

Handleiding

Mega mediawijs werkbboek



Wat leuk dat jij en je klas aan de slag gaan met De Schaal van M! Dit werkbboek zal je helpen om op een laagdrempelige manier aan mediawijsheid te werken in de klas.

Zo werkt het!

In het werkbboek vind je allerlei mediawijze doe- en invulopdrachten op maat van leerlingen uit de 1ste graad. De opdrachten zijn verdeeld over **8 thema's**, die elk ongeveer **1 lesuur** in beslag nemen. Je kan de opdrachten ook afzonderlijk behandelen, op een manier die past bij je eigen lesagenda.

In deze handleiding vind je **extra info** over de thema's, de **oplossingen** van de invulopdrachten, **tips en richtvragen** voor een klasgesprek. Hebben jullie samen een leuke (doe)opdracht afgerond? Post het resultaat dan zeker op ons prikbord www.deschaalvanm.be/prikbord via de knop 'Extra'!



Mediawijs zijn: wat is dat?

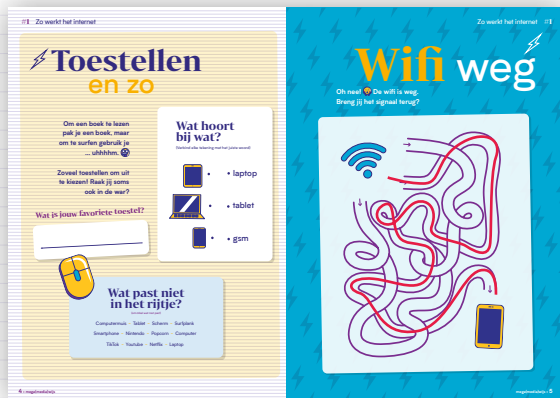
Als je mediawijs bent, kan je media gebruiken én begrijpen. Daar heb je bepaalde kennis (weten), vaardigheden (kunnen) en attitudes (willen, durven) voor nodig. Het gaat dus over meer dan knoppenkennis alleen. Zo is het ook belangrijk dat je oplossingsgericht kan kijken naar digitale problemen, zelf media-inhoud kan creëren en kritisch en bewust kan omgaan met media.

Met andere woorden: mediawijsheid heeft veel kantjes. En die zijn vandaag allemaal noodzakelijk in ons leven.

- Meer weten over mediawijsheid? Het competentiemodel is een handig vertrekpunt: www.mediawijs.be/competentiemodel.
- Benieuwd naar de mediawijze leerdoelen in het lager onderwijs? Check dan eens de leerlijn mediawijsheid: www.mediawijs.be/leerlijn.



#1 Zo werkt het internet



Ook voor je leerlingen is het internet vast niks nieuws. Maar weten ze ook wat je nodig hebt om toegang te krijgen tot die hele online wereld? In dit thema komen ze meer te weten over allerlei toestellen en termen die te maken hebben met het internet.

Oplossingen

WIFI WEG

WAT HOORT BIJ WAT?

Tekening 1: **tablet**

Tekening 2: **laptop**

Tekening 3: **gsm**

WAT PAST NIET IN HET RIJTJE?

1: **surfplank** 2: **popcorn** 3: **laptop**



Wist je dat ...

... niemand de baas is van het internet? Iedereen die er toegang toe heeft, bouwt mee aan een 'stukje' internet!

... het World Wide Web in 1991 geboren is?

... kinderen van 6 tot 8 jaar gek zijn op hun tablet, en dan vooral om filmpjes te kijken en spelletjes te spelen?

Bron: Apestaartjaren 2020

Extra lestips

Gebruik de 3 tekeningen als ijsbreker voor een **klasgesprek** (zie hiernaast).

WAT PAST NIET IN HET RIJTJE?

Verdeel de klas in **groepjes** en laat ze samen nadenken over het juiste antwoord. Geef er een **online twist** aan door bijvoorbeeld de digitale tool Plickers (www.plickers.com) te gebruiken.

5x voer voor een klasgesprek

- 1 Welke toestellen heb jij thuis?
- 2 Wat is het verschil tussen een smartphone, tablet en laptop?
- 3 Heb jij al een eigen toestel? Sinds wanneer?
- 4 Deel jij een toestel met andere leden in het gezin? Wat vind je daarvan?
- 5 Wil je graag een eigen toestel? Waarom? En welk toestel dan?

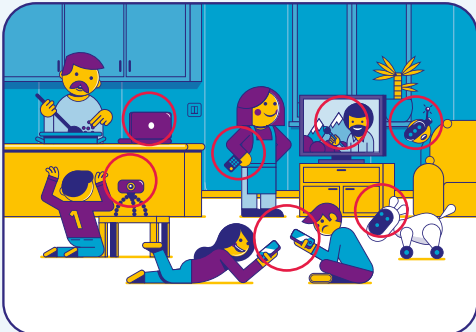
Tijd voor #2 schermtijd



Duidelijke afspraken helpen kinderen om de digitale wereld in alle vrijheid te ontdekken, maar dan wel binnen de grenzen die ze op hun jonge leeftijd nog nodig hebben. Welke afspraken gelden er bij jouw leerlingen thuis? En zijn er ook afspraken in de klas? Bespreek het tijdens deze thema's!

Oplossingen

ONLINE VS OFFLINE



Wist je dat ...



... de meeste regels thuis gaan over hoelang kinderen de tablet, computer of smartphone mogen gebruiken (58%), gevolgd door wanneer (45%) en waar (30%)?

... de meeste kinderen (75%) af en toe te horen krijgen dat ze te veel naar een scherm kijken?

... maar 50% van de ouders controleert of kinderen de gemaakte afspraken wel nakomen? Misschien doordat ze soms zelf te druk bezig zijn met hun smartphone (want ja, dat vinden hun kinderen dan weer!).

Bron: Apestaartjaren 2020

Extra lestips

WELKE AFSPRAKEN ZIJN ER BIJ JOU THUIS?

Tijd voor schermtijd, maar dan met wat **beweging** erbij! Verdeel het klaslokaal in een linker- en rechterkant. Lees de stellingen voor en laat de leerlingen een kant kiezen (links = **NEE**, rechts = **JA**).

TIP VOOR ALLE OPDRACHTEN IN DIT THEMA

Je kan dit thema volledig als **huiswerk** meegeven met je leerlingen. Later kan je de antwoorden klassikaal overlopen en er een **klagesprek** aan breien.

5x voer voor een klagesprek

- 1 Zijn er bij jou thuis regels over schermgebruik en schermtijd?
- 2 Welke afspraken vind je goed en welke niet? Waarom?
- 3 Vind je het soms moeilijk om een scherm uit te schakelen? Waarom?
- 4 Hou je je altijd aan de afspraken thuis? En hoe zit dat met je ouders?
- 5 Vind je soms van jezelf dat je te veel op de tablet zit?

#3 Overal reclame



Aan reclame kan je niet meer ontsnappen. Je komt het tegen op tv, in de radio, in de krant ... en ja, ook online! Het doel van reclame is om ons te beïnvloeden. Ook je leerlingen. Daarom is het belangrijk dat ze reclame leren herkennen én er kritisch over kunnen nadenken.

Extra lestips

RECLAMEBINGO

Laat **foto's of fragmenten van reclame** zien of horen bij de verschillende tekeningen. Zo ontstaat er geen verwarring over de verschillende vormen van reclame. Je kan je leerlingen ook in groepjes laten werken.

MAAK ZELF RECLAME

Wat dacht je van een heuse **'straat vol reclame'** in de klas? Druk deze pagina voor alle leerlingen af op groot formaat, zodat ze extra veel ruimte hebben om hun advertentie vorm te geven. Voorzie allerlei knutselmateriaal en maak een slinger van alle knutselwerkjes!

Wist je dat ...

... reclame er ook al was in de tijd van de Romeinen? Ze gebruikten stenen bordjes om handelaars op hun producten te wijzen.

... merken vaak samenwerken met bekende personen om hun producten te promoten?

... influencers verplicht zijn om aan te geven wanneer een foto of filmpje gesponsord is en ze dus eigenlijk reclame maken? Maar dat ze dat stiekem niet altijd doen?

5x voer voor een klasgesprek

- 1 Wat vind jij wel en niet leuk aan reclame?
- 2 Vind je het soms moeilijk om reclame te herkennen? Waarom?
- 3 Welke reclame zal je niet snel vergeten?
- 4 Voor welk product zou jij het liefst zelf reclame maken?
- 5 Wil jij wel eens iets kopen omdat je het op tv, in een boekje of op TikTok hebt gezien?

Al die emoji's #4



Online kan je met weinig woorden veel zeggen. Soms heb je zelfs helemaal geen woorden nodig! Met emoji's kan je in een mum van tijd uitdrukken hoe je je voelt. Toch is er soms wat verwarring over de betekenis van zo'n emoji. Het is dus handig als je leerlingen weten wat emoji's precies willen zeggen. Zo zeggen ze online niet per ongeluk iets dat een beetje vreemd overkomt.

Oplossingen

ZOEK DE EMOJI'S

Baby: **4x**

Hond: **4x**

Lachende emoji: **6x**

Drolletje: **6x**

Extra lestips

ZOEK DE EMOJI'S

Welke emoji's kennen je leerlingen nog meer? Laat ze hun favoriete emoji **uitbeelden**, die de rest van de klas moet raden. Maak er een wedstrijd van!

KIES JE EMOJI-WACHTWOORD

Waarom **bedenken** je leerlingen niet zelf een emoji om te gebruiken voor hun emoji-wachtwoord? Surf daarvoor naar www.emoji-maker.com/designer en laat ze stap voor stap aan de slag gaan.

OOK LEUK!

Om deze les in te leiden, kan je de leerlingen vragen om een **emoji-gadget** mee te nemen naar de klas (een kussen, een sleutelhanger, speelgoed, ...)



Wist je dat ...

... de eerste emoji's al in 1999 ontworpen werden? Dat gebeurde in Japan!

... er elk jaar nieuwe emoji's bijkomen en ook verdwijnen? Meestal worden die wijzigingen in de maand maart aangekondigd.

... er zelfs volledige emoji-woordenboeken bestaan? www.emojipedia.org is er één van.

5x voer voor een klasgesprek

- 1 Wat is je favoriete emoji?
- 2 Gebruik jij vaak emoji's? Wanneer gebruik je ze wel en wanneer niet?
- 3 Van welke emoji's vind je de betekenis niet altijd duidelijk?
- 4 Is een emoji-wachtwoord makkelijker dan een gewoon wachtwoord? Waarom?
- 5 Zou je emoji's gebruiken in een berichtje naar de juf of meester? Naar je oma of opa? Naar iemand die je niet kent? Waarom?

#5 Beelden aan het woord



Je leerlingen krijgen dagelijks heel wat beelden te verwerken. Ze flitsen voorbij op de speelplaats, op tv, op YouTube ... Al die beelden bepalen mee hoe ze kijken naar zichzelf en de wereld om hen heen. Dit thema leert hen nadenken over de impact die beelden kunnen hebben en de betekenis die ze er zelf aan geven.

Extra lestips

HOE REAGEER JIJ?

Print de emoji's en hang ze op 3 verschillende plaatsen in de klas. Laat de kinderen bij de emoji plaatsnemen die het best bij hun **mening** past. Bespreek nadien waarom ze voor deze emoji kozen.

FOTOVERHAAL

Laat de kinderen in groepen **samenwerken** en de foto's in de juiste volgorde plaatsen. Daarna kan elke groep een **toneel** doen om het verhaal na te spelen. Vertelt iedereen hetzelfde verhaal? Misschien komen jullie wel bij verschillende scenario's uit!

Wist je dat ...



... je een foto een heel andere sfeer kan geven door de lichtinval of het perspectief te veranderen?

... iedereen tegenwoordig makkelijk een foto kan bewerken? Vroeger had je daar speciale programma's voor nodig, maar nu heb je genoeg aan je smartphone.

... auteurs- en portretrecht een belangrijk aandachtspunt zijn bij het maken of delen van beelden? Kort samengevat betekent dit dat je de maker van een werk of iemand die erop staat afgebeeld om toestemming moet vragen voor bepaalde handelingen. Bv. als je een foto wil maken, een werk wil aanpassen of een van beide wil verspreiden.

5x voer voor een klasgesprek

- 1 Zegt een beeld meer dan duizend woorden? Wanneer wel/niet?
- 2 Heeft iemand al eens een foto van jou online geplaatst zonder dat aan jou te vragen? Wat vond je daarvan?
- 3 Welke reactie is gepast als je iemand gepest ziet worden online? Welke niet?
- 4 Als je lacht op een foto, ben je dan ook altijd blij?
- 5 Maak jij graag foto's of filmpjes? Wat vind je daar leuk aan? En heb je al eens een foto bewerkt?

Robots #6



Vroeger waren robots nog een ver-van-je-bedshow, maar vandaag duiken ze al op verschillende plekken op. In de zorgsector, in fabrieken, in bedrijven ... Zouden robots ooit mensen kunnen vervangen? En zo'n robot in de klas, hoe zou dat zijn? In dit thema vlieg je samen met je leerlingen naar de toekomst (al is die misschien wel heel dichtbij!).

Extra lestips

WAT KAN EEN ROBOT ALLEMAAL?

Hebben je leerlingen al eens een **QR-code gescand**? Laat ze het zelf proberen en bekijk het filmpje over robots klassikaal.

ONTWERP ZELF EEN ROBOT

Maak er een **knutselmiddag** van en voorzie alles wat je leerlingen nodig hebben. Denk aan zilver gekleurd karton of papier om de lichaamsdelen van de robot uit te knippen, en een uitknipblad (www.deschaalvanm.be/werkboek1) met leuke extra's. De kinderen kunnen hun robot versieren met strijkparels, pompons, oogjes, ... Bespreek intussen met je leerlingen wat hun robot allemaal kan.



Wist je dat ...

... het woord 'robot' bedacht is door een Tsjechische toneelschrijver? Het is afgeleid van het woord 'robota' en betekent 'werk dat uitgevoerd wordt door een slaaf'.

... de eerste industriële robot al in de jaren 60 gebruikt werd? Hij werkte mee in een autofabriek.

... het een hele uitdaging is om robots te laten denken zoals mensen en ervoor te zorgen dat ze de juiste keuzes maken?

5x voer voor een klasgesprek

- 1 Waar zouden robots allemaal bij kunnen helpen?
- 2 Zou een robot in de klas nuttig zijn? Wat zou die moeten kunnen?
- 3 Zou een robot thuis nuttig zijn? Wat zou die moeten kunnen?
- 4 Wat kan een robot dat mensen niet kunnen?
- 5 Wat kunnen mensen dat robots niet (goed) kunnen?

#7 Games



Voor velen is gamen gewoon een leuke hobby, maar voor sommigen is het meer dan dat. Sommigen maken er hun beroep van! En er zijn ook gamers die bijna niets anders meer doen dan gamen. Dat laatste noemen we 'overmatig gamen' en kan erg ongezond zijn. Het is dan ook belangrijk dat je leerlingen een balans vinden tussen gamen en andere activiteiten in hun leven.

Oplossingen

WELKE GAME IS DIT?

Tekening 1: **Minecraft**

Tekening 2: **Fortnite**

Tekening 3: **Roblox**

Extra lestips

WELKE GAME IS DIT?

Zoek op YouTube eens naar 'Gameplay Roblox / Minecraft / Fortnite'. **Kijk samen** met je leerlingen een of meerdere filmpjes per game, zodat duidelijk is hoe zo'n game juist werkt.

JOUW GAMEPROFIEL

Laat iedereen zijn profiel invullen. Laat hen nadien in groepjes hun profiel aan elkaar vertellen. Nadien kan je **klassikaal** enkele zaken uit het boekje bevragen zoals wat ze leuk en niet leuk vinden.



Wist je dat ...

... gamen heus niet enkel iets voor jongens is? Ook veel meisjes gamen graag. Vaak spelen ze wel andere soorten games.

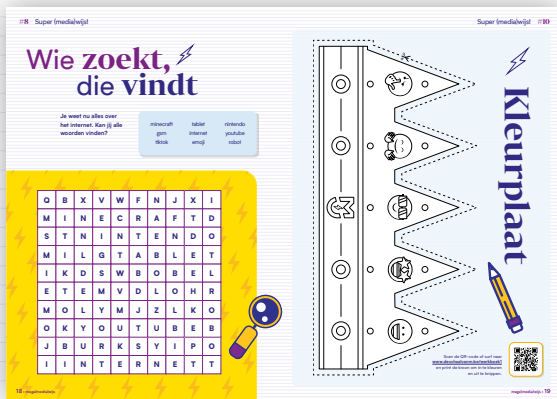
... weinig games helemaal gratis zijn? Zelfs bij games die je 'gratis' kan spelen, kan je vaak nog allerlei items aankopen in het spel.

... Discord het favoriete sociale netwerk is van gamers? Via Discord kan je tegelijk gamen en praten met andere gamers.

5x voer voor een klasgesprek

- 1 Game jij graag? Waarom wel/niet?
- 2 Zijn er bij jou thuis afspraken rond gamen? Welke afspraken zijn dat dan?
- 3 Vind je het soms moeilijk om te stoppen met gamen? Waarom wel/niet?
- 4 Kan je iets leren van games?
- 5 Hoe weet je dat je te veel hebt gegamed?

Super(media)wijs #8



Zo, je leerlingen zijn nu ongetwijfeld al een pak mediawijzer! Vinden ze alle woorden in de woordzoeker? Hoera, dan kunnen ze zichzelf officieel kronen tot super(media)wijze leerling!

Oplossingen

WIE ZOEKT, DIE VINDT

Q	B	X	V	W	F	N	J	X	I
M	I	N	E	G	R	A	F	T	D
S	†	N	I	N	T	E	N	D	O
M		L	G	T	A	B	L	E	T
I	K	D	S	W	B	O	B	E	L
E	T	E	M	V	D	L	O	H	R
N	O	L	Y	M	J	Z	L	K	O
O	K	Y	O	U	T	U	B	E	B
J	B	U	R	K	S	Y	I	P	O
I	†	N	T	E	R	N	E	T	T



En nu?

Wil je je leerlingen nog meer bijbrengen over de wereld van mediawijdsheid?

Neem dan eens een kijkje op www.mediawijs.be/dossiers. Je vindt er allerlei boeiende dossiers over thema's als cyberpesten, reclamewijdsheid, gaming en veel meer. Elk dossier bevat:

- Alles wat je als leerkracht moet weten over dit thema.
- Mediawijze tips voor kinderen én volwassenen.
- Nuttige tools om in de klas mee aan de slag te gaan.
- Interessante cijfers en weetjes.
- Organisaties waarbij je terecht kan voor hulp of extra info.

Mediawijs woordenboek



Auteursrecht

Alleen de auteur van een werk (zoals een liedje of foto) mag zijn materiaal aanpassen en verspreiden, tenzij het gaat om een duidelijke parodie of privékopie. Je kan wel googelen naar rechtenvrije beelden en muziek, die je kan gebruiken zonder toestemming te moeten vragen.

Cyberpesten

Een vorm van pestgedrag, waarbij het slachtoffer gepest wordt in een online omgeving. Er zijn een aantal voorwaarden noodzakelijk om te kunnen spreken over cyberpesten, namelijk: 1) het doel is om te kwetsen, 2) er is een machtsonevenwicht en 3) het gedrag komt meermaals voor.

Emoji

Een kleine cartoon die je (online) bij tekst kan plaatsen. Vroeger werd dit een 'smiley' genoemd.

Fortnite

Een bekend voorbeeld van een Battle Royal Game. In dit soort games beland je samen met anderen in één grote arena, en moet je ervoor zorgen dat jij de laatste bent die overblijft. Fortnite is, net zoals veel andere Battle Royal Games, een schietspelletje.

Games

Digitale spelletjes die je speelt via je smartphone, tablet, computer of spelconsole. Ze bestaan in verschillende vormen en maten. In amper een paar decennia zijn games razendsnel geëvolueerd.

Haatspraak

Alle uitdrukkingvormen die een groep of persoon aanvallen op basis van minstens één kenmerk, bijvoorbeeld religie of geaardheid.

Internet

Een wereldwijd netwerk van computers die met elkaar in verbinding staan.

Minecraft

Een bekend voorbeeld van een survival game. Dat is een spel waarin je simpelweg moet overleven. In Minecraft beland je op een onbewoonde plek, waar je grondstoffen moet bemachtigen om iets op te bouwen. Ook moet je jezelf beschermen tegen de gevaren van de wildernis.

Portretrecht

Ook wel bekend als 'recht op afbeelding'. Het portretrecht stelt dat niemand zonder jouw toestemming een foto van jou mag maken of verspreiden.





QR-code

Een code die digitale informatie bevat en naar online bestanden of pagina's kan verwijzen. Als je de code scant, kom je bijvoorbeeld terecht op een website, een foto of een vliegticket.

Reclamewijsheid

De kennis en vaardigheden die nodig zijn om kritisch en bewust naar een reclameboodschap te kijken. Dat houdt niet alleen in dat je reclame kan herkennen, maar ook dat je reclamestrategieën en het effect daarvan begrijpt.

Roblox

Een gratis gamingplatform dat je kan installeren op je computer, smartphone of tablet. Via Roblox kan je allerlei mini-games spelen die anderen gemaakt hebben, maar je kan ook zelf je eigen spelletje programmeren en lanceren. Ook kan je samen met anderen chatten en gamen.

Robot

Een geprogrammeerde machine die zelfstandig taken kan uitvoeren en informatie verwerkt.

Sociale media

Online platformen en kanalen die contact tussen gebruikers mogelijk maken. Facebook, Instagram en TikTok zijn bekende voorbeelden.

TikTok

Een sociaal netwerk en app om korte video's te maken en te delen.

Tripod

Een statief met 3 poten, dat vaak gebruikt wordt om (vlog)camera's op te bevestigen.

Virtual reality

Een computertechniek waarbij je een speciale bril (VR-bril) opzet, waarmee het lijkt alsof je je in een andere werkelijkheid bevindt.

Vlog

Een vlog is een videodagboek, waarbij je filmt wat je op een dag of week doet. Iemand die vlogt, noemen we een vlogger.

Wifi

Een technologie die het mogelijk maakt om toestellen met elkaar te verbinden via een draadloos netwerk.

YouTube

Een website en app waarop je allerlei soorten filmpjes kan uploaden en bekijken. Iemand die filmpjes post op YouTube noemen we een YouTuber.

Werk het hele jaar aan mediawijsheid in de klas

Wil jij je leerlingen mediawijs maken vanaf de eerste schooldag? De Schaal van M helpt je op weg, op maat van jouw leerjaar!

Tijdens de jaarlijkse wedstrijd van DSVM strijden klassen uit de 3de graad om de titel van

‘Meest Mediawijze Klas van Vlaanderen’

Maar ook voor de rest van de school valt er wat te beleven: in het kader van de wedstrijd kan je van het 1ste tot het 6de leerjaar aan de slag met **gratis lesmateriaal over mediawijze thema's**.

Sla het **Mega Mediawijs Werkboek** voor jouw leerjaar open, neem deze handleiding erbij en maak je leerlingen (mega)mediawijs!!

Meer weten?

www.deschaalvanm.be