

SHAHRAZAD

“Yetişkin Eğitiminde Yenilikçi Yaklaşım: Nesiller Arası Öğrenimde Dijital Hikâye Anlatımı”

YETİŞKİN EĞİTİMİNDE NESİLLER ARASI ÖĞRENİMDE DİJİTAL HİKÂYE ANLATIMININ KULLANIMINA İLİŞKİN METODOLOJİ ÖNERİSİ

Bu proje Avrupa Komisyonu'nun desteğiyle finanse edilmiştir. Avrupa Komisyonu'nun bu yayının üretimine verdiği destek, yalnızca yazarların görüşlerini yansıtan içeriklerin onaylandığı anlamına gelmez ve burada yer alan bilgilerin herhangi bir şekilde kullanılmasından Komisyon sorumlu tutulamaz.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

İÇİNDEKİLER

1.BÖLÜMsayfa 4

**NESİLLER ARASI ÖĞRENİMDE DİJİTAL
HİKAYE ANLATIMI: LİTERATÜR
İNCELEMESİ**

2.BÖLÜMsayfa 14

DİJİTAL HİKAYE ANLATIMI SORU-CEVAP

3.BÖLÜMsayfa 19

**ÖĞRENME İHTİYAÇLARI, ZORLUKLARI VE
MOTİVASYON: NESİLLER ARASI ÖĞRENİM
ÖĞRENCİLERİYLE ODAK GRUPLARIN
ANALİZİ**

4.BÖLÜMsayfa 24

**YETKİNLİKLER VE YÖNTEMLER:
EĞİTİMCİLERLE ODAK GRUPLARIN
ANALİZİ**

5.BÖLÜMsayfa 33

**NESİLLER ARASI ÖĞRENMEDE DİJİTAL
HİKAYE ANLATICILIĞI METODOLOJİSİ:
BİRLİKTE GELİŞİM VE İŞBİRLİĞİ
STRATEJİSİ**

GİRİŞ

Bu rapor, Erasmus+ Programı tarafından ortak finanse edilen 2020-1-FR01-KA227-ADU-095449 numaralı KA2 **E-SHAHRAZAD “Yetişkin Eğitiminde Yenilikçi Yaklaşım: Nesiller Arası Öğrenimde Dijital Hikaye Anlatımı”** projesi çerçevesinde geliştirilmiştir.

Bu rapordaki sonuçlar, dört ana başlıktan oluşan bir araştırma metodolojisine dayanmaktadır.

İlk başlık, proje ortakları tarafından yapılan nesiller arası öğrenme (IGL) yaklaşımı ve dijital hikaye anlatımı (Bölüm 1) ile ilgili bir literatür incelemesinden oluşmaktadır.

İkincisi, ortaklar ile Loughborough Üniversitesi'nden dijital hikaye anlatımı uzmanları arasında yapılmış olan bir soru-cevap bölümüdür (Bölüm 2).

Üçüncüsü ise, **eğitimcilerle** – orta yaşı geçkin yetişkinlerle ve/veya daha genç insanlarla ve/veya nesiller arası öğrenme ortamlarında çalışan uzmanlara (Bölüm 3) ve **ayrıca 13-25 yaş arası ve 55 yaş üstü öğrencilerle** (Bölüm 4) **yapılan odak grup görüşmelerinden oluşmaktadır**. Odak grup görüşmeleri için kılavuzlar, nesiller arası öğrenme ortamlarında dijital beceri geliştirmede genç ve yaşlı katılımcıların özel öğrenme ihtiyaçlarını ve eğitimcilerin bakış açısından, dijital ortamı organize etmek, nesiller arası bir öğrenim ortamında dijital hikaye anlatımı eğitimi düzenlemek amacıyla eğitimcilerin sahip olması gereken yeterlilikleri ve becerileri keşfetmek için tasarlanmıştır.

Son olarak, dördüncü başlık ise akademik bakış açısına dayalı **metodoloji önerisine** ayrılmıştır (Bölüm 5).

1.BÖLÜM

NESİLLER ARASI ÖĞRENİMDE DİJİTAL HİKAYE ANLATIMI: LİTERATÜR İNCELEMESİ

1

NESİLLER ARASI ÖĞRENME

Yaşam boyu öğrenme çağında, tüm nesiller için eğitim ve öğrenme fırsatlarının yaşam kalitesinin önemli bir parçası olarak görülmesi oldukça doğaldır. Birleşmiş Milletler'in "Sürdürülebilir Kalkınma için 2030 Gündemi"nde ortaya çıkan zorlukların üstesinden gelmek için, nesiller arasında daimi olarak bilgi, beceri, bilgelik, değer alışverişi ve gerçek nesiller arası öğrenme sağlamak için gerekli koşulları belirlemek çok önemlidir.

Ayrıca UNESCO, nesiller arası öğrenim programlarını, yetişkin ve genç nesiller arasında proaktif ve sürekli olarak kaynak ve öğrenme alışverişi sağlayan sosyal araçlar olarak kabul etmiştir.

Nesiller arası öğrenim, birlikte ve farklı nesillerden öğrenmenin bir yoludur. Yetişkin ve genç nesiller birlikte çalıştıkları zaman birbirlerinden beceri, değer ve bilgi kazanırlar. Nesiller arası öğrenim, çeşitli sosyal ortamlarda (resmi, yaygın ve gayri resmi) sosyal sermayeyi ve bağlarını güçlendirmeye yardımcı olan ve topluluklarımızda sosyal uyum yaratan farklı programlar aracılığıyla gerçekleştirilebilir.

Greg Mannion (Stirling Üniversitesi, İskoçya) nesiller arası eğitim için aşağıdaki tanımı öne sürmektedir:

- a) bir mekanda gerçekleştirilen, ortak bir uygulamaya katılan **iki veya daha fazla kuşaktan** insanları içermektedir,
- (b) **kuşaktan kuşağa farklı ilgi alanlarını içermekte** ve bazı “sorun” veya zorluklarla mücadele ederek bireysel, topluluk ve ekolojik refahın iyileştirilmesini ele almak için kullanılabilir, kullanılmaktadır,
- (c) bir dereceye kadar ortak bir paydada buluşan yeni nesiller arası anlamlar, uygulamalar ve yerler üretme ve paylaşma umuduyla (fikir birliği, çatışma veya işbirliği içeren faaliyetler yoluyla) nesiller arası bölünmeler arasında karşılıklı olarak iletişim kurma **istekliliğini gerektirir**, ayrıca
- (d) mekanlara ve birbirlerine sürekli olarak **duyarlı olmaya istekli olmayı gerektirir**.

Pedagojik açıdan, nesiller arası eğitimin temel amacı, yerel ve ötesinde toplulukların ve mekanların gelişmesine yardımcı olacak şekilde **nesiller arası ilişkileri geliştirmektir** (Mannion, 2012). "Nesiller arası öğrenme" terimi, güçlü bir pedagojik anlamı olan üç unsurdan oluşur:

- **“inter”** - değiş tokuş, ilişkiler, karşılıklılık boyutuna odaklanır;
- **“nesilsel”** - farklı yaşlardaki temsilciler arasında zaman içinde oluşan farklı deneyim ve zihniyet alanlarını dikkate alan bir açıdır;
- **“öğrenme”** - deneyim alışverişinin sonucudur.

Nesiller arası öğrenim, her yaştan insanın birlikte ve birbirinden öğrenebileceği yerdir. Nesiller arası öğrenim faaliyetleri, iki veya daha fazla nesil arasındaki işbirliğini, etkileşimi veya alışverişi artırır, klişeleri yıkarak, fikirleri, becerileri, bilgileri ve deneyimleri paylaşırken anlayışı, saygıyı ve güveni teşvik eder. Bu da öğrenim çıktılarının, bir arada yaşamının ve vatandaşlığı teşvik etmenin ve "birlikte öğrenme" yaklaşımları geliştirmenin önünü açmaktadır.

Nesiller arası öğrenimde yer alan bazı pedagojik yönleri şu şekilde özetleyebiliriz:

a) Eğitim ilişkilerinin üretkenliği:

Nesiller arası öğrenim, tüm yaş gruplarının önemini fark edilmesini destekleyerek farklı yaşlardaki insanlar arasında değerli eğitim ilişkilerinin oluşturulmasını sağlamaktadır. Bu ilişkilerdeki değer, geçmişin ve bugünün deneyimlerinin paylaşılması ve öğrenilmesiyle üretilmektedir. Ayrıca tarihsel ve kültürel bir hafıza da sağlamaktadır. Bu bağlamda, herkesin başkalarıyla iletişim kuracağı ve değiş tokuş edeceği bir şey olduğundan, nesiller arasında empati ve onaylama da oluşturulmaktadır.

b) İlişkisel olarak sosyal sermaye üretimi:

Çocuklar, gençler ve yetişkinler, nesiller arası öğrenim etkinlikleri sırasında tüm yaş gruplarının anlamları üzerine düşünebilir; “diğer” yaş grubunun üyeleriyle birlikte olmak, **anlamlı ve sosyalleşme ile ilgili bir öğrenme deneyimi için bir fırsat haline gelir**. Nesiller arası eğitim ile sosyal sermayenin oluşumu arasındaki güçlü ilişki, Gillian Granville tarafından “İngiltere’de Kuşaklar Arası Uygulamanın İncelenmesi” (2002) adlı çalışmasında vurgulanmıştır. Nesiller arası öğrenim ve sosyal sermaye arasındaki pedagojik ilişki Luigi Guiso’nun bakış açısıyla şu şekilde açıklanabilir: Bir topluluk tarafından paylaşılan **değerler ve inançlar**, üyelerinin **sorunların ve zorlukların üstesinden gelmesine** yardımcı olmaktadır.

c) Dönüşümsel öğrenme:

Dönüşümsel öğrenme teorisi, 1900'lerin sonlarında Jack Mezirow tarafından geliştirilmiştir. Bu teoriyi, insanların inançlarını ve deneyimlerini dikkate almak için eleştirel öz-yansıtmayı nasıl geliştirdiklerini, kullandıklarını ve zamanla dünyayı bakış biçimlerini nasıl değiştirdiklerini açıklamak için kullanmıştır. Bu açıdan, nesiller arası öğrenim dönüşümseldir. Öğrenme sürecimiz sırasında, deneyimlerimizin anlamları ve değeri dönüşebilir, yeni bir anlam "yükü" alabilir ve yeni öğrenme ve bakış açıları geliştirebilir. Mezirow'un açıkladığı gibi, "öğrenciler olarak [...] kişisel tarihimizin tutsakları olan yetişkinlerin bir tür "özgürlüğü"dür. Deneyimlerimize anlam verebilmemiz ne kadar mümkün olursa olsun, hepimiz bize verilenden yola çıkmalı ve önceki öğrendiklerimizden edindiğimiz görme ve anlama yoluyla belirlenmiş ufuklar içinde hareket etmeliyiz." (Jack Mezirow, 1997)

d) Yansıma ve anlatım

öğrenme deneyiminden sonra çok önemlidir. Bilgiyi nesiller arası bir bağlamda paylaştıktan sonra, yetişkin eğitimci yaşam deneyimini yeniden gözden geçirir, daha iyi anlar ve kendisini diğer rolde görür.

e) Nesiller arası karşılıklılık ve yakınlık:

Nesiller arası öğrenmeye yönelik ilk yaklaşımlar, tek yönlü değişimlere ve sonuçlara odaklanmıştır. Örneğin, yetişkinlerin gençleri eğitmesi veya gençlerin toplumun yaşlı üyelerine destek, hizmet veya yardım etmelerini sağlama çabalarından oluşmaktadır. Şu anda ise çoğu çalışma, her yaştan ve iki yönlü de değişimleri içeren nesiller arası öğrenim programlarının daha karşılıklı girdi ve çıktılarının önemini kabul etmektedir (Kaplan, 2002). Bu açıdan bakıldığında nesiller arası eğitimde karşılıklı katılım boyutu kendini göstermektedir. Bilinçli olarak nesiller arası ilişkilerin geliştirilmesine olanak sağlayan önemli bir pedagojik unsur ve süreç haline gelmiştir. Nesiller arası uygulama daha dinamik (doğrusal olmayan), özyinelemeli, yapılandırıcı, sosyal olarak konumlanmış ve postmodern güçlendirme teorileri tarafından bilgilendirilmiş hale gelmiştir.

f) Eylemlilik

Bu bakış açısı, ilişkilerin ve iyi oluşun gelişimine odaklanan, varoluşsal bir iyi oluş anlayışını dikkate alan ve bu anlayış için çalışan Yapabilirlikler Yaklaşımının teorik yaklaşımına dayanmaktadır (Şen, 1999). Yapabilirlikler Yaklaşımı, insani gelişme biçiminin insanlar "için", insanlar "aracılığıyla" ve "insanların" gelişimi veya insanların önceliklerinin, gerçek katılımının ve insan kaynaklarının ve becerilerinin geliştirilmesinin bir bileşimi olduğunu varsaymaktadır.

Bu nedenle, Yapabilirlikler Yaklaşımı, eyleme geçme, katılma, ifade etme ve yetkilendirme olasılığını insan için temel haklar, olası vatandaşlık ifadesi, demokratik süreçlerin genişletilmesi olarak değerlendirmektedir. Şen'e göre eylemlilik, değişimi getirmek için harekete geçen kişidir (Şen, 1999). Sonuç olarak eylemlilik kavramı, önemli gördüğü amaç ve değerlere ulaşan kişinin elde ettiği kazanımları ifade etmektedir (Şen, 2010). Bu açıdan, nesiller arası öğrenme yaklaşımı ile Yapabilirlikler Yaklaşımının birbiriyle bağlantılı olduğunu varsayabiliriz. Nesiller arası öğrenim eğitimcileri, deneyimlerini ve değerlerini paylaşırken, ortak değişime olanak sağlayan birbirine bağlı bir toplumda eylemlilik aracı olmaktadır.

Pedagojik açıdan, birtakım nesiller arası öğrenme fırsatları ve sonuçları şu şekilde ortaya çıkmaktadır:

- Refah, öz saygı ve sağlığın iyileştirilmesi
- Her neslin yaşadığı problemler hakkında daha fazla farkındalık sağlanması
- Toplumla daha güçlü bağların geliştirilmesi
- Yaşa dayalı kalıp yargıların yıkılması
- Topluluk projelerine veya problem çözmeye dayalı öğrenme
- Kişilerarası sosyal becerilerin ve iletişim becerilerinin geliştirilmesi
- Toplum hakkında daha fazla bilgi ve anlayış
- Yaşlıların bakım evlerine taşınmak yerine kendi evlerinde daha uzun süre kalabilmesi
- Öğrenme ve beceri alışverişi şeklinde karşılıklılık
- Her neslin değerinin farkında olunması
- Dostluk ve dayanışmanın rehberliği ve gelişimi için daha fazla alanın yaratılması

1.2

DİJİTAL HİKAYE ANLATIMI

Bu literatür taraması, E-Shahrazad projesinin amaçları ile ilişkisini, yani dijital hikaye anlatımı etkinliklerinin yetişkin eğitim ortamlarında, genç nesil ve 55 yaş üstü, BİT geliştirme potansiyeli, temel okuma ve yazma yetkinliği ve yetişkin öğrencilerde değerler, kültürel miras ve tarih anlayışı ve yetişkin eğitimi veren ortamlarda nesiller arası öğrenmeyi desteklemek için kılavuzlar ve eğitim materyalleri oluşturmak ve sahip olabileceği etkiyi keşfetmek için dijital hikaye anlatımı pratiği üzerine bir dizi araştırma raporunu ve yayınlanmış metinleri incelemektedir.

1.Hikâye Anlatımı ve Hikâye Anlatımının Proje Amaçları ile İlgisi:

Çok eskilerden beri insanlar birbirlerine hikayeler anlatmaktadırlar. Hikayeler, insanın anlam arayışına hitap ederek, hem gerçeğin taşıyıcıları hem de gerçeğin anlamına bir meydan okuma olarak algılanmaktadır. Hikayeler, insan davranışlarını anlamlandırarak hem anlatıcıda hem de dinleyicide duyguları tetikleyerek paylaşılan bir empati ve güven duygusu oluşturmaktadır. Bu nedenle, sosyal etkileşimin nihai sanat formudur. Hikaye anlatma eylemi yaratıcılığımızın kilidini açarak her birimizin yaşadığı değerli hayatlarımızın hikayelerini tanımayı öğrenerek “sağlık, barış inşası ve vizyonun temeli”ni oluşturur (Metzger, 2010).

2. Dijital Hikâye Anlatımı Nedir?

Dijital hikâye anlatımı, insanların üretmeleri, paylaşımları ve yaymaları için katılmaya yönelik, görsel bir yöntemdir. Joe Lambert ve meslektaşları tarafından 1995'ten itibaren geliştirilmeye devam eden dijital hikaye anlatımı yöntemi, hikaye anlatıcıları ve hikaye dinleyicilerini duygusal anlamlarla hikayeler yaratmada birleştirerek geçmişten gelen anıları harekete geçirir; mevcut durumlar ve olası gelecek senaryoları hakkında eleştirel düşünmeye teşvik eder. Hikaye çemberi aşamasındaki diğer katılımcılarla birlikte hikaye yaratma aşaması, genellikle hikaye oluşturma sürecinin en önemli parçası olarak kabul edilerek hikayenin kendisinden çok sonra bile en uzun süreli etkiye sahip olur.

Atölyelerin zaman ölçeğinden bağımsız olarak tamamlanması gereken dijital hikaye oluşturma sürecinin yedi unsuru – veya beş adımı – vardır. Bunlar: hikaye çemberi, senaryo yazımı, ses kaydı, video düzenleme ve herkesin hikayesinin gösterimidir. Bu adımlar, katılımcıların hikayelerine sahip çıkmalarını, anlamını anlamalarını, duygularının farkına varmalarını, olay örgüsünü belirlemelerini, dış ses ile birleştirilecek görüntüleri ve sesleri seçmelerini, görülebilen ve duyulabilecek şeyler arasında, bir hikaye ve hikayenin potansiyel izleyicisi üzerine bir diyalog kurmalarını sağlar. En çok dikkat ise her bir kişisel anlatının grupla paylaşıldığı ve onların bunun unsurlarını netleştirmek için sorular sorabilecekleri hikaye çemberi oturumuna verilmektedir.

Tüm bu süreç, bilgi paylaşımını konu 'uzmanlarından' uzaklaştırarak ve bu konuda kişisel, yaşanmış deneyime sahip herkesin eline geçerek ve ortak, bütüncül bir anlayışı teşvik ederek, dünya hakkında tabandan gelen gerçeklerin ve bilgilerin herkese açık hale getirilmesine olanak tanımaktadır. Ayrıca paylaşılan ve çatışan değerleri, duyguları ve endişeleri yansıtmaktadır. Bu şekilde, dijital hikaye anlatımı faaliyetleri, toplumda, özellikle katılımı zor sosyal ve ekonomik grupların üyelerinden genellikle duyulmayanların seslerini toplamakta ve güçlendirmektedir.

3. Dijital Hikâye Anlatıcılığının Eğitimde Kullanımı

Toplum eğitimi alanındaki yetişkinlere kendileri, başkaları ve bu dünyadaki yerleri hakkında bilgi edinme fırsatı sunulmaktadır. Lambert'in sürecinde deneyim kazanan eğitimciler, bu bağlamda dönüşümsel ve anlayışa dayalı bir öğrenimi teşvik ettiğine inanmaktadırlar. Kişinin dünyayı deneyimlemesi (içerden bakış) ile başka birinin onu deneyimlediğini gözlemlemesi (dışardan bakış) arasındaki sınırları bulanıklaştırmaktadır. Paylaşılan anlatılar ve deneyimler bilgiyi geliştirerek medya formları daha sonra bu bilgiyi geniş çapta ve basitçe gerçekleri yeniden anlatmaktan daha etkili bir şekilde paylaşmak için kullanılmaktadır. Eğitimci, 'sahnedeki bilge' yerine 'bilge rehber' olarak hareket ederek, kişinin deneyimine saygı duyan ve tüm öğrencilerin kendi öğrenmelerini müzakere etmelerini sağlayan demokratik bir öğrenme ortamını kolaylaştırmaktadır. Uzun vadeli hikaye anlatımı projelerinin, öğrencilerin müfredat içeriğini anlamalarını artırmada ve hafıza becerilerini geliştirmede etkili olduğu ve en başta iletişim, işbirliği, yaratıcılık ve eleştirel düşünme olmak üzere '21. Yüzyıl becerileri'

üzerinde olumlu bir etkisi olduğu gösterilmiştir– eğer günümüzün dijital dünyasının karmaşıklığı ile başa çıkmak istiyorlarsa, özellikle genç neslin buna ihtiyacı olduğu düşünülmektedir.

Eğitim ortamlarında dijital hikaye anlatımını kolaylaştırmak hiç kolay değildir. Kişisel hikayelerin anlatılmasının bir öğretim stratejisi olarak kullanılması, fikirlerin gerçekler ile karıştırılmasına neden olabilir. Öğrenciler kendi "gerçeklerini" paylaşan hikayeler anlatsalar da, bu "gerçekler" gerçekte yanlış veya yanlış bir şekilde yönlendirilmiş de olabilir. Bu karışıklıklar etrafındaki tartışmalar, eleştirel düşüncüyü harekete geçirmektedir; ancak, meydan okundukları için bilgi paylaşımına sevk eder; eğitimin ve diğer toplumsal bağlamların genellikle teşvik etmekle suçlandığı kısmi anlatıları genişleten başka hikayelerin anlatılmasına yol açar.

Dijital hikaye anlatımı, özellikle uzun vadeli hikaye anlatımı projelerinin, öğrencilerin müfredat içeriğini anlamalarını ve öğrenilmiş becerilerini artırmada en etkili yol olduğu göz önüne alındığında, eğitimciler için zaman çizelgesi sorunları yaratabilir. Hem insan hem de teknolojik kaynaklar ile ilgili bütçe kısıtlamaları, eğitim kurumları için de mevcut olabilir ve üstesinden gelinmesi için biraz yaratıcılık gerektirebilir. Buna rağmen, eğitim ortamlarında yapılan atölyelerin ardından yapılan değerlendirmelerde katılımcıların çoğu, dijital hikaye anlatımının bir metodoloji olarak kullanılmasını desteklediklerini, bunun kendi fikir ve düşüncelerini yansıtmalarına ve geliştirmelerine izin verdiğini belirtmiştir.

4. Toplumsal Katılımı Teşvik Etmede Dijital Hikâye Anlatıcılığının Potansiyeli

Kişisel hikaye ile bir konuda kazanılmış hak arasındaki bağlantı, “Bu (iklim değişikliği) kişisel olarak etkilemediği sürece, kimse cidden bununla ilgilenmiyor” (Liguori, 2020) vurgusu yapılarak bir araştırma proje atölyesinde katılımcılar tarafından bir mesele olarak gündeme getirilmiştir. Bunun çözümü, gruptan 50 yıl sonraki bölge için potansiyel senaryoları incelemeleri istendiğinde bulunmuştur. Oluşturulan hikayeler, insanların geçmişteki deneyimleriyle oluşturululardan daha az kişisel ve daha çok topluluk odaklıydı. Ortak gelecek etrafında şekillenen anılara dayalı hikayelere geçiş, onları kişisel çıkardan toplumsal katılıma dönüştürmüş gibi görünmekteydi.

5. İzlenecek Yol

Bir dizi araştırma raporu, sürekli değişen toplumumuzda, atölye katılımcılarının ihtiyaçlarını karşılayamadığı bir sürecin çok katı olmamasından kaçınmak için dijital hikaye anlatıcılığı metodolojisinin temellerinin sürekli olarak sorgulanması gerektiğini onaylamıştır. Eylemsel hikaye anlatıcılığı, şarkı yazma ve hikaye çizim tekniklerinin daha kapsamlı yayılması, dijital hikaye anlatıcılığının metodolojisini orjinal olarak tasarlandığı şekliyle genişletmek ve zenginleştirmek için etkili araçlar olarak gösterilmiştir.

Katılımcı grupların özgün koşullarına ve teslim edildiği kuruluşa uyacak şekilde adapte edilebilir olmasına rağmen hikaye anlatıcılığı metodolojisi, derin ve empatik düzeyde birbirine bağlanan farklı insan grupları için ve her yaştan topluluğun değişimi yönetme becerisini keşfetmek için etkili ve geçerli bir yöntem olduğunu defalarca kanıtlamıştır.

1.3

YETİŞKİN EĞİTİMİNDE VE NESİLLER ARASI ÖĞRENİMDE DİJİTAL HİKAYE ANLATICILIĞININ POTANSİYEL ETKİLERİ

Çoğu kültürde bilgelik ve hafızanın kökenini temsil eden yaşlı neslin deneyimlerini genç nesillere aktarmak zordur. Bu nedenle, oldukça karmaşık ve derin olan bilgelik, hikayelerle anlatılır. Günümüzde hikaye anlatımı, bu karmaşıklığın üstesinden gelmek için dijital teknolojileri de kapsamaktadır. Dijital alanın hikaye anlatımıyla birleştirilmesinin bu süreci daha kolay ve etkili hale getirmesinin birkaç nedeni vardır. Birincisi, dijital teknolojiler gençler için çok güçlü ve etkili bir ifade aracıdır. Görsel, video ve ses ile desteklenen hikaye süreci, yaşlılar ve gençler için ortak bir alan yaratır ve nesilleri birbirine bağlar. İkincisi, dijital hikaye anlatıcılığı aynı zamanda yaşlıların eğlenceli bir şeyler üretmesini ve nesiller arasındaki paylaşımı teşvik etmektedir (Botturi & Rega, 2014). Daha kapsayıcı bir toplumu desteklemek için nesiller arası öğrenimin çok önemli olduğu söylenebilir.

Bilgi aktarımının karmaşıklığı ve nesiller arasındaki kopukluğun ortadan kaldırılması, nesiller arası öğrenim için zorlukları da beraberinde getirir. Ancak dijital öğrenme, bu zorlukların üstesinden gelmenin yollarını yaratmaktadır. İtalyanca bir kelime olan “Raconti”, bunları dört farklı şekilde temsil eder. Botturi ve Rega (2014), Lugano merkezli bir İsviçre STK’sı olan Associazione Seed derneği dört farklı proje ile bu yolları açıklamaktadır. Projelerde, çocukları geleneklerle buluşturmak için mükemmel bir ortam sunan dijital hikaye anlatıcılığı ile nesiller arası diyalog canlandırılmaktadır. Böylece nesiller arası öğrenme kültürlerarası sorunlarla buluşurken, ortak bir geçmiş de korunmuş ve aktarılmış olmaktadır. Associazione Seed derneğinin “Primo racconto: Eski efsaneler” projesi, nesiller arası diyalogu canlandırmak için dijital hikaye anlatımının önemini göstermektedir. “Antik efsaneler” sayesinde, bir ortaçağ kilisesi olan Val Colla’nın hikayesini öğrenmek için beşinci sınıf öğrencilerinden oluşan bir sınıf yüz yaşındaki bir adamla bir araya gelmiştir. Daha sonra çocuklar hikayeyi yazıp resmetmişler ve yerel bir sanatçının da yardımıyla kilden maketler yapmışlardır. Sürecin kaydı DVD olarak dağıtılmıştır (Botturi & Rega, 2014). Böylece nesiller arası öğrenimin önündeki engellerden biri olan aktarım, dijital hikaye anlatımı ile aşılmıştır.

Rossiter ve Garcia, yetişkin eğitiminde “dijital hikaye anlatımının eğitim teknolojisini içeren anlatı eğitiminde bir yöntem olduğunu” belirtmişlerdir (2010). Dijital hikaye anlatımı ile incelenebilen yetişkin eğitiminden üç kavramı tartışmışlardır- “yaşanmış deneyim, öz-yönelim, ses” (Rossiter & Garcia, 2010, p. 424). Yaşanmış Deneyim, yetişkin öğreniminde önemli bir role sahiptir ve deneyimi anlamlandırma, anlatı sürecinin bir parçasıdır. Dijital hikaye anlatıcılığı, anlam oluşturma, büyük resim düşünme ve örüntü tanımayı geliştirdiği için yetişkinlerin öğrenme sürecini kolaylaştırmaktadır. Bir yandan dijital hikaye anlatımı, yetişkin öğrencilere öz-yönelim ve kendini tanıma için fırsatlar sunarken, aynı zamanda öz sunum için fırsatlar da sağlar. Dijital hikaye anlatımı, çoklu ortam teknolojilerini kullanarak kitlelere kendini ifade etme şansı verdiği için, öğrenciler kolektif bir etkinliğin parçası olurlar. Öte yandan, 'ses' kavramı kimliğin bir parçasıdır. Kendi sesinizi kaydetmek ve duymak insanları daha rahat hale getirir. Dijital hikaye anlatımı, hikaye anlatıcısının sesini içerir ve bu ses dijital hikaye anlatımı ile anlam kazanır. İnternet, bireylerin ve grupların sesi için bir güçlendirici olarak görülebilir.

Mooney ve Prins, dijital hikaye anlatımının ebeveynlerin çocuklarıyla birlikte çalışmasına olanak verdiğini ifade etmişlerdir (2015). Aile dijital hikaye anlatımını tasarlarken, birbirlerinin deneyimlerini ve düşüncelerini de öğrenirler. Bu süreçte ebeveynler deneyimlerini çocuklara aktarırken, aynı zamanda çocuklar hikaye anlatma ve okuryazarlık becerilerini geliştirirler. Böylece ebeveynler deneyimlerini anlatmakta ve çocuklara kültürü eğlenceli bir şekilde öğretmektedir. Ayrıca dijital hikaye anlatımı etkinliklerinin son ürünlerinin sınıflarda paylaşılması nesiller arası bilgi alışverişini sağlar. İngiltere’de çocuklu beş ailenin bir müze ve bir okulla birlikte çalıştığı bir projede, ailelerin evden getirdikleri özel objelerin görüntülerinden ortaklaşa dijital hikayeler oluşturulmuştur. Çocuklar aile üyeleriyle röportaj yapmış; fotoğraf ve videolar içeren dijital hikayeler oluşturmuşlardır. Sonuç olarak, çocuklar yeni öğrenme alanlarına erişmişler ve ebeveynler de bilgilerini aktarmışlardır (Mooney & Prins, 2015).

2.BÖLÜM

DİJİTAL HİKAYE ANLATIMI SORU-CEVAP

Hanna: Fotoğraf ve video kullanıp da hikaye anlatmanın zaten dijital hikaye anlatımı olduğunu söyleyebilir miyiz?

Antonia: Dijital hikaye anlatımı sadece dijital bir şey yaratma süreci değil, daha çok insanların birbirlerini dinlediğinden, birbirlerinden öğrendiklerinden emin olmakla ilgilidir. Dijital hikaye anlatımı, bir grup insanın dijital olarak yapılmış bir şeyin üretimi için diyaloga girmesidir.

Fatma: Dijital hikaye anlatımının diğer anlatım yöntemlerinden farkı nedir?

Antonia: Dijital hikaye anlatımı, genellikle 3 ila 5 gün içinde - veya katılımcıların uygunluğuna bağlı olarak bir gün - düzenlenen ve projenin karmaşıklığına bağlı olarak 5 adımı izleyen atölye tabanlı bir aktivitedir. Katılımcılar, hikaye döngüsü boyunca anlatılan ve paylaşılan bir hikayeden bir anlatının dönüşümüne tanık olurlar.

Alison: Çok uzun zamandır yazıyorum ve 'bana ne öğretebilirler?' düşüncesine kapılmıştım. Dijital Hikâye Anlatımı atölyeleri, daha önce hiç böyle bir şeye dahil olmamış biri için zordur.

Antonia: Dijital hikaye anlatımı atölyesinin en iyi yanı, insanlara iyi bir hikaye yazmayı öğretmekle ilgili değil, yeni bir yazma ve video düzenleme dili öğrendiklerinden emin olmakla ilgili olmasıdır. Dijital hikaye anlatımı atölyesinin başarısı, tüm katılımcıların yaptıklarından gurur duymalarını sağlamaktır. Bu, bitmiş hikayeleri kalitelerine göre karşılaştırmakla ilgili değildir.

Alison: Sanırım o ilk atölyeden öğrendiğim en önemli şey sesimin duyulması ve onaylanmasıydı. Dediğim gibi, çok uzun zamandır yazıyorum ama hiçbir zaman filmimi izleyen insanlarla dolu bir odada olmak kadar güçlü bir his duymadım.

Fatma: Peki dijital hikaye anlatımının daha kapsayıcı ve daha katılımcı olduğunu ve katılımcıların kendilerini, duygularını ve fikirlerini açıklamaları için alan yarattığını söyleyebilir miyiz?

Antonia: Kapsayıcılık, empati, dinleme ve açıklık, sürecin sonunda hepimizin bir şekilde başarması gereken şeyler.

Fatma: Dijital hikaye anlatımının geleneksel metodolojiye göre avantaj ve dezavantajlarını açıklayabilir misiniz?

Antonia: Dezavantajlardan biri zamandır. Dolayısıyla katılımcıları atölyeye aldığımızda, zorluklardan biri, tüm insanların gerçekten birlikte olmak için zamanlarının olması ve kendi zamanlarını bu aktiviteye adanmaları için bir hafta veya birkaç gün bulmaktır. Diğer ise ekipman ve alan. Örneğin, bunu başka ülkelerde veya okullarda uyguladığımızda, bir atölye yürütmek istediğimiz ortam veya bağlam hakkında gerçekten uygun bir değerlendirme yapmamız gerekiyor.

Hanna: Bu atölyeyi vermek isteyen eğitmen için herhangi bir koşul var mı? Eğitimcilerinizin eğitimine katılmadan önce bir şey bilmeli miyim, bilmemeli miyim?

Antonia: Dijital hikaye anlatımı eğitimine gelmeden veya video düzenleme veya senaryo yazma alıştırmaları yapmadan önce insanlardan asla makale okumalarını istemem. Bu durum, aktarılabilir becerilerle ilgili, açık olmakla ve 'aslında bunu bilmiyorum' demekten korkmamakla ilgili çünkü insanlar birbirlerinden öğreniyor. Her şeyin kontrol altında olmasıyla ilgili değil.

Alison: Gerçekten, uzman olmamak neredeyse sürecin bir parçası. İnsanların paylaşabileceklerini hissettikleri ve ne yapacağını bilmemenin sorun olmadığı bir ortam yaratmak. İnsanların, ilerledikçe öğrenmek için yapmaları gereken şeyi yapmalarına izin vermek muhtemelen en önemli şey.

Deniz: Projemizde nesiller arası öğrenmeyi ele alacağız. Bu yüzden hem yetişkinlere hem de çocuklara hitap edeceğiz. İkisine de aynı anda dijital hikaye anlatımını kullanarak nasıl ulaşabiliriz?

Antonia: Buradaki fikir, insanların çiftler halinde çalışmasını sağlamaktır, böylece kişisel bir hikaye üzerinde bireysel olarak çalışmak yerine, bir genç ve daha yetişkin bir kişi bunun üzerinde birlikte çalışabilirler. Sohbeta dayalı hikaye anlatımı olabilir veya dinleyici olarak hareket eden ve diğer kişiyi videoyu oluştururken destekleyen biri olabilir.

Jacobo: İnsanları bunun bir parçası olmaya nasıl davet edebilirsiniz çünkü bazen şüphelenebilirler ya da ne hakkında olduğunu çok iyi anlamayabilirler. Ayrıca bunun gerçekten faydalanabilecekleri bir şey olduğunu onlara nasıl açıklayabilirsiniz?

Antonia: Bence en önemli şey hedef kitlenizi önceden tanımak ve onlara neyin faydalı olacağını bilmek. Keşfetmek istedikleri bir temayı veya bu insanların dahil olmak isteyeceğini düşündüğünüz bir şeyi belirlemek ve sonra bunu dikkatlerini çekmek için bir kanca olarak kullanmak.

Fatma: Dijital hikaye anlatımı öğrenme sürecinde neden yenilikçi bir yaklaşımdır?

Antonia: Yaratıcılık içeren her şey benim için yenilikçidir. Yenilikçi olan sadece süreç değildir. Yenilikçi olduğunu düşünüyorum çünkü herkesin yeni bir şeyler üretmesinin kapısını açıyor. Yenilikçidir çünkü yaratıcılığı teşvik eder; bu nedenle, her uygulandığında yeni bir şey üretilir. Bu sadece bir bilgisayarın önünde çalışan bir birey değil, aynı zamanda benzersiz bir şey yaratmak için bir alanı paylaşan - şimdi pandemi sırasında dijital veya sanal olarak, ancak genellikle yüz yüze bir ortamda - bir bireydir çünkü bir şekilde hikayenin paylaşıldığı ve yaratıldığı bağlamdan etkilenir. Geçenlerde bir veri bilimi yüksek lisans kursu için bir dijital hikaye anlatımı eğitimi verdim. Geleceğin veri bilimcisinin değerlendirmesinin bir parçası olarak kişisel anlatıları kullanmayı beklemesiniz ama aslında bunun öğrenciler üzerinde harika bir etkisi oldu çünkü onlara kendilerini yansıtmaya fırsatı verdi. Onların gerçekten konuşmalarını ve duygularını paylaşmalarını sağladı. Dolayısıyla bilgiyi detaylandırmanın duygusal yolumuza eklediğimiz her şey, onu nasıl hatırladığımız açısından daha uzun bir etkiye sahiptir.

Sadece bir kitap okuyarak veya standart bir dersi dinleyerek okuyabilir ve öğrenebilirim ancak daha uzun süre hatırlayacaklarım, duygular ve hisler tarafından etkilenerек paylaşılan bir şey.

Alison: Görünüşe göre, bir şeyleri duygusal olarak hissettiğinizde, onlar beynin farklı bir bölümünde depolanıyor. Yani bu nokta bilim tarafından destekleniyor, öyle değil mi? Benim için bu böyle en azından. Dijital hikaye anlatımı atölyelerine katıldım ve onca yıl içinde asla ilgilenmeyeceğim şeyleri öğrendim. Birinin bununla ilgili bir hikaye anlattığını duyduğum için, sonsuza dek benimle birlikte olacak.

Üçüncü ve dördüncü bölümler, Birleşik Krallık, Türkiye, İtalya, Fransa ve Portekiz'den yetişkin eğitimciler ve öğrencilerle yapılan görüşmelerin (Ek 1) sonuçlarına odaklanmaktadır.

Odak grup görüşmeleri kılavuzu, Erasmus Plus programı tarafından ortak olarak finanse edilen KA2-Yetişkin eğitimi için Stratejik Ortaklıklar E-SHAHRAZAD Yetişkin Eğitiminde Yenilikçi Yaklaşım: Nesiller Arası Öğrenimde Dijital Hikaye Anlatımı projesi çerçevesinde oluşturulmuştur. Kılavuz, aşağıdakilerin incelenmesi için hazırlanmıştır:

1. Öğrencilerle odak grup (55 yaş üstü yetişkinler ve 13-25 yaş arası gençler):

Nesiller arası öğrenme ortamlarında dijital beceri geliştirmede genç ve yaşlı katılımcıların özel öğrenme ihtiyaçları,

2. Eğitimcilerle odak grup (yetişkin eğitimciler, nesiller arası öğrenimde uzman eğitimciler)

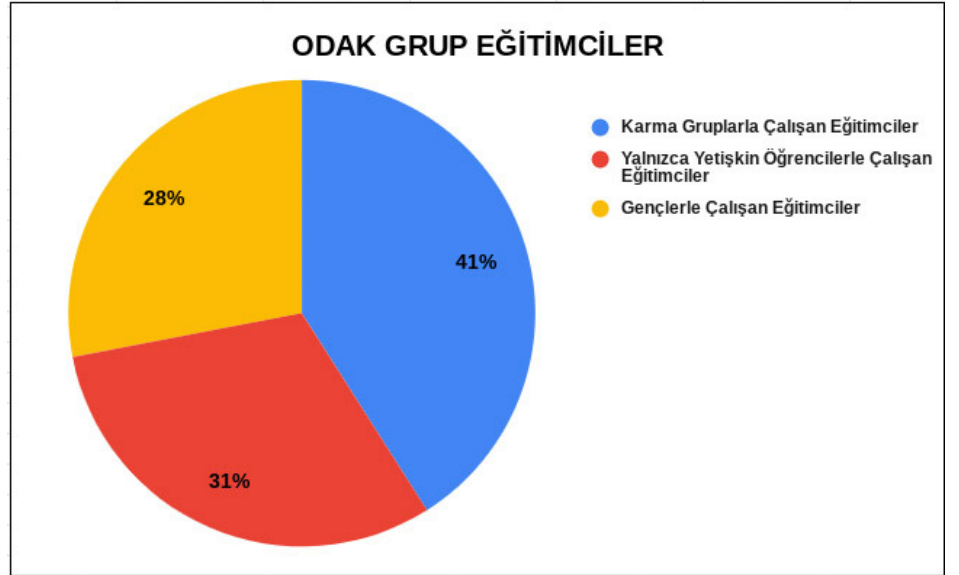
Eğitimcilerin bakış açısından, nesiller arası bir öğrenme ortamında dijital hikaye anlatımı eğitimi düzenlemek için eğitimcilerin sahip olması gereken yetkinlikleri ve becerileri keşfetmek.

Bu analiz, yetişkin eğitiminde Nesiller Arası Öğrenim için Dijital Hikaye Anlatımının kullanımına ilişkin Metodoloji, Kılavuzlar ve Eğitim Materyalleri için bir temel teşkil edecektir.

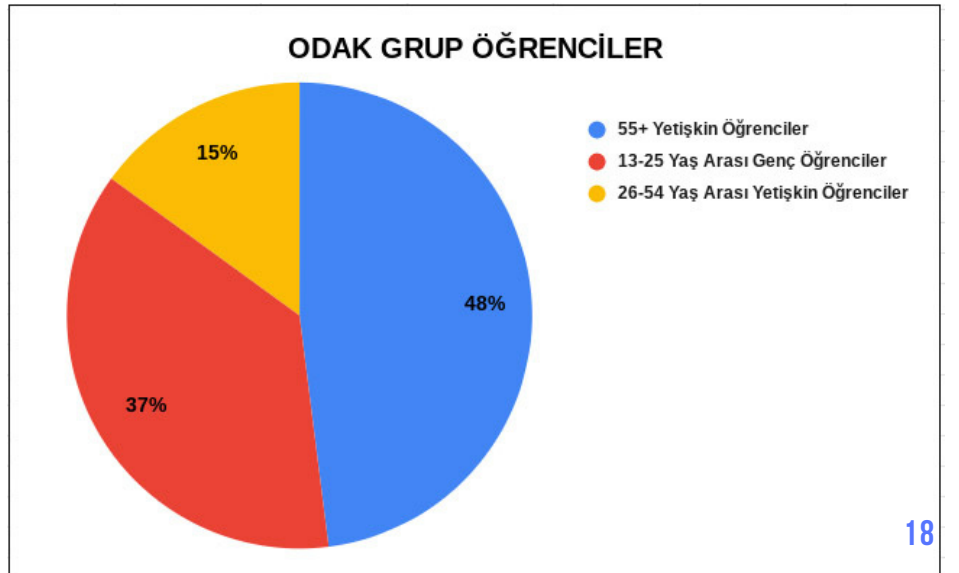
Katılımcılar: Yetişkin eğitimi kurumlarından, yaşlılarla, 13-25 yaş arası gençlerle veya nesiller arası gruplarla çalışma konusunda deneyimli eğitimcilere anket uygulanmıştır.

KATILIMCILARIN ANALİZİ

Odak grup görüşmelerine yetişkinler, genç öğrenciler veya karma gruplarla çalışan **24** eğitimci katılmıştır. Ankete katılanların en yüksek yüzdesi, **%41**, nesiller arası bir öğrenme yaklaşımı kullanmakta ve karma gruplarla çalışmaktadır. Bunun **%31**'i yalnızca yetişkin öğrencilerle çalışan eğitimciler ve ardından **%28**'i gençlerle çalışanlar eğitimciler gelmektedir.



Odak gruba **27** öğrenci katılmıştır. Bunların **%48**'i 55 yaş üstü yetişkinler kategorisinde, **%37**'si 13 ila 25 yaş arasındaki genç öğrencilerden ve daha küçük bir yüzdeyle, **%15**'i 26 ile 54 yaş arasındaki yetişkinlerden oluşmaktadır.



3.BÖLÜM

ÖĞRENME İHTİYAÇLARI, ZORLUKLARI VE MOTİVASYON: NESİLLER ARASI ÖĞRENİM ÖĞRENCİLERİYLE ODAK GRUPLARIN ANALİZİ

Gençler ve yaşça daha büyük yetişkin öğrencilerden oluşan odak grubu, bu sürecin ana aktörleri olan öğrencilerden başlayarak, nesiller arası öğrenmenin ve dijital hikaye anlatımının metodolojisinin nasıl organize edileceğini anlamamızı sağlamıştır.

Mülakat yapılan kişiler için “nesiller arası” kelimesi, farklı nesiller arasında bir bağ, bilgi ve kültür aktarımı, farklı bakış açılarının paylaşılması ve değerlendirilmesi yoluyla çatışmaların üstesinden gelmenin bir yolunu hatırlatmaktadır. Genel olarak, nesiller arası öğrenimde ortaya çıkan şey herkesin katıldığı ve bir başkasıyla olan toplantı ve ilişkiden aktif olarak bir şeyler öğrendiği daimi iki yönlü bir akıştır.

“Bizim kültürümüzde olan bir şey. Masallarımız, geleneklerimiz ve adetlerimiz aracılığıyla sürekli bir aktarım var. Anneannelerimizin, dedelerimizin de torunlarından sürekli bir şeyler öğrendiğini düşünüyorum.”
- Fransız öğrenci

Öğrenciler Arasında Dijital Hikaye Anlatımı Deneyimleri ve Nesiller Arası Etkinlikler

Katılımcılar hikaye anlatıcılığını günlük yaşamlarında yaygın olarak kullanılan bir uygulama olarak tanımlamışlardır. Özellikle yetişkinler ve yaşlılar, hikayeleri torunları, çocukları, yeğenlerine önemli mesajlar vermek, kendi geçmişlerini anlatmak veya sadece eğlenmek için iletişime girmek için kullanmışlardır. Ancak, katılımcıların daha fazla araştırmak istediği bir konu olan dijital hikaye anlatımı konusunda çok az kişinin eğitim alma şansına sahip olduğu belirtilmiştir.

“Hikaye anlatıcılığını kullandığımız bir yol var. Sanırım bunu danışmanlıkta kullanıyoruz (ki bunu üniversite’de öğrendim). Çok az duygusal bir kelime dağarcığınız varsa - kendinizi yalnızca ‘üzgün, kızgın, mutlu’ terimleriyle ifade edebiliyorsanız - insanlara nasıl hissettiğinizi veya kendinizi ifade edemezsiniz. Yani her şey başka bir anlatı elde etmekle ilgili - insanların hikayelerini dinlemek, kitap okumak, Netflix izlemek. O halde, ‘üzgün’ kelimesi için yüz kelimelik bir kelime dağarcığı edinirseniz, kendinizi daha fazla ifade edebilir, bununla daha fazla ilişki kurabilir ve bu duygulardan nasıl çıkacağınızı daha fazla öğrenebilirsiniz.” - İngiliz öğrenci

Yapılandırılmış bir şekilde kullanıldığında, dijital hikaye anlatımı, örneğin kendi yaşam deneyimlerini İngilizce anlatarak, bir görüntüyü betimleyerek, bir hikaye anlatarak yeni bir dil öğrenmede veya bu dilde yeterliliği geliştirmekteki gibi, öğrenme sürecinin bir parçası olabilir. Benzer deneyimler öğrenciler tarafından söylenen dijital hikaye anlatımına yaratıcı yazma, dramatik okuma veya oyunculuk dersleri de dahildir.

“Yaratıcı yazarlık kursuna gittim ve kısa bir hikaye yazdım. Kentsel alanlarla ilgili derste konu hikayeler aracılığıyla anlatıldı. Ayrıca görsel-işitsel bir yöntem kullanıldı.” -Türk öğrenci

Katılımcıların çoğu nesiller arası etkinliklerde yer almanın, bu deneyimleri genç kuşakla, özellikle de aynı toplanma veya sosyalleşme mekanlarını paylaşmayan yetişkin nesille iletişim kurmanın bir yolu olarak olumlu karşılayarak, yer alma şansı bulmuştur. Bu nesiller arası öğrenme etkinlikleri sırasında yaşı büyük öğrenciler kendileri ve günümüz dünyası hakkında birçok yeni şey öğrenmişler, çeşitli teknolojik cihazlarla tanışmışlar (sıklıkla birçok zorlukla karşılaşmış olsalar bile), hayat hikayelerini dinlemişler ve deneyimlerini dinlemeye istekli genç öğrenciler için de değerli olduklarını anlamışlardır. Daha genç öğrenciler ise geçmişin ve tarihin birçok yönünü öğrenme şansına sahip olmuşlar ve yeni cihazlar kullanırken onların da yetişkinler için ne kadar önemli olduklarını anlamışlardır. Bununla birlikte, nesiller arası öğrenme faaliyetlerine katılım gençler arasında daha az sıklıkta görülmektedir.

“Evet, huzurevinde yaşlılarla öğrencilerin buluştuğu ve öğrencilerin yaşlılara dışarıdaki yaşamı anlattıkları, yaşlıların da öğrencilere hayatlarını anlattığı bir etkinlikti. Bu yüzden gençlerin yaşlılara gençliği hatırlatmasını izledim.” - Fransız öğrenci

Dijital Yetkinlikler: Zorluk mu yoksa Fırsat mı?

Odak grubuna katılan kişiler dijital araçlara aşinaydı ve bu araçların günlük hayatta gerekli olduğuna inanıyorlardı. EBA, Adobe Connect, Zoom, MS Office, Teams, Google, sosyal medya, YouTube, StoryJumper ve Storyboard gibi uygulamalar ile eğitim faaliyetleri için dizüstü bilgisayar, tablet veya akıllı telefon gibi yaygın araçların yanı sıra daha özel araçlar ve yazılımlar kullanılmaktadır.

Hem genç hem de yetişkin öğrencilerin öğrenme süreçlerinde ve günlük yaşamlarında kullanmayı tercih ettikleri araç ve programlar WhatsApp, Zoom, Google Teams veya sosyal medya gibi iletişimi ve sosyalleşmeyi sağlayan araçlardır. Eğitim için, başta çekilen zorluklara rağmen, YouTube, StoryJumper, Storyboard, MS Office ve slayt gösterileri dahil olmak üzere özellikle dijital hikaye anlatımı için etkinlik desteği sağlayan araçlar kullanılmaktadır.

Genel olarak teknoloji, sunduğu fırsatlar ve dinamik öğrenme sebebiyle hem günlük hayatta hem de eğitimde gerekli bir şey olarak görülmektedir. Öte yandan, bu araçların sunduğu zorluklar arasında hız, yetersiz dijital araçlar, bazı programlarda sunulan İngilizce dilinin yarattığı sıkıntı, asıl amaçtan saptıran, sürekli karşımıza çıkan reklamlar ve yalan haberlerin güvenilir kaynaklardan ayırt edilememesi sayılabilir. Ancak bu engeller grup tarafından aşılabilmekte; herkes kendi yetkinlikleri sayesinde sonunda sorunları çözebilmekte ve öğrenmeye devam edebilmektedir. Bireysel düzeyde de öğrenciler internette veya YouTube’da arama yaparak sorunları kendi başlarına çözmeye çalışmaktadırlar.

“Öğretmenimizin İngilizce derslerinde YouTube’da video veya infografikler kullanmasını seviyoruz. Ekran büyük olduğu için videoyu izlemek veya metni okumak çok keyifli bu yüzden ders sırasında video projektörünün kullanılmasını seviyoruz.” - İtalyan öğrenci

Öğrenciler, kendi eğitim deneyimlerini anlatarak, dijital hikaye anlatımı etkinlikleri ve özellikle nesiller arası etkinlikler önermek için nelerin gerekli olduğuna dikkat çekmişlerdir.

Bu noktada ortam çok önemlidir; işbirliğinin ve sosyalleşmek için boş zamanın merkezi olduğu gayri resmi, güvenli ve rahat bir yer gerektirmektedir. Eğitimcinin tutumu önemlidir, çünkü eğitimcinin tutumu empatik, ilişkileri kolaylaştırıcı, öğrettiği şeylerde ve hangi araçları kullandığı konusunda yetkin, net bir anlatıma sahip olma ve çatışmalara arabuluculuk etme yönünde olmalıdır. Eğitimci, teknolojilerin en erişilebilirlerini kullanmalı ve öğrencilerini bu teknolojileri kullanma konusunda desteklemeyi düşünmelidir.

Dijital hikayeler için önerilen içerikler, başka bir dil seçme seçeneği ile birlikte öğrencilerin anadilinde olmalıdır. Bu içerikler daha çekici ve cezbedici olması için resimler, sesler, müzik, metin ve videolar ile sunulabilir. Sağlanan her şey herkesin erişiminde olmalı ve bireysel yeterliliklere göre zorluğu artırma veya azaltma şansı verilmelidir.

“Kaliteli teknolojilere ve bu teknolojilerde bana yardımcı olabilecek insanlara ihtiyacım var.” - İtalyan öğrenci

Öğrenme Süreci: Zorluklar, Yöntemler ve Motivasyon

Katılımcılarla yapılan tartışma sırasında endişelerin çoğu gençlerden ziyade yaşlılardan gelmiştir ki bu da yaşlı insanların yeni şeyleri anlamakta büyük güçlükler yaşadıkları klişesini yansıtmıştır. Daha genç öğrenciler her gün bilmedikleri şeylerle karşılaştıkları için daha az kaygılılar. Ancak yaşlılar genellikle konfor alanlarında daha fazla gelişmektedirler. Yaşlılar teknolojiyle olan ilişkilerinde hata yapmaktan korkmamalı ve bunu normal kabul etmelidirler. Aslında, zorluklar genelde eğitimciden daha fazla destek alarak, dersler sağlayarak, bir hata üzerinde düşünerek ve ne yapılması gerektiğinin adım adım gösterilmesiyle aşılmaktadır. Karma gruplarda, herkesin yetkinliklerini grubun kendisi ortaya çıkan engelleri işbirliği yoluyla çözecek ve aşacak şekilde belirlemek gerekir.

Yukarıda bahsedilen zorluklar göz önüne alındığında, daha büyük öğrenciler yüz yüze yöntemleri tercih ederken genç olanlar daha esnektir. Katılımcılar genellikle yaparak öğrenmenin bir şeyi öğrenmenin en iyi yolu olduğu konusunda hemfikirdir. Aktif katılım, işbirliğine dayalı öğrenme ve görsel materyal kullanımı karma grupların tercih ettiği öğrenme yöntemleridir.

“Hem online hem de yüz yüze eğitimi tercih ediyorum. Teorik bilgileri çevrimiçi olarak paylaşıırken, yüz yüze eğitimde atölye çalışmaları yapıyoruz. Bir grup oluşturma ve herkesi grup çalışması içinde bir araya getirmenin iyi olacağını düşünüyorum. Daha etkili öğrenme düz metin yerine görsel araçlar kullanılarak sağlanabilir” -Fransız öğrenci

Bunun yerine öğrenme materyali kırk (40) dakikadan daha kısa bir sürede okunup analiz edilebilmelidir. Herkesin tercihlerine uygun çeşitli içerikler sunulmalı, materyal her an hızlı ve kolay kullanılabilir şekilde dersin başında düzenlenmelidir. Eğitimciler, dikkat seviyelerini yüksek tutmak için oldukça fazla sorular sormalı, tartışmalar önermeli, çatışmalara öncülük etmeli ve geri bildirimde bulunmalıdır. Yaş aralığı ne olursa olsun eğitimcinin ilgileneceği katılımcıları tanıması önemlidir. Bu bağlamda, öğrenme içeriğini düzenlemek ve daha etkili yöntemler ve iletişim araçları seçmek için başlangıçta bir beceri değerlendirme anketi faydalı olabilir. Böylece katılımcıların gerçek öğrenme talepleri de karşılanmış olur.

“Soru-cevap, yarışma, uygulama, proje verme, eğitim sürecinin oluşturulmasında önemli kriterlerdir.” – Türk öğrenci

İlk olarak, gençleri, yetişkinleri ve yaşlıları nesiller arası etkinliklere ve dijital hikaye anlatımına katılmaya neyin yönlendirdiğini ve onları nasıl motive edeceğini anlamak önemlidir. Yetişkinler ve yaşlılar, kendilerini genç, aktif ve tarihin ve kültürün aktarımında gerekli hissetmek için yeni maceralara ve yeni öğrenimlere katılmak isterler. Öte yandan gençler geçmiş ve gelenekler hakkında daha fazla bilgi edinmek için dijital hikaye anlatımı etkinliklerini denemek, yaşlıları tarih kitaplarında okuduklarının canlı tanıkları olarak görmek istemektedirler. O halde dijital hikaye anlatımı yeni şeyler öğrenmek, ufku genişletmek, zeka geliştirmek ve eğlenmek için bir fırsat haline gelmektedir. Nesiller bir arada olarak birbirlerini etkiler, motive eder ve birbirlerini desteklemek için var olduklarını anlarlar. Bu, bireysel ve grup olarak büyümek için anahtar olacaktır.

“Gençlere ulaştırmamız gereken çok fazla içerik var. Çizimler, gençlere hitap ediyorsa ana amaca hizmet etmiş olabiliriz.” -Türk öğrenci

4.BÖLÜM

YETKİNLİKLER VE YÖNTEMLER: EĞİTİMCİLERLE ODAK GRUPLARIN ANALİZİ

Yetişkin eğitimcilerden oluşan odak grubu, nesiller arası bir bağlamda dijital hikaye anlatımı etkinlikleri için eğitimcilerin sahip olması gereken yetkinlikleri ve becerileri anlamamızı sağladı. Görüşme yapılan yetişkin eğitimciler genellikle nesiller arası bağlamlarda çalışmakta ve dijital yeterlilikleri öğretmek için eğlence amaçlı ve resmi olmayan bir yaklaşımla dil kursları (İtalyanca, Türkçe, İngilizce) ve bilgisayar dersleri düzenlemekte, tiyatro atölyeleri yürütmekte ve yaratıcı yazma ve resim yapmayı öğretmektedirler.

Eğitimciler nesiller arası öğrenmeyi gençler ve yaşlılar arasında farklı ilgi alanları ve yetkinlikleri ile herkesin birbirinin gelişimine yardımcı olduğu ve katıldığı karşılıklı alışverişi teşvik eden bir metodoloji olarak görmektedirler. “Nesiller arası” farklı yaş grupları tarafından ortak bir projede işbirliği yapılan, farklı perspektifler ve daha iyi sonuçlar geliştirmeyi sağlayan faaliyetleri ifade eder. Bu etkileşimler/işbirlikleri sırasında hikayelerin aktarılması ve anlatılmasında yaşlılar, teknoloji kullanımında ise gençler önemlidir. Gelenek ve yenilik arasında bir buluşma ve yüzleşme bu şekilde doğar.

Bu buluşmaların ve değiş tokuşların mümkün olması için eğitimcinin dinleme yeteneğine sahip olması, yaşlıların ve gençlerin ilgi alanlarını, motivasyonlarını ve zorluklarını anlaması çok önemlidir. Ayrıca, eğitimciler herkesin zamanını, ihtiyaçlarını ve öğrenme stillerini dikkate alarak öğrencileri toplanmaya çekmek için öğretim yöntemlerini çeşitlendirmelidir. Nesiller arası değiş tokuşların aracısı ve kolaylaştırıcısı olarak çalışan eğitimcilerin esnek olması, espri anlayışına sahip olması, katılım sağlaması, öngörülemeyen olaylara nasıl adapte olacağını bilmesi ve öğrenme/öğretme sürecini planlaması esastır. Öğrencilerin öğrenme ve gelişme sürecini daha iyi desteklemek için psikolojik ve pedagojik bilgiye sahip olmak da gereklidir.

ANAHTAR KELİMELEER: *karşılıklılık, değiş tokuş, tartışma, toplanma, denge, gelenek ve yeniliğin buluşması, dinleme.*

Dijital Yetkinlik Alanı

Görüşme yapılan eğitimciler, etkinlikleri için genelde teknolojiyi kullanmaktadırlar. Tercih ettikleri araçlar arasında en uygun olanlar şunlardır: 1) Google Slides, Canva ve PowerPoint gibi yazılımlardan slayt gösterileri; 2) öğrenmeyi daha dinamik ve eğlenceli hale getiren araçlar; 3) videolar; 4) müzik; 5) video oyunları; 6) gerçek hayat simülasyonları; ve 7) video yapma ve düzenleme araçları. Bu araçlar, e-postalar, etkinlik bilgi uygulamaları, iletişimi veya özelleştirilmiş öğrenme yollarını teşvik etmek için WhatsApp grupları ve iletişime geçmek için araçlar olarak Zoom, Telegram, Microsoft Teams ve Moodle dahil olmak üzere katılımcı ve bilgilendirici iletişimi destekleyen diğer araçlarla tamamlanmaktadır. Görüşülen kişilerden yaratıcı atölye çalışmaları (yaratıcı yazarlık, tiyatro, hikaye anlatımı) yürütenlerin, özellikle Türkiye ve Fransa’da olanlar, etkinlikleri desteklemek için Office Sway, Padlad, Storybird, Artsteps ve Phantasia gibi belirli araçlar ve platformlar kullanmaktalar. Google Drive gibi bulut depolama araçları da önemli kabul edilmektedir. Yaşça büyük katılımcılar, sosyal ilişkiler için genellikle geleneksel araçları, özellikle iletişim ve sosyal araçları kullanmayı tercih etmektedirler. Afiş tasarımı için Canva, ING & Habitat uygulaması, web araçları ve MS Office gibi dijital, düzenleme ve içerik oluşturma araçları etkinliklerde kullanıldığında daha genç öğrenciler öğrenmeye daha fazla istekli hale gelmektedirler.

Eğitimciler genellikle karma gruplar ve farklı yeterliliklerle karşı karşıya kalmaktadırlar. Eğitimcilerin karma grupları teknoloji konusunda çok yetkin kullanıcılardan ve karmaşık araçları kullanırken daha fazla zorlukla karşılaşarak motivasyon kaybı yaşayanlardan oluşabilmektedir.

Teknolojiyi kullanırken ve teknoloji ile etkileşim kurarken hem yaşlıları hem de gençleri etkileyen ortak konular, özellikle ekonomik dezavantajlarla karşı karşıya olan gruplar için teknolojik cihazlara erişim, bağlantı hızı veya yetersiz cihazlardan oluşmaktadır. Yaşça büyük katılımcılar özellikle yazma atölyeleri sırasında geleneksel kalem ve kağıttan kopmak konusunda isteksizlerdir, ayrıca bilgisayar ve dijital yazma araçlarını kullanmakta zorluk çekmektedirler. Bu engeller çok sayıda örnek, açık ve ayrıntılı adım adım talimatlar, tüm özellikler ve cihazın/platformun nasıl kullanılacağını göstermeye çalışan eğitimcilerin desteğiyle aşılmaktadır.

Birçok yaşlı öğrenci yeni deneyimlere olanak sağlayan yeni yeterlilikler kazanmak için bu yeni araçları nasıl kullanacaklarını öğrenmeye motivedirler çünkü bu süreçte işbirliği ve akran eğitimi çok etkilidir. Yaşlıları ve gençleri faaliyetleri sırasında odaklamak genellikle zordur ancak bu sorunu çözmek için eğitimciler çevrimiçi slayt gösterilerini resimler, cümleler, vurgulanan kelimeler ve daha fazla iletişim kanalları kullanarak daha çekici hale getirir. Çevrimiçi kullanım riski bağlamın ve gerekli kuralların yeterince anlaşılmamasıyla da ilişkilidir.

ANAHTAR KELİMELEER: öğrenmek için motivasyon, akran eğitimi, katılım, çekicilik, adım adım, araçlar: Google Slaytlar, Canva, WhatsApp, Zoom, Telegram, e-posta, PowerPoint, video, müzik, video oyunları, Google Drive, yaratıcı yazma araçları.

Pedagojik Alan

İtalyan odak grubunda yer alan eğitimciler arasında dijital hikaye anlatımı yaygın olarak kullanılan veya herkes tarafından bilinçli olarak kullanılan bir metodoloji değildi. Genellikle öyküleme ve yaratıcı yazı kullanımını içeren etkinlikler, kişisel duygu ve deneyimlerin hikayesini kolaylaştırmak için içsel bir yolculuğu teşvik etmeye veya yeni bir dili daha dinamik ve eğlenceli bir şekilde öğrenmeye yöneliktir. Buna karşın, bu metodoloji Türkiye’de öğrenciler ve yazarlar arasındaki hikaye alışverişi gruplarında yeni hikayeler öğrenmeleri ve yaratıcılıklarını teşvik etmenin yanı sıra çocuklara konuları daha iyi anlamalarına yardımcı olmak için disiplinler arası öğretimde daha sık kullanılmaktadır.

Fransız eğitimcilerin deneyimlerine göre, dijital hikaye anlatımı cezaevi mahkumları ile düzenli olarak kullanılmakta çünkü kendi hikayelerini başka birine aitmiş gibi anlatmak onların eylemleri üzerinde düşünmelerine yardımcı olup farkındalıklarını artırıyor. Aynı zamanda gençlerin ve yaşça büyük grupların etkinliklere daha iyi katılması ve hikayelerin birleşimiyle daha keyifli ve eğlenceli bir şekilde öğrenmeleri için kullanılmaktadır. İngiltere ve Portekiz’in odak gruplarından katılımcılar da atölyelerini daha etkileşimli hale getirmek ve katılımcıları dahil etmek için dijital hikaye anlatımını sıklıkla kullanmaktadır.

Eğitimciler genel olarak şarkı sözlerini kullanarak, deneyimleri ve duyguları yeniden anlatarak, çizim ve oyunların kullanıldığı anlatımın, öğrencilerin katılımını sağlayan ve öğretmenler ile öğrencileri arasında güvene dayalı bir ilişki yaratan yöntemler olduğunu doğrulamaktadırlar. Anlatı, karşılıklı dinlemeyi teşvik eden güvene dayalı samimi bir ortam yaratılmasına yardımcı olmaktadır. Bununla birlikte, daha iyi beden iletişimi, jestleri içerdiği ve katılımcılar (çoğunlukla yaşlı olanlar) daha geleneksel araçları tercih ettiği için geleneksel hikaye anlatımı dijital hikaye anlatımına tercih edilmektedir.

Paylaşılan deneyimler, özellikle kişisel duygu ve deneyimleri ifade etmek ve içsel bir yolculuğu teşvik etmek için anlatı ve müziğin kullanıldığı yerler de ilginçtir. Bu bağlamda müzik yalnızca bir öğrenme aracı değil, aynı zamanda ilişki kurma ve bağlantı kurma aracı haline gelmektedir. Katılımcıların bir dil üzerinde alıştırma yapmalarını sağlamak için alışılmadık resimler kullanmak etkili olduğu kadar, “Ne oldu?” gibi basit sorulardan yola çıkarak katılımcılardan veya gruptan bir hikaye oluşturmalarının istendiği haberler ve olgusal bilgiler de etkilidir. Kullanılan bir diğer yöntem ise öğretmenin hayatıyla ilgili “Doğru veya Yanlış” yöntemidir ve öğrenciler doğru bilgilerle daha etkili öğrenmeyi sağlayan bir hikaye oluşturabilirler. Yaratıcı yazım, katılımcıların bedenlerini ve hareketlerini kullanarak ifade ve canlılıkla okudukları gerçek durumlardan başlayarak, katılımcıları dilin nasıl kullanıldığını daha iyi kavramaları için kullanılmaktadır. Belirli bir rolü üstlenen ve oradan ortak bir hikaye yaratan katılımcılarla, özellikle gençlerle, rol yapma oyununun kullanımı da yaygındır. Bu yöntemler, katılımcıların deneyimlerine yakın ve gerçek olan durumlardan başlayarak, bir dilde ustalaşmak için kullanılmaktadır. Yaratıcı yazım, özellikle birlikte seçtikleri hayal ürünü bir konu hakkında hikaye oluşturan ve yazan gençlerle birlikte kullanılmaktadır. Yaşça daha büyük kişiler ise yazma ve hikaye oluşturma konusunda daha isteksizlerdir.

Bir eğitimciye göre, iyi uygulamaları teşvik etmek ve yol güvenliği gibi bazı konularda farkındalık yaratmak için hikayeler veya Reels işlevi kullanılarak öyküleme ve dijital teknoloji Instagram aracılığıyla birleştirilebilir. Oluşturulan videolar ve hikayeler, önemli konuların daha dinamik ve çekici bir şekilde sunulmasına olanak tanıyarak herkesin erişimine açık hale getirir. Bahsedilen diğer yöntemler ise video röportajları ve storyboard'lardır.

Bilgiyi artırmak, merak ve yazma isteğini uyandırmak için pek çok kitap tanıtımı, yazarlarla buluşmalar, kitap okumaları ve deneyimlenen duygularla ilgili okumaları teşvik eden tartışmalar teşvik edilmektedir. Dramatik, komedi ve teatral okumalar düzenli olarak kullanılmaktadır. Yaratıcı yazım atölyeleri hem gençler hem de yaşlılar için hikayelerini paylaşmak, yazma becerilerini geliştirmek, kendilerini keşfetmek, katılımcıların işbirliğini desteklemek için grup aktivite günlükleri oluşturmak ve yerel kültür ve topluluk duygusunu teşvik etmek amacıyla bölgelerin hikayelerini anlatmak için yaygın kullanılmaktadır. Öğretme ve öğrenme sürecinde teatral yaklaşımlar, rol yapma, kişisel hikayeler anlatma, müzik, video, yaratıcı yazım ve okuma çok etkilidir.

ANAHTAR KELİMELER: *katılım yaratmak için hikaye anlatısı, güven yaratmak için anlatı, karşılıklı dinleme oluşturmak için anlatı, ilişki kurma ve bağlantı kurma aracı olarak anlatı, benliğin yeniden keşfi için anlatı, duygusallaşmak ve birbirini tanımak için anlatı, iletişim kurmak ve anlatmak için sözlü ve sözsüz ifadeler kullanmak, gerçek durumlarla uyum, iyi uygulamaları teşvik etmek için sosyal ağları (Instagram Reels ve hikayeleri) kullanma, işbirlikçi hikayeler oluşturma, yaratıcı ve paylaşılan konular; dijital hikaye anlatımı yöntemleri: storyboardlar, video röportajlar, teatral yaklaşım, videolar, müzik, yaratıcı yazarlık, hikaye anlatımı, rol yapma.*

Dijital Hikaye Anlatma Yetkinlikleri

Eğitimcilere göre, bir dijital hikaye anlatımı yaklaşımını teşvik etmek için, bir hikayeyi açık ve etkileyici bir şekilde nasıl anlatılacağını bilmek, dikkati yüksek tutmak, güven ve saygı duygusu yaratmak önemlidir çünkü anlatı ve masallar iç gözlem ve kişisel yansıma gerektirmektedir. Dijital araçlarda ustalaşmak ve genç öğrencilerin bu şekilde yaşlıların eğitimcileri olmalarına ve yol göstermesine izin vermek gerekmektedir. Dahil etmek için kişisel hikayelerle bağlantılar oluşturmak ve daha fazla katılımı destekleme de ayrıca önemlidir. Videoları bir iletişim aracı olarak kullanmak, grupla ele alınacak hikaye konularını seçmek ve herkesin ilgi alanına saygı duymak esastır.

Öğrencilere ihtiyaç duydukları kadar zaman verilmeli ve hikayeye ilgi çekmek için dijital hikaye anlatımı planlanmalıdır. Tüm bunlar nesiller arası bir bağlamda gerçekleştiğinde, katılımcıları erken tanımak, sıcak ve samimi bir ortam yaratmak, yaklaşımları ve öğretim yöntemlerini çeşitlendirmek ve her iki neslin ihtiyaçlarına uyum sağlamak önemlidir. Eğitimciler empatik olmalı ve öğrencilerin ihtiyaçlarını dinlemeye ve karşılamaya hazır olmalı, herkese konuşmaları ve düşüncelerini paylaşımları için kendi zamanını ve alanını vermelidir. Öğrenciler özellikle de yaşlılar genellikle hata yapmaktan ve yetersiz görünmekten korktukları için hatalar olduğunda geri bildirimini teşvik etmek de önemlidir. Bu nedenlerle, yansıtıcı ve üstbilişsel uygulamaları harekete geçirerek hatalar üzerinde düşünmek önemlidir. Öğrenme bağlamı, herkesin birbiriyle değiş tokuşlardan ve tartışmalardan öğrendiği işbirlikçi bir bağlam olmalıdır. Eğitimciler, karma gruplarla etkileşimleri sırasında, katılımcıları motive eden ve destekleyen, aynı zamanda etkinliğin kurallarını onlarla paylaşan ve belirleyen öğrenme ve değişimlerin kolaylaştırıcısı ve aracısı olmalıdır.

Görüşülen kişiler, en etkili yöntemlerden birinin kendi yaşam deneyimlerini ancak sadece olumlu olanları değil başarısızlıkları da anlatmak olduğunu, bu şekilde büyüme sürecinde hataların da önemli olduğunu herkese hissettiren bir rol model olmak olduğunu ifade etmişlerdir. Hem gençlerin hem de yaşlıların sürekli öğrenmeleri ve kendilerini sorgulamaları gerektiği anlaşılmaktadır.

ANAHTAR SÖZCÜKLER: *açık ve etkileyici bir şekilde anlatın, güven ve saygı ruhu yaratın, kişisel yansıma ve üstbilişi teşvik edin, yeterli dijital yeterliliklere sahip olun, katılımcılar arasında işbirliğini teşvik edin, kullanıcıların ihtiyaçlarını bilin ve belirleyin, herkese gereken zamanı verin, yaklaşımları çeşitlendirin ve öğretim yöntemleri, planlamayı bilmek, motive etmek, empatik olmak, kolaylaştırıcı ve arabulucu olarak eğitimci, kendi yaşam deneyimlerinizi anlatmak, herkesin yeterliliklerine değer vermek, işbirliğini teşvik etmek, başarılarla değer vermek ve hatalar üzerinde düşünmek, herkesin ihtiyaç duyduğu fikri yaymak öğrenmek ve sürekli kendini sorgulamak.*

Zorluklar

Hem genç hem de yaşlı katılımcılar hata yapmaktan korkarlar; bir görevi yerine getirirken yardım istemekte veya mücadelelerini göstermekte güçlük çekerler. Bunun üstesinden gelmek için, herkesin birbirinin yetkinliklerini vurguladığı ve değer verdiği, sıcak ve aktif katılımlı bir güven ortamı yaratmak esastır. Gençler ve yaşlılar bu sayede öğrenme ve büyüme sürecinde karşılaşılabilecekleri zorlukları birlikte aşmaya çalışacaklardır.

Üstesinden gelinmesi gereken diğer zorluklar, teknoloji kullanımı ve yaşlı öğrenciler için sağlıkla ilgili konulardır. Daha genç öğrenciler etkinlikler sırasında, özellikle de çevrimiçi etkinlikler sırasında, odaklanma ve dikkatlerini toplama konusunda daha fazla zorlanmaktadırlar. Kurallar konulduğunda gençler kendilerini yetersiz hissetmekte ve motivasyonlarını yitirmektedir. Farklı ilgi alanları veya çok uzun etkinlikler çoğu zaman katılımcıları sıkıkmaktadır. Ayrıca öğrenciler gelecekte hakkında endişe duymakta ve sıklıkla kendilerini ifade etmekte ve birbirleriyle ilişki kurmakta zorlanmaktadırlar. Diğer bir engel de, yaşlılar için “öğrenmek için çok yaşlı” ve gençler için “çok saygısızlar ve sorun çıkarıyorlar” gibi yaşa bağlı kalıp yargılardır. Tamamen farklı iki dünya arasında arabuluculuk yapmak ve bir ilişki yaratmak zor olabilir.

Eğitimciler, dersleri daha dinamik hale getirerek ve katılımın gerekli olduğu etkinliklere yer vererek bu zorlukların üstesinden gelmeye çalışmaktadırlar. Bu, aktivitelerin planlanması sırasında katılımcıları dahil etmeyi teşvik etmek, motive etmek ve güvene dayalı, empatik ve eğlenceli bir ortam ve ilişkiler yaratmak için yaşam hikayelerini ve kişisel becerilerini kullanmayı içermektedir. Eğitimciler, ilişkileri ve iletişim yeteneklerini güçlendirmek için tiyatro atölyeleri, grup tartışmaları ve deneyim alışverişi yaratmaktadır.

ANAHTAR KELİMELEER: ***hata yapma korkusu, yardım istemekte zorluk, güven ortamını teşvik etmek, zorluklarla karşılaşan gençler, yaşlılar ve eğitimciler arasında işbirliği.***

Yöntemler

Nesiller arası öğrenme eğitimcileri, öğrencilerini motive etmeli ve öğrenciler ile eğitimciler arasında bağlantı kurmanın mümkün olduğu güvenli ve güven dolu bir ortam oluşturmalıdır. Bu amaç doğrultusunda, bilgi ve yetkinlik düzeyleri açısından benzer küçük gruplar halinde çalışmak, yaptıkları iş hakkında sürekli geri bildirimle desteklemek, başarıyı takdir etmek ve zorlukların üstesinden gelmek için önemlidir. Bunu mümkün kılmak için eğitimciler, işbirlikçi, eğlenceli ve akran eğitimi yöntemlerini kullanarak öğrencilerle resmi olmayan bir yaklaşım kullanmayı tercih etmektedirler. Rol yapma, problem çözme, grup çalışması, yansıtma ve üst bilişi teşvik eden etkinlikler, örneğin yansıtma çemberi, dikkati nihai üründen ziyade sürece odaklayan, işe yaradığı tespit edilen yöntemler ve eğitim stratejileri arasındadır.

Etkinliklerin temelini eğlence oluşturmalıdır. Öğrenmenin eğlenceli yönlerine önem verilmeli ve içeriğin edinimine olanak sağlamak için teori ve pratik örnekler yan yana yerleştirilmelidir. Eğitimciler, gençlerin ve yaşlıların görünüşte uzak dünyalarını birbirine bağlamak, engelleri yıkmak, onları öğrenmeye, dahil olmaya ve hata yapmaktan korkmamaya teşvik etmek için kişisel hikayelerini ve şarkı sözlerini kullanabilir. Dersin araçlarını ve içeriğini belirleyerek etkinliklerin önceden planlanması çok önemlidir. Öğrencilere dersleri gözden geçirebilmeleri için materyal sağlamak da yararlıdır.

Herkesin beklentilerini bilmek, atölyelerin planlanmasında, nihai sonuçların değerlendirilmesinde ve nesiller arası faaliyetlerin nasıl geliştirilebileceğini analiz etmede yardımcı olur. Planlama, içeriğin ve öğrenme deneyimlerinin öğrencilerin girdilerine ve ihtiyaçlarına göre uyarlanmasıyla özgürlük ve esnekliği tamamlamaktadır. Eğitimciler ayrıca, öğrenme alanının ötesine geçen ilişkiler kurmak için gerekli olan çay içmek, bira içmek ve birlikte yemek yemek gibi resmi olmayan ve eğlenceye yönelik etkinliklere yer vermenin önemini vurgulamışlardır.

ANAHTAR KELİMELE: *küçük gruplar halinde çalışmak, motive etmek, sürekli geri bildirim vermek, yaygın yaklaşım, işbirlikçi öğrenme, eğlence yönleri, akran eğitimi, rol yapma, problem çözme, üstbilişsel ve yansıtıcı süreçleri teşvik etme, sağlam örnekler, kişisel hikayeler, şarkı sözleri*

Motivasyon

Bir hikaye oluşturmak, kaçınılmaz olarak kişisel hikayeler eklemeyi içerir ve bunun gerçekleşmesi için herkesin dinlemeye ve katılmaya hazır olduğu bir ortam yaratmak önemlidir. Karşınızdaki kişiyi hayat hikayelerinden tanıyarak başlamakta fayda vardır.

Katılımı teşvik etmek için her iki nesli de ilgilendirecek bir konu seçilmeli, herkese bir rol verilmeli ve gençler dijital aracılığıyla söz konusu gelenekleri korumak için seferber olurken yaşlıların gelenekleri paylaşması ve aktarması yoluyla bugün, geçmiş ve gelecek arasında bir bağ oluşturulmalıdır. Dijital hikaye anlatımı, bir hikayenin ve bir hafızanın etkileşimli olarak anlatılmasına olanak tanımaktadır.

Gençleri ve yaşlıları katılmaya motive eden şey, yeni bir şeyler öğrenme merakı, kendini yeniden keşfetme merakı, sevdiği işi yapmaya kendini adanma, iz bırakmak isteme ve anılarını/hikayelerini gelecek nesillere aktarma isteği olabilmektedir.

ANAHTAR KELİMELEER: *paylaşılan konu seçimi, güvenli ve sıcak atmosfer, geçmiş, şimdi ve gelecekle bağ oluşturma, etkileşimli bellek.*

5. BÖLÜM

Nesiller Arası Öğrenmede Dijital Hikâye Anlatıcılığı Metodolojisi: Birlikte Gelişim ve İşbirliği Stratejisi

Teorik Retrospektif: Deneyim ve Dönüşüm

"Nesiller Arası Öğrenme - Dijital Hikaye Anlatımı" (IGL-DS) ifadesinin anlamı belirsizdir çünkü iç içe geçen iki büyük teorik ve metodolojik matrisi açıklayıp genişleterek yeni bir uygulama kategorisi yaratmaktadır. İlk matris Nesiller Arası Öğrenme perspektifi, ikincisi ise dijital hikaye anlatımıdır. Bir araya getirilen bu matrisler IGL-DL konseptini oluşturur.

Eşleştirme anlamlarla doludur çünkü yeni iletişimleri ve farklı nesiller arasındaki etkileşim araçlarını birlikte üretmenin yeni bir yolunu temsil etmektedir. Nesiller arası eğitim, kısaca, iki veya daha fazla kuşaktan kişilerin bir yerde gerçekleşen ortak bir uygulamaya bir amaç çerçevesinde dahil edilmeleri olarak tanımlanabilir (Mannion, 2012). Eğer nesiller arası eğitim farklı ilgi alanları içeriyorsa ve bireysel, toplumsal, ekolojik ve toplumsal refahı geliştirmek için kullanılabiliriyorsa, dijital hikaye anlatımı bir anlatı biçimi, hafıza ve kültürel olarak birlikte gelişim için bir yöntem ve nesiller arası işbirliği için bir strateji haline gelmektedir. Dijital hikaye anlatımı, aynı zamanda, sosyal yeterlilikleri öğrenmenin ve geliştirmenin mümkün olduğu dijital araçlar ve yaşayan çoğul ortamlarda iletişimi güçlendirmek için informal bir “yeni yer” haline gelir – bu “yeni yer”, nesiller arası öğrenmenin geliştiği ve insanların yaşadığı yerde topluluk gelişimi için bazı niteliklere olanak sağlar. Bir anlatının varlığı,- tarihin, insanların ve toplumun - bir öğrenme ve eğitim süreci haline gelmenin yanı sıra meydana gelme ve ilgilenme sürecini karakterize eder; bu, nesiller arası öğrenme bakış açısından, insanların refahını, yaşadıkları ve çalıştıkları çevrenin gelişimi anlamına gelmektedir. Anlatılan hikayeler aracılığıyla hatıralar, karmaşık, çoğalan ve çoğul bir pedagojik eylemle paylaşılacak ve geliştirilecek bir mirasa dönüşen somut olmayan aracılığıyla yeniden yaşar ve canlı kalır. Nesiller arasındaki bu buluşma, “hikayeleri” bilmenin ve deneyimlere anlam vermenin bir yolu olarak ifade eden “hikaye”nin kendisidir.

Hikâyeler aynı zamanda kimliği inşa eder ve yeniden onaylar ve nesiller arasında bağlantılar sağlar. Kolb'un (2017 tarihli) çalışmasında belirttiği gibi bir deneyime daldığımızda, onun aracılığıyla başka birisiyle bir geri bildirim ilişkisi başlamaktadır. Karşılıklı konuşma, dinleme ve değişimin gerçekleştiği konuşma bireysel öğrenme döngüsünü de aktive etmektedir. Dinlerken, başkaları aracılığıyla deneyimler ve bize ne söylediklerini düşünürüz. Konuşurken, cevap vermede faydalı olacak fikirleri düşünür ve formüle ederiz ve bu fikirleri ifade etmenin bir yolunu buluruz. Konuşma alanında, “düzenleyici iletişim” içinde uzun süre çalışılan öğrenme sarmalı harekete geçer. Konuşma alanının kalitesi, doğal olarak, deneyimsel boyuttaki yansımanın kalitesine bağlıdır. Yansıma kendini tanımayı gerektirir, bu da her insanın derin iç alanın algısına nüfuz eden örtük ve varoluşsal gizlemeyi ortaya çıkarmak için yoğun bir içsel aktivite gerektirir. Deneyimler hakkında yansıtma, evrimsel ve dönüştürücü boyutun temelidir. Öğrenme deneyimi her zaman gerilim ve çatışmalarla dolu bir süreçtir. Kolb'un deneyimsel öğrenmenin dört aşamasında düzenlediği ve farklı kontrolleri farklı bir farkındalık düzeyiyle ilişkilendirmenin mümkün olduğu yüzleşme yoluyla yeni bilgi, beceri veya davranışlara ulaşmak mümkündür: somut deneyim, yansıtıcı gözlem, soyut kavramsallaştırma, ve aktif deneme. Öğrenmek, “yeni” deneyimlere açık ve önyargısız olarak tamamen odaklanmaktır.

Hikâye anlatımı, nesiller arası öğrenme içinde pek çok farklı anlam taşır. Dijital bir araç olarak dijital hikaye anlatımı, kolektif çalışma olarak dijital becerilerde karşılıklı eğitime açılarak olasılıkları açar ve genişletir. Gençleri ve yaşlıları, dijital hikaye anlatımında olduğu gibi, sürekli deneyimsel eylem bağlamında değerlendirebilmek için yalnızca dijital-teknik bir profil değil, aynı zamanda yansıtıcı-pedagojik bir profil oluşturma ihtiyacına da dikkat edilmelidir. Bu yansıtıcı profil, deneyimin üç noktasında şekillenir: 1) gelişiminde; 2) geliştiğinde; ve 3) geliştirme eylemi hakkında düşünürken.

Bu “yeni yerde”, nesiller arasılığın bilgisi ve tanınması olarak bir dönüşüm gerçekleşebilir: bu sosyal uyum, vatandaşlığın tam ifadesi ve fırsatların yaratılması ile ilgilidir. Nesiller Arası Öğrenme ve Dijital Storytelling ile, örneğin yeni bir nesiller arası uyum yaratmak ve katılımı ve tüm nesillerin potansiyelinin ifadesini garanti altına almak için eğitsel ve sosyal bir arada yaşama modellerinin geliştirilmesini planlamak mümkündür. Nesiller arasındaki yeni farkındalık, hem gençler hem de yaşlılar için yeni ve daha iyi eğitim ve sosyal altyapı ihtiyacını artırarak eğitim ve sosyal planlamanın yapısını değiştirmiştir.

Birlikte Gelişim ve İşbirliğinin Metodolojik Yolu

Hikâye anlatma imkanı , formları (birkaç araçla) ve [bunu yapmanın] fırsatlarını dijital olarak çoğaltarak, kimlikleri ve anlatıları birleştirmeye yardımcı olan bir nesiller arası öğrenme topluluğunun “kurulmasına” olanak tanımaktadır.

Metodolojiler, öğrenme ve içeriklere şekil verme şansı sağlar; sağladıkları konuların ve masalların ötesinde, dijital araçlar hikayenin bir parçası haline gelir, anlam verir, duygusal ve anlatısal bir yön katar ve öğrenmeyi güçlendirir. Dijital hikaye anlatımı metodolojik olarak sadece bir multimedya sonucu değil, aynı zamanda gerçekleşmesiyle bitmeyen, sosyal aktörlerden, teknolojiden ve kültürel eserlerden oluşan bir doku içinde yaşamaya devam eden tanımlanmış amaç ve niyetleri olan gerçek bir süreçtir. Odak noktası, duygusal olarak güçlü bir bağlam içinde anlamları paylaşmaktır (Petrucchio & De Rossi, 2009, s.54). Bu nokta, çoğul zeka kullanımından ve beraber öğrenme pratiklerinden etkilenir. Beraber öğrenme pratikleri eş olarak, küçük gruplarla çalışmaya, herkese düşündüğünü söyleme ve grup içerisinde sosyal sorumluluğun paylaşılmasına izin verir. Çoklu zeka kullanımı ise dijital araçlarla genişletilebilecek farklı anlatım modellerinin (sözel, yazıl, uzamsal, grafik) gelişimine ve gerçekleşmesine izin verir. (Ellerani,2017)

Bu yorumdan hareketle, nesiller arası öğrenmenin bireysel anlatılar tarafından önerilen içeriklerin birlikte gelişiminin ve ürün işbirliğinin metodolojik yolu olduğunu ve bu ürün işbirliğinin aynı zamanda hikayelerin birlikte gelişiminin işbirlikçi ve pratik yöntemle gerçekleşmesidir. Bu kolektif ve sosyal anlatının yeniden çalışılması süresince anlatı becerilerinin dijitalin potansiyel teknolojilerinin iç içe geçtiği yeni somut olmayan kolektif mirası oluşturur.

Nesiller arası öğrenme çalışması, dijital hikayeleri bir görüntü, müzik ve ses dokusuna dönüştürerek, anlatının yeniden işlenmesini ve yeni bir yorumunu sunarak, öğrenme ve başkalarıyla ilişki kurmak için yeni alanlar açar. Franca Pinto Minerva, tartıştığımız nesiller arasılığı insan değeri açısından zengin düşüncelerle şu şekilde açıklamıştır: “gençler, yaşlıların asla yapmaya çalışmadıkları veya artık bilmedikleri şeyleri nasıl yapacaklarını biliyorlar; ancak yaşlılar, gençlerin biriktirmeye vaktinin olmadığı bir tarih mirasına ve deneyime sahiptir. Birlikte, yalnızca büyük sorunlardan, belirsizliklerden ve krizlerden oluşan tarihi bir döneme değil, aynı zamanda harika sezgilerden oluşan yeni bir kültürlerarası ve nesiller arası inşa edebilirler.” (Pinto Minerva, 2015)

İşbirlikli metodolojilerin, nesiller, kültürler ve pratik bilginin eylem alanları olarak kolektif bir süreç haline gelen bir öğrenmeyi kapsadığı nesiller arası öğrenme ile ilgili dijital hikaye anlatımı uygulamalarının oluşturulmasına izin verdiği de eklenebilir. Nesiller arası öğrenme ortamları, bu şekilde, dostluk ve karşılıklı anlayıştan ilham alan çapraz etkileşim, iç içe geçmiş deneyimler, hikayeler, bilgi, anlatılan dünyalar ve yaşanmış pratiklerin bağlamları ve süreçleridir. Bu “hoş geldiniz” duygusu, uygun araçların yardımıyla ve ayrıca uzmanlar tarafından desteklenen yaratıcılığa ve eylemlere izin veren laboratuvar metodolojilerinin yardımıyla herkesin özerk ve yaratıcı olmasına izin veren bir “yapı” olarak tasarlanmıştır:

- **Koçluk**

Strateji, koçluk grupları aracılığıyla “pratikte uygulamaları” öğrenme ihtiyacı ile geleneksel öğrenme gelişiminin bazı özelliklerini içerir. Koçluk modelleri, öğrenmenin uygulamadan başladığını ve kısa ve uzun vadede yeni bilgi ve yetkinliklerin birbirine bağlanmasına yardımcı olmak için sürekli ve özel desteğin gerekli olduğunu kabul eder. Günümüzde, akranlar arasında etkili koçluğun gerçekleştirilebileceği, etkinliklerde bir modelleme kılavuzunun ve belirli gözlemlerle kullanılan uygulamalarda destekleyici geri bildirimlerin yer alabileceği kabul edilmektedir.

- **Akran Değerlendirmesi**

Diğerlerini, çalışırken ya da faaliyet yaparken izlemek ve gözlemek düzenli pratiklerdendir. Akranlar bireysel öğrenmenin, topluluğun gelişiminin ve katılımcıların öğrenmesinin desteklenmesi için yardım ve geri bildirim sağlarlar. “Eleştirel Arkadaş” grubu eğitim uygulamalarında başarı ve etkililik için iyi bir örnektir. Paylaşılan gözlem protokollerini kullanmak, neyin gözden geçirileceğini önceden bilmeyi sağlar ve hem eleştirel arkadaş hem de gözlemlenen yetişkin kursiyer için gözleme odaklanır. Nihai faydalananlar, sürekli gelişim için didaktik prosedürlere inanarak her zaman kurslara katılanlardır. Kıdemli kursiyerler, aslında, eleştirel arkadaş gruplarıyla akran değerlendirme kullanmayanlara kıyasla, daha fazla öğrenme fırsatına ve sürekli olarak daha etkili uygulamalar geliştirme arzusuna sahiptir.

- **İşbirlikli Öğrenme**

İşbirlikçi gruplar, en çok gelişen öğrenciler arasında yer alırlar. Birlikte çalışılırken veya problemleri çözmek için araştırma yapıldığında, genellikle katılımcılar problemlerin üstesinden gelmek için yeni fikirler ve prosedürler geliştirmek için karşılıklı yardımlaşma içinde olurlar. Gruplarda çalışılan ve öğrenilen her şey, daha sonra yeterlilikleri ve kalite beklentilerini geliştirmek, ilgi çekici ve ilgili faaliyetler oluşturmak için kullanılır. Özellikle, nesiller arası öğrenme faaliyetleri içindeki işbirlikçi gruplar, daha olumlu bir beceri vizyonunu şekillendirebilir. Anlamlı işbirlikleri içerirler ve yeni didaktik uygulamalara izin verirler. Olumlu karşılıklı bağımlılıktan, sosyal ve bireysel sorumluluk varsayımından ve sosyal yeterliliklerin kasıtlı eyleminden kaynaklanan etkiler, nesiller arası öğrenme faaliyetlerinde etkinliği, olumlu bir ortamın oluşturulmasını ve karşılıklı saygıyı vurgulayan özellikler arasındadır.

Odak Gruptan Metodolojiye

Odak gruplarından elde edilen bilgilerin toplanması, anlamları eğitim faaliyetleriyle ilişkilendirebilen olası bir nesiller arası öğrenme-dijital hikaye anlatıcılığı yöntemini oluşturmaya yardımcı olur. Teori ve pratiğin bir kombinasyonu, dijital hikaye anlatımı nesiller arası öğrenmede kullanılacak adımların bir modelini ana hatlarıyla belirtebiliriz (şema 1):



Şema 1): Güven-Deneyim-Dönüşüm-Paylaşım-Değerlendirme (T-E-T-S-A). Nesiller Arası Öğrenme için Dijital Hikaye Anlatımı:

Bu model, daha önce tanımladığımız destek metodolojileri ile öğrenilebilecek çeşitli dijital araçların kullanılması anlamına gelir. Burada, farklı kuşaklardan insanlar birbirleriyle temas halindedir ve deneyim ve yetkinlik alışverişinde bulunur.

GÜVEN:

Konuşmakla başlar. Bu ilk bölüm, hem dijital teknolojileri kullanmayı bilmeyenler hem de yaşam deneyimlerini nasıl anlatacağını bilmeyenler için samimi ve karşılıklı bir güven ortamı yaratmayı amaçlar. Bu aşamada üç adım vardır:

1. Hikâyem (bir hikayeyi sözlü olarak anlatın)
2. Düşünce (bu hikaye hakkında beni etkileyen şey, çiftler veya küçük gruplar halinde yanıtlayın);
3. Yaratıcı yeniden çalışma (gözden geçirilecek/yeniden çalışılacak sanat formlarıyla: çizim, beden, görüntüler, çiftler halinde, grup halinde, bireysel olarak);
4. Paylaşım (bunu nasıl yaşadım, bana ne öğretti...)

DENEYİM:

“Güven” aşamasından sonra nesiller arası öğrenme ve dijital hikaye anlatıcılığı çalışmaları başlar.

Bir yetişkin bir hikaye anlatır. Gençler duydukları hikayeyi telefonlarıyla kaydederler. Aynı anda birden fazla hikaye anlatmak, daha fazla yaşlı anlatıcının olduğu ve dinleyen genç gruplardan oluşan gruplarla mümkündür.

DÖNÜŞÜM:

Birlikte çalışan gruptaki gençler, hikayelerin anlamlarını ve olası yorumları tartışırlar. Tartışmadan sonra hikayeyi yeniden detaylandırırılar: hikayeye uyumlu görüntüler, grafik şekiller ve müzik oluşturmak için dijital araçları kullanırlar. Anlamları anlama deneyimini yaşayıp onları açık ve güncel hale getirmek için yeniden işlemeye çalışırlar.

Hikâyenin yeni bir anlatı konusuna dönüşmesinin ardından hikâyeyi bilen yaşlılara yeniden işlenmiş hali gösterilir ve anlatılır. Ardından konuda değişikliklere veya başka konuların oluşturulmasına neden olabilecek bir tartışma gerçekleştirilir.

Bu laboratuvar aşaması, konunun oluşturulması aşamasında yaşlıların katılımını öngörür. Yeni araçlar bu şekilde öğrenilebilir.

PAYLAŞIM:

Eserler seçilen dijital platforma yüklenir ve herkese açık hale getirilir. Prosedür tanımlanır. Yorumlar yayınlanır ve dijital tepkiler ve rezonans başlayabilir.

DEĞERLENDİRME:

Üretilen eserler, anlatı biçimleri üzerinden anlamlı değerlendirme formları (dereceli puanlama anahtarları) ile değerlendirilir. Dijital hikaye anlatımı hakkındaki gönderiler ve yorumlar, her durumda, devam eden bir değerlendirme formudur.

SONUÇ

Nesiller arası öğrenme, her yaştan insanın birlikte ve birbirinden öğrenebileceği yerdir. Nesillerarası öğrenme faaliyetleri, iki veya daha fazla nesil arasındaki işbirliğini, etkileşimi veya alışverişi artırır, klişeleri yıkarak, fikirleri, becerileri, bilgileri ve deneyimleri paylaşırken anlayışı, saygıyı ve güveni teşvik eder. Öğrenme çıktılarına, bir arada yaşamayı ve vatandaşlığı teşvik etmeye ve "birlikte öğrenme" yaklaşımları geliştirmeye olanak sağlar.

Bilgi aktarımının karmaşıklığı ve nesiller arasındaki kopukluğun ortadan kaldırılması, nesiller arası öğrenme için zorlukları beraberinde getirir. Ancak dijital öğrenme, bu zorlukların üstesinden gelmenin yollarını yaratır.

Dijital hikâye anlatımı, günümüzün dijital dünyasında insanların bilgi üretmeleri, paylaşımları ve yaymaları için katılımcı, görsel bir yöntemdir. Toplum eğitimi alanındaki yetişkinlere kendileri, başkaları ve dünyadaki kendi yerleri hakkında bilgi edinme fırsatı sunulur. Lambert'in sürecinde deneyimli eğitimciler, bu bağlamda dönüştürücü ve anlayışlı öğrenmeyi teşvik ettiğine inanmaktadırlar.

Dijital Hikâye Anlatımının Nesiller arası Öğrenmedeki olanaklarını araştırmak ve bu yaklaşımlara dayalı olarak eğitimciler için metodoloji önerisi geliştirmek için, genç ve yetişkin katılımcıların öğrenme ihtiyaçlarını ve eğitimcilerin nesiller arası bir öğrenme ortamında dijital hikaye anlatımı eğitimi düzenlemek için sahip olmaları gereken yeterlilikleri ve becerileri aşağıdakiler aracılığıyla araştırmış bulunmaktayız:

- proje ortakları tarafından nesiller arası öğrenme (IGL) yaklaşımı ve dijital hikaye anlatımı ile ilgili literatür taraması (1. Bölüm)
- Loughborough Üniversitesi'nden ortaklar ve dijital hikaye anlatımı uzmanları arasında açık tartışma (2. Bölüm)

- eğitimcilerle - orta yaşı geçkin yetişkinlere ve/veya gençlere ve/veya nesiller arası öğrenme ortamlarında çalışan uzmanlarla (3. Bölüm) ve ayrıca 13-25 yaş arası ve 55 yaş üstü öğrencilerle (4. Bölüm) yürütülen odak grup görüşmeleri.
- Nesiller Arası Öğrenimde Dijital Hikâye Anlatımına Akademik Bakış (5. Bölüm)

Genç ve yetişkin öğrencilerden oluşan odak grubu, bu sürecin ana aktörleri olan öğrencilerden başlayarak, nesiller arası öğrenmenin (IGL) ve dijital hikâye anlatımının metodolojisinin nasıl organize edileceğini anlamamıza olanak sağlamıştır.

Anketler sonucunda (3. ve 4. Bölüm), anlatı, şarkı sözlerini kullanma, deneyimleri ve duyguları yeniden anlatma, çizim ve oyunlarla anlatımın, öğrencilerin katılımını sağlayan ve öğrenciler ile öğretmenleri arasında güvene dayalı bir ilişki kuran yöntemler olduğu ortaya çıkmıştır. Anlatı, karşılıklı dinlemeyi teşvik eden güvene dayalı samimi bir ortam yaratılmasına yardımcı olmaktadır. Bununla birlikte, geleneksel hikâye anlatımı, daha iyi beden iletişimi ve jestleri içerdiği ve katılımcıların (çoğunlukla yetişkin olanların) daha geleneksel araçları tercih ettiği için dijital hikâye anlatımında tercih edilmektedir. Nesiller arası öğrenme ortamında dijital hikâye anlatımı kullanımı hala çok tercih edilmemektedir.

Nesiller arası öğrenimde olası bir **Dijital Hikâye Anlatımı Metodolojisi** öne sürülmüştür (5. Bölüm). Nesiller arası dijital hikâye anlatımının, bireysel anlatılar ve ürün işbirliği yoluyla önerilen içeriklerin birlikte evrimi için metodolojik bir yol olduğu düşünülmüştür: Bu somut olmayan ve kolektif yeni bir miras haline gelmiştir.

Bu rapordaki veriler, “E-SHAHRAZAD: Yetişkin Eğitiminde Yenilikçi Yaklaşım: Nesiller Arası Öğrenimde Dijital Hikâye Anlatımı” projesinin ileriki aşamalarında geliştirilecek **eğitim kaynaklarına** temel oluşturacaktır.

KAYNAKÇA

Botturi, L., & Rega, I. (2014). Intergenerational digital storytelling: four racconti for a new approach. *Formazione & Insegnamento. European Journal of Research on Education and Teaching*.

Ellerani, P. (2017). Costruire l'ambiente di apprendimento: prospettive di cooperative learning, service learning e problem-based learning. *Lisciani*.

Granville, G. (2002). *Review of Intergenerational Practice in the UK*.

Guiso, L. (2011). Che cos'è il capitale sociale, in G. De Blasio, P. Sestito (a cura di) *Il capitale sociale*. Roma, Donzelli, p. 19.

Kaplan, M. (2002). Intergenerational programs in schools: considerations of form and function. *International Review of Education*, 48(5), 305–334.

Kolb, A. Y. and Kolb, D. A. (2017). *Experiential Learning Theory as a Guide for Experiential Educators in Higher Education*, *Experiential Learning & Teaching in Higher Education: Vol. 1, No. 1 , Article 7*.

Lambert, J. (2010). *Digital Storytelling Cookbook*. Digital Diner Press.

Lambert, J. (2013). *Seven Stages: Story and the Human Experience*. Digital Diner Press, 2013.

Liguori, A., Bakewell, L. (2019). Digital storytelling in cultural and heritage education: A pilot study as part of the ‘DICHE’ project. *Loughborough University. Chapter*. <https://hdl.handle.net/2134/38037>

Liguori, A. (2020). *Unlocking contested stories and grassroots knowledge*. *Loughborough University. Chapter*. <https://hdl.handle.net/2134/38034>

Mamas, C. (2013). Teaching Contested Narratives: Identity, Memory and Reconciliation in Peace Education and Beyond (Taylor & Francis Online, 21 Jan 2013), in Journal of Education for Teaching, Vol 39.

Mannion, G. (2012) . Intergenerational Education: The Significance of Reciprocity and Place. Journal of Intergenerational Relationships 10(4) , 386- 399.

Metzger, D. (2010). "Writing Your Life," in Digital Storytelling Cookbook, by Joe Lambert. Digital Diner Press.

Metzger, M., Flanagin, A., Medders, R. (2010). Social and Heuristic Approaches to Credibility Evaluation Online. Journal of Communication. 60. 413 - 439.

Mezirow, J. (1997). Transformative Learning Theory to Practice. New Directions for Adult and Continuing Education, 74, 5-12.

Mooney, A., Prins, E. (2015). Digital Storytelling in Family Literacy Programs. Practitioner's Guide# 5. Goodling Institute for Research in Family Literacy.

Peter T., Stanford D. (2016). UK, March 2016, quoted in Liguori, A (2020) Unlocking contested stories and grassroots knowledge. In Trifonas, PP (ed) Handbook of Theory and Research in Cultural Studies and Education, Springer, pp.465-479, ISBN: 9783319569871. DOI: 10.1007/978-3-319-56988-8_35.

Petrucchio, De Rossi. (2009). Narrare con il digital storytelling a scuola e nelle organizzazioni. Roma: Carocci.

Pinto Minerva, F. (a cura di). (2015). Sguardi incrociati sulla vecchiaia, Lecce: Pensa MultiMedia.

Rossiter, M., Garcia, P. A. (2010). Digital storytelling: A new player on the narrative field. New directions for adult and continuing education.

Sen, A. (1999). Development as Freedom. Oxford University.

Sen, A. (2010). La Disuguaglianza. Bologna: Il Mulino.

YAZARLAR

EduVita, İtalya

Hanna Urbanovich - Koordinasyon ve Araştırma

Mara De Blasi - Araştırma ve Analiz

Piergiuseppe Ellerani - Bilimsel Uzmanlık

Jacopo Sgrò - İngilizce ve İtalyanca Çeviri

Sandra Perez - İngilizce Yazı Editörü

Damiano Stefano Verri - Grafikler

Association Culturelle des Jeunes Turcs Bar Le Duc, Fransa

Duygu Karataş - Araştırma ve Analiz, Fransızca Çeviri

Merve Seray Ural- Fransızca Çeviri

CAI - Conversas Associação Internacional, Portekiz

Helder Luiz Santos - Araştırma ve Analiz, Portekizce Çeviri

İnovatif Düşünce Derneği, Türkiye

Deniz Demirel - Araştırma ve İnceleme, Türkçe Çeviri

Fatma Akay - Araştırma ve Analiz

Sinem Melis Özcan- Araştırma ve İnceleme, Türkçe Çeviri

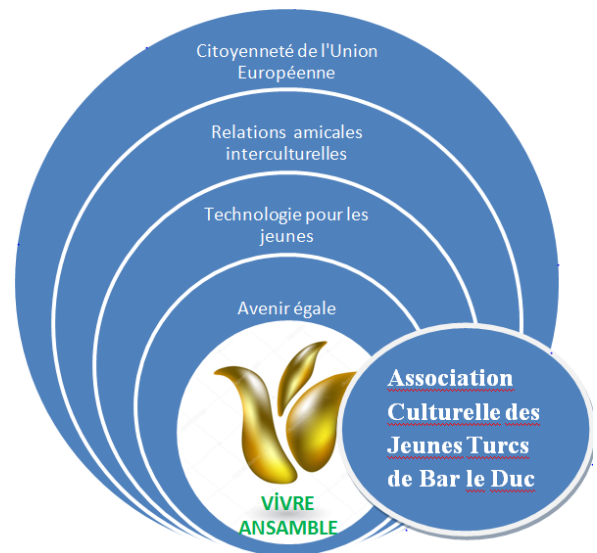
Loughborough Üniversitesi, Birleşik Krallık

Alison Mott - Araştırma ve Analiz, İngilizce Editör

Antonia Liguori - Bilimsel Uzmanlık

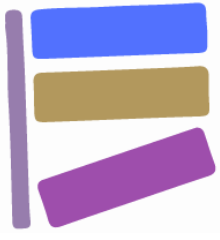


Innovative Thinking Lab



Loughborough
University

Edu  ita



SHAHRAZAD

*“Yetiřkin Eđitiminde Yenilikçi Yaklaşım:
Nesiller Arası Öğrenimde Dijital Hikâye
Anlatımı”*



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union