

Games

stapp 

Les 1 van 2 | Groep 7/8 | Echt versus fictie



Les 1

Les 1 van 2 | Groep 7/8 | Echt versus fictie

Lesdoel

- In deze les leren de kinderen hun mening verwoorden. Daarnaast luisteren en reageren zij op andermans mening.
- In deze les denken de kinderen na over verschillen en overeenkomsten tussen 'de echte wereld' en de 'gamewereld'.

Voorbereiding

Benodigheden

- Werkblad 1 en 2
- Powerpoint

Voorbereiding voor de leraar

Deze les gaat vooral over het leren vormen en verwoorden van je eigen mening. De ene klas heeft hier al vaker mee geoefend dan de andere. Probeer de beginsituatie van de klas in te schatten. In een klas waar nog niet zoveel geoefend is, kunnen de leerlingen tijdens deze les samenwerken. Een klas die al verder is met meningsvorming, kan tijdens deze les meer zelfstandig aan de slag. Verder is het goed om te beseffen dat de ene leerling ervaringen heeft met het spelen van games en anderen totaal niet.

Deze les kan ook gegeven worden als taalles.



Werkblad 1



45 minuten



Metaforen

Waarden



PELGRIM



DIENAAR

INTEGRITEIT
WEERBAARHEID
BARMHARTIGHEID

Fasen

1 Introductie

(starten + motiveren + ophalen voorkennis)

WERKVORM	individuele opdracht en groepsgesprek, woordweb
MATERIAAL	werkblad 1
TIJD	10 minuten

We beginnen deze les met een peiling om te achterhalen wat de leerlingen graag in hun vrije tijd doen. Je kunt hiervoor werkblad 1 gebruiken. Laat de leerlingen de twee dingen aankruisen die ze vooral doen in hun vrije tijd. Peil na het invullen de antwoorden. Welke activiteiten worden in de klas nu het meeste gedaan en hoeveel tijd besteden zij hier gemiddeld aan?

Deze activiteiten noemen we hobby's. Laat de leerlingen kenmerken van hobby's noemen en schrijf deze op het bord in de vorm van een woordweb. Bij kenmerken kunnen we denken aan 'leuk', 'ontspanning', 'samen dingen doen'.

2 Input

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

WERKVORM	Groepsgesprek en opdracht in kleine groepjes
MATERIAAL	PowerPointpresentatie
TIJD	15 minuten

Vraag aan de leerlingen of zij denken dat ze een heel bijzondere hobby hebben in vergelijking met de klasgenoten? Of verwachten ze dat er meer klasgenoten dezelfde hobby hebben?

Eén van de dingen die veel door leerlingen uit groep 7 en 8 gedaan wordt, is 'gamen'. Weet iedere leerling wat dit is? Gamen is het spelen van computerspellen op een tablet, laptop, computer, telefoon of een draagbare spelcomputer. In 2015 gamen 33 procent van de basisschoolleerlingen dagelijks. Als er gegamed wordt besteed 53 procent van de basisschoolleerlingen daar per keer 1-4 uur aan. 10 procent van de basisschoolleerlingen besteedt per keer meer dan 4 uur aan het gamen. Gamen komt onder jongens veel vaker voor. Ook besteden ze er meer tijd aan. (Bron: Nederlands Jeugdinstituut, maart 2018). Kloppen deze gegevens ook voor de leerlingen in jouw klas? Wat vinden de leerlingen van deze cijfers?

Bekijk de afbeeldingen in de PowerPoint. Aan de linkerkant is een foto te zien waar mensen met elkaar een bordspel spelen. Aan de rechterkant een foto van een jongen die aan het gamen is. Inventariseer overeenkomsten en verschillen tussen beide foto's.

(Antwoordsuggestie: Eén van de verschillen die opvalt, is dat bij het bordspel mensen met elkaar aan het spelen zijn. De jongen is alleen aan het gamen.)

Laat daarna de volgende afbeelding verschijnen. Nu zie je verschillende mensen die op internet hetzelfde spel aan het spelen zijn. Welke verschillen en overeenkomsten zijn er nu tussen de foto's van de vorige dia waar te nemen? (Antwoordsuggestie: Er wordt samen gespeeld. Soms zijn kinderen in een spel met anderen gewoon hun eigen spel aan het spelen. Alsof een leerling op het plein gaat springtouw, terwijl de rest aan het voetballen is. Soms moet je samenwerken in een game om te winnen. Kun je in een online game wel met elkaar praten? Enz.)

Laat de leerlingen in groepjes van 3 a 4 leerlingen aangeven welke overeenkomst én welk verschil zij het belangrijkste vinden. Noteer deze op een blaadje. Deze punten hebben de leerlingen later nog nodig.

3 Toepassen

(koppelen van introductiefase met kennis en vaardigheden uit input)

WERKVORM	Werken in tweetallen
MATERIAAL	Powerpoint
TIJD	15 minuten

Nu we de verschillen en overeenkomsten bekeken hebben, gaan we hier verder op door. Sommigen mensen vinden het spelen van computergames maar helemaal niets, anderen vinden het spelen van een bordspel saai en ouderwets. Wat is nu waar?

Leg aan de leerlingen uit er straks om de beurt drie stellingen op het bord verschijnen. Daar moeten de leerlingen iets van vinden. Je kunt kiezen uit twee manieren: Iedere leerling mag zijn eigen mening op de stelling delen met de groep. Samenwerken in deze vorm is wat lastiger, omdat je van te voren niet weet wie jouw mening deelt. De klas wordt verdeeld in een groep A en een groep B. Groep A is het met de stelling eens, groep B is het met de stelling oneens. Het gaat hier dus niet om de persoonlijke mening, maar om het verplaatsten in misschien wel een mening die niet de jouwe is. Het samenwerken tussen meerdere leerlingen is hier makkelijker te organiseren.

Les 1

st

Uitwerking variant A

Laat stelling 1 zien. Geef de leerlingen een minuut of twee de tijd om op te schrijven of ze het met deze stelling eens of oneens zijn. Hierbij noteren de leerlingen ook waarom ze deze keuze gemaakt. Wijs erop dat er in ieder geval één argument gegeven moet worden. Geef de leerlingen na deze twee minuten de gelegenheid om aan een ander hun mening te presenteren. Laat de leerlingen daarvoor in tweetallen werken en hun mening uitwisselen. Na het uitwisselen geef je willekeurig drie leerlingen de beurt om in eigen woorden te herhalen wat de ander gezegd heeft. Klopt dit?

Herhaal dit bij de andere twee stellingen. Laat iedere keer andere tweetallen samenwerken.

Uitwerking variant B

Deel de leerlingen willekeurig in een A en een B groep in. Laat beide groepen ongeveer even groot zijn. Het uitdagende aan deze variant is dat je een mening krijgt toebedeeld die misschien niet de jouwe is. Geef de leerlingen aan dat ze zich af moeten vragen: waarom zou je het hier mee (on)eens zijn.

Geef leerlingen hier twee minuten de tijd om hun mening te formuleren. Eventueel kan dit in tweetallen. Laat ze hierna iemand van de andere groep opzoeken en onderling hun mening uitwisselen. Geef hierna willekeurig drie leerlingen de beurt om hun eigen mening te delen in de groep.

Herhaal dit bij de andere twee stellingen.

De stellingen zijn:

Games spelen is leuker dan het spelen van een bordspel. Het is belangrijk om een tijd af te spreken hoe lang je op de computer mag gamen. In games mag je dingen doen die in het echte leven niet mogen, want het is toch niet echt.

4

Transfer

(hoe kan dit toegepast worden in bredere setting?)

WERKVORM	Groepsdiscussie
MATERIAAL	PowerPointpresentatie, werkblad 2
TIJD	5 minuten

Pik tijdens dit onderdeel van de les de laatste stelling eruit: In games mag je dingen doen die in het echte leven niet mogen, want het is toch niet echt. Laat een aantal voorstanders en tegenstanders hun argumenten nog eens herhalen. Het is een lastige stelling waar verschillend over gedacht wordt, ook door ouders. Vraag of er leerlingen in de klas zijn die hier thuis afspraken over hebben gemaakt of het hier met hun ouders wel eens over hebben gehad? Zijn er dingen die volgens de leerlingen ook in een game echt niet kunnen? Is er een grens aan te geven wat wel mag en kan en wat niet?

Huiswerkopdracht: geef de leerlingen de opdracht om een interview af te nemen bij hun ouder(s). Gebruik hiervoor werkblad 2. Uiteraard kunnen er aan deze vragen nog vragen worden toegevoegd. Spreek met de klas af wanneer zij de huiswerkopdracht hebben afgerond. Tijdens les 2 in deze lessenserie over games bespreken we de interviews met elkaar.

5

Nabespreking

(evalueren met de klas)

WERKVORM	Groepsgesprek
MATERIAAL	niet van toepassing
TIJD	5 minuten

Vraag een aantal leerlingen wat deze les met hen gedaan heeft, wat ze meenemen, wat ze geleerd hebben. We hebben nu vooral een mening gevormd over spellen en games. De volgende les gaan we eens beter naar een game kijken. Waarom vinden velen gamen zo leuk?

Bijlagen

Werkblad 1: Ik en mijn vrije tijd
Werkblad 2: Huiswerkopdracht