

HANDLEIDING AANLEVEREN VRAGEN MEDIAQUIZ

Voor MediaMasters kunnen netwerkpartners van Netwerk Mediawijsheid één of meerdere vragen aanleveren. Het antwoord van de vragen mag terug te vinden zijn op je website, je sociale media-kanalen of andere online content die jouw organisatie aanbiedt.

Eisen

De vragen moeten AVG-proof zijn. Dat betekent in de praktijk - omdat er geen persoonsgegevens van minderjarigen mogen worden opgeslagen - dat als Google Analytics op een webpagina aanstaat, dat zo ingesteld moet zijn dat het IP-adres van de gebruikers geanonimiseerd wordt opgeslagen.

Voorwaarden

Vragen moeten aan de volgende voorwaarden voldoen:

- » Gericht op kinderen van 8 tot en met 12 jaar
- » Geef per vraag aan voor welke doelgroep deze geschikt is groep 5/6, groep 7/8 of beide groepen.
- » De vraag sluit aan bij een mediawijs thema
- » Maximaal 3 vragen per organisatie
- » Zorg ervoor dat de kinderen echt iets leren van de vraag, dus gebruik de vragen niet uitsluitend als reclame voor je eigen organisatie of website.
- » Als je verwijst naar een website, laat de vraag dan ook echt gaan over informatie die op de website te vinden is.
- » Formuleer de vragen bondig en helder. Je hebt ruimte voor maximaal 500 tekens. Zorg ervoor dat kinderen direct snappen wat de bedoeling is.
- » Stel iedere vraag anders en gebruik niet steeds dezelfde woorden en formuleringen.
- » Varieer in media - dus gebruik niet alleen video, maar verwijs ook eens naar een nieuwsbericht, een infographic of een foto. Verwijs hiervoor via een link in de tekst naar een eigen website, YouTubekanaal of social media account.
- » Gebruik geen speciale tekens, maar schrijf ze liever voluit. Dus: geen 20%, maar 20 procent.

- » De leerlingen mogen maximaal 3 minuten per vraag of opdracht bezig zijn. Specificeer bij lange filmpjes welke minuten de kinderen moeten bekijken om het juiste antwoord te kunnen vinden.
- » Wil je in een vraag naar een website verwijzen? Lever de juiste URL aan, zodat wij kunnen controleren op juistheid.
- » Netwerk Mediawijsheid behoudt zich het recht voor om vragen al dan niet te selecteren of aan te passen.
- » Verwijs je in een vraag naar een video? Omdat YouTube op steeds meer scholen automatisch geblokkeerd wordt, willen we vanuit MediaMasters niet meer direct doorverwijzen naar een YouTube-link. Verwijs door naar Vimeo of een eigen player, of zet als het niet anders kan een YouTube-video embedded op je eigen website. Dan gebruik je in de vraag de link naar de pagina op je eigen website waar een embedded video opstaat.

Voorbeeldvragen

Je kunt 3 type vragen maken:

- de **multiplechoicevraag**
- de **sleepwoordenvraag**
- de **checkboxvraag**

Drie voorbeelden van vragen

Multiplechoicevraag:

Waar denk je aan bij animatiefilms? Aan de film Frozen, Disney Pixar of Cars? Ook in Japan worden animatiefilms gemaakt. Bekijk [hier](#) de trailer van 'The Wind Rises' een animatiefilm van de bekende Japanse filmmaker Miyazaki en lees de omschrijving eronder. Hoe heet een Japanse animatiefilm?

A. Picturemovie

B. Anime

C. Yanimato

Sleepwoordenvraag:

Vandaag moest Jimmy droneracen. Droneracen kan ook in het echt! Dino Joghi is er heel goed in en legt in [deze aflevering](#) uit hoe een drone werkt. Bekijk de aflevering van 5.02 tot 9.35 minuten. Sleep daarna de woorden op de juiste plaats:

Om een drone te besturen gebruik je een speciale [bril] waarmee je de [camerabeelden] van de drone ziet. Drones worden niet alleen gebruikt voor leuke dingen zoals racen en actiefilms maken, maar ook om in oorlogen [bommen] te gooien.

bril

camerabeelden

bommen

flight

controller

Antwoordopties graag in de juiste volgorde zetten: eerst de goede antwoorden (**vetgedrukt**), daaronder de instinkers. Er kunnen óf 6 óf 8 antwoordopties zijn.

Checkbox-vraag:

Bèta-versie, cheat-skills, hotzone. In deze aflevering horen we nogal wat moeilijke woorden! Kijk op [deze pagina](#) voor de uitleg. Welke twee antwoorden zijn goed?

- A. Een bèta-versie is een testversie. Daar kunnen dus nog foutjes in zitten.**
- B. In een hotzone kunnen twee spelers om de beurt een game spelen op hetzelfde apparaat
- C. Een cheat verwijst naar een crimineel die met behulp van een robot probeert om computers te infecteren met een virus. Een cheat verwijst naar bedriegen. Met een cheat kun je zonder moeite een hogere score of een nieuw level bereiken.
- D. Een cheat verwijst naar bedriegen. Met een cheat kun je zonder moeite een hogere score of een nieuw level bereiken.**