

## Handleiding niveau C

### Vooraf

### Nieuwsbegrip basis

<b>Onderwerp</b>	Gameverslaving
<b>Strategie</b>	verbanden (laatste keer in week 11: Politie waarschuwt voor speelgoedwapens)
<b>Doel</b>	De leerlingen gaan op zoek naar de signaalwoorden die passen bij een probleemstelling
<b>Sleutelschema</b>	T-schema (voor- en nadelen)
<b>Extra opdracht</b>	In groepjes een mini-onderzoek doen naar gameverslaving
<b>Clibniveau</b>	8+

### Nieuwsbegrip XL

<b>Leesles andere tekstsoort</b>	Informatieve tekst met schema over leeftijdscategoriesysteem voor games
----------------------------------	---

### Woorden uit de basisteksten op Nieuwsbegrip XL:

Niveau B	Niveau C	Niveau D
vertonen het gegeven fanatiek overigens het criterium gefrustreerd de emotie gesteld zijn met de strategie het ruimtelijk inzicht	het symposium het criterium beduidend de uitschieter de vicieuze cirkel geregeld omspringen met in de knel komen de competitie jezelf tekortdoen	funest evenaren tanend relevant de nuance inherent de restrictie negeren de assumptie de evidentie

### Nieuwsbegrip basis

#### Materiaal

Voor elke leerling:

- de tekst 'Vier, vijf uur gamen per dag is echt niet normaal' (niveau C);
- bijbehorende opdrachten voor niveau C;
- het **overzicht signaalwoorden** (op de website bij Download & print, tabblad 'overig');
- het stappenplan met woordhulp (op de website bij Download & print, tabblad Stappenplannen);

Neem de algemene handleiding door (op de website bij Download & print, tabblad Handleidingen).

## Opdrachten

## Werkwijze

### OPDRACHT 1

klassikaal/  
groepjes

### Modellen

powered by 

#### Tekst lezen en letten op signaalwoorden

Deel de tekst nog niet uit!

Open met behulp van de digibordtool de buitenkant van de tekst (titel, tussenkopjes en plaatjes) en laat de leerlingen voorspellen wat het hoofdonderwerp van de tekst is. Vraag enkele leerlingen wat hun antwoord is op de vraag die aan het eind van de inleiding wordt gesteld (vraag 1c).

Blik met de leerlingen terug op de les over speelgoedwapens en deel de tekst uit. Deel aan de leerlingen die dit willen eventueel het **overzicht signaalwoorden** uit.

De leerlingen maken de vragen 4 t/m 8. Zie voor de antwoorden het **antwoordblad** voor de leerlingen.

Vraag aan het eind van deze opdracht aan enkele leerlingen of zij vraag 1c na het lezen van de tekst nu anders zouden beantwoorden.

### OPDRACHT 2

individueel/  
groepjes

#### Een twee-kanten-schema invullen:

Wijs de leerlingen erop dat in regel 50 wordt gezegd dat elk verhaal twee kanten heeft. Vandaar dat de leerlingen nu een twee-kanten-schema gaan invullen. In dit schema zetten zij de voordelen en de risico's van (veel) gamen. Hiervoor gebruiken zij de informatie die ze al bij vraag 5 en 7 van opdracht 1 verzameld hebben.

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

### OPDRACHT 3

drietallen/  
individueel

#### Vragen bij de tekst beantwoorden

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

Verzamel bij vraag 5 eventueel de leukste slogans op het bord, of laat de leerlingen er een poster bij maken.

### OPDRACHT 4

drietallen/  
individueel

#### Een mini-onderzoek doen naar gamen (extra opdracht)

De leerlingen doen een mini-onderzoek, om te achterhalen of de resultaten van het onderzoek van de Universiteit Utrecht overeen komen met hun eigen omgeving. Laat de leerlingen eventueel hun powerpoint op prezi presenteren.

### Kijk- en luisteropdracht

U kunt de kijk- en luistervragen bij het Nieuwsbegripfilmpje van het Jeugdjournaal downloaden bij Download & print van deze week.

✂.....

## Woordenlijst

**het symposium** = de wetenschappelijke bijeenkomst over een bepaald onderwerp  
**afglijden** = ongemerkt omlaaggaan, minder goed mee gaan  
**de diagnose** = de vaststelling welke ziekte/aandoening iemand heeft

✂.....

## Woordenlijst

**het symposium** = de wetenschappelijke bijeenkomst over een bepaald onderwerp  
**afglijden** = ongemerkt omlaaggaan, minder goed mee gaan  
**de diagnose** = de vaststelling welke ziekte/aandoening iemand heeft

✂.....

## Woordenlijst

**het symposium** = de wetenschappelijke bijeenkomst over een bepaald onderwerp  
**afglijden** = ongemerkt omlaaggaan, minder goed mee gaan  
**de diagnose** = de vaststelling welke ziekte/aandoening iemand heeft

✂.....

## Woordenlijst

**het symposium** = de wetenschappelijke bijeenkomst over een bepaald onderwerp  
**afglijden** = ongemerkt omlaaggaan, minder goed mee gaan  
**de diagnose** = de vaststelling welke ziekte/aandoening iemand heeft

✂.....

## Woordenlijst

**het symposium** = de wetenschappelijke bijeenkomst over een bepaald onderwerp  
**afglijden** = ongemerkt omlaaggaan, minder goed mee gaan  
**de diagnose** = de vaststelling welke ziekte/aandoening iemand heeft

✂.....

## Antwoorden

### OPDRACHT 1

- 1a. C: een verslavingsdeskundige (in dit geval: Herm Kisjes, regel 42-43)
- 1b. De presentatie van het onderzoek van Regine van den Eijnden, op het symposium van het Trimbos Instituut.
- 3a. Meisjes gamen gemiddeld veel minder per week dan jongens.
- 3b. terwijl (regel 15)
4. Bijvoorbeeld signaalwoorden als: ten eerste, ten tweede, ook, tot slot. (Kijk in het overzicht signaalwoorden bij **opsomming**)
- 5a. Dan moet er door een psycholoog een diagnose gesteld worden.
- 5b. maar (regel 47)
6. niet alleen...maar ook (r. 50), bovendien (r. 56), en (r. 56, 58)
7. dus (r. 63)

### OPDRACHT 2

#### VOORDELEN GAMEN



- bieden uitdaging
- bieden competitie
- dingen doen die in het echte leven niet kunnen
- experimenteren met verschillende karaktertrekken en vaardigheden
- verbetert oog-handcoördinatie en oriëntatievermogen
- leert je strategieën uitdenken, snel beslissingen te nemen en samen te werken (sociale vaardigheden)
- stimuleert creativiteit, reactiesnelheid, concentratie- en doorzettingsvermogen
- je leert algemene kennis en vreemde talen

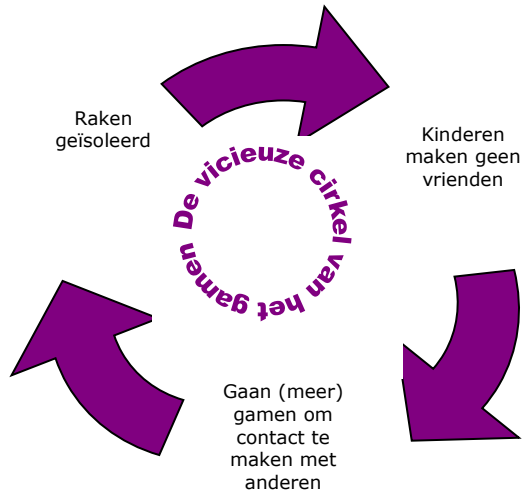
#### RISICO'S VEEL GAMEN



- je bent in gedachten voortdurend met gamen bezig en kunt je daardoor slecht concentreren
- je kunt er niet meer mee stoppen, waardoor je geen tijd meer hebt voor andere dingen
- je voelt je gefrustreerd en ongelukkig als je niet kunt gamen
- je gebruikt het gamen om negatieve emoties te onderdrukken

## OPDRACHT 3


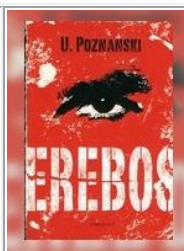

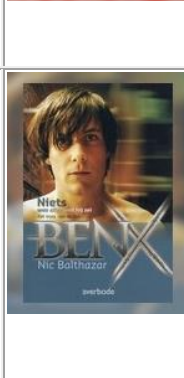

1. je hart gaat er sneller van kloppen = je vindt iets erg leuk  
je wordt er niet warm of koud van = het doet je helemaal niets
- 2.



3. Omdat de doelgroep naar wie onderzoek is gedaan (en die deze games speelt) nog geen 18 is. Dat is opvallend.
4. Op basis van het advies van Van den Eijnden (regel 33-37) zou je zeggen dat dit niet verstandig is.

## De Nieuwsbegripbieb – Titels bij week 15



	<p>100% game Dröge, Lisette Vanaf 12 jaar C-boek</p> <p>De beste vriend van Menno heeft verkering. Hij heeft daarom minder tijd voor Menno. Menno gaat steeds meer gamen, vaak samen met Bor. Bor daagt Menno uit. Steeds vaker spijbelt Menno, en... hij gebruikt stiekem de creditcard van zijn moeder.</p>		<p>Erebos Poznanski, Ursula Vanaf 12 jaar C-boek</p> <p>Erebos is een computerspel dat nergens te koop is, maar waar je voor gevraagd moet worden. Nick is blij als hij eindelijk ook een kopie krijgt. Maar het heeft wel allerlei gevolgen ook in de werkelijke wereld. Nick besluit uit te zoeken wie er achter Erebos zit.</p>
	<p>Superhelden.nl Driel, Marcel van Vanaf 12 jaar C-boek</p> <p>Iris is heel goed in de game superhelden.nl. Op een dag wordt ze ontvoerd naar het eiland Pala, uit die game. Hier wordt Iris opgeleid tot superspion en doet ze een bijzondere ontdekking. Ook verkrijgbaar in lettertype Dyslexie.</p>		<p>Ben X : niets was alles wat hij zei Balthazar, Nic Vanaf 14 jaar C-boek</p> <p>Ben is een jongen met een autisme. Op school wordt hij gepest. Hij vlucht in een andere wereld. Zijn leven speelt zich vooral af in de wereld van online computergames. Het boek bij de film.</p>
	<p>Ben X nDurlie Vanaf 15 jaar D-boek</p> <p>Ben is een jongen met een autisme. Op school wordt hij gepest. Hij vlucht in een andere wereld. Zijn leven speelt zich vooral af in de wereld van online computergames. Een stripverhaal.</p>		