



**Boas práticas- nº1**

**Parceiro: Media Animation asbl, Bélgica**

**Projecto Tandem - Escolas e famílias em parceria para a educação / literacia digital das crianças**

**1 - Cenários de aprendizagem da actividade de educação para os media para as escolas e famílias**



*Quem deve educar as crianças sobre o uso do ecrã hoje em dia? É esse o trabalho dos pais? É a função da escola? E porque não de ambos, de um ponto de vista de co-educação? É o que o Projeto Europeu TANDEM pretendia ao desenvolver através da metodologia de co-design de alguns percursos de literacia digital a serem trabalhados em parte nas aulas (crianças e professores) e em parte em casa (crianças e pais).*

**Link: <https://mediatandem.eu> (recursos disponíveis em Francês e Italiano)**

**Cenário Geral: como/ quando/ porquê**

O projecto TANDEM foi implementado na Bélgica, França e Itália graças a um consórcio de seis parceiros, incluindo uma dupla de centros de recursos para os media (Zaffiria, Media Animation, Fréquence Ecoles) com associações de pais ou centros familiares (Consórcio de municípios italianos, UFAPEC, FCPE69).

Realizou-se entre Setembro de 2016 e Setembro de 2019. Todos os recursos estão disponíveis, grátis, online.

O seu objetivo é desenvolver a educação para os media digitais no âmbito de um continuum educativo escola-família através da criação de percursos educativos para apoiar as crianças na sua utilização dos media digitais, como apoio ao envolvimento parental e escolar. Os beneficiários finais são crianças dos 6 aos 12 anos de idade.

Foram estabelecidas várias fases a fim de alcançar esse objetivo.

Em primeiro lugar, os parceiros começaram por identificar as necessidades e expectativas dos professores e dos pais, no que respeita ao seu papel de educadores de literacia digital para os seus alunos/filhos (com idades compreendidas entre os 6 e os 12 anos).

Para o efeito, para além de uma revisão bibliográfica, foram realizadas reuniões de grupo focal com pais e professores em várias escolas-piloto em França, Bélgica e Itália, reunindo 186 pais e professores no total.

Destas sessões de discussão surgiram várias necessidades e expectativas, tais como, entre outras, ter um quadro comum de referência entre os professores e os pais (questões, objetivos e métodos), métodos eficazes de comunicação e cooperação, abordar a gestão da sociabilidade em linha, identidade digital e controlar a classificação de dados pessoais ou de informação. Foram também expressas contradições marcadas durante estas reuniões, tais como a facilidade de utilização dos meios digitais pelas crianças em comparação com a sua própria falta de competências, por exemplo, ou a necessidade de proteger as crianças dos riscos colocados pelos ecrãs contra a necessidade de desenvolver a independência das crianças.



Em seguida, formaram-se "duos" (tandem) nos diferentes países, através da realização de reuniões de co-design entre pais e professores. Primeiro para os colocar frente a frente e iniciar o processo de reconhecimento mútuo de papéis e competências, e depois para seleccionar as questões e tópicos que consideravam ser as prioridades. Esta escolha de um método bottom-up foi essencial para promover uma abordagem genuinamente inclusiva.

Em Itália, as escolhas de temas dos pais e professores estavam relacionadas com as emoções com o digital e os media, com a ligação entre o analógico e o digital, e com a criatividade com aplicações. Na Bélgica, a pesquisa de informação online e a criação de media online (vídeos, audiolivro, jornal local online) eram os principais objetivos visados. Assim, pudemos observar uma abordagem mais emocional dos meios de comunicação social em Itália, enquanto que uma abordagem mais escolar (desenvolvimento de competências, know how,...) orientou os percursos educativos belgas. Mas em ambos os contextos, os temas da regulamentação (regras em casa, carta de práticas digitais) e a relação entre os media e as crianças (riscos, oportunidades, sensibilização) foram destacados pelas escolas e pelas famílias.

Na sequência deste trabalho de co-design, os centros de recursos desenvolveram percursos educativos para satisfazer as necessidades identificadas. Estes percursos propunham uma educação prática sobre os media a ser trabalhada em parte nas aulas e numa segunda parte em casa. Um percurso é de cerca de 20 horas e dividido em sessões escolares (cerca de dez sessões com duração de 15 horas) e atividades familiares (cerca de cinco atividades divididas em 5 horas de tempo). Os tipos de atividades foram o mais diversificados possível. A necessidade sentida foi a de educar para a tecnologia e para os media com uma pluralidade de propostas e metodologias : tirar fotografias e comparar pontos de vista, identificar e descriptar pictogramas no ambiente diário da criança, comparar a pesquisa de informação em bibliotecas com a pesquisa de informação em linha, desenhar personagens de desenhos animados, compreender a diferença entre ficção e realidade enquanto membros da família assistem ao filme juntos, elaborar um storyboard, para identificar anúncios na plataforma Youtube, para criar um vídeo tutorial sobre um projeto de bricolage na escola, para construir o cronómetro das regras, para fazer uma grande atividade de dados enquanto os membros da família contam quantas vezes usam controlos remotos e telemóveis numa folha pendurada no frigorífico, para enviar uma mensagem Whatsapp em que cada membro da família fala de uma "emoção, etc."

Estas atividades articuladas em percursos de acordo com o tópico selecionado foram então submetidas para serem experimentadas. No final, 54 professores testaram um total de 27 percursos educativos, em cooperação com as famílias. Os parceiros do projeto Tandem apoiaram esta fase experimental com contactos e avaliações regulares, tanto durante os ensaios como no final da experiência.

### ● O que é inovador (em relação aos tópicos do projeto)

O aspeto mais inovador é o método do ensaio DUO realizado durante este projeto: a cooperação foi a própria essência do projeto. A nível local, a cooperação entre o professor e o(s) pai(s) - os duos - esteve no centro do projeto. O objetivo era desenvolver a educação mediática digital para crianças em continuidade entre a escola e a família. Foi introduzido um instrumento especial para sustentar esta cooperação escola-família: o diário de correspondência (também chamado caderno de apontamentos no jardim de Infância ou livro de aulas na escola primária). Esta viajava



com a criança entre a sala de aula e a família, levando mensagens entre os pais e o professor em formato impresso (em Itália) ou digital (na Bélgica). Esta agenda era composta pelas sessões e fichas de atividades para ilustrar o trabalho realizado na sala de aula e transmitir instruções para a atividade familiar. Em seguida, em troca, a agenda de correspondência fornece um feedback da família sobre a atividade realizada.

### **Utilização das TIC: que ferramentas; utilidade na manutenção das relações com as crianças e as famílias, e na continuidade do plano pedagógico em casos de bloqueio ou quarentena**

Várias ferramentas TIC foram utilizadas durante o projecto de acordo com os hábitos de comunicação dos professores para com as famílias (e vice-versa). Cfr ponto sobre o "diário de correspondência" explicado acima.

Contudo, os usos digitais não foram apenas ferramentas ou tecnologias utilizadas, mas também o núcleo deste projecto de educação para os media: explorar, compreender, utilizar de forma crítica vários media digitais (e também não digitais) foram o objectivo de cada cenário de aprendizagem.

Cada cenário de aprendizagem conduz a uma produção mediática.

Exemplo de articulação entre escola e famílias :

| <i>Módulos</i>   |      | Sessões nas Escolas   |  | Atividades em casa        |
|--|------|---|--|---------------------------|
| Olhar sobre as práticas digitais                             | 5.S1 | O que é uma ferramenta digital (media)?                           |  |                           |
|  |      |   | 5.A1                                       | Onde estão os ecrãs?      |
|  | 5.S2 | Mapeamento das nossas práticas                                    |  |                           |
| Para construir uma "carta" sobre as nossas práticas digitais | 5.S3 | Preparar o conteúdo da nossa carta                                |  |                           |
|  |      |   | 5.A2                                       | A regra em casa           |
|  | 5.S4 | Para anotar a nossa carta   |  |                           |
| Para pesquisar On line                                       | 5.S5 | Internet : uma grande biblioteca?                                 |  |                           |
|  |      |   | 5.A3                                       | Os mecanismos de pesquisa |
|  | 5.S6 | Os motores de busca   |  |                           |
|  |      |   | 5.A4                                       | 3 dicas para nos ajudar   |
|  | 5.S7 | Incluir na nossa carta os conselhos para uma boa pesquisa online. |  |                           |
|  |      | 5.A5  | Para pesquisar eficazmente notícias online |                           |
| Vamos tomar  | 5.S8 |   |  |                           |



|   |       |                                     |      |                      |
|---|-------|-------------------------------------|------|----------------------|
| conhecimento das boas práticas de pesquisa online |       | A pesquisa em linha num jogo        |      |                      |
|   |       |                                     | 5.A6 | Vamos jogar/ brincar |
|   | 5.S9  | Para partilhar os nossos resultados |      |                      |
|   | 5.S10 | <i>Avaliação da sessão</i>          |      |                      |

- **Relevância da educação para os media enfrentada no workshop/ projeto**

As competências e os conhecimentos em matéria de educação para os media constituíram o núcleo deste projeto. Os objetivos educativos desenvolvidos por estes cenários de aprendizagem puderam ser vistos neste [Quadro de conteúdos \(FR - IT\)](#)

- **Como é que a prática contribui para uma acessibilidade e integração mais fáceis?**

As atividades educativas foram concebidas para envolver tanto quanto os pais, qualquer que seja o seu nível de competências TIC (digital divide gap). Visa também elevar a sua auto-estima no seu papel de acompanhamento das práticas de utilização dos media dos seus filhos. No entanto, este projeto não atingiu completamente este objetivo. É por isso que foi desenvolvido um outro projeto (Appeduc).

O formato "pronto a usar" destes cenários de aprendizagem tem apoiado o envolvimento dos professores, quaisquer que sejam as suas competências.

- **Valor acrescentado: utilidade também para outros grupos / que materiais podem ser utilizados gratuitamente e no futuro / o que pode ser utilizado quer em casa quer no jardim-de-infância**

Os cenários de aprendizagem são gratuitos para utilização e adaptação (sob licença CC )



O valor acrescentado destes cenários de aprendizagem é a articulação entre escolas e famílias, contudo algumas actividades podem ser utilizadas como "autónomas", se necessário.

- **Documentação:**

- Vídeo a ver aqui na página principal : <https://mediatandem.eu/>
- Testemunhos em cada cenário de aprendizagem



- Valor acrescentado: utilidade também para outros grupos / que materiais podem ser utilizados gratuitamente e no futuro / o que pode ser utilizado em casa ou no jardim-de-infância

Os cenários de aprendizagem são gratuitos para utilização e adaptação (sob licença CC)  
O valor acrescentado destes cenários de aprendizagem é a articulação entre escolas e famílias, contudo algumas atividades podem ser utilizadas como "autónomas", se necessário.

### Documentação:

- Vídeo a ver aqui na página inicial : <https://mediatandem.eu/>
- Testemunhos em cada cenário de aprendizagem





A qual destes aspetos/pontos-chave corresponde a sua prática (X)

|   |   |
|---|---|
| fazer dos media um tema   | x |
| jogos em torno da audição   |   |
| fotografia e edição de imagem   | x |
| trabalho com filme e truques de câmara  | x |
| contar histórias com e sobre os meios de comunicação social   | x |
| investigação com os meios de comunicação - interior e exterior  |   |
| Código e robótica   |   |
| forma criativa & colaborativa utilizando ecrãs/plataformas  |   |
| Caixa de sobrevivência ao confinamento - uma "coleção"/"caixa" de material que é o mesmo para pais e professores                              |   |
| combinação de materiais analógicos+ digitais  | x |
| importância da narrativa sobre a organização das atividades   | x |
| possibilidade de realizar atividades também offline   | x |
| atividades que as crianças e os pais podem fazer em conjunto  | x |
| apoiar as expectativas dos pais, dando-lhes conselhos curtos, simples e prontos a usar  | x |
| ajudar os pais a refletir sobre as suas práticas em casa  | x |
| encorajar as competências e a auto-estima das famílias sobre as práticas dos media  | x |
| cenários de literacia mediática com atividades para fazer na escola e depois em casa, depois voltar à escola, etc., numa espécie de "diálogo" | x |
| comunicação e colaboração entre escolas e famílias  | x |
| fácil acesso e aspeto inclusivo   |   |