

LABlearning FLASH 01 estate 2012

Il progetto LABlearning è finanziato dal Lifelong Learning Program della Commissione Europea. Ha lo scopo di rimotivare giovani 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.

Per contatti: guarda il sito web del progetto

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 impareranno?

In realtà insegnamento e istruzione potrebbero far 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 o relativo ai bisogni del processo di apprendimento.

I *media lab*, sono organizzati sotto forma di 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.

Il gruppo di giovani produrrà un prodotto multimediale finale che sarà presentato agli utenti finali o ad altri soggetti coinvolti 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.

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. 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.

IL MEDIA EXPERT?



Questo ruolo non è familiare alla maggior parte dei docenti. Essi sono propensi al controllo del processo di apprendimento, organizzandolo. Molti insegnanti non si trovano a loro agio in progetti basati sull'uso intensivo dei media. Per questo motivo è importante che gli insegnanti che coinvolti nei *media lab* offrano tempo e spazio a queste nuove dinamiche, discutano il 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. 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 IMPARA?



Da un lato gli insegnanti formali dovrebbero imparare a collaborare con i ragazzi divisi in gruppi di lavoro e con i professionisti dell'ambito del multimediale. Dall'altro, dovrebbero altresì imparare a coinvolgere la comunità nei progetti. Gli attori sociali della comunità potrebbero 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!

Per saperne di più sul ruolo dell'insegnante e del mentor nei media lab consulta www.lablearning.eu