

9. Digitale technologie, de samenleving en de wereld

Subdoel 1: Hoe hebben digitale technologieën invloed op de wereld?

Les 1: De rol van sociale media in protesten

Leerdoel: Studenten kunnen voorbeelden geven van hoe digitale media zijn gebruikt om maatschappelijke veranderingen teweeg te brengen.

Lesduur

Totale tijd: 15 minuten

- **Introductie:** 2 minuten
 - **Activiteit:** 8 minuten
 - **Bespreking:** 5 minuten
-

Benodigdheden

- Bord of flip-over en stiften
 - Voorbeelden van maatschappelijke veranderingen die beïnvloed wordt door digitale technologie
-

Lesopbouw

Intro (2 minuten):

Leg uit aan de hand van de voorbeelden dat de maatschappij beïnvloed wordt door de digitale wereld

Activiteit (8 minuten):

1. Verdeel de groep in duo's:
2. Geef elk duo een rol. Kies uit: Activist, politicus, journalist of social media influencer.
3. Laat hen kort bespreken:
 - Op welke manieren kan deze rol online invloed uitoefenen op de maatschappij?



Denk aan: Online petitie's, Goed of slecht beeldmateriaal van de activisten delen, hashtag campagne, online evenementen organiseren, educatieve content maken, acties aanmoedigen, live-uitzendingen, artikelen schrijven, Interviews doen,

Bespreking (5 minuten):

Laat elk duo hun bevindingen kort delen. Teken samen met de klas op het bord een mindmap waar alle bevindingen zichtbaar worden.

Tips voor de docent:

- Begin de les met de vraag hoeveel invloed de digitale wereld volgens hen heeft op de maatschappij, en evalueer aan het eind of hun perspectief is veranderd.
 - Gebruik eventueel actuele voorbeelden.
 - Je kan de opdracht alleen vanuit de rol vormgeven maar je kan hem ook aan de hand van de rol bij een specifiek voorbeeld uitvoeren.
 - Lees de bronnen achtergrondinformatie.
-

Bronnen:

- Meijer, T. (2021). "De evolutie van protesten in het sociale-mediatiidperk". Netwerk Mediawijsheid.
 - Heijligenberg, P. (2019). "Waarom online en offline protest niet meer zonder elkaar kunnen". Universitaire publicatie.
-

Bijlagen:

- Voorbeelden van maatschappelijke verandering. 9.1.1-1