

TACCUINO ISPIRATORE

ORGANIZZARE DEI LABORATORI DI EDUCAZIONE AI MEDIA DIGITALI IN BIBLIOTECA



Un taccuino realizzato da Média Animation ASBL, Fréquence Écoles, UFAPEC e Zaffiria nell'ambito del progetto MyAppEduc, un progetto Erasmus+.

Il progetto MyAppEduc sostiene l'introduzione di una coeducazione ai media digitali per i bambini dai 5 ai 12 anni attraverso dei partenariati tra insegnanti, bibliotecari e genitori.

Redazione:

Coralie Doyen, Alessandra Falconi, Sophie Huys, Eleonore Madinier

Rilettura:

Julie Feron, Brieuc Guffens, Anne-Claire Orban de Xivry, Jean-Philippe Schmidt

Coordinazione:

Sophie Huys, Anne-Claire Orban de Xivry



Questa pubblicazione è stata prodotta con il sostegno economico del programma Erasmus+. I contenuti di questa pubblicazione dipendono esclusivamente dalla responsabilità di Media Animation ASBL e non possono in alcun caso essere considerati il riflesso del punto di vista della Commissione Europea.

SOMMARIO

SOMMARIO	3
PREAMBOLO	4
PRIMA PARTE - Organizzare un laboratorio digitale: fate il punto della situazione!	9
Riscaldamento: un modulo formativo per (ri)scoprire le basi dell'educazione ai media digitali.	9
Auto-diagnosi: fate il punto sulle vostre risorse e sui vostri obiettivi!	11
Scaricate l'app MyAppEduc!	13
SECONDA PARTE: Laboratori di educazione ai media digitali su tre temi	14
TEMA 1 - LE EMOZIONI	15
LE EMOZIONI - SCHEDE DETTAGLIATE	18
Laboratorio 1 - Gli schermi e io: le mie emozioni in stop motion	18
Laboratorio 2 - Diamo voce ai libri!	23
Laboratorio 3: Costruite la vostra isola delle emozioni digitali	27
Laboratorio 4: Quali emozioni provi?	30
LE EMOZIONI - Altre attività stimolanti	33
TEMA 2: LE INFORMAZIONI	35
LE INFORMAZIONI - SCHEDE DETTAGLIATE	36
Laboratorio 5 - Sei un/a professionista del digitale?	36
Laboratorio 6: L'informazione in questione	38
LE INFORMAZIONI - Altre attività stimolanti	41

TEMA 3: PRATICHE DIGITALI E MEDIATICHE	42
PRATICHE DIGITALI E MEDIATICHE - SCHEDE DETTAGLIATE	45
Laboratorio 7 - Esplorazioni su YouTube	45
Laboratorio 8 - Creiamo il nostro media del futuro!	49
PRATICHE DIGITALI E MEDIATICHE - Altre attività stimolanti	53
TERZA PARTE - MyAppEduc: partner e risorse	56
CONCLUSIONE	60

PREAMBOLO

Siete bibliotecari, mediatecari o mediatori digitali? Siete poco o per nulla familiari con l'educazione ai media digitali oppure, al contrario, siete ferrati sull'argomento? Qualunque sia il vostro caso, questo taccuino ha lo scopo di ispirarvi per accompagnarvi nell'introduzione di iniziative per l'accompagnamento e la mediazione sul tema degli schermi e dei bambini! Riunisce delle idee e dei suggerimenti di attività collegati a tre tematiche:

- le emozioni
- le informazioni
- le pratiche digitali e mediatiche

Questi laboratori sono rivolti ai bambini dai 5 ai 12 anni e ai loro insegnanti e/o alla loro famiglia. Hanno lo scopo di sensibilizzare tale pubblico alle sfide tecniche, culturali e sociali legate ai media digitali e di favorire il loro senso critico relativamente al loro utilizzo. Per questo i laboratori privilegiano un

approccio allo stesso tempo analitico e creativo, che si nutre degli scambi effettuati all'interno del gruppo-classe o delle famiglie.

Un taccuino ispiratore al centro dell'esperienza MyAppEduc

Questo taccuino è stato realizzato nell'ambito dell'esperienza MyAppEduc (www.myappeduc.eu), che sostiene l'introduzione di una coeducazione ai media digitali per i bambini dai 5 ai 12 anni attraverso dei tris composti da insegnanti, bibliotecari e genitori. Questi tre partner dispongono di una risorsa comune: l'app interattiva MyAppEduc, che propone delle attività da realizzare, in modo complementare, a scuola, a casa e in biblioteca.

Educare ai media digitali in biblioteca:

quali sono le sfide? Come affrontarle?

L'esperienza MyAppEduc ha permesso di identificare alcune domande che ci si pone quando si desidera realizzare un laboratorio di educazione ai media digitali in un luogo di mediazione digitale:

- le competenze (o il senso di competenza) nell'educazione ai media digitali: *cosa include esattamente l'espressione "educazione ai media digitali"? Come lanciarsi nella realizzazione di un laboratorio quando ci si sente poco o per nulla competenti oppure un po' arrugginiti sull'argomento?*
- le tematiche e l'approccio: *su quali temi lavorare e quali approcci adottare per organizzare dei laboratori che vanno oltre la manipolazione tecnica degli apparecchi o le domande sulla prevenzione dell'utilizzo del digitale da parte dei bambini piccoli?*

- il materiale disponibile: *come svolgere l'educazione ai media digitali quando non si dispone di dispositivi connessi o di una connessione sufficiente? Come mettere a profitto le risorse materiali già disponibili in biblioteca (dispositivi connessi ma anche materiale analogico, libri, riviste, dispositivi tecnologici più datati...)?*
- il tempo disponibile: *quali sono le tipologie di laboratori possibili? Quali problematiche dell'educazione ai media digitali possiamo affrontare in un laboratorio di un'ora? Come inserire un laboratorio di educazione ai media digitali tra le altre attività della biblioteca, della mediateca e degli spazi pubblici digitali?*
- il pubblico: *come attirare un pubblico familiare o scolastico in biblioteca, mediateca o negli spazi pubblici digitali oppure come creare dei partenariati duraturi con tale tipo di pubblico? Come introdurre una dinamica di coeducazione?*
- la condivisione delle esperienze, la messa in comune delle risorse con altre strutture: *cosa si fa altrove? In che modo ciò può alimentare l'esperienza di ogni individuo?*

Questo taccuino ispiratore, incentrato su tre tematiche, è stato studiato per affrontare le sfide relative a tali dubbi. A fronte di vincoli diversi, l'ambizione è di offrire una serie di porte d'ingresso per appropriarsi in modo consapevole e liberatorio del digitale sia per gli insegnanti e i genitori che per i bambini. Questa pubblicazione permetterà inoltre di inserire il digitale nell'arsenale di strumenti che consentono dei cambiamenti sociali positivi.

La prima parte vi invita a fare il punto della situazione. Innanzitutto, in che misura vi sentite competenti nell'ambito dell'educazione ai media? E vi dice qualcosa il termine “coeducazione”? Vi sentite pronti/e a lanciarsi o pensate di avere bisogno di essere formati/e o di riappropriarvi di alcune nozioni specifiche? Poi vi focalizzerete su alcuni aspetti pratici: di quale materiale (connesso oppure no) disponete? Qual è il tempo a vostra disposizione? Quali tematiche volete abordare? Qual è il vostro tipo di pubblico?

La seconda parte propone un riepilogo di laboratori per l'educazione ai media digitali organizzati su tre tematiche: *le emozioni, le informazioni, le pratiche digitali e mediatiche*.

Per ogni tematica troverete innanzitutto **una selezione di laboratori con le relative schede dettagliate**. Tali schede delle animazioni, realizzate nell'ambito dell'esperienza MyAppEduc, sono accompagnate da icone che indicano le risorse necessarie per la loro realizzazione. I laboratori proposti divergono, infatti, per materiale, obiettivi, tempistiche e pubblico target. Le icone vi permettono di identificare con un semplice colpo d'occhio se il laboratorio proposto è in linea con le vostre risorse o se è necessario mobilitarne di nuove. Alcuni laboratori si svolgono con l'appoggio dell'app MyAppEduc (e del suo opuscolo di accompagnamento), delineando la possibilità di creare un percorso congiunto tra scuola, famiglie e biblioteca e, di conseguenza, un partenariato a lungo termine.

In seguito, oltre a tali schede dettagliate, troverete **altre attività stimolanti** sulla medesima tematica, presentate in modo più succinto, ma non sviluppate nell'ambito di MyAppEduc. Tutti questi laboratori hanno in comune

la loro visione critica, creativa e riflessiva sul digitale. Sono destinati a un pubblico scolastico e/o familiare.

La **terza parte** riprende una serie di risorse e articoli sull'educazione ai media, sull'educazione ai media digitali e sulla coeducazione.

Inoltre presenta i diversi partner del progetto MyAppEduc e rimanda alle risorse complementari proposte sui loro siti web.

Che vogliate analizzare questo taccuino dalla A alla Z o che vogliate solo estrapolarne alcune idee, ci auguriamo che vi risulti molto stimolante!

Per eventuali domande o per maggiori informazioni, potete contattarci all'indirizzo info@myappeduc.eu

PRIMA PARTE - Organizzare un laboratorio digitale: fate il punto della situazione!

Riscaldamento: un modulo formativo per (ri)scoprire le basi dell'educazione ai media digitali.

Cos'è l'educazione "ai" media digitali? In cosa diverge rispetto all'educazione "tramite" i media digitali?

Rendere il pubblico giovane critico, autonomo, creativo rispetto ai media digitali che utilizzano o di cui sono i destinatari: perfetto! Ma come si fa? E cosa fare? Produrre? Informare? Svolgere? Attraverso quali prospettive si possono affrontare tali sfide?

E poi chi ha il ruolo di educare i giovani ai media digitali? La scuola? I genitori? La biblioteca? Gli spazi pubblici digitali? Le mediateche? Un po' tutti, forse, in modo complementare? Coeducare ai media digitali: perché e come fare?

Il modulo formativo MyAppEduc (<https://moodle.myappeduc.eu/>) è stato progettato per fornire degli elementi di risposta a tali domande. Nel corso dei video, degli esempi e delle risorse proposte, permette di (ri)appropriarsi delle basi dell'educazione ai media digitali e di intravedere le tematiche e le prospettive da adottare. Questo modulo vi sarà utile se desiderate (ri)scoprire o meglio comprendere gli obiettivi dell'educazione ai media digitali prima di lanciarsi in un laboratorio. Potrà anche alimentare le riflessioni dei più esperti tra di voi e guidarle nella creazione dei vostri laboratori digitali.

Questo modulo è anche il percorso che hanno intrapreso i bibliotecari che hanno partecipato all'esperienza MyAppEduc e che hanno progettato i laboratori descritti nel dettaglio nella seconda parte del taccuino. Scoprite le loro testimonianze e i laboratori in video su www.myappeduc.eu: media digitali, coeducazione, attuazione concreta, competenze sviluppate, contributi ai loro enti... Troverete dei video e dei riepiloghi di buone prassi attraverso i quali condividono le loro esperienze.

Auto-diagnosi: fate il punto sulle vostre risorse e sui vostri obiettivi!

Prendiamoci il tempo, attraverso questa tabella, di fare il punto sulle vostre risorse e sui vostri obiettivi. Indicate le risorse o i dispositivi a vostra disposizione e i diversi elementi che dovrebbero fare parte della vostra animazione per l'educazione ai media digitali. Poi identificate bene le icone associate: vi aiuteranno nella ricerca di attività stimolanti nella seconda parte di questo taccuino per comporre la vostra animazione ideale.

Il tema che desidero abordare:		
	Schermi ed emozioni	
	Informazioni	
	Pratiche digitali e mediatiche	
Il mio pubblico - Il tipo di pubblico che vorrei raggiungere:		
	Pubblico scolastico	
	Pubblico familiare	
Il mio pubblico - Voglio organizzare un laboratorio con dei bambini di:		

5-7 anni		
8-10 anni		
11-12 anni		
Le mie tempistiche - La durata auspicabile per il laboratorio:		
	Un laboratorio di un'ora o meno	
	Un laboratorio di 1-2 ore	
	Un laboratorio di oltre 2 ore	
Il mio materiale - Per il mio laboratorio digitale dispongo/posso disporre di:		
	Tablet o smartphone	
	Un computer fisso o portatile	
	Un proiettore	
	Una connessione Internet	
	Carta, forbici, colla, matite...	

Scaricate l'app MyAppEduc!



L'app MyAppEduc è complementare a una serie di laboratori. Identificateli grazie alle icon .

Scansionate il codice QR corrispondente qui sotto per scaricare l'app (gratuita e senza pubblicità).



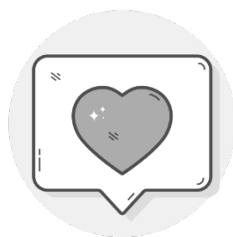
Qui per Google Play



Qua per l'App Store

SECONDA PARTE: Laboratori di educazione ai media digitali su tre temi

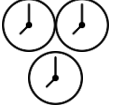
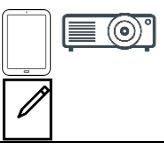
TEMA 1 - LE EMOZIONI

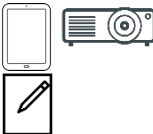


I laboratori su questo tema permettono di riflettere sulle emozioni generate dai media digitali nei bambini. Qui si tratta di rendersi conto di tali emozioni, di riconoscerle, di esprimerle attraverso delle attività ludiche e riflessive, lasciando posto alla condivisione delle loro esperienze mediatiche da parte dei bambini.

Schede dettagliate

I quattro laboratori successivi sono nel cuore di un itinerario di animazione completo che mobilita insegnanti, famiglie e bibliotecari. Insieme riflettono, coi bambini e attraverso delle attività ludiche sull'isola delle "emozioni digitali" dell'app MyAppEduc, sulle tante emozioni e sui sentimenti suscitati dal loro utilizzo degli schermi e/o dai contenuti consumati tramite tali schermi. Attraverso questo itinerario imparano a riconoscere le loro emozioni, a prenderne coscienza, a parlarne collegandole agli utilizzi del digitale. Scaricate l'opuscolo di accompagnamento dell'app su www.myappeduc, che riprende tutto il percorso di animazione e i suoi obiettivi.

Nome dell'attività	Pubblico	Età	Tempisti che	Materiale	MyAppEduc (isola delle emozioni digitali)
<i>Gli schermi e io: le mie emozioni in stop motion</i>		11-12 anni			

					“Il mio taccuino delle emozioni” - Attività 8
<i>Diamo voce ai libri!</i>		8-10 anni 11-12 anni			 “Immagini, suoni ed emozioni” - Attività 7
<i>Costruite la vostra isola delle emozioni digitali</i>		5-7 anni 8-10 anni 11-12 anni			 “La vostra isola delle emozioni” - Attività 9
<i>Quali emozioni provi?</i>		5-7 anni 8-10 anni			 “Quali emozioni e sentimenti?” - Attività 2
Altre attività stimolanti:					
<i>Io e gli schermi</i>					
<i>Violenza e media</i>					
<i>La pubblicità in tutte le sue forme</i>					

LE EMOZIONI - SCHEDE DETTAGLIATE

Laboratorio 1 - Gli schermi e io: le mie emozioni in stop motion



Un laboratorio realizzato dallo spazio pubblico digitale di Mons, della Rete di lettura pubblica di Mons (Belgio)

L'attività complementare sull'app MyAppEduc: *"Il mio taccuino delle emozioni"*, isola delle emozioni digitali, attività 8.

Sintesi:

E se ci prendessimo il tempo di fare attenzione alle emozioni scatenate dagli schermi utilizzati dai bambini? Gioia, sorpresa, tristezza... Attraverso questa attività esplorate coi bambini le diverse emozioni che sperimentano nel loro rapporto col digitale. A partire da

una situazione tipica vissuta a casa o a scuola, i bambini creano un piccolo scenario che illustrano attraverso un breve video in stop motion.

Pubblico:

Scolastico o familiare

Parole chiave:

Emozioni; schermi; stop motion

Durata:

3 ore

Numero di incontri:

Uno o due incontri, a scelta

Materiale e risorse:

- Tanti tablet e/o smartphone quanti sono i gruppi di bambini/famiglie. Su questi dispositivi troviamo:
 - L'applicazione MyAppEduc
 - Un'applicazione che permette di realizzare dei video in stop motion, ad esempio: Stopmotion Studio.
- Un video relativo alla tematica delle emozioni, ad esempio:
 - degli estratti del cartone animato "Inside Out"
<https://www.comitys.com/atelier-sur-les-emotions-adolescents/;>
- Alcuni esempi di video in stop motion:
Le emozioni/stop motion:
https://www.youtube.com/watch?v=zpfZ_TBrPnY

Dentro le emozioni (stop motion) di Angela Guerra e ROC:

<https://www.youtube.com/watch?v=-MPGAKxDarw>

- Delle emoticon di carta che rappresentano diverse emozioni
- Delle icone di carta che rappresentano diversi dispositivi connessi, applicazioni, siti web... che i bambini potrebbero conoscere e utilizzare.

Svolgimento dell'attività:

1. Realizzare un “meteo del cuore” attraverso delle emoticon poste a terra, che rappresentano diverse emozioni. Invitare i partecipanti ad avvicinarsi all'emoticon che meglio rappresenta il loro umore del momento e parlare con loro del motivo della loro scelta;
2. Proiettare e visionare un breve video sul tema delle emozioni (vedere la sezione “Materiale e risorse”);
3. Avviare un dibattito sul contenuto del video: *cosa abbiamo visto? Quali emozioni sono rappresentate? Come?* Le emoticon di carta utilizzate nel corso del meteo possono sostenere la discussione a livello visivo;
4. Con l'ausilio delle icone che rappresentano diversi dispositivi connessi e siti o applicazioni, discutere coi bambini/famiglie dei dispositivi o delle app che conoscono e/o utilizzano. Invitarli a identificare la/e emozione/i provate quando le utilizzano o qualcun altro le utilizza (*Sono felice quando guardo questo cartone animato sul tablet? E quando non ho più l'autorizzazione per farlo, come mi sento? Cosa guardo in televisione e con chi? Ci sono delle cose che mi fanno ridere? Mi rattristano o mi fanno arrabbiare? Quando papà usa il suo smartphone cosa provo? ecc.*).
5. L'animatore/trice presenta ciò che verrà realizzato: un video in stop motion sugli schermi e le emozioni. Discutere la tecnica: *chi conosce questo termine? Chi l'ha già praticata o l'ha vista?* Proiettare uno o due esempi di video in stop motion (vedere la sezione “Materiale e risorse”), poi di ciò di cui abbiamo

bisogno per realizzare la stessa cosa: *delle foto (molte foto!), un tablet o uno smartphone per scattare tali foto, carta, forbici, evidenziatori, matite... un fondo in tinta unita, una buona luce.*

6. Presentare l'applicazione che sarà utilizzata per realizzare lo stop motion. Mostrare al gruppo le principali funzionalità: *scattare una foto, visionare il contenuto, aggiungere una colonna sonora, ecc..*
7. Formare dei gruppi (idealmente dei gruppi di 3-4 partecipanti). Ogni gruppo si mette d'accordo sulla situazione che illustrerà ed elabora lo scenario del breve video (eventualmente con l'ausilio di uno storyboard¹).
8. Ogni gruppo riceve un tablet o uno smartphone su cui è installata l'app scelta e il resto del materiale necessario. Si ripartiscono i ruoli nel gruppo: uno filma, l'altro presta attenzione al rispetto dello scenario, un terzo sposta gli oggetti passo a passo, ecc.
9. Ogni gruppo presenta la sua realizzazione agli altri gruppi (attraverso uno schermo per proiezioni o un tablet). Discussione collettiva: *cosa abbiamo imparato? Cosa ci è piaciuto e cosa non ci è piaciuto? Abbiamo voglia di rifare l'esercizio?*
10. Invitare i partecipanti a realizzare l'attività **"Il mio taccuino delle emozioni"** sull'app MyAppEduc (isola delle emozioni digitali, attività 8). *Ciò permetterà di portare avanti, a casa o a scuola, la riflessione sul loro utilizzo del digitale e sulle emozioni correlate. Questa attività li inviterà a identificare gli apparecchi che utilizzano, gli utilizzi che ne fanno e il tempo chevi consacrano.*
11. Fare un piccolo bilancio dell'attività: cosa abbiamo imparato? Capito? Cosa ci è piaciuto o non piaciuto?

¹ Lo storyboard (o "tavola della storia") di un video in stop motion è un documento cartaceo o digitale progettato prima della realizzazione del video per anticipare e pianificare le esigenze di tutti i piani. Permette di visualizzare in un colpo d'occhio tutti i piani e di identificare le immagini chiave che comporranno il video.

Consigli, percorsi, trucchi

- ⇒ Quando i bambini condividono le loro pratiche, cercare di adottare un atteggiamento neutro e non giudicatorio nei loro confronti.

Tornano sulla loro esperienza:

“Gli schermi e le emozioni sono cose che mi parlano molto. Constato che i bambini sono regolarmente dietro gli schermi e mi sembrava importante poterli accompagnare per fare emergere le emozioni che scatenano in loro” [Fabienne G., animatrice dello spazio pubblico digitale di

Mons, Rete di lettura pubblica di Mons, 2021]

“Avevano tutti l'aria contenta, penso che genererà delle vocazioni in alcune persone! Una bambina diceva che le faceva venire voglia di girare dei film... Penso che ne parlino anche coi genitori e persino che riutilizzino l'app MyAppEduc con loro!” [Fabienne G., animatrice dello spazio pubblico digitale di Mons, Rete di lettura pubblica di Mons, 2021]

Laboratorio 2 - Diamo voce ai libri!



/ 8-10 anni; 11-12 anni /

Un laboratorio realizzato da Média Animation ASBL (Belgio)

L'attività complementare sull'app MyAppEduc: *“Immagini, suoni ed emozioni”*, isola delle emozioni digitali, attività 7.

Sintesi:

Questa attività porta i bambini a prestare attenzione alle emozioni suscitate dai suoni. Con l'app MyAppEduc scoprono una serie di suoni ed esprimono le emozioni provate al loro ascolto. In seguito, partendo da un esempio di album filmato, individuano il ruolo della colonna sonora in un contenuto filmato e le emozioni correlate. I partecipanti associano a

ogni suono dell'app un libro della biblioteca, la cui copertina sembra loro in sintonia con un'emozione particolare. Infine ogni gruppo presenta agli altri gruppi un album di sua scelta: un passaggio di quest'album viene letto ad alta voce con, in sottofondo, la colonna sonora scelta.

Pubblico:

Scolastico o familiare

Parole chiave:

Emozioni, suoni, libri

Durata:

2 ore

Numero di incontri:

Un incontro unico

Materiale e risorse:

- Tanti tablet e/o smartphone quanti sono i gruppi di bambini/famiglie. Su questi dispositivi troviamo:
 - l'app MyAppEduc

Alternativa: se il pubblico è familiare (nonno o genitore/bambino), chiedere ai genitori, se possibile, di utilizzare il loro smartphone per l'attività;
- Una selezione di libri per bambini

Alternativa:

I bambini girano liberamente nella biblioteca per scegliere i libri che li ispirano.
- Esempi di album filmati come:

- “Ma culotte” (La mia culotte), di Alan Mets - <https://www.youtube.com/watch?v=XOp1WAlxDhE>
- “Une soupe aux cailloux” (Una zuppa di sasso) di Anaïs Vaugelaude - <https://www.youtube.com/watch?v=0TsktvFbg-g>
- “Le train des souris” (Il treno dei topini) di Haruo Yamashita e Kazuo Iwamura - <https://www.youtube.com/watch?v=RdhuMWr9VBM>
- Emoticon di carta che esprimono una serie di emozioni (almeno quelle riprese dall'app: gioia, tristezza, rabbia, paura). Prevedere un set per ogni allievo e un set per il meteo del cuore.

Svolgimento dell'attività:

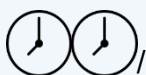
1. Realizzazione di un “meteo del cuore”, che permette di abbordare subito il tema delle emozioni: delle emoticon vengono disposte per terra e rappresentano diverse emozioni. Al segnale, i bambini o le famiglie si posizionano presso l'emoticon che rappresenta al meglio le emozioni che provano in quel momento.
2. Ogni bambino riceve un set di emoticon (le stesse del meteo del cuore).
3. L'animatore si serve dei suoni della prima parte dell'attività **“Immagini, suoni ed emozioni” sull'app MyAppEduc**; riproduce tali suoni, uno a uno. I bambini o le famiglie esprimono ciò che provano per ogni suono, brandendo una delle emoticon (*emoticon “triste” se la musica li attrista, “spaventata” se la musica li spaventa, ecc.*)
4. Proiettare e visionare insieme un video di album filmato (vedere “Materiale e risorse”), eventualmente una volta solo la voce senza la colonna sonora e una volta con la voce accompagnata dalla colonna sonora.
 Discutere coi bambini o con le famiglie: *cosa abbiamo visto? Sentito? Il suono cosa ci racconta in più della storia? La storia viene sempre raccontata sullo stesso tono? Abbiamo provato le stesse emozioni durante il video oppure sono cambiate?*

5. Presentare ai partecipanti la sezione di libri in cui cercheranno delle opere per la fase successiva o presentare loro la selezione di libri già fatta.
6. Formare dei gruppi (idealmente dei gruppi di 3-4 bambini o delle coppie bambino/genitore se si tratta di un pubblico familiare).
7. Ogni gruppo riceve un tablet/smartphone e **realizza l'attività "Immagini, suoni ed emozioni" sull'app MyAppEduc**. Come detto precedentemente, i partecipanti sceglieranno nella biblioteca/selezione di libri le opere che evocano loro le diverse emozioni riprese sull'app (gioia, tristezza, rabbia, paura). In seguito, nella seconda parte dell'attività sull'app, scelgono insieme un suono che potrebbe accompagnare ogni libro selezionato: *sarà un suono coinvolgente? Melanconico? Lento? Rapido? Misterioso? Gioioso? ecc.*
8. Ogni gruppo seleziona una delle coppie "libro + suono" da presentare agli altri partecipanti. Sceglie un passaggio del libro che evoca questa emozione in particolare. Prestare attenzione alla ripartizione dei ruoli nei gruppi: *chi leggerà?* (possibilmente più partecipanti); *chi metterà il suono in sottofondo come colonna sonora? Chi presenterà l'album?* (come negli esempi dei video degli album filmati e condivisi)
9. Ogni gruppo legge il proprio estratto con la colonna sonora selezionata davanti agli altri partecipanti. Gli altri gruppi devono indovinare di quale emozione si tratta.
10. Fare un piccolo bilancio dell'attività: cosa abbiamo imparato? Capito? Cosa ci è piaciuto o non piaciuto?

Laboratorio 3: Costruite la vostra isola delle emozioni digitali



/ 5-7 anni; 8-10 anni; 11-12 anni /



/



Un laboratorio realizzato da Zaffiria (Italia)

L'attività complementare sull'app MyAppEduc: *“La vostra isola delle emozioni”*, isola delle emozioni digitali, attività 9.

Sintesi:

Questo laboratorio permette di fare emergere un panorama delle pratiche digitali dei partecipanti e delle emozioni correlate. Associano le loro pratiche digitali a dei simboli su una mappa collettiva e li rendono leggibili e comprensibili a tutti attraverso una legenda prescelta.

Pubblico:

Familiare

Parole chiave:

Mappa, simboli, diversità

Durata:

Un'ora e mezza

Numero di incontri:

Un incontro unico

Materiale e risorse:

- Tanti tablet e/o smartphone quanti sono i gruppi di bambini/famiglie. Su questi dispositivi troviamo:
 - l'app MyAppEduc

Alternativa: se la biblioteca non dispone di un numero sufficiente di tablet, chiedere ai nonni/genitori, se possibile, di utilizzare il loro smartphone per l'attività;
- Un foglio di tipo A2
- Matite/evidenziatori colorati
- I simboli dell'attività dell'isola "La vostra isola delle emozioni" di MyAppEduc in versione cartacea (tanti gruppi di simboli quanti di coppie genitore/bambino).

Svolgimento dell'attività:

1. Ogni gruppo nonno o genitore/bambino riceve un tablet/smartphone per **realizzare l'attività "La vostra isola delle emozioni" sull'app MyAppEduc.**
2. Per la prima fase dell'attività, il bambino sceglie i suoi simboli preferiti nell'elenco. In seguito si tratta di associare ogni simbolo scelto a una pratica digitale: ad esempio *"Guardare un cartone animato sullo smartphone di papà prima di andare a scuola"*. Ogni simbolo sarà associato a una pratica digitale del bambino.
3. Infine, nella terza fase dell'attività, i simboli associati vengono posti in una mappa, che diventa la mappa delle pratiche digitali del bambino. Si effettua uno screenshot di tale mappa e poi il genitore può realizzare a sua volta l'attività.

4. Mentre le coppie realizzano l'attività sull'app, l'animatore appende il poster bianco a un muro e distribuisce ai partecipanti i simboli cartacei corrispondenti a quelli dell'app. Poi traccia su tale poster i contorni della mappa (la medesima che troviamo nella terza parte dell'attività sull'app).
5. Non appena ogni coppia ha svolto l'attività, ciascuno posizionerà a turno i propri simboli sul poster o sulla mappa collettiva, spiegando a quale pratica corrisponde il proprio simbolo. Così si disegna una mappa collettiva delle pratiche digitali di ciascuno, permettendo di vederne la diversità.

Consigli, percorsi, trucchi

=> Per ispirare bambini e genitori, l'animatore può preparare, prima del laboratorio, degli esempi di associazioni simboli/pratiche e mostrarle prima della realizzazione dell'attività sull'app MyAppEduc.

L'attività in immagini

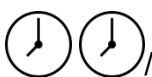
“Costruite la vostra isola delle emozioni digitali” - Scoprite l'attività in immagini scansionando questo codice QR!



Laboratorio 4: Quali emozioni provi?



/ 5-7 anni; 8-10 anni /



Un laboratorio realizzato da Zaffiria & Média Animation



L'attività complementare sull'app MyAppEduc: “Quali emozioni e sentimenti?”, isola delle emozioni digitali, attività 2.

Sintesi:

Questo laboratorio costituisce un momento privilegiato tra bibliotecario, genitore e bambino per affrontare il tema delle emozioni, qui correlate a delle immagini. Insieme si prendono il tempo di dare un nome alle emozioni provate e alle emozioni provate alla vista di una serie di immagini. Poi si procede al contrario: si cerca di produrre le immagini che illustrano le emozioni scelte, creando così una sorta di fotoreportage delle emozioni nell'ambiente circostante.

Pubblico:

Familiare

Parole chiave:

Emozioni, fotografia, immagini

Durata:

2 ore

Numero di incontri:

Un incontro unico

Materiale e risorse:

- Tanti tablet e/o smartphone quante sono le coppie di bambini/nonni o genitori. Su questi dispositivi troviamo
 - l'app MyAppEduc
 - una funzione fotocamera.

- Delle emoticon di carta rappresentano delle emozioni (almeno le emoticon riprese sull'app MyAppEduc)

Svolgimento dell'attività:

1. Realizzare un “meteo del cuore”, che permette di abordare subito il tema delle emozioni, con l'aiuto delle emoticon che rappresentano le diverse emozioni posizionate a terra. Ciascuno si avvicina all'emoticon più in sintonia con il proprio umore del giorno;
2. **Realizzare l'attività “Quali emozioni e sentimenti?” sull'app MyAppEduc (isola delle emozioni digitali, attività 3).** *Tramite questa attività ogni coppia darà un nome alle immagini a seconda del sentimento che generano in ciascuna persona.*
3. Tornare insieme sulle emozioni identificate nell'attività sull'app.
4. Ogni coppia genitore/bambino sceglie cinque emozioni tra tutte quelle discusse, poi fa un giro al di fuori della biblioteca per una ventina di minuti. La loro missione: scattare delle foto che illustrano, a loro avviso, ciascuna delle cinque emozioni scelte;
5. Una volta di ritorno, prevedere eventualmente un momento di condivisione sul breve fotoreportage di ogni coppia. *Come suscitare/illustrare un'emozione attraverso l'immagine? Facile? Difficile? Si indovina facilmente l'emozione rappresentata?*
6. Fare un piccolo bilancio dell'attività: cosa abbiamo imparato? Capito? Cosa ci è piaciuto o non piaciuto?

LE EMOZIONI - Altre attività stimolanti

Il linguaggio segreto delle mie emozioni

Un laboratorio realizzato dalla biblioteca municipale di Verucchio (Italia)

Sintesi dell'attività: Dopo avere scoperto l'applicazione MyAppEduc in classe, i bambini condividono con genitori, insegnanti e bibliotecari delle emozioni a cui sanno ormai dare un nome e che esprimono attraverso un linguaggio grafico segreto.

Maggiori informazioni: info@zaffiria.it

Per riscoprire questa attività in immagini, scansionate questo codice QR:



Io e gli schermi

Un laboratorio realizzato da Phileas e Autobule (Belgio)

Sintesi dell'attività: I bambini saranno indotti a porsi delle domande sul loro rapporto con gli schermi: si tratterà di distinguere diversi schermi e diversi utilizzi. I bambini saranno poi invitati a indicare qual è la loro posizione rispetto a tali tipi di impieghi. Basandosi

sull'esperienza che il bambino ha del proprio utilizzo o di quello dei suoi cari, si tratterà di indicare i vantaggi e gli svantaggi di ogni tipo di utilizzo degli schermi.

Maggiori informazioni: <https://www.phileasetautobule.be/dossier/cest-quoi-la-sante/>

Violenza e media

Un laboratorio realizzato da Phileas e Autobule (Belgio)

Sintesi dell'attività: A partire da frammenti selezionati di trasmissioni televisive che presentano scene di violenza fisica o materiale e grazie ad alcune schede di analisi e a un gioco, parlare coi bambini della violenza nei contenuti che visualizzano.

Per saperne di più: <https://www.phileasetautobule.be/dossier/cest-quoi-la-sante/>

La pubblicità in tutte le sue forme

Un laboratorio realizzato dal CSEM e dalla scuola per l'insegnamento specializzato nella scuola dell'infanzia e primaria Saint-Joseph a Geer (Belgio)

Sintesi dell'attività: Si tratta di sensibilizzare i bambini ai messaggi trasmessi dalla pubblicità nei diversi media sul tema di una sana alimentazione. Dando un nome alle emozioni (la paura, la gioia, la collera, la tristezza...) i bambini si renderanno conto che la pubblicità è un media che trasmette emozioni, che tali emozioni sono selezionate dai produttori ma che non corrispondono alla realtà.

Per saperne di più: <https://www.csem.be/eduquer-aux-medias/experiences-de-terrain/la-pub-dans-tous-ses-etats>

TEMA 2: LE INFORMAZIONI



I laboratori su questo tema permettono di discutere coi bambini sul percorso dell'informazione, dalla sua creazione alla sua diffusione, e di analizzare anche la nozione stessa di "informazione".

Schede dettagliate					
<i>I due laboratori successivi sono nel cuore di un percorso di animazione completo che mobilita insegnanti, famiglie e bibliotecari sul tema dell'informazione. Tutti insieme, e attraverso delle attività divertenti sull'app, accompagnano i bambini per discutere l'informazione, dalla sua creazione alla sua diffusione. Immersi nel cuore della giungla tropicale dei dati, saranno trasportati in una miriade di attività divertenti. Scaricate l'opuscolo di accompagnamento dell'app su www.myappeduc, che riprende tutto il percorso di animazione e i suoi obiettivi.</i>					
Nome dell'attività	Pubblico	Età	Tempisti che	Materiale	MyAppEduc - L'isola delle informazioni
Sei un/a professionista del digitale?		8-10 anni 11-12 anni			 Memory del digitale - Attività 2
L'informazione in questione		8-10 anni 11-12 anni			 Che cos'è un'informazione? - Attività 5
Altre attività stimolanti					
I dati spiegati ai bambini					

<i>Esperto/a web</i>
<i>Farsi un'opinione</i>
<i>Fake news</i>

LE INFORMAZIONI - SCHEDE DETTAGLIATE

Laboratorio 5 - Sei un/a professionista del digitale?



Un laboratorio realizzato dalla Mediateca municipale di Meyzieu (Francia)

L'attività complementare sull'app MyAppEduc: “*Memory del digitale*”, isola delle informazioni, attività 2.

Sintesi:

In questo laboratorio i bambini partecipano a un quiz interattivo Kahoot! che promette loro una serie di formazioni sul mondo digitale: algoritmi, cookie, motori di ricerca, pop-up... I meandri del web non avranno più segreti per loro!

Pubblico:

Scolastico

Parole chiave:

Web, quiz, algoritmi

Durata:

Un'ora

Numero di incontri:

Un incontro unico

Materiale e risorse:

- Un computer connesso
- Un proiettore
- Tanti tablet connessi quanti sono i gruppi di bambini
- Quiz Kahoot con uno slideshow (supporto visivo) e una discussione:
<https://create.kahoot.it/share/my-app-educ/83895de2-9637-4de0-ac6d-6d62c686ffe8>

Svolgimento dell'attività:

1. Fare dei gruppi di 3-4 bambini. Distribuire un tablet per gruppo, che i partecipanti utilizzano per collegarsi al quiz "Kahoot!"
2. Lanciare "Kahoot!"
3. Prendersi il tempo, dopo ogni domanda, di spiegare la risposta e di rispondere alle domande degli allievi.
4. Alla fine del quiz (15 domande) l'animatore/trice riassume ciò che si è visto e risponde alle domande dei partecipanti.
5. In sintesi, realizzazione **dell'attività "Memory del digitale" sull'app MyAppEduc** (isola delle informazioni, attività 2). *Attraverso questa attività i bambini confermano in modo divertente e visivo gli insegnamenti del quiz. Con le sue*

immagini, delle brevi descrizioni e la sua logica da memory, questa attività può ripetersi a volontà e fornisce una sintesi coerente al laboratorio.

Alcuni consigli, percorsi, trucchi:

- ⇒ Mettere i tablet in stand-by al di fuori delle attività pratiche;
- ⇒ Attivare la “modalità con restrizioni” nei parametri di YouTube (protezione contro i contenuti inadeguati)

Tornano sulla loro esperienza:

“Alcune domande del nostro quiz erano un po’ complicate. Ma ciò rendeva la discussione alla fine del quiz molto pertinente! Le domande sui social network erano le più significative in quanto i partecipanti pensavano tutti di avere le risposte giuste, per quanto spesso non fosse così.” [Mediatecario di Meyzieu, 2021]

Laboratorio 6: L’informazione in questione



/ 8-10 anni; 11-12 anni /



Un’attività realizzata da Média Animation ASBL (Belgio)

L’attività complementare sull’app MyAppEduc: “*Che cos’è un’informazione?*”, isola delle informazioni, attività 5

Sintesi:

Attraverso questo laboratorio identifichiamo tutti gli elementi che permettono di distinguere l'informazione (come un fatto di attualità) da altri tipi di contenuti.

Pubblico:

Scolastico

Parole chiave:

Informazioni, voci, opinione

Durata:

Un'ora

Numero di incontri:

Un incontro unico

Materiale e risorse:

- Un computer connesso
- Un proiettore
- Esempi illustrati di opinioni, voci, informazioni (da proiettare e stampare), ad esempio:
 - Le Monde, Qu'est-ce qu'une information (Cos'è un'informazione), 2017, https://www.lemonde.fr/les-decodeurs/article/2017/01/23/decodex-qu-est-ce-qu-une-information_5067721_4355770.html

Svolgimento dell'attività:

1. Proiettare degli esempi illustrati di informazioni, voci e opinioni, progettati autonomamente o ripresi altrove (vedere Materiale e risorse) su un grande schermo in modo che tutto il gruppo possa vedere bene;
2. Avviare il dibattito coi bambini: *qual è il punto in comune tra queste illustrazioni? Abbordano lo stesso argomento. Cosa le distingue in termini di contenuti? In una il personaggio dà la sua opinione sull'argomento. Nell'altra fa circolare una voce sull'argomento. In un'altra ancora condivide un aneddoto e poi ne troviamo una in cui condivide un'informazione riportata da altri, ecc.* Con il progredire della discussione, sottolineare le parole chiave che permettono di distinguere i diversi tipi di contenuti e di dare loro un nome.
3. Dividere gli allievi in gruppi di due persone e assegnare ogni gruppo a un tavolo;
4. L'animatore/trice dispone su ogni tavolo degli esempi selezionati di voci, aneddoti, notizie, opinioni, ecc. Ogni gruppo discute degli esempi, classifica i vari tipi di contenuti, spiegando la propria classificazione.
5. Riunire il gruppo e focalizzarsi sulla nozione di informazione: cosa la caratterizza? Guidare il dibattito in modo da mettere in evidenza le seguenti caratteristiche: *un'informazione è innanzitutto un fatto; deve avere un interesse per il pubblico, per un gran numero di persone; deve essere verificata e verificabile; idealmente deve essere nuova.*
6. Ratificare tali criteri con l'ausilio di esempi e guidare i dibattiti di gruppo invitando i bambini a condividere degli esempi;
7. Realizzare sull'app MyAppEduc l'attività **"Che cos'è un'informazione?"** per sintetizzare gli insegnamenti. *Questa attività permette di tornare sulla nozione di informazione partendo dai seguenti indicatori: un contenuto nuovo, che riguarda un gran numero di persone e che è verificabile. Poi*

tornare tutti insieme sui diversi esempi e chiarire insieme gli eventuali dubbi.

LE INFORMAZIONI - Altre attività stimolanti

I dati spiegati ai bambini

Un'attività realizzata da: DATAlirelaDATA (Francia)

Sintesi dell'attività: Durante quest'attività i bambini capiranno cos'è un dato e impareranno a visualizzarlo. Nel corso delle varie fasi si porranno delle domande sull'utilità dei dati e sulle loro esperienze personali.

Per saperne di più: <https://datalireladata.com/>

Esperto/a web

Un'attività realizzata da: Fréquence Écoles (Francia)

Sintesi dell'attività: I bambini si dividono in gruppi di due persone alle postazioni informatiche. Il/la bibliotecario/a chiede loro di cercare un'informazione su un motore di ricerca usando solo tre parole chiave. La squadra che trova più rapidamente l'informazione guadagna un punto. Si può trattare di informazioni sulla cultura digitale o di una materia qualsiasi: storia, geografia...

Per saperne di più: https://fr.slideshare.net/Frequence_ecoles/guide-des-activits-frquence-coles

Farsi un'opinione

Un'attività realizzata da: Biblioteca pubblica d'informazione - Centro Pompidou (Francia)

Sintesi dell'attività: Basandosi su temi di attualità che toccano gli allievi e focalizzati sulle problematiche legate ai media (per esempio i social network, le teorie del complotto, la

protezione dei dati personali), questo laboratorio permette agli allievi di identificare i vari media e le diverse produzioni documentali per trattare un argomento, di sviluppare il loro senso critico, la loro capacità di argomentazione e di affrontare le questioni di pluralità, di fornire loro gli strumenti per costruire un monitoraggio documentale nell'ambito di un progetto scolastico.

Per saperne di più: <https://pro.bpi.fr/fiche-pratique/parcours-media-de-la-bpi-atelier/>

FAKE NEWS

Autore dell'attività: Biblioteca pubblica d'informazione - Centro Pompidou (Francia)

Sintesi dell'attività: Per due ore i bambini affrontano degli argomenti "polemici" servendosi di Internet, dei social network e della stampa online. L'occasione per trattare un po' la metodologia delle fonti, la loro valutazione e la propagazione delle informazioni.

Per saperne di più: <https://pro.bpi.fr/fiche-pratique/les-ateliers-info-intox-de-la-bp/>

TEMA 3: PRATICHE DIGITALI E MEDIATICHE



I laboratori su questo tema permettono di affrontare coi bambini la nozione di media, e più in particolare di media digitale, oltre che degli utilizzi mediatici. Qui si tratta di analizzare e porsi domande insieme sulle loro specificità a partire da dispositivi mediatici o piattaforme che usano e consultano.

Schede dettagliate

Questi due laboratori sono nel cuore di un itinerario di animazione completo che mobilita insegnanti, famiglie e bibliotecari. Insieme, attraverso attività divertenti sull'isola "Impieghi e pratiche digitali" dell'app MyAppEduc, accompagnano i bambini nel farsi delle domande e nel regolare l'utilizzo che fanno dei media digitali. Scaricate l'opuscolo di accompagnamento dell'app su www.myappeduc, che riprende tutto il percorso di animazione e i suoi obiettivi.

Nome dell'attività	Pubblico	Età	Tempisti che	Materiale	MyAppEduc - Isola delle pratiche digitali e mediatiche
<i>Esplorazioni su YouTube</i>		8-10 anni 11-12 anni		 	 Puzzle MyVideo - Attività 3
<i>Creiamo il nostro media del futuro!</i>	 	5-7 anni 8-10 anni		 	 Quale media del futuro? - Attività 4

Altre attività stimolanti

Spiegalo tu!

Le presentazioni audiovisive come strumento di riavvicinamento intergenerazionale e interculturale

Disegna il tuo gioco

Storie aliene

Pict'Oh

Chères Datas

PRATICHE DIGITALI E MEDIATICHE - SCHEDE DETTAGLIATE

Laboratorio 7 - Esplorazioni su YouTube



/ 8-10 anni; 11-12 anni /



Un laboratorio realizzato dalla Mediateca di Rize (Francia)

L'attività complementare sull'app MyAppEduc: "*Puzzle MyVideo*", isola delle pratiche digitali e mediatiche, attività 3

Sintesi:

Questo laboratorio di un'ora permette di affrontare coi bambini, sotto forma di quiz interattivi e piccole sfide, le problematiche legate alla piattaforma YouTube. Si tratta di un'opportunità e di un momento di condivisione tra allievi, insegnanti e bibliotecari attraverso dei dibattiti e delle attività pratiche con lo scopo di fornire ai bambini gli strumenti necessari, misurando allo stesso tempo il posto occupato dai media digitali nella loro vita quotidiana.

Pubblico:

Scolastico

Parole chiave:

Contenuto multimediale; navigazione; schermo

Durata:

Un'ora

Numero di incontri:

Un incontro unico

Materiale e risorse:

- Tanti tablet e/o smartphone quanti sono i gruppi di bambini. Su questi dispositivi troviamo:
 - L'applicazione MyAppEduc
 - L'applicazione YouTube
- Una connessione WiFi
- Un computer fisso o portatile
- Un proiettore
- Il "taccuino di attività *Esplorazioni su YouTube*" da ritrovare nel documento "Taccuino ispiratore - Allegati" su <https://myappeduc.eu/une-bibliotheque/>

Alternativa:

Le sfide possono essere effettuate attraverso un computer connesso fisso o portatile

Svolgimento dell'attività:

1. Formare dei gruppi (idealmente dei gruppi di tre bambini)

2. Realizzare l'attività "Puzzle my Video" sull'app MyAppEduc (isola delle pratiche digitali e mediatiche - attività 3)

In questa attività si tratta di sostituire sullo schermo gli elementi costitutivi di una pagina su una finta piattaforma chiamata "MyVideo". Ciò permette di visualizzare gli elementi costitutivi di un host di video e fornisce una prima opportunità per discutere del loro ruolo (pubblicità, dati personali, video suggeriti e funzione degli algoritmi, ecc.).

3. Il resto dello svolgimento è comune a ogni sezione di attività (*“Capire gli algoritmi”*; *“Scegliere dei contenuti adeguati”*; *“Individuare la pubblicità”*):
- Distribuire un taccuino di attività (vedere la sezione “Allegati”: *Esplorazioni su YouTube_allegato1*) e un tablet con l'applicazione YouTube a ogni gruppo. Il taccuino in formato digitale è proiettato anche su uno schermo per tutto il gruppo;
 - Lanciare lo slideshow da una sezione all'altra (prima sezione: una questione di popolarità), che comincia con un quiz composto da tre domande (risposte a mano alzata);
 - Prevedere un tempo di discussione in cui gli allievi possono discutere liberamente e dare la loro opinione;
 - Ogni gruppo completa una sfida sul tablet. I gruppi riportano le loro scoperte dopo ogni sfida. I tablet sono messi in modalità stand-by al di fuori del tempo di pratica;
4. A mo' di sintesi:
- Trasmettere i taccuini agli insegnanti per riprendere o portare avanti alcuni punti in classe.
 - Fare un piccolo bilancio dell'attività: cosa abbiamo imparato? Capito? Cosa ci è piaciuto o non piaciuto?

Alcuni consigli, percorsi, trucchi

- ⇒ Mettere i tablet/smartphone in stand-by al di fuori delle attività pratiche
- ⇒ Attivare la “modalità con restrizioni” nei parametri di YouTube (protezione contro i contenuti inadeguati).

Tornano sulla loro esperienza:

“I momenti dedicati al dibattito hanno svelato l'interesse dei bambini nei confronti dei contenuti visualizzabili su YouTube, ma talvolta anche le scarse conoscenze sul funzionamento e sulle problematiche di fondo (ad es. target pubblicitario, limiti d'età per la creazione di un account, sistema di raccomandazioni).

L'apprendimento avviene attraverso il dibattito tra gli insegnanti/mediatori e i bambini.”

[Victor K., mediatecario, Mediateca di Rize - Città di Villeurbanne, 2021]

“I bambini hanno partecipato a ogni fase dell'attività, in modo attivo e volontario”

[Victor K., mediateca di Rize - Città di Villeurbanne, 2021]

Laboratorio 8 - Creiamo il nostro media del futuro!



Un laboratorio realizzato da: Zaffiria (Italia)

L'attività complementare sull'app MyAppEduc: "Quale media nel futuro?", isola delle pratiche digitali e mediatiche, attività 4

Sintesi:

Innanzitutto ci si pone delle domande sull'evoluzione dei media e del loro utilizzo. Poi ci si apre a ogni possibilità: *e se creassimo il nostro media del futuro?* Lasciate libero corso all'immaginazione dei bambini affinché inventino il loro media insolito! Questo laboratorio permetterà loro di comprendere l'evoluzione dei media nel corso del tempo e la diversità del loro utilizzo.

Pubblico:

Scolastico e familiare

Parole chiave:

Media, evoluzione, utilizzi

Durata:

Tra un'ora e mezza e 2 ore

Numero di incontri:

Un incontro unico

Materiale e risorse:

- Fogli di carta
- Matite, evidenziatori...
- Forbici, colla
- Oggetti mediatici di un tempo e di oggi oppure delle rappresentazioni stampate di tali oggetti
- Tanti tablet e/o smartphone quanti sono i gruppi di bambini. Su questi dispositivi troviamo:

° L'applicazione MyAppEduc

Alternativa:

Il laboratorio può essere realizzato in modo completamente analogico: in tal caso i bambini creano il loro media del futuro con colla, carta, forbici e matite!

Svolgimento dell'attività:

1. Formare dei gruppi (possibilmente dei gruppi di due bambini oppure, se si tratta di un pubblico familiare, di un bambino e un genitore) e assegnare ogni gruppo a un tavolo;
2. Disporre su ogni tavolo un diverso gruppo (di immagini) di oggetti mediatici di ieri e di oggi. Gli oggetti riuniti su ogni tavolo hanno la stessa funzione (*ad esempio telefonare - telefono fisso, cellulare, telefono a disco...; scrivere - macchina da scrivere, tastiera, penna...; giocare - console di gioco, Gameboy, smartphone...*)
3. Chiedere ai gruppi di identificare la funzione comune degli oggetti sul tavolo.
4. Chiedere alle coppie di disporre gli oggetti mediatici dal più vecchio al più recente e di confrontarne le caratteristiche: le differenze, i punti in comune, ciò che permettono o meno di fare...

5. Rendersi conto tutti insieme di ciò che i media più recenti permettono di fare oggi e di ciò che sarebbe potuto sembrare insolito o addirittura impossibile ai tempi dei loro genitori o dei loro nonni (*ad esempio mettere tutta la propria libreria in un solo e-book*);
 6. Costatare che l'evoluzione dei media permette di realizzare un numero sempre maggiore di compiti sempre più complessi;
 7. Invitare le coppie a proiettarsi nel futuro e a immaginare un “media del futuro” e i suoi usi insoliti; *questo nuovo media quali esigenze o problematiche quotidiane permetterebbe di risolvere?*
 8. Realizzare l'attività “Quale media per il futuro” sull'app MyAppEduc (isola delle pratiche digitali e mediatiche - attività 4)
- Sull'app i bambini possono disegnare il loro media del futuro e definirne il loro utilizzo. Uno screenshot della loro realizzazione permetterà loro di conservarla o di condividerla (coi loro compagni, insegnanti, nonni/genitori, ecc.).*
- Alternativa: Qualora non utilizzassero l'app per disegnare il loro media del futuro, i bambini potranno usare fogli, carta, matite e forbici!*
9. Prevedere un momento di condivisione in cui ogni coppia presenta agli altri il proprio media del futuro e il suo utilizzo.
 10. Fare un piccolo bilancio dell'attività: cosa abbiamo imparato? Capito? Cosa ci è piaciuto o non piaciuto?

Alcuni consigli, percorsi, trucchi:

=> E se realizzassimo una mostra in biblioteca a partire dalle realizzazioni dei bambini?

PRATICHE DIGITALI E MEDIATICHE - Altre attività stimolanti

Sviluppate la vostra app/attività!

Un laboratorio realizzato dalla biblioteca di Santarcangelo di Romagna (Italia)

Sintesi dell'attività:

Nella biblioteca di Santarcangelo di Romagna una quarantina di bambini e bambine si sono lanciati nello sviluppo di nuove possibili attività da includere nell'applicazione MyAppEduc.

Maggiori informazioni: info@zaffiria.it

Per riscoprire questa attività in immagini, scansionate questo codice QR:



Spiegalo tu!

Un laboratorio realizzato da Basisschool De Meidoorn d'Eeklo (Belgio)

Sintesi dell'attività:

I bambini realizzano dei video (di massimo 120 secondi) in cui spiegano delle cose, ripetono degli argomenti o raccontano ad altri bambini come imparano o hanno imparato qualcosa. La scelta degli argomenti viene fatta di comune accordo tra insegnanti e bambini. Quest'attività, il cui motto è "In genere si hanno risultati migliori da soli e quindi in genere si impara meglio ciò che ci si spiega da soli", si concentra sui video esplicativi realizzati dai bambini.

Maggiori informazioni: <https://leghetzelfuit.weebly.com> (in NL) oppure su <https://media-animation.be/IMG/pdf/mediacoach-projetsdeducationauxmediastousterrains-2.pdf> (pag. 14)

Le presentazioni audiovisive come strumento di riavvicinamento intergenerazionale e interculturale

Un laboratorio realizzato dallo spazio pubblico digitale di Wellin (Belgio)

Sintesi dell'attività:

Si tratta di organizzare in parallelo due laboratori creativi: uno che coinvolga dei senior e l'altro proposto a dei bambini. Ogni gruppo ha la stessa missione: realizzare una presentazione multimediale (sfruttando immagini, musica, testi...) sul tema “*Ti presento il mio comune*”. Dopo una fase di formazione alle tecniche mediatriche, ogni gruppo può realizzare la propria presentazione e condividere con l'altro la propria visione del comune.

Maggiori informazioni: <https://www.media-coach.be/Realisations.html>

Disegna il tuo gioco

Un laboratorio realizzato da Fréquence Écoles (Francia)

Sintesi dell'attività Ogni squadra deve realizzare un livello di gioco grazie all'applicazione “Disegna il tuo gioco” utilizzando carta e pennarelli. I tratti in nero servono a disegnare le piattaforme immobili, quelli in blu costituiscono i blocchi che possono essere spinti, rovesciati o distrutti dal personaggio, quelli in rosso sono gli elementi da evitare e quelli in verde servono da trampolino. Una volta disegnato il livello, lo si scansiona con il tablet per giocarci. Attenzione: bisogna trovare il giusto equilibrio tra difficoltà e divertimento.

Maggiori informazioni: <https://lesupermedia.fr/2019/11/14/dessine-ton-jeu-tuto-video/> e infos@frequence-ecoles.org

Storie aliene

Un laboratorio realizzato da Fréquence Écoles (Francia)

Sintesi dell'attività Nel corso di quest'attività i bambini realizzeranno un video in stop motion. Cominciano colorando i disegni che riguardano il viaggio di Marius l'alieno. Quando avranno finito di colorare, ogni gruppo potrà usare il tablet con l'applicazione Stop Motion Studio per creare il proprio film.

Informazioni e risorse: christophe@frequence-ecoles.org

Pict'Oh!

Un laboratorio realizzato da Fréquence Écoles (Francia)

Sintesi dell'attività I bambini vengono divisi in due gruppi. Un primo bambino pesca una carta e deve fare indovinare l'icona senza dire la parola scritta. Entrambe le squadre possono rispondere, ma solo la più rapida ottiene un punto. Il/la bibliotecario/a è presente durante tutta l'attività per aiutare i bambini e farli discutere sui simboli incontrati.

Informazioni e risorse: christophe@frequence-ecoles.org

Chères Datas

Un laboratorio realizzato da Datalireladata (Francia)

Sintesi dell'attività: La visualizzazione dei dati può costituire una forma di espressione artistica? Grazie a quest'attività gli allievi capiranno come si possono usare i dati quale fonte d'ispirazione creativa. In questa attività i bambini scoprono e analizzano diverse opere di Data Art. Quali dati vengono usati dall'artista? Perché l'artista ha usato dei dati

nella sua opera? Poi i partecipanti sono invitati a creare la propria opera di Data Art a partire dai loro dati personali.

Per saperne di più: <https://datalireladata.com/>

TERZA PARTE - MyAppEduc: partner e risorse

Volete continuare a riflettere sulla coeducazione, sull'educazione ai media e sull'educazione ai media digitali? Oppure volete conoscere le riflessioni in questi ambiti portate avanti da altre biblioteche, mediateche e spazi pubblici digitali? Qui sotto vi proponiamo un elenco (non esaustivo!) di risorse che vi permettono di saperne di più!

Sull'educazione ai media



- Média Animation, *Éduquer aux médias, un enjeu citoyen* (Educare ai media, una questione civica), <https://media-animation.be/Eduquer-aux-medias-un-enjeu.html>
- CSEM, *L'éducation aux médias en 12 questions* (L'educazione ai media in 12 domande), <https://www.csem.be/eduquer-aux-medias/productions/leducation-aux-medias-en-12-questions>

Sulla coeducazione

- UFAPEC (2019), *Faire de la coéducation parents-enseignants dans les écoles? L'expérience du projet Tandem* (Fare la coeducazione genitori-insegnanti nelle scuole? L'esperienza del progetto Tandem), Analisi n°32.19. <https://www.ufapec.be/files/files/analyses/2019/3219-Coeducation-Tandem.pdf>
- Cortial, M.-C (2019), *La coéducation existe-t-elle vraiment?* (Esiste davvero la coeducazione?), Fascicoli didattici, <https://www.cahiers-pedagogiques.com/la-coeducation-existe-t-elle-vraiment/>
- Scheda di lettura, *How parents of young children manage digital devices at home: the role of income, education and parental style* (I genitori di bimbi piccoli come gestiscono i dispositivi digitali a casa: il ruolo dei redditi, dell'educazione e dello stile genitoriale), *EU Kids Online*, <https://tandemproject.org/wp-content/uploads/2017/01/Fiche-de-lecture-How-parents-of-young-children-manage-digital-devices-at-home-The-role.pdf>

Biblioteche e coeducazione

- Rivista Prof (2014), *Apprendre à lire entre les lignes* (Imparare a leggere tra le righe), n°22, <http://www.enseignement.be/index.php?page=27203&id=1098>

Biblioteche ed educazione ai media digitali

- Bouniton J. & V. Braekeveld (2015), *L'éducation aux médias et les collections de la Bibliothèque royale de Belgique : étude de cas : l'atelier Making the news* (L'educazione ai media e le collezioni della Biblioteca reale del Belgio: caso di studio: il laboratorio Making the news, Monte Artium, Vol. 8, 215-232,
<https://www.brepolonline.net/doi/pdf/10.1484/J.IMA.5.108766>
- Guide d'initiatives de médiation numérique en bibliothèque (Guida alle iniziative di mediazione digitale in biblioteca), (2018),
https://www.banq.qc.ca/documents/services/espace_professionnel/milieux_doc/services/offre_numerique_biblio/guide_initiatives_numeriques12.pdf

Fascicoli di progetti e attività per l'educazione ai media digitali

- Mediacoach, *Mediacoach* (2020), *Projets d'éducation aux médias tous terrains* (Progetti di educazione ai media per ogni condizione),
<https://media-animation.be/IMG/pdf/mediacoach-projetsdeducationauxmediastousterrains-2.pdf>
- Média Animation (2019), *Les médias en jeux : 80 fiches* (I media in gioco: 80 schede), <https://media-animation.be/-Les-medias-en-jeux-80-fiches-.html>

Questo taccuino ispiratore è stato realizzato nell'ambito del progetto MyAppEduc - *App per partner dell'educazione ai media digitali*. MyAppEduc è cofinanziata dall'Unione Europea nell'ambito del progetto Erasmus+ ed è stata introdotta da centri di risorse nell'educazione ai media e da una federazione di associazioni di genitori in Belgio, Francia e Italia.

Scoprite qui sotto una breve descrizione delle organizzazioni partner e, sui loro rispettivi siti web, altre risorse relative all'educazione ai media, all'educazione ai media digitali e alla coeducazione.

Média Animation (coordinatore del progetto MyAppEduc)



Média Animation è un'associazione senza scopo di lucro specializzata nell'educazione ai media, riconosciuta come un centro di risorse per l'insegnamento e come associazione per la formazione continua degli adulti dalla Fédération Wallonie-Bruxelles (Federazione Vallonia-Bruxelles). L'associazione è membro del Consiglio superiore dell'educazione ai media della Federazione Vallonia-Bruxelles. Organizza delle formazioni (iniziali e continue) di animatori e insegnanti, delle ricerche e organizza o partecipa a dei progetti europei.

Sito web: www.media-animation.be

L'UFAPEC

L'UFAPEC è l'organizzazione rappresentativa dei genitori e delle associazioni dei genitori per l'educazione libera cattolica, la cui missione principale è di favorire i buoni rapporti tra scuola e famiglia inserendo tali relazioni nella prospettiva di un partenariato positivo, elemento indispensabile per l'appagamento e il successo scolastico di tutti i bambini. In qualità di associazione per la formazione continua riconosciuta, l'UFAPEC propone delle analisi e degli studi con lo scopo di riflettere e sensibilizzare alle sfide sociali relative alla politica e alle istituzioni scolastiche, all'insegnamento e alla funzione educativa dei genitori.

Sito web: <https://www.ufapec.be/>

Fréquence Écoles

L'associazione Fréquence Écoles è un operatore imprescindibile dell'educazione ai media in Francia. Dal 1991 accompagna i giovani e gli operatori educativi nella decodifica della società dell'informazione. Ha un obiettivo: sviluppare le competenze digitali e mediatiche dei giovani affinché diventino dei cittadini critici e responsabili. Vero e proprio polo di

risorse regionale, l'associazione sviluppa la sua missione rivolta ai professionisti. Infatti lo sviluppo dell'educazione ai media passa necessariamente attraverso la formazione di tutti gli educatori: animatori, insegnanti, genitori, istruttori. Fréquence Écoles offre così ai professionisti i mezzi per decifrare la società dell'informazione e riflettere alle prospettive educative nell'era del digitale.

Sito web: <https://www.frequence-ecoles.org/>

Zaffiria

Zaffiria è un Centro per l'educazione ai media basato in Italia, in Emilia-Romagna, che lavora anche con le regioni Marche, Lombardia e Friuli-Venezia Giulia. Zaffiria organizza dei laboratori di educazione ai media dall'asilo alla scuola secondaria in collaborazione con genitori e insegnanti. Zaffiria è responsabile dell'attività del Centro Alberto Manzi in collaborazione con il Ministero dell'Educazione Nazionale, Rai-Radiotelevisione italiana, l'Università di Bologna e la Regione Emilia-Romagna. Zaffiria organizza anche delle attività extra-scolastiche come Via Luzzatti 15, dove genitori e bambini partecipano insieme a dei laboratori, e propone progetti di pubblica partecipazione per i musei attraverso i media.

Sito web: <https://www.zaffiria.it/>

CONCLUSIONE

Con questo taccuino ispiratore abbiamo voluto dare delle idee e delle piste per la realizzazione di laboratori per l'educazione ai media digitali nelle biblioteche, mediateche o altri luoghi per la mediazione digitale. Ci auguriamo che la diversità delle attività proposte e delle loro caratteristiche (durata, materiale necessario, tema, ecc.) permetterà di attrezzare e ispirare i mediatori culturali e del libro per impegnarli nell'accompagnamento critico degli utilizzi mediatici dei bambini, della loro classe e delle loro famiglie.

Per avere una panoramica degli istituti che si sono lanciati e hanno organizzato un'attività per l'educazione ai media digitali con un pubblico familiare o scolastico oppure scoprire delle testimonianze e altre risorse: <https://myappeduc.eu>.

