

Metaverse, toekomst of fantasie?

Tijdens deze les gaan de leerlingen ervaren wat het metaverse is en waar dit idee eigenlijk vandaan komt. Ook leren ze dat boeken, films en tv-series wel vaker de toekomst lijken te voorspellen. Tablets kwamen al voor in Star Trek in de jaren zestig en The Simpsons voorspelden in 2000 dat Donald Trump president zou worden. Wat is de band tussen sciencefiction en technologie? Ten slotte gaan leerlingen zelf een verhaal over de toekomst schrijven. Totale duur: 1 lesuur.

LESOPBOUW

- Introductie: Wat is het metaverse?
- Verdieping: Het idee van het metaverse komt uit sciencefiction, net zoals andere andere technologie dat uit films, boeken en tv-series komt.
- Doen: De leerlingen gaan een kort verhaal schrijven over de toekomst van technologie.
- Afronding: De leerlingen delen hun verhaal.

VOORBEREIDING & BENODIGDHEDEN

Van tevoren kun je een aantal dingen doen:

- Lees de handleiding en lesbrief.
- Digi-bord met internetverbinding: klik door de slides voor op het digibord.
- Lees [dit artikel](#).

DIFFERENTIATIE

Laat de leerlingen een boek, film of tv-serie uitzoeken die in zich in de 'toekomst' afspeelt. Het is niet erg als de toekomst eigenlijk al geweest is, zoals bijvoorbeeld bij 'Back to the Future' dat zich in 2015 afspeelt. Laat ze analyseren welke toekomstige technieken in hun uitgekozen boek, tv-serie of film voorkomen. Vervolgens kijken ze of de voorspellingen

zijn uitgekomen. Zijn er producten en gadgets die nu bestaan die erop lijken? Wat is er helemaal niet uitgekomen?

BURGERSCHAP

In deze les staat de pijler 'identiteit' centraal, waarbij de focus ligt op het ontwikkelen van de kennis 'Het belang van socialisatieprocessen bij identiteitsvorming' (leerdoel 32 leerplankader SLO burgerschapsonderwijs en mensenrechteneducatie). Het metaverse kan een hele nieuwe manier van communiceren en samenleven worden. Met een VR-bril kun je mensen over de hele wereld ontmoeten. Wat vinden de leerlingen van het metaverse?

Het onderdeel Burgerschap in de Digi-doener is gebaseerd op het Vakportaal burgerschap van SLO. SLO onderscheidt drie domeinen van burgerschapsonderwijs: democratie, participatie en identiteit. Vanuit dit perspectief werken we aan burgerschap in de Digi-doeners, meer informatie vind je [hier](#).

ETHIEK

In deze les staan de leerlingen stil bij de kritiek op het metaverse. Een digitaal leven als avatar wordt door sommigen gezien als een mooi idee, terwijl anderen bang zijn dat het internetverslavingen kan veroorzaken. Zouden mensen nog wel in de echte wereld willen leven als ze hun eigen wereld kunnen creëren in het metaverse? Wat zijn de risico's voor je privacy als bedrijven als Facebook het metaverse gaan maken? Facebook verdient ten slotte geld aan het verkopen van je data aan adverteerders. Wat vinden de leerlingen?

DOEL VAN DE LES

Domein curriculum 2021	Leerdoelen digitale vaardigheden	Kerdoelen	21st century skills
1 Digitale communicatie & samenwerking DG4.2 Digitale communicatie.	1 Mediawijsheid De leerling kan analyseren hoe de eigen mediaconsumptie van invloed is op de eigen kijk op de wereld.	1 Geschiedenis De leerling leert een eigentijds beeld van de eigen omgeving, Nederland, Europa en de wereld te gebruiken om verschijnselen en ontwikkelingen in hun omgeving te plaatsen.	1 Kritisch denken
2 Digitaal burgerschap DG5.1 De digitale burger.			2 Creatief denken

INTRODUCTIE

Openingslide



Slide 1, Klassikaal

In deze les leren de leerlingen over het metaverse. Wat is het en waar komt het idee vandaan? Vraag de leerlingen wat het metaverse is. Laat ze op hun devices input voor het woordweb geven. Bekijk daarna klassikaal het woordweb. Bespreek de antwoorden en vraag eventueel of de leerlingen er überhaupt wel eens van gehoord hebben. Beantwoord de vraag in het woordweb nog niet, maar bekijk de video op de volgende slide.



Slide 2, Klassikaal

Bekijk [de video](#) samen met de leerlingen. In de video wordt uitgelegd dat het metaverse een digitale 3D omgeving is die je met andere mensen deelt. Via een VR-bril kun je als een avatar in deze virtuele wereld leven. Terugdenkend aan de vorige slide, wisten veel leerlingen wat het metaverse was? Kenden ze de naam alleen van Facebook, waar het moederbedrijf nu de naam Meta draagt? Bespreek het met de leerlingen.



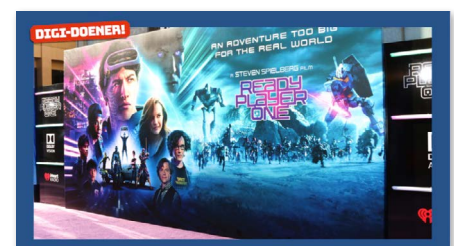
Slide 3, Klassikaal

Laat de leerlingen via hun device de vraag op de slide beantwoorden. Het juiste antwoord is D. Vertel: Het idee van het metaverse komt uit het boek 'Snow Crash' van Neal Stephenson. Dat is een sciencefiction boek uit 1992. Hierin zit een omgeving die het metaverse genoemd wordt. Het is precies dit idee dat Facebook nu probeert op te zetten.



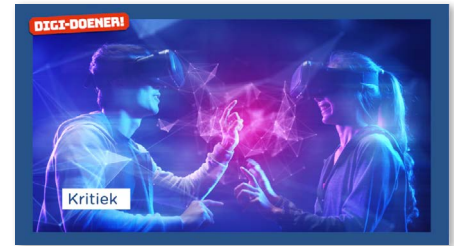
Slide 4, Klassikaal

Vertel: In 2011 kwam het boek 'Ready Player One' van Ernest Cline uit, dat in 2018 werd verfilmd. In dit verhaal komt er ook een metaverse voor die 'Oasis' heet. De spelers leven als avatars in deze digitale wereld, omdat ze aan hun realiteit vol armoede willen ontsnappen. Dit verhaal lijkt op het idee dat Facebook presenteert: een hele digitale wereld waar jij als avatar in kunt rondwandelen. Wat vinden jullie van het metaverse? Lijkt het jullie een goed plan? Of vinden jullie het een gevaarlijk of slecht idee? Waarom?



Slide 5, Klassikaal

Vertel: Een digitaal leven als avatar wordt door sommigen gezien als een mooi idee, terwijl anderen bang zijn dat het internetverslavingen kan veroorzaken. Zouden mensen nog wel in de echte wereld willen leven als ze hun eigen wereld kunnen creëren in het metaverse? Wat zijn de risico's voor je privacy als bedrijven als Facebook het metaverse gaan maken? Facebook verdient ten slotte geld aan het verkopen van je data aan adverteerders. Wat vinden de leerlingen?



VERDIEPING

Slide 6, Klassikaal

Vertel: Het idee van het metaverse gaat verder dan het boek 'Snow Crash' uit 1992. Al in 1984 komt er een sciencefiction boek van William Gibson uit genaamd 'Neuromancer'. Hierin bestaat al een soort idee van het metaverse, maar met een andere naam: cyberspace. Dat woord klinkt je waarschijnlijk al een stuk bekender in de oren. Cyberspace wordt in het Engels vaak gebruikt als een woord voor de online wereld zoals we het nu al kennen.



Vraag de leerlingen de poll in te vullen op hun devices. Als je zonder devices werkt, laat dan de leerlingen in de hoek van de klas gaan staan voor antwoord A of B. Denken ze dat de boeken de toekomst konden voorspellen, of zijn mensen de boeken na gaan doen? Bekijk de uitslag. Heeft een van de antwoorden de meerderheid? Vraag de leerlingen hun keuze toe te lichten.

Slide 7, Klassikaal

Vertel: Er zijn meer voorbeelden te noemen van boeken, films of tv-series die de toekomst lijken te voorspellen. De scifi tv-serie Star Trek uit de jaren zestig gebruikte veel technologie die toen verre toekomst leek, maar nu normaal gevonden wordt. Zo gebruiken de mensen in Star Trek draagbare schermen waarop ze kunnen swipen en tikken. Hier vinden ze informatie op. Waar doet jullie dat aan denken? (Antwoord: Een tablet.) De pads in Star Trek lijken voorlopers op de tablet, terwijl de eerste tablet pas dertig jaar later kwam. Ook andere technologie uit Star Trek klinkt voor ons heel bekend, zoals videobellen, mobiele telefoons, VR-brillen, headsets, 3D-printen en apparaten die je met je stem kunt besturen.



Slide 8, Klassikaal

Vertel: Er zijn ook films, boeken en tv-series die voorspellingen maken die niet alleen met technologie te maken hebben. Zoals bijvoorbeeld het boek '1984' van George Orwell. Dit boek schreef hij vlak na de Tweede Wereldoorlog. In het boek is de wereld verdeeld in een paar grote staten. In het land van de hoofdpersoon is er een mysterieuze leider en worden de mensen streng in de gaten gehouden. Je mag je mening niet geven en als je iets zegt wat niet mag van de leiding, dan kun je opgepakt worden.



Dit boek is heel populair geworden omdat sommige mensen denken dat dit de toekomst voor ons is. Met camera's en gezichtsherkenning zien ze de macht van de overheid voor zich zoals in '1984'.

Slide 9, Klassikaal

Vertel: Er is ook een opmerkelijke serie die heel vaak de toekomst lijkt te voorspellen, namelijk 'The Simpsons'. (Bekijk [de video](#) vanaf het begin tot 3:31 en [vanaf 07:38](#) tot het einde samen met de leerlingen. Klik op het tandwielje rechts onderin op het scherm, vervolgens op 'Ondertiteling', dan op 'Automatisch vertalen' en kies dan Nederlands.) Wat vinden jullie hiervan? Zijn jullie verbaasd? Denken jullie dat het toeval is? Sommige mensen vinden de voorspellingen van The Simpsons té toevallig. Er bestaan complottheorieën dat de schrijvers van de tv-serie kunnen tijdreizen en regelmatig naar de toekomst gaan.



DOEN

Slide 10, Individueel

De leerlingen gaan aan de hand van de lesbrief zelf een kort verhaal schrijven dat zich ergens in de toekomst afspeelt. Ze gaan daarbij vooral nadenken over de digitale mogelijkheden van de toekomst.



AFRONDING

Slide 11, Klassikaal

Vertel: Het metaverse wordt gepresenteerd als de toekomst, terwijl het idee al in 1992 in een boek omschreven werd. Sciencefiction en technologie hebben al langer een wisselwerking met elkaar.

De leerlingen hebben zelf een kort verhaal geschreven over de toekomst van technologie. Laat de leerlingen die willen hun verhaal voorlezen. Welke digitale ontwikkelingen zien ze voor zich? Wat vinden de leerlingen daarvan? Lijkt dat ze een leuk vooruitzicht? Hadden ze dezelfde ideeën?

