

Handleiding niveau D

Lesoverzicht

Onderwerp	Gameverslaving
Centrale strategie	Verbanden (laatste keer in week 11: Politie waarschuwt voor speelgoedwapens)
Clibniveau tekst	8++
Extra opdracht	Ingezonden brief schrijven in reactie op reeds geplaatste opiniebijdragen
Leerdoelen waaraan in deze les aandacht wordt besteed	<p>Uit het referentiekader taal, domein lezen van zakelijke teksten:</p> <ul style="list-style-type: none"> • het leggen van relaties tussen teksten en tussen tekstuele informatie en meer algemene kennis en het evalueren en beoordelen van dergelijke relaties [2F] • het duiden van de bedoeling van tekstgedeeltes en/of specifieke formuleringen [2F] • het verwoorden van de bedoeling van de schrijver [2F] het herkennen van beeldspraak (letterlijk en figuurlijk taalgebruik) [2F] • het (herkennen en) benoemen van de tekstsoort [3F] • het begrijpen en herkennen van relaties als oorzaak-gevolg, middel-doel, opsomming e.d. [3F]

Doelwoorden voor Nieuwsbegrip XL

Dit zijn de woorden uit de D-tekst waarmee deze week online woordenschatoefeningen gemaakt kunnen worden, plus de woorden van het aanpalende C-niveau

Niveau C	Niveau D
het symposium	funest
het criterium	evenaren
beduidend	tanend
de uitschieter	relevant
de vicieuze cirkel	de evidentie
geregeld	inherent
omspringen met	de nuance
in de knel komen	negeren
de competitie	de restrictie
jezelf tekortdoen	de assumptie

Materiaal

- Voor elke leerling de tekst van deze week; deze bestaat uit drie subteksten: *Verontrustende gameverslaving onder jongeren*; (2) *Waarom doen we niets aan de gameverslaving van tieners?*; (3) *Wie de spelregels niet kent...*
- Selecteer de opdrachten die u deze les gaat inzetten om uw lesdoel (aanbieden van de strategie) te bereiken.

- Per leerling of per samenwerkduo/groepje de bijbehorende opdrachten.
- Zorg dat elke leerling ten minste twee kleuren pennen/(markeer)stiften/potloden heeft (voor opdracht 1).
- Het **overzicht signaalwoorden** (te vinden op de website van Nieuwsbegrip onder de knop 'Download en print', tabblad 'Overig'. Kies voor het overzicht voor niveau C/D).
- Indien nodig: per leerling of per groepje het stappenplan met woordhulp op niveau D (te vinden op de website bij Download & print, tabblad Stappenplannen).
- Enkele kopieën van het antwoordenblad (achteraan deze handleiding).

Vooraf

- Denk van tevoren na over de indeling van de samenwerkduo's of groepjes.
- Werkt u voor het eerst met Nieuwsbegrip? Neem dan ook de Algemene handleiding door (Download & print, tabblad Handleidingen).

Aanwijzingen bij de opdrachten

Opdrachten

Werkwijze

OPDRACHT 1

Oriëntatie op de tekst; tekst lezen met toepassing van de strategie

Klassikaal en in duo's of groepjes

Modellen

powered by 

- 1) (a) Laat de leerlingen de buitenkant van de tekst bekijken en hun voorspelling verwoorden. (b) Wat weten ze al van het onderwerp? (c) Laat de leerlingen op grond van de titels bepalen wat voor teksttypen het (waarschijnlijk) betreft (tekst 1: informatieve tekst waarin onderzoeksresultaten worden gerapporteerd; tekst 2: opiniestuk/betoog; tekst 3: reactie op opiniestuk, eveneens met betogend karakter). (d) Leerlingen geven hier hun eerste gedachten over de strekking van de drie teksten op basis van de titels en de korte inleidingen bij de teksten.
- 2) Benoem de leesstrategie **verbanden leggen** als lesdoel en haal kort voorkennis op over deze strategie. Vorm samenwerkgroepjes en laat de leerlingen de hele tekst lezen. De leerlingen lezen om beurten een deel van de tekst en onderstrepen met één kleur de signaalwoorden die zij in de tekst tegenkomen. Ook schrijven zij het verband in de kantlijn. Loop tussentijds rond en voeg u eventueel bij een groepje zwakke lezers om extra uitleg te geven.

Deel het **overzicht signaalwoorden** uit. De leerlingen checken of zij alle signaalwoorden hebben en vullen eventueel met een andere kleur aan. Op die manier krijgt u zicht op de signaalwoorden die de leerlingen zonder hulp konden vinden.

Antwoorden: zie **antwoordblad** voor de leerlingen.

OPDRACHT 2

Woordenschat

In duo's/groepjes

De leerlingen achterhalen de betekenissen van de woorden en noteren eventueel nog enkele woorden die zij daarnaast niet hebben begrepen, inclusief de betekenis van deze woorden.

Antwoorden: zie **antwoordblad** voor de leerlingen.

OPDRACHT 3

'De diepte in'

In duo's/groepjes

De leerlingen beantwoorden ieder voor zich of in tweetallen de vragen naar aanleiding van de tekst.

Antwoorden: zie **antwoordblad** voor de leerlingen.

OPDRACHT 4

Extra opdracht

In groepjes

De leerlingen schrijven een ingezonden brief voor de krant, in reactie op de eerder geplaatste discussiebijdragen over gameverslaving. U kunt differentiëren door leerlingen die méér aankunnen ook de opiniebijdrage van Hermen Hulst te laten lezen en die te laten meenemen in hun ingezonden brief.

Nabespreking/ lesafronding

Besteed bij de afsluiting van de les in elk geval aandacht aan de strategietoepassing, bijvoorbeeld door één van de vragen over signaalwoorden klassikaal te bespreken. Geef ook feedback op het lezen in de groepjes.

Besprek verder alleen die vragen/opdrachtonderdelen waarvan u merkte dat veel leerlingen er moeite mee hadden, of die leuke/interessante discussies opleverden.

Ga kort in op de tekstinhoud/het onderwerp; tot welke nieuwe inzichten of ideeën hebben de teksten over gameverslaving geleid?

Antwoorden

OPDRACHT 1

2. Het volgende is een overzicht van de signaalwoorden in de tekst. Het woordje 'en' (opsomming) is niet meegenomen:

Ook in het aantal uur... (r. 14) – opsomming
Echter, niet iedereen die zo veel gamet... (r. 18) – tegenstelling
 ...[als]...*dan* is er sprake van een stoornis (r. 20) – voorwaarde
Criteria zijn bijvoorbeeld... (r. 21) – voorbeeld
 Deze leeftijden worden *echter* grotendeels genegeerd... (r. 39) – tegenstelling
 Ik maak me *niet* zozeer zorgen over...*als wel* over... (r. 42) – tegenstelling
Wanneer de gamer een niveau zakt... (r. 44) – voorwaarde
 De Nederlandse sport wordt overigens *ook* getroffen... (r. 47) – opsomming
 Het zou mij niet verbazen *wanneer*... (r. 51) – voorwaarde
Ten eerste hoort hij... *Ten tweede* ziet hij... (r. 56-58) – opsomming
 En *toch* doen we niets aan... (r. 60) – tegenstelling
Als eerste... (r. 62) – opsomming
 ...*zoals* recent onderzoek... (r. 63) – voorbeeld
Voorts staan er al hoge boetes op... (r. 67) – opsomming
 Haan vergeet *daarnaast*... (r. 69) – opsomming
Maar wanneer mogen we spreken van... (r. 71) – tegenstelling
 Is een jongere verslaafd als hij... (r. 72) – voorwaarde
 Haan gaat eraan voorbij, *terwijl* het nota bene... (r. 73)
 Games...zijn een gemakkelijke prooi, *maar* uiteindelijk... (r. 74) – tegenstelling
 ... om advocaat van de duivel te spelen, *maar* dat doe ik niet (r. 84) – tegenstelling
 ...kritiek op het medium, *maar* ook... (r. 85) – tegenstelling
Zolang ouders en docenten geen flauw idee hebben... (r. 86) – voorwaarde
 ...wijzen op de gevaren, *zoals* Haan suggereert... (r. 89) – vergelijking
Zo ontstaat er wederzijds begrip... (r. 90) – middel
 Gameverslaving bestaat, *maar* zoals bij andere verslavingen... (r. 92) – tegenstelling

OPDRACHT 2

Woord	Betekenis
nagenoeg (r. 4)	bijna, vrijwel
de classificatie (r. 18)	de indeling
virtueel (r. 30)	onecht, maar echt lijkend
eliminieren (r. 31)	uitschakelen, doden
funest (r. 46)	uiterst nadelig, rampzalig
ongefundeerd (r. 61)	ongegrond
stokken (r. 76)	tot stilstand komen
inherent (r. 76)	noodzakelijk erbij horend, onlosmakelijk

het stereotype (r. 81)

vast, versimpeld beeld van een groep dat niet helemaal overeenkomt met de werkelijkheid

OPDRACHT 3

1. Niet alle jongeren die ruim vier uur per dag gamen, zijn verslaafd, omdat zij niet altijd aan de overige criteria van 'verslaafd zijn' voldoen. Voorbeelden van andere criteria dan tijdsduur worden in de tekst genoemd.
2. Doordat zij zo veel tijd achter de spelcomputer doorbrengen, wordt hun kans om (goede) vrienden te maken nog kleiner en raken nog verder geïsoleerd.
3. (a) Ferry Haan is vooral bezorgd over de economische schade en de schade voor de persoon zelf die de gameverslaving veroorzaakt. Hij maakt zich minder zorgen over de impact die de inhoud van de spellen hebben op de psyche van de jongeren.
(b) Enerzijds zou je dit 'accent' kunnen verwachten van een docent economie, maar anderzijds verwacht je dit ook weer niet van een docent, die ook een pedagogische opdracht heeft.
4. De zin kan verwarrend zijn omdat gamers vaak bezig zijn met hun niveau ('level'); bedoeld is hier dat leerlingen 'afstromen', d.w.z. een onderwijsniveau worden teruggezet (bijvoorbeeld van vwo naar havo) vanwege hun gameverslaving.
5. De kern van Van Vliets kritiek is dat hij vindt dat Haan ongefundeerde kritiek levert. Haan beweert volgens Van Vliet van alles, maar voert er geen objectief bewijs voor aan.
6. 'Overdaad schaadt': de betekenis van deze uitdrukking wordt in de tekst zelf verklaard: 'te veel van alles is schadelijk'. In dit geval heeft de uitdrukking concreet betrekking op te veel gamen, te veel buiten spelen, te veel huiswerk maken.
'Advocaat van de duivel spelen': dit betekent dat je je verplaatst in de standpunten van de tegenpartij en die ook voor het voetlicht brengt. De tegenpartij is vaak een partij waar je niet bij wilt horen – in dit geval de game-industrie, die er vaak verantwoordelijk voor wordt gehouden de jeugd op te zadelen met spellen die mogelijk een slechte invloed op hen hebben.
7. In tekst 3 (r. 69-73) worden vragen gesteld over de definiëring van gameverslaving. In het onderzoek van de Universiteit Utrecht is een uitgewerkte definitie gehanteerd, bestaande uit negen criteria (waarvan er voorbeeldmatig twee worden gegeven).