



Noah en de verloren verbinding



Een digitale escape game over polarisatie

Bij Skillsdojo zetten we de kracht van verhalen in om ingewikkelde onderwerpen zoals polarisatie toegankelijk te maken voor kinderen. Met een spannende game, geïnspireerd door jeugdboeken, moedigen we kinderen aan om zich in te leven in verschillende perspectieven. Zo wordt het onderwerp niet alleen begrijpelijk, maar ook gemakkelijker om over te praten.

Polarisatie kan ons uitdagen door ons te confronteren met verschillende standpunten. Als we openstaan om van elkaar te leren, creëert dit kansen voor samenwerking en verbetering.

Samenwerking en Ondersteuning

De game is ontwikkeld in samenwerking met NBD Biblion's Bibendo platform en ondersteund door SIDN fonds. De game kan gespeeld worden in bibliotheken, op scholen, of thuis. Deze digitale ontdekkingstocht door boeken introduceert kinderen aan het concept van polarisatie en het belang van open communicatie.

Duur en doelgroep

De game duurt 40 tot 60 minuten en is geschikt voor kinderen van 10 tot 14 jaar.



Het Verhaal

De hoofdpersoon is Noah, een 13-jarige jongen die een nieuwe game, "Polaris Quest", ontdekt. Hij belandt in een parallelle digitale wereld en kan alleen ontsnappen door vier cijfers van een exit-code te vinden.

Rollen binnen het spel

1. Noah, de Protagonist.
2. Grymbyte, de Antagonist.
3. De Verteller van "Polaris Quest", die uitleg en feedback geeft.

Doel van de game

Het doel is om Noah te helpen de exit-code te vinden door puzzels op te lossen die verweven zijn met jeugdboeken.

Over de game

Leerdoelen

De game heeft als doel om begrip en bewustzijn rond polarisatie te vergroten. Aanvullend hierop zullen video-gebaseerde lessen de spelers verder onderwijzen over actuele thema's.

Inhoudelijke opbouw

De inhoudelijke opbouw van "Noah en de Verloren Verbinding" is ontworpen om spelers stapsgewijs (in 4 hoofdstukken) kennis te laten maken met het onderwerp polarisatie.

Elk hoofdstuk belicht een specifiek aspect van polarisatie:

1. **Definiëren van polarisatie:** Spelers krijgen een introductie tot wat polarisatie is, waarbij het concept op een begrijpelijke manier wordt uitgelegd.
2. **Onderzoeken van oorzaken:** Dit hoofdstuk duikt dieper in de oorzaken achter polarisatie, waardoor spelers inzicht krijgen in hoe en waarom polarisatie in de samenleving ontstaat.
3. **Ontdekken van gevolgen:** Spelers verkennen de impact van polarisatie op individuen en gemeenschappen, waardoor ze de ernst en het belang van het onderwerp begrijpen.
4. **Kijken naar oplossingen:** Het laatste hoofdstuk biedt spelers handvatten en tips om polarisatie aan te pakken en te verminderen, en moedigt aan tot het zoeken naar constructieve oplossingen.

Download de Bibendo app



Lespakket

De game maakt deel uit van een uitgebreider lespakket, inclusief drie video-gebaseerde lesseries:

1. Social Media en Polariserende Berichten: Bewustwording van de invloed van social media op polarisatie.
2. Online Mechanismes: Inzicht in de algoritmes die polarisatie kunnen versterken op social media.
3. Positieve Online Communicatie: Het verschil leren tussen negatieve en positieve polarisatie en hoe positief te communiceren op social media.

De lesseries zullen naar verwachting in het najaar van 2024 verschijnen.

We belichten de positieve aspecten van polarisatie, waarbij verschillen leiden tot een beter begrip, betrokkenheid, en samenwerking, in tegenstelling tot vijandigheid en verdeeldheid. Door het stimuleren van debat en ideeën uitwisseling, moedigen we kritisch denken, creativiteit, en openheid voor verschillende perspectieven aan.



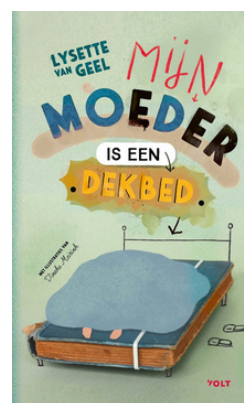
Poster en spelkaart

Benodigheden

De game kan individueel (1 speler) of als team (2 of 3 spelers) gespeeld worden.

Om de game te spelen, heb je per team de volgende materialen nodig:

- **Een tablet, smartphone, Chromebook of computer:** Installeer de 'Bibendo' app. Deze is beschikbaar voor zowel Apple (iPhone of iPad) als Android toestellen. Voor een optimale spelervaring raden we aan een tablet te gebruiken. Als je op een computer speelt hoe je niets te installeren.
- **Spelkaart:** Een kleurenprint van de spelkaart (pdf-formaat). Je kunt deze dubbelzijdig printen. Als alternatief kun je beide delen uitknippen en nauwkeurig op elkaar plakken. Dit is cruciaal voor een puzzel in het spel, waarbij spelers een deel van de kaart uitknippen, omdraaien, en zo een cijfercode onthullen.
- **Schrijfgerei:** Een pen of Sharpie voor het noteren van oplossingen en aantekeningen.
- **Een Schaar:** Voor het uitknippen van delen van de spelkaart.
- **Een kladblok of papier:** Voor het maken van notities.
- **Een Computer met internettoegang:** Dit kan een school- of bibliotheekcomputer zijn, of je kunt de smartphone of tablet gebruiken die al voor het spel is voorbereid. Voor sommige puzzels is het nodig om boekomslagen online op te zoeken via een internetbrowser of bibliotheek.nl, zonder dat er een fysiek boek aan te pas komt.



Boeken

Naast de materialen heb je de volgende 4 fysieke boeken nodig:

1. **De Gorgels** – Jochem Meyer (9789025867898)
2. **De waanzinnige boomhut 1 - De waanzinnige boomhut van 13 verdiepingen** - Andy Griffiths (9789401409322)
3. **Oorlog in inkt** - Annemarie van den Brink (9789021680170)
4. **Mijn moeder is een dekbed** - Lysette van Geel (9789021468624)

Vorbereiding

Om het spel door kinderen te laten spelen zal iemand alles klaar moeten zetten. Dit kan jij als leerkracht, bibliotheekmedewerker of ouder zijn. Let op! Laat de boeken en puzzels tijdens het klaarzetten niet aan de speler(s) zien.

Tablet, telefoon of Chromebook

Volg deze stappen om het avontuur te beginnen:

1. **Boeken plaatsen:** Plaats de vier specifieke boeken op de juiste plek in de boekenkast van de school of bibliotheek. Als je thuis speelt, zet je de boeken tussen andere jeugdboeken. Dit maakt het minder voor de hand liggend welk boek nodig is voor het oplossen van een puzzel.
2. **App starten:** Open de 'Bibendo' app op de telefoon of tablet.
3. **Menu openen:** Tik op het menu-icoon linksboven in het scherm.
4. **QR code scannen:** Selecteer 'scan' in het menu en scan de QR-code die rechts op de spelkaart staat.
5. **Anoniem spelen:** Kies voor 'Speel anoniem' om het spel te starten zonder in te loggen.
6. **Materialen uitdelen:** Geef elke speler of het team de benodigde materialen: de spelkaart, een Sharpie (of pen), een schaar, een kladblok voor notities, en de telefoon of tablet met de game.
7. **Rollen verdelen:** In teamverband? Laat de spelers dan rollen verdelen voor een vlotte samenwerking: één speler bedient de app, een ander houdt de spelkaart bij, en een derde zoekt de benodigde boeken en maakt notities.
8. **Het avontuur begint:** Start het spel door op 'Start de game' te tikken en duik in de game!

Web-versie

Volg deze stappen om het avontuur te beginnen:

- **Boeken plaatsen:** Plaats de vier specifieke boeken op de juiste plek in de boekenkast van de school of bibliotheek. Als je thuis speelt, zet je de boeken tussen andere jeugdboeken. Dit maakt het minder voor de hand liggend welk boek nodig is voor het oplossen van een puzzel.
- **Open de volgende pagina in de browser (bij voorkeur Google Chrome):** www.skillsdojo.nl/noah-en-de-verloren-verbinding-web/
- **Materialen uitdelen:** Geef elke speler of het team de benodigde materialen: de spelkaart, een Sharpie (of pen), een schaar, een kladblok voor notities, en de telefoon of tablet met de game.
- **Rollen verdelen:** In teamverband? Laat de spelers dan rollen verdelen voor een vlotte samenwerking: één speler bedient de app, een ander houdt de spelkaart bij, en een derde zoekt de benodigde boeken en maakt notities.
- **Het avontuur begint:** Start het spel door op 'Start de game' te tikken en duik in de game!

Kerdoelen

De game "Noah en de Verloren Verbinding" sluit aan bij verschillende SLO kerndoelen van het primair onderwijs waaronder:

- **Nederlandse taal:** Het bevordert taalvaardigheden door de interactie met de game, het lezen van instructies en het oplossen van puzzels.
- **Oriëntatie op jezelf en de wereld:** De game moedigt aan tot reflectie op maatschappelijke thema's zoals diversiteit en samenwerking, wat aansluit bij kerndoelen gericht op sociale en culturele vaardigheden.
- **Kunstzinnige oriëntatie:** Door het gebruik van verhalen en analogieën uit jeugdboeken wordt de creativiteit en verbeelding van leerlingen gestimuleerd.
- **Digitale geletterdheid:** Praktische kennis & vaardigheden; leerlingen zetten digitale systemen functioneel in en beheren bestanden (Kerndoel 1). Wisselwerking tussen digitale technologie, media, mens, en samenleving; het spel moedigt leerlingen aan na te denken over de impact van digitale technologie op zichzelf en de samenleving (Kerndoelen 8 en 9).

Ook de drie lesseries die dit najaar verschijnen sluiten direct aan bij de kerndoelen van digitale geletterdheid, met name:

1. **Kerndoel 2 (Digitale media en informatie):** De serie over social media en polarisatie helpt leerlingen bij het navigeren in het digitale medialandschap, het beoordelen van informatiebronnen, en het herkennen van bias en manipulatie.
2. **Kerndoel 4 (Data):** De focus op online mechanismes en algoritmes biedt inzicht in hoe data verzameld, geïnterpreteerd, en gebruikt worden, wat essentieel is voor het begrijpen van polarisatie op social media.
3. **Kerndoel 8 en 9 (Digitale technologie, jezelf en de samenleving):** De lesserie over positieve online communicatie bevordert het maken van weloverwogen keuzes bij het gebruik van digitale technologie en media, en stimuleert leerlingen om actieve en kritische digitale burgers te zijn.

Deze thema's ondersteunen de ontwikkeling van kritisch denken, digitale informatievaardigheden, en ethisch handelen in een gedigitaliseerde samenleving.

Leeslijsten

Tijdens de ontwikkeling van "Noah en de Verloren Verbinding" hebben we een lijst samengesteld van 40 jeugdboeken. Deze boeken bevatten verhalen en thema's die analogieën voor polarisatie op een voor kinderen toegankelijke manier verkennen.

Ben je benieuwd welke boeken we hebben geselecteerd? Klik dan hier om de lijst te downloaden: www.skillsdojo.nl/boekenlijst-polarisatie