

The background of the slide is a complex grid of small, square images. These images are highly varied in color, including deep reds, bright blues, oranges, and greens. Many of the images appear to be blurred or motion-streaked, giving the overall effect a sense of dynamic movement and data flow. The grid is composed of approximately 6 rows and 10 columns of these small images.

Appendix

Table of content

Appendix A: Project brief	4
Appendix B: Research questions	7
Appendix C: Research methods	8
Appendix D: Interview questions teachers	10
Appendix E: Example filled survey	11
Appendix F: Context mapping	12
Appendix G: Filled in context mapping booklet	34
Appendix H: Filled in fill in form Amsterdam	42
Appendix I: Media as a construct	45
Appendix J: Instruction stories	47
Appendix K: Workshop concept 0 - Archivists for a day	48
Appendix L: Workshop ideas build-up directions	49
Appendix M: Workshop concept 1 – Media construct	54
Appendix N: Workshop concept 2 – YouTube influence	62
Appendix O: Workshop concept 3 – Influencer tricks	70
Appendix P: Test visual story	76
Appendix Q: Test set-up final test	78
Appendix R: Test results	84
Appendix S: Guidelines assessment	90

B. Research questions

In the analysis phase, three main research questions are drawn up to be able to have a structure of all the information intended to research. These three main research questions are answered by researching sub questions. The sub questions are the following:

1. What media literacy competences should be targeted by the product?

- 1.1 What does media entail?
- 1.2 What kind of literacy is the focus of this project?
- 1.3 What does media literacy mean and what does it entail?
- 1.4 What competences are important for media literacy?
- 1.5 What media literacy competences do the children already possess?

2. Which media (literacy) themes does the product have to treat to be relevant for the children?

- 2.1 What are overall interests and activities for children of this age?
- 2.2 What media do children use and how do they deal with them?
- 2.3 What effect do the media have on their lives?
- 2.4 What kind of interaction do the children have with the media they use?
- 2.5 What are children aware of when it comes to media?
- 2.6 Where in the children's media world is media literacy most needed?
- 2.7 What aspects of media/media literacy are children currently taught?
- 2.8 What aspects do teachers think are important for this group and why?

3. What are requirements for the product to make children motivated and engaged to use it?

- 3.1 In which stage of development are children in group 7/8?
- 3.2 How do the children behave in the classroom?
- 3.2 What are needs of children of this age, in general and in the media?
- 3.3 What (teaching)methods work best for this target group?
- 3.4 What characteristics defines this age group?

C. Research methods

To answer the sub questions, several research methods are used. Figure .. shows an overview of these methods, the amount of participants per method and where the schools are situated. The museum professional mentioned in figure ... is an expert in the field, who has experience with bringing the museum into the classroom.

Observations

Two schools are visited to get an idea of the teaching methods and how the children behave in this context. What are the opportunities for the product and has to be taken into account when coming up with the product?

Figure ... shows an image of a possible context in which the product will be used. As can be seen in the image, a lot of material is hanged on the walls and the children are always seated in groups.

OBSERVATIONS	SURVEY	INTERVIEWS	CONTEXT MAPPING
PARTICIPANTS group 7 28 kids group 8 28 kids	PARTICIPANTS group 7 28 kids group 8 28 kids	PARTICIPANTS 4 schools 4 teachers 1 museum 1 expert	PARTICIPANTS group 7 25 kids group 8 30 kids
SCHOOLS Delfse Schoolvereniging Max Havelaarschool Delft	SCHOOLS Delfse Schoolvereniging Max Havelaarschool Delft	SCHOOLS Delfse Schoolvereniging Max Havelaarschool Delft EBS de Morgenster BWB - school Dalen	SCHOOLS EBS de Morgenster BWB - school Dalen



The context: a primary school classroom at school in Delft

D. Interview questions teachers

Four teachers of four different schools were interviewed to get an idea of what is wishes for in the educational sector when it comes to media literacy, what they think is important and what kind of learning methods work according to them. For these interviews, questions were drawn up, which can be found here:

Introductie:

Ik ben op dit moment bezig met een project voor Beeld en Geluid om mediawijsheid te brengen naar klassen 7/8. Mediawijsheid is het geheel van kennis, vaardigheden en mentaliteit waarmee burgers zich bewust, kritisch en actief kunnen bewegen in een complexe, veranderlijke en fundamenteel gemedialiseerde wereld. Voor dit project wil ik graag met u praten omdat uw kennis hebt in het educatie veld.

media educatie

1. Vind u het belangrijk dat er in het curriculum aandacht wordt besteed aan de (hedendaagse) media? Waarom?
2. Wat wordt er tot nu toe gedaan op het gebied van media educatie bij u in de klas? (leerlijn, methode etc.)
3. Welke aspecten van media wilt u in elk geval bespreken met de kinderen? Waar zou u graag op in willen gaan?
4. Hoe mediawijs zijn de kinderen in uw klas volgens u?
5. Wat mist u op het gebied van media educatie?
6. Lukt het u om aan te sluiten op de actualiteiten op het gebied van media(hypes/trends)? Wie/wat helpt u hierbij?

curriculum - lesmethoden

5. Met wat voor lesmaterialen vindt u fijn om mee te werken bijv. gedrukte lesmethoden, digitale methoden, quizzen etc.? Waarom?

6. Wat voor lesmateriaal en werkwijzen werken goed bij kinderen van deze leeftijd?
Groepswerk, individueel, spelenderwijs, projectwerk, themaweken?
7. Ziet u ruimte in het curriculum voor een product over mediawijsheid en zo ja waar zou dit in passen? Wekelijks etc....

kinderen en media

8. Wat valt u op bij kinderen op gebied van media?
9. Waar zijn ze in geïnteresseerd? Zijn er bepaalde hypes of trends op dit moment?
10. Heeft iedereen een telefoon? Worden de telefoons wel eens gebruikt in de klas voor educatie doeleinden?

mediawijsheid - Beeld en Geluid als Instituut voor Media wijsheid

11. Kent u Beeld en Geluid? Zo ja, waar staat dit instituut voor volgens u?
12. Heeft u wel eens een educatief product van dit instituut gebruikt of gevolgd?
13. Zou u interesse hebben in een product van Beeld en Geluid die u zou kunnen gebruiken in de klas om kinderen iets over mediawijsheid bij te brengen? En wat zou u belangrijk vinden binnen dit product?

Heeft u nog tips of opmerkingen over de project?

E. Example filled-in survey

The classes that were observed also received a survey. This survey asked questions about what media the children use, what they like and if they follow anyone on social media. An example of a filled in survey is shown here. The surveys gave insights into which social media is used most and what influencers they watch videos of.

doortje

BEELD EN GELUID

Vragenlijst
Ik doe op dit moment een project over media onder kinderen van 10-12 jaar oud. Daarom zou ik graag wat van jullie willen weten. Het zou heel tof zijn als je me zou willen helpen door deze korte vragenlijst in te vullen.

Media zijn alle middelen waarmee informatie wordt verspreid. Wat is media volgens jou?

- ☒ internet en sociale media
- ☒ televisie en kranten
- ☐ boeken en tijdschriften
- ☐ alle bovenstaande antwoorden

Kruis aan welke media jij gebruikt?

- ☒ TV
- ☒ Smart phone
- ☐ Radio
- ☒ Computer
- ☐ Tijdschrift
- ☐ Videogames
- ☐ Boeken
- ☐ Krant

Welke sociale media gebruik jij?

- ☒ Whatsapp
- ☒ Instagram
- ☒ Snapchat
- ☐ Facebook
- ☐ TikTok
- ☒ YouTube
- ☐ Pinterest
- ☐ Netflix
- ☐ Videoland
- ☒ Spotify
- ☐ Andere, namelijk

Wat is je favoriete app, videogame, YouTube kanaal, Podcast, boek, tijdschrift etc.? En waarom?

*1 = mijn favoriete app is YouTube, Instagram en Snapchat
2 = mijn favoriete videogame is Minecraft
3 = mijn favoriete YouTube kanaal is PewDiePie
4 = mijn favoriete podcast is de podcast van de 1000
5 = mijn favoriete boek is de boek van de 1000
6 = mijn favoriete tijdschrift is de tijdschrift van de 1000*

Volg jij een specifiek kanaal of vlogger op sociale media? Zo ja, wie?

Ja, ik volg de vlogger van de 1000

Wat vind je leuk aan (sociale) media? En waarom?

*Ik vind het leuk om te kijken naar de vloggers van de 1000
ik vind het leuk om te kijken naar de vloggers van de 1000
ik vind het leuk om te kijken naar de vloggers van de 1000*

Dankjewel! :)

F. Context mapping

To collect in depth information about the media landscape of the children and what their needs in the classroom, several context mapping sessions were done. In this appendix, the sessions will be described.

Session in Dalen

The first sessions took place at the 'Burg Wessels Boerschool' in Dalen, a small town in the countryside of the Netherlands. The children participating were in group 8, with an age range from 11-12 years old. The goal for the sessions was to get answers to the research question:

Which media (literacy) themes does the product have to treat to be relevant for the children?

In the sessions the focus was on information about:

- themes, interests and activities that play a role in the lives of these children
- their orientation towards media
- what kind of role media plays in their life
- what kind of media situations they encounter

By means of a context mapping booklet, all 28 children were immersed in making observations and reflecting upon their media usage. The assignments in the booklet were derived from the

sub questions of the research question. Figure 4 shows two example pages of the booklet. They start very general and slowly go into the more specific question about media. A secondary purpose of the sensitizing booklet was to serve as an extra information source next to the results of the sessions.

The plan was for all the children to receive a booklet from their teacher and fill out one assignment every day. However, because the children were in the last phase of their last year of primary school their schedule was a bit chaotic. Therefore, from the 28 booklets that were handed out, only a few booklets were fully filled out. The detail in which the assignments were filled in by the participants differed a lot.

Mijn mediawereld

Dit boekje is van:

BEELD EN GELUID



Hallo!



Wat leuk dat je ons helpt met ons project voor het **Nederlands Instituut voor Beeld en Geluid**! Voor ons project willen wij graag wat weten over wat jij en je vrienden/vriendinnen zoal doen op school, buiten school en op het gebied van media. Daarom hebben we dit boekje gemaakt met opdrachten daarover.

Binnenkort komen we nog een dag langs bij jou in de klas om er verder over te praten.

Onthoud: **Alle antwoorden zijn goed**. Er zijn geen goede of slechte antwoorden, we willen gewoon jouw mening en ideeën horen!

Info pagina

Woordenboek

Media: middelen om informatie mee over te dragen zoals radio, televisie, kranten, tijdschriften, internet, mobiele telefoon en video(games).

Over jou

Naam:

School:

Leeftijd:

Hobbies:

Hoeveel dagen per week gebruik jij media?

Hoeveel uur per dag gebruik jij ongeveer media?

Dag 1: Een schooldag

Stap 1: Hoe ziet voor jou een schooldag eruit? Wat doe je op school? Wat doe je na school? En was doe je 's avonds? Schrijf op deze tijdlijn dingen die jij doet op een doordeweekse dag.

Stap 2: Wat zijn leuke en wat niet zo leuke momenten op zo'n dag? Teken een blijde of boze emoticon bij elke activiteit.



voorbeeld
stap 1 opstaan
stap 2 😊



school is
uit

Stap 3: Kies twee leuke en twee stomme momenten uit, vul die in en beschrijf waarom je dat leuk of stom vindt.



....., omdat
.....



....., omdat
.....
.....



....., omdat
.....



....., omdat
.....
.....



Dag 2: Leuke activiteit

Stap 1: Teken op de pagina hiernaast iets wat je het afgelopen jaar hebt gedaan wat je super leuk vond. Heb je bijvoorbeeld laatst iets leuks met je vrienden gedaan? Een bekend iemand ontmoet? Op vakantie geweest? Of een wedstrijd gewonnen? Of iets totaal anders?

Tip! De volgende vragen kunnen je helpen bij het bedenken wat te tekenen:
Wat heb ik gedaan? Wie was/waren er bij? Waar was het?

Stap 2: Wat maakte deze activiteit zo bijzonder/speciaal voor je?

.....

.....

.....

Stap 3: Wat was er minder leuk aan deze activiteit?

.....

.....

.....

Stap 4: Breng volgende week woensdag, 15 mei, een voorwerp of foto mee die met deze activiteit te maken heeft.

Titel:



Hee, ben ik weer!
Gebruik potloden, pennen,
wat je maar wil voor de
tekening. En onthoudt: het
hoeft geen mooie tekening
te zijn!

Dag 3: Favoriete media

Stap 1: Kruis de media aan die jij wel eens gebruikt/leest/speelt/naar luistert.

Stap 2: Schrijf bij elk aangekruist media welk programma je er op gebruikt of kijkt, welke app je gebruikt, welk spel je speelt, welk boek/tijdschrift/krant je leest of naar welke muziek je luistert.

☐ computer/ipad

.....
.....
.....
.....
.....

☐ boek/tijdschrift/krant

.....
.....
.....
.....
.....

☐ televisie

.....
.....
.....
.....
.....

☐ mobiele telefoon

.....
.....
.....
.....
.....

☐ videogames

.....
.....
.....
.....
.....

☐ radio

.....
.....
.....
.....
.....

Stap 3: Vul je favoriete app, game, youtuber, serie, boek, tijdschrift of iets anders wat je leuk vindt, in bij nummer 1,2 en 3.

stap 4: Schrijf op wat het leuk maakt? Is het spannend? Ziet het er mooi uit? Is het grappig? Of is er iets anders dat dit zo leuk maakt?



.....	En de winnaar is:	
.....		
.....		
.....		
.....		
.....		
.....		
.....		
.....		
.....		

Dag 4: Media en ik

Opdracht 1

Stap 1: Als jij een bekend media persoon zou zijn, wie zou je dan zijn?

Denk bijvoorbeeld aan:

- een presentator van tv of personage van een serie/film
- een vlogger die je leuk vindt
- een personage uit een boek of tijdschrift

.....
Stap 2: Wat doet deze persoon?

.....
.....

Stap 3: Wat voor karakter heeft hij/zij?

.....

Stap 4: Waarom zou jij diegene zijn?

.....
.....

Opdracht 2: Invulopdracht

Omcirkel jouw antwoord bij de optie met het / teken en vul in op de stippel lijn. De tekst tussen haakjes () geeft informatie over wat je mag invullen.

1. Als ik de computer / telefoon / ipad / televisie gebruik dan ga ik als eerste naar
.....(app of programma)

en dan ga ik
(wat doe je dan) omdat
.....
.....

2. Het liefste doe ik dit samen met
.....omdat hij / zij

(wat vind je leuk aan hem of haar,
waar is hij of zij goed in of waarom doe
je deze activiteit graag samen met
hem of haar).

ga verder op de volgende bladzijde

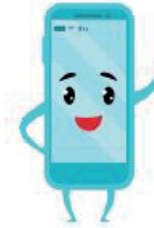
3. Dit apparaat gebruik ik het liefst op deze
plek..... (de plek waar je het gebruikt,
zoals de woonkamer, de bank, in de auto)
, deze plek voelt voor mij
omdat.....
.....
.....

4. Als ik op de computer / telefoon / ipad /
televisie zit ga ik nooit naar
.....(app of
programma) omdat ik dit stom / moeilijk /
saai /vind.

5. Een jaar geleden was dit mijn favoriete
app/programma/spel/..... op de
computer/telefoon/ipad/televisie,
omdat.....
..... Nu doe ik
dat nogsteeds / niet meer omdat

6. Als ik iets zou moeten kiezen wat ik altijd leuk
zal blijven vinden op de computer / telefoon /
ipad / televisie is dat
..... omdat

Dag 5: Droom media



Bij deze opdracht mag je zelf kiezen of je alleen wat schrijft, of ook een tekening van je idee erbij maakt.

Als je je eigen app, serie, film, youtube video of ander medium zou mogen bedenken, wat zou dat dan zijn? Wat is het thema? Wat wordt er verteld? Wat zou de gebruiker kunnen doen?

Stap 1: Wat ga je bedenken? Een app, serie, film, computerspel, youtube video, radio programma of iets anders met beeld en/of geluid?

.....

Stap 2: Schrijf op de volgende bladzijde op wat je idee is. Als je wil kan je er ook nog een tekening bij maken om te laten zien hoe het er bijvoorbeeld uit zou zien.

Stap 3: Geef je idee een titel. Hoe zou het heten?

Titel:

[illegible]

Figure 1 consists of a 3x3 grid of scatter plots. The rows represent different countries: USA (top), Canada (middle), and UK (bottom). The columns represent different years: 1990 (left), 2000 (middle), and 2010 (right). Each plot shows the relationship between the number of children in the household (x-axis) and the number of children in the family (y-axis). The x-axis ranges from 0 to 10, and the y-axis ranges from 0 to 10. The plots show a positive correlation, with the number of children in the family generally increasing as the number of children in the household increases. The USA shows the highest number of children in the household, followed by Canada, and then the UK. The UK shows the highest number of children in the family, followed by Canada, and then the USA. The correlation is strongest in the USA and weakest in the UK.

Session set-up

According to Mathieu Gielen (2008), there are a few aspects that have to be taken into account when doing a context mapping session with children. First of all, it is best to work with small groups of 2 to 3 children to ensure all children can be given enough individual attention. Secondly, it is key with children to do several quick assignments instead of one longer one. “A variety in the assignments keeps participants interested and makes the outcomes more diverse. Addressing a variety of skills in the assignments enlarges the chances all participants will find some exercises fitting to their capacities for expression” (Gielen, 2008, p. 181).

The session plan was set-up according to those rules. In Dalen, two generative sessions of 80 minutes, of which 10 minutes was introduction, were done with 6 participants in both sessions. Within one session, the groups were split in two and both groups were led by a supervisor to stimulate conversation. One session consisted of 3 short varied exercises:

1. In the first exercise, the children had to tell a story of a memorable activity of the last half a year. This was also the first assignment in the booklet, which made it an easy warm-up assignment. They were asked to bring an object or picture related to this story, to trigger

the child to tell more details about the story and for their peers to make the threshold to ask questions lower.

2. The second exercise was to make a collage about their experience with media, using ambiguous images and words that were given to them. They could choose if they wanted to make a collage about one specific media they use or media in general. While the children were creating their collages, it opened up the possibility to talk with them about more specific themes within media. As Gielen (2008) points out in his research: “This is the time when they are focusing on the theme and informal conversation at this time may yield results that they might be reluctant to express in public or in formal evaluation.” Thus, the focus is not on what the children make, but on the conversations with them while they are making the collage. As a final step, the children were asked to present their collage to the rest of the group, revealing even more interesting information.

3. The third exercise was a group assignment. The children were presented with a hypothetical case of a teacher wanting to build a machine for his pupils. It was their assignment to come up with a machine that would teach other pupils something about media. They were given two fill-out sheets

to guide them step-by-step through the assignment. Figure shows one of the sheets as an example. The goal behind this assignment was to see what aspects of media the children were already aware of. This assignment turned out to be rather complicated for the children. However, while doing the assignment, a few interesting stories came up.

The children doing the three exercises provided an opportunity to observe how they deal with assignments, what is too complicated for them and how they behave.

Session in Amsterdam

The other sessions took place at the ‘EBS de Morgenster’ in Amsterdam, with children of group 7. These children get media literacy lessons every Thursday afternoon. Therefore, it was assumed they had more expertise in this field of media. The goal for the sessions was to gain an understanding of children orientation towards media and their preferences and needs within media. The sessions in Amsterdam were organized differently due to a limited amount of time of 45 minutes per group. The pupils were split into two groups of 15 participants per session. Within the sessions, the children were grouped, 5 children in one group, with one supervisor that could help them and try to gain information through talking.

The assignment for the children was a modified version of the last assignment of the sensitizing booklets of the children in Dalen: their dream media. The assignment in Amsterdam contained four parts:

1. Make a mind map about media
2. Choose one type of media that you would like to be the boss of and write down the positive and negative aspects of this media
3. Think of a way to improve the media and come up with a new feature
4. Present your ideas

To help the children with this assignment, they were all given three fill-out sheets (see figure 6 for an example sheet and appendix D for fully filled-out sheets). In the round of presentations, the other children in the group were allowed to ask each other questions, providing interesting insights for the research.

Analysis approach

The sessions provided a lot of raw data, from the booklets, the fill-out sheets, audio/video recordings and make-assignments such as the collage assignment. The audio recordings were transcribed, the information from the other sources turned into written information and translated into statements cards. A statement card translates a quote of one participant into the

interpretation of the researcher. Figure 7 shows an example of a statement card:

Interpretation:	Moments become special when something unusual happens.
Quote:	"Ik heb een <u>wielren</u> wedstrijd gewonnen, met <u>pasen</u> voor kinderen. Ik win bijna nooit, dus nu was het speciaal."
Extra information:	-

These statements cards were clustered among the following themes that were derived from the sub-research questions:

- Motivations
- Behavior
- Values
- Skills
- Needs

Within these themes, several clusters emerged, some of which were media related and some were non-media related. Chapter 5 and 6 discuss the conclusions drawn from these clusters

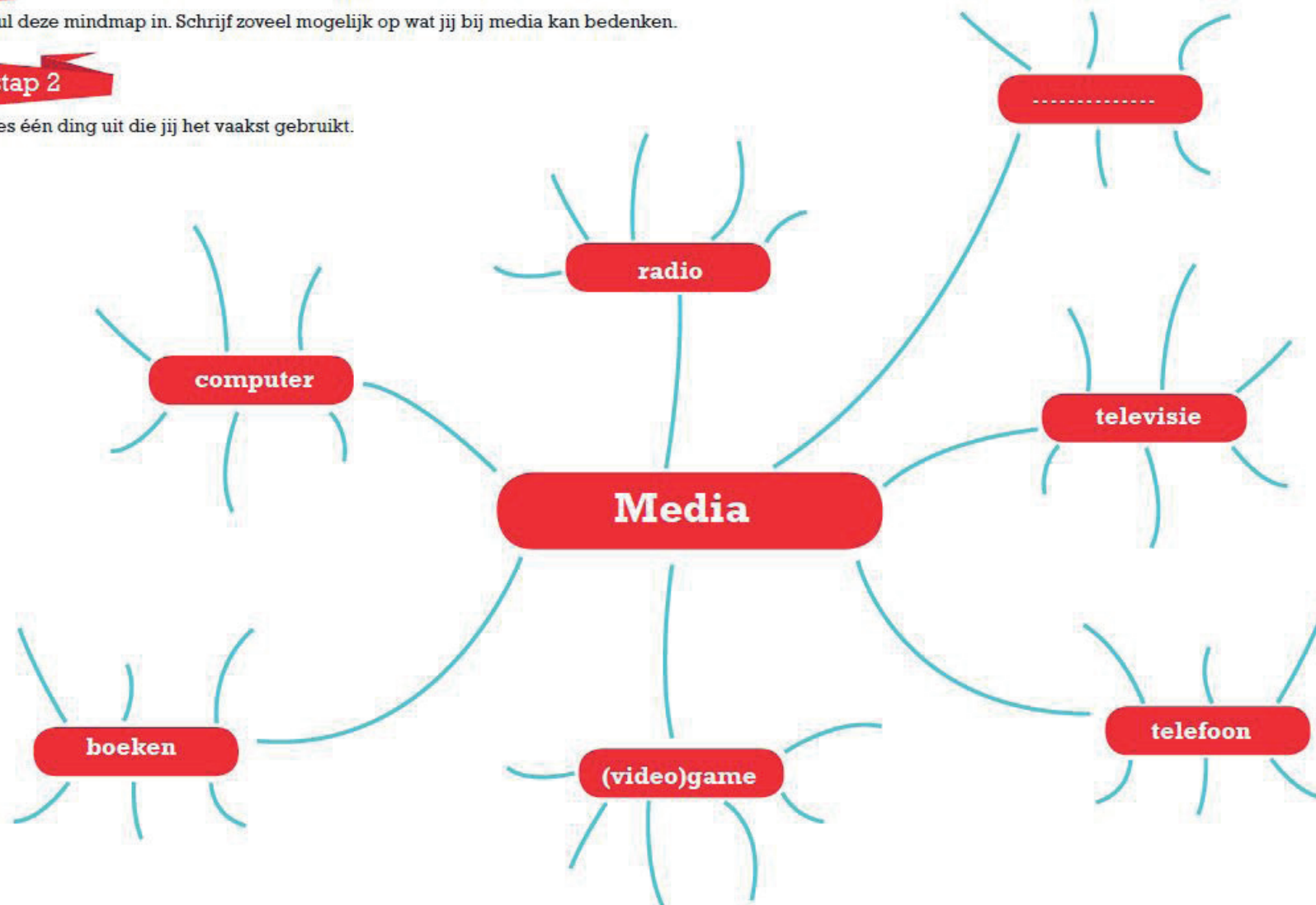
stap 1

Vul deze mindmap in. Schrijf zoveel mogelijk op wat jij bij media kan bedenken.

stap 2

Kies één ding uit die jij het vaakst gebruikt.

BEELD EN GELUID



stap 3

Wat vind je leuk aan dat wat je hebt gekozen?

Leuk

BEELD EN GELUID



stap 4

Wat vind je minder leuk aan dat wat je hebt gekozen?

Minder leuk

stap 5

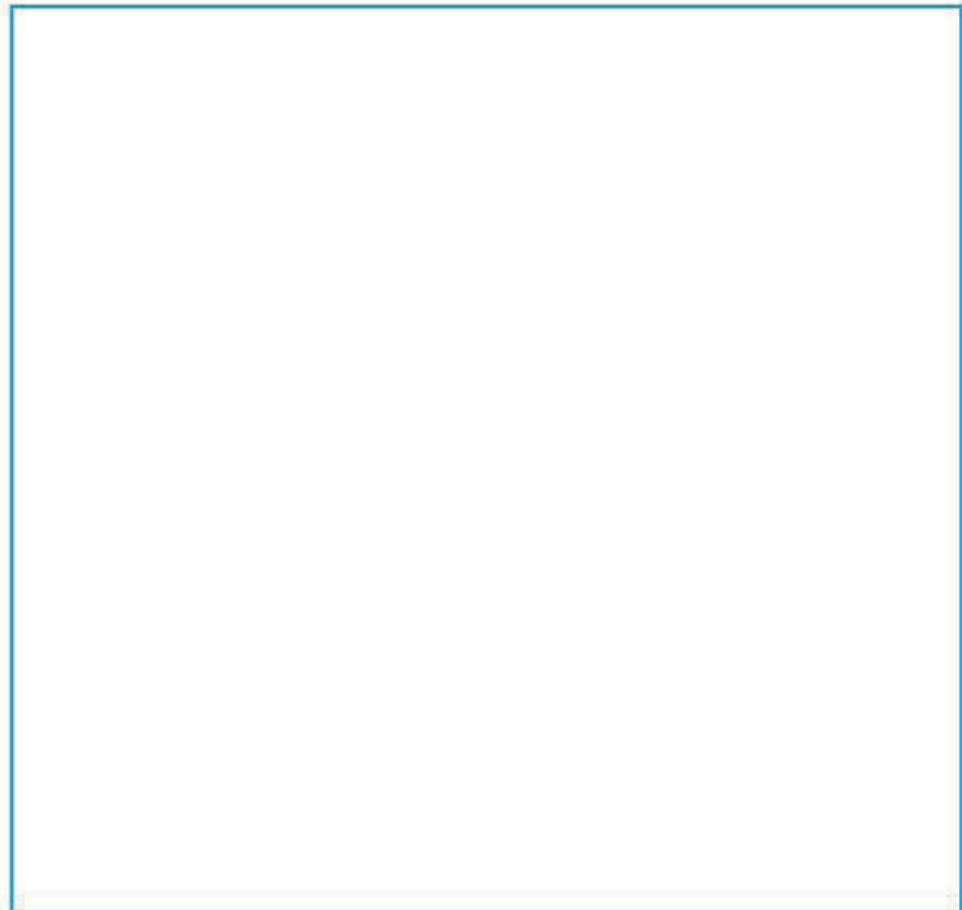
Nu ben jij de baas! Je mag het product nog leuker maken.
Vul de onderste twee vragen in.

Hoe zou jij het product verbeteren?

Wat zou je toevoegen om het nog leuker te maken?

stap 6

Maak een tekening van de leukere versie.



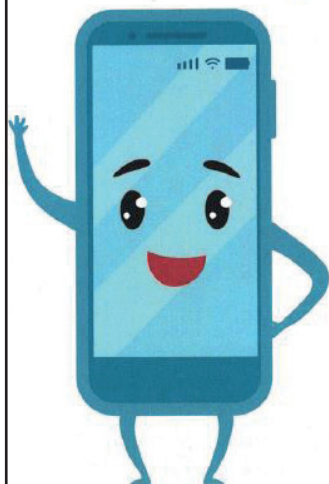
BEELD EN GELUID



G. Filled in context mapping booklet

As explained before, part of the context mapping is the booklet. Below an example of a filled in booklet is shown.





Hallo!

Wat leuk dat je ons helpt met ons project voor het **Nederlands Instituut voor Beeld en Geluid**! Voor ons project willen wij graag wat weten over wat jij en je vrienden/vriendinnen zoal doen op school, buiten school en op het gebied van media. Daarom hebben we dit boekje gemaakt met opdrachten daarover.

Binnenkort komen we nog een dag langs bij jou in de klas om er verder over te praten.

Onthoud: **Alle antwoorden zijn goed.** Er zijn geen goede of slechte antwoorden, we willen gewoon jouw mening en ideeën horen!

Info pagina

Woordenboek

Media: middelen om informatie mee over te dragen zoals radio, televisie, kranten, tijdschriften, internet, mobiele telefoon en video(games).

Over jou

Naam: *Sara*

School: *basisschool*

Leeftijd: *13*

Hobbies: *dansen, boksen, muziek luisteren.*

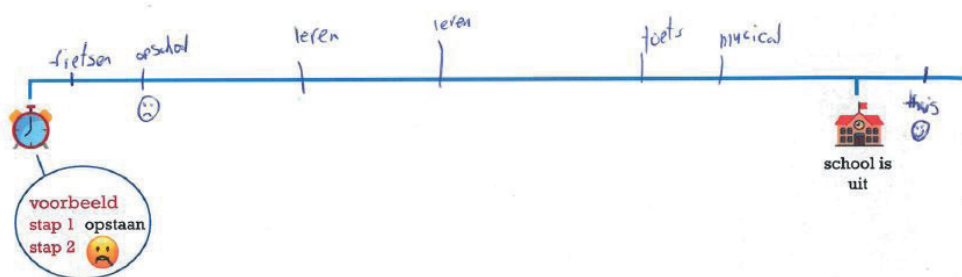
Hoeveel dagen per week gebruik jij media? *7 dagen per week*

Hoeveel uur per dag gebruik jij ongeveer media? *6 uur*

Dag 1: Een schooldag

Stap 1: Hoe ziet voor jou een schooldag eruit? Wat doe je op school? Wat doe je na school? En was doe je 's avonds? Schrijf op deze tijdlijn dingen die jij doet op een doordeweekse dag.

Stap 2: Wat zijn leuke en wat niet zo leuke momenten op zo'n dag? Teken een blijde of boze emoticon bij elke activiteit.



Stap 3: Kies twee leuke en twee stomme momenten uit, vul die in en beschrijf waarom je dat leuk of stom vindt.

😊 telefoon, omdat ik kan
samenwerken met mijn
vrienden

😊 sporten, omdat ik me
dan beter voel

😞 op school, omdat ik liever
thuis ben

😞 praten, omdat ik stil
niet leuk vind want ik snap
niet



Dag 2: Leuke activiteit

Stap 1: Teken op de pagina hiernaast iets wat je het afgelopen jaar hebt gedaan wat je super leuk vond. Heb je bijvoorbeeld laatst iets leuks met je vrienden gedaan? Een bekend iemand ontmoet? Op vakantie geweest? Of een wedstrijd gewonnen? Of iets totaal anders?

Tip! De volgende vragen kunnen je helpen bij het bedenken wat te tekenen:
Wat heb ik gedaan? Wie was/waren er bij? Waar was het?

Stap 2: Wat maakte deze activiteit zo bijzonder/speciaal voor je?

Het was gezellig en leuk met mijn ouders en mijn zus en mijn vriendin Lucy en Carine.
Zijn op het hoogste punt van Europa geweest dat was heel mooi.

Stap 3: Wat was er minder leuk aan deze activiteit?

Er waren chinezen.

Stap 4: Breng volgende week woensdag, 15 mei, een voorwerp of foto mee die met deze activiteit te maken heeft.

Titel: Zwitserland vakantie



Hee, ben ik weer!
Gebruik potloden, pennen,
wat je maar wil voor de
tekening. En onthoudt: het
hoeft geen mooie tekening
te zijn!



Dag 3: Favoriete media

Stap 1: Kruis de media aan die jij wel eens gebruikt/leest/speelt/naar luistert.

Stap 2: Schrijf bij elk aangekruist media welk programma je er op gebruikt of kijkt, welke app je gebruikt, welk spel je speelt, welk boek/tijdschrift/krant je leest of naar welke muziek je luistert.

☒ computer/ipad

allebei

☒ boek/tijdschrift/krant

alle drie

☒ televisie

☒ mobiele telefoon

alles

☐ videogames

☒ radio

rap pop
spotify

Stap 3: Vul je favoriete app, game, youtuber, serie, boek, tijdschrift of iets anders wat je leuk vindt, in bij nummer 1, 2 en 3.

stap 4: Schrijf op wat het leuk maakt? Is het spannend? Ziet het er mooi uit? Is het grappig? Of is er iets anders dat dit zo leuk maakt?



Tik Tok
ik en mijn vrienden
zitten erop

En de winnaar is: Netflix
YouTube Cosmo
is leuk te om naar
te kijken en te lezen

Lina
en een stom
tijdschrift

Dag 4: Media en ik

Opdracht 1

Stap 1: Als jij een bekend media persoon zou zijn, wie zou je dan zijn?

Denk bijvoorbeeld aan:

- een presentator van tv of personage van een serie/film
- een vlogger die je leuk vindt
- een personage uit een boek of tijdschrift

Dee

Stap 2: Wat doet deze persoon?

Vlooft en zit in de Koder

Stap 3: Wat voor karakter heeft hij/zij?

leuk, lief, grappig, slim

Stap 4: Waarom zou jij diegene zijn?

Omdat ze aardig is

Opdracht 2: Invulopdracht

Omcirkel jouw antwoord bij de optie met het / teken en vul in op de stippellijn. De tekst tussen haakjes () geeft informatie over wat je mag invullen.

1. Als ik de computer / telefoon / ipad / televisie gebruik dan ga ik als eerste naar login
 Scher (app of programma)
 en dan ga ik snapschat checka
 (wat doe je dan) omdat tiktok leuk is

2. Het liefste doe ik dit samen met
 lieke omdat hij / zij er
 (wat vind je leuk aan hem of haar,
 waar is hij of zij goed in of waarom doe
 je deze activiteit graag samen met
 hem of haar).

ga verder op de volgende bladzijde

3. Dit apparaat gebruik ik het liefst op deze plek... thuis (de plek waar je het gebruikt, zoals de woonkamer, de bank, in de auto)
deze plek voelt voor mij... thuis
omdat... het thuis is

4. Als ik op de computer / telefoon / ipad / televisie zit ga ik nooit naar... zender
Fortnite (app of programma) omdat ik dit stom / moeilijk / saai vind.

5. Een jaar geleden was dit mijn favoriete app/programma/spel... Netflix op de computer/telefoon/ipad/televisie,
omdat... ik alle films kan kijken
Nu doe ik dat nog steeds niet meer omdat... voor de films

6. Als ik iets zou moeten kiezen wat ik altijd leuk zal blijven vinden op de computer / telefoon / ipad / televisie is dat... Netflix
omdat... films kijken

Dag 5: Droom media



Bij deze opdracht mag je zelf kiezen of je alleen wat schrijft, of ook een tekening van je idee erbij maakt.

Als je je eigen app, serie, film, youtube video of ander medium zou mogen bedenken, wat zou dat dan zijn? Wat is het thema? Wat wordt er verteld? Wat zou de gebruiker kunnen doen?

Stap 1: Wat ga je bedenken? Een app, serie, film, computerspel, youtube video, radio programma of iets anders met beeld en/of geluid?

Youtube filmpje

Stap 2: Schrijf op de volgende bladzijde op wat je idee is. Als je wil kan je er ook nog een tekening bij maken om te laten zien hoe het er bijvoorbeeld uit zou zien.

Stap 3: Geef je idee een titel. Hoe zou het heten?

Sara's vlog

Titel:

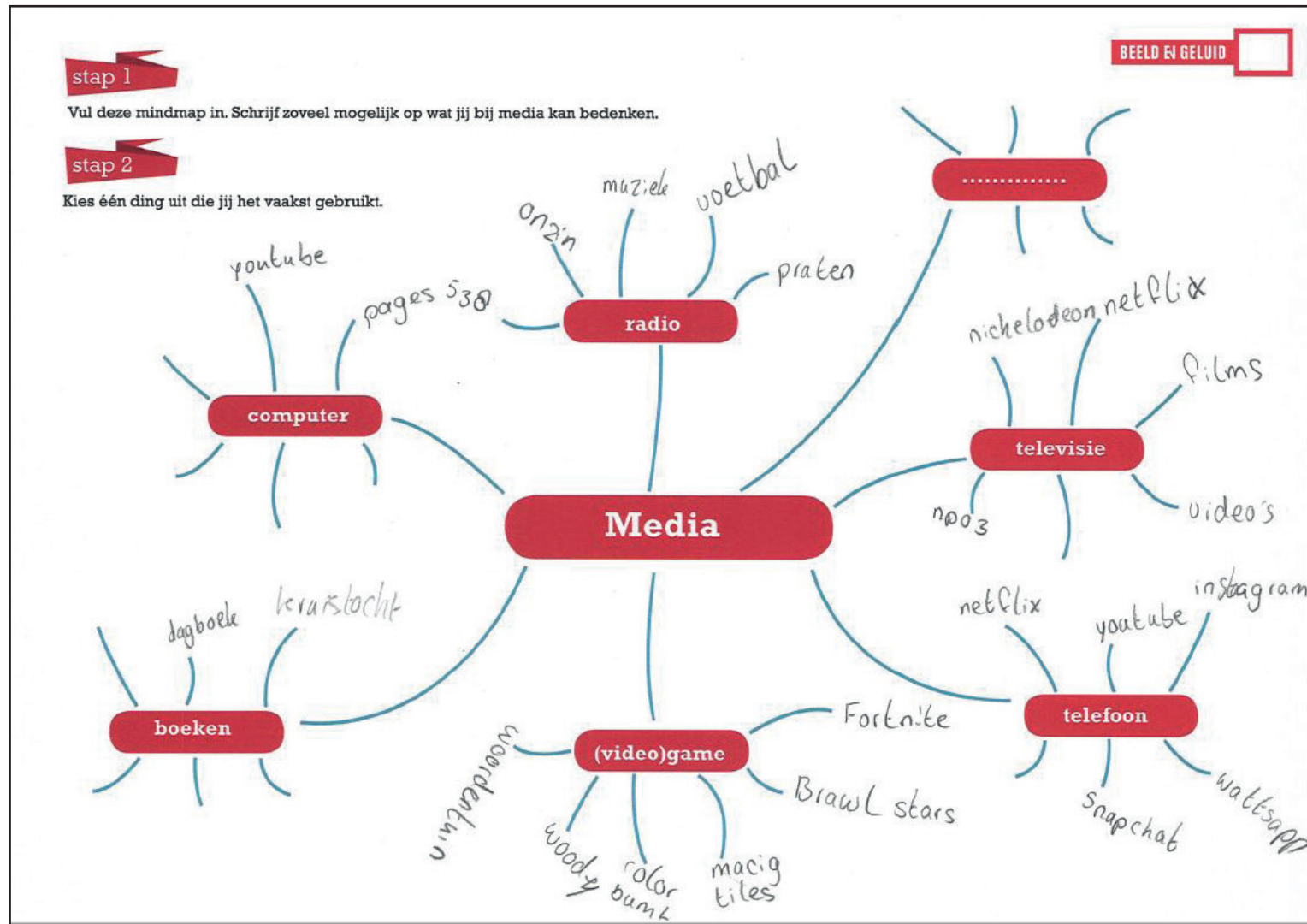
Sara's vlog
mijn leven filmen



H. Filled in fill in form Amsterdam

As explained before, in the generative session in Amsterdam the children had to fill in several fill in sheets. One with a mindmap of media, one

assignment about the positive and negative points of the media platform they chose and the last one what they would change to make the media platform better.



Minecraft

stap 3

Wat vind je leuk aan dat wat je hebt gekozen?

Leuk

- Bouwen
- Slopen
- Poppetje kiezen
- ~~-----~~
- achtbaan maken

stap 4

Wat vind je minder leuk aan dat wat je hebt gekozen?

Minder leuk

- Monsters
- Dat er geen honden zijn

BEELD EN GELUID

BEELD EN GELUID

stap 5

Nu ben jij de baas! Je mag het product nog leuker maken.
Vul de onderste twee vragen in.

Hoe zou jij het product verbeteren?

- Meer dieren
- Dat je kan kiezen in welke tijd je bent als in de prehistorie of de toekomst kan spelen.
- Dat het minder geld werkt op de computer.

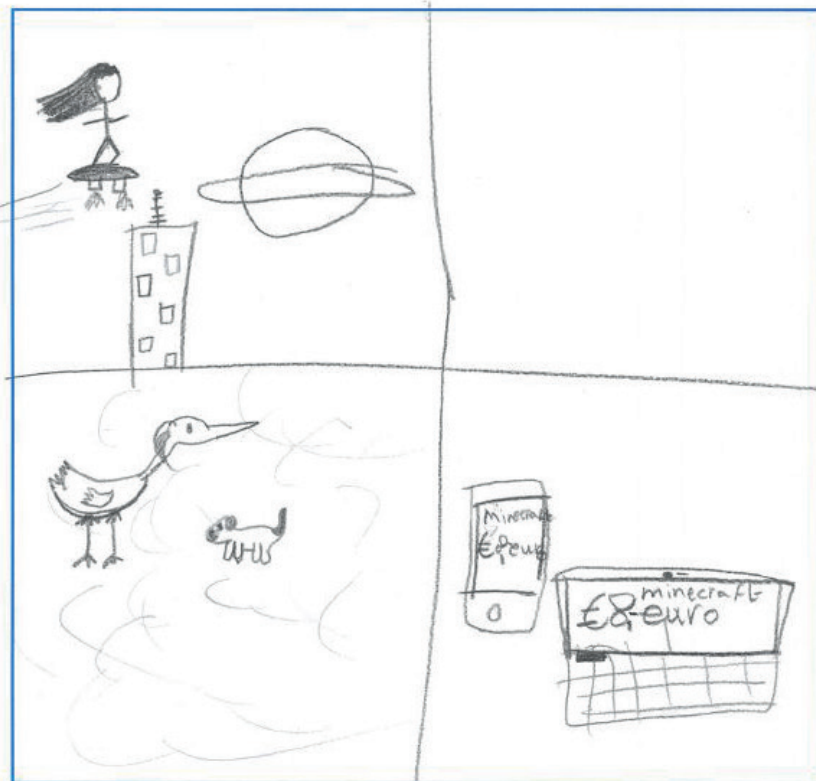
Wat zou je toevoegen om het nog leuker te maken?

- Meer dieren
- andere tijden
- minder geld op de computer

stap 6

Maak een tekening van de leukere versie.

BEELD EN GELUID



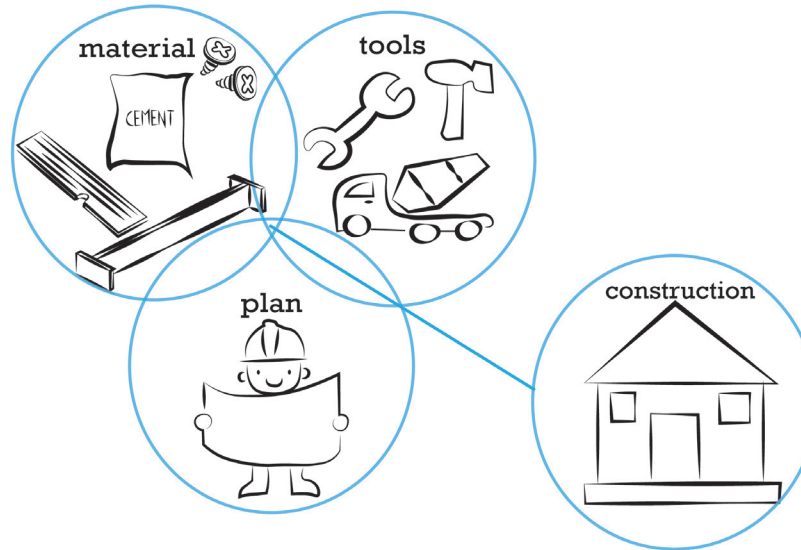
I. Media as a construct

Media as a construct

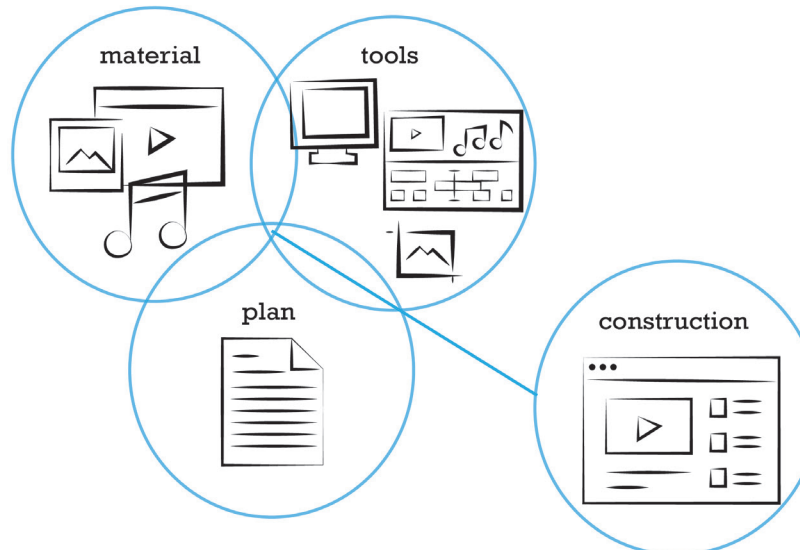
To explain what is meant with the phrase 'media is a construct', I made a comparison to the construction of a house. When planning to build a house, you first need to come up with a plan. You have restrictions because of rules of the municipality and you only have a certain amount of land. This plan contains information about the feeling you want the house to radiate, the dimensions of the house etc. When the plan is done, the materials have to be collected that are needed to build the house. Some materials play a primary role for the building, while others have the function to put the primary materials together, such as nails, cement etc. These last ones are sometimes not visible at first sight, but are indeed present. However, most of the primary material will not be ready to be used immediately. With the help of tools, the materials can be adjusted so they are ready for the construction.

The elements of construction, plan, material, tools also make up the building blocks by the construction of a media message. See figure on the right. What these aspects mean in the media will be explained in this chapter

construction of a house



construction of media content



The material

Videos, photos, text and sounds

The base materials of media content are videos, photos, text and sounds. This can be content that already existed and is altered for new use or material that is self-made. The written or spoken text in a media message can contain codes and conventions that “refer to, symbolize, or summarize particular meanings or sets of ideas”.

The tools

The editing software:

The material can be adjusted with the help of certain software. In the following ... , different construction tools for different elements of (audio)visual content are listed.

<i>(Audiovisual elements)</i>	<i>Construction tools</i>
<i>View</i>	<i>Framework (framing)</i> <i>Filter</i> <i>Focus</i>
<i>Montage</i>	<i>Order</i> <i>Cutting out</i> <i>Speed up</i> <i>Transitions</i> <i>Flashback/flashforward</i>
<i>Sound</i>	<i>Voice over</i> <i>Sound effect</i> <i>Muting</i>

Conclusion

When analyzing media, it is important to consider the following four key concepts: production, language, representation and audience. An analysis on these concepts can tell something about the message the producer wants to convey. Changing one of these, can change the entire message of the media content. However, I do not want the children to do a whole analysis of media content by answering all the questions. From the sessions in Dalen, we learned that children like to discover things by doing gamified exercises. Therefore, the goal in this project is to make children acquainted with the key concepts of constructed media content by several playful active assignments. The following questions and production techniques will be helpful when ideating ideas.

J. Introduction stories

In the first brainstorm, together with a colleague from Sound and Vision, resulted in four different possible introduction stories for the workshop.

1. A video band is disappeared from the archive. Sound and Vision is completely in turmoil because they need to get the tape back as soon as possible because it is ruined. Only a part of the film is digitalized, which is shown to the children but the rest of the film should be found.

A video was put on the internet by the thief, who says that the children will receive the video back from him/her if they prove they are media literate. As a last assignment the children will have to put the video piece back in the right order.

2. Several media products are stolen from the archive of Sound and Vision. Sound and Vision really wants to figure out what pieces are stolen, so put a request out on the news to return the pieces in exchange for some money. On YouTube all kinds of video's pop-up of people that say they know something. However, not all of them are true. The children will have to figure out which one are real, and which ones are not through analyzing the videos.

3. Sound and Vision wants to archive media content that represents the media landscape of 2019 from the point of view of children.

Therefore, they now want children to choose media content that they would like to archive. However, Sound and Vision only has a limited amount of space for media content, thus the media content has to meet the selection criteria of Sound and Vision and has to be categorized to see in which part of Sound and Vision it has to be stored. To do so, the children will have to analyze their chosen media content.

4. Cluedo: a well-known influencer/YouTuber has disappeared and nobody knows where he/she is. There are several clues online of his/her last activities, people posting something claiming they know or saw something, people making video's with scenarios of what could have happened. The children will have to play the role of journalists and investigate what really happened. What news is fake? What is real? How do they know it?

5. A person from the past has time traveled and is shocked all the new media that has emerged. He/she has no clue how internet works and has never heard of YouTube. Because this person was a journalist in 1980, he/she is very interested in this new platform YouTube where every-body can play 'journalist'. Therefore, he would like to discover how YouTube works and what he/she can do with. He would like the children to help him/

her understand the media messages of all the video's on YouTube.

K. Workshop concept 0 - Archivists for a day

Workshop idea

The children will be archivists for one day. They will be told what Sound and Vision does and are asked to help. As archivist for the day, they are asked to choose YouTube content they think has to be in the archive, representing what is happening right now in 2019. This story introduces Sound and Vision, at the same time makes the children feel like they are the experts and serves as a reason to talk about audiovisual content.

In the workshop, they would be asked to make a (limited) selection of YouTube content, that in their opinion represents the media of 2019, that they think would be important to archive. Thereafter, the analyze aspect of the workshop would start. The children would have to analyze the YouTube content they chose to see if the content would make the cut through the selection criteria of Sound and Vision. As a follow up step, the videos would have to be analyzed so the children would know where to store the videos in the archive of Sound and Vision, based on the elements of Buckingham.

Steps of the lesson:

1. The Sound and Vision museum teacher introduces himself/herself.
2. He/she asks the children about Sound and Vision, if they familiar with it or not?
3. A video is shown about Sound and Vision. In the video, it is explained what the archives purpose is: being able to show Dutch (media) history through audiovisual content.
4. The kids are shown a few very old videos, and are asked if they think these videos were important to archive.
5. Introducing the goal of Sound and Vision now: At this moment, YouTube plays a huge role in the lives of our teenagers. Therefore, we want to archive some of those content as well. Want the children to be archivists for the day.
6. Sound and Vision wants to ask the children what YouTube video's they would choose to put in the archive, that they think represent the year 2019 (or 2020) well. What are children's YouTube interests in this year? Explain them the first assignment to choose one of the categories and that their chosen video's will be added to this channel (eventually).
8. Give the children 2 minutes to find their video and add it to the channel, with a timer. Their question is: According to you, what should be in de the collection? Can you help Sound and Vision select the right content?
9. Give some of the children the change to explain their choice and why they would like this.

L. Workshop ideas - build-up directions

The second part of the workshop is the middle part, which will contain several small assignments. The principle central to the ideas in round 2 is the principle that media is a construct. Therefore, the goal for the workshop was to make the children become acquainted with the construct of a video that can influence the eventual media message. From the sessions at the schools, I learned that the best way to make children of this age group learn something, is by make them learn by doing, preferable in a playful manner and in small steps.

The leading question therefore is:

How to make children explore the construct elements of audiovisual content by working with the elements?

There are three directions in which they can learn by doing:

1. Producer: By producing their own video, the children will go through the same steps and encounter the same decision points as any other producer would.

2. Deconstruct – reconstruct: By analyzing an existing video, deconstructing it to see the constructing elements, and reconstruct it to a new/altered version with a different media message as outcome.

3. Exploring: By playing with possible construction elements separately from each other. Every assignment treats a different element and shows the effect of altering these elements. The children will encounter all the elements in a structured manner. In the end, all the information can get together in a final assignment.

For all the three directions, an idea was ideated with an additional link to the introduction story and assignment ideas.

1. Producer:

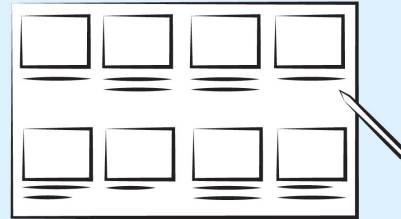
Connection to the introduction story: In the introduction story, the children are told that Sound and Vision wants to archive videos that show the media history of the Netherlands. In this lesson, the children are asked to make their own video about the media landscape of 2019, that could be archived. What would they show?

- 1 The children are asked to 'design' a short video about the media of 2019 from their point of view because the archive of Sound and Vision has to show the medialandscape of all the times.

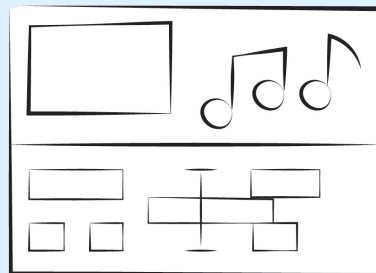


- 3 The children will write a scenario about their media story, thinking about the representation.

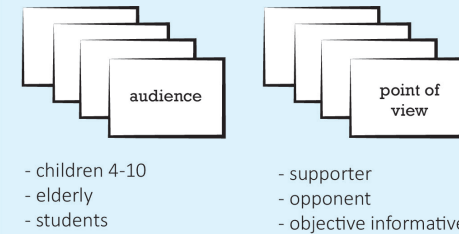
They think about which media to focus on, what they want to tell and what they have to show.



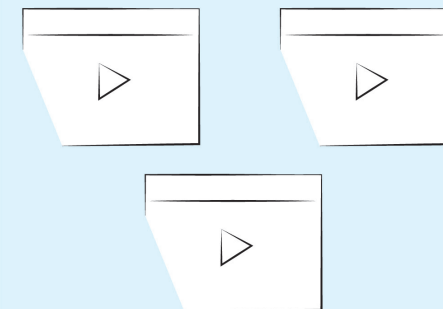
- 5 With an easy editing program, they will edit the videos into their short video, the museum teacher will help them with that.



- 2 The children will draw some cards that will tell them something about the audience group and the point of view they will take in their own video.



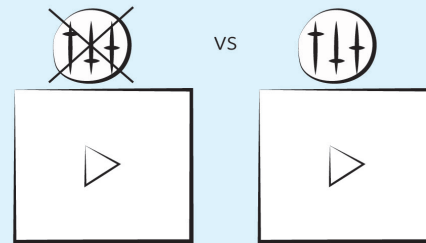
- 4 The children will pick a few video's from YouTube that they would use.



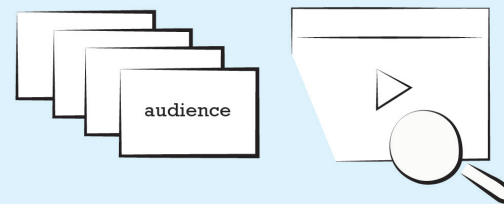
2. Deconstruct and reconstruct:

Connection to the introduction story: The children are told that the archivist at Sound and Vision found an old machine with which apparently, they can remix media content. The archivist upgraded it and now it usable for YouTube videos. It is up to the children to try out the update.

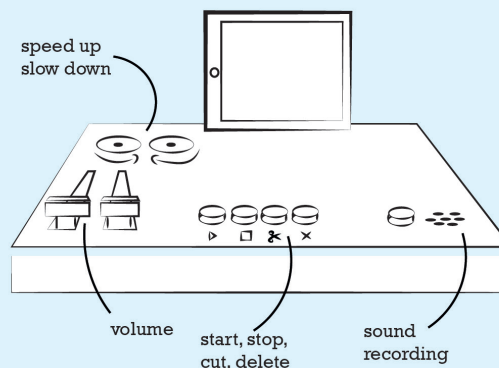
1 The children are shown some examples of original and remixed version of the same videos, picked from the Sound and Vision archive.



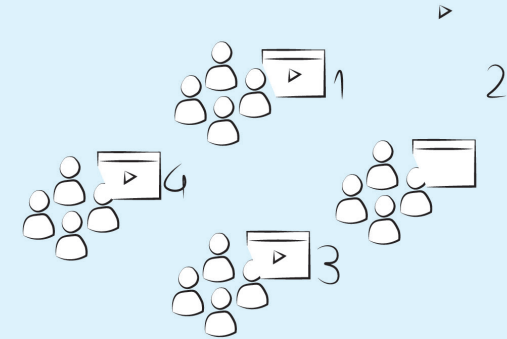
3 The children receive questions cards that help them analyze the video.



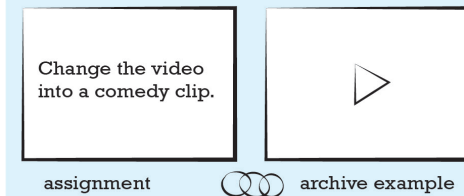
5 The children will remix the video with the remix table. This cable can do voice over, sound effects, cutting and pasting etc.



2 The children are split in groups and every groups gets one video.



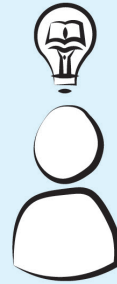
4 The children draw one assignment card, that explains them what to change about the video.



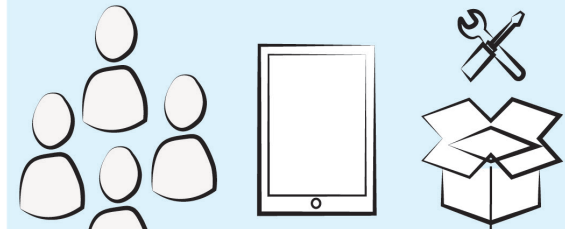
3. Exploring:

Connection to the introduction story: The children have chosen their YouTube video that they want to archive, but you have to have enough knowledge about audiovisual content to be able to choose a good video. Therefore, the archivist of Sound and Vision first want to check the knowledge of these children. They have to successfully complete several assignments about media content.

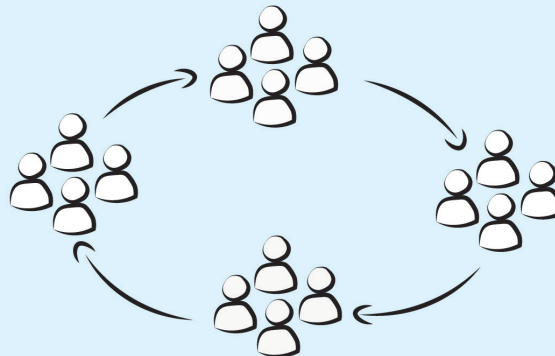
- 1 The museum teacher explains that you need to have enough knowledge about media content to be able to choose a good video. Therefore, the children will do some assignments to test their knowledge.



- 2 The children are split in groups and all given one assignment to start. Every group receives one iPad and one assignment box with physical elements.



- 3 The group will rotate between the assignments.



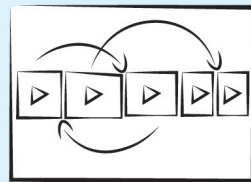
Several assignment ideas:

1 Finding the right order

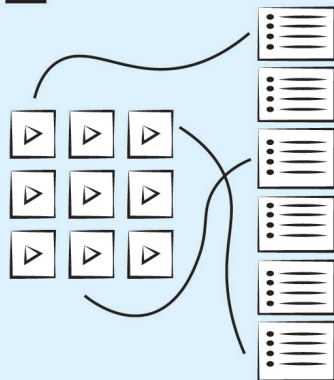


The children hear a story. Based on this story, they have to play with the order of the video fragment to 'visualize' the story.

The children hear an altered version of the story. They have to play with the order of the fragments and maybe cut out some parts.

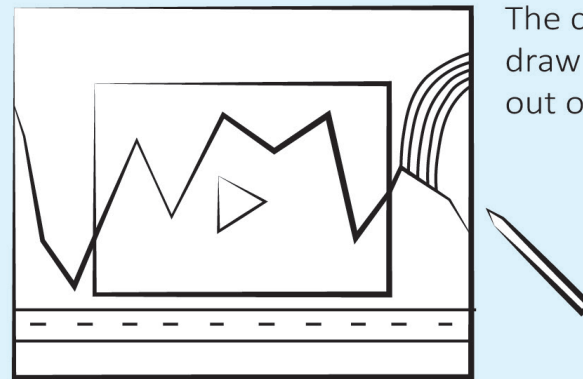


2 Categorizing



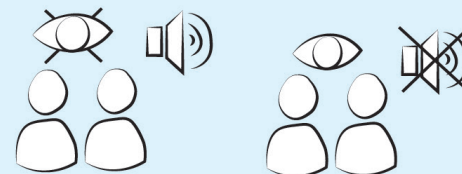
The children have to link videos to category cards. The cards contain information about the audience, producer, representation and language.

3 Out and in the frame



The children have to draw what takes place out of the frame.

4 Sound and Vision



The children have to watch a video: one part of the group without sounds, one part without imagery. Both parts of the group have to think about the possible happenings in the video.

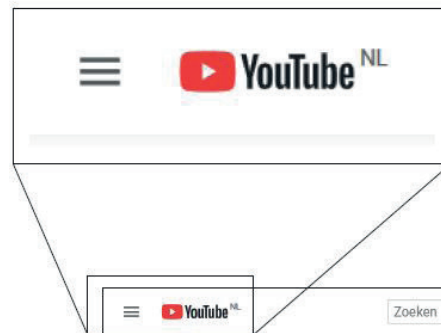
M. Workshop concept 1- Media construct

The four themes of the assignments are based on the different construct elements of audiovisual content.

Theme 1: the platform

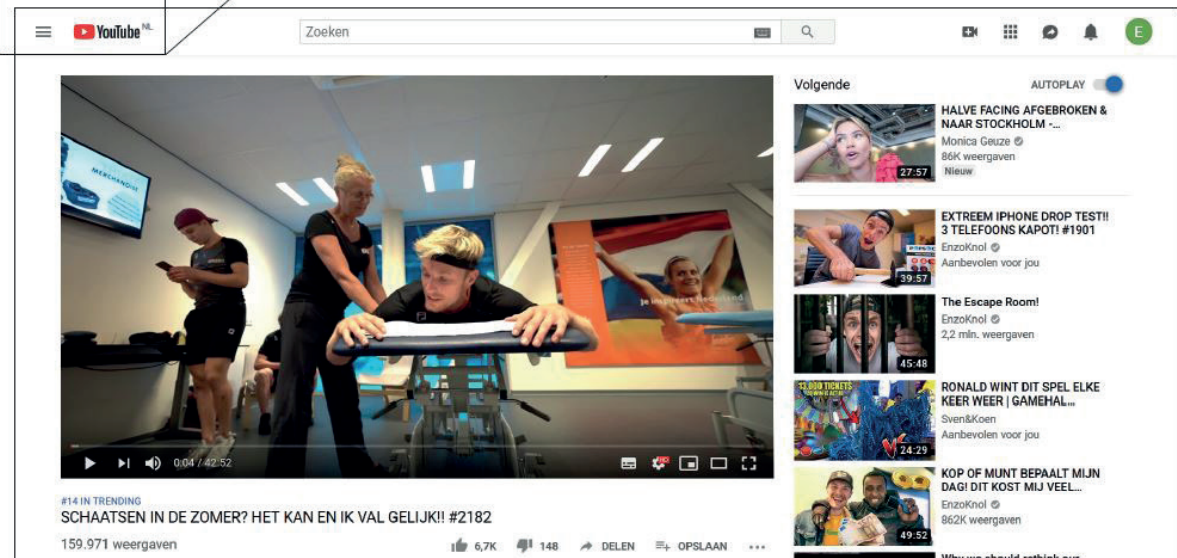
When someone wants to convey a media message, the first thing he/she has to consider is the media platform. If you make something for Instagram it needs different elements than a YouTube video.

The goal with this assignment is to: make children aware that the same media message can be conveyed through different formats such as platforms, genres, narrative structures.

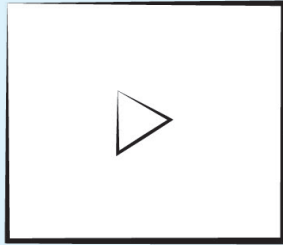


Theme 1: The format

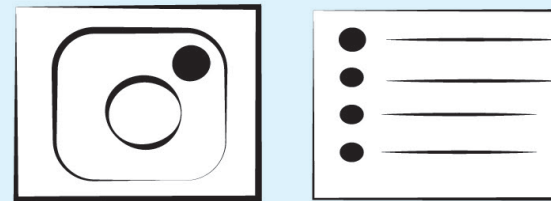
Goal: To make children aware that the same media message can be conveyed through different formats such as platforms, genres, narrative structures.



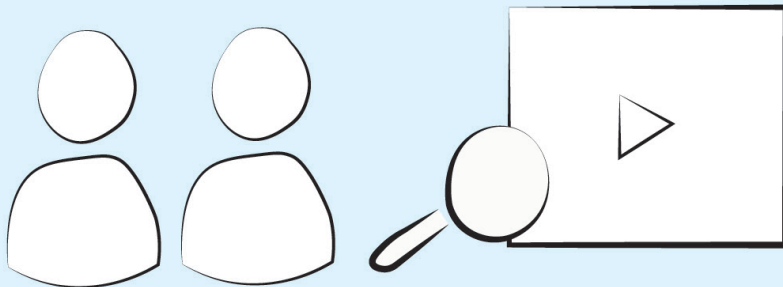
- 1** Video about different media platforms and the options that are specific for these platforms.



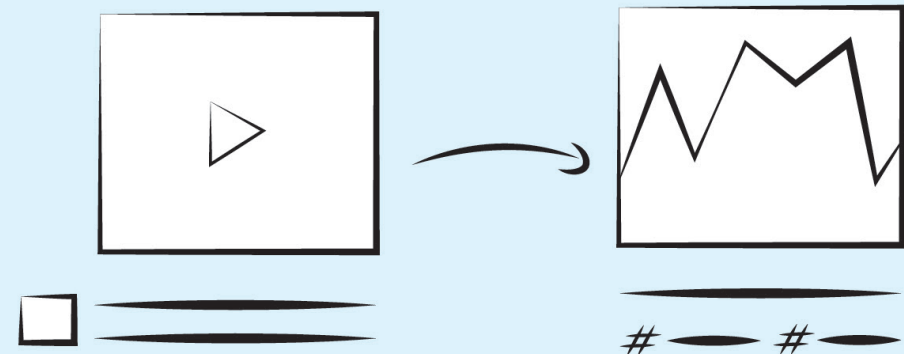
- 2** The children will receive two kinds of cards. One sort with a media platform image on them and one sort with a list of points that describe this platform. So for example: hashtags are connected to Instagram.



- 3** The children will receive a YouTube video that they have to analyse a bit and will draw a card with information of an other media platform: spotify, instagram, etc.



- 4** The group will have to translate the video to a post on one of the other platforms. They will have to translate different aspects of the video to the 'mold' of a different platform.



Theme 2: the framing

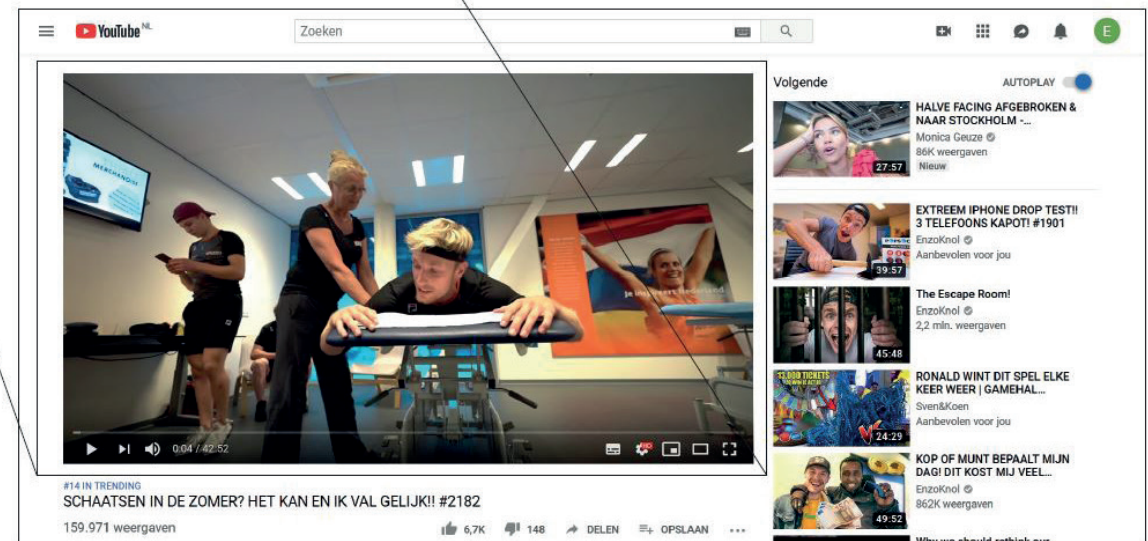
The second part they have to think about is what do they want to tell/convey. What is there media mes-sage and which 'filter' will this video get. They have to think about what aspects of the message subject they want to show in the video, and what to leave out. The goal with this assignment is to make children aware that you only see part of the picture/situation because of the chosen frame. The frame of the camera determines what is shown and what not and that the producer has to make conscious decisions about this.



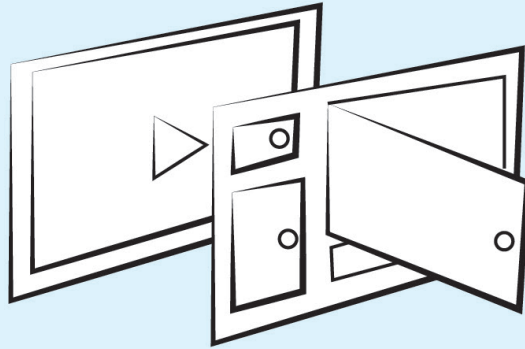
Theme 2: The frame (framing)

Goal: To make children aware that you only see part of the picture because of the chosen frame.

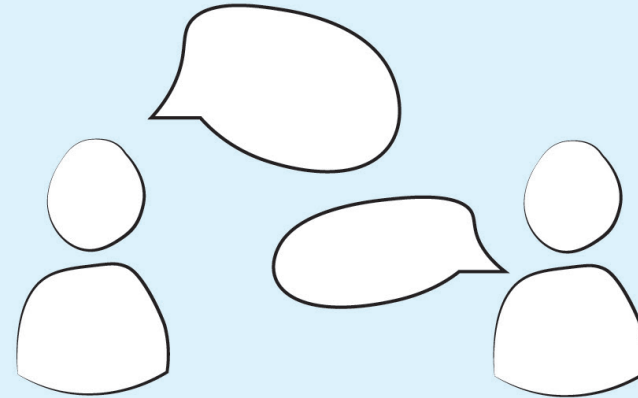
To make the children aware that the frame of the camera determines what is shown and what not and that the producer has to make conscious decisions about this.



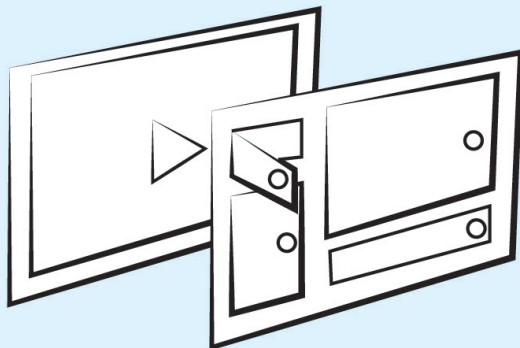
- 1** Children will watch a video through a 'smaller door'. Every child having a different size door.



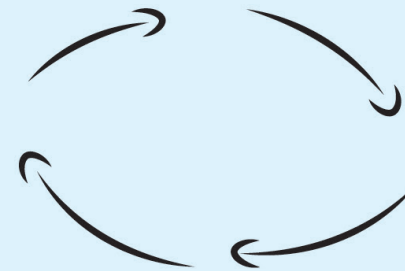
- 2** The children have to explain to each other what they saw. Everybody seeing something different.



- 3** Children will watch a second video through different door. Every child having a different size door again.

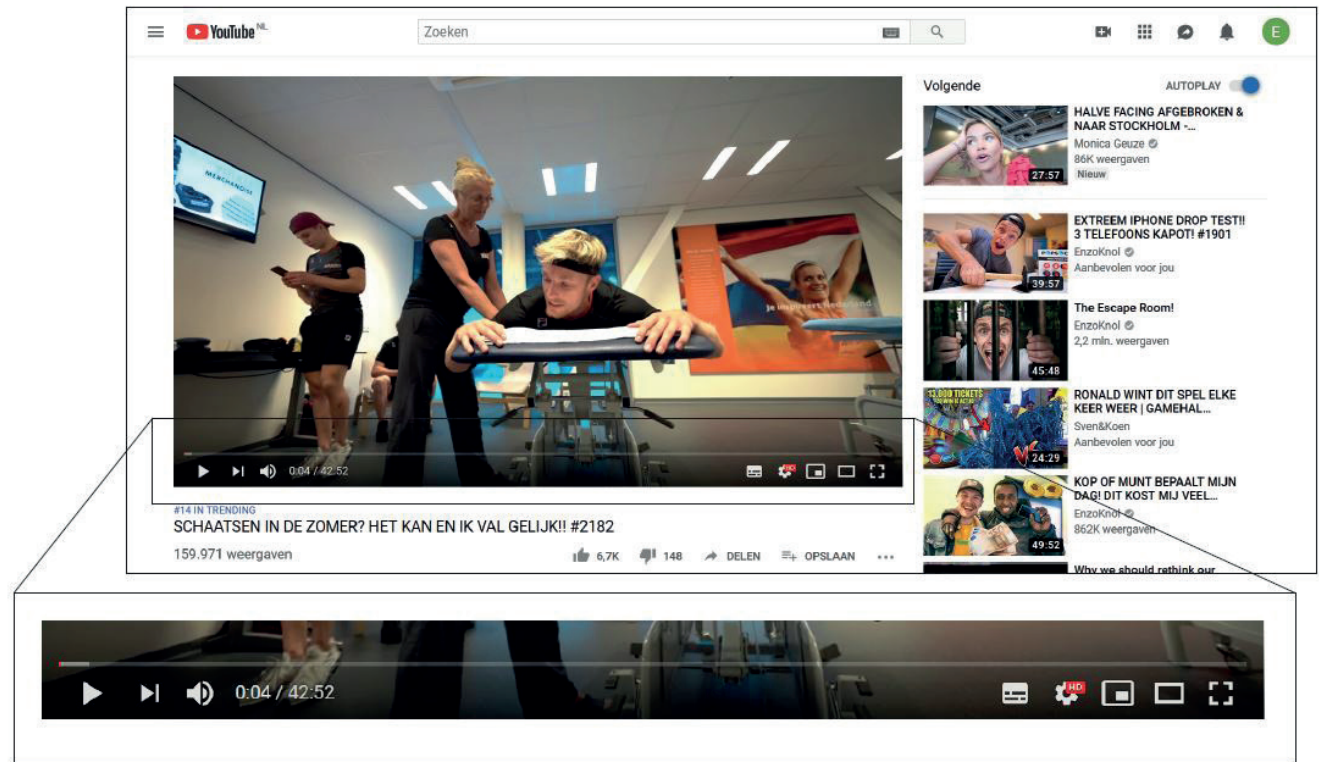


- 4** This repeats itself four times. Everytime having a different kind of frame: bigger, smaller, zoomed in/out.



Theme 3: Montage (Editing the duration and order)

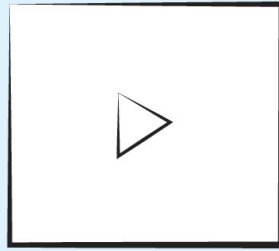
The last part of the production of a video is the editing of the video. With editing programs, a lot can be altered on the video's that were shot. The goal of this assignment is to make children aware of the different editing options such as order change, cutting and pasting and adding content and the effect they have on the end result.



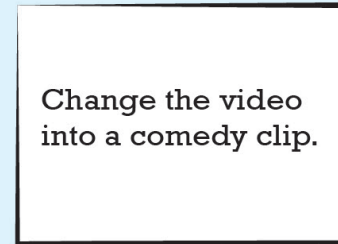
Theme 3: Montage (Editing the duration and order)

Goal: To make children aware of the different editing options such as order change, cutting and pasting, and adding content and the effect they have on the end result.

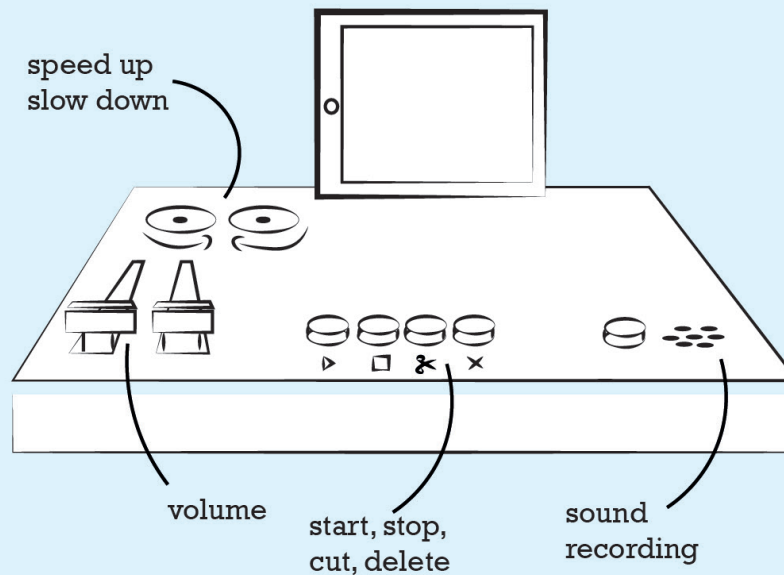
1 Children will watch a video of one of their YouTubers.



2 The children will receive a card of how to change the video.

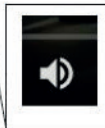
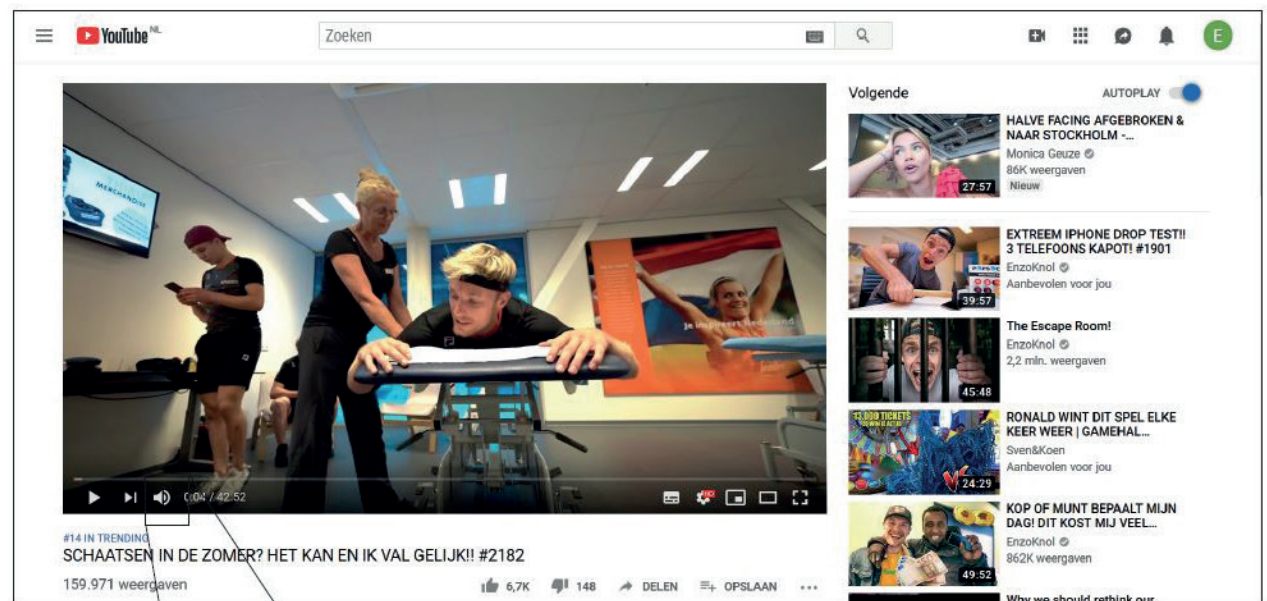


3 The children are editing the video with the 'editing table'.



Theme 4: Sound, language and imagery

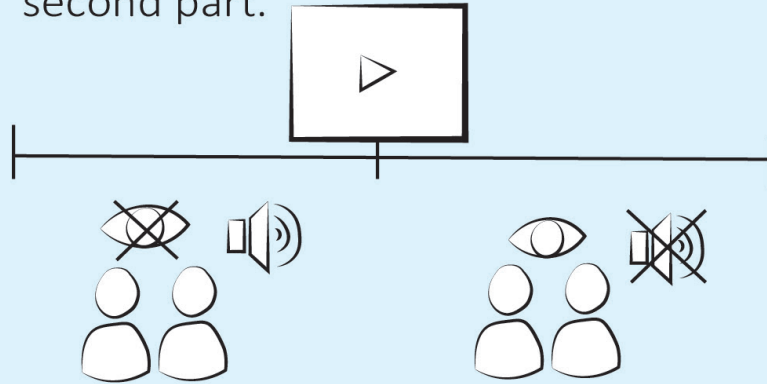
When someone wants to convey a media message, the sound and vision of the video can have a strong impact on how well this message is conveyed. With sound, language and imagery some things can be exaggerated for example. The goal of this assignment is to make children aware of the impact of sound and vision on the experience of the video. In forms of: music, speech, languages and other sounds.



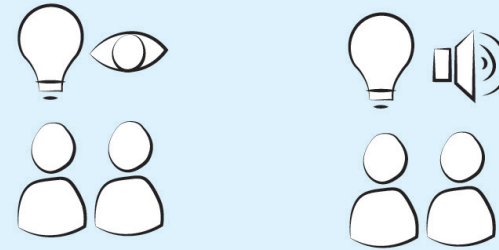
Theme 4: Sound, language and imagery

Goal: To make children aware of the impact of sound and vision on the experience of the video. In forms of: music, speech, languages and other sounds.

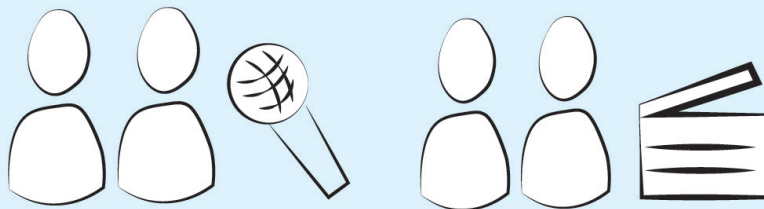
- 1** Two of the group only hear the sound of the first part of the video. The other two only see the imagery of the second part.



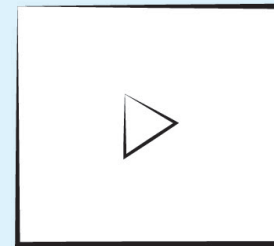
- 2** Both groups have to come up with what they think happened in the video.



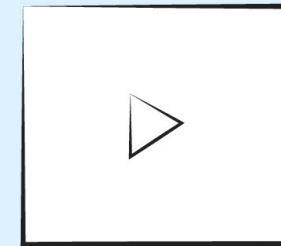
- 3** Group one makes a voice over, while group two is going to make a video acting out.



- 4** The videos are put together and compared with the original.



Original



From the
group

N. Workshop concept 2 – YouTube influence

'Workshop' goal:

I want the children to become aware of the possible influences YouTube and YouTubers can have on their behavior (and that of other's) and trigger a critical attitude.

Three influences of different levels. These influence also occur on other media platforms.

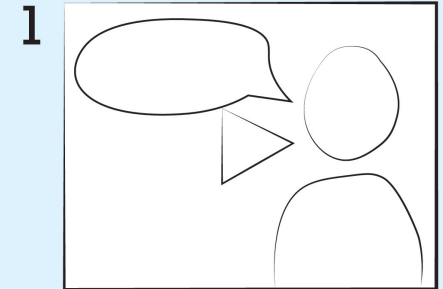
- *influence of the platform - algorithm bubble*
- *influence of the producer*
- *influence of the content*

Focus on YouTube:

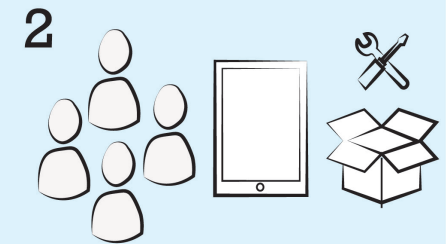
- *to explain something by using a platform the children are familiar with.*
- *because all the influences occur together on this platform.*
- *audiovisual content from the archive of Sound and Vision can be used.*

Introduction

- *2 time travellers - boy + girl - 1980*
- *Familiar with television*
- *Unknown with internet and YouTube*
- *Curious about YouTube*
- *Children are experts - help him/her*
- *Allowed to ask 'stupid' questions*

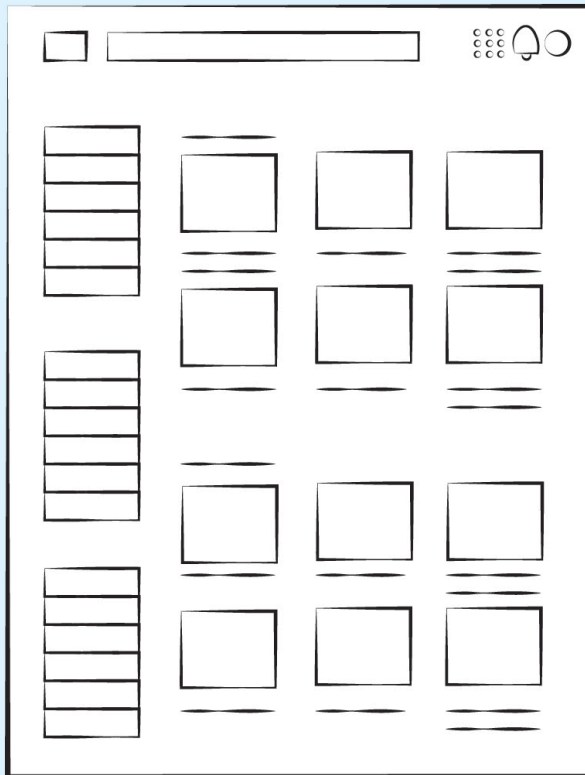


- *Children in groups of 4*
- *Receive a YouTube discover box*
- *Physical elements - 'games'*
- *Ipad - person X ask questions, gives feedback, guides to next step.*
- *Three rounds*



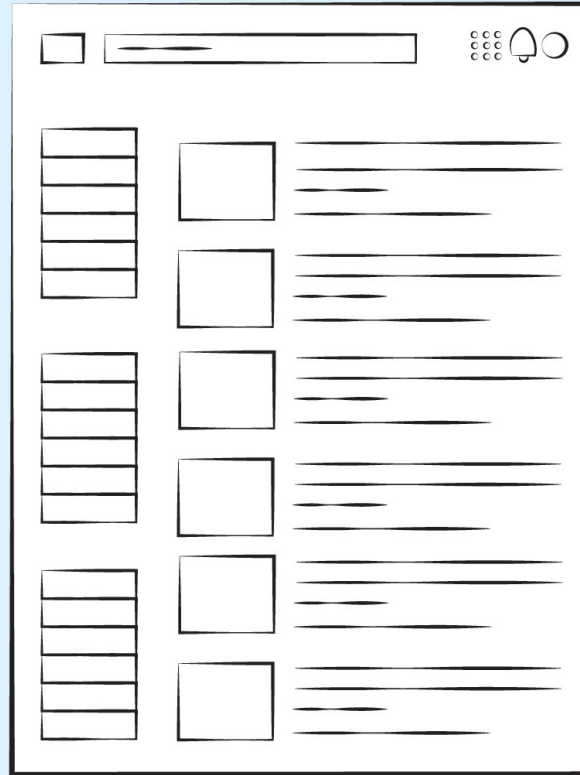
Order of going through YouTube

Opening YouTube



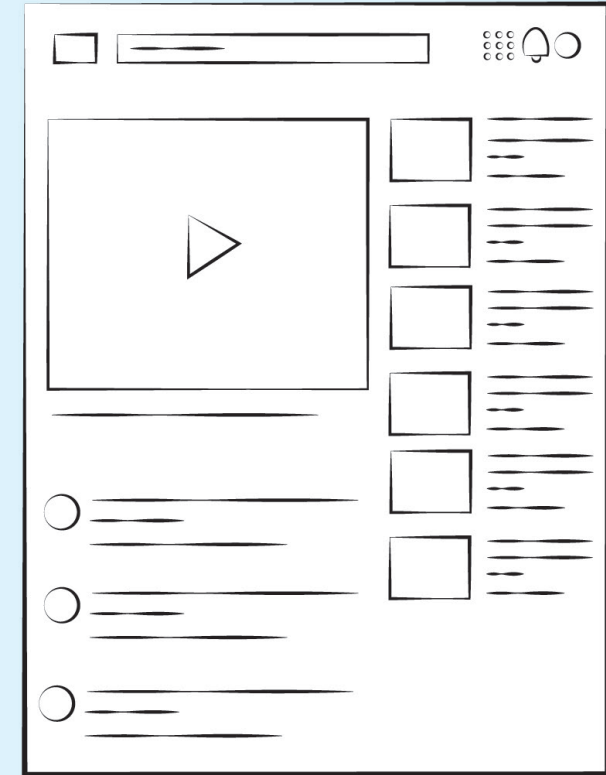
What kind of video's are there on YouTube and why are there video recommended?

Choosing a video



How do I know which video contain the right info?
What are all these weird pictures and signs?

Watching a video



Is this content normal? Am I suppose to do this as well?

Theme 1: The startpage - Algorithm (filter bubble)

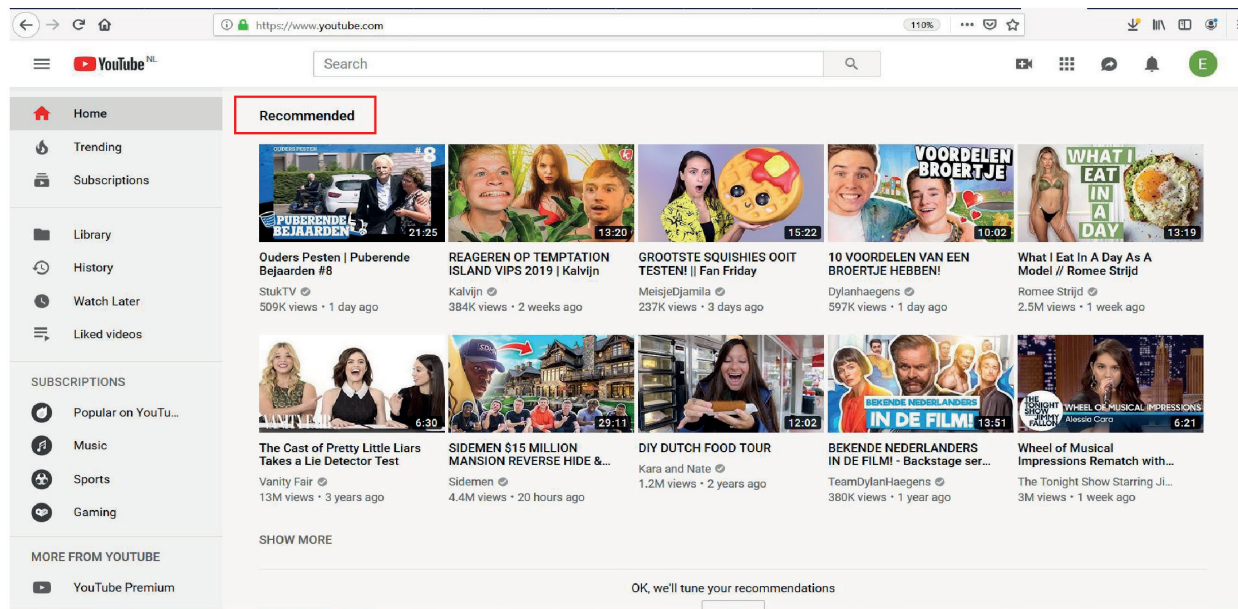
YouTube and the children themselves create this bubble with only the same kind of videos. It facilitates finding information for you, but it can also push you in a certain direction or leave out certain categories of videos. This algorithm doesn't stimulate to diversify.

Question of the travellers:

What are these recommendations based on?

How do they know what I like?

What kind of other videos are on this platform, next to the recommended?



The algorithm of YouTube create this bubble with only the same kind of videos. In case of the children between 10-12, these are mostly vloggers, game videos etc. The behavior of children on YouTube, such as subscribing on certain channels only stimulates this algorithm. If facilitates finding information for you, but it can also push you in a certain direction or leave out certain video categories. This algorithm doesn't stimulate to diversify.

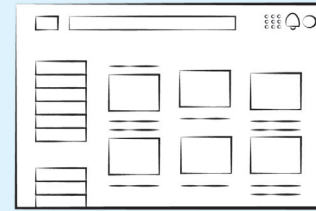
In the analysis, I learned that children hardly watch television anymore, making the information source of children limited. YouTube has a big amount of informative videos, however because of the algorithm it will get harder for the children to watch different kinds of videos than that they are used to. They would have to consciously search for a different kind of video.

YouTube creates this filter on the start page of the platform based on the subscriptions and the previously watched videos of that person. This bubble strengthens the behavior of the children to only watch the videos of their YouTube idols. However, these YouTubers only introduce a one sided view on the world and steers the children's opinion and interests into one direction: that of

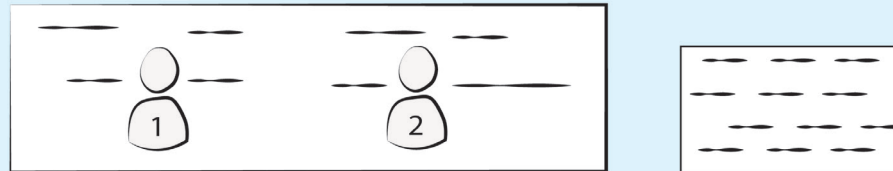
1. The algorithm Limited information sources of children: What content to I always watch, but what is also out there that could be interesting?

The algorithm of YouTube and the children themselves create a bubble with videos of the same category. It facilitates finding information for you, but is also sneaky.

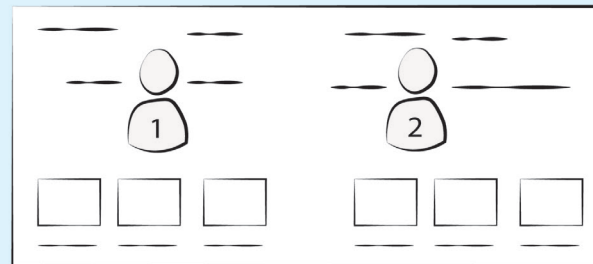
- 1 The travellers have been looking at some videos on YouTube but have no clue where the video suggestions come from. How does YouTube know what they like??



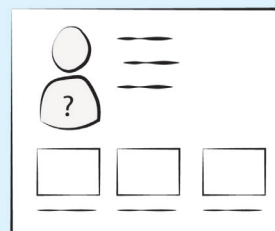
- 2 The children will receive some information about the YouTube history of the two travellers (screenshots). First, the children have to analyze these screenshots, based on that pick words that they think suit the two time travellers.



- 3 The children will be shown several small videos with the thumbnails and title. They will have to decide if they would suggest this video to one of the two travellers or that it is a video not interesting for either of them.



- 4 The children are asked to make a profile of a person based on the videos that they thought didn't suit one of the travellers. Representing somebody else's bubble.



Theme 2: The search page - titles and thumbnail

The media can be misleading and producers can try to lure you into watching a video. YouTubers try to create the most attractive title and thumbnail to attract viewers. However, the title or thumbnail can suggest something that doesn't even happen in the video, or nearly at the end.

Questions of the travellers:

What do I see on the pictures and do I read in the titles?

What do you think is shown in this video?

Which video is the right one, the one that has the content I am looking for?

2. How the media can be misleading, influencing the way people look at the media content.

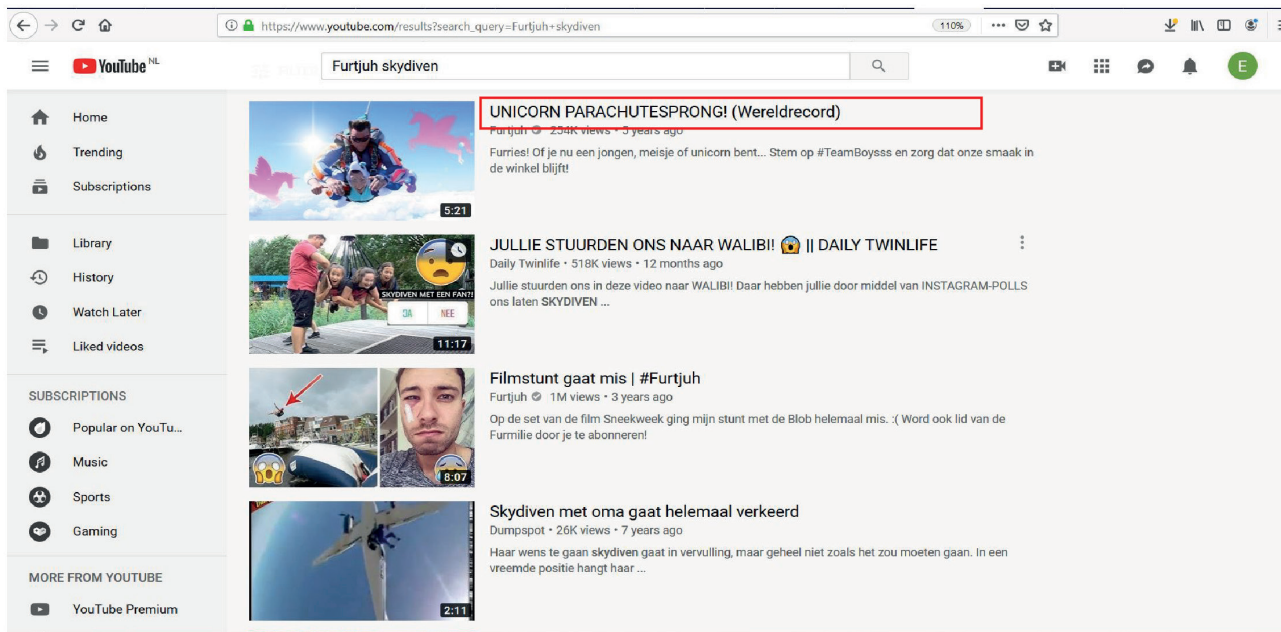
Subject: not everything of the media is true.

The title can also create this point of view of how to look at the video. It is how you interpret the media message that the producers try to influence.

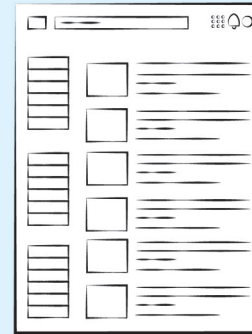
The title and thumbnail of a videos is the first thing the children see before watching the video. Just like a shop window of a store, it has to look and sound attractive to lure the children into watching the videos. The Youtubers urn money through the amount of views they get on their video and when their viewers watch the advertisement attached to the video. Therefore, the YouTubers want as many viewers as possible and for the viewers to watch the video as long as possible if the video contains several moments of advertisement. YouTubers have several tricks with their thumbnails and title to influence the behavior of the children.

I identified several of these tricks and will introduce them here with an example:

- quote of a person in the video
- exaggerating what happens in the video
- a non-finished sentence
- using the name of another well-known YouTuber
- title with held back information
- insinuating something
- misleading (twist the thruth)
- advertisement of a product or event



- 1 Person X searched for something on YouTube which gives him/her a list of suggestions. Which one do I choose?

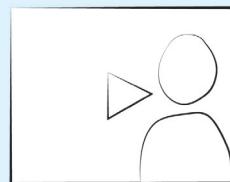


- 2 The children are asked to categorize the given suggestions on misleading/honest.

(and give cards how they mislead you: exaggerate, pervert the thruth)

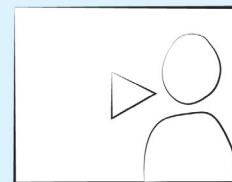
misleading	vs.	honest
☐		☐
☐		☐
☐		
☐		

- 3 What do you think will happen?



A:
B:
C:

- 4 The thruth: The children will have to come up with an honest title for the misleading ones and a lie for the honest



Theme 3: The video page - How far do I go for views?

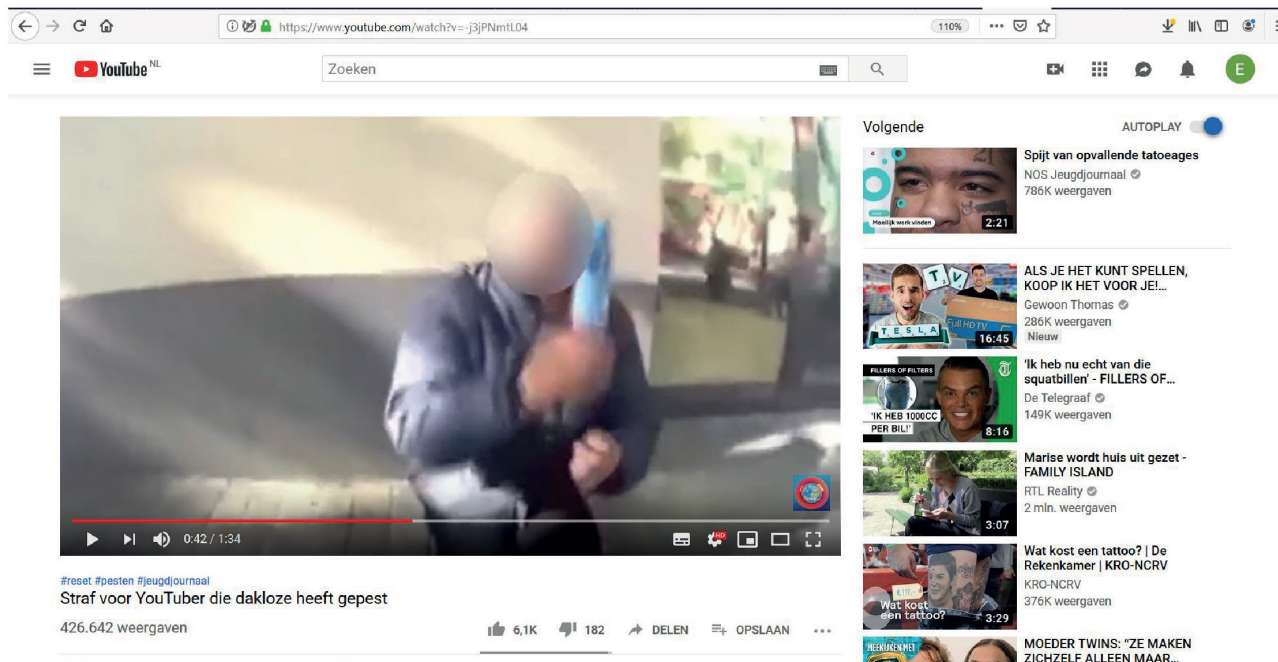
In the media, the content of the video can sometimes go too far. YouTubers want to get as many viewers as possible and therefore sometimes take it too far. Challenge or prank videos go from funny to over the top.

Questions of the travellers:

What are challenges and pranks?

Is it okay to do this nowadays?

Should I also try this out or is this going too far?



3. How their moral development is influenced by what they watch: How do people behave in these video's, is that normal?

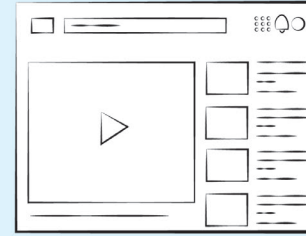
The influence of media on children's moral development (also in the analysis).

As explained before in the part about moral development, children's behavior is partly driven by the moral lessons they learned from the media they consume. YouTubers have a responsibility for how the rest of the world might imitate their practices. Sometimes YouTubers make videos of pranks, in which random people are filmed. What they don't tell/show is that they ask the permission of the people they filmed to post the video online. The YouTubers withhold information that are actually important for the children to know about, to be able to behave properly in the real world themselves.

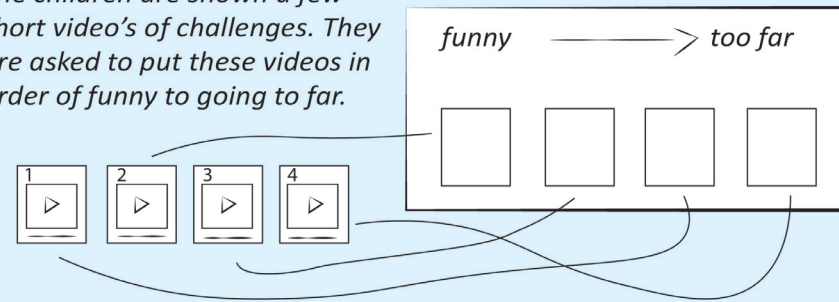
Additionally, the videos posted on YouTube sometimes have shocking content and discussions start to arise about if it sometimes that went too far. Challenges like the cinnamon challenge go viral, and people of all ages participate in it without knowing the actual dangers of it. It is a challenge for YouTubers to keep the balance between coming up with an interesting video that people want to see and keeping it ethically appropriate. On the plus side, YouTubers can also have a good impact on people. Example of the hair donation.

It is important for children to have an own opinion about what they think is okay and what not. And be aware of the big influence media can have on them.

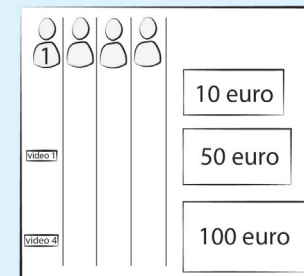
- 1** Person X finds a challenge and is totally shocked about what he/she sees. Do I need to participate in this as well?



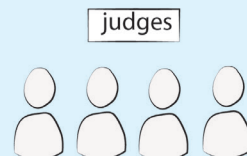
- 2** The children are shown a few short video's of challenges. They are asked to put these videos in order of funny to going to far.



- 3** The next question to the children is: What would you do and would your decision change if you would get money for it?



- 4** What punishment would this person deserve in your opinion?

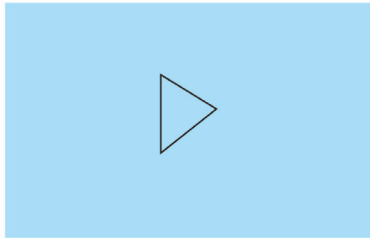


O. Workshop concept 3 - Influencer tricks

	<u>Introductie</u>	<u>Opdracht 1</u>	<u>Opdracht 2</u>	<u>Afsluiter</u>
<i>Onderwerp</i>	Influencers zijn van alle tijden.	Vershil 1: idool vs vriend	Vershil 2: extreme content	Conclusie workshop
<i>Opbouw</i>	introductie B&G compilatie video opstarten	info video maak opdracht kritische kijk	info video maak opdracht kritische kijk	
<i>Opdracht vraag</i>		Influencers, hoe goed ken jij ze eigenlijk?	Waar gaat deze video nou eigenlijk over?	

Assignment 1

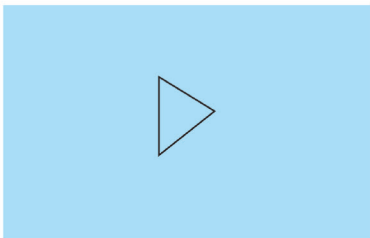
The children are shown a video about the created 'friendship' between a fan and an influencer.



RAMBAM: 6:26-7:00
F*ck me, I'm famous: 23:39-22:49

First question: how good do you get to know these influencers? What can you learn from them in a video?

The children are shown a video about the sluikreclame

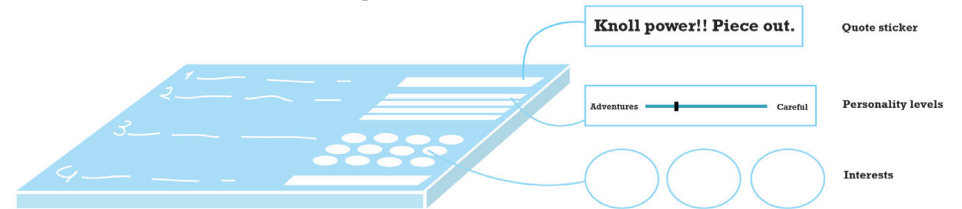


RAMBAM: 7:03 -
(kinderen en sluikreclame)

Second question: Which one of these three videos has the sluikreclame? Did you notice it?

Waarom sluikreclame? Waarom niet eerlijk?

1. The children receive an assignment board.



2. The children answer the questions step by step, filling it in and putting it on the profile board.



3. They will do this with two other videos as well. Making three profiles in total.



4. Two truths and a lie: which one of the video contains an add?



1. Veel influencers hebben een zelfbedachte groet of uitspraak die elke video terug komt. Bij het horen van deze zin, weten fans meteen welk influencer dit is. Wat is de bekende zin van deze influencer?

Schrijf het op de magneet en plak hem op 1.

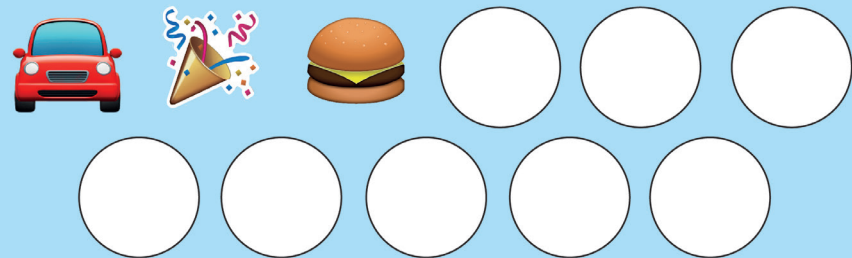
2. Net als jullie, vinden influencers bepaalde dingen wel en niet leuk. Gebaseerd op wat jullie hebben gezien in het video, kies 3 emojis uit die laten zien wat deze influencer **wel** leuk vindt en plak ze op 2.

3. Iedereen is anders. Iemands persoonlijkheid omschrijft wat voor type persoon iemand is. Gebaseerd op de video, kies 3 eigenschappen, laat zien waar op de schaal deze influencer zit en plak ze op nummer 3.

4. Wat jij belangrijk vindt, vinden anderen misschien veel minder belangrijk. Hiernaast staan een paar stellingen. Draai het duimpje naar boven of naar beneden als jullie denken dat deze influencer het er mee eens of oneens is. Plak de stellingen op nummer 4. Als de video hier geen informatie over geeft, kan je de stelling neutraal laten.

“

”



Playful ————— Serious

Adventures ————— Careful

Sensitive ————— Unfeeling

Sensitive ————— Unfeeling

Energetic ————— Lazy

Energetic ————— Lazy

Ik moet altijd eerlijk zijn tegen mijn fans over wat ik in het dagelijks leven doe.



Ik ben altijd eerlijk tegen mijn fans over wat ik in het dagelijks leven doe.



Ik ben altijd eerlijk tegen mijn fans over wat ik in het dagelijks leven doe.



Enzo

“

1

”

Ik ben geïnteresseerd in:

2

2

2

Ik ben:

3

3

3

3

4

4

4

Enzo

“

Knoll power!!
Piece out..

”

Ik ben geïnteresseerd in:

Ik ben:

Adventures Careful

Playful Serious

Sensitive Unfeeling

Energetic Lazy

Ik moet altijd eerlijk zijn tegen mijn fans over wat ik in het dagelijks leven doe.

Ik ben

Ik ben altijd eerlijk tegen mijn fans over wat ik in het dagelijks leven doe.

73

Assignment 2

1. De titel van een video verteld kort waar het over gaat: een korte krachtige samenvatting. Bedenk een titel voor deze video en plak hem op nummer 1.

2. Een video kan een bepaald gevoel oproepen: spanning of blijheid bijvoorbeeld. Kies een achtergrond afbeeldingen voor de poster, die het beste het gevoel weergeeft van de video. Plak hem op nummer 2.

3. Kies een uitspraak uit het filmpje die past bij de titel en goed verteld wat er gebeurt in de video. Schrijf hem op het ballonnetje en zet hem in de poster. Plak hem op nummer 3.

4. Elke leeftijdsgroep vindt een ander soort video's leuk. Welke leeftijd zou deze filmpje leuk vinden? Kies het kijkwijzer cijfer waarvan jullie denken dat de kinderen vanaf deze leeftijd de video leuk vinden. Plak op nummer 4.

5. Influencers proberen hun video's zo interessant mogelijk te maken voor hun fans zodat ze blijven kijken. Geef de video een beoordeling, door de zin hiernaast in te vullen en een aantal sterren te geven. Plak op nummer 5.



Ik heb nog nooit zo'n
..... video gezien

extreme

informatieve

grappige



Een voorbeeld poster



Het blanke start vel.

3.	
5. ☆☆☆☆☆	4.
2.	
1.	

Mogelijk eind resultaat.



P. Test visual story

A small test was conducted with a class to test how well this age group can dissect information from a picture and how well they can discover the visual story that this information creates. The children were classically asked several questions about a picture of an influencer they are familiar with, see figure on the right.

Questions

General:

1. If you had to describe in three words what you see in this picture without using the words Furtjuh or vlog, which three words would that be?
2. What is most striking in this picture? Why does this attract attention?

Furtjuh:

3. What kind of product do you think Furtjuh is holding in his hand? And why does he have this in his hand?
4. Why do you think this product is blurred?
5. What do you think Furtjuh is telling here? And why?
6. What can you tell about the outfit of Furtjuh? What kind of effect does that have (on the image)?

Context:

6. What is most striking about the background of the image?
7. What kind of information does this background give? Where do you think he is?
8. What do you think Furtjuh is going to do? And why is he going to do that?

Wrap-up:

9. What is the purpose of the video, based on the information that you have just dissected from this image?



Q. Test set-up final test

Test set-up

Goal voor de test:

The goal of the second test is to verify the following aspects:

1. The concepts achieves the design goal: improving the analyze competence of the children
2. Get an idea of the interaction between the iPad, the box with products and attributes and the interaction between the children in the group.
3. The duration of performing the activities of one box.
4. Do they make a connection between the introduction and the assignment?

Benodigdheden voor alle testen:

1. Green doek
2. The set box
3. iPad met opdrachten
4. Enquête/Vragen lijst voor de kinderen
5. Presentatie voor introductie
6. Script en vragen voor tijdens te test – Evy
7. Foto's/camera

Test set-up:

- een tafel waar alle kinderen aan zitten
- één iPad waar de kinderen mee werken

- een prototype van de box met daarin verschillende producten en attributen waar de kinderen mee kunnen werken

Variabelen per test:

1. De achtergronden
2. De attributen waar ze mee kunnen spelen
3. Producten
4. Wel of geen reclame opdracht erin
5. Eerst achtergrond, dan producten en andersom

Wat wil ik weten?

1. Wat voor antwoorden geven ze op de vragen?
 2. Hoe reageren ze op het zelf kiezen van achtergronden?
 3. Hoe reageren ze op onzin producten, of producten die ze niet kennen? Waar kiezen ze eerder voor?
 4. Wat hebben ze geleerd?
 5. Zijn de kinderen afgeleid door de box, of volgen ze netjes de instructies?
 6. Hoe gaan ze met de box en de attributen/producten om?
 7. Met wat voor achtergronden willen ze werken?
- Zijn die nog afhankelijk van de producten die ze hebben?

8. Leren de kinderen meer als ze ook na moeten denken over het reclame statement in de video?
9. Welke voorkeur hebben ze voor producten en attributen?

Test differences per group

	Group 1	Group 2	Group 3
Instructions	Choosing their own backgrounds First choosing the background, than the product. Clear advertisement assignment	Choosing their own backgrounds First choosing the product, than the backgrounds Clear advertisement assignment	Choice of six different backgrounds First choosing the background, than the product. No clear advertisement assignment
Products	Headphones Funny action markers Cassette tape Velvet bag	Their own products.	Velvet bag Empty photo roll box Dia projector Cassette tape
Attributes	Spotlight Chalk scriptbord Action bord Placemat with television problem	2x Spotlight Scriptbord whiteboard Action board Placemat with television problem Markers and paper	Spotlight Scriptbord whiteboard 2x Action boards Placemat with television problem

De test

Script:

1. Project context en instructies:

Hee allemaal, ik ben Evy en dit is Beatrice, d wat leuk dat jullie ons willen helpen. Ik ben hier omdat ik een workshop aan het bedenken ben voor jullie in de klas over media en ik dit graag wil testen met jullie om te kijken of het een leuke workshop is en jullie er iets van leren. Bij media kun je denken aan televisie of van alles op de telefoon en op de computer. Maar in mijn workshop draait het vooral om reclame video's. Vandaag wil ik graag een deel van de workshop met jullie doen. Dat betekend dat ik jullie eerst kort wat ga vertellen over de workshop, dan gaan jullie wat leuke opdrachtjes samen doen en daarna wil ik jullie wat vragen stellen over wat jullie ervan vonden. En ik hoop natuurlijk dat jullie het leuk vinden! Omdat dit een eerste test is zijn de spullen die jullie krijgen zijn van de beste kwaliteit dus wees er alsjeblieft voorzichtig mee. Als jullie vragen hebben tijdens de opdrachten mogen jullie dat altijd aan mij vragen. Daarnaast zal Beatrice wat foto's en video's maken als jullie bezig zijn maar dat kunnen jullie helemaal negeren. Oke hebben jullie nog vragen voor we beginnen?

2. Workshop introductie – With powerpoint presentation

Okee zoals ik al had verteld ga ik eerst wat uitleggen over de workshop, wat jullie gaan leren bijvoorbeeld en waar jullie naar gaan kijken. De goal van de workshop is om mediawijzer te worden. Mediawijs zijn is heel breed maar betekend bijvoorbeeld dat je goed je telefoon kan besturen, of weet hoe je met privacy om moet gaan op het internet, maar ook het snappen wat je ziet in een video of foto die door iemand anders is gemaakt. Foto's en video's bestaan uit allerlei laagjes: de persoon, de omgeving, wat er verteld wordt, ga zo maar door. Al deze laagjes samen noem je het beeldverhaal. Als je mediawijs bent, ben je goed in het zien van al deze laagjes en kan daardoor snappen wat je eigenlijk ziet. Jullie gaan vandaag ook goed kijken naar video's en dan specifiek reclame video's. Jullie gaan één laagje van reclame onderzoeken door middel van oude en nieuwe reclame video's. Reclame zowel oud als nieuw zijn eigenlijk opgebouwd uit dezelfde laagjes, zoals ik al eerder zei: de acteur of actrice, tekst en muziek en een omgeving waarin het zich afspeelt. Deze laagjes samen vormen de video waarmee ze jullie iets willen verkopen. Maar door de jaren heen zijn er ook dingen veranderd aan reclame video's. Het belangrijkste verschil tussen vroeger en nu is dat er vroeger op televisie werd aangekondigd dat de reclame ging beginnen. Tegenwoordig maken influencers zoals Enzo Knol bijvoorbeeld video's waarin ze producten aanprijzen maar dit eigenlijk

doen zonder dat te vertellen. Ten tweede werden de video's vroeger opgenomen op een set, dat is een omgeving die speciaal voor deze reclame is uitgekozen of gemaakt zelfs. Tegenwoordig worden de video's overal opgenomen: in iemands slaapkamer, in een winkelstraat noem maar op. Het derde verschil tussen vroeger en nu is dat vroeger een script was geschreven dat precies vertelde wat de acteur bijvoorbeeld ging zeggen. Nu lijken de mensen in de reclames veel meer de improviseren, dus gewoon op het moment van filmen bedenken wat ze gaan zeggen. Het laatste verschil tussen vroeger en nu is dat vroeger de acteur een karakter kreeg die aangepast was aan het product dat ze probeerden te verkopen. Dus bijvoorbeeld een tijgerpak aankregen als ze tijgernootjes aan het verkopen waren. Nu in de filmpjes wordt dat veel minder gedaan en gaat het meer om de persoonlijke band die je met de influencers bijvoorbeeld hebt.

Jullie gaan straks twee van deze verschillen zelf ontdekken. Daarvoor krijgen jullie van mij deze iPad waarop de instructies en vragen staan die jullie eerst gaan beantwoorden, en daarna mogen jullie met deze box gaan werken. De iPad verteld jullie wat jullie met de box gaan doen. En zoals ik al had gezegd, graag voorzichtig met de spullen. En omdat het een eerste test is kunnen jullie dingen tegen komen die misschien niet helemaal goed werken, maar dan zal ik wel inspringen. Hebben jullie nog vragen voor mij voor jullie beginnen?

2. Workshop introductie powerpoint



Goal

- Goal van de workshop: Mediawijzer worden
- Media inhoud laagjes: Beeldverhaal
- Reclame video's: Vroeger en nu



Vershil 1

- Open over reclame - Aangekondigt vs onaangekondigt



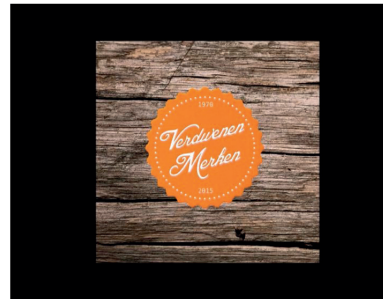
Vershil 2

- De omgeving - Op een set vs overal



Vershil 3

- Geluid - Script tekst vs improvisatie



Vershil 4

- De 'acteur' - Product gefocust vs influencer gefocust



Opdracht

- Zelf ontdekken: Omgeving en openheid over reclame
- Deel 1: iPad Vragen
- Deel 2: de box Doe-opdracht

Wrap-up presentatie:

1 minuutje presentatie wat ze hebben geleerd.

Presentatie opdracht:

Als jullie aan de rest van de klas moeten vertellen wat jullie hebben geleerd in deze workshop, wat zou dat dan zijn?

(Was er iets nieuws dat jullie nog niet kenden, of iets waar jullie nooit bij stil hebben gestaan?)

Vragenlijst en groepsvragen:

I would like to hear from all the different group members what they think of the workshop, without being influenced by others' input. Therefore, the children first answer some questions on an interview sheet. This is followed up with a group 'discussion'.

Ik wil graag experimenteren met de achtergrond keuzes in combinatie met de producten, en hoe de volgorde van wat eerst beïnvloed wat voor omgevingen ze kiezen. Daarom bij groepje 1 eerst achtergronden laten bedenken, en groepje twee beginnen met de producten.

Vragenlijst

Je hebt net vragen op de iPad beantwoord en een opdracht gedaan met de set box. Ik zou graag willen weten wat je ervan vond. Vul hieronder de vijf vragen in.

1A. Wat vond je van het introductie verhaal?



1B. Waarom?

2A. Wat vond je van de vragen op de iPad?



2B. Waarom?

3A. Wat vond je van de video's die gebruikt zijn in de workshop?



3B. Waarom?

4A. Wat vond je van de video-maak opdracht?



4B. Waarom?

5A. Wat vond je van de box en de spullen die erin zaten?



5B. Waarom?

Group questions:

1. Wat vonden jullie leuk aan de workshop?
2. Wat vonden jullie minder leuk aan de workshop?
3. Wat vonden jullie van de attributen en producten die in de box zaten?
4. Hadden jullie graag nog andere producten of attributen in de box gewild?
6. Vonden jullie het leuk om zelf achtergronden te bedenken voor de video? Of hadden jullie liever uit
7. Als jullie zouden moeten vertellen wat je hebt geleerd in deze workshop aan je ouders, wat zou dat dan zijn?

Wat hebben jullie geleerd?:

R. Test results

Questionnaire results:

		Vraag 1	Vraag 2	vraag 3
groep 1				
	1	4 I don't know	3 ze waren raar	3 niet goed
	2	4 het wel goed vertelde waar het over ging	ze leerde je wel iets maar ze waren steeds een beetje hetzelfde	4 ze waren wel grappig
	3	4 het werd goed uitgelecht	4 het was leuk	4 je kon de verschillen goed zien
	4	4 het was grappig	3 beetje saai	4 video's zijn leuk
	5	4 het was gewoon grappig	4 het was leuk maar ook niet al te leuk	3 ze waren een beetje saai
groep 2				
	1	5 ze vertekde het leuk en blij kijkt.	ze gingen soms iets te lang met een foto door 4 maar het waren wel leuke foto's	5 leuk
	2	5 ze vertelde het vrolijk	alle vragen leken een beetje op elkaar voor de 4 rest leuk.	4 je kon echt zien wat het verschil was.
	3	3 ?	3 ze zijn een beetje saai	4 ze waren raar
	4	5 ik vond het bij elk stuk uitgelegd	4 soms beetje onduidelijk	3 deze begreep ik niet echt
groep 3				
	1	4 ik vond het goed	4 goed over nagedacht	grappig en goed dat u dat kon vinden op het 4 internet
	2	4 het was goed uitgelegd	5 ik vond het erg leuk	4 ik vond ze grappig maar wel erg kinderachtig
	3	4 het was duidelijk	3 soms een beetje raar	5 grappig
	4	4 het was heel duidelijk uitgelegd	3 de vragen waren niet echt vrolijk	4 ze waren best wel grappig

vraag 4		vraag 5	
5	grappig	5	leuk en cool
5	omdat het heel grappig was om te doen.		de box was wel cool maar de spullen misschien iets
		4	minder
5	het was leuk en grappig om te doen		de dingen die er in zaten waren al leuk maar er konden meer dingen in om te verkopen, dus meer
5	heeeeeeeeeel erg leuk	4	keuze.
5	omdat het dom was	4	de spullen waren verrassend.
		4	het was wel handig
5	omdat je ook iets zelf kan doen		leuk omdat je het filmpje toch iets leuker kan
		5	maken.
5	leuk omdat je mocht samen werken.	5	leuk
5	het was grappig	4	?
5	leuk	5	allemaal dingen die je kon gebruiken leuk!
5	heel leukkk omdat je zelf dan iets mocht doen.	3	niet zo heel goed!
4	het ging erg leuk en grappig	2	die vond ik wat minder leuk
5	het was leuk	4	ik vond ze wel grappig
5	dan kan je zelf ook ervaren hoe het is	4	veel van de spullen kon je goed gebruiken.

Groep 1:

1. Wat vonden jullie leuk aan de workshop?

Voor het zelf filmpjes maken.

2. Wat vonden jullie minder leuk aan de workshop?

Nee niet echt.

3. Wat vonden jullie van de attributen en producten die in de box zaten?

Leuk, verrassend, maar er hadden nog wel wat meer spullen in gekund om te verkopen bijvoorbeeld een pak eten ofzo. Er hoeft dan niet echt eten in te zitten natuurlijk.

Liever een pak eten dan een zakje, want mensen zouden zo'n zakje niet kopen, dus je hoeft voor een zakje geen reclame te maken.

Wat vonden jullie van de attributen dus het actiebord enzo?

Die waren wel leuk.

4. Hadden jullie graag nog andere producten of attributen in de box gewild?

Misschien wat nog bij de omgeving hoort wat je dan vast kan houden. Alleen al een glas ofzo zou al goed zijn.

Zouden jullie er ook graag een microfoon bij willen hebben? Ja, ja, ja dat was wel leuk geweest want het was een beetje zacht het praten, hoe hard we ook praten. Ja of Tim had nog veel harder moeten zeggen: Kopen duss....!! (Om lawaai in de klas te vermijden zou er een microfoon bij kunnen)

6. Vonden jullie het leuk om zelf achtergronden te bedenken voor de video? Of hadden jullie liever uit een paar gekozen die al door mij bedacht zouden zijn?

Ja maar het zou opzich ook wel leuk zijn als je er een zelf mag bedenken en de ander voor je gekozen zou zijn, anders zouden sommige mensen het heel makkelijk houden.

Ja en meer tijd! Jaa

Omdat er maar twee producten waren, was er ook niet zo heel veel variatie in achtergrond. Want ik ga bijvoorbeeld niet een kartbaan bij een videobandje kiezen. (Hij telt dus het oude product en niks product niet eens mee)

7. Als jullie zouden moeten vertellen wat je hebt geleerd in deze workshop aan je ouders, wat zou dat dan zijn?

Ik heb een filmpje gemaakt en wat vragen beantwoord en dat was wel leuk.

Maar ik zou wel echt meer tijd willen hebben. Minder school meer beter.

Kom je nog een keer?

Tip: Dat je bij die vragen meer filmpjes kan kijken. Meer filmpjes is altijd leuk!

Vonden jullie het teveel vragen?

Nee, het waren wel goeie vragen als je meer tijd had om er ook nog een filmpje bij te maken. Anders hadden we een hele grote film gemaakt maar nu hadden we maar 5 minuten.

Wat hebben jullie geleerd?:

We hebben geleerd wat de verschillen zijn tussen reclames en wat dan beter is voor de achtergrond enzo. Vooral het verschil van vroeger en nu. En hoe je een reclame moet maken.

Groep 2:

1. Wat vonden jullie leuk aan de workshop?

Dat je zelf ook een filmpje mocht maken, dat vond ik wel heel leuk. Dat je er wel dingen van leert. Ik had niet verwacht zeg maar dat bijvoorbeeld die merchandise dat dat zeg maar ook reclame was. Je vertelde het ook vrolijk en leuk, want als je het saai zou vertellen dan zou ik het ook niet leuk vinden.

2. Wat vonden jullie minder leuk aan de workshop?

Dat het green screen te klein was, hij had iets groter moeten zijn. En ik vond ook over die foto's dat het andere foto's moesten komen want het ging iets te lang over dezelfde foto ging. En de tweede foto was iets onduidelijker, daarvoor zou ook nog een ander filmpje kunnen. Maar het kan opzich ook nog wel. Het eerste filmpje was wel leuk, maar de tweede was iets minder want die was iets minder want je zag niet zo heel goed wat het was. En gingen jullie daardoor niet nog beter kijken naar de foto? Jawel, we hebben wel meer gekeken. Uiteindelijk wisten we wel dat het haargel was, terwijl we eerst dachten het is wel een beetje raar om haargel in de sportwinkel te verkopen.

3. Wat vonden jullie van de attributen die in de box zaten?

Ik vond het wel leuk want het maakte de video wel specialer, dit ook *wijst naar het actiebord*.

En wat vonden jullie van het scriptbord? Snapten jullie waar het voor was?

Ja, wel een beetje,

Vonden jullie het handig?

Ja. Jongen: Ik had er niks aan *Hij was aan het filmen*.

Ik zag dat jullie de lampjes niet echt gebruikten, waarom was dat?

Ja het is hier al heel erg leuk dus dan is het niet zo nodig. Bijv. als het donker was dan kon je meer op iemand schijnen. Ja en je wil niet in iemands ogen schijnen want dat doet echt pijn.

4. Hadden jullie graag nog andere attributen in de box gewild?

Misschien wat spullen die je aan hebt of zo iets. Om jezelf een andere look te geven, want nu sta je gewoon in je schoolkleding.

5. Hadden jullie liever allerlei verschillende producten in de box gehad of vonden jullie het zelf meenemen beter?

Ja misschien wel. Het ligt eraan wat voor spullen het zijn. Wij hadden niet echt leuke spullen ofzo. Jaa dat je reclame kan maken voor een voetbal ofzo, ja het kan wel maar...

Een groot product in ieder geval, want nu hadden we zo'n klein product en dat valt dan niet op.

6. Vonden jullie het leuk om zelf achtergronden te bedenken voor de video? Of hadden jullie liever uit een paar gekozen die al door mij bedacht zouden zijn?

"Ja wel liever zelf omgevingen kiezen want jullie kunnen ook niet weten wat voor producten wij gaan kiezen dus dan ga je bijvoorbeeld ineens lijm verkopen op het strand of in een oerwoud, en dat is gewoon wel beetje raar. Ooh ik weet het, je kan dan zo'n school tafel gebruiken en daar op lijmen, dan maak je een klas op het strand, dat is wel leuk."

Zouden jullie het niet leuk vinden om producten te verkopen in rare omgevingen?

Ja ook wel maar dan moet je wel echt spullen erbij hebben in die box.

7. Als jullie zouden moeten vertellen wat je hebt geleerd in deze workshop aan je ouders, wat zou dat dan zijn?

Ik zou zeggen dat ik het heel leuk vond.

Ik vind de vragen wel leuk om een iPad want dat is leuker dan als je vragen moet op schrijven, op papier ofzo.

Wat geleerd?: Ja dat de achtergrond het kan veranderen. Bijvoorbeeld die helmen bij de rijst, dan kijk je meer naar de helmen want dat is druk, want het rijstpak is zelf ook al druk. Als je het bij een rustige omgeving doet dan is dat wel beter soort van.

Groep 3:

1. Wat hebben jullie geleerd in deze workshop?

Dat de achtergrond heel veel meespeelt en dat je best wel veel moet doen om een reclame te maken, dus dat je niet alleen een product laten zien is maar dat je over heel veel dingen moet nadenken.

De meeste mensen die reclame mensen niet helemaal goed zijn want die man die uit die boot stapte was echt niet helemaal goed. Die vond ik echt raar. En dat je in reclames wel goed moet uitkiezen waar je dat gaat doen, bijvoorbeeld met zo'n zaklamp en je zit in de volle zon dat heeft geen zin, dan moet je eigenlijk helemaal in het donker zitten.

2. Wat vonden jullie minder leuk aan de workshop?

De vragen die we op de iPad kregen, die waren een beetje saai. En ik vond het ook wel jammer dat je niet kon zien wat het resultaat was met het green screen.

Hebben jullie wel wat geleerd van de vragen op de iPad?

Ja dat reclame maken eigenlijk veel moeilijker is dan je ziet op televisie.

Dat er veel meer achter een reclame zit dan dat je op het eerste moment denkt.

Ik niet want mijn ouders werken allebei in de reclame dus dat wist ik al..

3. Wat vonden jullie van de attributen en producten die in de box zaten?

Sommige ook wel beetje ouderwets, wat ook wel cool was maar.... Ik vind eigenlijk wel dat er wat meer nieuwe dingetjes in zouden kunnen die we ook wat makkelijker zouden kunnen gebruiken om reclame voor te maken. Iets wat nu in is. Bijvoorbeeld laat ik zeggen een vigitspinnen ofzo, al is dat nu al weer beetje oud. Ja of een scrunchy ofzo.

Liever producten die ook iedereen gebruikt.

Actiebord vond ik leuk, want dan lijkt het net echt.

En het scriptbord bijvoorbeeld, die hebben jullie niet echt gebruikt?

Ja wij hadden het allemaal wel goed in ons hoofd wat we wouden zeggen maar als je dat wat minder weet denk ik wel dat het scriptbord werkt.

4. Hadden jullie graag nog andere producten of attributen in de box gewild?

Wat meer producten die echt in de mode zijn, trends. Telefoonhoesje ofzo. Echt een spotlight ofzo zouden jullie dat willen>

Nee dat mistte ik niet echt, want het is ook niet zo serieus dat het echt op televisie kan. Nee miste ik niet.

6. Wat vonden jullie van de achtergronden waaruit jullie konden kiezen?

Vond ik wel goed. Maar er zaten een paar bij waarvan je dacht bij welk product zou je die kunnen doen? Bijvoorbeeld bij die buizen dacht ik wat kan je hier nou mee doen? Maar die hebben we uiteindelijk wel gekozen. Ja dat vond ik er juist zo grappig aan dat het niet zo goed bij elkaar paste. Die hadden we dan voor die koptelefoon haha.

Zouden jullie liever zelf achtergronden hebben bedacht voor de video?

Nee, denk wel dat het echt moeilijk zou worden als je zelf een achtergrond moet bedenken.

Nou het zou wel makkelijker kunnen zijn als je bijvoorbeeld gewoon een klas lokaal ofzo, of de achtergronden die op de iPad zaten dat je die een beetje kan aanpassen ofzo.

Ja of van die dagelijkse dingen zoals je kamer, of op straat.

7. Als jullie zouden moeten vertellen wat je hebt geleerd in deze workshop aan je ouders, wat zou dat dan zijn?

Dat je zelf iets mocht doen, met een green screen.

Ik zou vertellen dat het heel erg grappig vond, het ging een paar keer mis en dat vond ik ook wel heel erg leuk. En dat gebruiken we dan ook wel een beetje met dat error.

Waarvoor is dit eigenlijk? Is het echt voor error?

S. Guidelines assessment

Media literacy guidelines

1. Audiovisual media: (audio)visual media.	Analyzing, evaluating and critical reflection of	The children are consciously analyzing media content in the workshop. Some question also push the children to evaluate and reflect on the content.
2. New perspectives: media content.	The product should show new perspectives on	With the alterations of the original content, new perspectives are shows.
3. Building blocks:	Contributing to the knowledge structures, skills and personal locus of the children. (for example more knowledge about media effects)	The childrens knowledge structure will be improved because they will think for exapmle about media effects. However, their personal locus and skills are triggered less. The products doesn't really work on those.
4. Competences:	Working on the competence 'analyze'.	The product teaches children to look better at media by analyzing.
5. Stay concrete:	Concrete examples when asking to analyze.	Every example is explained with media content.
6. Familiar media content:	The content is media the children are familiar with.	The content chosen for the product now is not entirely familiar for the chidlren. Better videos have to be chosen.
7. Key concepts:	The key concepts are covered by the product.	The key concepts are intertwined in the assignments.

Product guidelines

1. Special experience:	It should be a special experience for the children.	The children will be taken to another world: the media world.
2. Introduction story:	The product should have an introduction story.	The introduction isn't really a story, more an explanation.
3. Small, active assignments:	The product should have several small active assignments.	The questions are small assignments, however not active. The do-assignments are active, however not small.
4. Knowledge level:	The assignments should be challenging.	The assignments are not really challenging. This could be improved.
5. Children's personal life:	The product should make a connection to children's personal lives.	By using familiar influencer videos a connection is made with the children's personal life. However, the right videos should be chosen for this to work.
6. Interaction:	The product should have space for interaction between the children.	The children have to work together to do the do-assignment and have to discuss the questions in the group: a lot of interaction among the children.
7. Gamification:	The children should be game like.	The do-assignment are game like, however, the questions could be more.
8. Discovering:	Give the children opportunity to discover things themselves.	The children will be pushed to discover the box, the products, the attributes and how it all works together.
9. Media content:	A range of media content should be used for the different assignments	In every box, several videos are used. In the test, one of the children suggested to work with even more videos within one box.

10. Options:	The children need a range of options to work with.	The children are provided with options in several of the assignments such as choosing the background for the switch background assignment.
11. Usability:	The digital aspect should be simple, instinctively.	The digital aspects of the workshop on the iPad has a minimal amount of buttons and options.
12. Media age target:	The media shouldn't be too childish.	One of the children remarked in the final test that they thought the chosen videos were a bit childish. It is important to test some more, which videos would be perfect to use in the workshop.

Wishes based on the vision and from Sound and Vision

The products meets all of the wishes of Sound and Vision.

