## Les 7 gamen kinderopvang en basisonderwijs

|  |  |
| --- | --- |
| Lesdoel: | De student is zich bewust van eigen gamegedrag. Kan games beoordelen voor het werkveld. Weet waar games te vinden zijn voor kinderen.  Ziet zijn rol als het gaat om kinderen leren veilig met games om te gaan.  De student krijgt tools aangereikt om kinderen te begeleiden bij dit onderwerp |
| Korte inhoud: | Eén van de ontwikkelingen van digitalisering is het ontstaan van games, al dan niet online. Jonge generaties groeiden op met games. Inmiddels speelt bijna iedereen wel eens een spelletje op zijn smartphone of op de tablet en PlayStation. Soms mondt dit uit in een verslaving en spelen kinderen dagen en nachten lang hun favoriete spel, samen met anderen op het internet. Games kunnen ook leerzaam zijn. Maar wat is nou een goede game?  In deze les kijk je naar je eigen game gedrag en kijk je ook naar gaming binnen jou werkveld.  Welke spelletjes zijn er zoal en kun je dit ook inzetten om iets te leren?  Je gaat dit in deze les onderzoeken |
| Organisatie: | Bekijk met elkaar de intro bij les 7  De docent geeft uitleg over games maak gebruik van de informatie die te vinden is bij les 7 onder het kopje extra informatie.  **Opdracht 1: Discussie met de klas: zijn computerspellen positief of negatief voor de ontwikkeling van kinderen?**  Deel de klas in 3 groepen  Groep 1 heeft de mening dat gamen positief is voor kinderen  Groep 2 heeft de mening dat gamen negatief is voor de ontwikkeling van kinderen  Groep 3 is publiek die gaan bepalen wie wint  Groep 1 zoekt op internet een artikel dat aangeeft dat gamen postief is voor de ontwikkeling van kinderen en haalt hier de argumenten voor uit en schrijft die op  Groep 2 zoekt op internet een artikel dat aangeeft dat gamen negatief is voor de ontwikkeling en schrijft de argumenten op.  Groep 3 bedenkt zelf of je gamen goed of slecht vinden voor de ontwikkeling van kinderen.  Zet de groep postief en negatief tegen over elkaar. Groep 3 staat aan de buitenkant en kiezen tijdens de discussie of ze achter de groep positief of negatief gaan staan. Tijdens de discussie mag het publiek veranderen van kant als ze van mening veranderen.  Docent leidt de discussie, spreek goed de tijd af.  Publiek kiest achter welke mening ze staan.  opdracht 2: welke games speel jij of speelde je vroeger?  Schrijf op welke games jij speelt een waarom. Beoordeel jouw game met behulp van het spel beoordelingsformulier.  Zoek op internet welk spel op dit moment erg populair is onder kinderen. Speel dit spel en beoordeel dit spel met het beoordelingsformulier.  je kiest zelf voor welke leeftijdscategorie jij een game zoekt:  0-2 jaar  2-4 jaar  4-6 jaar  6-8 jaar  8-12 jaar  **spel en websitebeoordeling**   |  |  |  | | --- | --- | --- | | Naam spel of website |  |  | | maker |  |  | | Beoordeeld door |  |  | | Met welk doel hebben de makers dit spel of deze website opgezet? Denk hierbij aan een commercieel doel als reclame of educatieve doelen bv taalbevordering |  |  | | Wat valt je op aan de vormgeving van het spel of de website? Denk hierbij aan kleurgebruik, navigatie en overzichtelijkheid. |  |  | | Waar gaat het spel in grote lijnen over? |  |  | | Zou het spel of de website kinderen aanspreken? Waarom wel of niet? |  |  | | Welke vaardigheden worden geoefend in dit spel of deze website? |  |  | | Dit spel of deze website is wel of niet geschikt om in te zetten als lesmateriaal omdat: |  |  | | Noem als pedagogisch professional twee punten die volgens jou verbeterd moeten worden in het spel of op de website | Denk aan: privacybescherming, geweld, vormgeving of gebruiksgemak | | | Verbeterpunt 1: | Omdat: | | | Verbeterpunt 2: | Omdat: | | | Algemene indruk en beoordeling |  | | | eindcijfer |  | | |  |  | | |  |  | | |
| Lesduur: | Ong. 90 min. Met de extra info kan de les verlengd worden |
| Competentie + niveau : | Begrip 1, niveau 3  Gebruik 1, niveau 3  Gebruik 2, niveau 2  Strategie 1, niveau 3 |
| Onderwerp: | Studenten worden zich bewust hoe vaak zij gamen en wat te veel gamen kan doen, voor hen zelf en voor de kinderen . Daarnaast kan gamen ook positief werken doordat je er iets van leert. Ook dat wordt besproken. Gamen door studenten en door kinderen wat zijn de voor en nadelen? |
| Werkvorm: | Studenten nemen eerst informatie over het onderwerp tot zich door informatie te lezen en ander materiaal te bekijken. De studenten maken daarna de opdrachten.  Discussie opdracht 1  Games beoordelen opdracht 2 |
| Uitvoering: | Maak les 7 gamen  <http://maken.wikiwijs.nl/69909/Mediawijsheid_Pedagogisch_Werk> |
| Oriëntatie: | Bekijk de Filmpjes 7 in het arrangement en neem de extra informatie door. <http://maken.wikiwijs.nl/69909/Mediawijsheid_Pedagogisch_Werk> |
| Terugkoppeling: | Bespreek de gemaakte opdrachten bij les |
| Leeropbrengst: | Studenten gaan nadenken over hun eigen game gedrag.  Ze begrijpen dat games ook een positieve invloed kunnen hebben doordat je er iets van kunt leren.  Ze begrijpen beter hoe een game in elkaar zit.  Kunnen games beoordelen |
| Producten: | De gemaakte opdrachten:  Neem ook goed de extra informatie door hierin is info te vinden over ge gevaren van gamen. |