

Hulpsheet

Instructie om MediaMasters via video-meeting te spelen



Beste leerkracht,

In deze map tref je vijftien hulpsheets aan voor de ThemaMissies van MediaMasters. De hulpsheets kun je gebruiken ter ondersteuning van het spelen van MediaMasters via een video-meeting-platform zoals Microsoft Teams of Google Meet, als je vanwege de huidige coronamaatregelen onderwijs op afstand moet bieden. We hopen jullie hiermee een zo leuk mogelijke MediaMasters-ervaring te bieden. Desalniettemin zijn de ThemaMissies niet specifiek gemaakt voor het spelen via een video-platform.

Hoe kun je de best mogelijke spelervaring bieden via een video-meeting?

- Deel bij de start het hulpsheet van de ThemaMissie die jullie gaan spelen met de leerlingen via het platform of via e-mail.
- Laat de leerlingen op hun eigen device de video('s) bekijken die in de ThemaMissie aan bod komen. Wijs voor het klassengesprek om de beurt een leerling aan die argumenten voor of tegen de stelling kan inbrengen. Laat de andere leerlingen de chat-functie gebruiken om kritische vragen te stellen. De doe-opdracht kan afhankelijk voor het soort doe-opdracht, individueel door leerlingen achter hun device gedaan worden, leerlingen kunnen in *break-out rooms* in tweetallen overleggen of jullie kunnen met elkaar tot een gezamenlijke keuze komen door leerlingen de beurt te geven en/of de chatfunctie te gebruiken om te stemmen voor een antwoord. **Het kan zijn dat het spelen van een MediaMasters ThemaMissies door deze werkwijze langer duurt dan de aangegeven 30 minuten. Houd hier rekening mee.**
- Probeer chaos te voorkomen en maak duidelijke afspraken. Zet de microfoon van leerlingen uit (mute) en laat ze pas hun microfoon aanzetten (unmute) ze als ze aan de beurt zijn. Je kunt tijdens een video-meeting ook zelf leerlingen op 'mute' zetten.

Inhoud

Elke ThemaMissie bestaat uit deze onderdelen:

- Een stelling waarmee de mening van de leerlingen nog zonder verdiepende kennis gemeten wordt.
- Een video waarmee de leerlingen inhoudelijke kennis opdoen.
- Een klassengesprek, debat of andere denkopdracht die kritisch denken stimuleert.
- Een doe-opdracht waarbij de leerlingen door zelf actief aan de slag te gaan mediawijze vaardigheden opdoen.

Hulpsheet

Instructie om MediaMasters via video-meeting te spelen



Overzicht: wat kun je per ThemaMissie verwachten?

Overzicht van alle thema's en verwijzingen naar content (video's / websites / opdrachten) per ThemaMissie.

Nieuwsoord

- Journalistiek

Opdracht 1: Mening van de klas peilen met een stelling

Stelling: "Ik geloof eerder wat mijn favoriete influencer zegt dan wat het NOS Jeugdjournaal zegt".

- Laat leerlingen hun (virtuele) hand opsteken of laat ze via de chat delen of ze het eens of oneens zijn met deze stelling.

Opdracht 2: Een video bekijken: <https://youtu.be/WkELH8DFq4U>

Opdracht 3: Met elkaar in debat over een stelling

Stelling: "Nu zelf iedereen nieuws kan maken en delen, zijn journalisten niet meer nodig".

- Wijs voor het digitale klassengesprek om de beurt een leerling aan die argumenten voor of tegen de stelling kan inbrengen. Laat de andere leerlingen de chat-functie gebruiken om kritische vragen te stellen.

Opdracht 4: Interview elkaar - een opdracht in tweetallen

- Maak tweetallen en laat deze tweetallen in een *break-out room* samenwerken en overleggen. Spreek af dat jullie na 10-15 minuten weer terugkeren naar de gezamenlijke meeting.

1. Leerlingen hebben hierbij papier nodig.
2. Interview je klasgenoot over wat zij hij/zij allemaal doet op internet.
3. Bedenk zelf minstens een *open* vraag en een *gesloten* vraag.
4. Schrijf de antwoorden op (duur: 5 minuten).
5. Wissel van rol.
6. Bedenk zelf vragen of gebruik de volgende vragen:
 - Wat vind je leuk aan online zijn?
 - Welke 3 dingen vind je minder leuk?
 - Heb je weleens iets geleerd via internet of sociale media? En zo ja wat dan?
 - Zou je liever meer of minder tijd online doorbrengen? Leg uit waarom.

Hulpsheet

Instructie om MediaMasters via video-meeting te spelen



- Welke afspraken heb je met je ouder(s) / of verzorger(s) over online zijn?
- Wat vind je van die afspraken?
- Zie je wel eens nare reacties op sociale media of YouTube? Zo ja, wat doe je dan?
- Heb jij weleens iemand geblokkeerd of ben jij wel eens door iemand geblokkeerd?
- Wat zou jij nooit zeggen op sociale media?
- Wanneer gaat iemand te ver op sociale media?

● Nepnieuws

Opdracht 1: Mening van de klas peilen met een stelling

"Ik laat me niet foppen door nepnieuws"

- Laat leerlingen hun (virtuele) hand opsteken of laat ze via de chat delen of ze het eens of oneens zijn met deze stelling.

Opdracht 2: Een video bekijken: <https://youtu.be/edsaqk7OR2U>

Opdracht 3 Ga met elkaar in gesprek aan de hand van zes voorbeelden:

Nepnieuws komt voor op websites, op tv, op sociale media, in video's en op foto's. Maar herkennen van nepnieuws is moeilijk! In de volgende opdracht gaan leerlingen met elkaar praten over het verschil tussen nepnieuws en echt nieuws.

- Bekijk de zes berichten. Zijn ze echt? Of nep? Wijs per bericht twee leerlingen aan die hun microfoon aanzetten en kunnen overleggen waarom een bericht echt of nep is. Laat de andere leerlingen intussen internet gebruiken om de bronnen te onderzoeken. Deze leerlingen kunnen de chat-functie gebruiken om te vertellen waarom een bericht volgens hun onderzoek echt of nep is. De leerlingen die hun microfoon aan hebben beslissen uiteindelijk of ze voor 'echt' of 'nep' gaan.
- Donald Trump wil groenland kopen:
<https://www.welingelichtekringen.nl/politiek/1000982/donald-trump-wil-groenland-kopen.html>
- Google nose beta: https://youtu.be/VFbYadm_mrW
- Frietbakje voortaan volledig gemaakt uit mexicano:
<https://www.instagram.com/p/Bxb5a4IIZVy/>
- Astronoute beschuldigd van eerste misdaad in de ruimte:
<https://twitter.com/NOS/status/1165337998843621376>
- Jongeren hebben steeds vaker 'smartphoneschedel':
<https://www.rtlnieuws.nl/nieuws/nederland/artikel/4753046/smartphoneschedel-hoorn-tje-onderzoek-vergroeiing>
- Selfies in de lucht: <https://www.instagram.com/p/9LsluCvfqe/>

Hulpsheet

Instructie om MediaMasters via video-meeting te spelen



Deze 5 vragen helpen bij het bepalen of een bericht echt of nep is:

1. WIE heeft het gemaakt? Is dit een betrouwbare persoon of website?
2. Is de titel erg SENSATIONEEL? Misschien is het clickbait (extra uitleg over clickbait krijg je hier: <https://www.hoezomediawijs.nl/nepnieuws/>).
3. WAAROM is dit gemaakt of geschreven? Is dit een mening, een feit of een grap?
4. DOE ONDERZOEK naar de betrouwbaarheid: staat het nieuws op een betrouwbare site?

Welke BRON is gebruikt? Het is makkelijk om op te schrijven: uit onderzoek blijkt dat... Maar is er wel echt onderzoek gedaan? Is er een linkje? En wat staat er precies in dat onderzoek?

Opdracht 4: Interview elkaar - een opdracht in viertallen

- Om nepnieuws te herkennen, gaan leerlingen oefenen met zelf nepnieuws maken!
 1. Maak groepjes van vier en laat deze viertallen in een *break-out room* samenwerken en overleggen. Spreek af dat jullie na 10-15 minuten weer terugkeren naar de gezamenlijke meeting.
 2. Leerlingen hebben hierbij papier nodig.
 3. Doel: een korte beschrijving maken voor het sociale media-profiel van je klasgenoot.
 4. Verdeel de rollen: 1 interviewer, 1 geïnterviewde, 1 schrijver en 1 voorlezer
 5. De interviewer stelt vragen aan de geïnterviewde. De schrijver schrijft het bericht en verdraait een aantal feiten. De voorlezer leest het bericht straks voor.
 6. Let op! De schrijver verandert dus een paar feiten waardoor de beschrijving niet meer helemaal klopt!

Voorbeeldvragen:

- Hoe heet je?
- Hoe oud ben je?
- Wat zijn je hobby's?
- Doe je aan sport? Wanneer?
- Waar word je blij van?
- Wat is je favoriete dier en waarom?
- Waar ben je goed in op school?
- Wat vind je moeilijk?
- Wat wil je later worden en waarom?
- Welke sociale media gebruik je het meeste en waarom?
- Wat is je favoriete tv-programma of YouTuber en waarom?
- Wat is je favoriete game en waarom?

Klaar met de opdracht? Laat leerlingen naar elkaar luisteren en raad: wat is (niet) waar?

- De hele klas luistert naar de beschrijving voor het sociale media-profiel.
- Als de voorlezer klaar is, raadt de rest van de klas:
- welke dingen zijn waar? welke dingen zijn niet waar?

Hulpsheet

Instructie om MediaMasters via video-meeting te spelen



- Alle groepjes komen aan de beurt.

Filtereiland

• Reclame

Opdracht 1: Mening van de klas peilen met een stelling

Stelling: "Ik herken reclame altijd meteen, ook in vlogs"

- Laat leerlingen hun (virtuele) hand opsteken of laat ze via de chat delen of ze het eens of oneens zijn met deze stelling.

Opdracht 2: Een video bekijken: <https://youtu.be/7AdpY0MblZI>

Opdracht 3: Met elkaar in klassengesprek over in-app aankopen

In veel apps kun je iets kopen. Je krijgt de app gratis en vervolgens kun je extra dingen kopen. Je betaalt met echt geld. Wat is jouw mening over in-app aankopen?

- Wijs voor het digitale klassengesprek om de beurt een leerling aan die argumenten kan inbrengen. Laat de andere leerlingen de chat-functie gebruiken om kritische vragen te stellen. Bespreek met elkaar:
 1. Wie van jullie weet een voorbeeld hiervan?
 2. Wie heeft er weleens echt geld gebruikt (of een cadeaukaart) om in-app aankopen te doen?
 3. Weten je ouders dat je dat doet?
 4. Welke afspraken heb je daarover thuis?
 5. Waarom wil je die in-app aankopen doen?
 6. Hebben je ouders een wachtwoord om te voorkomen dat je per ongeluk iets koopt?
 7. De app is vaak gratis, maar je moet betalen om verder te kunnen spelen. Waarom?
 8. Waarom doen de makers van deze spelletjes dat op deze manier?
 9. Vinden jullie dat eerlijk?
 10. Heb je weleens iets gekocht in een app waar je spijt van had?

Opdracht 4: klassikaal drie reclames maken

De reclamewereld gebruikt bepaalde trucjes. Door die trucjes kom je in de verleiding om spullen te kopen. Als je snapt hoe die reclametrucjes werken, kunnen je beter nadenken of je dat product wel echt wil kopen.

- Wijs per reclame twee leerlingen aan die hun microfoon aanzetten en kunnen overleggen wat de meest verleidelijke reclame is. Laat de andere leerlingen de

Hulpsheet

Instructie om MediaMasters via video-meeting te spelen



chat-functie gebruiken om te vertellen hoe de reclame volgens hen het beste is. De leerlingen die hun microfoon aan hebben beslist uiteindelijk voor welke combinatie foto, tekst en kreet ze gaan.

- Klik op de pijltjes om tot de beste combinatie te komen. Klik op de groene 'publiceer' knop. Klik op de groene 'publiceer' knop als jullie tevreden zijn over het resultaat.
- Je kunt steeds kiezen uit drie verschillende foto's, kreten en teksten.
- Doe je best een maak de meest verleidelijke reclames!

Thuisopdracht: Laat leerlingen thuis een collage maken voor een reclame

Wat heb je nodig?

Blanco papier, lijm, schaar, kleurpotloden en/of viltstiften. Een stapel tijdschriften en/of kranten om uit te knippen of te scheuren.

- Leerlingen gaan nu zelf een reclame bedenken en maken hierbij een collage van afbeeldingen en teksten uit reclames in tijdschriften en/of kranten.
- Dat doen ze door plaatjes uit te knippen of te scheuren die ze leuk vinden en op papier op te plakken.
- Tekenen en kleuren op de collage mag ook!
- Vermeld op de collage welke reclametechniek(en) je gebruikt voor je reclame.
- Na afloop delen leerlingen hun creatieve creaties.

• Zoeken & vinden

Opdracht 1: Mening van de klas peilen met een stelling

Stelling: "Het bovenste zoekresultaat in Google is het beste."

- Laat leerlingen hun (virtuele) hand opsteken of laat ze via de chat delen of ze het eens of oneens zijn met deze stelling.

Opdracht 2: Een video bekijken: <https://youtu.be/yiB7M0HjWsA>

Opdracht 3: Met elkaar in debat over een stelling

Stelling: "Ik klik meestal alleen op de bovenste zoekresultaten."

Stelling: "Informatie in boeken is altijd waar."

Stelling: "Als iets op 2 verschillende websites staat, is het waar."

Stelling: "Ik gebruik soms een andere zoekmachine dan Google."

Stelling: "Ik weet wat een bron is."

- Wijs voor het digitale klassengesprek om de beurt een leerling aan die argumenten voor of tegen de stelling kan inbrengen. Laat de andere leerlingen de chat-functie gebruiken om kritische vragen te stellen.

Hulpsheet

Instructie om MediaMasters via video-meeting te spelen



Opdracht 4: Bepaal een zoekstrategie

- Iedere leerling krijgt per mail het [werkblad](#) Stappenplan: Slimmer zoeken op internet gestuurd. Jij als leerkracht bepaalt het onderwerp.
- Stap 1 en 2 maken leerlingen zelfstandig.
- Keer na 10 min zelfstandig werken terug in de meeting. Laat een aantal leerlingen om de beurt vertellen hoe ze hun zoekstrategie gemaakt hebben.
- Laat de andere leerlingen via de chatfunctie input geven: hadden ze nog andere zoekvragen kunnen bedenken? Zijn er zoekwoorden die ze vergeten zijn? Welke tips zijn er om in Google handig te zoeken?
- Stap 3, 4 en 5 slaan jullie even over.

Socialize Zuid

• WhatsApp & sociale media

Opdracht 1: Mening van de klas peilen met een stelling

Stelling: "Het maakt niet uit hoeveel likes je krijgt of hoeveel volgers je hebt."

- Laat leerlingen hun (virtuele) hand opsteken of laat ze via de chat delen of ze het eens of oneens zijn met deze stelling.

Opdracht 2: Een video bekijken: <https://youtu.be/qETQSpGmX8A>

Opdracht 3: Speel klassikaal Pak jij 'm Bingo

- Iedere leerlingen krijgt per mail het [Pak jij 'm Bingo-kaart](#) gestuurd.
- Heb het tijdens het bingo spelen met elkaar over de stelling: "Het is goed om altijd en overal je telefoon te kunnen checken en meteen te reageren."
- Je leraar noemt een plek of moment op de kaart.
- Gebruik jij je telefoon soms op die plek of op dat moment? Streep m' dan af! Als je je telefoon nooit op die plek of op dat moment gebruikt, dan mag je deze niet afstrepen.
- Als eerste een rij vol? Horizontaal, verticaal of diagonaal? Dan heb je BINGO!

Opdracht 4: Speel klassikaal de WhatsHappy poster

In de volgende opdracht maken we afspraken wat leerlingen WEL of juist NIET zeggen op WhatsApp. Het resultaat iedereen WhatsHappy.

- Iedere leerling krijgt per mail de [WhatsHappy poster](#) gestuurd.
- Op het scherm zie je een voorbeeld van de WhatsHappy poster.
- Nu zijn jullie aan de beurt.
- Welke 5 afspraken wil jij maken over WhatsApp? Schrijf ze individueel op.
- Geef een aantal leerlingen de beurt om te bespreken welke afspraken zij zouden willen maken.

Hulpsheet

Instructie om MediaMasters via video-meeting te spelen



- Met welke afspraken zijn jullie het allemaal eens? Maak een verschil tussen WhatsWEL en WhatsNIET.
- De leraar schrijft de afgesproken afspraken op de WhatsHappy poster.
- Deel de poster met de leerlingen.

• Privacy

Opdracht 1: Een klassengesprek voeren over privacy

- Wijs voor het digitale klassengesprek om de beurt een leerling aan die vertelt hoe hij / zij het zou vinden als... Laat de andere leerlingen de chat-functie gebruiken om input te geven.

Wat zou jij ervan vinden als...

- Je ouder(s)/(verzorger(s)) meelezen met jouw WhatsApp-gesprekken?
- Je klasgenoot een smartphone meeneemt naar de kleedkamer bij gym?
- Je klasgenoot stiekem foto's maakt van iemand anders in de kleedkamer?
- Je klasgenoot stiekem foto's maakt van jou in de kleedkamer?
- Je vriend(in) jou tagt in een foto op Instagram zonder dat te vragen?
- Je gratis 500 punten krijgt in je favoriete game in ruil voor de telefoonnummers van 3 vrienden?
- Jouw vrienden jouw telefoonnummer hebben verkocht aan een bedrijf in ruil voor extra punten in hun favoriete game?
- Als je vriend(in) op Snapchat rondstuurt dat jij verliefd bent op je klasgenoot?

Opdracht 2: Wat weet Google over mij?

- Wat is er allemaal over jullie te vinden op internet? Je hoeft alleen maar even te googelen.
- Vraag welke leerling zijn / haar naam wil googelen en laat diegene zijn / haar scherm delen en de microfoon aanzetten. Wat komen jullie tegen?
- Hoe voelt dat?
- Zou je iets willen veranderen?
- Tips: Gebruik aanhalingstekens zoals "Marieke Bakker"

Opdracht 3: Stappenplan Wat weet Google over mij?

- Iedere leerling krijgt per mail het [werkblad](#) gestuurd.
- Google jezelf en schrijf de informatie die je vindt op het werkblad.
- De informatie die je prima vindt om te delen kleur je **groen**.
- De informatie die liever niet (meer) deelt, kleur je **rood**.
- Keer na 10 minuten zelfstandig werken, terug naar de meeting.
- Geef een aantal leerlingen de beurt om te bespreken welke informatie ze over zichzelf gevonden hebben en of er dingen zijn die ze nu anders zou doen.

Hulpsheet

Instructie om MediaMasters via video-meeting te spelen



● Gezondheid

Opdracht 1: Mening van de klas peilen met een stelling

Stelling: "Ik kan zelf goed aanvoelen of ik teveel met schermpjes bezig ben."

- Laat leerlingen hun (virtuele) hand opsteken of laat ze via de chat delen of ze het eens of oneens zijn met deze stelling.

Opdracht 2: Een video bekijken: <https://youtu.be/LP3EdOiE9ss>

Opdracht 3: Met elkaar in debat over een stelling

Stelling: "Afspraken met mijn ouder(s) of verzorger(s) over schermtijd zijn goed voor mij."

- Wijs voor het digitale klassengesprek om de beurt een leerling aan die argumenten voor of tegen de stelling kan inbrengen. Laat de andere leerlingen de chat-functie gebruiken om kritische vragen te stellen.

Opdracht 4: MediaMasters Brain-Dance Challenge

- Sta allemaal op en schuif je stoel opzij zodat je lekker kunt bewegen maar nog wel je scherm kunt zien.
- De leraar telt hardop tot 12 en vervolgens weer terug naar 0.
- Gaat dat goed? Tel nog een keer tot 12 en klap bij alle **even** getallen in je handen.
- Gaat dat goed? Blijf doorklappen maar stamp nu ook bij alle getallen **deelbaar door 3** met een voet op de grond.
- Tip: zet een goed muziekje op en doe de challenge nog een keer!

Schaduwzijde

● Online pesten

Opdracht 1: Mening van de klas peilen met een stelling

Stelling: "Online pesten doet geen pijn."

- Laat leerlingen hun (virtuele) hand opsteken of laat ze via de chat delen of ze het eens of oneens zijn met deze stelling.

Opdracht 2: Een video bekijken: <https://youtu.be/OBgKjpG1nZM>

Opdracht 3: Met elkaar in debat over een stelling

Stelling: "Wat is erger, offline pesten of online pesten."

Hulpsheet

Instructie om MediaMasters via video-meeting te spelen



- Wijs voor het digitale klassengesprek om de beurt een leerling aan die argumenten voor of tegen de stelling kan inbrengen. Laat de andere leerlingen de chat-functie gebruiken om kritische vragen te stellen.

Opdracht 4: Wat is online acceptabel gedrag en wat niet?

- Bekijk de voorbeelden. Is dit online acceptabel gedrag? Of niet? En waarom niet? Wijs per voorbeeld twee leerlingen aan die hun microfoon aanzetten en kunnen overleggen waarom een voorbeeld *okee* of *niet okee* is. Laat de andere leerlingen intussen de chat-functie gebruiken om te vertellen waarom iets volgens hen wel of niet okee is. De leerlingen die hun microfoon aan hebben beslist uiteindelijk of ze voor *wel okee* of *niet okee* gaan.

• Cybercriminaliteit

Opdracht 1: Mening van de klas peilen met een stelling

Stelling: "Inloggen op het sociale media-account van mijn vriend(in) is een goeie grap."

- Laat leerlingen hun (virtuele) hand opsteken of laat ze via de chat delen of ze het *eens* of *oneens* zijn met deze stelling.

Opdracht 2: Een video bekijken: <https://youtu.be/GCCvKYFN-AA>

Opdracht 3: Met elkaar in debat over een stelling

Stelling: "Het is je eigen schuld als je gehackt wordt."

- Wijs voor het digitale klassengesprek om de beurt een leerling aan die argumenten voor of tegen de stelling kan inbrengen. Laat de andere leerlingen de chat-functie gebruiken om kritische vragen te stellen.

Opdracht 4: Herken de phishing e-mail!

- Bekijk individueel [deze pagina](#) op de website hoezomediawijs.nl
- Bekijk de e-mails. Is dit een betrouwbare e-mail? Of is het een phishing-mail? Let op: klik op het vergrootglas rechts bovenaan om de linkjes te inspecteren!
- Wijs per voorbeeld twee leerlingen aan die hun microfoon aanzetten en kunnen overleggen waarom een e-mail *echt* of *nep* is. Laat de andere leerlingen intussen de chat-functie gebruiken om te vertellen waarom de e-mail volgens hen echt of nep is. De leerlingen die hun microfoon aan hebben beslist uiteindelijk of ze voor *echt* of *nep* gaan.

Hulpsheet

Instructie om MediaMasters via video-meeting te spelen



● Sexting & Grooming

Opdracht 1: Mening van de klas peilen met een stelling

Stelling: "Door te chatten met mensen die je nog niet kent, kun je nieuwe vrienden maken."

- Laat leerlingen hun (virtuele) hand opsteken of laat ze via de chat delen of ze het eens of oneens zijn met deze stelling.

Opdracht 2: Een video bekijken: <https://youtu.be/dYVHKSyGdvA>

Opdracht 3: Met elkaar in debat over een stelling

Wat is sexting eigenlijk? En wat kan er gebeuren als je een sexy foto van jezelf verstuurt naar iemand anders? Bekijk eerst deze video van het NOS Jeugdjournaal over sexting: <https://youtu.be/6v0nxo9oDWA>. Wijs daarna voor het digitale klassengesprek om de beurt een leerling aan die antwoord geeft op een van onderstaande vragen. Laat de andere leerlingen de chat-functie gebruiken om input te geven.

- Waar gaat het fout? Bij het maken en sturen van een sexy foto of bloot foto? Of bij het doorsturen van zo'n foto?
- Heeft een van jullie wel eens een sexy foto ontvangen? En wat deed je toen?
- Wat kun je doen als er een sexy foto van jou wordt doorgestuurd?

Opdracht 4: Spoedcursus 'Hoe ontmasker je een faker?'

Nepprofielen worden door groomers en fakers om jouw vertrouwen te winnen. Maar toch kun je letten op bepaalde dingen om te checken of je met een groomer te maken hebt.

- Laat leerlingen individueel de spoedcursus 'Hoe ontmasker je een faker?' bekijken via [deze pagina](#) op de website hoezomediawijs.nl.

Opdracht 5: 'Reverse image search'

Een van de belangrijkste tips om fakers te ontmaskeren is hun profielfoto checken. Dit kun je doen door gebruik te maken van 'reverse image search.'

- Iedere leerling krijgt per mail het [werkblad](#) gestuurd.
- Maak tweetallen en laat deze tweetallen in een *break-out room* samenwerken om de 'reverse image search' opdracht volgens de instructies uit te voeren.
- Extra uitleg nodig? Kijk naar [deze handleiding](#) van Google.
- Keer na 10 minuten weer terug naar de gezamenlijke meeting en geef een aantal leerlingen de beurt om hun ervaringen met 'reverse image search' te bespreken.

Hulpsheet

Instructie om MediaMasters via video-meeting te spelen



Future Plaza

● Games

Opdracht 1: Mening van de klas peilen met een stelling

Stelling: "Van gamen word je slimmer."

- Laat leerlingen hun (virtuele) hand opsteken of laat ze via de chat delen of ze het eens of oneens zijn met deze stelling.

Opdracht 2: Een video bekijken: <https://youtu.be/ZOajW46RkCU>

Opdracht 3: Met elkaar in debat over een stelling

Stelling: "Op games die verslavend zijn moet een tijdslot komen zodat je niet verder kunt gamen."

- Wijs voor het digitale klassengesprek om de beurt een leerling aan die argumenten voor of tegen de stelling kan inbrengen. Laat de andere leerlingen de chat-functie gebruiken om kritische vragen te stellen.

Opdracht 4: Zelf een game ontwerpen

- Laat leerlingen individueel een eigen game ontwerpen in de [Klokhuis Gamestudio](#).
- Bekijk de tutorials op de website en ga aan de slag met het maken van je eigen game.
- Klaar? publiceer de game door op de gele button te klikken en deel hem met je klasgenoten.

Alternatieve opdracht 4: Test jezelf

- Laat leerlingen de [kennisquiz gamen](#) doen en / of hun [eigen gamegedrag testen](#) via de website [gameninfo.nl](#) van het Trimbos-instituut.
- Keer na 10 minuten terug naar de meeting en wijs een aantal leerlingen aan om hun ervaringen te delen. Laat de andere leerlingen input geven via de chat-functie.

● Leer denken als een computer

Opdracht 1: Mening van de klas peilen met een stelling

Stelling: "Programmeren is alleen voor jongens."

- Laat leerlingen hun (virtuele) hand opsteken of laat ze via de chat delen of ze het eens of oneens zijn met deze stelling.

Opdracht 2: Een video bekijken: <https://youtu.be/SC-cPHFB2sl>

Hulpsheet

Instructie om MediaMasters via video-meeting te spelen



Opdracht 3: Met elkaar in debat over een stelling

Stelling: "Computers zijn slimmer dan mensen."

- Wijs voor het digitale klassengesprek om de beurt een leerling aan die argumenten voor of tegen de stelling kan inbrengen. Laat de andere leerlingen de chat-functie gebruiken om kritische vragen te stellen.

Opdracht 4: Leer programmeren met CodeCombat

- Laat leerlingen de eerste gratis wereld *De kerker van Kithgard* van [CodeCombat](#) spelen. Klik op het plaatje onder de gele pijl om het programmeerspel te starten. Tip: klik de pop-up die rechts in de hoek verschijnt over het invoeren van een klassencode weg. Dit is niet nodig om de eerste gratis wereld te spelen.
- Keer eventueel na ongeveer 30 minuten terug naar de gezamenlijke meeting en wijs een aantal leerlingen aan om hun ervaringen te delen. Laat de andere leerlingen input geven via de chat-functie.

• Techniek & toekomst

Opdracht 1: Mening van de klas peilen met een stelling

Stelling: "Robots en mensen kunnen samenwerken."

- Laat leerlingen hun (virtuele) hand opsteken of laat ze via de chat delen of ze het *eens* of *oneens* zijn met deze stelling.

Opdracht 2: Een video bekijken: <https://youtu.be/BC9kMfcBRZ8>

Opdracht 3: Met elkaar in debat over een stelling

Stelling: "Nieuwe technieken maken ons leven makkelijker."

- Wijs voor het digitale klassengesprek om de beurt een leerling aan die argumenten voor of tegen de stelling kan inbrengen. Laat de andere leerlingen de chat-functie gebruiken om kritische vragen te stellen.

Opdracht 4: Is het echt of sci-fi?

- Bekijk de 5 voorbeelden. Is dit een bestaande technologie? Of is het science-fiction (sci-fi)? Wijs per technologie twee leerlingen aan die hun microfoon aanzetten en kunnen overleggen waarom een bepaalde techniek *echt* of *sci-fi* is. Laat de andere leerlingen intussen internet gebruiken om de technieken te onderzoeken. Deze leerlingen kunnen de chat-functie gebruiken om te vertellen waarom een techniek volgens hun onderzoek *echt* of *sci-fi* is. De leerlingen die hun microfoon aan hebben beslissen uiteindelijk of ze voor 'echt' of 'sci-fi' gaan.

Beeldkwartier

● Beeldtaal

Opdracht 1: Mening van de klas peilen met een stelling

Stelling: "Eén beeld (foto of afbeelding) zegt meer dan duizend woorden."

- Laat leerlingen hun (virtuele) hand opsteken of laat ze via de chat delen of ze het eens of oneens zijn met deze stelling.

Opdracht 2: Een video bekijken: <https://youtu.be/hJR6S5XXGxl>

Opdracht 3: Met elkaar in debat over een stelling

Stelling: "Het posten van mooie foto's en berichten uit mijn leven geeft me zelfvertrouwen."

- Wijs voor het digitale klassengesprek om de beurt een leerling aan die argumenten voor of tegen de stelling kan inbrengen. Laat de andere leerlingen de chat-functie gebruiken om kritische vragen te stellen.

Opdracht 4: Foto's bewerken

Bekijk eerst samen dit filmpje: <https://youtu.be/m02ChEiSB6A>

Inmiddels weten leerlingen dat veel foto's en video's worden bewerkt en dat modellen mooier worden gemaakt. Hoe? Daarvoor zijn trucjes bedacht die je VOOR of NA het maken van de foto kunt doen.

- Iedere leerling krijgt per mail het [werkblad](#) gestuurd.
- Wat kun je allemaal doen om een foto mooier te maken? En maak je die beslissing VOOR of NA het maken van de foto?
- Verdeel de klas in tweetallen en laat deze tweetallen in een *break-out room* samenwerken en overleggen. Spreek af dat jullie na 5 minuten weer terugkeren naar de gezamenlijke meeting.
- Bedenk samen hoe je een foto mooier kunt maken en schrijf die dingen in de juiste kolom.
- Keer na 5 minuten terug naar de gezamenlijke meeting en geef een aantal leerlingen de beurt om hun antwoorden te delen. Hebben andere groepjes dezelfde antwoorden gegeven? Laat andere leerlingen input geven via de chat-functie.

● Fotograferen & vloggen

Opdracht 1: Mening van de klas peilen met een stelling

Stelling: "Het belangrijkste voor een goede foto is dat iemand er leuk op staat."

- Laat leerlingen hun (virtuele) hand opsteken of laat ze via de chat delen of ze het eens of oneens zijn met deze stelling.

Hulpsheet

Instructie om MediaMasters via video-meeting te spelen



Opdracht 2: Een video bekijken: <https://youtu.be/IRSZBHXgN5M>

Opdracht 3: Met elkaar in debat over een stelling

Stelling: "Een foto of video verandert hoe mensen over iets denken."

- Wijs voor het digitale klassengesprek om de beurt een leerling aan die argumenten voor of tegen de stelling kan inbrengen. Laat de andere leerlingen de chat-functie gebruiken om kritische vragen te stellen.

Thuisopdracht: Laat leerlingen een foto maken

In deze doe-opdracht gaan leerlingen individueel hun creativiteit gebruiken vóóordat ze een foto maken. Dus niet achteraf iets leuks toevoegen zoals bij Snapchat of Instagram.

Leerlingen tekenen zelf van tevoren de icoontjes en/of emoji die in de foto komen te staan.

Leerlingen gaan dus letterlijk een foto 'maken' in plaats van een foto 'nemen'.

- Bepaal een thema voor je foto zoals superhelden, een sprookje, dieren, onderwaterwereld.
- Bedenk hoe je een tekening aan je foto kunt toevoegen om dit thema in beeld te brengen en ga aan de slag om de tekening te maken. Denk ook aan een tekening met een tekstballon of kreet!
- Ga klaar staan met de tekeningen.
- Maak een foto met je laptop camera of smartphone.
- Deel je foto met je klasgenoten.
- Raad eventueel met de klas welk thema er op iedere foto wordt uitgebeeld.