WP3 - ACTIVITEITEN VAN DE POWERPACK TOOLKIT

Digitaal welZijn:
Achter de schermen

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

Welzijnsdimensie: Digitaal welzijn
Doelgroep: 10-14 jaar (bovenbouw basisschool – onderbouw middelbare school)
Activiteitsvorm: Ervaringsgericht leren door middel van drama en rollenspel
Duur: 60-75 minuten
Groepsgrootte: 15-30 leerlingen
Transversale aanpak: Sociaal-emotioneel leren, digitale geletterdheid, ethiek, taal- en kunsteducatie

2. Leerdoelen

- Het doel is om verschillende vormen van cyberpesten en de emotionele impact ervan op individuen te herkennen.
- Het doel is om empathie te ontwikkelen door middel van theatervoorstellingen, waarbij meerdere perspectieven (slachtoffer, agressor, omstander) worden verkend.
- Het oefenen van assertieve communicatie en probleemoplossingsstrategieën in digitale contexten.

3. Benodigde materialen

- Open leslokaal of multifunctionele ruimte
- Gedrukte scenario-kaarten met betrekking tot situaties rondom cyberpesten.
- Papier en stiften
- Optioneel: eenvoudige rekwisieten (stoelen, rugzakken, telefoons van karton)

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: Opwarming (10 minuten)
De leerkracht nodigt de leerlingen uit om een kring te vormen en leidt een korte warming-up voor lichaam en stem (eenvoudige bewegingen, gezichtsuitdrukkingen die emoties zoals verdriet, angst, woede en vreugde laten zien). De leerlingen bespreken kort hoe emoties zonder woorden kunnen worden uitgedrukt.

Stap 2: Inleiding tot het onderwerp (10 minuten)
De leerkracht legt uit wat cyberpesten is en geeft voorbeelden die passen bij de leeftijd (gemene opmerkingen, het delen van privéafbeeldingen, uitsluiting in groepschats). Daarna volgt een korte groepsdiscussie: Wat is het verschil tussen cyberpesten en pesten in een fysieke omgeving?

Stap 3: Groepswerk en script schrijven (20 minuten)
De leerlingen worden verdeeld in kleine groepjes (4-5 leerlingen).
Elke groep ontvangt een kaartje met een scenario over cyberpesten (bijvoorbeeld een kwetsend bericht in een groepschat, een vernederende foto die online wordt gedeeld).
Groepen creëren een korte theatervoorstelling waarin het volgende te zien is:
De situatie, de emoties van elk personage, een mogelijke positieve oplossing.

Stap 4: Uitvoering (15-20 minuten)
De groepen voeren hun scènes op voor de klas.
Na elke voorstelling identificeert het publiek:
Wie werd erdoor getroffen? Welke emoties speelden een rol? Welke acties verbeterden of verergerden de situatie?

Stap 5: Gezamenlijke nabespreking (10 minuten)
De docent begeleidt een discussie waarbij de scènes worden gekoppeld aan digitaal gedrag in het dagelijks leven en respectvolle online communicatie.

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

- Creëer een veilige en respectvolle leeromgeving voordat je met de activiteit begint.
- Wijs de leerlingen erop dat ze in de scènes geen echte namen of persoonlijke ervaringen mogen gebruiken.
- Wees alert op de emotionele reacties van leerlingen en bied ondersteuning waar nodig.
- Stimuleer empathie en respectvol taalgebruik tijdens optredens en discussies.
- Stimuleer reflectie om positieve oplossingen en verantwoord online gedrag te bevorderen.

6. Reflectieopdracht voor studenten

- Hoe voelde het om de scènes over cyberpesten te spelen of te bekijken?
- Welke rol (slachtoffer, agressor, omstander) heeft volgens jou de meeste invloed op het stoppen van cyberpesten?
- Waarom?
- Wat zou je de volgende keer anders kunnen doen als je online cyberpesten tegenkomt?

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):

- Gebruik zeer korte en eenvoudige scenario's met duidelijke rollen (slachtoffer, helper, volwassene).
- Vervang dialogen door gebaren, gezichtsuitdrukkingen of stilstaande beelden (tableaux).
- Voer scènes klassikaal op, waarbij de leerkracht de handelingen begeleidt.
- Richt je vooral op het herkennen van emoties en het vragen om hulp, in plaats van op het oplossen van conflicten.

Middelgrote versie (Middelgrote basisschool / meer zelfstandigheid):

- Laat leerlingen korte dialogen schrijven en zelf bepalen hoe de situatie zich ontwikkelt.
- Introduceer de rol van de omstander en bespreek de verschillende keuzes die zij kunnen maken.
- Moedig groepen aan om meer dan één einde voor de scène te bedenken (negatief versus positief).
- Voeg na elke uitvoering eenvoudige reflectievragen toe.

Aanpassingen voor leerlingen met speciale behoeften:

- Bied flexibele deelnamerollen aan (verteller, observator, rekwisietenbeheerder).
- Bied visuele hulpmiddelen, emotiekaarten of geschreven scripts aan ter ondersteuning.
- Plan extra tijd in voor voorbereiding en repetitie.
- Zorg voor een duidelijke structuur, voorspelbare routines en expliciete instructies.

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 drama-gebaseerd leren, sociaal-emotioneel leren en samenwerken:
Leerlingen leren door middel van rollenspellen en theatrale expressie, waarbij ze actief realistische situaties van cyberpesten onderzoeken.
Het bevordert empathie en emotioneel bewustzijn door leerlingen in verschillende perspectieven te plaatsen (slachtoffer, agressor, omstander).
Groepswerk versterkt communicatieve vaardigheden, samenwerking en het gezamenlijk oplossen van problemen.
Het gebruik van theater vergroot de motivatie, creativiteit en betrokkenheid in een veilige en gecontroleerde omgeving.
De activiteit verbindt het leren met het digitale leven van studenten en stimuleert verantwoord online gedrag en reflectie op de impact van hun acties.

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

AANPASSINGEN VOOR LEERLINGEN MET SPECIALE BEHOEFTEN

De onvriendelijke emoji

Situatie: Een leerling ontvangt een verdrietige of boze emoji van een klasgenoot in een groepschat en voelt zich daardoor rot.

Personages: Leerling die de emoji ontvangt, leerling die hem verstuurde, helpende vriend(in).

Belangrijkste emoties: Verdriet, verwarring, vriendelijkheid.

Scène-uitdaging: Laat zien hoe de leerling zich voelt, hoe een vriend kan helpen en hoe je de afzender op een rustige manier kunt vragen wat hij of zij bedoelde.

De gezamenlijke tekening

Situatie: Een tekening van een leerling wordt met de klas gedeeld zonder eerst toestemming te vragen.

Personages: Kunststudent, student die de tekening deelde, docent.

Belangrijkste emoties: Schaamte, verbazing, begrip.

Scène-uitdaging: Laat zien hoe je "Vraag het me eerst" zegt, hoe de persoon die iets deelt zich kan verontschuldigen en hoe de leraar helpt de situatie op te lossen.

Buiten het spel gelaten

Situatie: Een groep start een online game en vergeet een student uit te nodigen.

Personages: Buitenbeentje, groepsleider, ondersteunende klasgenoot.

Kernemoties: Eenzaamheid, teleurstelling, empathie.

Scène-uitdaging: Laat zien hoe de leerling zijn of haar gevoelens uitdrukt, hoe een klasgenoot dit opmerkt en hoe de groepsleider de leerling er weer bij betrekt.

De angstaanjagende boodschap

Situatie: Een leerling ontvangt een bericht met een tekst als: "Je kunt niet meer met ons meespelen."

Personages: Leerling die het bericht ontvangt, afzender van het bericht, vertrouwde volwassene.

Belangrijkste emoties: Angst, bezorgdheid, opluchting.

Scène-opdracht: Laat zien hoe de leerling een volwassene om hulp vraagt, hoe de volwassene het gesprek begeleidt en hoe de spreker leert om vriendelijke woorden te gebruiken.

De verloren boodschap

Situatie: Een student stuurt een bericht met de vraag of hij/zij mag meedoen aan een activiteit, maar niemand reageert omdat ze het bericht niet hebben gezien.

Personages: De leerling die het bericht verstuurde, de groepsleider, een behulpzame klasgenoot.

Belangrijkste emoties: Verdriet, onbegrip, opluchting.

Scène-uitdaging: Laat zien hoe de leerling zijn of haar gevoelens uitdrukt, hoe de leider de fout uitlegt en hoe ze ervoor zorgen dat iedereen de volgende keer wordt betrokken.

De verkeerde sticker

Situatie: Een leerling stuurt een grappige sticker, maar een andere leerling denkt dat die bedoeld was om hem of haar belachelijk te maken.

Personages: De leerling die zich gekwetst voelt, de leerling die de sticker verstuurde, de leraar.

Belangrijkste emoties: Pijn, verwarring, kalm begrip.

Scène-uitdaging: Laat zien hoe de leerling uitlegt hoe hij/zij zich voelde, hoe de zender de intentie verduidelijkt en hoe de docent hem/haar helpt om op een vriendelijke manier te communiceren.

Het vergeten antwoord

Situatie: Een leerling vraagt een klasgenoot online om hulp bij huiswerk, maar de klasgenoot vergeet te antwoorden.

Personages: Leerling die op hulp wacht, klasgenoot die het vergeten is, volwassene die helpt.

Belangrijkste emoties: Frustratie, vergeetachtigheid, troost.

Scène-uitdaging: Laat zien hoe de leerling zijn of haar gevoelens uitdrukt, hoe de klasgenoot zich verontschuldigt en hoe de volwassene hen helpt samen een oplossing te vinden.

De luide video

Situatie: Een leerling zet een video met een hoog volume aan tijdens een online groepsactiviteit, waardoor een andere leerling schrikt of overweldigd raakt.

Personages: Een student die overweldigd raakt, een student die de video afspeelde, een kalmerende vriend.

Belangrijkste emoties: Schrik, ongemak, kalmte.

Scène-uitdaging: Laat zien hoe de overstuurde leerling om stillere geluiden vraagt, hoe de andere leerling dit begrijpt en hoe een vriend(in) iedereen helpt kalm te blijven.

De verwarrende spraakmemo

Situatie: Een student ontvangt een kort spraakbericht dat boos klinkt, maar weet niet zeker of het voor hem of haar bedoeld was.

Personages: De leerling die het spraakbericht ontvangt, de leerling die het verstuurde, een vriend(in) die helpt.

Belangrijkste emoties: Verwarring, bezorgdheid, geruststelling.

Scène-uitdaging: Laat zien hoe de leerling rustig kan vragen: "Was dit voor mij?", hoe de afzender het uitlegt en hoe een vriend(in) de leerling helpt de situatie te begrijpen.

De foute reactie

Situatie: Een leerling plaatst een vrolijk bericht in de klassenchat, maar een andere leerling reageert met een verwarde of verbaasde emoji, waardoor de eerste leerling denkt dat hij of zij iets verkeerd heeft gedaan.

Personages: Een verwarde leerling, een leerling die reageert, een kalmerende volwassene of vriend.

Belangrijkste emoties: Verwarring, bezorgdheid, geruststelling.

Scène-uitdaging: Laat zien hoe de leerling vraagt: "Heb ik iets verkeerd gedaan?", hoe de andere leerling de emoji uitlegt en hoe een volwassene of vriend(in) hem/haar helpt begrijpen dat reacties fouten of misverstanden kunnen zijn.