

# Games



Les 2 van 2 | VO 1/2 HAVO-VWO | Goed omgaan met games



# Les 2

Les 2 van 2 | VO 1/2 HAVO-VWO | Goed omgaan met games

## Lesdoel

- De leerling herkent verslavende elementen in games.
- De leerling kan zijn/haar eigen (online) gamegedrag reguleren (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

Inventariseer vooraf welke games leerlingen spelen, hoeveel tijd ze eraan besteden enz. Je kunt hiervoor ook de resultaten gebruiken van de enquête die je bij les 1 hebt afgenomen.



Bijlage 2A + 2B



60 minuten



## Metaforen

## Waarden



LEERLING



DIENAAR



BURGER

TRANSPARANTIE  
KRITISCHE HOUDING

## Fasen

### 1 Introductie

(starten + motiveren + ophalen voorkennis)

**WERKVORM** Klassengesprek naar aanleiding van het bekijken van een videofragment.

**MATERIAAL** Bijlage 1: video virtuele werelden  
**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 (je kunt eventueel de gegevens gebruiken uit de enquête als je die afgenomen hebt voorafgaand aan de eerste les over games).

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 groot zijn. Bekijk samen de video uit bijlage 1 over de oppervlakte van virtuele werelden in verschillende spellen. 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 streven van de mens naar onderwerping van de wereld aan eigen macht.
- het hebben van controle over goed en kwaad.
- gebruik van wapens en ander geweld.

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.



# Les 2



## 2 Input

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

<b>WERKVORM</b>	Onderwijsleergesprek
<b>MATERIAAL</b>	Niet van toepassing
<b>TIJD</b>	5 minuten

Voor de leraar:

De leerlingen gaan nadenken over voor wie er wel en voor wie er geen plaats is in de games die ze spelen. Christenen belijden dat de overheden de macht van God hebben ontvangen en daarmee ook de verantwoordelijkheid voor het maken en handhaven van afspraken. In het gezin is dat een taak van ouders/verzorgers. Hoe is dat in de games die leerlingen spelen of in de virtuele werelden waar ze rondlopen?

Na een kort gesprek gaan de leerlingen een avatar maken: een fictieve persoon die meekijkt in de virtuele wereld van de game.

Vertel:

In het dagelijks leven spreken mensen bepaalde regels af waar men zich aan moet houden in de samenleving. Onder andere de politie is aangewezen om een heel aantal afspraken te handhaven.

- Hoe is dat eigenlijk in de games die jullie spelen of in de virtuele werelden waarin je rondloopt?
- Mogen ouders, docenten, jeugdleiders ook rondlopen in deze werelden?  
Of is dat niet nodig?
- Zou de Heere God in deze werelden rond mogen lopen? Waarom wel / niet?

## 3 Toepassen

(koppelen van introductiefase met kennis en vaardigheden uit input)

<b>WERKVORM</b>	Creatieve verwerking: avatar maken Klassengesprek n.a.v. de opdracht
<b>MATERIAAL</b>	Bijlage 2A en 2B: werkblad, geprint, 2A voor elke jongen en 2B voor elk meisje
<b>TIJD</b>	15 minuten + 10 minuten

### Opdracht

Leg uit dat een avatar een zelfgekozen gebruikersafbeelding is op websites of in videospellen, laat eventueel de video 'Avatar maken' zien. Leerlingen gaan een avatar maken op een werkblad, in dit geval een avatar die als fictief persoon meekijkt in de virtuele wereld van een game.

Gebruik bijlage 2A of 2B (2A voor jongens en 2B voor meisjes).

Bespreek de opdracht na.

## 4 Afsluiting/Reflectie

(evalueren met de klas)

<b>WERKVORM</b>	Klassengesprek
<b>MATERIAAL</b>	Eerder gebruikte werkbladen
<b>TIJD</b>	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?*

Laat leerlingen dit opschrijven op de achterkant van het avatar-werkblad. Laat vier of vijf leerlingen hun antwoorden oplezen of schrijf mee op het bord.

## Bijlagen

Bijlage 1 videofragment oppervlakten virtuele werelden

Bijlage 2A en 2B werkblad avatar