



GAME.LEARN.GROW

artevelde hogeschool

WANNEER?

- instap
- afronding
- VERWERVING**
- verwerking

WAAROM?

- AANSCHOUWELIJKHEID**
- ACTIVITEIT**
- differentiatie
- geleidelijkheid
- herhaling
- MOTIVATIE**

LEERJAAR?



WERKVORMEN?



GROEPERINGSVORMEN?



GAMETYPE?



Tijd?

voorbereiding



leeractiviteit



NODIG?



Neem gerust een kijkje naar andere spelfiches.
www.gamelearngrow.weebly.com

3.4 KEUZES EN DILEMMA'S IN WERELDOORLOG I

DIT IS EEN ILLUSTRATIE VAN HOOFDKAART I

EINDTERMEN

Mens en maatschappij

De leerlingen kunnen:

- 1.2 beschrijven wat ze voelen en wat ze doen in een concrete situatie en kunnen illustreren dat zowel hun gedrag als hun gevoelens situatiegebonden zijn
- 1.4 in concrete situaties verschillende manieren van omgaan met elkaar herkennen, erover praten en aangeven dat deze op elkaar inspelen.
- 1.6* in een eenvoudige conflictsituatie in de omgang met leeftijdgenoten de bereidheid tonen om te zoeken naar een geweldloze oplossing.
- 3.7 de grote periodes uit de geschiedenis, duidelijke historische elementen in hun omgeving en belangrijke historische figuren en gebeurtenissen waarmee ze kennis maken, situeren in de juiste tijdsperiode aan de hand van een tijdband.
- 3.8 aan de hand van een voorbeeld illustreren dat een actuele toestand, die voor kinderen herkenbaar is, en die door de geschiedenis beïnvloed werd, vroeger anders was en in de loop der tijden evolueert.
- 3.9* belangstelling tonen voor het verleden, heden en de toekomst, hier en elders.

LESDOELEN & LEERPLANDOELEN

Lesdoelen

De leerlingen kunnen

1. Op een tijdspanne het begin van WO I aanduiden.
2. De aanleiding voor WO I in eigen woorden vertellen.
3. Zich inleven in de personen en groepen (onderdrukte bevolking, verzetsbeweging, leiders,..)
4. De morele dilemma's verwoorden en argumenten bij het maken van een keuze.
5. Open staan voor argumenten en meningen van anderen.
6. Verwoorden dat er alternatieve oplossingen voor geweld zijn en hiervan enkele voorbeelden geven.
7. Gelijkenissen aangeven tussen actuele situaties en de situatie in Servië in 1914.
8. Verwoorden dat je steeds een keuze hebt, ook wanneer je een belofte deed.
9. Verwoorden dat een gemaakte keuze ook serieuze gevolgen kan hebben en dit illustreren met een voorbeeld.
10. De begrippen slachtoffer, dader, omstaander gebruiken bij het beschrijven van de situatie;

Leerplandoelen

ZILL: IKwn2 | OWti3 | OWti4

OVSG: WO-MNS-SC-1.2.2 | WO-MNS-SC-1.2.3 | WO-MNS-SC-1.2.4 | WO-MNS-SC-1.2.6 |
WO-MNS-SC-1.2.7 | WO-MNS-SC-1.2.9 | WO-MNS-SC-1.3.1 | WO-MNS-SC-1.3.9 |
WO-MNS-SC-1.3.11 | WO-MNS-SV-2.1.4 | WO-TIJD-58b | WO-TIJD-63

GO: 3.1.1. 19 | 3.1.1. 22 | 3.1.1. 24 | 3.1.1. 29 | 3.1.3. 67 | 3.4.5.19 | 3.4.5.38

GAME



Neem gerust een kijkje naar de verschillende games.
www.gamelearngrow.weebly.com



Een interactief verhaal (hier over Wereldoorlog I) waarbij je als leerling een avatar kiest en keuzes kan maken die het vervolg van het verhaal beïnvloeden.

BESCHRIJVING

Het interactief verhaal wordt klassikaal doorlopen maar de leerlingen maken voor zichzelf telkens een keuze bij het gegeven dilemma. De leerlingen beargumenteren hun keuze waarna een gesprek ontstaat. Vervolgens wordt er klassikaal één keuze gemaakt en verder gekeken.



Zet het spel open op het digibord.
Doorloop het spel samen maar onderbreek geregeld om de leerlingen

- op de tijdslijn het begin van WO I te laten aanduiden
- Belgrado en Sarajevo te laten opzoeken en aanduiden op de kaart.
- Toon het vroegere Servië en Oostenrij-Hongarije.
- de dilemma's te bespreken en hun keuzes te laten beargumenteren.

Houd een klasgesprek.
Maak een klassikale keuze en speel verder.
Leid het klasgesprek en de discussie en stel de antwoorden van de leerlingen in vraag wanneer ze beweren geen keuze te hebben.
Moedig de leerlingen aan om genuanceerd te kijken en vanuit de standpunten van verschillende partijen.

Kom tot het besluit dat je altijd een keuze hebt, ook als je iets beloofde en dat een keuze erge gevolgen kan hebben. Laat de leerlingen geweldloze alternatieven voor een conflict formuleren.



Duiden 1914 aan op de tijdsband.

Zoeken Belgrado en Sarajevo op de kaart op.

Bekijken het interactief verhaal en leven zich in de personages in.

Verwoorden het dilemma.
Maken een keuze.
Geven argumenten voor hun keuze.

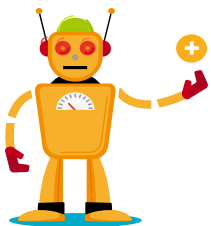
Verwoorden dat je steeds een keuze hebt en je bij het maken van een keuze, je in de verschillende partijen moet inleven en de gevolgen van een keuze meenemen in de beslissing.
Verwoorden geweldloze alternatieven.

VERWERVING

- + Je kan de IIn. het spel eerst individueel laten spelen. Voorzie dan wel een pc voor iedere leerling en koptelefoons. Nadien bespreek je de dilemma's en keuzes klassikaal terwijl je het spel samen doorloopt.

Andere mogelijke leerkansen in dit spel:

- + de situatie uit 1914 vergelijken met actuele situaties van onderdrukking. Laat hen krantenartikels zoeken (in kranten geschikt voor hun leeftijd) of selecteer er zelf.
- + vertaling naar hun eigen situatie: in welke situaties en hoe kunnen ze opkomen voor de ander of een overtuiging met een geweldloze aanpak? (vb. peestsituaties, onrecht, opkomen voor het milieu...)
- + groepsdruk en hoe hiermee omgaan? Vaststellen dat mensen tot een verschillende groep behoren met eigen normen en waarden en een situatie vanuit het eigen standpunt bekijken.





Oorlog
keuzes & dilemma's

