



MEDIAWIJS ONDERWIJS

EVELIEN D'HEER – BERT PIETERS



games in de klas



neen tegen cyberpesten

beelden lezen en schrijven

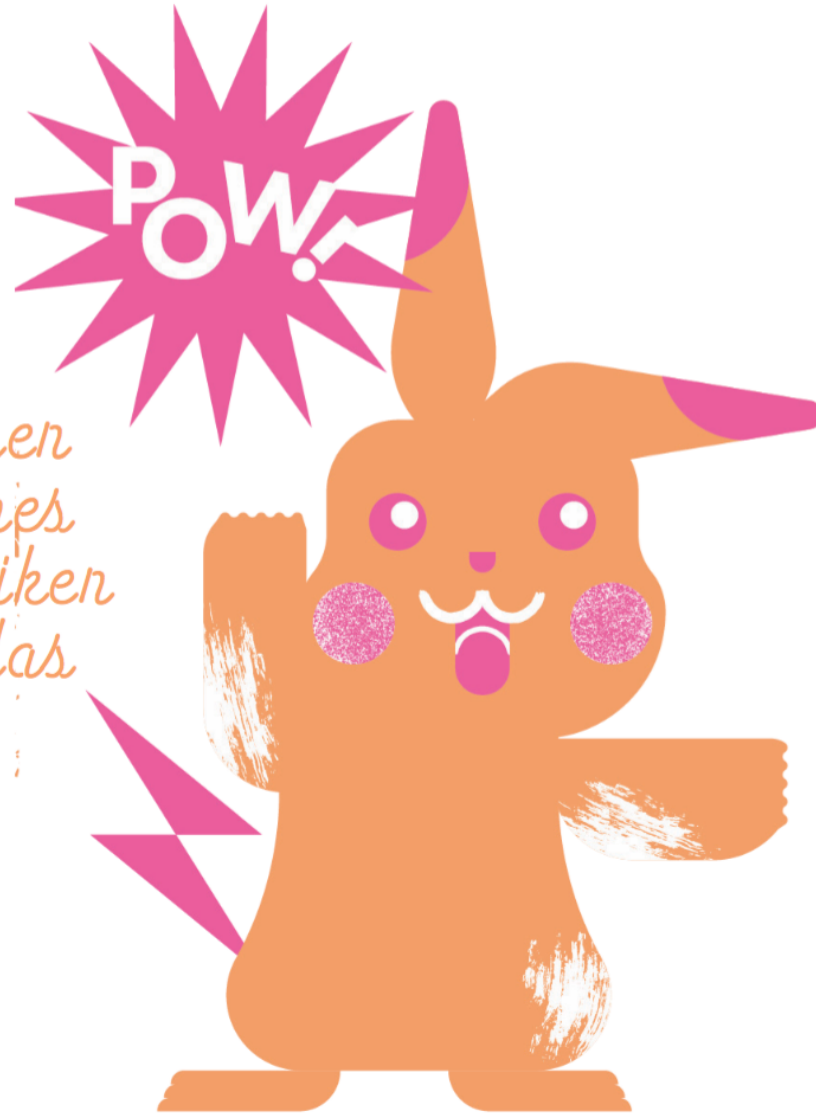


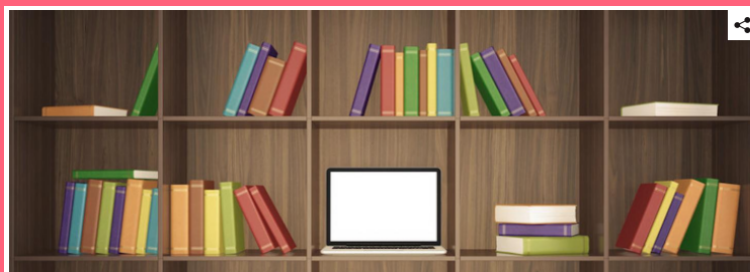
games in de klas

Logisch toch?!



*5 redenen
om games
te gebruiken
in de klas*





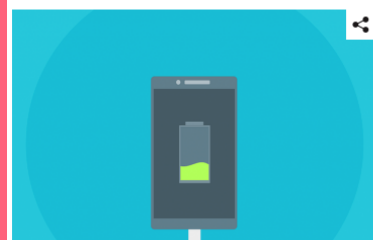
Mythes over games in de klas doorprijkt

Artikel | 2016



Mediawegwijzer: Games in de klas

Tool |



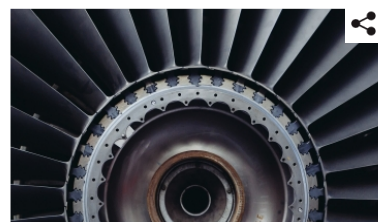
It all starts with... de ICT-infrastructuur

Onderzoeksresultaat |



Games en educatie: Wat, waarom en hoe?

Artikel | 2016



Leerkrachten aan het woord: Games en techniek hebben elkaar gevonden!

Praktijk |



Jonge Vlaamse kinderen gamen gemiddeld 40 minuten per dag

Onderzoeksresultaat |

Inspirerende video's: Games in de klas



Media
Games om leerlingen te belonen

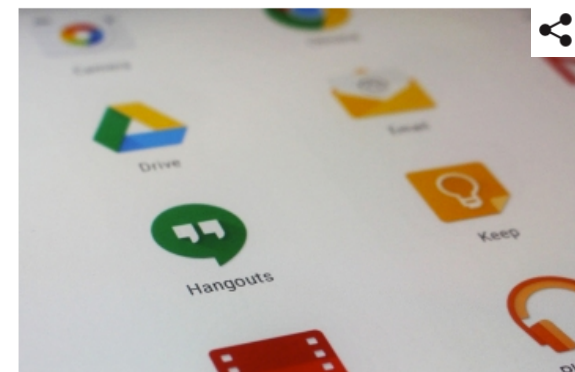


Media
Games om de leerstof te herhalen



Leerkrachten aan het woord: Games motiveren en verbeteren de klassfeer

Praktijk |



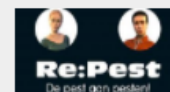
Apps in de klas: Wat levert het op?

Onderzoeksresultaat |

Uitgelicht: Mediawijze games



Tool
Game jezelf reclamewijs!



Tool
Re: Pest game om pestgedrag op school...



Tool
Master F.I.N.D.



Edutab formuleert 4 adviezen voor het onderwijs

Onderzoeksresultaat |

neen tegen cyberpesten

Een schoolbrede aanpak

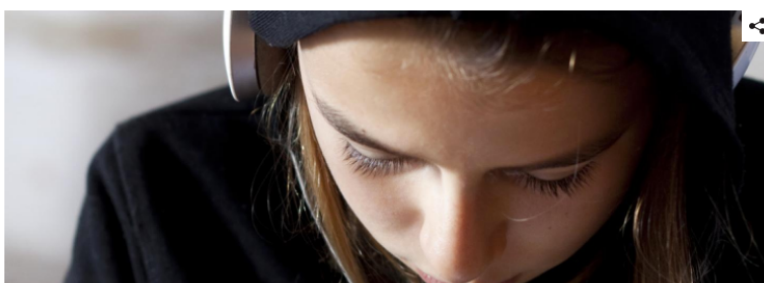
Wanneer is er sprake van *Cyberpesten*?

Naar Sara Bastiaensens, Onderzoeksgroep MIOS, Universiteit Antwerpen

3 CRITERIA BEPALEN WAT CYBERPESTEN IS

EÉN VAN MIJN LEERLINGEN IS EEN *cyberpester*. WAT NU?

EÉN VAN MIJN LEERLINGEN WORDT *gecyberpest*. WAT NU?



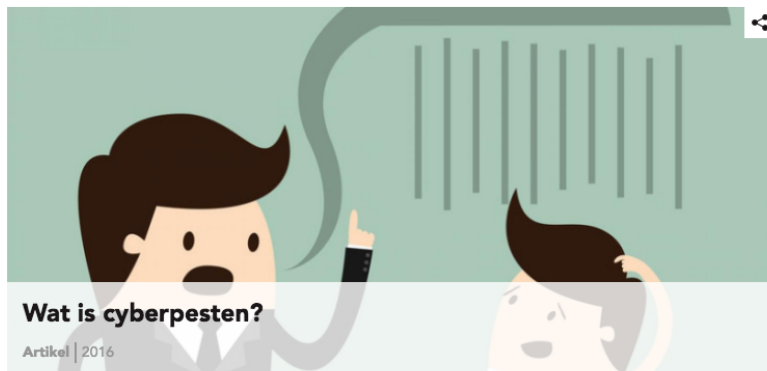
Hoe groot is het cyberpestprobleem?

Artikel | 2016



De verwevenheid van cyberpesten en klassiek pesten

Artikel | 2016



Wat is cyberpesten?

Artikel | 2016



Welke jongeren worden vooral gecyberpest? Hoe gaan zij daarmee om? Inzichten en tips

Artikel | 2016



Hoe krijg ik voeling met het mediagebruik van mijn leerlingen?

Artikel | 2016

Uitgelicht: Lespakketten tegen cyberpesten



Tool
KiVa-programma tegen pesten op school



Tool
Lespakket: Connected over veilig...

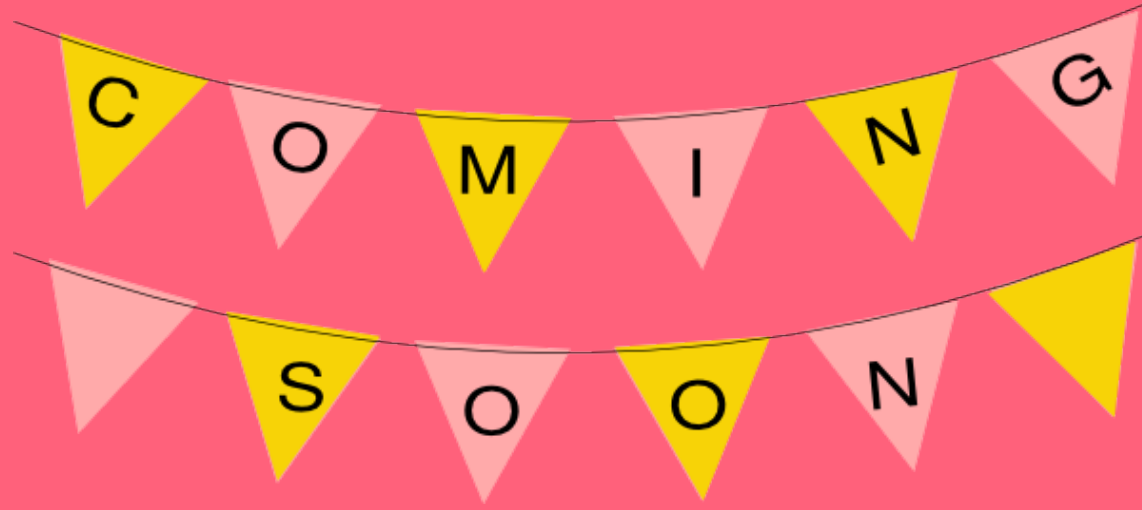


Tool
Lespakket: Stop Cyberpesten



Cyberpesten aanpakken: een multi-stakeholder benadering

Artikel | 2016



Cyberscan

Een 'app'klare toolkit om het cyberpestbeleid
vorm te geven in je school

beelden lezen en schrijven

Werken aan
beeldgeletterdheid

Wil je de wereld om je heen begrijpen, dan moet je goed kunnen omgaan met beelden en wat ze ons zeggen.

Tom De Mette, Educatiewetenschappen, VUB
Lode Vermeersch, HIVA, KU Leuven

1 KADRAGE

Je plaatst een kader rond je beelden, waarmee je bepaalt wat iemand wel of niet ziet en hoe opvallend iets in beeld komt. Dat is de meest essentiële keuze over wat er wel of niet in je verhaal mag en hoe centraal (letterlijk) je iets zet.

2 PERSPECTIEF

Of de camera een beeld maakt uit de hoogte, ergens recht voor, van onderen, van opzij ... De keuze voor het camera-standpunt bepaalt je houding tegenover wat op het beeld komt: neutraal, superieur, onderdanig, betrokken ...

3 AFSTAND

Je kunt je beter inleven in de psychologie van de personages wanneer de camera hun gezicht dichterbij benadert.

4 LICHT

Waar het licht komt, gaat jouw aandacht naartoe. Het licht bepaalt ook heel veel van de sfeer.

5 MONTAGE

Beelden worden niet altijd chronologisch getoond, ze worden met allerlei effecten bewerkt en heel vaak ontbreekt nog informatie. De keuze bij de montage en afwerking heeft daarom een grote impact op hoe ons brein een logica ziet in de beelden.

6 BEELDBEWERKING

Achteraf kan je verschillende beeld-elementen aanpassen, verwijderen of toevoegen. Je doet dit om het beeld te verbeteren of om de aandacht op een bepaald onderdeel te richten. Of – in sommige gevallen – om de waarheid te manipuleren.

Interactieve Video!



> Sla over

Zoals je leert hoe je een opstel moet kunnen schrijven,
Zo moet je ook manieren leren om je verhaal in beeld te
brengen. En dat is een uitdaging!

Evvy Raes, Kijk! vzw



Beeldgeletterdheid, een definitie

Artikel | 2016



Tools uitgelicht



Tool
Leren met beelden



Tool
Online workshop over '...



Tool
Praktijkfiche: Kunsteducatie met multimedia



Eerst zien en dan geloven? Beeldgeletterd museum

Artikel | 2016



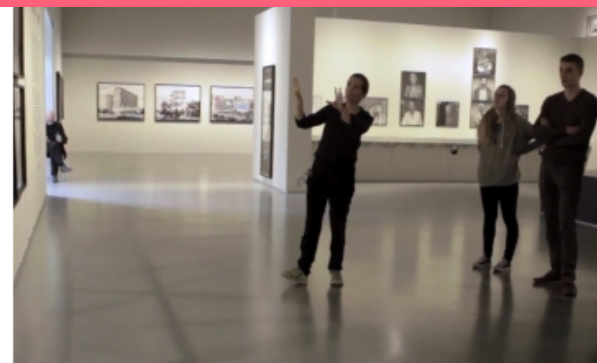
Een brede blik op beeld

Artikel | 2016



Het beeld in de eindtermen

Onderzoeksresultaat | jan 2013



Beelden leren lezen



Beelden leren schrijven



Blanke film: een wereldbeeld verkennen

Artikel | 2016

Vragen?

evelien.dheer@mediawijs.be
bert.pieters@mediawijs.be

www.gamesindeklas.be
www.tegencyberpesten.be
www.lerenmetbeelden.be

beelden lezen
en schrijven

games in
de klas

neen tegen
cyberpesten

