



LESBRIEF EDUCATIEPROGRAMMA - THE POWER OF PLAY

Het Nationaal Videogame Museum

Het Nationaal Videogame Museum is 'the place to be' voor iedereen die meer wil weten (én beleven) over de geschiedenis, en de maatschappelijke en culturele kant van videogames. Het museum laat haar bezoekers ook de games van morgen ervaren. Gamers van jong tot oud zijn welkom om te spelen, ontdekken, leren en ervaringen online te delen.

Lesprogramma The Power of Play

In de les gaan de leerlingen proeven aan verschillende soorten educatieve videogames en brengen spelenderwijs verschillende vaardigheden naar een hoger niveau. Sport en bewegen, ritmegevoel, creativiteit, bouwkundige vaardigheden, coördinatie en samenwerken zijn allemaal voorbeelden van vaardigheden waarmee de leerlingen op ons educatieplein mee aan de slag gaan.

Vorbereidende les op school (30 minuten)

- Peilen voorkennis.
- Introductievideo gamificatie.
- Informatie over het museumbezoek.

Museumbezoek (120 minuten)

- De groep wordt door een museumdocent opgehaald bij de ingang van het museum.
- De groep wordt naar het educatieplein gebracht, de groep krijgt het gehele educatieplein tot zijn beschikking.
- De museumdocent geeft een korte presentatie en uitleg over videogames in relatie tot educatie en deelt de opdracht formulieren uit.

Learn how to play.



- De leerlingen gaan aan de hand van de opdracht de verschillende educatieve games proberen, zelfstandig en/of in samenwerkingsverband.
- Afsluiting van het museumbezoek en de opdracht wordt later geëvalueerd in de afsluitende les.

Afsluitende les op school (20-30 minuten)

- Invullen en bespreking van de opdracht.
- Discussie van het museumbezoek.

Didactiek

- Het lesprogramma sluit aan op kerndoelen 24, 32, 34, 54, 58.
- Het lesprogramma sluit aan op verschillende 21e-eeuwse vaardigheden waaronder: creatief denken, ICT-basis vaardigheden, samenwerken en zelfregulering.
- Het lesprogramma is gebaseerd op gamificatie van educatie: de leerlingen gaan op een speelse manier aan de slag met bovenstaande kerndoelen en vaardigheden. Het game-element verhoogt hierbij de intrinsieke motivatie van de leerling om te starten met de educatieve activiteit. Ook leidt gamificatie tot een hoger doorzettingsvermogen en betere concentratie tijdens de educatieve activiteit.
- Het lesprogramma bevat een aantal games die gericht zijn op bewegend leren. Dit bevordert niet alleen de fysieke gezondheid en motorische ontwikkeling van de leerling, maar verhoogt ook de concentratie van de leerling tijdens de educatieve activiteit waardoor de aangeboden leerstof in de game beter wordt opgenomen. Het werkgeheugen wordt gedoseerd geprikkeld, waardoor de stof makkelijker in het langetermijngeheugen kan worden opgeslagen.