

LABLEARNING

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



THE LABLEARNING GUIDE COLLECTION



NO 9

Bağıntısız gençler için medya lab yöntemleri - etkileşimli araç

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 eşğinde



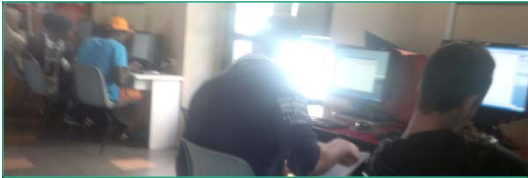
(KALİTE: Avrupa Gençliği tarafından takdir edilir)
(Müdahale yok; Bir dolu ilham var..)

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



Bağıntısız gençler için medya lab yöntemleri - etkileşimli araç

Bu rehber gençler için yaygın düzeyde olduğu kadar örgün düzeylerde de LABlearning olanaklarının kullanılmasına ilişkin ilham kaynağı olmayı amaçlar. Tanıtılan araç etkileşimlidir (interaktif) Kullanın ve sizin fikir ile görevlerinizle ne derece uyumlu olduğunu görün.



Metin Sorumluları
Jan Gejel
Stefano Kluzer
Luca Botturi

Son Edit Sorumlusu
Jan Gejel

Fotoğraflar Katalan ve İtalyan Medya Laboratuvarlarından

LABlearning bağlantı kişisi
Mireia Masgrau
mireiamasgrau@gmail.com



. . . Bağıntısız gençlerin öğrenimi için medya laboratuvarı öğrenme olanakları

Yaygın eğitim ortamlarında, örneğin bir gençlik kulübünde ya da bir dernekte, bu tarz gençlik etkinlikleri düzenlemek biraz karmaşık olabilir ama örgün eğitim etkinliklerinden daha az karmaşıktır.

Yaygın durumlarda bu çoğunlukla karar ve finansmanla ilgilenirken, örgün eğitim ortamlarında resmi sınıf yönetimi, müfredat, sınavlar, zaman kontrolü, öğretmen uygulamaları, kurumsal rutinler gibi eğitim sisteminin tamamıyla yüzleşmek durumunda kalırız.

Bir eğitim kurumunu ya da bu kurumun uygulamalarını değiştiremeyiz. Yapabileceğimiz şey, örgün, yarı örgün ya da yaygın eğitim ortamlarında farklı laboratuvar öğrenmesi deneyimlerini uygulamaktır.

Bu tür laboratuvarlar yerel durumlara, kaynaklara ve karar alma istekliliğine göre değişiklik gösterebilir.

O halde, hangi örgün, yarı örgün veya yaygın ortamlarına ulaşabiliriz?

Aşağıda bazı örnekleri bulabilirsiniz. Bu örnekleri kendi yerel durumlarınızla kaynaştırabilir ya da onları yerele uyarlayabilirsiniz.

Aşağıda verilen örneklerden medya temelli öğrenmenin ne derece esnek olduğu ve neredeyse tüm eğitim, öğretim ortamlarına entegre edilebileceği açıkça görülecektir.

Örgünden yaygına doğru bir dizi örnekleri sıralayacağız.



. . . LABlearning olanaklarının uygulanmasının bazı yolları- etkileşimli araç



. MEDYA LABORATUARI OLARAK BİR SINIF

Okul bir sınıfın, örneğin yeni bir sınıfın, bir yılın kısa bir döneminde kısmen ya da tamamen LABlearning öğreti ve ilkelerine göre düzenlemesine karar verebilir.

Bunu nasıl yapabileceğinizi tanımlayın

⇒



. MEDYA LABORATUARI OLARAK BİR MÜFREDAT

Bir ya da daha fazla sınıf için İngilizce, Bilgi iletişim Teknolojileri ya da Tarih gibi belirli bir ders LABlearning öğretilerine göre hazırlanabilir.

Bunu nasıl yapabileceğinizi tanımlayın

⇒



. MEDYA LABORATUARI OLARAK DİSİPLİNLER ARASI BİR MÜFREDAT

bir sınıfın ya da gurubun kısa ve uzun vadede iklim değişikliği gibi disiplinler arası temayı öğrenmek için LABlearning öğreti ve ilkelerini kullanmalarına karar verilebilir.

Bunu nasıl yapabileceğinizi tanımlayın

⇒



. MEDYA LABORATUARI OLARAK BİR SINIF PROJESİ

Bir sınıf bir müfredat konusu kapsamında LAB öğrenmesi tabanlı bir proje uygulayabilir.

Bunu nasıl yapabileceğinizi tanımlayın

⇒



. MEDYA LABORATUARI OLARAK BİR PROJE GURUBU

Bir grup öğrenci belirli bir müfredat konusunda belirli bir projede LAB öğrenmesi ortamında çalışabilir.

Bunu nasıl yapabileceğinizi tanımlayın

⇒



. MEDYA LABORATUARI OLARAK BİR PROJE GURUBU

Bir konuda ya da genel olarak bir müfredatta özel bir öğrenci grubu (risk altındaki öğrenciler gibi) oluşturulur ve sınıfla paralel olarak laboratuvar öğrenmesi ortamında çalışmaları istenir.

Bunu nasıl yapabileceğinizi tanımlayın

⇒



. EĞİTİM DESTEĞİ İÇİN BİR MEDYA LABORATUARI

Bazı kurumlar orta öğretime ya da mesleki bir okula girmeye hazır olmayan öğrenciler için hazırlık ya da destekleyici eğitimler uygular ve bu tarz destekleyici eğitimler laboratuvar temelli öğrenme ortamları için harika fırsatlar sunabilir.

Bunu nasıl yapabileceğinizi tanımlayın

⇒

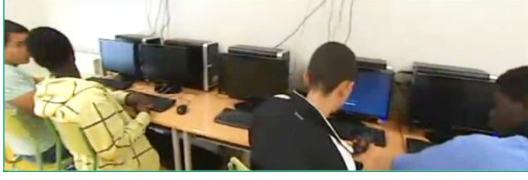


. ULUSLAR ARASI BİR MEDYA LABORATUARI

Bir sınıf ya da bir öğrenci grubu başka ülkelerden bir ya da daha fazla okulla işbirliği yaparak bir disiplin ya da disiplinler arası bir temada zorluklar/problemler üzerine çalışabilir. Bu tarz bir proje dil öğrenimini de içerebilir ve LABlearning öğretilerine göre düzenlenebilir.

Bunu nasıl yapabileceğinizi tanımlayın

⇒



. OKUL SAATLERİ İÇERİSİNDE YARI-ÖRGÜN BİR MEDYA LABORATUARI
Riskli öğrenci gruplarının desteklenmesinde veya okulu bırakanların eğitime devam etmesinde, eğitim kurumu kendi bünyesinde medya laboratuvarları oluşturabilir ve öğrencileri bu imkanı kullanarak sınıf öğretimine paralel olarak çalışmaya davet edebilir.

Bunu nasıl yapabileceğinizi tanımlayın

⇒



. OKUL SAATELİRİ SONRASINDA YARI-ÖRGÜN BİR MEDYA LABORATUARI
Eğitim kurumu binasının bir kısmını medya laboratuvarı olarak özellikle de risk altındaki öğrenci grupları için öğrenime açabilir. Medya laboratuvarındaki etkinlikler okul öğretimine ilişkin olabilir ancak bu bir zorunluluk değildir. Bu laboratuvarların açılış saatleri hafta içi okuldan sonra ya da akşam vakti olabilir. Bazı kurumlar hafta sonları da açmayı düşünebilir.

Bunu nasıl yapabileceğinizi tanımlayın

⇒



. OKULDAN SONRA EĞİTİM KURUMUNDA YAYGIN BİR MEDYA LABORATUARI
Eğitim kurumu okula girecek müstakbel öğrenciler ve toplumdaki diğer genç insanlar için öncül eğitimi için gerçek medya laboratuvarları oluşturabilir. Bu tür bir yapı akşamları ve hafta sonları açılabilir. Bazı uç durumlarda bir eğitim kurumu okul eğitimiyle ilişkin olan ancak okul tarafından kontrol edilmeyen bir Bilgisayar Kulübü oluşturabilir.

Bunu nasıl yapabileceğinizi tanımlayın

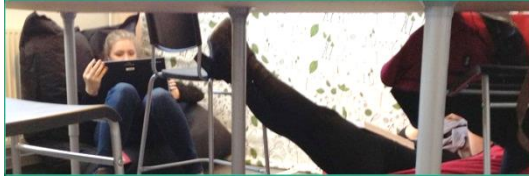
⇒



. BİR TOPLUM MERKEZİNDE YAYGIN BİR MEDYA LABORATUARI
En güçlü yaygın çözümlerden biri de bir toplum merkezinde entegre bir medya laboratuvarı kurmak ya da bir medya laboratuvarının toplum merkezi kurmak için gençlere yönelik bir katalizör olarak kullanmaktır. Medya laboratuvarı doğrudan topluma bağlantılı olmaktan faydalanacak ve böyle bir merkezdeki birçok etkinlik arasında bir sinerji oluşması beklenecektir.

Bunu nasıl yapabileceğinizi tanımlayın

⇒



. MEDYA EĞİTİMİNDE YAYGIN BİR MEDYA LABORATUARI

Bir Üniversitenin iletişim Fakültesi, mesleki bir eğitim kurumu ya da iletişimle ilgili bir orta öğretim kurumu gibi medya eğitimi veren bir kurumda toplumda risk altındaki gençlerin öğrenme süreçlerinin desteklenmesi için hazırlık eğitimleri olarak medya laboratuvarları oluşturulabilir. Belirli durumlarda böyle bir girişim bir bilgisayar kulübü oluşumuna öncülük edebilir.

Bunu nasıl yapabileceğinizi tanımlayın

⇒



. BİR GENÇLİK KULÜBÜ BÜNYESİNDE YAYGIN BİR MEDYA LABORATUARI

Bir çok toplumda gençler için bazı olanaklar ve gençlik kulüpleri bulunur. Bu tarz kurumlar toplumla yakın ilişki içinde kısmen ya da tamamen LABlearning uygulama alanı olarak kullanılabilir.

Bunu nasıl yapabileceğinizi tanımlayın

⇒



. ÖZEL BİR KURUMDA YAYGIN BİR MEDYA LABORATUARI

Güçlü bir özel girişim olanaklarını risk gurubundaki gençler ya da genel anlamda gençlik için yaratıcı medya laboratuvarları kurulması için kullanırabilir. Çoğunlukla bu tarz kurumlar, sosyal sorumluluk bilinci yüksek özel şirketler ya da doğrudan gençler veya medya ile ilgili şirketler olabilir.

Bunu nasıl yapabileceğinizi tanımlayın

⇒



. YAYGIN BİR BİRGİSAYAR KULÜBÜ

En yüksek yaygın laboratuvar çözümü elbette toplumdan önde gelen paydaşlarca desteklenen gerçek bir bilgisayar kulübü oluşturmaktır. Bu çözüm uzun vadeli planlama ve hazırlık gerektirir ancak uzun vadede çok güçlü ve sürdürülebilir çözümü ifade eder.

Bunu nasıl yapabileceğinizi tanımlayın

⇒



. CİDDİ OYUN KULUÇKASI (ATÖLYESİ)

Oyun eğitimleri veya oyun şirketleri bağıntısız genç grupları gibi belirli kesimleri oyunların ve grafiklerin geliştirilmesi, üretilmesi ve değerlendirilmesi aşamalarında yer almak üzere davet edecekleri açık oyun kuluçkaları/atölyeleri kurmayı isteyebilir.

Bunu nasıl yapabileceğinizi tanımlayın

⇒



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.