

MEDIASPEL



De klas wordt verdeeld in **groepen** van maximum 3 leerlingen.
De leerlingen helpen elkaar bij het behalen van de opdrachten.

Bij de start van het spel krijgen de groepen eenzelfde **opdracht**, (zie kaartjes met het mediasymbool).
De groep die eerst klaar is, mag een **kaartje** nemen met een volgende opdracht.
De kaartjes met opdrachten liggen vooraan open op een tafel. De leerlingen mogen de opdrachten zien.

Bij elke opdracht staat een **cijfercode** die verwijst naar de generieke doelen van mediakundige ontwikkeling, zowel **media**wijsheid, **media**geletterdheid en **media**vaardigheid.

Elke groep heeft een **aanstipkaart** waarop ze de opdrachten kunnen aanduiden die ze afgewerkt hebben.
De bedoeling is dat de groepen van minstens elk generiek doel (elke cijfercode) en van elke categorie (elke kleur) één opdracht hebben gemaakt. Elke groep zal minimum 12 opdrachten moeten doen.

Er zijn 6 **categorieën**: **kranten en reclame**, **skills**, **radio en televisie**, **social media**, **internet**, **mensen en media**.

Bij sommige opdrachten moeten ze iets noteren. Dit doen ze in het **mediaboekje**. Elke groep krijgt één boekje. Niet alles zal ingevuld zijn omdat er verschillende mogelijke opdrachten zijn met hetzelfde doel.


Wanneer ze klaar zijn met de opdracht leggen ze het kaartje terug en kiezen een volgende opdracht.

Er zijn wat **materialen** nodig om aan alle doelen te voldoen. Bij elke opdracht staat het nodige materiaal genoteerd. Aangeraden is dat er minstens 3 of 4 computers met internetverbinding klaar staan, dat de leerlingen hun gsm mogen gebruiken bij het spel en dat er reclamefolders in het lokaal liggen.

Normaal gezien heb je voldoende **tijd** om het spel op één namiddag uit te spelen maar veel hangt natuurlijk af van de vaardigheden van de leerlingen.

Groepen die snel klaar zijn met het aanvinken op hun aanstipkaart, kunnen strijden tegen elkaar om nog zo veel mogelijk **extra opdrachten** tot een goed einde te brengen. Je kan er voor kiezen dat de opdrachten die zij doen worden ingeleverd.

Variant: Als je niet wil werken met de aanstipkaart kan je bijvoorbeeld ook je volledige klas één namiddag tijd geven om alle opdrachten tot een goed eind te brengen.

MEDIASPEL 											
media W ISHEID			media G ELETTERDHEID					media V AARDIGHEID			
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
W1	W2	W3	G1	G2	G3	G4	G5	V1	V2	V3	V4
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
