

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.

TASARLAYARAK ÖĞRENME



Araştırmalar, insanların, pasif olarak bilgi alışıyla değil de keşfetmeye, deneyimlemeye ve kendilerini ifade etmeye aktif olarak dahil oldukları zaman en iyi şekilde öğrendiklerini göstermektedir. Giderek artan sayıda bir çok okul yaparak öğrenmeye, öğrencileri uygulamalı aktivitelere dahil etmeye odaklanmaktadır. Computer Clubhouses, benzer bir stratejiyi takip etmektedir, ancak bir adım öndedir: üyeler sadece uygulamaya yönelik bilgisayarlara sahip değildirler, bir şeyler tasarlama, yaratma ya da icat etmek amacıyla bilgisayarları kullanırlar. Bu, yalnızca yaparak öğrenme değil; tasarlayarak öğrenmedir.

Clubhouse üyeleri kendi illüstrasyonlarını, animasyonlarını, robotik yapıları ve müzik kompozisyonlarını tasarladıkları için, tasarım ve icat sürecini öğrenirken eşsiz teknik beceriler edinirler: bir proje konsepti nasıl oluşturulur, eldeki materyalleri nasıl kullanabiliriz, işler kötüye gittiğinde direnerek alternatif yollar nasıl bulabiliriz, ve başkalarının gözüyle bir projeyi nasıl görebiliriz.

İLGİ ALANLARINI TAKİP ETME

Geleneksel Sınıf	Eğitim Reformu
Gerçekleri, bilgiyi edinme	Uygulamalı sorgulamayla öğrenme
Öğrenciler yalnız çalışır	Öğrenci işbirliği
Birbirinden farklı beceriler öğrenilir	Ortama dayalı öğrenme
Ezbere dayalıdır	Kavramaya odaklanma
Kısa-dönemli hedefler	Disiplinlerarası bağ
Bir ders hepsine uyar	Farklı öğrenme tarzlarının desteklenmesi
Öğretmen: sahnenin hakimi	Öğretmen: kılavuz

İnsanlar çalıştıkları konuya önem verdiklerinde, daha çok ve daha uzun süreler çalışmak isterler ve bu süreçte daha çok şey öğrenirler. Clubhouseslar, üyelerine oldukça çok seçenek sunarlar; böylece üyeler, gerçekten önem verecekleri faaliyet ve projeler bulabilirler. Üyeler ne zaman gelecekleri, ne zaman gidecekleri, ne üzerinde çalışacakları ve kimle çalışacaklarını kendileri belirlerler. Ancak bir Clubhouse'u idare etme, basit bir şekilde gençleri ne isterlerse yapmalarına izin verme konusu değildir. Clubhouseslar, gençlere ilgi alanlarını belirlemede, onları anlamlı projelere dönüştürmede ve deneyimlerden öğrenmede yardımcı olacak büyük bir destek ve yapı sunma gereğindedir. Clubhouse yapısı birçok formdan oluşmaktadır: yazılımın seçilmesi, mobilyaların düzenlenmesi, örnek projelerin toplanması, destek materyalleri, personel ve yol göstericilerden destek. Kilit nokta, seçenek artı yapı sunmaktır, böylece üyeler, hayallerini gerçekleştirme özgürlüğüne ve aynı zamanda da bu hayalleri gerçeğe dönüştürmede yeterli derecede desteğe sahip olacaktır.

BİR TOPLULUK OLUŞTURMA



İnsanlar düşünmeyle ilgili düşündüklerinde birçoğunun aklına Rodin'in ünlü heykeli Düşünen Adam gelir: başı eli üzerinde kendi başına oturan yalnız bir figür. Ancak, geçmiş 10 yılda, eğitim araştırmacıları, insanların düşünme ve öğrenmelerinde sosyal etkileşimin önemine artan bir şekilde odaklanmışlardır. Clubhouseslar, personel ya da yetişkin yol göstericilerin desteğiyle farklı yaşlardaki gençlerin düşüncelerini paylaşarak projeler üzerine çalışabilecekleri bir öğrenme topluluğunun büyümesini destekleme amacıyla tasarlanmışlardır. Kimse belirli bir takım üzerinde çalışma için görevlendirilmemiştir. Aksine, topluluklar zamanla ortaya çıkmaktadırlar.

Tasarım ekipleri, resmi olmayan bir şekilde ortak ilgi alanları etrafında birleşerek oluşmaktadır. Topluluklar, dinamik ve esnek bir projenin gereksinimlerini ve katılımcıların ilgilerini karşılamak için ortaya çıkarlar.

Çeşitli topluluk üyeleri, personel ve yol gösterici ile işbirliği ve etkileşim aracılığıyla, Clubhouse üyeleri, etraflarındaki dünya hakkında yeni bakış açılarıyla düşünceler ve kendilerini anlamada yeni yöntemler geliştirirler.

SAYGI VE GÜVEN



Topluluklar, kişilerin bir diğerinin fikir, düşünce ve değerlerine saygı duydukları bir saygı ve güven temeliyle inşa edildikleri takdirde büyürler.

Clubhouseslarda, gençler, saygı ve güvenle karşılanırlar ve diğerlerine de aynı şekilde davranmaları beklenir. Birçok ortamda, gençler, yargılanacakları ya da hatta dalga geçilecekleri korkusuyla yeni fikirlerini ortaya koymakta isteksizlerdir. Clubhousesda, amaç, katılımcıların deney yapmak, keşfetmek ve yenilik yapmak amacıyla kendilerini güvende hissettikleri bir ortam oluşturmaktır. Gençlere, fikirlerini ortaya koymak için zaman tanınır; fikirlerin (ve insanların), gelişmek için zamana gereksinim duydukları anlaşılmıştır.

Clubhouse personeli ve yol göstericiler, gençlerin "öz saygısı"nı geliştirme amacıyla onlara övgüler dağıtmaz. Gençlere benzersiz geri dönüşler yaparak ve onların yeni olanakları göz önünde bulundurmaları için zorlayarak onlara daha çok onların meslektaşları gibi davranırlar. Her zaman şunu sorarlar: Bundan sonra ne yapabilirsin? Başka hangi fikirleriniz var?

⇒ The Computer Clubhouse ilkeleri hakkında daha fazla bilgi için www.computerclubhouse.org