

2019



Cyber Safe Generation: Digital education by design

# Participatief ontwerpmodel

SAMENVATTING (IO2)



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union








## Projectoverzicht

CyGen is een medegefinancierd strategisch partnerschap voor Erasmus + kernactiviteit 2. Het project hield rechtstreeks verband met kinderen (8-13 jaar), leerkrachten en ouders in vier Europese landen (Verenigd Koninkrijk, België, Denemarken en Griekenland) om:

1. Te ontdekken deze groepen de digitale kansen en uitdagingen ervaren;
2. Nieuwe participatieve ontwerpmethodiek en -methoden te ontwikkelen om samen te werken met kinderen en jongeren;
3. Co-design van een cultureel, taalkundig en leeftijdgeschikt open-access multimedia educatief programma, een 'web-app' met kinderen in de vier lidstaten te ontwikkelen. Ontworpen door kinderen, voor kinderen, herkent en bouwt de web-app op de kennis en ervaring van kinderen en jongeren ter ondersteuning van hun veilig, geïnformeerd gebruik van internet;
4. Online open-access begeleiding te ontwikkelen met lesplannen en pedagogische bronnen ter ondersteuning van leraren en opvoeders in het basis- en voortgezet onderwijs in diverse Europese onderwijsomgevingen ter ondersteuning van de online veiligheid van kinderen.

Het CyGen-project is gemaakt om de kansen en uitdagingen voor kinderen te begrijpen wanneer ze online gaan. Het project werkte samen met kinderen, jongeren, leerkrachten, ouders en academici om deze kansen en uitdagingen in kaart te brengen en, met kinderen, educatieve middelen te ontwerpen om de veiligheid van kinderen online te ondersteunen. Het project was uniek omdat kinderen het projectteam hielpen bij het ontwikkelen en evalueren van een evidence-based digitaal educatief programma om het online burgerschap en de veiligheid van jonge mensen in de vier deelnemende Europese landen (VK, Denemarken, België en Griekenland) te bevorderen.

De outputs voor dit project gecreëerd zijn:

-  IO1: Scope en behoeftenanalyse
-  IO2: Participatief ontwerpmodel
-  IO3: Ontwerpworkshops
-  IO4: Co-ontworpen digitaal onderwijsprogramma
-  IO5: Evaluatie

Meer informatie over het evidence-based digitale educatieve programma is te bekijken via onze website <http://cygen.eu/resources/>



## Samenvatting: IO2 Participatief ontwerpmodel

Het participatieve ontwerpmodel van CyGen is gebaseerd op de methodologie van participatief ontwerp. Simpel gezegd betekent dit dat degenen die de gebruiker zijn van informatietechnologieën - in dit geval het CyGen digitale educatiepakket - een centrale plaats moeten innemen in hun ontwikkeling (Simonsen & Robertson, 2013).

Participatieve ontwerpliteratuur omvat een reeks theorieën, praktijken en studies die eindgebruikers volledig betrekken bij het ontwerpen van technologieën (Yarosh & Schueller, 2017).



CyGen is ontworpen rond een reeks Design Cycles: een reeks ontwikkelingsactiviteiten die in elk partnerland zijn voltooid. De eerste ontwerpcyclus werd voltooid in het Verenigd Koninkrijk, de tweede in Denemarken, de derde in België en ten slotte de vierde in Griekenland. Met dit ontwerp konden we de principes van participatief ontwerp volledig omarmen en ons digitale onderwijspakket ontwikkelen naast datacollectie en de ontwikkeling van het digitale onderwijspakket in elk partnerland.

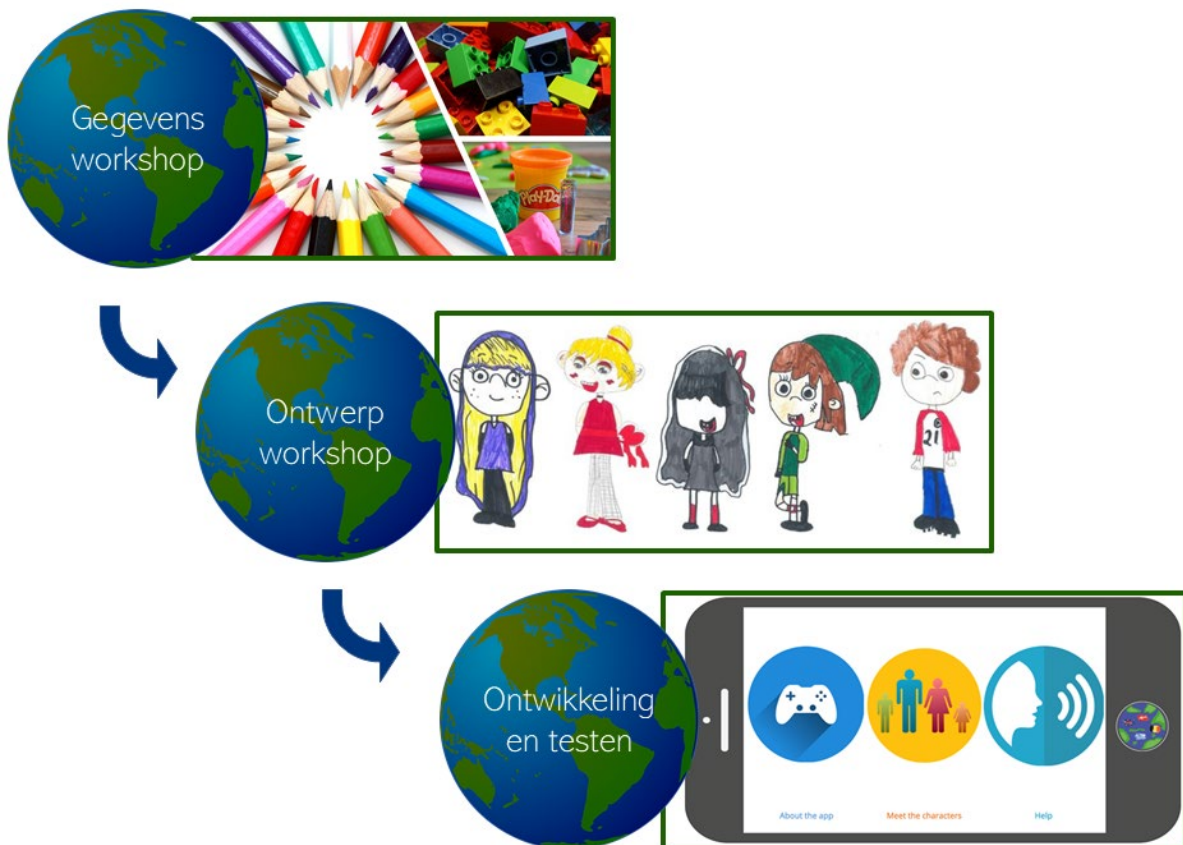
De principes van participatief ontwerp komen overeen met de waarden die regelmatig worden gebruikt door het internationale CyGen-team in hun werk (Lomax, 2012; Pyer & Tucker, 2017) in al onze partnerlanden. De planning die ten grondslag lag aan het project ontwikkelde zich vanuit een enkele focus; dat de stemmen van kinderen centraal moeten staan in het onderzoek en de resultaten ervan. Binnen het project werkten we met kinderen om hen te positioneren als co-ontwerpers. We werkten ook met ouders en leerkrachten. Zij waren - samen met kinderen - onze belangrijkste stakeholders; hun stemmen en meningen ondersteunen zowel onze bevindingen als de resultaten van de samenwerking.





Op kinderen gerichte methoden werden gecombineerd met flexibiliteit van levering binnen de ontwerpcyclus van het project. Ze op deze manier betrekken was van cruciaal belang om ervoor te zorgen dat de educatieve output hun behoeften weerspiegelde. Het proces van betrokkenheid op zichzelf was ook ontworpen om hun ontwikkeling te ondersteunen (Biggeri et al., 2019). Kinderen in Denemarken steunden het initiële ontwerp en testen van de ontwerpcyclus en de bijbehorende toolkit. Dit proces van betrokkenheid en feedback werd gedurende elk van de vier ontwerpcycli voortgezet met kernboodschappen over 'wat werkt' doorgegeven aan de andere partners. Op deze manieren streefde het project ernaar "onderzoek, begrip, reflectie, vaststelling, ontwikkeling en ondersteuning van wederzijds leren tussen meerdere deelnemers te onderzoeken ..." (Simonsen & Robertson, 2013 p. 2).

De **Ontwerpcyclus** omvatte drie fasen, zoals hieronder weergegeven:





Tijdens de **Data Workshop** fase voltooiden we:

- Een data-workshop om erachter te komen hoe kinderen in elk van de vier landen toegang hebben tot internet, waar ze het voor gebruiken, en enkele van de uitdagingen en kansen die hun ervaring vormen;
- Een focusgroep met het jongerenpanel (zie hieronder) om de belangrijkste punten uit de gegevensworkshop te destilleren;
- Focusgroepen en interviews met ouders en leerkrachten om inzicht te krijgen in de manieren waarop zij de betrokkenheid van kinderen bij internet ondersteunen.

Gedurende de **Ontwerp Workshop** fase voltooiden we:

- Een ontwerpworkshop om voorbeeldsituaties te blijven bouwen waarmee de kinderen waarmee we samenwerkten online waren geconfronteerd, en hoe deze kunnen bijdragen aan het ontwerp van de Webapp;
- Een focusgroep met het ontwerpteam (zie hieronder) om de belangrijkste punten uit de ontwerpworkshop te destilleren, die vervolgens werden gedeeld met de Belgische Webapp-ontwikkelaars;
- Focusgroepen en interviews met ouders en leerkrachten, met verdere ideeën voor de Webapp en ondersteunende pedagogische hulpmiddelen. In sommige landen werd dit deel van de gegevensverzameling voltooid door kinderen, met de steun van CyGen-onderzoekers.

Gedurende de **ontwikkeling en test** fase van het project voltooiden we:

- Beoordeling en feedback van de webapp met het testteam;
- Levering van een proefles van onze lerarenbegeleiding;
- Korte interviews met kinderen, leerkrachten en ouders om feedback te krijgen over het digitaal opleidingspakket en het project als geheel.

Gedurende het project, **kinderen namen rollen op in het project**, naast het optreden als deelnemers. Deze rollen omvatten het optreden als leden van:

- Het jongerenpanel: ondersteuning van het CyGen-team in elk land om de kernboodschappen van de Data Workshop vast te leggen;
- Het ontwerpteam: ondersteuning van het CyGen-team in elk land om de belangrijkste dilemma's vast te stellen die voortvloeien uit de ontwerpworkshop, en deelnemen aan het delen van deze informatie met de Belgische Webapp-ontwikkelaars;

Het testteam: het prototype van de Webapp beoordelen met het CyGen-team en de eerste feedback geven aan de ontwikkelaars.



## Referenties

- Biggeri, M., Arciprete, C. & Karkara, R. (2019) Children and Youth Participation in Decision-Making and Research Processes [Online]. In: *The Capability Approach, Empowerment and Participation*. London: Palgrave Macmillan UK, pp. 193–221. Available from: <[http://link.springer.com/10.1057/978-1-137-35230-9\\_8](http://link.springer.com/10.1057/978-1-137-35230-9_8)> [Accessed 11 October 2019].
- Lomax, H. (2012) Contested Voices? Methodological Tensions in Creative Visual Research with Children. *International Journal of Social Research Methodology* [Online], 15 (2), pp. 105–117. Available from: <[http://oro.open.ac.uk/31040/1/Lomax\\_\(part\\_edted\)\\_14.1.12.docx](http://oro.open.ac.uk/31040/1/Lomax_(part_edted)_14.1.12.docx)>.
- Pyer, M. & Tucker, F. (2017) 'With Us, We, Like, Physically Can't': Transport, Mobility and the Leisure Experiences of Teenage Wheelchair Users. *Mobilities*, 12 (1).
- Simonsen, J. & Robertson, T. (2013) Participatory Design. In: *Routledge international handbook of participatory design*. Routledge, pp. 1–17.
- Yarosh, S. & Schueller, S. M. (2017) Happiness Inventors: Informing Positive Computing Technologies Through Participatory Design With Children. *Journal of medical Internet research* [Online], 19 (1), p. 14. Available from: <<http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/28096066>> [Accessed 11 October 2019].



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union



## Het partnerschap



2<sup>ο</sup> ΟΛΟΗΜΕΡΟ ΔΗΜΟΤΙΚΟ ΣΧΟΛΕΙΟ ΚΑΛΑΜΑΤΑΣ



Bring ideas to life  
VIA University College



The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.