

Bütçeleme ve Kaynak Tahsisi Çalıştayı: Eğitim Programının Uygulanması (açıklama)

Bu 3 saatlik atölye çalışması, katılımcıları eğitim programı uygulaması bağlamında etkili bütçeleme ve kaynak tahsisi için gerekli becerilerle donatmayı amaçlamaktadır. Uygulamalı bir simülasyon aracılığıyla katılımcılar, programın başarısını sağlamak için bütçe oluşturma ve kaynak tahsisine odaklanarak yerel gençler için bir okul sonrası STEAM programı geliştireceklerdir.



Bu atölye çalışmasının sonunda katılımcılar, özellikle eğitim programı uygulaması bağlamında bütçeleme ve kaynak tahsisi konularında pratik deneyim kazanmış olacaklardır. Bir bütçenin nasıl oluşturulacağı, kaynakların etkin bir şekilde nasıl tahsis edileceği ve değişen koşullara nasıl uyum sağlanacağı konusunda daha derin bir anlayışla ayrılacaklardır.

Faaliyetin Tanımı:

Katılımcılar, bir eğitim programının oluşturulması ve sunulmasına odaklanan bir bütçeleme ve kaynak tahsisi çalıştayına katılırlar. Kendilerine, yerel gençler için okul sonrası bir STEAM programı geliştirmeleri gereken hayali bir durum (veya uygunsa gerçek) verilir. Katılımcılar bireysel olarak veya gruplar halinde malzeme, ekipman, öğretmen ücretleri ve pazarlama gibi giderleri kapsayan bir bütçe oluştururlar. Ayrıca, sınırları kontrol ederken programın başarısını sağlamak için kaynakları başarılı bir şekilde tahsis ederler.

Gündem:

1. Giriş ve Senaryoya Genel Bakış (20 dakika)

- Eğitim programı uygulamasında bütçeleme ve kaynak tahsisi kavramlarını tanıtmak.
- Yerel gençler için bir okul sonrası STEAM programının geliştirilmesini gerektiren hayali (veya gerçek) bir senaryo sunun.

2. Ekip Oluşturma ve Bütçe Planlama (30 dakika)

- Ekipler oluşturun ve Bütçe Yöneticisi, Kaynak Tahsis Edici ve Program Koordinatörü gibi roller atayın.
- Ekipler malzeme, ekipman, öğretmen ücretleri ve pazarlama gibi giderleri kapsayan bir bütçe oluşturmaya başlar.

3. Kaynak Tahsisi ve Kısıtlamalar (30 dakika)

- Programın başarısını sağlamada kaynak tahsisinin önemini tartışır.
- Ekipler, bütçe sınırları ve uygunluk gibi kısıtlamaları göz önünde bulundurarak insan gücü, malzeme ve zaman gibi kaynakları tahsis eder.

4. Ara Değerlendirme ve Düzeltmeler (20 dakika)

- Ekipler, akran ve eğitmen geri bildirim için ilk bütçe ve kaynak tahsisi planlarını sunar.
- Geri bildirimlere ve yeni kısıtlamalara dayalı olası ayarlamaları tartışın.

5. Nihai Bütçe ve Kaynak Planı (30 dakika)

- Ekipler bütçe ve kaynak tahsisi planlarına son şeklini verir, geri bildirimleri dahil eder ve gerekli ayarlamaları yapar.
- Programın uygulanması sırasında bütçe ve kaynakların izlenmesi ve kontrolüne yönelik stratejilerin tartışılması.

6. Sunum ve Geri Bildirim (20 dakika)

- Ekipler nihai bütçe ve kaynak tahsisi planlarını sunar.
- Planların uygulanabilirliği ve kapsamlılığına odaklanan akran ve eğitmen geri bildirimini.

7. Sonuç ve Yansıma (30 dakika)

- Etkin bütçeleme ve kaynak tahsisinin önemini vurgulayarak temel çıkarımları özetleyin.
- Katılımcıların öğrendiklerini ve bu becerilerin gerçek dünya senaryolarında nasıl uygulanabileceğini paylaşımları için açık kürsü.

İlave Notlar:

- Kolaylaştırıcılar, ekiplerin uyum yeteneğini test etmek için çalıştığınız farklı aşamalarında yeni "gerçek dünya" kısıtlamaları getirmeye hazır olmalıdır.
- Tüm katılımcıların eğitim programlarının başarılı bir şekilde uygulanmasında bütçeleme ve kaynak tahsisinin önemini anladıklarından emin olun.

Hedefler

- Bütçeleme Becerileri: Katılımcıları, eğitim programları için malzeme, ekipman, öğretmen ücretleri ve pazarlama gibi çeşitli giderleri göz önünde bulundurarak kapsamlı bütçeler oluşturma becerileriyle donatmak.
- Kaynak Tahsisi: Katılımcılara, bütçe kısıtlamalarına bağlı olarak bir eğitim programının başarısını sağlamak için kaynakları etkili bir şekilde nasıl tahsis edeceklerini öğretin.
- Uyarlanabilirlik: Katılımcıların bütçe ve kaynak tahsisi planlarını değişen koşullara veya yeni kısıtlamalara uyarlama becerilerini geliştirmek.
- Karar Verme: Katılımcıların gerçek dünyadaki kısıtlamalara ve geri bildirimlere dayalı olarak eğitilmiş kararlar alma becerilerini geliştirmek.
- Gerçek Dünyaya Uygulanabilirlik: Uygulamalı simülasyon yoluyla katılımcıları eğitim programı bütçeleme ve kaynak tahsisinde gerçek dünyadaki zorluklara hazırlayın.

Çalıştay Çıktıları:

- Eğitim Programı için Bütçe Planları: Her ekip, yerel gençler için okul sonrası STEAM programı uygulama yaklaşımlarını özetleyen ayrıntılı bir bütçe planı hazırlayacaktır.
- Kaynak Tahsis Planları: Ekipler ayrıca, programın başarısını sağlamak için insan gücü, malzeme ve zamanı nasıl dağıtmayı planladıklarını detaylandıran bir kaynak tahsis planı hazırlayacaktır.
- Akran ve Eğitimci Geri Bildirimi: Katılımcılar, önerdikleri çözümlerin uygulanabilirliği ve kapsamına odaklanarak bütçe ve kaynak tahsis planları hakkında yapıcı geri bildirim alacaklardır.
- Dijital Dokümantasyon: Şablonlar ve nihai planlar da dahil olmak üzere tüm atölye materyalleri belgelenecek ve ileride başvurulmak üzere katılımcılar arasında dijital olarak paylaşılacaktır.
- Yansıma Özeti: Eğitim programı uygulamasında bütçeleme ve kaynak tahsisinin önemine odaklanarak, çalıştay sırasında çıkarılan temel sonuçların ve öğrenilen derslerin toplu bir özeti.

Bu hedeflere ulaşarak ve bu çıktıları üreterek, katılımcılar sadece bütçeleme ve kaynak tahsisi konusunda değerli beceriler kazanmakla kalmayacak, aynı zamanda eğitim programı uygulamasındaki zorluklar ve çözümlerle ilgili daha geniş bir söyleme katkıda bulunacaklardır.

STEAM Kategorisi:

- Teknoloji

Resim: www.pexels.com