

# LEERPLAN BASISONDERWIJS

MEDIA

Onderwijsniveau, graad en leerjaar:

KLEUTERONDERWIJS

LAGER ONDERWIJS

Leerplannummer:

2016/7

(vervangt onderdeel media in leerplan muzische vorming 1998)

Nummer inspectie: 2016/1293/1//

## Inhoud

<b>1. Woord vooraf</b>	<b>3</b>
<b>2. Visie</b>	<b>4</b>
2.1. Media en onderwijs	4
2.2. Wat zijn media?	4
2.3. Mediawijsheid	5
2.4. Waarom een leerplan media?	5
2.5. Inhouden van het leerplan media	6
2.6. Een leergebiedoverstijgende aanpak	7
<b>3. Beginsituatie</b>	<b>8</b>
<b>4. Leerplandoelstellingen</b>	<b>13</b>
4.1. Structuur	13
4.2. Betekenis van de nummercodes	13
4.3. Betekenis van de aanduidingen bij de doelen	13
4.4. Betekenis van de verwijzingen naar de ontwikkelingsdoelen en de eindtermen	14
4.5. Betekenis van de voorbeelden of de vragen	14
4.6. Formulering van de doelen	14
Attitudinale doelen	15
Media begrijpen	16
Media gebruiken	19
Communiceren via media	22
Nadenken over het eigen mediagebruik	23
<b>5. Media in alle leergebieden</b>	<b>27</b>
5.1. Inleiding	27
5.2. Media in muzische vorming	27
5.3. Media in Nederlands	27
5.4. Media in Frans	28
5.5. Media in wereldoriëntatie (Mens en maatschappij; Wetenschap en techniek)	28
5.6. Media in wiskunde	29
5.7. Media in lichamelijke opvoeding	29
<b>6. Minimale materiële vereisten</b>	<b>30</b>
6.1. Voor kleuteronderwijs	30
6.2. Voor lager onderwijs	31
<b>7. Onderwijstijd</b>	<b>32</b>
<b>8. Bibliografie</b>	<b>33</b>

## 1. Woord vooraf

---

Dit GO!-leerplan media voor het basisonderwijs (kleuteronderwijs en lager onderwijs) wil de praktijk van ICT-integratie, het gebruik van media bij muzische vorming en mediawijsheid in de GO!-basisscholen ondersteunen en richting geven.

Dit leerplan concretiseert de ontwikkelingsdoelen en eindtermen voor het domein media van het leergebied muzische vorming en de leergebiedoverstijgende eindtermen ICT.

Omwille van de veranderende en groeiende rol van media in onze maatschappij vragen overheidsinstanties en allerlei organisaties al enkele jaren om meer in te zetten op mediawijsheid<sup>1</sup> in de basisschool (met inbegrip van ICT-competenties). De huidige leerplannen bieden aanzetten om hierrond te werken maar gaan niet ver genoeg. Door deze aanzetten te concretiseren en aan te vullen in dit leerplan en door de ICT-competenties te integreren willen we scholen in staat stellen om de kinderen op te voeden tot kritische mediaconsumenten en –producenten. We bundelen alle nodige inzichten en vaardigheden met betrekking tot media in één overkoepelend leerplan.

Voor deze versie van het leerplan is geen didactisch luik voorzien. We voorzien een digitale versie van het leerplan waarin in een tweede laag aan aparte doelen, doelenclusters of rubrieken specifieke pedagogisch-didactische wenken worden gekoppeld en waarin ook algemene pedagogisch-didactische wenken worden opgenomen. Via nascholing en begeleiding zetten we in op professionalisering van de leerkrachten en schoolteams.

Voor de realisatie van dit leerplan konden we rekenen op heel wat advies van leerkrachten, directie, lerarenopleiders, pedagogisch begeleiders, nascholers, ICT-coördinatoren en experts media. De leerplancommissie wenst hen uitdrukkelijk te bedanken voor hun bijdrage.

---

<sup>1</sup> Er bestaan verschillende definities over mediawijsheid en mediageletterdheid. Wij beschouwen mediageletterdheid als een onderdeel van mediawijsheid. Zie verder in de visietekst.

## 2. Visie

---

### 2.1. Media en onderwijs

Media zijn overal tegenwoordig in onze samenleving. Televisie, internet, games, gsm's, tablets, boeken ... maken dagelijks deel uit van ons gezinsleven en van het onderwijs.

Media en vooral nieuwe media spelen een aanzienlijke rol in onze vrije tijd. De jongerencultuur is doordrongen van games, online toepassingen en sociale netwerksites. Kinderen zijn zeer actieve bezitters en gebruikers van nieuwe media. Het internet is op dit moment het medium dat de meeste invloed heeft op de leefwereld en de identiteit van kinderen.

Media spelen ook een rol bij het leren. Via nieuwe (digitale) media leren kinderen op een interactieve en zelfontdekkende manier, waarbij bewegende beelden meer centraal komen te staan. Dit staat haaks op de traditionele literaire cultuur die er momenteel nog op school heerst. Er is een digitale kloof tussen veel leerkrachten en leerlingen of tussen de wereld van script (de boekdrukkunst) waarin volwassenen zijn opgevoed en tussen de multimediale wereld van de jeugd.

Kinderen schijnen dus, anders dan vele volwassenen, geen moeite te hebben om de snelheid van de multimediale evoluties te volgen en er actief mee om te gaan. Zij groeien op als native-speakers in een digitale cultuur.

We moeten ons er echter van bewust zijn dat we te maken hebben met een informatiemaatschappij met verschillende snelheden. Niet elk kind is even vlug mee met de nieuwe ontwikkelingen. De behoeften en gedragingen van de kinderen en de toegangsmogelijkheden tot de media kunnen sterk uiteenlopen. En ook al hebben de kinderen voldoende toegang tot de media, de omgang ermee gebeurt soms op een intuïtieve en weinig kritische wijze.

Als we willen dat kinderen bewust en kritisch leren omgaan met verschillende media en er zichzelf mee leren uitdrukken, dan moeten we hiervoor aandacht en ruimte maken op school en in informele leercontexten daarbuiten. Ons onderwijs heeft ook als taak zich in te spannen om de digitale kloof te overbruggen en iedereen maximale kansen te geven om zich in de multimediale kennismaatschappij te ontplooien.

### 2.2. Wat zijn media?

Een medium is een middel om informatie op te slaan en/of over te dragen. Veel media hebben te maken met communicatie<sup>2</sup>. Het zijn hulpmiddelen die de dialoog tussen 'ik' en 'de ander' mogelijk maken.

Media zijn zo oud als de mensheid zelf en vinden hun oorsprong in de nood van de mens om wat hij voelt en denkt over te dragen op anderen. Vroeger vond je informatie enkel in boeken, terwijl je die nu overal en op elk moment kan raadplegen op je smartphone.

We spreken *grosso modo* over oude (of analoge) en nieuwe (of digitale) media. Met 'oude media' bedoelen we boeken, schriften, radio, analoge televisie, analoge telefoon... Met 'nieuwe media' bedoelen we digitale apparaten (bv. tablets), mobiele telefoon, digitale televisie, smartphones, laptops, computers, technieken (bv. apps), virtuele werkelijkheid (bv. vliegsimulatoren)...

ICT is niet meer los te koppelen van media en daarom kiezen we er bewust voor om alle ICT-competenties in dit leerplan op te nemen.

---

<sup>2</sup> Sommige media gebruik je om je te ontspannen (vb. een game spelen), hoewel je dat ook als een vorm van communicatie zou kunnen beschouwen. Andere media gebruik je bijvoorbeeld om informatie te verwerken of op te slaan, dus strikt genomen niet om (direct) met een ander te communiceren.

### 2.3. Mediawijsheid

Uit de conceptnota mediawijsheid<sup>3</sup> citeren we in verband met de Vlaamse beleidsinitiatieven:

“Het is elementair dat elke Vlaming kan participeren aan de vooruitstrevende informatiemaatschappij die Vlaanderen wil zijn. De digitale kloof moet weggewerkt worden. Onze ambitie is om ervoor te zorgen dat ook kwetsbare doelgroepen voldoende mediatoegang hebben en voldoende mediawijs zijn.[...] Mediagebruikers moeten de nodige vaardigheden kunnen verwerven om adequaat met de nieuwe media om te gaan.”

Dit citaat heeft ons mee geïnspireerd om een praktijkvertaling te brengen voor de basisscholen van het GO!:

“Mediawijsheid is het geheel van kennis, vaardigheden en attitudes waarmee kinderen en burgers zich bewust en kritisch kunnen bewegen in een complexe, veranderende en gemediatiseerde wereld. Het is het vermogen tot een actief en creatief mediagebruik dat gericht is op maatschappelijke participatie.”

Mediawijsheid omvat enerzijds het begrijpen van en kritisch kunnen omgaan met media en anderzijds het technisch en functioneel<sup>4</sup> kunnen gebruiken van media (mediageletterdheid). Voor beide aspecten plaatsen we in het leerplan de nodige kennis, vaardigheden en attitudes in een leerlijn.

### 2.4. Waarom een leerplan media?

Veel kinderen lijken op het eerste zicht vlotte mediagebruikers, vlotte ‘consumenten’ van media. Het is echter belangrijk dat alle kinderen, naast het technisch leren hanteren van verschillende media, als ‘prosumer’<sup>5</sup> van media een aantal competenties ontwikkelen. Met die competenties zullen we de kinderen vandaag en morgen in staat stellen om zich bewust, kritisch en actief te kunnen bewegen in een samenleving waarin media een groeiende impact hebben. Om hieraan actief deel te nemen moeten onze kinderen voldoende mediawijsheid verwerven.

Dit zal hun positie in de maatschappij versterken en bijdragen aan:

- het verhogen van het welbevinden (bv. verschillende media helpen ons om ons te ontspannen: een spannend boek lezen, een komische film bekijken...);
- het verbeteren van de zelfredzaamheid (bv. nota’s mailen aan een zieke klasvriend, een dessert maken aan de hand van een recept...);
- het zich efficiënter informeren (bv. de dienstregeling van de bus raadplegen via internet, informatie over vakantiecampen uit een brochure halen...);
- het efficiënter communiceren met anderen (bv. een post-it op de deur, foto’s van het bezoek aan het Gallo-Romeins museum op de klasblog ...);
- hun eigen vorming en leren (bv. gebruiken van digitale leerboeken, spelen van een educatieve game...);
- het versterken van hun eigen creatieve vormgeving (bv. gebruik van muziek en licht bij voorstelling van een gedicht, een stopmotionfilmpje maken...);

---

<sup>3</sup> De Craemer, J., Smessaert, S. (2012). *Conceptnota mediawijsheid voor Vlaanderen*. Vlaams ministerie van Onderwijs en Vorming ; Departement Cultuur, Jeugd, Sport en Media

<sup>4</sup> Functioneel: in functie van communiceren, leren, zich ontspannen, muzisch creëren...

<sup>5</sup> ‘Prosumer’ of ‘prosumer’ is een samenvoeging van ‘producer’ en ‘consumer’ en duidt op het niet enkel meer passief consumeren van ‘mediainhouden’ maar het zelf actief produceren ervan (bv. het plaatsen van zelfgemaakte filmpjes op Facebook of YouTube).

- het uiten van persoonlijke overtuiging en authenticiteit (bv. via een filmpje op een persoonlijke en originele manier een mening geven over verkeersveiligheid, via een T-shirt jouw bekommernis over de klimaatverandering uiten...);
- het verhogen van de weerbaarheid bij het gebruiken van sociale media (bv. nagaan wie ‘vriend’ met je wil worden, je niet anders voorstellen dan je bent...)
- het doelgericht inzetten van media om de dagtaken efficiënter te organiseren (bv. online inkopen, gebruik van planningssoftware in smartphone...).

## 2.5. Inhouden van het leerplan media

Dit leerplan ondersteunt de leerkrachten in het vormen van kinderen tot bewuste, creatieve en kritische mediagebruikers, of met andere woorden: mediawijze burgers. Dat impliceert dat leerlingen de volgende aspecten, waarrond dit leerplan is opgebouwd, in onderlinge samenhang beheersen:

- **Media begrijpen**

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 ...

- **Media gebruiken (functioneel en technisch gebruiken van media: mediageletterdheid)**

Actief deelnemen aan de mediasamenleving begint met de vaardigheden om media technisch te kunnen gebruiken.

In de huidige maatschappij is informatie 24 uur per dag beschikbaar. Kinderen leren informatie vinden en verwerken.

Kinderen ontwikkelen zich van consument tot prosument. Ze kijken niet alleen passief tv, maar reageren op wat ze zien met het sturen van een boodschap. Ze gaan niet alleen naar de bioscoop, maar zetten zelf filmpjes op YouTube ... Kinderen leren op school ‘content creëren’ en delen. Kinderen leren muzisch creëren met media.

Wanneer we communiceren, willen we een sterke boodschap zenden die snel kan begrepen worden door de ontvanger. Een verhaal wordt bijvoorbeeld sterker als er beelden en/of geluid worden bijgeplaatst. Kinderen kiezen het medium dat de boodschap die ze wensen te brengen het sterkst overbrengt en dat het best past bij hun persoonlijke stijl.

- **Communiceren door middel van media (functioneel gebruiken van media: mediageletterdheid)**

Kinderen gaan op zoek naar manieren om hun boodschap via media aantrekkelijker en functioneler te maken.

Vandaag kunnen we dag en nacht met elkaar communiceren, overal ter wereld. Kinderen verenigen zich in online gemeenschappen. De school heeft de opdracht om de kinderen te leren om op verantwoorde en veilige manier aan digitale netwerken te participeren. Kinderen leren o.a. op welke wijze ze zich kenbaar maken, hoe ze een digitale identiteit bouwen, wat ze wel en niet communiceren om het internet niet met ballast te ‘bevuilden’, ze verkennen de normen en waarden van de onlinegemeenschap, ze leren om authentiek te zijn...

- **Mijn eigen mediagebruik onder de loep**

Kinderen leren reflecteren op hun eigen mediagebruik om dit regelmatig te kunnen bijstellen in functie van het welbevinden, van tijdsaanwending enz.

Kinderen leren e-safety. Ze leren hoe ze kunnen omgaan met ongewone of ongewenste informatie, hoe ze andermans informatie kunnen respecteren en hoe ze hun eigen informatie kunnen beschermen. Het is belangrijk dat kinderen weten hoe ze op een veilige en bewuste manier pret op het net kunnen beleven.

## 2.6. Een leergebiedoverstijgende aanpak

In het basisonderwijs willen leerkrachten aansluiten bij de leefwereld van de kinderen en zullen er veel kansen worden benut om het klasgebeuren multimedial te benaderen.

Dit betekent dat media normaliter op een geïntegreerde manier in de klaspraktijk worden aangewend als communicatie- en interactiemiddel.

Bijvoorbeeld: Tijdens een onderzoekje gebruiken kinderen boeken en internet om zich te informeren. Nadien presenteren zij hun opgedane kennis door middel van montages. Zij plaatsen hun ontdekkingen op de klasblog. Met een groepje klasgenoten skypen ze met een bevriende klasgroep uit Nederland en gaan in discussie over hun ontdekkingen.

Meestal geeft de leerkracht dus geen aparte lesjes media. Toch is het zinvol om af en toe stil te staan bij bepaalde aspecten van het leerplan. De leerkracht kan dan bijvoorbeeld expliciet inzoomen op thema's zoals e-safety en online pesten of de leerkracht kan bijvoorbeeld kinderen expliciet de werking laten onderzoeken van een apparaat dat ze willen gebruiken.

Als kinderen media gebruiken op school wordt er ingezet op:

- ICT-competenties: alle leergebiedoverstijgende eindtermen ICT zijn in het leerplan opgenomen;
- het ontwikkelen van een meervoudige identiteit (cf. Eindtermen Mens en Maatschappij ET 3.7 en 4.8 en 4.12 i.v.m. sociale media);
- reflecteren over eigen mediagebruik (cf. Eindtermen Mens en Maatschappij ET 4.5 en toegevoegde GO!-doelen);
- effectief inzetten van gespreksconventies (cf. Ontwikkelingsdoelen en Eindtermen Nederlands Taalbeschouwing);
- taaldiversiteit;
- attitudes (niet enkel de vijf specifieke attitudes in dit leerplan media maar ook de attitudes muzische grondhouding in het leerplan muzische vorming en attitudes mondelinge en schriftelijke taalvaardigheid in het leerplan Nederlands).

De ontwikkelingsdoelen en eindtermen van het domein media binnen muzische vorming zijn ook volledig in dit leerplan opgenomen en komen telkens aan bod bij:

- het inzetten van media om de expressieve kracht van een creatieve boodschap te versterken (bv. het gebruiken van een geluidsmontage om bepaalde emoties en handelingen in een stukje dramatische expressie te versterken);
- het muzisch creëren met media (bv. een stopmotionfilmpje, een kunstzinnige foto, een computeranimatie);
- kennismaken met mediakunsten in de hoop dat leerlingen hier inspiratie uit halen voor het produceren van eigentijdse kunstprojecten.

### 3. Beginsituatie

---

De doelgroep van dit leerplan bestaat uit alle kinderen van het gewoon basisonderwijs: kleuteronderwijs en lager onderwijs.

Kinderen van de basisschool groeien op in een multimediale wereld. Kinderen leren grotendeels al doende de mediataal die ze nodig hebben om gebruik te kunnen maken van de verschillende media die hen omringen. Buiten het feit dat dit niet voldoende is om mediawijs te worden, zoals beschreven in de visietekst, merken we tussen kinderen heel veel verschillen op vlak van mediageletterdheid. Deze verschillen hebben enerzijds te maken met de socio-culturele achtergrond van de kinderen en anderzijds met verschillende fasen in de ontwikkeling.

#### 3.1. Socio-culturele verschillen<sup>6</sup> m.b.t. nieuwe media

Tot voor kort was er sprake van een digitale kloof in de zin dat een deel van de bevolking, vooral kansarmen en ouderen, geen toegang had tot internet en/of niet over digitale vaardigheden beschikte. Tegenwoordig heeft zo goed als iedereen toegang tot internet maar blijft er 'digitale ongelijkheid' bestaan. Die uit zich vooral op het vlak van gebruik en vaardigheden. Werklozen, laagopgeleiden of mensen met een laag inkomen beschouwen internet eerder als een bron van vrijetijdsbesteding. Ook voor kinderen geldt dit in grote mate. Op vlak van digitale vaardigheden is er een 'digitale ongelijkheid' die vaak ook samenhangt met ongelijkheid op andere vlakken. Digitale vaardigheden omvatten informatievaardigheden ('weten wat nodig is, dit kunnen zoeken, vinden, evalueren en gebruiken') en strategische vaardigheden ('weten hoe hier voordeel uit gehaald kan worden'). Laagopgeleiden beschikken over minder digitale vaardigheden dan hoogopgeleiden. Ook voor de meeste kinderen geldt dat ze over oppervlakkige informatievaardigheden beschikken en strategische vaardigheden ontberen. Ze beschikken onvoldoende over de vaardigheden om efficiënt en doelgericht informatie te zoeken, te vinden, te evalueren en aan te wenden in hun eigen voordeel.

Het onderwijs kan dus het verschil maken door bij alle kinderen digitale vaardigheden (als onderdeel van mediawijsheid) te ontwikkelen. Zo zullen kinderen die in hun thuisomgeving te maken hebben met een lage graad van digitale vaardigheden kunnen doorgroeien naar het niveau van mediageletterdheid dat ze nodig hebben om op verschillende maatschappelijke vlakken actief te kunnen participeren. De school maakt sowieso voor alle leerlingen het verschil door breed in te zetten op alle competenties die nodig zijn om als mediawijze persoon actief aan onze samenleving te kunnen participeren.

#### 3.2. Ontwikkelingskenmerken 0-3 jaar<sup>7</sup>

##### 3.2.1. Wat ze zien of spelen

Baby's en peuters zijn beginnende mediagebruikers. Ze zien graag eenvoudige en korte televisieprogramma's met een zeer traag tempo. Gamen en internetten doen ze heel weinig. Als ze het al doen dan duurt dit nooit langer dan vijf minuten, op de schoot van een ouder. Ze vinden tablets aantrekkelijk en kunnen er vaak al goed mee overweg. Voor deze leeftijd zijn er al veel bewegende prentenboeken (apps) voor tablets beschikbaar.

##### 3.2.2. Wat ze lezen

Baby's houden van klanken en horen graag taal en muziek. Vanaf ongeveer negen maanden vinden ze voorlezen leuk. Vanaf twee jaar worden prentenboeken interessant. Ze genieten van de combinatie van kijken en luisteren. Lezen is dan vooral prenten kijken, aanwijzen en benoemen wat je ziet (in kartonnen

---

<sup>6</sup> Op basis van rapport Evers, J. (2010). *Digitale kloof tweede graad in Vlaanderen*. Instituut Samenleving en technologie

<sup>7</sup> Op basis van o.a. mediaopvoeding.nl



boekjes en op apps). Favoriet zijn alle prentenboeken die voorgelezen worden met heldere taalklanken, een mooi ritme en herkenbaar rijm. Vanaf drie jaar worden verhaaltjes met een beetje spanning en emotie interessant. Kleuters beginnen nu ook zelf verhaaltjes te verzinnen.

### 3.2.3. Mediaontwikkeling

Praten en zingen is voor baby's leuker dan een boekje lezen of tv-kijken. Aandacht voor boekjes, programma's of games en websites is van korte duur. Dat kunnen ze pas als ze zich kunnen concentreren op het kijken naar prenten (vanaf negen maanden). Bewegende beelden of opvallende geluiden trekken de aandacht maar ze begrijpen vaak nog niet wat ze zien. Ze houden van deuntjes, liedjes en rijmpjes. Ze zien graag duidelijke kleurvlakken: rood, geel, blauw. Ze leren al snel tikken en vegen op het touchscreen van een tablet.

Peuters reageren op 'hun' boekjes, programma's, games en websites door te wijzen en te benoemen wat ze zien. Het benoemen is belangrijk. Daarmee leren ze in korte tijd veel woordjes. Ze houden van herhaling. Favoriete boeken moeten soms eindeloos opnieuw worden voorgelezen. Ze ontwikkelen oog-hand-coördinatie en kunnen met de muis klikken. Ouders bepalen wat ze zien op welke media en wanneer.

### 3.2.4. Sociale media

Op deze leeftijd maken kinderen nog niet zelfstandig gebruik van sociale media. Wel kunnen ze samen met hun ouders kijken naar een YouTube-filmpje of skypen met opa en oma.

## 3.3. Ontwikkelingskenmerken 4-6 jaar

### 3.3.1. Wat ze zien of spelen

Jonge kleuters zien graag educatieve tv-programma's die speciaal voor hun leeftijd gemaakt zijn. Ook kijken ze graag naar programma's en tekenfilms met liedjes en met veel vrolijke momenten.

Oudere kleuters hebben een voorkeur voor programma's met fantasiefiguren, zoals draken, heksen, prinsen en prinsessen. Ze ontwikkelen een heel duidelijke eigen voorkeur. Er ontstaan grote verschillen in interesses tussen kinderen. Kinderen van deze leeftijd zien graag herhalingen van programma's of films die ze al kennen.

Sommige kleuters beginnen met het spelen van games (op een game-console) en het bezoeken van websites. Ze kiezen graag voor games en sites die ze al kennen en gaan nog niet echt zelfstandig op zoek naar nieuwe sites. De tablet is heel aantrekkelijk voor deze leeftijdscategorie vanwege het grote gebruiksgemak en het grote aanbod van voor hun leeftijd bedoelde apps.

Kleuters zitten meestal niet alleen achter de computer. Ze doen dit meestal samen met een ouder en steeds vaker ook met een broertje of zusje. Op tablets kunnen ze wel zelfstandig aan de slag.

### 3.3.2. Wat ze lezen

Kleuters krijgen interesse in verhaaltjes (prentenboeken) waar emoties een rol spelen. Het moet wel altijd goed aflopen. Ze kiezen voor verhalen die over herkenbare onderwerpen gaan, al dan niet beleefd door fantasiefiguren. Het moet heel direct aansluiten bij hun eigen ervaringen en hun eigen leven.

Thema's als 'vriendjes', 'iets kwijt zijn', 'erbij horen'... zijn favoriet. Kleuters kiezen vanaf nu voor een boekje om wat erin staat, en niet alleen vanwege de mooie buitenkant.

Ze kunnen zelfstandig een tablet bedienen en hun favoriete apps van prentenboeken vinden.

### 3.3.3. Mediaontwikkeling

Het mediagebruik wordt een dagelijks ritme dat kinderen ook als zodanig herkennen. Kleuters kunnen hun aandacht goed bij mediaproducties (zoals websites, tv-programma's en films) houden als het hen aanspreekt. Ze houden van liedjes en rijmpjes. Ze denken met het programma of de game mee en zijn op zoek naar uitdagingen, probleempjes oplossen en fantasie- of sprookjesverhalen. Het liefst kijken kleuters samen met een volwassene tv. Hetzelfde geldt voor games of internet. Kleuters willen graag praten over wat ze zien en horen of lezen omdat ze over alles nu zelfstandig gaan nadenken. Kleuters hebben moeite om de onechtheid van drama en tekenfilms te herkennen. In hun beleving is immers alles realistisch en voorstelbaar. Ze kunnen nog niet herkennen of iets reclame is of niet. Van harde geluiden en eng uitziende of dreigende karakters worden ze bang, zeker in de bioscoop. Ze kunnen hun eigen gevoelens nog niet goed benoemen. Mede daardoor heeft het weinig zin om uit te leggen dat enge dingen niet echt zijn. Troosten en afleiding helpt wel. Ze spelen graag dingen na die ze in tv-programma's of computerspelletjes hebben gezien. Hierdoor verwerken ze wat ze gezien hebben. Als ze agressie hebben gezien zie je dat terug in hun spel. Hetzelfde geldt voor angstige momenten.

### 3.3.4. Sociale media

Op deze leeftijd maken kinderen nog niet zelfstandig gebruik van sociale media. Wel kunnen ze onder begeleiding 'beeldbellen', bv. met Skype.

## 3.4. Ontwikkelingskenmerken 7-9 jaar

### 3.4.1. Wat ze zien of spelen

Series met actie- en fantasiehelden worden populair. Ze houden van dramaserieën waarin kinderen de hoofdrol spelen en van educatieve programma's. Ze krijgen nu ook interesse in de goed-nieuws-items in het kinderjournaal (bv. Karrewiet). Op deze leeftijd doen grappige programma's het goed. Vooral grappige tekenfilms. Ze krijgen interesse in verhalen (games, tv, boeken) die zich in andere landen of in andere tijden afspelen. Ze spelen simpele strategie- en racespellen via games of op het internet.

### 3.4.2. Wat ze lezen

Schoolkinderen zijn dol op verhalen waarin andere kinderen van dezelfde leeftijd voorkomen. Boeken over vriendschap en vriendengroepen zijn populair, met alle thema's die daarbij horen zoals avontuur en trouw, maar ook ruzie, pesten en school. Kinderen met een honger naar kennis zijn dol op boeken met 'weetjes' zoals alle encyclopedie-achtige boeken of kennis-verpakt-in-avontuur-boeken (bv. Geronimo Stilton). Andere kinderen hebben een enorme hang naar spannende verhalen met ingewikkelde problemen die goed aflopen. Sommige kinderen van negen jaar kunnen al heel goed zelf hun boeken uitzoeken en gaan graag naar de bibliotheek.

### 3.4.3. Mediaontwikkeling

Vlak voor hun zevende verjaardag beginnen veel kinderen interesse te krijgen in zelf boekjes lezen. Toch vinden ze voorlezen nog steeds heel fijn. Ze beginnen het film- en tv-aanbod in te delen in genres, zoals films, tekenfilms en dramaserieën. Sommige genres, zoals nieuwsprogramma's en documentaires, zijn 'echt' omdat kinderen de inhoud als zodanig herkennen. De onechtheid van drama, met gespeelde rollen, kunnen ze nog niet goed uitleggen. Fantasiemonsters en gewelddadige boeven zouden ook in het echt kunnen bestaan.

Ze begrijpen wat reclame is, maar kunnen dat nog niet altijd goed herkennen. Op televisie is dit overigens wel gemakkelijker dan op internet en in games. Ze ontwikkelen een gerichte keuze voor bepaalde genres. Het verschil tussen jongens en meisjes wordt belangrijk. Beide groepen gaan steeds meer hun eigen boeken, programma's en games kiezen. Ze raken geïnteresseerd in ingewikkelde relationele problemen (vriendschap, verliefdheid, ruzie, eenzaamheid, pesten, echtscheiding), maar ze hebben nog moeite met complexe verhaallijnen (zoals flashbacks of parallelvertellingen vanuit verschillende perspectieven).

Ze kunnen zelf internetten via de computer maar doen dat nog wel veel onder toezicht van hun ouders. Ze zitten ook nog veel met broertjes en zusjes samen aan de computer maar steeds vaker met vriendjes. Van vriendjes horen ze wat ‘coole’ sites en apps zijn. Op de tablet zoeken ze allerlei apps, van simpele of grappige spelletjes tot quiz-achtige apps waarmee ze hun kennis kunnen testen.

#### 3.4.4. **Sociale media**

Aan het eind van deze leeftijdsfase krijgen kinderen belangstelling voor sociale media en willen sommigen een eigen mobiele telefoon.

### 3.5. **Ontwikkelingskenmerken 10-12 jaar**

#### 3.5.1. **Wat ze zien of spelen**

Voorkeuren van jongens en meisjes beginnen nog meer te verschillen. Meisjes gaan eerder op zoek naar dramaproducties over lief en leed, zoals soaps. Jongens zoeken meer actie- en sensatieproducties. De populariteit van tekenfilms neemt af, met uitzondering van sarcastische of ironische tekenfilms. Nederlandstalige jeugdseries hebben de voorkeur boven buitenlandse. Met andere familieleden kijken ze graag samen naar grote familieshows en talentenjachten. Kinderen zien nu graag ‘gewone’ idolen om zich aan te spiegelen.

Het persoonlijk bezit van mediatoestellen neemt toe: veel kinderen hebben een eigen televisie op de slaapkamer, een eigen mobieltje, een gameconsole ... Kinderen zitten nu dagelijks op internet, voor spelletjes en sociale contacten. Populair zijn avontuurlijke spelen en games waarbij je een eigen virtuele wereld moet uitbouwen. Kinderen van deze leeftijd zitten steeds vaker alleen of met vrienden (dus niet meer met hun ouders) aan de computer. Ook online zijn ze vooral met vrienden in gesprek of op afstand samen aan het gamen. Via een tablet zoeken ze zelfstandig naar nieuwe interessante apps.

#### 3.5.2. **Wat ze lezen**

De verschillen tussen kinderen en hun voorkeuren worden nu erg groot. Sommige kinderen houden van fantasy, andere van verhalen die zich in het verleden afspelen en weer andere kinderen willen alleen boeken lezen waarvan het verhaal zich afspeelt in een realistisch heden. Meisjes lezen gemiddeld meer dan jongens. Veel kinderen vinden het nog steeds fijn om voorgelezen te worden. Ze krijgen interesse in het genre ‘thriller’, maar vaak nog wel in combinatie met humor. Populaire thema’s bij deze leeftijdsgroep zijn alle aspecten van de puberteit (verliefdheid, eenzaamheid, overgang naar de middelbare school, gedoe met ouders), onrecht in de wereld ... Veel kinderen hebben nu één of meer favoriete schrijvers.

#### 3.5.3. **Mediaontwikkeling**

Kinderen van tien tot twaalf gaan steeds meer zelfstandig media gebruiken, vaak ook op hun eigen slaapkamer. Vriendjes en vriendinnetjes bepalen wat populair is en ze doen mee met allerlei rages. Veel ouders houden nog wel toezicht op het mediagebruik. Te gewelddadige films en games zijn verboden.

Kinderen worden kritisch over wat ze in de media tegenkomen. Belangrijke onderwerpen zijn bijvoorbeeld dierenleed en milieuvervuiling. Kinderen weten dat reclame bedoeld is om producten te verkopen maar kunnen, vooral op internet, nog niet altijd doorzien wat commercieel is en wat niet. Ze worden nog gemakkelijk verleid door commerciële aanbiedingen.

Ze kunnen na het kijken afstand nemen van films en programma’s waarin monsters voorkomen. Die zijn duidelijk nep. Reële, herkenbare dreigingen in herkenbare situaties (bijvoorbeeld op een school) zijn nog wel beangstigend. Hard en realistisch geweld vinden ze beangstigend en vervelend. Ze weten dat het gespeeld is, maar ze vinden het nog wel steeds voorstelbaar. Hun interesse in seks neemt toe, maar beelden van vrijende mensen en gesprekken over seks op tv vinden ze gênant als ze met de ouders samen kijken.

#### 3.5.4. **Sociale media**

Kinderen van deze leeftijd gebruiken meer en meer sociale media om hun vriendengroepen te bevestigen. Ze willen bij een groep horen en gebruiken daar bewust de media bij. Aan het eind van de basisschool, vlak voor de overgang naar het secundair onderwijs, wordt veel naar allerlei filmpjes gekeken die op sociale media worden gepost. De meeste kinderen hebben een account op een sociale netwerksite.

Doordat kinderen van tien tot twaalf steeds zelfstandiger (nieuwe) media gebruiken en actiever zijn op sociale media, zijn ze ook vatbaarder voor cyberpesten. Leerkrachten moeten attent zijn op signalen van cyberpesten en dit binnen de afgesproken aanpak van pesten op school aanpakken.

## 4. Leerplandoelstellingen

### 4.1. Structuur

Attitudinale doelen

Media begrijpen

1. Media hebben een impact op mij en anderen
2. Begrijpen van de relatie zender – boodschapper – ontvanger(s) – medium

Media gebruiken

1. Apparaten, software verkennen en gebruiken
2. Media gebruiken om muzisch te creëren
3. Informatie vinden en/of verwerken
4. Versterken van een boodschap

Communiceren via media

1. Een functionele en aantrekkelijke boodschap overbrengen aan anderen
2. Participeren aan sociale netwerken

Nadenken over het eigen mediagebruik

1. Reflecteren op het eigen mediagebruik
2. Veilig omgaan met internet, chatten ... (e-safety)
3. Verantwoord omgaan met boodschappen

### 4.2. Betekenis van de nummercodes

Elk doel heeft een aparte code. Via deze code is het mogelijk in een elektronische omgeving doelen op te roepen, te clusteren of te integreren in andere documenten.

De code dient als volgt geïnterpreteerd te worden:

- Eerste getal:      leergebied:              media: 7
- Tweede getal:      rubriek:
  - attitudinale doelen: 1
  - media begrijpen: 2
  - media gebruiken: 3
  - communiceren via media: 4
  - nadenken over het eigen mediagebruik: 5
- Derde getal:      eigen nummer

Voorbeeld:

Code: 7.3.6: media, rubriek 'media gebruiken', zesde doel.

### 4.3. Betekenis van de aanduidingen bij de doelen

In dit leerplan kiezen we voor een indeling in 'jongste kleuters' en 'oudste kleuters' (♣ en ♣♣) en de zes leerjaren van de lagere school. Bij de doelen kiezen we voor drie aanduidingen:

- **X** (groot, vetgedrukt kruisje): De leerkracht levert uitdrukkelijke inspanningen om bij alle leerlingen dit doel te helpen bereiken. Soms zijn er bij eenzelfde doel meerdere aanduidingen 'X' (over de leerjaren of over de niveaus heen). Dit betekent dat het bereiken van het doel over meerdere jaren kan gespreid worden of dat de betrokken leerkrachten afspraken maken over wie het doel meer intentioneel opneemt.
- **x** (klein, niet-vetgedrukt kruisje): De leerkracht zet dit doel aan. Aanzet geven betekent dat de leerkracht er bewust aandacht voor heeft, bij alle of een deel van de leerlingen. Met andere woorden: er is nog geen verplichting het doel bij zo veel mogelijk leerlingen te bereiken.
- **+** (plusteken): De leerkracht neemt het doel bewust verder mee: vastzetten, herhalen, nastreven bij de leerlingen die het doel nog niet bereikt hebben. De afwezigheid van een plusteken betekent dat het doel dan moet bereikt en vastgezet zijn of dat het impliciet opgenomen is in een volgend doel van de leerlijn.

#### **4.4. Betekenis van de verwijzingen naar de ontwikkelingsdoelen en de eindtermen**

Als we bij een doel verwijzen naar een ontwikkelingsdoel (OD) of een eindterm (ET), betekent dit ofwel dat het OD of de ET letterlijk is overgenomen, ofwel dat het leerplandoel mee bijdraagt aan de realisatie van dat OD of die ET. Attitudinale eindtermen worden aangeduid met een \*: ET\*.

Er zijn verwijzingen naar de ontwikkelingsdoelen en eindtermen van muzische vorming (MV), domein media, naar de leergebiedoverschrijdende eindtermen ICT, naar enkele eindtermen Nederlands (NED) en Mens en maatschappij (MM).

Als er geen verwijzingen zijn naar het OD of de ET betekent het dat we doelen toevoegden die verder gaan dan de ontwikkelingsdoelen en eindtermen. Voor de scholen van het GO! zijn dat wettelijk verplichte doelen.

#### **4.5. Betekenis van de voorbeelden of de vragen**

Bij een aantal doelstellingen voegen we voorbeelden of vragen toe. Deze worden enkel toegevoegd om begrip van het doel te vergemakkelijken en hebben geen statuut van verplichte inhoud.

#### **4.6. Formulering van de doelen**

Om eindeloze herhalingen te vermijden en de kracht van de doelen te verhogen, hebben we vermeden om alle doelen te laten beginnen met 'De kinderen kunnen'. Toch moeten ze zo gelezen worden.

Code	OD	ET	Leerplandoelstellingen/leerinhouden	KO		LO					
				♣	♣♣	1	2	3	4	5	6
<b>7.1 Attitudinale doelen</b>											
7.1.1	MV 6.1	MV 6.1*; ICT 1	Een positieve houding hebben t.o.v. media en openstaan voor een brede waaier aan communicatiemiddelen en expressievormen.	x	X	X	X	X	X	X	X
7.1.2	MV 6.2, 6.3	MV 6.3*, 6.4*	Vertrouwen hebben in hun (muzische) expressiemogelijkheden en hun talent bij het (expressief) gebruik van media ontdekken en ontwikkelen.	x	X	X	X	X	X	X	X
7.1.3	MV 6.4	MV 6.2*, 6.5*	Zonder vooroordelen kijken en luisteren naar (expressieve) mediaproducten van leeftijdsgenoten (behorend tot eigen en andere culturen) en van kunstenaars.	x	X	X	X	X	X	X	X
7.1.4	MV 6.5		Genieten van de fantasie, de originaliteit, de creativiteit en de zelfexpressie in muzische creaties die met behulp van media tot stand zijn gekomen.	x	X	X	X	X	X	X	X
7.1.5	MV 6.3	MV 6.4*	Durven bij het gebruik van media hun eigen expressiestijl en creatieve uitingen tonen.	x	x	X	X	X	X	X	X
7.1.6		ICT 2	Toestellen, materialen en software op een zorgzame manier hanteren.  Bv. toestellen gepast wegbergen, ICT-toestellen uitschakelen na gebruik, materialen gepast gebruiken, zorg dragen voor eigen en andermans mediamiddelen	x	x	X	X	X	X	X	X
7.1.7		ICT 1, 4	Bereid zijn om media te gebruiken bij het leren.		x	x	x	x	x	X	X

Code	OD	ET	Leerplandoelstellingen/leerinhouden	KO		LO					
				♣	♣♣	1	2	3	4	5	6
<b>7.2 Media begrijpen</b>											
<b>Media hebben een impact op mij en anderen</b>											
7.2.1	MV 5.1		Aangeven dat hun wereld doordrongen is van audiovisuele boodschappen.	x	<b>X</b>						
7.2.2		MV 5.3	Aangeven welke media gebruikt worden om een verbale boodschap te zenden.  Bv. brief, sms, telefoon, film		x	x	x	<b>X</b>	<b>X</b>		
7.2.3		MV 5.3	Aangeven welke media gebruikt worden om een non-verbale boodschap te zenden.  Bv. lichaam, tekening, animatiefilmpje, muziekinstrumenten, foto's			x	x	<b>X</b>	<b>X</b>		
7.2.4		MV 5.2	Verwoorden hoe het gebruikte medium een boodschap kan versterken of veranderen.  Bv. weten dat naargelang de gekozen muziek eenzelfde scène op podium neutraal, droef, griezelig of vrolijk kan zijn; weten dat eenzelfde foto van een kasteel, door die een andere geluidsachtergrond te geven, van een spookkasteel kan veranderen in een sprookjeskasteel			x	x	<b>X</b>	<b>X</b>	+	+
7.2.5		MV 5.4, 5.5; MM 2.5*	Verwoorden welke impact media hebben op de leefwereld van de mensen.  Bv. positief: sneller communiceren, meer mensen bereiken bij bijvoorbeeld een oproep tot deelname aan een actie of bij uitnodiging voor een activiteit, creëren van een nieuw soort jobs, contact wereldwijd, beter en sneller					x	x	<b>X</b>	<b>X</b>



Code	OD	ET	Leerplandoelstellingen/leerinhouden	KO		LO						
				♣	♣♣	1	2	3	4	5	6	
			geïnformeerd worden, meer ontspanningsmogelijkheden...  Bv. negatief: beïnvloeding door reclame, cyberpesten, lastercampagnes in de media, 'fear of missing out' met 'technostress' als gevolg, minder direct contact, tv-verslaving, tv-beïnvloeding, spam...  (link met WO 3.1.5.9)									
<b>Begrijpen van de relatie zender – boodschapper – ontvanger(s) - medium</b>												
7.2.6	MV 5.1, 5.4; NED 1.1-1.5	NED 1.1-1.4; 3.1-3.3	Aandachtig luisteren en/of kijken naar voor hen bestemde <b>boodschappen</b> en de betekenis ervan begrijpen.	x	<b>X</b>	<b>X</b>	<b>X</b>	+	+	+	+	
7.2.7		MV 5.5; NED 6.3	<b>De zender</b> en de <b>ontvanger(s)</b> van de boodschap benoemen.		x	<b>X</b>	<b>X</b>	+	+			
7.2.8		ICT 4, 5, 7, 8	Beschrijven wat zender en/of ontvanger(s) met het <b>medium</b> beogen.  Bv.: <ul style="list-style-type: none"> <li>• informeren</li> <li>• communiceren</li> <li>• leren</li> <li>• ontspannen (recreatieve doeleinden)</li> <li>• contact maken</li> <li>• creëren van meer participatie</li> <li>• gedrag beïnvloeden/overtuigen</li> <li>• bij het plannen van een klasuitstap bv. weerbericht, uurregeling trein, tram of bus en openingsuren museum opzoeken en het ingangsticket online boeken</li> </ul>			x	x	<b>X</b>	<b>X</b>	+	+	

Code	OD	ET	Leerplandoelstellingen/leerinhouden	KO		LO						
				♣	♣♣	1	2	3	4	5	6	
			<i>(link met WO 3.1.5.5)</i>									
7.2.9		NED 6.3	<p>Benoemen hoe de <b>zender</b> van de boodschap rekening houdt met de <b>ontvanger(s)</b>.</p> <p>Bv. Welke conventie werd gehanteerd om de boodschap te versturen? Denk aan: gedragsconventies, talige conventies (mondelinge, schriftelijke, verbale en non-verbale), sociale conventies.</p> <p>Bv. Het 'gepaste' tijdstip kiezen om te verzenden.</p>					x	x	X	X	
7.2.10		MV 5.1, 5.5; ICT 2, 8	<p>Onderzoeken en duiden hoe een <b>boodschap</b> door de keuze van het medium en/of de bedoeling van de zender een subjectieve weergave van de werkelijkheid is.</p> <p>Bv. bedoeling van de zender:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>naargelang het soort krant (bedoeling: entertainen of informeren?) lees je een ander verslag over dezelfde gebeurtenis; berichtgeving over verkiezingen zal verschillend zijn in plaatselijke krant, nationale krant, ledenblad van een politiek gekleurde organisatie, lokale tv, nationale tv, commentaren op internet ...: 'Wie is de zender? Wat is zijn achterliggend waardenkader? Welke bedoeling heeft de zender met de boodschap?';</li> <li>de meeste reclameboodschappen geven geen objectieve informatie.</li> </ul> <p><i>(link met WO 3.1.5.4; 3.1.5.12)</i></p> <p>Bv. keuze van het medium:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>met een camera kan je iets wat in het echt klein lijkt, groter weergeven;</li> <li>met fotocorrectiesoftware kan je de werkelijkheid mooier voorstellen dan ze is;</li> <li>met geluid, belichting, kader ... kan je bepalen wat anderen te zien krijgen.</li> </ul>					x	X	X	X	

Code	OD	ET	Leerplandoelstellingen/leerinhouden	KO		LO					
				♣	♣♣	1	2	3	4	5	6
<b>7.3 Media gebruiken</b>											
<b>Apparaten, software verkennen en gebruiken</b>											
7.3.1		MV 5.3; ICT 1-8	<p>Technische vaardigheden ontwikkelen i.f.v. het hanteren van media.</p> <p>Bv.:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• media online gebruiken;</li> <li>• toestellen, apparaten en software met elkaar verbinden (bv. beamer met computer, fototoestel met computer, afstandsbediening met tv, apps);</li> <li>• bedieningsinstructies (bv. via fiches, simulaties, helpfunctie, handleiding) begrijpen en hanteren. De leerlingen hanteren hierbij de gepaste basisbegrippen functioneel.</li> </ul>	x	X	X	X	X	X	X	X
7.3.2		ICT 4-8; MV 5.3	<p>Beschrijven wat je met het <b>medium</b> kan doen.</p> <p>Bv.:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• vastleggen;</li> <li>• gegevens verzamelen;</li> <li>• geluid, beeld of tekst weergeven;</li> <li>• creatief verwerken;</li> <li>• opzoeken;</li> <li>• zelfstandig leren;</li> <li>• voorstellen aan anderen;</li> <li>• snelheid in communicatie bevorderen (in tijd en afstand).</li> </ul>		x	x	x	X	X	+	+
7.3.3		MV 5.3; ICT 2, 3, 8	<p>Uit een vertrouwd aanbod het gepaste medium (toestellen, apparaten en software) kiezen en gebruiken i.f.v. een behoefte.</p> <p>Voorbeelden van een behoefte: dient om informatie in te winnen, moet gebruiksvriendelijk zijn, moet een realistische weergave geven na verwerking, dient om te creëren, helpt me om te oefenen (bv. de maaltafels).</p>		x	x	x	X	X	X	X

Code	OD	ET	Leerplandoelstellingen/leerinhouden	KO		LO					
				♣	♣♣	1	2	3	4	5	6
<b>Media gebruiken om muzisch te creëren</b>											
7.3.4	MV 5.3		Een volgorde aanbrengen in een reeks van voorwerpen, beelden en/of geluiden zodat ze een samenhangende boodschap brengen.	x	X						
7.3.5	MV 5.3		Met behulp van een volwassene ideeën, fantasieën en gevoelens creatief vormgeven door gebruik te maken van (audiovisuele) media.	x	X						
7.3.6	MV 5.3	MV 5.2, 5.3, 5.4; ICT 5	Waarnemingen, ideeën en fantasieën creatief vormgeven door gebruik te maken van (audiovisuele) media.		x	X	X	X	X	X	X
<b>Informatie vinden en/of verwerken</b>											
7.3.7		ICT 6	Informatie in aangereikte bronnen zoeken.	x	X	X	X	X	X	X	X
7.3.8		ICT 6; NED 5.1-5.4	Met behulp van media informatie vinden door een zoekstrategie te gebruiken. Bv.: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Nagaan of de vraag duidelijk is.</li> <li>• Selecteren en vergelijken van informatie uit diverse bronnen om de vraag te verhelderen: <ul style="list-style-type: none"> <li>– op basis van gegeven of zelf geformuleerde criteria informatie selecteren (bv. selecteren o.b.v. inhoud, creatieve verwerking, waarheidsgehalte);</li> <li>– waarneembare gegevens/bronnen op juistheid beoordelen;</li> <li>– de informatie op relevantie beoordelen;</li> <li>– de essentie van de boodschap begrijpen.</li> </ul> </li> <li>• Antwoord op de vraag formuleren: de gevraagde of gewenste informatie reconstrueren</li> <li>• Evalueren of de vraag is beantwoord en persoonlijke meningen over de informatie formuleren (bv. door bronnen, synthese, informatie te delen)</li> </ul>			x	x	X	X	X	X

Code	OD	ET	Leerplandoelstellingen/leerinhouden	KO		LO					
				♣	♣♣	1	2	3	4	5	6
7.3.9		ICT 3, 4, 6	<p>Informatie verwerken en/of bewaren met behulp van media.</p> <p>Bv. een Powerpointpresentatie maken over een thema en dit in de gepaste map op de computer opslaan, een webquest uitvoeren...</p>			x	x	X	X	X	X
7.3.10		ICT 7	<p>Met behulp van media informatie voorstellen aan anderen.</p> <p>(Link met NED1.1.3.55, 1.1.3.64)</p>			x	x	x	x	X	X
<b>Versterken van een boodschap</b>											
7.3.11		ICT 5, 7, 8	<p>Het medium kiezen dat de boodschap die ze wensen te brengen het sterkste overbrengt.</p> <p>Bv.:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Welk medium gebruik je als je veel mensen wil bereiken voor een schoolvoorstelling?</li> <li>• Heeft de boodschap m.b.t. verkeersveiligheid meer impact met een filmpje dan met een affiche?</li> <li>• De meest geschikte ICT-toepassing kiezen om informatie voor te stellen aan anderen.</li> </ul>			x	x	X	X	+	+
7.3.12	MV 5.2	MV 5.1, 5.2, 5.4; ICT 5	<p>Beeld-, drama-, muziek- en/of bewegingselementen kiezen om een boodschap te versterken en te beïnvloeden.</p> <p>Bv. verhaal over onrecht weergeven en verduidelijken m.b.v. een combinatie van muziek, teksten en beelden</p>		x	x	x	x	x	X	X

Code	OD	ET	Leerplandoelstellingen/leerinhouden	KO		LO					
				♣	♣♣	1	2	3	4	5	6
<b>7.4 Communiseren via media</b>											
<b>Een functionele en aantrekkelijke boodschap overbrengen aan anderen</b>											
7.4.1		ICT 5, 7, 8	Een boodschap functioneel en aantrekkelijk ontwerpen en communiceren met behulp van media door te zorgen voor: <ul style="list-style-type: none"> <li>• de herkenbaarheid van de boodschap;</li> <li>• een aantrekkelijke en functionele vormgeving .</li> </ul> Bv.: Een klein briefje met als inhoud een afdruk van mijn lippen maakt duidelijk dat ik op jou verliefd ben.			x	x	X	X	X	X
7.4.2		ICT 8	Een boodschap functioneel en aantrekkelijk ontwerpen en communiceren met behulp van media door te zorgen voor het geschikte taalregister en gedrag.  (Link met NED1.1.2.16, 1.1.3.13, 1.2.3.94)					x	x	X	X
<b>Participeren aan sociale netwerken</b>											
7.4.3		ICT 2	Een eigen digitaal profiel maken.			x	x	X	X	+	+
7.4.4		ICT 2, 8	Veilig en efficiënt deelnemen aan sociale netwerken.  Bv: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Belang kennen van een netwerk van betrouwbare vrienden, klasgenoten, leeftijdsgenoten met dezelfde hobby ...</li> <li>• Weten waarvoor het netwerk dient.</li> <li>• Weten hoe je jezelf kan voorstellen.</li> <li>• Weten waar je wat kan zeggen, posten, laten zien</li> <li>• Weten welke informatie je kan delen.</li> <li>• Weten hoe je je aanmeldt en afmeldt.</li> </ul>			x	x	x	x	X	X

Code	OD	ET	Leerplandoelstellingen/leerinhouden	KO		LO						
				♣	♣♣	1	2	3	4	5	6	
			<ul style="list-style-type: none"> <li>• Weten hoe je rechten toekent (bv. vriend, toelatingen tot ...).</li> <li>• Weten hoe je een vriend kan behouden.</li> <li>• Weten hoe je kan 'ontvrienden'.</li> <li>• Normen en waarden kennen van de onlinegemeenschap.</li> <li>• Je niet anders voordoen dan wie je bent.</li> </ul>									
7.4.5		ICT 2, 8	<p>Voor- en nadelen van het participeren aan sociale netwerken verwoorden.</p> <p>Bv. positief: snel op de hoogte zijn van interessant nieuws, positieve bevestiging krijgen...</p> <p>Bv. negatief: sommige deelnemers faken de leeftijd, zijn niet authentiek, hebben slechte bedoelingen...</p>					x	x	X	X	

## 7.5 Nadenken over het eigen mediagebruik

### Reflecteren op het eigen mediagebruik

7.5.1		MV 5.4; ICT 8 MM 2.5* ,2.6*	<p>Kritisch het eigen mediagebruik onderzoeken en bespreken (als zender en als ontvanger).</p> <p>Bv.:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Wat kijk, lees en beluister ik doorheen de dag? Hoeveel tijd neemt dit in beslag?</li> <li>• Welke media gebruik ik meestal om me uit te drukken? (bv. lied, verhaal, poëzie, beeldende kunst, grafiek, portret, film, theater, mode, foto, tekst)</li> <li>• Welke media beïnvloeden me doorheen de dag? Waarom?</li> <li>• Welke reclameboodschappen hebben invloed op mij?</li> <li>• Gebruik/onderzoek ik vaak nieuwe media?</li> <li>• Wat doe ik met media? (leren: zelfstandig oefenen, opzoeken ...; me ontspannen ...)</li> <li>• Gebruik ik media i.f.v. wat ik wil vertellen/presenteren?</li> </ul>			x	x	X	X	+	+
-------	--	--------------------------------------	---	--	--	---	---	---	---	---	---

Code	OD	ET	Leerplandoelstellingen/leerinhouden	KO		LO						
				♣	♣♣	1	2	3	4	5	6	
			<ul style="list-style-type: none"> <li>• Welke media werken verslavend voor mezelf?</li> <li>• Kan ik het medium tijdsgebonden aanwenden? (bv. foto's na een vakantie posten)</li> <li>• Welke reikwijdte en impact heeft mijn boodschap via het gekozen medium?</li> </ul> <p>(link met WO 3.1.5.7, 3.1.5.8, 3.1.5.10)</p>									
7.5.2		ICT 2 MM 2.5*	<p>Uitleggen hoe het eigen mediagebruik geoptimaliseerd kan worden.</p> <p>Bv. dagelijks schermgebruik doseren, media op het juiste moment in- en uitschakelen, nieuwe media leren verkennen met behulp van de leerkracht, doseren van tijd en duur van gebruikte media, traagheid koesteren en tijdig weten te stoppen, rekening houden met financiële en duurzame aspecten van ICT-gebruik (verbruik van geprint papier), een goede ergonomische houding hanteren...</p> <p>(link met WO 3.1.5.7, 3.1.5.8, 3.1.5.10)</p>			x	x	x	x	X	X	
<b>Veilig omgaan met internet, chatten ... (e-safety)</b>												
7.5.3		ICT 2, 8	<p>Omgaan met ongewone of ongewenste communicatie.</p> <p>Bv:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Oordelen of informatie op het internet ongewoon of ongewenst is voor kinderen. Ongewoon: bv.: boodschappen zoals pop-ups, spam, kettingberichten... Ongewenst: bv.: schadelijke of discriminerende inhoud zoals cyberpesten, haatmails, rare verzoeken (webcam)...</li> <li>• Volwassenen onmiddellijk inlichten over ongewone of ongewenste informatie.</li> <li>• Ongewenste informatie bijhouden om nadien door te geven aan de volwassene.</li> </ul>		x	X	X	+	+	+	+	



Code	OD	ET	Leerplandoelstellingen/leerinhouden	KO		LO						
				♣	♣♣	1	2	3	4	5	6	
			<i>(link met WO 3.1.5.3, 3.1.5.6)</i>									
7.5.4		ICT 2	Andermans informatie respecteren.  Bv. niet zomaar zonder toestemming foto's van andere leerlingen posten, niet ongevraagd info doorsturen, niet zonder toelating van de auteur tekst, beeld, geluid gebruiken... <i>(link met WO 3.1.5.6)</i>			x	x	X	X	+	+	
7.5.5		ICT 2, 8	Eigen informatie beschermen.  Bv. informatie niet openstellen aan iedereen, niet aan alles deelnemen, veilig wachtwoord opstellen, codes en wachtwoorden niet verspreiden, je profiel met ouders opmaken, niet teveel details verspreiden, intiemste gevoelens niet prijsgeven, bewust kiezen uit eigen fotomateriaal, eigen adres niet prijsgeven, eigen profiel regelmatig checken op veranderingen, vrienden kiezen met wie je informatie wil delen, je steeds afvragen bij inloggen op bijvoorbeeld een gratis spel of gratis filmpje waarom men je persoonlijke gegevens vraagt...  <i>(link met WO 3.1.5.6, 3.1.5.13)</i>				x	x	x	X	X	
<b>Verantwoord omgaan met boodschappen</b>												
7.5.6		MV 5.5 ICT 2, 8	Reflecteren over het werkelijkheidsgehalte van een boodschap.  Bv. fictie of non-fictie, reality of soap?  <i>(link met WO 3.1.5.1, 3.1.5.2)</i>		x	X	X	+	+			
7.5.7		MV 5.5 ICT 2, 8	De betrouwbaarheid van een boodschap onderzoeken en vergelijken.  Bv:			x	x	X	X	+	+	

Code	OD	ET	Leerplandoelstellingen/leerinhouden	KO		LO						
				♣	♣♣	1	2	3	4	5	6	
			<ul style="list-style-type: none"> <li>door de identiteit van de zender te achterhalen (bv.: is de zender een kind, een al dan niet gekende volwassene, een vip, een expert of amateur, een commercieel bedrijf?);</li> <li>door dezelfde boodschap in verschillende media te vergelijken (bv.: zegt de juf hetzelfde als het artikel op internet als het artikel in een boek?);</li> <li>door de bedoeling van de zender te achterhalen (bv. wil de boodschap je aanzetten om te kopen of om je te informeren; welke reclamestrategieën hanteert de zender?); (<i>link met WO 3.1.5.11</i>)</li> <li>door de actualiteitswaarde te onderzoeken (bv. is het recent gepubliceerd of al 10 jaar oud?).</li> </ul>									
7.5.8		ICT 2, 8	<p>Onderzoeken hoe ze wenselijk kunnen reageren op ontvangen boodschappen.</p> <p>Bv.:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Op welke boodschappen wil ik actief reageren?</li> <li>Welke boodschappen vragen om onmiddellijk antwoord?</li> <li>Welke boodschappen kan ik negeren?</li> <li>Ga ik kritisch en weerbaar om met reclameboodschappen? Heb ik dat product echt nodig?</li> </ul> <p>(<i>link met WO 3.1.5.13</i>)</p>					x	x	X	X	
7.5.9		ICT 8	<p>Bij het ontwerpen van (multi)mediale boodschappen rekening houden met de mogelijke gevolgen ervan voor zichzelf en anderen.</p> <p>Bv.:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Bij het opstellen van berichten rekening houden met enkele beleefdheidsregels (netiquette)</li> <li>Geen berichten in naam van iemand anders sturen</li> <li>Geen negatieve berichten bevestigen.</li> </ul>					x	x	X	X	
7.5.10		ICT 2, 6, 7	De gebruikte bronnen bij het voorstellen van informatie vermelden.						x	X	X	

## 5. Media in alle leergebieden

---

### 5.1. Inleiding

In de leerplannen van de verschillende leergebieden worden aanzetten gegeven tot het vormen van mediawijze leerlingen. Die samenhang tussen die verschillende aanzetten en de te beperkte invulling in functie van de hedendaagse eisen op vlak van mediaparticipatie zijn een belangrijk argument om media leergebiedoverstijgend aan te pakken.

Media is dus geen apart leergebied. Het komt erop aan om de betekenisvolle contexten die uitgewerkt worden in het kader van de verschillende leergebieden te gebruiken om de leerplandoelen media te realiseren.<sup>8</sup>

Toch is het zinvol om af en toe stil te staan bij bepaalde aspecten van het leerplan. De leerkracht kan dan bijvoorbeeld expliciet inzoomen op thema's zoals e-safety en online pesten of de leerkracht kan bijvoorbeeld kinderen expliciet de werking laten onderzoeken van een apparaat dat ze willen gebruiken.

Hoe de verschillende leergebieden zich verhouden tot de leerplandoelstellingen van dit leerplan media schetsen we hierna in grote lijnen.

### 5.2. Media in muzische vorming

De eindtermen media zijn in oorsprong opgenomen in het leergebied muzische vorming. In de hedendaagse leefwereld communiceren we echter voortdurend op een vrij creatieve manier; vandaar het overstijgende karakter dat we aan de eindtermen media hebben toegekend.

Toch willen we binnen de bouwsteen 'media gebruiken' ook expliciet inzetten op het muzisch creatief vormgeven via media (als vertaling van de eindtermen media binnen het leergebied muzische vorming.)

We verstaan hieronder:

- het inzetten van media om de expressieve kracht van een creatieve boodschap te versterken (bv. het gebruiken van een geluidsmontage om bepaalde emoties en handelingen in een stukje dramatische expressie te versterken);
- het muzisch creëren met media (bv. een stopmotionfilmpje, een kunstzinnige foto, een computeranimatie);
- kennismaken met mediakunsten<sup>9</sup> in de hoop dat leerlingen hier inspiratie uit halen voor het produceren van eigentijdse kunstprojecten.

### 5.3. Media in Nederlands

In het leerplan Nederlands worden media beschouwd als hulpmiddel om te communiceren en als hulpmiddel voor het opzoeken van betrouwbare en relevante informatie:

“Informatie- en communicatietechnologie (ICT) komt bij steeds meer aspecten van het dagelijkse leven kijken. Bij het verwerven van functionele mondelinge en schriftelijke taalvaardigheid biedt het gebruik van ICT heel wat mogelijkheden. De leerkracht dient aandacht te hebben voor de wijze waarop kinderen in hun vrije tijd die media gebruiken en daarop verder te bouwen, zodat ze bewuste en verantwoorde gebruikers worden. In dit nieuwe leerplan werden een aantal leergebiedoverschrijdende doelen voor

---

<sup>8</sup> In de digitale versie van het leerplan gaan we hier in het didactisch luik verder op in.

<sup>9</sup> We denken hierbij bijvoorbeeld aan werk van erkende mediakunstenaars zoals Johan Grimonprez, David Claerbout, William Kentridge.

ICT expliciet opgenomen.<sup>10</sup>

Om kinderen te ondersteunen in hun leerproces, gebruiken we hulpmiddelen, die we doorgaans media noemen. Die laten toe om op verschillende wijzen met taal om te gaan. Het doelbewust kiezen en correct inzetten van media is in de taaldidactiek dan ook essentieel. De zeer algemene term media staat eigenlijk voor zowel ‘media’ (gesproken en geschreven teksten, telefoon, boeken, kranten ...) als ‘multimedia’ (mp3, pc, smartphone ...) als ‘sociale media’ (blogs, Facebook, chats ...). In een krachtige taalleeromgeving zullen we die drie vormen inzetten.”<sup>11</sup>

In het leergebied Nederlands vinden we bij de leerplandoelen volgende aanknopingspunten voor de doelen media:

- Doelen m.b.t. het communicatieproces (zender-ontvanger-boodschap), zowel doelen taalbeschouwing als mondelinge en schriftelijke taalvaardigheid.
- Doelen m.b.t. het aanspreken van nieuwe taalregisters, bv. sms-taal, chattaal.
- Doelen m.b.t. het nagaan van de betrouwbaarheid en de kwaliteit van informatie.
- Doelen m.b.t. het nadenken over de effectiviteit van het gekozen communicatiemiddel.
- Doelen die technische en instrumentele competenties aanspreken (ICT-vaardigheden, zowel bij lezen als schrijven).
- Het doel: “Bereid zijn om op een veilige, verantwoorde en doelmatige manier te communiceren via media, multimedia en sociale media” (Leergebiedoverschrijdende eindterm ICT 8, zowel bij het leerplanonderdeel Mondelinge Taalvaardigheid als Schriftelijke Taalvaardigheid opgenomen).

#### 5.4. Media in Frans

De leerkracht kan heel wat mediatoepassingen gebruiken bij alle domeinen van Frans (luisteren, spreken, mondelinge interactie, lezen, schrijven).

Bijvoorbeeld: Leerlingen nemen korte Franse dialogen op en gaan die nadien beluisteren, bespreken en beschrijven; leerlingen voeren een telefoongesprek in het Frans; leerlingen doen een presentatie in het Frans; leerlingen lezen Franse stripverhalen en tijdschriften; leerlingen bekijken Franse tekenfilms...

Doordat media ingezet worden als leermiddel dienen zich veel kansen aan voor de leerlingen om bepaalde media beter te leren kennen en te gebruiken.

Bovendien stellen media de leerkracht beter in staat om de belangstelling te stimuleren voor de aanwezigheid van moderne vreemde talen in de leefwereld van de leerlingen, ook buiten de school, en voor de socioculturele wereld van de taalgebruikers.

#### 5.5. Media in wereldoriëntatie (Mens en maatschappij; Wetenschappen en techniek)

In de leergebieden Mens en maatschappij en Wetenschappen en techniek vinden we volgende aanknopingspunten voor media:

- Bij het domein ‘brongebruik’ in het leerplan WO is een leerlijn opgenomen voor het inzetten van verschillende media ter ondersteuning van exploratie en onderzoek.
- Media vormen ook een onderdeel van de leerinhoud. In het domein Mens en Maatschappij zijn enkele doelen opgenomen m.b.t. omgaan met media.

---

<sup>10</sup> Uit bouwsteen leerplan Nederlands ‘actief en sociaal leren via betekenisvolle taken’.

<sup>11</sup> Uit bouwsteen leerplan Nederlands ‘een realistische aanpak waarbij doelgericht geschikte media worden ingezet’.

- Media worden in WO veelvuldig als communicatiemiddel gebruikt: presentaties, verslag uitbrengen, foto's van het experiment, schetsen ...
- Waar mogelijk trekken we bij WO zelf de buurt/wereld in of brengen we echte, tastbare voorwerpen in de klas. Media vormen een goede aanvulling wanneer dit niet mogelijk is en bieden de mogelijkheid om de complexe wereld aanschouwelijk en overzichtelijk in de klas te brengen.
- Bij het domein techniek worden kinderen gestimuleerd om technische systemen, zoals bijvoorbeeld tablets en smartphones, correct te leren gebruiken.

### **5.6. Media in wiskunde**

In het leergebied wiskunde kan de leerkracht ICT inzetten ter ondersteuning en verrijking van het leerproces.

Bijvoorbeeld: gebruiken van rekenmachine, meettoestellen en allerlei educatieve software m.b.t. getalbegrip, bewerkingen met getallen, meten, meetkunde.

De leerlingen kunnen bij realistische rekenopdrachten media inzetten om informatie op te zoeken, te verwerken, te presenteren ...

### **5.7. Media in lichamelijke opvoeding**

Bij lichamelijke opvoeding kan de leerkracht media inzetten bij de activiteiten.

Bijvoorbeeld: bewegingsschema's tonen, bepaalde bewegingen bestuderen in filmfragmenten ...

Ook bij reflectie op beweging betekenen media een meerwaarde, via opnames, via film, via bewegingsschema's ...

## 6. Minimale materiële vereisten<sup>12</sup>

Scholen zijn verplicht om ervoor te zorgen dat de leerkrachten voor het inzetten van media accommodatie ter beschikking hebben die voldoet om de leerplandoelstellingen en de leerplaninhouden te kunnen realiseren. Gezien de snelle evolutie waaraan media onderhevig zijn, zullen scholen moeten kiezen wat wel en niet wenselijk is.

Aangezien we kinderen willen laten participeren aan het brede mediagebeuren zullen scholen ook gebruik moeten maken van media die door allerlei cultuureducatieve organisaties worden aangeboden: musea, culturele centra, theaters, bibliotheken ...

Minimaal vereist materiaal wordt **vet** weergegeven. Wat niet vet weergegeven wordt, is aanvullend materiaal en wordt warm aanbevolen.

Wanneer de school onderwijs aanbiedt aan een beperkte leeftijdsgroep (bv. autonome kleuterschool), dient er gekeken te worden naar het materiaal dat nodig is om de doelen van die leeftijdsgroep te activeren.

### 6.1. Voor kleuteronderwijs

**Alle minimaal vereiste materiaal uit het leerplan muzische vorming met in het bijzonder:**

- **Per klas één computer** (vb: pc, laptop,...) **met goede weergavemogelijkheid van beeld en geluid en met internetaansluiting**
- **Per klas één geluidsinstallatie** (vb radio-mp3 speler, cd-speler, geluidsboxen verbonden aan de computer...)
- **Eén draagbaar apparaat voor beeld- en geluidsoptname dat met de computer kan verbonden worden** (vb. digitaal fototoestel, tablet, smartphone, digitale videocamera...)
- **Apparaat voor multimediale presentatie** (vb. beamer, digitaal interactief bord, digitaal interactieve TV...)
- **Geluidsboxen en hoofdtelefoons**
- **Klasbibliotheek met kijk- en leesboeken (prentenboeken, informatieve boeken, voorleesboeken, gedichtenbundels...)**
- **Visueel materiaal (prenten, foto's, tekeningen, ...)**
- **Audiovisueel materiaal** (vb. film, tekenfilm...);
- **Digitale muziekbestanden (met een variatie aan verschillende genres, westerse en niet-westerse muziek, muziek van vroeger en nu)**

---

<sup>12</sup> Inzake veiligheid is de volgende wetgeving van toepassing:

- Codex
- ARAB
- AREI
- Vlarem

Deze wetgeving bevat de technische voorschriften die in acht moeten genomen worden m.b.t.:

- de uitrusting en inrichting van de lokalen;
- de aankoop en het gebruik van toestellen, materiaal.

Zij schrijven voor dat:

- duidelijke Nederlandstalige handleidingen en een technisch dossier aanwezig moeten zijn;
- alle gebruikers de werkinstructies en onderhoudsvoorschriften dienen te kennen en correct kunnen toepassen;
- de collectieve veiligheidsvoorschriften nooit mogen gemanipuleerd worden;
- de persoonlijke beschermingsmiddelen aanwezig moeten zijn en gedragen worden, daar waar de wetgeving het vereist.

## 6.2. Voor lager onderwijs

**Alle minimaal vereiste materiaal uit het leerplan muzische vorming met in het bijzonder:**

- **Per klas drie computers** (vb: pc, laptop, ...) **met goede weergavemogelijkheid van beeld en geluid en met internetaansluiting**
- **Per klas één geluidsinstallatie** (vb. radio-mp3 spel, cd-speler, geluidsboxen verbonden aan de computer...)
- **Per klas de mogelijkheid om multimediaal te kunnen presenteren** (vb. beamer, digitaal interactief bord, digitaal interactieve TV...)
- **Per graad één draagbaar apparaat voor beeld- en geluidsopname dat met de computer kan verbonden worden** (vb. digitaal foto toestel, tablet, smartphone, digitale videocamera...)
- **Geluidsboxen en hoofdtelefoons**
- **Klasbibliotheek met kijk- en leesboeken (prentenboeken, informatieve boeken, kinderliteratuur, gedichtenbundels...)**
- **Visueel materiaal (prenten, foto's, tekeningen, content van bepaalde websites...)**
- **Audiovisueel materiaal** (vb. film, tekenfilm, documentaire, games, nieuwsbericht, berichten van sociale media, content van bepaalde websites...);
- **Digitale muziekbestanden (met een variatie aan verschillende genres, westerse en niet-westerse muziek, muziek van vroeger en nu)**

## 7. Onderwijstijd

---

Door het leergebiedoverstijgende karakter van dit leerplan media is het niet mogelijk om exacte minima en maxima lestijden per week vast te leggen. De school maakt afspraken omtrent de verdeling van de onderwijstijd voor de realisatie van de leerplandoelen media.

Specifiek met betrekking tot de realisatie van de leerplandoelen die concorderen met de ontwikkelingsdoelen en eindtermen muzische vorming, domein media (het muzisch creëren met media): deze vallen in principe binnen de onderwijstijd van muzische vorming. Deze dienen dus bekeken te worden samen met de andere domeinen van het leerplan muzische vorming.



## 8. Bibliografie

---

Bottelberghs, P. (2011). *Historiek: van beeld- naar mediageletterdheid*

Canon Cultuurcel (2008). *Gedeeld/Verbeeld. Eindrapport van de commissie onderwijs en cultuur*. Departement onderwijs en vorming.

Crul, K. (2013). *Zeppelin. Didactiek van muzische vorming*. Uitgeverij Pelckmans

De Craemer, J., Smessaert, S. (2012). *Conceptnota mediawijsheid voor Vlaanderen*. Vlaams ministerie van Onderwijs en Vorming ; Departement Cultuur, Jeugd, Sport en Media

De Laet, A (2006). *Sms: aanslag op het Nederlands? In: Taalschrift, tijdschrift over taal en taalbeleid*

Driesen, A., Meeus, W., T'Sas, J., & Van Ouytsel, J. (2014). *Mediawijs met Media Didactica. Ontwikkelingsinstrument voor lerenden, leraren en lerarenopleiders*. Brugge: die Keure

Evers, J. (2010). *Digitale kloof tweede graad in Vlaanderen*. Instituut Samenleving en technologie

GO! (1998). *Leerplan muzische vorming kleuteronderwijs*.

GO! (1998). *Leerplan muzische vorming lager onderwijs*.

GO! (2013) *Sociale media op school. Zet jouw school op de digitale kaart*. Politeia

Pardoen, J., Zwanenberg, F. (2010). *Handboek mediawijsheid op school. Praktische gids en inspiratie voor het onderwijs*. Uitgeverij buurtboek

Kennisnet (2014). *86 creatieve apps en sites voor kinderen van 7-12 jaar*.

Kennisnet (2014). *104 leerzame apps en sites voor kinderen van 2-8 jaar*.

Mijnkindonline (2014). *Samen media maken. Mediatoolkit voor het basisonderwijs*

Pijpers, R, Van den Bosch, N (2014). *Mediawijsheid op de basisschool. Succesverhalen van 21 leerkrachten*

Segers, K., Bauwens, J. (2010). *Maak mij wat wijs! Media kennen, begrijpen en zelf creëren*. Lannoo Campus

T'Sas, J (2014) *Nieuwe media boosten leesplezier. In: Taalschrift, tijdschrift over taal en taalbeleid*

Van Braak, J. (2013). *Onderzoeksrapport Monitor voor ICT-integratie in het Vlaamse Onderwijs*. OBPWO

Walrave, M., Van Ouytsel, J. (2014). *Mediawijs online. Jongeren en sociale media*. Uitgeverij Lannoo Campus

<http://www.ingebeeld.be/>

<http://mediawijs.be/>

[www.mediaopvoeding.nl](http://www.mediaopvoeding.nl).

[www.mediawijzer.net](http://www.mediawijzer.net)

[www.mediawijzer.net/competentiemodel](http://www.mediawijzer.net/competentiemodel)

<http://www.canoncultuurcel.be/>

<http://www.cyberpesten.be/info/info>

<http://www.childfocus.be/nl/preventie/veilig-internetten/kinderen>

<http://www.esafetykit.net/index2.html>

<http://playfullearning.com/>