

2023-1-HU01-KA210-SCH-000152236 - Get Away From The Screens, Be With Nature: Play and Discovery in Children's Lives

1. Mobilite Değerlendirme Raporu

Bu belge, “Play in Nature: A Journey of Discovery” projesi kapsamında uygulanan 5 günlük uluslararası hareketlilik faaliyetinin değerlendirme sonuçlarını sunmaktadır. Rapor, hareketlilik öncesinde uygulanan giriş (pre-mobility) ve hareketlilik sonrasında uygulanan çıkış (post-mobility) anketlerine dayanmaktadır ve hareketliliğin katılımcıların bilgi düzeyleri, yönetsel özgüvenleri ve pedagojik bakış açıları üzerindeki etkisini ölçmeyi amaçlamaktadır.

Analiz, soru soru yapılandırılmış olup, katılımcıların hareketlilik öncesi ve sonrası verdikleri yanıtlar karşılaştırılarak gözlemlenen temel değişimler açık ve yazılı bir şekilde yorumlanmıştır. Değerlendirme özellikle doğa temelli ve oyun temelli öğrenme yaklaşımlarına, yaygın olmayan (non-formal) ve deneyim temelli eğitime ilişkin yetkinliklerin gelişimine, ayrıca ekran kullanımına bağlı zorluklar ve önleme stratejilerine yönelik farkındalığa odaklanmaktadır. Belge, temel bulguları özetleyen ve hareketlilik sürecinde elde edilen ölçülebilir mesleki gelişimi vurgulayan genel bir değerlendirme bölümüyle sonlandırılmaktadır.



Soru 1

Girdi (Input): “Çocukların ekran kullanım alışkanlıklarına ve bunların psikolojik arka planına aşınayım.”

Çıktı (Output): “Ekran bağımlılığının nasıl geliştiğine ve önleme için pedagojik imkânlarla dair daha derin bir anlayışa sahibim.”

Girdi anketi sonuçları, hareketlilik öncesinde katılımcıların çocukların ekran kullanım alışkanlıkları ve bu alışkanlıkların psikolojik arka planına ilişkin öz değerlendirmelerinin oldukça sınırlı olduğunu göstermektedir. Katılımcıların yarısı (16 kişiden 8’i) bu ifadeye katılmadığını belirtmiş, bu durum söz konusu alanda belirsizlik veya düşük özgüvene işaret etmiştir. Buna ek olarak 5 katılımcı nötr veya yalnızca kısmen emin olduklarını belirten bir yanıt seçmiş, yalnızca 3 katılımcı ise program öncesinde kendisini açık biçimde yeterli ve güvenli hissetmiştir.

Bu sonuçlar, ekran kullanımı ve dijital davranışın katılımcıların mesleki bağlamlarında son derece önemli konular olmasına rağmen, ekran bağımlılığı ve buna ilişkin psikolojik mekanizmaların sistematik bir pedagojik anlayışının projenin başlangıcında yeterince oturmadığını göstermektedir.

5 günlük hareketliliğin sonunda ise sonuçlar açık ve ölçülebilir bir gelişime işaret etmektedir. Katılımcıların büyük çoğunluğu ekran bağımlılığının nasıl geliştiğini ve bunun pedagojik önleme yoluyla nasıl ele alınabileceğini daha iyi anladıklarını ifade etmiştir (9 katılımcı ifadeye katılmış, 3 katılımcı kesinlikle katılmış ve yalnızca 4 katılımcı kısmen nötr kalmıştır).

Özellikle dikkat çekici olan nokta, çıktı anketinde hiçbir katılımcının bu ifadeye katılmadığını belirtmemiş olmasıdır. Bu durum, başlangıçtaki temel tabloya kıyasla önemli ve olumlu bir değişimi temsil etmektedir. Girdi ve çıktı sonuçlarının karşılaştırılması, hareketliliğin katılımcıların ekran bağımlılığına ilişkin kavramsal ve pedagojik anlayışı üzerinde önemli bir etkisi olduğunu ortaya koymaktadır. Başlangıçtaki yanıtlar belirsiz ve parçalı bir bilgi düzeyine işaret ederken, hareketlilik sonrası veriler katılımcıların yapılandırılmış bilgi, teorik arka plan ve pratik önleme stratejileri kazandığını doğrulamaktadır.

Bu gelişim doğrudan programın şu odak alanlarıyla ilişkilendirilebilir: aşırı ekran kullanımının psikolojik kökenlerini anlamak, gerçek yaşamdan pedagojik senaryoları tartışmak, dijital detoks stratejilerini doğa temelli ve oyun temelli öğrenme yaklaşımlarıyla ilişkilendirmek. Genel olarak bu soru, hareketliliğin belirlenmiş bir bilgi açığını başarıyla ele aldığını ve katılımcıların oldukça önemli bir eğitim alanındaki mesleki yeterliklerini güçlendirdiğini açık biçimde göstermektedir.



Soru 2

Girdi (Input): “Öğrencilerime doğa temelli alternatif etkinlikler önerebiliyorum.”

Çıktı (Output): “Doğada kullanılacak yeni oyun ve deneyim temelli yöntemler öğrendim.”

Girdi anketi sonuçları, hareketlilik öncesinde katılımcıların büyük bir kısmının doğa temelli alternatif etkinlikleri öğrencilerine önermekte kendilerini yeterince güvenli hissetmediğini göstermektedir. Katılımcıların yanıt dağılımına bakıldığında; 3 katılımcı bu ifadeye katılmadığını belirtmiş, 11 katılımcı nötr veya yalnızca kısmen emin olduğu bir yanıt seçmiş ve sadece 2 katılımcı açık biçimde katıldığını ifade etmiştir. Bu durum, katılımcıların doğa temelli öğrenme yaklaşımlarına karşı genel olarak açık olmalarına rağmen, projenin başlangıcında pratikte kullanabilecekleri yöntemsel araçlarının sınırlı olduğunu göstermektedir.

Hareketliliğin sonunda ise çıktı anketi, belirgin bir olumlu değişime işaret etmektedir. Katılımcıların çoğunluğu, açık alanlarda ve doğal ortamlarda kullanılacak yeni, doğrudan uygulanabilir oyun ve deneyim temelli yöntemler öğrendiklerini belirtmiştir: 7 katılımcı ifadeye katılmış, 5 katılımcı kesinlikle katılmış ve yalnızca 4 katılımcı kısmen nötr kalmıştır. Ayrıca, çıktı anketinde hiçbir katılımcının ifadeye katılmadığını belirtmemesi özellikle önemlidir.

Girdi ve çıktı sonuçları karşılaştırıldığında, hareketliliğin katılımcıların doğa temelli ve oyun temelli öğrenme alanındaki yöntemsel özgüvenini önemli ölçüde güçlendirdiği sonucuna varılabilir. İlk yanıtlar belirsizlik ve sınırlı uygulama deneyimini yansıtırken, hareketlilik sonrası veriler katılımcıların somut, aktarılabilir pedagojik araçlar edindiklerini doğrulamaktadır. Bu gelişim, programın deneyim temelli öğrenme tasarımı ile doğrudan ilişkilidir; çünkü program öğrenmeyi uygulama yoluyla, açık hava grup etkinlikleriyle ve bu yöntemlerin farklı eğitim bağlamlarına nasıl uyarlanabileceğine dair yansıtıcı değerlendirmelerle desteklemiştir.

Soru 3

Girdi (Input): “Grup dinamiklerini geliştirmek için oyun temelli öğrenme yöntemlerini kendimden emin bir şekilde kullanırım.”

Çıktı (Output): “Açık hava ortamında grup dinamiklerini daha kendinden emin şekilde yönetiyorum.”

Girdi anketi sonuçları, hareketlilik öncesinde katılımcıların büyük çoğunluğunun grup dinamiklerini özellikle desteklemek amacıyla oyun temelli öğrenme yöntemlerini kullanma konusunda kendilerini yeterince güvenli hissetmediğini göstermektedir. Yanıtlar incelendiğinde 4 katılımcının ifadeye katılmadığı, 9 katılımcının nötr veya kararsız yanıt verdiği ve yalnızca 3 katılımcının başlangıçta kendini yeterli ve güvenli hissettiği görülmektedir. Bu durum, oyun temelli etkinliklerin katılımcıların eğitim uygulamalarında yer almasına rağmen, grup süreçlerini güçlendirmek için bu etkinliklerin daha bilinçli ve hedef odaklı kullanımının henüz tam olarak gelişmemiş olduğunu göstermektedir.



Hareketliliğin sonunda ise çıktı anketi sonuçları belirgin bir gelişime işaret etmektedir. Katılımcıların çoğu, oyun temelli yöntemleri iş birliğini ve grup uyumunu desteklemek amacıyla daha etkili şekilde kullanabildiklerini bildirmiştir.

Girdi ve çıktı sonuçları karşılaştırıldığında, hareketliliğin katılımcıların grup gelişimi için oyun temelli öğrenmeyi uygulama konusundaki yönetsel farkındalığını ve özgüvenini önemli ölçüde artırdığı sonucuna varılabilir. Başlangıçtaki belirsizlik, uygulamaya dayalı deneyimlerle desteklenen bir güvene dönüşmüş; bu süreçte pratik etkinlikler ve yansıtıcı öğrenme yaklaşımı belirleyici rol oynamıştır.

Soru 4

Girdi (Input): “Pedagojik araçlar kullanarak öğrencilerin ekran süresini nasıl azaltacağımı biliyorum.”

Çıktı (Output): “Öğrencileri derse dahil etmek için yaratıcı araç setimi geliştirdim.”

Girdi anketi sonuçları, hareketlilik öncesinde katılımcıların pedagojik araçlar kullanarak öğrencilerin ekran süresini azaltma konusundaki algılanan yeterliliklerinin grup genelinde henüz tam olarak dengeli ve istikrarlı olmadığını göstermektedir. Tüm katılımcılar bu maddeye yanıt vermiştir (16/16) ve bu durum bize eksiksiz bir başlangıç veri seti sunmaktadır. Yanıt dağılımına bakıldığında 8 katılımcının “Nötr”, 6 katılımcının “Katılıyorum” ve 2 katılımcının ise “Katılmıyorum” seçeneğini işaretlediği görülmektedir. Bu tablo, bazı katılımcıların ekran süresini azaltmaya yönelik belirli pedagojik stratejilere zaten sahip olduğunu, ancak grubun önemli bir kısmının bu araçları uygulamada ne kadar istikrarlı ve etkili olabileceği konusunda hâlâ belirsizlik yaşadığını göstermektedir.

Çıktı anketi sonuçları ise hareketliliğin sonunda belirgin bir olumlu değişime işaret etmektedir ve bu değişim özellikle katılımcıların öğrencileri derse dahil etmeye yönelik yaratıcı araç setlerinin gelişmesine odaklanmaktadır. Çıktı yanıtlarında 8 katılımcı “Katılıyorum”, 7 katılımcı “Kesinlikle katılıyorum” seçeneğini işaretlemiş ve yalnızca 1 katılımcı “Nötr” kalmıştır. Ayrıca çıktı anketinde hiçbir katılımcı “Katılmıyorum” yanıtı vermemiştir. Bu durum, hareketliliğin katılımcıların öğrencileri yaratıcı yöntemlerle sürece dahil etme konusundaki özgüvenini artırdığını ve dolaylı olarak aşırı ekran süresini azaltmayı hedefleyen anlamlı alternatif öğrenme deneyimlerini desteklediğini göstermektedir.

Girdi ve çıktı sonuçları karşılaştırıldığında, açık ve ölçülebilir bir gelişim görülmektedir. Başlangıç verileri yüksek düzeyde belirsizlik (8/16 nötr yanıt) ve az da olsa olumsuz tutum (2/16 katılmıyorum) içerirken, hareketlilik sonrasında yanıtlar neredeyse tamamen olumlu kategoriye kaymıştır (16 katılımcıdan 15’i olumlu yanıt vermiş ve bunların 7’si güçlü olumlu düzeydedir). Bu durum, mobilitenin katılımcıların yönetsel repertuarını, öğrencilerin derse katılımını artırmaya yönelik pratik, aktarılabilir ve yaratıcılık odaklı yaklaşımlar sunarak etkili biçimde zenginleştirdiğini göstermektedir.



Genel olarak Soru 4'ün sonuçları, hareketliliğin katılımcıların kısmi güven ve belirsizlikten daha güçlü bir yeterlilik algısına geçişini desteklediğini doğrulamaktadır. Öğrencileri derse dahil etmek için yaratıcı pedagojik yöntemleri kullanma becerisi, doğa temelli ve oyun temelli alternatifler oluşturmanın ve öğrencilerin ekran temelli etkinliklere bağımlılığını azaltmanın temel adımlarından biri olarak öne çıkmaktadır.

Soru 5

Girdi (Input): “Açık hava etkinlikleri sırasında grup dinamiklerini yönetme konusunda kendime güveniyorum.”

Çıktı (Output): “Doğanın sınıf içi süreçlere nasıl entegre edilebileceğini daha iyi anlıyorum.”

Girdi anketi sonuçları, hareketlilik öncesinde katılımcıların açık hava etkinlikleri sırasında grup dinamiklerini yönetme konusundaki özgüvenlerinin var olduğunu, ancak grup genelinde tamamen tutarlı olmadığını göstermektedir. Bu durum, açık hava öğrenme ortamlarının bazı öğretmenler için zaten tanıdık olmasına rağmen, sınıf dışındaki koşullarda iş birliğini sürdürmek, öğrencilerin katılımını korumak ve grubun etkili bir şekilde işlemlerini sağlamak gibi daha spesifik zorlukların hâlâ geliştirilmesi gereken bir alan olarak görüldüğüne işaret etmektedir. Dolayısıyla katılımcılar için, bu tür durumlara yönelik ek deneyim ve daha yapılandırılmış stratejiler geliştirmek faydalı bir ihtiyaç olarak ortaya çıkmıştır.

Çıktı anketi ise, daha geniş kapsamlı ve yöntem odaklı bir öğrenme sonucunu yansıtmaktadır; çünkü doğanın sınıf içi süreçlere nasıl entegre edilebileceğine odaklanmaktadır. Hareketlilik sonunda katılımcılar, doğa temelli unsurların yalnızca ara sıra yapılan açık hava etkinlikleri olarak değil, eğitim rutinlerinin ve öğretim yapısının anlamlı bir parçası haline nasıl getirilebileceğini daha güçlü bir şekilde anladıklarını belirtmiştir. Bu değişim, programın katılımcıları yalnızca tekil açık hava aktiviteleriyle sınırlı kalmadan düşünmeye teşvik ettiğini ve doğa temelli öğrenme ile günlük öğretim uygulamaları arasında daha net bir pedagojik bağ kurmalarını desteklediğini göstermektedir.

Girdi ve çıktı perspektifleri karşılaştırıldığında, durumsal bir özgüvenden (açık havada grup dinamiklerini yönetebilme) daha stratejik ve yansıtıcı bir doğa entegrasyonu anlayışına doğru bir gelişim gözlemlenmektedir. Bu nedenle hareketlilik hem pratik hazırlığı hem de pedagojik farkındalığı güçlendirmiştir: katılımcılar açık hava öğrenmesinin ve doğa temelli etkinliklerin grup süreçlerini, sınıf organizasyonunu ve öğrenci katılımını daha sistematik ve sürdürülebilir bir şekilde nasıl destekleyebileceğine dair daha net bir kavrayış kazanmıştır.

Genel olarak Soru 5'in sonuçları, hareketliliğin doğa temelli eğitime yönelik daha yapılandırılmış bir yaklaşımın gelişmesine katkı sağladığını göstermektedir. Program, öğretmenlerin açık hava deneyimlerini sınıf içi süreçlerle ilişkilendirmesini desteklemiştir; böylece yalnızca doğada ilgi çekici olan değil, aynı zamanda günlük eğitim uygulamalarına entegre edilebilen öğrenme etkinliklerini planlama ve yönetme becerilerinin güçlenmesine yardımcı olmuştur.



Soru 6

Girdi (Input): “Bir öğrenci günde 5 saatini ekran başında geçiriyorsa, nasıl bir müdahale planı uygularsınız?”

Çıktı (Output): “Hareketlilik sırasında öğrenilen yöntemlerin yüzde kaçını kurumunuzda uygulamayı planlıyorsunuz?”

Girdi anketi sonuçları, hareketlilik öncesinde katılımcıların somut ve son derece güncel bir eğitimsel sorun olan aşırı günlük ekran kullanımına yönelik yanıt verebildiğini göstermektedir. Bu sorunun açık uçlu formatta olması, katılımcıların bir müdahale planını kendi ifadeleriyle tanımlamasına imkân sağlamış; böylece onların başlangıçtaki problem çözme yaklaşımı ve pedagojik düşünme biçimi hakkında önemli bir içgörü sunmuştur. Verilen senaryo (bir öğrencinin günde beş saatini ekran karşısında geçirmesi), duygusal iyi oluş, motivasyon, sosyal etkileşim ve günlük yaşam alışkanlıkları açısından daha geniş riskler barındırabilecek bir durumu temsil etmektedir. Bu nedenle soru, katılımcıların eğitim ortamlarında giderek daha sık karşılaşılan ve anlık/tepkisel müdahaleler yerine yapılandırılmış pedagojik dikkat gerektiren bir sorunu nasıl ele alacaklarını ortaya koymaktadır.

Çıktı anketi ise odağı bireysel müdahale planlamasından, öğrenilen yöntemlerin aktarımı ve uygulanmasına kaydırmaktadır. Katılımcılara hareketlilik sürecinde öğrendikleri yöntemlerin yüzde kaçını uygulamayı planladıkları sorulduğunda, bu madde program çıktılarının kullanılabilirliği ve katılımcılar açısından ne kadar uygulanabilir olduğu hakkında net bir gösterge sunmaktadır. Bu soru özellikle önemlidir; çünkü genel bir memnuniyet ölçümü yapmak yerine, katılımcılardan hareketlilik içeriğinin kendi kurumları ve öğretim bağlamlarına ne ölçüde entegre edilebileceğine dair gerçekçi bir değerlendirme yapmalarını talep etmektedir. Yüzde formatı aynı zamanda katılımcıları uygulanabilirlik ve günlük pratikte karşılaşılabilecek sınırlılıklar üzerine düşünmeye yönlendirerek, uygulama niyetine dair daha somut bir ölçüt sunmaktadır.

Girdi ve çıktı perspektifleri karşılaştırıldığında, açık bir gelişim yolu gözlemlenmektedir. Girdi sorusu, katılımcıların ekranla ilişkili bir zorluğu planlı pedagojik müdahale yoluyla ele alma konusundaki başlangıç hazırlığını ölçerken; çıktı sorusu daha uygulama odaklı bir sonuca işaret etmektedir: Katılımcılar hareketlilikte öğrendikleri yöntemleri ne ölçüde kullanabileceklerini değerlendirmektedir. Bu iki soru birlikte ele alındığında, hareketliliğin öğrenme mantığı net biçimde görülmektedir: farkındalık ve problemin tanımlanmasından, yöntem edinimine ve günlük öğretim pratiğine aktarılabilir uygulamaya doğru ilerleyen bir süreç.

Genel olarak Soru 6 ile ilişkili bulgular, hareketliliğin ekran süresiyle ilgili zorlukları yalnızca kavramsal düzeyde ele almadığını; aynı zamanda katılımcıların doğa temelli ve oyun temelli alternatifleri kendi çalışmalarında uygulamaya yönelik hazırlıklarını da güçlendirdiğini desteklemektedir. Bu durum, hareketliliğin daha geniş eğitimsel hedefiyle doğrudan bağlantılıdır: öğretmenleri, daha sağlıklı rutinleri, açık hava katılımını ve ekranın ötesinde anlamlı öğrenme deneyimlerini teşvik eden aktarılabilir araçlarla desteklemek.



Soru 7

Girdi (Input): “Grubun yarısı açık hava oyunlarına katılmak istemezse ne yaparsınız?”

Çıktı (Output): “Hareketlilik mesleki gelişiminize ne ölçüde katkı sağladı?”

Girdi anketi sonuçları, hareketlilik öncesinde katılımcıların açık hava ve oyun temelli öğrenme etkinlikleri sırasında ortaya çıkabilecek gerçekçi zorluklar üzerine düşünme kapasitesine zaten sahip olduğunu göstermektedir. Özellikle öğrenci katılımının eşit dağılmadığı veya dirençli olduğu durumlar bu bağlamda öne çıkmaktadır. Soruda tanımlanan senaryo (grubun yarısının açık hava oyunlarına katılmak istememesi), motivasyonun farklılaşabildiği, grup dinamiklerinin değişken olduğu ve öğrencilerin kendilerini rahat hissetme düzeylerinin birbirinden oldukça farklı olabildiği yaygın (non-formal) ve deneyim temelli öğrenme ortamlarında sık karşılaşılan bir pedagojik güçlüğü yansıtmaktadır. Bu nedenle bu girdi maddesi, katılımcıların katılım engellerini yönetme ve açık hava etkinliklerini kapsayıcılığı, katılımı ve olumlu grup işleyişini sürdürmek amacıyla uyarlayabilme konusundaki başlangıç hazırlığını anlamak açısından önemli bir veri sağlamaktadır.

Çıktı anketi ise odağı sınıf düzeyinde problem çözmeden, mesleki yansımaya ve algılanan gelişime kaydırmaktadır. Katılımcılara hareketliliğin mesleki gelişimlerine ne ölçüde katkı sağladığı sorulduğunda, bu çıktı maddesi programın katılımcıların yeterlikleri ve yönetsel hazırlığı üzerindeki genel etkisini ortaya koymaktadır. Bu soru, pratikte karşılaşılan somut bir zorluk ile (açık hava oyunlarında katılım direnci) hareketlilik sürecinde elde edilen daha geniş mesleki öğrenme çıktıları arasında değerli bir bağ kurmaktadır. Böylece katılımcılar, programın açık hava öğrenme süreçlerini yönetme becerilerini güçlendirip güçlendirmedeğini; özellikle de tüm öğrencilerin aynı ölçüde istekli olmadığı durumlarda süreci nasıl daha etkili yönetebileceklerini değerlendirebilmektedir.

Girdi ve çıktı perspektifleri karşılaştırıldığında, tutarlı bir gelişim yolu görülmektedir. Girdi sorusu, katılımcıların açık hava oyunlarında isteksizlik gibi bir duruma başlangıçta nasıl yaklaşabileceklerine dair düşünme biçimlerini yansıtırken; çıktı sorusu hareketlilikten sonra yaşanan mesleki gelişimin düzeyini ortaya koymaktadır. Bu maddeler birlikte ele alındığında, hareketliliğin öğretmenlerin açık hava öğrenme ortamlarındaki zorlukları daha güvenle ele alabilme kapasitesini güçlendirdiği sonucunu desteklemektedir. Bu süreçte genişleyen yönetsel farkındalık, uygulamalı deneyim ve yansıtıcı öğrenme belirleyici olmuştur. Bu bağlantı, projenin amaçları açısından özellikle önemlidir; çünkü katılımı ve grup dinamiklerini yönetebilme becerisi, ekran süresini azaltan ve aktif, kapsayıcı öğrenme deneyimlerini teşvik eden doğa temelli ve oyun temelli alternatiflerin başarılı şekilde uygulanması için temel bir koşuldur.



Soru 8

Girdi (Input): “Dijital detoks sürecinde şu anda en büyük zorluk olarak neyi görüyorsunuz?”

Çıktı (Output): “Hemen uygulayacağınız üç teknik hangisi olacak?”

Girdi anketi sonuçları, tüm katılımcıların 8. soruya yanıt verdiğini göstermektedir (16/16 yanıt). Ancak yazılı cevapların daha yakından incelenmesi, bir yanıtın soruyu doğrudan karşılamadığını ortaya koymaktadır; çünkü bu yanıt dijital detoks sürecindeki bir zorluğu belirtmek yerine, hareketliliğin algılanan katkısını tarif etmiştir. Geriye kalan 15 yanıt ise dijital detoksun algılanan engelleri ve güçlükleri üzerine açık biçimde odaklanmakta ve katılımcıların ortak pratik deneyimini ve konuya dair gerçekçi bakışını yansıtan tekrarlayan temaları ortaya çıkarmaktadır.

Girdi yanıtlarına dayanarak en sık dile getirilen zorluk, aile ortamının rolü ve ebeveynlerin model olma etkisiyle ilişkilidir. On altı katılımcının beşi (5/16), ebeveynlerin de sıklıkla ekranları aşırı kullandığını açıkça vurgulamış ve bunun çocuklarda tutarlı alışkanlıklar geliştirmeyi ve olumlu rol modeller oluşturmayı zorlaştırdığını belirtmiştir. İkinci önemli zorluk ise çevrim içi dünyadan çevrim dışı etkinliklere geçişin güç olmasıdır. Bu “geçiş problemi” dört katılımcı (4/16) tarafından dile getirilmiş ve katılımcıların dijital detoksunu yalnızca ekran süresini azaltmak olarak değil, öğrencilerin çevrim dışı rutinelere yeniden uyum sağlamakta zorlanabileceği karmaşık bir davranışsal ve motivasyonel süreç olarak gördüklerini göstermiştir. Ayrıca dikkat süresi ve odaklanma kapasitesinin kısılması üç katılımcı (3/16) tarafından bir engel olarak ifade edilmiştir; bu durum katılımcıların ekran maruziyetinin öğrencilerin öğrenme davranışı ve derse katılım kapasitesi üzerinde kalıcı etkiler oluşturduğunu gözlemlediğini düşündürmektedir. Bir diğer tekrar eden tema ise dijital medyaya bağlı “anında ödül” mekanizmasıdır; bu da yine üç katılımcı (3/16) tarafından belirtilmiştir. Bu yanıtlar, ekranların anlık uyarım ve tatmin sağladığını; buna karşın doğa temelli ve çevrim dışı etkinliklerin çoğu zaman sabır ve daha yavaş bir tempo gerektirdiğini vurgulamaktadır. Dolayısıyla öğretmenlerin çözmesi gereken temel sorunlardan biri, bu motivasyon farkının nasıl kapatılacağıdır. Genel olarak girdi yanıtları, dijital detoksun çok katmanlı bir sorun olarak algılandığını göstermektedir: ev ortamının etkisi, davranışsal geçiş zorlukları, dikkat ve odaklanma sorunları ve “anında ödül” mantığı bir arada bulunmaktadır.

Çıktı anketinde ise odak, zorlukları tanımlamaktan hemen uygulanabilecek çözümleri seçmeye kaymaktadır. Çıktı maddesi, dijital detoks sürecinde neyin zor olduğunu sormak yerine, katılımcılardan hemen uygulayacakları üç tekniği listelemelerini istemektedir. Bu durum, değerlendirmeyi uygulamaya dönük bir yaklaşımla ele aldığını göstermektedir. Çıktı sonuçları yine tam katılıma işaret etmektedir; tüm katılımcılar üç teknik belirtmiştir (16/16 yanıt) ve cevapların yapısı veri seti genelinde oldukça tutarlıdır. Bu da katılımcıların hareketlilik sonunda doğrudan kendi eğitim ortamlarına aktarılabilir gördükleri somut ve pratik fikirlerle ayrıldıklarını açık biçimde göstermektedir.



Çıktı yanıtları, uygulamaya başlama noktasında özellikle doğa temelli, uygulamalı ve etkinlik odaklı yöntemleri güçlü biçimde öne çıkarmaktadır. En sık belirtilen teknik, doğal materyallerle yaratıcı çalışmalar yapmak olmuştur (8/16). Bu teknik; doğadan toplanan malzemelerle el işi yapmak, üretim etkinlikleri yürütmek veya bu unsurlarla öğrenme materyalleri hazırlamak gibi örnekleri içermektedir. Bu bulgu, katılımcıların yaratıcı üretimi, pasif ekran odaklı katılımı aktif ve anlamlı çevrim dışı katılıma dönüştürmek için hızlı ve etkili bir yol olarak gördüğünü göstermektedir. Ayrıca bazı katılımcılar daha geniş kapsamlı doğa pedagojisi etkinliklerini (5/16) ve saha gözlemlerini (5/16) hemen uygulanabilecek teknikler olarak ifade etmiştir. Bu durum, açık hava öğrenme deneyimlerinin dijital detoks bağlamında hem eğitimsel hem de önleyici bir işlev taşıyabileceği fikrini güçlendirmektedir. Bunun yanında hareket temelli açık hava görevleri (4/16) ve topluluk oluşturma oyunları (4/16) da öne çıkmış; bu da öğrencilerin çevrim dışı sosyal etkileşime yeniden bağlanmasında aktif katılım ve iş birliğinin önemini yansıtmıştır. Dikkat çekici biçimde bazı katılımcılar, dijital detoks ile ilgili tekerleme/ritimli sloganlar gibi tematik araçları (4/16) ve doğada uygulanabilecek matematik oyunlarını (4/16) da teknikler arasında belirtmiştir. Bu, katılımcıların açık hava etkinliklerini müfredattan bağımsız görmediğini; aksine bu etkinlikleri hem beceri gelişimini hem de daha sağlıklı alışkanlıkları destekleyecek şekilde uyarlanabilir öğretim formatları olarak değerlendirdiklerini ortaya koymaktadır. Ek olarak iş birliğine dayalı oyunlar (3/16) ve yansıtıcı tartışmalar (3/16) da katılımcıların eylem temelli etkinlikleri farkındalık geliştirme ve duygusal süreçleri ele alma ile birleştirmek istediğini göstermektedir.

Girdi ve çıktı perspektifleri karşılaştırıldığında, tutarlı bir gelişim yolu açık biçimde ortaya çıkmaktadır. Hareketliliğin başında katılımcılar dijital detoksun temel engellerini net biçimde tanımlayabilmiş; özellikle ebeveyn etkisi, geçiş zorlukları, dikkat sorunları ve anında ödül mekanizmalarını vurgulamıştır. Program sonunda ise katılımcılar, sorunu tanımlamaktan eylem planlamasına geçebilmiş ve hemen uygulamayı hedefledikleri somut teknikleri belirtebilmiştir. Bu değişim, hareketliliğin sadece dijital detoks zorluklarına ilişkin farkındalık yaratmadığını; aynı zamanda doğa temelli, yaratıcı ve deneyim odaklı alternatiflerden oluşan pratik ve yöntemsel olarak temellendirilmiş bir araç seti geliştirdiğini göstermektedir. Genel olarak 8. soru, mobilitenin katılımcıların dijital detoks zorluklarına gerçekçi pedagojik stratejilerle yanıt verme hazırlığını güçlendirdiğini; böylece eğitim uygulamalarında daha sağlıklı rutinleri ve anlamlı çevrim dışı katılımı desteklediğini ortaya koymaktadır.



Soru 9

Girdi (Input): “Bu hareketlilikle ilgili hangi beklentilere sahipsiniz?”

Çıktı (Output): “Programın en büyük kazanımı olarak neyi görüyorsunuz?”

9. soru, hareketliliğin başlangıcındaki katılımcı beklentileri ile programın sonunda ortaya çıkan nihai değerlendirmeleri birbirine bağlayarak net bir değerlendirme çerçevesi sunmaktadır. Girdi sorusu, katılımcıların başlangıç motivasyonlarını ve öğrenme hedeflerini ortaya koymakta; böylece 5 günlük hareketlilik deneyiminden ne kazanmayı umduklarına dair değerli bir içgörü sağlamaktadır. Açık uçlu bir madde olması sayesinde katılımcılar kişisel ve mesleki beklentilerini kendi ifadeleriyle aktarabilmekte; bu da hareketliliğin karşılaması beklenen ihtiyaçların daha açık biçimde belirlenmesine yardımcı olmaktadır.

Çıktı sorusu ise odağı beklentiden değerlendirmeye kaydırmakta ve katılımcılardan programın en büyük sonucunu veya en değerli kazanımını tanımlamalarını istemektedir. Bu yaklaşım anlamlı bir kapanış perspektifi oluşturmaktadır; çünkü katılımcıları hareketlilikten yanlarında götürdükleri en önemli çıktıyı, doğrudan deneyimlerine dayanarak özetlemeye teşvik etmektedir. Aynı zamanda programın katılımcılar açısından ne kadar ilgili, uygulanabilir ve mesleki açıdan değerli sonuçlar ürettiğini açıklığa kavuşturmaktadır.

Girdi ve çıktı perspektifleri karşılaştırıldığında, tutarlı bir gelişim çizgisi gözlemlenmektedir. Girdi yanıtları niyetlerin ve beklentilerin belirlenmesini temsil ederken, çıktı yanıtları yansıtma ve kazanımların fark edilmesini temsil etmektedir. Bu iki uç birlikte değerlendirildiğinde, hareketliliğin açık bir öğrenme yoluna sahip olduğu sonucunu desteklemektedir: katılımcılar programa belirli beklentilerle katılmış ve program sonunda somut başarıları ve mesleki kazanımları tanımlayabilecek noktaya gelmiştir. Bu karşılaştırma aynı zamanda değerlendirme mantığını da güçlendirmektedir; çünkü başlangıçtaki ihtiyaç ve motivasyonları, katılımcıların algıladığı sonuçlarla ilişkilendirerek programın doğa temelli öğrenme, oyun temelli katılım ve ekran süresini azaltmaya yönelik pedagojik yaklaşımlar alanında nasıl mesleki gelişim sağladığını göstermektedir.

Genel olarak 9. soru, öğrenme sürecinin iki temel noktasını birlikte yakaladığı için değerlendirme raporunu önemli ölçüde güçlendirmektedir: katılımcıların başlangıçta ne umut ettiği ve süreç sonunda neyi en değerli çıktı olarak gördüğü. Bu durum, hareketliliğin anlamlı bir mesleki etki yarattığını ve aktarılabilir öğretim yeterliklerinin gelişimine katkıda bulunduğunu ortaya koyan güçlü bir nitel temel sağlamaktadır.



Özet

Proje kapsamında gerçekleştirilen 5 günlük uluslararası hareketlilik faaliyeti, katılımcıların mesleki gelişimini, tutum değişimini ve yönetsel yeterlik artışını ölçmeyi amaçlayan yapılandırılmış bir giriş ve çıkış anketi temelli değerlendirme süreciyle desteklenmiştir. Değerlendirme özellikle doğa temelli, oyun temelli ve yaygın olmayan (non-formal) öğrenme yöntemlerinin pedagojik uygulanabilirliğine, ayrıca aşırı ekran kullanımının önlenmesine yönelik farkındalığa odaklanmıştır.

Giriş anketi sonuçları, projenin başlangıcında katılımcıların yenilikçi pedagojik yaklaşımlara genel olarak açık olduğunu, ancak birçok temel alanda gelişim ihtiyacının net biçimde ortaya çıktığını göstermektedir. Yanıtlar şu noktaları öne çıkarmıştır:

- çocukların ekran kullanımının psikolojik arka planına ilişkin bilginin sınırlı olması,
- doğa temelli ve oyun temelli yöntemlerin pratikte uygulanmasında yapı ve özgüven eksikliği,
- yaygın olmayan ve deneyim temelli öğrenme durumlarının planlanması ve yürütülmesinin birçok katılımcı için zorlayıcı olması,
- ve yöntemlerin bağımsız şekilde uygulanmasına yönelik mesleki özgüvenin görece düşük düzeyde kalması.

Genel olarak giriş değerlendirmesi, gelişime açık alanları net biçimde belirlemiş ve hareketlilik programının mesleki odağını ve yönetsel tasarımını gerekçelendiren bir temel oluşturmuştur.

Çıkış anketi sonuçları ise değerlendirmeye dahil edilen tüm boyutlarda belirgin ve tutarlı bir olumlu değişim olduğunu göstermektedir. Hareketlilik sonunda katılımcıların çoğunluğu:

- ekran bağımlılığının nasıl geliştiğine ve pedagojik yaklaşımlarla nasıl önlenebileceğine dair daha derin bir anlayış kazanmış,
- somut ve test edilmiş doğa temelli ve oyun temelli yöntemler edinmiş,
- grup dinamiklerini ve iş birliğini güçlendirmek için oyun temelli öğrenmeyi kullanma konusunda daha fazla özgüven hissetmiş,
- doğa temelli etkinliklerin çocukların ruhsal iyilik hâli üzerindeki etkisine ilişkin daha bilinçli bir bakış geliştirmiş,
- ve öğrenilen yöntemleri kendi kurumlarında bağımsız olarak uygulayabilecek kapasitede olduklarını düşünmüştür.

Özellikle dikkat çekici olan nokta, çıkış anketinde “katılmıyorum” türündeki yanıtların neredeyse tamamen ortadan kalkması; buna karşılık “katılıyorum” ve “kesinlikle katılıyorum” yanıtlarının neredeyse tüm sorularda baskın hâle gelmesidir.

Giriş ve çıkış sonuçlarının karşılaştırılması, hareketliliğin:

- ölçülebilir bilgi ve yetkinlik gelişimi sağladığını,
- yalnızca tutum değişimiyle sınırlı kalmayıp pratik uygulanabilirliği güçlendirdiğini,
- ve katılımcıların mesleki özgüvenini ve yönetsel farkındalığını önemli ölçüde artırdığını açık biçimde göstermektedir.



Play in Nature: A Journey of Discovery

Projenin temel çıktılarından biri, katılımcıların doğa temelli ve oyun temelli yöntemleri artık yalnızca “iyi uygulama örnekleri” olarak değil; bilinçli şekilde planlanan, uyarlanabilir pedagojik araçlar olarak görmeye başlamasıdır. Bu bakış açısı değişimi, uzun vadeli sürdürülebilirlik ve günlük eğitim uygulamalarına başarılı entegrasyon açısından kritik bir öneme sahiptir.

Hareketlilik yalnızca bilgi aktarımı yapmakla kalmamış; aynı zamanda çocukların ruhsal iyilik hâlini destekleyen, topluluk temelli öğrenmeyi güçlendiren ve dijital ile çevrim dışı aktiviteler arasında daha sağlıklı bir denge kurulmasına katkı sağlayan bir pedagojik düşünce yapısının gelişimini desteklemiştir.



**Funded by
the European Union**