

tand@m

**Proposition
pour le co-design
du premier workshop
écoles-familles**

Certains premis, p. 3

Quoi devrait être défini, p. 5

Les outils à utiliser, p. 6

Conclusions, p. 10

Alcune premesse

Il codesign degli itinerari si iscrive nella necessità di far collaborare genitori e insegnanti al fine di dare continuità educativa al bambino, nel nostro caso, nell'ambito dell'educazione ai media e alle tecnologie. La presenza di tutti i soggetti allo stesso tavolo permette di allinearsi su un comune obiettivo e finalizzare una proposta condivisa. Identificandosi nella proposta, sarà più facile garantire anche una continuità nella partecipazione al progetto (che si estende per il prossimo anno scolastico).

Il codesign (o design partecipativo) permette di far sentire le persone coinvolte e responsabili del processo: sviluppa un senso di responsabilità verso gli output di progetto ma anche verso il percorso stesso e attiva una partecipazione tra soggetti portatori di punti di vista e esperienze diverse.

La possibilità di mettere insieme questa diversità è strategica per realizzare degli itinerari che includano sia i genitori sia gli insegnanti.

All'interno di un percorso di codesign si generano nuove idee, nuove letture e analisi, emergono nuove strategie a partire da problemi noti, come può essere l'urgenza di accompagnare i bambini ad un uso corretto e sicuro dei media e della tecnologia. Inoltre, gli output del seminario di codesign imprimono un'impronta nitida alle successive fasi di lavoro: temi, bisogni e aspettative non potranno non essere integrati nell'itinerario da progettare.



Certains premis

La co-conception des itinéraires s'inscrit dans la nécessité de travailler ensemble avec parents et enseignants afin d'assurer la continuité éducative à l'enfant, dans notre cas, dans le contexte des médias et de la technologie. La présence de toutes les parties en cause, à la même table, nous permet de nous aligner sur un objectif commun et de finaliser une proposition commune. S'identifiant dans la proposition, il sera plus facile aussi d'assurer la continuité de la participation dans le projet (qui couvre la prochaine année scolaire).

La co-conception (ou la conception participative) nous permet de faire ressentir les gens impliqués et responsables du processus: développer un sentiment de responsabilité à l'égard des résultats du projet, mais aussi sur le même chemin et la participation active chez les sujets ayant des différents points de vue et expériences.

La possibilité de mettre ensemble cette diversité est stratégique pour réaliser après des itinéraires qui incluent à la fois les parents et les enseignants.



Dans un chemin/parcour du co-design on génér de nouvelles idées, de nouvelles lectures et d'analyses, de nouvelles stratégies émergent des problèmes connus, comme cela peut être le besoin urgent d'accompagner les enfants à une utilisation correcte et sûre des médias et de la technologie. En outre, les outputs de l'atelier du co-design laissent un clair empreinte pour les phases ultérieures du travail: les thèmes, les besoins et les attentes seront intégrés dans l'itinéraire à planifier.

E' quindi fondamentale che si crei un buon clima, accogliente e includente, in cui tutti possano sentirsi a loro agio, in cui si possano esprimere le opinioni in libertà, in cui si possa trovare una sintesi tra aspetti e punti di vista diversi. E' importante che ogni workshop di codesign possa identificare nel modo più preciso possibile:

bisogni
necessità
ostacoli
opportunità

Una parte di questi aspetti emerge grazie ai "tool" progettati (Tool 1 - 2 - 4 e 1.bis), ma sarà indispensabile l'osservazione, l'empatia, lo sguardo attento e accogliente di chi conduce il workshop.

Nel codesign gli strumenti di visualizzazione grafica sono fondamentali perché permettono di vedere il percorso fatto e arrivare a una sintesi comune a partire da una pluralità. Con le visualizzazioni grafiche è inoltre più facile rielaborare il percorso e sviluppare gli outputs.

Le mani hanno quindi un ruolo fondamentale.



C'est donc essentiel que nous créons une bonne ambiance, accueillante et inclusive, où tout le monde peut se sentir à l'aise, où chacun puisse exprimer librement ses opinions, où on puisse trouver une synthèse des questions et des points de vue différents. Il est important que chaque atelier co-design peut identifier aussi précisément que possible:

besoins
nécessités
obstacles
opportunités

Certains de ces aspects émergeront grâce à notre «boite des outils» conçu (Tool 1 - 2 - 4 et 1.bis), mais il sera essentiel l'observation, l'empathie, le regard attentif et amical de celui qui dirige l'atelier.



Dans le workshop codesign, les outils de visualisation graphique sont essentiels car ils nous permettent de voir l'itinéraire emprunté et arriver à une synthèse commune à partir d'une pluralité des sujets impliqués. Avec des vues graphiques, il est également plus facile de retravailler le chemin et développer les outputs.

Les mains ont un rôle essentiels.

Cosa occorre definire:

- la comune cornice: spiegare il progetto e gli obiettivi, presentare la necessità di una continuità educativa scuola-famiglia. Potrà durare circa 10 minuti e permette alle persone di avere chiaro a cosa stanno partecipando, quali esperienze, conoscenze, competenze, punti di vista saranno chiamati in causa.

- presentare il lavoro che si farà insieme: cos'è un workshop di codesign, quanto durerà il workshop di codesign, cosa si farà e come, in quali tempi. Può essere utile proiettare una slide ma non è fondamentale. L'importante è mettere a conoscenza le persone della struttura del lavoro.

- dedicare qualche minuto a spiegare che è importante l'opinione di tutti, che qualsiasi punto di vista è il benvenuto, che è importante non prendere la parola troppo per evitare che altri non abbiano il tempo di esprimersi.

- mostrare gli strumenti che saranno usati, a quale domanda rispondono, cosa ci si aspetta emerga in modo che poi le persone possano essere suddivise in piccoli gruppi, max 4 persone, e lavorare relativamente autonomi.

Quoi devrait être défini:



- Le cadre commun: expliquer le projet et les objectifs, présentant la nécessité d'une continuité éducative école-famille. Va durer environ 10 minutes et permet aux gens d'être clairs sur ce qu'ils participent, quelles expériences, connaissances, compétences, points de vue seront remis en question.



- Présenter le travail que nous allons faire ensemble: Qu'est-ce qu'un atelier de co-design, combien de temps l'atelier sa dure, ce que nous allons faire et comment, à quel moment. Il peut être utile de projeter une diapositive, mais il n'est pas essentiel. La chose importante est de rendre les gens conscients de la structure du workshop.



- Prenez quelques minutes pour expliquer qu'il est important l'écoute et l'expression de l'avis de tous, que tout point de vue est le bienvenu, il est important de ne pas parler trop pour éviter que d'autres n'ont pas le temps de s'exprimer.



- Expliquer les outils qui seront utilisés, à quelle question ils répondent, ce qui est attendu à émerger de sorte que les gens peuvent alors être divisés en petits groupes, max 4 personnes, et fonctionner relativement autonome.

Gli strumenti da usare

Possiamo usare alcuni poster della sintesi di Fréquences Ecoles, fase “Focus Goup”, per presentare il progetto e la strategia di ascolto dei bisogni dei genitori e degli insegnanti ma farei attenzione a non presentare le “risposte” emerse in questa fase quanto invece le domande rimaste aperte (consiglio la slide 22 che può diventare anche un’azione da fare insieme: stampata su formato A3, si può chiedere ai genitori di posizionare un bollino tondo adesivo per vedere il nostro gruppo specifico come si posiziona rispetto ai temi principali emersi dalla fase 1).

Personalmente, non trovo utile invece dare troppa rilevanza alle risposte emerse perché rischiano di condizionare il dibattito e l’esplorazione del tema.



Percezioni negative	Cosa ti preoccupa dei media e della tecnologia quando a usarla sono i tuoi figli?
Percezioni positive	Quali aspetti ti sembrano positivi e utili?
Problemi	Quando ti capita in famiglia per l'uso dei media e della tecnologia?
Potenzialità	Quando i media e la tecnologia ti aiutano in famiglia a gestire le situazioni e le relazioni? Quando non se ne può fare a meno?
Proposte in famiglia	Raccontaci 3 idee di attività/giochi che fareste volentieri in famiglia per educare i figli alla tecnologia e ai media
Proposte per la scuola	Dacci un'idea di attività che secondo te bambini potrebbero fare sia con gli insegnanti a scuola sia con i genitori in famiglia

Tool 1:

Lo strumento parte da 6 aree che permettono di organizzare i contenuti, di dare un’architettura alle informazioni e alle proposte e di condividere delle “etichette” per organizzare quanto emerso nel codesign.

percezioni negative - percezioni positive - problemi - potenzialità - proposte in famiglia - proposte per la scuola

Les outils à utiliser

Nous pouvons utiliser des affiches de la synthèse des Fréquences Ecoles, issue de la phase "Focus Goup", pour présenter le projet et la stratégie de l’écoute des besoins des parents et des enseignants, mais je serais prudent de ne pas présenter les "réponses" qui sont émergées à ce stade mais plutôt des questions intéressantes qui restent ouvertes (je recommande la diapositive 22, qui peut aussi devenir une action à faire ensemble: imprimé sur le format A3, nous pouvons demander aux parents de placer un autocollant rond pour voir notre groupe spécifique se positionne sur les principaux thèmes qui ont émergées de la phase 1).

Personnellement, je trouve qu’il n’est pas trop utile de donner trop d’importance aux réponses déjà émergées (dans d’autre slide de la phase 1) car ils pourraient influencer le débat et l’exploration du sujet.

[Dans mon cas, ils seront à utiliser avec les stakeholders du projet: maires, administrations, écoles.]

Tool 1:

L’outil prévoit 6 “zones d’exploration” qui nous permettons d’organiser le contenu, de donner une architecture à l’information et aux propositions, et de partager des «étiquettes» pour organiser les résultats du co-design.

perceptions négatives - perceptions positives - problèmes - potentiels - des propositions de la famille - des propositions pour l’école

Ne proponiamo due versioni:

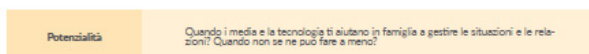
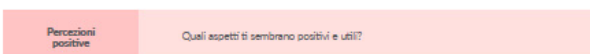
1) su un unico foglio A4, per la compilazione individuale (potrebbe essere utile chiedere a tutti i partecipanti di compilarlo). Vengono ritagliate con le forbici le singole risposte e organizzate su cartelloni tematici per raccogliere le percezioni, problemi, proposte, potenzialità. In questo modo avremo 6 visualizzazioni grafiche rispetto a questioni cruciali per la progettazione degli itinerari (cosa pensano e cosa vivono gli attori coinvolti; cosa si aspettano; cosa sono disposti a fare).

2) su 3 fogli A4, quindi con maggiore spazio per le risposte in modo che si possa lavorare in gruppo e si faccia già un primo lavoro di sintesi. Può servire se si predilige un lavoro di gruppo già dall'inizio, in cui domande e risposte vengono discusse insieme.

Nous vous proposons deux versions:

1) sur une feuille A4 unique pour la compilation individuelle (il pourrait être utile de demander à tous les participants de compléter). Après, les feuilles sont coupées avec des ciseaux et des réponses individuelles organisées sur des panneaux thématiques pour recueillir les perceptions, les problèmes, les propositions, les potentiels. De cette façon, nous aurons 6 vues graphiques par rapport à des questions cruciales pour la conception des itinéraires (ce qu'ils pensent et ce qu'ils vivent les acteurs impliqués, ce qu'ils attendent, ce qu'ils sont prêts à faire).

2) 3 feuilles de format A4, donc plus d'espace pour les réponses afin que nous puissions travailler dans un groupe et avoir un premier travail de synthèse. Il peut être utile si un travail de groupe est préféré depuis le début, dans lequel les questions et les réponses sont discutées ensemble.



1

2



3



Tool 2:

In questo caso, proponiamo tre usi.

Prima proposta: Occorre suddividere i partecipanti in gruppi da 3-4 persone e a ogni gruppo viene data una "ruota". I partecipanti girano la ruota mettendo in relazione le pratiche e i bisogni con la strumentazione tecnologica e mediale. In questo modo dovrebbero emergere le pratiche reali delle famiglie coinvolte negli itinerari. Le pratiche emergenti vengono appuntate su post-it in modo da poter poi essere organizzate a livello di piccolo gruppo, su un cartellone, posizionandole nello spazio a seconda della vicinanza o lontananza.

Seconda proposta: sempre divisi in gruppi, si scelgono solo 3 abbinamenti e si sviluppano e approfondiscono con post-it organizzati poi visivamente nello spazio su un cartellone. Questo solo per una questione di tempi: fare tutta la ruota può comportare anche due ore di confronto e organizzazione di quanto emerso. Scegliere 3 abbinamenti dovrebbe contenere la riflessione nei 30-40 minuti. Inoltre la scelta permette di vedere cosa i partecipanti scelgono come "prioritario".

Terza proposta: può essere invece uno degli strumenti da usare in famiglia nella prima fase di realizzazione dell'itinerario. Ogni bambino a scuola realizza la propria ruota e ci gioca poi in famiglia. In questo caso lo strumento andrebbe ripensato: sarebbe bello che il bambino potesse disegnarlo e che ci fosse una terza ruota o un terza griglia che possa contenere le risposte.

Tool 2:

Dans ce cas, nous vous proposons trois utilisations.

Première proposition: Il est nécessaire de diviser les participants en groupes de 3-4 personnes, et chaque groupe reçoit une "roue". Les participants font tourner la roue en rapportant les pratiques et les besoins à l'équipement technologique et médiale. De cette façon devrait émerger les pratiques réelles des familles impliquées dans les itinéraires. Les pratiques émergentes sont épinglées sur le post-it afin d'être organisé au niveau du petit groupe, sur un panneau d'affichage, en les positionnant dans l'espace, en fonction de la proximité ou de la distance.

Deuxième proposition: toujours divisés en groupes, ils choisissent seulement 3 combinaisons et les développent et ils les approfondissent, après, avec des post-it on organise visuellement les contenus dans l'espace sur un panneau d'affichage. Ce une question de temps: l'ensemble de la roue peut entraîner jusqu'à deux heures de discussion et d'organisation des conclusions. Choissant 3 paires, devraient contenir la réflexion en 30-40 minutes. En outre, le choix permet de voir ce que les participants choisissent comme «priorité».

Troisième proposition: la roue peut être l'un des outils à utiliser dans la famille dans la première phase de mise en œuvre de l'itinéraire. Chaque enfant à l'école met en œuvre sa roue, puis ils jouent à la maison. Dans ce cas, l'instrument doit être repensée: ce serait bien si l'enfant pouvait dessiner et qu'il y avait une troisième roue ou une troisième grille qui peut contenir les réponses.



Un'alternativa al Tool 2 è il Tool 4.










Une alternative à l'outil 2 est l'outil 4.

Tool 4:

Si tratta di un gioco di carte che può essere gestito in questo modo: dopo aver suddiviso i partecipanti in 8 piccoli gruppi vengono consegnate ad ogni gruppo una scheda da discutere e compilare. La scheda viene poi ritagliata e vengono raggruppate vicino agli 8 cartelloni seguendo i colori dei bollini. Successivamente ad ogni gruppo viene consegnato un cartellone al fine di organizzare le carte col bollino dello stesso colore. Le 8 visualizzazioni grafiche vengono poi discusse insieme.

Tool 4:

Il est un jeu de cartes qui peuvent être traitées de cette manière: après avoir divisé les participants en huit petits groupes on donnera à chaque groupe le tool 4 pour le discuter et le compiler. La feuille est ensuite découpée et sont regroupés près de 8 panneaux d'affichage suivant les couleurs des timbres. Après, à chaque groupe est donné un panneau d'affichage afin d'organiser les cartes avec le cachet de la même couleur. 8 vues graphiques sont ensuite discutés ensemble.

 <p>COSA C'È DA SAPERE COME GENITORI? (PER SENTIRSI A PROPRIO AGIO NELL'EDUCARE AI MEDIA E ALLA TECNOLOGIA)</p> <div data-bbox="103 1332 411 1556" style="border: 1px dashed black; height: 100px;"></div>	 <p>COSA C'È DA DIRE AI NOSTRI FIGLI ? (SCEGLI UNA COSA)</p> <div data-bbox="454 1332 762 1556" style="border: 1px dashed black; height: 100px;"></div>	 <p>COME POSSIAMO DIRGLIELO? (IMMAGINA CON CHE PAROLE, CON QUALI ESEMPI O ANEDDOTI)</p> <div data-bbox="805 1332 1114 1556" style="border: 1px dashed black; height: 100px;"></div>	 <p>COSA POSSIAMO FARE INSIEME?</p> <div data-bbox="1157 1332 1465 1556" style="border: 1px dashed black; height: 100px;"></div>
 TOOL 4			
 <p>COME POSSIAMO DIVERTIRCI?</p> <div data-bbox="103 1825 411 2049" style="border: 1px dashed black; height: 100px;"></div>	 <p>COME PROTEGGERLI? (CON QUALE ESEMPIO, STRATEGIE..?)</p> <div data-bbox="454 1825 762 2049" style="border: 1px dashed black; height: 100px;"></div>	 <p>QUALI REGOLE POSSONO ESSERE UTILI?</p> <div data-bbox="805 1825 1114 2049" style="border: 1px dashed black; height: 100px;"></div>	 <p>QUALI PERICOLI VANNO DISCUSSI INSIEME?</p> <div data-bbox="1157 1825 1465 2049" style="border: 1px dashed black; height: 100px;"></div>

Conclusioni

Nel caso del Tool 2 e Tool 4 è però meno evidente la parte di proposta di attività concreta.

Propongo quindi queste due strutture di code-sign workshop:

IPOTESI 1

Si usa il Tool 1, si fa tutta l'attività: compilazione, suddivisione per etichette, organizzazione dei cartelloni, visualizzazione e discussione comune, cartellone per cartellone, di quanto emerso. Gli ultimi due cartelloni permettono di andare sull'operatività delle azioni da progettare, di misurare le aspettative dei genitori, cosa - spontaneamente - hanno indicato essere disposti a fare.

IPOTESI 2

Si usano in alternativa usare il Tool 2 o il Tool 4 ma vanno integrati con "proposte in famiglia" e "proposte per la scuola" usando la terza pagina del Tool 1_bis.

Conclusions

Dans le cas de l'outil 4 et de l'outil 2 il est cependant moins apparente la partie de la proposition d'activité concrète.

Je propose donc que les deux structures de l'atelier codesign soient:

CAS 1:

Utilisation de l'outil 1, il fait toutes les activités: la compilation, la distribution en "étiquette", organisation de panneaux d'affichage, visualisation et discussion en commun à partir des affichages, panneau par panneau de ce qui a émergé. Les deux derniers panneaux nous permettent d'aller sur les opérations des actions à être conçus, pour mesurer les attentes des parents, qui - volontairement - ont montré être disponible à faire.

CAS 2

L'outil 2 et l'outil 4 sont utilisés comme une alternative à utiliser, mais devraient être intégrées avec "propositions de la famille" et «propositions pour l'école» en utilisant la troisième page du Tool 1_bis.