



# NESİLLERARASI EĞİTİM ATÖLYELER NASIL DÜZENLENİR?

YETİŞKİN EĞİTİMCİLERİ İÇİN NESİLLER ARASI  
ÖĞRENMEDE KULLANILABİLECEK İYİ UYGULAMALAR EL  
KİTABI



**Avrupa Birliği tarafından  
ortak finanse edilmektedir**

*Bu proje Avrupa Komisyonu'nun desteğiyle finanse edilmiştir. Avrupa Komisyonu'nun bu yayının üretimi için desteği yazarların görüşlerini yansıtan içeriğin onaylandığı anlamına gelmez ve Komisyon, burada yer alan bilgilerin herhangi bir şekilde kullanılmasından sorumlu tutulamaz.*

# İÇİNDEKİLER

sayfa

GİRİŞ 4

BÖLÜM 1 NESİLLER ARASI ÖĞRENME YAKLAŞIMI: TEMEL BİLGİLER 8  
MAG. MAJA RADINOVIČ HAJDIČ

BÖLÜM 2 YETİŞKİN EĞİTMENLERİNİN HAZIRLIKLARI: ATÖLYE UYGULAMALARI 14

2.1 NESİLLER ARASI ÖĞRENMENİN TEMELLERİ (POLONYA) 15

2.2 YETİŞKİN EĞİTİMİNDE DUYGUSAL ZEKA (POLONYA) 18

BÖLÜM 3 EĞİTMENLERİN ARAÇ SETİ: YETİŞKİN EĞİTİM FAALİYETLERİ İÇİN ETKİNLİKLER 21

3.1 (HAYALİ) ORTAĞIM (TÜRKİYE) 22

3.2 YETİŞKİN EĞİTİMİNDE RESİMLER NASIL KULLANILIR? (ÇEKYA) 28

3.3 ACTIONBOUND: SANAL KAÇIŞ ODALARI (LİTVANYA) 32

3.4 DOĞAYLA VE BİRBİRİMİZ İLE BAĞLANTI KURMAK (İTALYA) 36

3.5 ÇAĞRISIMSAL KISA SINAVLAR (SLOVENYA) 41

3.6	DOST KARA GÜNDE BELLİ OLUR(TÜRKİYE)	45
3.7	ÇİZGİ ROMAN ÜRETEREK YAŞLILARIN TABLETLERLE ÇALIŞMA BECERİLERİNİ GELİŞTİRMEK (LİTVANYA)	50
3.8	NESİLLER ARASI KİTAP DEĞİŞİMİ (İTALYA)	54
3.9	MODERN TEKNOLOJİLER - BİZE NE KAZANDIRIYORLAR, BİZDEN NE ALİYORLAR (ÇEKYA)	58
3.10	VİTA(HAYAT) GÜNLÜKLERİ (İTALYA)	62
3.11	SATRANCI SEVİYORUZ (SLOVENYA)	67
3.12	DİJİTAL ÖYKÜLEME: HAYATIMIZIN AVRUPASI (POLONYA)	72
	SONUÇ <i>ALEKSANDER KOBYLAREK, MARTYNA MADEJ</i>	77
	KAYNAKLAR	79
	EĞİTİM KILAVUZU YAZARLARI	81

# GİRİŞ

Bu Dijital El Kitabı, KA204 - Yetişkin eğitimi için Stratejik Ortaklıklar kapsamında "Nesiller arası Köprü: Connect to Create" projesi çerçevesinde geliştirilmiştir. 2020-1-IT02-KA204-079904, Erasmus+ Programı tarafından finanse edilmektedir. Yetişkin Eğitiminde Nesiller arası öğrenme yaklaşımları hakkında temel bilgileri ve eğitimciler için açıklamalı iyi uygulama örneklerini içermektedir.

Bu proje çerçevesinde ortaklar, nesiller arası öğrenme yaklaşımındaki en iyi uygulamaları paylaştılar, yeni fikirler geliştirdiler ve bunları yerel topluluklarda uyguladılar. Bu süreç sonrasında, denenmiş ve test edilmiş nesiller arası etkinlikleri içeren bu Dijital El Kitabı ortaya çıktı.

# ORTAKLAR

Proje ortaklığı, ağırlıklı olarak yetişkin bireylerle faaliyetler de bulunan 6 kurumdan oluşmuştur.

- EduVita (İtalya) - Koordinatör
- Prave Ted! (Çek Cumhuriyeti)
- Utena Third Age University (Litvanya)
- Foundation Pro Scientia Publica (Polonya)
- Adult Education Centre Jesenice (Slovenya)
- Nazilli NazHayat (Türkiye)

TARATINIZ



PROJE HAKKINDA DAHA FAZLA  
BİLGİ EDİNİN

[www.connectocreate.eu](http://www.connectocreate.eu)

# PROJENİN İÇERİĞİ

Anketler ve arařtırmalar kuřak farkının Avrupa toplumunun ciddi bir sorunu olduđunu gösteriyor. Ayrıca, Avrupa'daki eğitim ve öğretim sistemlerinin çođu hala genç insanlara yönelik olanaklar etrafında düzenlenmektedir, bu nedenle mevcut eğitim sistemleri hala yaşlıların ve yetişkin eğitimcilerin ihtiyaçlarını yeterince yansıtmamaktadır.

Kuřaklar arası öğrenme bu bağlamda etkili olabilecek yaklaşımlardan biridir. Nesiller arasında bilgi, beceri, yeterlilik, bilgelik, norm ve değerlerin sistematik aktarımı ve etkileşimidir. Nesiller arası öğrenme programları, Uluslararası Konsorsiyum ve Birleşmiş Milletler Eğitim, Bilim ve Kültür Örgütü (UNESCO) tarafından "yaşlı ve genç nesiller arasında amaca yönelik ve sürekli kaynak ve öğrenim alışveriři yaratan sosyal araçlar" olarak tanımlanmaktadır. Nesiller arası öğrenme programları, önemli **öğrenme fırsatları ve nesiller arasındaki tutumlarda bir dönüşüm** yaratır.

## BU KILAVUZ KİM İÇİN?

Bu Kılavuz, Yetişkin eğitimi, yaşlı eğitimi ve nesiller arası eğitim ile ilgili faaliyetlerde bulunan eğitimciler için tasarlanmıştır. Özellikle; yaşlılar (55+) ve gençlerle (16-30 yaş) çalışmaları sırasında nesiller arası öğrenme yaklaşımını kullanmak isteyen Yetişkin eğitimcileri hedeflenmiştir.

Bu Kılavuz kitap, **Yetişkin eğitimcileri, Üçüncü Kuşak Üniversitelerindeki öğretmenler, sosyal bakım uzmanları ve üçüncü sektör uzmanları** için faydalı olabilir.

## BU KILAVUZ NASIL KULLANILMALI?

Bu Kılavuz, Yetişkin eğitimcilere, Nesiller Arası öğrenme yaklaşımını kullanarak kendi atölyelerinde eğitim hizmeti vermeleri için gereken bilgi ve becerileri sağlamak üzere tasarlanmıştır.

Dijital Kılavuz; 3 ünite + Giriş + Sonuç olmak üzere üç bölümden oluşur. Web sayfalarına aktif bağlantılar [mavi](#) tonda belirtilip [atları çizilmiştir](#).

# BÖLÜM 1

İlk bölüm, nesiller arası öğrenme (IGL) yaklaşımıyla ilgili **teorik** temelleri içerir. Bu bölüm size nesiller arası öğrenme hakkında temel bilgileri sağlayacaktır.

# BÖLÜM 2

İkinci bölüm, Nesiller arası eğitim hakkında daha fazla bilgi edinmek isteyen **eğitimciler** için iki hazırlık atölyesi önermektedir. Yetişkin Eğitimi kurumları, personellerini Yetişkin eğitimi ve çok kuşaklı ortamlarda Nesiller Arası öğrenme yaklaşımlarının kullanımına alıştırmak için bu çalışmaları düzenleyebilirler.

# BÖLÜM 3

Farklı kuşaklar ile atölye uygulamaları yapmak istiyorsanız , kulanımları test edilmiş faaliyetler için bu bölüme bakınız.

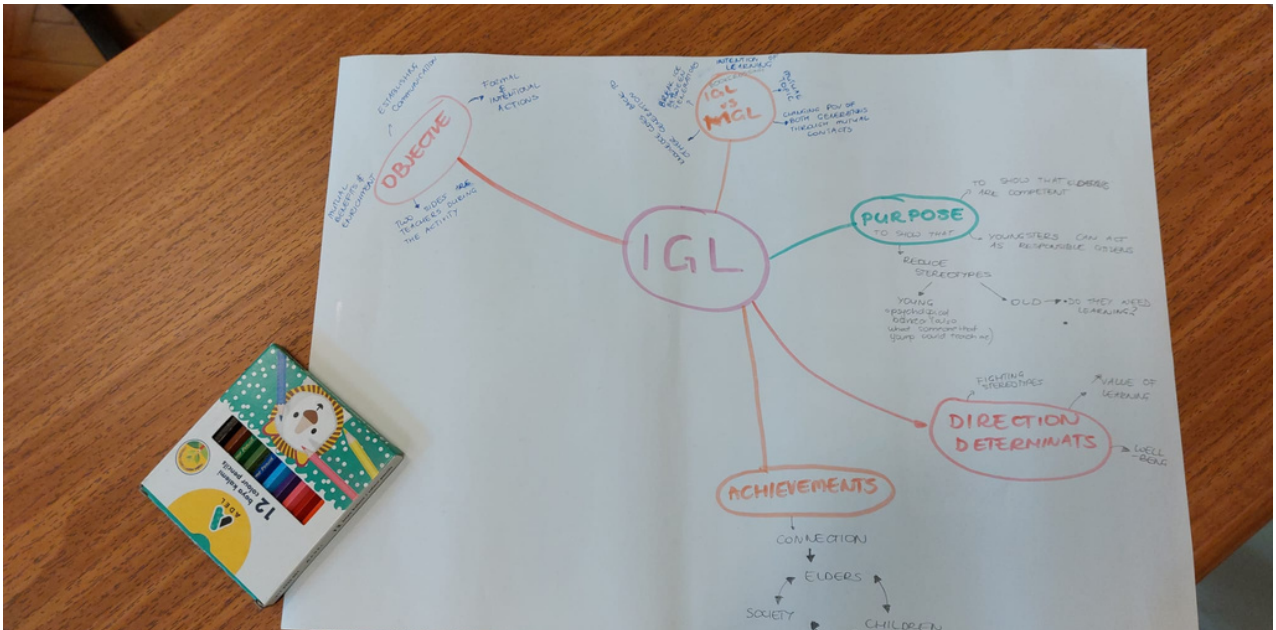
Üçüncü bölüm 12 **atölye uygulamasından** oluşmaktadır. Her uygulama:

- atölye faaliyetine genel bakış (katılımcılar, materyaller, zaman);
- faaliyete dair yönergeler,
- notlar , öneriler ve
- faydalı materyallere linklerden oluşmaktadır.

# Dijital Kılavuz, Ekim 2020'den Aralık 2022'ye kadar uygulanan aşağıdaki faaliyetlerin sonucu olarak ortaya çıkarılmıştır:

- 6 ortak ülkede en **kapsamlı analiz** - kuşaklararası öğrenme ile ilgili farklı kavramların tanımları ve IGL'nin diğer ülkelerdeki özgüllüğü hakkında ortak bir anlayış oluşturmak
- Jesenice, Slovenya'daki Yetişkin Eğitimi merkezinde edinilen ulusötesi deneyim alışverişi - nesiller arası öğrenme alanındaki deneyimi paylaşmak
- Wroclaw, Polonya'da Yetişkin eğitimciler için Kuşaklar arası eğitim ve Duygusal zeka eğitimi - yaşlı eğitimcilerinin yeterliliklerini geliştirmek amaçlı
- Kuşaklar arası öğrenme (yaşlılar ve gençler) alanındaki **en iyi uygulamaların** toplanması ve web sitesinde yayınlanması **[www.connectcreate.eu](http://www.connectcreate.eu)**
- Yerel öğrenci ve eğitimci topluluklarıyla uygulanan ve test edilen uygulamalar
- Nesiller arası öğrenme etkinliklerinin, IGL eğitimcileri için yönergelerle atölye çalışmalarına dönüştürülmesi

Beğenmeniz temennisiyle!



NESİLLERARASI ÖĞRENİMDE İYİ  
UYGULAMALAR KILAVUZU

---

# BÖLÜM 1

# NESİLLER ARASI ÖĞRENME YAKLAŞIMI: TEMEL BİLGİLER



NESİLLER ARASI KÖPRÜ: ÜRETMEK İÇİN BULUŞUN



# KUŞAKLARARASI ÖĞRENME : TEMEL BİLGİLER



Demografik değişimin ve bilginin artan öneminin neden olduğu nesiller arası uçurum hızla büyüyor. Nüfusun yaşlanması, ekonomik kaynakların dağılımı ve her neslin sahip olduğu sosyal güç nedeniyle çatışmalar yaratmaktadır. Kuşak uçurumu, kimin bilgi üzerinde güce sahip olduğu sorusuyla ilgili nesiller arasındaki derin bir kültürel uçurum olarak tanımlanır. Kuşaklar arası öğrenme, bu uçurumu kapatmanın ve kuşaklar arası dayanışma ve güvene yol açmanın en önemli araçlarından biridir.

Yüzyıllar boyunca nesiller arası öğrenme doğal bir olgu olarak karşılanmıştır. Bu tür öğrenmenin özellikleri, yaşlıların bilgilerini ve deneyimlerini gençlere aktarmalarıdır. Bu süreç boyunca, aile içindeki farklı nesiller arasında, bilgi, beceri, yeterlilik, norm ve değerler planlı veya plansız bir şekilde zaman zaman aktarılmıştır.

Bugün ise durum farklı. Artık kendiliğinden ve sadece aile içinde gerçekleşmeyen nesiller arası öğrenme, teşvik edilmeye ve daha geniş sosyal çevreye aktarılmaya ihtiyaç duyar. Ebeveynlerin ve çocukların büyükanne ve büyükbabalardan sık sık mekansal olarak ayrılması ve farklı yaşam hızı, asırlık bir nesiller arası öğrenme modelini imkansız kılıyor.

Çocuklarla çalışan pek çok mentor ve gönüllü, genellikle daha eski bir kuşağa ait bireylerdir. Pek çok topluluk projesi de kendiliğinden, genç ve yaşlı nesilleri birbirine bağlar. Ancak, bir etkinlik yalnızca farklı kuşaklardan insanları birbirine bağlama amacı taşıdığına kuşaklar arası etkinlik olarak tanımlanabilir.

Bu nedenle nesiller arası faaliyetler, bilinçli olarak farklı yaşlardan insanları, nesiller arasında anlayış ve saygının gelişmesine yardımcı olan karşılıklı yarar sağlayan faaliyetlerde bir araya getirmeye çalışır. **Kuşaklar arası faaliyetler, kuşaklar arasında temasları, kaynak alışverişini ve işbirliğini teşvik eden planlanmış ve organize edilmiş etkinliklerdir.**

Nesiller arası programların birkaç farklı tanımı vardır.

Genel kabul gören tanımlardan biri, nesiller arası programları: “Anlamlı ve kalıcı bir kaynak alışverişi yaratan ve daha yaşlı ve daha genç nesiller arasında öğrenme olgusuna katkı sağlayan sosyal bir çark” olarak tanımlar.

Bu tanım, nesiller arası bir programdan bahsetmenin koşulu olan üç unsuru kapsamaktadır:

#### **-Organizasyon ve hedefler.**

Nesiller arası programlar, organize edilen ve belirli bir hedefe ulaşmayı amaçlayan faaliyetlere atıfta bulunurlar. Nesiller arası programlar genellikle farklı faaliyetler içerir (bir kısmı nesiller arası faaliyetler olabilir iken bir kısmı olmayabiliyor). Ancak kuşaklar arası bir programın varlığından bahsetmek için bir veya daha fazla etkinlik tek başına yeterli değildir.

**-Katılımcılar** farklı kuşakların üyeleridir.

Programlar farklı kuşaklardan insanları içerir.

#### **- Devam eden değişim süreci.**

Tüm nesiller arası programlar, tüm katılımcılara ve topluma fayda sağlayacak bazı olumlu hedeflere ulaşmaya çalışır. Bu hedeflere ulaşmanın yolu, katılımcılar arasındaki ilişkilere bağlıdır. Nesiller arası programların amacı, karşılıklı ilişkiler kurmak ve katılımcılar arasında karşılıklı yardımlaşmayı teşvik etmektir. Ancak bu durumda değişimden ve dolayısıyla nesiller arası programdan bahsedebiliriz.

**Nesiller arası öğrenme programları, nesillerin birbirlerinden öğrenebilmeleri için kuşakları bir araya getirir. Tüm nesiller arası programların nesiller arası öğrenmeyi teşvik etme potansiyeline sahip olmalarına rağmen, önceden belirlenmiş eğitim hedeflerine ulaşmak nesiller arası öğrenme programlarının temel görevidir. Eğitim ve öğrenim, yani yeni bilgi, birikim ve becerilerin elde edilmesi süreci bu programların marjinal değil, merkezi bir faaliyetidir.**

Kendiniz ve genç ya da yaşlı insanların yaşamları hakkında bilgi edinmek, gençleri ve yaşlıları bir araya getiren her türden nesiller arası programların yan ürünleridir. Kuşaklar arası öğrenme programları aynı zamanda, her iki kuşağın işbirliğine dayalı olarak bilgiyi artırmayı ve genç ve yaşlıların becerilerini ve çeşitli potansiyellerini geliştirmeyi amaçlamalıdır.

Kuşaklar arası öğrenme programlarının amacı, insanları iki veya daha fazla kuşak arasında bilgi, bilgi, deneyim, düşünce ve duygu alışverişini içeren amaçlı, karşılıklı yarar sağlayan faaliyetlere bağlamaktır.



## ÜÇ TEMEL MODÜL

- Yaşlıların gençlere akıl hocası veya danışman olarak hareket ettiği programlar.
- Gençlerin, bilgilerini büyüklerle aktardığı programlar.
- Heterojen genç ve yaşlı gruplarının toplumdaki yaşamı iyileştirmek için birlikte çalıştıkları programlar.



## NESİLLER ARASI ÖĞRENMENİN HEDEFLERİ

### 1 ÇOCUKLAR VE GENÇLER

Kuşaklar arası öğrenmeye katılım, genç kuşakların üyelerinde birçok olumlu etkiye sebep olur .

Bu olumlu etkiler farklı alanlarda kendilerini gösterirler:

#### AKADEMİK BAŞARI

Kuşaklar arası öğrenme, gençlerin okuldaki mevcudiyetini artırır ve onların okul çalışmalarını ve öğrenmeye yönelik tutumları üzerinde olumlu bir etkiye sahiptir.

#### YAŞLANMAYA KARŞI YAKLAŞIM

Çeşitli araştırmalar, nesiller arası öğrenmenin yaşlı insanlara ve yaşlanma sürecine karşı olumlu tutumların gelişimini teşvik ettiğini göstermiştir.

#### DUYGUSAL GELİŞİM

Yaşlıların çocuklara farklı beceriler öğrettiği nesiller arası öğrenme, çocuğun duygusal gelişimi üzerinde olumlu bir etkiye sahip olabilir.

#### SOSYAL BECERİLER

Gençler ve yaşlılar arasındaki etkileşimler, gençlerin iletişim ve problem çözme becerilerini geliştirir ve nesiller arası dostluğu teşvik eder.

#### ANTİSOSYAL DAVRANIŞLAR

Nesiller arası eğitime katılan genç katılımcıların, programa katılmayan bir grup çocuğa kıyasla yasa dışı uyuşturucu kullanmaya başlama olasılığı %46'ya kadar daha az olduğu görülmektedir.

Kuşaklar arası öğrenmeye katılımın yaşlı kuşaklar üzerinde de olumlu bir etkisi vardır.

### SAĞLIK VE AKTİVİTE DÜZEYİ

Araştırmalar, nesiller arası faaliyetlerin yaşlı insanların sağlıklarını korumalarına yardımcı olduğunu göstermektedir. Yaşlı gönüllüler, aktif olmayan yaşlılardan daha uzun yaşar ve fiziksel ve zihinsel sağlıkları daha iyidir.

### SOSYALLEŞME

Yaşlı insanlar, nesiller arası öğrenmeye katılarak üretken ve sosyal açıdan daha yararlı insan rolünü sürdürebilirler. Yaşlı insanlar, programlarında gençlerle daha fazla iletişim kurarlar, sosyal ağlarını genişletirler ve kendilerini toplumla daha fazla ilgili hissederler.

### DUYGUSAL DESTEK

Kuşaklar arası öğrenme, yaşlı insanların bir amacı ve anlamı olan etkinliklere katılmasını sağlar. Bu, yaşlılarda yalnızlığı, can sıkıntısını ve depresyonu azaltır ve öz-değer, esenlik, tatmin ve yaşam doyumu duygularını artırır.

### GENÇLERE YÖNELİK TUTUMLAR

Kuşaklar arası doğrudan temas şeklindeki kuşaklar arası öğrenmeye katılım, yaşlıların gençlere karşı tutumlarının değişimini de etkiler.

### DAHA KALİTELİ BİR YAŞAM

Kuşaklar arası programların sadece yaşlı insanlar için psikolojik faydaları yoktur. Pek çok durumda, kuşaklar arası programlar yaşlıların yaşam koşullarını iyileştirir: Örneğin, bu tür programlara katılan gençlerin ev onarımlarında yaşlılara yardım etmesi.



Pek çok nesiller arası öğrenme programının amacı, sadece genç veya yaşlı nesillerin ihtiyaçları odaklı değil, toplum yaşamının kalitesini iyileştirmeye de yöneliktir. Pek çok nesiller arası program, yerel tarih ve halk sanatını ve kültürünü korumayı, temiz bir çevre için özen göstermeyi ve topluluk öğrenimini teşvik etmeyi amaçlar.

Pek çok nesiller arası programın, çevresel toplulukları etkilemek gibi özel amaçları da vardır. Bu tür programların amacı, topluluktaki sorunları ortaklaşa çözmek ve kendi içinde değişiklik aramaktır.

**Mag. Maja Radinovič Hajdič**



# BÖLÜM 2

# YETİŞKİN EĞİTİMENLERİNİN HAZIRLIKLARI: ATÖLYE UYGULAMALARI



# NESİLLER ARASI KÖPRÜ: ÜRETMEK İÇİN BULUŞUN

## YETİŞKİN EĞİTMENLERİNİN HAZIRLIKLARI ATÖLYE UYGULAMALARI



## 2.1

# NESİLLER ARASI ÖĞRENMENİN TEMELLERİ (POLONYA)

**ÇALIŞTAY BAŞLIĞI:**

Nesiller arası öğrenme yaklaşımının temelleri

**UYGULAYAN KURULUŞ:**Fundacja Pro Scientia Publica  
Wroclaw, Polonya**KATILIMCILAR**

Nesiller arası programları uygulamaya istekli yetişkin eğitimcileri

**ÖĞRENME HEDEFLERİ**

- Katılımcılar Kuşaklar Arası Öğrenmenin (IGL) ne olduğunu bilirler ve bunu basit bir şekilde tanımlayabilirler.
- Katılımcılar, IGL'nin anlaşılmasıyla ilgili yaygın hataların farkındadırlar.
- Katılımcılar çok kuşaklı ve kuşaklar arası öğrenme arasındaki farkı bilirler.

**BU ÇALIŞTAYDA ELE ALINAN KONULAR**

- Nesiller arası öğrenmenin hedefleri
- Çok kuşaklı ve kuşaklar arası öğrenme arasındaki fark
- Genç ve yaşlı nesiller hakkında kalıp yargılar
- Bir nesilden diğerine bilgi aktarımı

**FAALİYETLER**

1. **Energizer: "Dixit"** kartlarının seçilmesi . Her katılımcı iki "Dixit" kartı (kapalı olarak) alır ve ardından IGL ile ilişkili olan birini seçer. Katılımcılar kısa bir açıklama hazırlamalı ve tüm gruba sunmalıdır.

**Her katılımcının** bir not defteri vardır ve en iyi çağrışımları not etmeye çalışır (çalıştayın sonunda değerlendirmede kullanılacaktır).

**2.**

**IGL hakkında teorik sunum (ppt).** Çalıştayların lideri, IGL'nin (Kuşaklararası öğrenim) temellerini katılımcılara sunar. Her katılımcıya bir kağıt ve kalem verilir. Eğiticiyi dinlerken katılımcılar, IGL ile ilgili en önemli (kendilerine göre) bilgileri içeren bir zihin haritası oluştururlar. Yazabilir, çizebilir vb.



**FAALİYETLER****3. 1. Çok kısa bir IGL etkinliği tasarlamak .**

Teorik sunumdan sonra katılımcılar bilgilerini pratiğe dönüştürmelidirler. Faaliyet eğitmeni, 3 kategori için seçeneklerle kağıt parçalarını önceden hazırlar:

hedef grup, faaliyetin yeri, genel konu:

1.hedef grup: okul öncesi çocuklar, okul çocukları, gençler (gayri resmi grup), öğrenciler (üniversite) + yaşlılar.(nesiller arası hale getirmek için her aktivitede olmalıdır)

2.aktivitenin yeri: aile ortamı, yerel topluluk (köy, bucak vb.), yaygın eğitim merkezi (kulüp, STK vb.)

3.genel konu : okul, spor, bir yerin tarihi, yerel gelenekler, yeni teknolojiler, müzik, mutfak

Her katılımcı, her kategori için bir kağıt parçası çizmeli ve 20 dakika içinde hedef grup için IGL etkinliği fikrini, etkinliğin yerini, az önce seçilen genel konuyu hazırlamalı, ayrıca etkinliğin türünden de (çalıştay, gezi, oyun, vb.)

**4. Değerlendirme****YÖNTEMLER**

- 1: Kartlarla oyun, daire şeklinde çalışın
- 2: powerpoint sunumu, bir zihin haritası çizme
- 3: bireysel çalışma
- 4: Soru-Cevap, beyin fırtınası

**KAYNAKLAR**

- Defterler
- renkli kalemler
- Kağıt yaprak
- Dixit kartları

**DEĞERLENDİRME SORULARI**

- Uygulama sürecinde nasıl hissettin?  
Senin için yeni olan neydi?  
En çok hangi aktiviteyi sevdin?

**ÇALIŞTAYIN YAKLAŞIK SÜRESİ: 1,5 SAAT**



## 2.2

# YETİŞKİN EĞİTİMİNDE DUYGUSAL ZEKA (POLONYA)

## ÇALIŞTAY BAŞLIĞI:

Duygusal zeka IGL eğitimcilerinin hazırlanması

## UYGULAYAN KURULUŞ:

Fundacja Pro Scientia Publica  
Wroclaw, Polonya

## KATILIMCILAR

Nesiller arası programları uygulamaya istekli yetişkin eğitimcileri

## ÖĞRENME HEDEFLERİ

- Katılımcılar duygusal zekanın ne olduğunu bilir ve onu basit bir şekilde tanımlayabilir
- Katılımcılar öz bakımla ilgili temel bilgileri bilirler: kendilerine duygular hakkında sorular sorarlar
- Katılımcılar, karşılıklı öğrenme için önemli olan diğer insanların ihtiyaç ve duygularının daha fazla farkındadırlar.

## BU ÇALIŞTAYDA ELE ALINAN KONULAR

- Duygusal zeka hedefleri
- Kendi duygusal ihtiyaçlarınız ve gruptaki kişiler hakkında farkındalık
- Bu bilgiyi olası öğrencilerimize vermek için ne yapabiliriz?

## FAALİYETLER

- 1. Hazırlık:** "Dixit" kartlarını çekmek.  
Her katılımcı iki adet "Dixit" kartı çeker ve bu sabah nasıl hissettiğini daha iyi anlatan birini seçer. Kısa bir hazırlıktan sonra duygularını tüm gruba sunar.
- 2. Teorik sunum (ppt) + :** her katılımcıya birer kağıt ve kalem verilir. Katılımcılar , duygusal zeka hakkında en önemli (kendilerine göre) bilgileri içeren bir zihin haritası yaparlar .( Yazabilir,çizebilir. )
- 3. Çok kısa bir IGL etkinliği tasarlamak .** Teorik sunumdan sonra katılımcılar bilgilerini pratiğe dökmeliler. Uygulama lideri, 3 kategori için seçeneklerle kağıtları /materyalleri önceden hazırlar:  
**hedef grup, faaliyetin yeri, genel konu:**

## FAALİYETLER

3. • **hedef grup:** okul öncesi çocuklar, okul çocukları, gençler (gayri resmi grup), öğrenciler (üniversite) + yaşlılar, nesiller arası hale getirmek için her aktivitede olmalıdırlar
- **aktivitenin yeri:** aile ortamı, yerel topluluk (köy,kasaba vb.), yaygın eğitim merkezi (kulüp, STK vb.)
- **genel konu :** okul, spor, bir yerin tarihi, yerel gelenekler, yeni teknolojiler, müzik, mutfak

Her katılımcı, her kategori için bir kağıt parçası çizmeli ve 20 dakika içinde hedef grup, aktivitenin yeri, az önce seçilen genel konu için IGL aktivitesi fikrini hazırlamalıdır. Katılımcılar, atölye 2.1 (IGL temelleri) sırasında IGL aktivitelerini önceden hazırlamışlarsa, daha önce oluşturulan aktiviteyi güncelleyebilir ve iyileştirebilirler.

**Katılımcılara, etkinliklerine hazırlık uygulamasını ve değerlendirmeyi dahil etmelerini ve duygusal zekaya özen göstermelerini hatırlatın.**

4. **Özet :** Dixit kartları. Katılımcılar Dixit'ten iki kart daha çekmeli ve duygu listesindeki kelimeleri kullanarak duygularını anlatmalıdır.

## 5. Değerlendirme

## YÖNTEMLER

- 1: Kartlarla oyun, daire şeklinde çalışın
- 2: powerpoint sunumu, bir zihin haritası çizmeye çalışınız
- 3: bireysel çalışma, sunum
- 4: kartlarla oyun, daire şeklinde çalışın
- 5 : Soru-Cevap, beyin fırtınası

## KAYNAKLAR

- 1.defterler
- 2.renkli kalemler
- 3.yaprak kağıt
- 4.dixit kartları
- 5.sunumlarda kullanılan büyük yazı kağıtları ve tahtaları

## DEĞERLENDİRME SORULARI

- Uygulama sürecinde nasıl hissettiniz?
- Senin için yeni olan neydi?
- En çok hangi aktiviteyi sevdim?

## ÇALIŞTAYIN YAKLAŞIK SÜRESİ: 1,5 SAAT

# BÖLÜM 3

# EĞİTMENLERİN ARAÇ SETİ: YETİŞKİN EĞİTİM FAALİYETLERİ İÇİN ETKİNLİKLER





3.1

(HAYALİ) ORTAĞIM  
(TÜRKİYE)

**ÇALIŞTAY BAŞLIĞI:**

(HAYALİ) ORTAĞIM

**UYGULAYAN KURULUŞ :**NAZHAYAT (NAZİLLİ HAYAT BOYU ÖĞRENME DERNEĞİ)  
Nazilli, Türkiye**NESİLLER ARASI ÖĞRENME  
AMACI**

Küçüklerin bilgilerini büyüklere aktardığı uygulama

**ÖĞRENME HEDEFLERİ****GENÇ NESİLLER İÇİN**

Çalıştayın sonunda bir öğrenci olarak genç katılımcı şunları yapabilmelidir :

- empati kurmak
- farklı nesillerle çalışmak
- tüm grubun parçası olmak
- esnek olabilmek ve anında çözümler üretebilmek.

Çalıştayın sonunda, mentor olarak daha genç olan kişi şunları yapabilmelidir:

- yaşlıların ihtiyaçlarını hissetmek
- programda anlık değişiklikler sağlamak
- Öğrencilerin zayıflıklarını ve korkularını fark edebilmek
- programı ihtiyaçlara göre değerlendirip , güncelleyebilmek

**ÖĞRENME HEDEFLERİ****YETİŞKİN NESİL İÇİN**

Çalıştayın sonunda, yetişkinler öğrenci olarak şunları yapabilmelidir:

- kendine güven duygusu geliştirmek
- grubun bir parçası olduklarını hissetmek
- şüphe ve korkulardan uzak olmayı başarabilmek
- yeni deneyim ve yeterlilikler elde edebileceklerine inanmak

Çalıştayın sonunda mentor olarak yaşlılar şunları yapabilmelidir:

- etkili olduklarını hissetmek
- deneyimlerini başkalarına aktarabileceklerini anlamak
- Öğretme ve öğrenmedeki engellerin üstesinden gelmenin mümkün olduğunu anlamak

**BU ÇALIŞTAYDA ELE  
ALINAN KONULAR**

- 1.Nesiller arası etkileşim
- 2.Eğlenirken öğrenmek
- 3.Nesillerin güçlü yanlarını, korkularını ve zayıflıklarını daha iyi anlamak
- 4.Dil becerileri (hayvan sesleri, zamirler, fiziksel görünümü tanımlayan sıfatlar )

**FAALİYETLER**

**1.Hazırlık :** 5 yetişkin ve 5 genç katılımcıdan oluşan grupların oluşturulabilmesi için bir eğitmenin, üzerinde hayvan isimleri (kedi, köpek, at, papağan, vb.) yazılı yada görselleri olan kağıt parçalarını hazırlamalı ve bir torbaya koyması gerekmektedir . Her hayvan için iki adet kağıt olmalıdır. Her katılımcı bir torbadan bir kağıt çekmelidir. Katılımcılar kağıt parçalarını kimseye göstermemelidir . Tüm katılımcıların gözleri daha sonra bir eşarp/bandana ile kapatılmalıdır . Salonunda veya herhangi bir açık alanda gözleri bağlı olan katılımcılar, kağıtlarındaki hayvanın sesini çıkarmalıdır. Herkes ortak sesi duymalı ve ortağı ile buluşabilmelidir.

**2. Çalıştaya/faaliyete katılma amacı:**

- Farklı nesiller arasında iletişim ve işbirliğini artırmak
- Yetişkinlerin dil yeterliliğini artırmak
- Yetişkinlerin temel düzeyde görünüşleri tanımlayabilmeleri (ing)
- Her iki taraf da özgüven kazanımı sağlanması

**3.teorik sunum**

- Kıdemli katılımcılar, genç ortaklarıyla birlikte ayrı bir köşede ikili çalışma uygulamasına geçerler.
- Her çiftte aktivite için bir çalışma sayfası verilir.

**Bir çalışma sayfasında:**

- Fiziksel tanımlamalarda kullanılabilecek en yaygın sıfatlardan uygun sayıda İngilizce yazılmıştır. Anlamları ana dilde yazılmalıdır.
- Kağıt üzerinde 3. tekil şahıs zamirleriyle cümleye nasıl başlanacağına dair örnekler sunulmalıdır.

S/he is ..... (young /slim/tall/short) vb.



**FAALİYETLER**

- Genç katılımcı partnerine bu cümleleri nasıl kuracağını öğretir.
- Tanımlanan partnerin resmi, kağıdın arkasına diğer katılımcı tarafından çizilmelidir.
- Öğrenci resmi yeni öğrendiği yeni cümleleri kullanarak açıklar.
- Açıklamayı ikili gruplar halinde uyguladıktan sonra, her öğrenci kağıda çizdiği resmi tüm katılımcılara anlatmalıdır.
- Diğer 4 grup üyesi, her anlatıcıyı 1 ila 5 arasında değerlendirmelidir. (5 en iyisidir)

**4. Grup faaliyeti:**

Aktivite yukarıda açıklandığı gibi ilerler. Gençler öğretmen rolünü oynarlar. Yaşlılar öğrenenlerdir.

**5. Değerlendirme**

Yarışma ve değerlendirme (Bir ödüle karar verilir)

**YÖNTEMLER**

- Açıklama
- Dilbilgisi - çeviri
- Gösteri
- Grup çalışması

**KAYNAKLAR**

- Hayvan isimleri yazılı kağıt parçaları yada görseller( hazırlık safhası)
- Bandana veya atkı
- Çalışma kağıdı
- Boya kalemleri / renkli kalemler
- Değerlendirme ölçeği

**DEĞERLENDİRME SORULARI**

- Etkinlik öncesi/etkinlik sonrası modunuzu bir emoji ile tanımlayın
- Hangi aşamayı(hazırlık-uygulama) daha çok beğendiniz?
- Partnerinizi ve kendinizi değerlendirin (1'den 5'e kadar)
- Faaliyet ve hazırlık uygulamaları ne kadar uygulanabilir?

**ÇALIŞTAYIN YAKLAŞIK  
SÜRESİ: 45 DAKIKA**

**KAYITLI ÖĞRENCİ SAYISI:  
5+5:10**

**UYGULAMAYA DAİR :****Sınıf profili:**

Bu grubun konuyla ilgili herhangi bir ön bilgisi var mı?  
**Gençlerin daha iyi bir temel İngilizce seviyesine sahip olmaları beklenmeli**

**Cinsiyet:** Erkek / Kadın / Karışık

**Yaş :** genç katılımcı (5) yetişkin katılımcı (5)

**Diğer bilgiler:** Yabancı dil öğrenmeye yatkın yetişkinlerin olması etkinliğin daha iyi sonuçlanmasında etkindir.

**Önerilen ünite öncesi hazırlık**

Öğrencilerden (gençlerden) 3. tekil şahısları ve fiziksel tanımlama sıfatlarını gözden geçirmelerini isteyiniz.

**DIĞER YORUMLAR,  
BİLGİLER:**

Uygulama süreci ve ele alınabilecek dil yeterlilikleri yetişkin katılımcıların seviyesine uyarlanmalıdır. Eşit dil yeterliliğine sahip yetişkinler birlikte çalışmalıdır.

Eğer temel düzeyde hazır gruplarınız varsa eş seçmeden önce sıfatların kullanımı ev ödevi olarak verilebilir. Olası çalışma arkadaşlarının fiziksel tanımlarını ödev olarak hazırlayıp gelmelerini isteyiniz. Ortakların hazırladıkları ödevler ile uygulama da edindikleri arkadaşlarının gerçek fiziksel görünümleri sınıfta kıyaslanabilir.

**DIĞER YORUMLAR, BİLGİLER:  
ÇALIŞTAY YAZARINDAN  
YORUMLAR.****Bunu uygulamayı neden yaptık?**

David Kolb, öğrenme stillerinin aşağıdakilerden sürekli bir kaçışta görülebileceğini iddia ediyor:

1. somut deneyim: yeni bir deneyime dahil olmak
2. yansıtıcı gözlem: başkalarını izlemek veya kendi deneyimleri hakkında gözlemler geliştirmek
3. soyut kavramsallaştırma: gözlemleri açıklamak için teoriler yaratmak
4. aktif deney: problemleri çözmek, karar vermek için teorileri kullanmak

Farklı yaş gruplarından katılımcıların birbirlerinden etkilenebilecekleri pek çok nokta mutlaka vardır. Kolb'un dediği gibi, bu etkileşimi "yeni bir deneyim" veya "başkalarını izlemek" gibi yöntemlerle sağlayabiliriz. Ama en önemlisi bireylerin aktif katılımıdır. Gerçek öğrenme isteniyorsa mutlaka katılımcı olmak ve uygulamalarda aktif olmak gerekir.

**DİĞER YORUMLAR, BİLGİLER:  
ÇALIŞTAY YAZARINDAN YORUMLAR.**

## Katılım neden yararlıdır?

### ÖĞRENCİ TÜRLERİ

- **KATI DİRENİM :**
- **REFLEKTİF GÖZLEM**
- **ÖZET KAVRAMLAMA**
- **AKTİF DENEY (AE):**

Büyük ölçüde deneye dayanan, öğrenmeye yönelik aktif, uygulayan bir yaklaşımdır. Bu öğrenciler projelere, ev ödevlerine, küçük grup tartışmalarına katılabildiklerinde en iyi şekilde öğrenirler. Dersleri sevmezler ve dışa dönük olma eğilimindedirler. Simülasyonlar, vaka çalışmaları ve ev ödevleri en çok sevdikleri şeylerdir. Birçok yetişkin sosyalleşirken ve eğlenirken öğrenmeyi amaçlar. Sadece öğretim amaçlı bir işleme devam edilirse bu kişilerin katılımı sağlanamaz. Yaşam boyu öğrenme sürecinde öğrenme, günlük yaşamın bir parçasıdır, ve tek başına düşünülemez.



# 3.2

## YETİŞKİN EĞİTİMİNDE RESİMLER NASIL KULLANILIR? (ÇEKYA)



### ÇALIŞTAY BAŞLIĞI:

Hikayenizi resimlerle anlatın

### UYGULAYAN KURULUŞ:

Prave ted! o.p.s.  
Prague, Çek Cumhuriyeti

### NESİLLER ARASI ÖĞRENME AMACI

Heterojen genç ve yaşlı gruplarının toplumdaki yaşamı iyileştirmek için birlikte çalıştığı program

### ÖĞRENME HEDEFLERİ

#### GENÇ NESİLLER İÇİN

Çalıştayın sonunda, genç; bir öğrenci olarak şu yeterlilikleri kazanmalıdır:

- başkalarını daha iyi tanımak
- yaratıcılık ve hayal gücü yeteneğini geliştirmek
- dünyaya "öteki"nin gözünden daha iyi bakabilmek

#### YETİŞKİN NESİLLER İÇİN

Çalıştayın sonunda yetişkin: bir öğrenci olarak şunları yapabilmelidir:

- başkalarını daha iyi tanımak
- yaratıcılık ve hayal gücü yeteneğini geliştirmek
- dünyaya "öteki"nin gözünden daha iyi bakabilmek

### BU ÇALIŞTAYDA ELE ALINAN KONULAR

- Yaratıcılık ve hayal gücü
- Başkalarının algısı
- Dinleme
- Duyguları paylaşma yeteneği
- Kendiniz hakkında bilgi paylaşma yeteneği

## FAALİYETLER

Resimler büyük bir masa üzerine serilir, katılımcıların görebilmesi için resimler yüzleri yukarı dönük olmalıdır.

1. Bir süre masadaki resimleri izletiniz
2. Bir veya iki tanesini seçmelerini isteyin
3. Seçtikleri resmi başkalarına göstermelerini ve şunları söylemelerini isteyin :
  - Neden bu resmi seçtin ?
  - Senin hakkında ne diyor?
  - onlarda ne görüyorsun?
  - başka bir nedeni var mı (örneğin: Size bir şey veya birini mi hatırlatıyor?)
4. Grup egzersizi
5. Karşılıklı değerlendirme/yorumlama
6. Değerlendirme

## YÖNTEMLER

- Bir daire içinde konuşma/katılım sağlama
- Başkalarına uyum sağlama yeteneği

Kısmen de olsa:

- Psikoterapi ve zihinsel hijyen
- Koçluk/rehberlik etme

## KAYNAKLAR

100 farklı resim seti ( doğa, şehir, hayvanlar, insanlar, sanat gibi farklı konularda 15x 15 cm özel kart seti)



## DEĞERLENDİRME SORULARI

- uygulama sürecinde nasıl hissettiniz ?
- Kendiniz ile ilgili ne öğrendiniz?
- Diğerleri hakkında ne öğrendiniz?

**ÇALIŞTAYIN YAKLAŞIK  
SÜRESİ: 30-60 DAKİKA**

**KAYITLI ÖĞRENCİ SAYISI  
10-20**

## OTURUM PLANI/DERSLER HAKKINDA NOTLAR

Sınıf profili:

Yaş: 10 yetişkin + 10 genç katılımcı

Bu özel kartlar, birçok farklı aktivitede kullanım kolaylığı sağlar, örneğin:

- Rastgele 3 kart seçin ve bunlara göre kısa bir hikaye yazın
- Karşınızda oturan kişiyi tanımladığınızı düşündüğünüz bir kart seçin
- Gelecek yıl nerede olmak istediğinizi en iyi tanımlayan kartı seçin

## Önerilen ünite öncesi hazırlık

Öğrencilerden şunları isteyin:

- Sadece açık fikirli olun

Mentordan şunları isteyin:

- işleri akışına bırakın

## NESİLLER ARASI KÖPRÜ: ÜRETMEK İÇİN BULUŞUN

### EĞİTMENLERİN ARAÇ SETİ: IGL FAALİYETLERİ İÇİN FİKİRLER



## 3.3

# ACTIONBOUND: SANAL KAÇIŞ ODALARI (LİTVANYA)



**ÇALIŞTAY BAŞLIĞI:**

Nesiller arası öğrenme için sanal kaçış odalarının oluşturulması

**UYGULAYAN KURULUŞ:**Utenos trečiojo amžiaus universitetas / Utena Third Age University  
Utena, Litvanya**NESİLLER ARASI ÖĞRENME AMACI**

Heterojen genç ve yaşlı gruplarının toplumdaki yaşamı iyileştirmek için birlikte çalıştığı program

**ÖĞRENME HEDEFLERİ****GENÇ NESİLLER İÇİN**

Çalıştayın sonunda, öğrenci olarak genç, konuyla (tarih, coğrafya, yerel miras) ilgili daha fazla bilgi edinecektir.

Çalıştayın sonunda, bir mentor olarak genç, akıllı cihazların ve mobil uygulamaların nasıl kullanılacağı konusunda yaşlı insanlara öğretebilmeli ve onlara danışabilmelidir.

**YETİŞKİN NESİLLER İÇİN**

Çalıştayın sonunda, bir öğrenci olarak yetişkin katılımcı, akıllı cihazların kullanımını konusundaki bilgi ve becerilerini geliştirmelidir (mobil uygulamaları indirebilmeli ve kurabilmelidir, QR kodlarını tarayabilmelidir, vb.)

Çalıştayın sonunda, mentor olarak yetişkin katılımcı tarih, coğrafya ve yerel miras hakkındaki bilgilerini daha genç yaştaki insanlarla paylaşabilmelidir.

**BU ÇALIŞTAYDA ELE ALINAN KONULAR**

- Sanal eğitici kaçış odaları fikri ve uygulaması.
- Sanal bir kaçış odası için bir senaryo ve içerik oluşturma.
- [Actionbound](#) programını kullanma ve yönetme .

## FAALİYETLER

Aktivitenin eğitmeni/mentörü, genç ve yaşlı katılımcılar arasında destekleyici bir atmosfer yaratmak için nesiller arası çiftler veya gruplar oluşturmalıdır.

1. ACTIONBOUND uygulamasını akıllı telefonunuza indirin.
2. <https://kitokieatradimai.lt/> bağlantısı üzerinden sanal kaçış odaları web sitesine bağlanın
3. 6 sanal eğitici oyundan birini seçin
4. Oyunun QR kodunu tarayın
5. Kendinizi veya ekibinizi kaydedin
6. Görevleri tamamlayın ve sanal kapıyı açmak için kodu bulun.
7. Puan alın ve oyunu kazanın

## YÖNTEMLER

1. Etkileşimli çevrimiçi oyun :Actionbound  
<https://en.actionbound.com/>  
Eğitimci, platformda başkaları tarafından oluşturulmuş olan oyun/kaçış odasını kullanabilir veya uygulamadaki yönergeleri takip ederek yeni bir oyun oluşturabilir.

## KAYNAKLAR

- Bilgisayarlar (2-3 kişilik takım başına 1 adet)
- 3 akıllı telefon veya tablet (2-3 kişilik ekip başına 1 adet)
- Mobil uygulama "Actionbound"
- QR kod okuyucu
- "Actionbound" a kayıt (kişisel kullanım için ücretsiz)
- Kağıt ve kalemler

## DEĞERLENDİRME SORULARI

- Bu aktiviteden hoşlandınız mı? Nasıl hissediyorsun?
- En çok neyi sevdim?
- Bu eğitici oyunun konusuyla ilgili daha fazla bilgi edindiğinizi düşünüyor musunuz?
- Teknoloji hakkında daha fazla şey öğrendiğinizi düşünüyor musunuz?
- Hangi ek bilgi veya becerileri edindiniz?
- Benzer etkinliklere tekrar katılmak ister misiniz?

**ÇALIŞTAYIN YAKLAŞIK  
SÜRESİ: 20 DAKİKA**

**KAYITLI ÖĞRENCİ SAYISI  
10-20**

### OTURUM PLANI/DERSLER HAKKINDA NOTLAR

#### Sınıf profili

Bu grubun konuyla ilgili herhangi bir ön bilgisi var mı?

- Akıllı telefon ve bilgisayar kullanımının temel becerileri
- Başka bir ön hazırlık gerekli değildir

Cinsiyet: Karışık

Yaş: genç nesil - 14 yaşından itibaren; yetişkinler - yaş sınırı yok.

### Önerilen ünite öncesi hazırlık

Öğrencilerden şunları isteyin:

- Akıllı telefonlara “Actionbound” uygulamasını indirip yükleyin
- QR kod okuyucuyu akıllı telefonlara indirin ve yükleyin
- Özel kullanım için “Actionbound” platformunda (<https://en.actionbound.com/choose>) oturum açın

Mentordan şunları isteyin:

- “Actionbound” uygulamasını indirin ve yükleyin
- QR kod okuyucuyu indirin ve yükleyin
- Özel kullanım için “Actionbound” platformunda (<https://en.actionbound.com/choose>) oturum açın
- Öğrencilere ekstra materyaller sağlayın: sanal kaçış odaları (coğrafya / tarih / sanat / miras, vb. - fikre göre değişir) konusunda ilgili kağıt, kalem, kitap veya diğer bilgi kaynakları

## NESİLLER ARASI KÖPRÜ: ÜRETMEK İÇİN BULUŞUN

### EĞİTMENLERİN ARAÇ SETİ: IGL FAALİYETLERİ İÇİN FİKİRLER



## 3.4

# DOĞAYLA VE BİRBİRİMİZ İLE BAĞLANTI KURMAK (İTALYA)

**ÇALIŞTAY BAŞLIĞI:**

Doğayla ve birbirimizle bağlantı kurmak

**UYGULAYAN KURULUŞ :**EduVita  
Lecce, İtalya**NESİLLER ARASI ÖĞRENME  
AMACI**

Heterojen genç ve yaşlı gruplarının toplumdaki yaşamı iyileştirmek için birlikte çalıştığı program

**ÖĞRENME HEDEFLERİ****GENÇ NESİLLER İÇİN**

Çalıştayın sonunda, genç, bir öğrenci olarak şunları yapabilmelidir:

- dinleme becerilerini geliştirmek
- kişisel motivasyonun kaynağına erişim
- empati geliştirmek

Çalıştayın sonunda, genç, mentor olarak şunları yapabilmelidir:

- öğrenme ortamında yetişkin kişilerin ihtiyaçlarını daha iyi anlayabilmeli
- doğayı bir öğrenme ortamı olarak kullanabilmeli

**YETİŞKİN NESİL İÇİN**

Çalıştayın sonunda yetişkin, bir öğrenci olarak şunları yapabilmelidir:

- yaşam deneyimlerine değer vermek
- yaratıcılıklarını geliştirmek
- güven geliştirmek

Çalıştayın sonunda yetişkin, mentor olarak şunları yapabilmelidir:

- öğrenme ortamındaki genç neslin ihtiyaçlarını daha iyi anlayabilmeli
- doğayı bir öğrenme ortamı olarak kullanabilmeli

**BU ÇALIŞTAYDA ELE  
ALINAN KONULAR**

- Doğayla ve birbirimizle bağlantı
- Empati
- Birbirimizi daha iyi tanımak
- hikaye anlatımı

**FAALİYETLER****1. Hazırlık ve grupları oluşturma**

Gruba yönelik yönergeler: Yaş/doğum yılı sırasına göre bir sıra oluşturun - ama bunu birbirinizle konuşmadan sessizce yapın. Sıradaki yerinizin nerede olduğunu anlamak için eller veya beden dili kullanmanıza izin verilir. Her yaş güzeldir ve önemlidir.

Daha sonra katılımcılar, göz rengine göre açık olandan en koyu olana doğru tekrar yeni bir sıra oluşturmalıdır. Birbirinizin gözlerinin içine bakın ve diğer katılımcılarla konuşmadan yeni sıranızı bulunuz.

Bir sonraki aktivite için en yakın kişilerden 4 kişilik bir grup oluşturun.

**2. Birbirinizi daha yakından tanımak “Hayat Nehri”**

Eğitmen, kağıt, pastel boya, kuru boya, bant vb. maddeler ile her gruba bir çalışma alanı sağlar ve katılımcılardan, şu anki zamana kadar geçen sürelerini bir nehir şeklinde kağıtlara çizmelerini ister. Katılımcılardan, nehirlerini çizmelerini ve nehrin üzerine, bu ana kadar olan süreçte yaşadıkları önemli anları işaretlemelerini, dönüm noktalarını çizmelerini ister. Bu etkinlik birbirini tanıma etkinliği olabileceği gibi ekip oluşturma etkinliği de olabilir. Katılımcılar çizimlerini küçük gruplar halinde veya çiftler halinde paylaşabilirler.

4 kişilik grup daha sonra bir sonraki aktivite için çiftlere ayrılır.

**3. Grup etkinliği “Duyuları Keşfetmek”**

**Bu aktiviteyi doğada organize etmek daha iyidir. Eğer mümkün değilse etkinliğin düzenlendiği odaya doğal nesnelere (bitkiler, çamlar, ahşap, hoş kokulu bazı ürünler: kahve, vanilya, vb.) getirilebilir.**

Genç ortak, yetişkin ortağını seçer. Biri lider olur, diğeri ise gözleri bağlı veya gözleri kapalı olarak faaliyete katılır.

**FAALİYETLER**

Eğitmen, katılımcılara, göremeyen bir kişiye liderlik etmenin saygıyla yapılması gerektiğini hatırlatmalıdır.

Gözü kapalı partnerinizi dikkatli bir şekilde doğaya (ya da odanın/binanın başka bir bölümüne) yönlendirin, doğadan bir öge (yaprak, çiçek, bitki, vb.) seçin ve diğer kişinin gözleri kapalıyken onu koklamasına izin verin.

Partneriniz ona dokunamaz, sadece koklayabilir.

Koklamasına yardım etmek amacıyla siz tutabilirsiniz.

Ardından,partnerinizi çembere geri götürün. Başlangıç noktasına döndüklerinde, göz bağını çıkarın ve koklamaları için onlara verdiğiniz şeyi aramasını ve nerede olduğunu bulmasını isteyiniz. Biraz önce kokladığı objeyi bulmak için ortağınız, etraftaki sesleri,yürüyüş yönlerini ve etraftaki kokuları kullanmayı deneyebilir.Bulduktan yada bulamadıktan sonra aynı uygulamayı diğer ortağınız ile yapınız.

**4.Değerlendirme:**

**Öğretmen/eğitmen için talimatlar:** sanatsal resimleri/kartpostalları masaya veya yere yayın.

**Gruba yönelik talimatlar:** Grup etkinliğinden sonra, şu anda duygularınızı bir şekilde anlatan bir kart/resim seçin.

Bir daire içinde: tek tek resmi grubunuza gösterin ve duygularınızı kısaca paylaşın.

**YÖNTEMLER**

- Bir daire içinde grup sohbeti
- Poster hazırlama
- rehberli yürüyüş

**KAYNAKLAR**

2 nolu etkinlik için:

- Kağıt, boya kalemleri, renkler, bantlar

3 nolu etkinlik için:

- Bu aktiviteyi doğada organize etmek daha iyidir. Eğer mümkün değilse etkinliğin düzenlendiği odaya doğal nesnelere (bitkiler, çamurlar, ahşap, hoş kokulu bazı ürünler: ( kahve, vanilya, vb.) getirilebilir.
- Gözbağı / atkı

4 nolu etkinlik için:

- Sanat resimleri/fotoğraflar/kartpostallar

**DEĞERLENDİRME SORULARI**

- Yaşa ve göz rengine göre sıraya girerken nasıl hissettiniz?
- Her nehir hangi hikayeyi anlatır? Bugün sizi buraya getiren olaylar hakkında ne keşfettiniz?
- Diğer kişiye rehberlik ederken ve yönlendirilirken nasıl hissettiniz?

**ÇALIŞTAYIN YAKLAŞIK  
SÜRESİ: 45 DAKIKA**

**KAYITLI ÖĞRENCİ SAYISI:  
12**

**UYGULAMAYA DAİR :**

Yaş :  
genç nesil: 16 yaşından itibaren  
yetişkin nesil: 55 artı

**Önerilen ünite öncesi  
hazırlık**

Özel bir hazırlık gerekmez. Tüm katılımcılardan gözleri bağlı olarak yürümek için rahat ayakkabılar giymelerini isteyin.





# NESİLLER ARASI KÖPRÜ: ÜRETMEK İÇİN BULUŞUN

## EĞİTMENLERİN ARAÇ SETİ: IGL FAALİYETLERİ İÇİN FİKİRLER



# 3.5

## ÇAĞRISIMSAL KISA SINAVLAR (SLOVENYA)

**ÇALIŞTAY BAŞLIĞI:**

Çağrışimsal sorularla bilgi yarışması

**UYGULAYAN KURULUŞ :**Ljudska univerza Jesenice / Yetişkin Eğitimi Merkezi  
Jesenice, Slovenya**NESİLLER ARASI ÖĞRENME  
AMACI**

Heterojen genç ve yaşlı gruplarının toplumdaki yaşamı iyileştirmek için birlikte çalıştığı program

**ÖĞRENME HEDEFLERİ****GENÇ NESİLLER İÇİN**

Gençler çağrışimsal düşünmeyle tanınırlar ve onunla daha çok rahatlarlar. Sorunlara yenilikçi çözümler bulurlar. Ergenliğe yaklaştıkça, çağrışimsal düşünme esas olarak “beklenen, resmi düşünme biçimi” nedeniyle kaybolur. Bu yöntem onların farklı düşüncelerini ve daha açık fikirli olmalarını sağlar.

**YETİŞKİN NESİL İÇİN**

Çalıştayın sonunda mentor olarak yetişkin katılımcı, bilgi yarışmasının temasıyla ilgili bilgilerini artıracaktır. Test için hazırlık yapma, bir anlamda konuyu “derinlemesine kazmayı” gerektirecektir. Sorular, yalnızca “basit” sorular değil, çağrışimsal olmalıdır. Bu şekilde, yetişkin katılımcı/eğitmen aynı zamanda kendi zihinsel aktivitesini de uyarır.

**BU ÇALIŞTAYDA ELE  
ALINAN KONULAR**

- 1) coğrafya ve genel bilgi
- 2) mantıksal sorular ve bilmeceler
- 3) dil öğrenimi

**FAALİYETLER**

Etkinlik, katılımcıların nörolojik beyin aktivitelerini teşvik etmeyi amaçlar.

Normalde kapalı tip sorular sormayı seçeriz. Çağrışımsal sorular, cevabı çok açık olmadığından ve aktivitenin katılımcılarını genellikle bağlantılı olmayan çeşitli bilgi ve konuları birleştirmeye zorladığı için daha karmaşıktır. Çağrışımsal soru türleri, katılımcıların daha açık bir ölçekte düşünmelerini sağlar.

Örnek 1 :

(Kapalı sorular) Tavuklar yumurtlar mı? Kaplumbağalar yumurtlar mı?

(Çağrışımsal soru türü) Tavuklar ve kaplumbağaların ortak noktası nedir?

(Cevap: Yumurtlayarak çoğalırlar )

Örnek 2:

(Kapalı sorular) Kutup ayıları nerede yaşar? Penguenler nerede yaşar? (Çağrışımsal soru) Kutup ayıları penguenlerle beslenebilir mi?

(Cevap: Hayır, çünkü coğrafi ortamları aynı değil. Kutup ayıları Kuzey Kutbu'nda fakat penguenler Güney Kutbu'nda Antartika'da yaşıyor.)

Örnek 3: Katılımcılara 2 fotoğraf gösteriyoruz: bir orangutan primat fotoğrafı ve bir Nutella kavanozu fotoğrafı. Bir ortak noktaları var mı?

(Cevap: Palmiye yağı. Palmiye yağı Güneydoğu Asya'da geniş bir alanda yaygındır ve insanlar orangutanlar için birincil yaşam ortamı olan bu ormanları yok ediyorlar.

Ormansızlaşma orangutanların hayatta kalması için en büyük tehdittir ve ormansızlaşmanın büyük bir yüzdesi, arazileri palmiye yetiştiriciliğine dönüştürme sürecinden kaynaklanmaktadır.)

**YÖNTEMLER**

- Fotoğraflı sınav

**KAYNAKLAR**

- Bilgisayar
- PPT - düzenlenmiş fotoğraflar  
veya
- kalem, beyaz tahta

**DEĞERLENDİRME SORULARI**

- Sorular ne kadar zordu?
- Konu ne kadar zordu?
- Düşünme yöntemlerinde neler değiştirdin?

**ÇALIŞTAYIN YAKLAŞIK  
SÜRESİ: 20 DAKİKA**

**KAYITLI ÖĞRENCİ SAYISI:  
20**

**UYGULAMAYA DAİR :****Sınıf profili****Bu grubun konuyla ilgili herhangi bir ön bilgisi var mı?**

Sınıf bazı genel bilgilere sahip olmalıdır. Dil öğretiyorsak , sınavı dil ,kelime öğrenimi vb. konularda hazırlık aşamasında kullanabiliriz.

**Cinsiyet:** Karışık

**Yaş :**

**Genç nesil :**30 yaşa kadar

**Yetişkin nesil:** 55 ve üzeri

**Diğer bilgiler:** Bir sınav hazırlarken yenilikçi olmaya çalışın .

**Önerilen ünite öncesi  
hazırlık**

**Öğrenciler:**

-Hazırlık gerekmez

Yetişkin mentordan şunları isteyin:

- Testi hazırlarken yenilikçi olun:Test konusunu iyi araştırınız. İpuçlarını mümkün olduğu kadar tahmin edilemeyecek noktalardan oluşturmaya çalışınız.

(örnek: Nutella kavanozunun fotoğrafını ve Orangutan primatının başka bir fotoğrafını gösterin – bu iki fotoğrafın nasıl bağlantılı olduğuna dair bir açıklama var, ancak katılımcıları kendi başlarına düşünmeye teşvik edin).



3.6

# DOST KARA GÜNDE BELLİ OLUR(TÜRKİYE)

**ÇALIŞTAY BAŞLIĞI:**

Dost kara günde belli olur

**UYGULAYAN KURULUŞ:**NAZHAYAT (NAZİLLİ HAYAT BOYU ÖĞRENME DERNEĞİ)  
TÜRKİYE**NESİLLER ARASI ÖĞRENME  
AMACI**

Heterojen genç ve yaşlı gruplarının toplumdaki yaşamı iyileştirmek için birlikte çalıştığı program

**ÖĞRENME HEDEFLERİ****GENÇ NESİLLER İÇİN**

Aktivitinin sonunda bir öğrenci olarak genç katılımcı şunları yapabilmelidir :

- sosyal hayata dahil olmak gibi olumlu bir değer kazanmak
- faydalı olma hissine kapılmak
- sorumluluk almak

Çalıştayın sonunda, genç mentor olarak şunları yapabilmelidir:

- yaşlıların ihtiyaçlarını hissetmek
- programda anında değişiklik sağlayabilmek
- Öğrencilerin zayıflıklarını ve korkularını fark edebilmek
- programı ihtiyaçlara göre değerlendirmek ve güncellemek

**YETİŞKİN NESİLLER İÇİN**

Çalıştayın sonunda, kıdemli öğrenci olarak şunları yapmalıdırlar:

- sosyal iletişim kanallarından nasıl yararlanılacağını öğrenmek
- güvenli sörf yapmayı bilmek
- Bir e-posta hesabı açmayı , haberleri takip etmeyi, resim göndermeyi vb.başarabilmek

Çalıştayın sonunda, kıdemli mentor olarak şunları yapmalıdır:

- etkili olduklarını hissetmek
- deneyimlerini başkalarına aktarmaları gerektiğini hissedebilmek
- Herhangi bir sözde engelin öğretmek (ve öğrenmek) için bir bahane olduğunu farketmek

**BU ÇALIŞTAYDA ELE  
ALINAN KONULAR**

- nesiller arası etkileşim
- eğlenirken öğrenmek
- nesillerin güçlü yanlarını, korkularını ve zayıflıklarını daha iyi anlamak
- BİT becerileri, iletişim uygulamalarını kullanma, kopyalama, yapıştırma, fotoğraf ve bilgi gönderme ve alma
- Akrabalarla iletişim halinde olmak
- Herhangi bir bilgiye erişim

**FAALİYETLER**

**1. Hazırlık :** Yetişkin katılımcılara sosyal mesajlaşma uygulamaları aracılığıyla nasıl iletişim kurulacağına dair örnekler sunulur . İlk iletişim yöntemleriyle ilgili anılarını anlatmaları istenir. mektup, telefon, kartpostallar vb.

**2. Etkinliğe/hedeflere katılma nedeni:**

- Farklı nesiller arasında iletişim ve işbirliğini artırmak
- Yaşlıların BİT becerilerini geliştirmek
- Her iki neslin işbirliği yapmasına ve uyum içinde çalışmasına izin vermek
- Her iki tarafta da özgüven farkındalığı oluşturmak
- Yaşlıları teknolojik gelişmelerden haberdar edilmesi
- Yaşlıların akrabalarıyla iletişim halinde olmalarına yardımcı olarak, daha iyi bir birleşik aile/toplum oluşturmaya yardımcı olmak

**3. Teorik sunum**

- İkili çalışma etkinliklerinde,ilk kullanılacak uygulamaların listesi hazırlanarak sunulur ve en çok kullanılan 2 uygulamaya karar verilir.
- Uygulamalar, akıllı telefonlara yüklendikten sonra ortak olan gençler, görsel ve yazılı mesajların nasıl gönderileceğini dair kısa açıklamalar yaparlar.

- 1.Genç katılımcı, partnerine uygulamayı nasıl indireceğini öğretir/yardımcı olur.
- 2.Web kamerası nasıl etkinleştirilir?
- 3.Nasıl fotoğraf çekilir ve uygulamalara nasıl gönderilir?
- 4.Bir süre sonra tüm çiftler ödevlendirilir. (Mesajlar ile kendi gruplarının fotoğraflarını diğerlerine göndermeleri istenir)

**FAALİYETLER****4. Grup egzersizi**

Aktivite yukarıda açıklandığı gibi ilerler. Gençler öğretmen rolünü oynarlar. Yaşlılar öğrenenlerdir. Her çifte atanan görevler başarıyla tamamlanmalıdır.(Zaman kısıtlaması yok)

**5 - Değerlendirme**

Yarışma ve değerlendirme

Yaşlılar tüm görevleri tekrar kendi başlarına tamamlama becerisi kazanırlarsa değerlendirme sona erer.

(Bir ödülle karar verilebilir)

**YÖNTEMLER**

- Açıklama
- Dilbilgisi-çeviri
- Gösteri
- Grup çalışması

**KAYNAKLAR**

- Geçmişten ve günümüzden hazırlanmış videolar (hazırlık safhası için)
- Daha sonra hatırlamak için herhangi bir uygulamanın nasıl indirileceği ve kurulacağı hakkında talimat / bilgi paketi (fotokopi )
- Değerlendirme ölçeği

**DEĞERLENDİRME SORULARI**

- Aktivite öncesi/aktivite sonrası modunuzu bir emoji ile tanımlayın
- Neyi daha çok beğendiniz? (hazırlık yada uygulama aşamalarında)
- Partnerinizi ve kendinizi değerlendirin (1'den 5'e kadar)
- Faaliyet ne kadar uygulanabilir?

**ÇALIŞTAYIN YAKLAŞIK  
SÜRESİ: 45 DAKİKA**

**KAYITLI ÖĞRENCİ SAYISI  
5+5:10**



**OTURUM PLANI/DERSLER  
HAKKINDA NOTLAR****Sınıf profili:**

**Bu grubun konuyla ilgili herhangi bir ön bilgiye gereksinimi var mı?**

Yaşlılar için gerekli değil ama genç katılımcılar için ön bilgi verilmesi daha iyi olabilir.

**Cinsiyet:** Erkek / Kadın / Karışık

**Yaş :** genç nesil (5) , yetişkin nesil (5)

**Diğer bilgiler:** BİT araçlarını kullanmayı öğrenmeye meyilli yetişkinlerin olması , etkinliğin daha iyi sonuçlanmasında bir etkindir.

**Önerilen ünite öncesi  
hazırlık**

**Yaşlılar:** Kendi zamanlarının iletişim biçimlerine hazır olmaları istenebilir.

**Gençler:** Kopyalama / yapıştırma / indirme vb. yeteneklerini kontrol etseler iyi olur.

**Diğer yorumlar, bilgiler****Diğer yorumlar, bilgiler:**

Tüm katılımcılar farklı yeterlilikleri ve yetersizlikleri olduğunun farkında olmalıdırlar. Hiçbiri partnerlerinin çok gerisinde/ önde olduğunu düşünmemelidir . Her iki taraf da çalışma arkadaşına yeni birşeyler öğreteceğini düşünmelidir. ( bugün gençlerin zamanı) Değerlendirmeye yarışma havasına girilmeden yapılmalıdır. Tüm görevler er ya da geç tamamlanırsa, hepsi başarılıdır . Hiç kimse diğerlerinden daha yavaş öğrendiğini düşünmemelidir.



# 3.7

## ÇİZGİ ROMAN ÜRETEREK YAŞLILARIN TABLETLERLE ÇALIŞMA BECERİLERİNİ GELİŞTİRMEK (LİTVANYA)

**ÇALIŞTAY BAŞLIĞI:**

Çizgi roman üreterek yaşlıların tabletlerle çalışma becerilerini geliştirmek

**UYGULAYAN KURULUŞ:**

Utenos trečiojo amžiaus universitetas / Utena Third Age University  
Utena, Litvanya

**NESİLLER ARASI ÖĞRENME  
AMACI**

Heterojen genç ve yaşlı gruplarının toplumdaki yaşamı iyileştirmek için birlikte çalıştığı program

**ÖĞRENME HEDEFLERİ****GENÇ NESİLLER İÇİN**

Bu etkinlik, gençlerin yaratıcılıklarını geliştirmelerine yardımcı olur, onları daha yaşlılarla iletişim kurmaya ve birlikte çizgi roman üzerinde çalışırken hoşgörülü olmaya teşvik eder.

Gençler, birlikte komik hikayeler yazan daha yaşlı katılımcılardan tarih, miras, sanat vb. hakkında daha fazla şey öğrenirler.

Çalıştayın sonunda, öğrenci olarak genç, konuyla (tarih, coğrafya, yerel miras) ilgili daha fazla bilgi edinecektir.

Çalıştayın sonunda, bir mentor olarak genç, akıllı cihazların ve mobil uygulamaların nasıl kullanılacağı konusunda yaşlı insanlara öğretebilmeli ve onlarla iletişim halinde kalabilmelidir.

**YETİŞKİN NESİLLER İÇİN**

Genç ve yaşlı nesiller arasındaki işbirliği, oyun yoluyla öğrenme, yaşlıların tablet , bilgisayar kullanma konusunda temel becerileri edinmelerine yardımcı olur ve kendini ifade etme fırsatı sağlar.

Çalıştayın sonunda, öğrenen olarak yaşlılar, akıllı cihazların kullanımına ilişkin bilgi ve becerilerini geliştirmelidir. (mobil uygulamaları indirip yükleyebilmeli, resimleri düzenleyebilmeli, metin yazabilmeli vb.)

Çalıştayın sonunda, mentor olarak kıdemli kişi yerel tarih, coğrafya ve miras hakkındaki bilgilerini daha genç yaştaki insanlarla paylaşabilmelidir

**BU ÇALIŞTAYDA ELE  
ALINAN KONULAR**

- Komik fikir ve hikayenin gelişimi.
- Çizgi roman içeriğinin hazırlanması.
- Comic Strip uygulamasını kullanarak çizgi roman oluşturma .

**FAALİYETLER**

Aktivitenin eğitmeni/mentörü, genç ve yaşlı katılımcılar arasında destekleyici bir atmosfer yaratmak için nesiller arası çiftler veya gruplar oluşturmalıdır.

Animasyonlu hikayenin oluşturulması iki bölüme ayrılmıştır:

1. Daha genç ve daha büyük katılımcılar, çizimler, fotoğraflar, doğal malzemeler, yaratıcı hikayeler yazma vb. yaparak karakterler ve hikayeler yaratırlar.
2. Tabletlerine “Comic Page Creator” veya “ Comic Strip” uygulamasını yüklerler ve hikayeleri sanal bir alana aktararak animasyonlu bir hikaye - çizgi roman oluştururlar.

**YÖNTEMLER**

- Etkileşimli bir araçla atölye çalışması
- Digital aktivite

**KAYNAKLAR****Malzemeler:**

Tabletler, cep telefonları, bilgisayarlar, yazıcılar, tarayıcılar , farklı el sanatları için malzemeler (renkli kalemler, kağıt, yapıştırıcı, hamuru, vb.).

**Kaynaklar:**

Fikirleri bulmak için kitaplar ve dergiler.

Mobil uygulama “[Comic Page Creator](#)” veya “[Comic Strip](#)”

**Uygulama alanı:**

Oda veya eğitim sınıfı.

## DEĞERLENDİRME SORULARI

- Bu aktiviteden hoşlandınız mı? Nasıl hissediyorsunuz?
- En çok neyi sevdiniz?
- Teknoloji hakkında daha fazla şey öğrendiğinizi düşünüyor musunuz?
- Akıllı cihazların kullanımını konusunda daha fazla bilgi edindiğinizi düşünüyor musunuz?
- Hangi ek bilgi veya becerileri edindiniz?
- Benzer etkinliklere tekrar katılmak ister misiniz?

ÇALIŞTAYIN YAKLAŞIK  
SÜRESİ: 90 DAKİKA

KAYITLI ÖĞRENCİ SAYISI  
5-10

Up to 10

OTURUM PLANI/DERSLER  
HAKKINDA NOTLARSınıf profili

Bu grubun konuyla ilgili herhangi bir ön bilgisi var mı?

Herhangi bir ön hazırlık gerekli değildir.

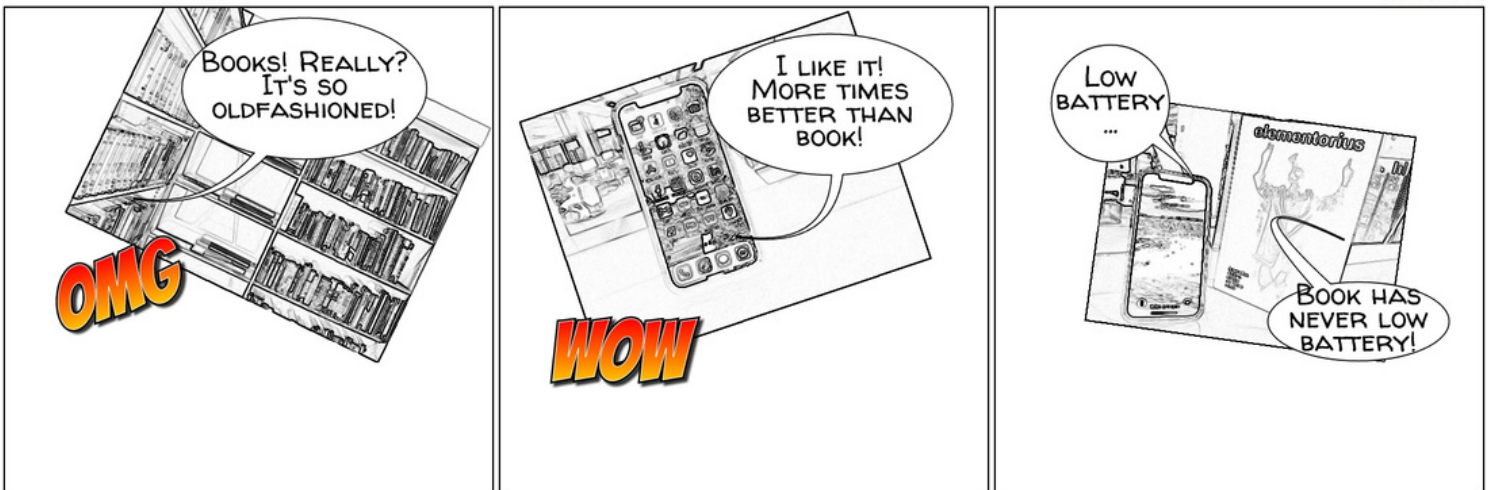
Cinsiyet: Karışık

Yaş: Genç nesil - 14 yaşından itibaren; yetişkinler - yaş sınırı yok.

Önerilen ünite öncesi  
hazırlık

Öğrencilerin akıllı telefonlarına "Comic Page Creator" veya "Comic Strip" uygulamasını indirmeleri ve yüklemeleri gerekmektedir.

Mentor, öğrencilere ekstra materyaller sağlamalıdır: kağıt, kalem, kitap ve diğer materyaller



## NESİLLER ARASI KÖPRÜ: ÜRETMEK İÇİN BULUŞUN

### EĞİTMENLERİN ARAÇ SETİ: IGL FAALİYETLERİ İÇİN FİKİRLER

# 3.8

## NESİLLER ARASI KİTAP DEĞİŞİMİ (İTALYA)

Antonio L. Verri



**ÇALIŞTAY BAŞLIĞI:**

Nesiller Arası Kitap Değişimi

**UYGULAYAN KURULUŞ :**EduVita  
Lecce, İtalya**NESİLLER ARASI ÖĞRENME  
AMACI**

Heterojen genç ve yaşlı gruplarının toplumdaki yaşamı iyileştirmek için birlikte çalıştığı program

**ÖĞRENME HEDEFLERİ****GENÇ NESİLLER İÇİN**

Çalıştayın sonunda genç, bir öğrenci olarak şunları yapabilmelidir:

- yaşlı neslin literatürdeki tercihleri hakkında daha fazla bilgi sahibi olmak

Çalıştayın sonunda genç, mentor olarak şunları yapabilmelidir:

- kitaplarla ilgili geri bildirimlerini ve tavsiyelerini vermek

**YETİŞKİN NESİL İÇİN**

Çalıştayın sonunda yetişkin, bir öğrenci olarak şunları yapabilmelidir:

- Atık azaltma ve sürdürülebilirlik girişimi olarak Kitap değiştirme uygulaması hakkında daha fazla bilgi edinmek
- modern edebiyat ve gençlerin tercihleri hakkında daha fazla bilgi sahibi olmak

Çalıştayın sonunda yetişkin, mentor olarak şunları yapabilmelidir:

- edebiyatla ilgili deneyim ve bilgilerini paylaşmak

**BU ÇALIŞTAYDA ELE  
ALINAN KONULAR**

- Edebiyat
- Kitap
- Hikayeler ve hikaye anlatımı

**Kitap takası, bir kişi ile diğeri arasında kitap alışverişi uygulamasıdır. İnsanların kitap takası yapmaları, yenilerini keşfetmeleri ve para ödemededen okumak için yeni bir kitap edinmeleri için ucuz bir yol sağlar.**

Etkinlik eğitmenleri tarafından kitapların bırakılabileceği ve etkinlik sırasında başka biri tarafından alınabileceği birkaç raf sağlanmalıdır. Eğitmenler, katılımcıları kitaplarını değişim için birkaç gün önceden veya doğrudan etkinliğe getirmeye davet edebilirler.

Farklı kuşakların en sevdiği kitaplar hakkında konuşmak, tartışmak, edebiyat oyunları oynamak ve birlikte sosyalleşmek için farklı yaşlardan insanlar katılmaya davet edilmelidir.

Rahat ve resmi olmayan bir atmosfer yaratmak önemlidir: katılımcılara çay veya kahve ikram etmek, oturup birbirleriyle konuşmak için sandalyeler sağlamak. Etkinlik sırasındaki kitap alışverişi ve resmi olmayan konuşmanın yanı sıra katılımcılar birbirlerini daha yakından tanımaya yönelik bir edebiyat oyunu oynamaya davet edilirler.

### **Edebiyat Oyunu**

Organizatörler, kitaplar ve literatürle bağlantılı sorular hazırlamalıdır. Sorular bir kutuya toplanmalıdır. Soru örnekleri:

“Bir adada kalacak olsaydın, yanına hangi kitabı alırdın?”

“Bir kitap olsaydın hangisi olurdu?”

“Şimdi en sevdiğin kitap hangisi? Çocukluğunda hangisi idi?”

“Sizce sizin kuşağınızdaki insanlar arasında en popüler kitap hangisi?”

“Hayatınızı sürdürme şeklinizi etkileyen bir kitabınız var mı? Şayet var ise ,hayatınızı ne şekilde etkiledi?”

“En çok hangi kitaba minnettarlık duyuyorsunuz?”

“Kitap okuyor iken sizi en çok ne rahatsız ediyor?”

“Günde kitap okumaya ne kadar vakit ayırıyorsunuz?”

“Okumak için kitabı nasıl seçersiniz?”

*Katılımcılar bir daire oluşturmalı ve tek tek soru içeren bir kağıt parçası seçip cevaplamalıdır.*

### **Kitap Danışmanı**

Etkinlikten önce eğitmenler, duvara üzerinde “Kitap Danışmanı” yazan büyük bir pano koymalıdır. Kitap alışverişine katılanlar, duvara gerçekten okumaktan keyif aldıkları kitapları ve tavsiye ettikleri kitaplara dair notlar düşebilirler.



**YÖNTEMLER**

- Bir daire içinde sohbet/grup sohbeti
- Eşler arası öğrenme

**KAYNAKLAR****Çalışma alanı:**

Bir masa, sandalyeler, kitaplar için raflar ve kahve veya çay içme imkanı bulunan konforlu ve rahat bir alan.

**Malzemeler:**

Değiştirilecek kitaplar: Bazıları eğitmenler tarafından önerilebilir, diğerleri katılımcılar tarafından getirilebilir.

**Kaynaklar:**

Önceden hazırlanmış bir edebiyat oyunu için kağıt ve kalemler.

**DEĞERLENDİRME SORULARI**

**Etkinliğin düzenleyicisi (eğitimci/lider) toplantı sonunda katılımcılara şu soruyu sorar:**

Toplantıdan sonra, şimdi nasıl hissediyorsunuz? Kitaptan bir kitap seçin ve duygularınızı bu kitapla (içerik veya kapak) ilişkilendirerek tanımlayın.

**ÇALIŞTAYIN YAKLAŞIK  
SÜRESİ: 90 DAKIKA**

**KAYITLI ÖĞRENCİ SAYISI:  
10-15**

**UYGULAMAYA DAİR :**

Yaş :  
genç nesil: 16 yaşından itibaren  
yetişkin nesil: 55 artı

**Önerilen ünite öncesi  
hazırlık**

Etkinlik sırasında kitapların bırakılabileceği ve daha sonra başkası tarafından alınabileceği birkaç raf sağlanmalıdır. Organizatörler, katılımcıları, kitaplarını değişim için birkaç gün önceden veya doğrudan etkinliğe getirmeye davet etmelidir.

## NESİLLER ARASI KÖPRÜ: ÜRETMEK İÇİN BULUŞUN

### EĞİTMENLERİN ARAÇ SETİ: IGL FAALİYETLERİ İÇİN FİKİRLER



## 3.9

# MODERN TEKNOLOJİLER - BİZE NE KAZANDIRIYORLAR, BİZDEN NE ALİYORLAR (ÇEKYA)

**ÇALIŞTAY BAŞLIĞI:**

Modern teknolojiler - Bize neler kazandırıyorlar, bizden neler alıyorlar

**UYGULAYAN KURULUŞ :**

Prave ted! o.p.s.,  
Prague, Çekya

**NESİLLER ARASI ÖĞRENME  
AMACI**

Heterojen genç ve yaşlı gruplarının toplumdaki yaşamı iyileştirmek için birlikte çalıştığı program

**ÖĞRENME HEDEFLERİ****GENÇ NESİLLER İÇİN**

Çalıştayın sonunda, genç, öğrenci olarak şunları yapabilmelidir/farkedebilmelidir.

- başkalarını daha iyi tanımak
- yaşlıların modern teknolojiyi nerdeyse hiç kullanmıyor olduklarını
- diğer grubun her gün internette ne kadar az zaman harcadığını farkedebilmeli

**YETİŞKİN NESİL İÇİN**

Çalıştayın sonunda,yetişkin birey,bir öğrenci olarak şunları yapabilmelidir:

- başkalarını daha iyi tanımak
- gençlerin modern teknolojiyi neden bu kadar çok "sevdiğini" biraz daha iyi anlamak
- diğer grubun her gün internette ne kadar zaman harcadığının farkına varmak

**BU ÇALIŞTAYDA ELE  
ALINAN KONULAR**

- Empati kurabilme
- Dinleme
- Modern teknolojileri kullanmanın yararlarını ve olumsuzluklarını daha iyi tanımlama becerisi
- Teknoloji tuzaklarıyla yüzleşmek için daha fazla dikkat (örneğin zamanın bilinçli olarak azaltılması)

**FAALİYETLER**

Atölye çalışması, iki bölümden oluşmaktadır. Katılımcılar birbirlerini görebilmek için daire şeklinde otururlar.

**Çalıştayın 1. kısmı 30'dk**

Hazırlık: hadi birbirimize kendimizi tanıtalım - şu soruların cevapları:

-isim

-yaş

-günde kaç saat teknolojik cihazları kullanıyorsunuz?

-sosyal ağları kullanıyor musun?

**Çalıştayın 2. Bölümü 60'dk**

Eğitmen, katılımcıların görüşüne göre modern teknolojilerin kullanımı, getirebilecekleri tehditler ve tehlikeler konularında sorular sorar. Günlük yaşamlarını yansıtan sorular da sorulur.

Çalıştayın bu bölümünün amacı, her grubun (genç nesil ve eski nesil) bu konuyu nasıl algıladığını anlamaktır. Çalıştay bir psikolog/terapist tarafından yönetilirse, modern teknolojilerin kullanımıyla ilişkili potansiyel tehditlere daha fazla odaklanmak mümkündür.

**YÖNTEMLER**

- Bir daire içinde konuşma
- Açık uçlu sorular (Eğitmen tarafından)
- nesiller arası öğrenme
- Başkalarından kabul gören geri bildirimler alma

**GEREKLİ  
KAYNAKLAR/MALZEMELER/**

- Sınıf
- Daire şeklinde düzenlenmiş oturum şekli

**DEĞERLENDİRME SORULARI**

- Faaliyet sırasında nasıl hissettin?
- Neler öğrendin?
- Aldığınız geri bildirimlerden ne öğrendiniz?

**ÇALIŞTAYIN YAKLAŞIK  
SÜRESİ: 90 DAKIKA**

**KAYITLI ÖĞRENCİ SAYISI:  
12-20**

## UYGULAMAYA DAİR :

### Sınıf profili

**Bu grubun konuyla ilgili herhangi bir ön bilgisi var mı?**  
Modern teknolojilerin aktif kullanıcıları olmalıdırlar.

**Cinsiyet:** Karışık

**Yaş :**Eşit aynı sayıda genç (13-16 yaş arası ) ve yetişkin katılımcılarla daha iyi uygulanabilir.

Çalıştay sırasında, bir grup genç ve yetişkin katılımcı, eğitmen/terapistin özel soruları sayesinde modern teknolojilerin günlük kullanımını hakkında fikir alışverişinde bulunur.

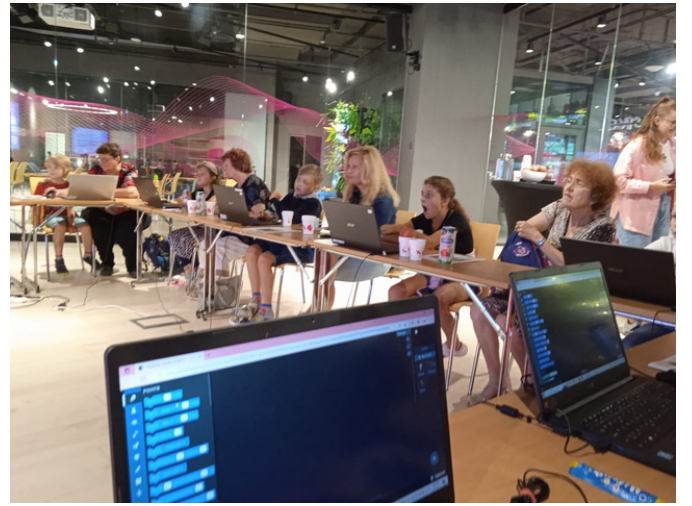
## Önerilen ünite öncesi hazırlık

Öğrencilerden şunu hatırlamalarını isteyin :

- Yanlış cevap yok
- Birinin bir şeyi yapamaması veya kullanamaması onun aptal olduğu anlamına gelmez

Eğitmeden şunları isteyin:

- İşleri akışına bırak
- Mümkünse ve uygunsa sorunları ve tehditleri tarafsız bir şekilde yorumlayın



**3.10**

**VITA(HAYAT) GÜNLÜKLERİ  
(İTALYA)**



**ÇALIŞTAY BAŞLIĞI:**

Hayat Günlükleri

**UYGULAYAN KURULUŞ:**EduVita,  
Lecce, İtalya**NESİLLER ARASI ÖĞRENME  
AMACI**

Heterojen genç ve yaşlı insan gruplarının toplumdaki yaşamı iyileştirmek için birlikte çalıştıkları program

**ÖĞRENME HEDEFLERİ****GENÇ NESİLLER İÇİN****Çalıştayın sonunda öğrenci olarak genç öğrenci şunları yapabilmelidir:**

- İletişim becerilerini geliştirmeli
- Empati geliştirebilmeli
- Kişisel bir hikaye aracılığıyla geçmiş hakkında daha fazla bilgi edinebilmeli

**Çalıştayın sonunda, genç mentor olarak şunları yapabilmelidir:**

- Video oluşturmak için teknolojilerin nasıl kullanılacağını açıklayabilmeli

**YETİŞKİN NESİLLER İÇİN****Çalıştayın sonunda yetişkinler, bir öğrenci olarak şunları yapabilmelidir:**

- Yaşam deneyimlerine değer verebilmeli
- Konuşma becerilerini geliştirebilmeli
- Dijital yeterliliklerini geliştirebilmelidir

**Çalıştayın sonunda yetişkin, mentor olarak şunları yapabilmelidir:**

- Genç nesli kendi yaşam deneyimleriyle motive edebilmelidir.

**BU ÇALIŞTAYDA ELE  
ALINAN KONULAR**

- 1) Anılar
- 2) Hikaye anlatımı

## FAALİYETLER

Hayat Günlükleri, yaşlı ve genç katılımcıları çok boyutlu bir öğrenme sürecine dahil etmek için tasarlanmıştır: nesiller arası diyalog yoluyla dilsel, duygusal, deneyimsel ve kültürlerarası etkinlikler gibi. Etkinlik, yetişkin katılımcının hikaye anlatıcısı olduğu ve genç olanın görüşmeci ve dinleyici olduğu bir röportaj olarak gelişir. Bu arada bir video çekilir ve sürecin son somut ürünü olarak kurgulanır.

Katılımcılara gelince, EduVita kurslarının son sınıf İngilizce öğrencilerini ve genç gönüllüleri aşağıdakileri yapmak için etkinliğe dahil ettik:

- çok nesilli bir ortam yaratmak
- nesiller arası ve kültürler arası alışverişi teşvik etmek
- son sınıf öğrencilerine İngilizce öğrenimlerinde, gerçek bir konuşma bağlamında pratik yapmaları için fırsat tanımak

## HAZIRLIK

Her şeyden önce, IGL kolaylaştırıcısı, yetişkin bir öğrenci ile daha genç bir öğrenciyi eşleştirerek çok kuşaklı çiftler oluşturur. Faaliyetten birkaç gün öncesinde, mümkün ise katılımcılar tanışırılır. Bu şekilde, görüşme her iki nesil katılımcısı için daha sorunsuz geçecektir.

## HAZIRLIK TOPLANTISI

Çift buluştuğunda, IGL (Kuşaklararası öğrenme) uygulayıcısı eğitmen, yetişkin ve genç katılımcılara faaliyet sırasında ele alınması olası konular hakkında beyin fırtınası yapmalarında yardımcı olur. Bu aşamada, genç katılımcı yetişkin katılımcının biyografisini, yeteneklerini, ilgi alanlarını ve tutkularını araştırır. Eğitmen, her iki katılımcıyı da bağlantı kurmaya ve işbirliği yapmaya teşvik eden bu sürece aracılık eder ve destekler. Gerekirse, eğitmen yetişkin öğrencinin deneyimine dayalı olarak bazı konu önerilerinde bulunabilir ("Okunacak en iyi 10 kitap", "Deneyimli bir gezginden tavsiye", vb.). Bu seansın sonunda çift üzerinde çalışmak için bir ana konu seçmiş olmalıdır.



## FAALİYETLER

**GÖRÜŞME ÖNCESİ**

Genç katılımcının seçilen konu hakkında bazı sorular yazması beklenir,yetişkin öğrenci bunlara önceden bakar ve cevapları İngilizce olarak hazırlar. Genç katılımcı, gerekirse İngilizce metin ile yardımcı olur. IGL uygulayıcısı eğitmen, görüşme için katılımcıların kendilerini rahat ve özgürce etkileşimde bulunabilecekleri, kişisel deneyimlerini aktarabilecekleri güvenli, resmi olmayan bir alan hazırlar. Video çekimi için ekipman ayarlanmalıdır.

**GÖRÜŞME BOYUNCA**

Görüşme, konuşmacının sunumuyla başlar (isimler, nereden geldikleri ve diğer ilgili bilgiler).

Devamında ,genç ve yetişkin katılımcılar arasında etkileşim başlatılır. Genç katılımcı önceden hazırlanmış soruları sorar. Yetişkin katılımcı, röportajın ana konusuyla ilgili yaşam deneyimini, anekdotları, kişisel tutkularını, geçmiş ve devam eden projeleri paylaşır. Derin duygular ve canlı anılara hoşgörülü davranılmalıdır. Yetişkin katılımcı, kişisel içgörülerini paylaşma konusunda kendini değerli ve yetkilendirilmiş hissederken, genç dinleyici, hayatın derslerini öğrenme ve yetişkin neslin iyi uygulamalarından ilham alma fırsatına sahiptir. Yapıcı diyalog, nesiller arasında daha iyi bir karşılıklı anlayışı teşvik ederek geliştirilir.

Bu oturumda, IGL eğitmeni etkileşime direkt dahil olmaz ve gerekirse teknik destek sağlar.

**RÖPORTAJDAN SONRA**

Görüşme sona erdiğinde, eğitmen bir değerlendirme oturumu açarak her iki katılımcıya da işbirliği sürecindeki öğrenme başarıları ve zorlukları üzerinde düşünceleri için rehberlik eder.

**DOĞRU BİR HAFIZA**

Görüşme oturumu sırasında çekilen video, dijital bilgi birikimini paylaşan genç katılımcı tarafından düzenlenmeli ve sonlandırılmalıdır. Süreç tamamlandığında, genç ve yaşlı nesillere ilham vermek ve onları güçlendirmek için deneyimin somut bir hatırası olarak ve çevrimiçi yayma için katılımcılara sunulan dijital bir Vita-Günlüğü oluşturulur.

**YÖNTEMLER**

- çiftlerde konuşma
- dijital hikaye anlatımı

**DEĞERLENDİRME SORULARI**

- İkili çalışmalar sırasında birbirinizden neler öğrendiniz?
- Ortak çalışmanın en değerli anı neydi?
- Etkinlik sırasında hangi zorlukla karşılaştınız?

**ÇALIŞTAYIN YAKLAŞIK  
SÜRESİ: HER FAALİYET  
45 DAKİKA**

**KAYITLI ÖĞRENCİ SAYISI  
EN AZ 2  
1+1**

**OTURUM PLANI/DERSLER  
HAKKINDA NOTLAR**

Yaş :  
genç nesil: 16 yaş ve üstü  
yetişkin nesil: 55 artı



**NESİLLER ARASI KÖPRÜ: ÜRETMEK İÇİN BULUŞUN**

**EĞİTMENLERİN ARAÇ SETİ:  
IGL FAALİYETLERİ İÇİN FİKİRLER**



**3.11  
SATRANCI SEVİYORUZ  
(SLOVENYA)**

**ÇALIŞTAY BAŞLIĞI:**

Satranç seviriyoruz

**UYGULAYAN KURULUŞ :**

Ljudska univerza Jesenice / Yetişkin Eğitimi Merkezi, Jesenice, Slovenya

**NESİLLER ARASI ÖĞRENME AMACI**

Heterojen genç ve yaşlı insan gruplarının toplumdaki yaşamı iyileştirmek için birlikte çalıştıkları program

**ÖĞRENME HEDEFLERİ****GENÇ NESİLLER İÇİN**

Gençler, satranç oyununun nasıl oynanacağı konusunda bilgi sahibi olur ve oyun oynamak için BİT'i kullanma konusunda bilgilerini nasıl aktaracaklarını öğrenirler. Ayrıca çevrimiçi satranç oynamanın adımlarını sunarken sabırlı olmayı da öğreniyorlar. Gençler, yaşlıların da onlara çok şey öğretebileceğinin farkındadır.

**YETİŞKİN NESİL İÇİN**

Bu tür nesiller arası öğrenmeye dahil olmak, yaşlı zihinleri aktif tutar. Yaşlılar, kendilerinin hâlâ “yararlı” olduklarını ve bilgiyi genç nesillere hâlâ aktarabileceklerini fark ederler. Gençlere satranç kurallarını ve oyunun adımlarını nasıl öğretecekleri konusunda pratik deneyim kazanırlar. Bu tür faaliyetler aynı zamanda onlara BİT hakkında bilgi edinme ve onu kullanma korkusunu kaybetme fırsatı verir.

**BU ÇALIŞTAYDA ELE ALINAN KONULAR**

- Sosyal oyunlar
- BİT'i eğlence için kullanmak
- Bilgi aktarımı
- Huzurevinde yaşam kalitesi
- Beyin jimnastiği - mantıksal bilgi geliştirme

**FAALİYETLER**

İlk olarak, yerel bölgedeki bir huzurevi ile bağlantı kuruyoruz ve nesiller arası bir etkinliğe katılmaya ilgilerini kontrol ediyoruz. Ayrıca huzurevinde satranç oynayabilecekleri ekipman olup olmadığını da kontrol etmeliyiz.

Ardından, boş zamanlarını gönüllü olarak yaşlılarla birlikte geçirmek isteyen yerel lise öğrencileriyle bağlantı kuruyoruz.

Ayrıca genç nesillerin satranç öğrenmeye ilgi duyması tavsiye edilir.

Yetişkinler ile okul öğrencilerinin ilk buluşmasını gerçekleştirip grupları ve etkileşimin ve satranç öğrenmenin gerçekleşeceği yeri belirliyoruz.

Öğrenciler oyunu oynayabileceklerini anladıklarında uzaktan satranç oynayabilecekleri bir uygulama bulurlar.

Bir sonraki toplantıda öğrenciler, yaşlıları bilgisayar ve interneti kullanarak satrancı tanımaya ve oynamaya teşvik ederler.

İlk oyun, yaşlıların sadece hamleleri dikte etmesi, küçüklerin ise "onlar için" oynaması şeklinde oynanır.

Küçüklerin yaşlıları sürekli olarak satranç oynamaya teşvik etmeleri ve uzaktan satranç oynamanın avantajlarını sunmaları önemlidir (huzurevinde ziyaretçilere izin verilmediğinde bile satranç oynama imkanı vb.)

Bir sonraki toplantı, yaşlılara satranç uygulamasını kendi başlarına nasıl kullanacaklarını öğretmeye yöneliktir. Oyunun süreci yaşlılar yeterlilik kazanana kadar tekrarlanır.

Çevrim içi satranç oyunu uyguluyoruz (yaşlılar huzurevinde, küçükler evlerinde). İlk uzaktan satranç oynama sürecinde, huzurevindeki personelden yaşlılara gereksinim olması halinde yardımcı olmak amacıyla gönüllü olmalarını rica ederiz.

**YÖNTEMLER**

- 1.teşvik ve motivasyon yöntemi, oyun-rekabetçilik
- 2.kullanılan zamana odaklanma
- 3.Sosyal ağ genişletme, bilişsel eğitim
- 4.konuşma yöntemi
- 5.Düşünmeyi, keşfetmeyi teşvik etme

**KAYNAKLAR**

- Bilgisayar
- satranç tahtası oyunu

**DEĞERLENDİRME SORULARI**

- Satranç oynama bilgisini aktarmak ne kadar zordu?
- BİT kullanırken korktuğunuzu hissettiniz mi?
- Diğer nesillerle vakit geçirmenin herhangi bir avantajını fark ettiniz mi?
- Bu aktivite sırasında kendiniz hakkında bir şeyler öğrendiniz mi ?

**ÇALIŞTAYIN YAKLAŞIK  
SÜRESİ: HER OTURUM  
60 DAKİKA**

**KAYITLI ÖĞRENCİ SAYISI:  
SINIRSIZ**

**UYGULAMAYA DAİR :****sınıf profili**

Bu grubun konu hakkında önceden bilgisi var mı?

Yaşlılar satranç oynamayı bilmeli.

Gençler, yaşlılara çevrimiçi satranç oynamayı öğretmeden önce uygulamayı denemelidir.

Cinsiyet: Karışık

Yaş :

Genç nesil: 16 - 20 yıl

Yetişkin nesil: 70 ve üzeri

## Önerilen ünite öncesi hazırlık

Öğrencilerden şunları isteyin:

- Açık fikirli kal

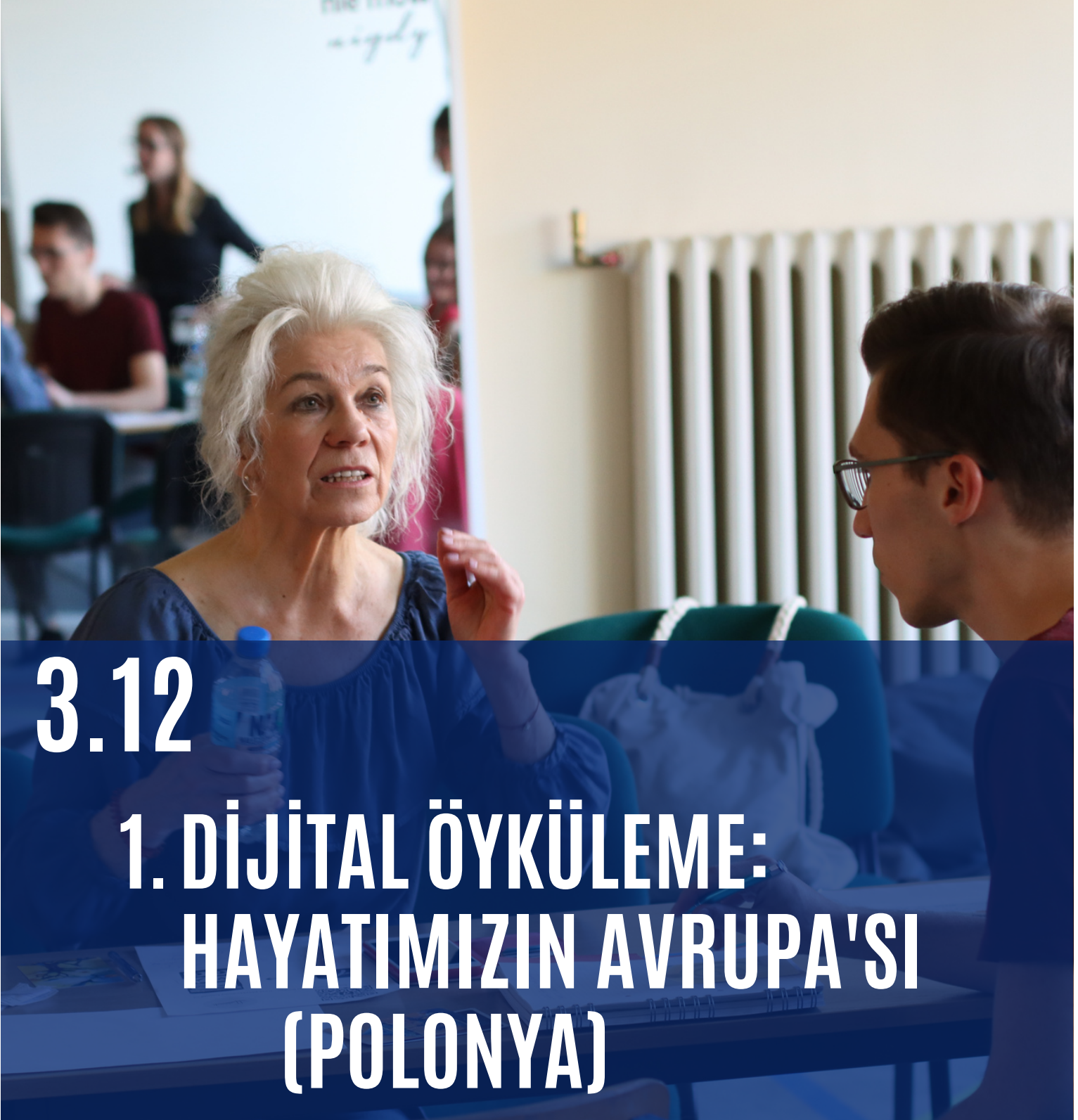
Mentordan şunları isteyin:

- Diğer neslin (yüz yüze veya çevrimiçi) satranç oynamayı bilmediğini ve sabırlı olmaları gerektiğini unutmayın.
- Başkalarını cesaretlendirdiğinizden ve saygılı olduğunuzdan emin olun.



## NESİLLER ARASI KÖPRÜ: ÜRETMEK İÇİN BULUŞUN

### EĞİTMENLERİN ARAÇ SETİ: IGL FAALİYETLERİ İÇİN FİKİRLER



3.12

## 1. DİJİTAL ÖYKÜLEME: HAYATIMIZIN AVRUPA'SI (POLONYA)



**ÇALIŞTAY BAŞLIĞI:**

Dijital Öyküleme: Hayatımızın Avrupa'sı

**UYGULAYAN KURULUŞ :**Foundation Pro Scientia Publica  
Wroclaw, Polonya**NESİLLER ARASI ÖĞRENME  
AMACI**

Heterojen genç ve yaşlı insan gruplarının toplumdaki yaşamı iyileştirmek için birlikte çalıştıkları program

**ÖĞRENME HEDEFLERİ****GENÇ NESİLLER İÇİN****Çalıştayın sonunda öğrenci olarak genç katılımcı şunları yapabilmelidir:**

- Yaşlı nesiller ile bağlantı kurmak
- Kültürel kimliklerini ve tarihi miraslarını yansıtmak

**Çalıştayın sonunda, genç mentor olarak şunları yapabilmelidir:**

- Video oluşturmak için teknolojilerin nasıl kullanılacağını açıklayabilmeli
- Yetişkin öğrencileri bir öğrenme sürecinde destekleyebilmeli

**YETİŞKİN NESİL İÇİN****Çalıştayın sonunda yetişkin, bir öğrenci olarak şunları yapabilmelidir:**

- Yaşam deneyimlerine ve kültürel miraslarına değer verebilmeli
- Yeni iletişim araçlarını daha iyi kullanabilmeli
- Dijital yeterliliklerini geliştirmeli

**Çalıştayın sonunda, kıdemli mentor olarak şunları yapabilmelidir:**

- Genç nesle ilham verebilmeli
- Genç nesli kültürel mirasla buluşturabilmeli

**BU ÇALIŞTAYDA ELE  
ALINAN KONULAR**

- 1) Dijital hikaye anlatımı
- 2) Dijital beceriler
- 3) Tarih

## FAALİYETLER

**Hayatımızın Avrupa'sı**, daha genç öğrenciler tarafından desteklenen dijital ve teknolojik becerileri geliştirmede yetişkin öğrencilere yardımcı olmayı amaçlayan nesiller arası bir dijital hikaye anlatımı atölyesidir. Özellikle dijital hikaye anlatımı, yaşlıların dijitalleşen dünyadan dışlanmışlık duygularının üstesinden gelmelerine ve yeni teknolojileri kontrol altına alıp kişisel ve sosyal ifade için kullanabilecekleri konusunda farkındalık geliştirmelerine yardımcı olabilecek yenilikçi ve güçlü bir iletişim aracıdır. Etkinlik, çok kuşaklı bir grup için tasarlanmıştır: genç katılımcılar, yeni ICT ile bir video oluşturma sürecinde yaşlılara yardım ve rehberlik ederler, yaşlılar ise kendi tarihlerinden ve kültürel miraslarından değerli içgörülerini paylaşan hikaye anlatıcıları olarak hareket ederler.

### HAZIRLIK

IGL eğitimcisi, bir yetişkin ve bir genç öğrenciden oluşan çiftler oluşturur. Eğitimci, çiftlerin video hikaye anlatımı için kültürel miraslarıyla bağlantılı konular ve hikayeler hakkında beyin fırtınası yapmasına yardımcı olur. Yaşlılar, kültürel kimliklerini ve geçmişlerini keşfetmek ve genç nesillerin bugünlerini daha iyi anlamalarına yardımcı olmak için belirli bir tarihi olay veya dönemle ilgili yaşam olaylarını ve anılarını paylaşırlar. Seçim yapıldıktan sonra, çiftler dijital hikaye anlatımı sürecine girebilirler.

### SENARYO YAZMAK

Çift, seçtikleri konuya ve hikayeye göre bir video senaryosu yazmalıdır. Metin mümkün olduğunca basit ve doğrusal olmalı ve tüm hikayeyi kısa ve öz bir şekilde anlatmalıdır. IGL eğitimcisi, bilgiyi etkili ve net bir anlatıya yoğunlaştırmada çiftlere destek olabilir.

### GÖRSEL OLUŞTURMAK

Bu oturumda, yetişkin öğrenci ve genç öğrenci, hikayeyi görsel olarak anlatabilecek resimler ve videolar toplarlar. Görsel web sitelerinden resim ve videolar indirebilir veya yetişkin öğrencinin sahip olduğu özgün materyalleri kullanabilirler. Alternatif olarak, video yapım platformunun ücretsiz kitaplığına erişebilirler (örn. We Video).

## FAALİYETLER

Görseller ve videolar senaryoya uymalı ve kelimelerin ne anlattığını görsel olarak anlatmalıdır. Bu nedenle, kelime sayısı hikaye senaryosunun uzunluğuna bağlıdır.

**VİDEO OLUŞTURMA**

Tüm materyaller toplandığında, çiftler We Video gibi video yapım yazılımlarını kullanarak videoyu oluşturmaya başlar. Toplanan resimler ve kısa videolar ile görsel taslak hikaye oluştururlar.

Sese gelince, iki seçenek mümkündür:

- Senaryo kaydedilebilir ve videoya seslendirme olarak eklenebilir;
- Hikaye altyazılı anlatılırken, video için ses olarak bazı müzikler kullanılabilir.

Video, ilgili katılımcıların becerilerine bağlı olarak düzenlenir ve düzenlenir. Tüm yaratıcı çözümlere açık olunur!

En önemli şey, hem yaşlıların hem de gençlerin birbirinin öğrenmesini ve desteklemesini sağlayan işbirlikçi kapsayıcı bir süreci geliştirmektir.

**SÜREÇ ÜZERİNE DÜŞÜNMEK**

İkili çalışmanın sonunda, IGL eğitmeni, katılımcıları süreç boyunca ortaya çıkan zorluklar, fırsatlar ve öğrenme başarıları üzerine düşünmeleri için bir değerlendirme oturumuna dahil eder.

Oluşturulan dijital hikayeleri izleme keyfi ile atölye sonlandırılabilir.



*Codziennosc w obliczu wojny*

**YÖNTEMLER**

- çiftlerde konuşma
- dijital hikaye anlatımı
- video yapımı

**KAYNAKLAR**

- Video kamera veya akıllı telefon
- Bilgisayar
- Mikrofon
- Video düzenleme yazılımı (ör. WeVideo)

**DEĞERLENDİRME SORULARI**

- İkili çalışmalar sırasında birbirinizden neler öğrendiniz?
- Ortak çalışmanın en değerli anı neydi?
- Etkinlik sırasında hangi zorlukla karşılaştınız?
- Hikaye anlatma süreci nasıldı?
- Video yapma süreci nasıldı?

**ÇALIŞTAYIN YAKLAŞIK  
SÜRESİ: 4 OTURUM:  
4X45 DAKİKA**

**KAYITLI ÖĞRENCİ SAYISI:  
EN AZ 2  
1+1**

**UYGULAMAYA DAİR :**

**Yaş :**  
Genç nesil: 16 yaş ve üstü  
Yetişkin nesil: 55 artı

# SONUÇLAR

*ALEKSANDER KOBYLAREK, MARTYNA MADEJ*

Kuşkusuz ,yeni bir "nesiller arası anlaşmaya" ihtiyacımız var. Figüratif toplumlarda, genç nesiller medeniyetin gerektirdiği değişimleri yakından takip eder ve bazen bu değişimlerin yaratılmasında etken rol oynarlar.(Mead, 1970).

Artan bilişsel kısıtlılıkları nedeniyle daha yaşlı nesiller, medeni gelişimlerin gerisinde kalmamak ve sonuçta atıl hale dönüşmüş bireyler olmamak için giderek daha fazla desteğe ihtiyaç duyuyorlar. (Baschiera ve De Meyer, 2016).

Nesiller arası eğitim, farklı nesillerin sosyal ve uygar gelişimlerdeki önemine farklı bir yaklaşım getiriyor (Kobylarek , 2022).

Her şeyden önce, yaşlanan toplumlarda er ya da geç nüfusun azaldığı gerçeğine işaret etmekte fayda var. Nesil değişiminin olmaması, popülasyonun yavaş yavaş neslinin tükendiği anlamına gelir (Okólski, 2018). Bu, medeniyet için pek çok sorunu gündeme getiriyor: ekonomik ve sosyal. Ancak bireysel düzeyde yaşlılar için en şiddetli olanı, zamanın dışına itilmeye yol açan sosyal ölüm ve marjinalleşmenin makası olan izolasyondur.

Azalan popülasyonlarda her insan, ilgilenilmeye ve hakkında bilgi birikimi edinilmeye değer bir hazine haline gelir. Nesiller arası eğitim, kapsayıcı bir eğitimidir, yaşlıları bilinmezlikten çekmeye ve genç nesillerin yaşlıların değerinin farkına varmalarını hedefler. Yaşlı insanlar ve onların deneyimleri, genç nesillerin yaşamlarına ilham verebilir. Bu nedenle, yaşlı vatandaşları medeniyetin ağırlığı olarak değil, informal öğretim için bir eğitim potansiyeli olarak görmemiz gerekmektedir. (Meynen, 2016).

Özel planlanmış, kişiye özel nesiller arası faaliyetler, yalnızca yaşlıların zihinsel durumunu iyileştirmekle kalmaz (daha az izolasyon, daha az depresif durumlar), aynı zamanda mikro dünyalar için bir buluşma yeri ve deneyim alışverişi için bir platform haline gelir. Kuşaklar arası her tür etkinlik (yalnızca eğitimsel değil) bu tür toplantıları düzenlemek için bir bahane olabilir (Zakowicz, 2011).

# CONCLUSIONS

*ALEKSANDER KOBYLAREK, MARTYNA MADEJ*

Sunulan faaliyetler seti, yaşlılar kulüpleri, üçüncü yaş üniversiteleri ve diğer gayri resmi eğitim ve terapi grupları tarafından kullanılabilir. Ayrıca, kurumların kendi atölye etkinliklerini geliştirmek için bir ilham kaynağı da olabilirler. Bu kılavuzda toplanan örnekler; farklı kuşakların potansiyelinden yararlanmak için tasarlanan etkinliklere ek olarak, tipik etkinliklerin kuşaklar arası eğitimin ihtiyaçlarına nasıl uyarlanacağına da dikkate alınmaya değer olduğunu göstermektedir. Bazen, nesiller arası çift yönlü aktarım etkisi elde etmek için orijinal formun küçük bir modifikasyonu yeterlidir, böylece yetişkin uygulama sürecinde doğru anda öğrenci ve öğretmen rolüne aynı anda girebilir. Bazen deneyimlerin değiş tokuşu için sadece bir alan yaratmak ve paydaşları bir araya getirmek, yapılandırmak, özetlemek, anlamlı hale getirmek ve eğitici bir nitelik kazanmak için yeterlidir.

Böylece, temel bir didaktik sonuç ortaya çıkar. Her durumda ,nesiller arası eğitimde faaliyetlerde bulunan eğitimciler, biyografik deneyimleri yeniden yapılandırma yeteneklerini daha fazla gösterebilmelidirler.

# KAYNAKLAR

- Actionbound. (2012). Actionbound [Mobile app & computer software]. <https://en.actionbound.com/>
- BahraniApps. (2016). Comic Page Creator [Mobile app]. Google Play. [https://play.google.com/store/apps/details?id=air.bahraniapps.comicpagecreator&hl=en\\_US&gl=US](https://play.google.com/store/apps/details?id=air.bahraniapps.comicpagecreator&hl=en_US&gl=US)
- Baschiera, B. & De Meyer, W. (2016). Support of active ageing through P2P learning. *Journal of Education Culture and Society*, 7(1), 180-192.
- Buj, C., Kardamitsi, E., Marzo, S., & Tejedor, N. (2018). Mind your Mind: Synergies between mindfulness and nature-based methods. Erasmus plus KA2 project, Zaragoza.
- Chess. (2005). Chess. <https://www.chess.com/>
- European Commission. (2021, January 27). Zelena knjiga o staranju: Spodbujanje solidarnosti in odgovornosti med generacijami [Green paper on ageing: Fostering solidarity and responsibility between generations]. <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/SL/TXT/HTML/?uri=CELEX:52021DC0050&from=SL>
- Goleman, D. (1995). *Emotional Intelligence*. Bantam Books.
- Goleman, D. (1998). *Working with Emotional Intelligence*. Bantam Books.
- Kaplan, M. S. (2021). School-based intergenerational programs. UNESCO Institute of Lifelong Learning. <https://uil.unesco.org/adult-education/school-based-intergenerational-programs>
- Karmolińska-Jagodzik, E. (2021). Komunikacja międzypokoleniowa – rozważania wokół różnic kulturowych [Intergenerational communication - reflections on cultural differences], *Studia Edukacyjne*, 21, 191-210.
- Kobylarek, A., Madej, M., & Roubalová, M. (2022). Communication community in the prefigurative world. *Journal of Education Culture and Society*, 13(2), 7-16.
- Kolb, D. (2014). *Experiential Learning: Experience as the Source of Learning and Development (2nd Edition)*. Pearson FT Press.
- Mead, M. (1970). *Culture and Commitment*. Garden City.
- Meynen, D. (2016). Sapere aude. About the contribution of elderly people to cultural life. *Journal of Education Culture and Society*, 7(1), 11-17.

# KAYNAKLAR

- Natalija Ž., Dušanka L. Š., Mateja K., Julija M., & Urška B. (2013). Nikoli prestari za učenje. Izzivi pri izobraževanju starejših in spodbujanje medgeneracijskega sožitja [Never too old to learn. Challenges in educating the elderly and promoting intergenerational coexistence]. Epale.  
[https://epale.ec.europa.eu/sites/default/files/nikoli\\_prestari\\_za\\_ucenje\\_prirocnik\\_0.pdf](https://epale.ec.europa.eu/sites/default/files/nikoli_prestari_za_ucenje_prirocnik_0.pdf)
- Newman, S. & Hatton-Yeo, A. (2008). Intergenerational learning and the contributions of older people, *Ageing Horizons*, 8, 31-39.
- Okólski, M. (2018). Wyzwania starzejącego się społeczeństwa [The challenges of an ageing society]. Wydawnictwa Uniwersytetu Warszawskiego.
- Roundwood Studios. (2011). Comic Strip! - Cartoon & Comic [Mobile app]. Google Play. <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.roundwoodstudios.comicstripit&hl=it&gl=US>
- The TOY Project Consortium. (2013). Reweaving the tapestry of the generations: A guide to community-based intergenerational initiatives in Europe. The TOY Project. [http://media.wix.com/ugd/cfe827\\_ebe92251550e426da1f5c3bfbb25930e.pdf](http://media.wix.com/ugd/cfe827_ebe92251550e426da1f5c3bfbb25930e.pdf)
- WeVideo. (2011). WeVideo [Computer software]. <https://www.wevideo.com/>
- Zakowicz, I. (2011). Old age – „how beautiful to be yourself”. *Journal of Education Culture and Society*, 2(2), 47-54



# EĞİTİM SETİ YAZARLARI

EduVita

İTALYA



- Hanna Urbanovich (Araştırma)
- Filomena Locantore (Araştırma)
- Damiano Stefano Verri (Grafik)
- Teresa Voce (Çeviri)

Foundation Pro Scientia Publica

POLONYA



- Aleksander Kobylarek (Araştırma)
- Martyna Madej (Araştırma ve çeviri)
- Maja Wereszczyńska (Araştırma)
- Katarzyna Kaczmar (Araştırma)
- Kamil Krasoń (Görseller)

Nazhayat

TÜRKİYE



- Hasan Yüce (Araştırma ve çeviri).
- Mustafa Çelik (Grafik ve dizayn).
- Rabia Selma Gültekin (Araştırma)

Právě ted'! o.p.s.

ÇEK  
CUMHURİYETİ



- Hana Čepová

UTENA THIRD AGE UNIVERSITY

LİTVANYA



- Laima Lapinienė
- Beatričė Navarskaitė

LJUDSKA UNIVERZA JESENICE

SLOVENYA



- mag. Maja Radinovič Hajdič
- Ana Hering



Bu çalışma, Creative Commons 4.0 lisansı altındadır. Materyali herhangi bir ortam veya formatta kopyalamakta ve yeniden dağıtmakta özgürsünüz. İçerik üreticilerine açık ve uygun bir şekilde atıfta bulunmalı, [www.connectocreate.eu](http://www.connectocreate.eu) web sitesine bir bağlantı sağlamalısınız, ayrıca CC 4.0 lisansına ([creativecommons.org/licenses/by/4.0](http://creativecommons.org/licenses/by/4.0)) bir bağlantı sağlamalı ve değişiklik yapıp yapılmadığını belirtmelisiniz.

Avrupa Birliği tarafından  
ortak finanse edilmektedir

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