

MEDIACOACH : INSPIRERENDE PROJECTEN

Editie
2020




mediacoach

Auteurs : Laure Van Hoecke, Kenneth Schenning, Emmy Vandenbussche, Marin Culot en Brieuc Guffens
Revisie : Claire Sommereyns, Nadia Hérion, Inès De Sousa
Vertaling : Barbara Otten en Jeroen Vlaeminck
Verantwoordelijke uitgever : Martin Culot

Deze publicatie werd gerealiseerd met de steun van het project Belgian Better Internet 3 (B-Bico), mede gefinancierd door de Europese Unie, en van het programma Connecting Europe Facility – Telecom. De inhoud van deze publicatie valt uitsluitend onder de verantwoordelijkheid van Media Animation vzw en Mediawijs en mag niet worden beschouwd als een weergave van de officiële visie van de Europese Commissie.

This publication has been produced with the financial support of the Connecting Europe Facility – Telecom Program of the European Union. The contents of this publication are the sole responsibility of Media Animation asbl and Mediawijs, and cannot be considered to reflect an official opinion of the European Commission.



Co-funded by
the European Union



www.mediacoach.mediawijs.be

MEDIACOACH

Elk jaar schrijven heel wat medewerkers en medewerkers uit de sociaal-educatieve sector zich in voor het opleidingsprogramma 'MediaCoach'. Dat programma heeft als doel om animatoren, leerkrachten en trainers in negen dagen te laten kennismaken met de methoden van 'mediawijsheid'. Aan het einde van dat proces krijgt iedereen de kans om een opleidingsproject met betrekking tot de media (analyse, mediaproductie) uit te werken en voor te stellen aan zijn publiek.

Dit boekje presenteert de projecten die in het kader van dit opleidingstraject werden gerealiseerd. Deze projecten rond mediawijsheid werden uitgevoerd in diverse contexten uit de bredere sociaal-culturele sector.

'MediaCoach' is het resultaat van een samenwerking tussen Mediawijs en MediaAnimation.

Voor het MediaCoach-consortium,
Mediawijs



INHOUD

Een game room in de bib	p. 8
Escape Box Privacy	p. 11
Mediawijze scheurkalender	p. 13
H'@ppyhour - Pop-@pp Festival	p. 15
Digidokters	p. 17
Leg het zelf Uit!	P. 19
Uitlegvideo's door kinderen voor kinderen	
Techniekacademie - Robot zegt hallo!	P. 21
Kinderen en jongeren	
Boekpromotie via digitale media ter bevordering van het leesplezier	P. 23
Kijkwijzer materiaalontwikkeling voor jongeren met ASS	P. 25
Peer tot peer concept voor verantwoord sociale-mediagebruik	P. 27
De leerkracht als sleutel voor succesvolle ICT-integratie	P. 30
Leerlijn ICT Alfa NT2-traject	P. 33





Inspiratiegids Bibster	P. 36
Robert Guédiguian, humanistisch cineast: 1 cineast – 3 dagen – 5 films	P. 38
Cursus 'Free seeders'	P. 41
Audiovisuele presentaties als instrument voor interge- nerationale en interculturele toenadering	P. 43
De Röntgenfoto	P. 46
Digitale hulpmiddelen ontrafeld	P. 48
Zoro Netwerken	P. 50
E-motie	P. 52
Bevordering van burgerparticipatie en opwekking van belangstelling voor politiek door middel van mediawij- sheid	P. 54
Jongeren en informatie	P. 56
De invloed van films op de versterking van stereotypen en vooroordelen tegen vreemdelingen	P. 58



Een *game room* in de bib

Joachim Verhaegen (Bibliotheek Kasterlee)

Doelpubliek

Kinderen ; Jongeren ; Ouders.

Beschrijving van project

Vandaag de dag vinden jongeren moeilijk hun weg naar de bibliotheek. Ze komen enkel langs wanneer ze op zoek zijn naar een boek of een groepswerk voor school moeten maken. Dit project wil ervoor zorgen dat jongeren vaker naar de bibliotheek komen door in te spelen op hun leefwereld. Heel wat kinderen en jongeren gamen graag. Dit project gaat verder dan enkel het uitlenen van games, maar biedt ook een waaier aan activiteiten aan, zoals workshops, infoavonden voor ouders en een Twitch kanaal voor jongeren.

Methode

- Workshops voor kinderen en jongeren: Gaming sessies die in de bibliotheek worden georganiseerd. Er wordt ruimte gemaakt om verschillende consoles en soorten games uit te proberen.
- Infoavonden of themaworkshops, zoals een workshop gamen met ouder en kind. Zo kan de ouder spelenderwijs de leefwereld van het kind/jongere leren kennen in een veilige omgeving.
- Twitch kanaal: via dit account kunnen jongeren games livestreamen in de bibliotheek. De jongeren sporen elkaar aan om te kijken en ook deel te nemen aan een sessie waarvoor er een lokale gaming community ontstaat. Deze zou de bib ook later betrekken in nieuwe fases van het project.

Stappenplan en timing

1. Je start best met een gamecollectie in de bib. Bij de mensen die deze games meenemen, kan je de interesse bevragen voor een eventuele gameroom en wat deze hoort te zijn voor hen. Zo krijg je meer input en wordt de gameroom persoonlijker.
2. Het is handig om een aantal testmomenten te voorzien. Zo weet je dat de consoles en technische materialen werken.
3. De eerste echte sessies zijn zonder thema en met een beperkt aantal spellen. Ideaal voor een eerste kennismaking met de nieuwe gameroom. Deze vinden in de Bib van Kasterlee plaats op woensdagnamiddag van 14u00 tot 16u00.
4. Één keer per maand kan er gestreamd worden op het bibliotheek Twitch account. Daarvoor moet ook op voorhand ingeschreven en afgetoetst worden bij de deelnemers welke content ze juist willen aanbieden.

5. De vrijwilligers staan zelf in voor verdere events zoals themasessies (indie, genres,...) of extra game avonden,...
6. Er worden ook ouder-kindsessies gepland waar ouders met hun kind een uurtje kunnen komen gamen en wat extra uitleg krijgen over verschillende aspecten van gaming.



Voorkennis

- Voldoende kennis over gaming en de tools die erbij komen kijken
- Tools voor gaming zijn o.a: Controllers voor de consoles, microfoons, headsets, VR brillen en andere nieuwe snufjes die de spelervaring van jongeren kan verbeteren.
- Technologische kennis: Niet enkel op de hoogte zijn van de populairste games van het moment, maar ook kennis hebben over hoe deze te installeren en te spelen.
- Expertise: Er bestaan heel veel games. Een partner met expertise is daarom belangrijk. Bib Kasterlee werkt samen met Game Mania die weet welke games populair zijn en welke games gaan uitkomen.



Praktische omkadering

- Een ruimte die kan ingericht worden als gameroom. Liefst in de bibliotheek maar indien de bibliotheek zelf te klein is, voorzie je een aparte ruimte.
- Technische zaken: Computer, consoles (PS4, Xbox One, Nintendo Switch), monitor, TV meubel (indien gewenst), tafels, stoelen, controllers, PS4 camera (voor streaming), headsets.
- Een collectie games, best een selectie uit de collectie games van de bibliotheek (zowel populaire als indie games)
- Enthousiaste vrijwilligers: de bib van Kasterlee heeft twee vrijwilligers met een passie voor gaming die sessies in onze gameroom begeleiden. In de toekomst worden ze ook betrokken bij nieuwe events en activiteiten.
- Een Twitch-account indien je livestream sessies wilt organiseren (en dan is een goede internetverbinding zeker een must!)



Succesfactoren

- Betrekken van jongeren door in te spelen op hun leefwereld, mee zijn met hun interesses.
- Creëren van een omgeving waar jongeren samen kunnen spelen en sociale contacten kunnen leggen door samen te gamen.
- Ouders proberen te betrekken in het gamingverhaal. Zo kan de ouder spelenderwijs de leefwereld van het kind/jongere leren kennen in een veilige omgeving.
- Enthousiaste vrijwilligers
- Uitgebreide gamingcollecties die up to date worden gehouden
- Feedback van de leners en deelnemers
- Mondelinge reclame is even belangrijk als een flyer



Valkuilen/aandachtspunten

- Noodzakelijk: bezit van goed werkende apparatuur om alles vlot te laten verlopen.
- Goede kennis nodig van technologie en gamen om workshops te begeleiden
- Creëren van samenspel bij jongeren zorgt voor nood aan vrijwilligers die sessies bijwonen en alles in goede banen leiden.
- Denken dat eens de gameroom opgestart is dat het project ten einde is. Er moet constant geïnnoveerd en geïnvesteerd worden in materialen en mensen om de kamer relevant te houden
- Een té strikt reglement jaagt jongeren vaak weg.
- Het alleen willen doen, je hebt partners nodig om een succesverhaal te schrijven. Zowel voor expertise als reclame en begeleiding.

Escape Box Privacy

Vik Pauwels en Christophe Laes (GO! Scholengroep SCOOP en GO! basisschool Hertog Jan Kortenbergh)

Doelpubliek

Onderwijs (beleidsmedewerkers, secretariaatsmedewerkers, leerkrachten enz.)

Beschrijving van project

In dit project werd een educatieve 'escape box' uitgewerkt met als onderwerp 'Privacy'. Het doel van het project is om de medewerkers binnen een educatieve instelling (beleidsmedewerkers, secretariaatsmedewerkers, leerkrachten enz.) te sensibiliseren inzake privacy. Hierbij ligt de focus op de meest voorkomende inbreuken rondom dit thema en hoe deze voorkomen kunnen worden.

Methode

Een escape box met allerlei puzzels en vraagstukken m.b.t. het thema privacy. Het spel duurt maximum 60 minuten om te voltooien en is ontworpen voor 2 tot 4 spelers.

Stappenplan en timing

- **Introductie + overlopen** van een aantal spelregels: 10-tal minuten
- **Het spel spelen:** 45 à 60 minuten
- **Het spel?**

In het spel worden de spelers, de medewerkers van een school, geconfronteerd met een hacker. In een race tegen de tijd trachten spelers de hacker niet alleen te stoppen, maar ook te ontmaskeren door uitdagende puzzels op te lossen. Iedere stap die de spelers nemen is ontworpen om verwondering en verbazing op te roepen, de kist heeft namelijk wat geheimen prijs te geven.
- **De kist?**

Bij het openen van de kist, na de introductie, krijg je een replica van een klaslokaal te zien met verschillende deurtjes en luikjes. Naast het lokaal een heleboel doosjes. Alles echter achter slot en grendel. Aan de spelers om de geheimen van het lokaal te ontrafelen.

- **De website?**

Het spel wordt begeleid door een interactieve website. Spelers krijgen via deze website niet alleen het verhaal te horen, maar zien op deze plaats onder andere ook de tijd wegtikken. Is de druk te hoog? Spelers kunnen via het hintsysteem op de website een zetje in de rug krijgen. Ook de score/tijd van ieder team wordt bijgehouden. Zo is het spel ook in grote teams een meerwaarde en zorgt het voor een extra competitie-element.



Voorkennis

- Geen voorkennis vereist.



Praktische omkadering

- De escape box kan uitgeleend worden in de loop van 2020, meer informatie beschikbaar op www.eenbankvooruit.be (lanceert in het najaar van 2020)
- Een toestel met een internetverbinding, bij voorkeur een laptop of tablet.
- Papier, potlood en een gum.



Succesfactoren

- Met de komst van de AVG (Algemene verordening gegevensbescherming) of GDPR (General Data Protection Regulation) bleek dat scholen niet enkel nood hadden aan administratieve ondersteuning (aanpassen schoolreglement, opmaken privacyverklaring, opmaken toestemmingsformulieren enz.), maar tevens aan een vorm van sensibilisering om medewerkers niet alleen duidelijk te maken wat deze nieuwe wetgeving is, maar ook hoe ze best wel (of net niet) omgaan met (gevoelige) persoonsgegevens.
- Balans tussen sensibilisering en fun-factor. Onderwijsmedewerkers doen spelenderwijs kennis op over het topic privacy.
- Een sterke verhaallijn met voldoende realistische en herkenbare elementen..



Valkuilen/aandachtspunten

- Uitwerking van het project kan wat tijd in beslag nemen
- Uitlenen van box noodzakelijk om spel te kunnen spelen

Mediawijze scheurkalender

Luc Bouillon (KoHa) en Michaël De Schutter (Atheneum
Oudenaarde)

Doelpubliek

Onderwijs (beleidsmedewerkers, secretariaatsmedewerkers, leerkrachten,...)
Leerkrachten in opleiding

Beschrijving van het project

Vandaag de dag komt er heel veel informatie op leerkrachten en kinderen af over het omgaan met internet, sociale media, mediavaardigheid, ICT ... Bij gesprekken onder leerkrachten komt de opmerking vaak terug dat men het bos door de bomen niet meer ziet. 'Wat zijn de zaken die IK in mijn klas moet weten?' 'Wat zijn de zaken die meer voor ouders of de ICT-coördinator bestemd zijn?' Daarom werd een mediawijze digitale scheurkalender ontwikkeld. Deze werkt net zoals een gewone scheurkalender. Er kan geklikt worden op een bepaalde dag en vervolgens verschijnt een tip over mediawijsheid, mediavaardigheid, een leuke link of een gesprekstopic, dat behandeld kan worden in de klas.

Methode

Een eenvoudige digitale tool in de vorm van een scheurkalender met allerlei topics over mediawijsheid. Je kan de tips ook personaliseren per doelgroep (kleuteronderwijs, lager onderwijs of secundair onderwijs). Ken je de tip van de dag al? Dan kan je een nieuwe tip opvragen.

Stappenplan en timing

1. Downloaden van de scheurkalender op digitaal apparaat
2. De scheurkalender kan een heel mooi begin (of afsluiter) van de dag zijn: aanzetten tot een dialoog, gesprek, activiteit om onze kinderen of collega's meer bewust te maken van de voor- en nadelen van het internet / media.



Praktische

- Omkadering via website: <http://mediawijzekalender.be/>
- Digitaal apparaat zoals computer of tablet om de scheurkalender op te downloaden



Voorkennis

- Geen echte voorkennis vereist. Het is wel handig om basiskennis te bezitten over mediawijze thema's om het debat in de klas vlot te begeleiden



Succesfactoren

- Voor iedereen toegankelijk. Zelfs leerkrachten die niet zo bezig zijn met media/mediawijze kunnen de scheurkalender gebruiken om dit thema in de klas aan te snijden.
- Je kan de kalender personaliseren per doelgroep (kleuters, lager onderwijs of secundair onderwijs)
- Weinig materiaal nodig
- Andere leerkrachten kunnen ook bijdragen aan de kalender:
<http://mediawijzekalender.be/tip.php>



Valkuilen/aandachtspunten

- Opletten dat er niet enkel gedebatteerd wordt over onderwerpen uit dezelfde categorie.
- De kalender is enkel een basis om het onderwerp mediawijze op de kaart te brengen. Verdergaande educatie hierover in de klas is aangeraden. Zie daarvoor de website van Mediawijze: www.mediawijze.be.

H'@ppyhour Pop-@pp Festival

Bram Cuyt (Scholengroep Rivierenland)

Doelpubliek

Onderwijs (beleidsmedewerkers, secretariaatsmedewerkers, leerkrachten,...)

Beschrijving van het project

Hoe maak je een pedagogisch ICT beleid haalbaar? We willen allemaal onze leerlingen 21ste eeuwse vaardigheden bijbrengen. Maar beheersen leerkrachten die vaardigheden ook al voldoende? Krijgen deze mensen hier wel voldoende tijd en ruimte voor? En hoe kan je op school met de beperkte tijd en middelen toch elke week kleine stappen in de juiste richting zetten?

Dat wil H'@ppyhour - Pop-@pp Festival realiseren. Dit project wil leerkrachten door middel van wederkerende sessies en het uitbouwen van een netwerk inspireren om

- met tools aan de slag te gaan;
- van elkaar te leren en;
- om in samenwerking met het beleid een plan uit te werken om de 21e eeuwse vaardigheden van leerkrachten (en zo ook die van onze leerlingen) te verbeteren.

Dit project omvat een toolbox en ondersteuningskader om een systeem te creëren waarbinnen leerkrachten op regelmatige tijdstippen vrijblijvend nascholing kunnen volgen over nieuwe tools, apps, toepassingen of trends op een aangename manier met een hapje en een drankje.

Methode

Informatie uitwisselen aan de hand van leuke events. Het pop-app festival project heeft als doel om leerkrachten op verschillende scholen aan te moedigen zelf meerdere 'H'@ppyhours' of 'Middag'@ppjes' te organiseren met bijkomende ondersteuning vanuit onze scholengroep aan de hand van opleidingen en instructiefilmpjes. Een voorbeeldinstructiefilmje over ClassroomScreen kan je hier terugvinden: <https://vimeo.com/316981850>. Zeer veel voorbeelden en filmpjes worden ook gedeeld via een afgeschermd facebook groep.

Stappenplan en timing

1. Bevraging naar stand van zaken.
2. Doelstellingen voorop stellen.
3. Wekelijks of maandelijks een uurtje tijd vrij maken op school.
4. Regelmaat en een duidelijk aanspreekpunt zijn zeer belangrijk.



Praktische omkadering

- Laptop
- Internet
- Indien mogelijk wat budget voor de aanschaf van software en materiaal
- Een hapje en een drankje, maar dit is geen must. Elke school kan dit opzetten met de middelen die ze hebben
- Educatief materiaal: <https://drive.google.com/drive/folders/170v-394nrZ5ndbszXa-pIP7i9IG092DVH>



Voorkennis

- Noodzakelijk: een persoon met voldoende kennis over de huidige digitale trends.



Succesfactoren

- De introductie van mediawijze tools beperkt zich nu te vaak tot een demo op pedagogische studiedagen of een algemene presentatie na de uren die te weinig «hands-on» zijn. Dit project biedt een interessante nascholing op maat aan als alternatief.
- Niet enkel focussen op de zogezegde digital natives, maar ook focussen op de leerkrachten die minder bekend zijn met digitale technologie. Degenen die al bekend zijn met technologie kunnen de leerkrachten met minder kennis mee op de kar trekken.
- Zelfs als je maar één collega mee krijgt in dit project, dan kan je het vanaf week twee met twee aanpakken. Klein starten en tevreden zijn met kleine verwezenlijkingen.



Valkuilen/aandachtspunten

- Weinig ruimte tussen de bestaande taken en planning van alle leerkrachten om iedereen op regelmatige basis te kunnen bereiken. Drukke agenda's van de leerkrachten kan een belemmering zijn om iedereen bij elkaar te krijgen.
- Planning van de «H'@ppyhours» of «Middag'@ppjes» kan tijdsintensief zijn.
- Probeer zoveel mogelijk materiaal beschikbaar te stellen en niet alles van jou alleen afhankelijk te maken. Het project mag niet alleen op jouw schouders rusten maar moet ook gedragen worden door collega's en de directie. Ga daarom vanaf de eerste dag met de leerkrachten in gesprek zodat ze jou ook steunen. Deel ook elke kleine verwezenlijking met hen zodat ze voelen dat het werkt.

Digidokters

Andreas Lauwers (Het Predikheren - Bib Mechelen)

Doelpubliek

- Opleiding voor vrijwilligers en bibliotheekmedewerkers (maar Digidokters kunnen ook interessant zijn in het onderwijs)
- Doelpubliek van de Digidokter zelf is iedereen met een digitale vraag.

Beschrijving van het project

Andreas Lauwers gaf het project 'Digidokters' vorm in de bibliotheek van Mechelen (het Predikheren). Digidokters staan in voor de eerste hulp bij digitale problemen. Werkt je gsm niet vlot? Of heeft je tablet vreemde kuren? Waarom start je laptop zo traag op? En hoe kan je best omgaan met de schermtijd voor je kinderen (en voor jezelf)? Voor dit en nog veel meer vragen zoeken de Digidokters samen met de bezoeker naar een oplossing. Met dit initiatief wil de bibliotheek van Mechelen ook andere bibliotheken aanzetten om vrijwilligers en medewerkers op te leiden tot ware Digidokters die hulp en raad kunnen bieden aan de bibliotheekbezoekers.

Methode

Ervaringsdeskundige vrijwilligers werven en gratis vorming aanbieden doorheen het projectjaar. Met Digidokters wil de bibliotheek tonen dat er plaats kan zijn in de bib voor een informele helpdesk, waar men met allerlei vragen over de digitale wereld terecht kan. Evenzeer wil het Predikheren aan vrijwilligers de kans bieden om zich via gratis vormingen sterker en zich met meer vertrouwen in de digitale wereld te bewegen.

Stappenplan en timing

1. Digidokter-kandidaten zijn geïnteresseerde vrijwilligers met een positief profiel. Dit wordt bepaald door een gesprek met de projectcoördinator en met een ervaren Digidokter, en door een online enquête. Deze vrijwilliger vormt een Digidokter-duo met andere Digidokter.
2. Digidokter-kandidaten volgen een 3-delig traject:
 - Demonstratie: bijwonen van minstens 1 Digidokter-sessie, begeleid door een ervaren Digidokter-duo
 - Experiment: zelf begeleiden van minstens 1 Digidokter-sessie, samen met een ervaren Digidokter
 - Duurzame participatie & vorming:
 - zelf begeleiden van Digidokter-sessies, samen met een andere Digidokter
 - samen met alle Digidokters bepalen welke vormingen zinvol zijn en deze volgen (Dit wordt gratis door de bib georganiseerd/aangeboden)

¹ Ook in andere steden en gemeenten zijn er Digidokters, bijvoorbeeld in Kortrijk, Geel, Waregem, Wevelgem, Kortenbergh. Elke stad of gemeente geeft zijn eigen invulling aan dit concept.

Wat is Digidokter niet?

- Digidokters geven geen les. Ze delen wel graag hun ervaring met anderen die vragen hebben over de digitale wereld.
- Digidokters herstellen geen materiële defecten (bv. oplader stuk, barst in beeldscherm, ...). Ze kunnen wel eventueel tonen hoe je een hersteldienst online opzoekt.
- Digidokters weten niet alles. Ze zijn wijs genoeg om te weten dat ze niet alles kennen of kunnen. Wel staan ze bescheiden open voor vragen van mensen met minder digitale ervaring.



Succesfactoren

- Een hoge opkomst: dankzij de verschijning van bibleiden/bezoekers met een vraag omtrent digitale zaken krijgt Digidokter een voldoende bestaansreden.
- Verkleinen van de digitale kloof aan de hand van een informele helpdesk uitgebaat door de Digidokters.



Valkuilen/aandachtspunten

- Te weinig vrijwilligers om Digidokter te worden. Je hebt minstens enkele vrijwilligers nodig om draagvlak te creëren voor Digidokter.
- Er zijn soms vragen die niet passen binnen de doelstellingen van Digidokter.
- Er verschijnen onvoorzien te veel personen met een vraag over een technisch probleem

Meer info

<https://hetpredikheren.mechelen.be/digidokters>

LEG HET ZELF UIT!

Uitlegvideo's door kinderen voor kinderen

Geert Faes (Basisschool De Meidoorn Eeklo)

Doelpubliek

Leerkrachten en de leerlingen in hun klas

Beschrijving van het project

'Leg het zelf uit!' is een project waarin kinderen filmpjes maken waarin ze dingen uitleggen, leerstof herhalen of aan andere kinderen vertellen hoe ze iets leren of geleerd hebben... Onder het motto 'wat je zelf doet, doe je meestal beter, dus wat je zelf uitlegt, leer je meestal beter' heeft dit project als focus uitlegfilmpjes gemaakt door kinderen. Deze zijn bruikbaar in de klas, als zelfstandig leerplatform, of thuis, als herhaling of wanneer het niet meer zo duidelijk is.

Methode

Leerstof wordt uitgelegd aan de hand van video's die leerlingen zelf maken in de klas. Deze worden daarna, mits toestemming, online geplaatst en kunnen ook geraadpleegd worden door andere klassen.

Stappenplan en timing

1. Brief laten tekenen door ouders en kinderen zelf, voor zowel toestemming om filmpjes te maken als toestemming om ze te publiceren
2. Kinderen maken zelf filmpjes waarin ze zelf leerstof aan kinderen aanbrenen... (leerlingenparticipatie), mogelijke onderwerpen komen van kinderen en leerkrachten (zie verder voor 'how to')

Mogelijke onderwerpen voor filmpjes

- Wiskunde: hoeken meten, oppervlakte berekenen, veelhoeken classificeren, ...
- Taal: werkwoordspelling
- Wero: hoe leer ik en maak ik een leerblad

How to

Wil je zelf ook bijdragen aan de website? Volg dan dit stappenplan!

- Zorg dat de leerlingen over een welbepaald en afgelijnd stukje inhoud een duidelijke uitleg of instructie kunnen verwoorden. Laat ze dit oefenen voor elkaar/ eerst opnemen en dan door anderen evalueren en beoordelen.

Volgende parameters kunnen helpen:

- is het duidelijk?
- is alles correct verwoord en uitgelegd? (juiste terminologie-woordenschat-definities...)
- wordt het visueel ondersteund door iets op bord?
- duurt het niet langer dan anderhalve minuut (max 120 seconden)
- kinderen filmen zelf met een smartphone of tablet (van de school- leerkracht of leerling zelf)
- de visuele ondersteuning gebeurt live op het bord (niet achteraf in complexe montages)
- de filmpjes hebben een mov.- of mp4- extensie
- via Wetransfer kan je filmpjes - met vermelding leeftijd en lesonderwerp mailen naar de leerkracht
- de leerlingen die in beeld zijn moeten toestemming geven via de ouders om hun filmpje online te kunnen zetten (zie voorbeeldbrief: <https://leghetzelfuit.weebly.com/hoehetzelfuit.html>)
- de filmpjes worden geüpload via een beveiligd Vimeo-kanaal én komen in een Symbaloo-raster te staan per leeftijd en onderwerp en kan je terugvinden op de website leghetzelfuit.weebly.com. De filmpjes zijn hierdoor ook bruikbaar voor anderen.



Succesfactoren

- Leerkrachten en leerlingen bepalen zelf welke inhoud ze graag aan elkaar uitleggen of welke leerstof vaak herhaald moet worden door de leerkracht.
- Filmpjes kunnen laagdrempelig gemonteerd online geplaatst worden. Hierdoor zijn kinderen naast het verwerken van leerstof en het in beeld brengen van een coherent verhaal ook bezig met technische vaardigheden zoals het monteren van filmpjes.
- Leerlingen die zélf aan andere leerlingen iets uitleggen, leren beter hun les. Door kinderen zelf leerstof te laten uitleggen, kan ook zelfstandiger gewerkt worden, zoals in niveaugroepen, in gradsklassen of thuis.



Aandachtspunten

- Voldoende apparatuur nodig om filmpjes te kunnen opnemen in de klas
- Opnemen en plaatsen van filmpjes kan tijdrovend zijn afhankelijk van de voorkennis van zowel de leerlingen als de leerkrachten.
- Toestemming van ouders kan een drempel zijn voor het opnemen van filmpjes in de klas.

Meer info

<https://leghetzelfuit.weebly.com/>

Techniekacademie

Robot zegt hallo! Kinderen en jongeren

Pieter Jegers (De Steiger Koksijde - GO!)

Doelpubliek

Kinderen in de residentiële zorg

Beschrijving van het project

Dit project probeert kansarme kinderen die in de residentiële zorg verblijven de mogelijkheid te geven om spelenderwijs in contact te komen met programmeren, robotica en techniek. Zo wil dit project de kinderen klaarstomen voor een maatschappij waar kennis over technologie en 'het mee zijn met...' steeds centraler komt te staan. De Steiger Koksijde wil de kinderen zo kansen bieden om zich volop te ontplooiën en om te ontdekken waar hun talenten en interesses liggen. Dit alles op een kindvriendelijke, vrolijke en informele manier.

Methode

Er vinden verschillende sessies plaats, onder de noemer de 'Techniekacademie': Dit is een informele setting waar kinderen en collega's zelf voor kiezen om naartoe te komen en om te ontdekken wat 'we' te bieden hebben rond programmeren, robotica en techniek (zie ook praktische omkadering). De aanpak is tweeledig. Enerzijds kinderen laten ontdekken en laten spelen, met ondersteuning waar nodig. Anderzijds krijgen ze ook de mogelijkheid om door te groeien naar een 'hoger niveau' (of pakket). Een aantal teamleden krijgen een opleiding door de mediacoach. Hij volgt hen op bij het geven van sessies in de eigen leefgroep.

Stappenplan en timing

1. Projectsteun aanvragen CERA Foundation: financieel plan opstellen, noden en motivatie beschrijven.
2. Eerste proefsessie
Trailrun waar de begeleiders ongedwongen de online leefwereld van de kinderen in De Steiger leren kennen. Kinderen worden bevraagd wat ze willen en boeiend vinden. Het inschrijfsysteem wordt bekendgemaakt via posters. Dit was volgeboekt voor de proefsessies.
3. Aankondiging (3 weken later)
De medewerkers worden op de hoogte gebracht. Er is een interne bekendmaking op de bewonersvergaderingen en er worden posters opgehangen. Er waren zes sessies beschikbaar (6X6= 36 'slots'). Deze waren in één week allemaal volgeboekt en ze kwamen 16 slots tekort voor iedereen een kans te geven.
4. Start sessies voor kinderen en jongeren (anderhalve maand later)
Zes sessies met steeds drie weken à een maand ertussen.

5. Tussen de 3de en 4de sessie vindt er een kwaliteitsraad plaats waar het mediabeleid en de planning wordt besproken. De Kwaliteitsraad is een afspiegeling van de medewerkers uit alle leefgroepen. De vergadering vindt plaats onder het voorzitterschap van de kwaliteitscoördinator (= mediacoach). Tijdens deze vergadering wordt de planning 2019-2020 en de visie over het mediabeleid besproken



Succesfactoren

- Focus op kansarme kinderen
- Kinderen maken kennis met computationeel denken: kinderen leren om problemen te analyseren en problemen op te delen in kleinere stukjes
- De teamleden krijgen een opleiding door de mediacoach en hij volgt hen op bij het geven van sessies in de eigen leefgroep.
- De evaluatie van het project wordt op verschillende niveaus opgevolgd. De kinderen worden na elke sessie bevraagd. Na het eerste schooljaar volgt er een algemene evaluatie van het project en volgen er daar waar nodig aanpassingen (PDCA-cirkel kwaliteitszorg).
- Gebruik maken van de kennis van LEGO Education studio uit Veurne.



Aandachtspunten

- De mediacoach zorgt dat het project wordt gedragen door de bewoners en opgevolgd wordt door meerdere teamleden. Zo kan de continuïteit gegarandeerd worden en het project duurzaam ingebed worden.
- Enthousiasme en dynamiek bij de kinderen en collega's niet verliezen
- Technologische voorkennis vereist van begeleiders.
(Bijkomend) budget is eventueel nodig om materiaal aan te kopen.

Boekpromotie via digitale media ter bevordering van het leesplezier

Sam Verhoeven en Jürgen De Bie (Basisschool De Spits Linkeroever)

Doelpubliek

Vanaf de oudste kleuters tot en met de 3e graad lager onderwijs. De opstart gebeurde met kleuters en eerste graad van de lagere school. Ondertussen is het project ook al verder uitgerold naar hogere graden.

Beschrijving van het project

In Basisschool 'De Spits' werd het mediacoachproject geïntegreerd in het lopend LIST-project. LIST staat voor Leesinterventie voor scholen met een totaalbenadering' of ook wel voor 'Lezen IS Top'. Digitale media werden ingezet om aan boekpromotie te doen bij jonge kinderen. Ze startten hierbij met de oudste kleuters en lagere school. Elke graad kreeg specifieke digitale tools toegewezen. Deze werden gebruikt om op een creatieve manier aan boekpromotie te doen. Door het gebruik van Classdojo in de derde kleuterklas werden ook de ouders betrokken.

Methode (workshop, website, ...)

- In het project werd vertrokken vanuit het nieuwe leerplan media van het GO!. Er werd eerst samen gezeten met de directie. Ook de plaatselijke bibliotheek werd betrokken voor het zoeken naar passende materialen en mogelijke workshops en lezingen.
- Sam en Jürgen ontwikkelden een leerlijn vanaf de oudste kleuters tot en met de 3e graad lager onderwijs. Elke graad kreeg zijn specifieke digitale tools toegewezen. Deze worden gebruikt om op een creatieve manier aan boekpromotie te doen.
- Bij de oudste kleuters werd er ook interactief voorgelezen via het digitaal bord in de klas. Om dit te realiseren werden verhalen ingescand en met geluiden ondersteund. Voor het eerste leerjaar lag de focus op het leren lezen.
- De mediacoaches maakten het project ook zichtbaar in de school, bijvoorbeeld door het creëren van een 'Boekentop 10' die werd uitgehangen op het prikbord in de klas.

Stappenplan en timing

1. In een personeelsvergadering werd het project toegelicht. Hierbij werd toegelicht hoe dit geïntegreerd werd in het al opgestarte LIST-project. De meeste collega's stonden hiervoor open.
2. Om het project 100% slaagkans te geven werd gestart bij de oudste kleuters en in de eerste graad. Zo blijft dit een haalbare kaart in combinatie met andere lopende schoolzaken. Op die manier kon er eerst goed getest en bijgestuurd worden voor het project werd uitgerold in andere klassen.
3. Voor elke graad werd een testles voorzien voor de leerkrachten. Van de collega's werd verwacht dat ze de testlessen en tools al eens uitproberen.
4. Alle leerkrachten werden meegenomen in het verhaal. De mediacoaches stapten in elke klas binnen tijdens een vrij moment. Het doel van het Mediacoach-project werd gekaderd, de meerwaarde voor het LIST-project en het voordeel van de integratie van digitale media voor het bevorderen van leesbevordering.

Vervolg na het project:

Leerkrachten namen zelf het voortouw en begonnen zelfstandig tools te verkennen en te integreren in hun taallessen. Zo gebruikte de juf van het zesde leerjaar op eigen initiatief een quiztool om vragen te stellen over de teksten die de leerlingen hadden gelezen.



Voorkennis

- Basis digitale vaardigheden op vlak van tablet en apps
- gebruik interactieve pc-schermen
- powerpoint, bestanden downloaden en uploaden



Succesfactoren

- Enkele collega's die voor dit project open stonden en daardoor als voorbeeld fungeren voor anderen. Ze nemen nu ook zelf initiatief om nieuwe tools te verkennen en te integreren in taallessen.
- De combinatie van media en taal is een win-win. Hierdoor zien leerkrachten sneller de meerwaarde van het gebruik van digitale media in. Taalvaardigheid was echt een issue in deze school. Ook deze gaat nu met rasse schreden vooruit.
- Door bovenstaande elementen werd er een sneeuwbal-effect gecreeërd en was heel de school binnen het jaar aan de slag met media.



Aandachtspunten

- Kijk wat haalbaar is voor welke graad.
- Maak de druk voor de leerkrachten niet te hoog.
- Bij verloop van leerkrachten moet je steeds opnieuw starten en uitleg geven.

Kijkwijzer materiaal-ontwikkeling voor jongeren met ASS

Liesbet Bradt en Leen Nevens (VZW De Kade)

Doelpubliek

Intermediaire organisaties; Grafische ontwerpers; Omgevingen van mensen met een beperking (zoals de ouders, begeleiders, leerkrachten en peergroups)

Beschrijving van het project

Mensen met autisme hebben een grote behoefte aan vaste oplossingsprocedures. Deze oplossingsprocedures kan men visualiseren en schematiseren. Wanneer je relevante en op maat gesneden informatie aanreikt op een neutrale toon, is de kans groter om deze doelgroep te bereiken. Dit project richt zich met deze eenvoudige praktische kijkwijzer in de eerste plaats tot intermediaire organisaties en grafisch ontwerpers - zonder theoretische achtergrond - om educatief materiaal te ontwikkelen dat toegankelijk is voor personen met autisme. De kijkwijzer wil hen aanmoedigen om met een open blik inhouden en ontwerpen te ontwikkelen en/of aan te passen die beter aansluiten bij hun noden en behoeften.

Methode

Een kijkwijzer die belangrijke aspecten aankaart waar op gelet moet worden om bruikbare aangepaste tools aan te bieden aan mensen met een beperking:

- De kijkwijzer geeft informatie over hoe je de algemene communicatie en lay-out moet aanpassen, zodat de boodschap zo goed mogelijk overkomt en begrepen wordt.
- Ook worden er tips gegeven over hoe je overmatige prikkels op webpagina's kan vermijden.

Stappenplan en timing

1. De kijkwijzer kan gebruikt worden om teksten op te stellen of bestaande teksten aan te passen.
2. De kijkwijzer bestaat uit 3 delen:

Deel 1: Communicatie

- In dit deel worden tips gegeven over hoe je je communicatie kan verhelderen door voldoende, expliciet en positief te communiceren om de inhoud van de boodschap goed over te brengen.

Deel 2: Lay-out

In dit deel worden tips gegeven over hoe je een zo min mogelijk verwarrende lay-out opstelt. Een overzichtelijke lay-out is noodzakelijk opdat de boodschap goed overkomt.

Deel 3: Web

In het laatste deel worden tips gegeven over hoe je onnodige prikkels op een webpagina kan vermijden.



Voorkennis

- De kijkwijzer kan door iedereen gebruikt worden. Er staan handige tips in en voorbeelden die geen voorkennis vereisen.



Praktische omkadering

- De kijkwijzer kan uitgeprint worden of gedownload worden in een pdf-bestand: <https://mediawijis.be/tools/kijkwijzer-materiaalontwikkeling-jongeren-ass>
- De kijkwijzer wordt gebruikt als een leidraad bij het ontwikkelen en evalueren van (educatief) materiaal, zodat dit ook geschikt is voor mensen met autisme.



Succesfactoren

- Dit project deelt de orthopedagogische invalshoek met intermediaire organisaties en stimuleert bewustwording van de ondersteuningsnoden van mensen met een functiebeperking.
- De kijkwijzer is toegankelijk en bruikbaar voor iedereen
- De kijkwijzer probeert ervoor te zorgen dat jongeren met ASS op een correcte manier kunnen omgaan met (sociale) media, zodat ook zij geïntegreerd worden in de huidige digitale maatschappij.



Valkuilen

- Belangrijkste tips worden aangereikt, maar door gebrek aan middelen en tijd is het project afgebakend. Niet alle noden van mensen met een beperking worden dus in beschouwing genomen. Er is voornamelijk gefocust op mensen met autisme.

Peer tot peer concept voor verantwoord sociale-mediagebruik

Bart Debruyne (Bib Poperinge)

Doelpubliek

Leerlingen 3de jaar secundair en leerlingen 5de en 6de jaar secundair Boekhouden-Informatica.

Beschrijving van het project

Dit project startte met een vraag vanuit de bibliotheek naar de omliggende secundaire scholen of ze willen werken rond sociale-mediagebruik. De school OLVI Poperinge werd de pilootschool voor dit project. Hierbij werd een peer-to-peeraanpak gehanteerd: de leerlingen van het 5de en 6de jaar Boekhouden-Informatica ontwikkelden een lespakket rond verantwoord sociale-mediagebruik onder begeleiding van de bibliotheek. De educatief medewerker gaf hen advies, voorbeelden en tools om hun pakket vorm te geven. Vervolgens gaven de leerlingen dit lesmateriaal zelf aan hun medeleerlingen van het 3de jaar. Het tweede luik van het project bestond uit een reflectie-oefening door de leerlingen van het 3de jaar over het lesmateriaal. De leerlingen creëerden daarom in kleine groepjes vlogs.

Methode

- Ontwikkeling van een educatief pakket: Verantwoord sociale-mediagebruik ontwikkeld door de leerlingen van het 5de en 6de jaar Boekhouden-Informatica onder begeleiding van de bibliotheekmedewerker
- Deel 1: Dit educatief pakket wordt gegeven in klasverband.
- De leerlingen van het 5de en 6de jaar geven les aan leerlingen van het 3de jaar. Het doel is de derdes te informeren over online communicatie en interactie op sociale media. Hierbij worden tips en tricks aangereikt om zich online te verweren. Duur in totaal is 3 lesuren.
- Deel 2: Reflectie door middel van vloggen in de bibliotheek. Vloggen wordt hierbij gebruikt als methodiek om te 'reflecteren' over het thema sociale media en tegelijk wordt er ingezet op het creëren van media door de leerlingen:
 - 'Wat Als filmpjes' wordt hierbij gebruikt als insteek.
 - De vlogsessie bestond uit:
 - 15' presentatie over richtlijnen in verband met het vloggen en vlogtechnieken door de bibliotheekmedewerker.

- 45' scenario maken en voorleggen - filmen met tablet of smartphone in groepjes van max. 3 personen.
- 10' uitleg monteren met kinemaster (een eigen app mag ook gebruikt worden, zoals imovie)
- 20' monteren
- Het proces wordt begeleid door de bibliotheekmedewerker én de leerkrachten.

Stappenplan en timing

1. September-oktober: bibliotheekmedewerker en leerkracht van het 5de en 6de jaar spreken een aantal keer af om het project verder uit te werken.
2. November-februari: de 5de en 6de jaars krijgen tijd in een aantal van hun lessen om het lesmateriaal uit te werken (op school of in de bibliotheek)
3. Na de paasvakantie:
 - a. de lessen worden gegeven door de 5de en 6de jaars aan alle derdejaars
 - b. een week na de les maken de leerlingen de vlogs
4. Juni: evaluatie met leerlingen en leerkracht
5. Begin juli: evaluatie met de directeur

Vervolg na het project:

Het project wordt herhaald in dezelfde school. Er is een nieuwe leerkracht die het project trekt, dus er is een inhoudelijke verschuiving richting fake news (naast sociale media). Het luikje rond vloggen in de bibliotheek zou ook iets langer duren (2u30min), om wat meer tijd te besteden aan het werken met de apps en montageprogramma's. Omwille van de Corona maatregelen is het echter niet zeker dat het project in 2020 kan afgerond worden.



Voorkennis

- Kennis van leerlingen over sociale-mediagebruik om dit te kunnen onderwijzen aan andere leerlingen. Dit moet dus al in de les aan bod gekomen zijn.
- ICT-kennis en vaardigheden nodig bij de leerkrachten. Zowel kennis over sociale media als basiskennis over het vloggen zelf is wel aangewezen.



Praktische omkadering

- Lesmateriaal ontwikkeld door de leerlingen
- Materiaal om te vloggen, camera, digitale apparatuur
- 10 tablets van de bibliotheek en smartphones van de leerlingen zelf



Succesfactoren

- Sociale media is een 'hot item' in de brede scholengemeenschap en de maatschappij. Ook de leerlingen stonden heel open voor het thema.
- Het project zet sterk in op de autonomie en zelfstandigheid van de leerlingen.
- 5de en 6de jaars verwerven ook andere vaardigheden naast mediawijsheid: voor een groep staan, lesmateriaal ontwikkelen, les geven, ...
- Ludieke insteek van de 'Wat ... als'-filmpjes.



Valkuilen

- Start met een school die er voor open staat en er ruimte voor heeft
- Voorkennis leerkrachten van derdejaars: niet elke leerkracht staat achter het concept of kent er voldoende van. Het is belangrijk om ook deze leerkrachten in het project te betrekken, bijvoorbeeld door dit voor te stellen op een personeelsvergadering.
- Vertaling nodig als je het project in een andere school wil uitrollen. Aanpassen aan hun noden, organisatie en inhoudelijke accenten.
- Maak de groep die je moet begeleiden voor het maken van de vlog niet te groot (max. 30 leerlingen). Leerkrachten zijn ook best aanwezig om mee te begeleiden.

De leerkracht als sleutel voor succesvolle ICT-integratie

Sil Tambuyser (Secundaire school Scheppersinstituut)

Doelpubliek

Leerkrachten en de ICT-kern werden in dit project bevestigd. Met de bedoeling de leerkrachten te ondersteunen in hun behoeften bij de transitie naar een laptopproject.

Beschrijving van het project

Op het Scheppersinstituut werd er de laatste jaren binnen de werkgroep ICT vooral gefocust op de hardware. Wat er nog ontbrak was een pedagogische visie op ICT. Voor er verdere investeringen worden gedaan qua infrastructuur was er volgens de werkgroep nood aan een brede behoeftenanalyse bij de leerkrachten over allerlei thema's. Zo kon men beslissingen bottom-up nemen en inzicht verwerven in het draagvlak en de actuele noden. De mediaoach ging dus op zoek naar een ICT-beleid dat past bij het DNA van de school.

Het doel van het project was leerkrachten hun stem laten horen ten tijde van digitalisering. Op basis van een behoeftenanalyse is dit project nagegaan waar de noden van de leerkrachten liggen in verband met digitale technologie op school. Daarna werd op basis van de analyse een plan ontwikkeld om leerkrachten ondersteuning te bieden bij het gebruiken van media en ICT-tools in de les.

Methode (workshop, website, ...)

- Bevraging van leerkrachten via Google forms (via wervende QR-code) en oproep via mail.
- Analyse van ondersteuningsnoden van personeel in aanloop naar laptop voor elke leerling uit het eerste jaar en op termijn alle jaren.
- Verslag van analyse bevraging op personeelsvergadering met terugkoppeling.
- Opstarten SAMR-visie en Tool Tuesday (elke dinsdag tool om mensen te motiveren deze te gaan gebruiken in de les).
- Op termijn: maandelijks een workshop die 1 tool in de diepte bekijkt voor iedereen die geïnteresseerd is.
- Oproep naar ambassadeurs die aantal tools mee willen helpen verspreiden (OneNote, Digitaal verbeteren, etc...)

Stappenplan en timing

1. Begin schooljaar 2018

Overleg ICT-kern (nood aan pedagogische visie, behoeften-analyse)

2. Oktober-november 2018

Opstellen bevraging Google forms aan de hand van andere voorbeeld-bevragingen en gesprekken met ICT-kern, directeur, enkele leerkrachten

3. Februari 2019

Lanceren bevraging via QR code in leraarskamer en herinneringen per mail, triggers (lekkernijen),...

4. 4. Maart 2019

Analyse van bevraging en noden

5. Maart - April - Mei 2019

Terugkoppeling naar personeel via grafieken, SWOT's op Personeelsvergadering

6. April - Mei 2019

Uitrol visie SAMR, Tool Tuesday en TT Workshop

Vervolg van het project:

7. Startvergadering laptopproject begin schooljaar Augustus 2019

Tijdens deze startvergadering werd toegelicht dat de ICT-kern werd uitgebreid en er meer uren naar pedagogische ondersteuning zullen gaan.

8. September 2019

Pedagogische studiedag rond digitalisering met workshops

Wegens succes van workshops (forms, moovly, kahoot, digitaal verbeteren,...) werd dit herhaald in ICT-kaffees de weken erop. Op die manier konden ze verschillende workshops volgen.

9. ICT-kaffees op vraag na Pedagogische studiedag

In november werden er om de twee weken workshops gehouden op dinsdag en donderdag in de vorm van een ICT-kaffee.

10. Onderzoek 1e middelbaar zelfrapportage: november 2019

Om na te gaan of en op welke manier er met de laptop wordt gewerkt, wordt er een vragenlijst ingevuld door leerlingen van het eerste middelbaar en worden een 10-tal leerkrachten uit datzelfde middelbaar geobserveerd door Jill Vandevenne (stagiaire KULeuven)



Succesfactoren

- Vanuit een bottom-up visie gaan kijken wat de noden en wensen van de leerkrachten zijn en van hieruit een mediawijs beleid creëren in de school. Er moet niet enkel gefocust worden op de investering van hardware, maar de kennis van de leerkrachten over software moet ook in kaart gebracht worden. Zo kan er een mediawijs beleid gecreëerd worden op maat van iedere school.

Specifiek voor dit project:

- Draagvlak is vergroot voor laptopproject
- Bevraging was door 3/4 van personeel ingevuld (Tip: belofte van chocolade beloning werkt altijd)
- ICT-uren pedagogisch afgedwongen voor 2 collega's



Valkuilen/aandachtspunten

- Mensen gemotiveerd krijgen om vragenlijst in te vullen
Na herhaaldelijke herinnering was er wel respons.
- Specifiek voor dit project:
 - Laptopproject komt vlak na smartschool en samen met STEM hervorming dus risico van te veel verandering voor personeel.
 - Belangrijk dat personeel zich ondersteund voelt.
 - Nood aan duidelijke transparante communicatie. Zorg dat het personeel merkt dat het plan goed doordacht is.

Initiatieven voortgevloeid uit dit project/opleiding

- uitbreiding ICT-kern: pedagogische ondersteuning bij ICT
- uitbreiding ICT-kern: coördinatie projecten mediawijsheid (GSM-beleid, cyberpesten, informatieveiligheid/online privacy)
- keuzevak 'mediawijsheid' in het zesde middelbaar

Leerlijn ICT Alfa NT2-traject

Diane Masson (Basiseducatie Mechelen)

Doelpubliek

Alfa-cursisten en lesgevers van alfa-cursisten

Beschrijving van het project

Alfa-cursisten hebben een probleem met geletterdheid in de brede zin van het woord, dus ook met digitale vaardigheden. In dit project werd een leerlijn ICT opgesteld binnen het alfa NT2-traject met als doel mediawijze cursisten te creëren die vooral zelfredzaam zijn in onze steeds meer gedigitaliseerde maatschappij. De bedoeling van het project is dat er een aanzet is van ICT consumeren tot zelf actief gebruiken bij de alfa-cursisten. Er wordt ingezet op het gebruik van de smartphone omdat bijna iedereen dit toestel bezit en dus ook thuis kan geoefend worden. Op deze manier worden de cursisten zelfredzaam op digitaal vlak. De leerlijn is gebaseerd op de leerplandoelen van Basiseducatie.

Methode (workshop, website, ...)

- Een universele leerlijn die houvast geeft aan lesgevers van de alfa-cursisten. Na het afstuderen zijn deze cursisten meestal nog niet thuis in de digitale leefwereld, daarom moeten ICT-vaardigheden geïntegreerd worden in het lessenaanbod. De leerlijn geeft daarom een houvast om alle cursisten op dezelfde manier te onderwijzen. Bovendien biedt het gebruik van digitale media ook mogelijkheden om de leerstof op een betere manier aan te bieden. Zo kan je bijvoorbeeld de verschillende betekenissen van het woord steen (kei, baksteen, ...) veel sneller duidelijk maken aan de cursisten door te zoeken via google afbeeldingen dan door met een papiertje met een afbeelding van een steen naar buiten te gaan. De bedoeling is om op termijn ook praktische voorbeelden, stappenplannen en educatieve filmpjes te koppelen aan elk element van de leerlijn.

Stappenplan en timing om de leerlijn te creëren

De leerlijn is opgedeeld in 6 clusters die doorlopen moeten worden. Bij elke cluster wordt de leerstof van de vorige cluster herhaald en worden nieuwe vaardigheden aangeleerd. Er wordt gefocust op ICT-integratie en het gebruik van mobiele toestellen. Afhankelijk en rekening houdend met de wens van de cursisten kan er specifiek op moeilijke vaardigheden gefocust worden. Ook worden er in elke cluster enkele optionele vaardigheden vermeld die op vraag van de groep behandeld kunnen worden.

Stappenplan: ontwikkeling: 1 jaar tijd - uitrol en bijsturen nadien

- Brainstorm met vakverantwoordelijke alfa en staf anderstaligen
- Bespreking project met de vakverantwoordelijke alfa en een lid van de staf verantwoordelijk voor de anderstaligen. Welke noden hebben de cursisten? Welke vaardigheden en welke kennis beheersen de cursisten beheersen op het einde van hun traject? Er wordt een eerste oplijsting gemaakt.

Collega's bevragen

- De mediacoach stelt een Google formulier op om de collega alfa lesgevers te bevragen. Collega's duiden in het formulier aan welke items van het lijstje kennis en vaardigheden al aan bod komen in hun huidige module, welke ze in de toekomst wel zien zitten en last but not least voor welke vaardigheden ze zelf coaching nodig hebben.

Overleg met vakverantwoordelijke ict

- De Mediacoach overloopt samen met de vakverantwoordelijke ict de brainstorm die ze had met de vakverantwoordelijke alfa en de staf. Ze vult het lijstje met vaardigheden en kennis verder aan en bespreekt ook de haalbaarheid ervan.

Overleg met ICT-ambassadeur

- Ook met de ICT-ambassadeur overloopt de mediacoach het lijstje met items voor de leerlijn en bespreek ook de haalbaarheid en de volgorde. Het lijstje wordt kritisch bekeken, er wordt geschrapt of aangevuld.

Werkgroep geïntegreerd werken

- In de inhoudelijke werkgroep geïntegreerd werken bespreken we alle mogelijkheden om domeinoverschrijdend te werken. Vandaag breng ik een eerste stand van zaken van mijn project. De collega's geven feedback. Aan de hand daarvan wordt de leerlijn weer bijgewerkt.

Bevraging cursisten

- De mediacoach doet een intake gesprek met verschillende cursisten. Wat kunnen ze al? Wat willen ze nog leren? Aan de hand van het resultaat past ze de leerlijn weer aan.

Interview met een cursist

- De mediacoach interviewt een cursist om te gebruiken bij de presentatie van haar project. Uit het gesprek met deze cursist haalt ze dan weer bevestiging of kritische opmerkingen met betrekking tot de intentie om ICT te integreren in de lessen Nederlands.

Overleg met de pedagogisch verantwoordelijke van het centrum

- Overlopen van de leerlijn, aanvullen en volgorde aanpassen. Samen maken ze de verdeling over de verschillende clusters van het alfa traject.

Delen van leerlijn met collega's

- De mediacoach deelt het document met de leerlijn met verschillende collega's; alfa en ICT. Ze vraagt om dit document kritisch te bekijken en opmerkingen te geven naar haalbaarheid. Op basis van deze laatste feedback stuurt ze nogmaals bij.



Voorkennis

- Als lesgever zelf al over enige digitale kennis bezitten (bv hoe apps openen, iets in de agenda zetten, smartphone op stil zetten,...)
- Bevraging begeleiders (per stap aanduiden, waar coaching voor nodig -> 1 op 1 begeleiding of echte vormingen, ...)



Praktische omkadering

- Downloaden of afdrukken van de leerlijn ICT:
https://drive.google.com/drive/folders/1kIGdw5AHj2lySpl6CVXZvq4OppzZBj_J
- Cursisten moeten digitaal apparaat bijhebben (smartphone)
- WIFI



Succesfactoren

- In de leerlijn kan er rekening gehouden worden met de reeds verworven vaardigheden van de cursisten. Zo kan elke groep op een eigen tempo door de leerlijn gaan.
- Zowel basisvaardigheden als iets meer geavanceerde vaardigheden worden aangeleerd.
- Transversale aanpak
- Cursisten geven uitleg in Nederlands (oefen-mogelijkheid) en zijn fier zijn op wat ze kunnen (succesmoment)
- Lessen beter maken: versterkt, verbetert (oefenen thuis + voorbeeld 'steen' - zie methode)



Valkuilen

- De kennis inschatting van de alfa-cursist. De opbouw van verschillende vaardigheden juist inschatten blijft soms moeilijk, je mag geen stappen overslaan want anders wordt het te moeilijk.
- Grote niveauverschillen mogelijk tussen cursisten: van digibeten tot digitale wolven. Belangrijk om peer to peer-methodieken in te zetten en de geavanceerde cursisten mee in te schakelen.
- ICT-vaardigheden van de educatieve medewerkers.
- WIFI problemen
- Problemen met toestellen van cursisten: taal en geheugen (smartphone ingesteld in het Arabisch bijvoorbeeld)

Inspiratiegids Bibster

Inge Martens (Bib Lommel)

Doelpubliek

Educatieve medewerkers van de bibliotheek.

Beschrijving van het project

De bib van de toekomst is een digitale en mediawijze bib. Om dit vage concept te realiseren, heb je een paar concrete projecten nodig. Bibster is er daar alvast één van. Bibster in je bib is leuk voor de bezoeker (én bibmedewerker). Het is een (inter)actieve manier om de bib spelenderwijs te leren kennen. Maar hoe ga je aan de slag met deze tool? In de inspiratiegids Bibster vind je niet enkel hoe je origineel met het spel aan de slag kan, maar ook leuke vragen, tips en inspiratie.

Methode (workshop, website, ...)

- Bibster is een platform om te quizen, zoektochten en rondleidingen te maken. Het is een platform om op een interactieve en speelse manier de bib te leren kennen. De bib van de toekomst is een digitale en mediawijze bib.

Stappenplan en timing

Spel 1: De rondleiding

- Verstop op een aantal plekken in de bib een vraagcode. Loop rond in de bib en geef op deze verschillende plekken wat uitleg. Toon de vraagcode en los (samen) de vraag op.
- Leeftijd: Geschikt voor alle leeftijden
- Tijdsduur: 50 minuten
- Doel: Werking van de bib leren kennen en vlot leren omgaan met de tablet.

Spel 2: Kraak de code

- De leerlingen moeten een zes-cijferige code zoeken. De zes cijfers zitten verstopt in de feedback van zes vragen in het spel. In plaats van vb. 'Goed antwoord' krijgen ze een gekleurd cijfer te zien. Dit vullen ze in op het antwoordblad. Bij de ontknoping van het spel kan je de code laten testen op een geblokkeerde tablet (de toegangscode verander je dan naar de zes-cijferige code).
- Leeftijd: 3e graad lagere school
- Tijdsduur: 60 minuten
- Doel: Werking van de bib leren kennen en vlot leren omgaan met de tablet. De vragen goed lezen en begrijpen. Alert zijn en letten op details.

Spel 3: Sociale media en mediawijsheid

- De leerlingen gaan zelf op zoek naar vraagcodes in de bib. Bij de vraagcode ligt een boek, blad met info, artikel, ... dat ze kunnen gebruiken om de vraag op te lossen.
- Leeftijd: 3e graad lagere school

- Tijdsduur: 45 minuten
- Doel: Vlot omgaan met de tablet. Oppervlakkige kennismaking met (sociale) media, fake news, reclame op Instagram en mediawijsheid in het algemeen.

Spel 4: Het vriendschapsspel

- Bij dit spel gebruik je Bibster meer als middel. Het uiteindelijke doel is om een bord te vullen met vriendschapsquotes (zoals een Pinterestbord). Stukjes quotes kunnen ze verdienen door vragen op te lossen. Er zijn bib- vragen, doordenkers en doe-vragen.
- Leeftijd: 2e graad lagere school
- Tijdsduur: 60 minuten
- Doel: Vlot omgaan met de tablet. Meer leren over werking van de bib en opzoeken in boeken en catalogus. Leren samenwerken in kleine groepjes, maar ook met de hele klas.

Spel 5: Ontmasker het fake account

- Bij dit spel gebruik je meerdere tools (Bibster en Padlet). De opzet is dat de leerlingen met tips die ze tijdens het spel vergaren, het fake account kunnen ontmaskeren (het account dat gemanipuleerde en onjuiste info verspreidt). Ze spelen een Bibster-spel waar de vragen gaan over (social) media en mediawijsheid. Tips zitten verstopt in de social media-posts die verschijnen nadat ze een reeks van drie vragen hebben opgelost. De fake accounts worden via een link in Padlet getoond.
- Leeftijd: 2e graad middelbaar
- Tijdsduur: 75 minuten
- Doel: Vlot omgaan met de tablet. Dieper ingaan op thema's zoals (sociale) media en mediawijsheid, maar ook de betrouwbaarheid van foto's, evolutie van media, ... Er is een lesmap aan verbonden die de leerkracht voor of na het spel kan gebruiken.

Bekijk deze powerpoint voor verder informatie:

https://drive.google.com/file/d/10kQ_6mgbv4STTBEC8vdcYy50L11_rX/view?usp=sharing



Voorkennis

- Kennis hebben van het platform Bibster om het interactief te kunnen gebruiken tijdens een bibliotheekbezoek



Praktische omkadering

- Bibster kan gespeeld worden vanaf een browser op een smartphone, tablet of pc.
- Je kan het spelen in 2 modi: Bibster Story en Bibster Quest
- Powerpoint Bibster Inspiratiegids: https://drive.google.com/file/d/10kQ_6mgbv4STTBEC8vdcYy50L11_rX/view



Succesfactoren

- Door dit digitale hulpmiddel te gebruiken in combinatie met het fysieke aspect (boeken, ruimte in de bib, zoeken in de rekken, ...) sluit jouw spel aan bij de huidige digitale samenleving.
- Leerlingen leren op een speelse en leuk manier de bib ontdekken.
- De handleiding biedt inspiratie voor bibliotheekmedewerkers die aan de slag willen gaan met Bibster en op zoek zijn naar leuke ideeën.



Valkuilen/aandachtspunten

- Digitale apparatuur moet naar behoren werken om spel te kunnen spelen: smartphone, wifi,...
- Kennis van het platform Bibster is aangeraden

Robert Guédiguian, humanistisch

cineast: 1 cineast – 3 dagen – 5 films

Michaël Ismeni (Cultureel centrum van Libramont-Chevigny)

**Een kritische onderdompeling in het werk
van een cineast**

Doelpubliek

Film liefhebbers, leden van filmclubs, het grote publiek.

Doelstellingen

- De grammatica van het filmmaken introduceren aan de hand van vijf films geregisseerd door Robert Guédiguian en ze in perspectief plaatsen in relatie tot de context van hun productie;
- De klassereotypen in het werk van Robert Guédiguian ontleden;
- De samenhang van een cinematografisch werk begrijpen door een groot deel van het werk te analyseren.

Beschrijving van het project

Het project bestaat uit de vertoning van een reeks films van eenzelfde regisseur, aangeboden tijdens een weekend. Het publiek wordt ondergedompeld in het filmische universum van de kunstenaar, waardoor het de rode draden doorheen diens oeuvre collectief kan distilleren. Dit project sluit aan bij de initiatieven van de betrokken filmclubs in het Cultureel Centrum.

Methode

Deze specifieke cyclus is toegespitst op regisseur Robert Guédiguian, en dat om verscheidene redenen:

Zijn unieke productiekeuzes: hij werkt al twintig jaar lang met dezelfde acteurs en actrices en heel vaak in de Estaque-wijk van Marseille. De cinematografische figuren die hij creëerde, zijn persoonlijk en uniek;

- Zijn politieke engagement, dat het begrip 'klasse' in vraag stelt;
- Zijn artistieke invloeden, waardoor hij deel uitmaakt van een bredere filosofische en artistieke stroming;

- Zijn publieke, kritische en professionele erkenning.
- Na de keuze van een specifiek werk wordt het publiek volledig ondergedompeld in het universum van de regisseur, dankzij aangename gespreksmomenten. De kijkervaring wordt hier getransformeerd door de collectieve kennismaking.

Stappenplan en timing

Dag 1:

- Voorstelling van de cyclus;
- Kennismaking met de deelnemers en hun relatie tot het voorgestelde werk;
- Biografische en filmografische voorstelling van regisseur Robert Guédiguian;
- Voorstelling en vertoning van de film 'Marius et Jeannette';
- Rondetafelgesprek en input verzamelen op de flipchart.

Dag 2:

- Voorstelling en vertoning van de film 'À la vie, à la mort';
- Bespreking van de film en het concept 'stam', dat de regisseur na aan het hart lag;
- Moment van gezelligheid: bouillabaissemaaltijd;
- Voorstelling en vertoning van de film 'Marie-Jo et ses deux amours';
- Bespreking van het begrip 'klassistereotype';
- Rondetafelgesprek en input verzamelen op de flipchart.

Dag 3:

- Voorstelling en vertoning van de film 'La ville est tranquille';
- Bespreking van de muzikale keuzes van de regisseur;
- Rondetafelgesprek en input verzamelen op de flipchart;
- Voorstelling en vertoning van de film 'Les neiges du Kilimandjaro';
- Debat over de synthese van concepten en de opgedane ervaring;
- Evaluatie van de cyclus aan de hand van een individueel formulier.



Succesfactoren

- Dompel de deelnemers op gemoedelijke wijze onder in de benadering van de auteur. Combineer de vertoning van de films bijvoorbeeld met typische maaltijden uit Marseille, die de helden van Guédiguian's films dierbaar zijn;
- Kader de voorstelling met een analytische lezing, gegeven door een mediakenner gespecialiseerd in cinematografisch taalgebruik;
- Stel een volledige kritische lezing van een cinematografisch werk voor, aan de hand van de zes dimensies van mediawijsheid;
- Geef de voorkeur aan groepsinzicht door gesprekken na de vertoningen te stimuleren;
- Combineer het plezier van de filmvertoningen met theoretische bijdragen en groepsgesprekken;
- Verenig een groep rond een collectieve ontdekking, een intense ervaring.



Valkuilen en aandachtspunten

- De trainer dient uitgebreid onderzoek te doen naar de betreffende regisseur;
- Het is een veeleisende ervaring voor de toeschouwers. De cyclus neemt een heel weekend in beslag;
- Het is noodzakelijk om naar het publiek te luisteren, om pauzes te voorzien en de voorstellingen af te wisselen met debatten en gezellige momenten;
- Het is cruciaal om bij het begin van de cyclus een positieve en open groepsdynamiek tot stand te brengen;
- Er moet bijzondere aandacht worden besteed aan de voorbereiding van elk debat.

Cursus 'Free seeders'

Aurélien Ghistelinck (Centre d'Action Laïque van de Provincie Namen)

De YouTube-taal onder de knie krijgen

Doelpubliek

Een groep van tien deelnemers tussen 12 en 15 jaar

Doelstellingen

- De werking van YouTube analyseren in de breedste zin van het woord;
- De informatiestijl bestuderen door YouTube-video's te analyseren;
- Nadenken over de uitdagingen van het internet.

Beschrijving van het project

Het project bestaat uit een creatieve stage die jongeren inzicht wil geven in de manier waarop YouTube-video's worden gemaakt en die hen tevens de kans geeft om hun eigen video te creëren. Hoe worden virale video's opgebouwd? Welke doelstellingen streven hun makers na? Hoe werkt het platform?

Methode

Door ze onder te dompelen in een stage van verschillende dagen, worden de deelnemers aangemoedigd om zich ten volle te verdiepen in het thema. Fases waarin wordt nagedacht over de inhoud die jongeren leuk vinden, worden afgewisseld met fases waarin ze aan hun eigen videoprojecten werken.

Stappenplan en timing

Dag 1:

- Activiteiten en spelletjes om de groepsdynamiek te bevorderen;
- De audiovisuele praktijken van jongeren en hun gewoonten op YouTube identificeren;
- Een bij de deelnemers bekende virale YouTube-video analyseren;
- Inleiding tot audiovisuele opnames.

Dag 2:

- Scripting van de video die de groep zal produceren;
- Opleiding in internetgerichte audiovisuele technieken: gifs, time-lapse, voice-over, enz.;
- Realisatie van een storyboard.

Dag 3:

- Opname en bewerking van de geschreven inhoud;
- Online plaatsen van de gerealiseerde video's;
- Evaluatie.



Praktische omkadering

- Een reeks van beelden die verschillende maatschappelijke onderwerpen oproepen;
- Een lijst met links naar video's om te analyseren;
- Een computer per twee of drie deelnemers, verbonden met het internet en uitgerust met videobewerkingssoftware;
- Een projectie-installatie;
- Hoofdtelefoons.



Succesfactoren

- Doorheen deze stage wordt vooral aandacht besteed aan collectieve participatie en creativiteit;
- Bepaalde activiteiten benadrukken de autonomie van de deelnemers: zij zijn de acteurs en actrices van hun project;
- Het project stelt jongeren in staat om de stap te zetten van inhoudelijke analyse naar productie;
- De stage biedt hen de mogelijkheid om zich nieuwe uitdrukkingsinstrumenten eigen te maken.



Valkuilen

- Ervoor zorgen dat elk duo van deelnemers in evenwicht is;
- Het creatieve gedeelte is het meest complexe. Het is belangrijk om het schrijfproces in verschillende stappen op te splitsen, zodat de jongeren zichzelf stap voor stap zien evolueren;
- Het creatieve gedeelte is tijdrovend. Om het zo goed mogelijk te laten verlopen, kan een extra trainingsdag nodig zijn;
- De trainer moet de videobewerkingssoftware die aan de jongeren wordt aangeboden eerst zelf onder de knie hebben;
- Elke stap in het videocreatieproces moet worden opgesplitst en er moeten duidelijke doelstellingen worden bepaald om het creatieve proces te stimuleren;
- Het project vereist dat de deelnemers relatief goed geconnecteerd zijn en vertrouwd zijn met het gebruik van computers.

Audiovisuele presentaties als instrument voor intergenerationele en interculturele toenadering

Martin Valérie (EPN Wellin)

Twee blikken op eenzelfde leefruimte

Doelpubliek

- Een groep van een tiental senioren, beginners in het gebruik van digitale hulpmiddelen, maar met een basiskennis op het gebied van informatica (internet, e-mail, toetsenbord en muis, bestandsbeheer);
- Een groep kinderen tussen 10 en 12 jaar.

Doelstellingen

- De verschillende verwerkingen identificeren die men kan gebruiken voor een informatieve presentatie over een opgelegd thema;
- Ontdekken hoe beeld en geluid kunnen helpen om een gekozen standpunt te ondersteunen;
- Uw technische en computervaardigheden uitdiepen: een computer, een geluidsrecorder en een digitale camera gebruiken;
- Deze instrumenten gebruiken voor informatie-, communicatie-, expressie- en trainingsdoeleinden.

Beschrijving van het project

Het project bestaat uit de parallelle organisatie van twee creatieve workshops: een met senioren en een met kinderen. Beide groepen krijgen dezelfde opdracht: maak een multimediapresentatie (met afbeeldingen, muziek, tekst, enz.) over het thema "Dit is mijn gemeente".

Na een korte opleiding over mediatechnieken kan elke groep zijn presentatie maken en zijn visie op de gemeente delen met de andere groep.

Dit project heeft als doel om de verschillende generaties beter te laten samenleven door ze met behulp van creatie en uitwisseling meer inzicht te geven in elkaars realiteit.

Methode

Voor de senioren bestaat de ambitie erin om hun autonomie en groepsleren, hun beheersing van digitale hulpmiddelen, hun openheid van geest en hun originaliteit te ontwikkelen. Door de kennis van de verschillende deelnemers samen te brengen en creatief gebruik te maken van PowerPoint, kan elke deelnemer zijn of haar visie delen binnen een collectieve productie.

De kinderen krijgen van hun kant de rol van jonge verslaggevers. Ze lopen door de straten van hun gemeente, nemen straatinterviews af, filmen en fotograferen elke plaats die ze interessant vinden en verdiepen zich in de geschiedenis van en de gebeurtenissen in hun gemeente. Ze leren hun audiovisuele montages te produceren en te bewerken om de vruchten van hun verkenningstocht te presenteren aan de groep ouderen.

Stappenplan en timing

Senioren: een wekelijkse multimediaworkshop

- Een overzicht geven van mogelijke audiovisuele presentaties voor het project. Brainstormen om de ideeën van de deelnemers over het voorgestelde thema te vergaren;
- Opleiding over de nodige computerhulpmiddelen;
- Opleiding over het gebruik van geluidsopnametools;
- Realisatie van de PowerPoint-presentatie voor de kinderen.

Kinderen: realisatie van een presentatie van onze gemeente voor Franse kinderen (verbroedering Wellin – Fort-Mahon).

- Samen bepalen welk type van werk ze willen maken, welke boodschap ze willen overbrengen, welk standpunt ze willen innemen;
- Uitwerking van een vragenlijst voor straatinterviews en realisatie;
- Interviews met bewoners en montage, stem- en beeldopnames;
- Bewerking uitgevoerd door de trainer in overleg met de kinderen.

Ontmoeting tussen beide groepen en voorstelling van de twee projecten.



Praktische omkadering

- Computer(s) uitgerust met PowerPoint, audiovisuele bewerkingssoftware, internet-toegang;
- Fototoestellen of smartphones;
- Een geluidsrecorder;
- Een projectie-installatie op een geschikte plaats;
- Een activiteitenruimte;



Succesfactoren

- Het project maakt het mogelijk om diverse samenwerkingsverbanden en sprekers in te schakelen om zo verschillende doelgroepen te bereiken. In dit geval het stedenbandcomité, de dienst vakantieopvang, Espace Public Numérique;
- De jongeren krijgen met dit project de kans om zich vrij uit te drukken, buiten de schoolse beperkingen om;
- De intergenerationele dimensie vormt een belangrijke meerwaarde voor het project. Ze draagt bij tot een unieke ontmoeting tussen groepen van mensen die anders weinig contact hebben met elkaar.



Valkuilen en aandachtspunten

- Het project is veeleisend qua timing: verscheidene workshops met senioren en organisatie van de buitenschoolse workshops voor kinderen;
- Tijdens de workshops dient men aandacht te hebben voor de eisen van het publiek, met name wat de technische opleiding betreft;
- Bij de senioren is er een grote vraag naar technische opleiding. Die vraag moet worden ingevuld, maar het is ook belangrijk om hen de nodige instrumenten voor een kritische media-analyse aan te reiken voor ze hun eigen inhoud produceren;
- De creatieve fase moet worden opgesplitst in verschillende concrete stappen om motiverend te blijven.

De Röntgenfoto

Dorothee Foddis (Délipro Jeunesse ASBL)

Pornografie, sexting... deconstructie van een taboe- onderwerp

Doelpubliek

Middelbare school, leerlingen vanaf 15 jaar.

Doelstellingen

- Een forum bieden om te praten over een taboemedium;
- Zich bewust worden van voorstellingen overgebracht door deze media;
- Een kritische blik werpen op de productietechnieken van dit medium.

Beschrijving van het project

Deze animatie past mediawijsheid toe op relaties en het gevoelsleven. Het kreeg de naam 'De Röntgenfoto' en handelt over online intimiteit en seksualiteit. Jongeren worden vandaag de dag regelmatig geconfronteerd met seksueel getinte beelden en hebben nood aan tools om deze voorstellingen in vraag te stellen.

De animatie, die zich tot scholen richt, bestaat uit een pedagogische module van 2 keer 50 minuten.

Methode

Aan de hand van korte ludieke en interactieve activiteiten zal de animatie jongeren bewust maken van wat deze beelden (die ze dagelijks consumeren en soms zelfs produceren) uitdragen en de manier waarop ze seksualiteit bagatelliseren, stereotypen versterken en esthetische normen en gedragscodes creëren. Naaktheid, sexting en pornografie worden dus besproken en in perspectief gezet om jongeren bewust te maken en de referenties in vraag te stellen.

Stappenplan en timing

- Inleidende activiteit;
- Sexting en foto's van jezelf;
- Porno-bingo – porno in cijfers;
- Het is film;
- Porno-normen? – memory over de mythes verspreid door porno;
- Verslaving of instructieboekje?



Praktische omkadering

- Projectieapparatuur (beeld en geluid);
- Klaslokaal waar de deelnemers in een kring zitten;
- Bingo-kaarten – porno in cijfers;
- Diverse videodragers;
- Geheugenkaarten.



Succesfactoren

- De uitdaging bestaat erin om een analytische eerder dan moraliserende of permissieve toon aan te nemen, om tot vrije gesprekken te komen en na te denken zonder te oordelen;
- Ideaal is om de groep te benaderen in duo, een man en een vrouw, om verschillende inzichten te brengen.



Valkuilen en aandachtspunten

- Aangezien dit een gevoelig onderwerp is met een even gevoelige beeldtaal, zal de animatie het gebruik van pornografisch beeldmateriaal als dusdanig vermijden;
- Specificeer van meet af aan de doelstellingen op het gebied van mediawijsheid. De animatie is geen substituuut voor het werk van een gezondheidsprofessional en moet op de media-analyse gericht blijven;
- Het is belangrijk om deze activiteit in een breder kader te plaatsen, in een proces van reflectie rond opleiding over het relationele, affectieve en seksuele leven;
- Geef de leerlingen een lijst van mogelijke contactpersonen voor het geval ze persoonlijke vragen of problemen hebben (PMS, verslavingszorg, gratis telefoonnummers, gezinsplanning in de regio, referentiesites, enz.).

Digitale hulpmiddelen ontrafeld

Laurence Warnant

Het hart van de machine onderzoeken om het beter te begrijpen

Doelpubliek

Leerlingen van het vijfde en zesde leerjaar, in groepen van ongeveer tien kinderen.

Doelstellingen

- De idee van de almacht van 'machines' (computer, tablet, smartphone...) ontcrachten door te ontdekken wat er in de computer verborgen zit;
- Begrijpen dat er regels moeten zijn om het gebruik van digitale hulpmiddelen aan banden te leggen en zo het discours van de ouders ondersteunen;
- Leren om (speelse) inhoud te creëren in plaats van deze te (over)consumeren.

Beschrijving van het project

Workshops van twee keer twee uur om de werking van een digitaal instrument onder de knie te krijgen. De eerste sessie is bedoeld om te definiëren wat een computer precies is en te begrijpen hoe een robot werkt. De leerlingen worden dan gevraagd om zelf een computer (Kano) in elkaar te zetten en te gebruiken, en te praten over hun gebruiksgewoonten en de regels die op school en thuis gelden. In de tweede sessie maken de leerlingen een videogame met de software Scratch en andere gratis en toegankelijke tools om inhoud te creëren.

Methode

- Samenwerkende en participatieve methodologie om in groep bepaalde doelstellingen te bereiken (computerassemblage en spelontwikkeling) met gepersonaliseerde hulp op maat van de behoeften van de groep;
- Peer learning (gesprekken over de thuisregels);
- Ludieke en actieve pedagogie om inzicht te krijgen in de concepten (netwerken en instructies).

Stappenplan en timing

- Ijsbreker: een netwerk opbouwen;
- Definieren wat een 'computer' is;
- Een robot aansturen;
- Een computer assembleren;
- Gebruik van en gebruiksregels voor digitale hulpmiddelen thuis;
- Een spel maken met behulp van de Scratch-software.



Praktische omkadering

- Computerkit (Kano) zelf in elkaar te zetten (via USB-kabels) voor twaalf studenten;
- Een computer voor twee tot drie leerlingen, in een specifieke computerklas;
- Handleiding met stapsgewijze beschrijving van
 - de acties die moeten worden uitgevoerd in de Scratch-software, om het gebruik van de software te vergemakkelijken;
 - de instructies die nodig zijn om een spel te maken met Scratch



Succesfactoren

- De speelse en eenvoudige dimensie van de Kano-kit;
- De mogelijkheid om de oefening uit te voeren met een oude computer die gedemonteerd en weer in elkaar gezet moet worden;
- De Scratch-software is gratis, online.



Valkuilen en aandachtspunten

- Beschikken over adequate hardware, software en digitale hulpmiddelen.

Zoro Netwerken

Elsa Doniol-Valcroze (Open Time VZW)

Het gebruik van de sociale netwerken in kwestie

Doelpubliek

Kinderen van het vijfde en zesde leerjaar, binnen de schoolomgeving.

Doelstellingen

- Het kritische vermogen van kinderen ten aanzien van internetbeelden aanscherpen;
- Het zelfbeeld en beeld van anderen in vraag stellen met verwijzing naar onze publicaties op het internet;
- Het verschil tussen echte en virtuele ruimte identificeren;
- Onderzoeken hoe ze hun gedrag kunnen aanpassen aan de ruimte waarin ze zich uitdrukken;
- Zich bewust worden van de digitale voetafdruk die ze achterlaten;
- De leerlingen informeren over de begrippen beeldrecht en het 'recht om vergeten te worden' op het internet.

Beschrijving van het project

Het project omvat een reflectie over het gebruik van sociale netwerken en het onderscheid tussen private en publieke ruimte. Aan de hand van een reeks activiteiten leren kinderen hun praktijken te kaderen en de apps op een doordachte manier te gebruiken.

Methode

Debat, spel en creatieve expressie.

Stappenplan en timing

- **Sessie 1:** definiëren wat een groep, een netwerk en een sociaal netwerk is, een lijst maken van de verschillende netwerken (digitaal en niet-digitaal) en beschrijven wat er in die netwerken wordt gedaan;
- **Sessie 2:** de werking van het internet en de sociale netwerken in vraag stellen, kennis en vragen delen;
- **Sessie 3:** de vorige sessies in de praktijk brengen: 45 foto's ter beschikking stellen van kinderen (die het doelpubliek niet kent) in hun schoolomgeving (klas, speelplaats, kantine, schooluitstappen...). Aan de hand van de voorgestelde foto's moeten de kinderen een paneel samenstellen dat het leven van de school in een paar foto's weergeeft. Ze mogen zelf bepalen of dat paneel voor de ouders of voor de (openbare) website van de school is;

- **Sessie 4:** de gemaakte panelen voorstellen en bespreken om na te gaan wat de panelen vertellen en waar ze thuishoren: in het klaslokaal? In de school? Op de sociale netwerken?



Praktische omkadering

- Een klaslokaal;
- Een reeks foto's;
- Post-its, grote posters, viltstiften, scharen, lijm.



Succesfactoren

- Activiteiten die gemakkelijk uit te voeren zijn en weinig materiaal vergen;
- Activiteiten die verband houden met de interesses van kinderen die voor de puberteit staan.



Valkuilen en aandachtspunten

- De grootste moeilijkheid bestaat erin om de activiteiten aan te passen aan de groep en de taalvaardigheid, de leeftijd en de digitale gewoonten van de kinderen;
- Het thema is erg breed en de klassikale sessies zijn kort. Door de doelstellingen van elke sessie duidelijk aan te geven, kan men de opgelegde timing aanhouden.

E-motie

Sarah Van Vooren

Stromen van emoties

Doelpubliek

Een groep van ongeveer tien volwassenen.

Doelstellingen

- Het debat aanwakkeren, het thema benaderen door concepten en theorieën te identificeren die ons toelaten om sociale netwerken, meningen en emoties te begrijpen (algoritmen, kunstmatige intelligentie, Paul Ekman's theorie der emoties, ervaringen – emoties – affecten – gevoelens...);
- Sleutels aanreiken om online interactiefenomenen te begrijpen (het emotionele web, emoticons – emoji's – emojireacties – algoritmes – aandacht besparen ...);
- Een praktische analyse uitvoeren met een groep op basis van de resources en gewoonten van de deelnemers.

Beschrijving van het project

Dit project wil de plaats van emoties in de media en sociale netwerken onderzoeken. Het doel bestaat erin om onze praktijken in vraag te stellen aan de hand van artikels, afbeeldingen of statussen geselecteerd op sociale netwerken. Welke rol spelen onze emoties tijdens het browsen? Hoe drukken we ze online uit? Wat is een affect, een gevoel, een echte emotie? Wat is een primaire, complexe, positieve of negatieve emotie? Is ze gedeeld of persoonlijk? Is ze specifiek voor een ideologie of cultuur? Hoe zou mijn emotie dan kunnen worden weergegeven? Met welke emoji? Hoe zal ik ageren of reageren op of ten opzichte van sociale netwerken? Of welke gevolgen heeft de uitdrukking van mijn emotie voor anderen?

Methode

Een pedagogische en interactieve workshop die resulteert in een individuele en collectieve ervaring die bijdraagt tot gesprekken en de ontwikkeling van een kritische geest. De animatie maakt gebruik van verschillende animatietechnieken, discussies en gesprekken op basis van theoretische dragers.



Praktische omkadering

- Een verzameling van afbeeldingen afkomstig van sociale netwerken (statussen, artikels met foto's, memes, artikeltitels ...). Een totaal van minimaal vijftig screenshots om de actualiteitsstroom na te bootsen;
- Individuele evaluatietabellen met zes kolommen die overeenkomen met de fundamentele emoties volgens Paul Ekman (vreugde, boosheid, angst, verdriet, verrassing en walging). In een eerste fase beleeft elke deelnemer deze individuele meeslepende ervaring en denkt hij of zij na over de emotie(s) die de inhoud achtereenvolgens oproept;
- Een reeks papieren emoji's om tijdens de discussie te interageren en om het inzicht in de emoties te versterken.



Succesfactoren

- Het project richt zich tot een volwassen publiek dat vertrouwd is met de digitale wereld en het gebruik en de toepassingen ervan;
- Het project kan worden herhaald door een ander sociaal netwerk en andere inhoud te kiezen. De keuze van de theoretische dragers kan ook worden aangepast aan de ideeën, interesses of leeftijd van de groep.



Valkuilen en aandachtspunten

- Het subjectieve aspect van de inhoudselectie, dat echter kan worden omzeild door de nieuwsfeed van een privéaccount aan te passen om een geslaagd (lees: afgestemd op de doelgroep) onderdompelingseffect te bereiken.

Bevordering van burgerparticipatie en opwekking van belangstelling voor politiek door middel van mediawijsheid

Anouchka Germys & Quentin Hurel (Respublik VZW)
Politiek tussen de regels door

Doelpubliek

Een groep van 25 leerlingen van het zesde middelbaar beroepsonderwijs.

Doelstellingen

- Zich bewust worden van het feit dat de politiek alomtegenwoordig is in onze mediawereld;
- De idee identificeren dat 'informatie' een constructie is;
- Over de nodige sleutels beschikken om een mediadrager te analyseren.

Beschrijving van het project

Dit project heeft de ambitie om verder te kijken dan het idee "politiek interesseert me niet" en om samen met jongeren na te gaan welke plaats politiek heeft in de media die ze gebruiken. Wat heeft hen de laatste tijd kwaad gemaakt op sociale netwerken? Hoe categoriseren we deze 'problematische' media? In hoeverre kunnen ze worden beschouwd als de uitdrukking van een politiek standpunt, al dan niet rechtstreeks? Op basis van de zes dimensies van de media-analyse wordt de groep geconfronteerd met een videoclip, waaruit mogelijke politieke inhoud moet worden gehaald. In de productiefase kunnen jongeren vervolgens een specifieke communicatiehouding aannemen (overtuigen, verkopen, informeren) om een medium te produceren.

Methode

- Ervaringen bundelen;
- Het aanleren en gebruiken van de 'zes dimensies van de media-analyse' (taalgebruik, technologieën, voorstellingen, typologie, doelgroep, producent);
- Creativiteit en expressie, om de geleerde concepten en uitdagingen in de praktijk te brengen.

Stappenplan en timing

- Welke media gebruikt u?
- Wat is u de afgelopen dagen opgevallen in de media?
- Analyse van een hedendaagse rapclip;
- Productie van informatie volgens een intentie.



Praktische omkadering

- Projectieapparaat;
- Verzameling van verschillende media-uittreksels;
- Videoclip naar keuze.



Succesfactoren

- Het project speelt in op een belangrijk maatschappelijk vraagstuk: inzien dat elk medium ideeën overbrengt;
- Het project is gemakkelijk af te stemmen op verschillende doelgroepen door de geanalyseerde dragers aan te passen.



Valkuilen en aandachtspunten

- De doelstellingen van burgerschapseducatie lopen niet altijd gelijk met die van mediawijsheid, wat het voor de trainer complexer kan maken.

Jongeren en informatie

Françoise Umuhoza

(AMO de Neder-Over-Heembeek VZW)

Doelpubliek

Een groep van een tiental deelnemers tussen 14 en 18 jaar.

Doelstellingen

- Jongeren in staat stellen om hun relatie met informatie te analyseren;
- Hun mening geven op wat ze in de media zien/lezen;
- Een kritische geest ontwikkelen om informatie van indoctrinatie te onderscheiden;
- Tools verwerven om de authenticiteit van informatie te controleren;
- Begrijpen hoe de informatie wordt geproduceerd.

Beschrijving van het project

Dit project wil de relatie onderzoeken die jongeren met de nieuwsmedia hebben. Hoe informeren ze zich? Hoe controleren ze de betrouwbaarheid van de informatie? Aan de hand van fragmentanalyses en ontmoetingen met RTBF-journalisten kunnen jongeren een kritischere kijk ontwikkelen op de manier waarop het nieuws wordt geproduceerd en verspreid en waarop het door het publiek wordt ontvangen.

Methode

- Oefeningen, debatten en spelletjes om informatie te ontdekken en in vraag te stellen: bewegende debatten, framespel 'Thiaqi' 5 in 5, brainstorming, woordenlijstanimatie ...;
- Lezen en bespreken van uittreksels om waar van onwaar te onderscheiden;
- Voorbereiding van een bezoek aan de RTBF;
- Collectieve deelname aan een radioworkshop bij de RTBF.



Praktische omkadering

- Afbeeldingen van diverse media-logo's (RS, televisie- en radiozenders, kranten, zoekmotoren en streaming);
- Voorbeelden van informatie en indoctrinatie;
- Kartonnen fiches;
- Computer met internettoegang;
- Videocapsules 'Mediakwestie – het ABC van de journalistiek';
- Een spel kaarten: drie van elke kleur/elk symbool;
- Papiertjes en pennen, flipchart, stiften.



Succesfactoren

- De animatietools van de RTBF zijn gemakkelijk toegankelijk;
- Het project biedt een goede introductie tot mediawijsheid en kan vervolgens worden opengewerkt naar andere thema's toe.

De invloed van films op de versterking van stereotypen en vooroordelen tegen vreemdelingen

Sarah Jaoui

De voorstelling van de 'Andere' in de cinema

Doelpubliek

- Nederlandstalige kinderen in het derde leerjaar (twee groepen van twintig deelnemers);
- Een groep volwassen vrouwen, die gesensibiliseerd werden voor maatschappelijke thema's.

Doelstellingen

- Een korte film analyseren volgens 'de zes dimensies van mediawijsheid': taalgebruik, producer, technologie, representatie, typologie, publiek;
- Een verhaal vertellen aan de hand van beelden die een verhaal vormen en het Koelesjov-effect begrijpen;
- Vertrouwd raken met de verschillende assen van de camera en zich bewust worden van het effect op de kijker.

Beschrijving van het project

Het witte doek bevat nog steeds veel stereotypen en vooroordelen die de stigmatisering van buitenlanders of mensen van vreemde origine in de hand werken. Jonge Noord-Afrikanen hebben vaak een voorstedelijk accent, zijn gekleed in perzikkleurige joggingpakken en worden afgeschilderd als onverbeterlijke criminelen (Dikkenek – Olivier Van Hoofstadt). Ook zien we momenteel een trend om jonge Noord-Afrikaanse vrouwen voor te stellen als rebellen die willen ontsnappen aan hun levensomstandigheden (Brio – Yvan Attal en Cherchez la femme – Sou Abadi). Aziaten worden dan weer vaak gezien als karatekampioenen en Afrikaanse vrouwen zijn over het algemeen op zoek naar een blanke echtgenoot (Third Wedding – David Lambert). Stereotypen die worden uitvergroot om mensen aan het lachen te brengen, dragen in hoge mate bij tot het succes van een film (Qu'est-ce qu'on a fait au bon Dieu – Philippe de Chauveron). Maar ze sluiten gemeenschappen ook op in vooroordelen.

Dit project bestaat uit een filmworkshop waarbij de deelnemers eerst bewust worden gemaakt van noties zoals sociale categorisatie, stereotypen, vooroordelen en discriminatie. Vervolgens nemen ze deel aan de creatie van filmpjes die bepaalde vooroordelen/stereotypen onder de loep nemen en/of alternatieve visies op de gebruikelijke stereotypen bieden.

Methode

- Spelletjes waarbij beelden en stukken uit film worden geanalyseerd;
- Een promotiecampagne bekijken en analyseren;
- Werken in grote en kleine groepen;
- Participatieve oefeningen;
- Analyse-oefeningen op basis van 'de zes dimensies van mediawijsheid'.

Stappenplan en timing

In het eerste deel wordt het begrip 'stereotypen' besproken aan de hand van het spel 'Cultionary'. Na afloop van dat spel geven de deelnemers een definitie van sociale categorisatie en stereotypen.

Bij de tweede activiteit worden de drie Babelgium-capsules behandeld. De deelnemers analyseren ze aan de hand van 'de zes dimensies van mediawijsheid'. De betekenis van vooroordelen wordt geïllustreerd met behulp van filmfragmenten.

Het tweede deel gaat over filmtechnieken: een activiteit over genres in de cinema, de overgangen tussen en de rol van scènes, het Koelesjov-effect, de camera-as en de effecten ervan op de toeschouwer, shot/reverse shot en de effecten ervan op de toeschouwer. Er zijn twee activiteiten voorzien:

- Analyse van de campagne 'Africa for Norway';
- Activiteit 'Vertel me een verhaal in vier foto's'.



Succesfactoren

- Voor de activiteiten is geen voorkennis nodig. Ze maken deel uit van acht educatieve fiches, die zijn ontwikkeld om na te gaan hoe beelden stereotypen versterken;
- Op een speelse manier ontdekken de studenten de mechanismen gebruikt bij het schrijven van verhalen. Ze structureren hun ideeën om hun boodschap over te brengen;
- Het project stelt ze in staat om de begrippen identiteit, zelfbeeld en beeld van anderen in vraag te stellen en het zelfvertrouwen op te krikken;
- Het project kan, dankzij de gemakkelijk toegankelijke tools, worden aangepast aan een ander publiek.



Valkuilen en aandachtspunten

- Het is belangrijk om veel visuele hulpmiddelen te verzamelen;
- Koop de dragers en hulpmiddelen en experimenteer ermee zodat u ze voor de activiteit onder de knie hebt;
- Zorg ervoor dat u over projectieapparatuur beschikt en dat ze eenvoudig te gebruiken zijn met gemakkelijk toegankelijk gereedschap.

Dankwoord

Media Animation en Mediawijs willen graag iedereen bedanken die in 2018-2019 heeft meegewerkt aan de MediaCoach-opleiding.

Luc Bouillon & Michaël De Schutter – Liesbet Bradt – Bram Cuyt – Bart Debruyne – Elsa Doniol-Valcroze – Geert Faes – Dorothée Foddis – Anouchka Germys & Quentin Hurel – Aurélien Ghistelinck – Michaël Ismeni – Sarah Jaoui – Pieter Jegers – Andreas Lauwers – Inge Martens – Valérie Martin – Diane Masson – Vik Pauwels & Christophe Laes – Sil Tambuyser – Sarah Van Vooren – Joachim Verhaegen – Sam Verhoeven en Jürgen De Bie – Françoise Umuhoza – Laurence Warnant

Mediawijs en Media Animation bedanken alle partners en stakeholders die hun expertise inbrengen en de MediaCoach-opleiding verrijken.



Welke concrete vorm kan een project rond mediawijsheid aannemen? Deze booklet omvat tal van voorbeelden. Het aanbod is erg breed: analyse van stereotypen, mediaproductie, digitale tools in de kijker... De uitgangspunten om mediawijsheid te benaderen, zijn dan ook legio.

Dit werk is eerder bedoeld als een inspirerend instrument dan als een exhaustieve educatieve gids. Het geeft een overzicht van verschillende projecten, uitgewerkt in relatie tot hun context en hun publiek en getest in de praktijk. Elk project werd uitgewerkt door een deelnemer aan de MediaCoach-opleiding en voorgesteld aan een jury van professionals op het gebied van mediawijsheid.

Via een samenwerking tussen Mediawijs en Média Animation speelt het opleidingsproject MediaCoach in op de vragen en behoeften van sociaal-educatief personeel dat mediawijsheid in zijn praktijk wil integreren. Dit document vat de projecten samen die zowel aan Franstalige als Nederlandstalige zijde zijn uitgevoerd in de jaar 2018-2019.