

Games



Les 2 van 2 | Groep 7/8 | Wat doet een game (met mij)?



Les 2

Les 2 van 2 | Groep 7/8 | Wat doet een game (met mij)?

Lesdoel

- In deze les krijgen de leerlingen inzicht in hoe het kan dat een game ervoor zorgt dat je het wilt blijven spelen.
- In deze les leren leerlingen verwoorden hoe je op een verantwoorde manier als christen met games kunt omgaan.

Vorbereiding

Benodigheden

- Powerpointpresentatie
- Evt bijlage 1 (is ook geïntegreerd in de powerpoint)
- Werkblad 2 van les 1 (huiswerkopdracht)

Vorbereiding voor de leraar

Evenals in de vorige les kunnen er veel verschillen tussen leerlingen zijn op het gebied van het spelen van games. Het is goed om je hier bewust van te zijn. De ene leerling kan een ervaring vertellen waar een andere leerling totaal geen interesse in of ervaring mee heeft. In sommige groepen speelt groepsdruk een rol. Kinderen doen een game, omdat andere kinderen dit ook doen. Denk vooraf goed na op welke wijze je dit een plek kunt geven in de gesprekken deze les.

Deze les kan ook gegeven worden als taalles. De opdracht om een poster te maken zou ook als creatieve les kunnen gelden.



Werkblad 1



40 minuten (+ creatieve verwerking: 40 minuten)



Metaforen

Waarden



PELGRIM



DIENAAR



BURGER

WEERBAARHEID
INTEGRITEIT
BARMHARTIGHEID
GODSBESEF

Les 2

Fasen

1 Introductie (starten + motiveren + ophalen voorkennis)

WERKVORM	groepsgesprek
MATERIAAL	PowerPointpresentatie, interview ouders (ingevulde werkblad 2, les 1)
TIJD	10 minuten

Tussen de vorige les en nu hebben de leerlingen hun interview afgenomen bij hun ouders/ opvoeders. Laat de leerlingen de antwoorden van hun interview voor zich pakken (werkblad 2 'Huiswerkopdracht', behorende bij les 1). Laat de eerste dia zien, waarop een aantal aanvullingen staan. Geef een aantal leerlingen een beurt om één van de volgende zinnen af te maken. Een belangrijk onderdeel tijdens deze activiteit is het respect hebben voor de mening van de ander. Laat een aantal leerlingen de zin afmaken:

- Wij hebben afspraken gemaakt over...
- Mijn vader/ moeder vindt games...
- Van mijn vader/ moeder mag ik...

2 Input (nieuwe kennis, vaardigheden aanbieden en input verwerken aan de hand van richtvragen, werkvormen, etc)

WERKVORM	klassikale instructie en groepswork
MATERIAAL	PowerPointpresentatie, interview ouders (ingevulde werkblad 2, les 1)
TIJD	10 minuten

Je kunt op heel veel verschillende manieren een spel spelen. Iedereen speelt ook wel eens een bordspel, of een spel met kaarten. Denk eens even na: welk spel (geen computerspel) vind je erg leuk én wat zorgt er voor dat dit spel zo leuk is? Straks loop je door de klas en zoek je iemand uit. Je vertelt aan de ander welk spel jij leuk vindt en waarom. Je luistert naar elkaar. Straks geef ik een aantal leerlingen het woord en die vertellen dan wat hij of zij van de ander gehoord heeft.

Geef na het uitwisselen een aantal leerlingen de gelegenheid om te delen wat ze gehoord hebben. Schrijf op het bord de punten die volgens de leerlingen ervoor zorgen dat een spel leuk of spannend is. Antwoordsuggesties:

- Je moet kunnen winnen of verliezen.
- Je moet verschillende dingen doen (bijvoorbeeld: én denken én een handigheid ontwikkelen én verzamelen).
- Het moet spannend zijn.

- Je moet beloningen krijgen wanneer je verder in het spel komt.
- Je moet niet alleen geluk nodig hebben om te winnen, ook strategie is belangrijk.

Gelden bovenstaande voor alle spellen? Bij games kun je je soms heel andere dingen doen dan bij een bordspel. Denk hierbij aan racen in een 'echte' auto, schieten met een 'echt' geweer. Bespreek of je tijdens deze games dingen mag doen die in het echt niet mogen? Geldt er voor christenen in dezen iets anders dan voor niet-christenen?

3 Toepassen (koppelen van introductiefase met kennis en vaardigheden uit input)

WERKVORM	Groepsgesprek
MATERIAAL	PowerPointpresentatie, bijlage 1
TIJD	10 minuten

In de Powerpointpresentatie bij deze les is een filmpje opgenomen over het succes van het meest populaire spel van 2018, Fortnite (ook opgenomen als bijlage 1 bij deze les). Laat de leerlingen opschrijven welke redenen voor het succes worden genoemd. Welke redenen vielen de leerlingen op?

Afhankelijk van de reacties van de leerlingen, is het belangrijk om over tenminste één van de onderstaande onderwerpen verder te spreken:

> Tijdsbesteding

Wanneer iets erg leuk is en uitdagend, ga je het meestal ook vaak doen. Je gaat er veel tijd aan besteden. Spannende vragen zijn natuurlijk: "Wanneer besteed je teveel tijd aan gamen? Wat is teveel tijd? Wat vinden jullie?"

> Verhouding regels 'echte wereld' versus gamewereld

Behalve de leuke en leerzame games, valt het op dat veel populaire games veel geweld gebruiken. Door geweld te gebruiken kom je een level verder, door te tegenstander uit te schakelen, win je. Daarnaast zijn er binnen een game vaak heel andere regels dan in de echte wereld. Denk aan de racespellen. Omdat veel games ook steeds meer gaan lijken op hoe het er in de echte wereld uitziet, zijn ze erg realistisch (net alsof het in jouw omgeving afspeelt). Is de scheiding tussen beide werelden voor de spelers dan nog wel helder? Een diepere vraag die we kunnen stellen is, voldoen we met zulke games en handelingen aan de opdracht die God ons heeft gegeven in 1 Korinthe 10:31?

> Geldbesteding

Waarom zou een gamemaker er voor willen zorgen dat

er zoveel mogelijk leuke elementen inzitten? Denk hierbij aan de tijd die de gamers besteden, graag de nieuwste versie willen hebben, geld willen verdienen. Misschien is dit laatste wel dé reden. Gamemakers willen met en door de gamers geld verdienen. Geld wordt verdiend aan de reclames die in een game zitten, maar ook doordat jij de game koopt. Verder kun je bij een aantal games onderdelen of attributen kopen. Heeft iemand van jullie hier ervaring mee? Zijn daar thuis afspraken over gemaakt? Het is erg verleidelijk en leuk, maar kleven er ook risico's aan?

> Verslavende elementen

Games zijn zo gemaakt dat ze je zo lang mogelijk 'vast' willen houden. Hoe langer je speelt, hoe hoger de beloning. Als je een dag niet speelt, gaat je niveau omlaag. Zijn we ons daarvan bewust? Hoe kunnen we hier weerstand aan bieden? En wat doet het spelen van een game met je? Word je er druk of moe van in je hoofd? Wat vind je daarvan?

4 Transfer

(hoe kan dit toegepast worden in bredere setting?)

WERKVORM	Opracht in tweetallen
MATERIAAL	knutselmateriaal of computers
TIJD	40 minuten

De afgelopen twee lessen hebben we in de klas en met je ouders nagedacht over (de inhoud van) games. We hebben het kort gehad over de inhoud van games,

de tijdsbesteding en de manier waarop de gamemakers hun game zo aantrekkelijk mogelijk maken, zodat kinderen en jongeren blijven gamen. Veel jongeren en ouderen lopen met de vraag hoe je hier nu op een goede manier mee omgaat. Zij kunnen veel steun hebben aan tips.

De opdracht is dat de leerlingen in tweetallen op papier of op de computer een poster maken, waar het volgende op komt:

- Wat zijn games?
- Hoe gaan wij als christenen met games om?
- Welke afspraken maken we over tijdsbesteding?
- Tips voor je leeftijdsgenoten.

Laat de tweetallen samen afspreken wat zij belangrijk vinden om door te geven. Laat hen ook goed bedenken wie de doelgroep is voor hun poster.

5 Nabespreking

(evalueren met de klas)

WERKVORM	Groepsgesprek
MATERIAAL	niet van toepassing
TIJD	10 minuten

Het zou leuk zijn om de beste poster te publiceren op de website, schoolkrant van de school. Laat de leerlingen in het tweetal waarmee ze de poster gemaakt hebben één ding noemen dat zij van deze twee lessen geleerd hebben en willen onthouden.



Bijlagen

Bijlage 1: Fragment 'Kinderen over het megasucces van Fortnite'