

Als Icarus boven de Pnyx

Gamen in oud Griekenland

Met de aanschaf van nieuwe borden bij ons op school, ben ik twee jaar geleden begonnen met het experimenteren met gamen in de klas. Met een vierde klas speelde ik een game over de Tweede Wereldoorlog waarbij de leerlingen D-day konden ervaren. Dit was een groot succes en ik ging toen aan de slag met games voor de brugklas. Naast *Assassin's Creed Origins* (over het Egyptische rijk) speel ik nu ook de *Discovery Tour in Assassin's Creed Odyssey* met ze.

Ronald Wannet is docent geschiedenis op het Christelijk Lyceum Delft.

Wat?

Onze leerlingen komen tegenwoordig steeds meer in aanraking met beeldmateriaal. Een groeiend aantal leerlingen leert door te zien en/of zelf dingen te ontdekken. Hier leent gamen in de les zich uitstekend voor, en het sluit goed aan bij de belevingswereld van de leerlingen. Mijn doel is niet om leerlingen aan het gamen te krijgen, maar om geschiedenis levendig te maken voor de leerlingen. Het uiteindelijke doel in mijn lessen is een goede mix tussen filmpjes, plaatjes, verhalen en ook games te gebruiken bij het ondersteunen van hun leerproces. In deze les ontdekken ze spelenderwijs de Griekse samenleving tijdens de Peloponnesische Oorlog (431-404 v.Chr.).

Voor wie?

Brugklas mavo/havo/vwo.

Wanneer?

De les hoort bij het tijdvak Grieken en Romeinen. In de les bezoeken de leerlingen het klassieke Griekenland.

Hoe lang?

Een les van 50 minuten.

Hoe werkt het?

Ik sluit de PlayStation aan op het bord voordat de leerlingen binnenkomen. Wanneer de leerlingen er zijn, vertel ik eerst iets over de game en wat de





leerdoelen van deze les zijn. Hierna deel ik een kijkwijzer uit. In deze kijkwijzer staan opdrachten waarmee de leerlingen in tweetallen aan de slag moeten tijdens het gamen. De meeste scholen hebben geen PlayStation voor iedere leerling, maar slechts één exemplaar die aan het digibord is gekoppeld. Je kunt ervoor kiezen om zelf als docent het spel te doorlopen of beurtelings een leerling te laten lopen. Als we dan ergens langslopen, vertel ik er iets over of vraag ik aan de leerlingen waarom we ergens blijven staan en wat zij ervan vinden.

De opdrachten die ik heb gemaakt gaan over wat zij in de game zien en ervaren. Bijvoorbeeld: noem het grootste gebouw op de Akropolis, of: welke sporten zie je in de game voorbijkomen op de Olympische Spelen? Ook zit er een opdracht bij waarbij ze een bron in de methode van de heuvel Pnyx moeten vergelijken met wat ze in de game zien. Leerlingen reageren vaak verbaasd als ze zien hoeveel verschillen er zijn. De game kent een speciale modus waarin je als de adelaar Icarus een mooi uitzichtpunt hebt over bepaalde gebouwen, standbeelden en bezienswaardigheden in de game. Met behulp van deze modus kunnen de leerlingen in rust de vergelijkingsopdrachten maken. Nadat ik de rondleiding heb gegeven, bespreken we in tien minuten de gemaakte vragen en de leerdoelen van de les.

Wat levert het op?

Het viel mij op dat er in de geschiedenismethodes over het tijdvak Grieken en Romeinen vaak gewerkt wordt met getekende afbeeldingen of bronnen. Ik merkte dat mijn leerlingen het lastig vonden om zichzelf 'in die tijd te plaatsen'. Ook bij foto's van ruïnes van Griekse tempels vonden ze het lastig voor te stellen hoe die er in het echt uitzagen.

'Leerlingen reageren vaak verbaasd als ze zien hoeveel verschillen er zijn tussen een bron in de methode en de game'

Door in de game rond te lopen, krijg je als leerling het gevoel of je in die tijd leeft. Als de les voorbij is en de weken erna ga je weer verder met de methode, dan zie je dat veel leerlingen dingen herkennen uit de getoonde bronnen in de methode. Het is dan heel makkelijk om te refereren naar de heuvel Pnyx, naar democratie of de Olympische Spelen. Ze hebben het immers echt gezien en zijn er ook echt mee bezig geweest. ■

Op www.vgnkleio.nl is lesmateriaal bij deze les te vinden.