

3-12-2018

1. Doelgroep: Basisscholieren groep 7 & 8

Vragen:

1. *Wat zijn hun interesses binnen het digitale domein?*
2. *Wat is de insteek van de docenten?*
3. *Wat moeten ze leren?*
4. *Welke devices hebben ze beschikbaar?*
5. *Wat is de gemiddelde leeftijd?*

Antwoorden:

1. *Social media, online games of lobby's*
2. *De docent moet een goede toepassing van de game binnen de lesomgeving vinden*
3. *Behalve de standaard vakken is het ook belangrijk goed om te weten gaan met informatie van het internet.*
4. *Steeds vaker hebben de kinderen een tablet in gebruik voor school en een eigen smartphone.*
5. *10 tot 12 jaar*

2. Leeractiviteiten/Onderwerpen

(behalve taal en rekenen)

1. *creative vakken*
2. *geschiedenis*
3. *sociale vakken*
4. *omgang met media*
5. *technische vakken*

3. Games die al beschikbaar zijn voor deze doelgroep

1. Overcolor: game gebaseerd op geometrie.

<https://itunes.apple.com/us/app/overcolor/id695133496?mt=8>

2. Animation creator: app voor het maken van animaties. (geen echte game maar kan wel educatief gebruikt worden)

<https://itunes.apple.com/nl/app/animation-creator-hd/id363201632?mt=8>

4. Onderwerp keuze

1. Een game die echte media en neppe/bewerkte media laat zien en waarbij de speler deze van elkaar moet onderscheiden.

5. Hoofdvraag

Hoe kunnen leerlingen uit groep 7/8 echte en fake media in een game leren onderscheiden?

5.1 Subvragen

Met welke media komen ze dagelijks in aanraking?

Wat voor vormen van media komen tegen?

Hoe kan je dit het duidelijkst weergeven?

Hoe maak je dit leuk voor de leerlingen?