

# MyMobile – Un progetto europeo sull'Education on the Move

**Maria Ranieri**

Ricercatrice presso il Dipartimento di Scienze dell'educazione e dei Processi Culturali e Formativi dell'Università di Firenze

[maria.ranieri@unifi.it](mailto:maria.ranieri@unifi.it)

## Il progetto

|                  |  |
|------------------|--|
| <b>Titolo</b>    | MyMobile – Education on the move   |
| <b>Programma</b> | Programma LLP – Grundtvig 2010-2012  |
| <b>Durata</b>    | 2 anni (anno di avvio 2010)  |
| <b>Partner</b>   | Laboratorio di Tecnologie dell'educazione, Università di Firenze (Italia), Institute of Education (UK), Media Animation (Belgio) |
| <b>Promotore</b> | medien+bildung.com (Germania)  |
| <b>Sito web</b>  | <a href="http://www.mymobile-project.eu">http://www.mymobile-project.eu</a>  |

|                             |   |
|-----------------------------|---|
| <b>Sintesi del progetto</b> | Scopo principale del progetto è quello di promuovere il confronto tra approcci e metodologie messe a punto a livello europeo nel settore del mobile learning e di sviluppare linee guida sull'impiego dei dispositivi mobili a supporto dell'educazione degli adulti nel contesto del lifelong learning. L'idea è quella di valorizzare le esperienze pregresse dei partner, condotte in ambito scolastico e universitario, adattandole alle esigenze dei contesti più informali tipici dell'educazione degli adulti, per ricavarne linee guida progettuali applicabili in questo ambito.<br>In breve, le parole chiave di MyMobile sono: confronto e trasferimento di esperienze in Europa, elaborazione di modelli progettuali per il mobile learning nel contesto della formazione continua, messa a punto di scenari pedagogici e attività istruttive per l'educazione degli adulti attraverso strumenti mobili e digitali. |
| <b>Principali prodotti</b>  | Sito web, 4 workshop nazionali, linee guida   |

[MyMobile – Education on the Move](#) è il titolo di un progetto europeo sul [mobile learning](#), finanziato per il 2010-2012, nel quadro del [programma Grundtvig](#). Questo programma comunitario riguarda specificamente l'educazione degli adulti (EDA – sugli ambiti dell'EDA si rimanda a [Federighi](#)), ma come vedremo MyMobile ha inteso sviluppare esperienze attuabili anche in contesto scolastico.

Il progetto è coordinato da [medien+bildung.com](#), un'organizzazione no profit con sede in Germania, che si occupa di educazione con/ai media e che ha partecipato ad iniziative sul mobile learning nella scuola. Gli [altri partner](#) sono il [Laboratorio di Tecnologie dell'Educazione](#) dell'Università di Firenze, che ha promosso esperienze nel settore grazie al [progetto Ensemble](#) e ha curato il booklet "[Mobile Learning per promuovere l'integrazione sociale](#)", il [London Mobile Learning Group](#) dell'Institute of Education di Londra, che da anni conduce ricerche e iniziative sulle applicazioni educative dei dispositivi mobili, e [Media Animation](#) un'agenzia belga attiva a livello europeo nel campo della media e multimedia education.

Scopo principale della partnership è quello di promuovere il confronto tra approcci e metodologie messe a punto a livello europeo nel settore del mobile learning e di sviluppare linee guida sull'impiego dei dispositivi mobili a supporto dell'educazione degli adulti nel contesto del lifelong learning. L'idea è quella di valorizzare le esperienze pregresse dei partner, condotte in ambito scolastico e universitario, adattandole alle esigenze dei contesti più informali tipici dell'educazione degli adulti, per ricavarne linee guida progettuali applicabili in questo ambito.

In breve, le parole chiave di MyMobile sono: confronto e trasferimento di esperienze in Europa, elaborazione di modelli progettuali per il mobile learning nel contesto della formazione continua, messa a punto di scenari pedagogici e attività istruttive per l'educazione degli adulti attraverso

strumenti mobili e digitali.

Il target group del progetto è costituito da insegnanti, educatori, formatori attivi nel campo dell'EDA, in particolare da soggetti che operano con gruppi sociali svantaggiati o marginalizzati, nell'ottica di favorire una maggiore collaborazione a livello europeo tra istituzioni scolastiche e altre agenzie attive nel settore della media education e dell'educazione degli adulti. Questi attori sono coinvolti a vari livelli in qualità di potenziali moltiplicatori dei risultati del progetto. Accanto a insegnanti e formatori, partecipano anche soggetti adulti in formazione, in particolare adulti con difficoltà.

Per raggiungere gli obiettivi prefissati e coinvolgere i beneficiari del progetto i partner hanno pianificato (e in parte già attuato) le seguenti azioni:

- **Mobilità internazionali:** obiettivo delle mobilità internazionali è quello di favorire lo scambio tra i partner di visioni ed esperienze sul mobile learning nell'ottica di costruire un lessico comune sul tema ed individuare possibili strategie di intervento e di uso didattico dei dispositivi mobili; sono già stati realizzati due meeting internazionali, uno ad [ottobre 2010](#) in Germania nella città di [Gutenberg](#) e l'altro nel [marzo 2011](#) a Firenze in Italia ; il prossimo si svolgerà in Belgio a novembre mentre l'evento finale avrà luogo nell'aprile del 2012 in UK.
- **Workshop nazionali:** lo strumento scelto per passare dalla condivisione iniziale delle esperienze al coinvolgimento dei beneficiari e all'elaborazione delle linee guida generali consiste nella realizzazione di workshop a livello nazionale. L'obiettivo dei workshop è infatti quello di testare metodi e tecniche di impiego didattico dei dispositivi mobili per sondarne la spendibilità nel contesto dell'EDA e ricavarne principi e raccomandazioni di carattere più generale. Alcuni workshop sono stati già realizzati o sono in corso di svolgimento (in Italia e Belgio), altri saranno avviati nel prossimo autunno. Ciascuno di essi, come vedremo più avanti, si connota per contenuti e approcci specifici.
- **Valutazione dei workshop nazionali:** i workshop nazionali sono sottoposti alla valutazione dei partner in un processo di revisione tra pari. Attraverso visite sul campo e scambi virtuali i singoli partner assistono reciprocamente alle attività dei workshop per monitorarne l'andamento e valutarne gli esiti. Per favorire il processo di monitoraggio e valutazione i partner hanno sviluppato strumenti di valutazione ad hoc condivisi nella [piattaforma](#) di lavoro comune.

- **Definizione delle linee guida:** le sperimentazioni attuate attraverso i workshop e la valutazione reciproca delle attività svolte offriranno la base per lo sviluppo delle linee guida. Queste ultime, in particolare, verranno prodotte sotto forma di agili raccomandazioni di natura metodologica ad uso di pratici e progettisti per l'impiego polifunzionale dei dispositivi mobili in ambito formativo informale. Questa attività sarà svolta entro la fine del progetto.



Fig. 1 – MyMobile, Secondo incontro, Firenze, Marzo 2011

Come si evince da quanto sopra riportato, i workshop giocano un ruolo chiave per lo svolgimento del progetto. Cerchiamo allora di capire meglio in cosa consistono, soffermandoci in particolare sul workshop realizzato in Italia.

## I workshop nazionali in UK, Belgio e Germania

In Inghilterra il workshop verrà coordinato da [Ben Bachmair](#) e [Norbert Pachler](#), autori insieme a John Cook del volume [Mobile learning. Structures, Agency, Practices](#) e, in italiano, dell'articolo [Mobilità ubiquitaria con i telefoni cellulari in contesto scolastico formale – un approccio al mobile learning basato su una cultura ecologica](#).

L'idea chiave del workshop è quella di supportare un gruppo di studenti

a rischio – che parteciperanno ad alcuni corsi speciali presso l’Uxbridge College – nell’identificazione di tematiche di apprendimento di interesse personale per favorire il loro coinvolgimento nelle opportunità di apprendimento offerte dal college. Il target group è caratterizzato da soggetti con difficoltà ad impegnarsi in attività di apprendimento formali e con carriere scolastiche non lineari.

Attraverso il workshop si intende aiutare i partecipanti a ridurre i gap e metterli in grado di sfruttare i loro media personali e le loro abitudini di apprendimento per prepararsi alla fruizione di esperienze educative in contesti formali. I partecipanti verranno divisi in tre sottogruppi per analizzare le loro motivazioni personali e le opportunità offerte dal college; i gruppi si video-intervisteranno reciprocamente, produrranno una documentazione fotografica delle loro esperienze formali e dei loro contesti di vita ordinari; prepareranno infine una presentazione multimediale contenente i risultati delle loro attività. La creazione di un mobile portfolio accompagnerà l’attività di ogni partecipante; il portfolio accoglierà un diario personale e una sezione che documenta i risultati di apprendimento. Anche i facilitatori produrranno un mobile portfolio per riflettere sull’andamento delle attività e analizzarne gli esiti.

Il workshop si baserà sull’esperienza pregressa del [London Mobile Learning Group](#), in particolare sui concetti di conversational threads (trame conversazionali), responsive contexts (contesti responsivi) e user-generated contexts (contesti generati dall’utente) (vedi [Parameters and focal points for planning and evaluation of mobile learning](#)).

In Belgio il workshop si svolge nel quadro dell’iniziativa [Become Media Coach](#), un progetto avviato nel 2009 con l’obiettivo di promuovere e sviluppare le competenze medialità di educatori e formatori attivi in organizzazioni culturali, sociali e educative. Per questa edizione del 2011 è previsto anche l’impiego di dispositivi mobili.

Il workshop è condotto da [Media Animation](#) in collaborazione con ACMJ, AJP, JFB, CBAI, RTBF, La Mediathèque e ICC; la sperimentazione sul mobile learning è supervisionata da Paul de Theux e Catherine Geeroms di Media Animation ([vedi su FB](#)).

Il workshop ha la durata complessiva di otto mesi, da marzo a ottobre 2011, e prevede seminari in presenza e attività online/on-the-move. Ogni partecipante ha a disposizione tre mesi per mettere in pratica ciò che ha appreso producendo un progetto didattico sulla media literacy attuabile nel proprio contesto professionale. Per supportare le attività istruttive e di condivisione tra i partecipanti è stata allestita una [piattaforma Moodle](#) con funzionalità come blog e wiki.

Ci si aspetta che i destinatari accedano ai contenuti della piattaforma anche attraverso dispositivi mobili e che, parallelamente, riflettano sulla loro esperienza di mobile learning.

La valutazione dei prodotti realizzati dai partecipanti e del workshop nel complesso avverrà ad ottobre 2001.

Referenti del workshop in Germania sono i media educator di [medien+bildung.com](http://medien+bildung.com), in particolare [Daniel Zils](#) che gestirà il workshop in collaborazione con Michael Schneider della More Generational House Wittlich.

Il workshop dal titolo Calling mobile – learning mobile?! si propone di incoraggiare i partecipanti ad utilizzare il cellulare non solo a scopo comunicativo, ma anche come strumento per apprendere in contesto lavorativo, facendo uso di altre funzionalità quali fare foto, creare piccoli video, registrare podcast e così via.

Il target group è costituito da "moltiplicatori" attivi nel campo dell'EDA, come formatori nelle comunità scolastiche o in associazioni di volontariato quali la More Generational Houses in Rhineland-Palatinate.

L'iniziativa si svolgerà nel prossimo settembre e prevede tre incontri in presenza e attività online attraverso una piattaforma dedicata e on-the-move.

## Il workshop MyMobile in Italia

In Italia il workshop è stato ideato e condotto dalla [scrivente](#) e da Isabella Bruni in collaborazione con i ricercatori italiani ([Maria Chiara Pettenati](#) e [Davide Calenda](#)) del progetto europeo [LinksUp](#), nell'ambito di [TRIO](#), la piattaforma e-learning ufficiale della Regione Toscana.

L'idea chiave del workshop dal titolo "Mobile 2.0 to support visibility and job search" è stata quella di aiutare studenti adulti svantaggiati a sviluppare competenze digitali utili per promuovere le capacità di auto-rappresentazione ed aumentare la visibilità personale per la ricerca del lavoro (per approfondimenti si veda Malita L., Boffo V. (eds.), [Finding the First Jobs through Digital Storytelling. A Guide to Getting into the Employment World](#), Mirton Printinghouse, Timișoara 2010). In particolare, il focus è stato posto su come progettare, implementare e disseminare un CV (curriculum vitae) multimediale attraverso l'impiego di dispositivi mobili e strumenti del web 2.0. Un CV multimediale è uno strumento grazie al quale il soggetto presenta se stesso, le proprie esperienze professionali e di vita, le proprie capacità e competenze allo scopo di autopromuoversi nel mondo del lavoro. Contiene elementi multimediali come audio, video, immagini e animazioni, e può essere disseminato attraverso

i social network, le banche dati online o anche i telefoni cellulari. Per farsi un'idea si possono visionare alcuni esempi di video-cv disponibili a questo indirizzo: <http://www.videocv.org/category/guide/esempi>.

Il target group era costituito sia da giovani in cerca di prima occupazione sia da soggetti con difficoltà nella ricerca di un nuovo lavoro e da migranti in cerca di nuove opportunità.

Il workshop si è svolto a Firenze da maggio a giugno 2011 attraverso 3 incontri e coinvolgendo circa 10 persone dai 25 ai 60 anni, alcune provenienti dalla Toscana, altre dalla Romania, dal Marocco e dal Perù.

Gli incontri si sono svolti nelle aule attrezzate di **Novolab**, uno spazio pubblico allestito nel Polo universitario di Novoli e promosso dalla Provincia di Firenze per favorire l'integrazione tra apprendimento e lavoro.

Il workshop è stato così strutturato:

- il **primo incontro** è stato dedicato alla presentazione delle caratteristiche e dei vantaggi del curriculum multimediale. Sono stati mostrati anche differenti tipi di CV multimediali in relazione ai diversi obiettivi, contesti e profili individuali. Allo stesso tempo, i partecipanti guidati dai ricercatori hanno cominciato a riflettere sui possibili argomenti da affrontare nel CV, gli eventuali obiettivi e il target, e anche sui contenuti multimediali da raccogliere o creare;
- il **secondo incontro** si è focalizzato sui metodi e le tecniche di progettazione e implementazione di un CV multimediale, dallo storyboarding all'uso di strumenti specifici per l'implementazione. Parallelamente i partecipanti hanno cominciato a creare il loro story board;
- il **terzo incontro** è stato dedicato all'acquisizione di materiali come immagini, audio, ecc., e alla creazione del CV multimediale.



Fig. 2 – Studenti a lavoro con le tutor



---

Fig. 3 – Una partecipante si autopresenta



---

Fig. 4 – Uno studente a lavoro

Nell'ambito del workshop i dispositivi mobili sono stati considerati sotto una duplice prospettiva, ossia come strumenti per acquisire informazioni visuali sui contesti di vita personali da utilizzare nel CV multimediale e come supporto per interagire con gli studenti. Inoltre, sono state investigate le rappresentazioni e gli usi che i partecipanti fanno degli strumenti digitali attraverso focus group e questionari.

Dal punto di vista tecnico e multimediale si è insistito sull'uso di strumenti facili e a basso costo, ossia su dispositivi alla portata di tutti. In particolare per la progettazione dei contenuti del CV si è fatto uso di strumenti di produzione multimediale disponibili in Open Office, mentre per l'implementazione è stato utilizzato [Photo Story 3](#) di Microsoft []. L'impiego di uno strumento proprietario è stato il risultato di una scelta quasi obbligata per la sua facilità di reperimento, diffusione, uso e installazione.



Per supportare la condivisione dei contenuti e l'interazione è stato creato un blog accessibile al seguente indirizzo: <http://multimediacv.wordpress.com>.

Al termine dell'attività tutti i partecipanti hanno prodotto un primo draft del loro CV multimediale, utilizzando sia contenuti multimediali preesistenti (ad esempio, vecchie foto) sia materiali prodotti ex-novo (anche attraverso le funzionalità del cellulare). Alcuni esempi di CV saranno pubblicati prossimamente sul blog del workshop e disseminati online.

Attività di questo tipo sono facilmente attuabili anche in contesto scolastico, con ricadute interessanti sul piano dell'orientamento e della valorizzazione delle competenze del soggetto. Oltretutto, senza "mitizzare" troppo, l'impiego di strumenti digitali (da Internet al telefono cellulare) familiari alla gran parte degli studenti potrebbe risultare per loro stimolante suggerendo usi diversi da quelli ordinari e, forse, meno banali... In altri termini, piuttosto che proibire l'uso del cellulare, l'idea sarebbe quella di avvicinare gli studenti ad una maggiore e migliore conoscenza delle funzionalità di questo dispositivo e alla sua spendibilità per attività di apprendimento. Benché le nuove generazioni facciano ampio uso di questi dispositivi, infatti, non si può dare per scontato che ne conoscano funzionalità e potenzialità. Si tratta allora di esplorare lo strumento ed utilizzarlo in modo consapevole. L'idea di lavorare sull'autorappresentazione in termini funzionali alla promozione delle proprie competenze fa leva sul "dono dell'ubiquità" tipica del cellulare e sulla rilevanza di sviluppare capacità autonarrative e di presentazione di sé.

Spunti sull'impiego didattico dei dispositivi mobili (dal cellulare al podcast) in ambito scolastico sono contenuti in alcuni lavori raccolti in: Ranieri M., Ravotto P., Special issue sul mobile learning, [Form@re](#), n. 73, Gennaio 2011. Altri suggerimenti sulla produzione di "narrazioni mobili digitali" con adolescenti sono desumibili dal progetto [Piagge mobili](#).