



Bonne pratique n°1

Partenaire: Media Animation asbl, Belgique

Projet Tandem - Les écoles et les familles en partenariat pour l'éducation numérique et médiatique des enfants

1 - Scénarios d'apprentissage d'une activité d'éducation aux médias pour les écoles et les familles family



Qui doit éduquer les enfants à l'utilisation des écrans aujourd'hui ? Est-ce le travail des parents ? Est-ce le travail de l'école ? Et pourquoi pas les deux, dans une optique de coéducation ? C'est ce que vise le projet européen TANDEM en développant, à travers une méthodologie de co-conception, des parcours d'éducation aux médias à travailler en partie en classe (enfants et enseignants) et en partie à la maison (enfants et parents).

Lien: <https://mediatandem.eu> (ressources disponibles en français et en italien)

• Cadre général : comment/quand/pourquoi

Le projet TANDEM a été mis en œuvre en Belgique, en France et en Italie grâce à un consortium de six partenaires comprenant un duo de centres de ressources médias (Zaffiria, Media Animation, Fréquence Ecoles) avec des associations de parents ou des centres familiaux (Consortium des communes italiennes, UFAPEC, FCPE69). Il s'est déroulé de septembre 2016 à septembre 2019. Toutes les ressources sont librement disponibles en ligne.

Il vise à développer l'éducation aux médias numériques dans un continuum éducatif écoles-familles en mettant en place des parcours éducatifs pour accompagner les enfants dans leur utilisation des médias numériques, en appui à l'implication des parents et de l'école. Les bénéficiaires finaux sont les enfants de 6 à 12 ans.

Plusieurs phases ont été établies afin d'atteindre cet objectif. Tout d'abord, les partenaires ont commencé par identifier les besoins et les attentes des enseignants et des parents quant à leur rôle d'éducateurs aux médias numériques pour leurs élèves/enfants (âgés de 6 à 12 ans). À cette fin, outre une analyse documentaire, des réunions de groupes de discussion avec des parents et des enseignants ont été organisées dans un certain nombre d'écoles pilotes en France, en Belgique et en Italie, réunissant 186 parents et enseignants au total. Un certain nombre de besoins et d'attentes ont émergé de ces sessions de discussion tels que, entre autres, avoir un cadre de référence commun entre les enseignants et les parents (enjeux, objectifs et méthodes), des méthodes de communication et de coopération efficaces, aborder la gestion de la sociabilité en ligne, l'identité numérique et le contrôle des données personnelles ou le tri d'informations. Des contradictions marquées ont également été exprimées lors de ces rencontres, comme la facilité d'utilisation des médias numériques par les enfants face à leur propre manque de compétences,



par exemple, ou la nécessité de protéger les enfants des risques liés aux écrans face à la nécessité de développer l'autonomie des enfants.

Ensuite, des "duos" (tandem) ont été formés dans les différents pays en organisant des réunions de co-conception entre les parents et les enseignants, d'abord pour les mettre face à face et commencer le processus de reconnaissance mutuelle des rôles et des compétences, puis pour sélectionner les questions et les sujets qu'ils considèrent comme prioritaires. Ce choix d'une méthode ascendante était essentiel pour promouvoir une approche véritablement inclusive. En Italie, les choix de sujets des parents et des enseignants étaient liés aux émotions avec le numérique et les médias, au lien entre l'analogique et le numérique, à la créativité avec les applications, tandis qu'en Belgique, la recherche d'informations en ligne et la création de médias en ligne (vidéos, livre audio, journal local en ligne) étaient les principaux objectifs visés. Nous pourrions donc observer une approche plus émotionnelle des médias en Italie, tandis qu'une approche plus scolaire (développement de compétences, savoir-faire,...) a orienté les parcours éducatifs belges. Mais dans les deux contextes, les thèmes de la régulation (règles à la maison, charte des pratiques numériques) et de la relation entre les médias et les enfants (risques, opportunités, sensibilisation) ont été mis en avant par les écoles et les familles.

Suite à ce travail de co-conception, les centres de ressources ont développé des parcours éducatifs pour répondre aux besoins identifiés. Ces parcours proposent une éducation pratique aux médias à travailler en partie en classe et en partie à la maison. Un parcours est d'une vingtaine d'heures et se décompose en séances scolaires (une dizaine de séances d'une durée de 15 heures) et en activités familiales (environ cinq séances d'une durée de 5 heures). Les types d'activités ont été aussi diversifiés que possible. Le besoin ressenti était d'éduquer à la technologie et aux médias avec une pluralité de propositions et de méthodologies : prendre des photos et comparer les points de vue, identifier et décrypter les pictogrammes dans l'environnement quotidien de l'enfant, comparer la recherche d'informations en bibliothèque avec la recherche d'informations en ligne, dessiner des personnages de dessins animés, comprendre la différence entre fiction et réalité lorsque les membres de la famille regardent un film ensemble, élaborer un story-board, identifier les publicités sur la plateforme Youtube, créer un tutoriel vidéo sur un projet de bricolage à l'école, construire le minuteur à règles, réaliser une activité de big data pendant que les membres de la famille comptent combien de fois ils utilisent les télécommandes et les téléphones portables sur une feuille accrochée au réfrigérateur, envoyer un message whatsapp dans lequel chaque membre de la famille parle d'une "émotion", etc.

Ces activités articulées en parcours selon le thème choisi ont ensuite été soumises à l'expérimentation. Au final, 54 enseignants ont testé un total de 27 parcours pédagogiques, en coopération avec les familles. Les partenaires du projet Tandem ont soutenu cette phase expérimentale par des contacts et des évaluations régulières, tant pendant les essais qu'à la fin de l'expérience.

• Ce qui est innovant (par rapport aux thèmes du projet).

L'aspect le plus innovant est la méthode du DUO expérimentée au cours de ce projet : la coopération était l'essence même du projet. Au niveau local, la coopération entre l'enseignant et le(s) parent(s) - les duos - était au cœur du projet. L'objectif était de développer l'éducation aux médias numériques pour les enfants dans une continuité entre l'école et la famille. Un outil spécifique a été mis en place pour soutenir cette coopération école-famille : le carnet de correspondance (appelé aussi cahier de liaison en maternelle ou livre de classe en primaire). Celui-



ci voyage avec l'enfant entre la classe et la famille, portant les messages entre les parents et l'enseignant sur support papier (en Italie) ou numérique (en Belgique). Ce carnet était constitué des fiches de séances et d'activités pour illustrer le travail effectué en classe et transmettre les consignes pour l'activité familiale. Puis, en retour, le journal de correspondance permettait un retour de la famille sur l'activité réalisée.

• Utilisation des TIC : quels outils ; utilité pour garder les relations avec les enfants et les familles, et pour donner une continuité au plan pédagogique en cas de confinement ou de quarantaine.

Divers outils TIC ont été utilisés au cours du projet en fonction des habitudes de communication des enseignants avec les familles (et vice versa). Voir le point sur le "journal de correspondance" expliqué ci-dessus.

Cependant, les utilisations numériques n'étaient pas seulement des outils ou des technologies utilisés, mais aussi le cœur de ce projet d'éducation aux médias : l'exploration, la compréhension et l'utilisation critique de divers médias numériques (et aussi non numériques) étaient l'objectif de chaque scénario d'apprentissage.

Chaque scénario d'apprentissage mène à une production médiatique.

Exemple d'articulation entre l'école et les familles :

Modules		Session in Schols		Activities at home
To have a look to digital practices	5.S1	What is a media (digital) ?		
			5.A1	Where are the screens ?
To build up a Charter about our digital practices	5.S2	Mapping our practices		
			5.A2	The rule at home
To search online	5.S3	Preparing the content of our charter		
			5.A3	The search engines
	5.S4	To writte down our charter		
			5.A4	3 tips to help us
	5.S5	Internet : a big library ?		
Let's aware about the good practices of the online searching			5.A5	To search efficacely news online
	5.S6	The search engines		
			5.A6	Let's play
	5.S7	To include to our charter the advice for a good searching online.		
	5.S8	The online searching in a game		
	5.S9	To share our results		



	5.S10	Session Evaluation		
--	-------	--------------------	--	--

- **Pertinence de l'éducation aux médias affrontée dans l'atelier/le projet.**

Les compétences et les connaissances en matière d'éducation aux médias étaient au cœur de ce projet. Vous pouvez voir les objectifs éducatifs développés par ces scénarios d'apprentissage dans cette [Table des matières](#) (FR - IT)

- **Comment la pratique contribue-t-elle à une accessibilité et une intégration plus faciles ?**

Les activités éducatives ont été conçues pour impliquer autant que possible les parents, quel que soit leur niveau de compétences en TIC (fossé numérique). Elles visent également à renforcer leur estime de soi dans leur rôle d'accompagnateur des pratiques médiatiques de leurs enfants. Cependant, ce projet n'a pas atteint complètement cet objectif. C'est pourquoi un autre projet a été développé (Appeduc).

Le format "prêt à l'emploi" de ces scénarios d'apprentissage a soutenu l'engagement des enseignants quelles que soient leurs compétences.

- **Valeur ajoutée : utilité également pour d'autres groupes / quels matériels peuvent être utilisés gratuitement et à l'avenir / ce qui peut être utilisé soit à la maison, soit en maternelle.**

Les scénarios d'apprentissage sont libres d'utilisation et d'adaptation (sous licence CC). La valeur ajoutée de ces scénarios d'apprentissage est l'articulation entre les écoles et les familles, mais certaines activités peuvent être utilisées de manière autonomes, si nécessaire.



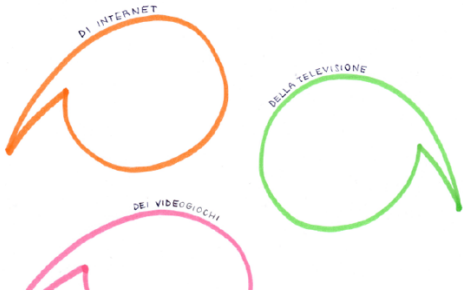
- **Documentation:**

- Vidéo à regarder sur la page d'accueil ici : <https://mediatandem.eu/>

- Témoignages dans chaque scénario d'apprentissage



COSA MI PIACE



To which of this keypoints/ aspects does your practice match (X)

making media a topic	X
games around listening	
photography and image editing	X
filmwork and camera tricks	X
storytelling with and about media	X
research with media - indoor & outdoor	
coding and robotics	
creative & collaborative way using screens/ platforms	
lockdown survival box - a "collection"/"box" of material which is the same for parents and teachers	
combination of Analogical materials+ digital	X
importance of the storytelling on the organisation of the activities	X



possibility of doing activities also offline	x
activities that children AND parents can do together	x
supporting parenting expectations, given them food for thought : short, simple and ready to use advices	x
help parents to reflect on their practices at home	x
encourage competences and self esteem of families about media practices	x
media literacy scenarios with activities to do at school and then at home, then come back at school, etc. in a kind of "dialogue"	x
communication and collaboration between schools and families	x
easy access and inclusive aspect	