

Historisch redeneren over de pest

Serious gaming in de klas met A Plague Tale

Games bootsen steeds beter de historische werkelijkheid na. Ze worden zo realistisch dat ze ook goed in de klas gebruikt kunnen worden. De makers van *A Plague Tale* laten een door de pest geteisterd stadje in 1348 zien. Kunnen de leerlingen zich verplaatsen in de hoofdrolspelers en tegelijkertijd het verhaal in een historische context zetten? Met deze werkvorm komt de veertiende eeuw tot leven en leren de leerlingen beter historisch redeneren.

Daan van Leeuwen is redacteur van Kleio.

Wat?

Een les waarin met een hoofdstuk uit de game *A Plague Tale* historisch redeneren wordt gestimuleerd met het onderwerp 'de pestepidemie van de veertiende eeuw'. In zes groepen gaat iedereen op zoek naar een screenshot uit het videospel. Zodra de leerlingen een screenshot vinden, beantwoorden ze een vraag die bij het thema van de afbeelding hoort. Er zitten visuele, tekstuele en conceptuele elementen in deze werkvorm.

Wie?

Bovenbouw havo en vwo.

Wanneer?

De les past goed bij het tijdvak van steden en staten (1000-1500) en kan gebruikt worden ter verdieping van één historisch onderwerp binnen het tijdvak of om op een alternatieve manier elementen uit het tijdvak te herhalen, bijvoorbeeld de kenmerkende aspecten. De les zou ook binnen een lessenreeks passen over de nieuwe context voor vwo 'Steden en burgers in de Lage Landen 1050-1700'.

Hoe lang?

Een lesuur van circa 50 minuten.

Hoe werkt het?

De les bij hoofdstuk 2 uit de game *A Plague Tale* bestaat uit vier fases die zich zes keer herhalen. Na een korte introductie op het onderwerp, de opdracht en het videospel kan de werkvorm beginnen. De klas wordt in zes tafelgroepen verdeeld en zo opgesteld dat de leerlingen het digibord goed kunnen zien en met elkaar kunnen overleggen. De docent of een leerling speelt het spel op het digibord en bestuurt de twee karakters Amicia en Hugo de Rune door hoofdstuk 2 van *A Plague Tale*.¹ In dit hoofdstuk arriveren zus en broer in de herfst van 1348 in een Frans stadje waar de pest is uitgebroken.

De vier fases zijn als volgt: **1.** De zes groepjes hebben allen een eigen screenshot uit het spel en mogen op elk moment het videospel stilleggen om het te vergelijken met hun eigen screenshot. Wanneer er een match is gevonden, ontvangen alle groepjes het betreffende screenshot dat ze toe mogen voegen aan hun werkblad. **2.** Een van de andere groepjes

¹ Idealiter spelen de leerlingen zelf het spel gedurende de les. U kunt er ook voor kiezen om van elk groepje één leerling te laten spelen totdat het screenshot is gevonden. Daarna is een leerling van een andere groepje aan de beurt. Games laten je namelijk leren door te doen, te ontdekken, puzzels zelf op te lossen.

² Zie voor meer informatie over *serious gaming* ook P. Mannak, 'Games helpen met historisch redeneren', in: *Kleio* 4 (2019), 18-20; J. van Kersavont & D. van Leeuwen, 'Middeleeuwen: Total War. Games zijn meer dan een decor voor geweld', in: *Kleio* 2 (2019), 4-6.

³ Zie voor een examenvraag die goed aansluit bij dit voorbeeld: vwo cse 2014 tijdvak 1 – vraag 7 (pilot).

⁴ J. van Drie & C. van Boxtel, 'Historical Reasoning: Towards a Framework for Analyzing Students Reasoning about the Past', in: *Educational Psychology Review* 20-2 (2008), 88; P. Mannak, 'Games helpen met historisch redeneren', in: *Kleio* 4 (2019), 18-20.





heeft op het screenshot een tekstuele hint staan die bij het gevonden screenshot van het eerste groepje hoort. Kunnen zij de link leggen met het visuele beeld? Als de juiste combinatie is gemaakt, vullen alle teams de tekstuele hint in op het werkblad. **3.** De docent leest de historische vraag voor die bij het screenshot hoort, waarna alle groepjes in overleg gaan om een antwoord te formuleren. Ze noteren de vraag en het antwoord op het werkblad. De docent bespreekt klassikaal het antwoord. **4.** Optioneel: na de historische vraag kunnen de groepjes in overleg het juiste kenmerkende aspect koppelen aan het onderwerp van het screenshot en de historische vraag. Het gaat altijd om een kenmerkend aspect uit tijdvak 3 of 4. Op het werkblad is hiervoor een kolom toegevoegd.

'Het spel is zeer spannend, mysterieus en griezelig; leerlingen zitten op het puntje van hun stoel'

Na de vier fases wordt het videospel verder gespeeld tot het moment dat er een nieuw screenshot gevonden wordt waarna de vier fases weer worden doorlopen. *A Plague Tale* is een *story driven* game waardoor het doorlopen van het spel zeer spannend, mysterieus en griezelig is en de leerlingen de gehele les op het puntje van hun stoel zullen zitten. Het is aan te raden daar de leerlingen ook op voor te bereiden.

Wat levert het op?

Leerlingen zijn actief bezig om het spannende spel te volgen en hun screenshot te ontdekken. Door mee te leven met Amicia en Hugo kan de historische empathie worden gestimuleerd. Op een interactieve wijze wordt geschiedenis aanschouwelijk gemaakt.² Dit wordt afgewisseld met een activerende denkactiviteit in de vorm van de historisch vraag bij elk screenshot en eventueel in de vierde fase met het inventariseren van de kenmerkende aspecten.

Een vaardigheid die op het centraal examen ook getoetst wordt.³ De historische vragen zijn gericht op algemene historische veranderingen en activeren de leerlingen om op het niveau van toepassen historisch te beredeneren. De leerlingen moeten samen met hun groepje de specifieke context van de situatie waarin Amicia en Hugo zitten vertalen naar algemene historische concepten. Leerlingen kunnen door deze vertaalslag gebeurtenissen beter in de context plaatsen en daarmee een betere uitspraak doen over het verleden. Deze denkvaardigheid past goed in het framework van historisch redeneren van Jannet van Drie en Carla van Boxtel.⁴ Leerlingen gaan in dit voorbeeld in op de rol van mobiliteit in de tijd dat de handel weer toeneemt, de kruistochten bezig zijn en de economie verbeterde. Daarnaast kunnen de leerlingen deze ontwikkelingen koppelen aan de verspreiding van de besmettelijke ziekte. Deze algemene concepten van veranderingsmechanismen kunnen ook in andere tijdvakken gebruikt worden, bijvoorbeeld bij de grote syfilisuitbraak in renaissance Italië of de cholera-uitbraken in industrieel Engeland. ■

Alle afbeeldingen zijn screenshots uit *A Plague Tale* door Asobo Studio.



Benodigheden

De game *A Plague Tale: Innocence* (17+) is een videospel voor PlayStation, Xbox One en pc. Zie aplaguegame.com. Om het spel in de les te spelen moet er een spelcomputer worden aangesloten op het digibord of dient het spel gedownload te worden op uw computer. Voor deze werkvorm speelt u een groot deel van hoofdstuk 2. Let op, er zit een expliciete scène van een brandstapel in dit hoofdstuk die u kunt laten zien of kunt overslaan. Het is om deze reden en om vertrouwd te raken met de knoppen en speldynamiek aan te raden om het spel eerst zelf meerdere malen te spelen.

De handleiding, het werkblad en het printwerk zijn te vinden op www.vgnkleio.nl.