

Aan welke kerndoelen digitale geletterdheid werk je met MediaMasters 2026?

MediaMasters is een interactieve serious game waarbij leerlingen spelenderwijs ontdekken hoe ze slim en bewust met (digitale) media kunnen omgaan. Maar hoe draagt MediaMasters eigenlijk bij aan de kerndoelen digitale geletterdheid?

Het verhaal

Dit jaar draait MediaMasters om Tom en Mila, die van hun docent te horen krijgen dat ze één week de tijd hebben om een voldoende te halen voor geschiedenis zodat ze niet blijven zitten. Dan ontdekken ze dat Marvin, hun klasgenoot die al een tijdje hele hoge cijfers haalt voor geschiedenis, op school een geheime tijdmachine gevonden heeft. Het is duidelijk: deze tijdmachine kan ze helpen een voldoende voor geschiedenis te halen! Maar tijdreizen is niet zonder risico's en gevaren...

Om terug te kunnen keren uit het verleden of om de tijdmachine actief te houden, schakelen Tom, Mila en Marvin de hulp in van de MediaMasters; de kinderen in de klas. Zij moeten vragen beantwoorden en opdrachten uitvoeren (tijdens zogenaamde MediaMissies) om hen te helpen. Om het spel uit te spelen en het certificaat van deelname in de wacht te slepen, hebben de leerlingen al hun kennis en mediavaardigheden nodig.

Het spel is zo opgebouwd dat de verhaallijn en de MediaMissies naadloos in elkaar overlopen.

MediaMissie 1: AI als vriend, online pesten, tijdsbeeld en spelen is belangrijk

Mila heeft een onvoldoende voor haar werkstuk voor geschiedenis omdat ze het door AI heeft laten schrijven. Ze vraagt namelijk alles aan AI, dat is haar beste vriend. Maar kan AI wel een vriend zijn? Waarom is dat geen goed idee? Vervolgens komt Tom erachter dat Mila het normaal vindt dat er online gepest wordt en ze het zelf daarom ook doet. Maar het is niet normaal om online te haten, het is zelfs strafbaar. Hoe zit dat precies? Daarna zien Tom en Mila terwijl ze door een geschiedenisboek bladeren een foto van iemand die wel heel erg lijkt op hun klasgenoot Marvin, hoe kan dat? En wat is een tijdsbeeld? Tot slot komt Tom per ongeluk door de tijdmachine terecht in het oude Egypte waar hij ziet dat spelen al bestaat zolang er mensen zijn.

De leerling:

- Verkent AI (22D)
- Gaat veilig om met digitale systemen, data en de privacy van zichzelf en anderen (24A)

- Maakt weloverwogen keuzes in het gebruik van digitale technologie en digitale media (24B)
- Verkent hoe digitale technologie, digitale media en de samenleving elkaar wederzijds beïnvloeden (24C)

MediaMissie 2: Finfluencers, persoonsgegevens, de selfie v.s. zelfportret en grenzen aangeven

Mila gaat helemaal op in het tijdreizen en steelt zelfs geld van piraten om mee te beleggen, net als finfluencers. Maar wat is een finfluencer eigenlijk en waarom maken die reclame voor beleggen? Als de tijdmachine om een wachtwoord vraagt, leren de MediaMasters over persoonsgegevens door puzzelopdrachten op te lossen over privacy. Vervolgens vindt Mila het een goed idee om een Fransman uit de 17e eeuw mee te nemen in de tijdmachine. Als hij hun ontmoeting wil vastleggen komen ze erachter dat een selfie in de 17e eeuw, iets meer voeten in de aarde heeft dan nu... Als de Fransman ter afscheid de hand wil kussen van klasgenoot Theresa, ontdekt ze dat het belangrijk is om duidelijk aan te geven wat je grenzen zijn in wat je wel en niet prettig vindt.

De leerling:

- Navigeert doelgericht in het digitale media- en informatielandschap voor het verwerven en verwerken van informatie (22B)
- De leerling verkent het gebruik van data en dataverwerking (22C)
- Gebruikt passende werkwijzen bij het creëren en gebruiken van verschillende typen digitale producten (23A)
- Gaat veilig om met digitale systemen, data en de privacy van zichzelf en anderen (24A)
- Maakt weloverwogen keuzes in het gebruik van digitale technologie en digitale media (24B)
- Verkent hoe digitale technologie, digitale media en de samenleving elkaar wederzijds beïnvloeden (24C)

MediaMissie 3: Hoe ontstond nieuws, ideaalbeeld, AI video's en nepnieuws

Marvin neemt een door monniken handgeschreven document mee in de tijdmachine, zonder zich te realiseren hoeveel werk dat is. Hoe zit dat eigenlijk met de uitvinding van de drukpers en wat voor invloed heeft dat gehad op hoe het nieuws is ontstaan? Vervolgens wil Mila dolgraag naar de riddertijd reizen, omdat ze die kent uit de game Medoria. Maar klopt haar ideaalbeeld wel bij de realiteit? Klasgenoot Theresa laat een van de eerste stukjes bioscoopfilm zien waar destijds iedereen van schrok omdat ze dachten dat het echt was. Marvin vindt dat maar dom, vroeger geloofden ze echt alles! Maar hoe zit dat dan met AI video's nu? Heeft iedereen door dat die nep zijn of raken mensen daar ook van in de war?

Tot slot wordt Mila gevangengezet door ridders omdat ze denken dat ze nepnieuws vertelt als ze zegt dat ze uit de toekomst komt.

De leerling:

- Navigeert doelgericht in het digitale media- en informatielandschap voor het verwerven en verwerken van informatie (22B)
- De leerling verkent AI (22D)
- Gaat veilig om met digitale systemen, data en de privacy van zichzelf en anderen (24A)
- Maakt weloverwogen keuzes in het gebruik van digitale technologie en digitale media (24B)
- Verkent hoe digitale technologie, digitale media en de samenleving elkaar wederzijds beïnvloeden (24C)

MediaMissie 4: Historische bronnen, hackers, programmeren en digiplezier

Klasgenoot Theresa ontdekt dat Marvin, Tom en Mila het verleden veranderen omdat ze hun sporen terugziet in historische bronnen. Hoe werkt dat eigenlijk met historische informatie en hoe betrouwbaar zijn dit soort bronnen? Als Mila per ongeluk een holbewoner mee terug neemt uit de oertijd, loopt alles mis. Marvin moet de beveiligingscamera's hacken om te voorkomen dat ze gesnapt worden door de conciërge, meneer Biffens. Hoeveel kinderen in Nederland hacken er eigenlijk serieus en maken er later hun beroep van? Als de tijdmachine weer eens kapot gaat, heeft Theresa de hulp van de MediaMasters nodig. De MediaMasters leren logisch denken als een computer door puzzelopdrachten op te lossen over programmeren. Tot slot besluiten Tom, Marvin en Mila dat ze stoppen met tijdreizen, ze missen hun hobby's: podcasts maken, fotograferen en mooie dingen maken met Canva.

De leerling:

- Navigeert doelgericht in het digitale media- en informatielandschap voor het verwerven en verwerken van informatie (22B)
- De leerling verkent het gebruik van data en dataverwerking (22C)
- De leerling gebruikt passende werkwijzen bij het creëren en gebruiken van verschillende typen digitale producten (23A)
- Programmeert een computerprogramma met behulp van computationele denkstrategieën (23B)
- Gaat veilig om met digitale systemen, data en de privacy van zichzelf en anderen (24A)
- Maakt weloverwogen keuzes in het gebruik van digitale technologie en digitale media (24B)
- Verkent hoe digitale technologie, digitale media en de samenleving elkaar wederzijds beïnvloeden (24C)

MediaMissie 5: De finale

De kinderen worden getest op hun mediakennis; wat weten ze nog van de afgelopen dagen? Hoe mediawijs en digitaal geletterd zijn ze geworden tijdens deze Week van de Mediawijsheid? En het belangrijkste: hoe loopt het af met Tom, Mila, Marvin, Theresa en de tijdmachine?