

2019



Cyber Safe Generation: Digital education by design

Co-ontworpen digitaal onderwijsprogramma

SAMENVATTING (IO4)



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:

IO4 Co-ontworpen digitaal onderwijsprogramma

Het digitale onderwijspakket (Webapp en handleiding) dat tijdens het CyGen-project is ontwikkeld, is ontwikkeld in samenwerking met kinderen, leerkrachten en ouders in de vier partnerlanden: België, Denemarken, Griekenland en het VK. De Webapp stelt leerlingen in staat om deel te nemen aan een virtuele leeromgeving en biedt hen 'echte' scenario's om de mogelijkheden van de digitale omgeving te ontdekken en te verkennen. Deze real-life scenario's worden door verschillende personages 'gespeeld'. De personages en activiteiten werden in eerste instantie ontwikkeld door de leerlingen in het VK en aangepast door kinderen in de partnerlanden in antwoord op de behoeften die zij tijdens de ontwerpcyclus hadden geformuleerd. Elk van de activiteiten is gericht op het ontwikkelen van de digitale vaardigheden van kinderen om hun veilige, geïnformeerde digitale betrokkenheid te ondersteunen. Meer in het bijzonder is de Webapp ontworpen om zowel 'online' betrokkenheid als 'offline' discussie tussen kinderen, leerkrachten en ouders aan te moedigen. Hiermee wordt ingespeeld op een behoefte in de academische literatuur (Livingstone et al, 2011) en door kinderen, leerkrachten en ouders in ons project over de noodzaak van een grotere dialoog en gedeelde inzichten over de uitdagingen die kinderen online ervaren.

De Webapp werd cyclisch ontwikkeld met leerlingen, leerkrachten en ouders en omvatte leerlingen uit elk land die rechtstreeks via Skype met de Belgische ontwikkelaars praatten. Dit werd ondersteund door de ontwikkeling van een ontwerpsjabloon met de belangrijkste functies, activiteiten en functies die door kinderen in elk partnerland worden gevraagd, waardoor de vertaling van de empirische gegevens in een webapp door en voor kinderen wordt gewaarborgd.

Er zijn vier versies van de Webapp die twee brede ontwerpen volgen, die de ontwerpkeuzes en voorkeuren van de kinderen weerspiegelen en in de talen van elk partnerland zoals door hen bepaald. De leerlingen in Denemarken waren ouder en de Webapp weerspiegelt hun behoeften als ouder cohort van jonge mensen. Elke webapp bevat ook hulpmiddelen voor leerkrachten en ouders om hen in staat te stellen de participatie en het leren van kinderen te ondersteunen. Deze zijn ingebed in elke



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



webapp in een sectie getiteld 'Informatie voor volwassenen' en in de handleiding op de projectwebsite <http://cygen.eu/>.

De handleiding ondersteunt leerkrachten en ouders om de Webapp aan te passen aan een klaslokaal en / of thuisomgeving. Hoewel de Webapp kan worden gebruikt als een op zichzelf staand hulpmiddel, kan deze ook worden gebruikt in combinatie met de handleiding om de dialoog tussen kinderen en kinderen en leerkrachten / ouders te stimuleren over de uitdagingen die ze online ervaren.



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



Het partnerschap



2^ο 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.