WP3 – ACTIVITEITEN VAN DE POWERPACK TOOLKIT

Digitaal welZijn:
Mijn digitale superkracht

Co-funded by the European Union

Gefinancierd door de Europese Unie. De geuite standpunten en meningen zijn echter uitsluitend die van de auteur(s) en weerspiegelen niet noodzakelijkerwijs die van de Europese Unie of het Europees Uitvoerend Agentschap voor Onderwijs en Cultuur (EACEA). Noch de Europese Unie, noch het EACEA kunnen hiervoor aansprakelijk worden gesteld. Projectnummer: 2024-1-NL01-KA220-SCH-000252923

1. Algemene informatie

Dimensie van welzijn: Digitaal welzijn.
Doelgroep: 8-12 jaar (bovenbouw basisschool)
Activiteitsvorm: Ervaringsgerichte, creatieve en collaboratieve workshop
Duur: 60 minuten Groepsgrootte: 15-25 leerlingen
Transversale aanpak: Digitale geletterdheid, sociaal-emotioneel leren, burgerschap, creativiteit

2. Leerdoelen

- Om positieve manieren te vinden waarop kinderen technologie kunnen gebruiken als instrument voor verandering.
- Het doel is om creatief denken te stimuleren door een project te ontwerpen dat "digitale superkrachten" oplevert en anderen ten goede komt.
- Het doel is om samenwerkings-, plannings- en communicatievaardigheden te ontwikkelen door middel van groepswerk en presentaties.

3. Benodigde materialen

- Papier, stiften en kleurpotloden
- Tablets of computers (optioneel) voor digitaal tekenen of eenvoudige presentaties.
- Whiteboard of groot papier voor brainstormsessies
- Stickers of kleine accessoires voor "superkrachtbadges"

Co-funded by the European Union

Gefinancierd door de Europese Unie. De geuite standpunten en meningen zijn echter uitsluitend die van de auteur(s) en weerspiegelen niet noodzakelijkerwijs die van de Europese Unie of het Europees Uitvoerend Agentschap voor Onderwijs en Cultuur (EACEA). Noch de Europese Unie, noch het EACEA kunnen hiervoor aansprakelijk worden gesteld. Projectnummer: 2024-1-NL01-KA220-SCH-000252923

4. Activiteitsstappen

Stap 1: Introductie en brainstormen (10 minuten)

- De docent legt het idee uit: "We hebben allemaal digitale superkrachten - vaardigheden of ideeën waarmee we technologie kunnen gebruiken om een positief verschil te maken."
- Leerlingen brainstormen in tweetallen: "Wat zou jouw digitale superkracht kunnen zijn?" Voorbeelden: handige apps maken, educatieve video's delen, bewustwording creëren over klimaatverandering.

Stap 2: Ontwerp je digitale superkracht (20 minuten)

- Leerlingen maken een visuele weergave van hun digitale superkracht op papier of tablet.
- Vermeld: de naam van de supermacht, wat deze doet, wie er baat bij heeft en hoe deze technologie op verantwoorde wijze gebruikt.

Stap 3: Groepsdeling en samenwerking (15 minuten)

- De leerlingen vormen kleine groepjes (3-4 personen) en delen hun superkrachten.
- Elke groep bespreekt hoe hun superkrachten gecombineerd kunnen worden voor een grotere positieve impact.
- Ze ontwerpen een eenvoudig plan of miniproject door hun ideeën te combineren.

Stap 4: Presentatie en reflectie (15 minuten)

- Groepen presenteren hun digitale superkrachten en gezamenlijke projecten aan de klas.
- De docent begeleidt de discussie: Welke ideeën zijn realistisch? Welke zouden anderen echt kunnen helpen?

Co-funded by the European Union

Gefinancierd door de Europese Unie. De geuite standpunten en meningen zijn echter uitsluitend die van de auteur(s) en weerspiegelen niet noodzakelijkerwijs die van de Europese Unie of het Europees Uitvoerend Agentschap voor Onderwijs en Cultuur (EACEA). Noch de Europese Unie, noch het EACEA kunnen hiervoor aansprakelijk worden gesteld. Projectnummer: 2024-1-NL01-KA220-SCH-000252923

5. Docentennotities en tips

- Stimuleer alle ideeën; creativiteit is belangrijker dan technische haalbaarheid.
- Benadruk het veilige en verantwoorde gebruik van technologie.
- Bied ondersteuning aan leerlingen die moeite hebben om hun ideeën visueel of verbaal te uiten.
- Toon online voorbeelden van jonge, inspirerende mensen die echt verandering teweegbrengen.
- De activiteit kan ook in fysieke vorm worden uitgevoerd.

6. Reflectieopdracht voor studenten

- Wat is jouw digitale superkracht en hoe kun je anderen daarmee helpen?
- Hoe heb jij je superkracht gecombineerd met die van anderen om een grotere impact te creëren?
- Hoe kun je technologie dagelijks op een positieve en verantwoorde manier gebruiken?

Co-funded by the European Union

Gefinancierd door de Europese Unie. De geuite standpunten en meningen zijn echter uitsluitend die van de auteur(s) en weerspiegelen niet noodzakelijkerwijs die van de Europese Unie of het Europees Uitvoerend Agentschap voor Onderwijs en Cultuur (EACEA). Noch de Europese Unie, noch het EACEA kunnen hiervoor aansprakelijk worden gesteld. Projectnummer: 2024-1-NL01-KA220-SCH-000252923

7. Tips voor aanpassing voor kinderen met speciale behoeften

Vereenvoudigde versie (vroege primaire versie / extra ondersteuning):

- Richt je op tekenen, kleuren of het gebruik van stickers om digitale superkrachten weer te geven in plaats van schrijven of typen.
- De docent geeft het goede voorbeeld en begeleidt de leerlingen stap voor stap.
- Laat leerlingen hun ideeën mondeling presenteren in plaats van volledige diagrammen te maken.
- Houd brainstormen en plannen eenvoudig, met duidelijke aanwijzingen en vragen.

Middelgrote versie (Middelgrote basisschool / meer zelfstandigheid):

- Leerlingen kunnen korte verhalen schrijven, stripverhalen maken of eenvoudige digitale presentaties over hun superkrachten presenteren.
- Stimuleer groepsdiscussies en gezamenlijke planning met minimale begeleiding van de leerkracht.
- Daag leerlingen uit om na te denken over hoe ze hun superkrachten kunnen combineren voor een grotere impact.

Aanpassingen voor leerlingen met speciale behoeften:

- Bied visuele sjablonen, pictogrammen of digitale hulpmiddelen aan ter ondersteuning van de expressie.
- Bied flexibele deelnamerollen aan: illustrator, verhalenverteller, presentator of helper.
- Plan extra tijd in voor voorbereiding en oefening.
- Koppel studenten strategisch aan elkaar voor onderlinge steun en begeleiding.
- Controleer regelmatig of de leerlingen het begrepen hebben en geef duidelijke, stapsgewijze instructies.

De timing kan worden aangepast aan de leeftijdsgroep.

Co-funded by the European Union

Gefinancierd door de Europese Unie. De geuite standpunten en meningen zijn echter uitsluitend die van de auteur(s) en weerspiegelen niet noodzakelijkerwijs die van de Europese Unie of het Europees Uitvoerend Agentschap voor Onderwijs en Cultuur (EACEA). Noch de Europese Unie, noch het EACEA kunnen hiervoor aansprakelijk worden gesteld. Projectnummer: 2024-1-NL01-KA220-SCH-000252923

8. Referenties (methodologische aanpak)

De activiteit combineert actief leren, creatief denken en samenwerken:
Leerlingen leren door digitale superkrachten te bedenken, te ontwerpen en te presenteren die een positieve impact op anderen kunnen hebben.
Het bevordert digitale geletterdheid en leert leerlingen technologie op een verantwoorde en ethische manier te gebruiken.
Teamwork versterkt sociaal-emotionele vaardigheden, communicatie en het gezamenlijk oplossen van problemen.
Door de activiteit te presenteren als "digitale superhelden" worden de motivatie, betrokkenheid en het gevoel van eigenwaarde vergroot.
Door de activiteit te koppelen aan contexten uit het dagelijks leven worden studenten aangemoedigd na te denken over hun rol als veranderaars in de digitale wereld.

Co-funded by the European Union

Gefinancierd door de Europese Unie. De geuite standpunten en meningen zijn echter uitsluitend die van de auteur(s) en weerspiegelen niet noodzakelijkerwijs die van de Europese Unie of het Europees Uitvoerend Agentschap voor Onderwijs en Cultuur (EACEA). Noch de Europese Unie, noch het EACEA kunnen hiervoor aansprakelijk worden gesteld. Projectnummer: 2024-1-NL01-KA220-SCH-000252923

SOCIALE MEDIAKANALEN

PowerPackProject

power.packproject

PowerPackProject

CONSORTIUM

INqubator COÖRDINATOR

PARTNERS

ESPLAI SOCIAL

BeTrained Academy

JÓZSEF ATTILA ÁLTALÁNOS ISKOLA CSÍKSZEREDA

SCHOOL'S COOL FRIESLAND

CC BY NC SA

Co-funded by the European Union

Gefinancierd door de Europese Unie. De geuite standpunten en meningen zijn echter uitsluitend die van de auteur(s) en weerspiegelen niet noodzakelijkerwijs die van de Europese Unie of het Europees Uitvoerend Agentschap voor Onderwijs en Cultuur (EACEA). Noch de Europese Unie, noch het EACEA kunnen hiervoor aansprakelijk worden gesteld. Projectnummer: 2024-1-NL01-KA220-SCH-000252923