

Docenten / Beheerdershandleiding

Waarom deze game spelen?

De Noordzee is het grootste natuurgebied van ons land en herbergt zeer veel verschillende, bijzondere diersoorten. Maar veel Nederlanders weten eigenlijk maar weinig van dit gebied. *Het lot van de Noordzee* biedt docenten een leuke, interactieve manier om leerlingen meer te leren over dit prachtige natuurgebied, de diersoorten die er leven, en de verschillende menselijke activiteiten die er plaatsvinden en belangen die er in dit gebied zijn.

In de game moeten leerlingen zich in teams van “beleidsmakers” inleven in verschillende thema’s die rond de Noordzee spelen. Door ze zelf beleidskeuzes te laten maken die invloed hebben op de Noordzee, leren ze op een actieve wijze in één lesuur verschillende belangrijke thema’s kennen die hier spelen. De game wijst zich vanzelf en vereist geen voorbereiding.

De game sluit het beste aan bij leerlingen uit 4 en 5 Havo/VWO, maar kan zeker ook gespeeld worden door leerlingen uit andere klassen.

Voor wie is deze handleiding?

De handleiding is bedoeld voor de docent of beheerder die de game begeleidt in de groep waar hij gespeeld wordt. In elke spelopzet is er één “beheerder” en één of meerdere “gebruikers” die het spel spelen. In deze handleiding staat hoe je de game kunt opstarten. In principe hoef je als beheerder niets meer te doen als het spel eenmaal opgestart is, maar in deze handleiding staan tips en aanwijzingen voor de beheerder om het spel zo soepel mogelijk te laten verlopen en er het maximale uit te halen.

Aankomst op de website



Bovenaan de pagina staan twee knoppen om het spel te starten. De beheerder van het spel (de docent, of de spreker) klikt op **OPEN SPEL**. Alle gebruikers die mee willen spelen klikken vervolgens op **SPEEL MEE**.

Het **spelen** gebeurt op een klein scherm als een mobiele **telefoon, tablet, laptop of computer**.

Alleen het **beheren** van het spel wordt op een groot scherm ondersteund. Het is dus aan te raden om als beheerder een **computer** te gebruiken die verbonden is met een **projector**. Ook is het nodig dat deze computer **geluid** kan afspelen dat alle spelers kunnen horen.

Start spel

De beheerder krijgt een scherm te zien met een aantal instellingen voor het spel. Zo kan de beheerder de grootte van de teams bepalen waarin het spel gespeeld zal worden. Wij raden aan om de teamgrootte tussen de 3 en 6 personen te houden, afhankelijk van hoe veel spelers er zijn. De beheerder kan meteen zien welke gebruikers in welke teams zijn verdeeld. Ook kan de beheerder ervoor kiezen om de indeling opnieuw te verdelen.

Tijdens het instellen en voorbereiden van het spel wachten de spelers op de input van de beheerder. Zodra de teams verdeeld zijn kan de beheerder de knop **NAAR INTRODUCTIE** klikken om het spel te starten.

Introductie

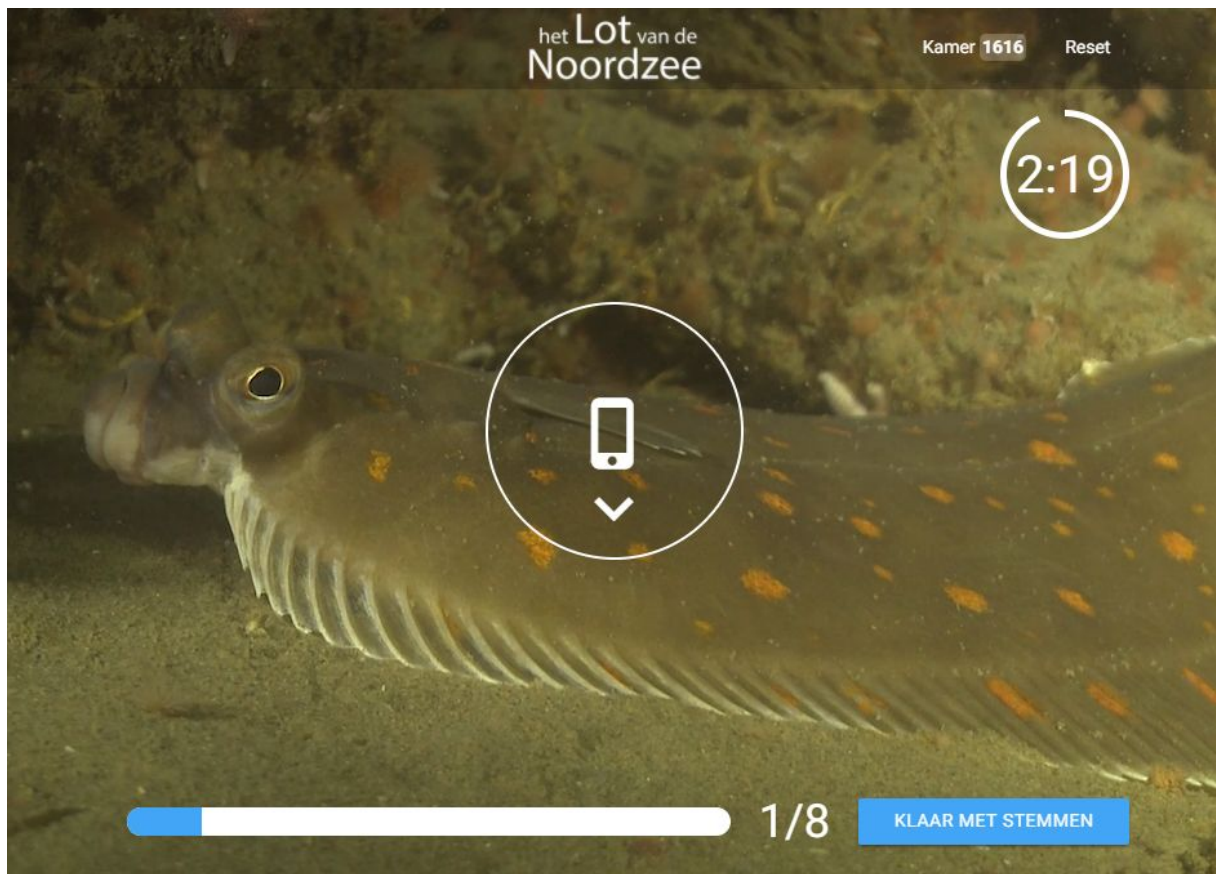
De introductie van het spel wordt gedaan middels een introductievideo op het scherm van de beheerder. Tegelijkertijd kunnen de spelers verdere uitleg op hun eigen apparaat lezen. Vanaf het moment dat de introductie begint met spelen hoeft de beheerder voor de rest van het spel in principe **geen actie te ondernemen**. Het hele spel loopt vanzelf zonder actie van de beheerder. Het is wel mogelijk om een actie te ondernemen, maar dus niet nodig. Er is rekening gehouden met het feit dat nooit precies de volle 50 minuten van de game beschikbaar zijn voor het spelen. De game speelt helemaal af in 40 minuten.

Tijdens het spel

Mocht door omstandigheden zelfs de 40 minuten net aan beschikbaar zijn, dan kan de docent op verschillende momenten, om tijd te besparen, verder gaan naar de volgende stap. Tijdens elke stap van het spel is het namelijk mogelijk om naar de volgende stap te klikken, middels de knop rechtsonder in het scherm. Dit kan bijvoorbeeld wanneer iedereen klaar is met het stemmen op een oplossing, of wanneer een antwoord video uitgespeeld is en de tijd dringt om alles af te krijgen voordat de bel gaat. Doe dit niet voordat je zeker weet dat alle spelers klaar zijn met lezen, stemmen en luisteren. Als leerlingen nog niet gestemd hebben als het spel doorgaat (of door wordt geklikt) naar de volgende vraag, dan hebben ze voor die vraag geen score en zal de score van hun team in die ronde en uiteindelijk ook hun eindscore lager uitvallen. Daarom is het belangrijk dat elke leerling binnen elk team steeds stemt.

Als het spel te snel gaat kan de beheerder er ook voor kiezen om de **timer te pauzeren**. Dit kan door op het midden van de timer te klikken. Hij staat dan op pauze. Om de timer te hervatten kan de beheerder nogmaals op de timer klikken. Als er een video aan het spelen is tijdens het pauzeren van de timer, wordt de video ook gepauzeerd.

Stellingscherm



Dit is het scherm tijdens de introductie en het stemmen op een stelling. De leerlingen moeten eerst de introductie beluisteren of lezen op hun eigen apparaat. De tekst is op hun eigen apparaat hetzelfde als wat er afgespeeld wordt, dus het is niet nodig om naar het grote scherm te kijken. Tijdens deze fase is het slim als men in het team bijvoorbeeld al gaat overleggen over het mogelijk goede antwoord.

Wijs de spelers eventueel op het feit dat zij op hun eigen scherm een aantal bronnen hebben om op een antwoord te komen. Deze staan steeds helemaal onderaan op hun eigen scherm. Een of meerdere links, die leiden naar een webpagina, met daarin bijvoorbeeld een artikel of persbericht. Dit staat ook in de introductie die ze te lezen krijgen, maar dat kan over het hoofd gezien worden.

Zorg er wel voor dat er aan het einde van deze fase (als de timer bijna op 0 staat) steeds weer aandacht is voor het grote scherm, want daar zal dan een antwoordvideo afspelen.

Antwoordscherm



Tijdens deze video is het belangrijk dat iedereen aandacht heeft voor het grote scherm. Na het afspelen van de video hebben de leerlingen nog even de tijd om op hun eigen apparaat de tekst te lezen die ze te zien krijgen, maar dat is niet per se nodig. Die tekst komt namelijk ook voor in de video. Na deze video krijgen de leerlingen hun score te zien, en is aandacht niet meer vereist.

Tussentijds resultatenschermb



Tijdens dit scherm krijgen de spelers een indruk van de gevolgen die hun keuzes hebben op verschillende factoren in de Noordzee. Op dit moment krijgen ze op hun eigen mobiel/tablet ook de scores van het team te zien. Ze zien of hun team op de eerste, tweede of derde positie (goud, zilver, brons) staat, of eventueel buiten het podium valt. Meestal vangt vooral dit laatste de aandacht, dus is het goed om ook nog even de aandacht te richten op de factoren van de Noordzee.

Onderin staan drie factoren: biodiversiteit, zeevogels en hard substraat. Deze drie factoren zijn aan de spelers uitgelegd in de introductie. Per stelling hebben de keuzes van de leerlingen invloed op deze factoren. Als meer dan de helft van de spelers het goede antwoord heeft gekozen, zal de gezondheid van de Noordzee per beurt verbeteren. Als dat niet zo is, zullen de factoren juist dalen en kan ook de gezondheid van de Noordzee dalen. Het is dus mogelijk om steeds een hoger niveau of "level" te bereiken. Dat betekent dat de factoren dusdanig verbeterd zijn, dat het beeld van de Noordzee verandert. De waarden van de factoren groeien in de cirkeldiagrammen. Het aantal sterren bovenin neemt toe. Op de afbeelding zullen er dan meer dieren te zien zijn en menselijke activiteiten die steeds beter in balans zijn met de natuur/omgeving. Aan het einde van deze stap komt telkens de introductie van de volgende stelling. Als er geen volgende stellingen zijn, komt het eindscherm.

Einde spel

Het eindscherm ziet er hetzelfde uit als het resultatenschermb, maar dit scherm biedt ook een samenvatting van hoe de Noordzee er voor staat. Hoe gaat het met de factoren en hoe gaat het met verschillende diersoorten die er leven? Deze extra informatie is ook onderaan het scherm op de mobiel/tablet van de leerlingen te lezen. Tegelijkertijd ziet men ook de eindscore en -positie van het eigen team. Dit zal wederom veel aandacht trekken. Het actief laten doorlezen van deze informatie wordt daarom aangeraden. Druk pas op SPEL BEËINDIGEN als alle spelers ook klaar zijn met lezen.