

LABLEARNING

MEDIA BASED EMPOWERMENT FOR DISENGAGED YOUTH BAĞINTISIZ GENÇLİK İÇİN MEDYA TABANLI GÜÇLENDİRME



THE LABLEARNING GUIDE COLLECTION



NO 3

Başlıca LABlearning İlkeleri

LABlearning Rehber Koleksiyonu, toplumdaki dışlanmış gençler için kuvvetlendirici medya temelli öğrenme olanakları yaratmak amacıyla fikirler, araçlar ve ilkeler sunar. Koleksiyon, proje kapsamında oluşturulan materyalleri içeren 20 farklı rehberden oluşur. Medya temelli öğrenme öncelikleri öğrenme sürecini yeniden düşünülmesine ve gençler için 21. Yüzyıl öğrenme fırsatları yaratılmasına katkı sağlamaktadır.

LABlearning rehber Koleksiyonu, medya-öğrenimi, oyun temelli öğrenme, proje tabanlı öğrenme, girişimcilik ve toplum temelli öğrenme gibi yaklaşımların teori ve uygulama ilkelerini bir araya getirir. Rehber materyalleri, İspanya (Katalonya), Hollanda, İtalya ve Danimarka'daki LAB uygulamalarının yanısıra yoğun edebi çalışmaların, *Intel Computer Clubhouse* çalışma ağının 20 yıllık deneyiminin birer sonucudur.

21. Yüzyıl öğrenmesinin eşiğinde



(KALİTE: Avrupa Gençliği tarafından takdir edilir)
(Müdahale yok; Bir dolu ilham var..)

LABlearning Rehber Koleksiyonu bir Avrupa Komisyonu destekli bir Comenius Projesi LABlearning (2011-13) proje ortaklığı tarafından oluşturulmuştur. Materyaller kar amacı gütmeksizin tüm kullanıcılara açıktır. Proje ve ortakları hakkında detaylı bilgi için: www.LABlearning.eu



Başlıca LABlearning ilkeleri

LABlearning, problem tabanlı öğrenme, medya tabanlı öğrenme ve işbirlikli öğrenme ilkelerinin faydacı bir karışımıdır. Bu metinde de LABlearning'in temel ilkelerini birkaç cümle ile açıklamak istedik. LABlearning dogmatik teoriyle değil birçok yaratıcı, kapsamlı ve üretici öğrenme ilkeleriyle ilgili bir projedir.



Metinleri Sorumluları

Jan Gejel
Stefano Kluzer
Luca Botturi

Son Düzeltme Sorumlusu
Jan Gejel

Fotoğraflar; Katalan ve İtalyan
Medya-LAB'lardan

LABlearning resmi iletişim
Mireia Masgrau
mireiamasgrau@gmail.com



...Öğrenmeyi yeniden düşünmek

Yeni teknolojilerden tam faydalanmak için, öğrenme ve eğitime ilişkin yaklaşımlarımızı ve teknolojinin bu yaklaşımları nasıl destekleyebileceğini yeniden düşünmemiz gerekiyor.

(Mitchel Resnick, MIT Media Lab - Dijital çağda öğrenme üzerine yeniden düşünme)

LABlearning'in motivasyonunu oluşturan birçok üye devlette, özel ilgiye ihtiyaç duyan birçok genç göçmenin ve gencin eğitim hayatlarında başarılı olamadıkları gerçeğidir.

Bu gerçek AB eğitim sistemlerinde, özellikle de mesleki eğitim başlangıcında olduğu kadar ilk ve ortak okullarda büyük ve ciddi sorunlar yaratmaktadır.

Gündelik kanıtların yanı sıra çoğu araştırma da AB'de yüzyıllardır yeni nesil gençlerinin medya kültürleri ile geleneksel eğitim yapısı öğretileri arasında giderek artan bir uyumsuzluk olduğu izlenimini onaylamaktadır.

Dahası, bu genç guruplarının aslında öğrenmeye yetenekli oldukları ve oldukça da yetenekli oldukları birçok kanıtla sabittir.

Ancak onlar normal geleneksel eğitim sisteminin standart öğrencilerinden farklı şekilde öğrenmektedirler.

LABlearning projesi de bu gençlerden medya dünyalarını bırakıp eski sınıflara girmelerini istemek yerine eğitimi risk altındaki bu gençlerin medya dünyasına taşıyacaktır.



...Yoğun eğlence

EĞLENCE?

Geleneksel sınıf eğitimini etkin ve proje temelli medya laboratuvarları yaklaşımı ile değiştirdiğimizde, acaba bunu öğrenmeyi daha eğlenceli kılmak için mi yapıyoruz.

Gençler çok sıkıldığı için mi geleneksel sınıf ortamını değiştiriyoruz?

Yoksa onlar bütün gün müzik, film ve YouTube ile vakit geçirdikleri için mi?

Belki de birçok genç gerçekten sınıfta sıkılıyordur ama bizim derdimiz o değil.

Medya laboratuvarları gençleri eğlendirmek için oluşturulmamıştır.

Bazı insanlar medya laboratuvarlarının gençlerin her istediklerini yapabildikleri, bilgisayarda oyun oynayabildikleri, YouTube'da vakit geçirebildikleri müzik dinleyip Facebook'ta gezindikleri yerler olduğunu düşünür.

Bazı insanlar bizim medya laboratuvarlarını gençleri memnun etmek için yaptığımızı düşünür.

Ancak işin aslı böyle değildir, hatta tan tersidir.

DAHA ZORLAYICI, DAHA FAZLA İŞ...

Esasında gençler laboratuvarlarda sınıftakinden daha fazla çalışıyor olacaklar. Bazıları ilk başta bunu çok sevmeyebilir ancak medya projeleri öyle heyecan verici, cezbedici olmalı ki gençler süreç içinde giderek daha fazla kendilerini proje görevlerine adanıyorlar. Buradaki fikir, gençlerin kapsayıcı bir öğrenme süreci geçirmeleridir. Kapsayıcı öğrenmeden kasıt, gençlerin öğrenme sürecinde olduklarını unutturacak, hatta kendilerini unutturacak bir süreçtir.

Medyanın en gelişmiş bütün kaynaklarının geniş çaplı kullanımı genç ekipleri eğlendirmek için değil, kabuklarını kırıp kendilerini ifade etmeleri ve günlük yaşamda kullanıyor oldukları medya araçlarıyla öğrenmeye başlamalarını sağlamaktır.

Çoğu genç, özellikle de eğitimden bağıntısız genç, bunu yapmaya alışkın değildir. Belirli tür medya kullanımı açısından etkin kullanıcılar olabilirler ama kesinlikle öğrenme için etkin medya kullanımını akıllarına getirmezler.

Bir çok genç için, medya projelerinde, medya araçlarıyla öğrenmek çok zor iş anlamına gelecektir. Medya projelerinde daha önce hiç karşılaşmadıkları türde zorluklarla karşılaşacaklardır. Kesinlikle ciddiye alınacaklar ve ciddi şekilde zorlanacaklardır.

Peki, bu zorluklarla karşılaştıklarında çıkıp gitmek yerine mücadele etmeyi seçeceklerine neden inanıyoruz?

PROJELER

Çünkü ciddi projelerin her aşamasında kişisel olarak derinlemesine dahil olma duygusunu deneyimleyecekler.

Buna da alışkın değillerdir.

Projeler gerçek yaşamdan kesitlerdir, sıklıkla gerçek hayattan bir banka, anaokulu, tiyatro, sürdürülebilir enerji adına çalışan yerel bir STK ya da bir huzur evi gibi kişi ya da kurumlarla işbirliği içerisinde yürütülürler.

Gençler, görevin tanımlanmasında, projenin planlanmasında, araştırmada, müşteri ilişkilerinde, ileri medya işlerinde ve proje çıktılarının üretim ve sunum aşamalarında etkin olarak müdahil olacaklardır.

İlk başta bunları yapma yeterlilikleri olmayacak, hatta danışmanların da yeterliliği olmayacak. Ancak bunu yapmayı, yaparak öğrenecekler.

Önemli olan şey projelerin gerçek hayattan projeler olması, görev tanımlarının net olması ve öğrenciler, okul, kullanıcılar ve toplum açısından faydalı ürünler ortaya çıkarılmasıdır.

SAĞLAM EĞLENCE

Projelerin tüm alanlarında medya geniş kapsamlı kullanılır çünkü medya çok çeşitli ifade şekilleri olanağı sunar ve genç ekipler bütün bu yolları kullanarak kendilerini ifade edebilirler.

Aynı zamanda, medyanın geniş çaplı kullanımı tasarım, kullanışlılık, estetik vb. konularda eleştirel diyalogları teşvik eder. Bu da gençler için sağlam eğlence anlamına gelir.

Bu bir eğlence işi değildir ama aynı zamanda eğlenceli olan bir çalışma işidir. Yüksek düzeyde bir videoyu düzenlemek çok zor bir iş olabilir ama aynı zamanda çok da keyiflidir. Eğlence değil ama keyif, gurur, zorluklarla mücadele, yeni adımlar atma, insanlara yaptığını işi gösterme ya da yeni bir şey bulma...

Hepsinden önce: içirme duygusu, kabul edilmişlik, saygı, adanmışlık ve neredeyse kendini unutmuşluk.

Intel Computer Clubhouse Network bu alandaki 20 yıllık deneyimini ortaya koymaktadır. Sözüün özü: evet yapılabilir, evet oluyor...

O halde, bu gençlerin medya laboratuvarlarında oyun oynayamayacakları anlamına mı geliyor?

Hayır. Bilgisayar oyunlarını da öğrenmek için kullanabilirler. Ya da bizzat kendileri bir oyun yazabilirler. Ya da güçlü bilgisayar oyunlarından öğrendikleri ilkeleri proje tasarlamada kullanabilirler. Tüketim değil üretim amaçlı oyun oynayabilirler.



...Başlıca LABlearning ilkeleri

[KURGU]

LABlearning sınıf ya da öğretimle alakalı değildir. Bu proje, öğrencilerin kendi görev tanımlarını yapmak da dahil her aşamada etkin rol alacakları öğrenme laboratuvarları oluşturmakla ilgilidir. Bu laboratuvar metaforu deneyimleme ve keşfetmeye, aynı zamanda da risk almak da dahil çözüm için farklı yollar denemeye işaret eder.

[PROBLEM TABANLI]

LABlearning öğrenme etkinliklerinin organizasyonunda olduğu kadar, öğrenme görevlerinin tanımlanması ve anlaşılması aşamalarında da öğrencilerin bizzat katılımını savunur. LABlearning'in laboratuvar öğrenmesi bir problemden ya da bir problem kümesinden hareket eder ki bu sayede öğrenme görevleri tanımlanabilir. Bilginin salt aktarımına özümsemesine ya da hazır halde sunulmasına değil de, problemlere ya da zorluklara dayanan laboratuvar öğrenmesi öğrencilerin öğrenmeyi öğrenme yeterliliğini motivasyonunu geliştirmeyi amaçlar.

[ÜRETMEK İÇİN ÖĞRENMEK]

LABlearning bilgi ve yeterliliklerin tekrar edilmesi yerine yenilerinin üretilip geliştirilebileceği bir laboratuvar ortamı ile ilgilidir. Bilgi ve yeterliliklerin üretilmesi demek hem bilginin çeşitli kaynaklardan akıl ve işbirliği ile oluşturulmasını hem de dijital ve fiziksel ürünlerin üretilmesini kapsar.

[BAŞKALARI İÇİN ÜRETMEK]

Öğrenme ürünleri mümkün olduğu kadar diğer öğrenciler ya da toplumdaki insanlar için de kullanılabilir olmalıdır. Başkaları için üretmek sadece gösterimlerle kalmalı, mümkün olduğu kadar toplum için gerçek ve kullanışlı bilgi ve yeterliliklerin üretilmesi ve yayılmasını hedeflemelidir.

[KENDİ YETENEK VE ARZULARI]

Öğrenmenin konusu ve içeriği ne olursa olsun, bu süreç öğrencinin kendi yetenek ve isteklerine yani öğrencinin hangi alanda iyi olduğuna ve hangi alanlarda iyi olmak istediklerine ilişkin olmalıdır. Bu yeterlilikler, teknolojik becerileri, sanatsal yetenekleri, farklı türde teknik beceriyi ve girişimcilik becerilerini de içerir.

[TOPLUM YAKLAŞIMI]

LAB öğrenmesi öğrenme görevlerinde yararlı olabilecek ya da üretilen bilgi ve yeterliliklerden faydalanabilecek toplumdaki ilgili kaynaklara kapılarını açık tutmalıdır.

[MEDYA VE TEKNOLOJİ]

LAB öğrenmesi, öğrencilere yaratıcı olma ve kendilerini ifade etme; sanal ortamlarda iş birliği yapabilme; medya teknolojileri becerilerini ilerletebilme ve medya araçları üretimi ya da dijital oyunlar da dahil etkileşimli teknolojilerin büyük öğretme kapasitesinden faydalanma olanağı vermek için en gelişmiş, revaçta ve sosyal teknolojileri kapsamalıdır.

[ATMOSFER]

LAB öğrenmesinde “okul” kokusu olmamalı, çoklu ilgi alanlarına, güven ve saygıya dayalı farklı oyuncuların öğrenme amaçlarını ortaklaşa gerçekleştirebilecekleri ve başkalarına da aynı konuda yardım edebilecekleri bir laboratuvar ortamı sunmalıdır.

Destekleyici LABlearning ortamı öğrencilerin ve öğrenme görevlerinin ne derece ciddiye alındığını göstermek için net anlaşılır, güçlü zorluklarla ve sıkı bir eğlenceyle donatılmalıdır.

.

.



.

.

Daha fazla bilgi için: www.LABlearning.eu

.

.

.

Proje ortaklığı çok daha fazlasını da sunmaktadır:

Rehberlik: Bağıntısız gençler ile ulusal ve Avrupalı eğitim karar vericileri için Medya laboratuvarları hakkında

İşbirliği Medya laboratuvarlarının resmi ve gayri-resmi bağlamlarda kurulması için kurumlar ve topluluklarla

Eğitim Öğretmenler, yöneticiler ve gençlik hizmetleri çalışanları için medya laboratuvarları yönetimi alanında

.

.

.

LABlearning ortaklığı tüm hizmetlerini kar amacı gütmeyen sunar ve medya laboratuvarlarının 21. Yüzyıl öğrenme ilkelerine bağlanmasına yardımcı olur.