



**PROJECTE EUROPEU
JOVES I NOVES TECNOLOGIES
PRE-PROJECTE SALT**

Salt, abril 2012

1. INTRODUCCIÓ

El 17 de novembre del 2011 l'agència executiva de cultura, audiovisual i educació, que actua en nom de la Comissió de la Unió Europea i l'associació catalana de formació polivalent aplicada, Baobad van signar un acord de subvenció per dur a terme un projecte amb múltiples beneficiaris dins del programa d'aprenentatge permanent Comenius.

Del projecte anomenat **Lablearning** en formen part 10 socis de 8 països diferents, que són

1. Associació catalana de formació polivalent aplicada (Baobad) de Santa Coloma de Gramanet (Barcelona) que actua com a coordinador.
2. Ajuntament de Salt, àrea de joventut.
3. Aarhus Social and Health Care College. Escola d'educació professional (Dinamarca)
4. Ajuntament de Reggio Emilia (Itàlia)
5. Training 2000. Centre privat d'educació d'adults. (Itàlia)
6. Drenthe College. Escola pública d'educació professional. (Holanda)
7. Departament de formació i aprenentatge, educació universitària privada (Suïssa)
8. Centre públic de coordinació de projectes Europes Kocaeli (Turquia).
9. Fundació Europartners 2007. Associació que treballa per la formació d'adults (Bulgària).
10. Intel Computer Clubhouse Network- Museu de la ciència de Boston (Estats Units)

Els promotors del projecte són:

1. Associació catalana de formació polivalent aplicada (Baobad) de Santa Coloma de Gramanet (Barcelona)
2. Aarhus Social and Health Care College (Dinamarca)

Els socis/països on s'implementarà el projecte són:

1. Catalunya: Salt
2. Aarhus Social and Health Care College (Dinamarca)
3. Ajuntament de Reggio Emilia (Itàlia)
4. Drenthe College. Escola pública d'educació professional. (Holanda)

Tot i que es parteix d'una fomentació teòrica conjunta, els projectes s'hauran d'adaptar a la realitat i necessitats de cada territori.

Es treballa de manera presencial fent meetings/reunions amb tots els socis i també mitjançant el correu electrònic i la pàgina web.

El primer meeting/reunió es va realitzar a Salt a mitjans de desembre del 2011 i el proper "meeting" es farà el 7 i 8 de maig a Dinamarca.

La durada del projecte és del 17 de novembre del 2011 al 17 de novembre del 2013 i el seu objectiu és oferir models concrets de utilització de les noves tecnologies (TIC) amb els joves per evitar la deserció, l'abandonament escolar prematur i els pobres resultats d'aprenentatge.

1.1. Fonamentació teòrica.

El projecte Lablearning està inspirat en el projecte Computer ClubHouse (CCH). El CCH va ser creat l'any 1993 pel Museu de l'ordinador (ara forma part del museu de la ciència) de Boston (EEUU) amb col·laboració del laboratori de mitjans del MIT (institut tecnològic de Massachusetts). El MIT és una universitat privada situada a Cambridge, Massachusetts. És una de les principals institucions universitàries dedicades a la docència i investigació a Estats Units i és considerada com una de les millors universitats de ciència i ingenieria del món

Intel Computer Clubhouse Network és una comunitat internacional de més de 100 computer Clubhouse situats a 20 països d'arreu del món. Actualment hi ha més de 100 CCH a tot el món. A Europa hi ha 5 a dos països: dos a Irlanda (Dublin) i tres a Dinamarca (Odense, Copenhaguen i Ringsted).

Model d'aprenentatge

El model d'aprenentatge del CCH està basat en 4 principis:

1) Principi d'aprenentatge a través del disseny.

Els joves aprenen dissenyant, construint, inventant i creant productes tecnològics mitjançant el que els motiva a ells.

Exemple d'eines de disseny que es poden utilitzar en un CCH:

- Gràfics i Art
- Animació i interactivitat
- Fotografia digital i edició d'imatges
- L'escriptura i la publicació
- Música i So
- Vídeo i Efectes Especials
- De publicacions a Internet
- Robòtica amb LEGO, Mindstorms i grills
- Mons 3D, prototips i Arquitectura

2) Principi de treballar a partir dels interessos dels propis joves. Metodologia de projectes.

Al CCH membres i mentors (educadors/tutors) voten estar a la Casa Club. La participació al Club surt del veritable interès, o almenys el suficient interès per obtenir més informació. Interessos que han de proporcionar energia per a l'aprenentatge o la

motivació. Els interessos són la matèria primera de la major part de les activitats a la Casa Club i les eines de la Casa Club hi són per expressar gairebé qualsevol interès.

De fet es treballa mitjançant **la metodologia de projectes** que fomenta l'adquisició d'aprenentatges significatius i el desenvolupament de diferents habilitats sociocognitives a través de la participació activa i autònoma de, en aquest cas, els joves que el porten a la pràctica.

Partir dels interessos i coneixements previs dels joves sobre la temàtica a tractar i propiciar contextos de participació, col·laboració i cooperació aportarà sentit i funcionalitat a allò que s'està aprenent. Dit d'una altra manera, el treball per projectes assegurarà un aprenentatge significatiu gràcies al procés que el grup d'iguals duran a terme.

Per realitzar un treball per projectes cal que es donin diferents situacions de participació:

1. El primer dels passos i, per tant, dels més importants ja que es tracta del punt de partida, és la presentació de les diferents PROPOSTES a realitzar. Aquestes propostes neixen dels interessos dels joves per tal que el procés sigui motivant i amb càrrega de sentit i implicació.
2. El segon pas és l'ELECCIÓ de les propostes que han sortit. Escollir quina és la que es durà a terme requereix d'un procés de discussió-negociació que portarà a la decisió d'una proposta concreta d'una forma col·lectiva en un marc de llibertat d'expressió i respecte.
3. Un cop s'ha escollit el tema cal PLANIFICAR les activitats, tallers o dinàmiques a realitzar. Les qüestions Qui? Què? Com? Quan? On? Recursos? Hauran de veure's contestades abans de passar a la seva posada en escena.
4. Així doncs, havent decidit el tema i havent-lo planificat cal portar-lo a la pràctica, a L'EXECUCIÓ del projecte que els mateixos joves han pensat i perfilat.
5. Finalment, l'últim dels passos és l'AVALUACIÓ: conèixer els punts forts, punts dèbils, les possibilitats de millora, les mancances, l'assoliment o no dels objectius (quins i per què) és necessari per tal de treballar en una línia de millora de cares als pròxims projectes.

Per garantir que aquest procés sigui educatiu i significatiu, serà imprescindible el paper de mentor i guia que tindrà el referent del grup.

3) Principi construir un comunitat.

Les cases Club estan dissenyades per fomentar el creixement d'una comunitat d'aprenentatge. Membres, mentors i personal de diferents edats i cultures comparteixen les idees i treballen junts en projectes com col·legues.

Així els beneficis per la comunitat són:

- S'ofereix als joves una forta alternativa educativa i formativa al seu temps de lleure: els mitjans multimèdia.
- Els joves em situació de risc desenvolupen fortes competències i adquireixin capacitats de col·laboració que els ajudaran, en el seu futur, en el món de l'educació i el mercat laboral.
- La comunitat aprendrà a interactuar amb aquests joves de manera constructiva i s'oferirà un entorn a través dels mitjans molt interessants i creatius fomentant idees innovadores i productes per a empreses i institucions
- Es tracta d'un projecte que incideix sobre tres eixos en la vida dels joves:
 - 1) El lleure educatiu
 - 2) La formació prelaboral
 - 3) L'autoocupació, emprenedoria.

4) Principi de fomentar el respecte i la confiança

A la Casa Club l'objectiu és crear un entorn en el qual els membres i mentors se senten prou segurs, tant física com emocionalment, de fer preguntes, experimentar, explorar, innovar i s'enorgulleixen dels seus èxits. Tothom és tractat amb respecte i confiança - i s'espera que tots tractem als altres de la mateixa manera.

1.2. L'equip motor l'aprenentatge de Salt

Per implementar el projecte a Salt s'ha creat un equip motor format per:

- La coordinadora de l'àrea d'ensenyament de l'Ajuntament de Salt
- La tècnica de joventut de l'Ajuntament de Salt
- La coordinadora del projecte L'aprenentatge de l'associació Baobab
- La coordinadora de l'àrea d'educació de La Fundació Sergi
- Una educadora de La Fàbrica espai jove de Salt
- Els professors/es de les aules obertes dels instituts públics de Salt
- L'Escola de Realització Audiovisual i Multimèdia (ERAM) de Salt
- El cap territorial del Casal dels Infants a Salt
- El president de la Fundació dels oficis de Figueres

Es tracta de que entre tots es defineixi com ha de ser el projecte L'aprenentatge a Salt.

Una de les propostes es aprofitar el projecte "Joves Reporters" que va iniciar la Fundació Sergi al juny de l'any 2010, dins de La Fàbrica espai jove de Salt. Es va contractar una persona experta en audiovisuals i juntament amb una de les

educadores de La Fàbrica se'ls va formar perquè sabessin fer vídeos reportatges d'esdeveniments que passaven al municipi. Els reportatges els penjaven a la revista Saltant i també estan a youtube. Per manca de pressupost no es va poder seguir contractant a al professional expert en audiovisuals i multimèdia. El projecte Lablearning pot servir per donar continuïtat al projecte però redefinint-lo.

L'altra proposta és fer una experiència semblant a "Joves Reporters" dins de les aules obertes dels instituts públics de Salt.

La idea és començar a implantar el projecte a La Fàbrica espai jove i a un institut de Salt a principis de curs vinent, el mes d'octubre d'aquest any.

2. OBJECTIUS

2.1. Objectiu general

Oferir models concrets de utilització de les noves tecnologies (TIC) amb els joves per evitar la deserció, l'abandonament escolar prematur i els pobres resultats d'aprenentatge.

2.2. Objectius específics

2.2.1. Aconseguir que els joves coneguin i reflexionin sobre el que passa al seu entorn immediat, institut i municipi.

2.2.2. Donar eines als joves perquè aprenguin altres maneres d'aprendre continguts curriculars

2.2.3. Formar en la gravació i edició de vídeos a un grup de joves de les aules d'acollida dels instituts de Salt i un grup de joves de La Fàbrica espai jove de Salt

2.2.4. Aconseguir que mitjançant l'aprenentatge significatiu els joves es vinculin amb el seu entorn immediat.

