



## Digitale Kinderrechten Tools

Onze Digitale Kinderrechten Tools maken kinderen en jongeren in de leeftijd tussen 10 en 18 jaar bewust van hun rechten en plichten in de digitale wereld. We willen ze niet alleen iets leren, maar ze ook laten nadenken over hun digitale gedrag. Tenslotte zorgen onze tools er altijd voor dat kinderen de kans krijgen om hun mening over hun digitale leven te geven aan volwassenen. De onderstaande activerende didactische werkvormen zijn complementair en flexibel in te zetten; los of in een programma.

### Bewustwording



**1. Kwartetspel** Dit Digitale Kinderrechten spel laat jongeren nadenken over hun digitale rechten en plichten. Ze bespreken verschillende thema's met elkaar en discussiëren over wat ze hun belangrijkste digitale rechten vinden. Na het spel geven ze online hun mening.



**2. Gesprek** Tijdens dit Digitale Kinderrechten gesprek vertellen jongeren over belangrijke thema's in hun digitale leven en omgeving. Ze maken met behulp van een selfie en een quote een eigen poster. Alle creaties vormen samen een Digitale Kinderrechten expo.



**3. Voorstelling** De jongeren gaan samen naar de Digitale Kinderrechten show "VIRAL" in theater. De cabaretiers Kevin en Manon gaan na de voorstelling in gesprek. Aan het eind geven de jongeren online hun feedback en ideeën over hun digitale leven aan volwassenen.

### Educatie



**4. Les** In deze les worden tien digitale thema's behandeld. Met behulp van gesprekskaarten met stellingen voeren jongeren een discussie. Wie is voor of tegen? Wat moet er veranderen? Wat willen ze vertellen aan volwassenen? Ze geven tot slot online hun mening.



**5. Onderzoek** De jongeren doen onderzoek naar de status van hun digitale rechten op school en thuis. Ze vullen online de Digitale Kinderrechten Check in. Het rapport is voer voor gesprek met leerkrachten, ouders, verzorgers en of gemeente.



**6. Festival** Deze activiteit is geschikt voor een 'challenge' tijdens een hele dag of week. Op basis van een digitaal thema, zoals mentale gezondheid of pesten, gaan de jongeren aan de slag met een eigen idee (prototype) voor verbetering van hun digitale leven.

### Participatie



**7. Panel** Op ons platform [childrightsplay.com/nl](https://childrightsplay.com/nl) kunnen jongeren na elke activiteit hun mening, ideeën, wensen en feedback geven over hun digitale leven en omgeving. Voor elke school, gemeente en of publieke organisatie maken we een aparte participatie-omgeving.



**8. Game** Deze tool "Take CTRL" laat jongeren naar buiten gaan. Ze lopen een route met een interactieve app, kraken de code en geven hun mening over een meer kindvriendelijke digitale stad. Hun mening bespreken ze met school en mensen van de gemeente.



**9. Project** Dit onderdeel laat jongeren werken aan een eigen project. Ze helpen ouderen bijvoorbeeld met hun i-Pad, ze zamelen oude mobieltjes in, ze maken een campagne tegen digitaal pesten, ze organiseren een gesprek met de gemeente over hun digitale leven etc.

### Digitale Kinderrechten Panel

Alle kinderen en jongeren die meedoen vormen automatisch ons Digitale Kinderrechten Panel. Alle meningen worden anoniem verzameld via ons PLAY participatieplatform. We geven online toegang tot Digitale Kinderrechten rapportages. Deze inzichten zijn een goed middel om te bespreken met de kinderen, jongeren, ouders, verzorgers, school en gemeente. In elke stad organiseren we voor onze programma's een Digitale Kinderrechten Desk voor jongeren. Ze lopen stage of krijgen een bijbaan.

Voor meer informatie: [info@digitalchildrights.org](mailto:info@digitalchildrights.org)