

Docentenhandleiding

Te Mooi om Waar te Zijn



2017

Media-Creatie

www.temooiomwaartezijn.nu

Inhoud

Docentenhandleiding	1
Te Mooi om Waar te Zijn.....	1
Inleiding.....	3
Korte speluitleg	3
Doelgroep	3
Benodigdheden	4
Inhoud speldoos.....	4
Zelf verzorgen.....	4
Digitale omgeving.....	4
Kennis en vaardigheden leerkracht.....	4
Kennis en vaardigheden leerlingen.....	4
Uitgebreide speluitleg	5
Vorbereiding.....	5
Begeleiding tijdens het spel	5
Verschillende speelwijzes.....	5
Zelf opdrachtkaarten maken	6
Inhoudelijk format.....	6
Leeropbrengst	6
Achtergrond en onderzoek.....	7
Contact	7

Inleiding

Mijn naam is Floor Vlasblom en ik geef creatieve mediawijsheid lessen op scholen. Daarin maak ik kinderen bewust van dat niet alles waar is wat je op tv en internet ziet. Door de lessen en workshops stimuleer ik kinderen een kritisch houding te hebben te opzichte van bijvoorbeeld de YouTube-video's en vlogs die ze zien.

Dit leidde tot het spel Te Mooi om Waar te Zijn, waarin kinderen ontdekken welke vormen van manipulatie in de media gebruikt worden om doelen te bereiken. Tijdens het spel moeten ze deze manipulatietechnieken toepassen en herkennen. Uit het onderzoek blijkt dat kinderen tussen 10 en 14 jaar dit principe kunnen toepassen op de vlogs en YouTube-video's die ze zien, mits deze voor hen herkenbare onderwerpen hebben. Een vlogger is overigens iemand die zijn leven vastlegt, zodra de video's over een bepaald onderwerp gaan, zoals gamen of beauty, noem je iemand een YouTuber.

Bij dit spel is ook een workshop beschikbaar. Het spel wordt dan met een begeleider op school in 1,5 uur gespeeld. Het spel blijft op school, zodat het daar vaker gespeeld kan worden.

Korte speluitleg

Leerlingen maken elke ronde met hun team een korte vlog. Daar moet íéts in zitten dat 'te mooi is om waar te zijn'. De andere teams moeten raden: wat is er te mooi om waar te zijn? En hoe is dit gemanipuleerd?

Het team dat het beste de manipulaties in de filmpjes van de andere teams kan herkennen, wint het spel.

Doelgroep

Het spel 'Te Mooi om Waar te zijn' is in eerste instantie ontwikkeld voor groep 7 en 8 van het Primair Onderwijs. Voor de meeste kinderen in groep 6 valt het spel nog buiten de belevingswereld.

Het spel blijkt bij de 1^e en 2^e klas van het Voortgezet Onderwijs ook goed aan te sluiten. Ook zij kijken graag naar vloggers en YouTubers. Deze groep praat met een docent minder snel over deze onderwerpen, deze spelvorm is dan geschikt. Voor oudere leerlingen kan het spel ook gebruikt worden, het is dan zinvol de onderwerpkarten die minder binnen de belevingswereld liggen, eruit te laten. Ook kan (voor elke doelgroep) door middel van de lege kaarten, een set kaarten gemaakt worden aangepast op de belevingswereld of een actueel thema.

Benodigdheden

Inhoud speldoos

- 6 sets van 8 manipulatiekaarten
- 50 opdrachtkaarten
- 20 zelf in te vullen opdrachtkaarten
- Spelbord
- Pionnen
- Spelregels

Zelf verzorgen

- 3-6 tablets, camera's of smartphones, opgeladen en met voldoende ruimte om op te nemen
- Rustige ruimte om te filmen en te kijken/luisteren
- Pen en papier per team

Digitale omgeving

In de digitale omgeving op www.temooiomwaartezijn.nu zijn de volgende zaken te vinden:

- Deze docentenhandleiding
- Instructievideo voor het spelen van het spel
- Voorbeeldvideo's van de verschillende manipulatietechnieken
- Spelbord, korte visuele speluitleg en zandloper voor het digibord

Kennis en vaardigheden leerkracht

De leerkracht dient enige basiskennis van het maken van video's en het gebruik van de apparatuur te hebben. De vaardigheden die hierbij vereist zijn, zijn: aanzetten van het apparaat, openen van de juiste (camera) app, opnemen en afspelen van de video.

Het heeft voorkeur als de leerkracht ook de vaardigheid heeft om video's (op snelle wijze) over te zetten op de computer (of gebruik te maken van bijvoorbeeld een AppleTV) om zo de video's klassikaal te kunnen bekijken op het digibord. Als van eigen telefoons of tablets gebruik wordt gemaakt zal dit lastiger zijn, aangezien dan de juiste kabels nodig zijn en er toestemming gegeven moet worden op het apparaat.

De leerkracht dient enige kennis te hebben van het concept 'vlog'. Leerlingen kunnen dit vaak uitstekend uitleggen.

Bij het spel wordt ook een workshop aangeboden. De maker kan naar school komen en het spel begeleiden. Het spel kan ook gespeeld worden in het Instituut voor Beeld en Geluid.

Kennis en vaardigheden leerlingen

Leerlingen dienen enige kennis te hebben van filmen en van vloggen.

Minimaal 1 leerling per team dient over de vaardigheden te beschikken om de apparatuur te bedienen en te kunnen filmen.

Gedurende het spel doen de leerlingen kennis op over manipulatietechnieken. Deze kennis hoeft dus vooraf niet aanwezig te zijn.

Uitgebreide speluitleg

Voorbereiding

De ene combinatie van kaarten is makkelijker uit te voeren dan de andere. Vanaf de tweede ronde kiezen de teams zelf een manipulatiekaart bij de opdracht. In de eerste ronde krijgen ze een combinatie van twee kaarten. Dit heeft als doel dat ze kennismaken met de opdracht in een niet al te moeilijke combinatie. Tevens wordt op deze manier gezorgd dat in de eerste ronde verschillende manipulatietechnieken voorbij komen, zodat ze hiermee kennismaken.

Voor de eerste ronde zijn de volgende combinaties van kaarten geschikt:

A - Afleiden	42	3	50
B - Montage	2	43	15
C - Voice-over	33	48	36
D - Gezichtsuitdrukking	20	6	29
E - Camerastandpunt	10	23	49
F - Weglaten	28	31	8
G - Deskundige	39	34	47
H - Publiek	11	22	19

Maak teams van maximaal 6 kinderen. 4-5 kinderen is de ideale groepsgrootte. Het spel kan met 3 tot 6 teams gespeeld worden.

In elk team is een cameraman/-vrouw, 2 of 3 acteurs en eventueel een regisseur.

Begeleiding tijdens het spel

Belangrijkste regels:

- Het filmpje mag maximaal 1,5 minuut duren, anders wordt de speeltijd te lang.
- Er mag maar 1 element in zitten dat niet waar is/ te mooi is om waar te zijn. Dit moeten de andere teams namelijk raden.
- Er mag maar 1 manipulatietechniek per filmpje gebruikt worden. Ook deze moet namelijk geraden worden. Teams zullen, wellicht onbewust, soms meerdere technieken tegelijk gebruiken. Dit is niet erg, zolang ze er bewust één hebben gekozen en toegepast. Het bewust toepassen van meerdere technieken om tegenstanders op het verkeerde been te zetten is niet toegestaan. Naarmate het spel vaker gespeeld wordt is het mogelijk om af te spreken dat er 2 manipulatietechnieken gebruikt worden, en er dus ook 2 geraden kunnen worden.

Verschillende speelwijzes

Het spel kan klassikaal gespeeld worden, met 9 tot 30 leerlingen, of zelfstandig in een groepje, vanaf 9 leerlingen.

Bij 3 of 4 teams is er een andere puntentelling dan bij 5 of 6 teams, om zo in beide gevallen aan het einde van het speelbord te kunnen komen. Speel je met 3 of 4 teams dan krijg je een extra punt als beide antwoorden goed zijn. Speel je met 5 of 6 teams, dan geldt dit niet.

Je krijgt een punt als je als team het goede antwoord geeft	<u>3 teams</u>	<u>4 teams</u>	<u>5 teams</u>	<u>6 teams</u>
WAT is er te mooi om waar te zijn?	1 punt	1 punt	1 punt	1 punt
HOE (manipulatiekaart)	1 punt	1 punt	1 punt	1 punt
Beide goed	3 punten	3 punten	2 punten	2 punten

Zelf opdrachtkaarten maken

In de speldoos zitten 20 lege opdrachtkaarten, die door de leerkracht (of eventueel leerlingen) zelf in te vullen zijn. Dit kan bijvoorbeeld rondom een actueel thema op school, in de media of in het lesmateriaal zijn.

Om te zorgen dat deze kaarten bruikbaar zijn in het spel en de spelers prikkelen tot manipulatie is het van belang dat de tekst op deze kaarten voldoet aan een inhoudelijk format.

Inhoudelijk format

De kaarten moeten aanzetten tot een vlog waarin gemanipuleerd kan worden. Het is daarom van belang dat er een onderwerp gekozen wordt waarbij manipulatie voorstelbaar is. Voorbeelden hiervan zijn reclames, beroepen en hobby's, maar vooral ook zaken die over onrecht gaan zoals dierenwelzijn, kinderrechten en het milieu.

Het format van een kaart ziet er als volgt uit:

Maak een vlog over...

< onderwerp >

Te Mooi om Waar te zijn:

< beschrijving voorbeeld >

Of bedenk zelf een voorbeeld

Hier wordt het onderwerp beschreven

Hier wordt een voorbeeld gegeven van iets dat 'te mooi om waar te zijn' kan zijn. Dit voorbeeld moet de volgende elementen bevatten:

- Persoon
- Product
- Omkering van de werkelijkheid (het voorbeeld is een bewering die per definitie niet waar is, maar wel waar zou kunnen zijn)

Teams mogen ook zelf een voorbeeld bedenken, waarmee ze hun tegenstanders nog meer op het verkeerde been kunnen zetten.

Leeropbrengst

Uit het onderzoek is gebleken dat leerlingen door dit spel manipulatietechnieken in video's leren herkennen. Op basis van het onderzoek mag aangenomen worden dat deze leerlingen dit kunnen vertalen naar video's die ze op andere momenten zien, mits de onderwerpen dicht bij hun eigen belevingswereld liggen.

Doel van het onderzoek en van het spel is dat leerlingen kritischer gaan kijken naar video's van vloggers en YouTubers. Waarbij ze zich afvragen of iets wel de volledige waarheid is en ze de kennis en vaardigheden hebben om manipulatie te kunnen herkennen. Dit met als doel om ze tot kritische burgers te maken die bewust om kunnen gaan met de gemedialiseerde samenleving.

Achtergrond en onderzoek

Dit spel en de bijbehorende workshop zijn ontwikkeld in het kader van het Masteronderzoek 'Wat is Waar?' aan de Hogeschool van de Kunsten Utrecht tijdens de Master Kunsteducatie.

Vanaf 2015 is er onderzoek gedaan naar het vermogen van kinderen tussen 10 en 14 jaar om onderscheid te maken tussen wat wel en niet waar is in online videobeelden. Daarvoor is onderzoek gedaan op de terreinen: pedagogiek, mediawetenschap, mediawijsheid en speldidactiek.

Uit dit onderzoek bleek dat kinderen in groep 7 en 8 onderscheid kunnen maken tussen wat waar en niet waar is in bewegende beelden, mits de situaties voor hen herkenbaar zijn. Op basis van de literatuur is een 'rubric' ontwikkeld, waarin de kritische houding t.o.v. media schematisch weergegeven is. In de media worden verschillende technieken gebruikt om te manipuleren, om de kijker bewust te sturen.

Met deze technieken is het spel 'Te mooi om waar te zijn' ontwikkeld. Naarmate kinderen het spel langer spelen, worden ze beter in het herkennen en toepassen van manipulaties. De spelelementen zoals het werken in teams en het puntensysteem stimuleren het ontwikkelen van een strategie. Op basis van de literatuur mag verwacht worden dat ze de transfer maken naar video's die ze op YouTube zien, en hierbij een meer kritische houding aannemen.

Door middel van het spel 'Te mooi om waar te zijn' worden kinderen zich meer bewust van het feit dat in de bewegende media veel gemanipuleerd wordt en op welke manieren dit gedaan wordt. Ze worden mediawijs omdat ze manipulatietechnieken leren herkennen in bewegend beeld. Het kritisch denken wordt gestimuleerd door het overleg en de punten die ze krijgen voor het herkennen en goed toepassen van de manipulatietechnieken. Dit was zichtbaar tijdens het spelen in de woorden die ze gebruikten, in hoe ze tot de keuze kwamen voor een manipulatietechniek en het feit dat ze er steeds beter in werden om de manipulatietechniek te herkennen. Deze kinderen schoven in de voor dit onderzoek ontwikkelde rubric 'Kritische houding' op van 'voldoende' naar 'goed'. Kinderen die al enige ervaring hadden met het maken van video's schoven zelfs op naar de kolom 'uitmuntend'.

Meer weten? Kijk op www.temooiomwaartezijn.nu of neem contact op met de maker via de verschillende kanalen (zie Contact).

Contact

www.temooiomwaartezijn.nu

Media-Creatie

t.a.v. Floor Vlasblom

Adam van Harenstraat 33

3554 VT Utrecht

floor@media-creatie.nl

06-30 10 29 30