



Groep (5,6,7,8)

30-35 minuten

VOORBEREIDENDE LES

Ter voorbereiding bij het bezoek aan het Nationaal Videogame Museum raden we aan om deze korte introductie over videogames en educatie te geven aan de klas. Dit is om de voorkennis van de leerlingen te peilen en het bezoek duidelijk te maken.

Benodigheden voor de voorbereidende les:

- In dit document: website links naar video's
 - o De dikke data show - "Gamification" (20:07 min)
 - o "X-Wall promofilm" (0:50 min)
 - o "Welcome to Minecraft: Education Edition" (1:12 min)
- Klassikaal scherm (zoals een smartboard of digibord) met internet connectie om de video's te laten zien

1. Groepsgesprek (5 minuten)

Om te ontdekken hoeveel de klas al weet over videogames kan de docent deze vragen gebruiken om een gesprek te starten. Voel je vrij om door te bouwen op het gesprek met eigen vragen over het onderwerp.

- Wie weet er wat een videogame/computerspel is?
 - o Elektronische spellen dat je op een computer, console of tablet kan spelen.
- Wie houdt er van videogames?
- Wie speelt er videogames?
- Waarom zijn videogames leuk?
- Welke videogames ken je?

Eindigen met de vraag: Wat kan je leren met videogames?

2. Bekijk met de klas een schooltv video over gamification (20-25 minuten)

Om de klas alvast te laten proeven aan de informatie over videogames kan de volgende video klassikaal bekeken worden. Aan het einde van de video is er een discussievraag die behandeld kan worden.



De dikke data show - "Gamification" (20:07 min)

schooltv.nl/video-item/de-dikke-data-show-gamification

Discussie vraag: "Word je slimmer van gamen?"

Verder videomateriaal:

Videogames gebruiken op school is een handige manier om moeilijke stof te leren. De X-WALL en het FuzeField zijn games die op school nuttig kunnen zijn, deze zijn ook te spelen in het museum. Hier kunnen leerlingen bewegen terwijl ze dingen zoals taal en rekenen oefenen.

"X-Wall promofilm" (0:50 min)

www.youtube.com/watch?v=8Sy1PvMxIJQ

Minecraft is een leuke manier om onder andere dingen over wetenschap, geschiedenis, kunst en computers te leren. De leerlingen kunnen samenwerken tijdens het spelen en doelen bereiken door goed te communiceren.

"Welcome to Minecraft: Education Edition" (1:12 min)

www.youtube.com/watch?v=AZ7AcvbebKo

- Ondertitels in het Nederlands zetten: Settings -> Subtitles/CC -> Auto-translate to Dutch.

3. Museumbezoek informatie (5 minuten)

Een korte uitleg aan de klas wat ze gaan doen in het museum:

- Met een museumdocent leren over videogames in relatie tot educatie op het Educatieplein in het Nationaal Videogame Museum. (21^e-eeuwse vaardigheden, gamificatie in educatie en bewegend leren)
- In het museum leuke educatieve games spelen (geen Fortnite of Roblox!). Hier kunnen ze onder andere muziek maken, dansen, sporten, taal & rekenen oefenen, kinetisch zand onderzoeken en Minecraft spelen.
- Een opdracht maken over wat ze hebben gedaan en geleerd, deze kan op school na het bezoek worden besproken als afsluitende les.

De veiligheidsregels:

- Voorzichtig omgaan met de arcade kasten en game consoles.
- Rustig omgaan met het materiaal op het educatieplein zoals de X-WALL attributen (ballen & stokken), het zand in de zandbakken en de game controllers.
- Altijd luisteren naar de museumdocent en andere museummedewerkers.
- Niet eten en drinken in het museum.
- Niet rennen in het museum.