

Digitale tijdreiziger

De Discovery Tour bij Assassin's Creed Odyssey

Een leerling loopt met zijn personage in de game door de zilvermijnen van Laurion en ontdekt de moeilijke omstandigheden van de mijnwerkers. Vervolgens reist hij naar Athene om de architecturale wonderen in hun glorietijd waar te nemen, betaald door de exploitatie van diezelfde zilvermijnen. Met de *Discovery Tour* van het spel *Assassin's Creed* maken leerlingen op een bijzondere manier kennis met de oudheid.

Maxime Durand is historicus en content director voor *Assassin's Creed* en de *Discovery Tour* bij Ubisoft Quebec in Canada. **Anthony Le Duc** is public relations en community manager bij Ubisoft België. **Ruud Oomens** is public relations en social media manager bij Ubisoft Nederland.

De leerling beweegt zijn personage naar de heuvel Pnyx om te leren over de democratische procedures van het klassieke Athene. In groepen van twee of drie, en met de hulp van de docent, kunnen leerlingen aspecten uit het verleden bespreken en vergelijken met moderne concepten, bijvoorbeeld democratie. Uiteindelijk stellen ze zichzelf vragen als 'Was Athene vroeger echt zo?' en zoeken ze een antwoord met de hulp van hun docent. Hoewel het afhankelijk is van de leeftijd en het vaardigheidsniveau van de leerlingen, kan het bovenstaande scenario worden gebruikt in elk modern klaslokaal.

Leerervaring

De *Discovery Tour* draait om onderdompeling, exploratie en, in mindere mate, *gamification*. Het eerste doel was echter om het universum van de game uit te breiden naar niet-gamers en de inhoud ervan toegankelijk te maken voor een jonger publiek, vrij van uitdagingen. Met die reden ontstonden de eerste ontwerpbeslissingen van het team om een lage leeftijdsclassificatie aan

te nemen (PEGI 12 in 2018 en nu PEGI 7 met de *Discovery Tour* in Griekenland). De tweede beslissing was om een basiservaring te creëren waardoor alle leerlingen en docenten een vergelijkbare kans krijgen, ongeacht of ze vaak gamen of niet. Spelers die de *Discovery Tour* onder de knie hebben, kunnen hun bezoeken uitbreiden met extra hulpmiddelen, zoals vliegen met een adelaar, varen met boten, ontdekkingssites vinden of beloningen ontgrendelen van voltooide leeractiviteiten. Ze stappen het antieke Griekenland binnen en hebben een heel andere leerervaring. De meeslepende wereld en de controle over een personage geven leerlingen de kans om in hun eigen tempo te leren. De verschillende quizzes zijn daarentegen wel een uitdaging, maar stimuleren voornamelijk de speler om antwoorden uit te proberen en zodoende te leren.

Uit onderzoek naar de gebruikerservaring van de *Discovery Tour* onder leiding van professor Marc-André Éthier (verbonden aan de Universiteit van Montréal) onder leerlingen en docenten blijkt deze nieuwe vorm van leren de betrokkenheid en motivatie van de leerlingen te verhogen. Niet alleen om de les te volgen, maar ook om in een team te werken aan een opdracht binnen de simulatie van het antieke Griekenland. Het sluit bovendien aan bij de belevingswereld van de leerlingen, omdat er onder hen al veel gegamed wordt. ▶



Fotowedstrijd

Wilt u *Assassin's Creed Odyssey – Discovery Tour* winnen? **Maak een foto van uzelf of iemand anders in antiek Griekse sfeer.** Doe een laken om, pak wat druiven erbij of haal de amfora uit de tuin. Laat uw fantasie gaan. De origineelste inzenders worden in de volgende *Kleio* gepubliceerd en ontvangen een pc-download om het antieke Griekenland zelf te ontdekken. Stuur uw foto vóór 10 juni naar redactie@vgnkleio.nl.



Assassin's Creed

De *Discovery Tour* is onderdeel van *Assassin's Creed Odyssey*. De standaardeditie van het spel kost € 19,80. De tour is ook los te koop voor € 9,99. www.ubisoft.com

De zilvermijnen van Laurion

Vijftig kilometer buiten Athene ligt het plaatsje Laurion (Laurium). In de klassieke oudheid was deze plek beroemd om zijn zilvermijnen, die Athene veel welvaart brachten. In de *Discovery Tour* zijn de mijnen ook te bezoeken. Bij de beroemde zilvermijn aangekomen, zegt de virtuele gids dat hij nerveus is: 'Dagelijks zoveel dampen inademen kan niet veilig zijn.' Eenmaal binnen zijn er mensen te zien in eenvoudige kleding, die de wanden van de mijn bewerken met pikhouwelen. Er lopen ook zwaarbewapende soldaten rond. Je leert dat de zilvermijn in handen was van de Atheense staat. Burgers konden echter mijnconcessies verkrijgen, waarna ze het delven overlieten aan slaven en dagloners. Vanwege de giftige looddampen en het vele stof was de levensverwachting van deze mijnwerkers laag. Naast de werkomstandigheden van de mijnwerkers is er tijdens de tour veel uitleg over de productie van zilver. De genoemde cijfers zijn imposant, zo was er voor een ton zilver ruim tienduizend ton houtskool en grote hoeveelheden water nodig. De mijn produceerde in goede jaren circa twintig ton zilver per jaar.

Bart den Uyl



De heuvel Pnyx

De heuvel Pnyx is de plek waar vanaf de vijfde eeuw v.Chr. de volksvergadering (*Ekklesià*) zetelde. De heuvel kent een mooie scheiding van de Agora, die ruwweg vierhonderd meter verderop ligt, waar de Grieken hun spullen kochten, en van de Pnyx, waar men rechtsprak. Je kunt de trappen aan weerskanten van de heuvel oplopen en je begeeft je in een mensenmassa die geboeid luistert naar de sprekers op het sprekersgesteente. Naast het sprekersgesteente staan twee gigantische vuurschalen met aan beide kanten standbeelden van soldaten. Een mooi moment om even stil te staan en goed te luisteren naar wat Perikles te zeggen heeft tegen de mensenmassa, die naar hem luistert en soms ook commentaar geeft. Daarnaast heb je een mooi uitzicht over de stad Athene en zie je de inwoners druk zijn met hun dagelijkse bezigheden.

Ronald Wannet

De spelen van Olympia

Winnen op de spelen van Olympia was een van de meest eervolle prestaties die je kon leveren als sterveling. Meedoen met de paardenraces, de hardloophwedstrijden, de vijfkamp of het *pankration* kon je een eigen standbeeld opleveren of je werd eeuwig bezongen in roemrijke gedichten. Zeker dat laatste – de mondelinge traditie of *epinikia* – was belangrijk voor de Griekse atleten. Ze werden geschreven door de beroemdste poëten uit de hele Griekse wereld, en nog generaties doorgegeven. Neem een kijkje op de verschillende spelen in Olympia op de verschillende sportvelden of bezoek de tempelcomplexen van de stad. Hier is het primaire doel van de spelen te zien: het aanbidden van de goden van Olympia. Neem bijvoorbeeld het Prytaneion met zijn grote binnenplaats. Hier staat het altaar van Hestia, waarop het heilige vuur brandde en waaraan de vuren van andere altaren werden aangestoken. Hier ligt de oorsprong van het eeuwige olympische vuur.

Michaël De Borre





Thermopylae

De Slag bij Thermopylae is een iconische veldslag uit de Griekse geschiedenis. Waar Xerxes met zijn duizenden soldaten aankwam in Grieks gebied, koos Leonidas om slechts met een paar honderd hoplieten de strijd aan te gaan. Leonidas koos Thermopylae als de plaats waar de strijd met de Perzen beslecht moest worden. Aan de ene kant een steile helling, aan de andere kant een afgrond die eindigde in de Golf van Maliakos. Leonidas is in alles een waardig leider en toont zich bekwaam in de strijd. Vliegende pijlen, zwiepende lansen en een gewonde Leonidas brengen je terug naar de chaotische strijd tijdens de Perzische Oorlogen. Ondanks dat de Spartanen numeriek in het defensief gedrongen worden, toont de falanx zijn waarde. Het getoonde spektakel geeft een inkijk in de manier van oorlogsvoering in de oudheid, waarin de Spartaanse hoplieten de hoofdrol spelen.

Pieter Mannak

De Akropolis van Athene

Beklim het heilige centrum van de stad. De weergave van het Parthenon en de vele andere monumenten in Athene biedt leerlingen de kans om die in al hun kleurrijke glorie te zien en te vergelijken met hoe ze er vandaag uitzien. Volg bijvoorbeeld de tour rondom het Pantheon. De tour biedt heel wat aanknopingspunten om meer te weten te komen over de tempel van Nikè, het standbeeld van Athena Promachos, het Erechtheion, het Parthenon zelf en alle andere bezienswaardigheden nabij de Akropolis. Bovendien heb je ook de ruimte om zelf virtueel naar de top van alle gebouwen en standbeelden te klimmen, waardoor je een mooi uitzicht op de stad krijgt.

Pieter van den Heede



Het oude paleis van Odysseus op Ithaka

Het oude paleis van koning Odysseus van Ithaka is overwoekerd. Alleen de poort en delen van de paleismuren staan na vijf eeuwen nog overeind. Als je eenmaal onder de poort door bent en door de mediterrane wildgroei en rotspartijen heen kijkt, zijn de contouren van de era van weleer onder koning Odysseus te zien. Je kunt de statige trap tussen de Kefalonische zilversparren oplopen om op de hogere terrassen te komen. In een van de paleishallen vind je op de nog staande muren de oude kleurrijke schilderijen van de tijd dat geschiedenis en mythe nog hand in hand liepen: een oker, rood, groen en turquoise verleden. Een enkele Myceense pilaar staat op een voormalige binnenplaats nog overeind. Het is de laatste stille getuige van een vergeten tijd van de eerste Griekse beschavingen, ver voor de era van de Peloponnesische Oorlogen.

Daan van Leeuwen



Aanvulling

Hoewel de *Discovery Tour* geen traditioneel uitdagende game is, is het wel een didactisch hulpmiddel voor een docent. Het kan een uniek onderdompelings- en visualisatiehulpmiddel bieden, dat een aanvulling is op het huidige repertoire van didactische middelen van de docent.

‘Hoe krachtig is het om een volledig gekleurde versie van het Parthenon binnen te lopen om het belang van het Atheense rijk te begrijpen?’

Waar docenten normaal gesproken films of andere vormen van media (historische foto's, schoolboeken) zouden gebruiken, die beperkt zijn door het scenario of door het onvermogen om *off-chart* te gaan, kunnen de meeslepende wereld en de inhoud van de *Discovery Tour* informatie geven in een gecontextualiseerde en enigszins geloofwaardige scène uit 'een' verleden. Sinds december 2019 zijn bijvoorbeeld rondleidingen over aspecten van het dagelijks leven de meest populaire categorie onder spelers; waar men mummificatie of het maken van vazen kan zien in de Kerameikos-wijk van Athene.¹

Hoe krachtig is het om een volledig gekleurde versie van het Parthenon binnen te lopen, in plaats

van naar een monochrome afbeelding van de ruïnes te kijken, om het belang van het Atheense rijk te begrijpen? Deze onderdompeling daagt ook het historisch begrip uit, belangrijk voor leerlingen van de eenentwintigste eeuw. Docenten wordt voorgesteld om de *Discovery Tour* te gebruiken om leerlingen kritisch te leren denken. Omdat het spel een artistieke (bijvoorbeeld aangepaste hoogte van gebouwen) en gameplay-georiënteerde (bijvoorbeeld soldatenuniformen) kijk op het verleden biedt, is het geen historische waarheid. Zelfs als Ubisoft veel informatie biedt in de *Discovery Tour* om haar spelers te helpen deze aanpassing te begrijpen (door archeologische bronnen of de beslissingen van het team uit te leggen), kunnen docenten de aandacht van de leerlingen gebruiken om hen te betrekken bij het kritisch denken over media en informatie. Dit geeft hun de mogelijkheid de leerlingen te begeleiden bij het vergaren van antwoorden, en hen te stimuleren om dingen uit te proberen en bepaalde zaken te onderzoeken in plaats van passief te zijn. In die zin dient de *Discovery Tour* als een hulpmiddel bij het leren, door het verkennen van een meeslepende en leuke wereld. ■

Ubisoft heeft lessen in het Nederlands ontwikkeld bij de *Discovery Tour* over onder andere de Minoïsche, de Myceense en de Spartaanse samenleving. Het lesmateriaal vindt u op www.vgnkleio.nl.

Leerlingen van het Collège Saint-Sacrement in Terrebonne, Canada, aan het werk met de *Discovery Tour*.

¹ *Discovery Tour*-spelerstatistieken, Ubisoft.