

LABlearning FLASH 02 yaz 2012

LABlearning projesi Avrupa Komisyonu Hayatboyu Öğrenme Programı tarafından finanse edilmektedir. Proje, amaçsız ve dezavantajlı gençleri, projeye dahil ederek, onların tekrar motive edilmesini ve böylece, avrupa çapındaki ilgili kuruluş ve öğretmenlere faydalı yönlendirmeler sunmayı hedeflemektedir.

İrtibat için: proje web sitesini ziyaret edin.

EĞLENCE?



Geleneksel sınıfları aktif ve proje tabanlı medya lablarına çevirdiğimizde, bunu, öğrenmeyi daha *eğlenceli* hale getirmek için mi yapıyoruz?

Gençler sıkıldıkları için sınıfları değiştirme ihtiyacında mıyız? Tüm gün boyunca müzik, filmler ve YouTube'a alışıklar mı? Nedeni bu mu?

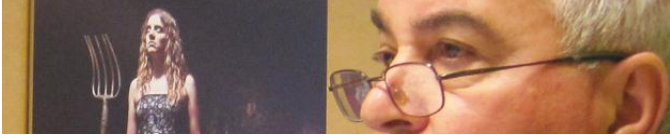
Belki de birçok genç, sınıfta çok sıkılıyordur, ancak, konumuz bu değil. Medya labları gençleri eğlendirmek için yaratılmamıştır.

Bazıları medya lablarını gençlerin istedikleri her şeyi yapabilecekleri, bilgisayar oyunları oynayabilecekleri, YouTube'da gezinebilecekleri ve müzik dinleyip Facebook sayfalarını güncelleyebilecekleri bir yer olarak görmektedirler.

Bazıları, medya lablarını gençleri memnun etmek için oluşturduğumuzu düşünmektedirler...

Ancak, bu durum bu şekilde değildir. Aksidir.

DAHA ZORLAYICI, DAHA ÇOK İŞ...



Gerçekte, gençler sınıflarında olduğundan daha çok çalışacaklardır. Bazıları, bunu ilk başta pek sevmeyebilirler, ancak, medya projeleri o kadar heyecan verici, o kadar baştan çıkarıcıdır ki gençler kendilerini yavaş yavaş proje görevleriyle uğraşırken bulacaklardır. Fikir, onların sarmal öğrenmeyi deneyimlemesidir. Öğrenmekte olduğunuzu, kendinizi bile unuttuğunuz bir öğrenme...

En son medya ürünlerinin genişletilmiş kullanımı gençlik takımlarının eğlendirilmesi değil onların kendilerini açma ve ifade etmelerine olanak verme ve sosyal hayatlarında kullandıkları medya araçları ile öğrenmeye başlamalarıdır.

Birçok genç ve özellikle dezavantajlı gençler, buna pek alışık değildir. Medya kullanımının belirgin sosyal araçlarında oldukça iyi olabilirler, ancak öğrenim amacıyla medya kullanımı konusunda net bir şekilde iyi değiller...

Medya ve medya projeleri aracılığıyla öğrenim gören birçok genç için bu oldukça zor bir iş olacaktır. Daha önce hiç görmedikleri yollarla medya projelerinde zorlanacaklardır. Ciddiye alınacak ve program tarafından ciddi bir şekilde zorlanacaklardır...

Peki, kimlerin çalışmayı bırakmak ve ayrılmak yerine, bu gibi güçlüklerle mücadele edeceğine inanmaktayız...?

PROJELER



Gençler, ciddi bir projenin tümüne bireysel olarak dahil olmayla ilgili yeni bir çeşit duygu yaşayacaklardır.

Ancak, gençler, buna alışkın değil.

Projeler, gerçek hayata dair projelerdir ve toplumdan birtakım kişi ve kurumlar - bir banka, anaokulu, okul, tiyatro, yerel bir STK, yaşlı bakım evi vb.- ile işbirliği içerisinde yürütülür ve belirlenirler. Gençlik takımları, misyonu belirlemede, projenin planlanmasında, araştırmada, danışanlarla diyaloglarda, ileri medya çalışmalarında ve proje çıktılarını oluşturma ve sunumunda faaliyet göstereceklerdir.

Gençler, bunu yapamayacaklardır. Yol göstericiler de. Ancak, bunu uygularken yapmayı öğreneceklerdir- yaparak öğreneceklerdir...

Önemli olan projelerin gerçek yaşama dair projeler olmaları, net bir misyonunun bulunması ve öğrenciler, okul ve toplum için faydalı çıktılar elde etmeleridir.

SIKI EĞLENCE



Medya projelerin tüm safhalarında yoğun bir şekilde kullanılmaktadır, çünkü medya, büyük çeşitlilik ifade formları sunmakta ve gençlik takımlarına da tüm yollarla içeriği ortaya çıkararak şekle koyma olanağı vermektedir.

Medyanın yoğun kullanımı ayrıca, dizayn, kullanılabilirlik, estetik vb. konularında eleştirel diyalogları teşvik etmektedir. - Bu sıkı eğlencedir.

Bu eğlence değildir, ancak aynı zamanda eğlenceli olan sıkı bir çalışmadır. Bir videoyu ileri düzeyde düzenlemeyi öğrenmek zor bir iş olabilir ancak, bu aynı zamanda eğlenceli de olabilir. Eğlence değil ancak eğlenceli, zevkli, gurur verici, engelleri aşıcı, yeni adımlar atma, diğerlerine çalışmanızı gösterme... kendi özel becerilerinizi kullanma ya da yeni bir şey keşfetme...

Hepsinden önce: bir gruba dahil olma, kabul edilme, saygı duyulma, kendini adama ve neredeyse kendini unutma...

The Intel Computer Clubhouse Network, bu alanda 20 yıllık tecrübesini ortaya koymaktadır. Ve sonuç ise: evet, yapılabilir, ve evet oluyor...

İşte, sıkı eğlence. Bu gençlerin medya lablarında bilgisayar oyunları oynamayacakları anlamına mı geliyor peki?

Hayır. Bilgisayar oyunlarını öğrenim için kullanabilirler. Ya da, kendileri bir oyun tasarlayabilirler. Ya da, iyi dijital oyunlardan güçlü oyun ilkelerine dayanan birtakım projeler tasarlayabilirler. Üretim, tüketim değil...

Sıkı eğlence hakkında daha detaylı bilgi için: www.lablearning.eu