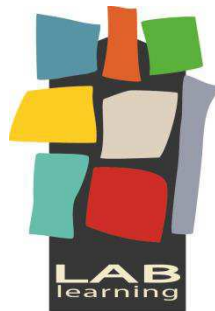


# LABlearning

Empowerment dei giovani demotivati  
attraverso l'uso dei media



## RACCOLTA DEI MATERIALI



### NR 5

## Il docente e il mentor nei laboratori multimediali per ragazzi 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 su base non profit per chi vuole utilizzarli senza scopo di lucro. Maggiori informazioni sul progetto e sui partner al sito [www.LABlearning.eu](http://www.LABlearning.eu)



## Il ruolo del docente e del mentor nei laboratori multimediali per ragazzi demotivati

L'insegnamento e il mentoring nei laboratori multimediali per ragazzi demotivati è abbastanza differente dal classico insegnamento in classe.

I docenti, i mentor e i giovani lavoratori hanno bisogno di acquisire nuove abilità e competenze e prima di tutto, una nuova mentalità, per affrontare queste sfide.

La guida offre buoni spunti sull'attività di mentoring ed uno strumento di riflessione.



*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](mailto: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



## L'INSEGNAMENTO E IL RUOLO DEL MENTORE NEI MEDIA LAB

### Il ruolo del docente e del mentor nei laboratori multimediali per ragazzi demotivati

#### L'INSEGNAMENTO NEI LAB

Perché non utilizziamo la parola “insegnante” nei media lab? Significa forse che gli insegnanti non vi partecipano? E se così fosse, quanto i ragazzi potrebbero imparare?

In realtà insegnamento e istruzione fanno parte dei media lab, ma l'apprendimento nei laboratori stessi non è organizzato sul modello delle lezioni frontali. Quello che qui chiamiamo insegnamento è un apprendimento time-out, modellato sui bisogni del processo di apprendimento.

I media lab, sono organizzati sotto forma di progetti e i ragazzi partecipano ad ogni fase dei progetti: definendo gli obiettivi, pianificando i bisogni del gruppo di lavoro, trovando adeguati collaboratori e risorse, distribuendo i compiti da svolgere all'interno del team, attuando il progetto in tutte le sue fasi.

Alla fine del laboratorio il gruppo di giovani potrà creare un prodotto multimediale che sarà presentato agli utenti finali o agli eventuali clienti nel progetto. Dove è l'“insegnante” in tutto questo?



#### IL MENTORE

L'insegnante è un mentore. Il mentore non si occupa di fornire conoscenze, non cerca di far ascoltare, comprendere o ricordare qualcosa ai ragazzi. Il mentore supporta principalmente il processo di apprendimento del gruppo, dando dei consigli, degli stimoli o degli input - se necessario, utilizzando la propria esperienza nel facilitare le molte attività di apprendimento.

Il mentore favorisce la progressione e l'avanzamento del lavoro...

In questo modo, il mentore lavora allo stesso livello dei ragazzi, offrendo contatti, idee, networking, collegando i gruppi di lavoro con altri professionisti coinvolti in altri progetti. Il mentore è uno studente più grande.

Questo significa che il mentore non è solo. Ci sarà anche un team di supporto per soddisfare i bisogni specifici richiesti dai diversi progetti. Spesso si troverà a collaborare con media designer, persone della comunità, utenti finali, professionisti provenienti dal mondo istituzionale e aziendale, e, forse, con game designer e animatori. Il ruolo generale del mentore è quello di agevolare il coordinamento di queste risorse e attività, guidando i gruppi di giovani nei loro progetti. Il ruolo specifico del mentore è dunque quello di riflettere sul processo di apprendimento e di intervenire qualora qualche tipo di supporto specifico fosse necessario.



### MEDIA EXPERT?

Questo ruolo non è familiare alla maggior parte dei docenti. Essi sono propensi ad avere il controllo del processo di apprendimento, organizzandolo nei minimi particolari. Molti insegnanti non si trovano a loro agio in progetti basati sull'uso intensivo dei media. Per questo motivo è importante che gli insegnanti coinvolti nei media lab riescano a dedicare tempo e spazio a sperimentare questo nuovo ruolo, discutano le implicazioni derivanti dal loro nuovo ruolo con colleghi e ispiratori e abbiano a disposizione momenti di riflessione durante lo svolgimento dei progetti multimediali.

Molti insegnanti, infatti, hanno paura di lavorare in progetti che utilizzano media avanzati. Essi non si sentono qualificati per guidare un team di giovani. Ovviamente, i mentori devono essere interessati ai nuovi media, devono apprendere gli strumenti multimediali e le loro potenzialità in un gruppo di lavoro fatto di giovani. Tuttavia non è necessario che i mentori siano dei media expert. Il ruolo chiave dei mentori è quello di supportare e guidare i processi di apprendimento, non di offrire un supporto multimediale al gruppo di lavoro. Pertanto, i media lab devono essere animati anche da altre figure professionali (media designer, game designer, ecc.), e i mentori devono collaborare strettamente con queste risorse, indipendentemente dal fatto che queste siano sotto contratto, finanziate o volontarie.



### CHI APPRENDE?

Da un lato gli insegnanti formali dovrebbero imparare a collaborare con i gruppi di ragazzi e con i professionisti in ambito multimediale. Dall'altro, dovrebbero altresì imparare a coinvolgere la comunità locale nei progetti. Gli attori sociali della comunità potrebbero, ad esempio, essere gli utenti finali di questo progetto, così come le aziende private o le istituzioni culturali e le altre figure professionali specifiche per questo tipo di progetti.

Chi impara, allora, nei media lab? Tutti! L'apprendimento non è più legato al rapporto insegnante-studente, ma si distribuisce tra i partecipanti dei vari progetti. Il mentore si ritroverà ad impersonare due ruoli: quello del coordinamento del progetto e quello di guida del gruppo di apprendimento.

*Nel momento in cui, per l'insegnante, queste nuove dinamiche di apprendimento diventeranno familiari, senza dubbio egli si diventerà e... imparerà moltissimo!*



## Riflessioni sui media lab per docenti e mentori

### PERCHE'?

Perché le riflessioni dei docenti su cosa accade nei laboratori sono tra le risorse più preziose dei media lab.

Quello che avete nella vostra testa è estremamente utile e prezioso, ma se rimane nella vostra testa non è né utile né prezioso. Abbiamo bisogno di “rendere concreti” i vostri pensieri in modo da poterli condividere ed apprendere da essi.... E contribuire all’aumento della qualità dei prodotti dei lab...



### UNO STRUMENTO DI RIFLESSIONE

Questo agile strumento può aiutare i docenti e i mentori coinvolti nei media lab a “valutare” ciò che accade nei Lab, incluso il loro ruolo di docenti e mentori e a fare delle riflessioni. Le riflessioni dovrebbero essere condivise con i colleghi e con i ragazzi che partecipano al LAB!

#### *Tema principale*

#### **RIFLESSIONI SULLA STRUTTURA DEL LAB**

*Come hai immaginato i laboratori quando hai iniziati a pianificarli?*

*Cosa hai dovuto riconsiderare o cambiare durante le attività e perché?*

[la tua risposta]

#### *Ulteriore domanda dei colleghi*

[la tua risposta]

#### *Sintesi*

#### *Tema principale*

#### **RIFLESSIONI SUI BISOGNI DEI RAGAZZI**

*In che modo hai riflettuto sui bisogni dei ragazzi e come queste nuove metodologie possono soddisfare questi bisogni?*

*Delusioni? Sorprese? “Rivelazioni”?*

[la tua risposta]

#### *Ulteriore domanda dei colleghi*

[la tua risposta]

#### *Sintesi*

*Tema principale*

### **RIFLESSIONI SULL'UTILIZZO DEI MEDIA**

*Che tipo di media hai utilizzato con i ragazzi e perché? Perché hai creduto che questi media potessero aiutarti a portare a termine le attività pianificate?*

*Hai lavorato con questi media? Ha cambiato direzione? Hai un atteggiamento diverso nei confronti dei media?*

[la tua risposta]

*Ulteriore domanda dei colleghi*

[la tua risposta]

*Sintesi*

*Tema principale*

### **RIFLESSIONI SULLE ORGANIZZAZIONI DELLE ATTIVITA' DEI LABORATORI**

*Perché hai organizzato concretamente le attività in quel modo?*

*Quali sono le tue ragioni e le tue idee?*

*Che esito hanno avuto? Hanno funzionato? Hai cambiato qualcosa in itinere?*

[la tua risposta]

*Ulteriore domanda dei colleghi*

[la tua risposta]

*Sintesi*

*Tema principale*

### **RIFLESSIONI SUL TUO RUOLO NEL LAB**

*Come ti senti nel nuovo ruolo di "mentore"?*

*Quali sono le sfide più importanti per te?*

*Hai cambiato il tuo ruolo nel corso del tempo? Perché?*

[la tua risposta]

*Ulteriore domanda dei colleghi*

[la tua risposta]

*Sintesi*

*Tema principale*

### **RIFLESSIONI SULL'IMPATTO - REAZIONI**

*Quali sono state le reazioni dei ragazzi ai tuoi suggerimenti? Perché?*

*Ragazzi diversi hanno reagito in modo diverso?*

*Hai avuto bisogno di superare delle resistenze? Quali e perché?*

[la tua risposta]

*Ulteriore domanda dei colleghi*

[la tua risposta]

*Sintesi*

*Tema principale*

### **RIFLESSIONI SULL'IMPATTO - MOTIVAZIONE**

*Sei riuscito a motivare i ragazzi nel considerare seriamente la loro partecipazione alle attività? Come ci sei riuscito? Il ruolo dei media?*

*Perché è stato possibile o meno motivare i ragazzi?*

*Puoi identificare gruppi "tipici" di ragazzi da motivare in modo differente?*

[la tua risposta]

*Ulteriore domanda dei colleghi*

[la tua risposta]

*Sintesi*

*Tema principale*

### **RIFLESSIONI SULL'IMPATTO - MENTALITA'**

*Hai notato una nuova mentalità tra i ragazzi come risultato della nuova metodologia di lavoro? Cosa hai notato? In che modo i diversi gruppi si sono motivati o demotivati?*

[la tua risposta]

*Ulteriore domanda dei colleghi*

[la tua risposta]

*Sintesi*

*Tema principale*

### **RIFLESSIONI SULL'IMPATTO - SOSTENIBILITA'**

*Credi che il cambiamento di mentalità sia qualcosa di temporaneo e superficiale o qualcosa di duraturo? Cosa potrà consentire di far perdurare questa mentalità?*

[la tua risposta]

*Ulteriore domanda dei colleghi*

[la tua risposta]

*Sintesi*

**Tema principale**

### **RIFLESSIONI SULL'IMPATTO - COSA HA FUNZIONATO?**

*Quale dei processi basati sull'utilizzo dei media credi siano più coinvolgenti ed efficaci? Perché questi processi sono così coinvolgenti e motivanti per i giovani?*

*Credi di essere in grado di attuare al momento metodologie educative basate sui media?*

[la tua risposta]

*Ulteriore domanda dei colleghi*

[la tua risposta]

*Sintesi*

**Tema principale**

### **RIFLESSIONI SUGLI OSTACOLI - IN GENERALE**

*Perché alcune idee non funzionano?*

*Quali sono i maggiori ostacoli da affrontare per coinvolgere i ragazzi?*

*Ci sono grandi differenze tra i diversi gruppi di giovani?*

[la tua risposta]

*Ulteriore domanda dei colleghi*

[la tua risposta]

*Sintesi*

**Tema principale**

### **RIFLESSIONI SUGLI OSTACOLI - TU**

*Ci sono stati alcuni ostacoli legati ai tuoi limiti professionali e personali?*

*Che tipo di problemi professionali incontri quando lavori nei lab? Cosa si può fare al riguardo?*

[la tua risposta]

*Ulteriore domanda dei colleghi*

[la tua risposta]

*Sintesi*

**Tema principale**

### RIFLESSIONI SUGLI OSTACOLI - IL SISTEMA SCOLASTICO

*Il sistema scolastico tradizionale, con le sue norme e le sue procedure, ha reso difficile la realizzazione pratica delle idee? Come?*

*Cosa possiamo fare al riguardo?*

[la tua risposta]

*Ulteriore domanda dei colleghi*

[la tua risposta]

*Sintesi*

**Tema principale**

### RIFLESSIONI SUGLI OSTACOLI - MEDIA

*Ti piacerebbe saper usare altri strumenti multimediali oltre a quelli a tua disposizione? Come pensi che questi strumenti mediali e metodologie possano fare la differenza per i ragazzi?*

[la tua risposta]

*Ulteriore domanda dei colleghi*

[la tua risposta]

*Sintesi*

**Tema principale**

### SCENARIO 1

*Puoi descrivere uno scenario che mostra i ragazzi molto coinvolti nelle attività dei progetti multimediali? Se possibile inserisci i dettagli...*

[la tua risposta]

*Ulteriore domanda dei colleghi*

[la tua risposta]

*Sintesi*

**Tema principale**

### SCENARIO 2

*Puoi descrivere uno scenario in cui non sei riuscito a coinvolgere i ragazzi? Se possibile inserisci i dettagli...*

[la tua risposta]
<i>Ulteriore domanda dei colleghi</i>
[la tua risposta]
<i>Sintesi</i>

<b>Tema principale</b> <b>SCENARIO 3</b> <i>Puoi descrivere uno scenario in cui sei stato molto sorpreso dall'elevato coinvolgimento, motivazione ed efficienza dei ragazzi? Se possibile, inserisci i dettagli...</i>
[la tua risposta]
<i>Ulteriore domanda dei colleghi</i>
[la tua risposta]
<i>Sintesi</i>

<b>Tema principale</b> <b>COSA PUO' FARE LABLEARNING?</b> <i>Come il progetto Lablearning potrebbe aiutarti a superare alcuni degli ostacoli presenti? Per attuare alcune delle tue idee? A livello locale o comunitario?</i>
[la tua risposta]
<i>Ulteriore domanda dei colleghi</i>
[la tua risposta]
<i>Sintesi</i>



[Riflessioni libere]
<i>Sintesi</i>

[Riflessioni libere]
<i>Sintesi</i>

[Riflessioni libere]

*Sintesi*

[Riflessioni libere]

*Sintesi*



Troverete più informazioni su [www.LABlearning.eu](http://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** sulla gestione dei laboratori multimediali per ragazzi demotivati rivolti a docenti, mentori e facilitatori che lavorano con i giovani.

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