



De populariteit van games is de afgelopen jaren explosief toegenomen. De game-industrie boort steeds nieuwe markten aan en kinderen beginnen op steeds jongere leeftijd te gamen. Gamen is op zich geen negatieve activiteit. Het kan leerzaam zijn, spannend, of een medium waar jongeren verschillende aspecten van hun persoonlijkheid kunnen ontdekken in een veilige en anonieme omgeving. Toch blijkt dat het game-gedrag bij een kleine groep gamers ontspoord, waardoor het een compulsief karakter aanneemt. 'Vlucht naar Avatar' wil de kennis, het inzicht en de vaardigheden van leerlingen van de derde graad lager onderwijs versterken, zodat ze op een verantwoordelijke manier leren omgaan met gamen.



Feiten & cijfers

Uit het onderzoeksrapport 'Apestaartjaren 5' blijkt dat 96.4% van de kinderen uit het 4e, 5e en 6e leerjaar soms games speelt. Dit doen ze zowel alleen als samen met anderen. 93.7% van deze kinderen heeft ook een gameconsole in huis. Het Click-onderzoek, gericht op het secundair onderwijs, toont aan dat 11% van de ondervraagden compulsief gamet. 85.7% zijn jongens, 14.3% meisjes, met een gemiddelde leeftijd van 15 jaar.



Doelstelling

Door middel van zes lessen gevuld met activerende werkvormen, zoals een hoekenwerk, digitaal bordspel, rollenspel, ... wil 'Vlucht naar Avatar' de kennis, inzichten en vaardigheden versterken die kinderen nodig hebben om op een verantwoordelijke manier te gamen. Hun concrete interesse- en belevingswereld staat hierbij centraal.



Materiaal

Vlucht naar Avatar omvat een leerlingenbundel, een gedetailleerde leerkrachtenhandleiding, een PowerPoint-presentatie en een weblink naar het digitaal bordspel. Bij elke les wordt er bovendien duidelijk gerefereerd naar de eindtermen en leerplannen WO.

**Vlucht naar
Avatar**
Werkboek Gamers



Naam: _____
Datum: _____



Leerlingenbundel

Elke leerling heeft een eigen leerlingenbundel 'werkboek gamen' met invulblaadjes.

Vlucht naar Avatar



Leerkrachtenhandleiding

De leerkrachtenhandleiding 'Vlucht naar avatar' is opgebouwd rond zes lessen. Per les vind je: de geconcretiseerde les- en leerdoelen, het benodigde didactisch materiaal, een gedetailleerde beschrijving van het lesscenario en indien nodig achtergrondinformatie. In de bijlagen vind je per les de bijhorende werkbladen, infoches, taken- en opdrachtenkaarten,...



Digitaal bordspel

Het digitaal bordspel is te raadplegen op www.vad.be/avatar



"Brief voor ouders"

De brief geeft de leerkracht voor het project mee aan de leerlingen. Zo maakt u ook de ouders warm voor het project.



Prijs / bestelinfo

De leerlingenbundel, leerkrachtenhandleiding en de PowerPoint-presentatie kunnen gratis gedownload worden via de online catalogus van VAD (www.vad.be/materialen).

De leerkrachtenhandleiding en leerlingenbundel kunnen ook besteld worden: leerkrachtenhandleiding kost 7.5€ (inclusief een leerlingenbundel), de leerlingenbundel kan ook apart besteld worden aan 1€.