

Games



Les 2 van 2 | VO 1/2 VMBO BK | Goed omgaan met games



Les 2

Lesdoel

- De leerling herkent verslavende elementen in games.
- De leerling kan zijn/haar eigen (online) gamegedrag reguleren/in goede banen leiden (in samenspraak met een opvoeder).
- De leerling kan het onderscheid aangaande het sociale aspect benoemen tussen de fictieve gamewereld en de reële wereld.

Vorbereiding

Vorbereiding voor de leraar

Wanneer je les 1 over games ook hebt uitgevoerd, geef de leerlingen dan 5 minuten de tijd om in tweetallen elkaar te bevragen over de opdracht die zij toen voor zichzelf hebben uitgekozen.

Als je vermoedt dat je dan met deze les in tijdnood komt, kan dat ook naar een ander moment worden verplaatst. Inventariseer vooraf welke games leerlingen spelen, hoeveel tijd ze eraan besteden, enz. Gebruik eventueel de gegevens uit de enquête als je die afgenomen hebt voorafgaand aan de eerste les over games.

Aanbeveling

Niet elke B(K)-leerling houdt zich met games bezig. Bedenk of onderzoek van te voren of de onderwerpen van deze les aansluiten bij de belevingswereld van jouw BK-leerlingen.

Metaforen

Waarden



LEERLING DIENAAR BURGER

TRANSPARANTIE
KRITISCHE HOUDING



Bijlage 1 + 2



60 minuten



Fasen

1 Introductie

(starten + motiveren + ophalen voorkennis)

WERKVORM	Klassengesprek naar aanleiding van het bekijken van een videofragment.
MATERIAAL	Bijlage 1: video over de verschillende werelden in online games
TIJD	10 minuten

Start de les met een gesprek over online games. Inventariseer welke games de leerlingen kennen en schrijf die namen op het bord.

Maak bij het opschrijven van de antwoorden onderscheid tussen 'gewone' spellen en online games, door te werken met verschillende kleuren of kolommen.

Achtergrondinformatie

Tussen de games die leerlingen kennen/spelen zitten veel online games. Vaak spelen die zich af in een virtuele wereld. Dat is een wereld die alleen digitaal bestaat. Deze virtuele werelden kunnen enorm uitgebreid zijn.

Bekijk samen de video uit bijlage 1 over de oppervlakte van virtuele werelden in verschillende spellen (2016). Bedenk dat ze jaarlijks groter worden. Vraag de leerlingen wat ze hier zien.

Vaak hebben leerlingen geen idee dat ze in een 'andere wereld' zijn als ze gamen. Met de landkaarten wordt dat inzichtelijker voor hen. Leg uit dat deze werelden jaarlijks groter worden.

Bespreek aan de hand van deze video het verschil tussen de fictieve en de reële wereld.

Aspecten die aan de orde kunnen komen, zijn:

- Gods schepping tegenover de menselijke 'schepping', hoe reëel is de fictieve wereld?
- Het doel van veel spellen is om de fictieve wereld te onderwerpen aan eigen, menselijke macht.
- Het vaak niet aanwezig zijn van christelijke normen en waarden.
- Wie bepaalt wat goed of fout is?
- Is er plaats voor God in deze werelden? Waarom wel/niet?

Naar aanleiding van het argument dat leerlingen mogelijk aanvoeren, namelijk dat het allemaal nep is, kun je erop wijzen dat God ook zeggenschap heeft over niet-tastbare werelden, zoals die zich in onze gedachten en gevoelens voordoen.

2 Input

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

WERKVORM	Onderwijsleergesprek en groepswerk in tweetallen
MATERIAAL	Bijlage 2
TIJD	5 minuten inleiding, 10 minuten werken, 5 minuten nabespreken

Makers van online games passen bepaalde technieken toe, zodat het moeilijk is om te stoppen met het spel. De opdrachten in dit onderdeel van de les zijn bedoeld om leerlingen na te laten denken over hoe gamemakers ervoor zorgen dat je een game blijft spelen.

Intro:

Vraag wie er na één handje chips kan stoppen met eten. Waarschijnlijk geven leerlingen aan dat dat lastig is. Dat komt omdat in chips vaak stoffen zitten zoals E961 die ervoor zorgen dat je er meer van gaat eten.

Je kunt ook een gesprek hebben over wat ze doen als ze op YouTube een filmpje kijken en het is afgelopen. Er komen steeds nieuwe suggesties/kijktips waardoor je blijft kijken.

Een derde mogelijkheid is om het te hebben over likes op bijvoorbeeld Facebook. De likes zorgen voor een goed gevoel (dopamine), waardoor je er steeds meer van wilt hebben. Daartegenover is er ook de teleurstelling als je geen likes krijgt.

Deel het werkblad (bijlage 2) uit. Laat de leerlingen in groepjes van twee personen de opdracht maken.

Bespreken:

- Hoe zorgen gamemakers ervoor dat je met de game bezig bent?
- Beloningen
 - Volgende level
 - Competitie-element: wedstrijd tegen anderen
 - Winnen geeft een goed gevoel, dat gevoel wil je steeds weer hebben (dopamine)
 - Mooie lay-out van de game

Les 2



3 Toepassen

(koppelen van introductiefase met kennis en vaardigheden uit input)

WERKVORM	Ervaringsopdracht
MATERIAAL	Eigen device leerlingen
TIJD	10 minuten

Laat leerlingen zelf ervaren hoe dat gaat in zo'n spelletje. Op de site www.spele.nl zijn veel van zulk soort eenvoudige spelletjes te vinden. Je kunt het ook laten zien op het digibord of via de beamer op het scherm.

Uit de enquête valt op te maken of jongens in je klas bijvoorbeeld het spel Clash of Clans spelen of speelden. Vraag naar hun ervaringen wanneer zij moeten stoppen met dit spel. Herkennen ze de eerder genoemde elementen bij dit spel? Wat helpt hen om toch te stoppen?

4 Afsluiting/Reflectie

(evalueren met de klas)

WERKVORM	Klassengesprek
MATERIAAL	Niet van toepassing
TIJD	5 minuten

Vraag: Wie kan mij helpen om me in mijn gamegebruik aan Bijbelse richtlijnen te houden en ervoor te zorgen dat het spelen van online spellen geen verslaving wordt?

- Een ouder kan meekijken
- Yona-app www.yona.nu
- Bespreken met klasgenoten
- Dicht bij God leven

Bijlagen

- Bijlage 1 videofragment oppervlakten virtuele werelden
- Bijlage 2 werkblad

