

Val niet voor vals (bonusactiviteit 3)

ECHT OF VALS

We laten de leerlingen nadenken over de echtheid van de getoonde afbeeldingen en hun bijschrift.

Doelstellingen



- ✓ **Beargumenteren** waarom een afbeelding echt of vals is
- ✓ Een relevante **zoekopdracht uitvoeren** op het internet
- ✓ Verschillende soorten nepafbeeldingen **herkennen**
- ✓ Het belang van de context **uitleggen**

Discussie



Vooraleer te gaan opzoeken op het internet, zorgt de animator ervoor dat iedereen weet wat een zoekmachine is.

- **Hoe werkt een zoekmachine?**
- **Waarom gebruiken we beter zoektermen i.p.v. volledige zinnen?**
- **Kunnen we duidelijk uitdrukken waar we precies naar op zoek zijn?**

Activiteit



Wat heb je nodig?

• Computers of laptops waarmee de kinderen informatie kunnen opzoeken.

• De powerpoint met de afbeeldingen, te downloaden op:



1. Tijdens deze activiteit worden een aantal afbeeldingen getoond. We vragen de deelnemers om te reageren op elke afbeelding.

2. In eerste instantie geven de deelnemers hun mening over de foto (de foto is echt of vals), door hun hand op te steken.

3. Daarna geven ze argumenten die hun mening ondersteunen. Ze vormen de argumenten op basis van hun eigen kennis of ideeën, en we testen hun vermogen om valse info op te merken.

Enkele vraagjes die ons hierbij kunnen helpen :

- **Wat zien jullie op de foto?**
- **Wat ziet er echt uit? Wat ziet er bewerkt uit?**
- **Als het om een montage zou gaan: Wat heeft men precies veranderd?**
- **Waarom heeft de auteur de afbeelding bewerkt, volgens jullie? Wat is het doel?**

4. Nadien vragen we de deelnemers om op zoek te gaan op het internet, en te achterhalen of hun mening en argumenten gefundeerd zijn of niet.

5. Nadat alle deelnemers argumenten en aanwijzingen hebben opgezocht, vertelt de animator of de getoonde afbeelding echt of vals is, en worden de misleidende elementen van elke afbeelding onder de loep genomen.

Val niet voor vals (bonusactiviteit 3)

Foto 1: Het vampierhert

Het vampierhert bestaat echt. Behalve zijn bijnaam, heeft het dier niets gemeen met een vampier. De grote tanden dienen enkel om de schors van de bomen te schrapen. De foto is een goede manier om uit te leggen hoe een zoekmotor en een zoekterm werkt. Het is niet nodig om 'Bestaat een vampierhert echt?' in tikken. De zoekterm 'Vampierhert' volstaat. Deze afbeelding biedt eveneens een goede gelegenheid om 'zoeken op afbeelding' (reversed image search) te introduceren.

Foto 2: De DAB

Deze foto werd recent genomen op een filmset en werd daarna uit context gehaald. Het is hier interessant om even stil te staan bij wat we denken te weten. De kinderen zullen misschien denken dat de dab nog maar bestaat sinds 2017 en uit de voetbalwereld komt. Deze redenering is foutief (we weten helemaal niet wie de dab heeft uitgevonden), maar zal hen toch naar het juiste antwoord leiden (de foto is onbetrouwbaar). Een foutieve redenering had, in een andere context, misschien ook tot een foutief resultaat geleid.

Foto 3: Het knertje

We vinden op het internet heel wat foto's en artikels over het knertje. Een aantal websites zeggen zelfs dat het knertje een echt bestaand dier zou zijn. Het is hier erg belangrijk om verschillende bronnen te raadplegen. Het knertje is namelijk een fictief wezen dat gebaseerd is op Noord-Amerikaanse folklore. De Amerikaanse benaming van het dier is 'jackalope'.

Foto 4: De vliegende vis

Hier is het belangrijk om de argumenten van eenieder goed te analyseren. Argumenten zoals 'vissen kunnen niet ademen in de lucht', 'vissen kunnen niet vliegen' of 'vissen hebben geen vleugels' zijn correct, maar ze volstaan niet om tot het juiste antwoord te komen! De vliegende vis bestaat namelijk wél, maar de benaming is misleidend. De vis vliegt niet, maar zweeft over het water. Zijn grote vinnen zorgen ervoor dat hij 30 tot 50 meter ver kan zweven.

Foto 5: De vliegende kat

Voor deze foto is geen enkele opzoeking noodzakelijk. Met een goed observatievermogen en logisch denken komen we al een heel eind ver. De foto is uit context gehaald. We zien niet wat er zich rondom de kat bevindt (een gebouw, een muurtje, een dak). Hierdoor zouden we kunnen denken dat de kat vliegt, terwijl ze eigenlijk van het ene muurtje naar het andere springt.

De activiteit aanpassen naargelang het publiek

De activiteit is bijna volledig gebaseerd op de keuze van de foto's die je aan de deelnemers laat zien. Het is dus mogelijk om de activiteit aan te passen aan je publiek. Je kan afbeeldingen vervangen of toevoegen, en zo de activiteit personaliseren. Heb je geen tijd? Op onze webpagina vind je twee alternatieve versies: eentje rond phishing, een andere rond sociale media.