinin diğer alanlardaki başarıyı nasıl desteklediğini anlamalarına yardımcı olmalıdır.

2. Gençlerin Motivasyonunda Kişiselleştirmenin Rolü

Kişiselleştirme, sürdürülebilir katılım için kritik bir faktör olarak öne çıkmıştır. Tüm ülkelerdeki gençler, ilgi alanlarını, zaman kullanılabilirliğini, tercih ettikleri hedefleri ve konumlarını yansıtan araçlar ve öneriler talep etmiştir.

İyi tasarlanmış bir uygulama, kullanıcıların şunları yapmasına olanak tanımalıdır:

- Tercihlerini belirlemek (konular, beceriler, program).
- Özenle seçilmiş içerik ve fırsatlar almak.
- Kişiselleştirilmiş motivasyonel yönlendirmeler almak.
- Başarılarını kendi benzersiz yollarını yansıtacak şekilde görüntülemek.

Bu tür kişiselleştirme, içeriğin alaka düzeyini artırır, karar yorgunluğunu azaltır ve gençlerin görülmüş ve değer verilmiş hissetmesini sağlar. Ayrıca, kullanıcıların zaman içinde eğitim, gönüllülük, iş veya spor gibi farklı alanlara odaklanabilmesini sağlayacak esneklik sunar.

3. Motivasyon Aracı Olarak Oyunlaştırma

Oyunlaştırma, oyun olmayan ortamlara oyun benzeri özellikler entegre etme yaklaşımı, gençler tarafından motivasyonu sürdürmenin çekici ve etkili bir yolu olarak sürekli vurgulanmıştır.

Öne çıkan özellikler şunlardır:

- Rozetler ve Puanlar: Tutarlılık ve kilometre taşlarını tanıma.
- Lider Tabloları: Dostane rekabeti teşvik etme.
- Seriler ve Seviyeler: Rutine bağlı katılımı artırma.
- Kullanılabilir Ödüller: Katılımı gerçek veya sembolik faydalarla ödüllendirme (örn. eğitim, indirimler, görünürlük).

Sektörler arasında, oyunlaştırma başarı, ilerleme ve eğlence duygusu sağlar. Geleneksel tanıma sistemlerinden (ör. notlar, maaşlar) uzaklaşmış gençler için oyunlaştırılmış öğeler, daha etkileşimli ve onaylayıcı alternatif motivatörler olarak işlev görebilir.

4. Uzun Vadeli Motivatör Olarak Topluluk Katılımı

Aidiyet duygusu, en güçlü motivasyonel güçlerden biridir. İncelenen her ülkede, gençler, aktiviteler akranlar, mentorlar veya grup başarılarını içerdiğinde daha yüksek katılım ve bağlılık bildirmiştir.

Bunu desteklemek için uygulama şunları sağlamalıdır:

- Forumlar, sohbetler ve grup zorlukları gibi sosyal özellikler içermek.
- Paylaşılan deneyimleri ve kullanıcı yorumlarını öne çıkarmak.
- İş birliğine dayalı hedefleri teşvik etmek (ör. "Hadi birlikte 1.000 gönüllülük saati tamamlayalım").
- Yeni katılımcılara destek olmak için akran mentorluğu veya eş sistemi sunmak.

Topluluk katılımı, gençleri sadece katılmaya motive etmekle kalmaz, aynı zamanda zorluklar veya geçiş dönemlerinde sürdürülebilir katılımı da destekler. İster bir sınıf arkadaşı, meslektaş, takım arkadaşı veya gönüllü arkadaş olsun, bağlantı azmi besler.

B. Motivate Youth Uygulaması için Önerilen Özellikler

1.1. Her Alana Özel Anahtar Özellikler

Gönüllülük

- Yerel veya uzaktan fırsatları keşfetmek için coğrafi konum tabanlı arama aracı.
- Zaman uygunluğu, neden, gereken beceriler ve dil gibi filtreler.
- Saatleri, başarıları ve referansları kaydeden dijital gönüllülük portföyü.
- Oyunlaştırılmış ilerleme takibi (örn. tamamlanan görevler veya kaydedilen saatler için rozetler).

Eğitim

- Akademik veya kişisel öğrenme yollarına bağlı hedef belirleme özellikleri.
- Motivasyon serileri ve öğrenme rozetleriyle bağlantılı mikro öğrenme modülleri ve quizler.
- Öğrencilerin ilerlemelerini kaydedip yumuşak becerilerini geliştirdikleri yansıtma günlükleri.

İş ve İstihdam

- Kariyer hedefleriyle uyumlu gönüllülük veya öğrenme fırsatlarını öneren özellik.
- Doğrulanmış uygulama etkinliklerini entegre eden CV oluşturucu.
- Ortak kuruluşlardan dijital sertifikalar ve referanslar.

Spor ve Sağlık

- Spor veya aktivite hedefleri belirleme (örn. "Bu ay 3 yerel spor etkinliğine katıl").
- Takım tabanlı aktiviteleri ve sağlık kontrollerini teşvik eden sosyal zorluklar.
- Fiziksel aktiviteyi ödüllendirmek için giyilebilir cihazlar veya fitness kayıtlarıyla entegrasyon.

1.2. Kullanıcı Arayüzü (UI) ve Deneyimi (UX) Dikkate Alınması Gerekenler

Gençlerin tercihlerinden yola çıkarak uygulamanın yüksek kullanılabilirlik ve uzun vadeli katılım sağlaması için aşağıdaki özellikler önerilmektedir:

- Tüm dört alandaki bireysel ilerlemeyi gösteren kişiselleştirilmiş panolar.
- Emojiler, ikonlar, video içerikler ve minimal metin kullanılarak oluşturulmuş temiz, eğlenceli bir kullanıcı arayüzü.
- Ortak ülkelerde kapsayıcılığı sağlamak için çok dilli arayüz.
- Renk körlüğü modu, sesli okuma seçenekleri ve basit navigasyon gibi erişilebilirlik öncelikli tasarım.
- Oyunlaştırılmış geri bildirimler (örn. kutlama animasyonları, ilerleme göstergeleri, sesli uyarılar).

1.3. Motivasyon Teorilerinin Uygulama Tasarımına Entegrasyonu

Davranış değişikliği yaratmak ve katılımı sürdürmek için uygulama tasarımının aşağıdaki motivasyon teorileriyle uyumlu olması önerilmektedir:

- Öz-belirlenim Teorisi (Self-Determination Theory - SDT): Özerklik (hedef seçimi), yeterlilik (geri bildirim, seviyeler) ve ilişkilenme (topluluk özellikleri aracılığıyla akran bağlantısı) unsurlarını uygulamaya entegre edin.
- Hedef Belirleme Teorisi (Goal-Setting Theory): Kullanıcıların SMART hedefler belirlemesine, ilerlemelerini görselleştirmelerine ve kilometre taşlarını kutlamalarına imkan tanıyın.
- Oyunlaştırma Teorisi (Gamification Theory): Puanlar, rozetler ve liderlik tabloları aracılığıyla dışsal motivasyonu kullanırken, yavaş yavaş refleksiyon ve etki hikayeleriyle içsel motivasyonu geliştirin.

Araştırmalar, motivasyon teorilerinin uygulama tasarımına entegre edilmesinin isteğe bağlı değil, sürdürülebilir genç katılımı sağlamak için zorunlu olduğunu açıkça göstermektedir.

C. Uygulama Zorlukları ve Stratejik Çözümler

Her çok uluslu dijital müdahale gibi, uygulamanın uygulanmasında bazı zorluklar öngörülmektedir. Bunlar ve önerilen çözüm stratejileri aşağıda belirtilmiştir:

1.1. Gençlerin İhtiyaçlarındaki Heterojenlik

Gençler dijital okuryazarlık, motivasyon, konum ve kullanılabilirlik açısından büyük farklılıklar gösterir. "Herkese uyan tek çözüm" yaklaşımı başarısız olma ihtimali taşır.

Öneri: Modüler özellikler, basit onboarding (başlangıç) süreçleri, ihtiyaçlara dayalı profil oluşturma.

1.2. Teknolojiye Eşitsiz Erişim

Özellikle kırsal veya dezavantajlı bölgelerdeki gençlerin internet erişimi veya dijital cihazlara erişimi sınırlı olabilir.

Öneri: Çevrimdışı kullanılabilirlik, web tabanlı sürüm, STK/okul ortaklıkları.

1.3. Zaman İçinde Katılımı Sürdürme

Başlangıçta katılım yüksek olabilir, ancak özellikler tekrarlayıcı hale gelirse veya ilerleme görünür değilse bırakma oranları artar.
Öneri: Dinamik içerik, mevsimsel kampanyalar, kişiselleştirilmiş hatırlatmalar.

1.4. Veri Gizliliği ve Güven

Genç kullanıcılar, özellikle kişisel ilerleme veya kamuya açık tanınma ile ilgili olarak, veri kullanımı ve gizliliğe karşı giderek daha duyarlıdır.
Öneri: GDPR uyumluluğu, özelleştirilebilir gizlilik ayarları, isteğe bağlı tanınma özellikleri.

1.5. Kurumsal Katılım ve Fırsat Kalitesi

Gençlik örgütlerinin aktif katılımı olmadan, gönüllülük ve öğrenme fırsatları sınırlı veya güncel olmayabilir.
Öneri: Yönetici panelleri, dijital teşvikler, platform ortaklıkları.

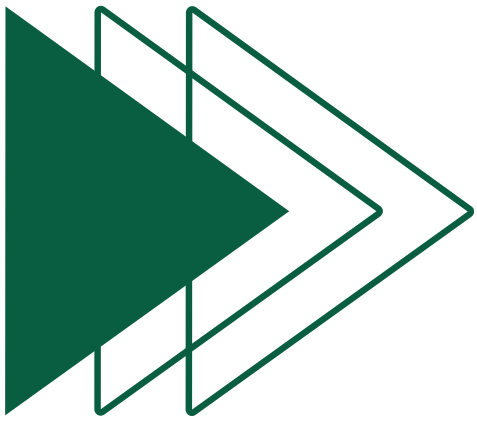
D. Gençlik Örgütleri ve Paydaşlarla İş Birliği

Gerçek dünya etkisini sağlamak için dijital alanın ötesinde iş birliği şarttır.

- Gençlik örgütleri yerel içerik oluşturabilir, tartışmaları yönetebilir ve uygulamayı tanıtabilir.
- Belediyeler ve eğitim kurumları, uygulama kullanımını ders dışı programlara ve toplumsal girişimlere entegre edebilir.
- Özel sektör aktörleri, ödülleri destekleyerek veya çalışanlarına gönüllülük zamanı sunarak CSR girişimleri aracılığıyla katkıda bulunabilir.
- Gençler, beta test kullanıcıları, içerik oluşturucular, elçiler ve danışmanlar olarak her seviyede sürece dahil edilmelidir.

MOTIVATE YOUTH

Bölüm 9 : Sonuç



"Motivate Youth!" projesi, Avrupa'daki gençlerin yaşamın temel alanlarında—eğitim, istihdam, gönüllülük ve fiziksel aktivite—motivasyonlarını sürdürmekte karşılaştıkları ciddi zorluklara yanıt olarak tasarlanmıştır. Giriş bölümünde vurgulandığı üzere, motivasyon yalnızca kişisel bir itici güç değil, aynı zamanda bu alanlarda katılım, devamlılık ve başarıyı etkileyen yapısal bir faktördür.

Ücretsiz ve kullanıcı odaklı bir mobil uygulama geliştirme kararı, gençlerin öğrenme, iletişim ve katılım için giderek dijital platformlara bağımlı olduklarını anlayışından kaynaklanmaktadır. Bu nedenle, sektörler arası, oyunlaştırılmış ve kapsayıcı bir uygulama, gençlere bulundukları yerde ulaşmak ve her yaşam alanındaki benzersiz motivasyon engellerini ele almak için yenilikçi bir çözüm sunar.

Bu projede benimsenen yöntem, nitel verileri (ilgili paydaşlarla odak grupları) ve nicel verileri (gençlere uygulanan anketler) birleştirerek sağlam, kanıta dayalı bir tasarım süreci sağlar. Bu yaklaşım, uygulama geliştirme ekibinin kararlarını gerçek ihtiyaçlar, tercihler ve deneyimlerle temellendirmesine olanak tanır.

Bu giriş bölümünde atılan temel, disiplinler arası, genç odaklı ve dijital olarak desteklenen stratejilerin yalnızca yenilikçi değil, aynı zamanda gerekli olduğunu doğrulamaktadır. Sonraki bölümde, her tematik alandan elde edilen somut bulgular incelenecek ve uygulamanın nihai tasarımı için net öneriler sunulacaktır.

Genel Gençlik Motivasyonu ile İlgili Bulgular (Bölüm 2)

Genç motivasyonunu anlamak, teorik bir temelle başlamayı gerektirir. Bu projede, genç motivasyonunun çok boyutlu doğasını çerçevelemek için beş temel teori kullanılmıştır: Pekiştirme Teorisi, Öz Belirleme Teorisi, Maslow'un İhtiyaçlar Hiyerarşisi, Vroom'un Beklenti Teorisi ve Herzberg'in Motivasyon-Hijyen Teorisi. Bu teoriler, içsel motivatörleri, dışsal ödülleri, ihtiyaçların karşılanmasını, sonuç beklentilerini ve motivasyonu sürdürmede çalışma ve öğrenme koşullarının rolünü vurgular.

Psikologlar, sosyologlar ve gençlik gelişimi uzmanlarıyla yapılan odak grupları, toplumsal baskılar, dijital dikkat dağıtıcılar, zihinsel sağlık sorunları ve amaç ya da takdir eksikliğinin gençlerin farklı alanlardaki katılımını nasıl zayıflattığını daha iyi anlamamıza yardımcı oldu. Paydaşlar, gençlerin uzun vadeli hedeflerine bağlı kalmalarını sağlamada kişisel önem, sosyal bağlantı ve geri bildirimin önemini sürekli olarak vurgulamıştır.

Dijital teknolojiler, özellikle mobil uygulamalar, bu bağlamda umut verici ancak yeterince kullanılmamış araçlar olarak görülmüştür. Gençler dijital ortamlara yoğun şekilde dahil olsalar da, mevcut uygulamaların azı gençlere özgü motivasyonel ihtiyaçlar göz önünde bulundurularak tasarlanmıştır.

Araştırma, mobil platformlara olan güçlü bir talebi vurgulamaktadır; bu platformlar:

- Küçük başarıları pekiştirmek için oyunlaştırma (puanlar, rozetler, seviyeler) sunmalı,
- Hedef belirleme ve kişisel ilerleme takibi imkânı vermeli,
- Akran etkileşimini ve mentorluk erişimini teşvik etmeli,
- Anında geri bildirim ve sosyal tanıma özelliklerini entegre etmelidir.

Sonuç olarak, bu bölüm genç motivasyonunun sabit bir özellik olmadığını, aksine dinamik ve bağlama duyarlı bir yapı olduğunu doğrulamaktadır. Gençlerin anlamlı bir şekilde katılımını sağlamak için bir uygulama, psikolojik öngörüleri dijital katılım stratejileri ile harmanlamalı, motivasyonu hem görünür hem de ödüllendirici hâle getirmelidir.

Yüksek Öğretimden Elde Edilen Bulgular (Bölüm 3)

Yüksek öğretimde motivasyon, öğrencilerin başarısı, devamlılığı ve refahı için kritik bir belirleyicidir. Bölüm 3'te sunulan analizler, öğrencilerin finansal zorluklar, zihinsel sağlık sorunları, akademik baskı, dijital dikkat dağıtıcılar ve gelecek kariyer belirsizliği gibi çok boyutlu engellerle karşı karşıya olduğunu göstermektedir. Akademik personel ile yapılan odak grupları ve öğrencilerle yapılan anketler, bu sorunların sıklıkla birbirini kesiştirip şiddetlendirdiğini, birçok öğrenciyi ilgisiz veya okuldan ayrılma riski altında bıraktığını vurgulamaktadır.

Forest, Study Bunny ve Habitica gibi mevcut araçlar, görev tamamlama ve çalışma sürekliliğine yönelik oyunlaştırılmış yaklaşımlar sunsa da, çoğu uygulama duygusal, sosyal ve bağlamsal uyarlanabilirlikten yoksundur. Bu uygulamalar yeterince şu sorunları ele almamaktadır:

- Kendine güven eksikliği ve sahtekar sendromu,
- Mentorluk veya kişiselleştirilmiş akademik rehberlik eksikliği,
- Üniversite yaşamı ile gerçek dünya uygulamaları arasındaki kopukluk.

Araştırmaya dayanarak, "Motivate Youth" mobil uygulaması, motivasyonu bütüncül şekilde desteklemek için yalnızca zaman yönetiminin ötesinde kapsamlı bir destek ekosistemi sunmalıdır. Önerilen özellikler şunlardır:

Çalışma hatırlatıcıları ve uyarlanabilir zamanlama araçları, tutarlı alışkanlıklar geliştirmeye yardımcı olurken;

Puan sistemleri, rozetler ve kişisel meydan okumalarla oyunlaştırma, akademik sürekliliği teşvik etmektedir.

Akran topluluğu özellikleri, aidiyet duygusunu ve karşılıklı cesaretlendirmeyi artırır.

Mentorluk eşleştirme, öğrencilerin rol modellerle ve rehberlerle bağlantı kurmalarını sağlar.

Zihinsel dayanıklılık içerikleri, stres, kaygı ve tükenmişlik gibi sorunlara çözüm sunar.

Kariyerle uyumlu yollar, öğrencilerin akademik çalışmaları gelecekteki fırsatlarla ilişkilendirmesine yardımcı olur.

Ayrıca, yerelleştirilmiş içerik ve çevrimdışı erişim gibi özellikler, özellikle kaynakları sınırlı olan veya kırsal bölgelerdeki öğrencilerin uygulamaya eşit şekilde erişebilmesi için gereklidir.

Sonuç olarak, yükseköğretimde motivasyon sadece irade gücüyle ilgili değildir; sistemler, destek ağları ve araçlara erişimle şekillenir. İyi tasarlanmış, genç odaklı bir mobil uygulama, öğrencilerin niyetlerini gelişmeleri için gerekli olan yetkinlikler ve topluluklarla buluşturan önemli bir köprü işlevi görebilir.

Bölüm 4 – İşgücü Motivasyonundan Elde Edilen Bulgular (Bölüm 4)

İşgücünde gençlerin motivasyonu, ekonomik istikrarsızlık, işverenlerin gerçek dışı beklentileri ve rehberlik eksikliği gibi faktörlerle şekillenmektedir. Avrupa genelinde gerçekleştirilen odak grup çalışmaları ve anketlerden elde edilen bulgular, birçok gencin yalnızca işe erişimde değil, işte kalma ve işe bağlılık sürdürmede de zorluk yaşadığını göstermektedir. Geçici sözleşmeler, ücret ayrımcılığı ve sınırlı kariyer ilerleme olanakları, bu zorlukları artırmaktadır.

Sahtekâr sendromu, özgüven eksikliği ve stres gibi duygusal sonuçlar, iş gücü piyasasını anlamada destek eksikliği, yumuşak becerilerin geliştirilmesinde yetersizlik ve kariyer yollarını tanımlayamama gibi sistemsel sorunlarla birleşerek gençlerde kopukluk ve düşük performansa yol açmaktadır. LinkedIn, Indeed ve Glassdoor gibi mevcut dijital platformlar işgücü piyasasına görünürlük sağlasa da, bu platformlar genellikle kişisel olmayan, ücretli hizmetler sunmakta ve gençlerin gelişimi için özel olarak tasarlanmamıştır.

Bu zorluklara karşılık olarak, "Motivate Youth" uygulaması aşağıdaki yollarla proaktif ve kişiselleştirilmiş bir rol üstlenmelidir:

- Videolar, iş simülasyonları ve sektör trendleri gibi görsel ve etkileşimli kaynaklarla kariyer yollarını keşfetmeye yardımcı olmak,
- Öz değerlendirme araçları ve beceri gelişimi için ilerleme takip panelleri sunmak,
- İnsan kaynakları uzmanları, mentorlar ve kariyer danışmanlarıyla doğrudan etkileşim imkânı sağlamak,
- Hem teknik hem de sosyal beceriler için mikro öğrenme modülleri entegre etmek,
- İlgi alanı, konum ve hazırlık düzeyine göre iş eşleştirme araçları sunmak.

Ayrıca, oyunlaştırılmış meydan okumalar, rozetler ve geri bildirim sistemleri, mesleki gelişimi hem ilgi çekici hem de sürekli hâle getirebilir. Uygulamanın aynı zamanda şirketlerin içerik ve geri bildirim sağlamasına da imkân tanıması, gençlerin güçlendirilmesi için kamu-özel sektör işbirliğini teşvik edecektir.

Sonuç olarak, iş gücü piyasasında motivasyon sadece istihdama erişimle ilgili değildir—hazır olma, özgüven ve netlik de en az erişim kadar önemlidir. Gençlerin gerçeklerine ve öğrenme ihtiyaçlarına dayanan bir mobil uygulama, potansiyel ile fırsat arasındaki boşluğu kapatmada hayati bir araç olabilir; yeni bir kuşağı anlamlı, onurlu ve sürdürülebilir bir işe hazırlayabilir.

Bölüm 5 – Gönüllülükten Elde Edilen Bulgular (Bölüm 5)

Gönüllülük, gençlerin güçlendirilmesi, yurttaşlık katılımı ve toplumsal bütünleşme açısından güçlü bir kanaldır. Ancak bu bölümde de gösterildiği gibi, gençlerin gönüllülüğe olan ilgisi yüksek olmasına rağmen katılım oranları düşük kalmaktadır. Bu fark; farkındalık eksikliği, zaman kısıtı, yeterli tanınmanın olmaması, becerilerle görevler arasındaki uyumsuzluk ve gönüllülüğün anlamlı bulunmaması gibi bir dizi engelden kaynaklanmaktadır.

Altı ortak ülkede gerçekleştirilen odak grup çalışmaları ve anketler, birçok gencin çevresindeki fırsatlardan haberdar olmadığını veya gönüllülüğün uzun süreli taahhütler gerektirdiğini düşündüğünü ortaya koymuştur. Ayrıca, gönüllülük genellikle akademik veya mesleki başarıyla doğrudan ilişkilendirilmediği için, katkılar tanınmadığında ya da somut faydaya dönüşmediğinde ikincil bir etkinlik olarak görülmektedir.

VolunteerMatch, GoVolunteer ve UNV gibi mevcut platformlar gönüllülük fırsatlarına geniş erişim sağlasa da, çoğu zaman gençlerin uzun vadeli katılımını artıracak kişiselleştirme, oyunlaştırma veya topluluk oluşturma özelliklerinden yoksundur. Gençleri gerçekten motive etmek için "Motivate Youth" uygulaması şu özellikleri içermelidir:

- Konuma dayalı listeleme entegrasyonu ve uzaktan gönüllülük desteği,
- Kullanıcıların becerilerine, ilgi alanlarına ve programlarına göre yapay zekâ destekli eşleştirme,
- Kariyer görünürlüğünü artırmak için dijital rozetler, sertifikalar ve gönüllülük portföyleri,
- Kişisel etkiyi ve paylaşılan hikâyeleri gösteren etkileşimli paneller,
- Forumlar, akran mentörlüğü ve hikâye anlatımı gibi topluluk özellikleri,
- Modern genç yaşam tarzına uygun kısa süreli ve mikro gönüllülük seçenekleri,
- Çok dilli destek ve erişilebilirlik özellikleri aracılığıyla kapsayıcılığın teşvik edilmesi.

Sosyal onay da burada önemli bir rol oynamaktadır. Gönüllülerin başarılarını sosyal medyada paylaşabilmesi, motive edici hatırlatmalar alması ve kişisel gelişimlerini takip edebilmesi, gönüllülüğü tatmin edici ve kimlik kazandıran bir deneyime dönüştürebilir.

Sonuç olarak, gençleri etkili bir şekilde harekete geçirmek için dijital araçlar yalnızca fırsatları listelemekle yetinmemelidir. Bu araçlar, gönüllülüğü yardım temelli bir görev olmaktan çıkarıp, kendini geliştirme ve toplumsal katkı sunmanın dinamik ve anlamlı bir biçimi hâline getirmek adına, gençlerin değerlerini tanımalı, ödüllendirmeli ve yansıtmalıdır.

Bölüm 6 – Sporda Motivasyona Dair Bulgular (Bölüm 6)

Gençlerin spora ve fiziksel aktivitelere katılımında yaşanan düşüş, giderek artan bir sorun hâline gelmektedir. Zaman kısıtları, maddi zorluklar, altyapı eksiklikleri ve bazı durumlarda çatışmalardan kaynaklı istikrarsızlıklar bu durumu daha da kötüleştirmektedir. Özellikle Ukrayna'dan gençlerle yapılan anketler ve antrenörlerle gerçekleştirilen odak grup görüşmeleri, düzenli fiziksel aktiviteye katılımın önündeki temel engellerin erişim, güvenlik ve ruh sağlığı olduğunu ortaya koymuştur.
Bu zorluklara rağmen gençler, egzersizin hem fiziksel sağlık hem de sosyal uyum için değerli olduğunun farkındadır. Özellikle takım sporlarında, antrenörler ve akranlar, motivasyonun artırılmasında ve toplumsal dâhil olmanın sağlanmasında kritik bir rol oynamaktadır—bu durum özellikle yerinden edilmiş veya marjinalleştirilmiş gençler için geçerlidir.
Ancak mevcut uygulamalar, örneğin Strava, Google Fit veya Apple Fitness+, sosyal bağ kurmaktan veya erişilebilirlikten çok performans takibine odaklanmaktadır. Bu uygulamaların çoğu genç dostu değildir, ücretlidir ya da topluluk etkileşimi sunmamaktadır. Bu nedenle, "Motivate Youth" uygulaması şunları sunmalıdır:

- Arkadaşlar, sınıf arkadaşları veya kulüpler arasında sorumluluk ve eğlenceyi teşvik eden grup antrenmanları,
- Rozetler, ilerleme takibi ve kilometre taşlarına ulaşıldığında ödüller (örneğin tutarlılık için puanlar),
- Kişisel hedefler, zaman uygunluğu ve fitness düzeyine göre uyarlanmış antrenman önerileri,
- Ruh hali takibi, motive edici bildirimler ve farkındalık (mindfulness) özellikleriyle ruh sağlığını destekleme,
- Fotoğraf paylaşımı, topluluk akışı ve antrenörlerle ya da arkadaşlarla mesajlaşma imkânı,
- İnternet erişimi olmayanlar için çevrimdışı kullanım ve çok dilli destek, özellikle dezavantajlı ve yerinden edilmiş topluluklar için,
- Yerel spor etkinlikleri ve kulüp listeleriyle gerçek dünya etkileşimini teşvik etme.

Özellikle spor, gençlerin güçlenmesi, kimlik oluşumu ve toplumsal dâhil olma açısından bir kapı görevi görebilir. Eşitlikçi, ilgi çekici ve ödüllendirici şekilde tasarlanmış bir uygulama, fiziksel aktiviteye olan ilgiyi yeniden canlandırabilir ve sporu gençlerin yaşamında sürdürülebilir, keyifli bir parça hâline getirebilir.

Bölüm 7 – Mevcut Mobil Uygulamalardan Alınan Dersler

Eğitim, istihdam, gönüllülük ve spor alanlarındaki mevcut mobil uygulamaların kapsamlı analizi, günümüz gençlerinin ihtiyaçlarını karşılama konusunda hem umut verici etkileşim stratejilerini hem de önemli eksiklikleri ortaya koymaktadır.

Duolingo, Forest, Quizlet, HelpUp ve Strava gibi başarılı uygulamalar şu temel tasarım ilkelerini paylaşmaktadır:

- Oyunlaştırma ögeleri (örneğin rozetler, puanlar, meydan okumalar, ilerleme çubukları) kısa vadeli ödüller ve hedef takibi yoluyla motivasyonu artırır.
- Sosyal entegrasyon, topluluk forumları, takım meydan okumaları ve akran geri bildirimleri aracılığıyla aidiyet duygusu ve sorumluluk bilinci oluşturur.
- Kişiselleştirme ve uyarlanabilir öğrenme yolları, içeriğin kullanıcı ilgilerine, seviyelerine ve rutinlerine uygun olmasını sağlar.
- İlerleme analizleri ve geri bildirim döngüleri, kullanıcıların başarılarını değerlendirmelerine ve gelişim alanlarını belirlemelerine yardımcı olur.

Pek çok mevcut uygulama bireysel üretkenliğe odaklansa da, topluluk bağı kurmanın ve duygusal iyi oluşun önemini sıklıkla göz ardı etmektedir. Akranlar arası etkileşimi teşvik eden ve erişilebilir ruh sağlığı kaynakları sunan özelliklerin entegrasyonu sayesinde Motivate Youth, günümüz gençlerinin çeşitli ihtiyaçlarını karşılayan daha bütüncül bir platform haline gelebilir.

Sürdürülebilir etkileşim için uygulama şu temel özellikleri içerebilir:

- Topluluk forumu, kullanıcıların deneyimlerini paylaşmasına, tavsiye almasına ve destek ağları kurmasına olanak tanıyarak aidiyet ve karşılıklı teşvik duygusunu güçlendirir.
- Kişiselleştirilmiş ruh sağlığı kaynakları, farkındalık egzersizleri, stres yönetimi teknikleri ve profesyonel desteğe erişim gibi araçlarla gençlerin karşılaştığı çeşitli duygusal zorluklara çözüm sunar.
- Oyunlaştırılmış hedef belirleme, kullanıcıların kişisel hedefler koymasına ve tamamladıklarında ödül kazanmasına ya da akranlarıyla rekabet etmesine imkân tanıyarak öz gelişimi hem eğlenceli hem de motive edici hale getirir.

Bu unsurların birleşimiyle, Motivate Youth yalnızca üretkenliği artıran bir araç değil, aynı zamanda sosyal bağları güçlendiren ve ruhsal iyi oluşu destekleyen kapsamlı bir platform sunarak, kullanıcılarının yaşamını bütüncül biçimde zenginleştirebilir.

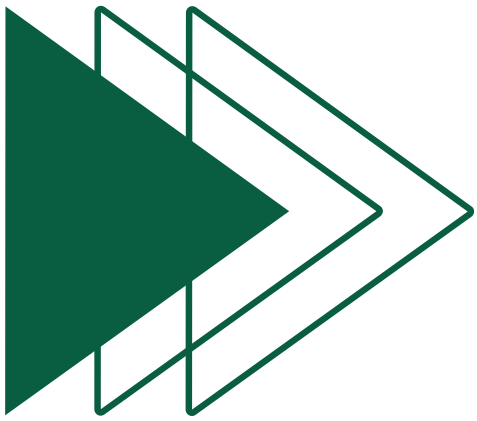
Bu eksiklikler, "Motivate Youth" uygulaması için benzersiz bir fırsat sunmaktadır. Mevcut araçlarda gözlemlenen en iyi uygulamalardan yola çıkarak, uygulama şu şekilde tasarlanmalıdır:

- Oyunlaştırma ile duygusal iyi oluş desteğini tek ve uyumlu bir sistemde harmanlamalı,
- Kullanıcıların sosyal ve kültürel bağlamlarına uyum sağlayan, erişilebilir, ücretsiz ve kapsayıcı araçlar sunmalı,
- Gerçek zamanlı topluluk desteği, ruh sağlığı kaynakları ve ilerleme geri bildirimlerini entegre etmeli,
- Performans hedeflerinin yanı sıra dijital okuryazarlık, zaman yönetimi ve öz bakım gibi becerilere de vurgu yapmalıdır.

Bu unsurların genç dostu, akıcı bir arayüzde birleştirilmesiyle "Motivate Youth" uygulaması yalnızca bir motivasyon aracı olmaktan öteye geçerek; kişisel gelişim, toplumsal katılım ve geleceğe hazırlık için bir yol arkadaşı haline gelebilir.

MOTIVATE YOUTH

Ekler



Odak Grup Soruları - Bölüm 2 – Gençlerin Motivasyonunu Etkileyen Faktörler

1. Gençlerin hayatlarının farklı alanlarında motive kalabilmeleri için şu anda hangi dijital araç ya da kaynakların eksik olduğunu düşünüyorsunuz?
2. Bir uygulama, sosyal medya ya da oyunlaştırma unsurlarını kullanarak gençlerin motivasyonunu nasıl olumlu yönde etkileyebilir?
3. Bir uygulamada yer alacak hangi özellikler, gençleri demotive eden toplumsal ya da akran baskılarına karşı yardımcı olabilir?
4. Bir uygulama, genç kullanıcılarda nasıl bir amaç duygusu ve başarı hissi oluşturabilir?
5. Bir uygulama, gençlerin motivasyonlarını sürdürebilmeleri için ruh sağlığı ve genel iyi oluşlarını nasıl destekleyebilir?
6. Motivasyonu artırmaya yönelik bir uygulamada kişiselleştirmenin, gençlerin ilgisini sürdürmede nasıl bir rolü olabilir?
7. Bir uygulama, gençleri olumlu rol modellerle ya da mentorlarla nasıl buluşturabilir?
8. Gençlerin en çok ilgisini çekecek içerik türleri neler olabilir? (örneğin motivasyonel videolar, hedef takip araçları)
9. Bir uygulama, gençleri motive tutmak için nasıl anlık, anlamlı geri bildirimler veya ödüller sunabilir?
10. Genç kullanıcılar üzerinde en fazla etkiyi yaratabilmesi için bir uygulama, öncelikle hangi motivasyon engellerine odaklanmalıdır?

MOTIVATE YOUTH

Odak Grup Soruları - Bölüm 3 – Gençlerin Yükseköğretime Devamında Karşılaştıkları Zorluklar

1. Bir uygulama, burs veya hibeler gibi finansal engelleri aşmakta gençlere nasıl destek olabilir?
2. Öğrencilerin akademik yüklerini etkili bir şekilde organize etmeleri ve yönetmeleri için bir uygulamada hangi özellikler bulunmalıdır?
3. Bir uygulama, öğrencilerin yükseköğretimin gelecekteki hedefleri açısından değerini görmelerine nasıl yardımcı olabilir?
4. Bir uygulama, öğrencilere rehberlik ve destek sunmak üzere mezunlar veya mentorlarla nasıl bağlantı kurabilir?
5. Stres veya kaygı yaşayan öğrenciler için bir uygulama, ruh sağlığı kaynaklarına erişimi nasıl iyileştirebilir?
6. Bir uygulamadaki oyunlaştırma veya ilerleme takibi özellikleri, öğrencileri eğitimlerini tamamlama konusunda nasıl motive edebilir?
7. Gerçek dünya uygulamaları veya iş fırsatları ile öğrencilerin derslerini uyumlu hale getirmeleri için bir uygulama hangi kaynakları veya araçları sunabilir?
8. Bir uygulama, öğrencilerin sınıf dışı beceriler geliştirmelerine nasıl yardımcı olabilir ve bu onları gelecekteki kariyerler için nasıl daha rekabetçi kılar?
9. Bir uygulamayı öğrenciler için cazip kılacak ne tür akranlar arası etkileşim özellikleri (örneğin çalışma grupları, tartışma forumları) bulunmalıdır?
10. Bir uygulama, öğrencilerin akademik ve kişisel hedeflerini etkili şekilde belirleyip başarmalarını nasıl teşvik edebilir?

MOTIVATE YOUTH

Odak Grup Soruları – Bölüm 4 – Gençlerin Anlamlı İstihdama Katılımındaki Engeller

1. Gençlerin farklı iş rolleri için gereken becerileri daha iyi anlamaları adına hangi araçlara veya kaynaklara ihtiyaçları olduğunu düşünüyorsunuz?
2. Bir mobil uygulama, gençlerin mevcut becerileri ile işverenlerin aradığı nitelikler arasındaki farkı nasıl kapatabilir?
3. Gençleri staj, çıraklık veya giriş seviyesi iş fırsatlarıyla buluşturan bir uygulamada hangi özellikleri değerli bulursunuz?
4. Bir uygulama, gençlerin iş deneyimi kazanmasına veya onları daha istihdam edilebilir kılan portföyler geliştirmelerine nasıl yardımcı olabilir?
5. Bir uygulamada oyunlaştırma veya ödüllendirme mekanizmaları, gençlerin eksik olduğu düşünülen sosyal becerileri geliştirmelerinde nasıl bir rol oynayabilir?
6. Bir uygulama, gençlerin ilgi alanlarıyla iş piyasasının taleplerini örtüştüren kariyer yollarını keşfetmelerini nasıl destekleyebilir?
7. Gençler iş görüşmelerine hazırlanırken veya etkili özgeçmişler oluştururken ne tür zorluklarla karşılaşıyor ve bir uygulama bu zorlukları nasıl aşabilir?
8. Gençlerin iş yeri kültürüne uyum sağlamalarına yardımcı olmak için bir uygulamada ne tür kaynaklar veya eğitim modülleri yer almalıdır?
9. Bir uygulama, gençleri şu anda genç yetenek çekmekte zorlanan sektörlerle veya kariyer yollarıyla etkileşime geçmeye nasıl teşvik edebilir?
10. Bir uygulama, genç çalışanların gelişimini nasıl sürdürülebilir kılabilir ve onların görevlerinde büyümelerine ve uzun vadede motive kalmalarına nasıl katkı sağlayabilir?

MOTIVATE YOUTH

Odak Grup Soruları – Bölüm 5 – Gençlerin Gönüllülük Faaliyetlerine Düşük Katılımının Nedenleri

1. Gençlerin gönüllülük faaliyetlerine katılmalarını engelleyen ne tür zorluklara tanıklık ediyorsunuz?
2. Bir uygulama, gençler arasında gönüllülüğün faydaları ve mevcut fırsatları hakkında farkındalığı nasıl artırabilir?
3. Gençlerin yerel gönüllülük fırsatlarını keşfetmesini ve bu fırsatlarla bağlantı kurmasını kolaylaştıracak hangi özellikler uygulamada bulunmalı?
4. Zaman kısıtlamaları veya program çakışmaları, gençleri gönüllülükten alıkoyabiliyor. Bir uygulama bu sorunu nasıl çözebilir?
5. Oyunlaştırma (örneğin rozetler, lider tabloları, ödüller) yoluyla bir uygulama, gençleri gönüllülüğe nasıl motive edebilir?
6. Bir uygulama, gönüllülüğün etkisini (örneğin değişim hikâyeleri, tanıklıklar) nasıl gösterebilir ve böylece katılımı nasıl teşvik edebilir?
7. Gençlerin gönüllülük için yeterli beceri veya niteliğe sahip olmadıkları yönündeki kaygılarını aşmalarına bir uygulama nasıl yardımcı olabilir?
8. Genç gönüllüler arasında aidiyet hissini geliştirmek ve bu bağlılığı sürdürmek için bir uygulama ne gibi özellikler sunabilir?
9. Bir uygulama, gençlerin gönüllülük katkılarını belgelemelerine ve sunmalarına nasıl yardımcı olabilir? (örneğin sertifikalar, dijital portföyler)
10. Gönüllülüğü sürekli hale getirmek için bir uygulama ne tür tanınma ve teşvikler (örneğin kamuya açık takdir, puan sistemi) sunabilir?

MOTIVATE YOUTH

Odak Grup Soruları – Bölüm 6 – Gençler Arasında Fiziksel Aktivite ve Spor Katılımındaki Düşüşün Nedenleri

1. Sizce gençler arasında fiziksel aktivite ve spora katılımın azalmasının başlıca nedenleri nelerdir?
2. Bir mobil uygulama, spor ve fiziksel aktiviteleri gençler için nasıl daha cazip hale getirebilir?
3. Zaman eksikliği, kaynak yetersizliği veya tesislere erişim gibi engelleri aşmak için bir uygulamada hangi özellikler bulunmalı?
4. Bir uygulama, gençleri düzenli fiziksel aktiviteye teşvik etmek için oyunlaştırma (örneğin, meydan okumalar, başarılar, ödüller) yöntemlerini nasıl kullanabilir?
5. Bir uygulama, spora katılımı artırmak amacıyla gençlerde rekabet ya da takım ruhunu nasıl teşvik edebilir?
6. Bir uygulama, gençleri yerel spor programlarına, antrenörlere veya fitness gruplarına nasıl bağlayabilir?
7. Gençlerin fitness hedeflerini belirlemelerine ve bu hedefleri takip etmelerine yardımcı olmak için bir uygulama ne tür araçlar veya özellikler sunmalı?
8. Fiziksel aktivitelere olan ilgiyi sürdürmek için bir uygulama hangi sosyal özellikleri (örneğin ilerleme paylaşımı, grup meydan okumaları) içermeli?
9. Gençleri fiziksel aktiviteye teşvik eden bir uygulamada hangi tür içerikler (örneğin antrenman videoları, spor ipuçları) en değerli olur?
10. Gençlerin spora katılımını engelleyebilecek yargılanma korkusu ya da özgüven eksikliği gibi psikolojik engelleri aşmak için bir uygulama ne tür destekler sunabilir?

Anket Soruları – "Yüksek Öğrenim Alırken Karşılaşılan Zorluklar ve Motivasyon"

1. Yüksek öğrenim görme motivasyonunuzu en çok ne tetikliyor?
2. Yüksek öğrenim yolculuğunuz boyunca motivasyonunuzu sürdürmenizi engelleyen en büyük engel nedir?
3. Hedeflerinize ve karşılaştığınız zorluklara özel motivasyon ipuçları ve stratejiler sunan bir uygulamayı kullanma olasılığınız ne kadar yüksek?
4. Başarı hikayeleri, motivasyonel alıntılar veya odaklanmayı sürdürme ipuçları gibi motivasyon içeriklerini sunan bir uygulama sizin için ne kadar faydalı olurdu?
5. Akademik ilerlemenizi takip eden ve çalışma hedeflerine ulaştığınızda veya programda kaldığınızda ödüller veya teşvikler (ör. rozetler, puanlar) veren bir uygulamayı kullanır mıydınız?
6. Akademik yıl boyunca motivasyonunuzu sürdürmek için bir uygulamada ne tür destek veya kaynaklara ihtiyaç duyarsınız?
7. Benzer akademik veya kariyer hedeflerine sahip mentorlar veya akranlarla bağlantı kurmanızı sağlayan bir uygulama motivasyonunuzu artırır mıydı?
8. Kısa ve uzun vadeli akademik hedefler belirleme gibi hedef belirleme özellikleri sunan bir uygulama, motivasyonunuzu sürdürmede ne kadar değerli olurdu?
9. Rahatlama teknikleri, stres azaltma egzersizleri, farkındalık uygulamaları gibi mental sağlık destekleri sunan bir uygulama, öğreniminize devam etme motivasyonunuzu artırır mıydı?
10. Çalışmalarınızı potansiyel kariyer fırsatları ve iş piyasası trendleriyle ilişkilendiren bir uygulama motivasyonunuzu artırır mıydı?

MOTIVATE YOUTH

Anket Soruları "Gençlerin Anlamlı İstihdama Katılımının Önündeki Engeller"

1. Bir iş veya kariyer peşinde koşmanızda en çok ne sizi motive ediyor?
2. Anlamlı bir iş aramanızı veya elde etmenizi engelleyen en büyük engeller nelerdir?
3. Yeteneklerinize, ilgi alanlarınıza ve kariyer hedeflerinize uygun iş fırsatları sunan bir uygulamayı kullanma olasılığınız ne kadar yüksek?
4. Özgeçmiş, mülakat ve iş başvurusu gibi konularda kişiselleştirilmiş kariyer rehberliği sunan bir uygulama, daha fazla iş başvurusunda bulunmanız için motivasyon sağlar mı?
5. İş bulma yolunda engelleri aşmış kişilerin başarı hikayeleri gibi motivasyon içerikleri sunan bir uygulama sizin için ne kadar faydalı olurdu?
6. Özgeçmiş hazırlama, beceri geliştirme veya networking gibi iş hedeflerinize yönelik ilerlemenizi takip eden bir uygulama, anlamlı bir iş bulmada motivasyonunuzu artırır mı?
7. İstihdam için gerekli olan iletişim, zaman yönetimi ve takım çalışması gibi sosyal becerileri geliştirmeye yönelik kaynaklar sunan bir uygulama sizin için ne kadar önemli olurdu?
8. İlgi alanınıza uygun profesyonellerden iş gölgeleme, staj veya mentorluk erişimi sunan bir uygulama, iş fırsatlarını takip etme motivasyonunuzu artırır mı?
9. Networking, iş arama desteği ve fırsat paylaşımı için diğer gençlerle bağlantı kurmanıza yardımcı olan bir uygulama, anlamlı bir iş arama sürecinde sizi aktif tutar mı?
10. Belirli sayıda iş başvurusu yapma veya beceri geliştirme gibi iş arama yarışmaları ve meydan okumalar sunan bir uygulama, motivasyonunuzu ve katılımınızı artırır mı?

MOTIVATE YOUTH

Anket Soruları "Gençlerin gönüllülüğe katılımının düşük olmasının nedenleri"

1. Gönüllü çalışmalara katılmanızda sizi motive eden faktörler nelerdir?
2. Düzenli olarak gönüllü olmanızı engelleyen en büyük engel sizce nedir?
3. İlgi alanlarınıza ve zaman uygunluğunuza göre gönüllü fırsatlarını bulmanıza yardımcı olan bir uygulamayı kullanır mıydınız?
4. Düzenli gönüllülük için puan, rozet veya sertifika gibi ödüller sunan bir uygulamayla etkileşimde bulunma olasılığınız ne kadar yüksek?
5. Gönüllü etkinliklere daha fazla katılmanızı teşvik edecek motivasyon içerikleri nelerdir? (Örn. başarı hikayeleri, alıntılar, ilerleme takibi)
6. Kendi hedeflerinizi belirlemenize ve gönüllü saatlerinizi ve etkilerinizi takip etmenize yardımcı olan bir uygulama sizin için ne kadar önemli olurdu?
7. Gönüllü deneyimlerinizi arkadaşlarınız veya akranlarınızla paylaşma gibi sosyal özellikler içeren bir uygulamayı tercih eder miydiniz?
8. Belirli gönüllü roller için eğitim veya liderlik becerileri gibi öğrenme kaynaklarına erişim sağlayan bir uygulama, gönüllü olma olasılığınızı artırır mı?
9. İlgi alanlarınıza uygun yaklaşan gönüllü fırsatları hakkında kişiselleştirilmiş hatırlatmalar veya bildirimler sağlayan bir uygulama sizin için ne kadar faydalı olurdu?
10. Benzer ilgi ve motivasyona sahip akranlar veya mentorlarla bağlantı kurmanızı sağlayan bir uygulama, gönüllü olma motivasyonunuzu artırır mı?

MOTIVATE YOUTH

Anket Soruları "Gençler arasında fiziksel aktivite ve spor katılımındaki düşüşün nedenleri"

1. Fiziksel aktivitelerde veya sporlarda yer almanızı motive eden faktörler nelerdir?
2. Düzenli olarak fiziksel aktivite veya spor yapmamanızın başlıca sebepleri nelerdir?
3. Yerel etkinlikleri veya spor programlarını daha kolay bulmanızı sağlayan bir uygulama olsa, spora veya fiziksel aktivitelere katılma olasılığınız artar mı?
4. İlgi alanlarınıza ve fitness seviyenize göre kişiselleştirilmiş spor ve aktivite hedefleri sunan bir uygulama sizin için ne kadar faydalı olurdu?
5. Hedeflerinize ulaştığınızda rozet, puan veya spor ekipmanı indirimleri gibi ödüller sunan bir uygulama, daha fazla egzersiz yapmanız için sizi motive eder mi?
6. Sizi fiziksel aktiviteye daha fazla katılmaya teşvik edecek motivasyon içerikleri nelerdir? (Örn. antrenman videoları, fitness ipuçları, ilerleme takibi)
7. Grup yarışmaları veya zorluklar için diğer gençlerle bağlantı kurmanızı sağlayan bir uygulama, aktif kalma motivasyonunuzu artırır mı?
8. Fiziksel aktivite hedeflerinizi sürdürmenize yardımcı olacak hatırlatmalar veya bildirimler gibi özelliklere sahip bir uygulamanın önemi sizin için ne düzeyde?
9. Fiziksel aktivitenin faydaları hakkında bilgi ve kaynak sağlayan bir uygulama (örn. zihinsel sağlık, fiziksel sağlık, stres azaltma) kullanır mıydınız?
10. Sanal koçluk veya antrenman desteği (örn. eğitmenler, spor grupları) sunan bir uygulama, spora ve fiziksel aktivitelere katılma olasılığınızı artırır mı?

MOTIVATE YOUTH

Kaynaklar

Abid H., Mohd J., Mohd A. Q., Rajiv S. (2022). Understanding the role of digital technologies in education: A review, Sustainable Operations and Computers, Volume 3, 275-285.

AbilityNet. (2022, February 2). Great apps to help students with focus and motivation. AbilityNet.

Bitrix24. (n.d.). How to stay motivated at work? Here are 7 Apps to help. Bitrix24.

Clary, E. G., Snyder, M., & Stukas, A. A. (1998). Volunteers' motivations: Findings from a national survey. Nonprofit and Voluntary Sector Quarterly, 27(4), 485-505.

Clary, E. G., Snyder, M., Ridge, R. D., Copeland, J., Stukas, A. A., Haugen, J., & Miene, P. (1998). Understanding and assessing the motivations of volunteers: A functional approach. Journal of Personality and Social Psychology, 74(6), 1516–1530.

Conley, C. S., Durlak, J. A., & Dickson, D. A. (2013). An evaluative review of outcome research on universal mental health promotion and prevention programs for higher education students. Journal of American College Health, 61(5), 286–301.

Davies, James. (2018). "We'd get slagged and bullied": understanding barriers to volunteering among young people in deprived urban areas. Voluntary Sector Review. 9.

Deci, E. L., & Ryan, R. M. (1985). Intrinsic motivation and self-determination in human behavior. Springer Science & Business Media.

Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2000). The "what" and "why" of goal pursuits: Human needs and the self-determination of behavior. Psychological Inquiry, 11(4), 227–268.

Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2000). The "what" and "why" of goal pursuits: Human needs and the self-determination of behavior. Psychological Inquiry, 11(4), 227–268. https://doi.org/10.1207/S15327965PLI1104_01

Duda, J. L., & Treasure, D. C. (2015). Motivation in sports settings: A comprehensive review. Human Kinetics.

Dweck, C. S. (2006). Mindset: The new psychology of success. Random House.

Eccles, J. S., & Barber, B. L. (1999). Student council, volunteering, basketball, or marching band: What kind of extracurricular involvement matters? Journal of Adolescent Research, 14(1), 10-43.

European Youth Forum. (2024, March). Always on standby: How precarious work impacts young people's mental health and what to do about it.

Eurostat. (2025, April 1). Euro area unemployment at 6.1%.

Fallon, B. J., & Rice, S. M. (2015). Investment in staff development within an emergency services organization: Applying Herzberg's Motivation-Hygiene Theory. Journal of Management Development, 34(3), 311–324.

Folch, M. (2023, June 21). HelpUp: A volunteering app for youth by youth. The International Educator.

Fraser-Thomas, J. L., Côté, J., & Deakin, J. (2008). Examining adolescent sport dropout and prolonged engagement from a developmental perspective. Journal of Applied Sport Psychology, 20(3), 318-333.
Fredricks, J. A., Blumenfeld, P. C., & Paris, A. H. (2004). School engagement: Potential of the concept, state of the evidence. Review of Educational Research, 74(1), 59-109.
Gagné, M., & Deci, E. L. (2005). Self-determination theory and work motivation. Journal of Organizational Behavior, 26(4), 331–362.
Guía de Financiación Comunitaria. (n.d.). App del Cuerpo Europeo de Solidaridad. Guía de Financiación Comunitaria.
Hackman, J. R., & Oldham, G. R. (1976). Motivation through the design of work: Test of a theory. Organizational Behavior and Human Performance, 16(2), 250–279.
Herzberg, F. (1959). The motivation to work. John Wiley & Sons.
Hofstede, G. (1984). Culture's consequences: International differences in work-related values. Sage Publications.
House, R. J., & Wigdor, L. A. (1967). Herzberg's dual factor theory of job satisfaction and motivation: A review of the evidence and a criticism. Personnel Psychology, 20(4), 369–389.
Hustinx, L. (2021). The impact of COVID-19 on volunteering in Europe: Policy brief for the international workshop: What motivates volunteering in China and the UK? A comparative workshop with impact. Manchester China Institute, University of Manchester.
Jehlička, K., & Wesebaum, M. (2024, April 22). Non-standard contracts among young people. European Student Think Tank.
Kuh, G. D. (2009). What student affairs professionals need to know about student engagement. Journal of College Student Development, 50(6), 683–706. https://doi.org/10.1353/csd.0.0099
Latham, G. P., & Pinder, C. C. (2005). Work motivation theory and research at the dawn of the twenty-first century. Annual Review of Psychology, 56, 485–516.
Maslow, A. H. (1943). A theory of human motivation. Psychological Review, 50(4), 370–396.
Mehek Naeem, Andleeb Zehra, Naeem Zafar, Waseem Akram, Salman Ghani (2021). Understanding youth participation to volunteer for child rights, Child Abuse & Neglect, Volume 119, Part 1,, 104793.
Newman, S. (2025, February 21). The Goodwall app is a gamechanger for students. Fastweb.
Podsakoff, P. M., Bommer, W. H., Podsakoff, N. P., & MacKenzie, S. B. (2006). Relationships between leader reward and punishment behavior and subordinate attitudes, perceptions, and behaviors: A meta-analytic review of the literature. Journal of Applied Psychology, 91(4), 1091–1123.

Robinson, S. L., Perryman, S. M., & Hayday, S. (2019). Young people's motivation at work: Understanding engagement and job satisfaction in early careers. Institute for Employment Studies.
Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2017). Self-determination theory: Basic psychological needs in motivation, development, and wellness. Guilford Press.
Salmela-Aro, K., & Upadyaya, K. (2014). School burnout and engagement in the context of demands–resources model. British Journal of Educational Psychology, 84(1), 137–151. https://doi.org/10.1111/bjep.12018
Schunk, D. H., & DiBenedetto, M. K. (2020). Motivation and learning: Theory, research, and applications. Educational Psychology Review.
Seddighi, Hamed & Salmani, Ibrahim & Ermolaeva, Polina & Basheva, Olga & Sedeh, Mehrab. (2020). The Challenges and Opportunities of Online Volunteering for COVID-19 Response in Iran: A Qualitative Study.
Shaheen, Shabeena & Parveen, Dr & Noshaba, & Khatoon Malik, Sufiana. (2013). Motivational Techniques for Effective Learning: A Meta Analysis. Elixir International Journal. 64. 19170-19176.
Skinner, B. F. (1953). Science and human behavior. Free Press.
Tigra Sport. (n.d.). Best workout apps to exercise with your phone. Tigra Sport.
Tinto, V. (1993). Leaving college: Rethinking the causes and cures of student attrition (2nd ed.). University of Chicago Press.
Towers Perrin. (2003). Working today: Understanding what drives employee engagement. Towers Perrin Research Report.
UNESCO. (2015). Education for all 2000-2015: Achievements and challenges. United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization.
Van Eerde, W., & Thierry, H. (1996). Vroom's Expectancy Models and Work-Related Criteria: A Meta-Analysis. Journal of Applied Psychology, 81(5), 575–586.
Vroom, V. H. (1964). Work and motivation. Wiley.
Wahba, M. A., & Bridwell, L. G. (1976). Maslow reconsidered: A review of research on the need hierarchy theory. Organizational Behavior and Human Performance, 15(2), 212–240.
WHO Global Status Report on Physical Activity 2022
Wilson, J. (2012). Volunteerism research: A review essay. Nonprofit and Voluntary Sector Quarterly, 41(2), 176-212.
Yongzhong Sha, Xingfei Wei, Chunhua Niu, Yongbao Zhang, Lu He, (2025). Digital volunteer services in emergency situations: Typological characteristics, advantages, and challenges, Data Science and Management, Volume 8, Issue 1, 1-10.

MOTIVATE YOUTH

Partnership

Federation of Youth Associations of the District of Braga

İstanbul Üniversitesi-Cerrahpaşa
TR

ZENITH

EducPro

garagERASMUS ASBL

United by Sports

Co-funded by the European Union

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

MOTIVATE YOUTH

2024-1-PT02-KA220-YOU-000251122

Co-funded by the European Union

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.