

Inspiratiebundel

Digitale oefenkansen



VERKENNEN



VERWEVEN



VERRUIMEN

Digitale oefenkansen in jouw werking

Inhoud

Wat is een digitale oefenkans?.....	3
Camera.....	4
Fotoshoot.....	5
Een film maken	6
Googlen.....	7
Samen quizen.....	8
Detective spel	9
Kaarten	11
Mijn buurt ontdekken	12
Gidsen	Fout! Bladwijzer niet gedefinieerd.
OK Google	13
Vraag het aan google	14
Overzicht van vragen.....	15
QR codes	16
Scans ontdekken	17
Schattenjacht met QR codes	Fout! Bladwijzer niet gedefinieerd.
AI Herkenning	18
Natuur beter leren kennen.....	19
Koken.....	20
Videobellen.....	21
Digitale klassiekers.....	22

Digitale oefenkansen in jouw werking

Introductie

Digitale oefenkansen zijn kleine informele momentjes waarop mensen de kans krijgen iets digitaals te proberen en zo geprikkeld worden om vaker gebruik te maken van digitale tools.

Door een digitale oefenkans regelmatig te verweven in de werking, bijvoorbeeld in een wekelijks groeps gesprek, geraken de deelnemers vertrouwd met de technologie en groeit het zelfvertrouwen rond hun digitale vaardigheden. Een oefenkans kan dus zowel een kleine herhalende praktijk zijn, als een uitgebreide activiteit.

De groepsactiviteiten in deze bundel zijn bedoeld voor wie werkt met mensen die weinig digitale vaardigheden hebben. Als begeleider heb je geen grote digitale expertise nodig om aan de slag te gaan. We gaan er van uit dat de begeleider de basisvaardigheden bezit voor het gebruik van internet, smartphones en laptops.

Elke fiche start met een korte inleiding over de gebruikte technologie, als achtergrond voor de begeleider. Daarna lees je telkens enkele voorbeelden om dit in de praktijk om te zetten. Deze voorbeelden delen we op in 3 fases: verkennen, verweven en verruimen. Per fiche werken we enkele voorbeelden concreter uit.

Hoe kan je dit in een activiteit gebruiken?



De eerste fase noemen we verkennen. Activiteiten in deze fase hebben als doel om een nieuwe technologie op een leuke manier te introduceren aan de doelgroep. Deze activiteit heeft als doel om de eerste drempel samen te overwinnen. Extra uitleg en ondersteuning is hier noodzakelijk.



De tweede fase noemen we verweven. Hierbij zoeken we een manier om de technologie te verwerken in de reguliere activiteiten van de doelgroep. Daarbij gaat het om kleine digitale prikkels in een bestaande werking, zoals foto's maken tijdens een kookactiviteit. Het doel is om zelfzekerheid en zelfredzaamheid rond technologie op te bouwen. Herhaling staat hier centraal. De deelnemers leren al doende en van elkaar.



De derde fase noemen we verruimen. Nadat de doelgroep zich comfortabel voelt met de basisfuncties van de technologie, proberen we hun grenzen te verleggen. Het doel is om het potentieel uit de technologie en zichzelf te halen. Belangrijk hiervoor is dat de begeleiders geen experts hoeven te zijn, ze ontdekken samen met de doelgroep wat er mogelijk is.

Digitale oefenkansen in jouw werking

Camera

Met de camera van een smartphone/tablet kan iedereen een fotograaf zijn. De meeste toestellen hebben zelfs 2 of meer camera's ingebouwd. Vooraan zit een selfie-camera, die je kan gebruiken om je haar goed te leggen, een mooie profielfoto te maken, of om met je familie te videobellen. Achteraan zit de gewone camera, waarmee je foto's of filmpjes kan maken.

Om gebruik te maken van de camera open je de app 'Camera'. Deze app kan variaties hebben afhankelijk van welke smartphone/tablet je gebruikt. De grote witte knop gebruik je om de foto te maken. Wil je de andere camera gebruiken? Klik dan naast de witte knop op de 2 rond draaiende pijltjes. Om een video te maken kan je naast 'Foto' op 'Video' klikken. De witte knop zou nu rood moeten zijn. Als de knop verandert naar een vierkant, dan is de opname gestart. Ben je klaar met opnemen? Druk dan op het vierkant.

Om je resultaat te bekijken, kan je rechts onderaan op een verkleinde versie van de foto klikken. Zie je dit niet? Open dan de app Foto's. Hier vind je alle foto's en video's die je ooit gemaakt hebt. Als de foto niet goed gelukt is kan je deze verwijderen met het vuilbakje. Je kan ook de foto aanpassen door op Bewerken te klikken.

Hoe kan je dit in een activiteit gebruiken?



Een leuke manier om de basis functies van de camera te tonen, is met een fotoshoot. Of als de deelnemers wat verlegen zijn, kan je hen ook foto's laten nemen van de buurt, de natuur, etc. Voor de deelnemers is het dan ook leuk om de foto's te delen in een whatsapp- of facebook groep.



Maak er een gewoonte van om tijdens een activiteit 1 deelnemer aan te duiden als cameraman of -vrouw. Laat hen zelf experimenteren met zowel foto als video. Op het einde van de dag kan je samen kijken welke foto's en filmpjes goed gelukt zijn, en kan je deze makkelijk doorsturen naar de begeleiders via mail.



Wie goed overweg kan met de camera en foto's app, kan eens proberen om beelden te bewerken, samen te voegen in collages of zelfs een video compilatie te maken.

Digitale oefenkansen in jouw werking

Fotoshoot

Voor wie?	Fase	Tijd	Materiaal
Beginners	Verkennen	45-60 min	1 Smartphone/Tablet per 2 deelnemers

Vorbereiding

1. Zoek meerdere locaties in je organisatie die je kan gebruiken om tegelijkertijd fotoshoots te doen.
2. Neem een grote doos met accessoires mee, of vraag op voorhand aan de deelnemers om zelf een zak vol leuke spullen mee te nemen.
3. Leg op elke locatie wat accessoires.
4. Leg op elke locatie een opdracht zoals 'beeld iemand uit die trots is'.
5. Probeer ook minstens 1 opdracht te voorzien waar de deelnemers een filmpje moeten maken.

Inleiding (15 min)

1. Vraag eerst rond wie er al gebruik heeft gemaakt van zijn/haar camera
2. Verdeel de deelnemers in groepjes van 2, waarbij er liefst in elk groepje iemand zit die toch al enige ervaring heeft.
3. Laat iedereen eerst een selfie nemen
 - a. Ondersteun de deelnemers die nog geen ervaring met hun camera hebben

Activiteit (15-30 min)

1. De deelnemers gaan rond en maken op elke locatie een foto met een ander doel en andere accessoires.

Afronden (15 min)

1. Probeer de foto's allemaal bij de begeleiders te krijgen via een medium waar de deelnemers vertrouwd mee zijn. Dit kan via mail, whatsapp, messenger of in een gedeelde map zoals Google Drive of Dropbox.
2. Als alle foto's verzameld zijn kan je ze overlopen via een tv of een projector, afprinten, of delen op sociale media. Let op om steeds toestemming te vragen bij het publiek delen van foto's.

Digitale oefenkansen in jouw werking

Een film maken van je foto's

Voor wie?	Fase	Tijd	Materiaal
Voor wie al foto's kan maken	Verruimen	1 uur	1 Smartphone/Tablet per groepje

Doel

De deelnemers gaan met hun eerder gemaakte foto's en video's aan de slag om een compilatie te maken van de leukste momenten. We bespreken kort hoe je kan bewerken, een collage kan maken en een film kan maken. Op het einde van het werkingsjaar kan iedereen zijn collage/film tonen aan de groep.

Stap voor stap een film maken

1. Ga naar de Foto's app van Google. Ga onderaan naar het scherm 'Zoeken'.
2. Daar zie je Creaties. Als je op Films klikt, kan je onderaan op "+ Film maken" klikken.
3. Voor een animatie of een collage kan je de foto's selecteren die je wil gebruiken. Voor een film kan je best op 'Nieuwe film' klikken om de foto's te kunnen selecteren.
4. Selecteer eerst een paar foto's die je vooraan in je filmpje wilt. Let op dat je foto's in de zelfde richting staan of liggen.
5. Klik rechts bovenaan op "Maken" om een proefversie van de film te zien.
6. Klik op de afspeelknop (driehoekje) aan de linkerkzijde. Tijdens het afspelen zie je aan de rechterkant hoe lang elke foto's in beeld is. Wil je iets langer of korter maken, dan kan je de balk verlengen of verkorten.
7. Als dit gelukt is kan je de volgende foto's/video's toevoegen door op + te drukken onder de fotolijst.
8. Wil je graag de muziek veranderen of weglaten? Klik dan op het muzieknootje onderaan de film.
9. Ben je klaar? Klik dan bovenaan op 'opslaan'.
10. Ben je nog niet klaar? Klik dan bovenaan op het kruisje. Wat je al hebt zal bijgehouden worden, en je kan verder werken door op je film te klikken in het Films scherm.
11. Het eindresultaat vind je terug onder het Films scherm (via Zoeken -> Creaties).

Digitale oefenkansen in jouw werking

Googlen

Vandaag de dag kan je alles opzoeken op het internet. De bekendste zoekmachine komt van Google, net zoals de populaire browser Chrome. Gebruik je Google liever niet, dan kan je DuckDuckGo gebruiken als privacy-vriendelijk alternatief.

Tik in de zoekbalk de belangrijkste woorden van je vraag, zoals “Acteurs Harry Potter” of “recept pannenkoeken”. Als je op enter klikt, zie je een lijst van resultaten. Je kan op een resultaat klikken om naar de website te gaan waar meer info staat. Bovenaan vind je meestal de meest relevante websites, maar soms moet je wat verder naar beneden kijken om te vinden wat je zoekt. Je kan nog meer resultaten bekijken door onderaan op ‘volgende’ te klikken, maar vaak is het makkelijker om extra woorden aan je zoekopdracht toe te voegen zoals “recept pannenkoeken met appel”.

- Ben je op zoek naar een afbeelding? Dan kan je bij resultaten bovenaan op **Afbeeldingen** klikken.
- Ben je op zoek naar een adres of een locatie? Klik dan bovenaan op **Maps**.
- Ben je op zoek naar muziek of filmpjes? Klik dan bovenaan op **Video's**.

Hoe kan je dit in een activiteit gebruiken?



Laat de deelnemers liefst een toestel gebruiken waar ze al vertrouwd mee zijn. Dat kan een smartphone zijn, een tablet of een laptop. Zet deelnemers per 2 samen, zodat ze van elkaar kunnen zien dat afhankelijk van de zoektermen de resultaten kunnen verschillen. Voorzie zoekopdrachten die aansluiten op de leefwereld van je doelgroep. Wissel concrete vragen (bv. wat is de hoofdstad van) af met open vragen (bv. Zoek een foto van een hond met een trui aan)



Zorg dat er tijdens activiteiten een toestel aanwezig is waarop de deelnemers altijd iets kunnen opzoeken. Als er tijdens de activiteiten vragen naar boven komen, stimuleer de deelnemers dan om het zelf op te zoeken. Als het niet direct lukt, ondersteun dan vooral met het kiezen van relevant zoekwoorden.



Gaat het opzoeken van info redelijk vlot bij jouw doelgroep? Daag je deelnemers dan eens uit met een raadsel of een detective spel (zie verder).

Digitale oefenkansen in jouw werking

Samen een quiz maken

Voor wie?	Fase	Tijd	Materiaal
Beginners	Ontdekken	45-60 min	1 digitaal toestel per groepje Pen en papier

Inleiding (15-30 min)

1. Zet de deelnemers samen in groepjes van 2.
2. Elk groepje zal 2 quizvragen moeten bedenken. Het is de bedoeling dat ze zelf het antwoord via de zoekmachine (Google, DuckDuckGo) proberen te vinden. Als je met weinig groepjes bent, kan je best iets meer quizvragen per groepje laten maken.
3. Verzamel al de quizvragen. Een stuk of 10 zou voldoende moeten zijn.
4. Geef daarna elke deelnemer een nieuw blad om de antwoorden van de quiz op te schrijven.

Activiteit (30 min)

1. Overloop elke vraag en laat de deelnemers het antwoord opzoeken.
2. De deelnemers schrijven de antwoorden op het blad.
3. Ga verder als iedereen een antwoord gevonden heeft. Als een groepje vast zit kunnen ze een tip vragen aan het groepje dat de vraag heeft gemaakt.
4. Als alle vragen zijn ingevuld, kan je de antwoorden overlopen.
5. De deelnemers zetten zelf een vinkje bij elk antwoord dat ze juist hadden.
6. Het groepje met de meeste juiste antwoorden wint!

Afronden (15 min)

1. Bespreek na de opdracht wat de deelnemers makkelijk of moeilijk vonden.
2. Bekijk of de deelnemers tips voor elkaar hebben om makkelijker iets op te zoeken.

Digitale oefenkansen in jouw werking

Detective spel

Voor wie?	Fase	Tijd	Materiaal
Voor wie al weet hoe hij iets moet opzoeken online	Verruimen	1 uur	1 digitaal toestel per groepje

Doel

De deelnemers moeten een moord onderzoeken: wie is er vermoord? Met welk wapen? Op welke locatie? De deelnemers krijgen tips en kunnen door goed te googlen de moordzaak oplossen. Je kan onderstaande voorbeeld gebruiken, maar je kan ook zelf een detectivespel in elkaar steken.

Het verhaal

1. Kies een bekend persoon die op het internet terug te vinden is, zoals een wetenschapper of een topsporter. In dit voorbeeld: Francois Englert (Nobelprijs natuurkunde 2013)
2. Kies een moordwapen dat je in een doe-het-zelf zaak zou kunnen vinden, liefst met speciale naam. Schrijf ook de prijs en winkel op. Bijvoorbeeld: een hamer met de naam Blue Strike bij Brico voor 19,99€.
3. Kies een locatie die op internet terug te vinden is. Je kan dit doen door in Google Maps naar een locatie te gaan, en daar een winkel/bakker/frituur met een opvallende naam te kiezen. Bijvoorbeeld: Lu-Na's Smoefelboetiek in Oostende
4. Kies een kort tekstje waar de moordenaar in zegt waarom hij het heeft gedaan. We gaan dit tekstje via google translate vertalen naar het Noors. Bijvoorbeeld: Vertel ze ons geheim niet! -> ikke fortell dem hemmeligheten vår!
5. Stop al deze tips in een verhaaltje:

--

Je komt binnen en ziet bloed aan de muur. Je ziet geen lichaam, maar misschien kan je wel wat tips vinden. Je ziet dat er een nobelprijs op de schouw staat, voor Natuurkunde 2013. Misschien kan je zo achterhalen wie er vermoord is? Als je door het raam kijkt zie je Lu-Na's Smoefelboetiek. Op de grond zie je een verfrommeld rekeningetje van Brico. Iemand heeft een Blue Strike voor 19,99€ gekocht. Heeft de moordenaar dit laten vallen? Plots zie je een brief in de open haard liggen: 'ikke fortell dem hemmeligheten vår!'. Vreemd, is dat een Zweeds? Deens? Of misschien Noors? Zou dit de reden zijn voor de moord?

Een echte detective zou met wat opzoekwerk kunnen achterhalen wie er vermoord is, met welk wapen, in welke stad, en met welk motief.

--

Digitale oefenkansen in jouw werking

Vorbereiding

1. Print het verhaal af, zodat de deelnemers de belangrijke info kunnen aanduiden.
2. Geef de deelnemers ook een blad met de 4 vragen die ze moeten beantwoorden:
 - a. Wie is er vermoord?
 - b. Met welk wapen is de persoon vermoord?
 - c. In welke stad is de persoon vermoord?
 - d. Waarom werd de persoon vermoord?
3. Probeer er voor te zorgen dat elke deelnemer een toestel heeft om te kunnen zoeken.
4. Zet de deelnemers samen in kleine groepjes of duo's.

Inleiding (15 min)

1. Vertel de deelnemers het verhaaltje. Wees voorzichtig dat je niet te veel verklapt.
2. Geef hen vervolgens het verhaal op papier en moedig de deelnemers aan om aan te duiden welke woorden belangrijk zijn, en te bespreken hoe ze dit kunnen opzoeken op google.
3. Als iedereen alles heeft aangeduid, kan het zoeken beginnen.
4. Benadruk dat het niet om ter snelst is, dat iedereen de nodige tijd krijgt.

Activiteit (30 min)

1. De deelnemers zoeken op met hun eigen toestel.
2. Als een groepje vast zit mogen ze na 15min een tip vragen:
 - a. Zorg dat je in je tip vooral de manier van zoeken toelicht (bv misschien kan je eens op de website van Brico kijken? Misschien kan je dit wel op Wikipedia vinden?)
3. Na 30min kan je de deelnemers nog 1min geven om een gokje te wagen.

Afronden (15 min)

1. Overloop de vragen en de antwoorden
2. Bespreek met de groep of ze andere dingen waren uitgekomen
3. Laat de groepjes die een vraag fout hadden nog even opnieuw proberen nu ze het antwoord weten, en kijk of ze het nu wel vinden.
4. Bespreek wat ze moeilijk/makkelijk vonden, en waarom

Digitale oefenkansen in jouw werking

Kaarten

Met een smartphone of laptop heb je steeds toegang tot de grootste kaart ooit gemaakt: Google Maps. Gebruik je Google liever niet, dan kan je ook Bing Maps (van Microsoft), OpenStreetMap of RouteYou gebruiken. Google Maps is zonder twijfel de meest populaire en toegankelijke kaart-applicatie. Je kan surfen naar www.google.maps of de app installeren.

Bovenaan zie je een zoekbalk. Hier kan je een adres typen, maar evengoed een land, stad, gemeente, dorp of zelfs buurt. De kaart verplaatst zich naar de locatie die je zoekt, en zal automatisch in of uitzoomen. Je kan ook zelf het beeld besturen door te scrollen, te vegen of door te slepen met de linkermuisknop ingedrukt. Aan de zijkant of onderkant zie je vaak meer details over je zoekopdracht, zoals foto's van de locatie. Maps kan ook winkels, gebouwen, attracties of parking vinden. Als je gewoon "Café Gent" zoekt, krijg je verschillende rode pinnetjes op je kaart van cafés in Gent. Aan de zijkant zie je ze allemaal op een rijtje, met details zoals openingsuren en prijsklasse. Als je naar een specifieke zaak op zoek bent, kan je dit ook ingeven. Bijvoorbeeld bij "Missy Sippy" zie je meteen het café aan de Sint-Niklaaskerk.

Onder de foto van je gevonden locatie zie je een blauwe knop met "Route". Klik je daar op, dan gaat Maps voor jou de weg zoeken. Bovenaan zie je 2 velden: het vertrekpunt en het eindpunt. Vul je huidige locatie in bij vertrekpunt en een blauwe route wordt getekend. Bovenaan kan je ook kiezen tussen auto, openbaar vervoer, te voet, of met de fiets.

Hoe kan je dit in een activiteit gebruiken?



Laat de deelnemers hun eigen buurt digitaal verkennen. Begin bij het opzoeken van de eigen straat. Verken of er leuke plekjes in de buurt te vinden zijn zoals restaurants, bakkers of winkels. Als dit goed lukt, laat hen dan een korte route zoeken naar een plaats die ze kennen, liefst te voet. Daarna kan je een langere route via openbaar vervoer laten doen, bijvoorbeeld naar een natuurpark of de zee.



Kaarten zijn ideaal voor groepen die regelmatig buitenactiviteiten doen. Laat de deelnemers op een smartphone of tablet de weg zoeken tijdens een wandeling. Of duid elke keer 1 of 2 gidsen aan, die de route opzoeken, en uitvissen waar er iets te drinken of te eten valt. Doe je een daguitstap? Kijk dan vooraf met de groep eens wat er in die buurt te beleven is.



Een leuke en handige functie van Maps is Street View. Gebruikers kunnen rondwandelen alsof ze door de straat lopen. Al spelenderwijs kan je deze functie aanbrengen door te zeggen: loop in Street View door je buurt en zoek wat er veranderd is. Bijvoorbeeld: ik zie dat er hier een winkel staat, maar die is al een paar jaar weg! Of open Street View op een willekeurige plaats en laat de deelnemers uitzoeken waar ze zijn. Dit kan je ook met de website www.geoguessr.com

Digitale oefenkansen in jouw werking

Mijn buurt ontdekken

Voor wie?	Fase	Tijd	Materiaal
Beginners	Verkennen	45-60 min	1 digitaal toestel per deelnemer

Vorbereiding

1. Zorg dat elke deelnemer een toestel heeft om mee te zoeken
2. Voorzie een projector waarmee de deelnemers Google Maps kunnen zien

Inleiding (15 min)

1. Vraag eens rond wie er al met digitale kaarten heeft gewerkt, bijvoorbeeld als gps.
2. Toon de deelnemers hoe ze naar Google Maps kunnen surfen en hoe ze de app kunnen installeren.

Activiteit (15-30 min)

1. Je eigen straat opzoeken: toon op de projector hoe en waar je het adres moet invullen. Laat de deelnemers dit ook voor hun eigen adres op hun eigen toestel doen.
2. Rond kijken in de buurt: toon hoe je de map kan verschuiven, inzoomen en uitzoomen
3. Zoek nu iets in de buurt dat relevant is voor je groep. Bijvoorbeeld "café" of "park". Toon dat de meerdere resultaten aan de zijkant staan. Overloop even bij de deelnemers of zij iets kunnen ontdekken in hun buurt dat ze nog niet wisten.
4. Zoek nu met iedereen een locatie die de groep kent, maar niet te dichtbij is. Bijvoorbeeld zwembad Rozenbroeken.
5. Overloop kort de details aan de zijkant zoals foto's en openingsuren.
6. Toon aan de groep hoe je de route naar de locatie (hier het zwembad) kan vragen.
7. Laat nu iedereen de route berekenen met als startpunt hun eigen adres.
8. Vraag eens rond voor wie dit het langste wandelen zou zijn.
9. Toon de deelnemers hoe ze openbaar vervoer kunnen aanduiden, en laat het hen dan ook zelf proberen.
10. Vraag nog eens rond wie er dan het langste onderweg zou zijn, en wie er een goede verbinding zou hebben.

Afronden (15 min)

1. Sluit de activiteit af door eens met de groep te praten over mogelijke uitstapjes in de toekomst.

Digitale oefenkansen in jouw werking

OK Google

Op elke Android-telefoon zit de Google app. Dit is niet de browser (Chrome) maar de zoekmachine. iPhone-gebruikers kunnen Siri gebruiken, of de Google zoekmachine downloaden in de App Store. Vragen stellen aan google is niet alleen een digitale prikkel, het is ook heel laagdrempelig voor mensen die nog niet goed kunnen typen of niet weten hoe ze iets moeten zoeken.

Hoe geef je een commando aan Google?

Open de Google app en klik op het microfoontje in de zoekbalk. Vraag 'Hoe laat is het' om te testen of het werkt. Zet je geluid aan zodat Google het antwoord luidop kan geven. Bekijk ook zeker bij spraakinstellingen of 'Gesproken resultaten' aan staat. Wil je ook commando's kunnen geven zonder je toestel aan te moeten raken? Dat kan met de Google Assistent app die je in de Play store en App store kan terugvinden. Welke vragen kan je er aan stellen? Wij geven straks onze favorieten, maar hier vind je de volledige lijst: assistant.google.com/explore

Wil je de taal veranderen?

Open daarvoor de Google app en druk rechts onderaan op 'Meer' (3 puntjes). Druk dan op Instellingen en kies Spraakinstellingen. Bovenaan zie je Talen en kan je 1 of meerdere talen selecteren. Let wel op, Google heeft soms moeite met dialecten of woorden die hard op andere woorden lijken. Het kan zijn dat je je opdracht meerdere keren moet vragen.

Hoe kan je dit in een activiteit gebruiken?



Voor een eerste keer is het belangrijk dat deelnemers commando's ontdekken die bijna altijd werken. Een leuke manier om dit te doen is via een oneerlijke quiz, waarbij de deelnemers de vraag gewoon aan google mogen stellen.



Je kan de spraakfunctie in elke activiteit gebruiken om bijvoorbeeld iets te vertalen of iets op te zoeken. We geven verderop een aantal voorbeelden.



Wil je een stapje verder gaan? Voor 30 euro kan je een Google Nest Mini aankopen. Deze kleine geluidspreker kan je in je lokaal zetten om snel commando's aan te geven. Het kan voldoende luid antwoorden zodat iedereen het antwoord kan horen. Dit is ook leuk om muziek op af te spelen: OK Google, speel We Will Rock You van Queen!

Digitale oefenkansen in jouw werking

Vraag het aan google

Voor wie?	Fase	Tijd	Materiaal
Beginners	Verkennen	60 min	1 smartphone of tablet per duo

Voorbereiding

Stel een aantal vragen op waarbij je datums, plaatsen, namen of woorden als antwoord hebt. Test bij elke vraag of je daar een simpel antwoord op krijgt als je het aan google vraagt (mondeling).

Enkele tips voor goede vragen:

- Stel vragen die aansluiten bij de leefwereld van je doelgroep.
- Het is leuk als de deelnemers sommige vragen niet moeten opzoeken.
- Zorg dat de verwoording van zo dicht mogelijk aansluit bij het commando:
 - o Wie speelt de hoofdrol in ...
 - o In welk jaar is ...
 - o Hoeveel ml is een cup?
- Inspiratie nodig? Kijk eens op www.quiz-vragen.net

Print het overzicht van vragen voor elke deelnemer af.

Probeer de ruimte op te delen zodat er niet te veel lawaai is en niemand hoeft te roepen.

Inleiding (15 min)

1. Zet de deelnemers samen in groepjes van 2 of 3.
2. Start het gesprek door aan google te vragen: 'Hoe gaat het met jou Google?'
3. Ga eens rond met de tablet en toon op welk knopje de deelnemers moeten drukken om iets in te spreken. Laat de deelnemers dit op hun eigen toestel uit proberen.

Activiteit (30 min)

4. Geef elke deelnemer de vragenlijst en een blauwe pen.
5. Elk groepje probeert de vragen op te lossen zonder Google.
6. Na 15min haal je de blauwe pen op en geef je een groene pen in de plaats.
7. Elk groepje probeert de vragen opnieuw op te lossen door het aan google te vragen.
8. De groepjes hebben 15min om hun antwoorden in het groen aan te passen.

Afronden (15 min)

9. Het groepje met de meeste juiste blauwe antwoorden is de winnaar.
10. De tweede plaats is voor het groepje met de meeste groene antwoorden.
11. Rond af door nog enkele handige commando's mee te geven, zoals:
Hoe zeg je 'ik ga naar de winkel' in het Frans? Kan je bellen naar ... ?

Digitale oefenkansen in jouw werking

Overzicht van vragen

Zoeken

Stelt tijdens een activiteit iemand een vraag?
Geef de suggestie om het aan Google te vragen.

- Wie is ... ?
- Wat is ... ?
- Wat wil ... zeggen?
- Hoe verwijder je een wijnvlek?
- Wat is het weerbericht voor morgen?

Hulpmiddeltjes

Deze vragen kunnen je helpen als je snel iets moet berekenen of timen.

- Hoeveel is ... maal ... ?
- Wat is €38 min 60%?
- Tel 10 minuten af.
- Zet een wekker om ... uur.
-

Vertalen

Deze vragen kunnen je helpen tijdens een gesprek met anderstaligen.

- Hoe zeg je ... in het Engels?
- Vertaal ?
- Franse tolk (hierbij kan je Nederlands of Frans praten en vertaalt Google in beide richtingen)

Kaarten

Deze vragen kunnen je helpen tijdens een uitstap of als je ergens naartoe moet.

- Hoe is het verkeer naar Brussel?
- Hoe lang is het fietsen naar de Blaarmeersen?
- Bakker in de buurt
- Dokter in de buurt
- Aanbevelingen voor pizzeria

Koken

Deze vragen kunnen je helpen tijdens een kookworkshop.

- Hoe lang moet een pompoen in de oven?
- Hoeveel grammen zijn 3 cups?
- Is ... gezond?
- Speel video hoe je pannenkoeken maakt

Films, video en muziek

Deze vragen kunnen je helpen om filmpjes en muziek af te spelen.

- Hoe lang duurt
- Speel een filmpje voor kinderen
- Speel rustige muziek

Digitale oefenkansen in jouw werking

QR codes

Met een QR code kan je een link naar een website, filmpje, formulier, betaling, menukaart of afbeelding maken. Zo moeten mensen geen webadres intikken. Daarnaast voelt het ook bijna magisch aan om met je toestel een vierkantje te scannen dat je naar een filmpje stuurt.

Hoe maak je zelf een QR code?

Ga naar de website www.qr-code-generator.com, en schrijf daar "Hallo" als voorbeeld. Rechts zie je een QR code die deze tekst zal weergeven als ze gescand wordt. Je kan ook een afbeelding toevoegen, een filmpje, of een link naar eender welke website. De QR code kan je ook downloaden als JPG afbeelding om af te printen of in een document te plakken.

Hoe scan je een QR code?

Recente smartphones kan je dit gewoon met de camerafunctie doen. Houd de camera boven de QR-code stil en wacht tot je toestel de QR-code herkent. Klik op de link die verschijnt.

Op oudere toestellen kan je een app downloaden uit de Play Store of App Store. De app QR Code Reader and Scanner van Kaspersky Lab is gebruiksvriendelijk en bevat niet te veel reclame. Daarna open je de app, ga je akkoord met de voorwaarden en geef je toegang tot de camera van je toestel. Je kan nu de QR code scannen met de camera, en die leidt je rechtstreeks naar de link.

Hoe kan je dit in een activiteit gebruiken?



Toon de deelnemers hoe ze de app moeten installeren of installeer deze op voorhand op tablets. Leg op elke tafel enkele QR codes leuk zijn voor jouw doelgroep: een link naar de school, een leuke groepsfoto, of het menu van de favoriete brasserie.



QR codes kan je overal op zetten: posters, flyers, websites, oefenblaadjes enzovoort. Een facebook event kan je zo bijvoorbeeld op je promo materiaal zetten. Ook tijdens een activiteit kan je de code projecteren om de deelnemers naar de juiste website te linken. Zo kan je een Google Form linken en een bevraging afnemen bij de deelnemers. Of maak een instructiefilmpje en link dat aan een oefeningenblaadje.



Als de deelnemers de QR codes beginnen te kennen, kan je ze gebruiken om iets interactiefs te organiseren zoals een schattenjacht met de app Actionbound. Of laat de deelnemers eens zelf een QR code maken!

Digitale oefenkansen in jouw werking

Scans ontdekken

Voor wie?	Fase	Tijd	Materiaal
Beginners	Verkennen	45-60 min	1 Smartphone/Tablet per 2 deelnemers

Voorbereiding

1. Zoek verschillende links die leuk en interessant zijn voor jouw doelgroep. Probeer niet enkel statische websites, maar ook een afbeelding of een filmpje erbij te steken.
2. Maak voor elk een QR code op qr-code-generator.com en download deze telkens als afbeelding met de knop **Download JPG**.
3. Print de QR codes af, knip ze uit en hang/verstop ze in het lokaal.
4. Als de deelnemers zelf geen smartphone hebben kan je tablets voorzien per 2 deelnemers. Zorg in dit geval dat de app al op de tablets staat.

Inleiding (15 min)

5. Toon een QR code aan de deelnemers en pols of ze weten wat het is en wat je er mee kan doen. In het gesprek kan je enkele praktische toepassingen bespreken:
 - Om extra uitleg te geven bij vb. een foto of schilderij.
 - Op restaurant om de kaart te zien.
 - Voor het installeren van apps.

Activiteit (15-30 min)

6. Laat de deelnemers de QR-codes scannen met de camera van hun smartphone. Als dit niet werkt, help hen dan om een app te installeren (bijvoorbeeld QR Code Kaspersky)
7. Je kan eventueel tonen hoe je deze link gemaakt hebt (een projector is handig hierbij).
8. Leg uit dat een QR code een link is naar iets dat op het internet staat, en dat je dat voor oneindig veel dingen kan gebruiken.

Digitale oefenkansen in jouw werking

AI Herkenning

Artificiële intelligentie begint steeds meer in onze leefwereld op te duiken. Ook al staat het nog in zijn kinderschoenen, toch kan AI vaak in al beelden en geluiden herkennen. Dit kan op veel manieren handig zijn. Misschien heb je een plant van iemand gekregen, maar ken je de naam niet? Maak er een foto van met een app met een AI. Die gaat de foto dan heel snel vergelijken met andere foto's van planten, en jou een paar gokjes geven. Daarna is het aan jou om goed na te kijken of het resultaat klopt of niet. Let bij het installeren van een app op dat je geen betaalgegevens invult, om verborgen kosten te vermijden. Meestal kan je op overslaan of op een kruisje klikken.

Apps

Algemene herkenning	Google Lens
Eten en cosmetica	Yuka, Open Food Facts, Yazio
Muziek	Shazam
Natuur	PlantNet, BirdNet, PictureThis, Picture Insect, Picture Mushroom, Picture Bird, Picture Fish, iNaturalist

Hoe kan je dit in een activiteit gebruiken?



Voorzie een tafel vol dagelijkse producten. Bijvoorbeeld: een blik tomatenblokjes, afwasmiddel, etc. Laat de deelnemers de producten scannen met Open Food Facts en Google Lens. Kunnen ze achterhalen hoe duur het product is, of welke nutri-score het krijgt?



Probeer bij kookactiviteiten de producten die je gebruikt te scannen met Open Food Facts of Yuca. Zo kan je een beeld vormen of je het recept gezonder of goedkoper zou kunnen maken door iets te vervangen. Bij buitenactiviteiten kan het leuk zijn om elke keer als je een vogel hoort BirdNet te gebruiken. Of probeer elke keer een nieuwe soort plant/dier te ontdekken met apps als PlantNet of Picture Insect.



Google Lens kan je ook gebruiken om geschreven of gedrukte teksten te lezen, te scannen of te vertalen. Zorg dat de tekst zo goed mogelijk zichtbaar is voor de camera van je smartphone door het plat te maken met voldoende licht. Na het maken van de foto, kan je kiezen om de tekst luidop af te spelen of te vertalen.

Digitale oefenkansen in jouw werking

Natuur beter leren kennen

Voor wie?	Fase	Tijd	Materiaal
Beginners	Verkennen	30-120 min	1 smartphone of tablet per groep

Doel

Gaat jouw groep vaak wandelen in parken of bossen? Met een smartphone/tablet in de hand en de juiste apps, kan je de natuur beter leren kennen. Hieronder vind je enkele tips.

PictureThis en Picture Bird/Insect/Mushroom

De verschillende apps van Picture kunnen redelijk goed dieren en planten herkennen. Je kan een paar gratis scans per dag doen, perfect voor sporadisch gebruik.

Opgelet voor betalingen!

Zoals veel gratis apps proberen ze de gebruikers aan te zetten om voor de app te betalen. Als de app je een gratis premium proefperiode aanraadt, klik dan gewoon op de 'vorige' knop om met de standaardversie verder te doen.

PlantNet

Plantnet is een gratis Nederlandstalige app gemaakt door en voor natuurliefhebbers. Niet altijd even gebruiksvriendelijk en accuraat, maar doordat je foto's van anderen kan bekijken heb je veel beeldmateriaal om jouw vondst mee te vergelijken.

Heb je je foto gemaakt of uit je galerij gekozen? Dan zie je een lijstje van planten samen met het percentage van zekerheid. De wetenschappelijke naam van de plant staat onderstreept, en als je daarop klikt kan je details bekijken. Je ziet foto's van de bloem, bladeren, vrucht, schors en volledig. Wil je graag de info lezen, klik dan op de grote W van Wikipedia.

BirdNet

Als je BirdNet opent zie je meteen een microfoon die het geluid opneemt en op een blauw-groen scherm weergeeft. Hiermee gaat de app luisteren naar de vogelgeluiden om je heen. Zoek dus best een plekje waar er niet te extra lawaai is zoals een speeltuin of een snelweg.

Je kan de app op verschillende manieren gebruiken. Het eenvoudigste vonden wij om onderaan op Selectie te klikken. Klik dan het ronddraaiende pijltje bovenaan rechts. Heb je een aantal seconden kunnen opnemen? Sleep dan met je vinger van links naar rechts over het groene vlak om het geluid te selecteren. Klik dan op de knop Analyseer. Als het goed gegaan is zie je nu een vogel onderaan het geluid. Als je daarop klikt zie je de details op Wikipedia. Later vind je ook alle geluiden terug als je links bovenaan op het menu klikt en naar 'Toon observaties' gaat

Digitale oefenkansen in jouw werking

Koken

Voor wie?	Fase	Tijd	Materiaal
Beginners	Verweven	15min	1 Laptop/Smartphone/Tablet

Doel

Organiseer je vaak kookactiviteiten? Dan kan je op verschillende manieren digitale oefenkansen aan bod laten komen. Met 1 laptop, smartphone of tablet in de keuken, kunnen deelnemers snel aan allerlei handige info.

Wat zit er in mijn eten?

Maak er misschien een gewoonte van om de ingrediënten van je gerecht te checken. Op deze manier ben je zeker dat mensen met allergieën of intoleranties ook mee kunnen eten. Of misschien kan je door de melk te vervangen het gerecht veganistisch maken? Je kan ook zien hoe gezond of ongezond dit product is.

Hiervoor kan je kiezen tussen Open Food Facts of Yuka. Door de barcode te scannen krijg je details over het product. Bij Open Food Facts zie je bijvoorbeeld een blaadje en een ei. Als het ingrediënt niet veganistisch is zal het blaadje rood zijn, als het ook niet vegetarisch is zal het ei rood zijn.

Supermarkten online

Ben je niet zeker of de supermarkt jouw ingrediënt wel verkoopt? Of wil je graag de prijzen vergelijken vooraleer je vertrekt? Of misschien kan je niet naar de winkel, en zou je de boodschappen tot bij jou willen laten leveren?

Kijk dan zeker eens op de websites van de verschillende supermarkten:

- www.delhaize.be klik op 'Webshop'
- www.carrefour.be klik op 'Bestellen'
- www.aldi.be klik op 'Producten'
- www.colruyt.be klik op 'Producten'
- www.lidl.be klik op 'In je winkel'

Eens kijken hoe de koks het doen

Is het de eerste keer dat je vis moet fileren? Of waag je je aan een nieuw Aziatisch recept? Kijk dan eens hoe Jeroen Meus het doet op www.dagelijksekost.een.be. Of zoek een filmpje op www.youtube.com om wat extra tips te krijgen.

Digitale oefenkansen in jouw werking

Videobellen

Aangezien elke smartphone en laptop vandaag een ingebouwde camera heeft, is videobellen bijna even normaal als het klassieke bellen. Wat heb je nodig? Een smartphone of tablet, een internetverbinding en een app. Je kan natuurlijk ook videobellen met een laptop of vaste computer, maar we raden aan om de eerste keren een smartphone te gebruiken. Als je iemand wil bellen gebruik je best een app die je al gebruikt om te chatten met vrienden en familie. Dit kan bijvoorbeeld Whatsapp of facebook Messenger zijn. Signal is een privacy-vriendelijk alternatief. Ook Skype of Google Duo zijn goede apps om met vrienden te videobellen. Wij zullen Whatsapp verder gebruiken als voorbeeld.

Een goede verbinding

Een belangrijk verschil met klassiek bellen is het netwerk dat je voor de verbinding nodig hebt: klassiek bellen doe je via het telefoonnetwerk en videobellen via het internet. Het voordeel om via het telefoonnetwerk te bellen is dat de connectie meestal heel goed is. Nadelen zijn dat bellen buiten de EU heel duur is en dat je nooit met meerdere mensen tegelijk kan bellen. Bellen via het internet kan ofwel via wifi (binnen) of via mobiele data zoals 4G (buiten). Bellen via wifi geeft geen meerkost, ook niet naar het buitenland. De kwaliteit van het videobellen zal wel afhankelijk zijn van je internetverbinding. Probeer dus een locatie te vinden waar je verbinding goed is en schakel streamingdiensten zoals Netflix uit tijdens het gesprek, om de verbinding niet extra te belasten.

Hoe kan je dit in een activiteit gebruiken?



Een eerste keer videobellen doe je best niet allemaal tegelijk. Je kan best de groep in 2 ruimtes opdelen. Vervolgens kan je iedereen eens naar iemand uit de andere groep laten bellen. Om het iets leuker te maken, kan je bijvoorbeeld een spel gebruiken als wie-is-het, galgje of zeeslag.



Het verweven van videobellen is vooral nuttig bij mensen voor wie verplaatsing moeilijk is of die je individueel begeleidt. Denk hierbij aan een praatgroep waarbij fysieke of mentale problemen een drempel vormen, of huistaakbegeleiding waarbij een leerling een kleine vraag heeft.



De volgende stap in het videobellen zijn toepassingen als Zoom, Teams of Skype. Deze zijn vaak iets minder laagdrempelig, en vooral voor op de computer. Deelnemers kunnen zo in grote groep videobellen, handig voor online workshops of presentaties.

Digitale oefenkansen in jouw werking

Digitale klassiekers

Voor wie?	Fase	Tijd	Materiaal
Beginners	Verkennen	45-60 min	1 smartphone of tablet per duo

Voorbereiding

6. Zoek een spel dat de meeste deelnemers kennen, bijvoorbeeld:
 - Wie is het?
 - Zeeslag
 - Galgje
 - Pictionary
 - Welk dier ben ik?
7. In dit voorbeeld gaan we “Welk dier ben ik” gebruiken. We voorzien per deelnemer een kaartje met een dier op. Leg de helft in 2 verschillende ruimtes.
8. Probeer ook 2 kookwekkertjes te voorzien om de tijd steeds op 5min te zetten.

Inleiding (15 min)

1. Start met op het toestel van elke deelnemer de app naar keuze te installeren. Wij gebruiken Whatsapp omdat de deelnemers elkaar dan via het telefoonnummer kunnen toevoegen.
2. Zorg dat alle deelnemers elkaar toevoegen via de app. Vraag ook zeker na of iedereen zich daar comfortabel bij voelt, zo niet kunnen ze de begeleider toevoegen en deze opbellen tijdens de opdracht.

Activiteit (15-30 min)

1. De deelnemers gaan in de 2 ruimtes zitten, liefst met een begeleider in elke ruimte.
2. De begeleider start door naar 1 deelnemer te bellen.
3. Diegene die belt mag een dier kiezen dat het andere team binnen de 5min moet raden.
4. Het andere team mag enkel ja-nee vragen stellen.
5. Als het andere team binnen de 5 minuten het dier kan raden krijgt die groep een punt.
6. Daarna moet de deelnemer die gebeld werd zelf bellen naar iemand uit de andere kamer. Op deze manier komt iedereen aan de beurt.

Afronden (15 min)

7. Als iedereen is geweest komen de groepen samen en wordt de winnende groep bekend gemaakt.
8. Neem ook nog even de tijd om te bespreken wat de deelnemers moeilijk vonden aan het videobellen, en hoe ze dit in het dagelijks leven kunnen gebruiken.