

# Kijk wijzer!

## Mag jij dit zien?



### Doelgroep SO

Leerroute: 4, 5, 6, 7  
Leerjaar: E4



### Duur

Ca. 45 min.



### Vak

Digitale geletterdheid



### Vaardigheden

Basisvaardigheden  
Informatievaardigheden

### Deze les

Tijdens deze les gaan de leerlingen aan de slag met de kijkwijzer symbolen. Ze leren dat niet alle films, series, tv-programma's of games geschikt zijn om te kijken of te spelen. Ze bespreken klassikaal de betekenis van de verschillende symbolen. Vervolgens gaan ze er actief mee aan de slag door te knippen en te plakken op papier en te kopiëren en te plakken op de computer.

# Inhoud van de les



## Leerdoelen

De leerlingen leren:

- » Dat niet alle films, series, tv-programma's of games geschikt zijn.
- » Wat de verschillende kijkwijzer symbolen betekenen.
- » Hoe ze afbeeldingen kunnen kopiëren/knippen/plakken van het internet.



## Aansluiting curriculum

Deze les sluit aan bij de doelen uit de Leerlijn Digitale Geletterdheid:

- » De leerling knipt/kopieert/plakt afbeeldingen.
- » De leerling legt de betekenis van de kijkwijzer symbolen uit.
- » De leerling knipt/kopieert/plakt door shortcut keys te gebruiken (optioneel).

## Benodigde voorkennis

Leerlingen kunnen Microsoft Word en een webbrowser openen. Leerlingen kunnen typen op een laptop en een zoekopdracht typen.

## Benodigheden

- Laptop per leerling.
- Schaar per leerling.
- Lijm per leerling.
- Werkblad 1 geprint (per leerling).
- Werkblad 2 digitaal (per leerling).
- Korte of uitgebreide leerlingenhandleiding per leerling.

## Vorbereiden

- Lees de docentenhandleiding goed door.
- Print werkblad 1 enkelzijdig (per leerling).
- Deel werkblad 2 digitaal met de leerlingen.
- Print de (korte of uitgebreide) leerlingenhandleiding (per leerling).
- Zet de laptops alvast klaar.

## Lesopzet

### Introductie

10 min. ⌚

De leerlingen vertellen of ze thuis overal naar mogen kijken en of ze alle games mogen spelen. Ze vertellen wat ze al weten over de kijkwijzer. De leerlingen krijgen uitleg over de betekenis van de verschillende symbolen.

### Kern

30 min. ⌚

De leerlingen gaan individueel of in tweetallen aan de slag met de symbolen van de kijkwijzer. Hiervoor zullen ze de juiste symbolen bij de juiste omschrijving knippen en plakken. Vervolgens zullen ze hetzelfde digitaal doen waarbij ze de symbolen van internet zullen kopiëren en in een Word-document moeten plakken.

### Afsluiting

5 min. ⌚

Leerlingen kijken terug op deze les en geven aan wat ze geleerd hebben.

## Differentiatie

De les kan eenvoudig aangepast worden aan het niveau van de leerlingen. De les kan eenvoudiger of moeilijker gemaakt worden door minder diep of dieper in te gaan op de betekenissen van de kijkwijzer symbolen. De knip-en-plak opdracht kan gedeeltelijk digitaal of volledig digitaal uitgevoerd worden. Optioneel kunnen leerlingen al aan de slag met het knippen/kopiëren/plakken van afbeeldingen met behulp van de shortcut keys die in de leerlingenhandleiding uitgelegd staan.

# Begeleiding tijdens de les

Legenda:



Vertel dit de leerlingen



Dit doen de leerlingen



Achtergrondinformatie

## Toelichting



Benoem de leerdoelen van deze les. De leerlingen gaan leren dat ze niet alle films, series, tv-programma's of games mogen kijken of spelen. Sommige beelden kunnen schadelijk zijn. Ze gaan leren hoe ze kunnen zien of ze een film, serie of game mogen zien of spelen door de symbolen te herkennen. Ook gaan ze leren hoe ze van internet afbeeldingen kunnen kopiëren en plakken in een werkblad.



Vraag de leerlingen of ze thuis alles mogen kijken op tv of de computer en of ze alle computerspellen mogen spelen. Vraag door met vragen als:

- Waar mag je naar kijken?
- Waar mag je niet naar kijken?
- Wie bepaalt waar je wel en niet naar mag kijken?
- Waar kijk je vaak naar?
- Welke games mag je wel/niet spelen?

Vraag de leerlingen of ze weleens van de kijkwijzer gehoord hebben. Misschien hebben ze het weleens gezien in de bioscoop of aan het begin van een film gezien op tv. Leg uit wat de kijkwijzer is.



De kijkwijzer laat met verschillende symbolen/pictogrammen zien wat je wel of niet mag kijken of welke games je wel of niet mag spelen. Voor alle films, series en tv-programma's worden deze symbolen bepaald met behulp van een vragenlijst. De kijkwijzer heeft in totaal zeven leeftijdssymbolen. Deze symbolen geven advies vanaf welke leeftijd de film, serie of het tv-programma gekeken mag worden. Er bestaan zes inhoudssymbolen. Deze symbolen leggen de reden van het advies uit. Op een film, serie of tv-programma komen maximaal vier symbolen te staan: één leeftijdsadvies en maximaal drie inhoudssymbolen.

De kijkwijzer geeft niet aan of een film/serie geschikt is, maar alleen of de film/serie schadelijk kan zijn. Een film kan bijvoorbeeld goedgekeurd zijn voor alle leeftijden, maar hoeft niet leuk te zijn voor kinderen van 9-10 jaar.

## Dia's

2



3



## Toelichting



Vertel de leerlingen dat de leeftijdssymbolen een leeftijdsadvies geven. Vraag de leerlingen of ze zelf kunnen vertellen wat de verschillende symbolen betekenen. Ga elke leeftijd langs en benoem wat de symbolen betekenen.



- AL: de film, serie of televisieprogramma bevat geen schadelijke beelden en iedereen van alle leeftijden mag ernaar kijken. Het geeft niet aan dat ook iedereen de film, serie of het tv-programma leuk zal vinden.
- 6: adviseert dat kinderen jonger dan zes jaar niet naar de film/serie/tv-programma kijken. Met dit advies worden jonge kinderen beschermd tegen enge beelden of beelden met geweld.
- 9: adviseert dat kinderen jonger dan negen jaar niet naar de film/serie/tv-programma kijken.
- 12: adviseert dat kinderen jonger dan twaalf jaar niet naar de film/serie/tv-programma kijken. In deze films zit bijvoorbeeld veel geweld, wordt alcohol/drugs gebruikt, zijn lijken en/of is bloed te zien.
- 14: adviseert dat kinderen jonger dan veertien jaar niet naar de film/serie/tv-programma kijken. In deze films kunnen bijvoorbeeld beelden van seks, alcohol of drugs te zien zijn. Ook kunnen er invloedrijke mensen in voorkomen die gevaarlijk of asociaal zijn.
- 16: adviseert dat kinderen jonger dan zestien jaar niet naar de film/serie/tv-programma kijken. In deze films zitten bijvoorbeeld beelden met veel en heftig geweld, horror, gevaarlijk gedrag.
- 18: films/series/tv-programma's met dit symbool zijn alleen geschikt voor volwassenen.



Vertel de leerlingen dat er nog zes inhoudssymbolen bestaan. Deze symbolen leggen uit waarom er voor een bepaalde leeftijd is gekozen. Leg uit wat de verschillende symbolen betekenen. Vraag eventueel of de leerlingen er zelf al een paar kennen.



- Geweld: het symbool met de hand geeft aan dat er geweld en/of agressie in kan zitten.
- Angst: het symbool met de spin geeft aan dat er enge beelden in kunnen zitten.
- Seks: het symbool met de vier voeten geeft aan dat er seks naar voren komt.
- Roken, alcohol en drugs: het symbool met de spuit geeft aan dat er beelden van alcohol, drugs en tabak te zien zijn.
- Grof taalgebruik: het symbool met het schreeuwende poppetje geeft aan dat er gescholden of gevloekt wordt of grove en beledigende woorden gebruikt worden.
- Discriminatie: het symbool met de groep mensen geeft aan dat er sprake is van discriminatie waarbij mensen of groepen mensen uitgesloten (gediscrimineerd) worden. Er wordt verschil gemaakt in verschillende groepen.

## Dia's



4



5

## Toelichting



Vertel de leerlingen dat ze nu een werkblad (werkblad 1) krijgen. Op dit werkblad staan de omschrijvingen van vijf verschillende symbolen. Op het tweede blad (het knipblad) staan de plaatjes van de verschillende symbolen. De leerlingen gaan het juiste symbool bij de juiste omschrijving plaatsen. Hiervoor knippen ze het symbool uit en plakken het op de juiste plek.



Optioneel kunnen leerlingen deze opdracht overslaan en direct door met de digitale opdracht. In dit geval maken ze alle opdrachten op het digitale werkblad 2.



Vertel de leerlingen dat ze ook op de computer afbeeldingen kunnen knippen en plakken en ook kunnen kopiëren. Hiervoor hebben ze het digitale werkblad 2 nodig. Vertel dat ze bij de omschrijvingen op werkblad 2 de juiste symbolen gaan zoeken op de computer en de symbolen op de juiste plek zullen plakken. Ze volgen hiervoor de leerlingenhandleiding en gaan stapsgewijs afbeeldingen van internet zoeken, de afbeeldingen kopiëren en plakken.

Doe eventueel de eerste opdracht voor door de stappen op de handleiding te volgen.



Wanneer leerlingen de opdracht van werkblad 1 hebben uitgevoerd, maken ze alleen de opdrachten 1 t/m 5 op het digitale werkblad 2. Wanneer leerlingen werkblad 1 hebben overgeslagen, maken ze de opdrachten 1 t/m 10 op het digitale werkblad 2.

Er zijn twee handleidingen beschikbaar voor het uitvoeren van deze opdracht: een korte en een uitgebreide handleiding. In de uitgebreide handleiding staan alle stappen die de leerlingen gaan uitvoeren uitgeschreven. In de korte handleiding staan grotere stappen en worden de leerlingen meer uitgedaagd.



Sluit de les af door samen terug te blikken op de les. Vraag de leerlingen wat zij geleerd hebben. Bekijk hierbij of de leerdoelen behaald zijn.

## Dia's

6



7



8



# Antwoordmodel - werkblad 1

1 De film of serie bevat geen schadelijke beelden. Iedereen mag kijken.



2 Er komt geweld voor in de film of serie.



3 In de film of serie worden enge beelden getoond.



4 In de film of serie komt seks of seksuele beelden naar voren.



5 Deze film of serie is geschikt voor kinderen van 9 jaar of ouder.



De kijkwijzer symbolen komen van seeklogo.com

# Antwoordmodel - werkblad 2

1

Deze film of serie mag niet gekeken worden door kinderen jonger dan 12.



2

In de film of serie wordt alcohol, drugs of tabak gebruikt.



3

In de film of serie wordt gescholden of gevloekt.



4

De film of serie wordt afgeraden voor kinderen jonger dan 16 jaar.



5

In de film of serie is er sprake van discriminatie.



De kijkwijzer symbolen komen van seeklogo.com