

# BRIEFING

youth  
SKILLS



Beste leraar, opvoeder, onderzoeker of andere belanghebbende,

Het onderzoeksteam van ySKILLS stelt jullie graag een toolkit voor om kinderen en jongeren te betrekken bij het thema 'digitale vaardigheden van jongeren'. De materialen en activiteiten van dit toolkit zijn het resultaat van uitgebreid onderzoek binnen het ySKILLS-project. Meer details over het project zijn te vinden op de website: [www.yskills.eu](http://www.yskills.eu).

Dit briefingdocument heeft als doel u informatie te verstrekken over de inhoud en praktische aspecten van deze toolkit.

## WAT?

De kindvriendelijke samenvatting, gepresenteerd in de vorm van een PowerPoint-presentatie, vat de belangrijkste onderzoeksresultaten van ySKILLS uit 2022 samen op een toegankelijke en begrijpelijke manier voor kinderen en adolescenten tussen de **12 en 17 jaar oud**.

Als docent, opvoeder, onderzoeker of andere belanghebbende treedt u op als tussenpersoon om jongeren door de inhoud te leiden en om groepsdiscussies te faciliteren.

De toolkit is verdeeld in vijf modules die elk verschillende aspecten van digitale vaardigheden behandelen:

1. Wat zijn digitale vaardigheden?
2. Wat weten we uit onderzoek over digitale vaardigheden?
3. Hoe meten we digitale vaardigheden?
4. Survey resultaten over digitale vaardigheden bij Europese jongeren
5. Hoe kan je je digitale vaardigheden verbeteren?

De duur van de gehele toolkit (de vijf modules) is **ongeveer één lesuur (+/- 40 minuten)**. We bieden u ook de flexibiliteit om te kiezen voor slechts enkele modules of om extra slides te gebruiken voor een vervolgsessie.

Bovendien biedt de toolkit voor sommige activiteiten **meerdere moeilijkheidsniveaus**, zodat u de inhoud kunt aanpassen aan de verschillende niveau's van jongeren.

## SESSIE DOELEN

---

1. Jongeren begrijpen wat digitale vaardigheden zijn, waarom ze belangrijk zijn en hoe ze gemeten kunnen worden.
2. Jongeren reflecteren over hun eigen digitale vaardigheden en geven betekenis aan de belangrijkste bevindingen van ySKILLS (bijvoorbeeld door hun eigen ervaringen hieraan toe te voegen, door hun digitale vaardigheden te vergelijken met die van andere jongeren in Europa).
3. Jongeren leren over de relatie tussen digitale vaardigheden en online risico's.
4. Jongeren leren hoe ze hun eigen digitale vaardigheden kunnen verbeteren.

## SESSIE MATERIALEN

---

- Dit briefingdocument, digitaal of geprint.
- PowerPoint-presentatie, inclusief sprekersnotities.
- Projector of groot scherm.
- *Optioneel: online polling tool voor zelfevaluatie en/of quiz.*
- *Optioneel: toegang tot internet en digitale apparaten zoals smartphone of laptop voor jongeren om de online polling tool te gebruiken.*
- *Optioneel: papier en gekleurde pennen voor de optionele activiteit over 'ontwerp de ideale les over digitale vaardigheden.*

## VOORBEREIDING

---

- Lees dit briefingdocument. Print indien nodig het overzicht van de sessiestructuur.
- Maak uzelf vertrouwd met de PowerPoint. De slides bevatten sprekersnotities om uit te leggen waar de slide over gaat, om u te helpen de informatie in de slides in context te plaatsen en om inspiratie te bieden voor discussievragen.
- Beslis welk moeilijkheidsniveau u zult hanteren en verberg de alternatieve slide(s).
- Beslis of u de optionele vervolgactiviteiten wilt tonen. Verberg indien nodig de optionele slide(s).
- *Optioneel: maak een online poll met de zelfevaluatie- en quizvragen.*

# SESSIE STRUCTUUR

---

INHOUD	SLIDE	NOTITIES
<b>INTRODUCTIE</b>	1-2	Inleiding van de sessie, inclusief een zelfevaluatie-activiteit om te reflecteren over het niveau van de digitale vaardigheden van de jongeren. Gebruik hier eventueel een online polling tool.
<b>MODULE 1: Wat zijn digitale vaardigheden?</b>	3-8	Overzicht van vier soorten digitale vaardigheden met voorbeelden.
<b>MODULE 2: Wat weten we uit onderzoek over digitale vaardigheden?</b>	9-18	Verkennen van onderzoek naar digitale vaardigheden van jongeren via een quiz. Er zijn twee opties: <ul style="list-style-type: none"><li>• Een eenvoudige set met één uitspraak per keer: waar of niet waar? (Slide 11-16)</li><li>• Een uitdagendere slide die meerdere uitspraken combineert: "Welke is niet waar?" (Dia 17 en 18 - u kunt eventueel deze slide combineren met de stelling over geslacht (Slide 16), zodat u twee quiz-slides hebt)</li></ul> Gebruik hier eventueel een online polling tool.
<b>MODULE 3: Hoe meten we digitale vaardigheden?</b>	19-22	Introductie van een instrument om de digitale vaardigheden van jongeren te meten, inclusief een actievraag. Er zijn twee alternatieven voor deze praktische opdracht: <ul style="list-style-type: none"><li>• Eenvoudige versie (Slide 21), en/of</li><li>• Uitdagendere versie + smartphone/laptop vereist (Slide 22)</li></ul>
<b>MODULE 4: Survey resultaten over digitale vaardigheden bij Europese jongeren</b>	23-27	Verkennen van de bevindingen uit de ySKILLS-survey over digitale vaardigheden van jongeren in Europa. Jongeren kunnen de cijfers en resultaten raden en reflecteren over hun eigen situatie. Via een quote bespreken jongeren het gebruik van digitale technologieën en mentale gezondheid.
<b>MODULE 5: Hoe kan je je digitale vaardigheden verbeteren?</b>	28-31	Verkennen van vier manieren om de digitale vaardigheden van jongeren te verbeteren.  Optionele activiteiten voor een extra sessie: <ul style="list-style-type: none"><li>• Ontwerp jouw ideale les over digitale vaardigheden (Slide 29).</li><li>• Deel de resultaten met de wereld: jongerenparticipatie (Slide 31). Deze activiteit kan de begripsvorming van jongeren over digitaal burgerschap en participatie in en betrokkenheid bij wetenschap versterken. Reken op minimaal 10-15 minuten voor deze activiteit.</li></ul>
<b>SLOT</b>	32-33	Verzamelen van feedback en delen van ySKILLS-socialemediakanalen.



*This project has received funding from the European Union's Horizon 2020 Research & Innovation programme under Grant Agreement no. 870612. The information in this deliverable reflects only the authors' views and the European Union is not liable for any use that may be made of the information contained therein.*