

Kleio in de klas

Met een Avatar door de Gouden Eeuw

[inleiding]

Hoe zou het leven er tijdens de Nederlandse Opstand of tijdens de Gouden Eeuw uit zien? In deze opdracht gaan leerlingen aan de slag met een Avatar, een fictief historisch karakter dat ooggetuige is van de belangrijkste gebeurtenissen in de zestiende en zeventiende eeuw. Leerlingen gaan op deze manier aan de slag met een complexe vaardigheid: het inleven in een persoon en daarbij gebruik maken van multiperspectiviteit.

Wat?

De leerlingen ontwerpen een historische verhaallijn van twee (of drie) generaties Avatars die leven gedurende de Nederlandse Opstand en de Gouden Eeuw in de Nederlanden. De Avatars maken een aantal voorgeschreven gebeurtenissen mee tussen 1566 en 1672 en reflecteren hierop vanuit hun Avatar. Zij bepalen zelf de sociale context en moeten op zoek gaan naar historische bronnen over hoe hun Avatars de voorgeschreven gebeurtenissen zouden kunnen hebben ervaren. Historische bronnen zijn immers nooit eenzijdig. De verhaallijn van deze Avatars worden door de leerlingen in een blogvorm beschreven.

Wie?

Havo 4 en Vwo 4.

Wanneer?

De Tijd van ontdekkers en hervormers en de Tijd van regenten en vorsten.

Hoe lang?

Een lessenreeks.

Hoe werkt het?

De leerlingen gaan aan de slag met deze praktische opdracht over het inleven tijdens de Nederlandse Opstand en de Gouden Eeuw. Ze moeten de acht gebeurtenissen bestuderen en bedenken hoe hun Avatar zou omgaan met deze veranderingen. De leerlingen ontdekken dat alleen het beschrijven van gebeurtenissen niet voldoende is. Hoe is hun Avatar in een ander deel van Nederland geraakt, hoe vindt de Avatar werk, wat doen zij in een grachtenpand in Amsterdam? Alles moet in het verhaal duidelijk worden. Ze moeten zich dus goed inleven in de

kenmerken van het leven in de zestiende en zeventiende eeuw. De blogposts gaan dus voor een deel ook over het dagelijks leven tussen 1566 en 1672. Als de leerlingen besluit de Avatar op een natuurlijke manier te laten overlijden zal de leerlingen verder gaan met het schrijven van blogposts met een Avatar van volgende generatie. Anders zou de opdracht snel klaar zijn of de hoofdpersoon ouder dan honderd moeten worden. Leerlingen moeten ook letten op anachronismen in de omgeving van hun hoofdpersoon: horloges, gemotoriseerde voertuigen, telefoons bestonden uiteraard nog niet. Juist door zelf op zoek te gaan, leren ze de verhalen kennen. Want waar leerlingen hun personage(s) laten wonen en werken, het geloof dat de personages belijden, dat alles heeft invloed op de Avatar.

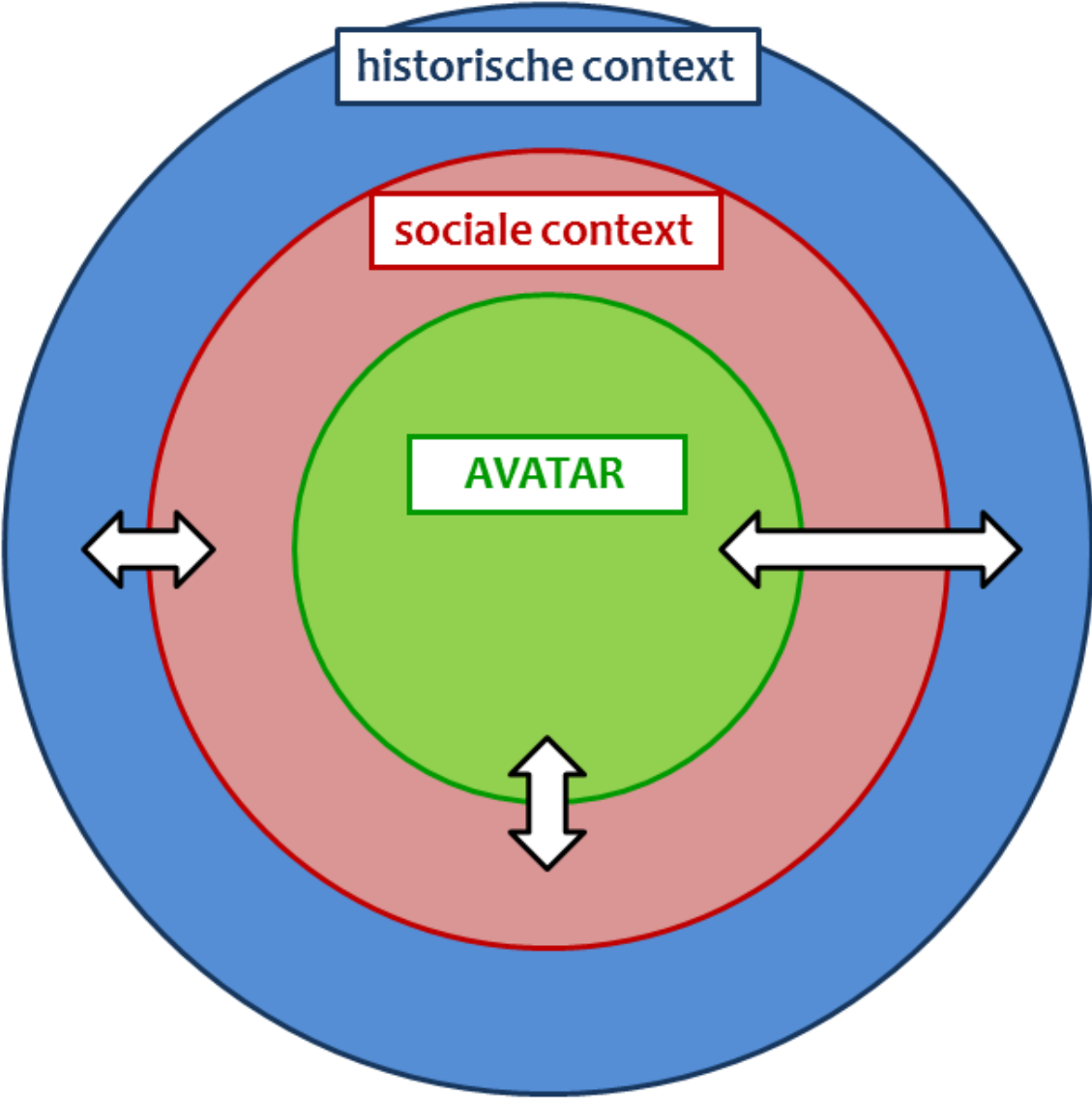
Wat levert het op?

Door een personage te maken, raken zij niet alleen de hoogste niveaus van de taxonomie van Krathwohl (creatie), maar moeten zij ook verschillende perspectieven ervaren en onderzoeken. Het geheel zal bijdragen aan de historische kennis van de leerling, die zelf naar bronnen moet zoeken. De opdracht kent daarin een toevoeging: elke blogpost moet een bron bevatten. En aan mijn collega's die de Gouden Eeuw niet behandelen als opdracht: wees vrij om deze opdracht aan te passen, bijna elk onderwerp is mogelijk!

Literatuur

- S. Scheffer, 'Creating Lives in the Classroom' in: *The Chronicle of Higher Education* (2009).
- D. van Straaten (red.), e.a., *Historisch denken. Basisboek voor de vakdocent* (Assen 2012).
- P. Tak, 'The avatar method' op: <https://www.euroclio.eu/resource/the-avatar-method/> (geraadpleegd maart 2021).
- E. Volk, 'How the Air Felt on My Cheeks: Using Avatars to Access History', in: *History Teacher* 46-2 (2013).

De lagen van de Avatar-methode. Bron: Euroclio



Historische Avatar-opdracht: 'Een reis door de Gouden Eeuw'

Net zoals wij nu, maakten mensen vroeger tijdens hun leven allerlei historische gebeurtenissen mee. Sommige games spelen daarop in. Zo kun je in het computerspel Assassin's Creed in een wereld rondreizen die historisch (redelijk) klopt. Je maakt in dit spel dingen mee die mogelijk echt gebeurd zijn. Om een dergelijk spel zo goed mogelijk te kunnen produceren, hebben de ontwikkelaars van dit soort games heel veel historische bronnen nodig. En daar begint het Thema dat jullie gaan maken. *Als je alleen werkt, verwerk je 8 gebeurtenissen, als je in tweetallen werkt, verwerk je 11 gebeurtenissen.*

Karakters en historische gebeurtenissen

Als historicus in spe ga je zelf een historisch karakter ontwikkelen. Jouw karakter gaat allerlei historische gebeurtenissen meemaken. Zorg ervoor dat de gebeurtenissen zo goed mogelijk beleefd worden, alsof hij/zij echt in die tijd leefde. Gebruik hiervoor dus goede bronnen.

Een aantal spelregels zijn natuurlijk wel belangrijk:

- Jouw personage kan niet zomaar dood. Natuurlijk kan het zijn dat jouw personage op een gegeven moment te oud wordt voor die tijd (in de Gouden Eeuw werden mensen een jaar of 60); je kunt dan een nieuw hoofdpersonage introduceren, bijvoorbeeld een kind.
- Jouw personage heeft een hele omgeving: zorg dat duidelijk is waar hij/zij woont, wie hij/zij om zich heen heeft (familie en vrienden), het beroep dat hij/zij uitoefent, waarin hij/zij gelooft (katholiek of protestants?) etc. etc.
- Jouw personage leeft in een bepaalde *historische context*, die gebaseerd is op de Gouden Eeuw. Alles moet kloppen. Hij/zij heeft geen horloge, auto, telefoon, zonnebril, maar mogelijk wel bezittingen uit die tijd, zoals een paard, pen en papier (of perkament), een grachtenpand...

Je kunt een stamboom maken om overzicht te krijgen, maar dit is niet verplicht.

Online blog

Omdat het ontwikkelen van een game niet mogelijk is, zul je de gebeurtenissen moeten uitschrijven. Dit doe je aan de hand van een online dagboek oftewel een blog. Je kunt gemakkelijk een gratis blog aanmaken op websites als Wix, Jimdo of WordPress. Op dat blog beschrijf je steeds een gebeurtenis. Je mag zelf weten hoe je blog eruitziet, het is immers jouw **Avatar** in de Gouden Eeuw. Je beschrijft wat hij/zij mee gaat maken. Zorg ervoor dat alle gebeurtenissen goed uitgelegd worden.

Een voorbeeld van zo'n blog vind je hier: <https://familiabredii.wordpress.com/> of hier:

<https://republiekelijk.wordpress.com/> of hier:

<https://bloggendoordeeeuwenheen.blogspot.com/>

Gebeurtenissen

In het leven van jouw Avatar vinden in elk geval de volgende gebeurtenissen plaats. Je mag uiteraard ook andere historische gebeurtenissen toevoegen, die je tijdens je onderzoek tegenkomt.

1. De Beeldenstorm (1566)
2. Een beleg naar keuze (Haarlem, Alkmaar, Leiden, 1573-1574, en evt. extra Antwerpen, 1584-1585)
3. Het ontstaan van de Unie van Utrecht en Plakkaat van Verlatinghe (1581)
4. De oprichting van de VOC (1602)
5. De executie van Johan van Oldenbarnevelt (13 mei 1619)
6. Het Twaalfjarig Bestand (1609-1621)
7. De Vrede van Munster (1648)
8. Het Rampjaar 1672 en de executie van de gebroeders de Witt (1672)

Tweetallen voegen nog 3 gebeurtenissen toe tussen, ergens tussen 1581 en 1648.

Het kan gebeuren dat jouw hoofdpersoon een (logische) historische 'tussenstap' nodig heeft om de gebeurtenis mee te maken. Hij/zij kan op reis zijn, in de kerk zitten, aan het handelen zijn, op het land werken, een bedrijf opzetten om te handelen of iets totaal anders doen, waardoor hij/zij te maken krijgt met of te horen krijgt over de gebeurtenis. Je mag dan best in een tussenstap beschrijven hoe jouw hoofdpersoon daar terecht komt. Zorg wel dat de historische context klopt!

Puntenverdeling

Je krijgt voor deze opdracht een cijfer. Belangrijk is dat je regelmatig een nieuw blogartikel upload. Tussendoor zullen namelijk de blogs ook bekeken en beoordeeld worden.

Planning:

| Week | Wat lever je in? |
|------|--|
| 1 | Jouw bloglink |
| 2 | Gebeurtenis 1 en 2 zijn minimaal al beschreven |
| 3 | Gebeurtenis 3 en 4 |
| 4 | Gebeurtenis 5 en 6 |
| 5 | Gebeurtenis 7 en 8 |
| 6 | Je totale verhaal is afgrond en klopt |

Puntenverdeling:

| | |
|--|----|
| <p>Historische juistheid/context: jouw personage had echt in die tijd kunnen leven; de omgeving, gebeurtenissen etc. zijn juist beschreven.</p> | 30 |
| <p>Omgeving/sociale context: Je verhaal en sociale context (familie van de hoofdpersoon) is goed beschreven en uitgebreid. Je hebt niet alleen de gebeurtenissen en hoofdpersoon gekoppeld, maar er een heel verhaal van gemaakt</p> | 20 |
| <p>Geschreven blogs: je hebt alle 8 de gebeurtenissen minimaal beschreven en eventueel extra zaken toegevoegd.</p> | 30 |
| <p>Bronnen: Je hebt bronnen gebruikt om de informatie per blog historisch te laten kloppen</p> | 10 |
| <p>Deadline + Nederlands je hebt de einddeadline gehaald en het Nederlands is foutloos</p> | 10 |

100 punten = 10.0