



# Handboek

voor

# Trainers

Powered by



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union



The European Commission's support for this project does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the partners, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained.

# INHOUDSOPGAVE

<b>1. INTRODUCTIE</b> .....	<b>3</b>
1.1 Doel.....	3
1.2 Waarom de focus op digitale geletterdheid en desinformatie? .....	3
1.3 Voor wie is deze handleiding bedoeld? .....	4
1.4 Hoe is deze handleiding opgebouwd?.....	4
<b>2. QUICK START   Belangrijke weetjes</b> .....	<b>5</b>
2.1 Hoe de modules te gebruiken?.....	5
2.2 Lesplan   Samenvatting van de module.....	5
2.2.1 Module A   Wat is desinformatie? .....	5
2.2.2 Module B   De Waakzame Courant.....	6
2.2.3 Module C   Welke technieken worden gebruikt? .....	7
2.2.4 Module D   Hoe wordt desinformatie verspreid? .....	7
2.2.5 Module E   Desinformatie en maatschappij.....	8
<b>3. VOLLEDIGE INSTRUCTIES MODULES</b> .....	<b>9</b>
3.1 Wat is desinformatie?.....	10
3.2 De Waakzame Courant.....	13
3.3 Technieken die worden gebruikt.....	17
3.4 De verspreiding van desinformatie.....	20
3.5 Desinformatie en maatschappij.....	23
<b>4. TIPS &amp; TRICKS</b> .....	<b>27</b>
4.1 Docenten & bibliothecarissen .....	27
4.2 Tips voor samenwerking.....	29
4.3 Veilige(re) omgeving.....	33
<b>5. TOT SLOT</b> .....	<b>34</b>
<b>6. BIJLAGE</b> .....	<b>35</b>

# 1. INTRODUCTIE

## 1.1 Doel

SMILES is een mediawijsheid project met als doel jongeren te leren hoe ze desinformatie kunnen herkennen, om ze zo weerbaar te maken tegen desinformatie. Samen met bibliotheken, mediawijsheid organisaties en kennisinstututen in Nederland, Spanje en België, is een trainingsprogramma ontwikkeld om het veilig en verantwoord gebruik van digitale media te bevorderen onder jongeren. Het doel van deze handleiding is om de trainer stapsgewijs informatie te geven die nodig is om het trainingsprogramma met succes te geven.

## 1.2 Waarom de focus op digitale geletterdheid en desinformatie?

Om succesvol en zelfstandig te kunnen functioneren en participeren in de huidige gedigitaliseerde informatiesamenleving is het niet alleen noodzakelijk dat mensen geletterd zijn, kunnen lezen en schrijven, maar ook dat ze digitaal geletterd zijn. Digitale geletterdheid omvat informatiegeletterdheid, IT-vaardigheden, computationeel denken (een logische benadering van problemen zodat ze kunnen worden opgelost met behulp van digitale technologie) en media geletterdheid.

Desinformatie is van alle tijden en tast het vertrouwen in regeringen aan, presenteert onwaarheden als feiten en beïnvloedt de publieke opinie. De verspreiding van desinformatie rond de Covid-19-pandemie en de invasie van Oekraïne door de Russische Federatie toont een enorme impact op de samenleving. Het onderscheid kunnen maken tussen betrouwbare authentieke informatie en desinformatie is een belangrijke vaardigheid, vooral voor jongeren tussen 12 en 16 jaar. SMILES richt zich op deze doelgroep door leerlingen de mogelijkheid te bieden desinformatie te leren herkennen en sociale media kritischer te gebruiken. Dit helpt hen om meer mediawijs te worden.

### 1.3 Voor wie is deze handleiding bedoeld?

Deze handleiding is bedoeld voor trainers, waaronder leraren, bibliothecarissen, school bibliothecarissen, jongerenwerkers en mediacoaches die het bewustzijn, het kritisch denken en de vaardigheden van hun leerlingen willen vergroten als het gaat om het herkennen van en weerbaar worden tegen desinformatie.



### 1.4 Hoe is deze handleiding opgebouwd?

Het SMILES-trainingsprogramma is opgebouwd uit 5 modules. De modules kunnen gebruikt worden om de leerlingen te helpen de vaardigheden en kennis te verzamelen, die ze nodig hebben om beter weerbaarder te zijn tegen desinformatie. Leerlingen leren wat desinformatie is, hoe een campagne tot stand komt, welke technieken worden gebruikt, hoe informatie wordt verspreid en in hoeverre desinformatie een (emotionele) impact heeft op de samenleving. In deze handleiding bieden we stapsgewijs informatie aan die nodig is om deze modules met succes aan de leerlingen te geven. In hoofdstuk 2 vind je algemene informatie over het trainingsprogramma en over de inhoud van de 5 modules. In hoofdstuk 3 wordt gedetailleerde informatie en instructies gegeven hoe elke module geïntroduceerd kunnen worden. Hier vind je per module de leerdoelen, benodigde materialen, voorbereidende activiteiten en tijdschema's. In hoofdstuk 4 lees je meer over het vergroten van de samenwerking tussen bibliothecarissen, docenten en jongerenwerkers en sluiten we af met tips om een gevoel van een veilige omgeving voor de leerlingen te creëren.



## 2. QUICK START | Belangrijke weetjes

### 2.1 Hoe de modules te gebruiken?

We raden aan om alle modules chronologisch te volgen, omdat de modules veel van de vaardigheden en competenties omvatten die nodig zijn voor jongeren om ze weerbaarder te maken tegen desinformatie. In elke module vind je de bijbehorende activiteiten, het lesplan voor de trainer die de sessie leidt en enkele informatiebronnen die dieper op het onderwerp ingaan. Het advies is om de instructies per les stapsgewijs te volgen. Bovendien willen we benadrukken dat niet de onderwerpen die in de modules aan bod komen ter discussie gesteld dienen te worden, maar de technieken en beweegredenen die achter de verspreiding van desinformatie schuilgaan. Mochten voorbeelden niet recent genoeg zijn of om andere redenen niet geschikt zijn binnen de context van uw klas, dan raden we aan om deze te vervangen. Mogelijke referenties hiervoor hebben wij op de site geplaatst. Dit is niet van toepassing op Module B.

### 2.2 Lesplan | Samenvatting van de module

#### 2.2.1 Module A | Wat is desinformatie?

*Laten we beginnen met de basis!*



In deze eerste module wordt uitgelegd wat desinformatie is en hoe je het kunt onderscheiden van betrouwbare informatie. We zullen het hebben over de aard van het nieuws, het soort nieuws dat wordt geconsumeerd, het belang van nieuws en onderzoeken hoe wordt besloten over wat wel en niet nieuws is. De leerlingen komen meer te weten over journalisten en hun rol als poortwachters van nieuws, evenals hoe nieuwsorganisaties nieuws selecteren op basis van specifieke criteria. Door middel van een interactief spel nemen leerlingen zelf belangrijke beslissingen terwijl ze hun eigen nieuwsselectie maken. Vervolgens belichten we het belang van journalistiek en persvrijheid. In een video wordt desinformatie nader

uitgelegd voordat de module eindigt met een quiz. Belangrijk om op te merken is dat dit geen quiz is met simpele 'waar of onwaar'-vragen, maar een die tactieken, systemen en technieken verkent. We raden aan om zelf lokale voorbeelden van desinformatie campagnes uit te kiezen en te behandelen en vragen te stellen als 'Wie zat er achter deze campagne?', 'Waarom gebruikte influencer X deze desinformatie tactieken?' en 'Hoe werd bedrijf Z ontmaskerd als een trollen fabriek?'.



### 2.2.2 Module B | De Waakzame Courant

*Speel dit spel om te leren hoe je desinformatie kunt identificeren en weerstaan*

Deze tweede module heeft als doel om leerlingen te helpen desinformatie op te sporen en te bestrijden. Het is praktisch en gericht op de digitale vaardigheden en kennis van de leerlingen.

'De Waakzame Courant' is een actief online spel om leerlingen vertrouwd te maken met het correct lezen en begrijpen van online-informatie en om hen te helpen de nodige vaardigheden en competenties te verwerven om desinformatie te herkennen. In dit spel spelen leerlingen de rol van een journalist in wording die 5 verschillende opdrachten of minigames moet doorlopen om een professionele journalist te worden.

Ieder opdracht of minigame leidt tot een einddoel: een artikel over klimaatverandering. Het online spel laat in een vereenvoudigde stapsgewijze benadering zien hoe journalisten, of eigenlijk iedereen, informatie correct kunnen analyseren, rapporteren en delen.



Bron afbeelding  
De Waakzame Courant | MLA

smiles



Ieder opdracht heeft verschillende leerdoelen, zoals het herkennen van valse informatie en het identificeren van betrouwbare bronnen; de onnauwkeurigheid of het misbruik van statistische grafieken herkennen en aantonen; het begrijpen van de basisprincipes van gepersonaliseerde gegevens en hoe een zoekopdracht motor werkt; computer gegenereerde afbeeldingen onderscheiden van gemanipuleerde foto's en echte; detecteren vals en schadelijk sociale media-accounts en hoe je nepnieuwsberichten op een veilige manier kunt blokkeren.



### 2.2.3 Module C | Welke technieken worden gebruikt?

*Ontdek de technieken die gebruikt worden om desinformatie te maken*

Je eigen desinformatiecampagne maken - daar gaan we in de derde module mee aan de slag. De leerlingen leren over een aantal veelvoorkomende desinformatie technieken, zoals het gebruik van emotionele taal en imitatie. Na een discussie over de theorie verschuift de aandacht naar de inhoud van de campagne. Zo ervaren de leerlingen hoe desinformatie begint en leren ze het gemakkelijker te herkennen als ze het in hun dagelijkse leven tegenkomen.

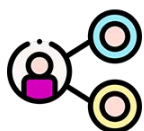


### 2.2.4 Module D | Hoe wordt desinformatie verspreid?

In de derde module zijn de leerlingen aan de slag gegaan met de inhoud van hun desinformatiecampagne. In deze module leren we de leerlingen over de strategieën die worden gebruikt in desinformatiecampagnes. We spelen het spel Harmony Square. Dit is een spel over een kleine buurt die licht geobsedeerd is door democratie. De leerling wordt ingehuurd als hoofd desinformatie functionaris. Gedurende 4 korte levels in het spel is het de taal van de functionaris om de rust en stilte op het plein te verstoren door interne verdeeldheid aan te wakkeren en de bewoners tegen elkaar op te zetten. Het doel van het spel is om de tactieken en manipulatietechnieken bloot te leggen die worden gebruikt om mensen te misleiden, een basis van volgers op te



bouwen of maatschappelijke spanningen uit te buiten voor politieke doeleinden. Het werkt als een psychologisch 'vaccin' tegen desinformatie. Hierna zoomen we in op de verschillende strategieën, kijken we een animatie en beginnen leerlingen met het creëren van hun eigen strategie voor hun desinformatiecampagne. Aan de hand van een tijdlijn bouwen we de campagne stap voor stap op.



### 2.2.5 Module E | Desinformatie en maatschappij

*Wat is de collectieve en emotionele impact van desinformatie?*

In de vijfde en laatste module zal de trainer twee activiteiten uitvoeren om leerlingen te helpen historisch na te denken over desinformatie en over hoe nepnieuws ons als samenleving en op persoonlijk niveau beïnvloedt. De leerlingen zullen beginnen met het maken van een tijdlijn van nepnieuws door de geschiedenis heen en de impact ervan verkennen. Dit varieert van gewoon een dwaas stuk onschadelijke verkeerde informatie tot nepnieuws dat kan leiden tot discriminatie en haat. Na het maken van een tijdlijn gebruiken de leerlingen een canvas met meer actuele nepnieuws en brengen ze hun emoties, reacties en gedachten in kaart. In deze activiteit reflecteren de leerlingen op hun eigen emoties en reacties op nepnieuws. Ze leren vanuit een groter perspectief de reacties te zien van andere leerlingen, wat de collectieve impact van nepnieuws is en hoe dit de samenleving kan beïnvloeden.



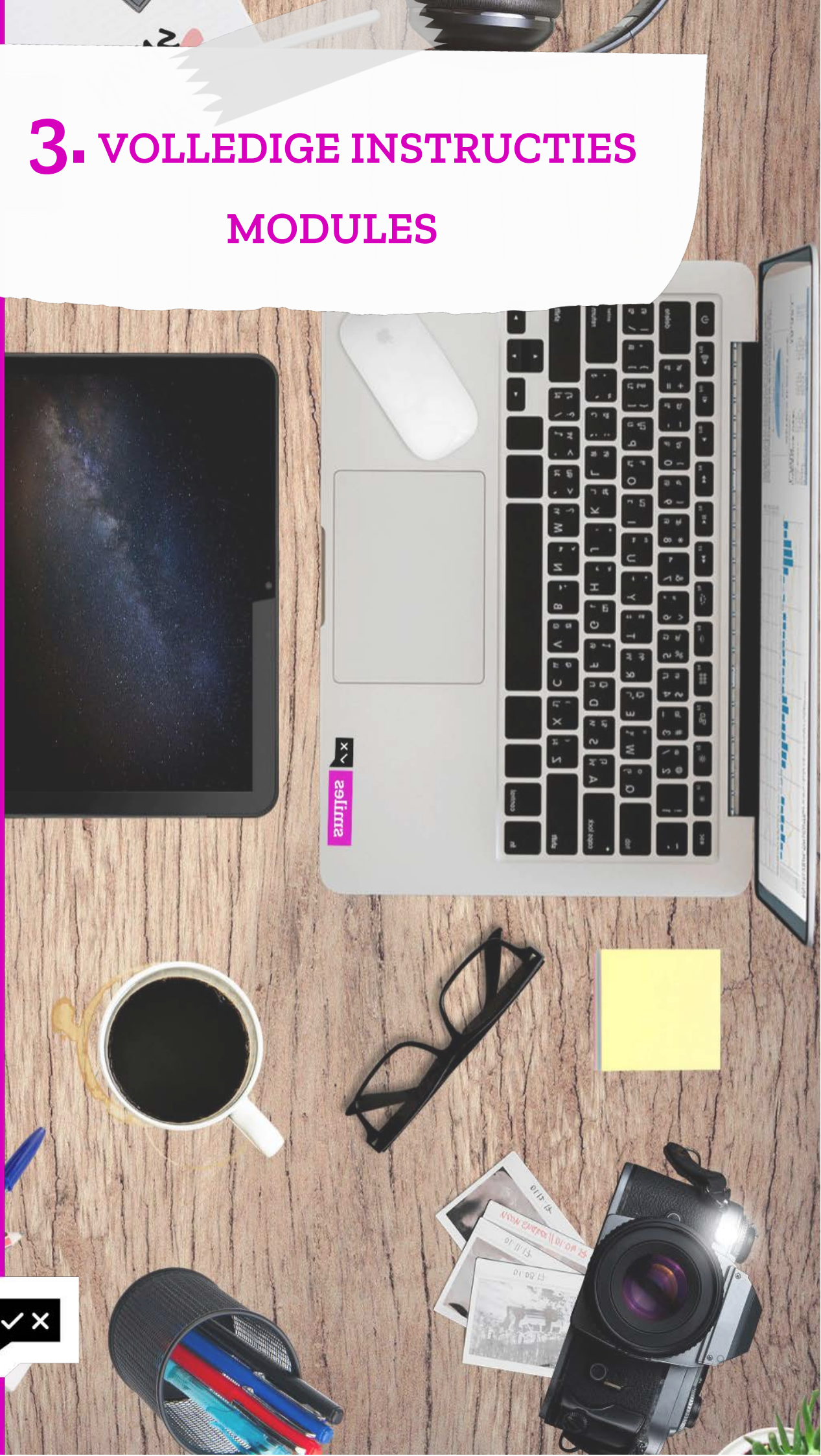
Bron afbeelding  
Platoniq

smiles





# 3. VOLLEDIGE INSTRUCTIES MODULES



Bron afbeelding  
De Waakzame Courant | MLA

smiles



## 3.1 Wat is desinformatie?

*Laten we beginnen met de basis!*

Module

A

### Leerdoelen:

- Leerlingen kunnen uitleggen wat desinformatie is en kunnen het verschil uitleggen tussen desinformatie en betrouwbare informatie.
- Leerlingen kunnen uitleggen hoe gedegen journalistiek tot stand komt.
- Leerlingen krijgen kennis van verschillende vormen van misleidend nieuws.
- Leerlingen ontwikkelen een kritische\* en bevragende\* houding ten opzichte van media.

\*Een kritische houding ten opzichte van de media verwijst naar het vermogen om mediaberichten te analyseren, te vergelijken en te selecteren. Hiermee kan het doeleinde van verschillende berichten worden achterhaald, om zo misleidende, valse en onvolledige informatie te herkennen (Imedial, 2020).

\*Een vragende houding verwijst naar het onszelf afvragen wat voor soort inhoud het is, waar het wordt gepubliceerd en wie er baat bij heeft (Matthews, 2019).

### Module bestaat uit:

- Theorie en een interactieve werkvorm over nieuws, informatie en opinievorming.
- Een uitleg video: 'Wat is desinformatie?'
- Een quiz.



Bron afbeelding  
Nederlands Instituut voor Beeld en Geluid

smiles



# Workflow

TIJD*		TO DO	MATERIALEN
VOOR	30 minuten	Lokaal voorbereiden	N.v.t.
		Pre-test invullen	Computer
TIJDENS	5 minuten	Klas verwelkomen	Presentatie
	5 minuten	Gesprek over nieuws	Presentatie
	10 minuten	Een interactieve werkvorm over nieuws, informatie en opinievorming	Presentatie, Rood en groen gekleurd papier voor de interactieve werkvorm
	10 minuten	Interactieve oefening over de Code van Bordeaux	Presentatie
	3 minuten	Animatie	Presentatie
	20 minuten	Quiz	Presentatie
NA	5 minuten	Afsluiting	Presentatie

Module

A

# Breakdown

Module  
A

DIA	TIJD*	LEERLINGEN	TRAINER
1 - 2	7 minuten	Vragen over nieuwsconsumptie beantwoorden	Klas verwelkomen en vragen naar nieuwsconsumptie
3	2 minuten	Antwoord geven op de vraag over de definitie van nieuws	Vragen naar de definitie van nieuws
4	2 minuten	Luisteren	Het idee van <i>gatekeeping</i> uitleggen
5 - 10	10 minuten	Interactieve opdracht over nieuwswaarden en <i>gatekeeping</i>	Nieuwswaardigheid peilen met leerlingen
11	1 minuut	Luisteren	Code van Bordeaux uitleggen
12	10 minuten	Luisteren, antwoorden en met ideeën komen.	Samen tot de journalistieke routines komen aan de hand van een scène
13	5 minuten	Luisteren en antwoorden op vraag over belang van journalistiek (democratie)	Vragen naar ideeën van leerlingen over journalistieke belang
14-15	5 minuten	Luisteren	Persvrijheid uitleggen en de impact van media op de maatschappij
16	3 minuten	Animatie bekijken 'wat is desinformatie'	Animatie bekijken en kort samenvatten
17-34	20 minuten	Quiz	Quiz
35	2 minuten	Luisteren en vragen stellen	Doelen en conclusie van les toelichten

## 3.2 De Waakzame Courant

*Speel dit spel om te leren hoe je desinformatie kunt identificeren en weerstaan*

Module  
**B**

### Leerdoelen:

- Leerlingen kunnen desinformatie herkennen en onderscheiden van betrouwbare informatie.
- Leerlingen kunnen de onjuistheid of misbruik van grafieken herkennen en aantonen.
- Leerlingen kunnen gepersonaliseerde data begrijpen en kunnen nieuwe (onder)zoekstrategieën toepassen om uit vaste zoekpatronen te komen.
- Leerlingen kunnen computer gegenereerde afbeeldingen, gemanipuleerde foto's of uit context getrokken afbeeldingen identificeren.
- Leerlingen kunnen apparaat- en accountinstellingen gebruiken om sociale media op een veilige manier te gebruiken en desinformatie te blokkeren.

### Module bestaat uit:

- Een eerste opdracht of mini-game over het in kaart brengen van verschillende bronnen en informatie.
- Een eerste opdracht of mini-game over data visualisatie.
- Een derde opdracht of mini-game over sociale mediastrategieën.
- Een vierde opdracht of mini-game over online afbeeldingen.
- Een vijfde opdracht of mini-game over sociale media-accounts.

# Workflow

Module  
**B**

	TIJD	TO DO	MATERIALEN
VOOR	50 minuten	Trainer bekijkt alvast de game (eigen maken)	Computer
	15 minuten	Lokaal voorbereiden, klaarzetten 'De Waakzame Courant'	Voldoende computers
			Toegang tot het internet
			Pennen en papier
5 minuten	Klas verwelkomen en introduceren van het spel	N.v.t.	
TIJDENS	10 minuten	Opdracht N°1: Bekijk de bron kritisch	Computer
	10 minuten	Opdracht N°2: Bekijk de inhoud kritisch	Computer
	10 minuten	Assignment N°3: Bekijk jouw aanbevelingen kritisch	Computer
	10 minuten	Assignment N°4: Bekijk de afbeeldingen kritisch	Computer
	10 minuten	Assignment N°5: Bekijk de sociale media kritisch	Computer
	5 minuten	Einde van het spel: laatste vragen en opmerkingen	N.v.t.
NA	10 minuten	Afronden en computers afsluiten	Computer

# Breakdown (1)

Module  
B

TIJD		LEERLINGEN	TRAINER
Opdracht / Mini-game N°1	5 minuten	Lees de introductie van het spelscenario + maak kennis met de knoppen en <i>gameplay</i>	Verwelkom klas, leg activiteit van de dag uit, onderwerp. Lees introductie spelscenario.
	10 minuten	Lees de artikelen, verifieer de bronnen, lees de stelling en kies het juiste antwoord. Schrijf bij elk antwoord een aanwijzing op.	Zorg ervoor dat de leerlingen met de buttons interacteren. Beantwoord waar nodig de vragen van leerlingen. questions.
			1 Kijk altijd naar de aanwijzingen en tips voordat je de <i>mini-game</i> begint.
			2 Zorg ervoor dat de leerlingen aantekeningen van elke aanwijzing noteren.
			3 <i>Mini-games</i> kunnen onafhankelijk van elkaar worden gespeeld of worden overgeslagen, maar uiteindelijk leidt enkel de laatste tot het einde van het scenario.
			4 Het is altijd mogelijk om vooruit of terug in het spel te gaan.
			5 Elke opdracht leidt naar een snelle interactie-pagina waar leerlingen toepassen wat ze zojuist hebben geleerd. Op deze korte interactie-pagina's zullen leerlingen een artikel over klimaatverandering samenstellen. Dit artikel is het eindproduct van het spel.

## Breakdown (2)

Module  
**B**

TIJD		LEERLINGEN	TRAINER
Opdracht / Mini-game N°2	10 minuten	Bekijk de statistische grafieken goed, lees de post-its en de juiste op de plek. Schrijf bij elk antwoord een aanwijzing op.	<i>Zoals hierboven</i>
Opdracht / Mini-game N°3	10 minuten	Quiz: bekijk de verschillende zoekmachines en voorbeelden van social media platformen en antwoord door waar of onwaar te kiezen.	<i>Zoals hierboven</i>
Opdracht / Mini-game N°4	10 minuten	Lees de vraag, bekijk de afbeeldingen aandachtig en kies het juiste antwoord. Schrijf bij elk antwoord een aanwijzing op.	<i>Zoals hierboven</i>
Opdracht / Mini-game N°5	10 minuten	Bekijk de accountprofielen goed in detail en kies ervoor om te tweeten, delen, liken of rapporteren. Beëindig het spel door een tweet op de juiste manier in te vullen.	<i>Zoals hierboven</i>
Einde van spel	5 minuten	Laatste vragen en opmerkingen	Feedbacksessie: beantwoord vragen, neem misschien wat termen door, vraag naar de moeilijkheidsgraad.



## 3.3 Technieken die worden gebruikt

Module  
C

*Ontdek de technieken die worden gebruikt om desinformatie te maken*

### Leerdoelen:

- Leerlingen kunnen de trucs herkennen die makers van desinformatie gebruiken om hun publiek voor de gek te houden en kunnen aangeven wanneer die trucs worden gebruikt.
- Leerlingen zijn gevoeliger voor de herkenning van mogelijke manipulatie.
- Leerlingen kunnen analytisch en kritisch handelen wanneer een bericht niet vertrouwd wordt.

### Module bestaat uit:

- Theorie over huidige desinformatie-technieken.
- Een opdracht waarbij nepprofielen en materiaal (om te posten) worden gemaakt.



Bron afbeelding  
De Waakzame Courant | MLA

smiles



# Workflow

Module

C

TIJD*		TO DO	MATERIALEN
VOOR	30 minuten	Werkbladen printen	Printer
		Lokaal voorbereiden	Maak aparte mappen met werkbladen voor de leerlingen (in duo's) en een tafel met de andere werkbladen. Zie de sprekersnotities bij de presentatie voor meer informatie.
TIJDENS	5 minuten	Klas verwelkomen	Presentatie
	22 minuten	Theorie over technieken	Presentatie
	8 minuten	Opdracht uitleggen	Presentatie
	20 minuten	Opdracht	Werkbladen ( <i>Hand-out, 'Memes', Nieuws, Nepprofiel, Profielfoto, Foto's</i> ), schaar, pennen, lijm
NA	5 minuten	Afsluiting	Presentatie

# Breakdown

DIA	TIJD*	LEERLINGEN	TRAINER
1	5 minuten	Luisteren	Klas verwelkomen
2	3 minuten	Luisteren en antwoorden	Recap: wat is desinformatie?
3	4 minuten	Luisteren en antwoorden	Gesprek leiden over voorbeeld
4-10	15 minuten	Luisteren	Desinformatie technieken toelichten
11	4 minuten	Antwoorden	Peilen van de kennis van leerlingen over de technieken aan de hand van een voorbeeld
12-16	8 minuten	Luisteren	Opdracht uitleggen
16	20 minuten	Opdracht uitvoeren	Ondersteunen van leerlingen bij opdracht
17	5 minuten	Luisteren en antwoorden	Vragen naar resultaten. Les samenvatten en leerdoelen herhalen.

Module  
C

## 3.4 De verspreiding van desinformatie

Module

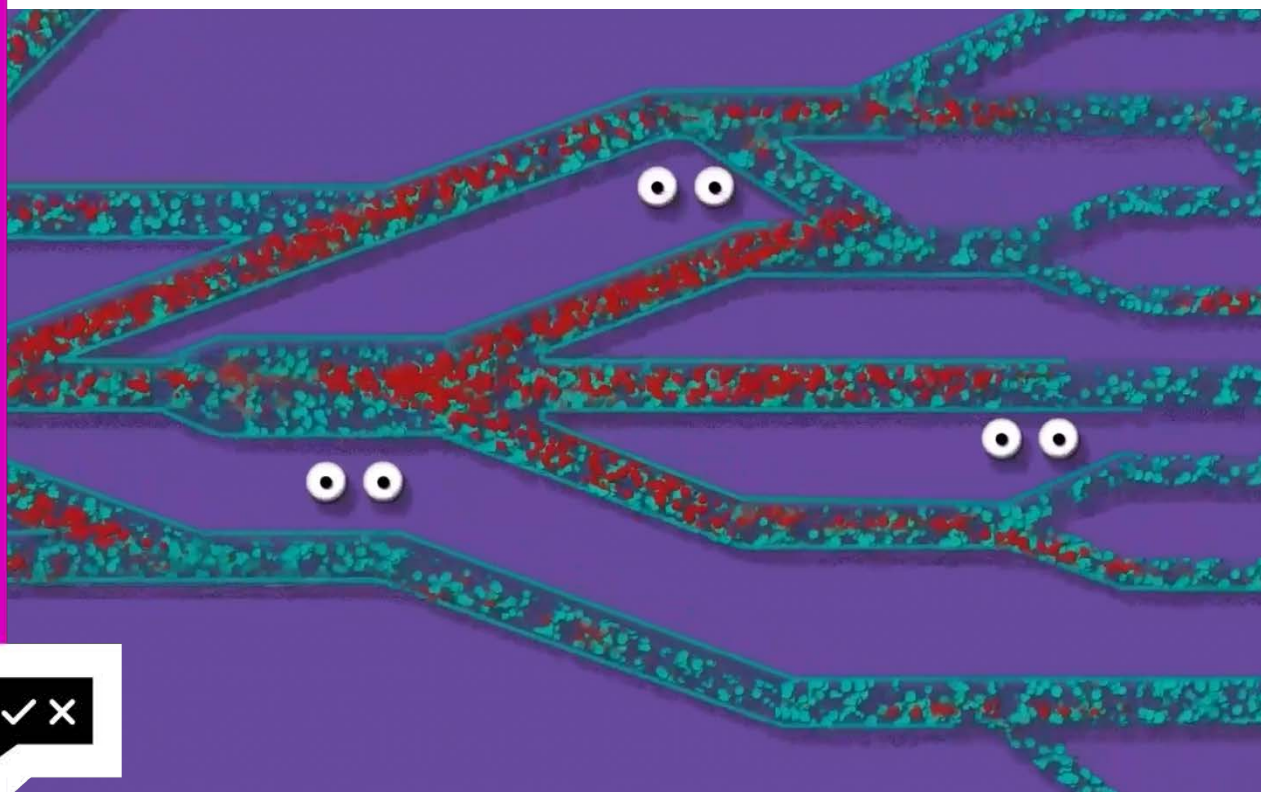
D

### Leerdoelen:

- Leerlingen kunnen uitleggen waarom en hoe nepnieuws wordt verspreid (rol van trollen; rol van delen).
- Leerlingen begrijpen hoe een campagne stap voor stap tot stand komt.

### Module bestaat uit:

- Een online desinformatiespel.
- Een uitleg van de strategieën die worden gebruikt in een desinformatiecampagne.
- Een animatie over desinformatie strategieën.
- Een opdracht voor leerlingen om hun eigen desinformatie strategie uit te stippelen.



Bron afbeelding  
Still uit animatie  
Studio Urrebuk

smiles



# Workflow

Module  
D

	TIJD*	TO DO	MATERIALEN
VOOR	30 minuten	Lokaal voorbereiden	N.v.t.
		Handouts printen	Printer
TIJDENS	7 minuten	Klas verwelkomen	Presentatie
	15 minuten	<i>Harmony Square Game</i>	Computers / Mobiele telefoons
	5 minuten	Animatie afspelen	Computers / Mobiele telefoons
	4 minuten	Strategie uitleggen	Presentatie
	10 minuten	Opdracht uitleggen	Presentatie
	20 minuten	Ondersteunen bij opdracht	Werkbladen Module D ( <i>Tijdljn, Hand-out, Extra opties**</i> ), Gemaakte materialen Module C
NA	5 minuten	Afsluiting	Presentatie

# Breakdown

Module  
D

DIA	TIJD*	LEERLINGEN	TRAINER
1	5 minuten	Luisteren	Klas verwelkomen
2	2 minuten	Luisteren en antwoorden	Recap: wat is desinformatie?
3	15 minuten	Harmony Square Game spelen	Ondersteunen bij spel waar nodig
4	5 minuten	Animatie bekijken (Inclusief nabespreking)	Animatie bekijken en gesprek begeleiden
5	4 minuten	Luisteren	Strategie uitleggen
6-9	8 minuten	Luisteren	Opdracht uitleggen
9	20 minuten	Opdracht uitvoeren	Ondersteunen van leerlingen bij opdracht

## 3.5 Desinformatie en maatschappij

### Module E

Wat is de collectieve en emotionele impact van desinformatie?

#### Leerdoelen:

- Leerlingen krijgen kennis over historische desinformatie en de impact hiervan.
- Leerlingen krijgen kennis over verschillende niveaus van waarop desinformatie van invloed kan zijn.
- Leerlingen kunnen reflecteren en discussiëren over de invloed en impact van desinformatie op de samenleving en hun eigen persoonlijke situatie.

#### Module bestaat uit:

- Een *warm-up*.
- Materiaal om kritisch om te gaan met desinformatie uit het verleden.
- Materiaal waarmee leerlingen in kaart kunnen brengen hoe nepnieuws mensen collectief en individueel beïnvloedt.
- Reflectie en discussie over de impact van desinformatie op de samenleving.



Bron afbeelding  
Platoniq

smiles



# Workflow (1)

	TIJD	TO DO	MATERIALEN
VOOR	15 minuten	Printen handouts	Printer
TIJDENS	3 minuten	IJsbreker	N.v.t.
	2 minuten	Overzicht van twee activiteiten en laatste reflectie	N.v.t.
	5 minuten	Activiteit instructies	N.v.t.
	15 minuten	Activiteit: leerlingen maken een reeks kaarten met desinformatie om te laten zien hoe dit zich door de geschiedenis heen heeft ontwikkeld. Ze zullen een voorbeeld moeten vinden van desinformatie uit het verleden, de tijdperiode moeten identificeren waar het vandaan komt, een samenvatting van het nepnieuwsverhaal moeten schrijven en de impact ervan moeten meten. Ten slotte moeten ze een beeld maken om hun verhaal te illustreren.	'Kaarten' of sjablonen voor het maken van historische desinformatie. Bronnen over desinformatie uit het verleden.
	10 minuten	Impact uitleggen: Vraag de leerlingen om de kaarten op tafel te leggen en kort de desinformatie die ze hebben gevonden te delen en te beargumenteren waarom ze voor dat impactniveau hebben gekozen. Ondertussen legt docent/trainer het canvas klaar en bereidt zich voor op de volgende activiteit.	
	2 minuten	Overzicht van de twee activiteiten en een afsluitende reflectie	N.v.t.
	5 minuten	Activiteit uitleggen: Desinformatie van nu	N.v.t.

Module  
E



## Workflow (2)

TIJD		TO DO	MATERIALEN
TIJDENS	10 minuten	<p>De leerlingen krijgen een digitaal of fysiek canvas te zien met tekeningen van verschillende gebouwen, en naast elk daarvan een afbeelding en/of tekst die een specifiek nepnieuws voorstelt. Via een QR-code krijgen ze toegang tot het volledige nieuwsbericht. Ze zullen een emoji kiezen die het meest past bij de emotionele impact dat het bericht op hen heeft. Deze emoticon plaatsen ze naast het gebouw.</p> <p>De activiteit kan worden uitgebreid door de leerlingen de mogelijkheid te bieden om nieuwe 'gebouwen' in de stad te maken (elk gerelateerd aan een nepnieuwsitem) en vervolgens de emotionele impact van deze nepnieuwsitems op dezelfde manier te analyseren.</p>	Emoji-vel in zelfklevend papier
			Historische desinformatie Kaart Sjablonen
			Printen instructies
			Onderzoek materialen
			Disinformatie Stad A2 Canvas
			Post-its
NA	10 minuten	<p>Reflectie Samenvatting: Verzamel de kaarten uit het verleden, bekijk de kaart en nodig de leerlingen uit om na te denken over de impact die desinformatie heeft op de samenleving.</p>	N.v.t.
			Invullen van post-test

Module  
E

# Breakdown

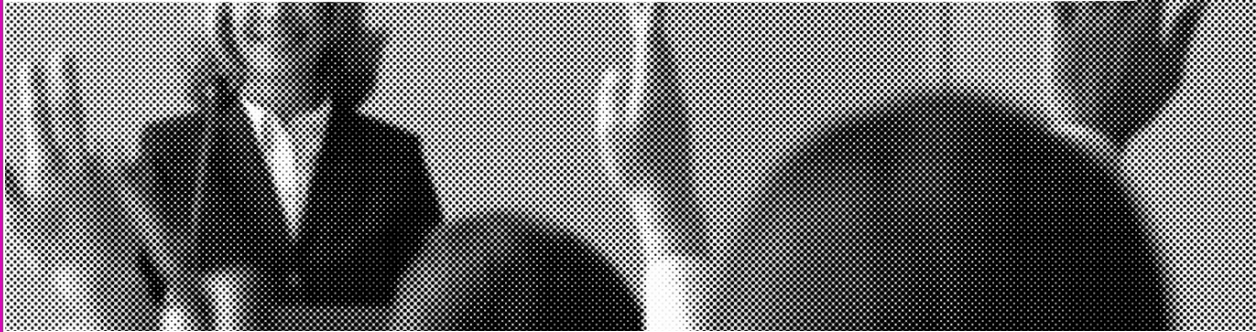
Module  
**E**

DIA	TIJD	LEERLINGEN	TRAINER
1	5 minuten	Participeren	Ijsbreker
2	5 minuten	Luisteren	Introductie activiteit
3	15 minuten	Kaarten voor 'Historische Desinformatie' maken	Ondersteunen
4	10 minuten	Discussie	Begeleiden
5	15 minuten	Gedachten en emoties in Fake News City in kaart brengen	Ondersteunen
6	5 minuten	Luisteren	Afronden
7	10 minuten	Laatste gedachten en reflecties delen	Begeleiden

## 4. TIPS & TRICKS

### 4.1 Docenten & bibliothecarissen

#### *Hoe samen te werken*



#### Waarom een samenwerking tussen docenten en bibliothecarissen?

Scholen, bibliotheken, mediawijsheid organisaties en onderzoeksinstituten hebben elk een rol bij het digitaal vaardiger maken van jongeren. In het onderwijs is het aanleren van 21e-eeuwse digitale geletterdheid vaardigheden, zoals kritisch denken, communicatie, creativiteit en probleemoplossing, belangrijk en onderdeel van het curriculum. Met name mediageletterdheid en informatievaardigheden worden steeds meer gevraagd. Het vermogen van de leerlingen om te zoeken naar betrouwbare en authentieke informatie voor het maken van hun (leer)opdrachten is essentieel voor het scholingssucces. Leerlingen krijgen steeds meer kansen om deze vaardigheden te leren. Docenten ondersteunen en begeleiden de leerlingen bij de uitvoering van hun schoolopdrachten. De aanwezigheid van een schoolbibliothecaris, docent bibliothecaris of mediacoach kan hieraan een positieve bijdrage leveren.

Bibliotheken zijn van oudsher kennisinstellingen met laagdrempelige toegang tot betrouwbare en authentieke informatie. Met de kernwaarden open, verbonden, innovatief en betrouwbaar, is hun rol direct gerelateerd aan het onderwerp desinformatie. Daarnaast worden bibliothecarissen en school bibliothecarissen getraind in het zoeken en vinden van betrouwbare authentieke informatie.

Bron afbeelding

Getty Images | Noel Hendrickson  
Edit: Nederlands Instituut voor Beeld  
en Geluid

smiles



Zij weten als geen ander hoe informatie op juistheid kan worden gecontroleerd. Ze kunnen leerlingen helpen deze vaardigheden te verwerven en hen ook begeleiden bij hun zoektocht. In Nederland zien bibliotheken digitaal burgerschap als een maatschappelijke opgave. Dit houdt in dat mensen bekwaam en veerkrachtig worden gemaakt, klaar en bereid om volwaardig deel te nemen aan de informatiemaatschappij.

### Hoe werken docenten en bibliothecarissen samen?

In Nederland werken docenten en bibliothecarissen samen aan het onderwijs in lezen, taal en digitale geletterdheid. Goed begrijpend lezen en onderzoek vaardigheden zijn essentieel voor jongeren om desinformatie te herkennen en te bestrijden.

In Vlaanderen (België) benadrukt het departement Onderwijs de samenwerking tussen scholen en openbare bibliotheken en hebben middelbare scholen de mogelijkheid om een secretaris-bibliothecaris aan te stellen.

Bibliotheken in Spanje, benadrukt door het Ministerie van Onderwijs, worden gezien als referentie voor leerlingen die buiten de school samenkomen om te leren en te ontdekken. Hoewel elke regio er anders uit kan zien, wordt de relatie tussen scholen en bibliotheken als essentieel beschouwd voor leerlingen en levenslang lerenden.

SMILES brengt de kennis en vaardigheden samen met betrekking tot het herkennen en bestrijden van desinformatie, pedagogiek, mediawijsheid, onderzoek, zoeken en vinden en kritisch lezen. Samenwerking op dit aspect van digitale geletterdheid is relatief nieuw, zeker wanneer de focus ligt op desinformatie in een gedigitaliseerde samenleving.

## 4.2 Tips voor samenwerking

### 1 | *Werk samen als een team*

Wat je rol, bibliothecaris, leraar, schoolbibliothecaris, jongerenwerker of mediacoach ook is, het is altijd het beste om als één team samen te werken. Leer elkaars werelden kennen en maak verbindingen. Waar deze samenwerking nog niet vanzelfsprekend is, kan SMILES een startpunt zijn voor een structurele samenwerking tussen scholen en bibliotheken. De vorm en mate waarin dit gebeurt, is sterk afhankelijk van de lokale en landelijke situatie.

### 2 | *Waarborg de visie en het beleid van SMILES*

Zorg ervoor dat SMILES wordt geborgd door het trainingsprogramma te integreren in de visie en het beleid van de school en de bibliotheek op het gebied van digitale geletterdheid. In het voortgezet onderwijs, zowel in Nederland als daarbuiten, wordt aandacht voor digitale geletterdheid een verplicht onderdeel van het curriculum.

### 3 | *Werken met een samenwerkingsovereenkomst*

Versterk de samenwerking door samen die visie en dat beleid te ontwikkelen (zie 2). Praat met elkaar en beantwoord de vraag 'Wat is desinformatie?'. Gebruik hiervoor SMILES-materiaal. Bepaal ook wat er gevraagd wordt van de verschillende rollen en organisaties. Leg de inhoud van de samenwerking en de gemaakte afspraken vast in een samenwerkingsovereenkomst.



Bron afbeelding  
Zonaspace | Maker onbekend  
Edit: Nederlands Instituut voor Beeld  
en Geluid

smiles



#### **4 | *Leer elkaars werelden kennen en gebruik deze kennis effectief***

Bezoek als bibliothecaris de school tijdens een normale lesdag en vraag of je een dag mee mag lopen met je samenwerkende leraar tijdens de lessen. Hetzelfde geldt voor de leraar en de bibliothecaris: bezoek de bibliotheek en breng een dag met hen door. Pas als je elkaars wereld goed kent, kun je inschatten wie welke rol het beste kan vervullen. Houd ook rekening met elkaars expertise en maak daar effectief gebruik van.



#### **5 | *Betrek en informeer degenen die op strategisch niveau werken***

Informeer degenen die werkzaam zijn op het strategisch niveau van de school en/of de bibliotheek. Betrek hier ook beleidsmakers of kwaliteitsfunctionarissen bij. Mogelijk zien zij mogelijkheden om voor voldoende zekerheid en draagvlak te zorgen. Laat collega's die verantwoordelijk zijn voor strategie zien wat je doet en laat ze zelf ervaren wat je doet of wilt doen. Overweeg bijvoorbeeld om een van de modules aan hen te geven.

#### **6 | *Wijs taken en verantwoordelijkheden toe in uw eigen organisatie***

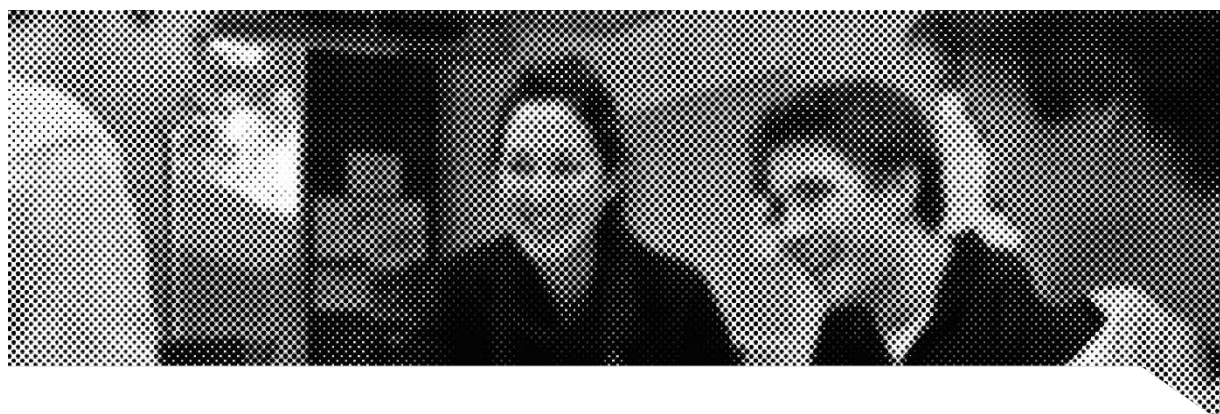
Stel een deskundige medewerker binnen de school en/of bibliotheek verantwoordelijk voor de totstandkoming en borging van het beleid (zie 2).

## **7 | Zorg voor voldoende opleidings- en lestijd**

Zorg er als school en/of bibliotheek voor dat er voldoende opleidings- en lestijd is om het hele SMILES-programma uit te kunnen voeren. Bepaal hoe het vervolgtraject eruit komt te zien (opschalen naar andere groepen) en wat daarvoor nodig is.

## **8 | Verbreden van de expertise en ondersteuning van collega's**

Zorg ervoor dat je jouw expertise deelt met je collega's. Betrek ze bij de start en implementatie van SMILES en het vervolgtraject. Bepaal samen wanneer de lessen/workshops georganiseerd moeten worden en integreer dit in het curriculum. Diversificatie helpt bij het verminderen van de kans op mislukkingen door meerdere en gevarieerde interventiemogelijkheden te bieden.



## **9 | Organiseer een workshop in de schoolbibliotheek door de school**

Als er een schoolbibliotheek is, betrek dan de schoolbibliotheek en de schoolbibliothecaris of de leraar bibliothecaris bij de ontwikkeling en uitvoering van het proces. Organiseer een workshop in de schoolbibliotheek onder leiding van de schoolbibliothecaris. Op deze manier leren veel leerlingen een andere rol van de schoolbibliotheek kennen en zien ze meteen dat de schoolbibliothecaris kan helpen als het zoeken naar betrouwbare informatie niet lukt en de leraar of bibliothecaris niet beschikbaar is.

### **Bron afbeelding**

Wikimedia Commons | Shane Wenzlick  
Photoek  
Edit | Nederlands Instituut voor Beeld en  
Geluid



## **10 | Organiseer een workshop in de bibliotheek door de bibliothecaris**

Organiseer een vergadering of workshop in de bibliotheek. Leerlingen zien dat de bibliotheek meer te bieden heeft dan alleen boeken. Daarnaast kan dit laten zien dat bibliotheekmedewerkers hen kunnen begeleiden bij het zoeken en vinden van betrouwbare informatie.

## **11 | Wees een betrouwbare partner**

Maak afspraken met elkaar over wie wat wanneer doet en kom deze afspraken na. Wees een betrouwbare partner voor elkaar en zoek, waar mogelijk en waar relevant, de samenwerking op met andere partners in de bredere gemeenschap.

Plan regelmatig (korte) vergaderingen om de voortgang te beoordelen en eventuele problemen snel op te lossen. Houd rekening met elkaars organisatie en werkwijze: scholen werken met roosters, bibliotheken hebben openingstijden.

## **12 | Betrek leerlingen erbij en gebruik de impactmeting**

Betrek leerlingen bij de verdere ontwikkelingen op dit werkgebied. Houd rekening met de bevindingen uit de impactmeting zoals weergegeven in de onderzoeken. Evalueer regelmatig en stuur bij waar nodig (zie ook 11).



### **Bron afbeelding**

Unsplash | Alexis Brown

Edit: Nederlands Instituut voor Beeld en Geluid



### 4.3 Veilige(re) omgeving

Om ervoor te zorgen dat leerlingen zo goed mogelijk kunnen leren, deelnemen of bijdragen, moeten ze het gevoel hebben dat ze zich op een veilige plek bevinden. Maar wat betekent "veiligheid"? De noodzaak om je veilig, comfortabel en welkom te voelen in een groep is waarschijnlijk een wijdverbreide menselijke ervaring. Toch is veiligheid geen neutraal begrip en is praten over "veilige ruimtes" waarschijnlijk voor iedereen iets anders. Veiligheid is een concept dat cultureel, ruimtelijk en temporeel varieert, het moet met opzet worden gecreëerd en is contextafhankelijk.

De mate waarin men het gevoel heeft deel uit te maken van een groep en er actief aan deel te nemen, kan door vele factoren worden beïnvloed. Het gevoel (en de realiteit) van macht (of het gebrek daaraan) en het gevoel van veiligheid zijn twee belangrijke factoren om rekening mee te houden.

Door bij te dragen of gezien en gerespecteerd te worden, ontstaan de mogelijkheden om meningen te uiten, emoties of kwetsbaarheid te tonen, een verhaal te vertellen, het gevoel van eigenwaarde te krijgen en moed te verzamelen of om je simpelweg niet bedreigd te voelen. Dergelijke vaardigheden zijn niet altijd voor iedereen vanzelfsprekend.

Het onderzoeken van de relaties tussen macht en veiligheid in groepsverband kan ons helpen met het doorgronden van onze interventies. Dit kan door het bewustzijn over discriminatie of uitsluitingsmechanismen, die op een bepaald moment tussen deelnemers aanwezig kunnen zijn, te vergroten, maar ook dit in verband te brengen met een bredere dynamiek van macht. We refereren naar veiligheid met volgende termen:



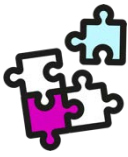
### SCHADE VERMINDEREN

Verwijst naar de zorg voor de geestelijke gezondheid en het welzijn van zowel de deelnemer als de medewerkers van een groep.



### TOEGANKELIJKHEID

Gaat over het bereikbaar maken van de ruimtes waar het participatieproces plaatsvindt, door middel van het verwijderen van eventuele materiële en immateriële belemmeringen.



### ZELFORGANISATIE

Wanneer leerlingen initiatief nemen om hun eigen dynamiek en doelen te ontwikkelen buiten de door begeleiders/leraren opgelegde maatstaven en wanneer ze een project of ruimte kunnen hervormen om aan hun behoeften te voldoen.

## 5. TOT SLOT

SMILES streeft ernaar om kansen en middelen te ontwikkelen die docenten, bibliothecarissen en mediacoaches kunnen helpen om leerlingen te begeleiden bij het bestrijden van desinformatie. Het is een zeer collaboratief en ambitieus project dat partners uit verschillende landen samenbrengt om hun kennis en middelen te kunnen bundelen om vervolgens hopelijk effectieve leermogelijkheden te creëren. Het succes hangt echter volledig af van de betrokkenheid en inbreng van dergelijke trainers die ermee instemmen om met ons samen te werken bij het testen van onze aanpak en middelen en ons feedback te geven, evenals de leerlingen die deelnemen. Onze laatste boodschap is dan ook om iedereen die onze modules heeft getest te bedanken voor hun tijd en inzet en te hopen dat u onze voorgestelde activiteiten zowel interessant als de moeite waard vindt. We willen u ook aanmoedigen om ons zoveel mogelijk feedback te geven, uw input is zeer belangrijk voor ons en zal ons in de toekomst helpen om effectievere activiteiten en materialen te ontwikkelen.



## 6. BIJLAGE

### Pre- en post testen

Het SMILES-desinformatie-project pakket bevat twee vragenlijsten. De eerste vragenlijst wordt voor de test afgenomen. Het is belangrijk dat alle deelnemende leerlingen deze vragenlijst invullen aan het begin van de eerste les of workshop met behulp van de SMILES Module.

- Voor deelname aan de eerste les of workshop is het afleggen van de pre-test verplicht.
- De post-test is dezelfde vragenlijst als de pre-test.
- De post-test moet door de cursisten worden afgelegd aan het einde van de laatste les of workshop.

De persoon die de les of workshop leidt dient zorgvuldig te controleren of alle deelnemers de post-test vragenlijst in hebben gevuld voordat ze de ruimte verlaten. Elke vragenlijst bestaat uit een aantal inleidende vragen en 25 stellingen. De verwachte invultijd is 10 minuten. Het doel van deze onderzoeken is om de effectiviteit van de complete serie te meten. Alle antwoorden worden verzameld door de SMILES-projectpartner in uw land en vervolgens anoniem verwerkt. De analyse van de gegevens zal worden gedaan door de KB en De Haagse Hogeschool in Nederland, een van de projectpartners van SMILES.

