



FAMIGLIE DIGITALI IN TOSCANA:
Individuazione di aree di riflessione e ricerca a
partire dall'esperienza del progetto Trool.



Istituto degli Innocenti, sei secoli di impegno per i diritti dell'infanzia

Trool, l'educazione ai media dell'Istituto degli Innocenti

- Obiettivo: diffusione dell'uso sicuro di internet
- Target: bambini 6-13 anni, famiglie, insegnanti scuole elementari e medie
- Laboratori che hanno coinvolto più di 7.000 ragazzi
- Sito web che ha superato i 4 milioni di visitatori
- Corsi di alfabetizzazione al web per i genitori e corsi di formazione



Il metodo Trool

- Media education come pratica per dare ai bambini padronanza di internet
- Comprendere i pericoli della rete e utilizzo consapevole, sviluppo capacità critiche per scegliere i contenuti della rete e distinguere l'affidabilità delle fonti
- Da utenti passivi a produttori di contenuti in una logica web 2.0 destinanti ai coetanei
- Web come spazio pubblico in cui ogni traccia resta indelebile, tutela della privacy sia verso i coetanei sia per il futuro al momento dell'ingresso nel mondo adulto

Gli interventi nelle scuole

- Percorsi base sulla sicurezza in internet con primi incontri offline - Giocoweb
- MyPlace, educazione alla conoscenza del patrimonio storico artistico toscano
- Pinocchio nero, tema della diversità culturale
- Un libro per Trool, promozione della lettura
- Diritti, nuovi media e comunicazione - primo apprendimento





IL PROGETTO DI RICERCA

- Protocollo di intesa fra Istituto degli Innocenti e Corecom Regione Toscana
- Di durata triennale, riguarderà l'ampia materia della tutela dei minori rispetto ai mezzi di comunicazione di massa.
- Il primo atto concreto – anno 2012 - è la realizzazione del progetto **“La famiglia nell’era digitale”**. □

PREMESSE

- Le Information and Communication Technologies (ICT) come risorsa per l'espressione della soggettività dei minori
- Natura qualitativa dell'esperienza
- L'atteggiamento degli adulti
- La scuola e le ICT per lo sviluppo di competenze e l'apprendimento.



DISEGNO DELL'INDAGINE

- L'indagine ha natura Esplorativa su una selezione di 6 classi delle 22 che partecipano al progetto TROOL.
- La ricerca coinvolge studenti, Insegnanti e famiglie.
- Per cogliere al meglio gli effetti di Trool sono state individuate anche 6 classi come gruppo di soggetti di controllo.



OBIETTIVO GENERALE

- VALUTARE QUANTO L'INTRODUZIONE DELLA MEDIA EDUCATION NELLA SCUOLA PRIMARIA RENDE I RAGAZZI NAVIGATORI SICURI E UTILIZZATORI CREATIVI E CONSAPEVOLI DELLE NUOVE TECNOLOGIE E DI INTERNET E QUALE FUNZIONE ASSUMANO IN RELAZIONE AL CAPITALE SOCIALE DI RELAZIONI E CONOSCENZE DEI BAMBINI



OBIETTIVI SPECIFICI

- Ragazzi -

Quanto i laboratori di Trool aiutano a:

- Navigare in sicurezza
- Conoscere le nuove tecnologie
- Utilizzare le nuove tecnologie in classe
- Migliorare l'apprendimento
- Cambiare l'approccio allo studio
- Modificare le relazioni tra pari
- Modificare le relazioni in famiglia
- Influenzano la percezione del tempo e dello spazio
- Influenzano le rappresentazioni sociali dei bambini



OBIETTIVI SPECIFICI

- Insegnanti -

Quanto gli insegnanti sono:

- Preparati sulle nuove tecnologie
- In grado di utilizzarle in classe
- In grado di scambiare le conoscenze digitali con i ragazzi
- Le loro rappresentazioni sociali rispetto a prestazioni, competenze e identità dei bambini con i quali lavorano



OBIETTIVI SPECIFICI

- Famiglie -

Se le famiglie:

- Possiedono i nuovi device
- Come utilizzano questi device
- Quale atteggiamento hanno in relazione all'uso del pc e di altri device
- Usano gli strumenti tecnologici insieme ai ragazzi o li lasciano soli
- Hanno fornito loro nozioni sull'utilizzo delle tecnologie
- Hanno dato loro regole sull'utilizzo
- Come questi device modificano



METODOLOGIA

Metodi differenti per un'attiva
partecipazione dei soggetti:

- Questionario ad hoc per le famiglie
- Questionario ad hoc per i bambini
- Attività esperienziali di restituzione
dei questionari con i bambini
- Focus group con le insegnanti





cool

Grazie per la Vostra attenzione!