

DAVIDSFONDS AFDELING KORTRIJK

Junior Journalist Wedstrijd 2011-2012

Prijsuitreiking op 22 januari 2012

in het Erfgoedhuis

Het Davidsfonds organiseert al meer dan vijftig jaar een schrijfwedstrijd voor jongeren, de Junior Journalistwedstrijd. Meer dan 30.000 jongeren uit bijna 1000 scholen in Vlaanderen nemen via zo'n 250 afdelingen deel aan deze Junior Journalistwedstrijd. Dit is dus de grootste wedstrijd creatief schrijven voor jongeren uit de laatste graad van het basisonderwijs en het hele secundair onderwijs. Wie graag tikt, tokkelt, blogt of gewoonweg schrijft is hier dus aan het juiste adres!

Ook Davidsfonds Kortrijk deed, zoals elk jaar, mee, dit maal voor de 23ste keer.

Over de editie van dit jaar:

Uit Kortrijk en omstreken kregen wij 264 inzendingen binnen:

Uit 5 lagere en 7 secundaire scholen.

Dit zijn dus 264 door de leraars Nederlands geselecteerde en doorgestuurde werkjes.

De deelnemers zijn onderverdeeld in vier categorieën of reeksen :

de derde graad van het lager onderwijs en de eerste , tweede graad en derde graad van het secundair onderwijs.

Uit elke categorie werd één 'beste' opstel gekozen om deel te nemen aan de nationale finale. Uit die groep nationale finalisten kiest een jury van bekende jeugdauteurs dan dé Junior Journalist van Vlaanderen.

Omdat er zoveel prachtige opstellen waren, hebben wij in elke categorie, naast de nationale finalist, een aantal lokale laureaten aangeduid. En dan nog hebben we literaire meesterwerkjes onbekroond moeten laten.

Thema van dit jaar: 2011 – 2012 De virtuele wereld

Maak een verhaal, interview of opiniestuk dat gaat over de virtuele wereld.

Nieuwe media. Sociale media. Facebook, Twitter, Netlog, computers, games, internet, smartphones, chatten, tweeten, surfen enzovoort. In één woord: alles wat virtueel is. Dát is het onderwerp van deze nieuwe Junior Journalist-wedstrijd 2012.

De jongere leerlingen schreven vooral verhalen over hun favoriete games en gamepersonages. Zoals het meisje dat elke dag de dieren verzorgt op haar virtuele boerderij of de jongen die plots meespeelt in een voetbalmatch met zijn idool Messi. Vaak ook spannende avonturen die volgens een ingewikkeld verloop van levels wel eens ontaarden in magische, zeg maar onwaarschijnlijke fantasieën. Meestal komt de verteller terecht in de wereld van het spel, maar het omgekeerde gebeurt ook, bijv. dat van die konijnen die uitbreken, de school binnenvallen en alles meenemen.

Anderen beschrijven bepaalde mogelijkheden of narigheden die ze hebben ondervonden bij het werken met nieuwe media. Iemand vertelt hoe ze met het oranje mannetje van Google Streetview op reis gaat, of een ander over het gebruik van een gps-toestel. Ook cyberpesten en het manipuleren van vrienden komt aan bod, alsook de conflicten thuis als de hobby een verslaving wordt. Natuurlijk ook over Facebookvrienden, het chatten ermee en de vreemde toestanden bij een reële ontmoeting.

De iets ouderen hadden het over het ontwerpen van websites, over geld verdienen met gamen, over het hacken van computers en problemen met de privacy, over internet en politiek, over leren met de computer, en nog veel meer.

Het thema dit jaar was echt onuitputtelijk breed.

Laureaten van de plaatselijke ronde te Kortrijk :

Voorstelling van de winnende opstellen:

wij schetsen telkens kort het verhaal met een citaat en een beetje commentaar.

Van de **264 inzendingen** werden volgende 11 leerlingen als laureaat geselecteerd :

In reeks I : 3^{de} graad basisonderwijs: (82 deelnemers)

Tilly Vanneste

5^{de} lj

BS Groenheuvel Bellegem

Klijthofstraat 1,

8510 Bellegem

056 / 25 48 00

Manège Rozenburg

In dit stukje vertelt Tilly in de ik-persoon over haar grote liefde voor paarden. Zij somt al de namen op van de paarden in manège Rozenburg, vertelt over de verzorging, de uitstapjes te paard, de spelletjes en ruiterkunstjes, de foto's die ze ervan neemt en in een album verzamelt. Zelfs over de kat van de manège spreekt ze, die sierlijke sprongen maakt.

Het is zo eerlijk en eenvoudig mooi verteld, dat we bijna vergeten dat dit blijkbaar toch niet past binnen het opgelegde thema.

Totdat Tilly plots de stem van haar mama hoort die haar roept voor het eten. Vlug moet ze haar game 'I love horses' afzetten en haar Nintendo opzij leggen.

Zo is dit opstelletje onverwachts toch helemaal terechtgekomen in het thema van de virtuele wereld. Hier maken we van nabij mee hoe sterk een kind (bij uitbreiding: een mens) kan opgaan in de virtuele wereld van een computerspelletje. De directheid van de stijl en vooral het verrassingseffect op het einde, overtuigde de jury direct van dit schrijverstalent.

Proficiat Tilly.

Carotte, mijn kipje

Charlotte De Vroe gaat juist op de tegenovergestelde manier tewerk : in een voorwoord verklaart ze direct dat ze een nieuw spel heeft gekregen, "run run chicken", en dat ze daar verwoed op doorspeelt tot in de moeilijkste levels. Momenteel zit ze op het hoogste niveau: daarvoor heeft ze het karakter van haar kipje veranderd in agressief. "Maar nu gedaan over dat spel" zegt ze. "We moeten beginnen aan het verhaal." Zo eindigt haar voorwoord en begint ze haar eigenlijke opstel.

Zij stelt zichzelf voor, haar klas en de meester. De Franse les loopt ten einde. Vlak voor de bel gaat horen ze een stem gemeen roepen: "ik heb je, nu kan je lekker niet meer naar huis, hahaha". De klas wordt naar beneden gestuurd. Maar Charlotte gaat kijken op de computer van de meester. Wat blijkt? Het is haar spel "run run chicken" dat opstaat. Haar kip 'Carotte' genaamd is losgebroken en gijzelt nu het zusje van Charlotte. Zij heeft hulp nodig. Dan gebeurt iets wonderlijks: een tornado steekt op en sleurt Charlotte mee. Zij belandt op een modderig pad. Ze moet lopen, springen. Net als in dat computerspel. Toen ze sprong, had iemand haar vast: het was Carotte, de kip. Hij zag rood van woede. Charlotte had al spijt dat zij hem op agressief had gezet. Ze komt weer op de weg.

Ik citeer even verder:

De weg was van aardbeien en roze schuim, alles was roze: de lucht, de weg en er vielen rode frambozen naar beneden. Prachtig! Alleen jammer dat mijn kleren er zo vuil van worden. Frambozen maken namelijk moeilijk afwasbare plekken en ik had net mijn lievelingstrui aan. Maar ja, als ik maar mijn zusje terug heb. Ik liep door maar opeens bonk! Ik botste tegen iets hards. Wat was dat? Ik zag niets, au mijn hoofd! Ik taste in het rond. Ik voelde een muur maar zag hem niet. Ik voelde er naast een soort trap. Ik stond al op de 1ste trede, daarna de 2de, 3de, 4de en 5de; oeps nu ging het naar beneden! Ik stond weer op de grond. Einde citaat.

Opeens komt ze in de sneeuw terecht. Plots pakt een sneeuwman haar vast: dat was zeker Carotte.

Met een list kan ze de sneeuwman doen smelten, zich losmaken uit zijn greep en haar zusje uit het kasteel gaan helpen. Ze hoort al roepen: "Charlotte!"

Maar het is niet haar zusje: het is de meester die haar wakker maakt, want ze was in slaap gevallen voor de computer.

Ze besluit met de moraal van het verhaal: ik zet mijn kipje Carotte nooit meer op 'agressief', dat beloof ik.

In reeks II : 1^{ste} graad secundair onderwijs : (83 deelnemers)

Janne De Vestele 2^{de} j OLVvVlaanderen
Lauwbergstraat 195 8930 Lauwe 056 427274

Digitale wraak

“Sukkel!” De scheldwoorden zinderden nog lang na in het hoofd van Bjorn. Cédric en zijn vrienden hadden hem weer eens vernederd in het bijzijn van de hele school... En die pesterijen waren nu al drie jaar aan de gang. Bjorn ging eraan kapot!”

Dit is de weinig opbeurende openingspassage van het verhaal van Janne de Vestelle uit het eerste jaar OLV van Vlaanderen. Het hoofdpersonage Bjorn zoekt zijn troost in videogames. Op een dag stoot hij op een vierdimensionele versie van het spel Call of Duty. Het spel heeft de unieke eigenschap dat je als speler echt deelneemt aan de actie, niet via een computerscherm en een klavier, maar je staat gewoon midden in de oorlog. In Bjorns geest rijpt een wraakzuchtig plan. Hij lokt zijn pesters naar zijn kamer, introduceert hen in het spel en laat hen weerloos achter, middenin de oorlogstaferelen van dit computerspel. Dat zal hen leren. Maar het spel loopt uit de hand. Zijn klasgenoten raken zwaar gewond en Bjorn kan hen slechts op het nippertje redden. Zijn pesters hebben hun lesje wel geleerd, maar Bjorn beseft dat hij te ver is gegaan. Nooit meer speelt hij dit spel. Dit mooi opgebouwde actieverhaal neemt de lezer onmiddellijk in de actie mee. Janne schrijft op een erg filmische manier. Als lezer waan je je, net als in het spel uit het verhaal, een personage dat midden in de actie staat. Proficiat.

Lucas De Vrieze 2^{de} j Pleinschool Groeningekant
Gravin Beatrijslaan 5 8500 Kortrijk 056 219795

De onverwachte reis

In een virtuele en digitale wereld leven, dat kennen we allemaal, maar wat als je meegezogen wordt in je modem en je je werkelijk tussen enen en nullen bevindt, in modemwachtrijen terecht komt en virussannermannetjes je fouilleren en bewaken? Dit is wat het hoofdpersonage uit het verhaal “De onverwachte reis “ van Lucas de Vrieze uit de pleinschool overkwam. Dit verhaal charmeerde de jury op bijzondere wijze omdat het op een geloofwaardige en tegelijk grappige wijze een virtuele wereld beschrijft waarin virusscanners personages worden, bestanden nissen en kasten worden en computervensters echte vensters zijn.

Hanne Desmet 2^{de} j OLVvVlaanderen
Vinkenstraat 20 8530 Harelbeke 056 758480

Fake Facebookdate

Een facebookdate, daarover gaat het verhaal van Hanne Desmet uit OLV van Vlaanderen. Als al je vriendinnen al een vriendje hebben of gehad hebben, dan wil je geen zielig muurbloempje blijven. Voor Lotte, het hoofdpersonage uit dit verhaal, bleek het internet de enige reddingsboei. Via

facebook komt ze in contact met de knappe, avontuurlijke en sympathieke Wout. Wout begint haar hele leven te beheersen: ze wordt dromerig, ze krijgt ruzie met haar vrienden en... ze spijbelt. Tijd om Wout te ontmoeten... Wat de lezer al vreesde, blijkt ook zo te zijn. Wout is helemaal niet zoals hij zich op facebook voordeed. Hij is een jongen met een handicap. Wat het verhaal van Hanne zo sterk maakt, is de manier waarop ze die mengeling van schuldgevoel en boosheid beschrijft, schuldgevoel omdat ze de jongen wegens zijn handicap afwijst, en boosheid omdat ze zich bedrogen voelt, omdat Wout niet eerlijk tegen haar is geweest over wie hij werkelijk was. Dit verhaal is prachtig geschreven en getuigt van een grote rijpheid. Proficiat.

In reeks III : 2^{de} graad secundair onderwijs:

Voor reeks III was de opdracht een interview : een creatief en origineel vraaggesprek over het afgesproken thema De virtuele wereld.

Het opstellen van zo een interview legt wat beperkingen op aan de schrijver: zijn schrijverstalent moet hij nu vooral tonen in de vraagstelling; en in de mate van het mogelijke ook in de verwoording van de ideeën van zijn gesprekspartner. Wat deze laatste te vertellen heeft, weegt natuurlijk door op de totale waarde van het interview.

Dat belette niet dat het aantal deelnemers in deze categorie toch respectabel is: (91 deelnemers)

Ook voor de jury is het moeilijker om het ware schrijftalent te onderscheiden van het al dan niet boeiende verhaal van de geïnterviewde.

Justin Vanbiervliet	3L7	Pleinschool Leiekant
Deken Degryselaan 17	8500 Kortrijk	056 256082

Internet, waar gebruiken we het niet?

Met dit interview duiken we onder in de wereld van zaken doen. Een winkel van babyartikelen heeft de stap gezet naar een webwinkel, en de reporter vraagt de zaakvoerder gedetailleerd uit hoe dit in zijn werk gaat, welke voor- en nadelen hij ondervindt, welk softwareprogramma werd gekozen en waarom, wat er zou gebeuren als de server een dag zou stilliggen en of de babywinkel nog zou kunnen draaien zonder webwinkel. Het is een interview vanuit een uitgesproken commerciële interesse en de antwoorden zijn dan ook technisch gedetailleerd. Zo leren we over het hele parcours dat doorlopen wordt bij het virtueel kiezen van een babyartikel, het bestellen en betalen online, het inpakken en versturen en de mogelijkheid om het artikel terug te zenden als het niet voldoet. Om te kopen in zo'n winkel speelt de woonplaats van de klant geen rol meer. Van groot belang is het softwarebedrijf waarmee in zee gegaan wordt, dat vliegensvlug kan inspringen als iets fout gaat, want dit is duidelijk: time is money. Dit gesprek op een nuchtere, zakelijke toon – in vlekkeloos Nederlands - krijgt toch een luchtig einde. Polsend naar een grappige anekdote lezen we hoe bij de opstart van de webwinkel de projectverantwoordelijke van het softwarebedrijf een bestelling had geplaatst. De verkoopster had niets opgemerkt en dit als een echte bestelling aanzien. Twee dagen later was de man 2 fopspenen, 6 melkflessen en 3 slabbetjes rijker.

Goed geschreven, Justin. Proficiat.

Frauke Loosveldt

3L5

Pleinschool Leiekant

Kapelstraat 62

8540 Deerlijk

056 774267

ARTIFIC

Frauke heeft zich door de opgave niet laten beperken tot het maken van een reëel interview. Nee, het interview is zelf virtueel. Als een ervaren journalist begint ze haar stuk met het relaas van haar bezoek aan de plek waar het interview moet plaatsvinden. Ik citeer het begin:

Vol verwachting loop ik door de drukke winkelstraat richting centrum. Het weer is guur en de regen slaat in mijn gezicht. Ik heb een afspraak met de conservator van het nieuwe museum Artific.

Blijkbaar heb ik te snel gewandeld, want de conservator is nog nergens te bespeuren. Ik besluit al even een kijkje te nemen in de hallen van het museum. Mijn verbijstering is groot, want er staan enkel lege sokkels. Al snel beginnen er vragen door mijn hoofd te spoken: Ben ik wel aan het juiste adres? Halen ze alle beelden 's nachts binnen? Is er een inbraak geweest?

Tot ik opeens vlak achter mij een zware stem hoor. Een man met een hippe outfit vraagt me wat ik uitvoer. Ik schrik me een hoedje maar stel me toch voor. Al gauw begrijpt hij dat ik het meisje ben dat via de telefoon een rondleiding aangevraagd heeft. "De tentoonstelling nog niet opgesteld? Ik dacht dat het morgen de opening was?" Einde citaat.

Zo begint het eigenlijke interview. Er hangt een waas van geheimzinnigheid over de situatie: we willen verder weten wat er aan de hand is. Het nieuwe museum is blijkbaar een virtueel museum: in elke sokkel zit een projector die vanuit een controlekamer aangestuurd een virtueel beeld produceert. Beroemde beelden, van Michelangelo, maar ook van moderne kunstenaars lijken tastbaar echt. De idee van dit museum wordt toegelicht: je moet normaal gezien de wereld afreizen om zoveel moois te kunnen zien en het is onhaalbaar om zoveel echte kunstwerken samen te brengen. Aan het computerprogramma is jaren voorbereiding voorafgegaan en er wordt verder aan gewerkt om ook bewegende beelden te maken. Ook over het museum personeel wordt een vraag gesteld. De man staat alleen in de controlekamer, al de rest werkt automatisch: de kassa, de uitleg van een gids telkens iemand een sokkel nadert, en afstoffen hoeft al helemaal niet meer. Tenslotte vernemen we nog dat de naam Artific bedacht is uit 'artificieel' en 'magnifiek'.

En met een VIP-kaart voor de opening stapt de reporter van dienst de trappen van het museum af. "Het is nog altijd aan het regenen, maar ik voel het niet meer. In gedachten wandel ik nog tussen de imposante, virtuele beeldhouwwerken."

Dit is een heerlijk stukje literatuur, helemaal binnen het thema: het virtueel museum, een virtueel interview en op het einde zien we zelfs de journalist opstijgen tot de virtuele wereld. Knap gevonden en in een mooie taal.

Proficiat Frauke.

Taal Digitaal?

Zowat alle sectoren zijn de voorbije jaren virtueel gegaan, dus ook die van het taalonderwijs. Deze jonge journaliste ging daarvoor haar licht opsteken bij een professor die onderzoek doet naar het leren van taal via de computer. De vragen die ze hem voorschotelt, zijn gesteld vanuit een bijzonder levendige interesse, zoals: “Krijgt de millenniumstudent nog les met bord en krijt? Hoe goed kan je een taal leren via de computer? Is het niet beter om taal te leren via direct contact met anderstaligen? Verliest de leerkracht niet de controle over wat de leerlingen doen? Maakt de computer de leerkracht niet overbodig? Wat brengt de toekomst? Gaan we allemaal met de laptop naar school? Hoe verwacht je dat het leren via computer zal veranderen in de komende vijf jaar?”

Tot zover het citeren van enkele van de vragen. Deze reporter heeft haar interview duidelijk zeer goed voorbereid. Ze stuurt het gesprek naar de onderwerpen die er toe doen. En ze heeft dan ook het geluk dat de geïnterviewde met grote kennis van zaken deze onderwerpen weet toe te lichten. Zo vernemen we dat de beste formule om een taal te leren erin bestaat om een optimale mix te maken van e-learning (met de computer) en c-learning (via contactonderwijs). De leeromgeving is volledig online: geen zware educatieve software meer te downloaden. Het computerprogramma houdt perfect bij wat elke leerling doet, en wanneer en met welk resultaat hij dat doet. Voor woordenschat- en grammaticaoefeningen aan een onbeperkt aantal leerlingen, op maat van elk van hen afzonderlijk: daar moet de leerkracht in de computer zijn meerdere erkennen. Maar zelf is hij weer beter in het ondersteunen van de gespreksvaardigheid. In de nabije toekomst wachten ons mobile learning op smartphone en ipad en het inzetten van minigames en serious games voor het leren van talen en het leren in het algemeen.

Dit is een klasse-interview in een onberispelijke taal, met zorg voorbereid en afgewerkt, om zo te publiceren. Proficiat, Anne-Sophie.

Claire Devos

4^{de} j

St-Amanscollege Campus Zuid

Burg. Danneelsstraat 49

8500 Kortrijk

056 257909

Filosofische gesprekken rond theetijd

Blond, altijd in het roze gekleed, en wachtend tot de grote held super Mario haar komt bevrijden, dat is de rol van Princess Peach in vele videospelletjes. Een dom blondje, denk je. Het tegendeel blijkt uit het interview dat Claire Devos uit het vierde jaar van Sint-Amanscollege Zuid met haar heeft. Claire schildert ons een beeld van een zelfbewuste, intelligente vrouw met een visie, een vrouw die de digitale wereld om haar vinger windt, maar tegelijk houdt van een ouderwetse grootmoeder die voor haar heerlijke koekjes kan bakken.

Victor Clarysse

4^{de} j

Atheneum Pottelberg

Jakob Vandervaetstraat 92

8501 Heule

056 223331

Het leven van Q

Je wordt door de meeste mensen als een moeilijke beschouwd, je werd een beetje aan de zijkant, op een zijspoor geduwd, maar je weet van jezelf dat je heel speciaal bent, dat je uniek bent. Je hebt de evolutie van mechanische typmachines naar computerklavieren en touchscreens meegemaakt. En dan verneem je op een dag dat je heel waardevol bent..., in het scrabblespel. Dat is het leven en het lot van de letter Q op het ocmputerklavier. Victor Clarysse uit het Atheneum Pottelberg schreef dit heel originele interview met de letter Q. In dit grappige en prettig leesbare interview voelen we de trots van deze unieke letter en tegelijk de frustratie omdat hij naar de marginale linkerkant van het klavier werd verwezen. Proficiat Victor met dit leuke werkje.

In reeks IV : 3^{de} graad secundair onderwijs: (5 deelnemers)

Hanne Clarysse Oosterlinck

5^{de} j

St.Amandscollege Campus Diksmuidekaai

Stasegemsesteenweg 141

8530 Harelbeke

056 713429

Internet aan de andere kant bekeken

In dit opiniestuk wil de schrijver vooral de voordelen van het internet onder het daglicht brengen.

Want, zegt ze, in het nieuws gaat het toch meestal over wat er fout loopt in de wereld en daarbij, als het internet misbruikt wordt, dan ligt dat uiteraard aan de gebruikers en niet aan de uitvinding op zich. Zij wil dus focussen op de positieve mogelijkheden van het internet.

Eerst wijst ze op de elektronische correspondentie wat inhoudt dat heel wat brieven, wenskaarten e.d. niet meer op papier hoeven te worden gedrukt. Zo worden flink wat bomen gespaard.

Ander voordeel is de mogelijkheid om te overleggen en te vergaderen zonder zich te verplaatsen: a.h.v. Skype en andere programma's die videoconferenties mogelijk maken, kan men internationaal beter communiceren.

Derde voordeel noemt ze dat men sneller en meer informatie kan opvragen. Ze voegt eraan toe dat wel kritische zin geboden is om te letten op de juistheid van die informatie.

Tenslotte gaat ze in op de snelle verspreiding van de informatie via de sociale media. Als voorbeeld haalt ze aan hoe wereldwijd werd opgeroepen om hulp te bieden bij een ramp als de tsunami in Indonesië; of hoe de stem van het volk in Syrië bijv. massaal oproept om mee in opstand te komen. Een realiteit waar de machthebbers wel degelijk rekening moeten mee houden.

In haar besluit stelt de schrijfster dat de wereld zodanig afgesteld is op het gebruik van sociale media, dat een leven zonder haast onmogelijk is. Internet heeft op vele vlakken meer voor- dan naderlen.

In dit korte bestek krijgen we, in klare zinnen en overzichtelijke paragrafen, een argumentatie van een soms kritische, maar vooral positieve visie die met optimisme naar de toekomst kijkt. En het doet goed om dit te lezen.

Proficiat, Hanne.

Voor de nationale ronde te Leuven werden hiervan 3 laureaten geselecteerd en dus “genomineerd” voor de beste Junior Journalist van Vlaanderen, nl.:

In de 1^{ste} reeks : Charlotte De Vroe

In de 2^{de} reeks : Lucas De Vrieze

In de 3^{de} reeks : Anne-Sophie Desmet

Misschien mogen we opnieuw vernemen dat afdeling Kortrijk **Vlaanderens Beste Junior Journalist** mag leveren. (zoals vorig jaar Alice Boudry). De uitslag van dit nationale luik van de wedstrijd, wordt bekend gemaakt op zondag 29 april tijdens een echt winnaarsfeest op het muziekfestival Dranouter aan zee.

Wat kunnen die allerbeste Junior Journalisten nog winnen?

Afhankelijk van de reeks bijvoorbeeld, een redactiestage bij Ketnet of een dag meelopen op de redactie van Het Nieuwsblad of een vakantieweekend in Park Molenheide en natuurlijk... een metershoge stapel lectuur (tientallen boeken dus!), plus je tekst vereeuwigd in een unieke wedstrijdpublicatie en misschien wel in Knack of Het Nieuwsblad. De moeite, toch?

Wij hopen dat iemand van jullie er bij is!

We zijn aan het einde gekomen van deze proclamatie. Nog wil ik zeggen dat de commentaren die hier naar voren werden gebracht zullen na te lezen zijn op de website van het Davidsfonds Kortrijk.

Laureaten : foto

Iedereen : receptie