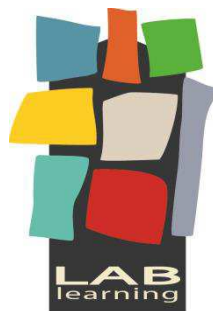


LABlearning

Empowerment dei giovani
demotivati attraverso
l'uso dei media



THE LABLEARNING GUIDE COLLECTION



NR 9

Percorsi verso i laboratori multimediali per giovani demotivati - strumento interattivo

La raccolta dei materiali LABlearning fornisce ispirazione, strumenti e principi al fine di predisporre contesti educativi multimediali per ragazzi demotivati. La raccolta offre circa 20 guide, compresa la collezione integrale dei materiali. Le iniziative di apprendimento basate sui nuovi media contribuiscono a ripensare il processo educativo e la creazione di occasioni di apprendimento moderne per i giovani. La raccolta dei materiali LABlearning fornisce una sintesi di teoria e pratica relativa a diversi approcci di apprendimento come quelli basati sui media, sul gioco, su progetti, spirito imprenditoriale e comunità. I materiali della guida derivano da studi scientifici, dai 20 anni di esperienza del Computer Clubhouse Network e dai laboratori organizzati in Catalogna, Olanda, Italia e Danimarca.



La raccolta dei materiali Lablearning è un prodotto del progetto Comenius LABLEarning 2011-13, finanziato dalla Commissione Europea. I materiali sono disponibili liberamente per chi vuole utilizzarli senza scopo di lucro. Maggiori informazioni sul progetto e sui partner al sito www.LABLEarning.eu

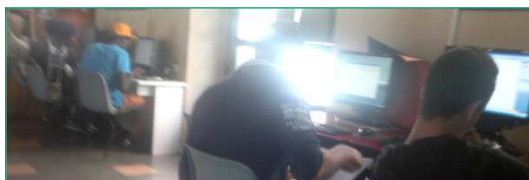


Percorsi verso i media labs per giovani demotivati - strumento interattivo

Questa guida si propone di offrire ispirazione per creare ambienti LABLEarning per giovani a pericolo drop-out - in contesti formali e in contesti non formali.

Lo strumento è interattivo

Come si accorda con le vostre idee e il vostro obiettivo?



Autori

Jan Gejel
Stefano Kluzer
Luca Botturi

Editor

Jan Gejel

Le foto ritraggono i laboratori svolti in Catalogna e Italia

LABLEarning - Contatti per l'Italia

Elmo De Angelis - Training 2000

Training2000@training2000.it

Barbara Leoni - Comune di Reggio Emilia

Barbara.Leoni@municipio.re.it

Enzo Zecchi - Comune di Reggio Emilia

enzo.zecchi@yahoo.it

LABLEarning - Contatti per la Svizzera

Pamela Küng - SUPSI-DFA

pamela.kueng@supsi.ch



. . . Strutture di apprendimento per giovani demotivati attraverso i laboratori multimediali

La creazione di tali strutture per giovani in un contesto non-formale - in un club giovanile o in un centro comunitario per esempio - potrebbe essere arduo, ma meno complicato che in contesti formali.

In contesti non-formali la difficoltà gravita sul prendere decisioni e sul finanziamento, mentre in contesti formali ci troveremo di fronte l'intero sistema di istruzione formale: organizzazione di classe, piani di studio, test, controllo del tempo, le pratiche degli insegnanti, le routine istituzionali, ecc, ecc

Non possiamo cambiare né gli istituti scolastici deputati all'istruzione né le prassi degli istituti medesimi. Quello che possiamo fare è istituire diversi formati sperimentali di laboratori multimediali inseriti in contesti formali, semi-formali o non-formali.

Tali laboratori possono variare notevolmente per situazioni locali, risorse - e volontà di prendere decisioni.

Quindi, che tipo di contesti formali, semi-formali e non formali sono possibili?

Qui di seguito proponiamo alcuni esempi - la maggior parte delle soluzioni pratiche cercano di combinare e mescolare queste soluzioni oppure cercano di adattarle ai contesti locali.

Ciò che si può facilmente evincere dagli esempi seguenti è che l'apprendimento basato sui media può essere estremamente flessibile e può essere integrato in quasi tutte le forme di istruzione e di apprendimento.

Elencheremo alcune delle opzioni passando dalle *formali alle non-formali*.



. . . Alcuni percorsi per impostare strutture LABlearning - strumento interattivo



UNA CLASSE COME LABORATORIO MULTIMEDIALE

L'istituto scolastico può decidere che una classe ad esempio una nuova classe, sarà organizzata secondo la didattica e i principi di LABlearning per un periodo breve o per un intero anno, in modo parziale o nella sua interezza.

Descrivi come poterlo realizzare

⇒



UNA MATERIA CURRICULARE COME LABORATORIO MULTIMEDIALE

Una certa materia curriculare per una o più classi o gruppi può essere organizzata secondo la didattica LABlearning, per esempio Inglese, Informatica, Comunicazione e Storia.

Descrivi come poterlo realizzare

⇒



UNA MATERIA MULTIDISCIPLINARE COME LABORATORIO MULTIMEDIALE

Può essere deciso che una classe o un gruppo useranno i principi di LABlearning per conoscere un argomento multidisciplinare, come il cambiamento climatico, nello spazio di un periodo più o meno lungo.

Descrivi come poterlo realizzare

⇒



UN PROGETTO DI CLASSE COME LABORATORIO MULTIMEDIALE

Una classe può lavorare in un ambiente LABlearning su un progetto speciale all'interno di una materia curricolare.

Descrivi come poterlo realizzare

⇒



UN PROGETTO DI GRUPPO COME LABORATORIO MULTIMEDIALE

Un gruppo di studenti può lavorare in un contesto LABlearning su di un progetto speciale all'interno di una materia curricolare.

Descrivi come poterlo realizzare

⇒



UN PROGETTO DI GRUPPO COME LABORATORIO MULTIMEDIALE

All'interno di un argomento o all'interno delle materie curricolari più in generale, viene allestito uno speciale gruppo di studenti (magari studenti a rischio), al quale viene chiesto di lavorare con il metodo LabLearning anche in parallelo con le attività solite della classe.

Descrivi come poterlo realizzare

⇒



UN LABORATORIO MULTIMEDIALE COME SOSTEGNO ALL'APPRENDIMENTO

Alcuni istituti scolastici offrono istruzione preparatoria o di sostegno per gli studenti che non sono ancora preparati ad entrare in un percorso educativo secondario o professionale, tali situazioni possono essere perfette per l'apprendimento basato sui laboratori multimediali.

Descrivi come poterlo realizzare

⇒



UN LABORATORIO MULTIMEDIALE INTERNAZIONALE

Ad una classe o un gruppo di studenti viene affidato il compito di sviluppare un argomento o un tema multidisciplinare attraverso la mutua collaborazione tra una o più scuole di altri paesi. Il progetto può implicare l'apprendimento delle lingue e può essere impostato secondo la didattica LABlearning.

Descrivi come poterlo realizzare

⇒



UN LABORATORIO MULTIMEDIALE SEMI-FORMALE DURANTE LE ORE SCOLASTICHE

A sostegno di studenti a rischio, o per recuperare gli studenti che hanno abbandonato il percorso formativo, l'istituto scolastico può istanziare strutture interne quali i laboratori multimediali ed invitare gruppi di studenti a lavorare in queste strutture parallelamente alla formazione di classe.

Descrivi come poterlo realizzare

⇒



UN LABORATORIO SEMI-FORMALE POST ORARIO SCOLASTICO

L'istituto scolastico può decidere di aprire una parte dell'edificio per attività dopo scuola nei laboratori multimediali, soprattutto per i giovani a rischio. Le attività nei laboratori multimediali possono essere ricollegate al lavoro scolastico, ma non dovrebbe essere così. Gli orari di apertura possono essere i giorni lavorativi dopo la scuola partendo ad esempio dalle ore 8 o 9 della sera. Alcuni istituti possono anche prendere in considerazione aperture durante i fine settimana.

Descrivi come poterlo realizzare

⇒



UN LABORATORIO MULTIMEDIALE NON-FORMALE DOPO SCUOLA INTERNO ALL'EDIFICIO SCOLASTICO

L'istituto scolastico può decidere di istituire un laboratorio vero e proprio nei suoi locali - per i giovani che frequentano la scuola, e per altri giovani nella comunità. Questa struttura potrebbe rimanere aperta la sera e anche nei fine settimana.

In rari casi, un istituto scolastico può decidere di dar vita a una sorta di *Computer ClubHouse* collegato, ma non controllato, dall'istituto scolastico.

Descrivi come poterlo realizzare

⇒



UN LABORATORIO MULTIMEDIALE NON-FORMALE IN UN CENTRO SOCIALE

Una delle opzioni più fortemente non-formale è quella di istituire un laboratorio multimediale come parte integrante di un centro sociale - o l'utilizzo di un laboratorio multimediale per giovani come catalizzatore per la creazione di un centro sociale!

Il laboratorio multimediale beneficerà dall'essere direttamente connesso alla comunità - diverse sono le sinergie tra le attività che possono scaturire in un centro di questo tipo.

Descrivi come poterlo realizzare

⇒



UN LABORATORIO MULTIMEDIALE NON-FORMALE IN UN ISTITUTO ORIENTATO AI MEDIA

Un istituto educativo specializzato nei media, come un'università, una scuola professionale o una scuola superiore, può offrire i suoi locali per istituire un laboratorio multimediale a sostegno dell'apprendimento dei giovani a rischio nella comunità.

In alcuni casi una tale iniziativa potrebbe evolvere in una struttura assimilabile ad un *Computer Clubhouse*.

Descrivi come poterlo realizzare

⇒



UN LABORATORIO MULTIMEDIALE NON-FORMALE IN UN CENTRO GIOVANI

Molte comunità hanno un qualche tipo di struttura o centro giovanile. Tali strutture potrebbero in parte o per intero essere trasformati in un impianto di LABlearning, strettamente legato alla comunità.

Descrivi come poterlo realizzare

⇒



UN LABORATORIO MULTIMEDIALE NON-FORMALE IN AZIENDE PRIVATE

Una importante azienda privata potrebbe offrire i suoi locali per la creazione di laboratori multimediali creativi per i giovani a rischio e per i giovani più in generale.

Spesso questo è già presente nei programmi *corporate* di responsabilità sociale di aziende private - oppure nelle imprese interessate a giovani e ai media.

Descrivi come poterlo realizzare

⇒



UN CIRCOLO DEL COMPUTER NON-FORMALE

La soluzione non-formale di fascia alta è rappresentata, naturalmente, dall'istituzione nella comunità di un vero e proprio Computer Clubhouse, sostenuto dai più importanti attori della comunità medesima.

Tale soluzione richiede una progettazione e preparazione di lungo termine, ma a lungo andare rappresenta una soluzione molto robusta e sostenibile.

Descrivi come poterlo realizzare

⇒



UN SERIO INCUBATORE DI GIOCHI

Istituti dediti alla formazione in ambito videoludico o le aziende che realizzano videogiochi potrebbero desiderare di stabilire un incubatore di videogiochi aperto, invitando ad esempio gruppi di giovani demotivati a prendere parte allo sviluppo, produzione e valutazione di videogiochi e *gamification*.

Descrivi come poterlo realizzare

⇒



Per saperne di più, visitate www.LABlearning.eu

Il consorzio LABlearning offre

Consigli e consulenza ai responsabili delle politiche educative a livello nazionale ed europeo su come sviluppare laboratori multimediali per giovani demotivati

Collaborazione con istituzioni e comunità locali nella creazione di laboratori multimediali in contesti formali e non formali

Formazione di insegnanti, mentor e facilitatori nella gestione di laboratori multimediali per giovani demotivati

Il consorzio LABlearning offre questi servizi in modalità no profit e sempre in linea con laboratori di apprendimento multimediale del 21° secolo.