# Lesformulier

<http://mbomediawijs.nl/de-lessen/>

Titel: gamen

|  |  |
| --- | --- |
| Lesdoel: | Bewustwording bij studenten over de voor- en nadelen van gamen voor zichzelf en voor de doelgroepen van de MZ  |
| Korte inhoud: | Eén van de ontwikkelingen van digitalisering is het ontstaan van games, al dan niet online. Oudere generaties groeiden op met bord- en kaartspelletjes, maar opeens waren daar de ‘games’ op bijvoorbeeld de game boy of PSP. 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 mensen dagen en nachten lang hun favoriete spel, samen met anderen op het internet. Hoeveel speel je zelf, en wat zijn de gevaren voor kwetsbare doelgroepen zoals mensen met een lichte verstandelijke beperking? Welke spelletjes zijn er zoal en kun je dit ook inzetten om iets te leren? In deze les gaan we hier dieper op in!  |
| Organisatie: | PowerPoint met daarin verschillende filmpjes en sites over gamen. Studenten hebben zelf al een onderzoek gedaan naar één van hun eigen games. In drie groepen wordt de discussie gevoerd over de voor- en nadelen van gamen. Studenten krijgen de opdracht om een game nader te onderzoeken.  |
| Lesduur:  | 1,5 uur  |
| Competentie + niveau : | Begrip 1, niveau 3Gebruik 1, niveau 3Gebruik 2, niveau 2Strategie 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 doelgroepen van de MZ. Daarnaast kan gamen ook positief werken doordat je er iets van leert. Ook dat wordt besproken. Gamen door studenten en door doelgroepen binnen de MZ, wat zijn de voor en nadelen?  |
| Werkvorm: | PowerPoint, opdracht, discussie, onderzoek |
| Uitvoering: | Oriëntatie op gamen door studenten. Er wordt ingegaan op de gevaren van een **game verslaving** door artikelen en filmpjes te laten zien en lezen.Er wordt een **zelftest** gedaan om te onderzoeken wie er game verslaafd is.**Wat kun je doen** als je verslaafd bent, of als je iemand moet **begeleiden** die dit is? **Opdracht** in drie groepen: maak een presentatie * Benoem welke spelletjes jij kent/speelt
* Zoek een aantal internet spelletjes op en laat die zien.
* Wat zijn “serious games” en laat ook daar een voorbeeld van zien.

Er zijn ook games waar je wat van kunt leren, de z.g. serious games. Welke zijn er zoal? En wat kun je er van leren? Zou je die ook voor onze doelgroepen kunnen gebruiken? **Discussie** met de klas: zijn computerspellen goed of slecht voor de ontwikkeling van jongeren met een licht verstandelijke beperkingDeel de klas in 3 groepen* Groep 1 zegt dat het goed is
* Groep 2 zegt dat het slecht is
* Groep 3 is publiek die gaan bepalen wie wint
 |
|  Oriëntatie: | De docent bespreekt met de studenten wie er regelmatig gamet, en of zij bekend zijn met de gevaren van gamen.  |
| Terugkoppeling: | Aan het einde van de les wordt nog eens de opinie gepeild over gamen. Wat vinden de studenten ervan?Bespreek met de studenten de conclusie over of gamen goed of slecht is voor de ontwikkeling van jongeren. |
| Leeropbrengst: | Studenten gaan nadenken over hun eigen game gedrag en mogelijke kans op verslaving bij zichzelf maar ook bij doelgroepen die hier kwetsbaar voor zijn zoals jongeren met een lichte verstandelijke beperking. 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. |
| Producten: | Presentaties over games, ook serious games in de les. |
| Huiswerk | Eventueel het onderzoek naar je game afmaken  |
| Te gebruiken links  | Artikel over game verslaving:<http://www.ggznieuws.nl/home/meer-jongeren-in-behandeling-voor-hun-gameverslaving/><http://www.volkskrant.nl/tech/vooral-jongens-vatbaar-voor-games-een-op-tien-is-verslaafd~a4275781/?utm_source=dailynewsletter&utm_medium=email&utm_campaign=20160408&utm_userid=7237b41d-f5f9-41a6-a159-72fb2b1e3be8>zelftest<http://www.jellinek.nl/test-uw-kennis-of-gebruik/test-uw-gebruik/test-uw-gamegedrag>gamen bij kinderen<http://mijnkindonline.nl/onderwerpen/gaming> |
| Te gebruiken film | Game verslaving<http://mijnkindonline.nl/publicaties/videos/alex-13-en-gamen> |