

# DOCENTEN HANDLEIDING



**De website waar je van alles leert over media!**

# INHOUDSOPGAVE

<b>INLEIDING .....</b>	<b>3</b>
Wat is Shop4Media?	
Doel van Shop4Media	
Onderwerpen Shop4Media	
<b>GEBRUIK .....</b>	<b>4</b>
Leerlingvolgsysteem	
Tijdsbesteding	
Gebruik voor leerlingen	
Het verslag	
<b>HOE WERKT DE SITE .....</b>	<b>6</b>
Docenten-interface	
Leerlingen-interface	
<b>LESSUGGESTIES .....</b>	<b>9</b>

## INLEIDING

### WAT IS SHOP4MEDIA?

*De website waar je van alles leert over media!*

In woord, (bewegend) beeld en gesproken tekst wordt uitleg gegeven over de onderwerpen media, communicatie, beeld, montage, geluid, vormgeving en beeldtaal. Elk van deze onderwerpen kent een informatief gedeelte, een experimenteergedeelte en een quiz. De resultaten van al deze onderdelen worden opgeslagen in een verslag dat de leerling kan gebruiken voor bijvoorbeeld CKV.

Shop4Media is geschikt is voor alle leerjaren en alle leerniveaus van het voortgezet onderwijs. Dit is mogelijk omdat docenten zelf kiezen op welk niveau de leerling vragen beantwoord. De inhoud kan klassikaal worden behandeld of als huiswerk worden meegegeven.

Shop4Media is een product van Digital Playground en is ontwikkeld in samenwerking met Ra.nj, Serious Games. Digital Playground wil jongeren, met behulp van praktische leermiddelen, mediawijs maken. Centraal staat het stimuleren van jongeren in het bewust en creatief omgaan met media. Naast Shop4Media biedt Digital Playground workshops waarbij jongeren leren zelf een film- of fotowerkstuk te maken. In samenwerking met diverse kunstinstellingen zorgt Digital Playground altijd voor een aansprekende, culturele inhoud van de workshops. Kijk voor meer informatie over Digital Playground op: [www.digitalplayground.nl](http://www.digitalplayground.nl).

### DOEL VAN SHOP4MEDIA

Binnen Shop4Media worden een aantal media-educatieve onderdelen behandeld:

- Jongeren leren in vogelvlucht iets over de geschiedenis van communicatie en de verschillende vormen die in de loop der tijd zijn ontwikkeld.
- Jongeren leren in te zien dat alle mediavormen zijn opgebouwd uit een aantal elementen zoals (bewegend) beeld, geluid, tekst en dat al deze uitingen zijn ontworpen en vormgegeven (en dus berusten op bewuste keuzes).
- Jongeren leren basale vaardigheden die samenhangen met deze disciplines in een interactieve omgeving. Het maken van een eigen keuze naar aanleiding van een opdracht staat hierbij centraal.
- Jongeren leren de geleverde informatie binnen de site om te zetten in een persoonlijk verslag van hun ervaringen met Shop4Media.
- Shop4Media is niet-dwingend van opzet en geeft jongeren de gelegenheid in hun eigen tempo en op hun eigen niveau te leren over media.
- De volgorde waarin de onderdelen doorlopen kunnen worden staat vrij, dit geeft zowel docent als leerling de vrijheid en eigen leertraject uit te zetten.
- De interactieve vorm van Shop4Media is voor de docent een aanvulling op bestaand lesmateriaal. De docent heeft de mogelijkheid de lesstof klassikaal te behandelen of als huiswerk mee te geven.

### ONDERWERPEN SHOP4MEDIA

Een korte omschrijving van de inhoud van de onderwerpen die worden behandeld:

**Media(geschiedenis):** In vogelvlucht wordt de geschiedenis van communicatie doorgenomen; van gesproken en geschreven tekst tot fotografie, film, internet en SMS. De ontwikkelingen zijn opgedeeld in 3 fasen: traditionele media, oude media en nieuwe/digitale media.

**Beeld:** Hoe vertelt beeld een verhaal? De leerling experimenteert met standpunt en kadering om dezelfde foto een andere betekenis te geven.

**Montage:** Montage is één van de belangrijkste principes van film. De werking van montage wordt uitgelegd en de leerling kan het verhaal veranderen door korte scènes in een andere volgorde te zetten.

**Geluid:** Geluid is overal. Verschillende soorten geluid en hun werking worden omschreven. Geluiden kunnen onder bestaande filmscènes geplaatst worden, om de invloed van geluid op beeld te ervaren.

**Vormgeving:** Alles is vormgegeven. Welke soorten vormgeving zijn er te onderscheiden? De leerling ziet dat de vormgeving van een product samenhangt met de gebruiker en het doel van het product.

**Beeldtaal:** Ook zonder woorden kun je praten. Pictogrammen hebben vaak een vaste betekenis. Maar als de context van die afbeeldingen wordt veranderd, zeg je ineens iets heel anders!

## **GEBRUIK**

### **LEERLINGVOLGSYSTEEM**

De website is uitgerust met een 'leerlingvolgsysteem'. Hierbij maakt u een virtueel klaslokaal aan, waarin de leerlingen zich registreren. Zo kunt u bijhouden welke leerlingen de site al hebben bezocht en welke onderdelen van de website zij met goed gevolg hebben doorlopen. In het leerlingvolgsysteem krijgt u de keuze om leerlingen op vmbo of havo/vwo niveau quizvragen te laten beantwoorden.

Wanneer de leerling alle onderdelen (receptief en experimenteergedeelte en de quiz) van alle onderwerpen heeft bezocht, krijgt deze een verslag van de bevindingen en keuzes. Dit verslag kan worden aangevuld met persoonlijke motivaties en met in de quiz verdiende 'media-punten' worden opgemaakt. Het volledige verslag kan worden opgeslagen, geprint en toegevoegd worden aan het (digitale) CKV dossier.

Ook zonder in te loggen is het mogelijk de vorderingen bij te houden. Echter: zodra de website wordt weggeklikt, gaat de informatie verloren. Van niet ingelogde leerlingen zijn de vorderingen voor de docent niet te traceren. Ook krijgt iemand die niet is ingelogd, geen verslag.

### **TIJDSBESTEDING**

Havo/Vwo leerlingen zijn ongeveer 45 minuten bezig met het doorlopen van de gehele website. Voor vmbo-groepen is het advies de website te verdelen per twee of drie onderwerpen. Zo kunt u twee of drie lessen vullen.

### **GEBRUIK VOOR LEERLINGEN**

Shop4Media behandelt zes onderwerpen: media(geschiedenis), beeld, montage, geluid, vormgeving en beeldtaal. Het is aan te raden te starten met het onderwerp media, omdat in dit onderdeel de context wordt geschetst voor de overige onderdelen. Daarom is op de homepage van Shop4Media het onderdeel media extra uitgelicht en voorzien van een startknop. De overige onderwerpen zijn op dat moment nog 'onder water'. Na het doorlopen van het hoofdstuk media, verschijnen ook de andere onderwerpen in hun volle kleur op de homepage. Er is vervolgens géén vaste volgorde waarin deze onderwerpen doorlopen moeten worden. Overigens zijn de andere onderwerpen wel al bereikbaar.

Elk onderwerp bestaat uit drie onderdelen: het receptieve gedeelte met gesproken en geschreven tekst geïllustreerd met (bewegend) beeld, een quiz die de opgedane kennis uit het receptieve gedeelte test en een experimenteergedeelte ('probeer het zelf!'). Het receptieve gedeelte van een onderwerp wordt afgesloten met een snelle quiz. Zo kan de leerling de opgedane kennis meteen in de praktijk brengen en 'verzilveren'. Elk goed antwoord levert namelijk 'media-punten' op, waarmee het verslag dat aan Shop4Media gekoppeld is kan worden vormgegeven. Een leerling kan de quiz meerdere keren spelen, als hij denkt een tweede of derde keer meer antwoorden goed te hebben.

De leerling kan zijn voortgang bijhouden met behulp van het boodschappenlijstje. Alleen als alle onderdelen zijn doorlopen, wordt een onderwerp afgestreept van de

boodschappenlijst. Dat houdt in dat in het receptieve gedeelte het hele verhaal gelezen en/of beluisterd moet zijn en de quiz gespeeld moet zijn. In het experimenteelgedeelte moet de leerling een keuze hebben gemaakt en op de knop 'klaar' hebben gedrukt.

### HET VERSLAG

Tijdens het doorlopen van de website wordt voor elke ingelogde leerling een persoonlijk verslag gegenereerd. Dit verslag is op elk moment in te zien via de knop 'mijn verslag' in het boodschappenlijstje. Met de in de quiz verdiende 'media-punten' kan de leerling het verslag zelf vormgeven en personaliseren.

Als de leerling alle hoofdstukken heeft doorlopen, krijgt deze een persoonlijk verslag van zijn ervaringen binnen Shop4Media, inclusief samenvattingen van de inhoud en de gemaakte keuzes per hoofdstuk met motivatie. Aan de hand van dit document kunt u de website nabespreken met de leerling. Elk verslag is dus anders: het is een weerspiegeling van de keuzes en motivaties van verschillende leerlingen en ook in de vormgeving van het verslag kiezen de leerlingen zelf voor thema's, lettertypen en plaatjes. De teksten in het verslag kunnen worden gebruikt als materiaal voor een overhoring, werkstuk of spreekbeurt.



Het verslag is in PDF-formaat. Het verslag kan worden geprint (voor het fysieke leerlingdossier) of opgeslagen worden op de harde schijf (om het bijvoorbeeld aan iemand te mailen).

## HOE WERKT DE SITE?

Shop4Media heeft twee gebruikersomgevingen (interfaces). Eén speciaal bestemd voor de leerlingen, met inhoudelijke informatie. En één speciaal voor docenten met onder andere een uitgebreid overzicht van alle leerlingen in de klas.

### DOCENTEN-INTERFACE

Docenten hebben een andere homepage dan de leerlingen. Voor de docent is het administratieve gedeelte van de site het vertrekpunt en niet de inhoud. Maar natuurlijk raden wij u als docent aan om ook zelf de inhoudelijke en experimenteerpagina's van Shop4Media te doorlopen. En test ook uw kennis met behulp van de supersnelle quiz! De teksten uit alle slideshows (receptieve gedeelte) vindt u op de docentenpagina onder de knop 'docentenhandleiding' – downloads.

U vindt de docentenpagina onder: <http://www.shop4media.nl/docenten/>

### Registreren

Als u gebruik wil maken van het leerlingvolgsysteem, dient u zich eerst te registreren. Indien u op verschillende scholen werkt, registreert u zich per school.

Na registratie ontvangt u een bericht op het door u opgegeven e-mailadres. De mail bevat een link, als u deze opent wordt uw account geactiveerd. U hoeft zich slechts eenmaal te registreren, daarna volstaat inloggen op de site.

The screenshot shows the 'registreren' page. At the top, there is a navigation bar with links: 'registreren', 'inloggen', 'docentenhandleiding', 'media-links', 'naar shop4media', 'faq', 'e-mailshop4media', and 'credits'. The main content area is titled 'registreren' and contains instructions for teachers. Below the text, there is a registration form with the following fields: 'Voornaam' (filled with 'Rinske'), 'Achternaam' (filled with 'Hordijk'), 'Naam van de school' (filled with 'Digital Playground'), 'Straat en nummer' (filled with 'Watertorenweg 200'), 'Postcode en plaats' (filled with '3063 HA'), 'E-mail adres' (filled with 'rinske@digitalplayground.nl'), 'Wachtwoord' (filled with '\*\*\*\*\*'), and 'Nogmaals wachtwoord:' (filled with '\*\*\*\*\*'). A 'registreer mij' button is located at the bottom of the form.

### Inloggen

Met uw mailadres en zelfgekozen inlogcode krijgt u toegang tot het docentengedeelte van de website. Als u bent ingelogd kunt u de klassenoverzichten raadplegen. Hierop kunt u zien welke van uw leerlingen zich al heeft geregistreerd en welke onderdelen van de website zij hebben doorlopen. Leerlingen registreren zich eenmalig. Vervolgens kunnen zij met de klascode en zelf gekozen inlognaam altijd inloggen op de site. Eerder gemaakte keuzes blijven dan bewaard.

### Klassen aanmaken

Wanneer u een klas toevoegt, genereert deze automatisch een klascode. Deze klascode is belangrijk; geef deze code door aan uw leerlingen. Met deze code kunnen de leerlingen van deze klas zichzelf registreren in de door u aangemaakte klas. U hoeft dus niet zelf handmatig alle leerlingen in uw klas toe te voegen, zij doen dit zelf door middel van het registratieveld voor leerlingen. Zo ontstaat een online klassenlijst waarin u de vorderingen van uw leerlingen, per klas, kunt volgen. Als er leerlingen 'missen' op uw lijst, dan hebben zij zich (nog) niet geregistreerd in uw overzicht.

Per klas kunt u aanvinken op welk niveau de leerlingen quizvragen krijgen (vmbo of havo/vwo). De antwoorden op deze vragen worden opgeslagen in het verslag dat de leerlingen na het doorlopen van heel Shop4Media krijgen.

LET OP: deze keuze is eenmalig en niet te herzien!

The form shows 'Klasnaam:' followed by an empty text box, 'niveau:' followed by two radio buttons. The first radio button is selected and labeled 'vmbo', the second is labeled 'havo/vwo'. To the right of the radio buttons is a blue button labeled 'klas toevoegen'.

## Klassenoverzicht

### overzicht klassen

Hieronder staat een overzicht van de klassen die u heeft geregistreerd. Voer een klasnaam in en klik op **klas toevoegen** om een nieuwe klas te registreren. Klik op een klasnaam om een overzicht van de leerlingen te zien. U hoeft de leerlingen niet te registreren; dat doen ze zelf. Geef ze daarvoor de juiste klascode. Zodra een leerling zich registreert met de juiste klascode wordt zijn of haar naam zichtbaar in het leerlingoverzicht van die klas.

Klasnaam: <a href="#">klas 1</a>	klascode: DA2811	Niveau: VMBO	0 geregistreerd	0 hebben s4m afgerond	<a href="#">klas verwijderen</a>
Klasnaam: <a href="#">klas 2</a>	klascode: 5735EA	Niveau: HAVO/VWO	0 geregistreerd	0 hebben s4m afgerond	<a href="#">klas verwijderen</a>

#### Nieuwe klas

Voer een klasnaam in, kies een niveau voor de klas en klik op **klas toevoegen**. Let op: u kunt het niveau later niet meer wijzigen! Als u Shop4Media wil inzetten in de hoogste klassen van het basisonderwijs kies dan niveau vmbo.

Klasnaam:  → niveau:  vmbo  havo/vwo → [klas toevoegen](#)

Uw leerlingen ontvangen na het doorlopen van Shop4Media een verslag voor in hun dossier. [Bekijk hier een voorbeeldverslag.](#)

In het klassenoverzicht vindt u alle klassen die u heeft aangemaakt. Als u voor meerdere scholen werkt, ziet u alleen de klassen behorend bij de school waarvan u het e-mail adres heeft gebruikt.

In het overzicht van de door u aangemelde klassen ziet u in een oogopslag:

- de klascode: deze code geeft u door aan de leerlingen. Wanneer uw leerlingen zich registreren met deze code, worden zij automatisch toegevoegd aan die klas.
- Het aantal geregistreerde leerlingen: geeft aan hoeveel leerlingen hebben ingelogd met de door u opgegeven klascode.
- Aantal leerlingen dat Shop4Media heeft afgerond: De voortgang van de leerlingen kunt u precies en per hoofdstuk bijhouden.

Als u de naam van een klas aanklikt verschijnen alle geregistreerde leerlingen in die klas, en kunt u zien welke onderdelen deze leerlingen al hebben doorlopen.

### overzicht leerlingen

#### Klas gym 3

<a href="#">eveline van stuijvenberg</a>	inlognaam: eveline	afgerond: <input type="checkbox"/>	<a href="#">leerling verwijderen</a>
<a href="#">Diq E DeePee</a>	inlognaam: digie	afgerond: <input type="checkbox"/>	<a href="#">leerling verwijderen</a>
<a href="#">Rinske Hordijk</a>	inlognaam: rinsky	afgerond: <input type="checkbox"/>	<a href="#">leerling verwijderen</a>

## LEERLINGEN-INTERFACE

Het gebruikersgedeelte voor de leerlingen is gericht op inhoud en experiment. Leerlingen registreren zich eenmalig met de klascode, loggen in en kunnen dan meteen aan de slag. Alle handelingen worden opgeslagen in het leerlingvolgsysteem. De leerlingen zelf zien aan de hand van het boodschappenlijstje en het dynamische verslag welke onderdelen zij hebben afgerond.

### Registreren

**registreeren**

Als je je registreert als bezoeker van deze site, wordt automatisch bijgehouden welke onderdelen van je boodschappenlijst je als hebt gedaan. Dat is handig, dan kun je je docent laten zien wat je al gedaan hebt en je hebt meteen een verslag van deze activiteit.

Pas als je geregistreerd bent, kun je inloggen. Registreren doe je één keer, inloggen kun je vaker doen, dan hoeft je niet alles in één keer te doen.

Voornaam: Rinske

Achternaam: Hordijk

Klascode: DA2811

Inloonaam: rinsky2000

**registreeren**

Via de knop inloggen (bovenin) kan de leerling zich registreren. De registratie is nodig om de leerling zichtbaar te maken in de virtuele klassenlijst. Voor registratie heeft de leerling de klascode nodig, die automatisch is gegenereerd toen u de klas heeft aangemaakt (zie docenten-interface, pagina 13). De leerling vult zijn voor- en achternaam in en een 'nickname' die gebruikt wordt om in te loggen.

### Inloggen

**inloggen**

BEZOEK JE DEZE SITE ALS HUISWERK OF IN OPDRACHT VAN SCHOOL? Ga dan eerst naar de pagina 'registreren'. Van je docent heb je een klascode gekregen, die code en je naam vul je in. Als je eenmaal geregistreerd en ingelogd bent, wordt automatisch bijgehouden welke onderdelen van het boodschappenlijstje je al hebt gedaan. Als je alle onderdelen hebt gedaan, krijg je een verslag, dat je in je dossier kunt stoppen. Het verslag kun je printen, opslaan of versturen.

Je hoeft niet de hele site in één keer te doorlopen. Je kunt gewoon de volgende keer inloggen en verder gaan waar je gebleven bent...

Als je deze site bezoekt als individuele bezoeker of zonder dat je docent je een klascode heeft gegeven, kun je ook inloggen. Je gegevens worden dan alleen voor deze sessie onthouden en je kan dan alleen helaas geen verslag printen.

inloonaam: rinsky2000

klascode: DA2811

**inloggen**

Inloonaam vergeten? Vraag het aan je docent, die kan het voor je opzoeken.

**registreeren**

Let op: registreren is eenmalig, daarna volstaat het voor de leerlingen om in te loggen.

Met behulp van de klascode en de nickname kunnen leerlingen te allen tijde inloggen en verder gaan waar zij waren gebleven. De gemaakte keuzes, behaalde punten en motivaties blijven bewaard in het verslag.

### Boodschappenlijst

Het boodschappenlijstje maakt voor de leerling inzichtelijk welke onderdelen zijn afgehandeld en welke onderdelen nog gedaan moeten worden. Een onderdeel wordt pas afgestreept als de quiz is gedaan en er in het experimenteergedeelte een keuze is gemaakt (en bevestigd met OK). Zie ook het hoofdstuk over 'Gebruik'.

**boodschappenlijst**

Rinske Hordijk  
uit klas klas 1  
Digital Playground  
Rotterdam

4500

**bekijk verslag**

media  
beeld  
montage  
geluid  
vormgeving  
beeldtaal

Het verslag is altijd zichtbaar via de knop 'Bekijk verslag' in het boodschappenlijstje. Hier ziet de leerling ook hoeveel media-punten hij tot nu toe heeft gescoord. Met deze media-punten kan de leerling op elk willekeurig moment het verslag aanpassen en keuzes maken in de vormgeving ervan.

## LESSUGGESTIES

Het is mogelijk naar aanleiding van elk onderwerp dat Shop4Media behandelt een aparte les te geven. Hiervoor kunt u eventueel gastsprekers uitnodigen, een excursie maken of andere websites bezoeken. Zie hiervoor ook de links 'media' in de docentenpagina.

Het is niet noodzakelijk onderstaande lessuggesties te gebruiken. Als u dieper op een (deel)onderwerp wilt ingaan, kunt u hier inspiratie opdoen. Uiteraard zijn er nog veel meer mogelijkheden, deze lijst helpt u uw eigen invulling te formuleren.

Per onderwerp een aantal suggesties:

### Media

Jongeren worden continu omringd door media. Een inventarisatie van de media die uw leerlingen gebruiken kan een imposante lijst opleveren. Sommige mediavormen zullen door uw leerlingen wellicht niet eens als zodanig opgemerkt worden?

### Beeld

Verzamel een grote stapel tijdschriften en kranten. Laat uw leerlingen van elk standpunt een of meerdere foto's verzamelen: kikvorsperspectief, ooghoogte en vogelperspectief. Deze plaatjes plakken zij op een vel dat bewaard kan worden in hun (CKV)dossier. Deze opdracht kan eventueel ook als huiswerk worden opgegeven.

### Geluid

Luister met uw leerlingen een paar minuten naar de radio en omschrijf welke verschillende soorten berichtgeving u hoort, zoals: jingle/tune, nieuwsuitzending, reclame, DJ die de plaatjes aan elkaar praat, muziek etc. Laat de leerlingen omschrijven welke doelgroep de radiozender heeft. Kies daarna een andere zender en maak een zelfde omschrijving. Ziet de uitzending er anders uit voor een andere doelgroep?

### Montage

Vertoon aan uw leerlingen een kort fragment (1 á 2 minuten) uit een willekeurige film. Laat de leerlingen vertellen wat er in het fragment gebeurt. Laat de leerlingen dit fragment onderverdelen in scènes. Laat de leerlingen dan tellen hoeveel *cuts* er in het fragment zitten. Het zal noodzakelijk zijn het fragment meerdere keren te bekijken.

### Vormgeving

Laat leerlingen een product meenemen dat ze erg mooi/ leuk vinden en bekijk op welke manier het product is vormgegeven. Binnen welke van de in Shop4media benoemde vormen van vormgeving past het? Is te achterhalen door wie het ontworpen is? Waarvoor dient het? Wat weegt zwaarder: vorm of functie? Welke toepassingen is het object geschikt en zou het (met eventuele aanpassingen) ook voor andere toepassingen geschikt zijn? Zijn er andere producten die precies hetzelfde doen, maar er anders uitzien? Waaruit bestaan de verschillen en overeenkomsten? Een leerling, of groepje leerlingen, kan zo een heel werkstuk of presentatie maken over een object.

### Beeldtaal

Leerlingen verzamelen voorbeelden van pictogrammen uit hun omgeving. Bijvoorbeeld: iconen op de computer, verkeersborden die ze tegenkomen op weg naar school, borden op school, de knoppen van de frisdrankautomaat etc, etc. Daarvan kunnen ze een collage maken, of de verzamelde beelden groeperen in verbodsborden, aanwijzingen, naar kleur etc. Vervolgens ontwerpen leerlingen hun eigen pictogram. De andere leerlingen moeten raden wat het pictogram betekent.