

Lesplan Minecraft Duits-geschiedenis pilot

Ton van der Borst, docent geschiedenis op de KSE

Lesdoelen

- oriëntatie op de Duitse geschiedenis
- digitale vaardigheden verwerven
- vakvaardigheden en begrippen van de vakken Duits en geschiedenis toepassen

Lesvorm

De lessen worden uit de klassikale setting gehaald en vinden digitaal plaats. De leerling vormt zelf haar leerproces gericht op het creëren van een eindproduct. Door digitaal te werken in een 24 uur beschikbare server (digitale leeromgeving) ontstaat “anytime learning”. De leerling kan waar en wanneer ze maar wil werken aan het eindproduct en wordt daarmee eigenaar van haar eigen leerproces.

Geschiedenis

Begrippen

- feodaal stelsel en hofstelsel
- opkomst van de steden
- agrarische samenleving
- agrarisch-urbane samenleving

Vaardigheden

- standplaatsgebondenheid
- causaliteit
- tijd- en plaatsgebonden interpretatie

Duits

Vaardigheden

- Algemene technische taalvaardigheden, waaronder: instructie uitvoeren in correct Duits.

Begrippen

- Kennis van land en volk m.b.t. Duitsland in de middeleeuwen en vroegmoderne tijd.

Algemene vaardigheden

- samenwerken
- probleemoplossend denken
- communiceren
- evalueren en reflecteren op eigen leerproces

Onderwerp

Het ontstaan van de steden in de late middeleeuwen en de overgang van een agrarische samenleving naar de agrarisch-urbane samenleving.

Doelgroep

De lessenserie is bedoeld voor leerlingen uit vwo 4 met Duits en geschiedenis in hun vakkenpakket. De opdracht zal lesoverstijgend en lesvervangend worden aangeboden. Leerlingen die deelnemen aan de pilot kunnen het behaalde eindcijfer gebruiken ter vervanging van een onderdeel bij Duits en geschiedenis.

Uitvoering

Leerlingen bouwen in drie groepen van vier leerlingen een “land” dat voldoet aan de volgende criteria:

- opzet van een hofstelsel/feodaal stelsel dat voldoet aan de economische, maatschappelijke en politieke verhoudingen van het hofstelsel (30 % van het cijfer);
- interactie in het Duits m.b.t tot het proces van stedelijke vorming in Minecraft (Duitsland), waarbij communicatie, samenwerken en probleemoplossend vermogen bepalend zijn voor 20% van het eindcijfer (communicatie moet digitaal verlopen);
- het wordingsproces van de verschillende losse koninkrijken zal worden bepaald aan de hand van het verloop van de Europese geschiedenis in de periode 1000-1500. Daarbij wordt gelet op culturele overeenkomsten en etniciteitskenmerken die aanwezig zijn in de staten/hofstelsels.

Eindproduct

Het eindproduct dient te voldoen aan de volgende criteria:

- herkenbare laat middeleeuwse feodale staten die is ontstaan uit het samengaan van de verschillende losse hofstelsels met daarin onafhankelijke steden(aanwezig in Minecraft);
- fysiek verslag van de geschiedenis van de eigen ontstane staat in correct Duits (20%);
- presentatie waarin in de Duitse taal het ontstaansproces en de uiteindelijke vorming van de eigen staat wordt toegelicht (20%);
- evaluatie van de problemen en oplossingen alsmede het ontwikkelingsproces dat de leerlingen hebben doorgemaakt (10%).

Studielast

De leerlingen krijgen 30 s.l.u. voor de uitvoering van de opdracht. Deze uren kunnen in overleg lesvervangend zijn.

Opdracht Duits en geschiedenis

Doel

Het doel van de opdracht is het bouwen van een virtuele wereld in Minecraft die voldoet aan een aantal voorwaarden (zie verder in de opdracht). Het eindproduct van de opdracht zal bestaan uit de volgende onderdelen:

- een virtuele wereld in Minecraft op een door de docent aangemaakte server;
- een schriftelijke verslaglegging van de totstandkoming van je wereld met een bespreking van problemen en oplossingen;
- een presentatie over je wereld en het ontstaan ervan.

Stap 1 oriëntatie

Verdiep je in het ontstaan van steden en staten in de late middeleeuwen aan de hand van het door de docent online aangeboden materiaal in Microsoft Teams. Maak met je groep een schematisch overzicht van:

- de belangrijke stappen in de periode van de late middeleeuwen;
- de processen en begrippen die invloed hadden op het ontstaan van steden en staten;
- de kenmerken van feodale staten in de vroegmoderne tijd;
- het proces van opkomst van steden en staten.

Stap 2 aanpak en taakverdeling

Maak een plan van aanpak en een taakverdeling. *Het bouwen van een land in Minecraft is veel werk, dus een goede taakverdeling is essentieel.* De Minecraft wereld zal moeten voldoen aan de volgende eisen:

- de aanwezigheid van een bestuursstructuur;
- de aanwezigheid van een economische structuur;
- een herkenbare culturele identiteit;
- het gebied moet vaste en herkenbare grenzen hebben.

Stap 3 uitvoering

Je bouwt met je groep een eigen land (agrarische samenleving) en spreekt met de andere groepen af wanneer dat land af moet zijn. Als de landen klaar zijn, begin je aan de ontwikkeling van steden op basis van historische gegevens.

Vergeet niet de beginstatus te omschrijven. Het is van belang later aan te kunnen tonen uit welke gebieden en met welke kenmerken de steden en staten tot stand zijn gekomen.

Uiteindelijk moet stap drie leiden tot de vorming van laat middeleeuws land met onafhankelijke steden. Let daarbij op dat er daardoor veel veranderingen zullen ontstaan die ook zichtbaar moeten zijn.

Stap 3 evaluatie en presentatie

Het hele proces van bouwen jullie hofstelsels en het ontstaan van steden moet verwerkt worden in een schriftelijke verslaglegging en een presentatie.

In het verslag moeten de volgende onderdelen terugkomen:

- inleiding;
- voorstudie met gekozen informatie die verwerkt gaat worden;
- beschrijving beginsituatie eigen land;
- beschrijving van het stadsvormingsproces;
- het resultaat van het stadsvormingsproces;
- evaluatie met taakverdeling.

Bij de evaluatie beschrijven jullie de keuzes, problemen en oplossingen uit jullie leerproces. Het geheel dient goed onderbouwd te worden.

Product

Het eindproduct bestaat dus uit:

- Minecraftwereld;
- verslag van proces en evaluatie;
- presentatie van proces, wereld en evaluatie.