



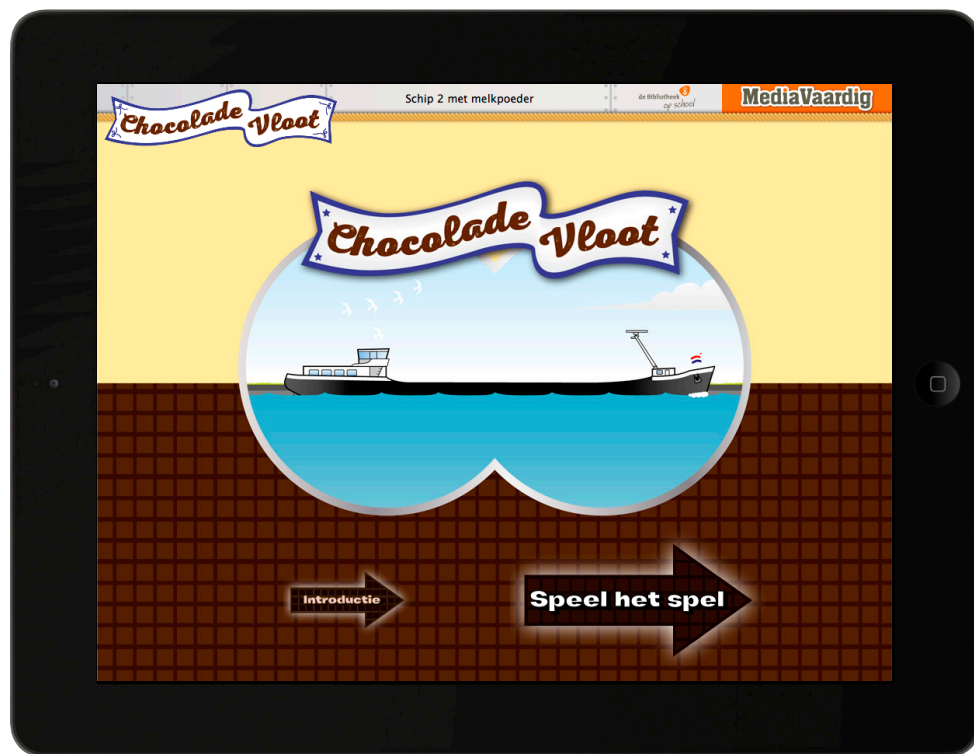
# MediaVaardig



Chocolade vloot

## Handleiding Mediavaardig





### Inhoudsopgave

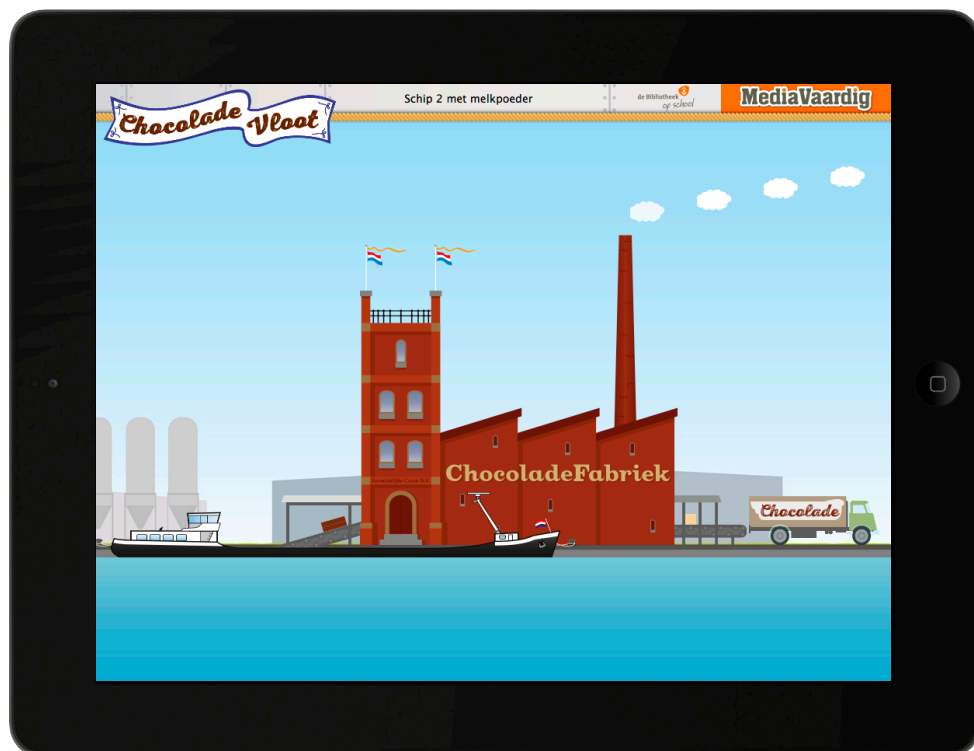
Inhoud	2
Doelgroep	2
Benodigdheden	2
Duur	3
Spelverloop	3
Theoretische achtergrond	3
Spelverloop samenvatting	4
Kern	5
Technisch spelverloop	6
Spelbeschrijving	7

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

© Mediavaardig 2016



# Inhoud

Dit spel neemt de leerlingen mee in een verhaal waarin ze taken uitvoeren en daarbij hun informatievaardigheden inzetten. De leerlingen vervoeren ingrediënten voor het maken van chocola. Met hun eigen binnenvaartschip zorgen de leerlingen ervoor dat melk, cacao en suiker op tijd bij de fabriek komen om er chocola van te maken.

Onderweg komen ze obstakels tegen die ze, door op zoek te gaan naar antwoorden in boeken en op internet, overwinnen; door de uitdaging van verschillende game-elementen passen ze de gevonden kennis meteen toe. Ze trainen hun onderzoekende houding door het uitvoeren van diverse proefjes en doe-opdrachten rond het maken van chocola. Zo lezen ze niet alleen over sluizen, ze zien er ook een filmpje van en moeten zelf hun schip door de sluis leiden.

De klas moet samenwerken om te zorgen dat de chocola geproduceerd kan worden. Als één van de ingrediënten niet op tijd op voorraad is wordt het doel niet bereikt.

## Doel

Het spel is bedoeld om de informatievaardigheden bij kinderen te oefenen, op een boeiende en contextrijke manier. De antwoorden van de kinderen geven stof tot een vervolgesprek en vervolglesen rondom informatievaardigheden.

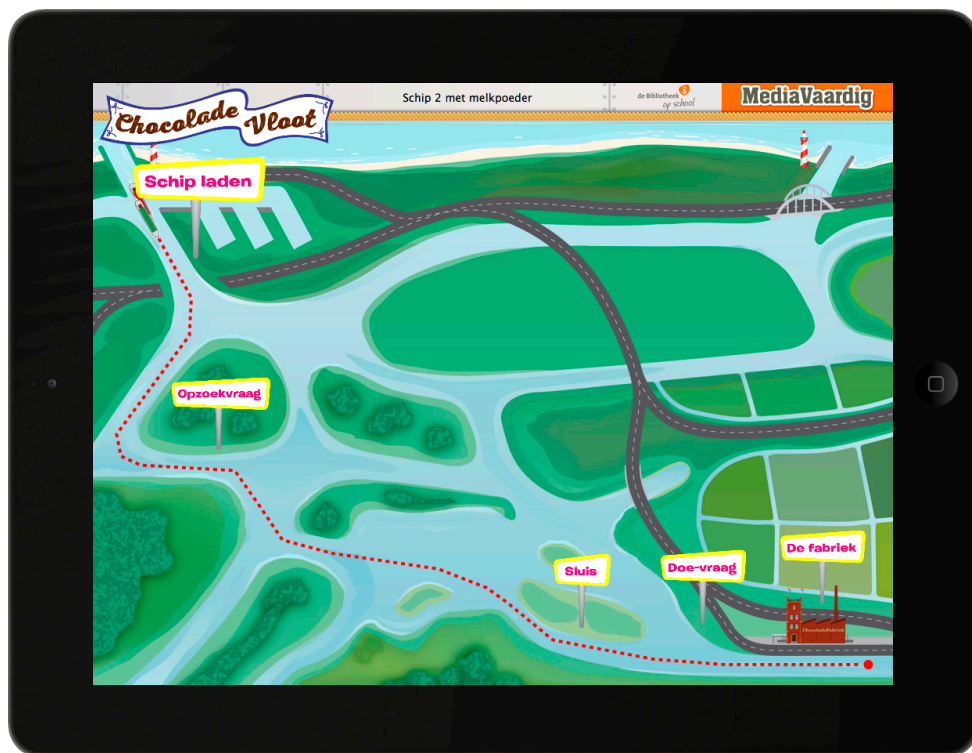
## Doelgroep

Groep 5 en 6 van de basisschool

## Benodigheden:

- 1 digibord met geluid en internet.
- Een stabiele internetverbinding.
- Per groepje 1 computer/tablet met internet.  
Het spel werkt goed op een Ipad, een Nexus tablet, computers vanaf Windows 7 en op Android tablets niet ouder dan twee jaar.
- Smartphones kunnen ter aanvulling ingezet worden bij de zoekopdrachten. Op deze manier kunnen meer kinderen in een groep zoeken naar een antwoord op internet en zijn ze meer betrokken.
- Lestas met diverse materialen en aanvullende opdrachten.





De kaart met het spelverloop

### Duur van het spel

Het spel duurt 1 tot 1,5 uur (afhankelijk van de duur van het nagesprek). Bij een normaal spelverloop moet je rekening houden met deze doorlooptijden:

Vorbereiding:	30	minuten
Introductie:	15	minuten
Speeltijd:	30 - 45	minuten
Nabespreking:	15	minuten

### Uitvoering

De leerlingen spelen het spel in groepjes van gemiddeld drie kinderen. Het is noodzakelijk dat de groepjes van te voren worden aangemaakt in het systeem (zie ook de paragraaf technisch spelverloop). Ook moet het spel getest zijn op de aanwezige computers/tablets.

Het spel wordt bij voorkeur geheel begeleid door een media-coach van de bibliotheek. Deze is opgeleid in het bewust, kritisch en actief omgaan met informatie in verschillende bronnen. Zo kan hij de leerlingen begeleiden in hun zoeken en samen reflecteren op het gevonden resultaat.

Het is goed mogelijk om als leerkracht vanuit het thema een link te leggen naar andere lessen, bijvoorbeeld wereld-oriëntatie.

### 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). Uit de metingen van de Monitor van Bibliotheek op School blijkt dat leerlingen ondersteuning kunnen gebruiken om deze competenties op te bouwen. Betrouwbaarheid, actualiteit en volledigheid van informatie zijn belangrijke aandachtspunten in het zoeken en vinden van (digitale) informatie. Dit spel is een hulpmiddel om in een afgeronde vorm, vakoverstijgend en op een speelse manier een aantal doelen rond informatievaardigheden te bereiken.

Er zijn zo direct een aantal kerndoelen bij betrokken, zoals van de vakken Nederlands en Oriëntatie op jezelf en de wereld. Brand-Gruwel (2010) benadrukt de integratie van informatievaardigheden in de gewone lessen en de kans om authentieke problemen en taken te gebruiken. Dit spel geeft daar alle aanleiding voor.

## TIP

*Wil je als begeleider even snel het spel doorlopen? Rechtsonder bevindt zich bij elk spelelement een klein wit vierkantje. Door hierop te klikken, hoeft het spel niet gespeeld te worden en start automatisch het volgende onderdeel.*







# Spelverloop

## Inleiding

De leerlingen zitten in de kring, de site **mediavaardig.nl/inloggen** staat klaar op het digibord. De inhoud van de lestas staat opgesteld op een tafel voor in de klas.

Het spel wordt gestart (klik op 'introductie') en wordt ingeleid met een animatie. De mediacoach leest de tekstballonnetjes voor. Niet elke leerling weet wat cacao is of wat melkpoeder is.

Moeilijke begrippen kunnen worden uitgelegd met behulp van de spullen uit de lestas.

Duidelijk wordt dat de leerlingen om hulp worden gevraagd: alle chocolade is op, er moeten nieuwe ingrediënten komen! De leerlingen krijgen vervolgens kort uitgelegd hoe de website werkt en worden verdeeld in groepen. Ze krijgen allemaal een werkblad mee waarop ze hun bevindingen bij een aantal vragen noteren.

Het is belangrijk om te vermelden dat ze tussen de spellen door een kaart zien krijgen waarop ze alle schepen zien liggen, maar waar ze niet op kunnen klikken. Het doel van de kaart is om te zien hoever de andere schepen zijn. De groepjes weten welk ingrediënt ze hebben zodra het spel is gestart.



## Belangrijk is dat de kinderen horen:

- Dat ze goed moeten lezen
- Dat ze gebruik moeten maken van de spullen uit de lestas: de potjes met de ingrediënten, de boekjes etc..
- Dat ze alle materialen weer netjes terug moeten leggen
- Dat ze uit de mapjes met documenten maar één document halen (en niet het hele mapje mee naar de werkplek)

De mediacoach schat samen met de leerkracht in welke groeps-grootte handig is voor de klas. We raden een groepsgrootte van 2 tot maximaal 4 kinderen aan. Elke groep krijgt een bootje en een ingrediënt toegewezen, zie hiervoor de technische voorbereiding. De groepjes moeten van te voren aangemaakt worden in het systeem. De leerlingen krijgen allemaal een werkblad met het juiste ingrediënt.





# Kern

Na de inleiding gaan de leerlingen allemaal achter een computer of tablet zitten. De website staat klaar; ze klikken op de knop 'speel het spel' en beginnen! In het spel is er steeds een jongen of meisje die de opdracht uitlegt. Is het tekstbalonnetje verdwenen? Klik dan op het figuurtje en de opdracht verschijnt alsof het een What's app bericht is.

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? Snappen ze de werkbladen en de vragen op het scherm?

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 rondom de lestas afspelen. Als een groep eerder klaar is, kan de mediacoach de leerlingen nog verwijzen naar de lestas. Hierin zitten een aantal enveloppen met bonusopdrachten.



## Technisch spelverloop

### Introductie

### Inloggen

- Ga naar [mediavaardig.nl/inloggen](http://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.

Wanneer je met een klas aan de slag gaat, begin je door een sessie aan te maken. De klas wordt verdeeld in teams. Elk groepje krijgt een computer of een tablet toegewezen. Een sessie kan bestaan uit één tot vier kaarten en aan iedere kaart kunnen maximaal zes teams deelnemen: twee schepen die cacao vervoeren, twee schepen die melkpoeder vervoeren en twee schepen die suiker vervoeren.

Een ingrediënt wordt automatisch aan een nieuw team toegelikt. De verdeling over de drie ingrediënten is zodoende altijd gelijkmatig. Ook als er maar één of twee teams deelnemen aan een kaart, kunnen de opdrachten nog steeds voltooid worden.

### Een nieuwe sessie

- Ga naar [mediavaardig.nl/inloggen](http://mediavaardig.nl/inloggen).
- Bovenaan het scherm vind je de mogelijkheid: maak een nieuwe sessie aan. Vervolgens kun je kiezen tussen het aantal kaarten dat je aan een sessie wilt toekennen.
- Klik het aantal kaarten dat je aan de sessie wilt toekennen.
- Je krijgt een venster met daarin de vraag hoe je de sessie wilt noemen. Kies een naam die de sessie duidelijk omschrijft, zoals de naam van de school of de naam van de mediacoach.
- Klik op OK.
- De nieuwe sessie is aangemaakt.
- De meest recente sessie komt bovenaan te staan, de naam is voorzien van de datum. Na zeven dagen verdwijnen sessies automatisch uit dit overzicht.

### Team toevoegen aan kaart

- Per kaart kun je nu kiezen voor 'meespelen' en 'toon kaart'. Klik op de eerste computer of tablet op 'meespelen', deze computer of tablet is nu gereed voor het eerste team.
- Ga op de tweede computer of tablet naar [mediavaardig.nl/inloggen](http://mediavaardig.nl/inloggen), klik op de Chocoladevloot en dan meedoen aan een bestaande sessie. Klik bij de juiste kaart op 'meespelen' om team 2 aan te melden.
- Herhaal deze stap voor alle teams.
- Zodra het maximum aantal deelnemers bij een kaart bereikt is, is het niet meer mogelijk je voor die kaart aan te melden. Kies in dat geval voor de optie 'meespelen' bij kaart 2, 3 of 4 (indien van toepassing).



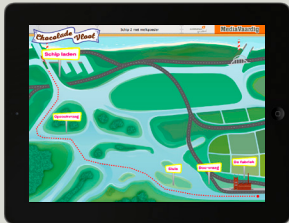
# Spelbeschrijving

## Start



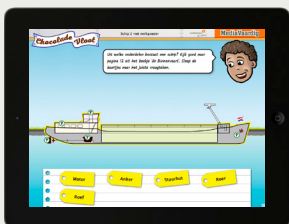
Wanneer je met een groep aan de slag gaat, begin je door een sessie aan te maken. Een sessie kan bestaan uit 1-4 kaarten, aan iedere kaart kunnen maximaal 6 teams deelnemen: 2 schepen die cacao vervoeren, 2 schepen die melkpoeder vervoeren en 2 schepen die suiker vervoeren.

1



Elk groepje krijgt een eigen schip toegewezen. Het spel verloopt verder vanzelf: de leerlingen hoeven niet te sturen of op de route te letten.

2



De games starten automatisch. In het eerste spel moeten de leerlingen de juiste labels naar de juiste onderdelen van het schip slepen. Als de labels allemaal op de juiste plaats staan worden de labels groen. Zo niet dan moeten ze het nog een keer proberen.

3



In de volgende game moeten de leerlingen het schip beladen. Eerst krijgen ze uitleg over de maximum belading en diepgang van het schip, daarna moeten ze aan de slag.

4



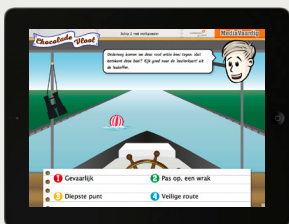
Als het schip goed geladen is gaan ze varen, onderweg komen ze boeien tegen die de route markeren, de eerste vraag gaat over de juiste route.

5



Met de Opzoekvraag leren leerlingen spelenderwijs hoe je een zoekmachine gebruikt binnen een afgeschermd omgeving binnen de game die lijkt op Google.

6



Bij de tweede boeiengame komen we een rood wit-gestreepte boei tegen, de leerlingen moeten opzoeken waarvoor deze boei de schepen waarschuwt.

7



Voordat de leerlingen hun schip veilig door de sluis heen moeten sturen krijgen ze uitleg in een filmpje van School TV.



Op het beginscherm kun je kiezen of je eerst de introductie (een korte animatie waarmee het spel begint) wilt laten zien of dat je meteen met het spel start.

De teams krijgen allemaal een werkblad met het juiste ingrediënt.



Een ingrediënt wordt automatisch aan een nieuw team toegekend. De verdeling over de drie ingrediënten is zodoende altijd gelijkmatig. Ook als er maar één of twee teams deelnemen aan een kaart, kunnen de opdrachten nog steeds voltooid worden.



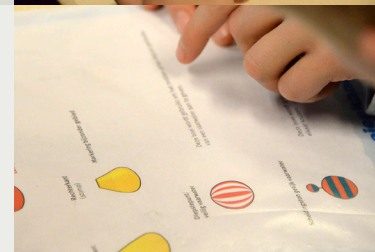
De bron voor dit spel is het boekje 'De Binnenvaart' uit de lestas.



De leerlingen moeten het schip laden met hun ingrediënt en ervoor zorgen dat het schip niet te zwaar beladen wordt: dan zinkt het en moeten ze opnieuw beginnen.



Om deze vraag goed te beantwoorden moeten de leerlingen de boeien opzoeken op de boeienkaart uit de lestas. Ze verwerken hun antwoord op het werkblad.



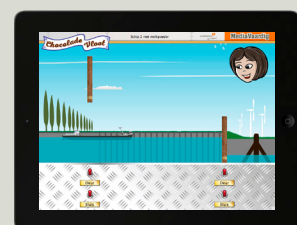
De leerlingen moeten zelf de juiste zoekwoorden kiezen en de meest betrouwbare bron kiezen uit de zoekresultaten. Hierna moeten ze weer terugkeren naar het juiste tabblad van de game. Ook hier moeten de leerlingen het juiste antwoord verwerken op het werkblad.



Ook voor deze vraag moeten de leerlingen de boeienkaart raadplegen.



Na het bekijken van het filmpje moeten ze zelf de sluisdeuren bedienen en zorgen dat het schip veilig door de sluis kan varen.



## Vervolg spelbeschrijving

8



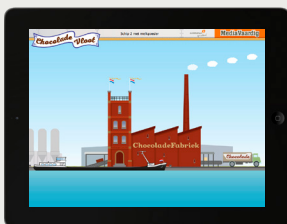
Bij de laatste boeienvraag komen we een wrak tegen op de vaarroute. Welke boei moet je hier neergleggen om schepen te waarschuwen voor het gevaar?

9



De kok stelt de Doe-vraag: nu moeten de leerlingen zelf aan de slag met ingrediënten!

10



Na de Doe-vraag is het spel klaar, de schepen varen naar de chocoladefabriek en de productie van de chocolade gaat van start.

## Afsluiting

Alle leerlingen komen weer samen in de kring. Elke groep mag een presentatie geven: wat hebben ze gedaan, wat was moeilijk en wat was het leukste om te doen? Maar natuurlijk ook; hoe ging het zoeken op internet? Waar liepen ze tegenaan?

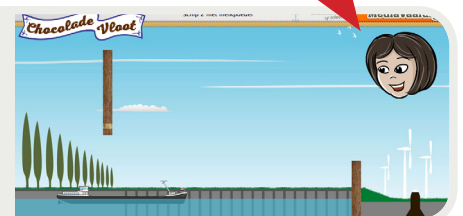
Als afsluiting toont de mediacoach het filmpje 'Hoe wordt chocola gemaakt?' van SchoolTV:  
[www.schooltv.nl/video/chocola-hoe-wordt-chocola-gemaakt/](http://www.schooltv.nl/video/chocola-hoe-wordt-chocola-gemaakt/)

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 reacties van de leerlingen en de observaties van de leerkracht en mediacoach geven inzicht in hoe de leerling zoekt op het internet en bronnen interpreteert.



**TIP**

Wil je de speluitleg nog een keer teruglezen? Klik dan op het kind dat rechtsbovenin het spel heeft uitgelegd: vervolgens verschijnt er een schermje met uitleg in beeld.





Het antwoord kunnen de leerlingen zelf weer vinden op de boeienkaart.



Ook hier moeten de leerlingen het juiste antwoord verwerken op het werkblad.



Vervolgens zien we hoe de chocolade naar de winkel wordt vervoerd en is het spel ten einde.







# 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.