



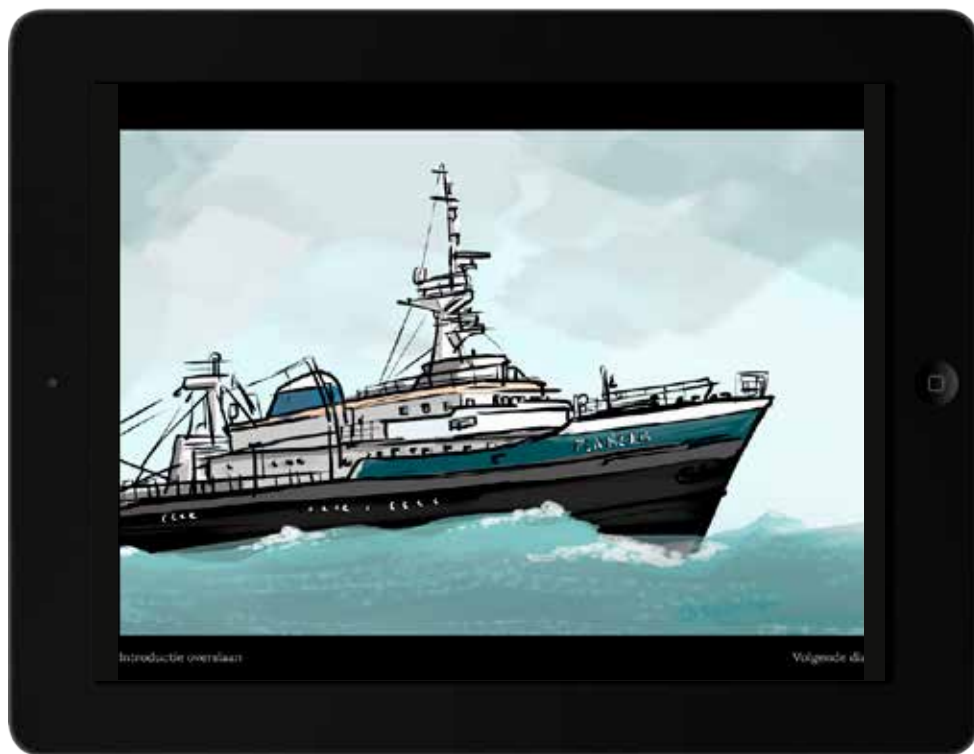
MediaVaardig



OP ZOEK NAAR DE PLACIUS

Handleiding





Beeld uit de beginanimatie

Noot vooraf: overal waar wordt gesproken over de mediacoach, kan men ook het woord leerkracht invullen.

Inhoudsopgave

Doel	2
Benodigdheden	2
Duur	2
Theoretische achtergrond	2
Technisch spelverloop	3
Spelverloop samenvatting	4
Spelstappen	5
Presentaties en trainingen	9
Onderdelen lespakket	10

Tekst: Inger van Til, CultuurClick Groningen, Nico den Dulk, Spelpartners
 Vormgeving: Nico den Dulk, Spelpartners

Fotografie met dank aan Basisschool de Wiekslag, Schildwolde

Fotografie:
 CultuurClick Groningen
 Nico den Dulk



Doel

Het spel is bedoeld om de informatievaardigheden bij kinderen te oefenen, op een boeiende en contextrijke manier. De antwoorden van de kinderen geeft stof tot een vervolgsprek-vervolglessen omtrent informatievaardigheden.

Doelgroep

Groep 7 en 8 van de basisschool

Benodigdheden

- 1 digibord met geluid en internet
- Tenminste vier computers met internet, en de programma's Powerpoint en Word (Afhankelijk van de groepsgrootte evenveel computers als rollen die verdeeld worden)
- Indien mogelijk zijn smartphones of tablets ook in te zetten. Op deze manier kunnen meerdere kinderen in de groep zoeken naar een antwoord op internet en ontstaat er meer betrokkenheid.
- Lestas en scheepsjournalen (worden erbij geleverd).

Duur

- Ca. 1 tot 1,5 uur

Theoretische achtergrond

Het spel is gebaseerd op literatuur over informatievaardigheden en sluit zoveel mogelijk aan bij de competenties die zijn vastgesteld voor deze doelgroep door Walraven (2013):

Competenties groep 7 / 8

Van kinderen van 10 tot 12 jaar mag worden verwacht dat zij:

- de betrouwbaarheid van informatie kunnen beoordelen;
- informatie van diverse bronnen met elkaar kunnen vergelijken en de gevonden informatie kunnen synthetiseren;
- binnen het totale (gevraagde en ongevraagde) informatieaanbod relevante informatie kunnen selecteren;
- relevante informatie systematisch kunnen beheren;

Taken die zij moeten kunnen uitvoeren zijn:

- zowel open als gesloten zoekopdrachten omzetten in juiste trefwoorden;

- zelfstandig informatie beoordelen, en aangeven waarom hij/zij informatie wel of juist niet gebruikt en waar dit van afhangt.

Daarnaast hebben we gekeken naar de indicatoren die Van Der Kaap en Schmidt hebben ontwikkeld voor informatievaardigheden:

De leerling zoekt efficiënt en effectief informatie:

- herkent de behoefte aan informatie;
- weet dat juiste en volledige informatie de basis is voor verstandige besluitvorming;
- formuleert de juiste vragen bij de informatiebehoefte;
- selecteert geschikte informatiebronnen;
- ontwikkelt en gebruikt succesvolle zoekstrategieën.

De leerling beoordeelt informatie kritisch en deskundig:

- bepaalt juistheid, relevantie en volledigheid;
- houdt feit, mening en perspectief uit elkaar;
- herkent onjuiste en misleidende informatie;
- selecteert informatie die bijdraagt aan de beantwoording van de vraag op de oplossing van het probleem.

De leerling gebruikt informatie juist en creatief:

- organiseert de informatie voor praktische toepassing;
- integreert de informatie in de eigen kennis;
- gebruikt de informatie om kritisch na te denken en problemen op te lossen;
- produceert en communiceert de informatie in de geschikte vorm.

Technisch spelverloop



Inloggen

- Ga naar mediavaardig.nl/inloggen.
- Vul de licentiecode in voor de school waar je het spel gaat spelen.
- Vul vervolgens de BRIN-code in als daarom gevraagd wordt, de site controleert of de BRIN-code en de licentiecode overeenkomen.
Als dit niet klopt controleer dan of je de juiste BRIN-code voor de school gebruikt.

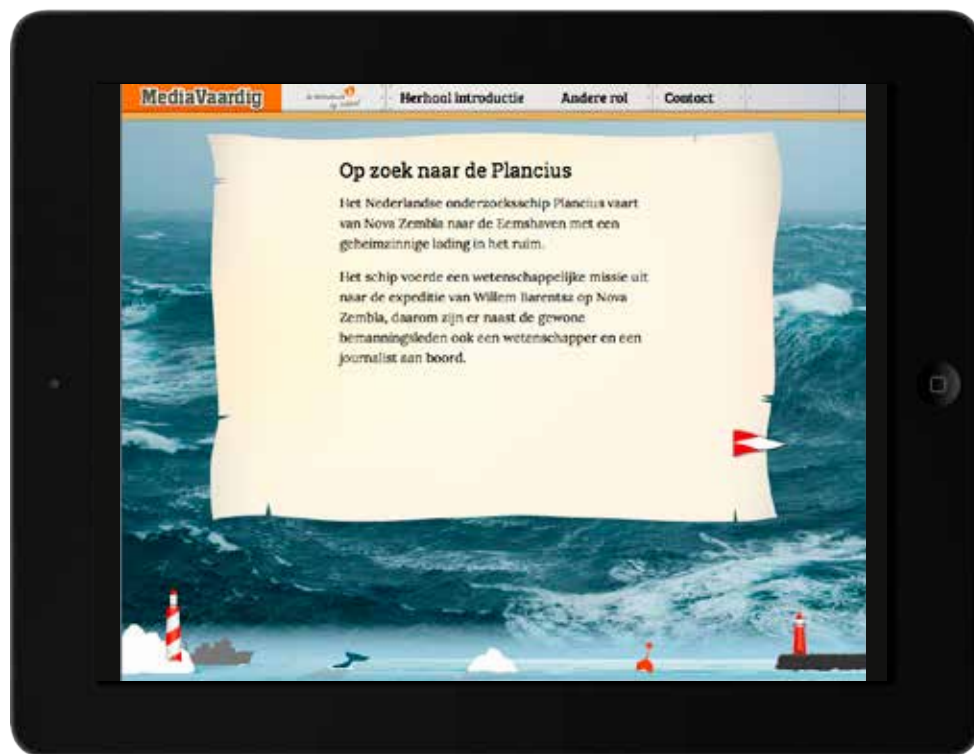


Een nieuwe sessie



In het scherm verschijnen de producten die gekoppeld zijn aan de licentie(s) die de school heeft afgenomen. Selecteer de Plancius. Nu kan het spel beginnen.





De kaart met het spelverloop

Spelverloop

Het spel start met een inleiding door de mediacoach. De leerlingen zitten in de kring, en de lesta staat open op een zichtbare plek in de klas. Een aantal elementen uit de tas worden tentoongesteld. Loop de volgende punten even na voorafgaand aan de start:

- De webpagina Mediavaardig.nl/plancius staat klaar op het digibord;
- Voor alle groepen zijn er voldoende werkbladen;
- Er zijn voldoende computers beschikbaar en op alle computers staat de website klaar;
- De twee flesjes zijn gevuld met water en een beetje aarde of zand (flesje 1) en water met olie (bijvoorbeeld olijfolie of kruitolie, flesje 2). Zie ook stap 7 bij de spelstappen.

Het spel wordt ingeleid met een animatie waarbij de mediacoach een verhaal voorleest (zie verderop in deze docentenhandleiding) en een laatste radioboodschap van de kapitein die op de site aanklikbaar is. De leerlingen worden om hulp gevraagd. Na de inleiding is er gelegenheid voor een begeleide in-oefening, zodat de leerlingen vertrouwd raken met het spel. Op de site is hier een vraag voor opgenomen. De leerlingen krijgen vervolgens kort uitgelegd hoe de website werkt en worden verdeeld in groepen. Ze krijgen allemaal een scheepsjournaal mee voor hun rol.

Belangrijk is dat de kinderen horen:

- Dat ze goed moeten lezen
- Dat ze gebruik moeten maken van de scheepskist
- Dat ze alle materialen weer netjes terug moeten leggen
- Dat ze uit de mapjes maar één document halen (en niet het hele mapje mee naar de werkplek)

Het spel bestaat uit vier rollen die verdeeld kunnen worden over groepjes van twee tot vier kinderen. De mediacoach schat samen met de leerkracht in welke groepsgrootte handig is voor de klas. Het is mogelijk dat meerdere groepjes dezelfde rol kiezen. Wij raden aan om de groepen van tevoren te vormen.

Kern

Na de inleiding gaan de leerlingen allemaal achter een computer zitten. Leerlingen hebben nu 30 minuten de tijd om de opdrachten op te lossen. De website staat al klaar op de pagina die te vinden is onder het tabje 'andere rol,' ze klikken hun rol aan en beginnen!

De rol van de mediacoach is een begeleidende en een signalerende. Kunnen alle leerlingen uit de voeten met de opdrachten? Kunnen ze de juiste bronnen vinden, of lopen ze vast in het zoeken?

De opdrachten moeten helemaal doorlopen worden, zoals de opdracht met de vuurtorens. De mediacoach kan ondersteunen bij de opdrachten.

De mediacoach houdt ook in de gaten of leerlingen niet te lang blijven hangen in een bepaalde opdracht, zeker m.b.t. de opdrachten die zich los van de computer afspelen (zoals met een zaklamp morse oefenen).

Als een groep eerder klaar is, kan de mediacoach de leerlingen nog verwijzen naar de lesta. In de tas zitten nog acht enveloppen met bonusopdrachten.

Afsluiting

De mediacoach zet het scherm met de coördinaten klaar op het digibord. Alle leerlingen komen weer samen in de kring. Elke groep mag een presentatie geven: wat hebben ze gedaan, wat hebben ze uitgevonden, wat denken ze dat er gebeurd is op het schip? Maar natuurlijk ook; hoe ging het zoeken op internet? Waar liepen ze tegenaan?

Vervolgens vullen alle groepjes om de beurt het gekregen cijfer in op de website en wordt de 'clue' getoond aan de leerlingen: het schip vaart naar de Eemshaven!

De rol van de leerkracht/mediacoach kan nog verder uitgebreid worden. Na het spel is er voldoende stof om door te gaan op bijvoorbeeld zoekstrategieën van leerlingen. De ingevulde scheepsjournalen geven de leerkracht inzicht in hoe de leerling heeft gezocht en welke redenering hij of zij heeft gemaakt.

Spelstappen per rol

1

Inleiding (20 min.)

De mediacoach leest voor:

Het Nederlandse onderzoeksschip Plancius vaart van Nova Zembla naar Den Helder met een geheimzinnige lading in het ruim. Het schip voerde een wetenschappelijk onderzoek uit naar de expeditie van Willem Barentsz op Nova Zembla, daarom zijn er naast de gewone bemanningsleden ook een wetenschapper en een journalist aan boord. Het was een interessante reis, de bemanning was tevreden over wat ze allemaal hadden gezien! Maar op de terugweg begonnen de problemen...Bijna alle mensen aan boord werden ziek! Enkele dagen nadat het schip Nova Zembla heeft verlaten is ook nog eens het radiocontact verbroken: we horen een laatste boodschap die moeilijk te verstaan is.



2

De radioboodschap wordt aangeklikt door de mediacoach. De klas beluistert de radioboodschap, deze wordt vervolgens kort besproken.

'Kgggg.kgg... Hoort u mij, over...kgggg..... De Plancius is in nood. Wij zijn een kgggg... onderzoeksschip op weg van Nova Zembla naar Nederland kgggg..... Ziet iemand ons schip, met de seinvlag als teken! Laat u kgggg...alstublieft elk schip naar ons uitkijken! We hebben de vlag gehesen! De seinvlag van de medische hulp! Help ons alstublieft kggggg...'



3

Vervolgens vertelt de mediacoach wat de leerlingen gaan doen.

De groepjes kiezen elk een andere rol en gaan uitzoeken wat er is gebeurd en hoe het schip te redden is.



4

De mediacoach kan een korte in-oefening doen met de leerlingen voorafgaand aan het spel:

- 'Wat is een seinvlag?' 'Als je dit antwoord wilt zoeken via Google, wat typ je dan in?' In de groepen zoeken de kinderen het antwoord op het digibord/smartphone/tablet.

Eventueel kan de mediacoach even kort bespreken waar Nova Zembla ligt en wie Willem Barentsz was.

Bespreek kort waar de leerlingen de oplossing hebben gevonden. Ze hebben nu een idee van hoe het spel werkt. De lestas en het scheepsjournaal worden kort geïntroduceerd door de mediacoach, dit behoeft bijna geen uitleg.

5

Het groepje dat voor de rol van journalist heeft gekozen moet met behulp van morse een noodsignaal uitzenden. Hiervoor moeten ze eerst een filmpje opzoeken op www.schooltv.ntr.nl.

Vervolgens krijgen ze een vraag over de uitvinder van morsecode. Als ze die goed beantwoord hebben moeten ze op zoek een plaatje van het morse-alfabet. In hun scheepsjournaal moeten ze de tekens opschrijven die horen bij de letters: 'SOS red de Plancius.'



Hierna moeten ze met de zaklamp uit de lestas oefenen met morse. Als ze dat gedaan hebben moeten ze in de game het S.O.S.-signaal in morse uitzenden.

6

Het groepje dat voor de rol van kapitein heeft moet de positie van het schip bepalen op basis van lichtsignalen van vuurtorens.

Eerst moeten ze met de zaklamp en het werkblad 'Vuurtorens' uit de lestas vuurtorensignalen oefenen. Vervolgens moeten ze in de game vuurtorens herkennen aan de hand van lichtsignalen, hiervoor hebben ze de 'Vuurtorenkaart' uit de lestas nodig.



Spelstappen per rol

7



De wetenschappers moeten eerst het antwoord vinden op een vraag over drinkwater. Ze moeten op tenminste twee verschillende websites opzoeken of je zeewater kunt drinken. Het juiste antwoord wordt opgeschreven in het scheepsjournaal.

Vervolgens moeten ze met de microscoop uit de lestas twee watermonsters bekijken en in het scheepsjournaal natekenen wat ze is opgevallen.

Hierna moeten ze in de game een aantal vissen herkennen. De bron die ze hierbij moeten raadplegen is het boek 'Zeeën en oceanen' uit de lestas.



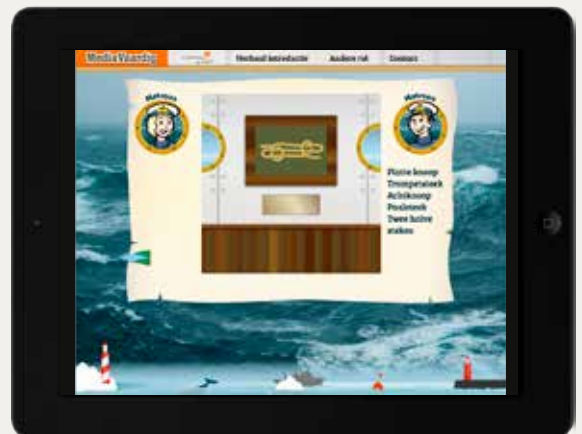
8



De matrozen zijn het vierde groepje. Zij moeten uitzoeken of het ijswater op de polen zout of zoet is. Op de website www.willemwever.nl moeten ze het antwoord vinden. In het scheepsjournaal schrijven ze op hoe ze het antwoord hebben gevonden.



Na een vraag over het ijs van Nova Zembla moeten ze in de game scheepsknoppen herkennen. Met de Knopengids uit de lestas moeten ze de volgende knoppen herkennen: trompetsteek, platte knoop, achtknoop, paalsteek en twee halve steken.



9

Alle groepen krijgen na het doorlopen van alle opdrachten via de website een cijfer. Deze cijfers moeten ze goed onthouden en noteren op het scheepsjournaal, samen vormen ze de coördinaten van de thuishaven van het schip.



10

De mediacoach en leerkracht begeleiden waar nodig. Lukt het iedereen om de opdrachten te begrijpen? Maken de leerlingen gebruik van elkaars kwaliteiten? Geven ze elkaar de ruimte om de opdrachten te doen?

Is een groep eerder klaar, of werkt het samenwerken niet goed, dan is het altijd mogelijk om een bonusopdracht te doen uit één van de geheimzinnige enveloppen in de lesta's.

Na de 30 minuten kijkt de mediacoach of iedereen al bijna klaar is. Eventueel wordt het spel nog met 5 of 10 minuten verlengd (bonustijd).

Afsluiting (+/- 10 min)

De mediacoach blikt kort terug met alle groepen: wat heb je gevonden? Wat heb je allemaal gedaan in je rol? Welke 'clues' heb je kunnen ontdekken? Was het makkelijk/moeilijk om alle informatie te vinden?

11

Na de nabespreking voeren de groepen samen de eindcijfers in op de website: De cijfers van alle groepjes vormen samen de de coördinaten van de thuishaven waarmee het schip veilig verder kan varen.



12



Hierna vaart het schip verder naar de haven en is het spel afgelopen.

Presentaties en trainingen



Mediavaardig

Mediavaardig verzorgt in het hele land presentaties en trainingen voor mediacoaches, ICT-coördinatoren, schoolteams, schoolbesturen en andere belangstellenden over het gebruik van het lespakket. We doen dit ook op maat en denken graag mee over de toepassing van het pakket in jouw praktijksituatie. Een training duurt ca. 2 uur.

Heb je belangstelling voor een presentatie of training, neem dan contact met ons op via inhoud@mediavaardig.nl

Binnenkort wordt het lespakket uitgebreid met een nieuw onderdeel, namelijk een workshop voor leerkrachten die de mediacoach of ICT-coördinator kan uitvoeren in het team! Half januari verschijnt hier meer info over de nieuwe tool waarmee een schoolteam een visie kan ontwikkelen op mediawijsheid.

MediaVaardig



Lespakket

Zeekaart Noordelijke IJszee

HET SCHEEPSJOURNAAL VAN DE JOURNALIST

HET SCHEEPSJOURNAAL VAN DE MATROOS

HET SCHEEPSJOURNAAL VAN DE WETENSCHAPPER

HET SCHEEPSJOURNAAL VAN DE KAPITEIN

NOVA ZEMBLA

JAN MAYENLAND

'FAEROER EILANDEN

LERWICK

BERGEN

ZOEK NAAR DE PLACIUS



MediaVaardig



Mediavaardig

Mediavaardig is een samenwerkingsverband van drie Groningse partijen die zich bezighouden met mediawijsheid in het onderwijs; Biblionet Groningen, Groninger Forum en CultuurClick Groningen.

De Groningse bibliotheken werken samen in Stichting **Biblionet Groningen**. Biblionet Groningen geeft in opdracht van 22 Groningse gemeenten en de provincie Groningen zo goed en efficiënt mogelijk uitvoering aan de publieke taak van het bibliotheekwerk.

CultuurClick Groningen is het expertisecentrum voor cultuuronderwijs in de provincie Groningen. Goed cultuuronderwijs voor alle kinderen op de Groninger basisscholen. Dat is wat CultuurClick Groningen wil stimuleren.

Het Groninger Forum is een ontmoetingsplaats en dynamische plek voor populaire cultuur, informatie, actualiteit en media. Voor ontspanning en verdieping. Voor iedereen. De educatieve domeinen waarop het Groninger Forum zich richt zijn film, lezen, mediawijsheid en kennis.

Spelpartners ontwikkelt en produceert educatieve materialen, trainingsspellen en games voor onderwijs, zorg en bedrijfsleven.

ReGlobe ontwikkelt web-based platformen, apps en games. We zoeken naar oplossingen die iedereen zelfstandig kan gebruiken en zijn actief betrokken in de zorg, het onderwijs en de regionale media.