



Thema – Gamem



Bouwsteen
Digitaal samenleven



Groep 5 t/m 8



Digibordles *Gamen*



45 minuten



samsam.net/online-gamen

Lesdoelen

De leerlingen:

- weten wat cyberveiligheid is en waarom dit belangrijk is.
- kunnen hun eigen gamegedrag vergelijken met dat van hun klasgenoten en met Valentijn (11) uit Nederland en Chenxi (12) uit China.
- kunnen aangeven hoe hun ideale game-leven eruitziet.

Het lesmateriaal

Het lesmateriaal vindt u op

www.samsam.net/lesmateriaal

Klik vervolgens op *Les: Gamem*.

Onder *Lessen en downloads* vindt u de benodigde materialen voor de lessen.



Introductie

Slide 2 / lesdoel

Bespreek met de leerlingen wat zij deze les gaan leren.

Slide 3 / China

Bekijk via Google Maps waar China ligt. Loop rond met het gele poppetje. Wat valt de leerlingen op? Zijn er kinderen al eens in China geweest? Wat kunnen ze erover vertellen? Zijn er ook kinderen die weleens naar China op vakantie zouden willen? Wat hopen ze dan te zien?

Slide 4 / Opdracht 1.

Uw leerlingen schrijven op wat hun top 3 favoriete games/spelletjes is.

Begeleide inoefening

Slide 5 / Video

Bekijk met uw leerlingen de video over cyberveiligheid en gamem.

Verwerking

Slide 6 / Opdracht 2

Uw leerlingen bespreken in hun groepje de vragen op het werkblad. Bespreek de vragen klassikaal na.

Slide 7 / Opdracht 3

Uw leerlingen denken na over hun eigen tijd online en vergelijken dat met hun klasgenoten en met de twee jongens uit de video. Ze bespreken de regels die in China gelden en vormen hun eigen mening hierover.

Slide 8 / Opdracht 4

Uw leerlingen bedenken hoe hun ideale game-leven eruitziet. Hebben ze bijvoorbeeld afspraken gemaakt? Zo ja, welke? En met wie worden die afspraken gemaakt?

Afsluiting

Slide 9 / Terugkoppeling lesdoel

Wat hebben uw leerlingen geleerd van deze les?

Slide 10 / Meer informatie

Optioneel: nog meer over dit onderwerp lezen en bekijken? Klik dan op de linkjes.