

MEDIA

MASTERS

Handleiding 2022/2023

Landelijke wedstrijd tijdens
de Week van de Mediawijsheid

onderdeel van
#week 4 t/m 11
vdmedia nov
wijsheid 2022



Beste leraar,

Doe jij van 3 t/m 11 november 2022 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 jouw deelname tot een succes te maken.
Veel succes en plezier!

Problemen?

Ervaar je tijdens het spelen van MediaMasters storingen of heb je dringende, technische vragen? Bekijk dan of jouw vraag al tussen de meestgestelde vragen staat op *Mijn MediaMasters*. Staat jouw antwoord daar niet bij? Neem dan contact op met de helpdesk.

- Stuur een e-mail naar info@mediamasters.nl
- Of bel de helpdesk op 035-7994084. De helpdesk is van **maandag 1 november t/m vrijdag 11 november** bereikbaar op doordeweekse dagen van 08.00 tot 17.00 uur.

Extra informatie, tips en downloads zijn te vinden in *Mijn MediaMasters* bij *Instructies*.

Inhoud

Problemen?	2
Inhoud	3
1. Tijdspad	4
2. Voorbereiden (13 september t/m 2 november)	4
2.1 Inschrijven	4
2.2 Klas aanmaken	4
2.3 Wat heb je nodig?	5
Tip: zonder klas spelen	5
2.4 Poster ophangen en klas informeren	6
2.5 Inloggen en de game opstarten	6
2.5.1 Inloggen	6
2.5.2 Starten	7
2.6 Speel de DemoMissie	8
3. De Week van de Mediawijsheid (3 t/m 11 november)	8
3.1 Spelregels	9
3.2 Puntentelling	9
3.3 Missies	10
3.4 Nieuw: puzzelopdrachten in groepjes	10
3.5 Overzicht: wat kun je per speldag verwachten?	11
3.5.1 MediaMissie 1	11
3.5.2 MediaMissie 2	11
3.5.3 MediaMissie 3	11
3.5.4 MediaMissie 4	12
3.5.5 MediaMissie 5 - Finale	12
3.6 MediaMasters Extra	13
3.6.1 MediaQuiz (extra vragen)	14
3.7 Het verhaal: Search Masters - Wie blijft uit handen van De Jager?	14
4. Verdiepen (14 november tot de zomervakantie)	15
4.1 ThemaMissies	15
4.2 Klassengesprekken	15

1. Tijdspad

MediaMasters bestaat uit drie fases:

1. Voorbereiden: van 13 september t/m 2 november 2022
2. Week van de Mediawijsheid: landelijke wedstrijd tijdens de Week van de Mediawijsheid van 3 t/m 11 november 2022
3. Verdiepen: vanaf 14 november tot de zomervakantie

2. Voorbereiden (13 september t/m 2 november)

2.1 Inschrijven

Om mee te doen aan MediaMasters moet je een account aanmaken. Doorloop hiervoor deze stappen:

1. Ga naar de [registratiepagina](#).
2. Kies welk account je wilt aanmaken: een leraren-account of een account voor een overige functie. Vul alle gevraagde gegevens in.
3. Maak je een leraren-account aan? Zoek dan jouw school op in het systeem. Let goed op de plaatsnaam van de school. Veel scholen hebben dezelfde naam. Vul vervolgens het BRIN-nummer van je school in. Hiermee word je aan de juiste school gekoppeld. Vervolgens kom je in de wachtkamer totdat een collega of de MediaMasters helpdesk jou als leraar geverifieerd heeft in *Mijn MediaMasters*. Je collega ontvangt hierover een e-mail. Je kunt in de wachtkamer alvast een of meerdere klassen aanmaken. Zorg ervoor dat je account geverifieerd is voordat je met je klas MediaMasters wilt gaan spelen. Kom je er niet uit? Neem contact op met de helpdesk. Zij helpen je graag verder.

2.2 Klas aanmaken

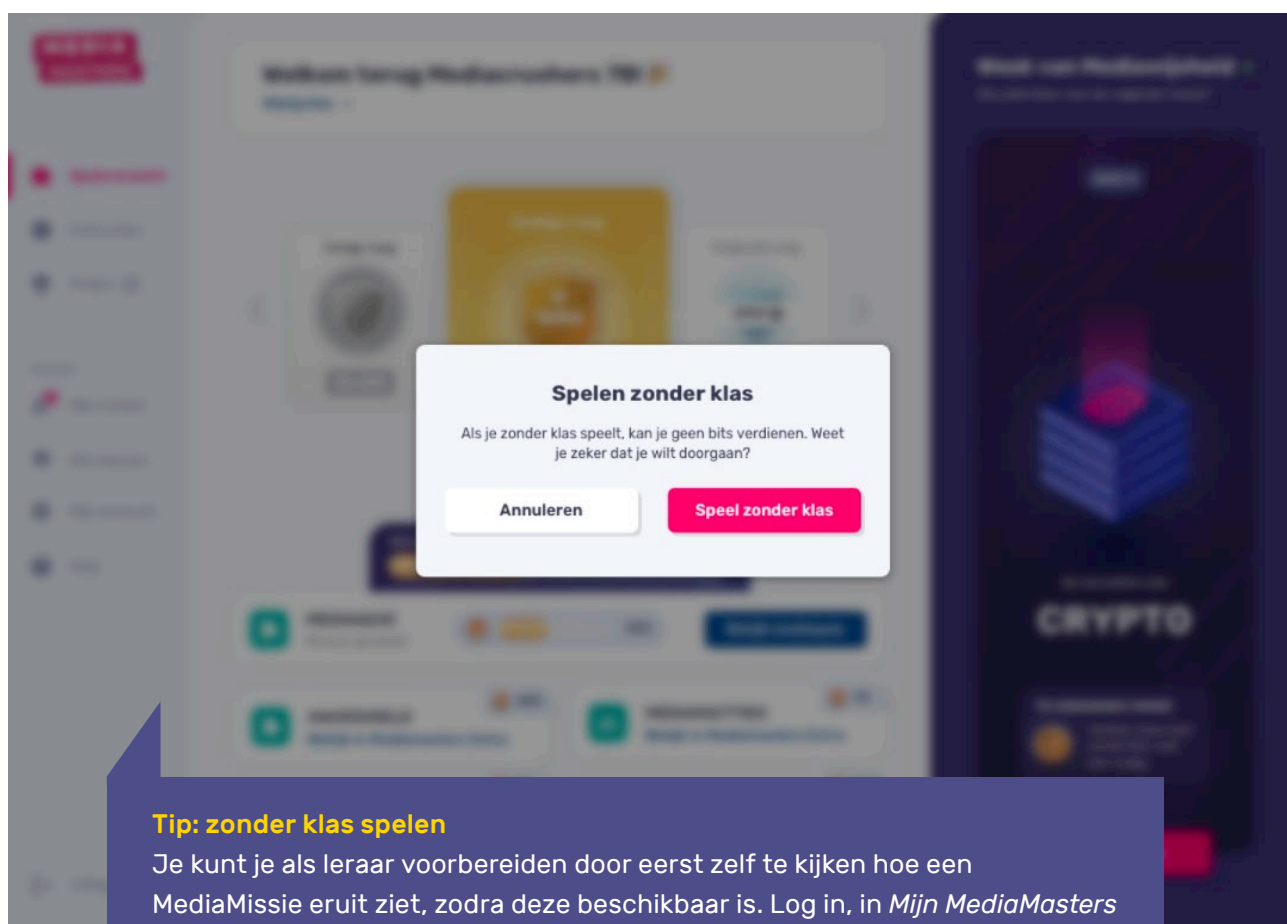
MediaMasters is een landelijke wedstrijd. Alle klassen spelen binnen hun eigen competitie tegen elkaar. Het regulier basisonderwijs en speciaal basisonderwijs hebben allebei hun eigen klassement. Elke klas moet apart zijn aangemeld. Zodra je een leraren-account hebt of een account voor een overige functie, kun je in jouw persoonlijke [Mijn MediaMasters-account](#) een klas aanmaken. Klik op *Maak een klas aan* en doorloop de stappen. Kom je er niet uit? Neem contact op met de helpdesk. Zij helpen je graag verder.

2.3 Wat heb je nodig?

- Een digibord met computer
- Snel internet (min. 10 Mbit/s)
- Inloggegevens van je [Mijn MediaMasters-account](#)
- Klassennaam
- Optioneel: extra Chromebooks of tablets om de leerlingen naar antwoorden te laten zoeken

MediaMasters is te spelen in de volgende browsers:

- Google Chrome (deze browser heeft vanuit MediaMasters de voorkeur)
- Mozilla Firefox
- Microsoft Edge
- Apple Safari
- **Let op: Internet Explorer wordt niet ondersteund door MediaMasters**



Tip: zonder klas spelen

Je kunt je als leraar voorbereiden door eerst zelf te kijken hoe een MediaMissie eruit ziet, zodra deze beschikbaar is. Log in, in *Mijn MediaMasters* en ga naar *Speloverzicht*. Kies in het pull-down-menu bovenaan bij *Wijzig klas* voor de onderste optie: *Speel zonder klas*.

De vragen die je vervolgens beantwoordt, hebben dan geen invloed op het aantal punten van de klas.

Let op: Wil je weer met je klas spelen? Klik dan op de juiste klassennaam en daarna op *Wijzig klas*. Je speelt nu weer met de door jou geselecteerde klas.

2.4 Poster ophangen en klas informeren

Het spelen van MediaMasters is nog leuker als de leerlingen enthousiast zijn en worden meegenomen in het spel. [Download](#) daarom de poster op de instructiepagina in *Mijn MediaMasters* of [bestel](#) de MediaMasters-poster en hang deze op in de klas. Op de poster kun je de klassennaam schrijven, zodat leerlingen deze gemakkelijk kunnen overnemen. Met deze klassennaam kunnen ze thuis verder aan de slag met *MediaMasters Extra*.

Tip: ook ouder(s) en verzorger(s) kun je informeren over de deelname aan MediaMasters. Op de instructiepagina in *Mijn MediaMasters* vind je ook ouderbrieven, voorbeeldteksten voor de nieuwsbrief en een digitale versie van de flyer. Ook kan je daar een opzet voor een persbericht vinden voor het informeren van lokale pers over de uitslag of bijvoorbeeld de burgemeester uitnodigen voor het uitdelen van de certificaten op school.



Speciaal voor de ouders wiens kinderen meedoen aan MediaMasters dit jaar, organiseren we op 10 november een gratis digitale MediaMasters Ouderavond. Op de instructiepagina in *Mijn MediaMasters* vind je meer informatie over het speciale webinar over media-opvoeding dat wordt aangeboden door Family Factory dit jaar. Maak er een feest van!

2.5 Inloggen en de game opstarten

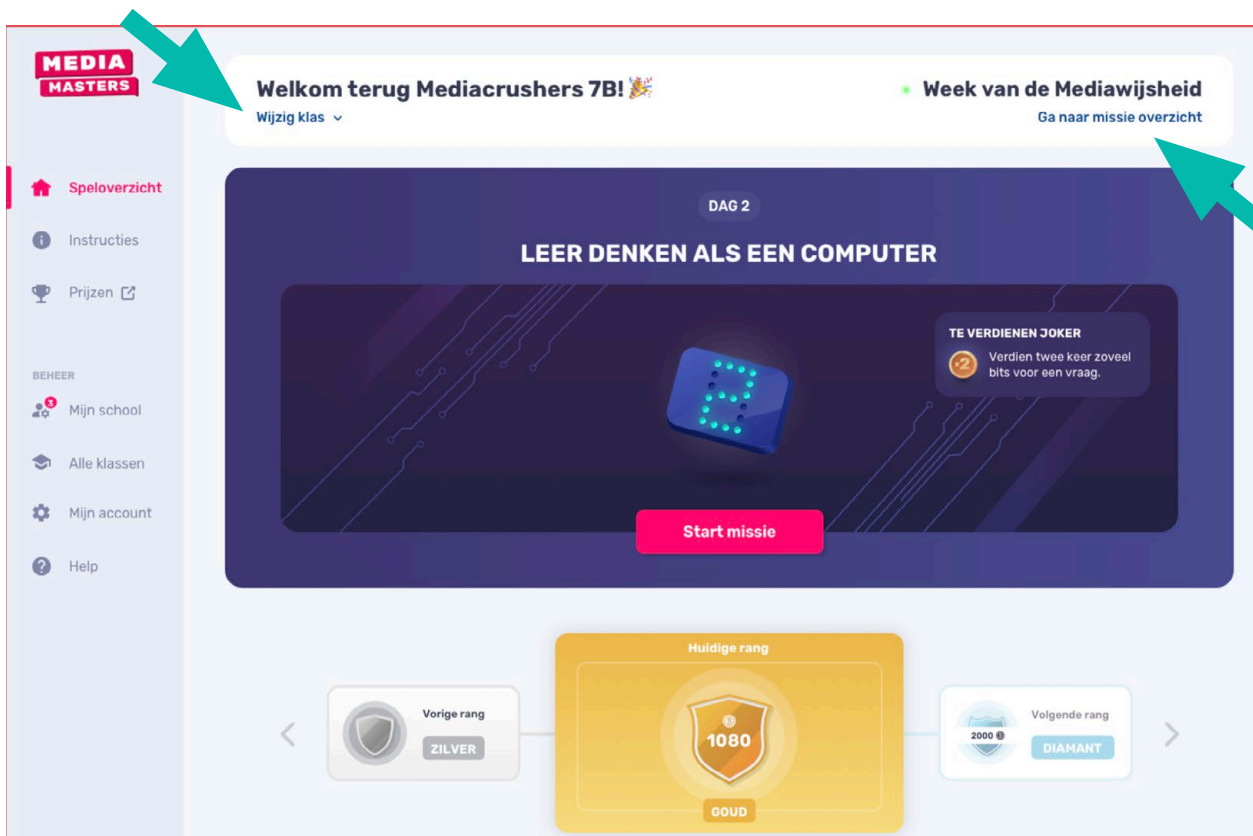
2.5.1 Inloggen

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

Wachtwoord vergeten? Vraag dan een nieuw wachtwoord aan via <https://mijn.mediamastrs.nl/wachtwoord-vergeten>.

2.5.2 Starten

Om MediaMasters te starten klik je in *Mijn MediaMasters* bij *Speloverzicht* rechts op *Ga naar missie overzicht*. Check bovenin eerst even welke klas actief staat. Wil je met een andere klas spelen? Klik dan op *Wijzig klas*.



Klik vervolgens op *Start Missie* om de Missie te starten waar jullie aan toe zijn. Is de Missie eenmaal geladen, dan wijst de game zich vanzelf.

Door op de knoppen rechtsonder in beeld te klikken, ga je naar het volgende onderdeel. Nadat de klas een antwoord heeft gekozen, klik je op *Check antwoord* om het antwoord te bevestigen. Jullie zien meteen of het antwoord goed, deels goed, of fout is.

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

2.6 Speel de DemoMissie

Bereid je goed voor op de landelijke wedstrijd en speel de DemoMissie. De DemoMissie is vanaf 13 september tot en met de landelijke wedstrijd beschikbaar. In de DemoMissie komen alle onderdelen van de landelijke wedstrijd aan bod en leren je leerlingen alvast de personages kennen. De DemoMissie duurt 45 minuten en bestaat uit:

- De eerste aflevering van MediaMasters
- Vier vragen
- Een doe-opdracht
- Een stelling

Let op: met deze DemoMissie verdienen jullie nog geen bits.

3. De Week van de Mediawijsheid (3 t/m 11 november)

De landelijke wedstrijd vindt plaats tijdens de [Week van de Mediawijsheid 2022](#).

De WvdM duurt van 4 t/m 11 november 2022. Echter, je kunt MediaMasters al spelen **vanaf 3 november**, zodat je genoeg tijd hebt om de vijf MediaMissies te doorlopen.

De vijfde MediaMissie is de finale en moet gespeeld worden vóór 15.00 uur op vrijdag 11 november. Hierna sluit de competitie en kun je de bijbehorende Missies niet meer spelen.

De finale kan pas worden gespeeld als de **eerdere vier MediaMissies** doorlopen zijn.

We raden aan om elke dag één Missie te spelen, maar je kunt ook op een dag meerdere MediaMissies spelen. Een MediaMissie duurt ongeveer 45 minuten maar is effectiever als je de tijd neemt voor discussie. Want, juist de dialoog aangaan in de klas levert mooie inzichten op voor iedereen. Ga in dat geval uit van 60 minuten. De meest mediawijze klas van Nederland wordt bekend gemaakt op maandag 14 november om 13.00 uur op [mediamasters.nl](#). Vervolgens kun je ook via *Eindscore* in *Mijn MediaMasters* zien waar jouw klas in het klassement is geëindigd. En nieuw dit jaar: je kan ook zien hoe jouw klas het heeft gedaan vergeleken met de andere klassen binnen jouw school. Zo kunnen jullie ook een binnenschoolse competitie opstarten!

3.1 Spelregels

Om kans te maken op de titel 'Meest mediawijze klas van Nederland' en de prijzen, moet je zoveel mogelijk bits verdienen. Verder ga je uit van deze spelregels:

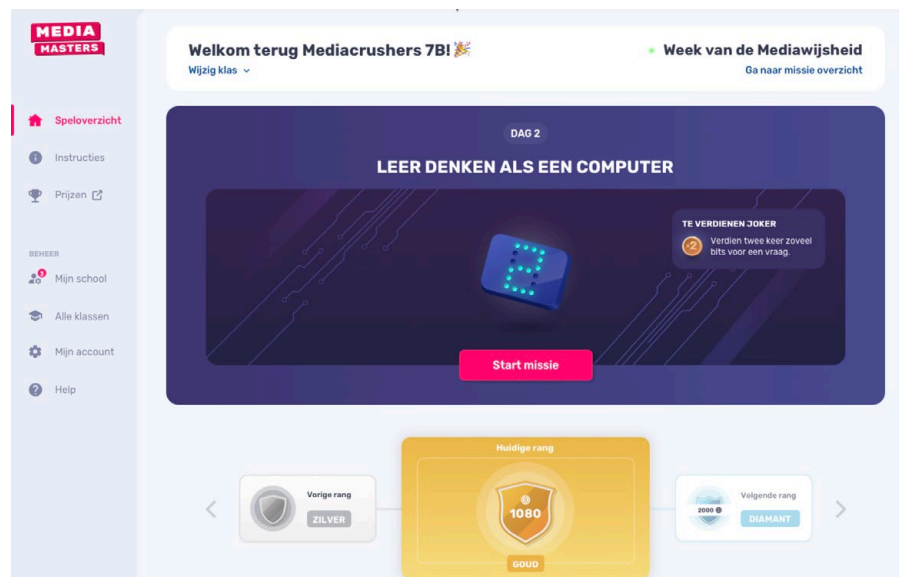
- Laat leerlingen samen op democratische wijze een antwoord kiezen.
- Kijk niet af bij een andere klas.
- Opzoeken op internet mag altijd en bij iedere vraag en opdracht, ook in de finale.
- Waardeer elkaars mening en behandel elkaar, andere klassen en leerlingen met respect.
- Als we uit de speldata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

3.2 Puntentelling

Punten heten in MediaMasters bits. Voor iedere vraag en doe-opdracht kun je bits verdienen. Ook verdienen jullie na elke afgeronde Missie een joker. Tijdens de finale kun je deze jokers inzetten om extra bits te verdienen, een hint te krijgen, je streak te behouden of foute antwoorden te laten wegvallen. Hoe verdien je bits?

- Beantwoord zoveel mogelijk vragen goed.
- Voer de doe-opdrachten en puzzelopdrachten zo goed mogelijk uit.
- Laat leerlingen (na schooltijd) extra opdrachten uitvoeren op *MediaMasters Extra* (optioneel).

In *Mijn MediaMasters* zie je bij *Speloverzicht* welke Missies en opdrachten al volbracht zijn en welke nog openstaan. Ook kun je daar het totale aantal bits zien dat jullie al behaald hebben en in welke rang jullie daarmee staan.



3.3 Missies

Een Missie bestaat uit diverse spelonderdelen:

- Een aflevering van MediaMasters
- Afgewisseld met:
 - 3 of 4 klassikale vragen
 - Een doe-opdracht (MediaMissie 1 en 3) of puzzelopdrachten in groepjes (MediaMissie 2 en 4)
 - Een interactief keuzemoment
- Bij MediaMissies 1 t/m 4 ontvang je een joker bij het afronden van de Missie.
- De laatste MediaMissie is de finale met 15 klassikale vragen

3.4 NIEUW: Puzzelopdrachten in groepjes

Dit jaar hebben we een nieuwe werkvorm toegevoegd aan MediaMasters, zodat niet alle onderdelen klassikaal uitgevoerd hoeven te worden. In MediaMissie 2 en 4 komen namelijk puzzelopdrachten voorbij die de leerlingen **zelfstandig in groepjes** kunnen oplossen. Je kunt de puzzelopdrachten uitprinten en als werkbladen uitdelen of laat de groepjes met een of meerdere devices een puzzelopdracht oplossen. Ze kunnen dan gebruik maken van een kladblaadje.

Wil je toch klassikaal blijven werken? Dat kan! Doe dan de puzzelopdrachten klassikaal samen op het digibord. Voor de beste (tijds)ervaring raden wij echter aan om tegelijkertijd verschillende groepjes digitaal of met werkbladen de puzzelopdrachten te laten oplossen. Er zijn **drie** puzzelopdrachten te verdelen over de groepjes leerlingen. Naar verwachting duurt dit onderdeel ongeveer **10 - 15 minuten**. De puzzels vormen in volgorde van 1 t/m **3 een oplossing** die in de MediaMasters spelomgeving op het digibord moet worden ingevoerd. Vervolgens kun je MediaMasters weer klassikaal oppakken. De linkjes naar de puzzelopdrachten/werkbladen zijn vanaf 11 oktober te vinden in *Mijn MediaMasters* bij *Instructies*.

3.5 Overzicht: wat kun je per MediaMissie verwachten?

Overzicht van alle thema's en gebruikte video's per vraag.

3.5.1 MediaMissie 1

Vraag 1: over cybercriminaliteit met een verwijzing naar deze video:

https://www.youtube-nocookie.com/embed/QCDcd_jeTeg

Vraag 2: over gamen met een verwijzing naar een infographic op deze website:

<https://www.hoezomediawijs.nl/gamen/>

Vraag 3: over privacy met een verwijzing naar een fragment uit deze uitzending:

https://www.zapp.nl/programmas/de-dikke-data-show/gemist/VPWON_1330727

Vraag 4: over techniek & toekomst met een verwijzing naar deze video:

<https://www.youtube-nocookie.com/embed/Sh017MjH8yk>

Doe-opdracht: Is deze post privacy-proof of niet?

3.5.2 MediaMissie 2

Vraag 1: over gezondheid met een verwijzing naar deze video:

<https://www.youtube-nocookie.com/embed/cYZuX3M67DQ>

Vraag 2: over denken als een computer zonder directe verwijzing maar met de mogelijkheid te kijken naar deze beroemde chatbot op TikTok:

https://www.tiktok.com/@kuki_ai/video/7000505334083095813?is_copy_url=1&is_from_webapp=v1&item_id=7000505334083095813

Vraag 3: over online pesten met een verwijzing naar deze website:

<https://www.hoezomediawijs.nl/onlineomgangsvormen/>

Vraag 4: over reclame

Puzzelopdracht 1 Reclametechnieken

Puzzelopdracht 2 Reclamestrategieën

Puzzelopdracht 3 Reclameslogans

3.5.3 MediaMissie 3

Vraag 1: over zoeken & vinden met een verwijzing naar deze website:

<https://www.hoezomediawijs.nl/filterbubbel/>

Vraag 2: over sexting & grooming met een verwijzing naar deze video:

<https://www.youtube.com/watch?v=6MOM9-KmrWA&t>

Vraag 3: over vloggen & fotograferen met een verwijzing naar deze video:

https://www.youtube-nocookie.com/embed/UyEm4G_BC68

Vraag 4: over cybercriminaliteit met een verwijzing naar dit artikel:

<https://www.kidsweek.nl/nieuws/de-online-oorlog-wat-zijn-cyberaanvallen>

Doe-opdracht over synthetische media

3.5.4 MediaMissie 4

Vraag 1: over sociale media & WhatsApp met een verwijzing naar dit artikel:

<https://www.rtlnieuws.nl/editienl/artikel/5304515/populaire-app-bereal-einde-perfectie-social-media-instagram-tiktok>

Vraag 2: over journalistiek met een verwijzing naar een video van Nieuws in de klas:

<https://www.nieuwsindeklas.nl/>

Vraag 3: puzzelopdrachten over beeldtaal

Puzzelopdracht 1 Logo's

Puzzelopdracht 2 Emoji

Puzzelopdracht 3 Storyboard

Vraag 4: over nepnieuws met een verwijzing naar een artikel over OSINT op deze website:

<https://wikikids.nl/>

3.5.5 MediaMissie 5 - Finale

Tijdens deze vijfde en laatste MediaMissie wordt de finale gespeeld. Hierin komen de onderwerpen uit de eerdere MediaMissies terug in 15 vragen over 15 thema's. Bovendien kun je kiezen bij welke vraag je een joker inzet. Ook zie je hoe het MediaMasters-avontuur afloopt.

Er zijn een aantal voordelen te behalen tijdens de finale:

- 4 jokers die je kunt inzetten:
 1. verdien extra bits
 2. minder antwoordopties
 3. behoud je streak
 4. krijg een tip
- Streakbonus - Heb je meer dan drie vragen achter elkaar goed? Dan krijgen jullie bij het vierde goede antwoord een streakbonus van 300 extra bits. Iedere vraag die daarna goed beantwoord wordt levert telkens 200 extra bits op. Zodra de vraag fout beantwoord wordt verbreekt de klas de streak en vervalt de bonus. Vervolgens heeft de klas na 3 goede antwoorden weer recht op de streakbonus.
- Bepaal samen de beste strategie!

Let op! De jokers zijn eenmalig in te zetten. De streakbonus is maximaal 3 keer tijdens de hele finale te behalen.

Jullie moeten de finale uiterlijk vrijdagmiddag **11 november om 15.00 uur** gespeeld hebben.

3.6 MediaMasters Extra

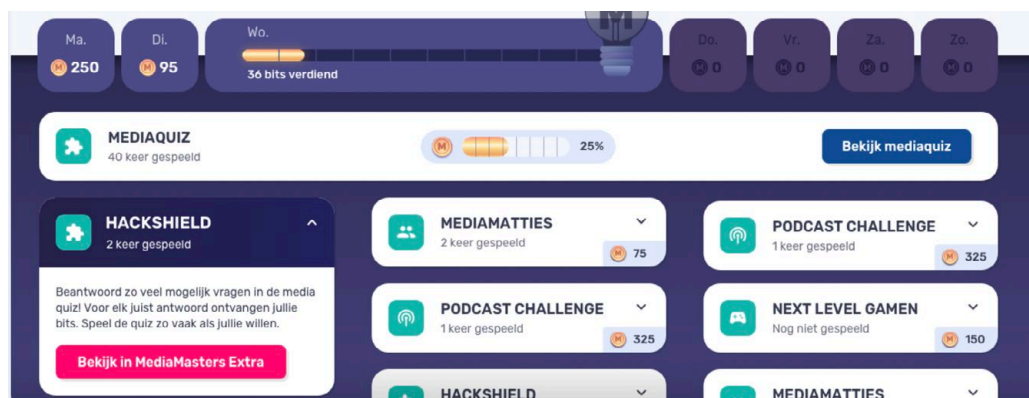
Op [MediaMasters Extra](#) kunnen leerlingen extra opdrachten uitvoeren om nog meer bits te verdienen voor hun klas. *MediaMasters Extra* is altijd toegankelijk en leerlingen hebben hun klassennaam nodig om bits bij het klassentotaal op te laten tellen. Dit geldt ook voor de MediaQuiz. Schrijf de klassennaam op de poster en hang deze in de klas op, zodat iedereen het kan overnemen. De klassennaam heb je zelf aangemaakt en is te vinden in *Mijn MediaMasters*. De extra opdrachten zijn beschikbaar vanaf 3 november en verder het hele schooljaar te spelen.

Iedere extra opdracht levert een vast aantal extra bits op, afhankelijk van hoeveel tijd het uitvoeren van deze opdracht kost. De extra opdrachten zijn heel verschillend en vergen soms ook samenwerking tussen de leerlingen onderling en met ouder(s)/verzorger(s).

Het toevoegen van bits die leerlingen op *MediaMasters Extra* verdiend hebben gaat automatisch na het afronden van een opdracht, tenzij het een creatieve opdracht betreft die eerst gecheckt moet worden. Volg de instructies die bij de opdracht staan.

Iedereen uit de klas kan tegelijkertijd extra opdrachten spelen. Ook kunnen meerdere leerlingen uit dezelfde klas extra bits verdienen met dezelfde opdracht. In het *Speloverzicht* in *Mijn MediaMasters* en op *MediaMasters Extra* kun je zien hoe vaak de leerlingen de extra opdrachten speelden en hoeveel bits daarmee in totaal gescoord zijn. **Er is een maximum aantal bits per dag te verdienen.** Je ziet aan de bitsbuis wanneer dit maximum bereikt is. Wanneer de leerlingen het dagtotaal bereikt hebben, licht het lampje op. Leerlingen zien de bitsbuis ook op *MediaMasters Extra*. Het maximaal aantal bits wat je kan verdienen per dag staat vast, maar het aantal punten die een klas nodig heeft om de bitsbuis te vullen is afhankelijk van de grootte van de groep.

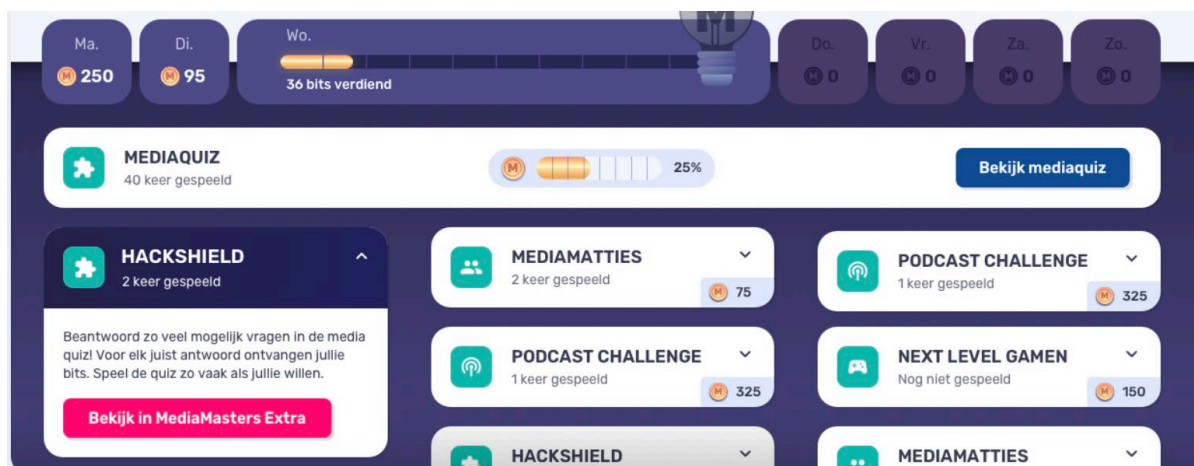
Let op! Geef als leerkracht nooit je eigen inloggegevens van je *Mijn MediaMasters*-account aan de klas.



3.6.1 MediaQuiz (extra vragen)

In de *MediaQuiz* op *MediaMasters Extra* kunnen jullie 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 en zo vaak gespeeld worden als leerlingen willen. Wel is er een maximaal aantal bits te behalen per dag.



3.7 Het verhaal: Search Masters - Wie blijft er uit handen van De Jager?

Vijf teams doen mee aan de wedstrijd 'Search Masters'. Tijdens deze wedstrijd gaan ze op zoek naar een aantal verstopte sleutels. Het team dat als eerste de vijf sleutels vindt, heeft gewonnen. Maar er speelt nog iemand mee: De Jager... Zal het de teams lukken uit handen te blijven van deze mysterieuze figuur? Waar liggen die sleutels? En welk team gaat er winnen?!

Bekijk de [verhaaltrailer](#) van dit jaar.

4. Verdiepen (14 november tot de zomervakantie)

4.1 ThemaMissies

Ook na de Week van de Mediawijsheid aandacht besteden aan mediawijsheid? Leerlingen kunnen de rest van het schooljaar thuis of in de klas aan de slag met de vernieuwde *ThemaMissies*. Met keuze uit vijftien verschillende mediawijze thema's verdiepen leerlingen zich individueel in onderwerpen als nepnieuws, gezondheid of privacy. Geef een bijvoorbeeld ThemaMissie op als huiswerk of als opdracht in de klas. Zo blijft mediawijsheid het hele schooljaar een actueel aandachtspunt. Je kan de *ThemaMissies* vinden op *MediaMasters Extra*.

4.2 Klassengesprekken

Is er behoefte om in de klas over een bepaald thema te praten? Maak dan gebruik van de MediaMasters Klassengesprekken. Aan de hand van een stelling met een aantal extra vragen, kun je in de klas bepaalde thema's bespreekbaar maken. Je kan de klassengesprekken vinden in *Mijn MediaMasters*.

MEDIA

MASTERS