

Storyboards over digitaal burgerschap

We hebben alle vier de weken van onze integriteitseenheid afgerond. Nu is het tijd om alles wat je hebt geleerd toe te passen. De komende twee weken zullen we werken aan het maken van bruikbare storyboards om onze collega's te helpen op een veilige en vriendelijke manier door de digitale wereld te navigeren.

Integriteit Sub-concept(en)

Doorzettingsvermogen, Vriendelijkheid

Project tijdsbestek

1-2 weken, indien nodig opgedeeld volgens het lesrooster

Benodigde materialen

- ☐ Toegang tot computers
- ☐ Basis kunstbenodigdheden
- ☐ Posterborden voor elke groep (of een online storyboard-maker zoals www.storyboardthat.com)
- ☐ Printer (optioneel als online storyboard wordt gebruikt)
- ☐ Tape/Tacks om afgewerkte storyboards op te hangen

Normen kaart

Dit project sluit aan bij CASEL Competenties, National Health Education Standards, International Society for Technology in Education Standards, indien van toepassing, en Common Core State Standards. Raadpleeg de [Normen kaart](#) voor meer informatie.

Deze activiteit stimuleert eerlijkheid en integriteit wanneer we online zijn en helpt ons alle tools te gebruiken die we deze maand hebben onderzocht om anderen aan te moedigen deze concepten ook in hun leven toe te passen.

Hier is het plan voor dit project:

1. Ik verdeel jullie willekeurig in groepjes van 3-4. Elke groep is verantwoordelijk voor het maken van een driedelig storyboard om uw onderwerp over digitaal burgerschap te illustreren.
2. Binnen uw groep moet IEDEREEN een actieve deelnemer zijn. Je hebt 1-2 artiesten, 1 schrijver en 1 presentator nodig. Als kunst een strijd is, kun je afbeeldingen uitknippen om je storyboard te illustreren.
3. Elke groep presenteert zijn storyboard aan onze klas. Na al onze presentaties zullen de storyboards overal in de school te zien zijn om oplossingen aan te moedigen voor gemeenschappelijke problemen die we allemaal op verschillende momenten in de digitale wereld ervaren.

DEEL 1 (Week 1):

Onze eerste stap is om digitaal burgerschap beter te begrijpen. Om u te helpen begrijpen wat digitaal burgerschap is, beginnen we met eenspel van Common Sense Media. <https://www.digitalcompass.org/game/index.html>

- Opmerking: voor dit onderdeel heeft u computertoegang nodig. Dit kan als grote groep op een SMART board, als kleine groep met gedeelde computers, of zelfstandig met laptops/IPads. Als je op school geen toegang hebt tot technologie, bekijk dan het spel en presenteer de volgende hoofdpunten:
 - Privacy: hoe u uw online privacy kunt behouden
 - Veiligheid: hoe u veilig kunt blijven wanneer u online communiceert
 - Integriteit: hoe u online trouw kunt blijven aan wat u weet dat goed en vriendelijk is
 - Vriendelijkheid: hoe u ervoor kunt zorgen dat u anderen online vriendelijk behandelt
 - Focus: hoe u internet gebruikt voor wat u nodig heeft en hoe u afleiding elimineert

- Nadat je klas het spel heeft voltooid (of je de bovenstaande concepten hebt uitgelegd), begeleid je een discussie over digitaal burgerschap:
 - Welke categorie was voor jou persoonlijk het moeilijkst en waarom?
 - Wat vind je online het meest afleidend? (games, sociale media, video's, enz.)
 - Welke negatieve ervaringen heb jij of iemand die je kent online gehad?

Geef indien mogelijk uw normaal geplande RAK-tijd om in de klas aan dit project te werken. Vijftien minuten per dag (of zelfs een paar dagen deze week) kan je helpen studenten te begeleiden en het gesprek op een natuurlijke manier te laten verlopen.

Deel 2 (week 2):

Nu we digitaal burgerschap beter begrijpen, moeten we anderen helpen oplossingen te vinden voor veelvoorkomende problemen die online worden gevonden. Elke groep krijgt één onderwerp om een storyboard van te maken. Uw doel is om u te concentreren op een realistische oplossing voor uw toegewezen onderwerp. Onthoud dat u uw storyboard zowel moet illustreren als vertellen om voorbijgangers uw boodschap beter te laten begrijpen.

Stap 1:

Onderwerpen toewijzen. Enkele opties zijn: een vreemde die je probeert te bevrienden op sociale media, een vriend die een foto van je plaatst zonder jouw toestemming, een persoon op school begint je te pesten via sms, je wordt afgeleid door YouTube terwijl je op zoek bent naar onderzoek voor school, je bent 'niet zeker of een website feit of fictie is.

Stap 2:

Laat elke groep snel een ruwe versie van hun oplossing voor het toegewezen onderwerp opschrijven. Als het haalbaar is, geef ze dan groen licht om hun storyboard te maken. Zo niet, help ze dan met het bedenken van een haalbare optie.

Stap 3:

Geef tijd voor het maken van storyboards. Zorg ervoor dat je elke groep 2-3 minuten de tijd geeft om hun creatie te presenteren en hun oplossing uit te leggen.

Stap 4:

Toon je storyboards door de hele school!