

A. MISSIE MEDIATRaining

De grote missie van deze module is leerlingen te laten ontdekken en hen te laten proeven van de mediawereld door niet alleen het negatieve, maar zeker ook het positieve ervan te belichten. Door in te spelen op de 21^e eeuwse vaardigheden streven we naar een projectmatige manier van lesgeven waarbij elke week, elke themadoelstelling aan bod komt. Hierbij zal er elke week ook ingespeeld worden op één of meer doelstellingen volgens 'Computational thinking'.

Dit alles wordt waar gemaakt door het werken met de online mediaklas. Ouders, medeleerlingen, leerkrachten en de hele online wereld worden hierbij betrokken. We streven naar een sociale online wereld, die een weerspiegeling is van wat er op school gebeurt. Twee werelden die op een positieve manier met elkaar zullen samenwerken via de ondersteuning van de 21^e eeuwse vaardigheden.

B. VISIE MEDIATRaining

In de modernisering van onze samenleving is het belangrijk om onderwijs aan te bieden op een gepast niveau. We merken dat jongeren, anders dan volwassenen, volgen in de snelheid van multimediale ontwikkelingen en er actief gebruik van maken. Hieruit volgt dat hun omgang met deze ontwikkelingen gebeurt op een intuïtieve en weinig kritische wijze.

We merken op dat er een grote kloof ontstaat tussen het onderwijs en de arbeidsmarkt. Men verwacht in de toekomstige maatschappij geen personen die gespecialiseerd zijn in één ding, maar iemand die beschikt over verschillende 21^e eeuwse vaardigheden. Iemand die kan meewerken aan de maatschappij van de toekomst, die niet alleen een verantwoord gebruik kan toepassen maar ook op innovatieve wijze nieuwe oplossingen kan bedenken.

Aan de noodzaak om in te spelen op de verwachtingen van de toekomstige maatschappij creëren wij de module 'mediatraining'.

In het eerste jaar van de eerste graad zal elke klas, afwisselend, 3u per week en 7 weken lang deze module doorlopen. De belangrijkste thema's die hier aan bod komen zijn sociale media, videografie, mediawijsheid en tekstverwerking binnen informatica. In het tweede leerjaar van de eerste graad volgt mediatraining 2 op dezelfde manier. Hier komt in plaats van videografie, fotografie naar boven.



Computational thinking

Er wordt een extraatje ingezet op de vaardigheid 'computational thinking' omdat deze nu nog het minst aan bod komt in ons huidig onderwijs. Het is een praktische vaardigheid waarbij men op een creatieve manier digitale tools inzet om een probleem op te lossen. Een basiskennis over de werking van programmeertaal is daarbij een must. Daarnaast is het ook een attitude waarbij men in staat is om zichzelf te informeren en om te leren hoe iets werkt. 'Nog nooit met die software gewerkt? Als ik er even tijd voor krijg dan lukt het me wel'. Vanuit de arbeidsmarkt is er veel vraag naar mensen die deze creatieve computervaardigheden en –attitudes bezitten. De meeste jongeren kunnen allen een filmpje bekijken op youtube, maar kunnen ze zelf ook iets uploaden?

CT.

Computational thinking is dus een leerlijn binnen de module mediatraining. Volgende doelstellingen stellen we hier voorop:

1. **Gegevens verzamelen:** verzamelen van relevante informatie via verschillende bronnen zoals artikels, interviews, enquêtes of literatuurstudie;
2. **Gegevens analyseren:** logisch ordenen en analyseren van gegevens, begrijpen van gegevens, vinden van patronen, trekken van conclusies, het evalueren van grafieken of het toepassen van relevante statistische methodes;
3. **Gegevens visualiseren:** weergeven van gegevens door middel van bijvoorbeeld modellen van de werkelijkheid, of door grafieken, tabellen, woorden en plaatjes en het selecteren van de effectiefste representatie;
4. **Probleem decompositie:** opdelen van een taak in kleinere, overzichtelijke taken, zoals bijvoorbeeld het opdelen van een lange lijst met opdrachten in subcategorieën van typen opdrachten en het plannen van een project door middel van deelprojecten;
5. **Abstractie:** reduceren van de complexiteit van een probleem om te komen tot de kern van het probleem;
6. **Algoritmes en procedures:** gebruiken van een serie geordende stappen om een probleem op te lossen of een bepaald doel te bereiken;
7. **Automatisering:** door een computer laten uitvoeren van zichzelf herhalende of eentonige taken totdat een oplossing is bereikt;
8. **Simulatie en modellering:** weergeven van een model of een proces, of het uitvoeren van een experiment op basis van dat model of proces;
9. **Parellezation:** zorgen voor gelijktijdige uitvoering van taken om een gezamenlijk doel te bereiken.

De mediaklas

Om elk thema elke week opnieuw aan bod te laten komen, wordt deze module in een project gegoten: De mediaklas. Dit is een online website die de leerlingen zelf zullen vorm geven. Elke week zal er een blog (of vlog) verschijnen van de leerlingen. Ook Instagram en facebook doen mee. Ze publiceren elke week waarmee ze bezig zijn, wat ze hebben geleerd of gaan doen. Er zullen filmpjes, projecten, opdrachten, reportages, foto's, teksten, ... verschijnen die iedereen kan volgen. Ook de ouders en het personeel kunnen volgen, reageren, meedoen, ... Deze website is dus een groeiproces doorheen het schooljaar. Na zeven weken neemt een andere klas de opdracht over.

T. Algemene doelstellingen volgens thema's

1. Medialisering van de samenleving en begrijpen: bewust

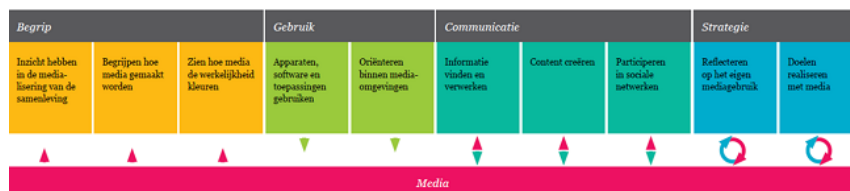
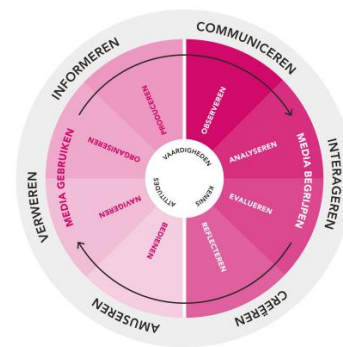
zijn van en inzicht hebben in de medialisering van de samenleving, en het effect daarvan vanuit verschillende perspectieven (politiek, beleid, maatschappij, cultuur, individu) kunnen belichten. Media, zowel oude als nieuwe, zijn steeds nadrukkelijker in ons leven aanwezig. Het is belangrijk dat we verschillende media kennen, weten waarvoor ze dienen en hoe ze worden gebruikt, weten dat media de werkelijkheid kleuren, weten dat ze een impact hebben op de leefwereld van de mensen, de boodschap herkennen, de bedoeling van de zender herkennen en de reactie van de ontvanger kunnen duiden ...

2. **Media en beeldvorming:** bewust zijn van en inzicht hebben in de manier waarop media de werkelijkheid kleuren, de rol herkennen die media kunnen vervullen bij beeldvorming en overdracht van normen en waarden, op welke manier media van invloed zijn op beeldvorming en overdracht van normen en waarden;

3. **Media, ICT-(basis)vaardigheden en informatievaardigheden:** kunnen omgaan met apparaten, software en toepassingen, kennis en vaardigheden in toepassingen die privacy en veiligheid moeten waarborgen, basisvaardigheden die zich richten op het toewijzen van informatie en het bewust en kritisch gebruiken van informatie;

4. **Creëren en publiceren van media:** begrijpen hoe media gebruikt worden, zelf media kunnen produceren en creëren en daar doelen mee kunnen realiseren en daarop reflecteren;

5. **Media, participatie en identiteit:** doelbewust participeren in sociale netwerken, samen met anderen, en daarop kunnen reflecteren; de veiligheid, privacy en de participatie van zichzelf en anderen bewaken en beschermen.



C. LEERPLANDOELSTELLINGEN

A1 ATTITUDE MEDIA

A1.1 Een positieve houding hebben t.o.v. media en openstaan voor een brede waaier aan communicatiemiddelen en expressievormen.

A1.2 Toestellen, materialen en software op een zorgzame manier hanteren.

A1.3 Bereid zijn om media te gebruiken bij het leren.

B2 BEGRIJPEN MEDIA

B2.1 Aangeven dat hun wereld doordrongen is van audiovisuele boodschappen.

B2.2 Verwoorden hoe het gebruikte medium een boodschap kan versterken of veranderen.

B2.3 Verwoorden welke impact media hebben op de leefwereld van de mensen.

B2.4 Aandachtig luisteren en/of kijken naar voor hen bestemde boodschappen en de betekenis ervan begrijpen. Kan de informatie beoordelen op bruikbaarheid, betrouwbaarheid en representativiteit

B2.5 Beschrijven wat zender en/of ontvanger(s) met het **medium** beogen.

C3 GEBRUIKEN MEDIA

C3.1 Technische vaardigheden ontwikkelen i.f.v. het hanteren van media.

C3.2 Informatie in aangereikte bronnen zoeken. Kan bepalen welke bronnen informatie kunnen verschaffen voor het beantwoorden van de vraag. Kan de voor het beantwoorden van een vraag of probleem benodigde informatie verwerven en daaruit een selectie maken

C3.3 Met behulp van media informatie vinden door een zoekstrategie te gebruiken. Kan, uitgaande van een gegeven of zelf geformuleerde (onderzoeks)vraag, nauwkeurig bepalen wat de informatiebehoefte is

C3.4 Informatie verwerken en/of bewaren met behulp van media.

D4 MEDIA COMMUNICEREN

D4.5 Voor- en nadelen van het participeren aan sociale netwerken verwoorden.

E5 DENKEN OVER EIGEN GEBRUIK

E5.1 Kritisch het eigen mediagebruik onderzoeken en bespreken (als zender en als ontvanger).

E5.2 Uitleggen hoe het eigen mediagebruik geoptimaliseerd kan worden.

E5.3 Omgaan met ongewone of ongewenste communicatie.

E5.4 Andermans informatie respecteren.

E5.5 Eigen informatie beschermen.

E5.6 Reflecteren over het werkelijkheidsgehalte van een boodschap.

E5.7 De betrouwbaarheid van een boodschap onderzoeken en vergelijken.

E5.8 Onderzoeken hoe ze wenselijk kunnen reageren op ontvangen boodschappen.

E5.9 Bij het ontwerpen van (multi)mediale boodschappen rekening houden met de mogelijke gevolgen ervan voor zichzelf en anderen.

F6 ICT-VAARDIGHEDEN

F6.1 leerlingen hebben een positieve houding tegenover ICT en zijn bereid ict te gebruiken om hen te ondersteunen bij het leren.

F6.2 leerlingen gebruiken ICT op een veilige, verantwoorde en doelmatige manier.

F6.3 leerlingen kunnen zelfstandig oefenen in een door ICT ondersteunde leeromgeving.

F6.4 leerlingen kunnen zelfstandig leren in een door ICT ondersteunde leeromgeving.

F6.5 leerlingen kunnen met behulp van ICT voor hen bestemde digitale informatie opzoeken, verwerken en bewaren.

F6.6 leerlingen kunnen ict gebruiken om op een veilige, verantwoorde en doelmatige manier te communiceren.