

LABlearning FLASH 02 лято 2012

Проектът LABlearning се финансира от програмата Учене през целия живот на Европейската комисия. Тя има за цел да мотивира млади хора - изключени или в неравностойно положение чрез включването им в проекта и в мултимедийни лаборатории, като по този начин им се предлагат полезни насоки на заинтересовани институции и учители от цяла Европа.

За контакти: виж сайта на проекта  
<http://lablearning.eu/>

### ЗАБАВЛЕНИЕ?



Смяната на традиционното преподаване с активно и работа по мултимедийни проекти, както е в медийните лаборатории, прави ученето *по-забавно*?

Трябва ли да се променят класните стаи, тъй като младите хора са *отегчени*? Те използват музика, филми и YouTube през целия ден - *това ли е решението*?

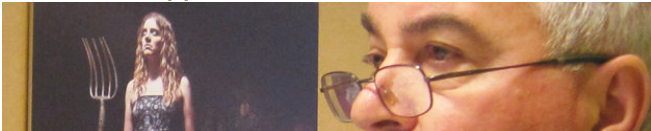
Много млади хора наистина са отегчени в класните стаи, но не в това е смисъла. Медийните лаборатории не са създадени, за да се забавляват младежите.

Някои хора мислят, че медийните лаборатории са място, където младежите могат да правят каквото си искат: да играят компютърни игри, дажтърсят в YouTube и да си актуализират своя Facebook.

Някои хора мислят, че правим медийни лаборатории, за да угодим на младите хора ... За да бъде те-"като тях" и техния живот ...

Това не е така, а точно обратното.

### ПОВЕЧЕ ПРЕДИЗВИКАТЕЛСТВА ПОВЕЧЕ РАБОТА



В действителност, младежите ще работят много по-усилено, отколкото в класните стаи. В началото ня някои може да не им харесва, но мултимедийните проекти трябва да са много увличащи, така че те бавно ще започнат да се ангажират в задачите по проекта. Идеята е, че те ще се *потопят в ученето*. Учене, което те кара да забравиш, че учиш, забравиш за себе си ...

Широкото използване на различни техники и медии не е да забавлява младежите, а да им позволи да се разгърнат и да изразят себе си и да започнат да учат мултимедийните инструментите, които те използват в своя социален живот. Повечето млади хора не са свикнали да правят това. В повечето случаи те владеят медиите като потребители на специфични социални мрежи, но не и като средство за създаване и учене ...

За много от младежите ще има усърдна работа да учат с помощта на медиите за реализация на проектите. Проектите ще са предизвикателство за тях по начини, по които никога не са си представяли.

*Защо вярваме, че те ще се ангажират с тези предизвикателства - вместо да се откажат и напуснат?*

Научете повече за забавлението и работата в медийните лаборатории на [www.lablearning.eu](http://www.lablearning.eu)

### ПРОЕКТИТЕ



Защото те ще изпитат ново усещане за лично участие във всички етапи на сериозни проекти.

Те не никога не са били въвличани в подобни дейности.

Проектите са реални и често се реализират в екипи от хора или организации от общността: банки, детски градини, училищата, театри, местни неправителствени организации и са за устойчива енергия, възрастна център и т.н.

Младежките екипи ще са ангажирани в определяне на мисията, в планирането на проекта, в научните изследвания, в хода на диалога с клиентите, в работа с медии и в производството и представянето на резултатите от проектите.

*Те няма да са в състояние да направят това, нито наставниците. Но те ще се научат да го правят в движение - те ще се учат чрез правене ...*

Важното е, проектите да са реални - от живота, да имат ясна мисия и да създават полезен продукт за учениците, училището или общността.

### УПОРИТА РАБОТА И ЗАБАВЛЕНИЕ



Използването на различни медии е застъпено широко във всички фази на проектите, тъй като те позволяват голямо разнообразие от средства за изразяване и позволява на отборите да разгънат проекта по различни начини.

Широкото използване на медиите насърчава критичното мислен по дизайна, използваемостта, естетиката и т.н. - Това е упорита работа и забавление.

Усилена работа е да се научи как се редактира видео с високо качество, но е забавно. Не е забавление, но забавно, гордост от преодоляване на препятствия и нови стъпки, да се покаже работата на другите ... използване на вашите таланти, или откриване на нови ...

*И преди всичко: усещане за общност-приети, уважавани, посветен, почти забравяйки себе си ...*

Мрежата на Intel Computer Clubhouse има 20-годишен опит в тази област. И основното е: да, това може да се направи, да, това се случва ...

Да, усилие и забавление. Означава ли това, че младежите не могат да играят компютърни игри в лабораториите?

Не. Те могат да използват компютърни игри за учене или за игри, или за работа по проекти. Продукцията, *не консумация* ...