

# De Datawijs Designathon

*Een lesprogramma voor kinderen tussen 9 en 12 jaar. Ze leren wat data is, wat de kansen en risico's ervan zijn en hoe ze meer grip kunnen krijgen op hun data. Vervolgens bedenken, schetsen, bouwen en presenteren ze hun eigen oplossingen om heel Nederland datawijs te maken.*

## In een notendop



- Lesprogramma bestaande uit drie gastlessen van 1,5 uur
- Les wordt gegeven door een getrainde dataspecialist
- Kinderen leren over data en ontwikkelen digitale vaardigheden; ze worden media- en datawijs
- Kinderen ontwikkelen 21<sup>e</sup>-eeuwse vaardigheden zoals samenwerken, creatief en probleemoplossend denken
- Het project bevordert ook de kennis en vaardigheden van leerkrachten, ouders en verzorgers op het gebied van data; zij worden ook actief betrokken

## Waarom is datawijsheid belangrijk voor kinderen?

In ons dagelijks leven delen we aan de lopende band data, doordat digitale technologie steeds verder verweven raakt met onze samenleving. Zo gingen we in een paar jaar tijd van contant betalen, naar pinnen met een pinpas, naar betalen met je telefoon of zelfs smart horloge. Dat we daardoor constant data delen, hebben we niet altijd door. Data begeeft zich namelijk 'achter' onze schermen. En dat terwijl data en digitale technologie een enorme impact hebben op ons leven, zowel in positieve als negatieve zin. Betalen werd steeds makkelijker, maar phishing tegelijkertijd ook. Bewustzijn daarvan, ofwel digitaal bewustzijn, is daarom broodnodig.

En toch is er ook onder kinderen onvoldoende aandacht voor digitale vaardigheden, waaronder datawijsheid. Zo blijkt uit de Monitor Digitale Geletterdheid: leerkrachten in het primair onderwijs gaven de digitale geletterdheid van hun leerlingen in 2021 gemiddeld een 6. Volgens 66% is de noodzaak (zeer) groot om leerlingen (verder) digitaal geletterd te maken. Bovendien blijven thema's als online veiligheid (35% besteedt aandacht aan dit aspect), privacy (31%) en techniek en technologische innovaties (11%) onderbelicht ten opzichte van ICT-basisvaardigheden, zoals het zoeken en vinden van betrouwbare informatie (61%) en tekstverwerken en presentatieprogramma's (44%).

## Onze oplossing

De Datawijs Designathon is een lesprogramma van drie dagdelen van 1,5 uur om kinderen datawijs te maken. Ze leren wat data is, wat er de kansen en risico's van zijn en hoe ze meer grip kunnen krijgen op hun data. Dat leren ze op een bijzondere manier, in de vorm van een *designathon*: na onze introductie van het thema data bedenken, schetsen, bouwen en presenteren kinderen hun eigen oplossingen om Nederland datawijs te maken. Een *designathon* is een opdracht met een open einde, kinderen zijn vrij om een eigen oplossing te bedenken. Daardoor werken kinderen op hun eigen manier en niveau aan dezelfde opdracht. Deze vorm leent zich goed voor het thema datawijsheid, omdat het ultieme doel is om kinderen bewuster keuzes te laten maken in hoe zij met data omgaan. Het is niet ons doel om daarbij 'goed' en 'fout' gebruik voor te schrijven, dat bepalen kinderen zelf.

## Het programma

### LES 1 | Inspireer (1,5 uur)

**Inspireer:** de themapresentatie bevat plaatjes, filmpjes en vragen die kinderen stimuleren om na te denken over data, kansen en risico's te bespreken en te leren hoe ze meer grip kunnen krijgen op hun data. Daarna introduceren we drie uitdagingen waar kinderen een oplossing voor gaan bedenken: data is een betaalmiddel, data zorgt voor onbegrip en data beïnvloedt keuzes.

### LES 2 | Bedenk en Schets (1,5 uur)



**Bedenk:** aan de hand van het Bedenk-werkblad onderzoeken kinderen in groepsverband welke uitdaging ze aanpakken, welke ideeën ze hebben en welke impact hun oplossing zal hebben en op wie. Ze bekijken de uitdaging vanuit hun eigen perspectief en kiezen als groep een oplossing waarmee ze aan de slag gaan.

**Schets:** tijdens deze fase maken de kinderen een schets van hun idee of uitvinding en schrijven ze uit wat het idee is en hoe het werkt. Afhankelijk van het tempo van de klas beginnen ze daarna al met het maken van een prototype.

**Onderzoek:** kinderen maken in groepen een vragenlijst over data en hun idee die ze na deze les bij hun ouders/verzorgers afnemen.

### LES 3 | Maak en Presenteer (1,5 uur)

**Maak:** in de maak-fase bouwen kinderen een 3D-prototype van hun idee, dat hen helpt het idee in detail uit te werken.

**Presenteer:** als laatste presenteren de kinderen de ideeën in de klas.



## Welke vaardigheden komen aan bod?

Projectgestuurd onderwijs geeft leerkrachten en leerlingen de kans om een onderwerp van verschillende kanten en vanuit verschillende disciplines te bekijken. Het biedt ook de mogelijkheid om meerdere middelen te gebruiken om kernvaardigheden te ontwikkelen. De Datawijs Designathon stimuleert een mix van 21<sup>e</sup>-eeuwse vaardigheden en SLO kerndoelen op het gebied van digitale geletterdheid, zie hieronder een overzicht:

	Vaardigheid/houding	Tool/manier
Les 1	<p><b>Mediawijsheid:</b> bewustzijn van de medialisering van de samenleving</p> <p>ICT-basis (digitale) vaardigheden</p>	<p><b>Themapresentatie</b> over het data, hoe data wordt opgeslagen en de <b>positieve</b> en <b>negatieve impact</b> van data op de samenleving</p>
Les 2	<p><b>Informatievaardigheden:</b> kritisch en systematisch beoordelen van o.a. digitale informatie</p> <p><b>Samenwerken, kritisch en probleemoplossend denken</b></p>	<p><b>Creëren en gebruikmaken</b> van een <b>online formulier</b></p> <p>Samenwerken om oplossingen te bedenken met gebruik van een <b>Bedenk-werkblad</b></p> <p>Schetsen van oplossingen met gebruik van een <b>Schets-werkblad</b></p>
Les 3	<p><b>Communiceren, samenwerken, kritisch en creatief denken, reflecteren</b> op eigen werk en dat van anderen</p> <p>ICT- basis (digitale) vaardigheden en informatievaardigheden</p> <p><b>Kunstzinnige oriëntatie:</b> kinderen maken tekeningen en ruimtelijke werkstukken</p>	<p>Antwoorden op vragenlijsten (van ouders/verzorgers) <b>analyseren</b></p> <p><b>Prototype maken</b> van een idee</p> <p><b>Presenteren</b> van oplossingen en geven en ontvangen van de <b>feedback</b></p> <p><b>Reflecteren</b> op het lesprogramma: wat hebben kinderen geleerd en wat vonden ze ervan?</p>

## Kosten

Het lesprogramma, gegeven door een getrainde facilitator en inclusief alle lesmaterialen, kost €900 excl. btw. Dit bedrag is puur kostendekkend, de stichting Digital Power Datahub heeft namelijk geen winstoogmerk.

## Meer weten?

Neem dan contact op met Marieke Schulte, Voorzitter van de Digital Power Datahub, via [marieke.schulte@digital-power.com](mailto:marieke.schulte@digital-power.com).

