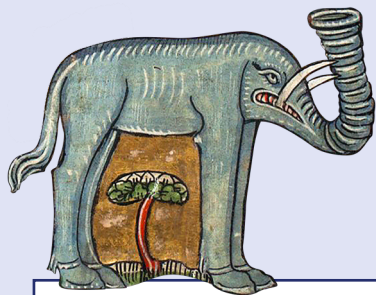


Leerdoelen



Dit document beschrijft hoe het spel aansluit bij de kerndoelen voor het Voortgezet Onderwijs, zoals gedefinieerd door het SLO.

De leerling leert actief en in toenemende mate zelfstandig.

MedievalMe stelt leerlingen in staat om zelfstandig een middeleeuws handschrift te verkennen. Deze interactieve aanpak moedigt hen aan om keuzes te maken en eigen onderzoeksvragen te formuleren. Door het mysterie achter het handschrift te ontrafelen, ontwikkelen leerlingen probleemoplossend en kritisch denkvermogen binnen een interdisciplinaire context, waarbij vakken als geschiedenis, Nederlands, biologie en scheikunde worden gecombineerd. Zo worden ze actief betrokken bij het leerproces en gestimuleerd om digitale middelen zelfstandig te gebruiken en kennis op te bouwen zonder directe begeleiding.

De leerling leert samen met anderen.

De game wordt gespeeld in groepjes van drie en is opgezet als een escape room, waarin leerlingen de spelregels zelf moeten ontdekken. Dit vraagt verantwoordelijkheid en samenwerking. Elk groepslid kiest een eigen 'superkracht' (expertise), en de groep kan alleen winnen door effectieve communicatie en samenwerking. Bijvoorbeeld: het virtuele boek is alleen zichtbaar voor de hoofdonderzoeker, waardoor de andere twee leerlingen moeten samenwerken met de hoofdonderzoeker om de minigames op te lossen. De rol van hoofdonderzoeker wisselt per challenge, zodat elk groepslid deze positie meerdere keren inneemt.

Leren in samenhang.

Wetenschap wordt steeds meer interdisciplinair, en moderne problemen vereisen oplossingen waarbij wetenschappers uit verschillende vakgebieden samenwerken. Het doel van MedievalMe is om leerlingen te laten zien dat samenwerking tussen verschillende disciplines tot meer inzicht leidt. Het spel vormt een concreet voorbeeld van vakoverstijgend leren, waarbij kennis uit biologie, natuur- en scheikunde, kunstgeschiedenis en taal wordt gecombineerd om het manuscript beter te begrijpen.

De leerling leert in een uitdagende, veilige en gezonde leeromgeving.

Het motto van MedievalMe is "serieus spelen met cultureel erfgoed." Het spel biedt een leuke, positieve, interactieve en toegankelijke digitale omgeving waarin leerlingen in hun eigen tempo kunnen leren. Door complexe historische inhoud om te zetten in een begrijpelijke virtual reality-ervaring, ontstaat een veilige leeromgeving waarin fouten maken deel uitmaakt van het leerproces en leerlingen zonder oordeel kunnen experimenteren. De uitdaging ligt in het onderzoeken van een middeleeuws handschrift en het zelfstandig formuleren en beantwoorden van vragen, wat hen cognitief stimuleert en motiveert. De digitale opzet moedigt leerlingen aan om actief en gefocust te werken, zonder de fysieke beperkingen van een klaslokaal, waardoor ze een rijke, uitdagende en veilige leerervaring opdoen.

Leerdoelen



Aansluiting domeinspecifieke kerndoelen:

- Nederlands (kerndoelen 3, 4, 5, 6 – lezen bronteksten oud Nederlands, samenwerking en overleg in groep, inhoudelijke vragen expertisegeraad talen).
- Mens en natuur (kerndoel 28, 29, 31 – inhoudelijke vragen expertisegeraaden biologie, natuur- en scheikunde)
- Mens en maatschappij (kerndoelen 37, 40, 43 – tijdvak steden en staten, inhoudelijke vragen kunst- en geschiedenis, werken met primaire bron)
- Kunst en cultuur (kerndoel 50 – onderzoek primaire visuele bron)

Aansluiting bij specifieke vakken:

Natuur- en scheikunde, biologie, geschiedenis, Nederlands, kunstgeschiedenis, maatschappijleer.

