

CHALLENGE

De leerlingen gaan aan de slag met hun eigen challenge. Ze doen een online test en ontdekken hun persoonlijke profiel. De leerlingen vertellen welke ideeën ze al hebben en vormen groepjes. Ze vullen een stappenplan in om hun idee verder uit te werken. Dit idee pitchen ze aan het eind van de les.

LESOPBOUW

- Introductie: Vooruitblik (5 min)
- Verdieping: Young Impact Creator, brainstorm en bedenken challenge (20 min)

- Doen: Stappenplan invullen en idee pitchen (30 min)
- Afronding (5 min)

VOORBEREIDING & BENODIGDHEDEN

Van tevoren kun je een aantal dingen doen:

- Lees de handleiding
- Klik door de slides voor op het scherm
- Zorg dat de randvoorwaarden helder zijn (slide 6).
- Ga naar de Young Impact Creator en vul zelf alvast de test in om te weten wat de leerlingen gaan doen: challenges.youngimpact.nl

Domein curriculum 2021	Leerdoelen digitale vaardigheden	Kerdoelen	21st century skills
Digitaal burgerschap DG 5.1 De digitale burger Digitale economie DG 6.2 Digitale marketing	Informatievaardigheden: De leerling kan informatie in een bepaalde structuur organiseren De leerling kan de presentatie van een ander beoordelen en evalueren Computational, thinking: De leerling kan een lijst met opdrachten opdelen in kleinere opdrachten De leerling kan een aantal taken combineren tot één taak. De leerling kan doelbewust de participatie van anderen in sociale netwerken bevorderen.	Mens en maatschappij 43: De leerling leert over overeenkomsten, verschillen en veranderingen in cultuur en levensbeschouwing in Nederland, leert eigen en andermans leefwijze daarmee in verband te brengen, en leert de betekenis voor de samenleving te zien van respect voor elkaars opvattingen en leefwijzen, en leert respectvol om te gaan met de seksualiteit en met diversiteit binnen de samenleving, waaronder seksuele diversiteit.	Communiceren Samenwerken Creatief denken

INTRODUCTIE

OPENINGSSlide

Challenge



SLIDE 1, KLASSIKAAL

Vertel de leerlingen dat ze deze les aan de slag gaan met hun eigen challenge.

Een challenge is een actie waarbij je iets positiefs doet voor iets of iemand anders. Je maakt verschil door iets goeds te doen. Je gaat een challenge bedenken die te maken heeft met de onderwerpen die in de vorige lessen besproken zijn: online geluk, eenzaamheid en verbinding.



VERDIEPING

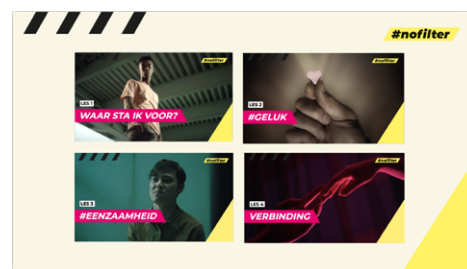
SLIDE 2, KLASSIKAAL

Vertel: De afgelopen lessen zijn we bezig geweest met het belang van sociaal contact en verbinding.

Deze les gaan we kijken hoe jij in actie wil komen en iets voor een ander kunt doen.

Kijk met de leerlingen kort terug op de thema's van de vorige lessen, zodat zij hetgeen ze geleerd en ervaren hebben mee kunnen nemen bij het bedenken van hun challenges.

- 1 - Wat vind ik belangrijk? ► ging over online acties om andere mensen te helpen. De leerlingen hebben nagedacht over wat zij belangrijk vinden en een situatie waarbij ze zelf hebben ingegrepen besproken. Ook hebben ze besproken welke kwaliteiten zij daarbij hebben laten zien.
- 2 - Geluk ► Er werd nagedacht over online geluk. De leerlingen zagen de piramide van Maslow en zagen hoe belangrijk sociaal contact is. Ze brachten hun eigen sociale community in beeld.
- 3 - Eenzaamheid ► De leerlingen zagen hoe eenzaamheid in beeld wordt gebracht, en dachten na over de betekenis van (online) eenzaamheid.
- 4 - Verbinding ► De leerlingen zagen hoe belangrijk sociale verbinding is en hoe verbinding tot stand komt offline en online. Ze oefenden met lichaamstaal in een gesprek.



SLIDE 3, KLASSIKAAL

Vertel: Straks ga je bedenken welke challenge jij wilt opzetten om iets goeds te doen en online verbinding te maken met een ander. Maar eerst ontdek je jouw impact talent via de Young Impact Creator. Doe de test en kom erachter welk talent jij kunt inzetten om impact te maken.

Laat de leerlingen de Young Impact Creator opzoeken en de test uitvoeren.



SLIDE 4, KLASSIKAAL

Vraag aan de leerlingen: Welk profiel komt er bij jou uit de test? De leerlingen vullen hun profiel in in het werkboek

Vertel:

Je hebt een aantal voorbeeld challenges voorbij zien komen en weet op wat voor manieren je iets goeds kunt doen voor een ander. Je gaat nu zelf bedenken wat voor challenge jij uit wilt voeren. Denk daarbij aan de thema's van de afgelopen lessen. Hoe kun jij een actie opzetten om contact te maken met een ander en iemand blij te maken? Wat kun jij organiseren voor iemand die wat extra aandacht kan gebruiken? Kijk ook eens naar de ideeën die je in de vorige lessen in je werkboek hebt opgeschreven.

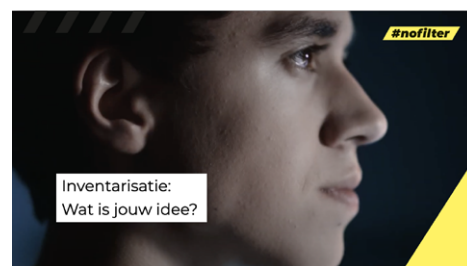
Laat de leerlingen hun ideeën voor zichzelf opschrijven en dit daarna bespreken met hun buurman of buurvrouw.



SLIDE 5, KLASSIKAAL

Interessant zou zijn als het een challenge wordt die iets te maken heeft met het online leven, met eenzaamheid of verbinding. Hebben de leerlingen gedurende de lessen al ideeën gekregen voor hun challenge. Hebben ze die gedurende de lessen op de laatste pagina van hun werkboek opgeschreven?

Inventariseer plenair de ideeën die al leven en schrijf ze op op het (digi)bord. Bespreek samen hoe je vanuit deze ideeën bijdraagt aan het geluk van een ander.

**SLIDE 6, KLASSIKAAL**

Laat de leerlingen nu teams van 2 tot 4 personen vormen. Dat kan op basis van de ideeën en onderwerpen die zojuist zijn genoemd, of op een manier die je zelf prettig vindt werken. Als leerlingen individueel willen werken, is dat ook een optie.

Als er leerlingen of groepjes zijn die nog geen idee hebben, kunnen ze hier inspiratie vinden om hun eigen challenge te bedenken: challenges.youngimpact.nl/acties.

Vertel de randvoorwaarden voor de challenges.

- Moeten ze ergens aan voldoen?
- (Hoe) worden de leerlingen beoordeeld?
- Hoeveel weken hebben ze voor het voorbereiden van hun challenge?
- Voeren ze hun challenge onder schooltijd uit?

**DOEN****SLIDE 7, KLASSIKAAL**

Vertel de leerlingen dat ze straks samen gaan praten over hun idee voor een challenge. Als ze daarover uit zijn, gaan ze het projectplan invullen. Dat kunnen ze vinden in hun werkboek.

In het werkboek schrijven ze eerst op welke kwaliteiten er in hun team zijn en welke profielen uit de online test naar voren kwamen. Voor hun kwaliteiten kunnen de leerlingen kijken bij les 1, waar ze hun kwaliteiten hebben aangekruist.

Daarna vullen ze samen het projectplan in. Dit doen ze om zich goed voor te bereiden op de challenge.

Neem het projectplan samen even door.

Laat de leerlingen nu in hun teams de projectplannen invullen.

Wanneer leerlingen het lastig vinden om de taken te bedenken die bij het organiseren van hun challenge komen kijken, kunnen zij op de site van Young Impact inspiratie opdoen. Op youngimpact.nl/jongeren-programma staan checklists bij verschillende challenges.

Vertel de leerlingen dat ze straks hun idee in twee minuten pitchten.

Daarin vertellen ze wat hun plan is en wat ze gaan doen. Wat is je eerst volgende stap na vandaag?

Noem daarbij een tijdstip voor de pitch.

Op de volgende slide staan een aantal tips voor een goede slide.



SLIDE 8, KLASSIKAAL

Groepjes die eerder klaar zijn met het invullen van het projectplan (de tijd verschilt altijd) kunnen meer aandacht besteden aan de pitch en dus de 10 tips kunnen gebruiken.

Zet voor deze leerlingen deze slide aan, zodat ze de tips kunnen lezen.

**SLIDE 9, GROEPSWERK**

Laat ieder team de pitch houden.

Vraag na iedere pitch een TOP en een TIP van de leerlingen.

Als de groep erg groot is en het luisteren naar alle pitches teveel tijd kost, kun je ook de groep opsplitsen en een deel in een volgende les laten pitchen.

**AFRONDING****SLIDE 10, KLASSIKAAL**

Blik terug op de les. De leerlingen hebben een idee voor hun challenge.

Voor sommige challenges is er meer informatie en actie nodig die de leerlingen buiten school moeten opzoeken. Wijs de leerlingen hier op en blik vooruit op les 6.

Vertel dat ze de volgende les aan de slag gaan met het voorbereiden en online presenteren van hun challenge en dat de challenge daarna van start kan gaan.

