

Van uitkomsten tot actie

Je kunt hieronder de aantallen en percentages van jouw klas invullen zodat je de uitkomsten van de belangrijkste poll vragen makkelijk terug kunt lezen. Deze uitkomsten kun je gebruiken om jouw klas verder te ondersteunen om zich digitaal weerbaar te gedragen. Benieuwd hoe je dat verder kunt doen na Escape Your Screen? Dat lees je [hier](#).

Overzicht uitkomsten Escape Your Screen

Uitdagingen (Deel 2, vraag 1)

Welke thema heb jij gekozen als uitdaging?

Antwoord opties	Aantallen + procenten
Vervelend contact online	
Schermverslaving	
Vervelende filmpjes of foto's	
Gehackt worden	

Hindernissen (Deel 3, vraag 1)

Waarom voer jij je plan helemaal niet, of niet altijd uit?

Antwoord opties	Aantallen + procenten
Ik weet niet hoe	
Ik vind het niet belangrijk genoeg	
Ik kan niet stoppen met andere dingen	
Mensen om me heen maken het moeilijk voor mij	
Bouwers van sites en apps maken het moeilijk	

Hulp (Deel 3, vraag 2)

Wie kan je helpen om je actieplan uit te voeren?

Antwoord opties	Aantallen + procenten
Klasgenoten/vrienden	
Ouders/verzorgers	

Leerkrachten	
App-/sitebouwers	
Influencers/content-creators	
Politici/regelmakers	

Hulp (Deel 3, vraag 3)

Als iemand je kan helpen, WAT moet die persoon dan doen?

Antwoord opties	Aantallen + procenten
Mij iets uitleggen	
Mij ergens van overtuigen	
Mij ergens voor belonen	
Mij ergens voor straffen	
Mij een vaardigheid leren of iets laten oefenen	
Regels maken waar je je aan moet houden	
Iets voordoen, of het goede voorbeeld geven	
Zelf ook iets aan hun gedrag veranderen	
Iets veranderen aan hoe apps/games/sites gemaakt zijn	

Na Escape Your Screen

Samen met jouw klas heb je de 'Escape Your Screen' sessie afgerond en daarmee meer inzicht gekregen in:

- De onlinewereld van jouw klas.
- De online uitdagingen die zij tegenkomen.
- De acties die ze kunnen uitvoeren om met deze uitdagingen om te gaan.
- De hindernissen die zij tegenkomen om deze acties uit te voeren.
- Hoe de (sociale) omgeving van de kinderen kan helpen om deze hindernissen te overwinnen.

We willen jou als leerkracht graag nog handvatten bieden om jouw klas te ondersteunen bij het overbrengen van hun plannen aan de mensen die zij hiervoor nodig hebben. Dit zorgt ervoor dat ze hun plan echt kunnen gaan uitvoeren door de hulp te vragen en krijgen uit hun omgeving die ze nodig hebben om zich digitaal weerbaar te gedragen. Daarnaast zorgt dit stukje actie er mogelijk ook voor dat ze autonomie ervaren en zich empowered voelen. Hieronder staan ideeën om jouw klas te ondersteunen bij het overbrengen en uitvoeren van hun plan.

Een les voorbereiden: De leerlingen hebben tijdens de les en in de verschillende polls uitgesproken wat zij nodig hebben uit hun sociale omgeving. Zo zou het kunnen dat ze behoefte hebben aan hulp van jou als leerkracht door uitleg over een specifiek onderwerp of door te oefenen met onlinevaardigheden. Hiervoor kun je zelf een les opzetten op basis van de behoeften van de leerlingen, maar er zijn ook bestaande interventies en lessen die gericht zijn op het bijbrengen van kennis en het oefenen met bepaalde online situaties. Om een passende les te vinden bij de uitdagingen van jouw klas kun je bijvoorbeeld kijken op netwerkmediawijsheid.nl. Daarnaast hebben we als makers van de Escape Your Screen les ook een uitgebreider programma, '[Het MediaMovez Programma](#)'. Dit programma bestaat uit vijf lessen en is de uitgebreidere variant van Escape Your Screen. Het is niet nodig om het hele programma te doorlopen, maar je kunt wel kijken of er opdrachten zijn in het programma die de verdere verdieping bieden die je zoekt.

Een ouderavond organiseren: Als de leerlingen een plan hebben bedacht waar ze ouders/verzorgers bij nodig hebben, dan kan het erg leuk en waardevol zijn als je ouders uitnodigt op school zodat de leerlingen hun plan kunnen laten zien en hun vraag kunnen overbrengen. Dit kun je doen door een presentatie markt waarin de ouders en leerlingen kunnen rondlopen en de verschillende plannen aan elkaar kunnen laten zien. Mocht je met jouw klas een creatievere aanpak hebben gebruikt (en hebben de leerlingen bijvoorbeeld video's, poster, tekeningen, collages of bouwwerken gemaakt) voor het uitwerken van de laatste opdracht en hier meer tijd aan willen/kunnen besteden, dan kan je het ook vormgeven als een soort expositie. Door de creaties door het lokaal te verspreiden kunnen de ouders/verzorgers rondlopen en geïnspireerd worden door alle plannen en hulpvragen. Zo stimuleer je het gesprek tussen kinderen en ouders/verzorgers over online uitdagingen en kunnen de kinderen thuis de hulp krijgen die ze nodig hebben om zich digitaal weerbaar te gedragen. Daarnaast kunnen de leerlingen ook leren van wat de rest van de klas bedacht heeft.

Als blijkt dat ouders behoefte hebben aan handvatten bij de mediaopvoeding zou je ze bijvoorbeeld ook kunnen uitnodigen voor een ouderavond onder leiding van een mediacoach. Daarnaast kun je ouders ook handvatten bieden door ze te wijzen op betrouwbare informatiebronnen die ze kunnen raadplegen. Zie hiervoor de volgende websites:

- Het Nederlands jeugdinstituut: [Mediaopvoeding | Nederlands Jeugdinstituut](#)
- Netwerk Mediawijsheid: [Netwerk Mediawijsheid](#)

Presenteren aan klasgenoten: De leerlingen hebben mogelijk een plan bedacht waarbij ze leeftijdsgenoten willen betrekken. Om de leerlingen de kans te geven om hun plan met elkaar te delen en het plan dan ook mogelijk samen uit te voeren, kun ze dit kort laten bespreken met andere leerlingen in de klas. Mocht je meer tijd en aandacht hieraan willen besteden, dan zijn er verschillende creatieve presentatie activiteiten die je met ze kunt doen:

- Rollenspel en drama: Zet een kort rollenspel in waarbij de kinderen hun plan samen uitbeelden.
- Storytelling met beweging: Laat de kinderen actief deelnemen aan het vertellen van hun plan in de vorm van een verhaal, waarbij ze fysieke bewegingen uitvoeren of props gebruiken.
- Flip-over presentatie: Laat de kinderen hun plan tekenen terwijl ze erover vertellen op bijvoorbeeld een flip-over vel of gewoon een groot stuk papier. Om hier nog een spelelement aan toe te voegen zou je een leerling het plan ook kunnen laten tekenen zonder hierbij te praten en een andere leerling kunnen laten raden wat het plan kan zijn. Daarna kunnen de leerlingen het nabespreken zodat het plan nog wat duidelijker wordt.
- Presentatie markt: Laat de helft van de leerlingen hun plan op tafel leggen en de andere helft van de leerlingen rondlopen. Zo kunnen ze zien wat de anderen bedacht hebben en vragen stellen aan elkaar. Als ze overal alle plannen gezien hebben wisselen de leerlingen van rol en kan de andere helft van de klas hun plan delen.

Een manifest schrijven met de klas: Als de leerlingen een plan bedenken waarin ze iets nodig hebben vanuit de politiek, van app bouwers, of van content-creators, dan kun je ze helpen om deze mensen te bereiken. Je kunt samen met je klas een manifest (of een bericht) opstellen waarin jullie (onder andere) het volgende verwerken:

- Wat is het probleem en waarom is dit belangrijk?
- Hoe zien jouw leerlingen de situatie graag anders en waarom is dat belangrijk?
- Wat verwachten jouw leerlingen van de mensen aan wie je het manifest richt?
- Wat is het resultaat als zij daarnaar handelen?

Dit manifest kun je namens jouw klas versturen. Zo kun je een bepaalde groep mensen die wat lastiger te bereiken zijn toch oproepen tot actie en jouw leerlingen een stem geven. Een voorbeeld van zo'n manifest is "[Recht op Mediawijsheid](#)".