

PROGRAMMA = ONDERNEMEN EN LEREN VIA GAMING

Voor begaafde leerlingen die een extra uitdaging kunnen gebruiken, is het maken van een computerspel een aansprekende en motiverende manier om actief te leren. Het aangeboden programma maakt optimaal gebruik van deze mogelijkheid met de **methode Game Making** en heeft als extra pluspunt de begeleidende **gaming coach**. Ondernemen en leren via gaming is een veelzijdig programma dat aan uw wensen, behoeften en leerdoelen aangepast wordt geleverd. De extra werkbelasting voor school en leerkracht blijft beperkt door de gaming coach. Deze coach ondersteunt, geeft instructies en verwerkt de gewenste doelen tot een gaming opdracht. In de opdracht is ingebouwd dat de leerlingen zelfstandig aan de slag gaan.

feedback & evaluatie

De leerlingen doorlopen diverse fasen om een compleet werkende game te maken. Ze ontwerpen, ontwikkelen, bouwen en tenslotte testen ze de game. Deze stapsgewijze werkmethode leent zich uitstekend voor tussentijdse evaluaties en feedback met de leerlingen. Een goed en werkend spel kan het einddoel zijn, maar dat hoeft niet.

competenties

De leerlingen werken actief aan hun leerdoelen gedurende het gehele traject.

Tijdens het werken aan de gaming opdracht ontwikkelen de leerlingen zowel sociaal-emotionele als samenwerkings- en communicatieve competenties.

VAST AANSPREEKPUNT

Bij ons krijgt u een vast aanspreekpunt, namelijk een professionele en onafhankelijke coach. Samen met deze gaming coach bepaalt u hoe Game Making het beste aansluit bij de behoeften van de leerlingen.



Interactieve voorlichting ouderavonden

Over computerspellen is vaak een hoop te doen. Ouders maken zich zorgen en zijn niet altijd even enthousiast over de games die hun kinderen onder ogen krijgen. Speciaal voor ouders/verzorgers kunnen we een interactieve voorlichtingsavond geven op uw school.

Wat weet u over games en gaming? Via een korte quiz kunt u de aanwezige kennis testen.

We geven inzicht in spelmechanismen. Hoe steekt een computerspel in elkaar? Waarom blijf je doorspelen? Hoe complex een spel ontwerpen is kunnen de ouders zelf ervaren door aan het werk te gaan met het Game Maker computerprogramma.

We geven voorlichting en beantwoorden vragen over de invloed van games op het gedrag van kinderen.

Wat kan je leren van games? Welke soort games zijn minder geschikt? Wanneer ben je verslaafd aan computergames?

Er zijn nog veel meer vragen te bedenken...

De ouderavond wordt ingevuld aan de hand van uw wensen.

Frans Arntz
Persoonlijk coach en adviseur
voor schoolgaande jongeren

Wg-plein 125
1054 SC Amsterdam
Telefoon: 020-4124411
E-mail: info@to4see.nl
www.to4see.nl

Zoekt u een verbredings- of verrijkingsproject voor de snelle of slimme leerlingen?



Nu een compleet programma
plus een coach voor
leerlingen van 8 tot 18 jaar



Beperkte kosten en geringe
extra werkbelasting



In te zetten voor groepjes en
individueel.

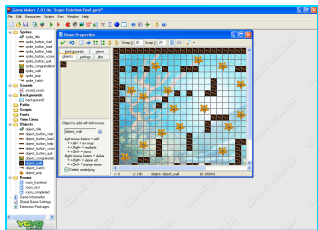
TIP

Inzetbaar als buitenschoolse activiteit

VOORDELEN VAN HET PROGRAMMA 'ONDERNEMEN EN LEREN VIA GAMING'

- beperkte kosten en geringe extra werkbelasting
- bestaande software die draait onder Windows
- kennis en kunde van gaming geen vereiste
- maatwerk door de gaming coach
- school behoudt zeggenschap over leerdoelen
- leerjaar- en vakoverstijgend bruikbaar
- aanpasbaar aan leeftijd en niveau; van 8 tot 18 jaar
- toepasbaar voor groepen en individueel
- zelf te bepalen tijdsplan
- veilige vorm voor het werken aan cognitieve en sociaal-emotionele leerdoelen
- methodisch stappenplan met evaluaties
- games maken werkt activerend
- stimulering talenten en vaardigheden
- beeldend, muzikaal, tekstueel en conceptueel
- in eigen tempo en op eigen niveau werken
- de gegevens van de school en leerlingen worden vertrouwelijk behandeld.

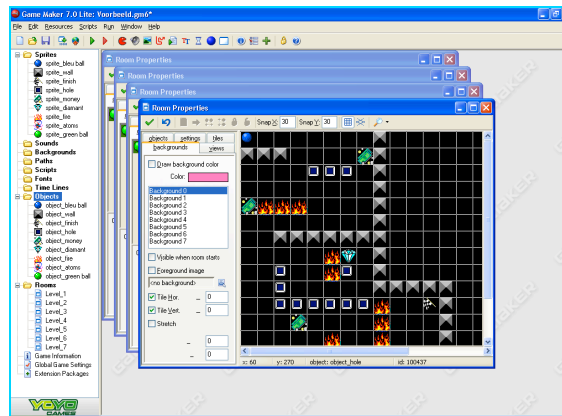
HOE WERKT GAME MAKING?



Elke leerling kan op zijn eigen niveau aan de slag. Het basisniveau is een soort bouw pakket, waarbij eenvoudig een computerspel tot stand komt met behulp van symbolen en voorgeprogrammeerde spelonderdelen. Op het meest gevorderde niveau van Game Making worden complexere bewerkingen in programmeertaal (Game Making language) uitgevoerd.

Het opbouwen van het spel gaat stapsgewijs. De leerling bedenkt:

1. Het verhaal inclusief situatie, omgeving, verhaallijn en karakteristieken van spelfiguren.
2. Het beeld. Hoe alles eruit gaat zien.
3. Passende muziek en geluidseffecten.
4. De interacties, die bepalen hoe speelbaar en leuk of spannend het spel wordt.
5. De spelmechanismen, om tot een logisch, consequent en consistent spel te komen.
6. Wie het spel gaat testen, zodat er plaats is voor terugkoppeling en opbouwend commentaar.



sociale interactie

Tijdens de game making fasen wordt het de leerlingen snel duidelijk dat je rekening moet houden met anderen. Zij zullen dus op een constructieve manier moeten gaan samenwerken. Hierbij komen competenties als doelen stellen, stappenplannen maken en ondernemerschap aan de orde. Daarbij oefenen de leerlingen als vanzelfsprekend met assertiviteit, probleemoplossing en worden ze gestimuleerd om hun talenten te ontdekken en benutten.

evaluatie

Binnen het programma kunt u op elk moment met de leerlingen de leerdoelen evalueren. U behoudt hierover de zeggenschap en kunt tussentijds bijsturen.

WIE ZIJN WIJ?

Het programma 'Ondernemen en leren via gaming' hebben wij ontwikkeld in een samenwerkingsverband. Wij hebben ervaring en deskundigheid als:

- ontwikkelaar en aanbieder van educatieve software
- docente ICT en gaming onderwijs
- professioneel en onafhankelijk coach en adviseur en als ouders met schoolgaande kinderen.

relate-create-donate

Relate: tijdens de Game Making leggen leerlingen relaties met anderen, de omgeving en informatiebronnen.

Create: bij de Game Making leren en ervaren de leerlingen actief en hebben ze inbreng in hun leerproces.

Donate: tijdens de Game Making verwerken de leerlingen het geleerde in producten en bepalen ze hoe vragen uit de omgeving hun leerproces beïnvloedt.

Heeft u begaafde leerlingen die een extra uitdaging kunnen gebruiken?

**LEIDINGGEVENDE
LEERKRACHT
MENTOR
ZORGCOÖRDINATOR
INTERN BEGELEIDER
REMEDIAL TEACHER**

U kunt vrijblijvend informeren naar het programma en de mogelijkheden voor uw school.

Telefoon: 020-4124411
E-mail: info@to4see.nl