

# Slim gamen

In deze les over gamen worden de voor- en nadelen van gamen besproken. Ook wordt er gekeken naar het eigen gamegedrag van de leerlingen. Hoe kun je slim, gezond en veilig gamen? De nadruk in deze les ligt op het koppelen van informatie over gamen aan de eigen ervaringen van de leerlingen. Er is veel ruimte voor gesprek en discussie in de klas over de verschillende facetten van gamen. Afhankelijk van het verloop van de gesprekken en het wel of niet bekijken van (extra) filmsuggesties duurt de les ongeveer 70 minuten. De les kan ook in delen worden gegeven.

## VERBINDING MET BEROEPEN EN DE ARBEIDSMARKT

In de game-industrie wordt heel veel geld verdiend. Veel meer dan met het maken van films of muziek. De verwachting is dat de game-industrie de komende jaren nog verder zal groeien. Houden de leerlingen van games? Wie weet vinden ze dan later wel een baan als game-ontwerper! Bij het maken van een game komt namelijk veel kijken. Meer weten? Bekijk dan de uitzending van Het Klokhuis over games maken (2019 - 15 minuten): [Schooltv: Het Klokhuis - Games maken](#).

## ⚖️ ETHIEK EN TECHNOLOGIE

In deze les staat het volgende ethische vraagstuk centraal: 'Mogen gamemakers kinderen verleiden om hun zakgeld uit te geven in een game?'.

## LESOPBOUW

- **Introductie:** Aan de leerlingen wordt gevraagd om informatie op te schrijven over hun eigen gamegedrag, deze informatie wordt met elkaar gedeeld. (10 min.)
- **Kern:** Voor- en nadelen van gamen worden besproken. (20 min.)
- **Verdieping:** Belangrijke facetten van gamen komen aan de orde: leeftijd, gezondheid, privacy en geld. (30 min.)
- **Afronding:** Aan de leerlingen wordt gevraagd om terug te kijken op de les: wat hebben ze geleerd? (10 min.)

## VOORBEREIDING & BENODIGDHEDEN

Van tevoren kun je een aantal dingen doen:

- Lees de handleiding en lesbrief.
- Digibord met internetverbinding: klik door de slides voor op het digibord.
- Print voor elke leerling een lesbrief.

## DOEL VAN DE LES

Domein curriculum 2021	Leerdoelen digitale vaardigheden	Kerdoel vak	21st century skills
<b>1 De werking en het (creatieve) gebruik van digitale technologie</b> DG3.1 Interactie en creatie met digitale technologie.	<b>1 Mediawijsheid</b> De leerling leert over het belang van nauwkeurigheid en zorgvuldig handelen in verschillende media.	<b>1 Nederlands</b> De leerling leert informatie te beoordelen in discussies en in een gesprek dat informatief of opiniërend van karakter is en leert met argumenten te reageren.	<b>1 Zelfregulering</b>
	<b>2 Mediawijsheid</b> De leerling wordt zich bewust van eigen mediagebruik in de school- en thuissituatie (type, duur en frequentie).	<b>2 Oriëntatie op jezelf en de wereld</b> De leerling leert zich redzaam te gedragen in sociaal opzicht, als verkeersdeelnemer en als consument.	<b>2 Kritisch denken</b>

## INTRODUCTIE

## Openingsslide

Slim gamen

## Slide 1, Praten met de klas

Introduceer de les door de leerlingen op de lesbrief de vragen te laten invullen over hun eigen gamegedrag (opdracht 1). Bespreek klassikaal de antwoorden. Wat is gamen? Wie speelt er weleens een computergame? Welke game speel je dan? Hoe lang per dag speel je gemiddeld? Speel je het spel alleen of samen met anderen? Bekijk eventueel als introductie het item van het Jeugdjournaal: [Dit vonden kinderen de beste games van 2020](#).



## BEROEPENSLIDE/ARBEIDSMARKT

## Slide 2, Luisteren

Vertel: In de game-industrie wordt heel veel geld verdiend. Veel meer dan met het maken van films of muziek. Ter vergelijking: in 2017 verdiende men in de game-industrie wereldwijd zo'n 100 miljard euro, tegenover 34 miljard en 15 miljard euro in de film- en muziekindustrie. De verwachting is dat de game-industrie de komende jaren nog verder zal groeien en er nog meer geld in zal omgaan. Houd jij van games? Wie weet vind je later wel een baan als game-ontwerper! Bij het maken van een game komt namelijk veel kijken.



Meer weten? Bekijk dan de uitzending van het Klokhuis over games maken (2019 - 15 minuten): [Schooltv: Het Klokhuis - Games maken](#).

## Slide 3, Praten en denken

Vertel: Gamen is een populaire hobby, zo blijkt uit cijfers. In het basisonderwijs gamet maar liefst 89% van alle leerlingen weleens en 38% doet dit zelfs elke dag. Jongens gamen vaker en langer dan meisjes. Maar is dat gamen nu wel of niet goed voor je?



Vraag de leerlingen om op hun lesbrief bij opdracht 2 drie voordelen en drie nadelen van gamen op te schrijven.

## Slide 4, Praten met de klas

Vertel: Er zijn de afgelopen jaren veel onderzoeken gedaan naar de invloed van gamen op kinderen. De uitkomst van die onderzoeken luidt: gamen is niet per sé goed of slecht. Het hangt van verschillende zaken af of gamen een goede of een slechte invloed heeft op je. Drie dingen spelen een rol:



**1. Wat voor type kind ben je?**

Kun je je bijvoorbeeld goed aan afspraken houden over gamen? En kun je de spelwereld (fantasie) goed scheiden van het echte leven (de werkelijkheid)?

**2. Welke functie heeft het gamen voor jou?**

Speel je gewoon om een leeg uurtje te vullen of om even te ontspannen na een drukke dag? Of heb je geen zin in huiswerk en ga je daarom gamen?

**3. Hoeveel uur per dag besteed je aan gamen?**

Speel je minder dan één uur per dag, dan ben je een zogenoemde 'lichte gamer'. Een uur per dag gamen, kan zelfs erg goed voor je zijn. Onderzoekers ontdekten dat gamers die af en toe spelen:

- hun geheugen trainen;
- leren om problemen op een creatieve manier op te lossen;
- hun ruimtelijk inzicht en oog-handcoördinatie trainen;
- leren samenwerken (in het geval van een spel met meerdere spelers).

Door het spelen van games kun je snel nieuwe vaardigheden leren. Zo gebruikt het Amerikaanse leger games om soldaten voor te bereiden op stressvolle situaties. Games kunnen ook helpen bij de behandeling van bepaalde klachten (depressie, angststoornissen).

Speel je meer dan drie uur per dag, dan kunnen er juist negatieve gevolgen optreden. Je ziet minder vrienden, kunt agressief gedrag vertonen, er kan sprake zijn van slaapttekort en je resultaten op school gaan achteruit.

Vraag de leerlingen welke dingen zij hebben geleerd door het spelen van games. Het antwoord kan worden ingevuld op de lesbrief bij opdracht 3.

**Slide 5, Praten met de klas**

Vertel! Gamen heeft dus ook nadelen:

- Wat betreft gezondheid spelen twee dingen een belangrijke rol. Kinderen die veel gamen, zitten veel en bewegen daardoor te weinig.
- Ook is wetenschappelijk bewezen: als kinderen te veel op een beeldscherm kijken én te weinig buiten komen, kunnen ze later slechtziend of zelfs blind worden.
- Games zitten steeds slimmer in elkaar. Soms verschijnen er nieuwe mogelijkheden of levels. Je wordt zo verleid om vaker en langer te spelen. Je kunt in extreme gevallen zelfs verslaafd raken aan gamen.
- In sommige games kun je met andere spelers spelen via het internet. Via de chatfunctie kun je met elkaar praten. Dat is leuk en gezellig. Er zit echter ook een risico aan de chatfunctie. Je weet niet met wie je praat en je kunt ook worden lastiggevalen.
- In sommige games, zoals Fortnite, word je verleid om in het spel spullen of vaardigheden te kopen, zoals een mooi schild of een leuk dansje. Je moet hiervoor dan wel echt betalen! Gamemakers verdienen op deze manier ontzettend veel geld.



Weten de leerlingen nog andere nadelen van games (zie ook opdracht 2 op de lesbrief)? Welke van de genoemde nadelen vinden de leerlingen het belangrijkste? Vraag ze om op hun lesbrief bij opdracht 4 een top 3 te maken van de nadelen.

### Slide 6, Praten en denken

Waar kun je nu zelf op letten om 'slim, verstandig en gezond' te gamen? Vraag de leerlingen waar zij zelf op letten. Laat ze hun antwoord invullen op de lesbrief bij opdracht 5. Bespreek de antwoorden van de leerlingen klassikaal.



## VERDIEPING

### Slide 7, Doen

**Vertel:** Voordat je een game koopt of speelt, is het slim om je te verdiepen in het spel. Je kunt dit doen door op het internet de trailer en reviews te bekijken of een demo van het spel te proberen. Net zoals voor films en televisieprogramma's is er ook voor games een kijkwijzer gemaakt. Dit systeem heet PEGI (Pan European Game Information) en wordt in veel Europese landen gebruikt. Het bestaat uit een leeftijdsindicatie en pictogrammen (plaatjes) die laten zien wat er in een spel voorkomt. Op de doos van elke game staat een leeftijdsindicatie aangegeven. Er zijn vijf verschillende leeftijdscategorieën: games geschikt voor kinderen en jongeren vanaf 3, 7, 12, 16 en 18 jaar. Daarnaast zijn er acht verschillende pictogrammen die iets zeggen over de inhoud van een game.



Bekijk met de leerlingen het korte filmpje over PEGI: [PEGI, hoe werkt dat eigenlijk?](#)

**Doe-opdracht 1:** Kunnen de leerlingen bedenken wat er met de acht verschillende pictogrammen wordt bedoeld? Laat ze hun antwoorden invullen op de lesbrief bij opdracht 6.

**Doe-opdracht 2:** Op de lesbrief staat een omschrijving van de vijf leeftijdscategorieën van PEGI. Kunnen de leerlingen (bij opdracht 6) van de gegeven games aangeven in welke leeftijdscategorie ze thuishoren? Waarom?

### Slide 8, Praten en denken

**Vertel:** Eén van de nadelen van gamen is dat je veel stil zit en weinig beweegt. Ook kijk je hierbij veel naar een beeldscherm. Intensief beeldschermgebruik veroorzaakt verschillende oogklachten, waaronder vermoeide, droge of branderige ogen, wazig of dubbelzien en hoofdpijn. Het kan zelfs leiden tot bijziendheid.

Vraag de leerlingen om na te denken over hoe lang ze gemiddeld per dag naar een beeldscherm (televisie, computer, smartphone, tablet, etc.) kijken. Neem hierbij ook het beeldschermgebruik in de klas mee. Laat de leerlingen hun schatting invullen op de lesbrief bij opdracht 7. Vraag



ook of ze met hun ouders afspraken hebben gemaakt over beeldschermtijd. Zo ja, welke afspraken?

Het is belangrijk om het gamen af te wisselen met andere activiteiten, zoals buitenspelen, sporten, knutselen, etc. En zit je achter een beeldscherm? Gebruik dan de 20-20-2 regel. Hoe dit werkt, zie je in het filmpje.

#### Slide 9, Luisteren

Vertel: Het is leuk om een game samen te spelen. Dat kan door vrienden bij je thuis uit te nodigen. Maar je kunt ook online, dus via het internet, met anderen een spel spelen. Soms bevat een game ook een chatfunctie. Met de chatfunctie kun je met elkaar kletsen door elkaar berichtjes te sturen: elkaar complimentjes geven of de tegenstander erop wijzen wat hij of zij verkeerd heeft gedaan. Vaak is dat leuk en gezellig en je kunt op deze manier nieuwe vrienden maken. Toch is het belangrijk om ook goed op te letten. Je kent de persoon immers niet écht. Een risico van de chatfunctie in games is dat je in contact kunt komen met mensen met een nepprofiel. Dat betekent dat mensen doen alsof ze iemand anders zijn. Ze kunnen verkeerde bedoelingen hebben. Ze willen bijvoorbeeld seksueel contact of willen dat je ze geld geeft. Het is dus altijd belangrijk om goed op te letten met wie je praat en nooit dingen tegen je zin te doen. Overleg bij twijfel altijd met je ouders. Het beste kun je ook online alleen spelen met vrienden die je echt kent.



Gebruiken de leerlingen zelf weleens de chatfunctie in games? Met wie praten ze dan? Onbekenden? Of met vrienden van school? Hebben ze weleens iets raars of vervelends meegemaakt in de chat? Leerlingen kunnen deze vragen beantwoorden op hun lesbrief bij opdracht 8. Meer weten? Bekijk dan samen met de leerlingen het filmpje van het Jeugdjournaal over de risico's van een chatfunctie in games: [Waarschuwing voor grooming via chatboxen](#).

#### Slide 10, Praten en denken


Vertel: In de game-industrie wordt heel veel geld verdiend. Veel meer geld dan er wordt verdiend met films of muziek. Toch zijn veel spellen, zoals Fortnite, gratis. Waaraan verdienen de gamemakers dan zoveel geld?

Laat de leerlingen hier eens over nadenken en hun ideeën noteren op de lesbrief bij opdracht 9. Leg daarna uit: Het meeste geld in de game-industrie wordt verdiend met aankopen in de game. Dit heet in-game aankopen of microtransacties. Spelers doen met echt geld aankopen in een game. Ze kopen bijvoorbeeld wapens, kleding of een nieuw dansje. Doordat je soms een volgend level alleen kunt halen als je bepaalde attributen hebt, word je verleid om spullen te kopen. Ook kopen jongeren soms dingen, omdat klasgenoten het ook hebben en ze er graag bij willen horen. Vergelijk het maar met knikkers of Pokémonkaarten op het schoolplein.



Bekijk met de leerlingen het item van het Jeugdjournaal over aankopen in games: [Kinderen geven veel geld uit aan extra dingen in games.](#)

### Slide 11, Praten met de klas

 Vraag de leerlingen om te reageren op het volgende dilemma: 'Mogen gamemakers kinderen verleiden om hun zakgeld uit te geven in een game?'. Laat de leerlingen de vragen op hun lesbrief (bij opdracht 9) over hun eigen aankoopgedrag in games invullen. Bespreek de antwoorden. Meer weten? De NOS maakte een interessant filmpje hierover: [Hoe de game-industrie een multi-miljardenbusiness werd \(7 min\).](#)



### Slide 12, Praten en denken

Vraag de leerlingen wat gameverslaving is. Wanneer ben je precies verslaafd aan gamen? Laat ze nadenken over deze vraag. Ze kunnen hun antwoord invullen op de lesbrief bij opdracht 10. Bespreek daarna de antwoorden in combinatie met onderstaande informatie.



Sinds 2018 wordt gameverslaving gezien als een echte ziekte. Je bent verslaafd aan gamen als je:

- geen controle meer hebt over hoe vaak en hoe lang je speelt;
- ruzie krijgt door het gamen;
- alleen nog maar aan gamen kunt denken;
- voor het gamen andere activiteiten, zoals sporten, afzegt;
- (school)werk onder het gamen lijdt.

Het aantal jongeren dat verslaafd is aan gamen is de afgelopen jaren toegenomen. Soms melden zich kinderen van 10, 11 of 12 jaar met een gameverslaving bij de dokter.

Bekijk met de leerlingen het item van het Jeugdjournaal over gameverslaving. Meer weten?

- Op de website [www.gameninfo.nl](http://www.gameninfo.nl) kun je een anonieme test maken om te onderzoeken of je gameverslaafd bent. De test is bedoeld voor kinderen vanaf 10 jaar.
- Op de website [www.schooltv.nl](http://www.schooltv.nl) vind je video's over gameverslaving.

## AFRONDING

### Slide 13, Praten met de klas

Vraag de leerlingen om kort terug te kijken op de les aan de hand van de vragen op de lesbrief bij opdracht 11:

- Welke nieuwe dingen heb je in deze les geleerd?
- Wat vond je het meest interessant?
- Zijn er nog dingen rondom het onderwerp 'games' waar je meer over zou willen weten?

Bespreek met de klas de antwoorden.

