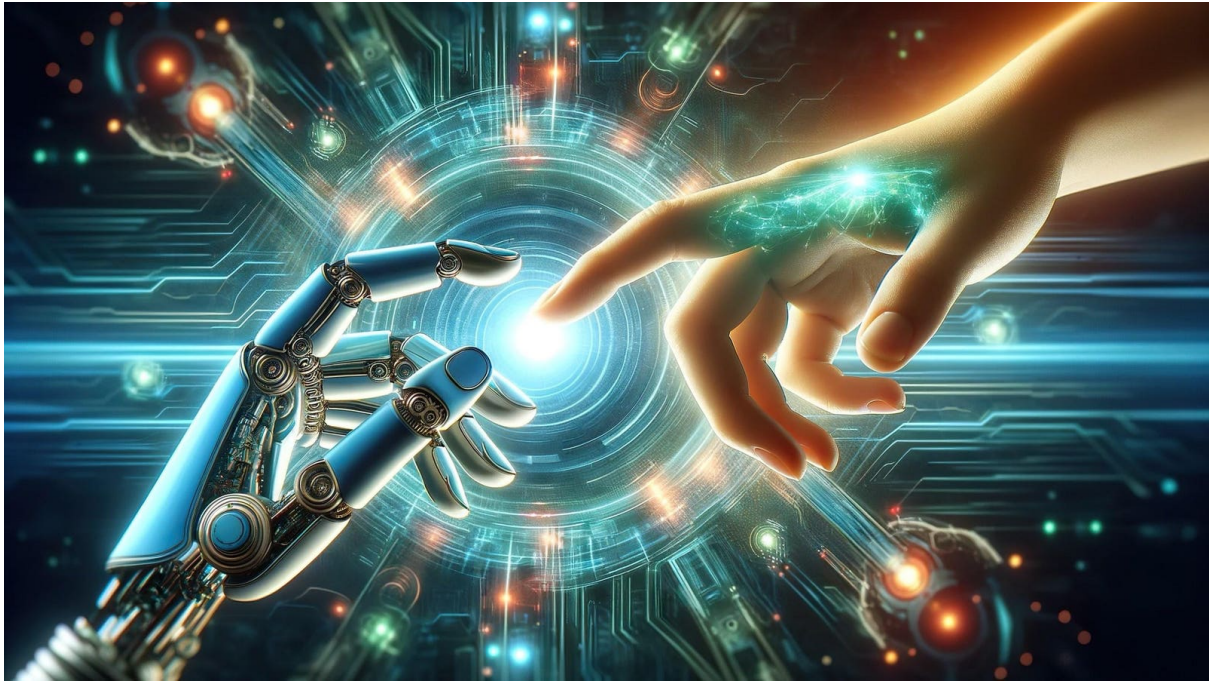


Interactieve AI-tool voor jongeren



Informatiepagina

Teamleden:

- Omar Bakkar (groepsleider)
- Youssef Salihi
- Nizar el Muhandiz

Klas: 5VWO

Vak: Onderzoek & Ontwerpen (O&O)

Opdrachtgever: IQOH – Improving the Quality of Humanity

Contact: Ryan Chhanai (ryan@iqoh.io, +31 6 12360100)

Projecttitel: Interactieve AI tool voor bewust AI-gebruik

Startdatum: Week 36, 2025

Einddatum: Week 45, 2025

Doel: Ontwikkelen van een interactieve tool die leerlingen en leraren bewust maakt van AI en hen leert AI te integreren in lessen.

Docent: Bart Schouten

Samenvatting

In dit project ontwikkelen Omar Bakkar, Youssef Salihi en Nizar el Muhandiz, leerlingen van 5VWO op het Calandlyceum, een interactieve AI-tool in opdracht van IQOH. De tool richt zich op het bewust maken van leerlingen en leraren over de kansen en risico's van AI, en ondersteunt het integreren van AI in lessen. Met behulp van enquêtes, interviews en design thinking bouwen we een prototype dat aansluit bij de leefwereld van jongeren. De planning loopt van week 36 tot week 45, met mijlpalen zoals het inleveren van het PvA in week 41 en een finale demo in week 45.

Voorwoord

Met dit Plan van Aanpak zetten wij, Omar, Youssef en Nizar, de eerste stap in ons project voor Onderzoek & Ontwerpen. We zijn dankbaar voor de kans die IQOH ons biedt om een interactieve AI-tool te ontwikkelen die niet alleen bewustzijn creëert, maar ook praktische toepassingen in het onderwijs mogelijk maakt. Met de begeleiding van onze expert Ryan Chhanai en onze docent hopen we een waardevol product te leveren dat zowel leerlingen als leraren inspireert. Dit document is het resultaat van teamwork en onderzoek, en we kijken uit naar de uitdagingen die voor ons liggen.

Inhoudsopgave

Table of Contents

Informatiepagina.....	2
Samenvatting	3
Voorwoord	3
Inhoudsopgave	4
Inleiding	5
Het Project.....	5
Context & Doel	5
Leerdoelen.....	5
Opdrachtgever.....	6
Expert	6
Onderzoek	7
Doelstelling en onderzoeksvraag.....	7
Aanpak.....	8
Planning	9
Week 36.....	9
Week 37.....	9
Week 38.....	9
Week 39.....	9
Week 40.....	9
Week 41.....	9
Week 42.....	10
Week 43.....	10
Week 44.....	10
Bronnen.....	10
Proces en afronding	11
Proces.....	11
Afronding.....	11

Inleiding

Het Project

In deze periode van het vak onderzoek & ontwerpen (O&O) hebben wij als team een opdrachtgever en een expert gezocht waar we een probleem van kregen waarvoor we een oplossing moesten bedenken. Deze oplossing is ons product dat we opleveren aan het einde van het project.

Wij hebben van het bedrijf IQOH de opdracht gekregen om een interactieve AI-tool te maken die leerlingen en leraren leert bewust om te gaan met AI en eventueel zelfs AI toe te passen bij het lesgeven.

Context & Doel

AI of kunstmatige intelligentie is in recente tijd enorm aanwezig in de jeugd van sociale media tot schoolopdrachten. Hierdoor is het belangrijk dat jongeren de voordelen en nadelen ervan begrijpen.

Volgens een rapport van UNESCO gebruiken 80% van jongeren dagelijks AI, maar is er slechts 30% bewust van de privacy risico's die hierbij komen.

Veel docenten maken AI uit als iets wat heel slecht is, omdat de meeste leerlingen het gebruiken voor huiswerk en verslagen, maar er zijn ook voordelen van AI die docenten niet gelijk zien.

Daarom is het doel van ons project om een interactieve tool te maken die jongeren en docenten beter leren omgaan met AI, met een werkend prototype dat getest kan worden.

Leerdoelen

- Onderzoek & analyse: verzamelen van inzichten over hoe jongeren AI gebruiken (bv. enquêtes, interviews).
- Technische vaardigheden: bouwen van een prototype
- Design thinking: vertalen van inzichten naar een gebruiksvriendelijk, creatief product.
- Agile werken: korte sprints, demo's geven, feedback verwerken.
- Samenwerken & presenteren: als team een product opleveren en demonstreren.

Opdrachtgever

IQOH – Improving the Quality of Humanity

Via het platform CREATOR ONE ontwikkelt IQOH toekomstbestendig onderwijs: gamified, sociaal, storytelling-driven en gericht op skills zoals EQ, ethiek, kritisch denken en focus.

Expert

Ryan Chhanai

Email: ryan@iqoh.io

Tel: +31612360100

Ryan Chhanai heeft net als ons op het Calandlyceum gestudeerd met het profiel Natuur en Techniek + Natuur en Gezondheid op het VWO. Nadat hij dit had afgerond ging hij scheikunde studeren en werd hij voor een paar jaar ook scheikunde docent op Caland.

Hij was al snel gestopt met docent zijn om zijn eigen bedrijf op te richten, wat onze opdrachtgever IQOH is.

Onderzoek

AI verwijst naar systemen die taken uitvoeren die normaal menselijke intelligentie vereisen. Bewust omgaan met AI betekent het begrijpen van de ethische, privacy- en sociale gevolgen ervan. We werken met een agile aanpak, waarbij we in korte periodes ontwikkelen en verbeteren. Er bestaan al tools zoals Duolingo, dat leren speels maakt, en Google's modules over AI-ethiek, maar er is in Nederland geen specifieke tool die jongeren bewust maakt van AI-risico's.

De tool moet interactief zijn, informatie geven over AI-kansen zoals efficiëntie en risico's zoals privacy en vooroordelen, een testbaar prototype opleveren, aansluiten bij mensen van jong en oud en makkelijk te gebruiken zijn op een mobiele telefoon. We willen verhalende elementen toevoegen en visuele onderdelen zoals quizzen gebruiken.

Doelstelling en onderzoeksvraag

We ontwikkelen een interactieve tool die jongeren bewust maakt van gebruik met AI. De hoofdvraag is: Hoe kunnen we een interactieve tool ontwerpen die jongeren bewust maakt van de kansen en risico's van AI? De deelvragen zijn: Wat zijn de belangrijkste AI-risico's voor jongeren? Hoe maken we de tool aantrekkelijk? Hoe bouwen we een prototype?

Aanpak

We gaan een interactieve video maken met keuzes die je kan maken om twee verschillende storylines te volgen, één voor jongeren en één voor volwassenen. In deze video benoemen we de voordelen en nadelen van AI gebruik, en geven we docenten mogelijke manieren om ai positief te gebruiken om studeren en werk maken voor leerlingen leuker en meer speels te maken.

Momenteel zijn we nog aan het zoeken voor een vaste manier om de video te maken, maar we hebben al meerdere opties om uit te kiezen. We kunnen de video in het echt opnemen en knoppen toevoegen in het editen, of een compleet geanimeerde video maken met knoppen die de kijker kan klikken om door te gaan naar de volgende gedeeltes.

Ook zullen we enquêtes maken om vragen te stellen aan leerlingen en docent voor hun mening over het AI gebruik op school.

Planning

Projectduur: Week 36 t/m Week 45

Week 36

Teams vormen & begin maken aan project zoeken en bedenken wie de opdrachtgever kan zijn.

Team = Omar, Nizar, Youssef

Onderzoek gedaan en mails gestuurd naar gevonden mogelijke opdrachtgevers

Week 37

Gevraagd aan familie en vrienden of ze een connectie hebben die onze opdrachtgever kan zijn

Formulier stagebank gemeente Amsterdam ingeleverd

Opdrachtgever excel sheet doorgenomen en bedrijven/experts gemailed, onder andere

- Han Lindeboom, marinebiologist
- Roderick Seibert, NumbNut Motorcycles
- Ingrid H.G.M. Kloosterman, Energy Challenges
- Korine Morgan, ONE Jongerenwerk
- PHOE.nl

SIG.eu reactie, gaan kijken of ze een opdracht voor ons hebben

Youssef opdrachtgever potentieel

Opdrachtgever en expert aangegeven aan docent

Week 38

Bellen met de opdrachtgever en opdracht krijgen

Een start maken aan het project

Week 39

Onderzoek doen naar mogelijkheden interactieve video

Week 40

Plan van aanpak aanvullen en klaarmaken voor inlevering

Week 41

Plan van aanpak inleveren

Week 42

Toetsweek 1

Week 43

Herfstvakantie

Week 44

Calandweek

Bronnen

AI in Onderwijs:

- <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000376709>
- <https://www.unesco.org/en/articles/challenges-and-opportunities-artificial-intelligence-education>
- <https://www.unesco.org/en/articles/what-you-need-know-about-unescos-new-ai-competency-frameworks-students-and-teachers>

Interactieve video's:

- <https://supademo.com/tools/clickable-video-maker>

Proces en afronding

Proces

We beginnen met wekelijkse vergaderingen waarin we taken delen en kijken hoe het gaat. Eerst praten we met leerlingen en leraren via enquêtes om te weten wat zij nodig hebben over AI. We maken een prototype. Elke keer laten we het zien aan onze docent en IQOH voor tips, en we passen het aan.

Afronding

Aan het einde leveren we een interactieve video op, met een korte uitleg hoe je hem gebruikt in lessen. In week 45 laten we de tool zien aan IQOH, onze docent en klasgenoten, met een live demo voor leerlingen en leraren. We checken of we al onze leerdoelen daadwerkelijk ook hebben geleerd. In een teamgesprek en met feedbackformulieren kijken we terug. We geven het eindrapport met vragenlijsten en ontwerpen mee. Tot slot praten we met IQOH over hoe de tool beter kan, bijvoorbeeld met meer talen.