



Escape Your Screen



Leerkrachthandleiding

Escape your screen is een les voor groep 6-7-8 waarin leerlingen gestimuleerd worden om in gesprek te gaan over hun digitale wereld. De les biedt praktische tools om effectieve strategieën te ontwikkelen voor het overwinnen van online obstakels.

Leerdoelen

1. Leerlingen reflecteren op online gevaren en vervelende ervaringen
2. Leerlingen reflecteren op hun eigen onlinegedrag
3. Leerlingen leren over online kansen en risico's
4. Leerlingen ontdekken oplossingen voor online uitdagingen

Aansluiting op curriculum:

<i>Kerdoelen</i>	• Kerndoel 37: De leerlingen leren zich te gedragen vanuit respect voor algemeen aanvaarde waarden en normen. • Kerndoel 34: Leerlingen leren zorg te dragen voor de lichamelijke en psychische gezondheid van henzelf en anderen. • Kerndoel 55: Leerlingen leren op eigen werk en dat van anderen te reflecteren.
<i>Hoofdthema's</i>	• Oriëntatie op jezelf en de wereld: leerlingen oriënteren zich op hoe mensen met elkaar omgaan en problemen oplossen. • Kritisch denken en probleemoplossing: Deze vaardigheden worden gestimuleerd door de escape game-opzet.
<i>Concept kerndoelen digitale geletterdheid</i>	• Veiligheid en privacy in de digitale wereld. • Digitaal burgerschap. • Digitale communicatie en samenwerking. • Kritisch en (zelf)bewust gebruiken van de mogelijkheden van digitale technologie.

Vorbereiding

De les begint klassikaal op het digibord (escapeyourscreen.nl) door op 'start de les' te klikken.

- De klas is verdeeld in duo's, met één laptop of tablet per duo.
- Alle leerlingen beschikken individueel over een escapeplan en het knipblad voor de puzzels (download deze via de leerkracht pagina).
- Je kunt ervoor kiezen om ze ook een hulplijn-blad te geven, of een aantal bij je te houden en pas uit te delen als dat nodig is. Bekijk alle documenten vooraf.

Volg de instructies op het scherm; deze geven aan wanneer je klassikaal, in duo's of individueel werkt en wanneer je van het digibord naar je eigen laptop of ipad schakelt.





Escape Your Screen



Optioneel: Download het blad 'Van uitkomsten tot actie'. Je kunt hier de aantallen en percentages van jouw klas invullen zodat je de uitkomsten van de poll makkelijk terug kunt lezen. Deze uitkomsten kun je gebruiken om jouw klas verder te ondersteunen om zich digitaal weerbaar te gedragen.

Tijdschema

Het lesmateriaal kan in twee (les)uren doorlopen worden. Dat kan verspreid over verschillende momenten.

Lesuur 1	Introductie (5 min.)	• Begin op het digibord, open de website • Deel de printbladen uit • Zorg dat leerlingen alvast in tweetallen bij elkaar zitten en elk duo een tablet of laptop heeft
		Introductie video
	LEVEL 1 – Online uitdaging (25 min.)	Polls (10 min.) antwoorden bespreken met klas
		Gesprekken (10 min.)
		Video (5 min.)
	Escapepuzzels (30 min.)	
Lesuur 2	LEVEL 2 – Jouw plan (20 min.)	Plan maken in 3 stappen (10 min.)
		Polls (10 min.) antwoorden bespreken met klas
	LEVEL 3 – Hindernis en oplossing (25 min.)	Hindernissen, oplossingen en hulp formuleren (15 min.)
		Polls (10 min.) antwoorden bespreken met klas
	Afsluiting	

Verdieping en herhaling

In de laatste opdracht denken de leerlingen na over hoe hun oplossing uit kan zien en wie ze daarvoor nodig hebben. Kom hier na twee weken nog eens op terug. Hoe staat het nu met de uitdaging? Wat hebben de leerlingen geleerd? En hebben ze nog tips voor elkaar?

Eventueel kun je een korte les vullen met herhaling van het onderwerp door de klas een filmpje, poster of knutselwerk te laten maken over het thema. Bijvoorbeeld iets wat ze nog steeds moeilijk vinden of bepaalde doelen die ze voor hun online uitdaging hebben. Deze kun je vervolgens in de klas tentoonstellen en laten zien op een ouderavond.





Escape Your Screen



Tips en aanvulling

- **Polls**
Zorg dat leerlingen hun verhaal kunnen delen. Bespreek de antwoorden op de polls klassikaal. Deze uitwisseling kan waardevol zijn. Vraag de leerlingen ook om elkaar advies te geven.
- **Zakt de energie weg?**
Er kan op verschillende momenten behoefte zijn aan wat beweging. Maak dan gebruik van de korte energizers.
- **Leerlingen sneller klaar dan anderen?**
Laat leerlingen (verder) werken aan de plusopdracht: 'Mijn onlinewereld' op het Escape plan.
- **Leerlingen die hulp kunnen gebruiken?**
Print het hulplijn-blad uit om de leerling op weg te helpen.

Data en delen

De data van de polls (op groepsniveau) worden verzameld en bewaard op een veilige server. We verzamelen geen persoonsgegevens van leerlingen.

De antwoorden die u invult, worden verzameld door de onderzoekers van het Movez Lab aan de Erasmus Universiteit Rotterdam en opgeslagen op een 'veilige server'. De antwoorden worden voornamelijk opgeslagen zodat we een vergelijking kunnen maken tussen de antwoorden van uw klas en die van andere klassen in Nederland. Let op: de data die u invult van leerlingen is volledig anoniem, omdat het gaat om klassenniveau en u geen persoonsgegevens van leerlingen invult. De opgeslagen data kan daarnaast door de onderzoekers op een beschrijvende manier worden gepresenteerd, bijvoorbeeld tijdens een conferentie, ter ondersteuning van wetenschappelijke publicaties, of op de website van het Movez Lab.

Contact: Mocht u nog ergens vragen of opmerkingen over hebben, neem dan contact op met movez@eur.nl

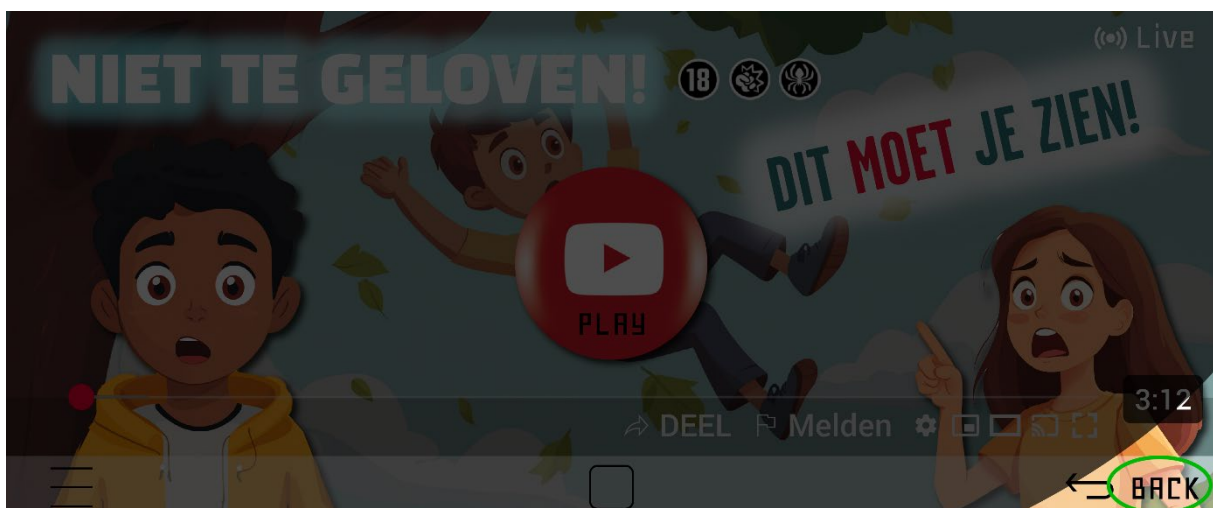




Escape Your Screen



Oplossingen puzzels





Escape Your Screen

