



Buona pratica n°1

Partner: Media Animation asbl, Belgio

Progetto Tandem - Genitori e insegnanti, un tandem per educare ai media.

1 - Percorsi pedagogici permanenti che abbattano le frontiere tra scuola e famiglia



Chi dovrebbe educare i bambini all'uso dello schermo al giorno d'oggi? È compito dei genitori? È compito della scuola? E perché non entrambi, in un'ottica di co-educazione? È questo l'obiettivo del progetto europeo TANDEM, che ha sviluppato, attraverso la metodologia della co-progettazione, alcuni percorsi di alfabetizzazione mediatica su cui lavorare in parte in classe (bambini e insegnanti) e in parte a casa (bambini e genitori).

Link: <https://mediatandem.eu/?lang=it>

- **Impostazione generale: come/quando/perché**

Il progetto TANDEM è stato implementato in Belgio, Francia e Italia grazie a un consorzio di sei partner che comprende un duo di centri di risorse mediatiche (Zaffiria, Media Animation, Fréquence Ecoles) con associazioni di genitori o centri per le famiglie (Consorzio dei comuni italiani, UFAPEC, FCPE69). Si è svolto da settembre 2016 a settembre 2019. Tutte le risorse sono liberamente disponibili online.

L'obiettivo è sviluppare l'educazione ai media digitali all'interno di un continuum educativo scuola-famiglia, mettendo in atto percorsi educativi per supportare i bambini nell'uso dei media digitali, come supporto al coinvolgimento dei genitori e della scuola. I beneficiari finali sono bambini dai 6 ai 12 anni.

Per raggiungere questo obiettivo sono state stabilite diverse fasi. Innanzitutto, i partner hanno iniziato a identificare le esigenze e le aspettative di insegnanti e genitori rispetto al loro ruolo di educatori ai media digitali per i loro alunni/figli (dai 6 ai 12 anni). A tal fine, oltre a un'analisi della letteratura, sono stati organizzati incontri di focus group con genitori e insegnanti in diverse scuole pilota in Francia, Belgio e Italia, per un totale di 186 genitori e insegnanti. Da queste sessioni di discussione è emersa una serie di esigenze e aspettative come, tra le altre, avere un quadro di riferimento condiviso tra insegnanti e genitori (temi, obiettivi e metodi), metodi efficaci di comunicazione e cooperazione, affrontare la gestione della socievolezza online, dell'identità digitale e del controllo dei dati personali o dello smistamento delle informazioni¹. Nel corso di questi incontri sono state espresse anche marcate contraddizioni, come la facilità di utilizzo dei media digitali da parte dei bambini rispetto alla loro mancanza di competenze, ad esempio, o la necessità di proteggere i bambini dai rischi posti dagli schermi rispetto alla necessità di sviluppare l'indipendenza dei bambini.

¹ Rebol & Bruyas (2017). *Les besoins en éducation aux médias numériques des enfants, des parents et des enseignants. Cadre de référence pour l'élaboration de collaborations entre parents et enseignants* (Working Paper del progetto TANDEM), Lione, Francia basato sui risultati forniti da Zaffiria (Italia), Média Animation e Ufapec (Belgio), Fréquences Ecoles e FCPE (Francia) raccolti tra dicembre 2016 e gennaio 2017.



In seguito, nei diversi Paesi sono stati formati dei "duo" (tandem) attraverso incontri di co-progettazione tra genitori e insegnanti, innanzitutto per metterli faccia a faccia e avviare il processo di riconoscimento reciproco di ruoli e competenze, e poi per selezionare le questioni e gli argomenti che ritenevano prioritari. La scelta di un metodo bottom-up è stata fondamentale per promuovere un approccio realmente inclusivo. In Italia, le scelte dei genitori e degli insegnanti hanno riguardato le emozioni con il digitale e i media, il legame tra analogico e digitale, la creatività con le app, mentre in Belgio la ricerca di informazioni online e la creazione di media online (video, audiolibri, giornali locali online) sono stati gli obiettivi principali. Si può quindi osservare un approccio più emozionale ai media in Italia, mentre un approccio più scolastico (sviluppo di competenze, know how,...) ha orientato i percorsi educativi belgi. In entrambi i contesti, però, i temi della regolamentazione (regole a casa, carta delle pratiche digitali) e del rapporto tra media e bambini (rischi, opportunità, consapevolezza) sono stati evidenziati da scuole e famiglie.

In seguito a questo lavoro di co-progettazione, i centri di risorse hanno sviluppato percorsi pedagogici per soddisfare le esigenze individuate. Questi percorsi propongono un'educazione pratica ai media da svolgere in parte in classe e in parte a casa. Un percorso è di circa 20 ore ed è suddiviso in sessioni scolastiche (circa dieci sessioni della durata di 15 ore) e attività familiari (circa cinque che richiedono circa 5 ore di tempo). I tipi di attività sono stati il più possibile diversificati. L'esigenza sentita era quella di educare alla tecnologia e ai media con una pluralità di proposte e metodologie: fotografare e confrontare i punti di vista, identificare e decifrare i pittogrammi nell'ambiente quotidiano del bambino, confrontare la ricerca di informazioni nelle biblioteche con la ricerca di informazioni online, disegnare personaggi dei cartoni animati, capire la differenza tra finzione e realtà mentre i membri della famiglia guardano un film insieme, elaborare uno storyboard, identificare le pubblicità nella piattaforma Youtube, creare un video tutorial su un progetto di bricolage a scuola, costruire il timer delle regole, fare un'attività di big data mentre i membri della famiglia contano quante volte usano telecomandi e cellulari su un foglio appeso al frigorifero, inviare un messaggio whatsapp in cui ogni membro della famiglia parla di un'emozione, ecc.

Queste attività, articolate in percorsi in base all'argomento selezionato, sono state poi sottoposte alla sperimentazione. Alla fine, 54 insegnanti hanno testato un totale di 27 percorsi educativi, in collaborazione con le famiglie. I partner del progetto Tandem hanno sostenuto questa fase sperimentale con contatti e valutazioni regolari, sia durante le prove che al termine della sperimentazione.

- **Cosa è innovativo (in relazione agli argomenti del progetto Keep In Touch)**

L'aspetto più innovativo è il metodo del DUO sperimentato durante questo progetto: la cooperazione è stata l'essenza stessa del progetto. A livello locale, la cooperazione tra l'insegnante e i genitori - i DUO - è stata al centro del progetto. L'obiettivo era quello di sviluppare l'educazione ai media digitali per i bambini in continuità tra la scuola e la famiglia. Per sostenere questa collaborazione scuola-famiglia è stato introdotto uno strumento speciale: il diario di corrispondenza² (chiamato anche quaderno alla scuola materna o libro di classe alla scuola elementare). Questo strumento viaggiava con il bambino tra la classe e la famiglia, trasportando i messaggi tra i genitori e l'insegnante in formato cartaceo (in Italia) o digitale (in Belgio). Questo diario era composto dalle schede delle sessioni e delle attività per illustrare il lavoro svolto in classe e trasmettere le istruzioni per l'attività in famiglia. Poi, in cambio, il diario di corrispondenza forniva un feedback da parte della famiglia sull'attività svolta.

² Diario della corrispondenza: esempio (2017, 20 novembre). Disponibile su <http://www.zaffiria.it/quaderni-schede-attivita-tandem/>



- **Uso delle TIC: quali strumenti; utilità nel mantenere i rapporti con i bambini e le famiglie e nel dare continuità al piano pedagogico in caso di chiusura o quarantena.**

Durante il progetto sono stati utilizzati diversi strumenti TIC in base alle abitudini comunicative degli insegnanti nei confronti delle famiglie (e viceversa). Si veda il punto sul "diario di corrispondenza" spiegato sopra. Tuttavia, l'uso del digitale non è stato solo uno strumento o una tecnologia, ma anche il fulcro di questo progetto di educazione ai media: esplorare, comprendere e usare criticamente vari media digitali (e anche non digitali) è stato l'obiettivo di ogni itinerario didattico.

Ogni itinerario porta a una produzione mediatica.

Esempio di articolazione tra scuola e famiglie :

| <i>Moduli</i> | | Sessione a Schols | | Attività a casa |
|--|-------|---|---|-------------------------|
| Per dare un'occhiata alle pratiche digitali | 5.S1 | Che cos'è un media (digitale)? | | |
| | | | 5.A1 | Dove sono gli schermi? |
| | 5.S2 | Mappare le nostre pratiche | | |
| Costruire una Carta delle nostre pratiche digitali | 5.S3 | Preparazione del contenuto della nostra Carta | | |
| | | | 5.A2 | La regola a casa |
| | 5.S4 | Per scrivere il nostro statuto | | |
| Ricerca online | 5.S5 | Internet: una grande biblioteca? | | |
| | | | 5.A3 | I motori di ricerca |
| | 5.S6 | I motori di ricerca | | |
| | | | 5.A4 | 3 consigli per aiutarci |
| | 5.S7 | Per includere nella nostra carta i consigli per una buona ricerca online. | | |
| | | 5.A5 | Per cercare efficacemente le notizie online | |
| Conosciamo le buone pratiche della ricerca online | 5.S8 | La ricerca online in un gioco | | |
| | | | 5.A6 | Giochiamo |
| | 5.S9 | Per condividere i nostri risultati | | |
| | 5.S10 | <i>Valutazione della sessione</i> | | |



- **Rilevanza dell'educazione ai media affrontata nel workshop/progetto**

Le competenze e le conoscenze in materia di educazione ai media sono state il fulcro di questo progetto. Gli obiettivi educativi sviluppati da questi itinerari possono essere visualizzati in questa [Tabella dei contenuti](#) (FR - IT).

- **In che modo la pratica contribuisce a facilitare l'accessibilità e l'integrazione?**

Le attività didattiche sono state progettate per coinvolgere il più possibile i genitori, qualunque sia il loro livello di competenza nelle TIC (divario del digital divide). L'obiettivo è anche quello di aumentare la loro autostima nel ruolo di accompagnatori delle pratiche mediatiche dei figli. Tuttavia, questo progetto non ha raggiunto completamente questo obiettivo. Per questo motivo è stato sviluppato un altro progetto (MyAppEduc). Il formato "pronto all'uso" di questi scenari di apprendimento ha sostenuto l'impegno degli insegnanti, qualunque siano le loro competenze.

- **Valore aggiunto: utilità anche per altri gruppi / quali materiali possono essere utilizzati gratuitamente e in futuro / quali possono essere utilizzati a casa o nella scuola dell'infanzia**

Gli itinerari sono liberi di essere utilizzati e adattati (con licenza CC BY NC). Il valore aggiunto di questi scenari di apprendimento è l'articolazione tra scuola e famiglia, tuttavia alcune attività possono essere utilizzate come "stand alone", se necessario.



CC).

l'articolazione tra scuola e

Altre risorse: <https://www.zaffiria.it/itinerari-tandem/>

