



Naam:

1 Gamen

Wat weet jij al over gamen? Vul het woordveld hieronder in.

Lesdoel

Na deze les:

- weet ik welke invloed technologische ontwikkelingen hebben op mijn dagelijks leven en gedrag en dat van leeftijdsgenoten in India.
- weet ik welke voor- en nadelen gamen heeft door onderzoek te doen in mijn eigen omgeving en hierover in gesprek te gaan.

Gamen

2 Gamen in India

Lees het artikel *Gek op gamen*. Beantwoord de vragen hieronder en bespreek het met je tafelgroepje.

a Hoe komt het dat India zo hoog op de lijst staat met de meeste online gamers?

Schrijf de twee redenen op.

-
-

b Zou jij net als Atharva naar een spelletjeshal gaan voor je verjaardag? Waarom wel of niet?

.....
.....

c Welke game-afspraken zijn bij Atharva thuis gemaakt?

.....
.....



3 Voordelen en nadelen

Welke voordelen en welke nadelen van gamen noemen **Taksh** en **Atharva**? Kan je **zelf** nog andere voordelen en nadelen bedenken? Schrijf het op in de kleur van de namen.

Bespreek het met je tafelgroepje. Hebben zij hetzelfde of denken zij er anders over?

Voordelen	Nadelen

4 Stellingen over gamen

a Lees de stellingen hieronder. In hoeverre ben jij het eens met de stellingen? Zet op die plek een stip op de lijn.

Gamen zou voor kinderen onder de acht verboden moeten worden.

ONEENS EENS

Kinderen tot twaalf jaar mogen maximaal zes uur per week gamen.

ONEENS EENS

Kinderen tot twaalf jaar mogen zelf weten welke games ze spelen.

ONEENS EENS

Kinderen mogen zelf weten hoeveel ze gamen. Daar hoeven ouders zich niet mee te bemoeien.

ONEENS EENS

b Bespreek het met je tafelgroepje. Wat vinden jouw klasgenoten? Ben je door met hen te praten tot andere inzichten gekomen? Zet een streep met een andere kleur indien dit zo is.

5

Onderzoek gamegedrag



Je gaat onderzoeken hoe jij en je klasgenoten denken over gamen. Dit doe je door allemaal de enquête met vragen in te vullen en vervolgens de resultaten van de antwoorden te bekijken.

a Vul de enquêtevragen in.

<p>Vraag 1: Ben je het eens of oneens met deze uitspraak? Zet een rondje.</p> <p><i>Bij mij thuis gelden er regels en afspraken over gamen.</i></p> <p>EENS / ONEENS</p>	<p>Vraag 2: Ben je het eens of oneens met deze uitspraak? Zet een rondje.</p> <p><i>Als ik even niet kan gamen door een storing, word ik boos!</i></p> <p>EENS / ONEENS</p>	<p>Vraag 3: Ben je het eens of oneens met deze uitspraak? Zet een rondje.</p> <p><i>Ik heb veel geleerd door te gamen!</i></p> <p>EENS / ONEENS</p>
<p>Vraag 4: Waar of niet waar? Zet een rondje.</p> <p><i>Als ik aan het gamen ben en ik word geroepen voor het avondeten, dan kom ik meteen naar beneden.</i></p> <p>WAAR / NIET WAAR</p>	<p>Vraag 5: Waar of niet waar? Zet een rondje.</p> <p><i>Soms game ik 's avonds nog even, zonder dat mijn ouders of verzorgers dat weten.</i></p> <p>WAAR / NIET WAAR</p>	<p>Vraag 6: Je moet kiezen:</p> <p><i>1 uur gamen of trainen voor een belangrijke wedstrijd.</i></p> <p>1 UUR GAMEN / TRAINEN</p>
<p>Vraag 7: Hoeveel uur per week game jij ongeveer? Zet een kruisje.</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="radio"/> Minder dan 2 uur. <input type="radio"/> Tussen de 2 en 5 uur: ruim een half uur per dag. <input type="radio"/> Tussen de 5 en 10 uur: iets meer dan een uur per dag. <input type="radio"/> Meer dan 10 uur. 		<p>Vraag 8: Ben je het eens of oneens met deze uitspraak? Zet een rondje.</p> <p><i>Ik mag zelf bepalen welke games ik speel.</i></p> <p>EENS / ONEENS</p>

b Verzamel alle antwoorden van je klasgenoten. Hoe denkt jouw klas over gamen? Verwerk de resultaten per vraag in een cirkeldiagram of staafdiagram. Hieronder zie je een voorbeeld.

c Wat vind jij van de resultaten? Schrijf het hieronder.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

