

SCHOOLOPDRACHT (A) SOCIAAL?

Je hebt net de test gedaan, maar hoe actief ben je nou echt online?

NAAM:

WELKE ACTIVITEITEN VALLEN VOLGENS JOU ONDER SCHERMTIJD? _____

HOEVEEL TIJD ZIT JIJ GEMIDDELD PER DAG ACHTER EEN SCHERM? UUR

VIND JE DIT: WEINIG NORMAAL VEEL

HIERONDER STAAN, PER DAG, EEN AANTAL ACTIVITEITEN BENOEMD. HOUD DE KOMENDE WEEK ELKE DAG BIJ HOE JIJ JE TIJD HEBT BESTEED. SCHRIJF EERST OP HOEVEEL TIJD JE AAN ELKE ACTIVITEIT HEBT BESTEED. RANK DE ACTIVITEITEN DAARNA MET 1, 2 OF 3. 1 = WEINIG TIJD, 2 = NORMALE TIJD, 3 = VEEL TIJD.

MAANDAG

TIJD	SCORE	ACTIVITEIT
		sporten
		social media
		gamen
		buiten activiteiten
		online filmpjes/ series kijken
		muziek luisteren
		vrienden
		tv kijken

DINSDAG

TIJD	SCORE	ACTIVITEIT
		sporten
		social media
		gamen
		buiten activiteiten
		online filmpjes/ series kijken
		muziek luisteren
		vrienden
		tv kijken

WOENSDAG

TIJD	SCORE	ACTIVITEIT
		sporten
		social media
		gamen
		buiten activiteiten
		online filmpjes/ series kijken
		muziek luisteren
		vrienden
		tv kijken

DONDERDAG

TIJD	SCORE	ACTIVITEIT
		sporten
		social media
		gamen
		buiten activiteiten
		online filmpjes/ series kijken
		muziek luisteren
		vrienden
		tv kijken

VRIJDAG

TIJD	SCORE	ACTIVITEIT
		sporten
		social media
		gamen
		buiten activiteiten
		online filmpjes/ series kijken
		muziek luisteren
		vrienden
		tv kijken

VERGELIJK JOUW WEEKOVERZICHT MET HET WEEKOVERZICHT VAN EEN KLASGENOOT.

HEEFT JE KLASGENOOT AANGEGEVEN VEEL/WEINIG/NORMALE HOEVEEL TIJD ACHTER HET SCHERM DOOR TE BRENGEN? **WEINIG** **NORMAAL** **VEEL**

KIJK NAAR ZIJN/HAAR WEEKOVERZICHT. VIND JE DAT DAT ANTWOORD KLOPT?

JA, DIT ANTWOORD KLOPT, WANT _____

NEE, DIT ANTWOORD KLOPT EIGENLIJK NIET, OMDAT _____

ZIEN JULLIE OPVALLENDE VERSCHILLEN TUSSEN JULLIE WEEKOVERZICHTEN? ZO JA, WELKE?

ZIJN DIE VERSCHILLEN TE VERKLAREN?

WAT VIND JE NU VAN DE SCORES OP JOUW WEEKOVERZICHT, IN VERGELIJKING MET DIE VAN JE KLASGENOOT?

DIE VALLEN ME EIGENLIJK BEST MEE **DIE ZIJN HOGER DAN IK HAD VERWACHT**

WELKE GOEDE VOORNEMENS WIL JE MET JEZELF AFSPREKEN?

THUISOPDRACHT (A) SOCIAAL?

Dit werkblad hoort bij de module Social Master van Online Masters. In dit gratis online lesprogramma nemen verschillende 'Masters' uit het vak de leerlingen mee in hun wereld. Online Masters behandelt vier thema's: de digitale wereld, creatief en vaardig online, veilig en bewust online. Kijk voor meer informatie op www.online-masters.nl.

Je hebt in de klas getest hoe actief je bent online en hebt met je klasgenoten afspraken gemaakt over jullie online gedrag. Maar hoe zit het thuis? Wat vinden jullie als gezin belangrijk en welke afspraken maken jullie met elkaar? Praat erover met je ouder(s)/verzorger(s) en vul deze opdracht samen in.

1. HEBBEN JULLIE THUIS AFSPRAKEN OVER HOEVEEL TIJD JE ONLINE MAG ZIJN EN HOE JE JE ONLINE GEDRAAGT?

A. Ja, die hebben we *(ga verder naar vraag 2)*

B. Nee, die hebben we niet *(ga verder naar vraag 4)*

2. WELKE AFSPRAKEN HEBBEN JULLIE MET ELKAAR GEMAAKT?

3. HOUDEN JULLIE JE JE AAN DEZE AFSPRAKEN? WAAROM WEL/NIET?

WE HOUDEN ONS ALTIJD NIET ALTIJD AAN DEZE AFSPRAKEN, WANT _____

4. WELKE AFSPRAKEN Zouden JULLIE (NOG) MET ELKAAR WILLEN MAKEN?

5. VUL OP DE VOLGENDE PAGINA IN WELKE AFSPRAKEN VOOR JULLIE THUIS BELANGRIJK ZIJN EN WAT JE WEL EN NIET ONLINE DOET?

TIP: HANG DE AFSPRAKEN OP IN DE KEUKEN OF HUISKAMER, ZODAT IEDEREEN HET WEEET!

ZO REGELEN WIJ HET ONLINE!

DEZE AFSPRAKEN OVER ONLINE GEDRAG VINDEN WIJ BELANGRIJK

DIT VINDEN WE 

DIT VINDEN WE 

SCHOOLOPDRACHT GAMEN IN DE KLAS

Games zijn leuk om te spelen, maar vaak zijn ze ook nog leerzaam. Ideaal om in te zetten voor school dus! Met behulp van dit werkblad bedenk je samen met je team hoe een game een deel van een schoolvak interessanter en leerzamer kan maken.



LEVEL 1 WELK VAK?

WELKE VAKKEN VIND JIJ GESCHIKT OM EEN GAME BIJ TE BEDENKEN?

WELKE VOORDELEN VAN GAMEN SPREKEN JOU AAN? (DIT HEB JE OPGESCHREVEN BIJ ONDERDEEL 5 VAN DE DIGITALE LES)

BEDENK SAMEN MET JE TEAM WELK ONDERDEEL VAN EEN SCHOOLVAK JULLIE WILLEN VERTALEN NAAR EEN GAME.

Denk bijvoorbeeld aan:

-  Hoe je van een online game een offline gymles kunt maken.
-  Een manier om woordjes sneller uit je hoofd te leren.

DIT SCHOOLVAK GAAN WE VERTALEN NAAR EEN GAME

LEVEL 2 WERK JE GAME-IDEE UIT

De volgende vragen helpen je bij het uitwerken van je game-idee:

**WAT WIL JE BEREIKEN MET DE GAME, WAT WIL JE ERMEE LEREN?
WELK ONDERDEEL VAN HET VAK KUN JE IN EEN GAME VERWERKEN?**

HOE WORDT DE GAME GESPEELD? WORDT HET EEN WEDSTRIJD MET MEERDERE SPELERS OF SPEEL JE HET ALLEEN EN VERDIEN JE PUNTEN? HEB JE EEN RANKINGLIST OF NIET? WANNEER HEB JE DE GAME GEMASTERD?

WELKE VAN DE 5 S'EN PAST BIJ JOUW GAME? SCHRIJF OOK OP WAAROM JE JUIST DEZE S KIEST.

HEB JE WELEENS GEHOORD VAN VIRTUAL REALITY OF AUGMENTED REALITY (ZOALS IN DE GAME POKÉMON GO)? DEZE TECHNIEKEN ZORGEN ERVOOR DAT EEN SPEL NOG ECHTER LIJKT EN DAT ZORGT WEER VOOR MEER SPANNING. VOEGEN DEZE TECHNIEKEN IETS TOE AAN JULLIE IDEE? ZO JA: HOE?

HEB JE EEN IDEE VOOR EEN GAME? SCHRIJF OF SCHETS HET HIER:

Heb je meer ruimte nodig om je idee uit te werken? Gebruik pagina 4.

LEVEL 3 VERKOOP JE IDEE AAN DE KLAS

Hebben jullie met elkaar een goed idee bedacht en uitgewerkt? Dan ben je bijna klaar! Verzin nu nog een goede naam voor de game en presenteer jullie idee aan de klas.

NAAM VAN ONZE GAME IS

LEVEL 4 VERDIEPINGSOPDRACHT LET'S PLAY!

Als een game goed in elkaar zit, is deze niet alleen leuk om te spelen, maar ook om te bekijken op YouTube. Bedenk hoe je een Let's play video bij jullie game-idee kunt maken. Maak een script of een storyboard voor deze video waarin je laat zien hoe de game gespeeld wordt.

Title:	Page:
--------	-------

Scene No.	Shot No.	Scene No.	Shot No.	Scene No.	Shot No.

Scene No.	Shot No.	Scene No.	Shot No.	Scene No.	Shot No.

Extra werkruimte Level 2.

THUISOPDRACHT BEWUST GAMEN

Dit werkblad hoort bij het level Bewust Gamen uit de module Social Master van Online Masters. In dit gratis online lesprogramma nemen verschillende 'Masters' uit het vak leerlingen mee in hun wereld. Online Masters behandelt vier thema's: de digitale wereld, creatief en vaardig online, veiligheid en bewust online. Kijk voor meer informatie op www.online-masters.nl.

Je hebt in de klas al veel geleerd over bewust gamen, maar hoe zit het thuis? Praten jullie thuis over gamen en hebben jullie afspraken gemaakt over welke games je mag spelen en hoelang? Snappen je ouders/verzorgers iets van gamen, spelen jullie wel eens samen een spel? Om je hen meer te leren over de wereld van gamen, is het de hoogste tijd om ze wat game-huiswerk te geven! Met een beetje hulp van jou moet dat lukken. Neem deze checklist eerst zelf door, stel je ouder/verzorger daarna de vragen en doe samen de challenges.

LEVEL 1

Stel je ouder/verzorger de volgende vragen:

VRAAG: WIST JE DAT GAMEN HEEL LEERZAAM EN NUTTIG KAN ZIJN? KUN JE 3 VOORDELEN VAN GAMEN NOEMEN?

Bekijk na het beantwoorden van de vraag samen de voordelen van gamen in het kader onderaan bladzijde 2. Welke voordelen snappen jullie wel en niet? Waar verschillen jullie antwoorden?

VRAAG: NATUURLIJK ZIJN ER BIJ HET GAMEN OOK VALKUILEN. NOEM ER DRIE!

**VRAAG: WAT DENK JIJ DAT GAMERS KUNNEN DOEN OM NIET IN DEZE VALKUILEN TE STAPPEN?
BEDENK SAMEN OPLOSSINGEN OM BEWUST OM TE GAAN MET GAMEN.**

Vertel je ouder/verzorger over de 5 S'en van Koen en hoe deze met bewust gamen te maken hebben.

DE 5 S'EN ZIJN: SLAAP, SOCIAAL, SPEL, SPORT EN SCHOOL.

VRAAG: AAN WELKE S KUNNEN WIJ MEER AANDACHT BESTEDEN, DENK JIJ?

VRAAG: HEB JE WELEENS GEHOORD VAN PEGI?

ANTWOORD: PEGI is een afkorting van Pan European Game Information. PEGI zijn de leeftijdsadviezen die op games staan. Daarnaast zijn er ook 8 symbolen die aangeven waarom een bepaald leeftijdsadvies geldt.

(vervolg level 1)

VRAAG: WELKE SYMBOLEN KEN JIJ?

MOGELIJKE ANTWOORDEN: geweld, grof taalgebruik, angst, seks, drugs, discriminatie, gokken en online game.



**VRAAG: VIND JE PEGI BELANGRIJK ALS RICHTLIJN?
KUN JE 2 VAN DE 8 SYMBOLEN KIEZEN DIE JE HET BELANGRIJKST VINDT EN MIJ UITLEGGEN WAAROM?**

Ben je het eens met je ouder/verzorger? Vertel welke symbolen jij het belangrijkste vindt en leg ook uit waarom.

VRAAG: VIND JIJ DAT WE THUIS GENOEG PRATEN OVER BEWUST GAMEN? WAAROM WEL OF NIET?

Voorbeelden voordelen en valkuilen van gamen

MOGELIJKE ANTWOORDEN VOORDELEN GAMEN: je leert omgaan met winst en verlies, je leert samenwerken en leidinggeven, je traint je geheugen en taal (en verbetert het opnemen en verwerken van informatie), je hand-oog coördinatie en reactiesnelheid worden beter, je oefent je oplossend vermogen, concentratie en doorzettingsvermogen, het bevordert je creativiteit, het kan stress verminderen of helpen ontspannen en je werkt aan je zelfvertrouwen.

MOGELIJKE ANTWOORDEN VALKUILEN GAMEN: je hebt geen controle over hoelang je gamet, je vergeet belangrijke dingen, zoals sport, vrienden of school als je gamet (en besteedt daar minder tijd aan), je kunt geïrriteerd, gestrest of agressief raken, slechter en minder slapen, een slechte houding aannemen en blessures oplopen, je moet oppassen met wie je speelt en welke gegevens je deelt (privacy), soms wordt je minder sociaal en heb je minder inlevingsvermogen, je kunt sneller agressief raken, last hebben van gewichtstoename en oogproblemen krijgen.

LEVEL 2

Hoe kun je je ouder/verzorger uitleggen wat er zo leuk is aan gamen? Juist! Door samen een paar spelletjes te spelen! Met deze *challenges* leren jullie van elkaar.

CHALLENGE A

Laat je ouder/verzorger jouw favoriete game spelen en vertel er bij wat je zo leuk vindt aan deze game. Ruil na een paar minuten van rol en game. Jij gaat nu hun lievelingsgame spelen. Dat kan een nieuwe game zijn of eentje van vroeger (Tetris, Pinball, Snake of Pong zijn bijvoorbeeld eenvoudig te vinden online) of een reallife bordspel.

VRAAG: WAT VINDEN JULLIE LEUK, MOEILIK OF MINDER LEUK AAN DE GAME VAN DE ANDER? SNAPPEN JULLIE WAAROM DE ANDER DEZE GAME KIEST ALS FAVORIET? WAAROM WEL/NIET?

CHALLENGE B

De meeste gamers brengen best veel tijd achter hun (spel)computer door. Bedenk samen wat de beste plek in jullie huis is om te gamen. Bedenk allebei waar die ideale gameplek zich bevindt, waarom je juist voor die locatie kiest en hoe de inrichting van die plek er in de ideale wereld uitziet.

VRAAG: WAT HEBBEN JULLIE BEDACHT ALS IDEALE GAMEPLEK? VERGELIJK DE HUIDIGE SPEELLOCATIE MET DE IDEALE SITUATIE DIE JULLIE HEBBEN OPGESCHREVEN. KOMEN DIE PLEKKEN OVEREEN OF IS HET EEN IDEE OM HET EEN EN ANDER AAN TE PASSEN?

CHALLENGE C

Zoek je favoriete gamevlog of -video op en bekijk 'm samen.

VRAAG: OVER WELKE GAME GAAT DIT? WAAROM DENKEN ZE DAT JIJ DEZE VIDEO LAAT ZIEN? WELKE PEGI HEEFT DEZE GAME? SNAPPEN ZE WAAROM JE DEZE INFLUENCER LEUK VINDT?

Begrijpt je ouder/verzorger nu wat er zo leuk is aan het kijken naar zo'n video of vlog.

Heeft hij/zij ook op- een aanmerkingen?

Snap jij iets van hun op- een aanmerkingen? Waarom wel/niet?

PAK JIJ 'M? – BINGO!

NAAM:

'S OCHTENDS ALS IK WAKKER WORD	BIJ HET ONTBIJT	TIJDENS HET TANDENPOETSEN	NA HET DOUCHEN
TERWIJL IK ME AANKLEED	OP DE FIETS	OP EEN FEESTJE	IN DE BIOS
ALS IK EEN BOEK LEES	BIJ DE LUNCH	TIJDENS DE LES	OP DE WC
BIJ HET AVONDETEN	VOORDAT IK GA SLAPEN	ALS IK NIET KAN SLAPEN	IN EEN RESTAURANT
TIJDENS HET SPORTEN	TIJDENS HET WINKELEN	BIJ MIJN FAMILIE OP BEZOEK	OP EEN DATE
ALS IK 'S NACHTS WAKKER WORD	IN DE BUS/TREIN	ALS IK ERGENS MOET WACHTEN	ALLEEN IN NOODGEVALLEN