



Enseignant.e.s, éducateur.rice.s et parents, Let's keep in touch !*

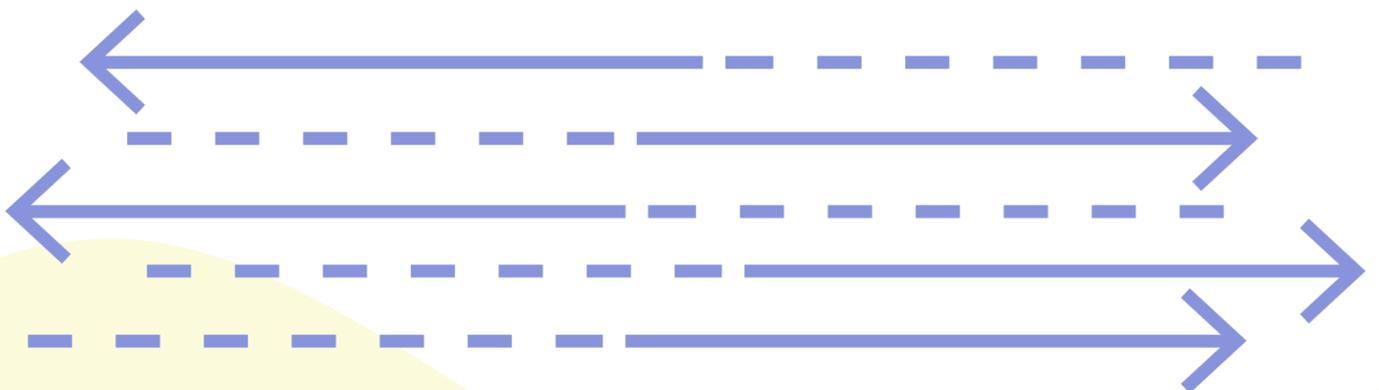
Mai 2022

Keep In Touch propose des méthodes et des outils innovants pour construire une éducation numérique dès l'enfance. La crise du Covid a mis en évidence le besoin d'aborder les outils numériques de manière critique et créative. Mais également d'utiliser les possibilités qu'ils offrent pour préserver un lien émotionnel et une proximité sociale.

Keep In Touch a alors développé des modules d'apprentissage en ligne, un kit d'ateliers numériques et des directives pour soutenir les enseignant.e.s et les parents à l'ère du numérique.

1/ Les livrables du projet

2/ Présentation des partenaires



*Restons en contact !

Livrable 1 : Les modules d'apprentissage en ligne

Les expériences et témoignages partagés par les éducateur.ice.s après la première vague de la pandémie ont mis en lumière la nécessité de maintenir un lien entre professeurs et parents à travers des projets et objectifs communs.

Nos cours en ligne répondent alors à ce besoin et sont faits spécifiquement pour les enseignant.e.s. Ils sont composés d'un module d'introduction présentant le projet et de cinq modules d'apprentissage. Ces derniers contiennent des liens vers des contenus multimédias en libre accès, des conseils pour une bonne utilisation et des méthodologies sur le partage de ressources accessibles et gratuites.

Livrable 2 : Kit d'ateliers et activités numériques pour les enfants

Ce kit se base sur la créativité et s'inspire d'innovations pédagogiques. Il est le fruit d'un travail de co-conception entre enseignant.e.s, parents et enfants. Il donne des exemples de «quoi faire» et «comment faire» grâce à des descriptions détaillées étape par étape, des liens utiles et du matériel multimédia.

Le kit comprend **40 ateliers numériques** avec des suggestions d'activités pour les enfants de 3 à 6 ans. Ces activités peuvent se faire à l'école, à la maison ou ailleurs. Les activités sont triées par thème :

- 1- Les émotions
- 2- La nature
- 3- Le langage
- 4- Les mathématiques
- 5- L'activité physique

Livrable 3 : Guide et directives pour l'éducation aux médias

Le «Guide européen de soutien à l'éducation» est facile à lire, constitué d'images et de courts textes explicatifs et tend à aider les parents cherchant à aborder les outils numériques d'une manière créative et responsable, particulièrement dans des situations pouvant mener à une surexposition des enfants aux médias.

Ces lignes directrices donnent aux parents des conseils sur la manière de tirer parti des possibilités offertes par le numérique tout en établissant des règles sur la manière de l'utiliser.

Italie : Zaffiria

Zaffiria est un centre basé à Rimini en Italie.

Engagé depuis 1998 dans le domaine de l'éducation aux médias et la créativité numérique dans l'éducation formelle et non formelle, Zaffiria gère également le centre national Alberto Manzi (siège de l'Assemblée législative de la Région Emilia Romagna), produit du matériel multimédia dédié aux enfants et aux adolescent.e.s (applications, livres électroniques, jeux vidéo, blog, site dédié) et est spécialisé dans la méthode Bruno Munari. Grâce à cette dernière, Zaffiria a lancé le projet « Italiantoy » : jeux W et matériel pédagogique pour les écoles vendus en France, en Italie, en Allemagne, au Japon et en Espagne.



Allemagne : Jugend Film Fernsehen E.V

La JFF se situe en Bavière (Allemagne) : deux centres à Munich et des bureaux externes à Augsburg et à Berlin.

La JFF encourage l'éducation aux médias chez les enfants et les jeunes en travaillant activement à l'élaboration de concepts pédagogiques dans tous les domaines de l'éducation. Depuis 1949, la JFF se penche sur la façon dont les jeunes générations utilisent les médias dans leur recherche et leur pratique. L'usage des médias chez les adolescent.e.s et la promotion des compétences numériques sont les points de départ des activités de la JFF dans les domaines de la recherche et du travail pédagogique depuis plus de 60 ans. Combiner la recherche empirique et la pratique de l'enseignement est une caractéristique du travail de la JFF. Les résultats de recherche forment alors la base de programmes pédagogiques, évolutifs et culturels pour les enfants et adolescent.e.s.

Belgique : Média Animation

Média Animation est le centre de ressources éducatives médias et multimédias de la communauté francophone belge.

Il est reconnu et subventionné par le ministère de l'Education et le ministère de la Culture. C'est aussi un centre de formations professionnelles et un centre d'éducation continue pour adultes. Média Animation possède sa propre agence de communication qui se concentre exclusivement sur des projets du secteur non lucratif. Média Animation a été fondé en 1972 et est basé à Bruxelles.



Portugal : Agrupamento das Escolas Santo Antonio EB Cidade Sol

Ce groupe scolaire associe sept établissements d'enseignement de plusieurs types et niveaux : l'enseignement préscolaire ; les premier, deuxième et troisième cycles de l'enseignement primaire ; l'enseignement secondaire ; les cours alternatifs ; les cours d'éducation et de formation ; les cours professionnels et l'éducation des adultes. L'école promeut le développement d'une éducation inclusive et a pour objectif principal la qualité des processus éducatifs, afin de favoriser le développement des capacités cognitives, sociales, affectives, esthétiques et morales de tous les élèves.



France : La Fabulerie

La Fabulerie est un tiers-lieu culturel et social situé à Marseille possédant une forte affinité pour les technologies numériques. La Fabulerie, c'est un musée numérique, un espace de coworking, une cantine, un café, un fablab... C'est en réalité ce que l'on veut que ce soit tant que cela reste fidèle à nos valeurs d'ouverture, de transmission et de positivité.

Nous offrons une large programmation d'expériences numériques pour des personnes de tout âge et de toute culture, de Marseille et d'ailleurs.



Le soutien apporté par la Commission européenne à la réalisation de cette publication ne constitue pas une approbation de son contenu qui ne reflète que l'opinion de ses auteur.ice.s. La Commission ne saurait être tenue pour responsable de l'usage qui pourrait être fait des informations qui y sont contenues.