WP3 – ACTIVITEITEN VAN DE POWERPACK TOOLKIT

Digitaal welZijn: Rollenspellen voor ZelfverZekerd ouderschap

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: Ouders van kinderen van 6-14 jaar
Activiteitsvorm: Rollenspel en interactieve workshop
Duur: 75-90 minuten
Groepsgrootte: 10-20 deelnemers
Transversale aanpak: Digitale geletterdheid, gezinseducatie, sociaal-emotioneel leren, communicatieve vaardigheden

2. Leerdoelen

- Om het vertrouwen van ouders in het instellen en gebruiken van ouderlijk toezicht op apparaten en apps te vergroten.
- Om communicatieve vaardigheden te ontwikkelen waarmee ze met hun kinderen over online veiligheid kunnen praten.
- Het doel is om probleemoplossende strategieën te oefenen voor het omgaan met online risico's en digitale conflicten.

3. Benodigde materialen

- Smartphones, tablets of laptops (optioneel voor de demonstratie)
- Gedrukte scenario-kaarten met veelvoorkomende online veiligheidsuitdagingen (bijv. sociale media, games, chat-apps).
- Whiteboard of flipchart voor groepsdiscussie
- Plakbriefjes, stiften en pennen
- Informatiefolders met tips en stapsgewijze handleidingen voor ouderlijk toezicht

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 ijsbreker (10-15 minuten)

- De begeleider introduceert de sessie en legt het belang uit van ouderlijk toezicht en online veiligheid.
- Een korte ijsbreker: ouders delen een uitdaging die ze zijn tegengekomen bij het beheren van de online activiteiten van hun kind.

Stap 2: Demonstratie (10 minuten)

- De begeleider laat voorbeelden zien van tools en instellingen voor ouderlijk toezicht (leeftijdsbeperkingen, app-machtigingen, schermtijdlimieten).
- Bespreek de voor- en nadelen van verschillende hulpmiddelen.

Stap 3: Rollenspelscenario's (30-35 minuten)

- De deelnemers worden verdeeld in kleine groepjes (3-4 ouders).
- Elke groep ontvangt een scenariokaart (bijvoorbeeld: "Uw kind wil zich aanmelden bij een nieuw socialmediaplatform" of "U vermoedt dat uw kind online met vreemden chat").
- Ouders wisselen elkaar af in rollenspel:
  - Een van de ouders treedt op als zichzelf.
  - Je neemt de rol van kind op je; de activiteit kan echter ook samen met ouders en kinderen worden gedaan, waarbij de kinderen zelf hun eigen rol kunnen spelen.
  - Anderen observeren en geven feedback.
- Elk rollenspel richt zich op het stellen van grenzen, het toepassen van ouderlijk toezicht en effectieve communicatie met het kind.

Stap 4: Nabespreking in groepsverband (15-20 minuten)

- De gespreksleider leidt de discussie:
  - Welke strategieën bleken succesvol?
  - Hoe voelde het om grenzen te stellen en tegelijkertijd het vertrouwen te behouden?
  - Welke uitdagingen blijven er over?
- Stel een lijst samen met praktische tips en goede praktijken voor ouders.

Stap 5: Reflectie & Actieplan (10 minuten)

- Ouders, schrijf één concrete actie op die ze thuis zullen ondernemen om de online veiligheid te verbeteren.

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

- Benadruk een oordeelvrije en ondersteunende omgeving; ouders kunnen zich immers angstig voelen over technologie.
- Stimuleer het delen van persoonlijke ervaringen om uitdagingen te normaliseren.
- Pas de scenario's aan de culturele en technologische context van de deelnemers aan.
- Bied aanvullende hulpmiddelen en handleidingen aan voor vervolgactiviteiten na de workshop.

6. Reflectieopdracht voor studenten

- Wat vond je het meest uitdagende onderdeel van het rollenspel?
- Welke strategieën hebben u geholpen om meer vertrouwen te krijgen in het waarborgen van de online veiligheid van uw kind?
- Wat is één concrete stap die je na deze sessie thuis gaat zetten?

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 eenvoudige, duidelijke scenario's met stapsgewijze instructies voor rollenspellen.
- Demonstreer de hulpmiddelen voor ouderlijk toezicht voordat u de deelnemers vraagt ze uit te proberen.
- Laat ouders een voorbeeld van een rollenspel bekijken voordat ze zelf gaan oefenen.
- Richt je op één type digitale uitdaging tegelijk (bijvoorbeeld privacy op sociale media of schermtijd).

Middelgrote versie (Middelgrote basisschool / meer zelfstandigheid):

- Introduceer complexere scenario's, zoals groepschats, online groepsdruk of app-verzoeken.
- Moedig deelnemers aan om tijdens het rollenspel meerdere strategieën en oplossingen aan te dragen.
- Faciliteer een discussie over het vinden van een balans tussen toezicht, vertrouwen en zelfstandigheid voor kinderen.
- Geef deelnemers de mogelijkheid om van rol te wisselen en elkaar feedback te geven.

Aanpassingen voor leerlingen met speciale behoeften:

- Lever visuele hulpmiddelen, schermafbeeldingen en stapsgewijze schriftelijke instructies voor tools voor ouderlijk toezicht.
- Bied flexibele deelnamerollen aan: observator, rollenspeler, notulist of helper.
- Neem extra tijd om te oefenen en werk met kleinere groepen om het zelfvertrouwen te vergroten.
- Stel strategisch tweetallen samen voor onderlinge steun en begeleiding tijdens het rollenspel.

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, probleemoplossing en samenwerking:
Ouders leren door middel van rollenspellen, waarbij ze realistische scenario's op het gebied van digitale veiligheid oefenen.
Het bevordert digitale geletterdheid en leert deelnemers risico's te herkennen, ouderlijk toezicht toe te passen en effectief met kinderen te communiceren.
Teamwork versterkt het zelfvertrouwen, de communicatievaardigheden en de besluitvaardigheid door middel van feedback en discussie met collega's.
Door de activiteit als realistisch rollenspel te presenteren, worden de betrokkenheid, motivatie en het praktische leerproces vergroot.
Door scenario's te koppelen aan het dagelijks leven binnen het gezin, wordt nagedacht over verantwoord technologiegebruik en worden ouders in staat gesteld concrete stappen te ondernemen voor online veiligheid.

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

EENVOUDIGERE VERSIE

Scenariokaart 1 – Een vreemdeling in een gamechat

Je ontdekt dat je kind (9 jaar oud) aan het chatten is met iemand die hij of zij niet kent in een online game.

Hoe bespreek je dat met hen?

Welke veiligheidsmaatregelen neemt u?

Scenariokaart 2 – Ongepaste inhoud

Uw kind (10 jaar oud) ziet per ongeluk een video die niet geschikt is voor zijn of haar leeftijd.

Hoe pak je deze situatie aan?

Welke hulpmiddelen kunnen helpen dit in de toekomst te voorkomen?

Scenariokaart 3 – Te veel schermtijd

Uw kind (7 jaar oud) weigert te stoppen met het kijken naar video's, zelfs na meerdere herinneringen.

Hoe help je hen om op een rustige manier van het scherm weg te stappen?

Welke eenvoudige ouderlijke controle-opties zouden dit kunnen ondersteunen?

Scenariokaart 4 – Een nieuw spel downloaden

Je kind (8 jaar oud) wil een nieuw spel downloaden zonder het eerst aan jou te vragen.

Hoe leg je de regel uit dat je toestemming moet vragen?

Welke instellingen kunnen helpen bij het beheren van app-downloads?

Scenariokaart 5 – Foto's delen

Uw kind (6 jaar oud) wil een grappige foto naar een klasgenoot sturen.

Hoe leer je ze wat ze wel en niet mogen delen?

Welke privacyinstellingen kunnen jullie samen controleren?

Scenariokaart 6 – Pop-upadvertenties

Uw kind (7 jaar oud) klikt per ongeluk op een pop-upadvertentie tijdens het spelen.

Hoe leg je uit wat reclame is?

Welke tools helpen bij het blokkeren van ongepaste inhoud?

Scenariokaart 7 – Wachtwoordveiligheid

Uw kind (9 jaar oud) wil een heel eenvoudig wachtwoord gebruiken, zoals "1234".

Hoe leg je het belang van sterke wachtwoorden uit?

Welke stappen kunnen jullie samen ondernemen?

Scenariokaart 8 – Alleen video's kijken

Je kind (8 jaar oud) begint zonder jouw toestemming video's te kijken.

Hoe bespreek je het kiezen van veilige content?

Welke ouderlijke controle-instellingen kunnen helpen bij het filteren van video's?

Scenariokaart 9 – Apparaat in de slaapkamer

Uw kind (10 jaar oud) wil zijn of haar tablet 's nachts in de slaapkamer bewaren.

Hoe leg je gezonde schermgewoonten uit?

Welke grenzen kun je stellen?

Scenariokaart 10 – Apparaat van een vriend

Uw kind (7 jaar oud) gebruikt een tablet van een vriendje of vriendinnetje waarop geen beperkingen gelden.

Hoe bespreek je veiligheid ook op andere apparaten?

Welke eenvoudige regels kunnen jullie afspreken?

MEDIUM VERSIE

Scenariokaart 11 – Nieuw verzoek voor sociale media

Uw kind (11 jaar oud) wil zich aanmelden bij een nieuw socialmediaplatform omdat “al zijn/haar vrienden daar zitten.”

Hoe reageer je?

Welke ouderlijke controle- of privacyinstellingen zou u instellen?

Scenariokaart 12 – Conflict over schermtijd

Je kind (13 jaar) wordt boos als je hem of haar vraagt om 's avonds te stoppen met het gebruik van de telefoon.

Hoe stel je grenzen en houd je de communicatie tegelijkertijd positief?

Scenariokaart 13 – Geheime tweede rekening

Je ontdekt dat je kind (12 jaar oud) een tweede, 'verborgen' account heeft aangemaakt in een app.

Hoe praat je over vertrouwen, regels en online veiligheid?

Scenariokaart 14 – Online groepsdruk

Uw kind (14 jaar) voelt zich door klasgenoten onder druk gezet om foto's of persoonlijke informatie online te delen.

Hoe begeleid je ze?

Welke grenzen stel je?

Scenariokaart 15 – Drama in groepschat

Uw kind (12 jaar) is overstuur omdat klasgenoten hem of haar uitsluiten van een groepschat.

Hoe bied je hen emotionele steun?

Welke regels voor online communicatie kunt u bespreken?

Scenariokaart 16 – Berichten versturen 's Nachts

Uw kind (13 jaar oud) blijft tot laat op om met vrienden te appen.

Hoe stel je grenzen en respecteer je tegelijkertijd hun sociale leven?

Welke beperkingen voor schermtijd zouden kunnen helpen?

Scenariokaart 17 – Risicovolle uitdagingen

Uw kind (14 jaar) wil een online uitdaging proberen die hij of zij op sociale media heeft gezien.

Hoe praat je over risico's en kritisch denken?

Welke veiligheidsmaatregelen kunt u nemen?

Scenariokaart 18 – Locatie delen

Uw kind (11 jaar oud) heeft zonder uw medeweten locatiedeling met vrienden geactiveerd.

Hoe leg je privacyrisico's uit?

Welke instellingen moeten jullie samen doornemen?

Scenariokaart 19 – Online argumenten

Uw kind (12 jaar oud) krijgt ruzie in een groepschat.

Hoe begeleid je hen bij respectvolle communicatie?

Welke stappen kunnen helpen om escalatie te voorkomen?

Scenariokaart 20 – App met verborgen functies

Uw kind (13 jaar) gebruikt een app met verdwijnende berichten of verborgen mappen.

Hoe bespreek je transparantie en vertrouwen?

Welke grenzen stel je?

AANGEPASTE VERSIE

Moeite met het begrijpen van online risico's

Uw kind heeft moeite om te begrijpen waarom online praten met vreemden gevaarlijk kan zijn.

Hoe leg je dat uit met simpele, concrete voorbeelden?

Welke visuele hulpmiddelen kunnen helpen om de boodschap te versterken?

Sensorische overbelasting door schermtijd

Uw kind raakt overweldigd of overprikkeld na langdurig gebruik van een apparaat.

Hoe help je hen te herkennen wanneer ze een pauze nodig hebben?

Welke schermtijdlimieten of timers zouden hen kunnen ondersteunen?

Moeite met het identificeren van ongepaste inhoud

Uw kind vindt het lastig om te herkennen wanneer een video of afbeelding niet geschikt voor hem of haar is.

Hoe leer je ze om hulp te vragen als iets 'vreemd' of 'verwarrend' aanvoelt?

Welke filters of ouderlijk toezicht kunnen de blootstelling verminderen?

Moeite met het interpreteren van sociale signalen in chats

Je kind interpreteert berichten in groepschats verkeerd en raakt daardoor van streek.

Hoe help je hen de toon en context te begrijpen?

Welke regels of hulpmiddelen kunt u invoeren voor veiligere communicatie?

Impulsief klikken

Uw kind klikt zonder na te denken op advertenties, pop-ups of onbekende links.

Hoe leg je het verschil uit tussen veilige en onveilige knoppen?

Welke tools kunnen risicovolle content blokkeren of beperken?

Het delen van persoonlijke informatie

Je kind deelt vaak te veel persoonlijke gegevens online omdat het geen begrip heeft van privacy.

Hoe leer je ze welke informatie "privé" is?

Welke instellingen kunnen helpen hun identiteit te beschermen?

Emotionele regulatie tijdens schermovergangen

Je kind raakt erg overstuur als het tijd is om te stoppen met het gebruik van een apparaat.

Hoe bereid je ze op een voorspelbare manier voor op veranderingen?

Welke visuele schema's of timers zouden kunnen helpen?

Moeite met het beheren van online vriendschappen

Je kind raakt angstig als online vrienden niet meteen reageren.

Hoe help je hen de verwachtingen ten aanzien van gezonde communicatie te begrijpen?

Welke grenzen kunnen jullie samen stellen?

Het gebruik van hulpmiddelen als comfortmiddel

Uw kind gebruikt zijn of haar tablet of telefoon om zichzelf te kalmeren.

Hoe vind je de juiste balans tussen hun behoefte aan comfort en veilige en gezonde schermgewoonten?

Welke alternatieve kalmeringsstrategieën kun je toepassen?

Regels begrijpen op verschillende apparaten

Uw kind gebruikt apparaten thuis, op school en tijdens therapie, en voor elk van deze situaties gelden andere regels.

Hoe creëer je een eenvoudige, consistente set verwachtingen waaraan ze zich overal kunnen houden?

Welke visuele geheugensteuntjes of checklists kunnen hen daarbij ondersteunen?