

## **Cahier Bijlage**

### **Hans Fröling: Tools bij cultuurwijsheid / mediawijsheid**

#### **(Een Webkweeste door het Virtueel Allmende)**

#### **Toch ook nog even vooraf 1: Staand en Beoogd beleid...**

In het nu volgende overzicht gaat het om het toepassen van digitale hulpmiddelen (zeg: 'tools'), die op de basisschool kunnen worden gebruikt ter ondersteuning van activiteiten, die leiden tot mediawijsheid en -meer dan dat- tot cultuurwijsheid. De termen mediawijsheid en cultuurwijsheid (media literacy en cultural literacy) komen anno 2009 niet uit de lucht vallen, maar zijn gebaseerd op grote bewegingen in het basisonderwijs. Daarbij wordt de noodzaak geformuleerd om leerlingen mediawijs te maken én het onderwijs te richten op culturele identificatie (identiteit), emancipatie en participatie. Onder aanvoering van de minister van onderwijs, cultuur en wetenschappen zijn tientallen instituten en min of meer particuliere initiatieven er op gericht, projecten in de klas te brengen, die een mogelijke kloof kunnen dichten tussen het nationale culturele erfgoed, het actuele mediacircus (de omroepen, het internet) én individuele kinderen op de basisschool. De noodzaak van culturele participatie en emancipatie wordt mede verwoord door de Raad voor Cultuur (Raad voor Cultuur, 2005 en 2008) en er zijn tal van overkoepelende instituten (Stichting Kennisnet, Cultuurnetwerk, Instituut voor Beeld en Geluid, Instituut voor Filmeducatie, Het Mediawijsheid Expertisecentrum, e.a.) die het beleid vormgeven en meehelpen, projecten in de klas op poten te zetten. Gelijktijdig hebben ook de plaatselijke, regionale en nationale instituten voor cultureel erfgoed (de musea en wetenschapscentra) de opdracht om de collecties verder voor een groot publiek te ontsluiten en activiteiten te ondernemen, waardoor een samenwerking tussen binnen- en buitenschoolse activiteiten ontstaat en leerlingen zich op alle niveaus berokken voelen (zich kunnen identificeren met) cultuur en samenleving.

#### **Vooraf 2: Dit overzicht van 'tools'**

Onderstaande opsomming van tools is op een nogal onsystematische manier tot stand gekomen.

De eindredactie is verzorgd door Hans Fröling die in de afgelopen jaren (van 2004-2009) een cursus aan vierdejaars studenten van de opleiding 'digitale communicatie' (Faculteit Communicatie & Journalistiek, Hogeschool Utrecht) heeft gegeven onder de titel 'e-learning trends'. In die cursus stond het onderzoek door studenten naar ontwikkelingen in het onderwijs centraal, waarbij vooral werd gelet op web 2.0 toepassingen die van directe betekenis op het onderwijsproces zouden zijn. Sommige studenten concentreerden zich daarbij op het basisonderwijs en gingen in de regio Utrecht vooral op onderzoek bij hun voormalige eigen lagere school. Vervolgens werd in het kader van de minor 'Kunst- en Cultuurcoördinator in het basisonderwijs' (Instituut Theo Thijssen, Hogeschool Utrecht, 2008) een workshop

aangeboden, waarbij 25 studenten, gedurende vier dagdelen een zoektocht naar verschillende ‘tools’ maakten en onderzoek deden naar de bruikbaarheid ervan in een concreet project. Kenmerkend voor de concrete projecten waren –gelet op de uitgangspunten van het Raak-Publiek onderzoek (Raak-Publiek, Cultuurwijsheid, 2007-2009)- de samenwerking met derden (instellingen voor cultureel erfgoed).

Tenslotte moesten de studenten van deze minor voorstellen doen over het samenhangende gebruik van ‘tools’ in projecten waarin passieve en actieve cultuurwijsheid en mediawijsheid aan de orde zouden komen.

Uit deze projecten komen de voorbeelden, die in het hoofdstuk ‘Wijs met Tools’, als ideaaltheoretische voorbeelden zijn uitgewerkt.

Maar er waren nog vele andere goede praktijken waarbij leerlingen op pad gingen, opnames maakten, blogs en websites vulden en –altijd gelet op een concreet thema- media gebruikten om de thematiek te verwerken.

### **Een brug te ver?**

De lange lijst met tools, de bestaande middelen die via het internet beschikbaar zijn om het leerproces te ondersteunen en te intensiveren, was in veel gevallen voor de praktijk van de vierdejaars pabo studenten in Utrecht (ze hadden wél de keuze gemaakt om kunst-/cultuurcoördinator in een basisschool te willen worden), in veel gevallen, een brug te ver.

Er was zelfs sprake van frustratie en verzet op het moment dat de internetgebaseerde faciliteiten (beeldbewerking, films maken, een website of een blog opzetten, kennis verwerven en ervaring opdoen met de nieuwe media zelf) de revue passeerden:

De mediacoaches in spé waren op een enkele uitzondering na, zelf niet in staat om bijvoorbeeld digitale fotografie en film toe te passen; beelden, video’s en geluid te bewerken en op het internet te plaatsen; een blog met diverse functionaliteiten in de lucht te brengen, enz. enz.

Verzet tegen het grote pallet met tools ontstond ook op basis van de ervaringen in de praktijk, waarbij er een groot gebrek aan tijd en middelen was om mediawijsheid/cultuurwijsheid projecten te realiseren.

Voor de onderwijspraktijk waarbij er flexibel op een thematiek kon worden ingespeeld (en je bijvoorbeeld met de leerlingen zou kunnen uitzoeken of en hoe je ook een eigen animatiefilmje zou kunnen maken en hoe je een blog zou kunnen opzetten...): die flexibiliteit ontbrak volgens verreweg de meeste aankomende leerkrachten.

Men koos er liever voor, om een kunst- of cultuuractiviteit op te zetten en te laten uitvoeren door ‘een derde instantie’, die dan verantwoordelijk was voor de spullen en vooral de timing strak in de gaten zou kunnen houden: Een project moest dan bijvoorbeeld in 3 x 2 uur worden uitgevoerd. Soms komt daar dan nog een museumbezoek of een voorstelling op school bij, waarvoor dan een dagdeel is ingeroosterd.

**De terugkerende kritiek op een meer geïntegreerde aanpak spitste zich toe op het gebrek aan spullen; op school zijn geen of veel te weinig digitale foto toestellen, camcorders en computers (hardware, software, netwerkaansluiting) om een media/cultuurproject uit te voeren. Er zijn domweg geen middelen en als er wel spullen zijn dan is de bediening te moeilijk of de boel is kapot.**

**Over de haalbaarheid van cultuurwijsheid/mediawijsheid op school.**

Hierover hebben wij in het kader van het onderzoek (Raak-Publiek, Cultuurwijsheid 2007-2009) contact gezocht met de Inspectie van het Onderwijs. De reactie van de inspectie was eenvoudig en duidelijk, maar ook opnieuw frustrerend voor leerkrachten die actief cultuur- en mediaprojecten willen realiseren: Aanschaf en onderhoud van apparatuur en het realiseren van faciliteiten, is geheel de verantwoordelijkheid en de keuze van de school, zeg: het schoolbestuur of het gemeentebestuur. Een school beschikt over behoorlijke en toereikende middelen om allerlei activiteiten te ontplooiën, inclusief de aanschaf en het gebruik van media, het bezoek aan culturele instellingen, audiovisuele media en internetfaciliteiten. Maar de school bepaalt, in het kader van de lumpsum financiering, zélf waaraan men de financiële middelen wil besteden.

Daarbij tekent de inspectie voor het onderwijs –zonder dat zij daar verder invloed op kunnen of willen uitoefenen- nog het volgende aan (citaat uit brief van de inspectie): *Er is halverwege de jaren negentig en rond de eeuwwisseling door de inspectie heel beperkt onderzoek gedaan naar het gebruik van media in het basisonderwijs. In het verlengde van die onderzoeken zijn –nog voor het lumpsum tijdperk- aparte subsidiegelden ter beschikking gesteld om scholen aan internet te helpen en om Kennisnet te promoten. Sindsdien is de interesse van de inspectie voor dit onderwerp geheel verdwenen.* (Brief Inspectie van het Onderwijs, 2009)

**De commerciële oplossingen in de vorm van lesmateriaal en voorzieningen.**

We beschouwen het als een gevolg van het staande beleid op het gebied van de mediawijsheid, dat nu tal van kleine, individuele en commerciële initiatieven worden ontwikkeld, om scholen mediawijsheidpakketten aan te bieden in de vorm van workshops, de training van leerkrachten en kant en klaar lesmateriaal in de vorm van lesbrieven en Cd-rom's.

Onder diezelfde categorie vallen ook de commerciële aanbiedingen om de ICT-infrastructuur op een school door een bedrijf te laten uitvoeren. Het bedrijf biedt een compleet pakket met hardware, software, de nodige netwerkvoorzieningen en randapparatuur tegen een vast bedrag per jaar. (Financial lease.) In enkele gevallen wordt ook meteen een educatieve schil aangeboden, waarmee de leerkracht en de leerlingen toegang krijgen tot educatieve software en voorzieningen zoals webmail, blogging e.d.

Deze pakketten zijn van heel verschillende kwaliteit, alleen al omdat de invalshoeken van de aanbieders heel verschillend zijn...

In veel gevallen valt daarbij op, dat de aanbieders hun eigen achtergronden en bedoelingen 'verdoezelen' en zich voordoen als een onderwijsbegeleidingsdienst, die in het verlengde van de kerndoelen, de curriculum-innovatie-programma's en verwijzend naar de lumpsum financieringsmogelijkheden, hun diensten aanbieden.

Voorbeelden zijn:

<http://www.netwijs.nl>

<http://stationtostation.nl>

<http://www.skool.nl>

<http://www.gamesatelier.nl>

<http://mediaenmaatschapij.nl>

<http://www.weetwatjeziet.nl>

<http://www.medialessen.nl/>

De pakketten en zogenoemde ‘totaalpakketten’ zijn misschien voor scholen een antwoord op ‘eisen van de overheid’, om het nodige aan mediawijsheid/cultuurwijsheid te doen.

Het valt in elk geval op, dat er een offensief is ingezet door het ministerie van OCW, die met de oprichting van het Expertisecentrum Mediawijsheid, in juni 2009 *‘al 130 instituten bij elkaar heeft gebracht’* om iets aan mediawijsheid op scholen te doen. Zo is er via het kanaal van de Volkskrant een gratis krant verspreid (de krant staat ook als download op het internet) die voor basisschoolleerlingen het thema 'Lekker Beroemd' aankaart. De partners in deze themaweek lusten er voor een deel wel pap van: zij zijn allen direct betrokkenen bij het mediacircus en voor een deel ‘gerenommeerde mediatycoons’: SBS, MTV Networks, KPN, Kidsweek (ook KPN) en de op kinderen en jongeren gerichte programma's zoals Z@pp, NOT/Teleac, NCRV Kindertelevisie, Het Jeugdjournaal en de commerciële internet community voor kinderen, Habbo hotel. (Mediawijzer.net, 2009)

Al deze activiteiten en met name het thema 'Lekker Beroemd', staan in schrille tegenstelling tot de praktijk in de klas, waar leerkrachten en aankomende leerkrachten, studenten van de pabo, zeer terughoudend zijn om iets aan mediawijsheid te doen; men voelt zichzelf onvoldoende opgeleid, heeft zelf weinig of geen ervaringen met 'tools' en ervaart dat er aan minimale voorzieningen op school gebrek heerst.

De projecten zoals 'Lekker Beroemd' en al het mediageweld dat er omheen wordt gebracht is misschien wel een 'leuke activiteit', maar het lijkt meer op een schaamlap dan op echt geïntegreerd onderwijsbeleid, inclusief de nodige 'middelen'.

De middelen voor het grootschalige project komen overigens ook uit verdachte hoek: De Stichting Democratie en Media heeft als doel de 'vrije pers' (pluriformiteit van de media) in een democratisch land te bevorderen. Op zich niets mis mee, maar de stichting heeft een vermogen van 210 miljoen in de uitgeverij PCM zitten en leunt op het Media Development Loan Fund van George Soros. Verder heeft deze stichting een direct belang in het door PCM uitgegeven kinderblad 'Kidsweek'. (Mediawijzer.net, 2009)

---

### **Allez: Tools!**

Hieronder vinden jullie een lijst met tools: Dat zijn meteen toepasbare faciliteiten, tips en trucs en wat meer 'achtergrondinformatie' over zaken op en rond het internet, die je op school kunt gebruiken.

Het is moeilijk om de verschillende voorbeelden te rubriceren, maar we maken in elk geval verschil tussen tools voor kinderen zelf en voor leerkrachten / educatieve medewerkers.

Daarnaast lichten we er twee invalshoeken uit, die voor een complete beschouwing over 'tools in cultuurwijsheid/mediawijsheid' van groot belang zijn: Informatie zoeken en vinden én zelf produceren: zelf fotoseries, hoorspelen en films maken en publiceren.

In sommige gevallen komen de zaken je bekend voor, omdat je het thuis of omdat je het in je contact met vrienden of collega's de allergewoonste zaak van de wereld

vindt: dat je op Hyves zit, LinkedIn en Twitter gebruikt, vanzelfsprekend alle handige weetjes even opzoekt op Google, enz., enz.

Maar: Misschien kom je wat tips en verwijzingen tegen die je nog niet kent en die je op goeie ideeën brengen.

Er is ook nog een andere 'maar'. Je hoort vaak dat nieuwe en snel veranderende internet faciliteiten ook heel goed zijn voor de 'ontwikkeling van de moderne mens' en dat het vanzelfsprekend is, dat je er vaak en veel gebruik gemaakt...

Maar: Je beschikt niet over de goede spullen of een goeie aansluiting; je weet niet hoe je een bepaald programma moet gebruiken, het kost allemaal veel te veel tijd; je hebt stomweg geen tijd om je er in te verdiepen of (nog een andere 'maar') het is niet aan je besteed: het internet en wat je er allemaal mee zou kunnen of moeten.

Voorafgaand aan het nu volgende overzicht spreken we af, dat veel mitsen en maren logisch zijn en dat er veel mensen zijn, die tegen hetzelfde aanlopen en dat het gebruik van allerlei internetfaciliteiten, ook in combinatie met mobiele telefonie (mobile learning...), het in de praktijk op de basisschool laten afweten: Het werkt nu gewoon nog niet naar behoren! Straks gaat alles beter! ;-)

Bij alle voorbeelden die we nu noemen, weten we vrijwel zeker, dat het over een paar jaar bijna allemaal al weer anders is: Sommige faciliteiten en websites die het nu nog niet goed doen, werken dan perfect en heel gemakkelijk; sommige apparaten worden veel beter en veel goedkoper dan ze nu zijn. En andersom: Veel dingen van nu zijn over een jaar verdwenen en we weten niet wat er voor in de plaats komt. En: Kleine en grote bedrijven proberen volgens een eeuwenoud principe eerst wat gratis dingetjes rond te strooien om er dan vervolgens, als we er bijna niet meer zonder denken te kunnen, veel geld voor te vragen. Dat is dus oppassen geblazen.

Nu –in 2009- zijn er ook heel veel kwesties die gewoon niet deugen, die een veel te grote belasting op jouw gemoedsrust en op ons milieu leggen: Alleen al het gegeven dat verreweg het meeste internetverkeer wordt ingenomen door bijvoorbeeld het versturen van berichten, waar niemand op zit te wachten (SPAM), de eindeloze pogingen van vreemde mensen om alsmaar in te breken in jouw privégebruik van het internet; daar de boel verzieken of je dingen aanbieden, die je niet wilt...

Het zou allemaal niet zo'n punt zijn, als niet het criminele, pesterige en ziekelijke gebruik van het internet en de telefonie heel veel energie opvreet. Er is –alleen al als we kijken naar de SPAM berichten die worden verstuurd- sprake van een miljarden verslindende verspilling en het leidt bovendien tot het regelmatig vastlopen van de systemen.

Daarom is het belangrijk dat je op school en in de samenwerking met allerlei instituten zoals cultuurinstellingen, de gedragscodes en de conventies goed in de gaten houdt en een eigen bijdrage levert aan het bruikbaar en betaalbaar houden van de systemen.

Een laatste waarschuwing vooraf: De onderstaande lijst is zeer subjectief!

Er staan bepaalde dingen niet in de lijst, omdat het eenvoudigweg te veel werd of omdat we ze domweg niet kenden en over het hoofd kunnen hebben gezien. Daar schamen we ons niet voor: Er is veel te veel om in het bestek van de 100-den uren die we aan deze lijst met diverse mensen hebben besteed, allemaal te kunnen opsporen en beschrijven.

Wie is nu de lezer die we op het oog hebben?

Het hangt een beetje af van de rubrieken; voor de tools die direct toepasbaar zijn voor leerlingen, hebben we de verschillende voorbeelden ook zo beschreven, dat leerlingen in de bovenbouw het ook zelf kunnen lezen en toepassen; toch is ook hier de toelichting en de begeleiding van een leraar vaak onontbeerlijk. Maar dat is immers onderwijs.

Naarmate de tools meer betrekking hebben op de pedagogische professional, is ook de beschrijving wat aangepast.

Toch hebben we in alle gevallen geprobeerd om zo min mogelijk specifiek jargon te gebruiken en zodoende de lijst ook toegankelijk te maken voor relatieve nieuwkomers op het gebied van mediawijsheid/cultuurwijsheid in het basisonderwijs.

Misschien (waarschijnlijk!) kent de lezer meer en andere tools dan wij nu in ons overzicht hebben opgenomen.

Wij hopen dat je jouw tips en ervaringen met ons wilt delen!

[hans.froling@hu.nl](mailto:hans.froling@hu.nl)

---

## 1. Direct toepasbaar voor leerlingen.

### Dit is ons basisidee:

Leerlingen, op een basisschool, in een klas, werken samen aan een project.

De klas en/of een afzonderlijke groep leerlingen (een leerteam) heeft 'een naam', er is een titel/thema voor de activiteit én alle leerlingen hebben een eigen emailadres, dat geschikt is om te gebruiken voor de groepsactiviteit.

### 1.1. Veiligheid en gedragscode

Elke aanbeveling om kinderen direct te laten werken met internetfaciliteiten roept enige bedenking op, omdat er ook heel veel personen en instituten op het internet rondzwerven met dubieuze bedoelingen. Ze vissen naar de activiteiten en belangstelling van kinderen en zijn er vooral op uit, ongewenste reclame te maken of contacten te leggen.

Los van de praktische maatregelen die elke school, moet nemen, gesteund door de overheid, om ongewenste activiteiten op het internet te voorkomen, vonden wij uit 'verdachte hoek' (het Disney imperium), voor kinderen van 9 tot 12 jaar, twee interactieve filmpjes over 'cybernet-etiquette', waarin de onvermoede gevaren van emailen en chatten, heel overtuigend worden uitgelegd:

De bewuste filmpjes waren niet meer via

<http://www.disney.nl>

te vinden, maar staan nog wel hier:

<http://www.disney.nl/disneyonline/cybernetiquette/netiquette1/index.html>

(over emailen) en idem:

<http://www.disney.nl/disneyonline/cybernetiquette/netiquette2/index.html>

(over chatten).

P.S./N.B.: De twee genoemde filmpjes zijn te leuk om ze te verstoppen of onvindbaar te laten zijn:

Deze Belgische collega's bieden een link naar dit materiaal:

<http://www.kabage.be/ict/email/index.html>

Het bovenstaande voorbeeld biedt vooral de wat jongere kinderen een overtuigend verhaal over 'de gevaren van het gebruik van internet'.

Een ander aspect van veiligheid en gedrag is het wel of niet onbeperkt downloaden van bestanden van het internet. Ook dit hoort tot de gedragscodes, waarover je het in het onderwijs zou moeten hebben.

Voor wat oudere leerlingen is er een Engelstalige bron, met opnieuw overtuigende interactieve informatie over auteursrecht, het gebruik van bronnen en het downloaden van software, muziek en films.

Dit is de moraal:

'In short, youth don't need more *intimidation*, what they need is solid, accurate *information*.'

<http://www.teachingcopyright.org>

## 1.2. Bloggen

Om te kunnen samenwerken, met de bedoeling om het thema kort te beschrijven, om ontdekkingen op het internet en in de eigen omgeving, inclusief foto's en interviews vast te leggen, om de nodige verwijzingen naar belangrijke bronnen vast te houden, wordt een blog gesticht.

Er zijn een paar online diensten, die het voor iedereen, keer op keer, zonder kosten, haalbaar maken, om een blog op te zetten en te gebruiken.

In vele, vele lijsten met websites over bloggen staan de verwijzingen naar de zogenaamde blog-engines.

De grootste en meest universele blog-engine is Wordpress en de dienst die het minstens zo goed doet is Blogspot (blogger). Een derde mogelijkheid, die ook zeker in aanmerking komt is Typepad. Typepad is niet gratis; het kost ongeveer 5 euro per maand, wat niet duur is voor een betrouwbare, functionele, educatieve blog.

Daarnaast bieden ook 'derde partijen' de mogelijkheid om snel en goed, volgens een template een blog-achtige website op te zetten. Wie op een Apple computer werkt, gebruikt Apple's mobile.me en bijvoorbeeld iWeb, om snel en goed een eigen website of blog te maken. Voor datzelfde Apple platform is er nog de blog editor 'ECTO'. Anders dan bijvoorbeeld wordpress of blogspot is ook Ecto geen freeware. Maar voor slechts 15 euro is het een heel complete editor. De resultaten kun je vervolgens plaatsen bij wordpress of blogger.

Er is veel, heel veel informatie over het opzetten en gebruiken van een blog. Iedereen kan zich in principe zelf redden en een goed werkende blog in de lucht brengen.

Het is opvallend dat de meeste basisinformatie over bloggen in het Engels wordt aangeboden. Het tekent de wereld waarin de blogs zijn bedacht en functioneren. Je vindt in elke geval in deze lijst met 20 sites (waaronder blogs) óver het bloggen, de nodige, stap voor stap informatie.

De oorspronkelijke lijst komt van Liz Strauss maar ik verwijs er naar via Erno Hannink's enthousiasmeren.nl

<http://www.enthousiasmeren.nl/archives/2008/05/25/leren-bloggen-20-blogs-over-bloggen/>

Met deze verwijzing willen we Erno Hannink in het zonnetje zetten, die ook, net als wij, 'enthusiast' achter Robin Good van de site 'Master New Media' gaat staan. Hij citeert Robin Good met zijn verhaal over veranderingen in het onderwijs en de veelzeggende titel '... Like Samba Schools'...

<http://www.ustream.tv/recorded/959795>

Robin Good op zijn beurt citeert verschillende internet en onderwijs goeroe's, die het over één ding eens zijn; het instituut school (the teaching institution...) heeft veel van z'n oorspronkelijke betekenis als leer- en kennisinstituut verloren. Veel essentiëler voor het instituut school, is de vraag naar het sociale contact, naar de passie en de compassie, naar de relaties, de liefde, enz.

Alle internet goeroe's die in de reportage van Robin Good aan het woord komen, ondersteunen het idee dat het bij de internet 'tools' en het educatieve gebruik, niet in de eerste plaats om de overdracht van kennis, maar om de passie voor bepaalde thema's en om het goede en vertrouwde contact tussen mensen onderling gaat.

Vanuit die passie en vanuit het idee om ergens met anderen aan te willen werken, vind je allicht (en vooral ook op het internet) de bronnen, de feiten, de illustraties, enz. enz., die die passie verdere inhoud kunnen geven.

### 1.3. Foto's

Een foto op een blog hóórt bij die blog; je zorgt ervoor dat zo'n foto mooi past op je pagina; daartoe leer je ook het bestandsformaat aanpassen.

Er zijn veel onduidelijkheden over de toepassing van digitale fotografie op het internet. Talloze sites bieden praktische informatie. Een terugkerend onderwerp gaat over resolutie en formaat. Hierbij een compacte samenvatting van de problematiek:

Een belangrijk inzicht voor het maken en verwerken van digitale foto's heeft te maken met de begrippen resolutie en bestandsformaat. Elke digitale foto heeft een paar vaste kenmerken, waarbij het bestandsformaat, uitgedrukt in een horizontaal en verticaal aantal pixels (bijvoorbeeld 3872 bij 2592 pixels), een heel belangrijk gegeven is.

Op een scherm heeft een foto meestal een resolutie van 72 dpi; zodat een behoorlijke schermafbeelding in een blog of op een websitepagina 640 bij 480 pixels kan zijn. Foto's op het beeldscherm komen het beste tot hun recht, als ze 'op stand' worden aangeboden. Een kleine postzegel met je portretje, dat je vaak aan een bericht toevoegt, is in veel gevallen niet groter dan 160 bij 240 pixels en je doet er verstandig aan, dat ook in die resolutie te maken en te 'uploaden'.

Het ligt vaak voor de hand, om een beeld uit een TV documentaire of uit zelfgemaakte video-opnames te gebruiken. Dat gaat prima met een opname van een deel van het scherm (screen grabbing); zo'n afbeelding meet dan bijvoorbeeld 600 bij 400 pixels bij 72 dpi.

Zo'n foto is snel en goed bruikbaar op een site of in een blog want het bestand is in principe niet zo groot. (Bijvoorbeeld 175 KB). Als je goed oplet, gebruik je in een beeldbewerkingprogramma (zoals GIMP of Photoshop) de functie, waarbij je het beeld aanpast voor gebruik op het internet. Het levert meestal een flinke besparing in de bestandsgrootte op. (Bron: Hans Fröling: Workshop Mediawijsheid t.b.v. Minor Kunst- en Cultuurcoördinator in het basisonderwijs, HU, 2009).

Het gebruik van foto's gaat veel verder dan het plaatsen van een foto in een blog of op een website.

In de eerste plaats is het een goed gebruik, als je alle oorspronkelijke foto's in een aparte map zet waar iedereen bij kan. Voor dat doel is onder andere Flickr in de lucht.

<http://www.flickr.com>

Flickr biedt de mogelijkheid om je eigen foto's in een map op Flickr te plaatsen. Iedereen, of juist bepaalde leerlingen (dan kun je van tevoren aangeven), kunnen de foto's zien en downloaden om ze voor een bepaald doel te gebruiken.

Een goed en ook gratis alternatief voor Flickr is Picasa:

<http://picasa.google.com>

Bij veel aspecten van het bewerken van digitale bestanden (foto's, geluid en video), is het de kunst om enig begrip te hebben van normen en formaten.

Er zijn honderdduizenden websites die de nodige toelichting, tips en trucs bieden, maar het is verstandig een grote lijn aan te houden en de 'bron voor professionals' als uitgangspunt te nemen. Hier, maar ook bij veel andere hoofdstukken verwijzen we naar de Adobe Digital Kids Club. Adobe is meer dan ooit de digitale norm voor beeld-, geluid en videobewerking en formattering. Datzelfde Adobe probeert ook jongeren aan zich te binden met de 'Digital Kids Club'.

<http://www.adobe.com/education/digkids>

#### 1.4. Video's

Bij video's speelt hetzelfde probleem als bij foto's, alleen dan nog een tandje gecompliceerder.

Een videobeeld kent een bepaald formaat dat wordt bepaald door een aantal beelden per seconde, de grootte van het beeld (uitgedrukt in horizontale en verticale pixels) en de codering van het beeld. Om een videobeeld te kunnen opslaan en op een gewone computer te kunnen bewerken is het nodig, dat het beeld wordt vereenvoudigd, zodat het bestand niet al te groot wordt.

Misschien ken je het fenomeen, dat een doorsnee filmpje op YouTube veel kleiner is en een veel slechtere beeldkwaliteit heeft, dan een programma op de televisie.

Dat is logisch, omdat de bestandsgrootte van het beeld bij YouTube veel kleiner is dan bij een normale TV uitzending. Dat komt omdat het beeld sterk is vereenvoudigd (gecomprimeerd)

Als je zelf digitale video-opnames maakt, dan wordt meteen bij de opname al voor een bepaald bestandsformaat gekozen. Tot voor kort had het digitale beeld een resolutie van 768 bij 576 pixels en werden er 25 beelden per seconde opgenomen. Maar er werden meteen al compressietechnieken op toegepast, zodat het bestandsformaat zo klein werd, dat je het naar een computer kon overzetten en de film op de computer kon bewerken. Er is ook een andere ontwikkeling, waarbij het beeld 'ongecomprimeerd', in hoge resolutie, met een hoge verversingssnelheid wordt weergegeven en er in dat geval heel mooi (helder, briljant, scherp, kleurrijk, ...) uitziet. Die ontwikkeling wordt nu aangeduid met Full HD. Enz.

(Bron: Hans Fröling: Workshop Mediawijsheid t.b.v. Minor Kunst- en Cultuurcoördinator in het basisonderwijs, HU, 2009)

Over opnames maken, bestandsformaten, het bewerken van de film op de computer en het overzetten naar een bepaald 'platform' (bijvoorbeeld YouTube op het internet of een DVD-video), moet je wel het nodige leren. Dat kan ook weer op vele, vele websites. Voor jongeren zijn er bijvoorbeeld de Adobe cursussen. Verderop veel meer over dit onderwerp.

Zo lang als het nog kan (de boel dreigt te verstoppelen...) kun je je video-opnames, wel of niet gemonteerd tot een complete documentaire of speelfilm, op YouTube zetten.

(Een voor de hand liggende 'nota bene': YouTube maakt deel uit van Google; over 2009 maakt YouTube 470 miljoen dolar verlies. Op een omzet van 717 miljoen.

Daarbij heeft Google al veel van z'n know-how om winst te genereren op YouTube toegepast. Zonder succes.)

YouTube is vooral geschikt, omdat je in je blog of op je website een link naar Youtube kunt plaatsen, zodat gebruikers in jouw blog naar je film kunnen kijken!

Net als in de wereld van de digitale fotografie en digitaal geluid, vind je op het internet heel veel tips, instructies en handleidingen, over hoe je een film kunt maken. Over dit onderwerp hebben we in deze tool-lijst een apart hoofdstuk opgenomen. Zie hieronder: 6.2. We maken een film!

Wil je in de klas alvast wat in de sfeer komen van een eigen filmproductie, kun je uit de voeten met een Engelse website, ga dan meteen naar een site met een grote naam en faam als het gaat om activiteiten door kinderen in en buiten de school: Children's BBC.

<http://www.bbc.co.uk/cbbc/meandmymovie/>

Er zijn ook een aantal Nederlandse sites, die zich heel direct tot kinderen wenden en hen goeie informatie en oefeningen geven om zélf filmpjes te maken en te verspreiden.

Neem vooral 'Cinekid Studio'.

<http://www3.cinekid.nl/>

Voor de alledaagse praktijk in de klas is het echter zo, dat de leraar zelf ook de nodige ervaring in het opname-, nabewerkings- en toepassingsproces moet hebben en vanuit die ervaring de leerlingen moet kunnen begeleiden.

Daarover wordt uitvoerig gesproken en worden de nodige verwijzingen gegeven in een volgende paragraaf, met 'tools' voor de leerkracht.

Voor leerlingen zijn er ook de nodige tools bij 'kidsvid':

<http://kidsvid.altec.org>

### 1.5. Activiteiten en afspraken

Als je als groep samenwerkt is de organisatie van groot belang. Welke afspraken zijn er gemaakt; hoe ziet de agenda er uit, wie doet wat, welk dingen moet je bijhouden zodat iedereen kan volgen wat de stand van zaken is, enz. enz.

Voor dat doel sticht je als groep een gemeenschap (community).

Er is niets mis mee, om voor een concreet project, voor een bepaalde groep een aparte gemeenschap te stichten. Dáár doe je alle gezamenlijke dingen, dáár houd je de afspraken en de resultaten bij, via die community houd je alle leden van het groepje dat aan een bepaald project werkt op de hoogte. Dat laatste is het belangrijkste; in het 'open source' internet jargon gaat het om 'alerts' of 'notifications'; de berichten die je krijgt zodra er iets in de groep moet gebeuren of is gebeurd. Dat betekent in de praktijk dat je je berichten via je email moet volgen en ook regelmatig op de communitysite moet kijken en bijdragen aan de voortgang.

Wie dat niet kan, of wie dat niet goed doet, werkt eigenlijk niet goed samen met de groep; je kunt beter wat meer tijd en energie in de goede werking van een gemeenschap stoppen en er zeker van zijn, dat iedereen ook echt kan meedoen. Het gebeurt al te vaak bij de opzet van een community dat personen om heel banale redenen uit de boot vallen; er zit een fout in een emailadres; men weet niet hoe men op de community site moet inloggen, enz. enz.

Er zijn meerdere, beroemde communitysites; het is echt nodig dat je de noodzakelijke functionaliteit goed onderzoekt en vooral test. Een goede controle bestaat uit het

praktisch, als test uitvoeren van een paar zaken: plaatsen van een agendavoorstel (morgenmiddag, 3 april 2010, 14:00 uur; iedereen heeft het interview met z'n ouders afgenomen en we bespreken de resultaten; de foto's zijn alvast op onze Flickr pagina gezet...enz.), waarbij er een bericht (een 'alert') naar de betrokkenen wordt verstuurd). Een terugkerende voorwaarde om een community op te zetten en vooral goed te gebruiken is de verantwoordelijkheid van de afzonderlijke gebruikers. Individueel én gezamenlijk zullen de nodige normen en criteria moeten worden gedragen en zal elke deelnemer ook de ervaring moeten hebben, dat het onderhouden en gebruiken van de community zin heeft. Zodra de meerwaarde van de community voor een gebruiker wegvalt, houdt eigenlijk de community een beetje op te bestaan. De sleutelterm voor de betrokkenheid en de verantwoordelijkheid van alle gebruikers bij een community is 'Community of Practice'.

In deze webkweeste gaan we niet verder in op het opzetten en toepassen van een community.

We verwachten dat leerlingen zelf onderzoek kunnen doen naar wat voor hen bruikbaar en vooral betrouwbaar is:

Deze webcommunities vormen de basis voor miljoenen 'gelegenheidscommunities' van teams en groepen, maar ook van individuen:

We proberen in onderstaande URL's vooral ook te wijzen op ingangen die voor kinderen de moeite waard zijn:

<http://www.hyves.nl/>

<http://www.facebook.com>

<http://facebookforkids.com/>

<http://www.myspace.com/>

<http://www.bebo.com/>

<http://www.ning.com/>

<http://www.surfspace.nl/nl/Artikelen/pages/ErvaringenmetgroepsverkinNING.aspx>

<http://www.moodle.nl>

<http://www.moodle.org>

<http://yoursphere.com/>

Bij het gebruik van een community zul je allicht ook andere faciliteiten om contact te onderhouden en gegevens te willen uitwisselen kunnen gebruiken. Een 'onmisbaar' onderdeel van het samenwerken, is het vasthouden en in het collectief bekend maken, van wat de één of de ander, op een bepaald moment doet, of ergens van vindt:

<http://twitter.com/>

We hebben zelf de ervaring, dat bij het werken aan een project (in de verschillende fases; onderzoek, analyse, productie) het gebruik van Twitter uiterst zinvol is.

Het is op dit moment zeker zo'n hype, dat je er voor het alledaagse onderwijs misschien niet zo veel in ziet, maar de sleuteltermen voor het zinvol inzetten van zo'n faciliteit is ook hier 'belang' en 'concreet doel: samenwerken'.

Er zijn intussen tientallen communitysites speciaal voor kinderen, waarvan we denken dat het bestaan soms te beperkt of vluchtig is.

<http://www.makingfriends.nl>

<http://www.kindertent.nl/modules/index/php/>

Zo is bijvoorbeeld een 'myspace voor kinderen' ter ziele; je hoeft dus niet te kijken op:

<http://www.imbee.com/>

De bedoeling van een 'educatieve community site' lijkt ons, dat het effectief en betrouwbaar werkt.

Misschien kunnen leraren behulpzaam zijn en de 'degelijke, op de Nederlandse onderwijs en onderzoeksmarkt gerichte communityfaciliteit' van Surf toegankelijk maken voor groepjes leerlingen die aan een project werken.

<https://www.surfgroepen.nl/>

De communitysites zijn ook vaak 'sociale netwerken' waar je als individu jezelf presenteert en contact onderhoudt met 'vrienden en bekenden'. Dat gebruik hebben we hier NIET op het oog; in onze voorstelling van zaken gaat het om een gelegenheidscommunity, die zich toespitst op een klas of een groep leerlingen, die in een bepaalde periode aan een project werken. Is het project voorbij, dan zou ook de community kunnen worden opgedoekt.

Er zijn een aantal beheerssystemen voor de schoolwereld, die heel geschikt zijn om een 'gelegenhedencommunity' op te zetten en te onderhouden; met name blackboard en microsoft sharepoint zijn hiervoor uitstekend ingericht. Maar beide voorbeelden zijn geen open source programma's. Een school beschikt misschien over een licentie voor het gebruik van bijvoorbeeld Blackboard of Sharepoint...

Terzijde:

Als kinderen hun eigen sociale netwerk opzetten is het van groot belang dat het gebruik goed wordt afgeschermd en dat je geen eindeloze SPAM in je privé-wereld krijgt. Er zijn sociale netwerken voor kinderen die heel veel aandacht besteden aan het veilig en afgeschermd kunnen werken:

<http://www.YourSphere.com>

(Voor iedereen van 9 – 18 jaar). Dit is in principe een onderwerp voor leerkrachten en andere opvoeders; zij vinden de nodige achtergrondinformatie op;

<http://www.mijnkindonline.nl/trefwoord/sociale-netwerk-sites>

Je vindt ook meer over veilig gebruik van community sites op:

<http://www.wisekids.org.uk/>

En als het gaat om samenwerken 'op het internet' dan zou je je ook moeten bezighouden met wat meer 'ethische aspecten':

<http://www.i-respect.nl/>

P.S.:

Communities op hyves: bijvoorbeeld voor leerjaren 1-2, 3-4, enz.; i.s.m. Kennisnet

<http://communitykleuters.hyves.nl>

## 1.6. Eindredactie voeren

Het goed functioneren van een community staat of valt bij een persoon die de leiding op zich neemt en het gebruik controleert. In de klas, bij een werkgroep moet die taak

worden verdeeld en wordt er bij wijze van spreken per week of per maand iemand aangewezen die de rol van eindredacteur of 'moderator' vervult.

Die taak moet niet worden onderschat. Degene die het moet doen moet goed controleren en kunnen volgen wie wat aan de gemeenschapssite bijdraagt. Als eindredacteur zorg je ook voor de nodige 'alerts' en het controleren van de verschillende bijdrages van alle betrokkenen. Vanuit een onderwijskundige doelstelling is het logisch dat deze taak rouleert; nu kan iedereen ervaring opdoen met het 'modereren' van een community. Met als belangrijke leerervaring dat je meemaakt hoe belangrijk het is, dat alle betrokkenen actief aan de community meedoen en vooral reageren op afspraken en ontdekkingen.

### **1.7. De eigen ordening in 'chaotisch computeren': Symbaloo**

Elke individuele leerling en elke leerkracht heeft een complex geheel van websites, met name ook verschillende 'diensten' en 'persoonlijke presentaties' op het internet. Het is een klassiek gegeven, dat je als gebruiker van het internet behoefte hebt aan een eigen 'voorkeur' (portal). Klassiek is ook het aanbod van algemene of specifieke websites, die je als gebruiker op een rijtje wilt hebben zodra je het internet opgaat. Vanuit die behoefte is het fenomeen 'startpagina' ontstaan.

Maar Startpagina.nl is ten onder gegaan aan z'n eigen succes. Toen bleek dat heel veel mensen het internet opgingen via zo'n startpagina, heeft een grote uitgeverij en crossmediale leverancier van content, (de Sanoma Groep, waaronder ook Ilse, met honderden commerciële sites vallen) Startpagina overgenomen en is het nu een portal dat een eigen, deels commercieel aanbod van sites aan je opdringt...

Er is (ook weer zo lang als het duurt) een veel minder commercieel en mooi alternatief, in de vorm van Symbaloo.

Symbaloo is een Open Source programma van Nederlandse origine, waarmee je je eigen portal maakt en alle sites, je eigen presentaties en je favoriete hulpmiddelen, op een rijtje zet.

Handig voor elk individu en meteen een directe link met alle functionaliteiten en bronnen die je in het kader van de school bij de hand moet hebben.

<http://www.symbaloo.com/nl>

Een handig tool om je eigen overzicht van belangrijke sites te houden, is het gebruik van een faciliteit om bladwijzers, los van de computer waarop je werkt, altijd bij de hand te hebben.

Iedereen kent wel het idee, dat je van de sites die je regelmatig gebruikt, in de menubalk van de browser een overzicht aanlegt onder de keuze 'bladwijzer'.

Het is bijzonder handig als je je bladwijzers 'online' opslaat. Dat wil zeggen dat je gebruik maakt van een open source faciliteit, die het overzicht van je bladwijzers centraal opslaat. Elke keer als je op een willekeurige computer een browser opent, kun je je eigen lijst gebruiken en aanvullen.

We gebruiken voor dit doel xmarks (vroeger foxmarks); je kunt het bij vrijwel alle browsers gebruiken.

<http://www.xmarks.com/about/company>

### 1.8. 23 Stappen

De basisschoolleerling die zich ook voorbereid op een bestaan als cyberastronaut zal vele, vele internet gebaseerde faciliteiten willen leren gebruiken om zijn/haar reis door cyberspace mogelijk te maken.

Mediawijsheid is wat dat betreft ook een speelplaats of een werkplaats voor de verkenning van uiteenlopende tools zoals Hyves.

En: Facebook-netwerken, LinkedIn-netwerken, MySpace-netwerken, Plaxo-nog meer netwerken, Twitter-alledaags contact met je vrienden, Xmarks-je eigen overzicht van websites en bookmarks, Delicious-thematisch overzicht van websites die je speciale belangstelling hebben, Surveymonkey-makkelijke mogelijkheid om even een onderzoekje te doen, Digg-it is naar eigen zeggen 'gewoon goed; recenties van en voor jou over films, muziek, boeken, enz.', Netvibes- je persoonlijke homepage met links naar alles wat je bij de hand wilt hebben op het internet, Symbaloo- idem maar dan van Nederlandse oorsprong, enz. enz.

Zoals altijd is er een internet verschijnsel dat probeert het overzicht te bieden. In dit geval zijn het de 23-stappen sites.

Het is een poging om het toepassen van web 2.0 voor allerlei verschillende doelgroepen te beschrijven.

De 23 stappen worden bepaald door losse oefeningen, die over een periode van een aantal weken kunnen worden uitgevoerd. Je leert op een hele eenvoudige en effectieve manier 23 verschillende web 2.0 faciliteiten ontdekken en gebruiken.

Er is nu (nog!) geen versie voor Nederlandse basisschoolleerlingen, maar we vonden wel deze versie:

'Verenigd op Web 2.0' is een online opleidingstraject over de toepassingsmogelijkheden van web 2.0 voor het sociaal-cultureel werk. Het web wordt immers meer dan ooit een verzameling van werktuigen of tools, die je ook voor gemeenschapsvorming, educatie, cultuurcreatie en maatschappelijke activering kan inzetten.

<http://blogs.scw.be/web20/>

Terwijl ik nog naar onze Vlaamse collega's keek, bracht Kennisnet toch een Nederlandse versie van het Engelse 23-steps in de lucht:

<http://webtweepuntnul.wiki.kennisnet.nl/Algemeen>

De bron van de 23 stappen voor toepassing van web 2.0 dingen in het onderwijs is deze blog:

<http://plcmcl2-things.blogspot.com/>

In deze paragraaf heb ik het vooral over het zinvolle, rijke gebruik van web 2.0 faciliteiten in het onderwijs en geef een duwtje in de rug van alle leerlingen en leraren die nog weinig eigen ervaringen hebben en/of de nodige bedenkingen hebben. En ook voor hen zijn er de portals die het gebruik van web 2.0 toelichten en handige tips geven om de boel in de lucht te brengen.

Zomaar een lijstje om op te snuiven:

<http://genneaux.wordpress.com/2009/03/30/using-twitter-to-teach-in-23-steps/>

En vandaar kom je op edmodo; een microblog à la Twitter speciaal voor onderwijsgevend en leerlingen.

'If some stupid people in your district don't like web 2.0 or you are concern about security, there is edmodo.'

<http://www.edmodo.com/>

<http://onlinecollegedegree.org/2009/03/19/100-tips-apps-and-resources-for-teachers-on-twitter/>

### 1.9. Wiki

Als je nu met je klas, met je groep, rond een bepaald thema behoorlijk op weg bent en het idee hebt, dat je ook zelf de nodige informatie en ideeën over het thema hebt verzameld... Stel ook, dat je zelf onderzoek hebt gedaan en bijvoorbeeld interviews hebt gehouden.

In dat geval moet je natuurlijk overwegen of je de tijd en de praktische mogelijkheden hebt om de bevindingen te publiceren.

In het hele spectrum van mogelijkheden die je hebt om te publiceren is er één die je op voorhand nader zou kunnen verkennen. Die verkenning biedt dan meteen het voordeel dat je je gericht en goed over een bepaald onderwerp kunt laten informeren. We doelen op wiki; wikipedia en wikipages...

<http://wiki.startkabel.nl/>

[www.schoolpost.nl/pdf/kennisnet/kn051.pdf](http://www.schoolpost.nl/pdf/kennisnet/kn051.pdf)

[www.kennisnet.com/.../informatiewijzerwikisinhetonderwijs.pdf](http://www.kennisnet.com/.../informatiewijzerwikisinhetonderwijs.pdf)

<http://wikikids.wiki.kennisnet.nl/Hoofdpagina>

[www.frankwatching.com/.../wiki-adoptie-kinderspel-wikikids-op-wikiwednesday](http://www.frankwatching.com/.../wiki-adoptie-kinderspel-wikikids-op-wikiwednesday)

Met deze lijst URL's over het fenomeen Wiki bieden we een eerste, vooral ook op leerlingen gerichte introductie van het onderwerp. Vervolgens zal wel blijken dat er over 1000-en-1 onderwerpen, ook als resultaat van het werk van leerlingen, Wiki's zijn gemaakt.

### 1.10. Live video chat of conferentie

Er is natuurlijk heel veel web 2.0 technologie die gericht en wel toegepast kan worden op school.

Een voor de hand liggende, unieke technologische mogelijkheid om live contact met derden te hebben is de beeld-en-geluid chat.

Iedereen die over een computer, internetaansluiting en een werkende webcam beschikt kan zo'n beeld en geluid chat organiseren.

De huidige technologie biedt heel behoorlijke beeld- en geluidskwaliteit, maar er zijn een paar problemen of beperkingen, die met de technologische beperkingen hebben te maken. Er zijn al jarenlang (sinds de jaren 80 van de vorige eeuw) systemen op de markt om videoconferencing te bedrijven. Je zet op verschillende plaatsen een camera, microfoon en monitor weer, zorgt voor een goede analoge of digitale verbinding zoals bijvoorbeeld een ISDN of een hoogwaardige internet verbinding en je kunt live met elkaar communiceren. De hoogwaardige systemen die bijvoorbeeld door internationale bedrijven of politici worden gebruikt zijn nog altijd kostbaar.

Maar er zijn redelijke en 'gratis' alternatieven; zoals gezegd een internetaansluiting en een webcam met geluid is alles wat je nodig hebt. De meest gebruikte software voor videochat is Skype. Als de partners (in ons idee groepen leerlingen) allemaal een Apple computer hebben, kun je iChat gebruiken; het werkt heel goed en eenvoudig. Een praktisch probleem is de opname (de registratie) van de conferentie. Toch zijn ook hier met een beetje kunst- en vliegwerk goede kostenloze mogelijkheden. Het kunst- en vliegwerk is bijvoorbeeld gebaseerd op het feit dat je op het niveau van je

videokaart een deel van het venster moet kunnen vastleggen, het audio moet kunnen 'doorlussen' en een scherm-opname-programma, zoals Jing of Camtasia moet gebruiken.

Al met al kun je als klas een prima videoconferentie voeren met een derde partij; een andere klas, maar ook met een deskundige die even niet in de klas kan komen, maar op zijn/haar eigen werkplek kan toelichten, hoe de vork in de steel zit.

In Nederland is Naturalis met z'n aanbod aan scholen om een expert-in-de-klas te brengen een prima voorbeeld van een videoconferentie, waarbij met eenvoudige en haalbare middelen, de klas onder eigen regie contact met een derde partij (de deskundige in de klas) kan hebben.

Voor het Nederlandse onderwijs faciliteert Surf het opzetten en toepassen van videoconferenties. Op de How-to pagina van Surfgroepen is een rubriek opgenomen met de titel 'Webconferencing'. Het is onder meer gebaseerd op Adobe Connect en iSight.

<https://www.surfgroepen.nl/sites/communitysupport/surfgroepen/support/Pages/Overzicht%20How%20to%27s.aspx>

### 1.11. Podcasting

Het idee van een podcast; zeg: een audiomagazine of een radioreportage of radiodocumentaire, speelt in op het idee, dat je over een mp3 speler of een mobiele telefoon met audio mp3 weergave kunt beschikken.

Nu, we schrijven medio 2009, is het fenomeen podcast als web 2.0 faciliteit wat naar de achtergrond gedrongen.

Waarschijnlijk omdat de productie van een zinvolle podcast niet alleen veel werk is, maar ook goed moet worden 'uitgerold'. Het idee is vrij eenvoudig; Maak zelf een audiomagazine en zorg ervoor dat je publiek, zodra er een nieuwe aflevering in de lucht is, daarover bericht krijgt en het nieuwe programma kan downloaden.

Het werkt vooral bij projecten, waarbij er een inhoudelijke relevantie is, bijvoorbeeld in de vorm van een interview met iemand of met meerdere personen, die zich uitspreken over een bepaald onderwerp. Bovendien speelt de vorm een belangrijke rol: Luisteren we naar een reportage, een radiodocumentaire of een hoorspel. Podcasts zijn in de praktijk heel waardevol als het om gesproken verhalen door personen uit de eigen omgeving gaat. Er zijn beroemde 'bibliotheken' met oorspronkelijke verhalen van mensen, een beetje zoals vroeger de radioreportages van Ate Doornbosch in het radioprogramma 'Onder de Groene Linde', waarin mensen in allerlei regio's aan het woord kwamen en in hun eigen dialect liedjes zongen.

Een andere voor de hand liggende toepassing van het fenomeen podcast is de samenstelling van een hoorspel.

Als 'expressievorm' is het een beetje in de vergetelheid geraakt, maar er is een behoorlijke traditie in het bedenken en uitvoeren van een hoorspel. De grote actuele projecten van de NPS, eerst Voskuil's Het Bureau en nu (2008-2009) Maarten Toonder's Tom Poes vormen mooie voorbeelden van de actuele kracht van het hoorspel.

Een stimulerend overzicht van how-to's en voorbeelden van podcasting, vooral in het onderwijs, vind je bij Apple (in alle opzichten aan te bevelen als bron om in het onderwijs actief tools te gebruiken; de educational seminars; niet uitsluitend gericht op Apple computers!):

[http://edseminars.apple.com/seminars/online\\_event.php?eventID=1](http://edseminars.apple.com/seminars/online_event.php?eventID=1)

---

## 2. Conceptueel / programmatisch voor leerlingen

### 2.1. Tools voor privé en tools voor op school

In de klas, in een werkgroep, zul je merken dat er heel verschillende ervaringen zijn over het gebruiken van internetfaciliteiten. Als je die ervaringen uitwisselt dan merk je allicht dat sommige mensen heel handig zijn in het opsporen van hele goeie informatie. Andere leerlingen zetten vooral even de computer aan om te chatten en andere 'sociale' activiteiten uit te voeren.

Heel bekend en intussen bijna een klassieker onder de persoonlijke contact programma's is MSN, het Microsoft Netwerk, de plek waar je chat, met behulp van Windows Live Messenger. Hier zit in principe ook meteen het zeer populaire en wijdverbreide hotmail emailaccount aan vast. Waarschijnlijk heb je zelf ook een hotmail adres.

Nog altijd biedt de Windows Live Messenger bijna alles wat je op persoonlijk vlak zou wensen, om contact met je vrienden en vriendinnen te onderhouden, inclusief internet faciliteiten zoals bellen via je PC en Video-Chat. Ook de combinatie computer-mobiele telefoon is in principe met Windows Live Messenger op je mobiele telefoon geregeld.

Bij het in de klas opzetten en werken aan een project moet je eerst eens goed nagaan of en hoe de dingen die je in je privé met MSN en Live Messenger doet, ook geschikt zijn voor het samenwerken in het project. In de nuvolgende hoofdstukken behandelen we mogelijkheden, die je misschien niet meteen privé zou gebruiken, maar die wel hele goeie mogelijkheden bieden om het projectmatig werken, in een leerteam, nog spannender en zinvoller te maken.

### 2.2. Virtuele werelden.

Nog een wereld van 'tools', die de meeste leerlingen wel kennen in de vorm van de computerspellen.

Soms gaat het bij het spelen van een game een stuk verder en bouw je mee aan en leef je voor een deel in een virtuele wereld.

Die virtuele wereld is voor veel kinderen een 'tweede leven' (Second Live), omdat het niets te maken met de alledaagse beslommingen van je familie, de school, de sportvereniging, enz.

In die virtuele werelden worden heel veel kwesties 'behandeld' die verdacht veel lijken op de kwesties in de 'echte wereld'. Zo kun je in Second Live bijvoorbeeld ook naar school gaan en samen met anderen onderzoeksprojecten uitvoeren.

We staan in dit rapport verder niet al te uitvoerig stil bij de betekenis en de eventuele nadelen van het besteden van tijd in een virtuele wereld.

Er zijn veel interessante documentaires die je een blik geven in de wereld van de mensen, die eigenlijk al helemaal zijn geëmigreerd naar een virtuele wereld. En je kent ook vast wel de schrikbeelden van kinderen die alleen nog maar met hun avatar en hun fantasievrienden in bijvoorbeeld de World of Warcraft (WoW) leven.

Zodra je op school zit krijg je te maken met opdrachten, waarbij je je moet verdiepen en verplaatsen in het leven en het werk van anderen.

Op dat moment loop je aan tegen een fenomeen, waarbij beelden uit de echte wereld, maar ook bijvoorbeeld de gang van zaken in een echt bedrijf of een echte organisatie helemaal is 'nagemaakt'. Hiervoor wordt vaak ook de term 'simulatie' gebruikt. De computer toont een bepaalde werkelijkheid, alsof je er zelf in rondstapt en alsof je zelf meedoet in de gang van zaken.

Het rondstappen in een virtuele wereld moet je ook wel heel letterlijk nemen als je naar het internet zelf kijkt.

Er zijn nogal wat schema's en plattegronden waarin je kunt rondlopen en die je een (dat is echt wel echt) beeld geven van het internet zelf.

Zo is er het voorbeeld van de ondergrondse trein in Tokio, met allerlei lijnen en stations, waar je kunt en uitstappen en waar je als het ware in de hele wereld van het internet kunt reizen.

Dit vinden wij een tool om het internet; het web 2.0, met al z'n 'stations' te kunnen begrijpen:

<http://informationarchitects.jp/start/>

Infor over een nieuwe versie (Web Trend Map 4) vind je hier:

<http://informationarchitects.jp/wtm4/>

Als je nu toch met je klas aan een project werkt, dan zou het in veel gevallen zo kunnen zijn, dat je een bestaande simulatie (virtuele wereld) van het onderwerp op het internet kunt vinden.

Het is misschien even zoeken, maar alleen al van plaatsen, pleinen, gebouwen, wijken, dorpen, landschappen in ons land en in het buitenland zijn als VR-panorama beschikbaar.

Maar behalve de panorama's zijn er ook de VR-objecten en daarmee komen we op een belangrijk aanbod van de instellingen voor cultureel erfgoed en musea.

Begrijp goed, dat veel voorwerpen, die tot voor kort alleen in het echt, in het museum, achter glas of achter slot en grendel waren, nu als 3-D object beschikbaar zijn.

Aanpakken, van alle kanten bekijken en vooral de delen aan de binnenkant of aan de achterkant kunnen bekijken; dat is de virtuele wereld op een hele spannende manier.

We kunnen hier alleen een paar concrete voorbeelden geven. Maar pas op: Over allerlei denkbare streken, gebouwen, situaties en voorwerpen vind je virtual-reality panorama's, objecten of scènes.

Om zogenaamde VR panorama's, objecten of scènes te maken hoef je geen kostbare apparatuur of technologie te bezitten.

Een gewoon digitaal fototoestel, als het kan een statief en een eenvoudig VR programma zijn voldoende om panorama's van je eigen omgeving, virtuele objecten of complete virtuele ruimtes, te laten maken.

Het probleem bij het maken van dit soort 'objecten' in de klas is meestal dat de leraar en de leerlingen niet het idee of de ervaring hebben dat VR dingen heel zinvol kunnen zijn als werkvorm. Denk bijvoorbeeld aan het virtueel in beeld brengen van de eigen school of een fabriek in de buurt. Ook het als object 'inpakken' van waardevolle of interessante voorwerpen uit de eigen omgeving is een spannende en zinvolle activiteit, die heel goed haalbaar is.

[https://developer.apple.com/documentation/QuickTime/InsideQT\\_QTVR/2Chap/2-QTVR-Authoring.html](https://developer.apple.com/documentation/QuickTime/InsideQT_QTVR/2Chap/2-QTVR-Authoring.html)

---

### 3. Direct toepasbaar voor leerkrachten en andere opvoeders

#### 3.1 Algemeen

Vanzelfsprekend zijn alle aanbevelingen en verwijzingen voor tools in de rubriek 'direct toepasbaar voor leerlingen' ook geldig voor leerkrachten. Meer nog: De onderwijzer/-es zou op z'n minst de tools die in die rubriek zijn vermeld ook zelf in de vingers moeten hebben om de leerlingen die die diensten willen gebruiken, te kunnen bijstaan.

Gegeven het uitgangspunt van deze lijst met tools (leerlingen werken samen aan een project, enz.), is het opzetten van een gelegenheidsblog een snel en goed toepasbaar hulpmiddel om de gang van zaken te structureren en de ervaringen vast te houden. Een leerkracht is goed voorbereid op de ins en outs van het bloggen op basis van de site van Robin Good:

How to blog: A Beginner's Blog Publishing Guide.

[http://www.masternewmedia.org/independent\\_publishing/blogging-how-to-blog/guide-to-publishing-first-blog-20071104.htm.htm](http://www.masternewmedia.org/independent_publishing/blogging-how-to-blog/guide-to-publishing-first-blog-20071104.htm.htm)

Heel interessant zijn, nu even via de site van Robin Good, de uitspraken van tientallen internet goeroes over de zin en de onzin van bloggen. De uitspraken zijn in filmclips gevat: The WeblogProject.

[http://www.theweblogproject.com/why\\_the\\_weblog\\_project.htm](http://www.theweblogproject.com/why_the_weblog_project.htm)

De praktische aanpak voor een blog is in de paragraaf voor leerlingen gesteld dat wordpress, blogger, typepad, mobile.me en ecto goede bruikbare tools zijn om een blog te maken en te onderhouden. Leerkrachten zullen zich verder kunnen verdiepen in de opzet en verfijning van een blog, waarbij we ook hier een lans breken voor het opzetten van zogenaamde 'gelegenheidsblogs'. Een groepje leerlingen, bezig met een bepaald onderwerp, sticht voor die gelegenheid een blog en werkt het verder uit. Als het project voorbij is, zou moeten worden bekeken of het de moeite waard is de blog in de lucht te houden, wat natuurlijk ook betekent, dat het onderhouden moet worden.

Op de blog 'enthousiasmeren' van Erno Hannink vinden we een mooi overzicht van blogs over bloggen:

<http://www.enthousiasmeren.nl/archives/2008/05/25/leren-bloggen-20-blogs-over-bloggen/>

Het is een startpunt voor verdere praktische en conceptuele aanwijzingen, met als altijd het bezwaar van de actualiteit; de ontwikkelingen geen immers op dit gebied razendsnel.

### 3.2. Webquest

<http://www.kabage.be.ict/webquest/geel/index.htm>

Met bovenstaand URL geven we een voorbeeld van een Belgische basisschool ,waar de leerlingen van groep 7/8 de opdracht krijgen om een soort gids over hun woonplaats 'Geel' te maken. De opdracht past in de activiteiten van het vak wereldoriëntatie. Om die gids te kunnen maken moeten ze verschillende vragen uitwerken en daarbij een tweetal voor de handliggende websites over de gemeente gebruiken; de wikipedia pagina en de website van de gemeente zelf.

Zo'n webquest kan elke leerkracht over een bepaald onderwerp in de directe eigen omgeving maken. Het dwingt leerlingen tot gericht zoeken en het eveneens heel gericht verwerken van de gegevens tot een eigen publicatie.

Het fenomeen 'webquest' is een goed voorbeeld van het zinvol leren toepassing van webfaciliteiten om een eigen, informatief doel te bereiken.

Bernie Dodge: Webquests are 'inquiry-oriented activities, in which some or all of the information that learners interact with, comes from resources on the internet'.

Meer achtergrondinformatie voor leerkrachten in het basisonderwijs onder meer op:

<http://www.nelliemuller.com/WebQuestsbyNellieDeutsch.htm>

De site bevat inspirerende en gedetailleerd uitgewerkte voorbeelden van webquests.

Bij webquests is vooral de samenwerking tussen leraar en leerlingen van belang; de leraar zet alvast wat piketpalen uit op het internet en leerlingen volgen die piketpalen, maar krijgen vooral ook opdrachten, om zelf de nodige paden te bewandelen en de informatie te verwerken; het leidt in principe tot een 'eigen productie' die als een blog weer door andere leerlingen gebruikt kan worden.

Webquest in het onderwijs (ook: basisonderwijs):

<http://www.webkwestie.nl>

<http://www.webquest.be>

Via deze site ook een link naar de grote bron van de wereld van de webquests: webquest 101:

<http://www.teachersfirst.com/summer/webquest/quest-b.shtml>

En de 'bijbehorende filmpjes' op YouTube:

<http://www.youtube.com/watch?v=o4rel5qOPvU>

<http://www.youtube.com/watch?v=Cyht-ehlAWY&feature=related>

### 3.3 Tijdlijn.

Een onderdeel van een Webquest zou al gauw een tijdlijn kunnen zijn.

Ook het maken van een tijdlijn is een belangrijke en spannende werkvorm in de wereld van de geschiedenis en 'cultuurwijsheid'.

In combinatie met een webquest kunnen leerlingen hun eigen tijdlijn samenstellen en dat is dan een goed voorbeeld van actieve cultuurwijsheid met –in beginsel- grote educatieve waarde. Die waarde schuilt onder meer in het kunnen integreren van verschillende media; teksten, foto's, animaties en filmpjes.

Je laat kinderen zinvolle tijdlijnen maken met het hulpprogramma TimeRime (basic account is gratis; de educatieve versie is niet gratis, wel mooi 'open' gemaakt en redelijk betaalbaar voor een school – 99 euro per jaar). Het is een aantrekkelijk 'tool' in de cultuurhistorische (e.a.) verkenningen door leerlingen zelf:

TimeRime is een internationaal opererend Nederlands product van Marijn Bom c.s. in Rotterdam.

[http://www.education.timerime.com/index\\_nl.html](http://www.education.timerime.com/index_nl.html)

### **3.4. Mobile teaching en mobile learning**

Voorlopig is het actieve gebruik van een smartphone nog niet weggelegd voor het alledaagse onderwijs. De technologie is nog niet voldoende gestandariseerd en met name de afzonderlijke abonnementen op dataverkeer met een smartphone zijn nog veel te duur. Hier blijken de verschillende providers zich nog behoorlijk rijk te rekenen met wat volgens hen mag en kan (er worden vooral slimme beperkingen ingebouwd op de zogenaamde vaste tarieven) en wat het dan vervolgens, als je de alledaagse praktijk als uitgangspunt neemt, allemaal moet kosten.

Maar zo'n op het eerste gezicht futuristisch tool is toch nu al beschikbaar voor leerkrachten die een iPhone bezitten en gebruiken.

We vinden het de moeite waard de toepassing 'Educate' hier te vermelden, omdat het een ideale combinatie van functionaliteiten lijkt om je onderwijs te organiseren en uit te voeren.

Ideaal omdat er –zo lijkt het- alle doodnormale functies inzitten die je voor het alledaagse onderwijs zou moeten kunnen gebruiken:

Maak een rooster / lessenschema, houd de aanwezigheid en de prestaties van je leerlingen bij, zet gegevens heen en weer tussen je iPhone en je persoonlijke pagina op Moodle e-learning, heb de beschikking over een lijst met leerstrategieën en houd vanuit Educate en Facebook contact met collega's.

Educate wordt uitgegeven door:

<http://www.ikonstrukt.com>

### **3.5. 1000-en-1 'tools' voor leraren.**

Net als we hierboven hebben beschreven in het hoofdstuk over direct toepasbare tools voor leerlingen, zijn er ook de nodige overige tools voor leerkrachten.

Deze lijst is nog een stuk uitgebreider dan die voor leerlingen, omdat er ook 'hulpmiddelen' bij horen die als het ware opdrachten en interactieve informatie bevatten, waarmee vervolgens leerlingen aan de slag kunnen.

Met name de instellingen voor cultuureducatie, de musea bieden duizenden programma's, op basis waarvan leerlingen informatie verwerven en verwerken.

We verwijzen hier hoogstens naar een paar stereotiepe voorbeelden, maar eerst, de 'open source' auteursomgevingen, waarmee leerkrachten zelf het nodige lesmateriaal kunnen ontwikkelen en op het internet kunnen zetten.

Gelukkig hoeven we ook hier niet zelf het webwiel opnieuw uit te vinden:

<http://school.discoveryeducation.com/schrockguide/edtools.html>

Zoals je in de URL kunt lezen gaat het om het overzicht aan educatieve tools, zoals het is samengesteld door Kathy Shrock.

Eén van de verwijzingen is Kathy's eigen overzicht van online tools voor het gebruik in de klas:

De, wat zij noemt: 'The icing on the cake'

<http://kathyschrock.net/cooking>

Zie ook de opmerkingen over 23 stappen.

Maar er is ook nog deze vorm, om een helder en duidelijk te krijgen van de verschillende web 2.0 tools. Dat zijn de op YouTube razendpopulaire filmpjes onder de verzameltitel

'Lee Lefever explains in plain English'.

Alle populaire web 2.0 activiteiten komen aan de orde:

Twitter, Social Media, Blogs, Social Networking, Social Bookmarking, Search Strategies, Wikis, Zombies, Photo Sharing, Podcasting, Twitter... all in Plain English.

Er zijn inmiddels al 67 van die zeer eenvoudig gemaakte filmpjes (uitgeknipte poppetjes en pijltjes...), die voor de liefhebbers, zeer toegankelijke en essentiële instructies bevatten, voor al die nieuwigheden op het internet.

<http://www.youtube.com/user/leefever?view=videos>

Het is trouwens 'mooier' om diezelfde filmpjes op de site van commoncraft.com in een hogere resolutie te bekijken:

<http://www.commoncraft.com>

Behalve deze 'algemene tools' zijn er natuurlijk ook de direct toepasbare programma's op het internet, waarbij de leraar heel direct wordt begeleid, om leerlingen aan het werk te zetten.

Een voorbeeld uit de wereld van de mediawijsheid, waarbij het om de afzonderlijke stappen in het produceren van een film gaat (scenario, regie, productie, acteren, monteren, enz.):

<http://www.learner.org/interactives/cinema>

---

## 4. Achtergrondinformatie voor leerkrachten en andere opvoeders

### 4.1 Mediawijsheid – algemeen

Het concept mediawijsheid, als onderdeel van cultuuronderwijs is in Nederland en in de ons omringende landen een actueel en spraakmakend onderwerp.

In Nederland is het idee dat er wat aan 'mediawijsheid' in het onderwijs moest gebeuren op een actuele manier aangekaart door de Raad voor Cultuur.

Het werd een eerste adviesrapport en een tweede uitwerking van het idee, rechtstreeks gericht aan de minister van Onderwijs, Cultuur en Wetenschap.

Dat ministerie heeft die kwestie meteen opgepakt en vooral een groot aantal praktische stimuleringsmaatregelen genomen om mediawijsheid / cultuurwijsheid in het onderwijs van de grond te tillen.

Naar de inhoud en de bedoeling bouwt dit initiatief voort op soortgelijke impulsen die in de zeventiger jaren en daarna werden gegeven om 'audiovisuele vorming', 'mediakunde', 'filmkunde' als een passief en actief leergebied in de school te krijgen. In die tijd was het internet en de wereld van computerspelletjes nog lang niet in beeld en de praktische mogelijkheden om ook zelf op onderzoek te gaan met fotocamera, video en microfoon/bandrecorder, waren nog heel beperkt en voor de basisschool vaak te duur.

We laten de historische ontwikkelingen nu maar even voor wat het is en zien dat het door de Raad voor Cultuur voorgestane beleid nu wordt uitgevoerd door instituten als Expertisecentrum Mediawijsheid, Kennisnet, Cultuurnetwerk en Instituut Beeld en Geluid.

Inspirerende en gedegen publicatie op het gebied van 'cultuurwijsheid', mediawijsheid worden in eerste instantie eigenlijk altijd gevonden bij de Amerikanen; wie zoekt naar 'medialiteracy' vindt 1000-en-1 publicaties en verwijzingen naar instituten en activiteiten.

In dat kader vinden we een complete bronvermelding en de elementaire artikelen over de onderwijskundige betekenis van het begrip 'media literacy' bij het 'Center for Media Literacy'.

Een gezonde studieuze basis wordt gelegd met de artikelen 1 en 2:

Elisabeth Thoman: Skills and Strategies for Media education (1993)

[http://www.medialit.org/reading\\_room/article1.html](http://www.medialit.org/reading_room/article1.html)

Renee Hobbs: Seven Great Debates in the Media Literacy Movement (2001)

[http://www.medialit.org/reading\\_room/article2.html](http://www.medialit.org/reading_room/article2.html)

Onder verwijzing naar onze opmerkingen over de initiatieven van ons nationale Expertisecentrum Mediawijsheid en de publicatie 'Lekker Beroemd' (2009), vinden we in *Hobbs' Seven Great Debates* ook deze bedenking:

'Should Media Literacy Initiatives Be Supported Financially By Media Organizations?' (Hobbs, 2001)

#### **4.2. Inspirerende praktijken bij onze burens.**

Maar niet alles wat van ver komt hoeft goed te zijn: Er zijn ook heel betaalbare en minstens zo inspirerende publicaties en voorbeelden bij onze directe burens te vinden.

In België zijn het de collega's van het 'platformrondmediawijsheid.be.

[http://www.platformrondmediawijsheid.be/index\\_flash.html](http://www.platformrondmediawijsheid.be/index_flash.html)

Bij deze vrienden van de Ambrosiastafel spat het er van af, dat zij heel concrete en spannende projecten met jongeren hebben opgezet en ook nu uitvoeren, waarbij media-activiteiten, ook echt leiden tot mediabewustzijn. Alleen al de thema's op de website van het 'platformrond' spreken boekdelen:

-Dialog: Samen nadenken over media;  
-Inspiratie: Hoe bepalen media onze gemeenschappelijke kijk op de wereld en  
-Leren: Media in onderwijs en opvoeding.  
Paul Bottelberghs, Ann Langelet, Lies Deschietere en anderen zijn gelukkig ook al 'gespot' door het Nederlandse cultuurnetwerk.nl en bieden in Nederland de nodige inspirerende inleidingen en workshops op het vlak van het geïntegreerde gebruik van media in vernieuwende, educatieve projecten.

In Duitsland wijzen –in tegenstelling tot het Belgische Ambrosiastafel- we op een groot nationaal project.

De Bundeszentrale für politische Bildung geeft een reeks publicaties, tips en handleidingen uit die, een degelijke basis voor mediawijsheid-activiteiten vormen. Opvallend zijn de concrete invullingen, waarbij het in veel gevallen over kwesties als regionale samenleving, beleving van de actuele geschiedenis zoals de tweede wereldoorlog en projecten gericht op emancipatie en anti-discriminatie gaat. De publicaties zijn thematisch gerangschikt en we bevelen vooral de publicaties onder het thema Medien en daarbinnen bijvoorbeeld 'Open Source' aan:

<http://www.bpb.de/themen/W112G1,0,0,Medien.html>

[http://www.bpb.de/themen/32K5CW,0,0,Open\\_Source.html](http://www.bpb.de/themen/32K5CW,0,0,Open_Source.html)

<http://www.bpb.de/themen/8WV1ZQ,0,0,Glossar.html>

Bij het bpb is ook deze publicatie verschenen, die als .pdf is te downloaden:

<http://freie-software.bpb.de/Grassmuck.pdf>

In Engeland: Op het Engelse kanaal 'teachers.tv' vinden we honderden films over allerlei onderwerpen, ook over 'media literacy' en 'local culture'.

Na een eenvoudige aanmelding kun je vrij over alle films van teachers.tv beschikken en ze downloaden om er nog eens op je gemak naar te kijken, er voorbeelden uit te halen en eventueel te gebruiken in de discussie met collega's over kwesties die ook in deze brochure aan de orde worden gesteld:

Over jongeren en internetgebruik is er bijvoorbeeld deze prima documentaire:

[http://download.teacher.tv/download/C2775001\\_500k.mov](http://download.teacher.tv/download/C2775001_500k.mov)

(This programme outlines simple classroom activities to help teachers to take practical steps to keep pupils safe online and to increase awareness of the potential dangers of internet usage.)

En deze:

Building a multimedia web page (Grade 9)

[http://download.teacher.tv/download/C1175001\\_500k.mov](http://download.teacher.tv/download/C1175001_500k.mov)

De aanbevelingen van bovengenoemde Belgische, Vlaamse en Engelse achtergrondinformatie en praktijkvoorbeelden van 'mediabewustzijn' (anders dan de meer op neutrale en spelletjesachtige doe-activiteiten gerichte 'mediawijsheid') als educatieve doelstelling, herkennen we ook in Nederland op tal van plaatsen.

Als inspirerend voorbeeld de webactiviteiten van Henk van Faassen, een voormalige leraar van een Freinetschool:

<http://www.taalvormingentaaldrucken.nl/index.html>

Opvallend bij de insteek van Henk van Faassen is de constatering dat taalvorming niet alleen slaat op de verbaal-linguïstische activiteiten (leren lezen en schrijven), maar ook over 'andere taalvormen'. 'taal en beeld' en 'tekens en betekenissen'.

Dat zijn stuk voor stuk essentiële ingrediënten van de educatieve activiteiten onder de noemer mediabewustzijn.

### 4.3. Opnieuw: Bloggen

Het conceptuele idee en de praktische uitwerking van blogs zijn actuele onderwerpen voor het onderwijs.

Alleen over het verschijnsel zelf zijn honderden blogs in de lucht (meta blogs!).

We geven alleen links naar forums en tips op een basaal niveau:

Lorelle VanFossen:

<http://lorelle.wordpress.com/tag/blogging-tips>

Bij het opzetten van een blog mag verschil worden gemaakt tussen een basisblog, waarbij geïllustreerde verhalen worden geplaatst, waarop derden commentaar kunnen geven (enz.) én de wat geliktere toepassingen, waarbij zowel qua opmaak als qua functionaliteit, heel veel speciale dingen mogelijk zijn.

Een functionaliteit die een wat gevorderde gebruiker van blogs allicht wil gebruiken is het fenomeen RSS. Het staat voor Really Simple Syndication en biedt de mogelijkheid om de actuele toevoegingen in verschillende, door jezelf te kiezen websites en blogs, in één oogopslag te kunnen zien. Je krijgt als het ware een voortdurende stroom tips van nieuwe bijdrages en onderwerpen in websites en blogs. Als sites en blogs deze functionaliteit aanbieden herken je dat aan het RSS logo. Voorwaarde is, dat je je per website of blog op zo'n RSS feed abonneert.

Je vindt praktische informatie op:

<http://www.google.com/support/reader/>

En zie daarin: de 'Help' onderwerpen.

Je kunt je RSS feeds lezen en op een rij zien in bijvoorbeeld Google Reader:

<http://www.google.nl/reader/>

Om Google Reader en andere Google faciliteiten te kunnen gebruiken moet je wel eerst een Google account aanmaken.

Bloggen in het Nederlandse primair onderwijs, is het centrale thema op de EDUBLOG KRING.

<http://edublogkring.no-ip.org>

---

## 5. Zoeken en vinden

### 5.1 Googelen als tweede natuur

Het is voor elke computergebruiker en zeker ook voor jongeren een tweede natuur geworden: het googelen.

De ooit klein begonnen zoekmachine dekt nu alle hoeken en gaten van de hele wereld af, voorzover er iets over op het internet staat en vindt op basis van heel gewone begrippen en gecompliceerde zoekformules alles en iedereen in en om een bepaald onderwerp.

Ikzelf heb goeie ervaringen met het aanstellen van een leerling in de klas, die gedurende een hele ochtend of middag wordt aangesteld als 'hoofd googelen'. Deze functie wordt bij toerbeurt door alle leerlingen in de klas vervuld en houdt in, dat tijdens de les, iedereen, dus ook de leerkracht even aan 'hoofd googelen' kan vragen om een bepaald feit op te zoeken. Natuurlijk kan de googelaar ook uit eigen initiatief even iets nazoeken en daarover bericht aan de klas geven.

Er komen op deze manier 1000 en 1 feiten en weetjes voorbij. Het heeft een belangrijk functie in de wereld van de mediawijsheid en het onderwijs. Niet iedereen weet alles en dat hoeft ook niet. Met name de feitjes kunnen even heel gauw worden opgezocht en het resultaat is in veel gevallen voor iedereen goede en vaak onthullende informatie.

Wanneer leefden eigenlijk de dinosauriërs in onze streken? Was dat tienduizend, honderdduizend, een miljoen, of hoeveel jaar geleden? Hoofd googelen heeft het gauw gevonden.

*De Nederlandse hadrosauriër leefde tijdens het laatste deel van het krijt; het Maastrichtien, zo'n 70 tot 65 miljoen jaar geleden.*

<http://www.geologievannederland.nl/fossielen/reptielen/>

In deze paragraaf van ons overzicht is het heel verleidelijk om voorbeelden uit projecten die een inhoudelijk/thematisch startpunt hebben te nemen, als illustratie van het idee dat je al zoekend, op een schat aan gerichte, spannende en vaak zelfs ook interactieve informatie over 'het doet er niet toe wat', kunt komen.

Het zijn stuk voor stuk vaak webkweestes, waarbij je van de ene bron in de andere rolt en al doende een eigen verhaal opbouwt en antwoord krijgt op vele vragen (vragen die zich dan meestal tijdens de kweeste zelf voordoen).

In deze paragraaf noem ik vooral de, op het Nederlandse (basis-) onderwijs gerichte onderzoeken en beschouwingen, die richting geven aan het idee van 'zoeken en vinden' op het internet.

Bijvoorbeeld dit rapport van Internet Society Nederland, 2002.

Navigeren op de informatieocean manifest voor de herwaardering van de autodidact. NavigerenOpDeInformatieocean.pdf

<http://isoc.nl/publ/NavigerenOpDeInformatieocean.pdf>

Een citaat:

*De afgelopen decennia kenmerken zich door grote veranderingen in de samenleving, de economie en de technologie.*

*Daardoor wordt steeds duidelijker zichtbaar dat de kennisarchitectuur van onze samenleving aan een forse revisie toe is. Het arbeidspotentieel wordt dan wel continu gevoed vanuit het initieel onderwijs, maar er is een duidelijke behoefte aan een nieuwe visie op leren. Leren kan altijd en overal plaatsvinden, binnen en buiten reguliere kaders.*

*Dat betekent dat er een nieuw evenwicht zal moeten worden gevonden. Wat is het hedendaagse 'Aap Noot Mies' voor de diverse onderwijsniveaus? Wat mogen we verwachten van nieuwe mogelijkheden als e-learning? En hoe zorgen we ervoor dat mensen autodidact in de nieuwe zin van het woord worden (iemand die zelfstandig zijn of haar weg kan vinden in de informatiesamenleving, en zelfzorg draagt voor een aanhoudende persoonlijke ontwikkeling)? (Isoc, 2002)*

Het eerder in deze webkweeste geformuleerde uitgangspunt, dat we met de nieuwe mogelijkheden van het internet met betrekking tot kennis en het vergaren van kennis, heel anders moeten omgaan met het instituut 'school', is zeker ook 'staand beleid'. Het Nederlandse ministerie van OCW voert talloze onderzoeken en experimenten uit die kunnen leiden tot een verdere integratie van 'open source bronnen' in het onderwijs. Het hele idee van de lesmethodes en met name de leerboeken komt daarmee in een ander daglicht te staan. Daarbij zijn voor de Nederlandse situatie twee sleuteltermen van belang: **Rijke Media** (meestal gekoppeld aan verschillende presentatievormen en werkvormen, gebruik makend van bijvoorbeeld een computernetwerk of een smartboard) en **Wikiwijs**.

Met de term Wikiwijs wordt het beleid van het Ministerie OCW aangeduid, met betrekking tot digitaal lesmateriaal:

Wikiwijs; projectleiding Open Universiteit en Kennisnet:

<http://www.minocw.nl/wikiwijs/index.html>

Via die site:

Kamerstukken, Notities en Adviezen van de Onderwijsraad met betrekking tot Wikiwijs.

Onder het kopje 'zoeken en vinden' willen we in de context van de thematiek die het uitgangspunt was voor ons onderzoek (de relatie tussen het onderwijs en de activiteiten/collecties van plaatselijke instellingen voor cultureel erfgoed) ook wijzen op al het moois, al die rijke en beeldschoon uitgewerkte, gedetailleerde, maar toch voor iedereen snel duidelijke en toegankelijke informatie op het internet. Het is niet altijd te vinden via het één of andere zoekwoord in Google. Een paar voorbeelden die in de eerste plaats voor de leerkracht zijn bedoeld; de sites en al het materiaal, dat er verder achter zit, zijn niet in de eerste plaats, zonder toelichting of bewerking geschikt voor leerlingen in het basisonderwijs, al was het alleen maar omdat de taal vaak Engels is...

Op school, in de klas is de algemene zoekmachine Google misschien net iets te veel. Het levert in veel gevallen een grote lijst met hits op, waarbij het lastig selecteren is. Voor dat doel is er Wikimindmap.

Voor het gebruik van Wikimindmap op school heeft André Manssen, leraar in het basisonderwijs en naar eigen zeggen 'edublogger' een prima inleiding gegeven:

<http://computersindeklas.web-log.nl/computersindeklas/2009/06/website-gespot.html>

Overigens gaat de MS Office spellingcorrectie hier wel weer z'n eigen gang: De spellingcorrector wil in plaats van <http://computersindeklas>:

<http://computersinterklaas>, enz.

## 5.2. Visuele kennisconstructie.

Een belangrijk element bij het gebruik en de beoordeling van afbeeldingen in het onderwijs wordt aangeduid met de term visuele kennisconstructie.

(Visual knowledge building).

Daarbij gaat het om een passief/perceptief aspect en een actief/inhoudelijk en pragmatisch aspect.

De veronderstellingen die er aan ten grondslag liggen zullen we hier niet verder uitwerken, wél verwijzen we naar publicaties en oefeningen die het idee bij de onderwijsgevende verder kunnen ontwikkelen.

Belangrijk is het eeuwenoude gegeven dat een beeld op een heel directe manier bij de ontvanger tot informatie, tot een concept van hoe een bepaalde werkelijkheid er uit ziet leidt. Met name het gegeven van de directheid van 'afbeeldingen' als bron van informatie en ideeën is van alle tijden. Met alle bijzondere varianten die daarbij horen:

- De abstracte kunst als visueel middel om ideeën over te dragen;
- Het in de Islam verbreide idee, dat concrete afbeeldingen van de werkelijkheid (inclusief de portretten van mensen) 'niet gewenst' zijn en zouden afleiden van essentiële religieuze beleving;
- Het beeldverhaal, de filmische middelen en de filmische narratologie: Het idee dat je een verhaal kunt vertellen in een opeenvolging van beelden, waarbij ook de opeenvolging zelf een belangrijk verteltechnisch middel is en
- De algemene taalwetenschap en met name de semiologie, die stelt dat het bij het communiceren van boodschappen om 'teksten' gaat . Daarbij zijn 'teksten' alle vormgegeven boodschappen, ook als het 'beelden' en dergelijke (beelden, beeldenreeksen en geluiden, inclusief patronen zoals houding en gebaar, landschap, geluiden, muziek) zijn!

Al met al is dit bovenstaande gegeven een belangrijke verbreding op het uitsluitend in verbale bronnen zoeken van informatie; ook alle andere 'teksten' zijn van invloed op de informatie en vooral op de conceptuele verwerking van die informatie.

Op de grens van het 'passieve' en het 'actieve' gebruik van 'afbeeldingen' is er de wetenschap die zich bezighoudt met het vormgeven van informatie en ideeën in beelden. Niet alleen zichtbaar in audiovisuele media (radio, film, televisie, op het internet) of crossmediaal, maar ook als praktische invulling van het begrip cultuur. Daarover gaat de wetenschap die aangeduid wordt met de term visuele antropologie en ligt een nog vrij onontwikkelde link naar visuele pedagogiek.

Bronnen:

Een kleine 100, direct beschikbare sleutelbronnen over visuele antropologie:

<http://www.visualanthropology.net/papers.php>

---

## 6. Zelf produceren

### 6.1. Audiovisuele educatie

Er is in Nederland een zekere traditie op het gebied van actieve cultuur- en media-educatie.

Het was en is vooral het pionierswerk van tientallen, min of meer alleen operende leerkrachten, die deze activiteiten invulden en invullen.

Nu, in 2009, is het heel gebruikelijk en voor de hand liggend, dat er op school, in de klas, foto's worden gemaakt, leerlingen op reportage gaan, een animatie- of speelfilm maken en de resultaten ook op het internet (YouTube en andere kanalen) verspreiden. Daarvoor, vanaf de 60-er jaren van de vorige eeuw, bestond een verschil in benadering tussen de audiovisuele media 'technocraten', verenigd in de, door de nationale overheid gesteunde, organisaties zoals het NIAM (Nederlands Instituut voor Audiovisuele Media) én de leerkrachten die de nieuwe media als een bron van emancipatie, participatie en vooral creativiteit (...) zagen.

Het leidde tot 1000-en-1 goede voorbeelden van door leerlingen gemaakte films: animaties, reportages, documentaires en speelfilms. Vooral de verkenning van de verschillende genres en stijlen speelde in de optiek van de leerkrachten een belangrijke rol.

Die laatste invalshoek komen we nog altijd tegen bij een belangengroep, die cultuur- en mediawijsheidsactiviteiten, vanuit een mengeling van cinematografie en vernieuwende pedagogiek, verkent.

Zie:

Tijdschrift voor Kunst en Cultuur in het Onderwijs: Kunstzone:

<http://kunstzone.nl>

En daarbinnen: Vereniging Audiovisuele Educatie (VKAV):

Vooral in het tijdschrift Kunstzone wordt regelmatig over 'goede praktijken' voor cultuur- en mediaeducatie gepubliceerd.

Voorbeeld:

Kunstzone, mei 2009; Themanummer 'Cultureel erfgoed'.

Onder deze kop 'zelf produceren' vinden we 1000-en-1 hulpmiddelen, die door leerlingen en de leerkracht kunnen worden gebruikt om zelf fotoseries, reportages, animaties, films, virtuele werelden, hoorspelen en dergelijke te produceren en te publiceren.

Wie eerst een stimulerend beeld wil krijgen van hoe het er uit ziet, als je samen met kinderen in de klas, zelf gaat produceren, moet vooral dit filmpje zien:

(Basisschool de Liaan in Helden)

<http://www.leraar24.nl/video/details/24,161/multimedia-in-de-klas>

Dankzij de reportage over de activiteiten van de leerlingen van basisschool de Liaan in Helden, maken we nader kennis met de website Leraar24.

Leraar 24 is een samenwerking tussen Kennisnet, Open Universiteit (Ruud de Moorcentrum), SBL en Teleac/NOT.

De verschillende invalshoeken van 'Mediawijsheid' worden goed geïllustreerd met filmpjes en behalve het al eerder genoemde filmpje over media-actieve leerlingen op een basisschool in Helden, ook een impressie van een scholengemeenschap in Etten-Leur waar geïntegreerde projecten worden uitgevoerd: Internet kritisch gebruiken, foto's manipuleren en zelf een videoclip maken (ter gelegenheid van de diploma-uitreiking).

Op leraar24 ook een compact artikel over mediawijsheid en links naar andere bronnen:

<http://www.leraar24.nl/thema/dossier/212,9/mediawijsheid>

Deze pagina bevat heel veel prima verwijzingen, o.a. naar

[http://www.leraar24.nl/video/details/24,219/het-kan-mediawijsheid-op-school?cms\[cm24\]\[download\]=1](http://www.leraar24.nl/video/details/24,219/het-kan-mediawijsheid-op-school?cms[cm24][download]=1)

Over projecten onder leiding van Sjaak Jansen op de Katholieke Scholengemeenschap Etten-Leur.

<http://www.leraar24.nl/thema/dossier/212,77/multimedia-in-de-klas>

<http://www.leraar24.nl/thema/dossier/212,80/digitaal-vertellen>

Informatie en tips die direct gericht zijn op kinderen en die ook een behoorlijke mate van interactiviteit hebben, vind je hier:

<http://kidsvid.altec.org>

Deze interactieve info heeft weliswaar een hoog USA-gehalte, maar de voorbeelden en verwijzingen zijn goed gekozen en vooral voor kinderen herkenbaar.

Er staan ook een paar aardige voorbeelden van een klei-animatie en een actualiteit-item (boek recensie) op de site.

## 6.2. We maken een film.

Voorbeelden, tips en handleidingen zijn volop te vinden, maar wat vaak ontbreekt is de context, waarbinnen opnames gemaakt, bewerkt en gepubliceerd moeten worden. Zowel voor leerlingen als voor leraren is het –even los van de pedagogisch-didactische context- van belang te weten in welke fase van het leerproces, de camera's ter hand worden genomen. Uit de werkplaatsrichtlijnen voor de opleiding ecologische pedagogiek van de HU komt het nuvolgende:

We maken graag verschil tussen deze vier invalshoeken:

1. De reportage; Met een groepje op pad gaan om een bestaande situatie in beeld te brengen; Een veel voorkomend onderdeel van de reportage is het interview.
2. De documentaire: Op basis van onderzoek en reportage, een eigen verhaal vertellen, waarbij het materiaal onder meer bestaat uit
  - a. De opnames die t.g.v. de reportage zijn gemaakt;
  - b. Opnames die je 'elders' hebt gevonden en die je overneemt;
  - c. Reconstructies op basis van grafieken, schema's, prenten, foto's, enz.,
  - d. Geënceneerde gesprekken, dialogen, interviews, enz.,
  - e. Dramatische (nagespeelde) scènes;
  - f. Animaties en andere grafische elementen.
3. De speelfilm: Het als scenario uitgewerkte filmverhaal, waarbij cinematografische elementen (genre, stijl, inscenering, dramatisering, belichting, inscenering, montage. e.a.) worden gebruikt om het verhaal te vertellen en
4. Digital storytelling; het 'recht-voor-z'n raap' vertellen van een eigen, anecdotisch verhaal, waarbij optimaal gebruik wordt gemaakt van beelden die het geheel illustreren, van geluiden en muziek die het verhaal ondersteunen en een nieuwe dramatische wending geven. Het accent bij deze laatste invalshoek ligt meer op het verhaal en de betekenis van het verhaal voor de verteller dan op de cinematografische variabelen.

Voor kinderen is dit onderscheid misschien (waarschijnlijk) niet van al te groot belang. Voor de begeleider heeft het consequenties naar de techniek en de vertel- en vormgevingsprincipes. Daarbij gaat het onder meer om deze variabelen:

Ad 1.

Bij de reportage gaat het vooral om het meenemen van een handzaam apparaat dat als het ware registreert wat bij een bepaald onderzoek speelt: Je bekijkt de situatie ter plaatse, praat met betrokkenen, door het oog van de camera. Je leert dat ook de oriëntatie op de omgeving, op personen, op handelingen, op objecten, op het geluid, enz. stuk voor stuk belangrijke

elementen kunnen zijn om een bepaalde werkelijkheid 'vast te leggen'. Als je weer terug op school bent, vormt de reportage ook ongemonteerd een 'blik in de keuken', een 'blik over de schutting' van een werkelijkheid, in al z'n zichtbare en hoorbare aspecten.

Ad 2. Aan een reportage ligt een gethematiseerd onderwerp ten grondslag. Waar we bij een reportage nog konden spreken van 'een onderwerp', wordt bij het opzetten van een documentaire duidelijk dat het om een bepaalde invalshoek of opvatting gaat; bij de documentaire is het zaak om de ervaringen en de mening van de programmamaker over het voetlicht te krijgen. Het proces begint met de nodige analyse van het beschikbare materiaal; reportagebeelden, foto's, grafieken, objecten, geluiden, muziek, enz. Resultaat van die analyse is opinievorming en standpunt bepalen... Vervolgens wordt gekeken hoe het eigen verhaal het beste op een boeiende, verrassende manier verteld kan worden; uit talloze genres en stijlen wordt een genre en stijl gekozen en het team heeft in eerste instantie de handen vol aan 'het schrijven' van het scenario. (Het documentaire verhaal.) De term 'het schrijven' staat tussen aanhalingstekens omdat het allereerst een gewone, natuurlijke oefening zou moeten zijn in het vastleggen van wat er achtereenvolgens in de documentaire aan de orde moet komen. In het verder uitwerken van een 'mediawijsheden-programma', gelet op het verder verkennen van genre- en stijlvariabelen, zal ook het strakker vasthouden aan conventies om een 'bruikbaar scenario' te schrijven beoefend kunnen worden. Maar voorlopig heiligt het doel (een documentaire) het middel: het bespreken en vastleggen van ideeën over de opbouw en de vorm van de documentaire.

Ad 3. De speelfilm. Meer dan bij de documentaire staat nu het verhaal en de cinematografische structuur en vormgeving centraal.

Het verhaal moet worden opgehangen aan personages, aan een verhaalsverloop, aan acties, wendingen en de min of meer gelukkige afloop. De oefeningen en het idee van wat je zelf kunt zal bij het opzetten van een speelfilm heel anders moeten worden benaderd dan bij een reportage of documentaire.

Allereerst gaat het om de korte en de uitvoerige versie van het filmverhaal, zeg: synopsis en scenario. Vervolgens gaat het om de audiovisuele vormgeving, gebaseerd op ideeën over een bepaald genre en/of een bepaalde stijl.

Nu spelen vooral de taken en rollen, achter en voor de camera een belangrijke rol: Wie hanteert de camera, wie zorgt voor het licht, wie voert de regie, wie dramatiseert en: wie speelt een rol...

En altijd is er de collectiviteit; de groep die als geheel goed op de hoogte moet zijn en invloed moet kunnen uitoefenen op hoe een en ander wordt geënceneerd.

Dit element van het zelf maken van een film (op video) kent heel veel pedagogisch-didactische aspecten, onder meer op het vlak van het wel of niet rouleren van taken en rollen en het onderlinge vertrouwen en respect dat de groepsleden hebben op het moment dat men samen aan een film werkt.

Om een beeld te krijgen van hoe zo'n proces goed of dubieus kan uitpakken, twee voorbeelden:

Het proces van het zelf maken van een speelfilm kent behalve de fase van het bedenken en uitwerken van het verhaal, het realiseren van de opnames; beeld- en geluidsregistratie, enscenering en dramatisering, ook de fase van de nabewerking, het aanvullende werk zoals titels, animaties, speciale effecten (enz.) én bovenal: de montage.

De vraag hoe een film uiteindelijk wordt afgewerkt, nu het om een pedagogisch-didactische werkvorm gaat, is moeilijk te beantwoorden: De makkelijkste weg is waarschijnlijk het delegeren van de afwerking (de montage) aan een paar leerlingen die de klus moeten klaren. In de praktijk van het filmmaken op school zien we ook vaak dat de leerkracht of een ouder de afwerking (montage) voor zijn/haar rekening neemt.

Het betere alternatief is natuurlijk, dat ook de afwerking een gezamenlijk proces is, waarbij alle groepsleden mede verantwoordelijk zijn voor het precies in elkaar snijden van het verhaal. Er zijn verschillende middelen om die collectiviteit te realiseren:

Grijp terug op het scenario en verdeel de verschillende scènes onder de groepsleden; laat een tweetal leerlingen een scène uitmonteren en wijs vanaf het begin (rouleren!) iemand aan die het contact tussen de subteams onderhoudt;

Laat één bepaalde scène door verschillende leerlingen monteren; vertoon en bespreek het resultaat, door te vragen naar welke montage 'het beste' is.

Door dit met één of meer scènes te doen, zorg je voor een collectief idee van hoe e.e.a. het beste kan worden uitgewerkt en kunnen alsnog de taken worden verdeeld.  
(Enz.)

Ad 4. Digital storytelling. Het accent bij een digital story ligt niet in de eerste plaats op de audiovisuele taalvorm, maar op het persoonlijke verhaal. Zo'n persoonlijk verhaal (een ervaring, een gebeurtenis, een evenement, een gevoel, een opvatting, ...) is in klassieke zin opgehangen aan echte of gefingeerde personen en situaties. Het verhaal staat dicht bij de eigen ervaringen en opvattingen. Het gesproken verhaal (oral history), het gezongen verhaal, het gedanst verhaal; het zijn stuk voor stuk eeuwenoude middelen om een idee over hoe het er in een samenleving aan toeging of toegaat vorm te geven. Bij 'digital storytelling' is het audiovisuele medium (of een crossmediale variant) de vertelvorm. Dus gaat het om beelden, beeldopeenvolging, geluiden, muziek en stemgeluid, dat tezamen het verhaal 'tot leven wekt'. (Fröling, Werkplaats Media in Pedagogische Actie, 2009)

Wie in de klas de leerlingen aan het werk zet en een film laat maken, zal vroeg of laat willen publiceren.

Voor leraren is er dan de wiki van Surf: Video, hoe doe ik dat?

<http://www.video2learn.nl/index.php/Video2Learn>

### 6.3. Programma's om video te monteren

Wat is een eenvoudig programma voor kinderen om van foto's en filmopnames, in combinatie met teksten en geluid (stem, effect, muziek) een film te maken?

In principe willen we een eenvoudig programma gebruiken dat óf als freeware, of tegen niet al te hoge kosten aangeschaft kan worden en waarmee kinderen in principe snel ook zelf uit de voeten kunnen en beelden, filmfragmenten en geluiden in elkaar monteren tot een kant-en-klare film. Het programma moet ook goed uit de voeten kunnen met verschillende genres: het fotoverhaal met stem, effecten en muziek, een reportage, een documentairefilm of een speelfilm, met de nodige montage-effecten. Er zijn, vanuit bovenstaand gegeven, twee standaardprogramma's op de markt; voor een PC onder Windows, Microsoft Movie Maker (nu voor de nieuwste versies van Windows een onderdeel van Windows Live, onder de naam Windows Live Movie Maker) en voor een Apple computer, iMovie.

Over Windows Movie Maker is er op het moment dat we dit schrijven nogal wat commotie; de liefhebbers schrikken van de nieuwe aanpak van dit programma en Microsoft heeft nu alleen nog maar een beta versie in de lucht voor Vista, maar werkt aan een versie voor Windows 7, eind 2009.

Ook Apple's iMovie heeft in de jongste versie iMovie '09 opnieuw nogal wat veranderingen ondergaan en is al een paar jaar niet meer gratis. Het maakt deel uit van het grotere pakket iLife, waarin ook iPhoto, Garageband, iWeb en iDVD zitten. De leveranciers bieden zelf uitstekende instructie en begeleiding bij het werken met deze programma's.

Naast Windows Movie (Live) Movie Maker en iMovie zijn er een aantal andere programma's op de markt waarmee je het ook zo kunnen. Natuurlijk zijn er de wat grotere montage-programma's zoals Adobe Premiere en Final Cut Pro (ook Avid Liquid 7 en Sony Vegas Pro), maar die laten we voor het alledaagse onderwijs en de toepassingen in de klas maar even liggen.

Wel redelijk betaalbaar (rond de 100 Euro) zijn Corel Video Studio, Vegas Movie Studio, Pinnacle Studio V12 en Magix Video deluxe.

Meer en gratis programma's voor video montage.

<http://desktopvideo.about.com/od/softwarereviews/p/VegasStudio.htm>  
<http://desktopvideo.about.com/od/softwarereviews/p/PinnacleStudio.htm>  
<http://www.virtualdub.org/>  
<http://www.jahshaka.org/>

Voor de mac

[http://www.download.com/HyperEngine-AV/3000-2183\\_4-10299937.html?tag=lstpop-0-10&cdlPid=10362662](http://www.download.com/HyperEngine-AV/3000-2183_4-10299937.html?tag=lstpop-0-10&cdlPid=10362662)

Online editen:

<http://desktopvideo.about.com/od/editingsoftware/p/jumpcut.htm>

Een merkwaardig video montage programma

Muvee Reveal is een heel merkwaardig programma voor wie niet zelf wil zitten monteren, maar wel z'n 'basismateriaal' (foto, filmclips, geluiden, muziek) op een rijtje heeft liggen: Muvee Reveal (het kost ongeveer 100 dollar) vraagt je om een bepaalde stijl te kiezen (bijvoorbeeld Adrenaline Rush, Mix it up, PhotoGenie en Halloween Horror en ziedaar, het programma maakt er in die stijl een montage van. Is misschien wat erg a-creatief, maar het resultaat is 'overdonderend'. Nog een praktisch bezwaar: Een pakketje van 3 effecten kost 15 dollar...

<http://www.muvee.com>

Praktische, technische informatie voor het monteren, overzetten en toepassen van video.

Als je als begeleider van een fimmontageproces wat meer kennis op wilt doen over dat proces, dan zijn er tal van bronnen, waarbij met name about.com (in dit geval over desktop) video altijd een hele praktische introductie levert.

About.com verwijst bijvoorbeeld naar 22 Movie Maker tutorials en 15 iMovie handleidingen...

Verder vind je links naar inleidende artikelen onder deze titels:

How to upload a video to YouTube

Editing Software

Video Sharing Sites

Online Video Contests

<http://desktopvideo.about.com/?once=true&>

About.com blijft ook een prima bron voor informatie over het educatieve gebruik van video's:

Watch Educational Videos Onlines

From PBS to the History Channel, the web holds videos for every educational interest.

<http://desktopvideo.about.com/od/watchingonlinevideo/tp/educationalvideos.htm>

Van hieruit artikelen en verwijzingen met deze titels:

Educational Video Resources

Video Editing Lessons and Tutorials

Creating a Classroom Video Blog

Desktop Video Glossary

More Free Online Videos  
Music Videos Online  
Streaming Video Web Sites  
Watch Videos on YouTube  
Learn More About Streaming Video  
What is Streaming Video?  
How Much Bandwidth Do I Need to Watch Online Video?  
What Is User Generated Content?  
Educational Video Web Sites  
Brainpop Videos Make Learning Fun  
Historical Biographies on the Biography Channel  
TeacherTube is YouTube for Educators

Ook het Nederlandse hobbyblad Computertotaal biedt al sinds jaar en dag tips, verwijzingen en cursussen op het gebied van beeld- en geluidsbewerking. We noemen het als voorbeeld van een handig, praktisch tool waardoor je als begeleider van een technisch proces redelijk beslagen ten ijs kunt komen. Een voorbeeld is het gebruik van Picasa om een lopende diashow te maken, inclusief teksten en geluid:

<http://www.computertotaal.nl/web/Artikelpaginas/Cursus-artikel/Picasa-Filmpjes-van-uw-fotos-maken.htm?zone=filmmuziek>

The Moving Image Archive

Het Grote Archief van de bewegende beelden bevat een unieke collectie films, vaak heel geschikt voor gebruik in de het onderwijs. De films zijn in verschillende kwaliteiten, waaronder ook hele hoge kwaliteit (dat is nog eens wat anders dan YouTube).

<http://www.archive.org/details/movies>

Zo'n archief zou je regelmatig moeten screenen op bruikbaar materiaal. In mijn eigen zoektocht stond er een film in de etalage waar ik zonder verdere bedoeling of verwachting op klikte.

[http://www.archive.org/details/Sita\\_Sings\\_the\\_Blues](http://www.archive.org/details/Sita_Sings_the_Blues)

---

## 7. Meer portalen

Tenslotte: De beste tools zijn de portals, maar het kost de nodige inspanning om je in de betekenis en de omvang van zo'n portal voor de alledaagse onderwijspraktijk te verdiepen. Ook hier weer een subjectieve selectie van toegangspoorten, met vele relevante links naar informatie en goede voorbeelden voor het gebruik van tools bij media- en cultuwijsheid.

### 1. Meer over audiovisuele productie.

Bij alle hierboven genoemde aspecten van het verwerven van mediawijsheid en het toepassen van allerlei tools bij cultuureducatieprojecten, zal je, al zoekend op het internet, aanlopen tegen 'portals', overzichten van bronnen en websites, vaak in de vorm van blogs, die op hun beurt de toegang bieden tot 1000-en-1 andere bronnen, tips en verwijzingen. Elke webquest levert zulke bronnen op en nu ik een paar jaren onderzoek doe naar bronnen en projecten in de praktijk op het terrein van de

mediawijsheid, wordt ik elke keer weer opnieuw verrast door met name hele goeie portals. Heel goed, omdat men er kennelijk dezelfde subjectiviteit op nahoudt, als ikzelf. Bijvoorbeeld het idee van de boordnodige ontmythologisering; met name de wereld van de film, de TV en de populaire media is vaak omgeven met mythes en het idee dat vooral de VIP's en beroemdheden er toe doen. Bijna al het voorgaande staat in het teken van de creative commons; de gewone mensen, die niet over heel veel geld en middelen beschikken om toch op een voor hen zinvolle manier met media te werken.

Stel nu, dat je je toch als producent van audiovisuele en internet gebaseerde producties verder wilt scholen en ontwikkelen. Dan is hier een URL met het overzicht van de '100 Best Blogs for Film and Theater Students'. Daar kun je het dan voorlopig mee doen!

<http://www.bestuniversity.com/blog/2009/100-best-blogs-for-film-and-theater-students/>

## **2. Meer over mobile learning.**

Surfnet en Kennisnet houden de vinger aan de pols met betrekking tot Mobile Learning; het gebruik van een PDA, Smartphone, iPhone of ander mobiel apparaat voor draadloze telefonie, datatransmissie en gps.

In handen van leerlingen gaat het om een instrument waarmee de leerling, onder regie van het lesprogramma, buiten de muren van de school op onderzoek en op avontuur gaat. Kenmerk van een echt mobile learning project is het tweewegverkeer; de leerling krijgt instructies, informatie, opdrachten, vragen e.d. en de resultaten van worden door de leerling zelf teruggezonden naar 'de school'. De leerkracht evalueert en controleert de prestaties ter plaatse en kan nieuwe/ andere opdrachten geven, enz.

<http://mobielenonderwijsdiensten.nl/>

Via die site onder meer deze inspirerende publicatie:

De wereld als leeromgeving.

[http://cclab.waag.org/files/Wereld\\_als\\_leeromgeving\\_0.pdf](http://cclab.waag.org/files/Wereld_als_leeromgeving_0.pdf)

## **3. Meer over ICT op school.**

Voor leraren in het lager onderwijs die zich verder willen verdiepen in het fenomeen ICT op school. (ICT op het menu in het lager onderwijs). Een onderdeel van de overigens ook zeer goede bron: Klascement.net, een Vlaamse portaalsite voor en door het onderwijs.

<http://klascement.net/zoeken/ictmenu0>

<http://wikikids.wiki.kennisnet.nl/Hoofdpagina>

## **Discussie: Webkweestie door Virtueel Allmende?**

De subjectieve selectie in het bovenstaande overzicht zal allicht bron voor discussie zijn. Waarom niet dit en waarom wel dat? Het voordeel van de genoemde sites en verwijzingen is, dat ze op hun beurt ook weer verwijzen naar andere sites, enz. enz. Daarmee is enigszins de cryptische ondertitel van dit hoofdstuk verklaard.

De term webkweeste is naar mijn mening de betere vertaling voor het begrip 'webquest'. Een kweeste is, zoals de lezer ongetwijfeld weet, de moeizame tocht van een mens, op zoek naar de waarheid of het ultieme geluk. En kenmerkend voor de kweeste zijn de avonturen onderweg; de verleidingen om een ander pad dan dat je van plan was te gaan volgen en het veranderingsproces dat je doormaakt. Onderweg maak je zoveel mee, dat je in allerlei opzichten verandert en op z'n minst 'ouder' wordt. En dan is er die term 'Allmende'.

Letterlijk gaat het om de ecologische gebiedjes, zoals je ze in en rond de Alpen aantreft; de gebieden die tot het collectieve eigendom van een gemeenschap behoren. Het heeft een directe relatie met wat op het internet 'crowd of the commons' heet; de nieuwe publieke ruimte; een virtuele sociale orde, waarin mensen elkaar ontmoeten en hun persoonlijke bijdrage aan de 'de kweeste' leveren. De Allmende is het gezamenlijke gebied dat eigenlijk van niemand persoonlijk is, maar dat door de hele gemeenschap werd gebruikt om ook dieren te weiden, spullen op te slaan, een feest te vieren, enz. De allmende was collectief eigendom en heel nuttig voor alle betrokkenen. Vergelijk het met het internet. (Volker Grassmuck, 2004)

Maar zoals altijd loert het gevaar van de verantwoordelijkheid; je bent allicht verantwoordelijk voor je eigen weidegrond, voor je eigen site, blog of community site. Maar wie is verantwoordelijk voor het collectieve deel? Als je niet oppast, wordt de allmende overbevolkt (overbeweidt) of het wordt door een enkeling ingepikt. En als je er niet ook zelf voor zorgt, dat de allmende goed wordt onderhouden, dan heb je d'r vroeg of laat niets meer aan.

Al met al liggen de analogieën met het internet en in het bijzonder met de termen cultuurwijsheid en mediabewustzijn voor het oprapen.

[http://de.wikipedia.org/wiki/Tragik\\_der\\_Allmende](http://de.wikipedia.org/wiki/Tragik_der_Allmende)