

OKULDAN OKULA İŞBİRLİĞİ SENARYOSU NEDİR VE NASIL KULLANILIR?

Luís Valente ve Maria João Gomes,

Instituto de Educação, Universidade do Minho

Kasım 2014

İçindekiler

GİRİŞ	3
İŞBİRLİKÇİ ÖĞRENME	3
PROJE TABANLI ÖĞRENME	4
1. BİRDEN ÇOK TASLAKLAR	4
2. ELEŞTİRİ	4
A. Eleştiri Etkileri	5
B. Eleştiri Özellikleri	5
3. PROJE SUNUMU	5
A. Proje sunumunu organize etme.....	5
B. Proje değerlendirme	6
PROJE TABANLI ÖĞRENME ÖZELLİKLERİ.....	7
BİR PROJENİN ÖZELLİKLERİ.....	8
Bir proje nasıl oluşturulur.....	9
Sınıfta Proje Kültürü	12
PROJE VE ORTAKLARI	13
PROJELER, TEKNOLOJİLER VE HAREKETLİLİK	14
OKULDAN-OKULA İŞBİRLİĞİ: ETWINNING GİRİŞİMİ	16
OKUL ORTAKLIKLARI	17
SANAL TOPLULUKLAR	17
1. TOPLULUK TEMELLERİ	18
2. TOPLULUK YÖNETİMİ.....	18
ÖĞRENME ORTAMI TASARIMI İÇİN ÖNERİLER	20
Referanslar	24

GİRİŞ

Biz okuldan-okula işbirliği ile neyi kastediyoruz? Geniş tanımlanan, okuldan-okula işbirliği farklı okullar arasında ortak olan veya paylaşılan faaliyetlerin performansı anlamına gelir. Bu çerçevede, ortak ya da paylaşılan bir proje sahibi olmak için, işbirliğinin bulunması esastır: aktiviteler katılımcı okullar tarafından ortaklaşa veya işbirliğiyle geliştirilen projelere dayalıdır.

Bu metinde, biz işbirlikçi öğrenme ve proje tabanlı öğrenmeyi kısaca kapsayarak, özelliklerinden birkaçına hızlı bir göz atarak ve çalışma grupları organize etme yolları düşündüren, ayrıca bu eğitim ve öğretim yöntemlerinin daha kritik yönlerine dikkat çekerek başlayacağız. Bundan başka, biz eğitime elverişli gerçeklik ve bu yüzyılın doğası ile bağlantılı bir proje kültürü ile ilişki perspektifinden, sınıf kültürü ile ilgileneceğiz. Daha sonra öğrencilerimizi dijital okur-yazarlık geliştirmelerinde gerekli becerileri elde etmelerine izin veren bir yol olarak özellikle zaten bu alanda kurulmuş girişimler yoluyla - ETwinning durumunda olduğu gibi - ortaklıklar kurulmasını ve sanal uygulama toplulukları yaratılmasını veya katılmayı önereceğiz. Son olarak, biz ilgili Öğrenme Aktiviteleri üzerinde bazı gözlemler yaparak, bizim söylem yönlerimizle okullar arası işbirlikli öğrenme senaryosunu köprülemeye çalışacağız.

İŞBİRLİKÇİ ÖĞRENME

İşbirlikçi öğrenme kavramı Smith ve MacGregor (1992) tarafından "öğrenciler tarafından yapılan ortak entelektüel çabaları içeren çeşitli eğitim yaklaşımları için bir şemsiye terim olarak tanımlanmıştır. Bir olanak faktörü öğrenci ve öğretmen arasındaki işbirliğidir. Pek çok işbirlikli öğrenme durumlarında öğrenciler, anlamalar, çözümler, veya anlamlar, ya da bir ürün üretmek için birlikte arayarak iki veya daha fazla gruplar halinde çalışıyorlar." (s. 11). Émile Durkheim'e bağlı olarak, Kenneth Bruffee "Bu koşulları yaratmanın, tamamen öğretmenin öğrencilere 'Ne kadar' özgürlük veya disiplin 'vermesi' gerektiğine karar verme meselesi olmadığını akılda tutarak "İşbirlikçi aktivitenin, isteyerek olduğunu, geleneksel eğitim ortamında bile bir öğretmen, öğretmeyi bir işbirlikli öğrenmenin oluşabileceği koşulları yaratma süreci olarak, algıladığını" belirtmektedir. Öğretmenin rolünü bağdaştırması gerekir. O belirli bir amaç-öğrenme için kişilerin topluluklar haline gelmelerini sağlayan bir organizatör olmalıdır. Onun, sınıf içinde özgürlük ve disiplini yeniden dağıtması gerekir böylece sahne "ayarlandıktan sonra öğretmenin eylemin çevresine hareket ettiği, bir 'çoklu merkezli' işbirlikli öğrenme topluluğu kurar" (1973, s. 636-637).

Eğitim faaliyetleri, bu nedenle, "Öğretmenin eğitmek sorumluluğunu ortadan kaldırmakla sadece bir bırakınız-yapsınlar tutumu almadığını görmenin önemli olduğu, insanların öğrenme projeleri üzerine odaklanır. O, bu sorumluluğu yeniden yorumluyor. Öğretmen birincil işinin öğrenme topluluğu organize etmek" olduğunu anlar, (Bruffee 1973, s. 637).

PROJE TABANLI ÖĞRENME

Proje tabanlı öğrenme, yeni bir kavram değildir, zaten Dewey tarafından 19. yüzyılın sonları gibi erken bir tarihte ele alınmıştır. John Dewey, sadece problemleri çözme ile getirilen aktif öğrenme, eski, genel ve kalıcı ile yeni, bireysel ve gelişenin uzlaşmasını sağladığına inanmaktadır (Dewey, 1897, s. 17-18). Bununla birlikte, güncel, hızlı teknolojik gelişmelere bağlı olarak ortaya çıkan çeşitli zorluklar dikkate alan, problem çözme yoluyla öğrenme önemi artıyor. Bir taraftan, Proje tabanlı öğrenme ile ilgili etkinlikler öğrencileri, sorular yöneltmeye ve ilgili sorunların çözümüne, dahil eder ve diğer taraftan da, onlar, onları giderek değişime, yeniliğe ve karmaşık sorunlara ve zorluklara yanıt verme yeteneğine dayalı bir topluluğa iyi entegre olmaya hazırlayarak öğrencilerin önemli bir rol üstlendiği bir **kendi kendine öğrenme tasarımı** ayarlar.

öğrenme üzerine öğretmenler için bir rehber, "Önem taşıyan Çalışma: Proje tabanlı Öğrenme Öğretmen Kılavuzu" içinde, Patton ve Robin (2012) proje tabanlı öğrenmenin çok önemli olduğunu vurgulamaktadır çünkü sadece öğrenciler için değil, aynı zamanda eğitim sürecinin diğer katılımcıları için de benzersiz ve son derece güçlü motivasyon faktörü olarak çalışan, değerlendirme ve daha geniş bir kitleye sonuçları göstermeyi içerir. Bu yazarlar projelerin başarısı için üç temel yön vurgulamaktadır: (1) Birden fazla taslak, (2) Eleştiri, (3) Sergi.

1. BİRDEN ÇOK TASLAKLAR

Öğrencilere yaptıkları işin birkaç taslağını hazırlamak için yeterli zaman verilmesi avantajlarını tartışmak zor olsa da, bu süre için izin vermek her zaman mümkün değildir. Sonuç olarak, tasarım aşamasında olan proje için gerçekçi bir zaman çizelgesi oluşturmak esastır. Projenin birden çok ilerleme kayıtları ve sürümünün tutulması ayrıca değerlendirmeyi kişiselleştirmede değerlidir çünkü öğrencilerin elde ettiği nihai ürünü ve zamanla projenin iyileşme derecesini değerlendirmek için araçlar sağlar. Daniel Dennet (Dennet, 1991), felsefi bağlamda olsa da, her türlü düşünce ya da zihinsel aktivitenin, birden fazla paralel yorumlama süreçleriyle ve duyuşal girdilerin yaratılmasıyla tamamlandığını belirtir. Dennett'e göre, sinir sistemine giren bilgiler sürekli "editoryal inceleme" altındadır (1991, s. 111) ve bu şekilde, bir projede kayıtların çeşitlendirilmesi, onu tüm öğrenciler özellikle özel eğitim ihtiyaçları olanlar için yararlı hale getirerek onun kalitesine katkıda bulunur. Projenin gelişim aşamalarını kayıt etmek onu gözden geçirmeyi, hatırlamayı veya fikir veya katkıları kurtarmayı, gelişimini göstermeyi ve hatta hala kapsanmak zorunda olan alanlar hakkında bir fikir edinmeyi mümkün kılar.

2. ELEŞTİRİ

Proje geliştikçe, birkaç çalışma kayıtları oluşturma alışkanlığı, öğrencilerin sorumlulukları ve öğrenmeleriyle karşılaşmaları yolunda muazzam bir etkiye sahiptir. Değerlendirme açısından, öğrencilerin birbirlerinin kayıtlarına yorum yaptıklarında bu rutin onların sadece onları öğretmene göndermeleri ve onlar için geribildirim beklentilerine göre daha yararlıdır.

A. Eleştiri Etkileri

Öğrencilerin proje tekliflerine eleştirel yorumlama amaçlayan formal oturumlar, yapılandırılmış ve güdümlü bağlam içinde onlara çalışma ve başkalarının yorumlarından öğrenme fırsatı verir. Ayrıca, bu oturumlar en uygun zamanda, yani, onlar öğrenmek için en motivelediğinde, öğretmene

öğrencilere kavram ve becerileri tanıtmasına fırsat veren gerçek dersler haline gelerek, süreci eleştirmeye - "ben onu nasıl yaptım" - ve ürüne - "ben ne yaptım" - odaklanabilir. Daha büyük gruba onları değiştirme fırsatı vererek, öğrencilerin formüle edebildiği potansiyel hatalı kavramları ortaya çıkarmalarına izin verdiği için, bu anlar ve (yapıcı) eleştiri saatleri de önemlidir.

B. Eleştirinin Özellikleri

Eleştiriye eserini tabi tutan herkes, eleştiren kişi ile karşı karşıya kalarak, özellikle o kişinin ayrıcalıklı bir konumda büyük bir güç ve güvenlik konumuna sahip olduğu görülürse, son derece hassas bir konumda kendini yerleştirir. Bu kuvvetler ilişkisini dikkate alarak, Patton ve Robin (2012) eleştirinin nazik, doğru ve yararlı olması gerektiğine işaret ederler. Bununla birlikte, **biri eleştiride nazik olsa bile, bu eleştiri iddialı, titiz ve kesin değilse değerli değildir. Yorumlarda belirsiz olmak öğrencilere çok az fayda sağlar.** Aksine, **birşeyler yapmanın başka yollarını önerme, alternatifler verme ve tavsiye ve yardım sağlama hep eleştiri değerini zenginleştirir.**

3. PROJE SUNUMU

Öğrenciler tamamlamış oldukları projenin kamuya sunulacağını biliyor olduğu zaman, onlar, inceleme ve ailesi, arkadaşları, akranlar ve yabancılar tarafından sorgulanma, bilincinde olmakla, görevleri farklı üstlenirler. Bu faktör, sadece "iyi bir puan almaktan" çok daha yüksek bir seviyede hırs ve çaba ilhamı verir. Diğer yandan, aile ve toplum, okul-toplum ilişkisini güçlendirmek için onlara fırsatlar sağlayan, okulda ne yapılıyor olduğunu öğrenir.

A. Proje sunumunu organize etme

Öğrencilerin öğrenme projelerinin bir kamu sunumunu hazırlamak için mevcut öneriler ve tavsiyeler değişiktir. Hatta sunum vermede deneyimsiz gençlerle ilgili olarak literatür, oturumun maksimum ciddiyet ve titizlik ile ele alınmasını önerir. Sadece oturum iyi organize edilirse, katılımcılar organizasyonel konular yerine becerilerini göstermeye konsantre olabilirler. Bu nedenle, kişinin, tercihen okulun kamu faaliyetleri ile ilgili, uygun yer bularak başlaması gerekiyor böylece okulun projelerin tamamlanmasını desteklediği ve değer verdiği belli olur. Bu kapsamda en iyisi, proje oturumunda olmayan öğretmenleri de dahil etmektir. Tüm eğitim toplumunun projeye değer verdiğini göstermek için, diğer sınıf öğretmenlerinin, müdür veya okul yönetiminin bir temsilcisi hazır olması önemlidir. Daha sonra, öğrenci takımlarının aktif katılımıyla ve bunun teşviki ile dikkatle oturumu planlamak önemlidir. Kişinin, topluluğu, aileleri, arkadaşları ve diğer okulları davet etmek için olası tüm araçları kullanımını yapmak gerekir.

Biz yaygınlaştırmanın projenin kendisinin bir parçası olduğunu ve etkinlikleri teşvik edecek ve yürütecek gerekli becerileri geliştirmek için riskler ve sorumluluğu varsayarak, öğrencilerin tüm görevlere dahil olması gerektiğini unutmamalıyız. Bu amaçla, onların tanıtım ve dağıtım araçlarına ulaşması, dil ve biçim uyarlaması yaparak, onların gerekli gördükleri mesajları içeren posterler yapmaları önemlidir. Onların tercih ettikleri sosyal medya gibi iletişim yöntemleri kullanmaları ve yetişkinler, diğer öğretmenler veya dışardan uzmanlar tarafından denetimli veya desteklenerek bunlardan en iyi şekilde öğrenmeleri, önerilir. Öğrenciler katılmakta oldukları projeler üzerinde posterler ve diğer malzemeler gibi yaygınlaştırma belgeleri hakkında düşünmek ve bunları üretmek zorunda oldukça, sorumluluklarının daha çok farkına varırlar ve sahip oldukları ve onların

geliştirmeleri gerekli olan becerilerin bilincinde olurlar. Bu işlemde, farklı konu alanlarını harekete geçirerek, projeyi başlangıçta başladığı alanın ya da bağlamın ötesinde genişleterek, görsel eğitimden kendi ana dili veya yabancı dile kadar, diğer sınıf öğretmenleri yer olabilir.

Kamuya sunulan projelerde tüm öğrencileri kapsamanın etkili bir yolu, burada bunların başardıkları veya bunların takımlarının kolektif başarısına en çok katkıda bulunabilecekleri becerilerini keşfederek herkese görevler vermektir. **Teknik beceriler, iletişim, halkla ilişkiler, organizasyon, genel değerlendirme, kayıt, raporlama, özetleme vb de dahil görevler gruplararası ve kişilerarası işbirliği seviyesinde bireysel becerilerin en üst düzeye çıkarılmasında mükemmel bir strateji olabildiği kanıtlanmıştır.**

B. Proje değerlendirme

Bazı yazarlara göre (Boss & Krauss, 2007; Patton & Robin, 2012), bir projeyi sunma kutlama zamanıdır, illa kelimenin tam anlamıyla değerlendirme değildir ve bunun gibi, verilen bir partinin zerafeti ve ihtişamı ile ele alınmalıdır. Bununla birlikte, bazı projeler için, sunum, aynı zamanda proje ürünleri üzerinde değerlendirici bir yorum yapacak bir panel uzmanları veya topluluk üyelerini bir araya getirebilen değerlendirme süreci için önemlidir. Diğer durumlarda, değerlendirme, katılımcıların kişisel yansıtması ya da kamuoyunun bir özet anketi ile sınırlı olarak sınırlı bir boyuta sahip olabilir.

Patton ve Robin projelerin kamu sunumlarının değerlendirme yönünün her zaman ikincil olduğuna inanıyor. Öğrencilerin aileleri ile bağlantı kurmak için benzersiz bir fırsat sunduğu için kutlama yönü esastır. Patton ve Krauss kutlamaların da projeler olduğuna inanıyor ve bu anlamda, öğrencileri bunları organize eden sorumlu tutmayı tavsiye ediyor. Kutlama, her zaman boyutuyla, süresi ve projenin katılık derecesiyle, doğru orantılı büyük ya da küçük olabilir ama büyük düşünmek daha iyidir. Öğretmen ölçek parametreleri tanımlayabilir ama ortam ve konuk listesi seçimleri için öğrencilere; davetler, süslemeler, sunumlar yapmalarına; ödül, oyunlar ve yiyecek ve içecekler gibi ekstralar belirlemelerine, ama aynı zamanda, etkinlik için bütçe belirlemelerine izin vermelidir (Boss & Krauss, 2007).

PROJE TABANLI ÖĞRENME ÖZELLİKLERİ

Bizim proje tabanlı öğrenmeyi karakterize etmek için kullanabileceğimiz kaynaklar sınırsızdır, ancak birkaçı Grafik 1'de burada kopyalanan William Bender tarafından özetlenmiş olanlar kadar, açık ve objektiftir.

Grafik 1 Proje tabanlı öğrenmenin temel özellikleri, Bender'den uyarlanmıştır (2012, s. 31-32)	
Özellik	Açıklama
Referans noktası	Senaryo tanımlamak ve öğrencileri motive etmek için kullanılan tanıtıcı bağlam bilgileri.
Ortak çalışma	Bir takım olarak ortak çalışma, proje tabanlı öğrenme deneyimlerinde, bakıma daha otantik öğrenme olanaklarını maksimize etmesi esastır.
Çalıştırma sorunu	Öğrencinin dikkatini yönlendirme ve odaklanma çabalarına yardımcı olma sorunu.
Geribildirim ve yorum	Sistemik ve rutin bir şekilde, hem öğretmen ve hem işbirlikçi öğrenme sürecinin kendisi tarafından verilen yapılandırılmış destek, öğretmen veya akranların değerlendirmelerine dayanmaktadır.
Sorgulama ve yenilik	Eldeki ya da merkezi bir konuya dayanarak, grubun, projenin görevlerine

	daha spesifik olarak yönelik olan diğer soruları bulması gerekiyor.
Yansıtma için Fırsatlar	Projelere dayalı herhangi bir öğrenme projesinde öğrenci yansıtması için tasarlanmış anlar yaratmak esastır.
Araştırma süreci	Tamamlanması ve ürün veya eserler oluşturulması için ayarlanmış projeyi çerçeveleyecek kuralları.
Zaman çizelgesi	Grup, projenin çeşitli yönlerinin sonuçlandırılması için özel zaman çizelgeleri ve hedefleri belirlemelidir.
Kamu sunumu	Proje tabanlı öğrenme, öğrencilerin gerçek dünyada karşı karşıya kaldıkları otantik sorunlara odaklanır bu nedenle sonuçların kamu sunumu bu metodolojinin önemli bir yönüdür.
Öğrenci sesi ve seçenekler	Öğrenciler projeleri tamamlamada aktif söz sahibi olmalı ve bu şekilde çeşitli seçenekler üzerine kararlar vermeyi gerektiren egzersizler ile sunulmalıdır.

BİR PROJENİN ÖZELLİKLERİ

Avrupa Konseyi tarafından yayınlanan proje yönetimi kitinde, Abrignani, Gomez ve de Vilder projelerin aşağıdaki şekilde özetlenebilir basit bir dizi özelliklerini bir araya koydu.

Bir projenin bir amacı vardır: belirli sonuçlar üretmek için açıkça tanımlanmış ve belirlemiş hedefleri vardır. Amacı bir "sorunu" çözmektir, gelişmiş bir ihtiyaçlar analizini ve bir veya daha fazla çözüm önerilerini içerir
Bir proje gerçekçidir: amaçları, ulaşılabilir olmalıdır bu da, mevcut ihtiyaçlar ve mali ve insan kaynakları dikkate alınarak mümkün olması gerektiği anlamına gelir.
Bir proje zaman ve mekân ile sınırlıdır: Bir projenin başlangıç ve bitiş tarihi vardır ve belirli bir yer ve bağlamda uygulanmaktadır.
Bir proje karmaşıktır: Çeşitli planlama ve uygulama becerileri gerektirir ve çeşitli ortakları ve katılımcıları içerir.
Bir proje kolektiftir: bu takımlar tarafından yürütülen ortak bir çabanın meyvesidir, başkalarının ihtiyaçlarını karşılarken, çeşitli ortakları kapsar.
Bir proje benzersiz: tüm projeler, belirli bir bağlamda bir ihtiyaç veya soruna yenilikçi ve spesifik cevap arayarak, yeni fikirler ortaya çıkarır.
Bir proje bir maceradır: Her bir proje, farklı ve yenilikçidir ve bu nedenle, her zaman bir ölçüde belirsizlik ve risk içerir.
Bir proje değerlendirilebilir: Bir proje değerlendirmeye tabi olması gerekli ölçülebilir hedefler doğrultusunda planlanır ve organize edilir.
Bir proje aşamalı olarak tamamlanır: Projenin farklı ve tanımlanabilir aşamaları vardır: tanım, uygulama, değerlendirme. (Abrignani, Gomes, ve de Vilder, 2004, s. 29)

Projemizin potansiyel değerinin bir önyargısına sahip olmamız için, projelerin başarı ve başarısızlığına yol açan ana nedenlerde daha iyi bir anlayışa sahip olmamız yararlıdır. Bir kere daha biz bu özellikleri Tablo 1 'de gruplandırarak Abrigani ve arkadaşlarına başvuruyoruz.

Tablo 1 - Abrignani, de Vilder ve Gomez'e dayalı olarak projelerin başarı ve başarısızlık nedenleri (2004, s. 29)	
Onlar Neden başarılı ...	Onlar Neden başarısız...
Yapısal organizasyon proje ekibine uygundur.	Yetersiz otorite.
Proje ekibi planlamaya katılır.	planlama ve proje ekibinin katılım eksikliği.
Proje ekibi tarihleri karşılamak için çaba	Problem çözümede proje ekibinin katılımı

göstermektedir.	olmaması
Proje ekibi gerçekçi bütçeler kurar.	Yetersiz iletişim yetenekleri.
Proje yeterince ağ planlama teknikleri kullanır ve planın kendiliğinden ve kendi kendine son bullması için izin vermez.	Yetersiz teknik beceri
Proje ekibi bürokrasi, politika ve idari prosedürlerle çalışır ve onlara karşı değil.	Yetersiz yönetim becerileri
Proje ekibi özel ve gerçekçi hedefler kabul eder.	Gerçekçi olmayan zaman çizelgeleri
Hedef kitle, projenin başından itibaren yer almaktadır.	Belirsiz hedefler.

BİR PROJE NASIL OLUŞTURULUR

Gördüğümüz gibi, **tanımlama, uygulama ve değerlendirme** Abrignani ve arkadaşları tarafından tanımlanan bir projenin üç temel aşamalarıdır (Abrignani ve ark., 2004). **Proje tanımı** (tanımlanması), bizim ilgilendiğimiz ihtiyaç analizi veya sorunun belirlenmesi konusuna dayalı olan planlama aşamalarına karşılık gelir. Bu, projenin tamamlanması için gereken **hedeflerin tanımından faaliyetlerin tespitinden ve strateji ve kaynakların seçiminden oluşur**. Planlama, birçok kez görünmeyen, bir sürü iş gerektirir ama projenin amacını belirleyicidir:

- o toplumsal gerçekliğin ihtiyaçlarının analizi,
- o kuruluşun ilgi alanları veya yetenekleri ve destekleyicileri analizi,
- o amaç ve hedeflerin somut tanımı,
- o mümkün ve olası faaliyetlerin belirlenmesi,
- o değerlendirme yapılması gereken yönler,
- o proje için planlanan zaman çizelgesi,
- o Potansiyel kaynaklar
- o projeden sorumlu olanlar - takımın kurulması,
- o ortaklar
- o projenin bir taslağını yazma,
- o maliyetler ve finansman olanakları.

Uygulama aşaması (uygulama) sık sık projenin tanımı ile birleşir çünkü Bu aşamada bazı görevler tasarım aşaması (tanımlama) ile aynı anda meydana gelir. Bu aşama şunları içerir:

- o faaliyetlerinin tamamlanması ve onların birbiriyle bağlantı yolu,
- o kaynakların yönetimi: insan, mali ve teknik,
- o İletişim ve halkla ilişkiler stratejileri kabulü,
- o değerlendirme, geri bildirim ve düzenleme süreci,
- o Raporlama ve etkinlik kayıtlarını tutma,
- o İnsanların özellikle gençlerin ve toplumun nasıl dahil edileceği.

Proje değerlendirilmesi (değerlendirme) kriterleri oluşturulması ve

- (a) başarılıları değerlendirmek
- (b) gerçekleştirilene açıklamak ve
- (c) Gelecekteki projeleri planlamak için veri elde etmek.

amacıyla bilgi toplama sürecidir.

Şekil 1 Projenin Organizasyonel modeli. Abrignani, Gomez ve de Vilder'in önerisinden uyarlanmıştır (2004, s. 43)

SINIFTA BİR PROJE KÜLTÜRÜ

İyi bir proje ve bir sınıf arasındaki bağlantı ortak bir unsur olarak proje kültürüdür. Bununla birlikte, projelere katılımı olmamış bir okulda bir proje kültürü bulmak beklenmemektedir. Patton ve Robin'in önerdiği ve aşağıda özetlediğimiz gibi, bazı uzmanlık sürecinin hızlandırılması ile bu mümkün olsa da, kültür, esas olarak deneyim yoluyla inşa edilir.

1. Öğrencilerin önceki becerilerini, ilgi ve deneyimlerini keşfedin. Hepimizin bildiği gibi, katılımcı öğrencilerin yaşına, ilgi ve becerilerine uygun olduğunda, projeler daha iyi çalışır. Bu görevi tamamlamak için iyi bir yol, öğrencilerden, bu proje için uygun olan kendi kişisel özelliklerini vurgulayarak bir "proje CV"si oluşturmalarını istemektir.
2. Öğrencilerin bilgi sahipliğini teşvik edin. **Öğrenciler kendi öğrenme yolculuğunun pilotları olduklarını hissederseniz**, onlar da kendilerini süreç için daha sorumlu hissedebilirler. Onlara, çeşitli farklı yollarla özgürlük verilebilir. Örneğin: (a) Kısa bir projeye nasıl cevap vereceklerini seçme veya incelenecek merkezi sorunu seçmeleri için biz onlara özgürlük verebiliriz; (b) biz onlara konu, tasarım ve her şey için karar vermelerine izin verebiliriz; (c) oluşturma sürecine eleştirel analiz oturumları entegre ederek, proje değerlendirme kriterleri tanımlayabilmelerine ve bunu, hedefler doğrultusunda tasarımlarına yardımcı olabiliriz.
3. Tüm öğrencilerin bir rolü olması için sınıfta "oyunun kurallarını" veya prosedürün standartlarını kurun. Örgütlü bir şekilde herkesin katkılarının analizine izin verdiği için ve öğrencileri çakışan durumları, öğretmenin müdahalesine başvurmadan kendi kendilerine çözmelerini sağladığı için, **protokollerin kullanımı**, proje çalışmaları için çok önemlidir. **Standartlar grup içinde kabul edilebilir davranışları içermelidir**. bunu yapmak için en iyi yol, herkesin katkılarını entegre ederek onları işbirliği içerisinde kurmaktır. En iyi kurallar, nazik spesifik ve yararlı olmada başarılı olanlardır. **Standartlar herkes tarafından iyi bilinmeli ve kabul edilmelidir** ve onlar **iyi benimsenene kadar, belirli iş nesnesi olmalıdır** böylece onlar anlaşılır ve karşılıklı olarak kabul edilir.
4. Öğrencilere başarısız olmayı öğrenmeleri ve başarısızlıklardan öğrenmeleri için yardım edin. Genel olarak, öğrenciler başarısızlık için iki yaklaşımdan birini alırlar; (a) Onlar ondan o kadar korkar ki onlar nadiren ya da hiç, bunu kabul etmeleri mümkün değil, ya da (b) onlar onu özünde doğal olarak görüyorlar. Patton ve Robin bunları sırasıyla "yeni gelenlerin başarısızlığı" ve "uzmanların başarısızlığı", olarak etiketlemektedir. Bir çaylak ya da uzman başarısız olmak, gruplar için herhangi bir avantaj değildir ama "bilgili başarısız" olmak biri bir hata yaptığı zaman, kabullenmesine yardımcı olan, hatalara cevap vermeyi ve onlardan öğrenmeyi mümkün kılan, geçici hayal kırıklığını öğrenme için bir fırsata dönüştüren, bir etkidir. Açık ki bu, projenin öğrencilerin yanılması ve onların hatalarını düzeltmesi için yeterli süre tanımamasını gerektirir.
5. öğrencilere güvenin; ve onlara kendilerine güvenmeleri için nedenler sağlayın. Tecrübe göstermiştir ki öğrenciye daha fazla sorumluluk verildiğinde, onların olgunluklarıyla bizi şaşırtmaya yetenekleri var. Öğretmen, bu nedenle, öğrencilerin kendilerine ve öğretmene özgüvenlerini artırmaları için elverişli koşullar oluşturmaktan sorumludur. **Ancak öğrencilerin, onların kişilerarası bilgisini artıran etkinliklere katılım ile büyüyen bir güvenle akranlarına da güvenmeleri gerekiyor**. Önemli sorumluluklar gerektirmeyen küçük projelerin tamamlanması, okul yılı başında örneğin, iyi sonuçlar elde etmek için bir strateji olabilir, karşılıklı güven, refakât kültürü ve mükemmellik arayışı oluşturmak için yardımcı olur, aynı zamanda bu, öğrencilere bağımsızlık uygulamaya izin verir ve öğretmenlere gruplar içindeki liderlik profillerinin göstergeleri verir. (Patton & Robin, 2012, s. 73-75)

PROJE VE ORTAKLAR

Eđitim alanında, projeler tamamlamanın tüm ařamalarında gençlerin katılımı hiçbir eđitimcinin ihmal etmemesi gereken öğrenme ve gelişme için fırsat zenginliđi oluşturmaktadır. Böyle bir katılımın sağladığı akademik beceriler edinmenin yanı sıra, giderek 21. yüzyıl becerileri olan sosyal becerilerin gelişimini de sağlar ve canlandırır.

Günlük gerçeklik bize gösteriyor ki gençler, gelişmekte olan teknolojiler ve hizmetlere ilişki hızlı bir ilerlemede onlara uygun olan paradigmalara göre, yeni teknolojiler aracılığıyla sosyalleşme için tüm fırsatları ararlar ve keşfederler. Bu bilgileri dikkate alarak, diđer ortakları içeren ortak projeler geliştirilmesi beklenebilir, onlar ister topluluktan ister diđer okullardan olsun, genellikle öğrenciler tarafından iyi karşılanacaktır.

Teknolojileri olan projelerde ortaklıklar, aileleri, okulun sık temas kurmadığı uzmanları veya profesyonelleri dahil eden topluluđu kapsayabilir, ama onlar aynı bölgeden, diđer bölgelerden veya diđer ülkelerden diđer okulları da içerebilir. Onlar, mevcut kaynakları genişleterek, okuldakine ek olarak, internet kafeler ve şirketler veya genel internet erişimi olan diđer merkezler gibi tüm toplumun teknolojik kaynaklarını da keşfedebilirler.

Biz zaten daha önce vurguladığımız gibi, başarılı bir şekilde tamamlanması için güvenebileceğiniz ve gerektiğinde ek yardım sağlaması mümkün yerel ortaklarla küçük projelere katılarak başlamak, tavsiye edilir. Daha sonra, öğrenci ve öğretmen projeler geliştirmede bazı uzmanlıklar kazandığında, onlar eylem yelpazelerini genişletebilir. Bu arada, Boss ve Krauss tarafından özetlenen birkaç ilkeleri akılda tutmak yararlı olur (2007, sayfa 135). (1) kendi öğrenmeleri için sorumlu olmaları gerektiği için, öğrenci odaklı öğrenmeyi gözetin; (2) öğrenciler, böylece kendi ihtiyaçlarını ve ilgilerini tanımak, ve aynı zamanda toplumdaki gerçek problemlerin çözümünde yer almak istiyor olmaları nedeniyle, gerçek projeler tasarlayın; (3) teknolojileri araçlar olarak kullanın, içerik olarak değil, çünkü öğrencilerin gerçek sorunları çözmek için en uygun teknolojileri, profesyonel bir şekilde kullanmak gerekir; (4) işbirliğini teşvik edin, çünkü gerçek projeler geliştirmek için bir takım olarak çalışan öğrenciler, onlar bağımsız çalışırken ürettiklerinden daha fazla üretirler.

PROJELER, TEKNOLOJİLER VE HAREKETLİLİK

Eđer biz yeni teknolojiler üzerine düzenli olarak yayınlanmakta olan bilgiye ve onların günlük hayatımızı içermesine dikkat edersek, biz ya bu cihazlar ile "yaşamayı" öğreneceğiz ya da bunlar bizi ayakta gömecekler sonucuna kolayca varırız. International Data Corporation'a göre (IDC, 2014b), tabletlerin küresel pazarı 2013 yılında satılan ünite 217 milyonu aşarak 2012'den itibaren 2013'e kadar, % 50'den fazla artış gösterdi. 2014 yılında, üç aylık tablet satışları, bu büyümede birkaç yavaşlama belirtilerine rağmen % 11'den daha fazla arttı (IDC, 2014a). Ama biz sadece tablet kullanmayıp, aynı zamanda akıllı telefonlar da kullanırız, ve bu ekipman satışı ile 2014 yılının üçüncü çeyreğinde 327 milyon üniteyi aşarak bu sektör gerçekten baş döndürücü hızda büyüyor (IDC, 2014c). Bu rakamlar, böyle yüksek sayılardaki mobil cihazların eğitime olacak etkisini görmenin zor

olmadığını ifade etmektedir. Aslında, UNESCO tarafından son yıllarda yapılan çalışmalarda gösterildiği gibi (2012a, 2012b, 2012C, 2012d, 2012e) hareketlilik ve dijital teknolojileri çevreleyen, dev küresel hareket var. Diğer yandan, biz yeni teknolojilerin önemini giderek artan bir farkındalığını ve bunların gün-gün akademik alandaki entegrasyonunu öngörüyoruz. IDC'ye göre, 2013 yılında Batı Avrupa'da tamamlanan bir çalışma gösterdi ki "Öğrenme kuruluşlarındaki yöneticilerin % 60'ı mobil teknolojilerin öğrencilerin öğrenme deneyimlerini artırabilir olduğuna inanıyor " ve "görüşülen kişilerin % 46'sının zaten, öğrenci ve öğretmenlerin taleplerine cevap arayan kendi cihazını getir fikri altında mobil cihazların yönetimi ile ilgili olarak yaptığı yatırımları vardı (KEAG'dir) ".

Eğitimde mobil cihazlar entegre etmeye yönelik, sanayi baskısı - özellikle tablet ve akıllı telefonlara yönelik - öyle ki geleneksel eğitim içeriği üreticilerinin net bir beceriksizliği ile yüzleşti, cihaz ve yazılım endüstrisinin kendisi, öncü bazı pilot ve diğer eğitime teknolojiyi kaynaştırmak için daha geniş kapsamlı olan projelerle, ön plana çıktı. Bu İskoçya'da iPad tablete ilişkin girişimler üzerine yapılan çalışmalarda bildirildi örneğin (Burden, Hopkins, Male, Martin & Trala, 2012), Kanada (Karsenti & FIEVEZ, 2013), Birleşik Krallık (Heinrich, 2012), Hollanda (Seve Jobs Okulu, 2013), Avustralya (Eğitim ve Öğretim Bölümü, 2012) ve Fransa (MARCANT, 2012). Aynısı ABD'de Samsung Galaxy Note (Samsung, 2012b) ve Güney Kore (Samsung, 2012a), ve Microsoft Surface RT (Microsoft, 2011) orada burada dünyada, ya da örneğin, Avrupa'da Acer tabletler için geçerlidir (Balanskat, 2013) .

Söz konusu çalışmaların çoğunluğunun merkezi odak noktası gençlerin göçebe özelliği ve onların **en son teknolojiler için tercihi ve iletişim ve ağları kurmak ihtiyacı olan sosyalliği arasında bir bağlantı oluşturmaktır**, eğitimin kavraması gereken de budur. Bu cihazlara destekçi bakış açısından, onların kullanıcılarının okuryazarlığı ve mobil cihazların sağladığı gerçek ve sanal dünya erişilebilirliklerine özel önem verilir. Dijital kitabın basılmış kitapların yerini alması ve basılı ve dijital kaynaklardaki eğitim materyalleri ile faaliyetlerin karışımı olasılığı gibi ekolojik argümanlar hemen hemen tüm çalışmalarda yer almaktadır. Ama öğrenciler arasındaki ve öğrenci ve öğretmenler arasındaki etkileşimin artması ve öğretmenlerin artan eğitim verimliliği, yazılı veri girişi ve kayıtların ya da yaratıcı çalışmaların tamamlanması da, kullanılan argümanlardır. Multimedya boyutu, öğrencileri acil olarak değerlendirme kolaylığı, her - bir öğrenci, öğretmen veya okul - gereksinimlerine bağlı olarak birden fazla bilgisayar çözümleri veya uygulamaların (apps) varlığı ve daha büyük bir iletişim samimiyeti ve izleme de, öğrenme faaliyetlerinde tabletlerin ve akıllı telefonların kullanımını savunan sık argümanlara dâhildir. Bu olumlu bakış açısına rağmen, kuramsal olarak eğitim sektörü tarafından elde edilen yarara ve en büyük etkisi olan çalışmalara ticari markalarca verilen coşkulu destekten kaynaklanan bazı anlaşılabilir önyargıya bağlı olarak aşırı abartıldığı ve eğitim faaliyetlerinde tabletlerin ve akıllı telefonların entegrasyonunda gündeme getirilen bazı zorlukların olduğu göz önünde bulundurulmalıdır.

Bazı çalışmalar (Clark ve Luckin 2013; Karsenti & FIEVEZ, 2013) şunlara dikkat çeker (a) dokümanal yüzeyler öğrencileri daha rahatsız edicidir; (b) Tabletler yazma öğrenimi yeteneğini artırmıyor, ve yazılı üretim kısa olma eğilimindedir; (c) bazı kaynaklar cihazlar için gerektiği kadar uygun değildir ve diğerleri kalıcı bir Internet bağlantısı gerektirir; (d) öğrencilerin öğrenme alanı ve faaliyetleri organizasyonu, radikal ve aniden değişmiyor, bu öğretmenlere daha karmaşık zorluklar sunar; (e) kaynaklar, içerik ve mevcut araçların bilgisi öğretmenlerin zamanını daha fazla tüketiyor; (f) Birçok durumda, bu öğrencilerin artan oyalanmalarına bağlı olarak okul performansı düştü.

Biz ayrıca ekipmandaki kırılabilirlik, teknik özelliklerdeki ve kullanım deneyimlerindeki büyük tutarsızlık, öğrencilerin ekonomik ve kültürel bağlamlardan kaynaklanan eşitsizliklerinin artması, sürekli eğitim ihtiyacı - hem öğretmen ve hem aileler için - ve ağların güvenlik riskleri dezavantajlarını kabul ediyoruz. Buna ek olarak, güven, kredibilite, alaka düzeyi ve dikkate değer içerik derinliği konularıyla birlikte, etik konular ve indirilir, aynı zamanda online yayınlanmakta olan içerik açısından, telif haklarına saygı göz ardı edilemez. Son olarak, **gençliğin artan izolasyon riskleri ve öğrencilerin bireyciliği proje liderlerini 1: 1 öğrenme görevlerine alternatifler olarak, öğrenciler arasında işbirliğini geliştirmeye ve cihazları paylaşmalarına yönelik çözümler düşünmeye zorlamaktadır** (UNESCO, 2012 f).

Bununla birlikte, mobil cihazların bazı nitelikleri ve özellikleri açıkça eğitim bağlamlarında ve öğrenme projelerinin geliştirilmesinde onların kullanımını artırmaktadır. Özellikle sabit veya hareketli görüntüler ve ses kaydı ve coğrafi veriler toplayan, bu elementleri zengin içerik belgelerinde hemen entegre eden, çok fonksiyonlu cihazların kullanımı ile üretme, multimedya düzenleme ve paylaşım için kapasiteler, dersler için sokakta, müzelerde ya da bilim merkezleri veya doğada gerçek veya artırılmış gerçeklik bağlamında, varlıklar olarak dikkate alınır. Ayrıca etkileşim kapasitesini, Wi-Fi ve Bluetooth gibi farklı kablosuz protokolleri kullanarak diğer cihazlarla bağlantıyı, ya da projelere ya da daha büyük ekranlara bağlanma, ya da sensörler ve robotik cihazlar ile bağlanma olasılıklarını da dikkate almaya değer. Biz onların taşınabilirliğini ya da hareketliliğini, benzer performansla sahip dizüstü bilgisayarlara nispeten daha düşük maliyetini, kağıt ve baskı maliyetlerinde azalmayı ve sayısız kaynakların ve ücretsiz ya da düşük maliyetli uygulamaların varlığını da vurgularız. Bu nedenle, bir işbirlikçi / kooperatif bir biçimde, proje çalışması metodolojisinde desteklenen bir 1: 1 mantığında mobil cihazların kullanımını ve öğrenme anlarını teknolojik kaynaklarla birleştirmek önemlidir.

Özetle, biz proje bazlı çalışmaların aciliyeti ile gündeme getirilenleri ve en son teknolojilerin kullanımını eğitimin temel kaygıları olarak düşünebiliriz. Ayrıca bizim dikkatimizi çeken, daha büyük ya da daha zorlu projelere girmeden önce, doğal olarak yenilik ve girişimciliğe açık, aydın bir liderliğe, zaten işbirlikçi tecrübeye sahip ortaklara ya da iç projeler geliştirebilen bir öğretim grubu oluşturmaya, öğrencileri ve mümkün oldukça, aileleri içermeye olan ihtiyacımızdır.

Birçok referanslar okuldan okula işbirliği artışının, takım çalışması yapmak; ana dilin yanı sıra fikir ve amaçları veya görüşleri ifade etmek için diğer dilleri kullanmak; kendine güvenini artırmak ve öğrenci ve öğretmenlerin çevremizdeki ve daha uzağımızdaki dünya kültür bilgisi öz-bilinci geliştirmek için gerekli yetenek ve becerileri zenginleştireceğine; kısacası, daha etkili bir 21. yüzyıl için gerekli olan becerileri elde etme yolu olabildiğine işaret etmektedir.

OKULDAN-OKULA İŞBİRLİĞİ: ETWINNING GİRİŞİMİ

Proje tabanlı öğrenme deneyimine girmeye öğretmenler "cesaret"lendiğinde eTwinning girişimi önemli bir sıçrama bezi ve koruyucu kalkandır. Aslında, eTwinning içinde ve kendisi, özgürce ve bağımsız öğrenme projeleri geliştiren okullar arasındaki işbirliğinde gelişen bir projedir. Christina Crawley'in sözleriyle (2012, s. 8), eTwinning "Bir ağ topluluğu olarak öğretmenlerin karşılamak, paylaşmak ve birlikte çalışmak amacıyla birbirleriyle bağlantı kurmalarına yardımcı olmak için tasarlanmış" Avrupa girişimidir. Öğretmenlerin birbirleriyle bağlantısına yardım etme amacı projenin temellerinden biridir Web'de güvenli bir yer sunmaktadır (eTwinning platformu), biz projelerimizi geliştirirken ya da diğer öğretmenlerin tasarladıkları projelerine katılırken diğer okulların öğretmenleri ile ortaklıklar için bakabildiğimiz bir tür sanal işbirlikçi okul binasıdır. eTwinning, yer alan

tüm ülkelerde Resmi ulusal destek grupları tarafından destekli (Ulusal Destek Hizmetleri - NSS) bir alan olarak hizmet verirken ayrıca herkesin becerileri, gizlilik ve ihtiyaçları, açısından da bir "partner ajansı" olarak işlev görür. Bu destek ağının yanı sıra, her ülkede, yeni başlayanları veya bu çalışma metodolojisinde az deneyime sahip olanları motive ve destekleme yeteneğine sahip iyi uygulamaları olan uzmanlardan ve işbirlikçi projelerde deneyimli katılımcılardan oluşan, bir dizi eTwinning elçileri de vardır.

ETwinning platformu, tüm katılımcıların, öğrencilerin ve öğretmenlerin gizliliğini koruyan bir ortamda, işbirlikçi proje yönetmek ve ortaklar ile iletişim kurmak için yardım edecek bir dizi temel araçlar entegre eder.

Başlangıçta, eTwinning girişimi sadece farklı ülkelerdeki okullar tarafından kurulan projelerin geliştirilmesine imkan sundu ancak 2014 yılında aynı ülkeden okullar arasında ortak projeler başlatmak mümkün olmaya başladı, çoğu projelerin çok kültürlü özelliklerini azaltabilir bir etken ama aynı zamanda macera yolculuğuna ilk adımda işbirlikçi öğrenme yoluyla yardımcı olur. Kısacası, eTwinning girişimi "bir ağ bağlantılıdır ve bürokratik değildir, mesleki gelişim için araçlar destek ve fırsatlar sunmaktadır, ulusal ve Avrupa düzeyinde Kalite Etiketleri şeklinde kalite güvencesini oluşturur ve ödüller, elçiler ağı ve konferanslar yoluyla tanınma imkanı sunar" (Crawley, 2012).

OKUL ORTAKLIKLARI

Amerikan askeri üssü barındıran bir Alman şehri, Hanau'daki okullar durumunda olduğu gibi okullar arasındaki en başarılı ortaklıkların bazıları, (Fulton ve diğ., 1996; McNamara, Grant, & Wasser, 1998; Wasser, 1998), öğretmenlerin mesleki gelişimini devam eden bir diyalog yaparak ve zorlu hedefleri akılda tutarak, öğrenciler nasıl düşünüyor ve onlar ne "üretiyorlara" odaklanan, öğrencilerin ihtiyaçlarına ve müfredat taleplerine yanıtı dayalıdır. Bir diğer önemli husus çeşitli öğretmenlerin bir işbirliği için önemli olan bir boyut olarak, sadece nasıl yapılırlar öğretmek değil nasıl yapılırlar göstermek ihtiyacına dayanmaktadır. Elizabeth McNamara (1998) göre, bir ortaklık, uygulama ve araştırma faaliyetlerinin dört kritik alan içinde bir birleşmesidir:

- (1) okul ve topluluk kurmak için planlama süreci;
- (2) teknolojiyi müfredata bağlama;
- (3) teknoloji infüzyonu için mesleki gelişim; ve
- (4) teknolojilerin liderliği ve yönetimi.

Birleşik Krallık'ta, Christopher Chapman ve arkadaşları okul federasyonlarında ortak çalışma etkisini birkaç yıldır incelediler - federasyon aynı yönetim organını paylaşan iki veya daha fazla okul grubudur. Onların daha iyi bilinen eserlerinden birinde, (Chapman, Muijs & McAllister, 2011), bu araştırmacılar iyi sonuçlar ile ilgili işbirlikçi çalışmalarını geliştiren okulların, özellikle ortaöğretim düzeyinde, diğer okullara göre daha iyi sonuçlar aldıklarına işaret etmekte olan, başka bir delil olarak güçlü liderliğe işaret eden, kanıt topladılar. Chapman'a göre, okullar arasında işbirliği çalışmalarını geliştirmenin başka bir olumlu yönü öğretmenler arasında uygulamaların fikir ve stratejileri tanıtımı ve paylaşımı yoluyla, sürekli mesleki gelişim fırsatı artışı olduğu görülmektedir. Okuldan okula işbirliği mesleki gelişim için, öğretmenlerin değerlerine, inanç ve davranışlarına uyum sağlayabilen daha derin ve daha uzun süreli

bir şekilde yapı ve fırsatlar sunar. Diğer bir deyişle, okuldan okula işbirliği onların düşünme şekillerini ve çalışmalarını değiştirmelerine yardımcı olur.

Mesleki gelişimi teşvik eden iç liderlik stratejileri gelişimi ile birleşik işbirlikçi sürecin ayaklarının, okul içinde işbirlikçi değerler sistemi oluşturmaya, okullar arası işbirliği çerçevesinde bir ağ gelişimine, deneyimsel topluluklar oluşturma ve güçlendirmeye, sistematik öz değerlendirme ve akran değerlendirme yoluyla paydaşlara doğrudan hesap verebilirliğe dayalı olacağı görünüyor (de Botton, Hare, & Humphreys, 2012). Özetle, teknolojilerle öğrenme projeleri yoluyla ortak deneyimsel topluluklara katılım, **21. yüzyıl becerileri geliştirme standartlarına ve yenilik ve okul girişimciliğine** dayanan işbirlikçi çalışmanın bir ifadesidir.

SANAL TOPLULUKLAR

Sanal Topluluk terimi, bilinen en eski: "Tüm Dünya'nın elektronik bağlantısı", ya da sadece WELL, küçük bir şehir olarak nitelendirilen sanal topluluğun online konferans sistemini kullanarak onun tecrübesini ele aldığı bir yayınında 20 yıldan daha önce Howard Rheingold tarafından (1993) tanıtıldı.

1. TOPLULUK TEMELLERİ

Rheingold'un çalışmaları, öncelikle onun çoğumuz için, ancak son zamanlarda anlaşılabilir ve bazı anlamlar ifade eder konulara bakma yöntemi nedeniyle bize ilginç gelir. Biz temelleri, yani, bir sanal topluluk kurallarını, belirli bir şekilde organize edilmese bile yazarın esas düşüncesini, vurgulamaktayız. Rheingold kimsenin anonim olmadığı ve takma kabul edilse bile onlar her zaman, topluluğu "yöneten" kişi tarafından bilinen, gerçek kullanıcı kimlikleriyle bağlıdır ve yazar adının yayınlanan tüm iletiler ile ilişkili olması zorunlu olduğu bir topluluk gösteriyor. Herhangi bir sanal topluluğun tüm üyeleri sahtekarların varlığını topluluğa resmen ve gayriresmi yayınlamakla yükümlüdür ve böylece topluluk kendini savunma için bağışıklık sistemini oluşturur yani, dayanışma ve bilgi paylaşımını hayatta kalmak için temel bir kural olarak oluşur. Genel olarak, biri bir sanal topluluğa katılırken, daha deneyimli kullanıcılar kurnaz hileleri ya da yanlış bilgi potansiyeli ya da kimlikler ve bunun gibi şeylerle başa çıkmak için, kötü hazırlanabilir, daha yeni üyeleri korumak topluluğun görevidir. Yeni üyelerin toplumda belirsiz durumlarla karşı karşıya kalabiliyor olacaklarının ve muhtemelen bizzat asla görmeyecekleri insanlarla arkadaşlık yapacaklarının farkında olmasına yardımcı olmak ilginç olacaktır.

2. TOPLULUK YÖNETİMİ

Yeni üyeler entegre etmek açısından, Rheingold (1993) belirtmektedir ki biz, insan olarak, genellikle sosyal hayvanlar olarak tanımlanırız, ama kimse bizi sanal topluluğun yaratıkları olarak karakterize etmez. Şimdi, bir topluluk içinde hayatta kalmak için biz başkalarıyla ilişkilenebiliriz ama biz eklenme, gerçeklik, öz farkındalık, güvenlik açığı, bağlılık, şeffaflık, özgürlük, eşitlik ve gerçek bir topluluk sevgisine alışık değiliz. Bu yüzden, Rheingold sadece sosyal yaratıklar olmaktan topluluk yaratıkları haline gelmeye gitmek bizim merkezi, temel ve vazgeçilmez bir görevimiz olduğuna

söylemeye devam ediyor. Bu anlamda, herkese hatırlatmak gerekir ki topluluk üyeleri çocuklar, öğretmenler ve diğer insanlar olabilir, ama iletişim ve iyi bir eğitim kurallarını suistimal eden herkes ihraç edilebilir.

Umut şu ki bir toplulukta, üyeler arasındaki iletişim samimi olacak ve orada ifade özgürlüğü için bir çerçeve olacak, ancak bu, herkes kişisel bazlı saldırıların nesnesi olmak zorunda kalması anlamına gelmez. Bu yüzden, sıcak konular için yönetilir ve denetlenmeyen forumlara sahip olmak ifade özgürlüğünü bastırmak olmadan, rasyonel söylemlere alan koruma için bir topluluğa yardımcı olma tekniğidir (Rheingold, 1993).

Bilgi güvenliğine ilişkin Rheingold'in görüşünden çıkarılan bir diğer öneri, bağlı ağlarda dolaşma ileri derecede süre miktarının, uygun kurallar tanımlamayı zorlaştırdığını görüyor. Ancak bu zorluğun içinde her üyenin özgürlüklerini, değerlerini ve risklerini tartışmaya da imkan var.

İnsanlar arasında bu ilişkiyi kurmak için, insanların birbirlerini tanıması lazım. Bu yön, sanal topluluk üyeleri arasındaki ortak bilginin istenen eviyeyi elde etmesi, kolay değil belki asla elde edilemez. Bu yüzden, bir sanal topluluğu yönetmede bazı önlemler alamaya ihtiyaç vardır. CMSWire dergisinde, Noreen Seebacher grup yönetiminde çeşitli uzmanlardan katkılarla bir makale düzeltmesi yaptı (Seebacher, 2014). Doğrudan eğitime yönelik olmasa da uygunluğuna dayalı olarak aşağıdaki tavsiyeleri seçtik:

- o Kültür ve güven iklimi inşa edin. Takımlar iyi sonuçlar elde edecektir!
- o Dayanıklı ve sabırlı olun çünkü takımlar kurmak sabır ve dayanıklılık isteyen bir süreçtir.
- o Zor konuları ele almadan önce rahat bir ortam oluşturun.
- o Herkesle sık sık hem formal hem informal iletişimde olun.
- o Kimseye engel çıkarmayan teknolojiler araştırın.
- o Uzaktan iletişimin görüntü ve sesinin iyi kalitede olmasından emin olun.
- o Herkesle fiziken bir arada olmak mümkün olmadığı için, bir bağlantı kanalını her takım üyesi ile bireysel olarak iletişime açık tutun.
- o Çatışmaları grup dışında ve diplomasi ile hemen ve herkes için çözün.
- o Onaylama için bir strateji belirleyin. Bir "çok teşekkür ederim" in gücü engel tanımaz.
- o Dışarda kalmadığınızdan emin olun. Katılın!

Daha yakınlarda, Howard Rheingold, ağda başarılı olacak öğrenme için gerekli olan zihnimizin en güçlü aracı - hatırlama - ile ilgilenen "Ağ Zekası: Nasıl Online artırılır"ı (2012), yayınladı. Yazar "bilkat" üzerinde durur, bu ifadeyi billgiye dikkat olarak tanımlar ve ağ kullanmadaki hobilerimizin özellikle bilinçli hobilerimizin en zayıf noktalarımız olduğuna inandığı için, onu internette büyümek için bir anahtar olarak düşünür. Bilgi filtreleme araçları bilgisi ile birleştirmede dikkate eklenen niyet onun "bilkat" dediği koordine edilmiş bir düşünce makinesi sürecinde, birlikte hareket ederler. Kritik düşünce, bilgi filtreleme ve özellikle "dahili laklak dedektörü", Ernest Hemingway'un kelimesini kullanarak, bir sanal topluluktaki medya akışını yönetmek ve dikkatleri kullanmak için gerekli araçlardır. Dijital okur yazalığın yeni ve önemli bir yönü olmaya başlayan "bilkat", bu yüzden, bilgi teknolojilerinin nasıl kullanılacağı bilgisi ile öğrenilen dikkat becerilerinin özel birleşimidir (Rheingold, 2012).

Bu metinde, bunların özelliklerinin birkaçına kısa bir göz atarak ve çalışma grupları oluşturmak için yollar önererek, aynı zamanda bu öğrenme ve öğretme metodolojilerinin daha kritik yönlerine dikkatleri çekerek, proje tabanlı öğrenme ve işbirlikçi öğrenmeyi kısaca kapsayarak başladık. Daha

sonra, bu yüzyılın doğası ve gerçekleriyle bağlantılı, öğrenmeye faydalı bir proje kültürü ile bir ilişkisi açısından sınıf kültürü ile ilgilendik. Özellikle bu alanda hâlihazırda kurulu olan girişimler yoluyla - eTwinning örneğinde olduğu gibi – öğrencilerimize gerekli dijital becerilerini geliştirmeleri için izin veren bir yol olarak ortaklıklar kurmayı ve sanal uygulama toplulukları oluşturmayı veya katılmayı önerdik. Şimdi ilgili Öğrenme Aktiviteleri üzerine bazı gözlemler yaparak, okullar arası işbirlikçi öğrenme senaryosu ile bu ifade ettiğimiz yönleri köprülemeye çalışacağız.

ÖĞRENME ORTAMI TASARIMI İÇİN ÖNERİLER

Hayal et

İlk adım müfredat konusu ve işbirlikçi proje teması seçmeyi veya örneğin, yeni katılımcılara açık olan eTwinning portalı üzerinde projeler aramayı içerebilir. Daha sonra akademik topluluk içindeki farklı rollerle üyeleri kapsayan çalışma takımları oluşturmak asıldır. Mümkün olur olmaz, projelerde daha fazla bir takım katılımı sağlamak için yetişkinler (aileler, öğretmenler veya diğer üyeler) ve çocuk grupları ile takımlar oluşturulmalıdır. Daha sonra her takım yukarıdaki metinde önerilen modeller üzerine kurarak veya tek bir model adapte ederek, proje tasarımı önerileri yapabilir. Kritik nokta şu ki **her takım proje için kapsayıcı bir tasarım önerebilir.**

Tüm aktiviteler birden geliştirilemeyeceği için, web araçlarını - özellikle beyin fırtınası oturumlarında görüşleri kaydetmek için tasarlananları (zihin haritası oluşturucular, forumlar, proje yönetim sistemleri vb.) - Padlet, MindMup, Edmodo veya Freedcamp veya grubun tanıdık olduğu diğer araçları kullanmak önemlidir.

Projenin hedefini belirledikten sonra, ilgili aktivitelerin ilerleyişini kontrol etmek için takımlar zaman çizelgesi oluşturmalıdır. Bu proje tasarımı orta değerlendirme süreci, sadece çalışmanın ilerleyişini dokümanete etmek değil aynı zamanda ilerki aşmalarda da ilerleyişi tekrar gözden geçirmeye yardım etmek için dokümanete edilmesi gereken fikirler üretecektir.

Değerlendirme sonuçların iyileştirilmesini destekleyen ve alternatif yöntemler öneren, bireysel katkılara ve ortak gayretlere odaklanmalıdır. Proje tasarımı, hedefler, önerilen aktiviteler bir planlanmış aktiviteler takvimi ve her takım üyesinin rolü ve takım kompozisyonu ile beraber izleme ve değerlendirme için de mekanizmalar ve zamanlama içermelidir.

Örneğin tüm aktiviteleri tanımlayan bir aktiviteler sayfası ile veya proje izleme platformlarında dijital kayıtlarla, bireysel girdilerin sistematik kaydını tutmak ve her katılımcıya bilgi vermek yararlıdır. Bu yolla toplanan geridönüt öğrenmeye entegre edilmelidir, böylece süreç ve öğrenme kalitesi gelişir.

Keşfet

Bu aşamada, farklı işbirlikçi çalışma yolları denemeyle beraber, takımlar ilgilendikleri konuya ilişkin bilgiler toplamak, kaydetmek ve işlemek için araçlar ve teknikler aramalıdır. Bu aşamada internet güvenliği konuları üzerinde siber alan vatandaşlığı farkındalığı sağlayan sistematik ve resmi olarak durulması önerilir. Topluluk üyeleri veya diğer okullar, projede bol online kaynaklar keşfetmek ve tema üzerindeki tartışma oturumlarını canlandırmak için davet edilebilirler. Bu oturumlar eğer

işbirlikçi proje uzaktan bir okul ile geliştiriliyorsa örneğin Skype, Google HangOut veya appear.in gibi video konferans araçları kullanılarak bir uzaktan görüşme olarak yapılabilir.

Bu keşfetme süreci çok sayıda aktiviteleri içerebilir ve üçüncü şahıslardan öneri katkılarıyla zenginleştirilebilir. Okuldan okula işbirliğinin teşvik edilmesi, çok değişik önerilere açık olabileceğimiz mükemmel bir alandır.

Haritala

Bu aşamada, ana hedef, her grubun veya takımın belirlediği proje fikirlerini paylaşmaktır. Bu amaç için, online işbirliği araçları kullanmak uygun bir seçenektir ve bu amaç için bir çok seçenek var: Örneğin, ZoHo, Google Drive, OnlyOffice –4 kullanıcıya kadar ücretsiz –, MangoApps veya Bitrix24.

Zihin haritaları, hikaye panoları, çizimharitaları, tablolar, diyagramlar ve infografikler gibi diğer online haritalama araçları da fiziki olarak ayrı, gruplar ve katılımcılarının aralarında görüşler paylaşmaları için uygun olur. Aktivitelerinin çoklu ortamlı kayıtlarını yapmaları ve sonra da diğer okuldan katılımcılarla paylaşmaları için öğrencilerin sahip oldukları veya rahar kullandıkları cihazları kullanma ihtiyacını da belirtmeliyiz.

Dikkat: Kural olarak, dokümanda biz sadece online kaynaklara değindik çünkü, baştan beri, bunlar tarayıcılarda çalışan ve uyumluluk problemleri olmayan araçlardır. Ancak, önceden öğretmen tarafından değerlendirilmesi gereken, aynı görevler için sayısız benzer veya daha da uygun uygulamalar var.

Yap

Şimdi birşeyler yapma zamanı. İşbirlikçi proje gözden geçirilir. Proje için hepsinin sahiplik hissi edinmeleri için mümkün olan en fazla sayıda katılımcıdan en fazla katkı miktarını bir araya toplayıcı, planlı aktiviteler yürütmek ve onları paylaşmak takımlara kalmış.

Fiziken mevcut olmayan üyeleri katma ve onların önerilerini, becerilerini, algılarını ve kişisel tercihlerini veya özel taleplerini kabullenme noktasından bu faz çok kritiktir. Bu yüzden özellikle çalışma gruplarının sosyal ilişkilerini bir yakından gözlemlenme yapılması tavsiye edilir. Şeffaf izleme araçları, diğer bir ifadeyle, tamamlanan kayıtlara tüm üyelerin katılımını sağlayan araçlar adapte etmek, durumu kontrol etme ve potansiyel sapmaları tespit etmede yardımcı olur.

Proje yönetim sistemlerinin kullanımı, çalışmalarını kolaylaştırabilir ve eş zamanlı olarak projenin değerlendirilmesine ve öğrencilerin değerlendirilmesine veri sunabilir (örn: www.asana.com, <https://freedcamp.com>), ancak projelerin gelişim sürecini takip için online ofis sistemleri de ilginç araçlara sahiptir. Ayrıca yaratıcı kullanıldığında, sadece projeyi takip yardımı değil ama aynı zamanda bireysel ve kolektif geribildirim de sağlayan öğrenme yönetim sistemleri ve elektronik dosyaların var olduğunu da belirtmeye değer.

En son öğrenme aktivitesi (Show) sırasında, sonuçları veya ürünleri göstermek için sunumlar yaratmak ihtiyacı öngörerek, hem işbirlikçi üretim seçenekleri ve multimedya dağıtım ve hem de çevrimiçi paylaşım servisleri her ikisi hakkında da düşünmeye değer.

Sor

En fazla miktarda görüşler, öneriler ve yardım toplamanın çok önemli olduğu zaman, proje sonuçlarının veya ilk ürün prototipinin ön-sunum aşamasıdır. Kendini yansıtmaya (ifade etme) ve tartışma zamanları için fırsat olarak hizmet eden geri bildirim ile, katılan bütün okullardan takımların kendileri ve dış ortakları tarafından üretilen bilgileri toplamayı organize etmek esastır. Toplanan bilginin herkesce analiz edilebilme, gösterilebilme ve paylaşılabilme hızına ek olarak, onları kullanmak kolay olduğu ve görünümü amaca uyarlandığı için, kapalı uçlu sorular ile kısa anketler ve araştırmalar gibi, yapılandırılmış araçlar kullanmak, bu görev için mükemmeldir. Salt çoğunluğun görüşlerine dayalı olmayan kararların var olduğunu göz önünde bulundurarak, çevrimiçi formlar durumunda olduğu gibi, veri analizinde insan katılımını azaltan sistemler, iyi seçeneklerdir ve anlam yorumlamayı kolaylaştırır.

Tekrar Yap

Katılımcılardan ve topluluk uzmanlarından geribildirim topladıktan sonra, örneğin, bu aşama, projenin bazı zayıf noktalarını yeniden formüle etmek, nihai ürünü geliştirebilir bazı özellikler eklemek ve projeyi tamamlama ve sunma kutlaması hazırlığına zaman eklemek içindir. Takım üyelerinin kendi çalışmaları ve meslektaşlarının çalışmalarını yansıtmaları (ifade etmeleri) çok önemlidir ve herkesce kaydedilmeleri ve paylaşılmaları önerilir.

Göster

Bu, kolektif ve işbirliği çabasının sonucunu kutlama zamanıdır. İşbirliğiyle, bir takım olarak, çalışarak katılımcı okulların sınırlarını aşacak boyutlara sahip projeleri tamamlamak mümkündür. Tamamlanan çalışmanın hiçbir promosyonu abartılı olmayacak ve bu bir işbirliği güç ve zevkini gösterme zamanı olmalıdır. **Toplu sonuç bireysel katkıların toplamından daha önemli olarak takdir edilmelidir.** Bunun daha iddialı, geniş kapsamlı, daha zorlu yeni projelere öncülük etmesi gereken aşama olarak tanınması ve kabul edilmesi önemlidir. Takım, değerlendirmede toplumu kapsamayı düşünmelidir ve her bir ortağın dinleyicilerinden geribildirim toplamalıdır. Belleği korumak ve başkalarını motive etmek için, sonuçları ve çıktıları, kayıtlar ve çevrimiçi yayınlar aracılığıyla paylaşmayı ihmal etmeyin.