

LABlearning FLASH 02 estate 2012

Il progetto LABlearning è finanziato dal Lifelong Learning Program della Commissione Europea. Ha lo scopo di rimotivare giovani demotivati e svantaggiati attraverso il loro coinvolgimento in progetti e laboratori basati sull'utilizzo dei nuovi media. In tal modo verrà offerta una guida utile agli istituti e ai docenti interessati in tutta Europa.

INTRATTENIMENTO?



Quando cambiamo il tradizionale sistema di insegnamento in classe in un media lab basato sull'apprendimento attivo e sui progetti, lo stiamo facendo per rendere l'apprendimento più *divertente*?

Abbiamo bisogno di cambiare il metodo didattico perché i ragazzi sono annoiati? Perché sono abituati ad ascoltare musica, vedere film e utilizzare You Tube tutto il giorno? È così?

Molti ragazzi si annoiano in classe, ma questo non è il punto. I media lab non sono creati per intrattenere i ragazzi.

Alcuni pensano che i media lab siano un luogo in cui i ragazzi possono fare ciò che vogliono, giocare al computer, cercare video su You Tube, ascoltare musica e aggiornare il proprio profilo Facebook.

Alcuni pensano i media lab siano fatti per *accontentare* i ragazzi, per essere più "come loro", più vicini alla loro vita... Non è così, ma il contrario.

PIU' SFIDE, PIU' LAVORO...



Infatti, i ragazzi lavoreranno più duramente che in classe. Ad alcuni potrebbe non piacere all'inizio, ma i progetti devono essere così eccitanti e *seducenti*, che essi inizieranno a poco a poco ad essere sempre più coinvolti dai compiti relativi al progetto. Essi sperimenteranno un *apprendimento attivo*. Un apprendimento in grado di farti dimenticare che stai imparando qualcosa...

L'utilizzo intensivo dei media non serve ad intrattenere i gruppi di studenti, ma a consentirgli di scoprire sé stessi (ed iniziare ad apprendere con i media che essi utilizzano nella loro vita quotidiana).

Molti ragazzi giovani e demotivati non fanno questo abitualmente. Potrebbero essere esperti nell'utilizzo dei media in una particolare situazione sociale, ma certamente non sono esperti nell'utilizzo dei media per l'apprendimento...

Per molti giovani l'apprendimento attraverso i media sarà un duro lavoro. Essi si cimenteranno in progetti mai sperimentati prima. Saranno seriamente coinvolti e impegnati...

Perché crediamo che saranno coinvolti da queste sfide e non abbandoneranno il progetto...?

Per contatti: guarda il sito del progetto

I PROGETTI



Perché si sentiranno personalmente coinvolti in ogni fase dei progetti. Questo non è abituale per loro.

I progetti si basano sulla vita reale. Spesso sono delineati ed attuati in collaborazione con persone o organizzazioni del luogo (una banca, un asilo, una scuola, un teatro, le ONG locali, un centro per anziani etc...).

I gruppi saranno coinvolti nella definizione dello scopo del progetto, nella pianificazione, nella ricerca, nel dialogo con i "clienti", in lavori multimediali avanzati, nella produzione e presentazione dei risultati del progetto.

Essi non saranno in grado di fare ciò. Così come non lo sarà il mentore. Impareranno a farlo strada facendo, apprenderanno facendo...

È importante basare i progetti sulla *vita reale*, definire una *mission chiara* e dei *risultati* utili per gli studenti, la scuola e la comunità.

DURO DIVERTIMENTO



I media vengono usati abbondantemente in ogni fase dei progetti perché consentono una grande varietà di forme espressive e permettono di creare contenuti di ogni genere.

L'uso estensivo dei media incoraggia il confronto sul design, usabilità, estetica, ecc ecc.. Questo è il "duro divertimento". Non si tratta di intrattenimento, ma di duro lavoro che è anche divertimento. Apprendere ad editare un video può essere un duro lavoro, ma anche un divertimento. Non intrattenimento, ma divertimento, orgoglio, superamento degli ostacoli, miglioramento, mostrare il proprio lavoro agli altri...utilizzando il proprio talento o scoprendone di nuovi...

Prima di tutto: sentirsi coinvolto, accettato, rispettato, appassionato, dimenticando quasi sé stessi...

L'Intel Computer Clubhouse Network offre 20 anni di esperienza in questo campo. La linea di fondo è: sì, può essere fatto, sì, è accaduto...

Questo è "duro divertimento". Significa che i ragazzi non possono giocare al computer nei media lab? No. Possono usare i video games per apprendere o crearne di nuovi, creare alcuni progetti in base ai principi di alcuni video giochi.

Produzione, non consumo passivo...

Per saperne di più sul "duro divertimento" nei media lab consulta www.lablearning.eu