

Handleiding MediaMasters 2019/2020

Landelijke wedstrijd tijdens de Week van de Mediawijsheid

Beste leraar,

Doe jij van 8 t/m 15 november 2019 met jouw klas mee aan de landelijke wedstrijd van MediaMasters tijdens de Week van de Mediawijsheid? In deze handleiding vind je alle informatie die je nodig hebt om de game tot een succes te maken.

NB. Eerste klassen in het voortgezet onderwijs kunnen de landelijke wedstrijd spelen t/m 22 november 2019.

Veel succes en plezier!

Storingen?

Neem contact op met de helpdesk via info@mediamasters.nl en vermeld in de onderwerpregel zo duidelijk mogelijk het probleem.

Spoed? Bellen kan ook: 035 - 7994084

De helpdesk is **van vrijdag 1 november t/m vrijdag 22 november** bereikbaar op doordeweekse dagen van 08.00 tot 17.00 uur. **Tot 1 november en na 22 november** werken we met een telefonisch spreekuur, iedere dinsdag en donderdag tussen 14:00 en 16:00 uur.

Inhoud

1. Het doel van MediaMasters	3
1.1 Doelen van MediaMasters	3
2. Praktische informatie	3
2.1 Wanneer speel je MediaMasters?	3
2.2 Wat heb je nodig?	4
2.3 Wie heeft er gewonnen?	4
3. Spelregels	4
4. Het verhaal en de hoofdrolspelers	4
5. De diverse spelonderdelen van MediaMasters	5
5.1 MediaMasters bestaat uit diverse spelonderdelen	5
5.2 Afleveringen MediaMasters	5
5.3 Extra opdrachten	5
6. Navigatie	5
6.1 De verschillende fases	5
6.2 Zonder klas spelen	6
7. Bits verdienen	6
8. Aanmelden en voorbereiden	6
8.1 Aanmelden	6
8.2 Voorbereiden	6
9. Inloggen en starten	7
9.1 Inloggen	7
9.2 Starten	7
9.3 Video afspelen	7
10. De finale	8
11. MediaMasters Extra	8
11.1 Hoe het werkt	8
11.2 MediaQuiz (extra vragen)	9
11.3 Overzicht van de beschikbare extra opdrachten	9
12. Helpdesk	10

1. Het doel van MediaMasters

MediaMasters biedt scholen een laagdrempelige manier om kennis te maken met mediawijsheid in de klas. Kinderen worden spelenderwijs bewust van het eigen online gedrag en bewijzen hoe mediawijs ze zijn. MediaMasters heeft tot doel alle leerlingen in groep 7 en 8 van het basisonderwijs en in de eerste klas van het voortgezet onderwijs een basisniveau mediawijsheid mee te geven. Met uitdagende vragen en opdrachten moeten kinderen overleggen, samenwerken, op onderzoek uit, zelf media maken, media interpreteren en nemen zij hun eigen mediagedrag onder de loep. Zo worden zij met én van elkaar mediawijzer.

Vragen en opdrachten in MediaMasters worden mede samengesteld uit het aanbod van [netwerkpartners](#) van Netwerk Mediawijsheid.

1.1 Doelen van MediaMasters

- Kritischer kijken naar media en beter snappen hoe deze werken (analyse)
- Het effect van media ervaren en beter begrijpen (bewustwording)
- Meer inzicht krijgen in eigen mediagedrag (gedrag)
- Praten over media: thuis en in de klas (dialoog)
- Ervaren hoe je zelf media kunt inzetten, maken en delen (creatie)

De doelen van MediaMasters zijn gebaseerd op het [Mediawijsheid Competentiemodel](#).

2. Praktische informatie

2.1 Wanneer speel je MediaMasters?

De landelijke wedstrijd vindt plaats tijdens de [Week van de Mediawijsheid](#) van 8 t/m 15 november 2019 en bestaat uit 5 speldagen. De 5e speldag is de finaledag en moet gespeeld worden vóór 15:00 uur op vrijdag 15 november. De finale kan pas worden gespeeld als de eerdere speldagen doorlopen zijn. We raden aan om elke dag één 'speldag' te spelen. Een speldag duurt maximaal een uur.

Handig: door vóór de wedstrijd met de [Voorbereidende MediaMissie](#) te oefenen, leert de klas de spelomgeving en de vraagtypes alvast kennen.

Na de Week van de Mediawijsheid gaat MediaMasters door! Scoorde de klas minder op het onderdeel privacy? Of wil je meer aandacht besteden aan online omgangsvormen of cyberpesten? Ga dan aan de slag met de Extra Missies. De Extra Missies zijn het hele schooljaar, op ieder moment beschikbaar. Bovendien maken de klassen die op 1 juni 2020 de meeste bits hebben verzameld, wederom kans op mooie prijzen.

MediaMasters is te spelen in de volgende browsers:

- Google Chrome: versie 57+
- Mozilla Firefox: versie 51+
- Microsoft Edge: versie 16+
- Safari: versie 11+

Wij adviseren leraren om gebruik te maken van Google Chrome voor een optimale spelervaring.

2.2 Wat heb je nodig?

- Een digibord met computer
- Snel internet
- Inloggegevens van je Mijn MediaMasters-account
- Klassennaam en klassencode
- Optioneel: extra Chromebooks of tablets om de leerlingen naar antwoorden te laten zoeken

2.3 Wie heeft er gewonnen?

De winnaars worden op maandag 18 november om 13:00 uur bekendgemaakt op mediamasters.nl.

3. Spelregels

MediaMasters kent een aantal spelregels:

- Laat leerlingen samen op democratische wijze een antwoord kiezen.
- Kijk niet af bij een andere klas
- Opzoeken op internet mag altijd en bij iedere vraag en opdracht, ook in de finale
- Waardeer elkaars mening en behandel elkaar, andere klassen en leerlingen met respect.
- Als we uit de speldata kunnen concluderen dat er vals gespeeld is, wordt de desbetreffende klas gediskwalificeerd en deze klas verliest daarmee ook het recht op prijzen.

4. Het verhaal en de hoofdrolspelers

Boaz, Amber, Senna en Jason kennen elkaar niet. Wanneer ze op een dag op school komen, blijkt deze compleet uitgestorven te zijn. Ze ontdekken dat zij uitgekozen zijn voor een spannende challenge. De uitdaging is om 24 uur op de school te verblijven zonder dat het team van cyberexperts, dat naar hun identiteit en locatie op zoek gaat, hen te pakken krijgt.

Is dit een makkie? Hoe moeilijk is het voor de jongeren om geen (digitale) sporen achter te laten? Wat kun je wel doen op internet en wat niet? Lukt het om de dag door te komen zonder mobiel of digitale media? Gelukkig krijgen ze hulp van de MediaMasters in de klassen.

Terwijl de dag nog volop gelegenheid biedt voor grapjes en wedstrijdjes ‘door de gangen sjezen’, lijkt er in de nacht bij iedere schaduw gevaar op te duiken. Redden de jongeren het om tot de dageraad uit handen te blijven van hun belagers en de challenge te doorstaan?

Meer weten over de karakters van Boaz, Amber, Senna en Jason uit MediaMasters? Check de Instagram-accounts via [mediamasters.nl/socialemedia](https://www.instagram.com/mediamasters.nl/socialemedia)

5. De diverse spelonderdelen van MediaMasters tijdens de Week van de Mediawijsheid

5.1 Een speldag bestaat uit diverse spelonderdelen

- Elke dag een aflevering van MediaMasters
- Afgewisseld met 5 klassikale vragen
- De eerste 4 speldagen worden afgesloten met een doe-opdracht
- De laatste speldag is de finale met 15 vragen
- Extra opdrachten via MediaMasters Extra (*optioneel*)

5.2 Afleveringen MediaMasters

Elke speldag start met een korte aflevering van MediaMasters op het digibord. In deze korte aflevering volgen we Jason, Amber, Senna en Boaz bij hun avonturen.

De aflevering wordt afgewisseld met klassikale vragen en doe-opdrachten die te maken hebben met thema's op het gebied van mediawijsheid. Bij elk goed antwoord zijn bits te verdienen. Ook met de doe-opdracht verdient de klas bits.

5.3 Extra opdrachten

Leerlingen kunnen buiten de klassikale speldagen ook aan de slag met extra opdrachten om bits te verdienen voor hun klas. Deze opdrachten zijn te vinden in MediaMasters Extra. Doen leerlingen dit tijdens de Week van de Mediawijsheid, dan kunnen de bits die ze hiermee verdienen gebruikt worden tijdens de finale en tellen ze mee voor het eindtotaal van de klas.

Om bits toe te voegen aan het klassentotaal, gebruiken de leerlingen een klassencode. Deze klassencode kun je vinden in Mijn MediaMasters naast de klassennaam.

6. Navigatie

6.1 De verschillende fases

MediaMasters bestaat uit drie fases:

- Voorbereidende MediaMissie (speelbaar vanaf half september)
- Landelijke wedstrijd tijdens de Week van de Mediawijsheid (speelbaar van 8 t/m 15 november 2019, voor het voortgezet onderwijs t/m 22 november)
- Extra Missies voor de rest van het schooljaar (speelbaar ná de Week van de Mediawijsheid tot de zomervakantie)

Links in het scherm zie je een blauwe navigatiebalk. Hierin zijn de drie fases terug te vinden. Een slotje geeft aan dat het spelonderdeel nog niet te spelen is. Een groen vinkje betekent dat het spelonderdeel is doorlopen. Door op een spelonderdeel te klikken, centreert de wijk waar de klas kan spelen. Ook verschijnt er een informatievenster waarmee je dit spelonderdeel kunt **starten** en de **instructies** kunt bekijken.

Wil je eerst in de MediaMasters-wereld kijken? Klik dan buiten het informatievenster. Sleep vervolgens heen en weer met de muis om rond te kijken. Door op een wijk te klikken zie je welke spelonderdelen daar te starten zijn.

6.2 Zonder klas spelen

Je kunt je als leraar voorbereiden door eerst zelf te kijken hoe een spelonderdeel eruitziet, zodra dit beschikbaar is. Kies in het pull-down menu voor de onderste optie: *Of speel zonder klas*. De vragen die je beantwoordt, hebben dan geen invloed op het aantal punten van de klas.

Let op: Het spelonderdeel **Week van de Mediawijsheid** is alleen beschikbaar vanaf 8 november t/m 15 november 2019 voor het basisonderwijs en t/m 22 november voor het voortgezet onderwijs. De mogelijkheid om dit onderdeel van tevoren zonder klas te doorlopen is beperkt.

7. Bits en jokers verdienen

Om kans te maken op de titel 'meest mediawijze klas van Nederland' en de prijzen, moet je zoveel mogelijk bits verdienen. Hoe verdien je bits?

- Beantwoord zoveel mogelijk vragen goed.
- Voer de doe-opdrachten op speldag 1 t/m 4 zo goed mogelijk uit.
- Laat leerlingen (na schooltijd) extra opdrachten uitvoeren in MediaMasters Extra (*optioneel*).
- De eerste vier speldagen is het maximaal aantal te verdienen bits 165, per speldag.
- Op MediaMasters Extra kunnen maximaal 1155 bits worden verdiend.
- De MediaQuiz op MediaMasters Extra kunnen leerlingen samen maximaal 300 bits voor hun klas verdienen.
- Het aantal bits dat op de finaledag verdiend kan worden is afhankelijk van hoe snel leerlingen een vraag beantwoorden, van de keuze voor een makkelijke of moeilijke vraag, en van de joker die wel of niet wordt ingezet.

Het bits-saldo van de klas is alleen zichtbaar in het klassikale deel van de game.

Op de finaledag kun je bits inwisselen voor jokers. Jokers kun je inzetten in de finale om extra bits te verdienen, een hint te krijgen of de tijd stil te zetten.

8. Aanmelden en voorbereiden

8.1 Aanmelden

MediaMasters is een landelijke wedstrijd. Alle klassen spelen binnen hun eigen competitie tegen elkaar. Elke klas moet apart zijn aangemeld, zodat elke leraar en klas eigen inloggegevens heeft. Aanmelden doe je via mediamasters.nl.

Het regulier basisonderwijs, speciaal basisonderwijs, het voortgezet onderwijs en het speciaal voortgezet onderwijs hebben alle vier hun eigen competitie en prijzen.

8.2 Voorbereiden

MediaMasters wordt online gespeeld. **Controleer daarom vooraf:**

- Is de aanmelding van mijn klas(sen) in orde in mijn Mijn MediaMasters-account?
- Werkt alle benodigde apparatuur (digibord, internetverbinding en geluid) goed?
- Werkt de website mediamasters.nl goed?
- Gebruikt de computer een van de volgende browsers: Chrome, Firefox of Edge?
- Heb je de inloggegevens bij de hand?
- Heb je de klassennaam en klassencode van je klas bij de hand?
- Zijn pop-ups voor mediamasters.nl toegestaan?
- Optioneel: zijn er extra Chromebooks of tablets om de leerlingen naar antwoorden te laten zoeken?

Via de MediaMasters-mailing worden leraren voorzien van een inhoudelijke voorbereiding op papier. Deze voorbereiding is ook te vinden op mediamasters.nl/instructies/weekvandemediawijsheid.

9. Inloggen en starten

9.1 Inloggen

Inloggen in de game doe je met de inloggegevens van Mijn MediaMasters. Dat is een e-mailadres en een wachtwoord dat je zelf hebt aangemaakt.

Ben je je wachtwoord vergeten? Vraag dan een [nieuw wachtwoord](https://mijn.mediasters.nl/wachtwoord/vergeten) aan via mijn.mediasters.nl/wachtwoord/vergeten

9.2 Starten

Om MediaMasters te gaan spelen ga je – zodra je ingelogd bent met je Mijn MediaMasters-account – naar: game.mediasters.nl. Vervolgens kies je uit een menu met welke klas je wilt spelen.

Het kan enkele minuten duren voordat het spel volledig is geladen. We raden aan om de game alvast te laden voordat je met de klas aan de slag gaat.

Is de game eenmaal geladen, dan wijst het spel zich vanzelf.

Door op de witte pijl rechts te klikken, ga je naar het volgende onderdeel. Nadat de klas een antwoord heeft gekozen, klik je op 'verder' in de vorm van de witte pijl rechts in beeld om het antwoord te bevestigen. Jullie zien meteen of het antwoord goed of fout is.

Let op! Heb je eenmaal op 'verder' geklikt, dan kunnen jullie niet meer terug om het antwoord te wijzigen.

9.3 Video afspelen

In MediaMasters zijn er met regelmaat video's die afgespeeld moeten worden. Spelen de video's niet goed af, is de kleur gek of loopt het beeld niet gelijk met de audio? Klik dan op het uitroepteken rechtsboven zodat de video zonder problemen wordt afgespeeld in een nieuw tabblad. Keer na het afspelen van de video terug naar je originele scherm en klik op het witte kruis linksboven in het scherm om verder te gaan met de MediaMissie of speldag.

Tip! Bereid je voor en kijk voor handige tips, tools & alle downloads voor MediaMasters op mediamasters.nl/instructies/weekvandemediawijsheid

10. De finale

Op de 5e speldag wordt de finale gespeeld. In tegenstelling tot de vorige dagen, wordt de finale gespeeld **op snelheid**. Met elke seconde die verstrijkt, neemt jullie totale aantal bits af. Maar laat je niet opjagen: alleen een juist antwoord levert weer nieuwe bits op.

Ook de vragen zijn deze dag anders. Na de video krijgen jullie 15 vragen over 15 thema's.

Voorafgaand aan elke finalevraag maak je twee keuzes:

- Kies voor een makkelijke of een moeilijke vraag. Een moeilijke vraag levert meer bits op.
- Beslis of jullie bits willen gebruiken om een joker te kopen. Er zijn verschillende jokers die jullie extra bits, tijd of andere voordelen op kunnen leveren. Als jullie de vraag goed hebben zal een joker inzetten altijd meer opleveren dan dat deze kost. Maar hebben jullie de vraag fout, dan ben je je bits kwijt! Bepaal dus samen de juiste strategie.

Let op! Een joker kopen hoeft niet, maar kan jullie wel veel extra bits opleveren. Per vraag kunnen jullie maar één joker kopen. Willen jullie bij een latere vraag nog een keer dezelfde joker kopen? Geen probleem. Je kunt bij elke vraag kiezen uit dezelfde jokers.

Jullie moeten de finale **uiterlijk vrijdagmiddag 15 november om 15:00 uur** gespeeld hebben.

Na de finale worden de eindscores berekend. De klassen met de meeste bits winnen

MediaMasters 2019/2020 en zijn de 'Meest mediawijze klas van Nederland'. De uitslag wordt op maandag 18 november om 13:00 uur bekendgemaakt op mediamasters.nl.

11. MediaMasters Extra

11.1 Hoe het werkt

Op MediaMasters Extra kunnen leerlingen extra opdrachten uitvoeren om nog meer bits te verdienen voor hun klas. MediaMasters Extra is altijd toegankelijk en inloggen is dus niet nodig.

Iedere extra opdracht levert een vast aantal extra bits op, afhankelijk van hoeveel tijd het uitvoeren van deze opdracht kost. Bij iedere opdracht staat een korte tekst en een (aantal) categorie(ën) om te duiden waar deze opdracht over gaat. De extra opdrachten zijn heel verschillend en vergen soms ook samenwerking tussen de leerlingen onderling en met hun ouders/verzorgers.

Door te klikken op een opdracht kunnen leerlingen de opdracht starten.

Alleen voor het cashen van de extra bits is het noodzakelijk dat leerlingen beschikken over de juiste klassencode. Geef de klassencode dus direct op de eerste speldag aan de leerlingen. Iedereen uit de klas kan tegelijkertijd extra opdrachten spelen. Het is aan de leraar om de leerlingen te motiveren tot het maken van de extra opdrachten. De klassencode is te vinden naast de klassennaam in je Mijn MediaMasters-account.

Let op! Geef als leerkracht nooit je eigen inloggegevens van je Mijn MediaMasters-account aan de klas.

Let op! Als één leerling de juiste bitcode invult, wint hij/zij extra bits voor de hele klas. De andere leerlingen kunnen de opdracht nog steeds uitvoeren en ontvangen ook de bitcode maar de bits worden niet meer aan het puntentotaal van de klas toegevoegd. Het is dus verstandig om de extra opdrachten onder de leerlingen te (laten) verdelen.

De extra opdrachten zijn beschikbaar vanaf 8 november en verder het hele schooljaar te spelen.

11.2 MediaQuiz (extra vragen)

In de MediaQuiz kun je extra vragen beantwoorden over verschillende thema's om nog mediawijzer te worden en meer bits te verdienen voor de klas! Het beantwoorden van de vragen in de MediaQuiz is optioneel en wordt buiten schooltijd gedaan, tenzij de leerkracht anders beslist.

De MediaQuiz kan door meerdere leerlingen tegelijkertijd, zo vaak gespeeld worden als leerlingen willen. Vorig jaar zijn er wel drie miljoen vragen beantwoord door de kinderen!

Let op! Per klas zijn er maximaal **300 extra bits** te verdienen in de MediaQuiz. Daarna zie je de punten nog wel oplopen, maar verdient de klas geen extra bits meer.

11.3 Overzicht van de beschikbare extra opdrachten

Zie voor een overzicht van de beschikbare extra opdrachten mediamasters.nl/instructies/weekvandemediawijsheid □ **MediaMasters Extra**.

12. Helpdesk

Ervaar je tijdens het spelen van MediaMasters storingen of heb je dringende, technische vragen? Dan kun je contact opnemen met de helpdesk.

- Stuur een e-mail naar info@mediamasters.nl en beschrijf je vraag in het onderwerp
- Of bel de helpdesk op 035-7994084

De helpdesk is **van vrijdag 1 november t/m vrijdag 22 november** bereikbaar op doordeweekse dagen tijdens van 08.00 tot 17.00 uur.

Tot 1 november en na 22 november werken we met een telefonisch spreekuur, iedere dinsdag en donderdag tussen 14:00 en 16:00 uur.

Extra informatie, tips en downloads zijn te vinden op: mediamasters.nl/instructies/weekvandemediawijsheid

De [meest gestelde vragen](#) vind je op mediamasters.nl/faq

Veel succes en plezier!