

migrant *liter@cies*



TOOLKIT

Inzetten op digitale geletterdheid en
mediawijsheid in taalonderwijs bij
migranten

Coördinerende partner



Partners



PROJECT CODE: 2017-1-IT02-KA204-036607

De inhoud van deze publicatie is de verantwoordelijkheid van de auteurs. De inhoud weerspiegelt op geen enkele manier de visie van de Europese Commissie.



Mede gefinancierd door het
programma Erasmus+
van de Europese Unie

Inleiding

In het project Migrant Liter@cies gingen 9 organisaties uit 8 Europese landen op zoek naar goede praktijken om ICT en (sociale) media in te zetten om een taal te leren. De focus hierbij lag op praktijken die zich richten tot volwassen nieuwkomers.

Het leren van een nieuwe taal is vaak een noodzakelijke stap in het inburgeringstraject. Maar vandaag - in een sterk gedigitaliseerde samenleving - zijn ook digitale vaardigheden cruciaal (Combes B., 2010). Naast het aanleren van traditionele vormen van geletterdheid (rekenvaardigheid, luisteren, spreken, lezen, schrijven en kritisch denken), moeten we nieuwkomers vandaag ook versterken in digitale en mediawijsheid. Nieuwkomers moeten immers ook online bankverrichtingen kunnen uitvoeren, de goedkope e-tickets voor het openbaar vervoer aankopen of gewapend zijn tegen nepnieuws.

Internet, nieuwe digitale tools, sociale media... Ze bieden ons de mogelijkheid om ons beter te informeren en doordachte keuzes te maken, om ons op creatieve manieren uit te drukken, om te communiceren met de wereld... Net daarom is het cruciaal dat er aandacht is voor mediawijsheidscompetenties binnen elke vorm van onderwijs.

Vanuit het Migrant Liter@cies-project zijn we ervan overtuigd dat er voldoende aandacht nodig is voor technische competenties (om bv. computers en apps te gebruiken), kritische competenties (om media te begrijpen, te contextualiseren en kritisch te evalueren) én creatiemogelijkheden om via een diverse digitale tools eigen boodschappen te produceren en te communiceren.

In het project werden in totaal 45 workshops ontwikkeld en getest. Workshops waarin telkens geëxperimenteerd werd met ICT en (sociale) media in leeromgevingen met volwassen migranten. Soms werden digitale tools ingezet om de taal te leren, een andere keer werd meer ingezet op het verhogen van mediawijsheid. Een volledig overzicht is te vinden op www.migrantliteracies.eu. In deze toolkit bundelen we die workshops en praktijken die het meest relevant zijn voor een Vlaamse context.

We wensen je veel inspiratie!

Inhoud

1. De wetenschappelijke bril

2. Migrant Liter@cies in Vlaanderen

2.1. Opleiding

2.2. Inzichten

2.3. Innovatieve workshops

3. Ter opwarming: Digitale en mediawijze competenties testen

4. Workshops

4.1. De workshops in Vlaanderen

- Reclame en propaganda
- Lomap - de buurt verkennen
- Ouderschap in digitale tijden
- Echt of vals?
- Stop motion

4.2. De workshops in Europa

- Calepino
- Mijn wereld, mijn foto's
- Koken
- Dagelijkse routine van YouTubers
- Vrije tijd
- Veilig online
- Avonturen in het dagelijks leven
- Mijn interview

De wetenschappelijke bril

e-Tools en MOOCs: de klassieke aanpak van het leren van een tweede taal herbekeken

Auteurs: M. Spotti, J. Dijsselbloem

E-mailadres voor correspondentie: m.spotti@tilburguniversity.edu

Deel 1: Introductie

Met dit hoofdstuk, geschreven in de ontwikkelingsfasen van het Migrant Liter@cies-project, willen we verder kijken dan de eigen(zinnige) leeromgevingen waar elk van de consortiumpartners mee te maken heeft in de dagelijkse onderwijspraktijk.

Dit hoofdstuk wil een vertrekpunt zijn voor een volwassen reflectie: waarom erkennen we het gebruik van ICT en media én de ontwikkeling van technologische vaardigheden voor zowel docenten als cursisten nu algemeen als essentiële elementen in tweedetaalonderwijs?

Tegelijkertijd willen we in dit hoofdstuk verdergaan dan de reflecties die zijn verzameld uit de ervaringen van de consortiumpartners. Het heeft als doel om de lezer - of het nu om een docent of een cursist gaat - het discours van digitale geletterdheid te laten omarmen, om hem een bewustzijn aan te reiken, en om hem competent te maken.

We willen in dit hoofdstuk benadrukken dat online leeromgevingen, samen met bv. online peer-to-peer evaluatieprocessen, een bijdrage kunnen leveren aan de uitbouw van een actieve participatie van de cursist aan het leerproces. Maar zoals het er nu naar uitziet, veronderstellen de huidige ervaringen dat cursisten zich ook voldoende bewust moeten zijn van digitale omgevingen en een online etiquette nodig hebben om actief deel te nemen in een e-learningomgeving waarin talen worden geleerd. De praktijken die we bedoelen verschillen dan ook enorm van de vele (gebruiksvriendelijke) online platforms die enkel zijn bedoeld als afstandsonderwijs.

Het begrijpen van de behoeften, de drijfveren en de obstakels die leven in de sector van het tweedetaalonderwijs - om al dan niet online taalcurricula te ontwikkelen en te implementeren - is daarom fundamenteel. Door dit te doen, ontdekken we dat zowel

docenten als cursisten iets willen ontwikkelen dat verder gaat dan wat nu op het web wordt geboden, om ervoor te zorgen dat de leerervaring dicht bij het dagelijks leven van de cursisten ligt, rekeninghoudend met de ontwikkeling en de beperkingen van de cursisten (een baan of gebrek daaraan, een woonst of gebrek daaraan, familie en de herenigingsprocedure, juridische status, het verlangen naar een nieuwe studiecarière).

Deel 2: Ervaringen uit het verleden: leren met ICT-middelen, de drijfveren en de belemmeringen ervan

Ons uitgangspunt is dat geletterdheid belangrijk en relevant is voor alle mensen. Zoals UNESCO ons bewust heeft gemaakt, is geletterdheid iets dat alle mensen in verschillende mate bezitten:

“Geletterdheid is een kenmerk dat individuen in verschillende mate verwerven, gaande van net boven niets tot een onbepaald hoog niveau. Sommige individuen zijn minder of meer geletterd dan andere, maar het is echt niet mogelijk om ongeletterde en geletterde personen als twee verschillende categorieën te beschouwen.” (UNESCO, 1957)

Geletterdheid is dus geen absoluut binair gegeven. Niemand is ofwel geletterd, ofwel ongeletterd. Iemand kan in zijn eigen moedertaal of in een specifiek register daarvan geletterd zijn, en tegelijk ook gepusht worden om in een andere taal of een van zijn varianten geletterd te worden, als een vorm van secundaire socialisatie en groupisme (Spotti & Blommaert 2017). Dit is iets wat vaak gebeurt in meertalige samenlevingen over de hele wereld. Denk bijvoorbeeld aan de commerciële interacties die plaatsvinden op de vismarkt van Konakry in Guinee, waar Sousa wordt gekozen als de taal van (vis)handel.

Als we kijken naar de pas aangekomen migranten die deelnemen aan inburgeringstrajecten in heel Europa, valt op dat deze in veel opzichten van elkaar verschillen (Extra et al. 2009). Het is geen homogene groep. De scholingsgraad of de mate van geletterdheid bijvoorbeeld kan verschillen. Zoals blijkt uit een studie uit 2010 door het Europees Instituut voor technologische prognose (IPTS 2011), hebben nieuw aangekomen migranten ook verschillende diploma's en ervaringen met onderwijssystemen. Verder gebruiken ze vaak een ander schrift, en hebben ze op zeer diverse manieren kennis gemaakt met webgestuurde of computergestuurde leermiddelen, en dit via een desktop, een laptop of een mobiele telefoon (Kluzer et al. 2011).

Hoewel we niet binair kunnen bepalen of iemand geletterd of analfabeet is, kunnen geletterdheid en digitale geletterdheid en het gebrek daaraan discriminerende factoren in het dagelijks leven van mensen zijn. Wat op zijn beurt dan weer leidt tot de opkomst van nieuwe vormen van zichtbare en onzichtbare achterstand.

Eerdere studies die keken naar de drijfveren en de belemmeringen om ICT al dan niet in te zetten bij het leren van een tweede taal, kunnen als volgt worden samengevat:

Wat betreft de cursisten

Om succesvol te worden in een nieuwe taal (L2), heb je andere vaardigheden en zelfkennis nodig als je de taal online leert, dan wanneer je die taal face-to-face leert. Om talen online te leren zijn effectieve betrokkenheid en digitale vaardigheden nodig, evenals een goede dosis vastberadenheid en self management, zeker als het leren plaatsvindt buiten een formele onderwijsomgeving. Het online leren van een taal gaat niet noodzakelijk sneller en mag bijvoorbeeld niet worden beschouwd als het wondermiddel voor een versneld inburgeringstraject. Eigen onderzoek uit 2010 heeft aangetoond dat een hoger opleidingsniveau de kans vergroot of iemand zelfstandig computergestuurde leermiddelen kan gebruiken. Dit stond in schril contrast met het niveau van autonomie bij personen met een laag opleidings- of alfabetiseringsniveau - om het even of het ging om personen die recent in het land aangekomen waren of personen die er al langer gevestigd waren. Bij die laatste groep, bleken het contact tussen docenten en cursisten, en de uitleg en feedback van docenten dé sleutel voor hun leerervaring. Zoals blijkt uit een meer recent Nederlands onderzoek (Spotti et al. 2017), heeft user friendly online leren - meestal aangeboden door gecertificeerde overheids- of particuliere instanties - niet de verwachte toename in het slagingspercentage of de voltooiing van de inburgeringstraject. Andere factoren waarmee rekening moet worden gehouden, hebben te maken met interpersoonlijke interactie en ondersteuning, evenals de motivatie van studenten en het voorkomen van uitval.

Wat betreft de docenten

Eigen onderzoek in zowel Nederland als Zweden uit 2009-2010, heeft de aanwezigheid van een technofobie waargenomen onder L2-docenten. De angst voor technologie en de angst dat technologie hun werk zou vervangen, lijkt één van de grootste

zorgen van docenten te zijn. Het gebruik van online leerplatforms vereist bovendien ook veel vaardigheden die pas recentelijk - zij het zonder uniformiteit - in ontwikkeling lijken te zijn binnen de lerarenopleidingen. Deze vaardigheden omvatten o.a. de kennis om ook online mogelijkheden te creëren voor gesprek, inbreng van de cursist en betekenisgeving tussen cursisten onderling, opdat online modules relevant zouden zijn voor de dagelijkse ervaringen van de cursisten.

Deel 3: "My MOOC is better than yours": samen richting een gemeenschappelijk doel

Dat MOOC's (Massive Open Online Courses) vanuit strategisch en organisatorisch perspectief hun toegevoegde waarde laten zien, staat buiten kijf. Binnen het project Migrant Liter@cies werkten de partners een MOOC uit en bereikten we zo een publiek over heel Europa. Maar de vraag waarmee we bij het ontwikkelen van de MOOC geconfronteerd werden, is de volgende: is er ook een meerwaarde bij het leren van een nieuwe taal en zo ja, voor wie? Met andere woorden, kunnen MOOC's zorgen voor effectiviteit voor studenten, duurzaamheid voor docenten en een standaard voor het onderwijsproces? Of zijn MOOC's al op hun terugweg?

De ontwikkeling van leertechnologieën heeft er geleidelijk voor gezorgd dat tijds- en plaatsbarrières bij het leren van een nieuwe taal overbrugd kon worden, waardoor verschillende generaties cursisten zijn ontstaan die kennis hebben gemaakt met afstandsonderwijs. Je zou kunnen stellen dat MOOC's niet alleen deel uitmaken van deze evolutie, maar dat ze kunnen worden beschouwd als de laatste schakel in de ontwikkeling van afstandsonderwijs. Vanuit technologisch oogpunt zijn er verschillende e-learning methodes die met de term MOOC geïdentificeerd kunnen worden. Dankzij bijvoorbeeld de verwerkingskracht en grotere opslagruimten van digitale toestellen die geschikt zijn voor multimedia, snelle communicatienetwerken, nieuwe functies en convergentie met andere apparaten, maken MOOC's unieke leerruimtes. Zowel voor degenen die ergens op een vaste locatie zitten als voor mensen in situaties van transnationale mobiliteit, biedt het mogelijkheden op het gebied van levenslang leren.

Vanuit didactisch oogpunt lopen MOOC's echter het risico te struikelen over twee bekende problemen. Een daarvan is het klassieke ex cathedra lesmodel, waarbij lessen die vanuit de

docent vertrekken, enkel gemoderniseerd worden door de technologieën die worden gebruikt. Deze manier is vaak bijna volledig afhankelijk van video's, gemaakt door docenten, aangevuld met een aanbevolen leeslijst en uit te voeren taken, die vaak afkomstig zijn uit een papieren lesmethode. Het tweede probleem is de manier van evalueren. De centrale vraag blijft steeds: heeft het e-learninginstrument een didactische meerwaarde? Of is louter een surrogaat voor het overbruggen van tijds- en plaatsbarrières?

Van de vele definities van e-learning blijven sommige gericht op technologie, terwijl andere in plaats daarvan de volledigheid van de leerervaring benadrukken. Cope & Kalantzys (2005) verwijzen naar het trainingsproces in zijn geheel. In hun begrip verwijst de "e-" naar onderwijs dat wordt gegeven in een gedigitaliseerde vorm (met bijvoorbeeld geschreven of gesproken teksten, statische of bewegende beelden). "Leren" omvat in plaats daarvan enerzijds wat wordt onderwezen (dus inhoud en didactische aspecten die het leren van inhoud mogelijk maken), anderzijds het waarom het wordt onderwezen en hoe het aansluit bij het dagelijkse leven van de individuele student.

Kluzer, Spotti & Ferrari (2011) begrijpen onder de overkoepelende term "e-learning" een reeks methodologieën waarbij ICT gebruikt wordt om cursisten een leeromgeving aan te bieden (informatiebronnen, leerprikkels, interacties met leerkrachten of metgezellen) die ze vrij in tijd en ruimte kunnen gebruiken. In die zin krijgt e-learning een veel diepere waarde dan afstandsonderwijs of zelfs breder dan leren op afstand. Het is dan meer dan simpelweg het overwinnen van een drempel (bv. de fysieke afstand), maar het wil extra kansen creëren (om alle mogelijke nuttige interacties te benutten tussen de student en de leraren, de peers, onderzoeksresultaten, de gemeenschap). Het belang om heuristische leeromgevingen te creëren, die rijk zijn aan interpersoonlijke relaties, werd al in de jaren 90 benadrukt als een fundamenteel element voor het leren van talen. Desalniettemin ontwikkelt een groot deel van het e-lernen dat plaatsvindt in een L2-taalklas nog steeds op een nauwelijks interactieve manier: bijvoorbeeld een scherm in plaats van een pagina of een tablet in plaats van een boek. De perceptie en het beheer van plaats- en tijdsbarrières leidde al snel tot andere drempels, bijvoorbeeld die van de digitale vaardigheid. Met de komst van e-learning herformuleerden Snyder en Prinsloo de constructie van ongelijkheid in leeromgevingen als digitale ongelijkheid.

Deel 4: Conclusies en bedenkingen

Een laatste bedenking, komende uit de praktijkervaringen die binnen het Migrant Liter@cies-project zijn opgedaan, willen we hier graag kwijt. Tijdens de reis om dit document samen te stellen troffen we een eindeloze lijst van voorvoegsels aan in combinatie met de term 'leren'. Bijvoorbeeld uit teksten die praten over de drijfveren en belemmeringen van e-learning voor nieuw aangekomen migranten (Driessen et al. 2010), is het tegenwoordig vrij gemakkelijk om andere teksten te vinden die het voorvoegsel 'e-' liever vervangen door het voorvoegsel 'm-', waar de 'm' staat voor media learning. Op andere momenten vinden we 'online' leren en 'virtueel' leren als voorvoegsels die vervolgens worden gekoppeld aan klasomgevingen. Gezien deze voorvoegsels en hun respectieve waarden, geloven we dat er één ding niet verloren mag gaan binnen deze reeks, namelijk onze kernactiviteit: 'Wat was leren?'; 'Wat is leren geworden?'; en: 'Waar gaat leren naartoe?'.

Vanuit een klassiek perspectief zou je kunnen zeggen dat in de overgrote meerderheid van de gevallen het leren van een nieuwe taal nog steeds gebeurt - zij het niet alleen - via de gedrukte tekstboekpagina. Die pagina blijft een statisch ontworpen entiteit met een beperkte hoeveelheid interactie voor cursisten en met een lineaire leerroute waarin vooraf bepaald is wat er geleerd moet (zie Kress & Bezemer 2005).

E-learning - leren door middel van teksten en media op schermen - heeft leerervaringen veranderd, waardoor het vloeiend, dynamisch en dichter bij de leefwereld van cursisten kan staan. De ontwikkeling van e-learning via mobiele apparaten berust op vier elementen: mobiliteit, onafhankelijkheid, overdraagbaarheid en tijdelijkheid. Wat zich in een 'mobiel' bevindt, wordt in feite deel van de opkomende 'e'-habitus - het online gedrag - van de cursist, ongeacht de plaats van het leren. Dit idee van habitus, hoewel het nog steeds empirisch bewezen moet, zou kunnen suggereren dat leren verandert als degenen die leren veranderen. Met andere woorden, e-learning via mobiele toestellen heeft het potentieel om de cursist centraal te stellen, zoals we in ons project hebben kunnen vaststellen en waarderen. Die cursist centraal stellen - binnen een breed kader van een algemeen L2-curriculum - is cruciaal, eerder dan de zoektocht naar een homogeen curriculum.

Migrant Liter@cies in Vlaanderen

Opleiding

Elke partner binnen het Migrant Liter@cies-consortium organiseerde opleiding in eigen land voor docenten en professionals die werken met volwassenen met een migratieachtergrond met innovatieve praktijken, ideeën en instrumenten die nieuwe manieren van digitale technologie gebruiken en de integratie van digitale en mediawijsheid in geletterdheidseducatie promootte. Samen betrokken ze 197 deelnemer in 8 Europese landen.

In Vlaanderen startte Mediawijs in september 2018 de Mediacoach-opleiding voor Basiseducatie. Mediacoach is een opleiding voor professionals die mensen begeleiden of opleiden of vorming of publiekswerking organiseren en die digitale en mediawijsheid willen integreren in hun eigen praktijk en organisatie. Een mediacoach is het aanspreekpunt in zijn school of organisatie voor digitale en mediawijsheid en de pedagogische inzet van (digitale) media. De mediacoach inspireert en ondersteunt zijn of haar collega's. We breidden het initiatief uit tot een opleiding die doorliep tot in juni 2019 en die 29 docenten Basiseducatie engageerde.

Inzichten

De situatie waarin talen worden aangeleerd is in elk land zeer anders (In Sicilië bestaan klasgroepjes zelden uit meer dan 6 leerlingen, in Slowakije zijn er weinig laaggeletterde migranten, in Estland is er maar één school in het hele land die taallessen geeft aan migranten, ...) en ICT in de lespraktijk is niet in elk land even ingeburgerd. Toch is er consensus: ICT gebruiken en mediawijsheid bijbrengen, dat hoort bij een taal cursus! Je hebt immers digitale toepassingen nodig om te functioneren in de maatschappij: om je weg te vinden, de busuren op te zoeken of te solliciteren.

Het is dus zaak om op zoek te gaan naar die digitale toepassingen die van nut zijn voor cursisten, waar ze liefst zelf mee aan de slag kunnen, ook buiten de cursus.

Mediawijs bundelt samen met partners heel wat goede praktijken, kant-en-klare handleidingen, inspirerende video's en nog veel meer op www.e-inclusie.be. En ook in deze toolkit vind je workshops die je kunnen inspireren.

Toch is digitale media en mediawijsheid integreren niet zo eenvoudig als het misschien lijkt. Eén docent met goesting en vaardigheden kan wel iets, maar vaak is het ook teamwork. Maar: hoe overtuig je die collega's die misschien koudwatervrees hebben? Enkele antwoorden op die vraag deelden we in de Migrant Liter@cies-MOOC. Alle partners werkten samen om een Massive Open Online Course (MOOC) op te zetten om professionals over dit onderwerp verder te onderwijzen. In verschillende modules onderzochten we de vele mogelijkheden van ICT en media in taalonderwijs aan laaggeletterde migranten. Via video's, oefeningen en achtergrondinformatie werden zaken als het belang van inzetten op meerdere geletterdheden, privacy, apps en de mogelijkheden van diverse mobiele devices aangebracht.

De MOOC is toegankelijk via
<https://mooc.migrantliteracies.eu/>

Innovatieve workshops

Elke partner ontwikkelde innovatieve workshops in hun eigen land. Alle workshops werden vertaald in het Engels en gedeeld met de partners. Mediawijs ontwikkelde en testte 5 workshops in diverse klasgroepen in de Basiseducatie in Vlaanderen.

Verder in deze toolkit vind je de stap-voor-stap uitgewerkte versies van elke workshop.

De workshops duren telkens 6 uur, maar kunnen in verschillende blokken opgesplitst worden en verdeeld worden over verschillende lesmomenten.

Video's van de uitgeteste workshops vind je op
de [website van Mediawijs](#).

**Ter opwarming:
Digitale en
mediawijze
competenties
testen**

Digitale en mediawijze competenties testen?

Uiteraard komen (anderstalige) cursisten niet als een onbeschreven blad toe in de les. Ze kennen misschien geen Nederlands, maar velen zijn heel handig met diverse apps. En het liefst van al ga je met die aanwezige kennis en vaardigheden aan de slag.

Maar... hoe krijg je nu zicht op die digitale competenties als de cursist de taal niet machtig is?

De **Migrant-Liter@cies-partners** bogen zich over deze vraag en werkten deze methodiek uit:

- VRAAG of ze een smartphone, tablet of computer hebben.
- Vraag of je even mag KIJKEN: welke apps staan erop?
- Laat hen één of meerdere apps TONEN (aan jou persoonlijk, of aan de hele groep): hoe gebruiken ze die precies? Vraag om uitleg, ook al ken je de app.
- ANALYSEER samen: voor welke functies kan je deze app gebruiken? (om te communiceren, om je te informeren, om inhoud te creëren, om (jezelf) te beschermen, om samen te werken ...)

Het voordeel van deze methode, is dat het al vroeg in het leertraject aan bod kan komen. De cursist kan gerust alles in het Arabisch, Farsi of Bulgaars uitleggen. Doordat die de werking van een app kan tonen, krijg je als leerkracht een zicht op iemands mediacompetenties.

Al moet je uiteraard opletten dat je geen voorbarige conclusies trekt. Het is niet omdat iemand geen bank-app op de smartphone heeft staan, dat hij die niet kan gebruiken. Misschien heeft hij gewoon de gewoonte om steeds naar het kantoor te gaan.

Een ander voordeel is dat je op deze manier ook inzicht krijgt in de overheersende media-ideologie van een cursist. Een media-ideologie kan je omschrijven als de manier waarop iemand vindt dat media moeten gebruikt worden: Moet je continu bereikbaar zijn? Hoe lang mag het duren voor je antwoordt op een berichtje? Mag je liegen over je status op Facebook (en bv. een zogezegde relatie hebben met een hond?) of moet alles steeds correct zijn? Gebruik je mails enkel voor formele gesprekken of kan het ook informeel? ...

Elke mediagebruiker bepaalt aan de hand van ervaringen van en binnen de sociale omgeving wat wel en niet binnen elk medium past. Deze ideologie is dus vaak gelijk voor individuen binnen dezelfde vriendengroep. Maar belangrijk voor elke leer- en werkcontext: als de media-ideologie niet gelijk is, kan er veel irritatie ontstaan. Het is dus goed om media-ideologieën te achterhalen en te expliciteren.

Meer over media-ideologieën: [Gershon, Ilana. 2010 "Media Ideologies: An Introduction." Journal of Linguistic Anthropology, 20\(2\).](#)

Workshops in Vlaanderen

Workshop 1

Reclame en propaganda



<https://youtu.be/P6v31iSe2AY>

RECLAME EN PROPAGANDA

Deze workshop wil de kennis over reclame en propaganda verbeteren. Deelnemers leren verschillende vormen van reclame te onderscheiden en leren strategieën om deze te herkennen. Daarnaast leren ze over propaganda, specifiek over de technieken die gebruikt worden in het maken van propaganda.

Doelgroep	Leeftijd: volwassenen Taalniveau: A2 Digitale kennis: gemiddeld, gebruik van tablets
Tijd	6 uur
Vorm	Integratie in de normale lessen
Ruimte	Lokaal met tafels, projector, papier en schrijfgerei
Tools	Tablets, Wifi
Doelstelling	Verschillende vormen van reclame (her)kennen Doel reclame begrijpen Onderzoeken welke impact propaganda heeft
Taal	Nieuwe woordenschat leren, sociale vaardigheden, lezen, luisteren, spreken.
Digitale kennis	Verschillende vormen van reclame herkennen, het verschil tussen reclame en propaganda leren.

STAPPENPLAN

STAP 1: RECLAME

INLEIDING

10 MIN

Activiteit

- Introduceer het thema reclame.
- Probeer met de groep voorbeelden te vinden van advertenties die ze kennen. Als ze er geen vinden, toon dan typische voorbeelden (vb. populaire posters of een recente videoreclame).
- Schrijf enkele algemene kenmerken van reclame op het bord (vb. dingen verkopen, mensen overtuigen, ...)

Doel: Het eerste thema introduceren

Materiaal: Bord en voorbeelden van reclame

LAAT DE STUDENTEN VERKOPEN

20 MIN

Activiteit

- Laat de studenten een kring vormen. In het midden liggen (foto's van) verschillende dingen die je kunt verkopen (vb. fruit, een reis, waspoeder, ...)
- Laat de studenten een object kiezen en vraag hen een reden te bedenken waarom iemand dat zou moeten kopen (appel, trip naar Hawaii, ...). Afhankelijk van het taalniveau kan dit met enkele woorden of een slogan.
- Toon appreciatie voor alle goede antwoorden en schrijf ze op het bord.

Doel:

- Spreken oefenen
- Enkele elementen van overtuigend taalgebruik identificeren

Materiaal: Bord en voorbeelden van dingen die men kan (ver)kopen of foto's ervan

STAPPENPLAN

STAP 1: RECLAME

ZOEK HET VERSCHIL: RECLAME OF NIEUWS?

30 MIN

Activiteit

- Verzamel verschillende vormen van reclame en leg ze op een tafel. Niet alleen duidelijke advertenties, maar ook artikels die op een advertentie kunnen lijken (vb. recensie van een boek of film).
- Verdeel de deelnemers in kleine groepen. Iedere groep neemt drie voorbeelden van de tafel.
- Laat hen de advertenties lezen, met behulp van vertaalapps indien nodig.
- Vraag de deelnemers waarom ze die voorbeelden kozen. Vraag hen te vertellen wat een advertentie wil verkopen. Denken ze dat het reclame is of niet? Waarom? Kunnen ze het herkennen? (vb. logo, merknaam, slogan, ...). Schrijf de kenmerken van reclame op het bord.
- Leg het verschil uit tussen advertenties en artikels. Gebruik dit als inleiding om reclametechnieken te bespreken.

Doel:

- Kennis over reclame testen.
- Kijken hoe goed ze advertenties kunnen herkennen.
- Kennis verbeteren en woordenschat verbreden door verschillende soorten advertenties te bespreken.

Materiaal: Reclame, papier, artikels

STAPPENPLAN

STAP 1: RECLAME

RECLAMEBINGO

45 MIN

Activiteit

- Tot nu toe kwamen de getoonde advertenties vooral uit klassieke media. Tijd om nieuwe soorten te zoeken.
- Vraag deelnemers of ze: een tablet/computer hebben, e-mails sturen, YouTube, WhatsApp, Facebook, ... gebruiken
- Vraag hen of ze soms reclame tegenkomen op hun digitale toestellen. Bespreek enkele voorbeelden met de hele groep.
- Geef de deelnemers (per 2 of 3) een kopie van de reclame-bingo en laat hen op het internet zoeken (op hun eigen toestellen of op tablets/computers). Wanneer ze de juiste soort reclame gevonden hebben, mogen ze deze afvinken op het papier. De eerste groep met een hele lijn wint.

Doel:

- Nieuwe reclamevormen herkennen
- Online vaardigheden verbeteren

Materiaal: Kopieën van reclame-bingo (<https://www.medianest.be/reclamebingo>) en tablets/computers om online te zoeken

ADVERTENTIES CATEGORISEREN

30 MIN

Activiteit

- Vraag de deelnemers om de beste reclamevoorbeelden die ze gevonden hebben te laten zien. Leg in groep de woorden uit die ze niet begrepen.
- Overloop de verschillende soorten reclame en laat hen voorbeelden in de categorieën onderbrengen.
- Leg uit hoe de studenten reclame kunnen herkennen (vb. kleur van de folder, logo, product placement, ...)

Doel: Begrijpen hoe je reclame kunt onderscheiden van andere communicatievormen.

Materiaal: Projector en presentatie met voorbeelden

STAPPENPLAN

STAP 1: RECLAME

INTERCULTUREEL LEREN

15 MIN

Activiteit

- Vraag de studenten om enkele voorbeelden van reclame uit hun thuisland te laten zien/uit te leggen.
- Vraag niet meteen om een vertaling, maar probeer klassikaal te analyseren: wat denk je dat deze advertentie promoot? Waarom?

Doel:

- Nagaan of ze het concept reclame begrijpen
- Spreken oefenen

Materiaal: Projector, internet om voorbeelden te zoeken

STAPPENPLAN

STAP 2: PROPAGANDA

INLEIDING

30 MIN

Activiteit

- Ga over van het onderwerp reclame naar propaganda. Maak duidelijk dat advertenties gebruikt worden om dingen te verkopen, terwijl propaganda de opinie van mensen wil beïnvloeden.
- Toon de groep verschillende voorbeelden van propaganda rond één thema (vb. campagnes rond stoppen met roken). Leg woorden die ze nog niet begrijpen uit, maar begin nog niet met analyseren.
- Vraag nadat je alle voorbeelden hebt laten zien welke foto/video ze het overtuigendst vonden. En waarom?
- Probeer de antwoorden te hercategoriseren als de 4 propagandatechnieken en introduceer deze:
 - de noden van kijkers beantwoorden
 - de tegenstander aanvallen
 - sterke emoties oproepen
 - informatie of ideeën te eenvoudig voorstellen

Doel:

- Kennis van propaganda verbeteren
- Leren over de vier technieken waarmee propaganda wordt gemaakt.

Materiaal:

- Verschillende voorbeelden van propaganda rond één thema (vb. campagnes rond stoppen met roken). Ieder voorbeeld gebruikt liefst een andere propagandatechniek.
- Projector

Opmerking

Voor meer informatie over propaganda en propagandatechnieken (en lesideeën): www.mindovermedia.be

STAPPENPLAN

STAP 2: PROPAGANDA

MEER PROPAGANDA

15 MIN

Activiteit

- Toon enkele voorbeelden van actuele propaganda (www.mindovermedia.eu heeft een grote internationale database)
- Vraag bij ieder voorbeeld:
 - Hoe voelen ze zich bij deze beelden?
 - Wat denken ze dat er gebeurt in/gezegd wordt met deze foto?
 - Hoe overtuigend is dit voor jou? En voor anderen?
 - Welke propagandatechniek wordt gebruikt?

Opmerking: Als ze de emoties nog niet geleerd hebben, kunnen emoji's gebruikt worden om zich uit te drukken.

Doel:

- Kennis van propaganda
- Verdiepen in de vier technieken

Materiaal: Verschillende voorbeelden van propaganda, Projector

MEDIAWIJSHEID 'EN PLAIN AIR'

75 MIN

Activiteit

- Mediawijsheid 'en plein air' (in de open lucht) is een manier om in het openbaar rond te lopen en actief op zoek te gaan naar mediaboodschappen. Dat kan met gebouwen (vb. een kerk in de stad toont hoe belangrijk religie historisch was), beelden, tekst, kunst, ... Dit werkt beter in kleine groepen (4-5 mensen), maar zorg dat er een begeleider is bij iedere groep. We deden dit tijdens de verkiezingen, dus er was genoeg propaganda te vinden op straat.
- Trek de straat op met de studenten en zoek voorbeelden van reclame en propaganda op straat.
- Laat ruimte om aan de deelnemers de woorden en beelden uit te leggen die ze niet begrepen.

Doel: Intercultureel begrip

STAPPENPLAN

STAP 2: PROPAGANDA

EEN CAMPAGNE MAKEN

75 MIN

Activiteit

- Geef in de klas een laatste overzicht van de informatie over propaganda (beste voorbeelden, de technieken, ...)
- Vertel hen dat ze zelf een campagne gaan maken: een beeld met een slogan.
- Oefen eerst met de foto-app op de tablets: open het toestel, vind de app en geef enkele opdrachten om hun fotografische vaardigheden te testen.
Vb. Vraag hen een foto te nemen van een stoel. Loop rond en kijk naar de resultaten. Sommigen hebben waarschijnlijk geen duidelijke foto's, of er ligt rommel in de weg, ...
Zeg hen dat ze de foto's kunnen verbeteren door objecten te verwijderen die niets bijdragen aan de boodschap, dat ze de kadrering en hoek kunnen veranderen, een witte achtergrond kunnen gebruiken om de aandacht op de stoel te vestigen, ...
- Geef de groep een slogan (vb. "Houd het proper!") en vraag hen om een goede foto te bedenken die de andere studenten en leerkrachten in de school zal overtuigen.
- Zodra ze een foto getrokken hebben, geef je hen de kans om de slogan te veranderen. Help waar nodig.
- Laat hen de finale foto uploaden op Padlet.

Doel:

- Fotografische vaardigheden verbeteren
- Een foto maken die lang te zien zal zijn op school.

Materiaal: Tablets en internet

KIES JE CAMPAGNE

15 MIN

Activiteit

- Laat de groep beslissen welke van de foto's en slogans het beste is.
- Print deze uit en hang hem doorheen de school.

Materiaal: Printer

Workshop 2

Lomap

De buurt ontdekken



<https://youtu.be/4xHQk5Cpg0o>

LOMAP

De buurt ontdekken

Deelnemers leren de weg vragen via het gebruik van de app Lomap. Ze leren hierdoor de woordenschat om de weg te vragen, maar combineren ook hun gevoelens met hun omgeving via Lomap. De principes van lokalisatie en Google Maps worden ook uitgelegd.

Doelgroep

Leeftijd: volwassenen
Taalniveau: A2
Digitale kennis: gemiddeld, kennis smartphones, tablets

Tijd

6 uur

Vorm

Integratie in de normale lessen

Ruimte

Lokaal met tafels, projector

Tools

Tablets, Wifi, Google Maps, Lomap

Doelstelling

Verbeteren van basisvaardigheden zoals de weg vragen en het gebruik van digitale tools zoals Google Maps.

Taal

Nieuwe woordenschat leren, sociale vaardigheden, lezen, luisteren, spreken.

Digitale kennis

Betere beheersing van digitale navigatietools

STAPPENPLAN

STAP 1: IN DE KLAS

HOE ZIJN WE HIER GEKOMEN?

30 MIN

Activiteit

- De leerkracht toont eerst hoe hij/zij naar school gekomen is op een kaart (screenshot van Google Maps). Hebben de studenten enig idee langs waar zij gekomen zijn? Herkennen ze punten op de kaart? Wat weten ze over de voertuigen die ze gebruikt hebben?
- Toon icoontjes van de verschillende gebruikte voertuigen
- Vraag de deelnemers om uit te leggen hoe ze naar school gekomen zijn. Laat hen kiezen tussen verschillende pictogrammen (fiets, auto, ...) en indien mogelijk kunnen ze hun route aangeven op Google Maps. Wie is sneller: de student of Google Maps? Tijdens deze oefening kan de leerkracht concepten zoals de windstreken uitleggen om uit te drukken waar de deelnemers zich bevinden.
- Verander de vraag: ze hebben beantwoord hoe ze gekomen zijn, vraag hen nu WAAROM ze naar school gekomen zijn. (Om iets nieuws te leren, mensen te leren kennen, omdat dat moet, ...)

Doel: Kennismaking met het onderwerp (kaarten, richtingen)

Materiaal: Projector en computer met Google Maps

DE KAART LEZEN

20 MIN

Activiteit

- Gebruik Google Maps om je huidige locatie aan te geven. De leerkracht zoomt stap voor stap uit en de deelnemers moeten aangeven waar ze zich bevinden op de kaart.
- Hoe kunnen ze plekken herkennen? (Via straatnamen, herkenningspunten op de kaart, waterwegen, ...)

Doel: Leren over locatiebepaling

Materiaal: kaart en Google Maps

STAPPENPLAN

STAP 1: IN DE KLAS

GOOGLE MAPS EN GOOGLE EARTH VERKENNEN

40 MIN

Activiteit

- Projecteer een kaart uit Google Maps op groot scherm.
- Vraag de studenten of ze de naam kennen van de app die we gebruiken (de meesten weten het niet)
- Leg uit hoe het werkt: voeg een adres toe, verander van kaart naar satellietfoto, gebruik Street View, toon de weg naar een andere stad en gebruik verschillende voertuigen.
- Geef de studenten enkele taken op de tablets:
 - Geef het adres van de school in
 - Loop rond in Street View-modus
 - Vind de snelste/kortste weg van de school naar de hoofdstad
- Sluit af: Was het gemakkelijk? Is dit nuttig voor jou?
- Open eventueel Google Earth en bekijk de stad waar de migranten vandaan komen.

Doel:

- Google Maps en Google Earth verkennen
- Digitale vaardigheden bijleren

Materiaal: Projector, Tablets, Google Maps

DE WEG UITLEGGEN

20 MIN

Activiteit

- Laat zien hoe Google Maps werkt.
- Vraag de deelnemers om zelf Google Map te spelen:
 - leg de weg naar de wc uit
 - hoe kom je bij de dichtstbijzijnde bakkerij?
- Schrijf de aanwijzingen die ze geven op het bord.
- Verdeel de groep in duo's en geef ieder duo een kaart. Ze moeten elkaar naar een bepaald punt op de kaart brengen door instructies te geven (links/rechts, de brug oversteken, ...)

Doel: De weg uitleggen

Materiaal: Projector, papieren/afgedrukte kaart

STAPPENPLAN

STAP 2: LOMAP

KENNISMAKING MET LOMAP

60 MIN

Activiteit

- Vertel de deelnemers dat ze met een nieuwe app, Lomap, zullen werken. Deze is nog niet op hun tablets geïnstalleerd. Toon hen verschillende manieren om de app te installeren:
 - website
 - Play Store
 - QR-codeEn laat hen de app installeren.
- De deelnemers leren Lomap kennen via een introductievideo (<http://lomap.be/>)
- Leg de icoontjes uit. De gebruikte icoontjes zijn eenvoudig te begrijpen, maar de vertaling is niet gemakkelijk (toch in het Nederlands). Geef hen een werkblad waarop ze de icoontjes verbinden met de juiste vertaling.
- Laat de deelnemers de app uitproberen in de klas.

Doel:

- Leren hoe ze hun gevoelens en interpretaties kunnen verbinden met hun omgeving via Lomap

Materiaal: video over Lomap, tablets, QR-codes om de app de installeren

Suggestie: werkbladen met vertaling icoontjes

STAPPENPLAN

STAP 2: LOMAP

TREK DE STRAAT OP

90 MIN

Activiteit

- Verdeel de groep in twee kleinere groepen die elk een parcours buiten volgen. Neem de eerste foto samen, zodat je zeker bent dat iedereen mee is.
- Elke groep krijgt een kaart met de weg die ze moeten volgen. Elke student moet minstens één keer de weg uitleggen.
- Iedere groep moet 3 verplichte foto's nemen, waarvoor ze instructies krijgen voor vertrek (bv. foto van de lokaal bankkantoor, een bepaalde winkel, ...), en minstens 3 zelfgekozen foto's via Lomap.

Doel:

- Leren hoe ze hun gevoelens en interpretaties kunnen verbinden met hun omgeving via Lomap.
- De weg uitleggen.

Materiaal: Tablets en een uitgeprinte kaart met de weg die ze moeten volgen.

FOTO'S SELECTEREN IN DE KLAS

20 MIN

Activiteit

- Wanneer ze terug in de klas zijn, moeten ze de foto's uploaden op Lomap.
- Leg het belang van portretrecht uit: mogen mensen die geen deel van onze groep zijn, zichtbaar zijn op de foto's?
- Bekijk de LomoMap en de LomoWall die automatisch gegenereerd worden in de app

Doel:

- Foto's uploaden
- Begrip van portretrecht

Materiaal: Tablets en internet

STAPPENPLAN

STAP 2 LOMAP

BESPREKING

40 MIN

Activiteit

- Bekijk alle foto's en bespreek:
 - Wat heb je gezien?
 - Wat was er speciaal?
 - Wat ga je onthouden?
 - Wat vond je mooi/lelijk?
 - Wat vond je moeilijk te begrijpen?
 - Wat kan er beter volgende keer?

Doel: Hun ervaring met Lomap bespreken

Materiaal: Projector

EVALUATIE VAN DE WORKSHOP

20 MIN

Activiteit

- Vraag aan de groep:
 - Heb je nieuwe woorden geleerd?
 - Heb je nieuwe plaatsen ontdekt?
 - Heb je nog vragen?

Doel: De workshop overlopen

Materiaal: Tablets en internet

INSTALLATIE OP EIGEN TELEFOON

20 MIN

Activiteit

- Laat hen de app downloaden op hun telefoon.
- Vraag hen of er andere apps zijn die handig kunnen zijn, en zoek samen de beste oplossing. Installeer indien mogelijk.

Doel: Apps installeren

Materiaal: Eigen telefoon

Workshop 3

Ouderschap

in digitale tijden



<https://youtu.be/cT3eKs8fapI>

ouderschap in digitale tijden

Kinderen en mediagebruik

Deze workshop biedt inzicht in het mediagebruik van kinderen. Ouders krijgen richtlijnen om het mediagebruik van hun kinderen te begrijpen en reguleren. De belangrijkste online activiteiten van kinderen worden ook besproken.

Doelgroep

Leeftijd: volwassenen

Taalniveau: A2

Digitale kennis: gemiddeld, gebruik van tablets

Tijd

6 uur

Vorm

Integratie in de normale lessen

Ruimte

Lokaal met tafels, projector, papier en schrijfgerei

Tools

Tablets, Wifi, Mentimeter, Google Documents

Doelstelling

Het mediagebruik van kinderen begrijpen en richtlijnen bieden voor hoe (groot)ouders het gebruik van media van hun (klein)kinderen kunnen begeleiden.

Taal

Nieuwe woordenschat leren, sociale vaardigheden, lezen, luisteren, spreken.

Digitale kennis

Nieuwe mediakanalen ontdekken, kennis opdoen over hoe je deze gebruikt en waarom kinderen deze kanalen gebruiken.

STAPPENPLAN

STAP 1: VERKENNING

INLEIDING

20 MIN

Activiteit

- Stel de groep vragen, zoals: heb je kinderen?, hoe oud zijn ze?, hebben je kinderen een tablet of smartphone?, spelen ze (online) spelletjes?
- Organiseer de antwoorden op het bord (in totaal zijn er X kinderen, waarvan X kleuters en X tieners, ...)
- Leg uit dat je het zult hebben over 'ouderschap in digitale tijden' en dat je zult uitleggen waarom kinderen zo aangetrokken zijn tot digitale toestellen, en dat ze enkele tips zullen krijgen over hoe ze hiermee kunnen omgaan.

Doel: Een korte introductie tot ouderschap en media via vragen over het mediagebruik van de kinderen.

Materiaal: Bord

WAT DOEN ZE ONLINE?

30 MIN

Activiteit

- Begin met een stelling: "Jongeren zitten continu op hun telefoon." Vraag of ze dat waar vinden of niet (hand opsteken).
- Leg uit: smartphones en tablets zijn toestellen met veel verschillende functies: informatie zoeken, entertainment, communiceren met anderen, content maken, ...
- Verdeel de groep in kleine groepen. Laat hen aan elkaar vertellen wat hun kinderen doen op hun toestellen.
- Laat hen de 5 meest gehoorde antwoorden ingeven in Mentimeter.
- Toon de antwoorden in een word cloud op het scherm. Hun antwoorden komen wellicht grotendeels overeen met onderzoek over kinderen (vb. www.apestaartjaren.be). Laat zien en bespreek kort.

Doel:

- Een discussie over wat kinderen doen online
- inzicht bieden in het mediagebruik van kinderen

Materiaal: Presentatie, projektor, Mentimeter, tablets/smartphone

STAPPENPLAN

STAP 1: VERKENNING

HOE GAAN KINDEREN OM MET DIGITALE MEDIA?

20 MIN

Activiteit

- Vraag of ze thuis moeilijkheden ondervinden: gebruiken hun kinderen (te) veel digitale media?
- Toon de verschillende mediaprofielen (www.apestaartjaren.be): niet elk kind is even technologisch aangelegd, niet even aangetrokken tot sociale media, ...
- Kunnen ze hun kinderen categoriseren onder de mediaprofielen?

Doel:

- Uitleggen dat kinderen verschillende dingen doen online, en dat hun online gedrag overeenkomt met verschillende mediaprofielen.

Materiaal: presentatie, projector

APP-BINGO

20 MIN

Activiteit

- Doe een korte quiz om te weten te komen welke apps die kinderen gebruiken, de ouders ook kennen. Test hun kennis met een app-bingo. Zorg dat alle belangrijke sociale media-apps aan bod komen.
- Vertel hen hoe elke app gebruikt wordt en laat hen afkruisen welke apps ze kennen. De persoon die de meeste apps kent wint de bingo.
- Zoek uit welke app het bekendst is onder de ouders en vraag hen om het gebruik van die app mondeling uit te leggen.

Doel: Kennis van apps testen

Materiaal: Projector, pen en papier

STAPPENPLAN

STAP 1: VERKENNING

ONLINE EXPLORATIE

60 MIN

Activiteit

- Vorm paren en vraag ieder paar om enkele apps of websites te verkennen op de tablet of computer.
- Geef voor iedere app/website enkele specifieke vragen die ze moeten beantwoorden.
 - Voorbeeld: <https://www.twitch.tv/>
- Vraag nadat ze de website bekeken hebben:
 - wat gebeurt er op de website?
 - kun je games spelen op de website?
- Leg uit dat deze site door kinderen gebruikt wordt om te kijken hoe anderen games spelen. Ze kijken om zelf beter te worden in gamen. De beste spelers verdienen zelfs geld wanneer mensen naar hun stream kijken.
- Of laat hen surfen naar <https://www.tiktok.com/>
 - Laat hen verschillende video's bekijken op deze site en leg uit dat het gaat om video's posten en likes en reacties verzamelen van anderen.
- Andere voorbeelden
 - Instagram Stories
 - Snapchat
 - Populaire vlogs op YouTube
 - Kinderapps zoals www.ketnet.be
 - Fortnite

Doel:

- Deelnemers exploreren wat kinderen en jongeren online doen
- Er is ruimte voor bespreking
- Ze gebruiken basis digitale vaardigheden.

Materiaal: Tablets, computers

STAPPENPLAN

STAP 2: HOE GROEIT MIJN KIND OP

GROEILIJN

30 MIN

Activiteit

- Verwijs naar de vorige oefening: niet iedere app is geschikt voor iedere leeftijd.
- Schrijf leeftijdscategorieën op het bord
- (vb. 0-3 jaar, 4-6 jaar, ...) en vraag om de apps uit de vorige oefening onder te brengen in de verschillende categorieën.
- Deel foto's uit van kinderkamers en zet die ook bij de verschillende leeftijdscategorieën.
- Laat hen regels verzinnen voor iedere leeftijdscategorie (kan ook over algemene regels gaan).
- Bekijk de groeilijn (www.medianest.be/mediagroeilijn), lees enkele evoluties voor en leg uit dat het niet eenvoudig is om alle dingen in leeftijdscategorieën in te delen, er is namelijk een groeilijn. Leg uit hoe regels moeten evolueren naarmate kinderen ook evolueren.

Doel:

- De nood aan regels begrijpen die aangepast zijn aan de leeftijd van het kind.

Materiaal: Groeilijn, foto's kinderkamer, bord

STAPPENPLAN

STAP 2: HOE GROEIT MIJN KIND OP?

WAARHEID DURVEN DOEN

120 MIN

Activiteit

- We gebruikten Pretchat (www.medianest.be/prechat), een variant van Waarheid, Durven of Durven met vragen, activiteiten en uitdagingen. Het wordt gebruikt als een conversatiestarter om te praten over regels rond mediagebruik in huis.
- Enkele kaartjes:
 - Wat is de meest vervelende gewoonte van je kind met zijn/haar smartphone?
 - Welke kat heeft de meeste volgers op Instagram?
 - Wat is jullie beste regel thuis die je met anderen wil delen?
- Kies de kaarten die je zeker wil gebruiken (laat enkele anderen eruit), maak 3 stapels met de speelkaarten per kleur.
- Spelen maar: laat iedere deelnemer een kaart kiezen en laat hem/haar antwoorden of speel met de hele groep. Daarna stel je enkele verdere vragen en laat de groep bespreken.

Doel:

- Deelnemers exploreren wat kinderen en jongeren online doen
- Er is ruimte voor bespreking
- Ze gebruiken basis digitale vaardigheden.

Materiaal: De Pretacht (uitgeprint), tablets, computers

STAPPENPLAN

STAP 2: HOE GROEIT MIJN KIND OP

REGELS BEPALEN

30 MIN

Activiteit

- Nu de ouders weten wat hun kinderen online doen, kunnen we tips delen om het mediagebruik van kinderen online te begrenzen.
- Verwijs naar de vorige oefening: wat zijn de regels en gewoontes die je al hebt rond het mediagebruik van je kinderen?
- Als dit nog niet aan bod kwam, stel dan verdere vragen:
 - wanneer spendeert je kind tijd online?
 - hoe lang
 - waar?
 - via verschillende schermen?
- Probeer een goede set regels te vinden. Typ alle regels in een document. Zelfs regels die elkaar tegenspreken (vb. voor sommige ouders moet het huiswerk af zijn voor ze tv kijken, andere ouders vinden dat hun kinderen mogen ontspannen voor ze huiswerk moeten maken)
- Print de regels af en deel ze uit aan de deelnemers.
- Laat hen aanduiden welke regels ze thuis willen gebruiken.

Doel: Leren hoe je het mediagebruik van kinderen reguleert zonder het te verbieden.

Materiaal: Google Docs, projector, Printer

TIPS

30 MIN

Activiteit

- Introduceer enkele tools en tips
 - Vb. YouTube Kids gebruiken
 - Vb. paswoorden
 - Vb. www.medianest.be
 - Vb. de voordelen van kinderapps (vb. Ketnet-app)

Doel: De deelnemers op pad sturen met enkele laatste concrete tips

Materiaal: Presentatie, projector

Workshop 4

Echt of vals?



<https://youtu.be/cjqupj2JvVI>

ECHT OF VALS?

Deze workshop wil inzicht bieden in de creatie van nieuws. Eerst geeft de workshop een indruk van wat nieuws is. Daarna leren de deelnemers dat het belangrijk is om nieuwsberichten en foto's in detail te analyseren, omdat ze ook fake nieuws of propaganda kunnen tegenkomen. Tenslotte leren de deelnemers dat niet alleen nieuwsteksten, maar ook foto's een verhaal kunnen vertellen en je interpretatie van een gebeurtenis kunnen beïnvloeden.

Doelgroep

Leeftijd: volwassenen
Taalniveau: A2
Digitale kennis: gemiddeld, gebruik, tablets

Tijd

6 uur

Vorm

Integratie in de normale lessen

Ruimte

Lokaal met tafels, projector, pen en papier, kranten

Tools

Tablets, Wifi, camera, Google Translate, nieuwsbronnen, Padlet-app

Doelstelling

Alertheid creëren rond fake nieuws en propaganda, burgerschapsvorming rond de suggestieve kracht van beelden

Taal

Nieuwe woordenschat leren, sociale vaardigheden, lezen, luisteren, spreken.

Digitale kennis

Werken met online en offline nieuwsmedia om inzicht te krijgen in de geloofwaardigheid van nieuws en het bestaan van fake nieuws. Beelden analyseren.

STAPPENPLAN

STAP 1: FAKE NIEUWS

KENNISMAKING

25 MIN

Activiteit

- De leerkracht begint met een verhaal over zijn/haar leven en vertelt één ding dat niet waar is. Achteraf moeten de deelnemers proberen te raden welk deel een leugen was.
- Vraag de deelnemers om hetzelfde te doen: ze moeten elk drie dingen over zichzelf vertellen, waarvan één gelogen. Geef hen wat voorbereidingstijd.
- Bespreek aan het einde: waarom geloofden veel mensen bepaalde dingen en andere niet? (bv. Het klonk geloofwaardig, was met overtuiging verteld, ...)

Doel:

- Kennismaking
- Inleiding over echt versus fake

LEREN OVER HUN GEWOONTES ROND NIEUWS

25 MIN

Activiteit

- Toon de deelnemers drie recente nieuwsberichten (foto's of krantenkoppen – probeer voorbeelden te vinden die ze waarschijnlijk kennen).
- Vraag:
 - Wie weet hier iets over? Vertel.
 - Waar heb je dit gezien/gelezen?
- Schrijf de bronnen op het bord.
- Vraag hen hoe ze volgen wat er gebeurt in de stad, of in hun thuisland? Laat hen in kleine groepen digitale applicaties aan elkaar tonen.

Doel: Inleiding tot het concept 'nieuws'

Materiaal: Bord, recente nieuwsberichten (foto's en/of krantenkoppen)

STAPPENPLAN

STAP 1: FAKE NIEUWS

NIEUWSQUIZ

15 MIN

Activiteit

- Bespreek klassikaal wat als nieuws kan aanzien worden aan de hand van voorbeelden (vb. krant, boek, vakantiefoto op Facebook, Facebook-pagina van een lokale nieuwszender, CD van The Beatles, ...)
- Deelnemers krijgen een groene en een rode kaart. Als ze denken dat het voorbeeld als nieuws beschouwd kan worden, steken ze de groene kaart op. Als het geen nieuws is, de rode kaart. Wijs deelnemers er na de quiz op dat er verschillende mediums zijn voor nieuws.

Doel: Het concept 'nieuws' beter beheersen via een quiz

Materiaal: Rode en groene kaarten, projector, presentatie met voorbeelden van nieuws

FAKE NIEUWS QUIZ

25 MIN

Activiteit

- Bespreek de waar versus niet waar-oefening en echt versus vals. Benadruk dat de twee tegengestelden zijn.
- Geef een korte inleiding over fake nieuws en vraag hen of ze denken dat ze het verschil kunnen zien?
- Toon de deelnemers nieuwskoppen, foto's en video's die echt of vals zijn. Deelnemers gebruiken opnieuw hun rode en groene kaarten om aan te duiden wat hen echt of vals lijkt.
- Bespreek telkens waarom ze denken dat iets echt of vals is.
- Schrijf alle nuttige inzichten op (bv. tekst en foto komen niet overeen, oude foto, ...)

Doel: Inleiding over het concept fake nieuws.

Materiaal: Rode en groene kaarten, projector, presentatie met voorbeelden (vals) nieuws.

STAPPENPLAN

STAP 1: FAKE NIEUWS

BESPREKING: WAAROM FAKE NIEUWS?

15 MIN

Activiteit

- Neem enkele voorbeelden uit de vorige oefening. Vraag hen:
 - Wie heeft dit gemaakt?
 - Waarom verspreidt die persoon dit?
- Schrijf alle mogelijkheden op het bord.
- Vertel de deelnemers waarom mensen fake nieuws maken en verspreiden:
 - om geld te verdienen
 - uit pesterij
 - om op de emoties te spelen: boos, blij, verdrietig
 - om verwarring te veroorzaken
 - om iemand de schuld te geven

Doel: Deelnemers bewust maken van de redenen voor fake nieuws

Materiaal: Bord, projector

20 MIN

HOE HERKEN JE FAKE NIEUWS

Activiteit

- Vertel hoe men fake nieuws kan creëren:
 - valse data, cijfers, ...
 - gemanipuleerde foto's
 - valse teksten combineren met echte foto's
- Leg uit hoe je fake nieuws kan herkennen:
 - is het een betrouwbare website?
 - staat dezelfde info op verschillende websites?
 - is het oud nieuws?
 - uitroepetekens, veel hoofdletters, ...

Doel:

- Hoe wordt fake nieuws gemaakt
- Hoe kan je het herkennen in het dagelijks leven?

Materiaal: Kopieën van de Affiche 'Betrouwbare info of toch niet?'

STAPPENPLAN

STAP 2: BEÏNVLOEDING VAN BEELDEN

HET VERHAAL ACHTER PROFIELFOTO'S

15 MIN

Activiteit

- Deelnemers krijgen 7 Facebook-profielfoto's te zien en 7 beschrijvingen. Ze moeten de juiste foto aan de juiste beschrijving linken. Wat zegt de profielfoto over de persoon?
- Bijvoorbeeld:
 - Ik ben een reiziger
 - Ik hou van kunst
 - Ik geef een speech
 - Ik lach graag
 - Ik ben een beetje gek
- De leerkracht legt uit dat iedere foto een verhaal vertelt. Soms probeert dat verhaal onze gedachten en gevoelens te beïnvloeden. Daarom is het belangrijk dat we foto's leren begrijpen en analyseren.

Doel: Deelnemers leren dat iedere foto een verhaal vertelt en dat iedere person een verschillende interpretatie kan hebben.

Materiaal: Projector, foto's

STAPPENPLAN

STAP 2: BEÏNVLOEDING VAN BEELDEN

EEN BEELD ZEGT MEER DAN DUIZEND WOORDEN

40 MIN

Activiteit

- Vorm groepen van 3 of 4 studenten en geef hen elk een camera of smartphone.
- Laat hen de camera ontdekken met referentie naar de vorige oefening: neem een profielfoto van iemand die ernstig/ambitieuw/een reiziger/... is
- Laat hen dan een foto nemen die één zin uitdrukt (vb. De baby slaapt eindelijk / Het meisje danst in de gang)
- Vraag hen de zin in Google Translate te vertalen om zeker te zijn dat ze hem goed begrijpen.
- Wanneer ze klaar zijn, tonen ze hun foto aan andere studenten. Ze mogen niet zeggen of hun interpretatie juist is. Met de reacties van de andere studenten kunnen ze hun foto aanpassen.
- Help hen bij het aanpassen (kadrering, camerahoek, ...)
- Laat hen de foto's uploaden op een Padlet en toon alle foto's aan de groep. Wat vertelt iedere foto?

Doel:

- Ontdekking: hoe vertel je een verhaal met één foto?
- Verkennen van digitale basisvaardigheden

Materiaal: Tablets (of eigen toestel meebrengen), Google Translate, Padlet-app

STAPPENPLAN

STAP 2: BEÏNVLOEDING VAN BEELDEN

BEELDEN INTERPRETEREN

25 MIN

Activiteit

- Leg uit dat er technieken zijn om beelden te analyseren.
- Deelnemers krijgen verschillende beelden te zien en moeten deze vragen beantwoorden:
 - Wat gebeurt er op de foto?
 - Waaruit kun je dat afleiden?
 - Wat kun je nog zien?
- Leg aan de groep uit wat er echt gaande was.
- De deelnemers vormen groepen en bedenken een achtergrondverhaal op basis van twee beelden. Wat is het verhaal achter de foto? Iedere groep presenteert zijn verhaal. Daarna worden de verschillen en gelijkenissen tussen de verhalen besproken.

Doel: Deelnemers leren dat iedere foto een verhaal vertelt en dat iedere person een verschillende interpretatie kan hebben.

Materiaal: Foto's van recente nieuwsitems, projector

WELKE VOLGORDE?

20 MIN

Activiteit

- Vertel de studenten dat je verschillende beelden kunt gebruiken om een verhaal te vertellen, zoals in films of strips.
- Kies een pagina uit een strip en knip ieder beeld uit.
- Vraag de studenten om minstens twee mogelijkheden te vinden voor de volgorde van de beelden. Verandert dat de betekenis? V
- Vertel de studenten dat het belangrijk is te begrijpen dat dit 'editing' of bewerken is.
- Bekijk samen de kortfilm Lovefield: <https://youtu.be/4meeZifCVro>
- Pauzeer op 02:00 en vraag: Hoe zou het verhaal eindigen? Waarom denk je dat?

Materiaal: Strips, projector, internet

STAPPENPLAN

STAP 2: BEÏNVLOEDING VAN BEELDEN

BEELDVORMING / KADERING

25 MIN

Activiteit

- Leg de betekenis van beeldvorming/kadering uit.
- In de volgende oefening leren ze dat een nieuwsitem op verschillende manieren gekaderd kan worden. Mediabedrijven kunnen verschillende foto's kiezen om een gebeurtenis te illustreren, die tot een verschillende interpretatie door het publiek kunnen leiden.
- Illustreer dit met verschillende foto's over hetzelfde evenement (vb. voetbalmatch: winnend vs. verliezend team, ruzie, winnende goal, angstig kijkende supporter, ...). De deelnemers moeten analyseren wat ze zien in de foto en hoe ze zich daarbij voelen.
- Toon andere nieuwsitems. Eén krant kan bijvoorbeeld een droevige foto van een gebeurtenis tonen, die suggereert dat mensen er droevig over zijn. Een andere krant kan ruziënde mensen tonen, wat onenigheid suggereert. De interpretatie van het artikel hangt dus af van hoe het artikel gekaderd wordt en welke beelden gebruikt worden.

Doel:

- Kadering door nieuwsmedia begrijpen.
- Het gebruik van foto's om een gebeurtenis te illustreren onderzoeken.

Materiaal: Foto's, projector

STAPPENPLAN

STAP 2: BEÏNVLOEDING VAN BEELDEN

INTERCULTURELE DISCUSSIE

55 MIN

Activiteit

- (Specifieke) migranten worden op specifieke manieren afgebeeld in de mainstream media en op sociale media.
- Vertel de deelnemers dat zij waarschijnlijk ook beïnvloed worden door deze beeldvorming.
- Vraag hen wat het eerste woord is dat in hen opkomt wanneer ze de woorden Belg, Marokkaan, vluchteling, ... horen.
- Vraag hen dan wat de 'autochtonen' zouden denken bij deze woorden.
- Laat hen op het internet zoeken: welke beelden en koppen vinden ze wanneer ze naar hun eigen nationaliteit zoeken? Wat is de beeldvorming?
- Laat hen in twee kolommen opschrijven wat juist en onjuist is.
- Laat hen onjuiste feiten rechtzetten.
- Laat hen dit in groep presenteren. Verbeter woorden waar nodig.
- Hang deze op in de school..

Doel:

- Beeldvorming in nieuwsmedia begrijpen.
- Contrasterende verhalen over hun eigen identiteit vormen.

Materiaal: Computers/tablets

STAPPENPLAN

STAP 3: HERHALING EN EVALUATIE

HERHALING BELANGRIJKSTE INZICHTEN

10 MIN

Activiteit

- Wat kan als echt en fake nieuws beschouwd worden? (tijdschriften, sociale media, ...) en hoe kun je dat herkennen?
- Benadruk het belang van foto's (analyseren)
 - Wat vertelt de foto?
 - Is de foto echt of fake?
 - Wordt de foto gebruikt om het verhaal op een bepaalde manier te kaderen?
- Waarom maken en verspreiden mensen valse berichten? (geld verdienen, opinies beïnvloeden, ...)

Doel: Verschillende onderdelen herhalen

Materiaal: Presentatie

LEZEN EN AANPASSEN

30 MIN

Activiteit

- Neem een eenvoudig artikel (wij gebruiken Wablieft, een krant in eenvoudig Nederlands voor iedereen).
- Laat de studenten in stilte lezen, vraag hen naar belangrijke punten en lees dan samen.
- Bespreek: is dit artikel echt of fake? Hoe kunnen we hier 'fake nieuws' van maken? Hoe kunnen we woorden veranderen?
- Vorm groepen met één leerkracht per groep. Geef hen de tekst. De deelnemers kunnen dan in groep bespreken welke woorden ze kunnen veranderen in de titel of de tekst. Vb. belangrijke woorden vervangen door hun tegenstelling.

Doel: Tekst analyseren en creëren

Materiaal: Krantenartikels

STAPPENPLAN

STAP 3: HERHALING EN EVALUATIE

QUIZ

20 MIN

Activiteit

- Laat de studenten hun artikel voorlezen voor de hele groep. Kunnen de anderen de valse woorden vinden?
- In een andere quiz kun je testen of de deelnemers de inzichten uit de workshop begrepen hebben. Toon hen echte en valse nieuwsartikels en vraag welke echt en vals zijn.

Doel: Verschillende onderdelen herhalen

Materiaal: Presentatie

Workshop 5

Stop Motion

Laat ons een verhaal vertellen



<https://youtu.be/tsXxHfa49VU>

STOP MOTION

Laat ons een verhaal vertellen.

Deelnemers leren hoe ze zichzelf kunnen uitdrukken via beelden en stop-motionvideo's. In deze workshop ontdekken ze hoe je een camera gebruikt en schrijven ze een verhaal met verschillende personages.

Doelgroep

Leeftijd: volwassenen

Taalniveau: A2

Digitale kennis: gemiddeld, gebruik van, tablets

Tijd

6 uur

Vorm

Integratie in de normale lessen

Ruimte

Lokaal met tafels, projector, pen en papier, materiaal voor stop-motion filmpjes (lego, ...)

Tools

Tablets, Wifi, Stop Motion Studio app, Google Photos, Padlet app

Doelstelling

De mogelijkheden verkennen van verhalen vertellen en jezelf uitdrukken met een beeldtaal.

Taal

Nieuwe woordenschat leren, sociale vaardigheden, lezen, luisteren, spreken.

Digitale kennis

Werken met basis digitale apps zoals de camera. Exploreren hoe je jezelf kunt uitdrukken met een beeldtaal.

STAPPENPLAN

STAP 1: WAT IS STOP MOTION

KENNISMAKING

40 MIN

Activiteit

- Laat de studenten zichzelf kort voorstellen.
- Vraag hen wat hun favoriete gerecht is.
- Vraag hen dan aan de anderen uit te leggen hoe je dat gerecht maakt. Ze kunnen dat doen hoe ze willen: met woorden, tekeningen, foto's, dansend, ...
- Toon hen aan het eind een stop-motionvideo van jouw favoriete gerecht: vb. <https://www.youtube.com/watch?v=yLeXvU9yQTE>

Doel:

- Kennismaking
- Inleiding tot stop-motion

Materiaal: Projector

NADENKEN OVER STOP MOTION

30 MIN

Activiteit

- Vraag hen of ze iets weten over stop-motion?
- Zien ze het nut van het vertellen van verhalen via beelden?
- Wat denken ze dat nodig is om zo'n video te maken? (camera, acteurs, verhaal, ...)
- Toon nog andere stop-motion voorbeelden om hun idee over stop-motion te verbreden (vb. <https://youtu.be/K7P-BGIXu5k> en <https://youtu.be/MPNlg-cgLgE>)
- Vertel hen dat ze vandaag zelf zo'n filmpje gaan maken.

Doel: Inzicht in de mogelijkheden van stop-motion

Materiaal: projector

STAPPENPLAN

STAP 2: VERKENNING TABLET

KENNISMAKING MET DE TABLET

20 MIN

Activiteit

- Zet samen de tablet aan. Laat hen het toestel ontdekken via vragen:
 - Hoe weet je of de batterij opgeladen is?
 - Wat betekenen deze icoontjes?
 - Hoe open je een app?
 - Waar is de camera-app?
 - Kun je een foto maken?
- Laat hen uiteindelijk een manier zoeken om de camera te stabiliseren (op borsthoogte voor de volgende oefening)

Doel: Kennismaking met de tablet

Materiaal: 1 tablet per 3 studenten

DE CAMERA-APP ONTDEKKEN

30 MIN

Activiteit

- Verdeel de klas in groepen van 3 of 4 studenten
- Vraag hen om 6 beelden te maken van 1 persoon in de groep
 - Foto 1 = beeld van zijn/haar gezicht
 - Foto 2 = beeld van iets dat hij/zij niet graag heeft
 - Foto 3 = persoon met droevig gezicht
 - Foto 4 = iets dat hij/zij graag heeft
 - Foto 5 = de persoon lachend
 - Foto 6 = foto van het gezicht met zijn/haar naam
- Laat hen de resultaten tonen. Waarschijnlijk hebben ze sommige van de veelvoorkomende fouten begaan (vb. verkeerd gekadreed, onnodige dingen in beeld). Wijs hen hierop.

Doel:

- Ontdekken van de camera-app
- De basis cameratechnieken

Materiaal: Overzicht op papier van wat er in elke van de 6 foto's te zien moet zijn.

STAPPENPLAN

STAP 2: VERKENNING TABLET

REFLECTIE

5 MIN

Activiteit

- Je kunt een verhaal vertellen zonder veel woorden te gebruiken
- Welke andere toepassingen zijn er?
- Met wie communiceer je?

Doel: Inzicht in de mogelijkheden van stop-motion

MEER ONTDEKKEN MET DE CAMERA

20 MIN

Activiteit

- Vraag hen om 3 beelden te maken waarmee ze deze woorden uitleggen:
 - ver weg
 - dichtbij
 - een lijn
 - een pijl
 - een cirkel
 - van klein naar groot
 - close-up
 - ...

Doel:

- Camera gewoon worden
- Visueel taalgevoel kweken

Materiaal: Tablets

STAPPENPLAN

STAP 2: VERKENNING TABLET

6 BEELDEN WAARIN IETS GEBEURT

20 MIN

Activiteit

- Herhaal met de groep: je kunt verschillende soorten beelden gebruiken. Wat betekent het wanneer je iemand ver weg ziet? Wat betekent het wanneer je alleen een lachende mond ziet?
- Laat hen opnieuw in groepen werken:
 - Maak een fotomontage met een opeenvolging van 6 beelden die een STEMMING oproepen.
 - Kies een emotie en representeer die visueel: frustratie/ schok/ eenzaamheid/ bezorgdheid/ twijfel/ nieuwsgierigheid
 - Gebruik verschillende hoeken, afstanden en perspectieven

Doel: Eerste ontdekking van emoties vertalen in beelden.

Materiaal: Tablets

MATERIAAL UPLOADEN + KIJKEN

30 MIN

Activiteit

- Gebruik een tool, zoals Google Photos, om een animatie te maken van de fotomontages die de studenten gemaakt hebben.
- Upload deze op een gedeeld platform (vb. Padlet)
- Bekijk alle video's en geniet.

Doel: Digitale basisvaardigheden oefenen

Materiaal: Tablets, Google Photos, Padlet

STAPPENPLAN

STAP 3: AAN DE SLAG MET STOP MOTION

INLEIDING: STOP-MOTIONVIDEO'S MAKEN

10 MIN

Activiteit

- Neem allerlei materiaal voor stop-motion
- Leg kort uit hoe stop-motion werkt (vb. met <https://youtu.be/6xUjRGBXSQ0>)
- Zeg dat ze moeten nadenken over
 - een script (= het verhaal + alle personages)
 - cameraperspectieven (zie vorige oefening)
 - geluid/muziek

Doel: Inleiding tot het maken van stop-motionfilmpjes

Materiaal: Stop-motionfiguurtjes en decor (vb. actiepoppetjes, Lego, ...)

EEN VERHAAL MAKEN

30 MIN

Activiteit

- Vorm groepen met 1 leerkracht per groep
- Laat de groepen nadenken over korte situaties waarover het goed zou zijn een kortfilm te maken. Vb. Een dialoog in de supermarkt/een korte mop/een uitleg over grammatica ...
- Gebruik kaartjes om op te schrijven:
 - een goede titel
 - welke acties er plaatsvinden
 - de betrokken personages
 - decor

Doel: Een verhaal maken

Materiaal: Kaartjes om op te schrijven

STAPPENPLAN

STAP 3: AAN DE SLAG MET STOP MOTION

STOP MOTION STUDIO

10 MIN

Activiteit

- Laat (in kleine groepen) zien wat je kunt doen met Stop Motion Studio

Doel: De app leren kennen

Materiaal: Tablets met Stop Motion Studio App

DE FILM MAKEN

40 MIN

Activiteit

- Bouw het decor
- Maak een foto van ieder shot
- Voeg muziek/geluid toe

Doel: Een korte stop-motionfilm maken

Materiaal: Tablets met Stop Motion Studio App

STAPPENPLAN

STAP 3: AAN DE SLAG MET STOP MOTION

VERTONING + BESPREKING

30 MIN

Activiteit

- Bekijk alle video's.
- Laat de studenten reflecteren: Wat hebben ze bekeken? Wat was er grappig? Wat was er nuttig?
- Zouden ze de app nog gebruiken? Waarom (niet)?

Doel: Over het creatieve proces reflecteren

Materiaal: Projector

VERTONING IN ANDERE KLASSEN

60 MIN

Activiteit

- Neem de studenten mee naar andere klassen om daar hun werk te tonen
 - presentatie van de montage van 6 beelden
 - presentatie van montage emoties
 - stop-motionfilm

Doel:

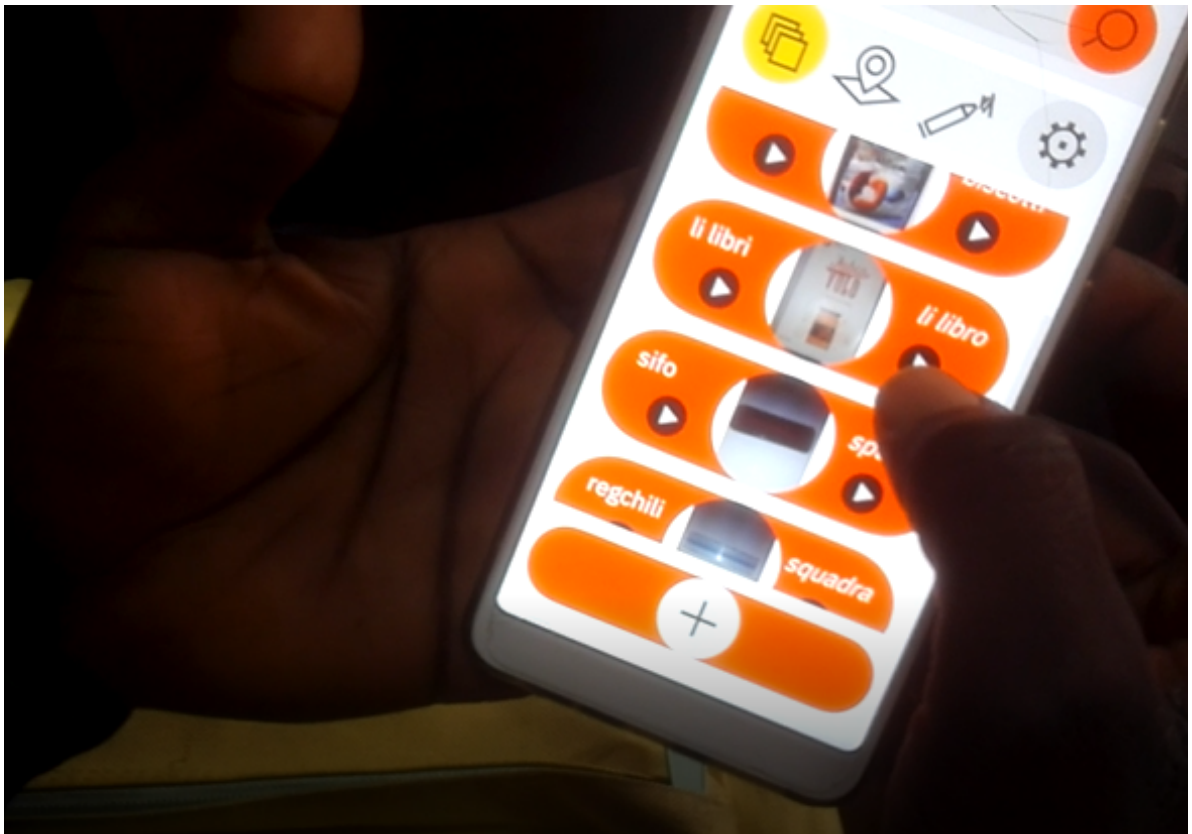
- Mensen trots laten zijn op hun werk
- Hen laten uitleggen wat ze gemaakt hebben

Materiaal: Projector

Workshops in Europa

Workshop 1

Calepino



<https://youtu.be/UNQT-XSP6N0>

CALEPINO

Via deze workshop leer je je eigen Pictionary-spel ontwerpen via een specifieke app ontwikkeld door Centro Zaffiria. Met deze app kunnen studenten foto's nemen, een geluid opnemen en nieuwe woorden neerschrijven. Zo kunnen ze een persoonlijk, specifiek woordenboek samenstellen op hun telefoon.

Doelgroep	Groepen van 12 studenten tussen 18 en 25 jaar oud. Geen vereisten qua taalniveau en digitale kennis.
Tijd	2 x 3u
Vorm	Integratie in de normale lessen
Ruimte	Lokaal met tafels, projector, pen en papier
Tools	Computer, projector, smartphone met camera, app Calepino
Doelstelling	Een persoonlijk Pictionary-spel ontwikkelen dat kan helpen bij het sneller leren van een specifieke woordenschat.
Taal	Nieuwe woordenschat leren, sociale vaardigheden, lezen, luisteren, spreken
Digitale kennis	Apps gebruiken voor persoonlijke zaken

STAPPENPLAN

VOORSTELLING APP CALEPINO

3 UUR

Activiteit

- Algemene voorstelling van Calepino
- Laat de app installeren via Google Play (Android only)
- Laat cursisten de app individueel ontdekken
- Laat oefenen met de app

Doel: De tool leren kennen: een creatieve app om nieuwe woorden en zinnen aan te leren en een persoonlijk woordenboek te maken.

Materiaal: Smartphones met app Calepino

VERTONING IN ANDERE KLASSEN

3 UUR

Activiteit

- Opstellen van persoonlijk Pictionary-spel
(vb. gelinkt aan bepaalde categorie of leereenheid)

Doel: Aan de persoonlijke noden van de vluchteling werken, vanuit de persoonlijke situatie.

Materiaal: Smartphones met app Calepino

Workshop 2

Mijn wereld, mijn foto's



https://youtu.be/h72I_cg1bVE



Zaffiria
CENTRO PER L'EDUCAZIONE AI MEDIA

MIJN WERELD, MIJN FOTO'S

Het doel van deze workshop is nieuwe woorden ontdekken via het bekijken van kranten en foto's. Migranten kiezen uit een krantenartikel aantrekkelijke woorden met als doel hun betekenis te ontdekken en er nieuwe zinnen mee te vormen om gevoelens, ideeën en indrukken uitdrukking te geven. Een artistieke techniek helpt migranten om burgers te betrekken bij het thema immigratie.

Doelgroep	Groepen van 12 studenten tussen 18 en 25 jaar oud. Geen vereisten qua taalniveau en digitale kennis.
Tijd	2 x 3 uur
Vorm	Deel 1: integratie in de normale lessen Deel 2: externe workshop
Ruimte	Lokaal met tafels, projector, pen en papier, lijm, verf, borstels, kranten
Tools	Computer, projector
Doelstelling	Sociale educatie, bewustmaken van haatspraak; sociale participatie en engagement in de lokale gemeenschap bevorderen.
Taal	Nieuwe woordenschat leren, sociale vaardigheden, lezen, luisteren, spreken.
Digitale kennis	Gebruik van kranten, analyse van gepubliceerde beelden en persoonlijke interpretatie.

STAPPENPLAN

STAP 1: ARTIKEL ANALYSEREN

ARTIKEL ZOEKEN

3 UUR

Activiteit

- Laat de deelnemers uit kranten een artikel met foto kiezen en uitknippen. Met de foto ga je in stap 2 aan de slag.
- In het gekozen artikel schrappen ze alle woorden behalve 7 die samen een nieuwe vreemde zin vormen.
- Laat de deelnemers hun zin noteren en de betekenis van de nieuwe woorden opzoeken.

Doel:

- Taalvaardigheid verbeteren
- De krant gebruiken om nieuwe woorden te leren

Materiaal: Kranten, schaar, lijm, papier

STAPPENPLAN

STAP 2: MAAK EEN SCHILDERIJ

VOORBEREIDING WORKSHOP

1 UUR

Activiteit

- Voorbereiden van een workshop waarin de studenten samen met anderen krantenfoto's zullen naschilderen.
- Analyseren hoe kranten migratie laten zien, empathie verbeteren, dialoog tussen mensen stimuleren.

Doel:

- Werken met actuele beelden
- Fotografische beeldvorming rond migratie
- Samenwerken in een concrete situatie

Materiaal: Projector, grote vellen papier, borstels, gekleurde verf

MAAK EEN SCHILDERIJ

3 UUR

Activiteit

- Uitvoeren van de workshop waarin de studenten samen met anderen krantenfoto's naschilderen.
- Analyseren hoe kranten migratie laten zien, empathie verbeteren, dialoog tussen mensen stimuleren.

Doel:

- Werken met actuele beelden
- Fotografische beeldvorming rond migratie
- Samenwerken in een concrete situatie.

Materiaal: Projectors, grote vellen papier, borstels, gekleurde verf

Workshop 3

Koken



<https://youtu.be/-Dw0jQ2BcDc>



KOKEN

Een recept bereiden en delen

Studenten bekijken kookvideo's en schrijven de instructies en het recept op. Ze schrijven ook hun eigen recept in Google Docs en verzenden het via e-mail.

Doelgroep

Leeftijd: volwassenen
Taalniveau: basis, A1-A2
Digitale kennis: gemiddeld, enige ervaring met Gmail

Tijd

3 x 90 min

Vorm

Integratie in de normale lessen
Externe individuele activiteit
Externe workshop

Ruimte

Lokaal met tafels, projector, pen en papier
Optioneel: keuken

Tools

Tablets, Wifi, Google Docs Gmail

Doelstelling

Leren duidelijke instructies geven, taken in stappen leren verdelen, instructies leren begrijpen,

Taal

Nieuwe woordenschat rond koken, sociale vaardigheden, lezen, luisteren, spreken

Digitale kennis

Video leren maken van lokaal eten
Google Docs leren gebruiken
Een e-mail leren schrijven

STAPPENPLAN

STAP 1: KOOKVIDEO'S ZOEKEN

HOE VINDT JE ONLINE KOOKVIDEO'S

30 MIN

Activiteit

- Studenten proberen zelf video's te vinden van lokale gerechten.
- Nadien vertellen ze aan de anderen welke interessante recepten ze gevonden hebben.

Doel: Online leren zoeken

Materiaal: Tablet, Google

VIDEO BEKIJKEN

60 MIN

Activiteit

- Studenten bekijken video met transcriptie van de leerkracht (op papier of digitaal). Geen complete transcriptie, alleen eenvoudige zinnen.
- Nadien proberen ze na te zeggen welke stappen er aan bod kwamen in de video.

Doel:

- Instructies begrijpen
- Schrijven oefenen (met de hand of digitaal)

Materiaal: Video waarin een eenvoudig lokaal recept gemaakt wordt

HUISWERK

Als huiswerken denken studenten na over hun nationale keuken om een eenvoudig recept te maken.

STAPPENPLAN

STAP 2: GOOGLE DRIVE

INTRODUCTIE GOOGLE DRIVE

30 MIN

Activiteit

- Toon de instellingen, hoe je de lokale taal toevoegt en een lokaal toetsenbord gebruikt.
- Iedereen opent individueel of in groepen van twee een Google Doc.

Doel: Google Docs leren gebruiken

Materiaal: Computer of tablet met toegang tot internet, Google Docs

RECEPT UITSCHRIJVEN

60 MIN

Activiteit

- Laat de studenten een recept van hun nationale gerecht in de doeltaal uitschrijven.

Doel:

- Taalvaardigheid verbeteren
- Duidelijke instructies leren geven; taken in stappen leren verdelen
- Google Docs leren gebruiken

Materiaal: Computer of tablet met toegang tot internet, Google Docs

STAPPENPLAN

STAP 3: GMAIL

INTRODUCTIE GMAIL

30 MIN

Activiteit

- Leerkracht toont eigen Gmail-account (mag specifiek voor de les gemaakt zijn) en e-mails die hij of zij ontvangen heeft.

Doel: Welke begroetingen en afsluiters lokaal gebruikt worden in e-mails.

Materiaal: Computer of tablet met toegang tot internet, Gmail

E-MAIL SCHRIJVEN

45 MIN

Activiteit

- Studenten schrijven hun eigen e-mail (één zin is genoeg) om hun recept naar een klasgenoot te sturen.
- Studenten delen het document en voegen de link toe in de e-mail.

Doel: Studenten leren een e-mail schrijven in de doeltaal.

Materiaal: Computer of tablet met toegang tot internet, Gmail

E-MAIL BEANTWOORDEN

15 MIN

Activiteit

- Studenten ontvangen een e-mail van een klasgenoot en antwoorden met een e-mail als bedanking.

Doel: Studenten leren een bedankingse-mail schrijven in de doeltaal.

Materiaal: Computer of tablet met toegang tot internet, Gmail

STAPPENPLAN

STAP 4: GERECHT MAKEN

GERECHT MAKEN

90/120 MIN

Activiteit

- Deelnemers proberen enkele recepten en nemen foto's

Doel:

- Instructies volgen
- Teamwerk

Materiaal: Keuken, ingrediënten, smartphone/tablet om foto's te nemen

FOTO'S TOEVOEGEN

30 MIN

Activiteit

- Studenten voegen foto's toe aan hun recept.

Doel:

- Foto's uploaden naar Google Photos en toevoegen in Google Docs

Materiaal: Google Docs

Workshop 4

Dagelijkse routine van YouTubers



<https://youtu.be/J2PH2rI1A8o>

//PROACADEMYo.z.

YOUTUBERS

en hun dagelijkse routine

Deze workshop helpt studenten met het ontwikkelen en oefenen van woordenschat om een normale dag of een dagelijkse routine te beschrijven, en: hoe je er een conversatie over voert. Ze leren ook hoe mensen gewoonlijk de dag doorbrengen in verschillende landen, wat ze doen en wat hun favoriete activiteiten zijn.

Doelgroep	10 - 20 deelnemers / vanaf 18 jaar taalniveau A1-A2 algemene digitale kennis
Tijd	4 x 90 min
Vorm	Integratie in de normale lessen
Ruimte	Lokaal met tafels, projector
Tools	Tablets, WiFi, Google, Word, online woordenboek
Doelstelling	Leren beschrijven van een normale dag, activiteiten, programma; woorden en uitdrukkingen rond dit thema, de wereld van YouTube – YouTube genre
Taal	Nieuwe woordenschat leren, sociale vaardigheden, lezen, luisteren, spreken.
Digitale kennis	Studenten moeten kunnen werken met een smartphone of tablet, en kunnen zoeken op YouTube of Google.

STAPPENPLAN

OPWARMING

90 MIN

Activiteit

- Vraag om te beginnen wat de studenten gewoonlijk doen doorheen de dag.
- Ze kunnen direct antwoorden neerschrijven of woorden opzoeken in het woordenboek en via online tools. Het resultaat zou een lijst of document moeten zijn met alle ideeën rond hun dagelijkse routine.
- De studenten noteren enkele woorden.
- Toon enkele foto's van een dagelijkse routine, ga in. groep na welke activiteiten op de foto in beeld gebracht worden.

Doel: Woordenschat over dagelijkse routine, werkwoorden, uitdrukkingen, tijdsaanduidingen

Materiaal: Internet, Google, online woordenboeken, woordenboeken, foto's, papier, schrijfgerei

YOUTUBE VIDEO'S BEKIJKEN

90 MIN

Activiteit

- Toon de studenten een video van YouTubers waarin getoond wordt wat ze dagelijks doen: wat ze 's ochtends, overdag en 's avonds doen, wat hun routine is op school en in het weekend. Het doel is zo veel mogelijk leren uit de video en de typische gewoonten van lokale mensen leren kennen.
 - Een voorbeeldje vind je hier: <https://youtu.be/l9N972wxq0E>
- Daarna kunnen studenten bespreken wat zij hetzelfde of gelijkaardig doen, en waar ze verschillen zien of wat zij helemaal niet doen.

Doel: Routines vergelijken, natuurlijk taalgebruik leren

Materiaal: Internet, YouTube, woordenboeken, woordenschatlijst uit de opwarming

STAPPENPLAN

MIJN DAGELIJKSE ROUTINE

90 MIN

Activiteit

- Studenten praten over hun routine, de leerkracht kan vragen stellen en studenten reageren, of de studenten praten in groepen van 5 en stellen elkaar vragen over wat ze doen overdag.
- Studenten moeten een video maken over hun dagelijkse routine. Die kan in groep worden gemaakt als een klasproject of individueel thuis

Doel: Praten over dagelijkse routine, conversatie, vragen stellen over wat je doet 's ochtends, op school, wat je op het werk doet enz.

Materiaal: Video's, internet, YouTube, woordenboeken, woordenschatlijst uit de opwarming

SEIZOENEN

90 MIN

Activiteit

- Onze routines kunnen ook variëren tijdens de verschillende seizoenen (andere weersomstandigheden, activiteiten, routine).
- Studenten kunnen de routines van YouTubers in de winter en zomer bekijken en vergelijken hoe verschillend de dagen zijn of wat typische winter- en zomeractiviteiten zijn.
 - vb.: YouTube-video's opzoeken
 - vb.: typische foto's van winter- of zomeractiviteiten opzoeken
 - vb.: uitbeelden van activiteiten en andere studenten raden

Doel: Routines vergelijken, praten over zomer en winter

Materiaal: Video's, internet (Google), YouTube, woordenboeken, foto's

Workshop 5

Vrije tijd



<https://youtu.be/240VWy7R9co>



VRIJE TIJD

Deelnemers maken kennis met verschillende tools voor werk en vrije tijd, met praktische doelen en vanuit een genderperspectief. De workshop bevordert zelfreflectie en ondersteuning van vrouwelijke migranten via IT-toepassingen.

Doelgroep

Vrouwelijke migranten
Vanaf 18 jaar
Gemiddelde taalvaardigheid en digitale kennis

Tijd

6 uur; verspreid over 4 delen

Vorm

Externe workshop

Ruimte

Lokaal met computers en wifi

Tools

Papier, pen en papier, Computer,
Projector, Glogster, Spotify

Doelstelling

Sociale participatie en vrijetijdsbesteding
verrijken, reflecteren over zichzelf, IT-
toepassingen gebruiken

Taal

Nieuwe woordenschat leren, sociale
vaardigheden, lezen, luisteren, spreken.

Digitale kennis

Werken met basis digitale apps zoals
Glogster, Facebook, Spotify, Prezi, Word

STAPPENPLAN

POSTERS MAKEN

120 MIN

Activiteit

- Iedere deelnemer bedenkt een evenement dat zal plaatsvinden in hun woonplaats rond de bewustmaking over de situatie van vrouwelijke migranten.
- Introductie van de creatieve tool Glogster.
- Account maken en basis instructies geven om een poster te maken voor het evenement.
- Iedere deelnemer deelt haar poster met de groep.

Doel:

- Zelfperceptie van de deelnemers.
- Leren werken met creatieve tools om een digitale poster te maken

Materiaal: Computer

MUZIEK. ANALYSE VAN NUMMERS

60 MIN

Activiteit

- Vraag de deelnemers aan het eerste lied te denken dat bij hen opkomt.
- Leg het gebruik van Spotify uit. Vraag deelnemers om het nummer op te zoeken.
- Laat hen ook naar de tekst zoeken en deze kopiëren en plakken in een Word-document of Bloc Note.
- Geef iedere deelnemer de titel van een ander nummer en vraag hen de teksten te vergelijken (van zelfgekozen lied en opgegeven nummer).
- Iedere deelnemer legt de verschillen tussen de nummers uit aan de groep.
- Vraag om een couplet van een van de nummers te herschrijven zoals ze het zelf zouden willen horen.

Doel: Online muziekspelers leren gebruiken, nadenken over rollen en stereotypes rond gender

Materiaal: Computer

STAPPENPLAN

CINEMA. DIVERSE VROUWELIJKE FILMMAKERS

60 MIN

Activiteit

- Brainstormen: vraag deelnemers naar de naam van professionals in de filmwereld. Analyseer het verschil tussen genders (aantallen en rollen)
- Werk in groepen: zoeken naar vrouwelijke filmmakers met diverse achtergronden en naar films gemaakt door vrouwen in hun gastland via internet.

Doel:

- Deelnemers leren het werk kennen van diverse vrouwelijke filmmakers
- Gebruik van zoekmachines verbeteren

Materiaal: Computer

VRIJETIJDSCAART

60 MIN

Activiteit

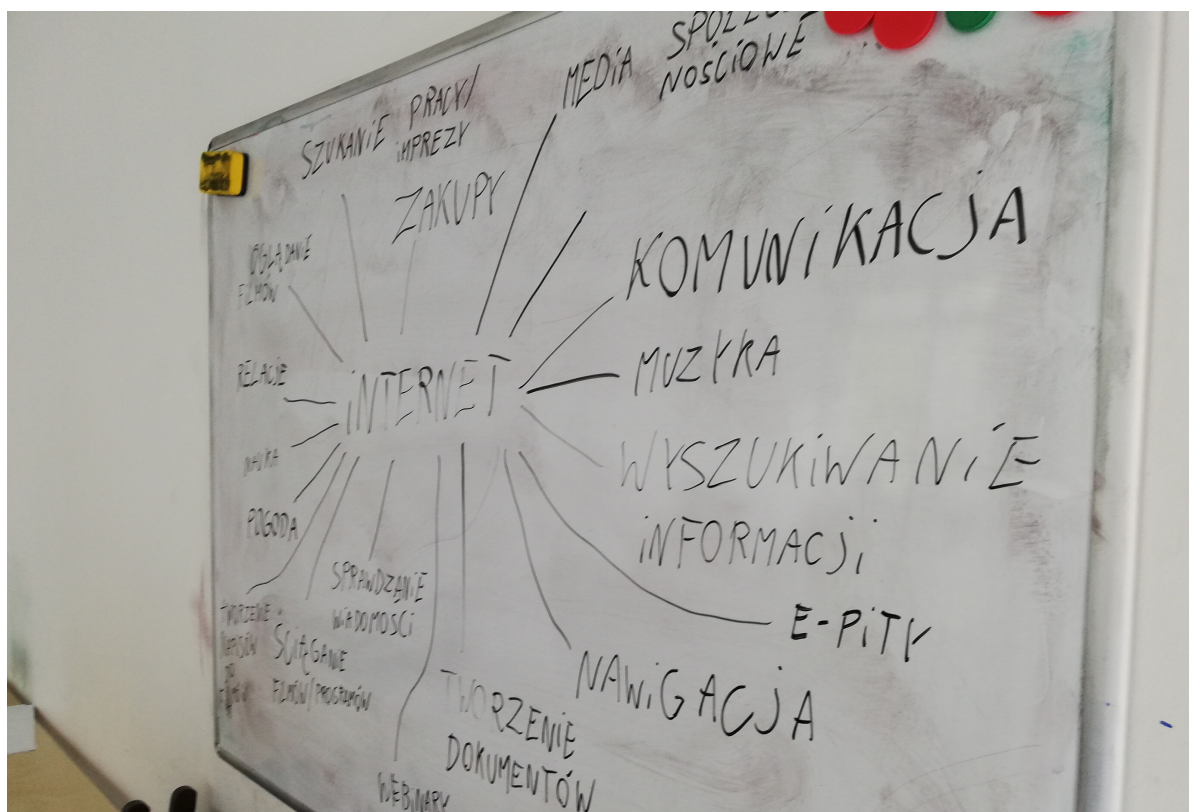
- Maken van een vrijetijdskaart: geef iedere deelnemer een papier en vraag hen een grote cirkel te tekenen. Daarrond schrijven ze de activiteiten die ze in hun vrije tijd doen en de gevoelens die ze daarbij hebben. Ze noteren ook hoe veel tijd ze aan iedere activiteit spenderen en duiden aan welke ze kunnen uitvoeren zonder onderbreking.
- Creëer een presentatie in Prezi met de vrijetijdskaart.
- Analyseer in groep de barrières en moeilijkheden die iedere deelnemer ondervindt in hun vrije tijd vanuit een genderperspectief.

Doel: Onderzoeken van de structuur van vrije tijd en welke barrières er zijn om die op een gezonde manier te besteden.

Materiaal: Computer, projector, pen en papier

Workshop 6

Veilig online



<https://youtu.be/UvwLsyV3PPE>

VEILIG ONLINE

Algemene workshop over het internet. Deelnemers bespreken waarom ze het gebruiken, waarom het goed is en waarom het slecht kan zijn. Ze ontdekken tools om hen te helpen veiliger op het internet te surfen

Doelgroep

12 personen/minstens B1-niveau
Digitale kennisvereisten: verschillende niveaus

Tijd

6 uur

Vorm

Externe workshop

Ruimte

Stoelen in een kring, toegang tot het internet

Tools

Tablets, Wifi, pen en papier

Doelstelling

Online veiligheid

Taal

Nieuwe woordenschat leren, sociale vaardigheden, lezen, luisteren, spreken

Digitale kennis

Digitale toestellen gebruiken om informatie te zoeken en op een veilige manier online surfen

STAPPENPLAN

INLEIDING

40 MIN

Activiteit

- Deelnemers staan in een kring.
- De taak is: je naam zeggen en je eerste computer omschrijven en de situatie waarin je voor het eerst het internet gebruikte. De volgende persoon zegt 'Mijn naam is ... Naast mij staat ... Mijn eerste computer was ... Mijn eerste keer op het internet was ...'. Deze activiteit helpt om namen te herinneren en boort het onderwerp van de workshop aan
- Deelnemers en leerkracht stellen regels op, die iedereen volgt tijdens de workshop. De flipchart met de regels moet ergens staan waar iedereen hem kan zien.

Doel: Kennismaking, regels opstellen

Materiaal; Flipchart, stift

VERWACHTINGEN WORKSHOP

60 MIN

Activiteit

- Alle deelnemers krijgen post-its in twee kleuren. Op één kleur schrijven ze hun verwachting van de workshop, op de andere wat hun angsten zijn. We verzamelen de post-its en beantwoorden de verwachtingen (of dit mogelijk zal zijn of niet) en angsten (de angsten helpen tegengaan).

Doel: Verwachtingen en angsten van deelnemers verzamelen.

Materiaal: Flipchart, post-its, pen en papier

STAPPENPLAN

GROEPSWERK

55 MIN

Activiteit

- Deelnemers worden verdeeld in vier groepen. Iedere groep bespreekt 'Wat doen we online'. Dit zou op een brainstorm moeten neerkomen.
- Iedere groep krijgt 25 minuten om het onderwerp te bespreken. De deelnemers kunnen nu hun verhalen vertellen over hun online activiteiten. Daarna wordt het thema besproken in de hele groep. De leerkracht schrijft veelvoorkomende zaken op.
- Dan vraagt de leerkracht:
 - Hoe voel je je wanneer je naar deze flipchart kijkt?
 - Wat denk je ervan?
 - Heb je iets nieuws ontdekt?
 - Wil je graag een nieuwe activiteit proberen online?

Materiaal; Flipcharts, stiften, digitale toestellen

ONLINE RISICO'S

60 MIN

Activiteit

- Gebaseerd op de zaken die de deelnemers aanhaalden in de vorige oefening, geeft de leerkracht een les over online risico's.
- Toon data om te laten zien dat het niet zo erg is. Haal deze data uit nationaal onderzoek.

Doel: Verwachtingen en angsten van deelnemers verzamelen.

Materiaal: Presentatie

STAPPENPLAN

FLIPCHART

60 MIN

Activiteit

- De leerkracht komt terug op de flipchart.
- Vraag: wil je iets toevoegen aan onze flipchart?
- Dan duidt de leerkracht met gekleurde stiften aan welke activiteiten volgens de deelnemers gevaarlijk zijn. Iedere groep krijgt één 'gevaarlijke activiteit' en bespreekt samen, met behulp van hun digitale toestellen, hoe ze het gevaar kunnen vermijden.

Materiaal; Flipchart, stift, digitale toestellen

HOE VEILIG BEN IK ONLINE?

60 MIN

Activiteit

- Hoe veilig ben ik op het internet? Leerkracht toont deelnemers verschillende websites:
 - graph.tips
 - haveibeenpwned.com
 - howsecureismypassword.com
- Iedere deelnemer geeft zijn gegevens in. Dan bespreekt de leerkracht de kwestie. Hoe zorgen we voor veiligheid online?

Materiaal: Flipchart, digitale toestellen

STAPPENPLAN

GOED OF SLECHT

60 MIN

Activiteit

- De deelnemers werken in paren. Ieder paar zoekt argumenten voor de stellingen: 'Internet is goed' en 'Internet is slecht'. Ieder paar probeert zo veel mogelijk argumenten te verzamelen.
- Daarna volgt een groepsdiscussie. De deelnemers luisteren naar elkaar en beantwoorden mekaars argumenten vanuit beide perspectieven (pro en contra).

Materiaal: Pen en papier

ROLLENSPEL

60 MIN

Activiteit

- Hoe praat je over het internet met een andere groep?
- Laat de deelnemers verschillende rollen spelen:
 - ouder, kind, toeschouwer
 - leerkracht, student, toeschouwer
 - volwassen kinderen, grootvader/-moeder, toeschouwer
- Iedereen kan een rol kiezen. Het is belangrijk dat iedere rol door iemand vervuld wordt. De situatie is hoe je praat over het internet. Iedere groep krijgt feedback

EVALUATIE

20 MIN

Activiteit

- Iedere deelnemer mag iets zeggen over de workshop. Wat was het belangrijkste voor hen? Hoe voelen ze zich nu? Iedereen krijgt eenmaal het woord. De deelnemers geven geen commentaar op elkaar.

Doel: samenvatting, evaluatie

Workshop 7

Avonturen in het dagelijks leven



https://youtu.be/MBW_FAixUhw



JFF – Institut für
Medienpädagogik

AVONTUREN IN HET DAGELIJKS LEVEN

Deelnemers ontdekken een deel van hun stad via video en ervaren dagelijkse avonturen (bv. rugzak vergeten in de metro) om meer zelfvertrouwen te kweken in hun taalvaardigheid.

Doelgroep	10 deelnemers (van 16 tot 25 jaar), laag taalniveau, lage lees- en schrijfvaardigheid. Basiskennis van digitale toepassingen.
Tijd	6 uur
Vorm	Externe workshop op externe locatie
Ruimte	Een lokaal voor planning en postproductie. Video-opname buiten.
Tools	Tablets, software voor video-editing zoals iMovie, projector, microfoons, statief, statief-adapter voor tablets
Doelstelling	Stimuli en aansporing creëren om te spreken Ideeën omzetten in korte film
Taal	Nieuwe woordenschat leren, sociale vaardigheden, lezen, luisteren, spreken.
Digitale kennis	Omgaan met tablets en microfoons, korte feiten omzetten in filmische scènes, een intuïtie ontwikkelen voor beelden en dialoog

STAPPENPLAN

KENNISMAKING

20 MIN

Activiteit

- Elkaar leren kennen
- Afspraken maken

Doel: Communicatieregels opstellen

Materiaal: Naambadges, kaarten, landsymbolen

TECHNISCHE INTRODUCTIE EN OEFENEN

20 MIN

Activiteit

- Deelnemers worden in kleine groepen verdeeld. Elke groep krijgt een tablet. Ze leren wat er belangrijk is bij het opnemen van een film met een tablet. Daarna stellen de deelnemers zichzelf kort voor in een video.

Doel: De technologie gewend raken

Materiaal: Tablets

STORYBOARD MAKEN

20 MIN

Activiteit

- De deelnemers verzamelen plaatsen in de buurt waar ze naartoe kunnen of geweest zijn en dagelijkse avonturen beleven. Daarna kiezen ze één van deze situaties om er een korte film mee te maken.
- De deelnemers bezoeken de gekozen locatie en nemen foto's van wat ze in hun film gaan tonen. Daarna zetten ze de foto's in volgorde om de opname voor te bereiden.

Doel: Ideeën verzamelen, ervaringen delen, beslissingen nemen in team

Materiaal: Tablets

STAPPENPLAN

OPNAME

90 MIN

Activiteit

- Op basis van het storyboard nemen de deelnemers de film op locatie op.

Doel:

- Filmen met een tablet
- De regels van filmopname volgen, notities maken

Materiaal: Statief, tablets, adaptor

SELECTIE EN PRESENTATIE

150 MIN

Activiteit

- De deelnemers bekijken wat ze gefilmd hebben en beslissen welke shots ze willen gebruiken en combineren die in het videobewerkingsprogramma.
- Terwijl een deel van de groep de film bewerkt, schrijven de anderen opmerkingen en nemen deze op.

Doel:

- Beelden evalueren en monteren
- Opmerkingen schrijven
- Geluid opnemen
- Duidelijk spreken

Materiaal: Een mediaproduct afmaken

PRESENTATIE

60 MIN

Activiteit

- Presenteren van de kortfilm.

Doel: De film presenteren en bespreken

Materiaal: Tablet, projector

Workshop 8

Mijn interview



<https://youtu.be/0agCSajXJQU>



JFF – Institut für
Medienpädagogik

MIJN INTERVIEW

Deelnemers leren locaties een woordenschat beter kennen door ter plekke een reportage te maken.

Online tutorial:

https://youtu.be/P_h3GYBZj74

Doelgroep	10 personen, 16-26 jaar laag taalniveau goede digitale kennis
Tijd	6 uur
Vorm	Externe workshop die in normale lessen kan geïntegreerd worden
Ruimte	Een lokaal voor groepswork en mogelijkheid om andere plekken uit de dagelijkse routine te bezoeken.
Tools	Tablets, software voor video-editing zoals iMovie, projector, microfoons, statief, statief-adapter voor tablets
Doelstelling	Videoreportage maken
Taal	Nieuwe woordenschat leren, sociale vaardigheden, lezen, luisteren, spreken.
Digitale kennis	Interviews en reportages maken, video's bewerken

STAPPENPLAN

KENNISMAKING

40 MIN

Activiteit

- Deelnemers komen in kleine groepen samen om elkaar te interviewen voor de camera. Als hulplijn kan er een voorbereide vragenlijst zijn. Een tijdslimiet stellen voor de interviews kan handig zijn.
- Bekijk de video's in groep zodat deelnemers kunnen leren wat goed werkte en wat ze volgende keer anders moeten doen.
 - Veelgemaakte fouten tijdens video-interviews zijn bijvoorbeeld: slechte geluidskwaliteit of storende geluiden; mensen die niet op een goede plek staan bv. voor een lichtbron; Als je met een tablet filmt moet je die horizontaal gebruiken en niet verticaal.

Doel:

- Elkaar leren kennen
- Gewoon raken aan de technologie

Materiaal: Projector, tablets, microfoon, indien nodig: statief en adapter

INTERVIEW VOORBEREIDEN

20 MIN

Activiteit

- In kleine groepen bespreken de deelnemers wie ze gaan interviewen.
- De deelnemers schrijven de vragen op die ze willen stellen. Het aantal vragen hangt af van het aantal deelnemers per groep zodat iedereen minstens één vraag kan stellen.

Doel:

- Vragen opstellen
- Contextgebonden woordenschat gebruiken

STAPPENPLAN

OPNAME

180 MIN

Activiteit

- De deelnemers bezoeken hun gekozen persoon. Zodra die akkoord is met het interview, beginnen de deelnemers met filmen en vragen stellen. Daarnaast filmen ze enkele neutrale beelden op de locatie waar het interview plaatsvindt.

Doel:

- Elkaar leren kennen,
- Gewoon raken aan de technologie

Materiaal: Projector, tablets, microfoon, indien nodig: statief en adapter

POST-PRODUCTIE EN PRESENTATIE

90 MIN

Activiteit

- Zodra de deelnemers klaar zijn met hun interview, krijgen ze een inleiding over het videobewerkingsprogramma. Daarna bekijken ze hun interview om zeker te zijn dat ze alle antwoorden begrepen hebben en om te beslissen welke onderdelen ze gebruiken in hun video. Wanneer de groep klaar is met het bespreken van hun video, kunnen ze neutrale beelden en muziek toevoegen indien gewenst. Het is mogelijk dat sommige groepsleden minder gemotiveerd zijn tijdens postproductie. Het is nuttig om extra taken voor hen te hebben, zoals teksten schrijven of de eindcredits opstellen.
- De deelnemers tonen hun afgewerkte video's aan de groep.

Doel:

- Antwoorden van de geïnterviewde begrijpen
- Interviewbeelden afwerken

Materiaal: Tablets, projector, microfoons

migrant liter@cies



Mede gefinancierd door het
programma Erasmus+
van de Europese Unie

Uitvoerende partners:

Zaffiria (Italië): www.zaffiria.it

Solidaridad Sin Fronteras (Spanje): www.ssf.org.es

Fo.Co.Network (Italië): www.coopfoco.org

Tartu Folki High School (Estland): www.rahvaylikool.ee

Tilburg University (Nederland): www.tilburguniversity.edu

Proacademy (Slowakije): www.proacademy.sk

JFF (Duitsland): www.jff.de

Polis (Polen): www.polis.org.pl

Mediawijs (België): www.mediawijs.be

Overname en reproductie is toegelaten onder de voorwaarden van
CC BY-NC-SA 4.0

(Naamsvermelding-NietCommercieel-GelijkDelen 4.0 Internationaal)

