Game on!

Tijdens deze les gaan de leerlingen ervaren hoe de game-industrie zich vanaf de jaren zeventig van de vorig eeuw heeft ontwikkeld. Ze leren over verschillende games, maar ook over de devices waarop games gespeeld werden. Vervolgens ontdekken de leerlingen elkaars gamegedrag door middel van interviews. Tot slot bespreken ze de uitkomsten van dat mini-onderzoek in de klas. Totale duur: 1 lesuur (met verdiepingsopdracht 2 lesuren)

LESOPBOUW

- Introductie: Inleiding op verschillende games
- Verdieping: De ontwikkeling van de game-industrie vanaf de jaren zeventig tot nu
- Doen: Onderzoek naar het gamegedrag van klasgenoten

VOORBEREIDING & BENODIGDHEDEN

Van tevoren kun je een aantal dingen doen:

- Lees de handleiding
- Digibord met internetverbinding en geluid: klik door de slides voor het digibord
- Eén device per leerling (mocht dit niet mogelijk zijn dan is alles ook zonder devices te doen)
- Bezoek de website: https://nl.wikihow.com/Een-computerspel-maken. Hier wordt een stappenplan gegeven voor het ontwerpen van een eigen game.

DIFFERENTIATIE

Laat de leerlingen het onderzoek over gamegedrag van hun klasgenoten uitbreiden. Laat de leerlingen zelf meer vragen bedenken over het gamegedrag van hun klasgenoten: vragen die zij interessant vinden. De antwoorden worden verzameld en schematisch weergegeven in bijvoorbeeld een grafiek. Op deze manier leren de leerlingen meer over het verwerken van gegevens.

DOEL VAN DE LES

Domein curriculum 2021	Leerdoelen digitale vaardigheden	Kerndoelen	21st century skills
1 Samenwerken & communiceren DG4.2 Samenwerken DG4.3 Communiceren	**1 Mediawijsheid** De leerling is zich bewust van het eigen patroon van mediagebruik.	**1 Geschiedenis** Je plaatst historische gebeurtenissen, ontwikkelingen, verschijnselen en (handelingen en gedachten van) personen in de Tijd van Televisie en computer (vanaf 1950) en je geeft er betekenis aan.	**1 Samenwerken**
2 Toepassen en ontwerpen* DG7.1 Toepassen & ontwerpen	**2 ICT-basisvaardigheden*** De leerling maakt een geschikte keuze tussen verwerkingsprogramma's afhankelijk van het doel.		**2 Kritisch denken**
	3 Computational thinking* De leerling maakt gebruik van relevante (statistische) methodes en gebruikt deze om data te interpreteren en een conclusie te trekken.		

* = bij het maken de verdiepingsopdracht zijn deze leerdoelen van toepassing

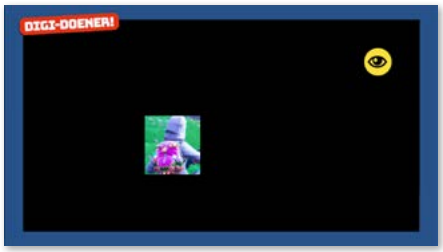
INTRODUCTIE

Openingsslide

Stichting FutureNL ontwikkelt onafhankelijk lesmateriaal. © 2019 Iedereen mag deze les downloaden, delen en uitprinten (alleen niet als je er geld mee wilt verdienen). Doen! Creative Commons licence: CC BY-NC-ND 4.0. Deze les is gemaakt door Patsboem! Educatief.

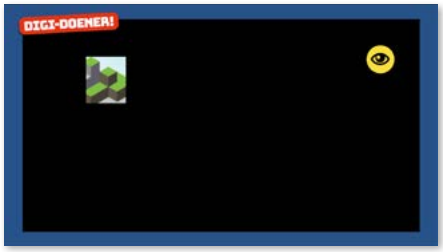
Slide 2, Klassikaal

Vraag aan de leerlingen welke game je hier ziet!



Slide 3, Klassikaal

Vraag aan de leerlingen welke game je hier ziet!



Slide 4, Klassikaal

Vraag aan de leerlingen welke game je hier ziet! Vertel daarna: Games kun je op verschillende devices spelen, op je mobiele telefoon, tablet, pc, laptop of spelcomputer (Xbox, PlayStation, Wii etc.) Vraag de leerlingen welke games zij spelen en op welk device ze dat doen.

VERDIEPING

Slide 5, Klassikaal

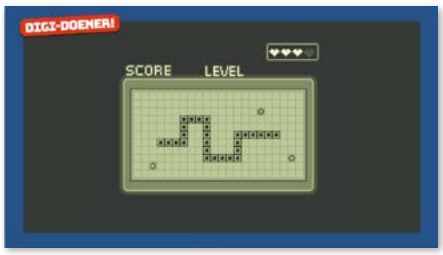
Computerspellen zijn tegenwoordig bijna net zo mooi gemaakt als films. De ontwikkeling in de game-industrie is heel snel gegaan. In 1972 kwam het spel Pong uit voor de computer. Pong wordt gezien als het eerste populaire computerspel. Vraag de leerlingen of ze het spel kennen.

Slide 6, Klassikaal

Spellen werden in de jaren zeventig niet thuis gespeeld, omdat niemand een computer had. Er werden speciale speelhallen gemaakt, 'arcades' genoemd. In zo'n arcade stonden verschillende spelcomputers waar je bijvoorbeeld Pong op kon spelen. In de jaren zeventig waren deze speelhallen erg populair. Wanneer je een high score had was je zelfs een bekend persoon in de regio van de arcade.

Slide 7, Klassikaal

In het begin van de jaren tachtig kwamen spellen als Snake, Pacman en Mario uit. De populariteit van de speelhallen nam iets af. Steeds meer mensen kregen thuis een computer omdat deze goedkoper werd. Ook kwam de spelcomputer voor thuis op de markt. Kennen de leerlingen deze spellen?



Slide 8, Klassikaal

Videospellen werden zo populair dat er kampioenschappen voor waren in Nederland. Bekijk het fragment met de klas. Wat valt ze op aan de mensen, de apparaten, enzovoort? Voorbeelden van antwoorden: de computer zag er anders uit dan nu, spelcomputers zijn nu veel moderner, bij game wedstrijden zijn nu veel meer mensen dan in het fragment.

Stichting FutureNL ontwikkelt onafhankelijk lesmateriaal. © 2019 Iedereen mag deze les downloaden, delen en uitprinten (alleen niet als je er geld mee wilt verdienen). Doen! Creative Commons licence: CC BY-NC-ND 4.0. Deze les is gemaakt door Patsboem! Educatief.

Slide 9, Klassikaal

In 1989 kwam de eerste Gameboy uit, op de markt gebracht door Nintendo. Vanaf de jaren negentig ging het heel snel in de game-industrie, meer bedrijven gingen zich bezighouden met de ontwikkeling van spelcomputers en games. In de jaren negentig werden de games ook voor het eerst getoond in 3D, in plaats van 2D. Een enorme ontwikkeling binnen de game-industrie.

Slide 10, Klassikaal

De game-industrie heeft tussen de jaren negentig en nu veel ontwikkelingen doorgemaakt. De games van nu zijn soms zo goed gemaakt, dat ze zelfs tijdens de geschiedenisles gebruikt kunnen worden. Het spel Assassin's Creed Odyssey is daar een voorbeeld van. In deze game zit een speciale 'tour mode', waarbij je door het oude Griekenland reist. Zo kun je de geschiedenis van de oudheid bewandelen alsof je er zelf bij bent! Laat de leerlingen een klein fragment zien van de Griekse wereld en vraag ze of ze deze game kennen. Vraag wat de leerlingen opvalt aan de game. Voorbeelden van antwoorden: het lijkt net een film, veel kleur (gebouwen, beelden), levendige stad.

Slide 11, Klassikaal

In de game-industrie van nu gaan miljarden om. Laat de leerlingen via hun device het antwoord op de meerkeuzevraag invoeren. Wanneer de leerlingen geen device hebben een aantal leerlingen aanwijzen en naar antwoord vragen. Laat de leerlingen het fragment van NOS zien via (vanaf min. 1:12 t/m 1:45): https://nos.nl/op3/artikel/2252709-hoe-de-game-industrie-een-multi-miljardenbusiness-werd.html

Slide 12, Klassikaal

Tegenwoordig kun je van e-sports je beroep maken. E-sport is competitief gamen. Sommige e-sport gamers zijn zo goed dat ze er veel geld aan kunnen verdienen, zij groeien uit tot echte professionals. FIFA en Fortnite zijn de bekendste e-sports. Er worden professionele wedstrijden gehouden met veel publiek. In augustus 2019 werd het WK Fortnite gespeeld in New York. In het station waren negentienduizend toeschouwers aanwezig en online keken er miljoenen mensen mee. De Nederlander Dave Jong won één miljoen euro tijdens het WK.

DOEN

Slide 13, individueel, klassikaal

De leerlingen vullen de vraag in via hun eigen device. De antwoorden worden getoond op het digibord, zo kun je zien hoeveel leerlingen in de klas gamen. Geen device? Laat leerlingen die ja antwoorden gaan staan, leerlingen die nee antwoorden blijven zitten. Deze informatie is handig voor de groepsopdracht die hierna volgt.

Stichting FutureNL ontwikkelt onafhankelijk lesmateriaal. © 2019 Iedereen mag deze les downloaden, delen en uitprinten (alleen niet als je er geld mee wilt verdienen). Doen! Creative Commons licence: CC BY-NC-ND 4.0. Deze les is gemaakt door Patsboem! Educatief.

Slide 14, Groepswerk

De leerlingen gaan een klein onderzoek doen naar het gamegedrag van hun klasgenoten. In tweetallen gaan de leerlingen door middel van interviews een aantal vragen beantwoorden: Welke games speel je? Hoe vaak game je gemiddeld? Game je op een spelcomputer, pc, tablet of op je smartphone? Zorg dat de leerlingen de antwoorden van hun medeleerling noteren, deze hebben ze bij de volgende onderdelen nodig.

Slide 15, individueel

De leerlingen voeren de antwoorden van het interview met hun klasgenoot in via hun device. Wanneer de leerlingen geen device hebben een aantal leerlingen aanwijzen en naar antwoord vragen.

Slide 16, individueel

De leerlingen voeren de antwoorden van het interview met hun klasgenoot in via hun device. Ze voeren dus niet hun eigen antwoorden in, maar die van de geïnterviewde medeleerling. Wanneer de leerlingen geen device hebben een aantal leerlingen aanwijzen en naar antwoord vragen.

Slide 17, individueel

De leerlingen voeren de antwoorden van het interview met hun mede klasgenoot in via hun device. Wanneer de leerlingen geen device hebben een aantal leerlingen aanwijzen en naar antwoord vragen.

Slide 18, groepswerk

Dit is een verdiepende opdracht van één lesuur. Deel de leerlingen op in groepen (tip: zorg ervoor dat er in elk groepje een gamer zit). De leerlingen gaan aan de slag met het ontwerpen van een eigen game die ze aan het eind van de (volgende) les kort presenteren aan hun klasgenoten. Het ontwerpen van de game doen ze aan de hand van het volgende stappenplan:

Stap 1: Kies een platform, op welk device gaat de game gespeeld worden? Waarom kiezen jullie daarvoor?

Stap 2: Kies een onderwerp. Waarover gaat de game? Wat is het doel? Zet het concept van de game op papier in steekwoorden.

Stap 3: Bedenk drie eigenschappen (features). Wat maakt jullie game anders dan bestaande games?

Stap 4: Vat stap 1 t/m 3 samen in een korte presentatie (van max. 3 minuten).

Slide 19, groepswerk

Leerlingen gaan aan de slag met de opdracht. Begeleid de leerlingen tijdens deze opdracht.

Stichting FutureNL ontwikkelt onafhankelijk lesmateriaal. © 2019 Iedereen mag deze les downloaden, delen en uitprinten (alleen niet als je er geld mee wilt verdienen). Doen! Creative Commons licence: CC BY-NC-ND 4.0. Deze les is gemaakt door Patsboem! Educatief.

Slide 20, klassikaal

In het laatste kwartier van de les gaan de groepen hun game presenteren. Stap 1 t/m 3 worden kort en bondig verteld aan de klas.

AFRONDING

Slide 21, Klassikaal

In deze les(sen) hebben we geleerd dat de game-industrie veel ontwikkelingen heeft doorgemaakt. De apps die jij op je telefoon hebt, of de games die jij speelt op je device bestaan nog niet zo heel lang. De manier waarop deze games in elkaar zitten is anders dan een aantal jaren geleden. Betrek het gamegedrag van de leerlingen zelf bij de afsluiting door de antwoorden uit de voorgaande drie slides te bespreken. Hoe vaak wordt er gemiddeld gegamed? Wat vinden de leerlingen daarvan, is het veel of valt het mee? Welke games zijn het populairst in de klas? Welke devices worden het meest gebruikt om te gamen? Wat vinden leerlingen van de antwoorden?

Stichting FutureNL ontwikkelt onafhankelijk lesmateriaal. © 2019 Iedereen mag deze les downloaden, delen en uitprinten (alleen niet als je er geld mee wilt verdienen). Doen! Creative Commons licence: CC BY-NC-ND 4.0. Deze les is gemaakt door Patsboem! Educatief.