Pokémon GO or NO?

Tijdens deze les gaan de studenten ervaren op welke wijze Pokémon GO en andere AR-apps werken en hoe je ze kunt gebruiken. Daarnaast denken ze na over (de toekomst van) hun toekomstige leerlingen door een lesonderdeel te ontwerpen waarbij leerlingen nadenken over de achterliggende doelen van gratis apps en spelletjes. Deze les kan gegeven worden tijdens vaardigheidslessen of een digitale mediales. Totale duur: 1 uur.

BURGERSCHAP

In deze les staat de pijler 'participatie' centraal waarbij de focus ligt op het ontwikkelen van de houding 'Hoe mensen met elkaar positief kunnen communiceren' en 'Rechten van het kind om aan het gemeenschapsleven deel te nemen' (leerdoelen 23 en 24 leerplankader SLO burgerschapsonderwijs en mensenrechten-educatie). De studenten denken na over hoe ze een spel als Pokémon GO kunnen vormgeven op een manier die daadwerkelijk met AR een dimensie toevoegt aan de leefwereld van kinderen (zonder commerciële of overheidsbelangen).

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 staat het volgende ethische vraagstuk centraal: hoe kan AR of een andere nieuwe technologie bijdragen aan positieve communicatie tussen mensen of waardering van de publieke ruimte?

VERBINDING MET HET ONDERWIJS

Het is belangrijk, voor zowel studenten als hun toekomstige leerlingen, om je niet alleen bewust te zijn van de mogelijkheden van bijvoorbeeld AR (en hier kennis mee te maken door middel van apps en spelletjes), maar je ook af te vragen wat de keerzijde van deze technologie is. Door naar zowel de voor- als nadelen te kijken, kunnen ze zich een beter beeld vormen van het gebruik van nieuwe technologie waar de maatschappij baat bij heeft.

LESOPBOUW

- Introductie: Pokémon GO of Pokémon NO? Wat zijn de voor- en nadelen van het spel?
- Verdieping: Hoe kun je met leerlingen nadenken over het werkelijke doel achter gratis apps en spelletjes?
- Doen: Bedenk een AR-toepassing voor leerlingen die een werkelijk positieve uitwerking heeft op de omgeving.
- Afronding: Bespreek met de studenten hoe zij in hun lessen aandacht kunnen besteden aan dit onderwerp op een manier die past bij de leeftijd van de leerlingen.

VOORBEREIDING & BENODIGDHEDEN

Van tevoren kun je een aantal dingen doen:

- Lees de handleiding.
- Digibord met internetverbinding: klik door de slides voor op het digibord.
- Deze les een remake van de po-les Pokémon. Vraag studenten deze les eens op de stageschool te doen!

DOEL VAN DE PABO-LES

Kennisbasis

1. Kennisbasis generiek:

De student is zelf digitaal geletterd, kan leerlingen opvoeden in deze samenleving en digitale middelen benutten in zijn didactiek (2.7):

a. Mediapedagogiek: kennis van de digitale (leef) wereld van kinderen in een netwerksamenleving, opvoeding in omgang met sociale media en gedragsregels.

2. Maatschappelijke en persoonlijke betekenis van (natuurwetenschappen en) technologie:

a. De leraar kan de keuze van lesinhoud binnen (natuurwetenschappen en) techniek afstemmen op vragen van leerlingen en op actualiteiten.

b. De leraar kan verwoorden welke didactische benaderingswijzen hij kan gebruiken om kennisconstructie bij leerlingen te stimuleren, door vakbegrippen in relevante contexten en thema's aan de orde te laten komen. Hij illustreert dit met bij de groep passende voorbeelden van leerlingactiviteiten bij natuurwetenschappen en technologie.

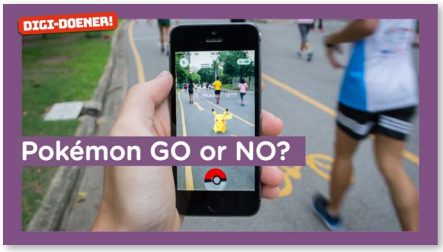
Stichting FutureNL ontwikkelt onafhankelijk lesmateriaal. © 2021 Iedereen mag deze les downloaden, delen en uitprinten (alleen niet als je er geld mee wilt verdienen). Doen! Creative Commons licence: CC BY-NC-ND 4.0. Deze les is gemaakt door Ester Stoelinga, Fluxlab Zaandam.

DOEL VAN DE PO-LES

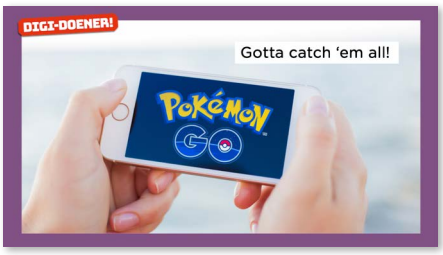
Domein curriculum 2021	Leerdoelen digitale vaardigheden	Kerndoel vak	21st century skills
1 De werking en het (creatieve) gebruik van digitale technologie DG3.1 Interactie en creatie met digitale technologie.	**1 Computational thinking** De leerling kan het begrip algoritme verbinden aan concrete situaties.	**1 Oriëntatie op jezelf en de wereld** De leerling leert oplossingen voor technische problemen te ontwerpen, deze uit te voeren en te evalueren.	**1 Creatief denken**
	2 Computational thinking De leerling kan patronen herkennen in abstracte situaties zoals cijferreeksen, grafieken of tabellen.		**2 Probleem oplossen**

INTRODUCTIE

Openingsslide

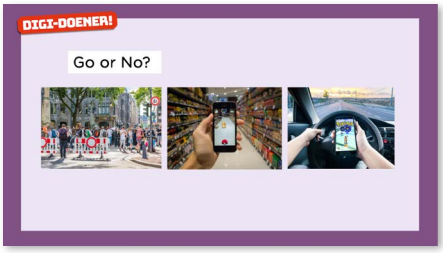


Slide 1, Klassikaal



Vraag de studenten of zij het spel Pokémon GO weleens spelen of hebben gespeeld. Vraag studenten die het spel spelen of hebben gespeeld om kort uit te leggen hoe het werkt en wat de bedoeling van het spel is. Wat vinden zij er zo leuk aan? Waarschijnlijk geven ze aan dat het de bedoeling is dat je naar buiten gaat om Pokémons te vangen. Je kunt deze in je eigen omgeving zien door middel van augmented reality (AR). Hierbij worden fictieve elementen toegevoegd aan de realiteit. De studenten geven waarschijnlijk ook aan dat het spel ervoor zorgt dat jongeren meer naar buiten gaan en meer bewegen, en misschien dat zij zich meer bewust worden van hun omgeving of deze beter leren kennen. Daarnaast speel je het spel altijd met mensen in je eigen omgeving.

Slide 2, Klassikaal



Bekijk met de studenten de drie afbeeldingen op het digibord.
Bespreek de volgende vragen:

- Is Pokémon GO alleen maar bedoeld om gebruikers meer naar buiten te laten gaan en te zorgen voor meer lichaamsbeweging? Of zijn er ook andere motieven? (Denk aan commerciële doelen: bedrijven betalen de makers. Als er Pokémons in hun winkel, museum of bedrijf gevangen kunnen worden, bereiken ze een nieuwe klantendoelgroep.)

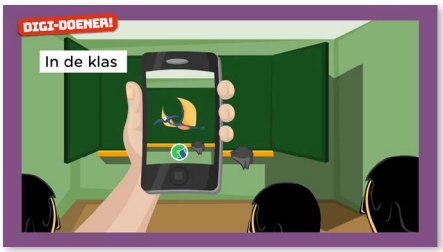
Stichting FutureNL ontwikkelt onafhankelijk lesmateriaal. © 2021 Iedereen mag deze les downloaden, delen en uitprinten (alleen niet als je er geld mee wilt verdienen). Doen! Creative Commons licence: CC BY-NC-ND 4.0. Deze les is gemaakt door Ester Stoelinga, Fluxlab Zaandam.

- Is er goed nagedacht over het veilig spelen van Pokémon GO? (Er zijn wereldwijd minstens 51 doden gevallen onder de spelers van het spel, meestal door verkeersongelukken. Hier waren vaak spelers onder de 18 jaar bij betrokken.)
- Wat is of kan de impact zijn van Pokémon GO op de omgeving? (Zogenaamde Pokémon Gyms (plekken waar mensen bij elkaar komen om in het spel te vechten voor een titel) zorgen voor overlast. Spelers lopen ongevraagd naar binnen bij ziekenhuizen en op begraafplaatsen en ook natuurgebieden werden soms overspoeld door de spelers. Dit laatste mag inmiddels niet meer.)
- Kunnen de studenten nog andere manieren bedenken waarop Pokémon GO impact heeft op de spelers en hun omgeving?

VERBINDING MET HET ONDERWIJS

Slide 3, Klassikaal

Bespreek met de studenten of en waarom zij het belangrijk vinden om in hun lessen aandacht te besteden aan spelletjes en apps die gebruikmaken van nieuwe technologieën zoals AR. Denken studenten dat leerlingen (of jongeren en volwassenen) voldoende inzicht hebben in de achterliggende (commerciële) doelen van dit soort games? Hoe zouden zij een gesprek over de achterliggende doelen van games en nieuwe technologieën bespreekbaar kunnen maken in de klas? Hoe kunnen ze ervoor zorgen dat leerlingen zich hier meer bewust van worden?



PO-LES

Slide 4, Groepswerk

Verdeel de studenten in groepjes van vier à vijf en vraag ze om de les door te nemen. Vraag of elk groepje kan opschrijven welke leerdoelen zij belangrijk vonden in deze les en of zij zelf nog andere leerdoelen zouden willen toevoegen. Zouden ze zelf deze les geven aan hun klas? Waarom wel of niet? Laat elke groep kort toelichten of zij deze les zouden geven en wat zij eventueel zouden veranderen of toevoegen. De studenten kunnen bij het bespreken van de les het TPACK-model gebruiken: welke instructie- en opdrachtsvormen worden toegepast? Zouden zij daar ook voor kiezen?

VERDIEPING

Slide 5, Groepswerk

Verdeel de studenten wederom in (dezelfde) groepen van vier à vijf en vraag de groepen om antwoord te geven op de volgende vragen:

- Wat is augmented reality?
- Wat is het verschil tussen AR en VR?
- Hoe wordt AR gemaakt?
- Waarvoor wordt AR gebruikt?

Stichting FutureNL ontwikkelt onafhankelijk lesmateriaal. © 2021 Iedereen mag deze les downloaden, delen en uitprinten (alleen niet als je er geld mee wilt verdienen). Doen! Creative Commons licence: CC BY-NC-ND 4.0. Deze les is gemaakt door Ester Stoelinga, Fluxlab Zaandam.

DOEN / ONTWERP JE EIGEN LES(ONDERDEEL)

Slide 6, Groepswerk

Vraag dezelfde groepjes studenten om de antwoorden die zij hebben gegeven te ‘vertalen’ naar een informatieve tekst over AR voor leerlingen in groep 4 en 5. Deze tekst gebruiken zij als introductie voor een lesonderdeel dat ze gaan maken. De studenten gaan vervolgens een lesonderdeel maken waarin ze met leerlingen van groep 4-5 nadenken over toepassingen van AR die daadwerkelijk een dimensie toevoegen aan onze leefwereld en geen commerciële belangen of overheidsbelangen dienen. De leerlingen denken in dit lesonderdeel na over en/of ontwerpen een app of spel dat gebruikmaakt van AR. Het doel van de app of het spel is zorgen dat mensen in de omgeving van de leerlingen meer samen ondernemen of elkaar beter gaan leren kennen.

De studenten denken na over effectieve werkvormen, interactievormen en opdrachtsvormen die kunnen worden gebruikt. Verwijs hierbij naar het TPACK-model: studenten kunnen hier actief gebruik van maken bij het uitwerken van het lesonderdeel. Ze kunnen zoeken naar aansluiting op de belevingswereld van de leerlingen. Welke werkvormen passen daar bij? Welke media kun je inzetten? Wat kun je doen om leerlingen die het lastig vinden te ondersteunen?

AFRONDING

Slide 7, Klassikaal

Vraag iedere groep om het door hen gemaakte lesonderdeel kort te presenteren en toe te lichten. Welke problemen hebben ze ondervonden en wat ging goed? Op welke wijze stimuleren ze leerlingen om na te denken over het onderwerp? Welke werkvormen hebben ze gebruikt en waarom?

Aan het einde van de presentaties geven studenten elkaar feedback op de gemaakte keuzes voor inhoud, technologie of pedagogiek. Hierbij maken ze gebruik van het TPACK-model.

Stichting FutureNL ontwikkelt onafhankelijk lesmateriaal. © 2021 Iedereen mag deze les downloaden, delen en uitprinten (alleen niet als je er geld mee wilt verdienen). Doen! Creative Commons licence: CC BY-NC-ND 4.0. Deze les is gemaakt door Ester Stoelinga, Fluxlab Zaandam.