

Dit insigne maakt deel uit van het activiteitengebied Samenleving.

In dit activiteitengebied doe je activiteiten die te maken hebben met je eigen omgeving, het cultureel erfgoed en de maatschappij (maatschappelijke participatie). Media zijn communicatiekanalen om informatie over te dragen en is onderdeel van de hele samenleving. Met dit insigne leer je meer over de verschillende media en hoe je hier mee om kunt gaan.



Opdrachten/eisen	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
1. Klassieke media	Boeken en geschriften zijn oude vormen van media. a. Scouting Nederland had vroeger een papieren ledenblad en jouw groep had misschien ook een papieren ledenblad of heeft dat nog steeds. Zoek een oud artikel over natuur uit een Scoutingledenblad, lees dit voor aan je speltak en vertel waarom je voor dit artikel hebt gekozen. b. Schrijf een stukje over wat natuur voor jou betekent en waarom het belangrijk is om goed voor de natuur te zorgen. Laat het lezen door je leiding en je speltak.	Omdat veel mensen vroeger niet konden lezen en schrijven werden er vaak alleen tekeningen, schilderijen en afbeeldingen gebruikt om een boodschap over te brengen. a. Bedenk een boodschap over duurzaamheid die je aan je speltak wilt overbrengen. b. Verwerk deze boodschap in een poster met afbeeldingen, kleuren of symbolen die de boodschap uitdragen. c. Hang de poster op in het clubhuis en vraag aan je speltak welke boodschap ze denken te zien in je poster.	Kranten zijn ontstaan in de 17^e eeuw in Europa uit handgeschreven nieuwsberichten. a. Ontwerp een krant of nieuwsbrief over duurzaamheid. Schrijf stukjes, voeg foto's toe en maak een voorpagina. Verwerk één artikel ook als persbericht. b. Biedt het persbericht aan bij lokale media of plaats het op de sociale media van je groep.

2. Auditieve media (wat je kunt horen)	De oudste vorm van nieuws doorvertellen is het zingen of doorvertellen van verhalen. Vroeger verkondigden stadsomroepers het nieuws in de stad, toen er nog geen kranten bestonden. - Verzamel nieuwtjes over je speltak of groep en verkondig deze als een stadsomroeper aan je speltak. - Schrijf een liedtekst over een Scoutingavontuur dat je hebt beleefd op een bekende melodie (zoals 'Vader Jacob') en zing het voor je speltak.	Met de intrede van de radio werd het nieuws voor veel mensen bereikbaar, ook als ze niet konden lezen. - Zoek de kenmerken en verschillen op van een lampenradio, transistorradio en digitale radio. - Maak een hoorspel van minimaal 3 minuten, door aan een spannend verhaal geluidseffecten toe te voegen en draag het voor aan je speltak. Gebruik voor de geluidseffecten allerlei materialen in het gebouw van je Scoutinggroep.	In het moderne digitale tijdperk maken geluidsbestanden nog steeds een belangrijk onderdeel uit van de media. - Ontwikkel een podcast van minimaal 5 minuten over een maatschappelijk of Scoutingthema. Verdiep je in het onderwerp, stel interviewvragen op, zorg voor een sterke opening en afronding, nodig gasten uit en neem het gesprek op. - Deel de podcast met je speltak.
3. Visuele media (wat je kunt zien)	In 1826 is de fotografie uitgevonden en werd het mogelijk beelden vast te leggen en te delen in kranten en tijdschriften. - Maak foto's over een onderwerp dat je aan je speltak of leiding wil vertellen. - Denk goed na over compositie: onderwerp, plaats, licht en tijdstip. - Presenteer je verhaal aan de hand van je foto's en leg uit waarom je ze hebt gekozen.	Met de intrede van het opnemen en weergeven van bewegende beelden (kinematografie) in de 19^e eeuw ontstonden allerlei nieuwe mogelijkheden. Maak een flipboekje met zelfgemaakte tekeningen, waarin je de tekeningen tot 'leven' laat komen.	In 1895 werd de eerste film vertoond en opende een wereld van nieuwe mogelijkheden (cinematografie). Met behulp van een camera kun je namelijk verslag doen van allerlei gebeurtenissen en evenementen. - Ga aan de slag als beeldjournalist op een Scoutingevenement in je speltak of groep (overvliegen, groepsopkomst, zomerkamp), of op regio- of landelijk niveau (zoals RSW, HIT, Nawaka, LSZW). Maak vooraf afspraken over de onderwerpen en regels omtrent het maken en gebruiken van foto's of video. - Presenteer je foto- of videorapportage aan een publiek (zoals je speltak, ouders of deelnemers van een evenement).
4. Interactieve media	Interactieve media zijn media waarop de gebruiker door handelingen invloed kan uitoefenen, zoals games en sociale media. Sociale media worden daarbij vooral gebruikt om met anderen te communiceren, bijvoorbeeld door berichten, foto's of filmpjes met elkaar te	Vrijwel iedereen maakt tegenwoordig gebruik van sociale media en games, maar wel op een eigen manier. Onderzoek hoe je speltakgenoten (jeugdleden EN leiding) omgaan met sociale media en games. Vraag onder andere naar welke sociale	Vrijwel alle Scoutinggroepen beheren een eigen website of een sociale media-account om met (nieuwe) leden en ouders te communiceren. Help minimaal een maand mee met het beheren van het sociale media-account of de website van je groep. Zorg

	delen. a. Zoek vier voor- en nadelen van sociale media op door te overleggen of online te zoeken. b. Leg uit waarom het belangrijk is om toestemming te vragen voordat je een foto van iemand deelt.	media ze gebruiken en games ze spelen, hoeveel tijd ze eraan besteden en wat ze er leuk of minder leuk aan vinden. b. Presenteer je bevindingen aan je speltak en geef aan welke afspraken jij belangrijk vindt.	minimaal voor het regelmatig plaatsen van nieuwsberichten of posts (met respect voor privacy van anderen) en heb aandacht voor bereik en interactie. b. Maak wekelijks minimaal twee posts of berichten. c. Heeft je groep nog geen actief kanaal? Maak dan een plan op om dat op te starten.
5. Mediawijsheid (hoe ga je met media om)	Op radio, televisie, internet en apps kom je veel reclame tegen. a. Vertel aan je speltak welke reclame je heel leuk vindt, welke reclame je heel irritant vindt en wat het doel van reclame is. Geef ook voorbeelden van hoe je door reclame wordt beïnvloed. b. Sluit de presentatie af met een zelfbedachte reclame waarin je een duurzaam product aanprijst. Gebruik daarbij beelden (zoals foto's, plaatjes, video, tekeningen e.d.)	Sociale media brengen soms ook risico's met zich mee. a. Onderzoek risico's van sociale media zoals clickbait, nepnieuws, AI, online pesten en sexting. b. Maak hierover een digitale presentatie voor je speltak.	Op internet is van bijna iedereen wel iets te vinden. a. Zoek op wat er over jou op internet staat. Denk na over wat je wel of niet online wilt hebben en ga aan de slag om eventuele ongewenste dingen te verwijderen. b. Zoek informatie op over een idool (via internet en sociale media) en maak een persoonlijk profiel van deze persoon. c. Presenteer dit profiel aan je speltak alsof je een showbizverslaggever (van Shownieuws of RTL Boulevard) bent.