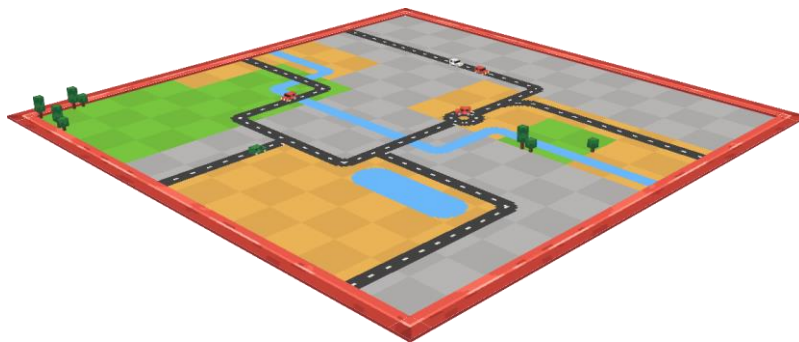


DEMOCRACY MINECRAFT

Handleiding voor de leerkracht



Inhoudsopgave

Vorbereiding	4
Werkbladen	4
Installatie Minecraft Education	4
Hoe Minecraft Education te installeren?.....	5
Hoe Democracy Minecraft te installeren?	5
Technische gegevens.....	7
Hoe de wereld te openen voor de deelnemers	7
Hoe de deelnemers de wereld te laten betreden.....	9
Hoe wordt het spel afgesloten?	11
Hoe werkt Democracy Minecraft?	12
Plattegrond	12
Tools voor de leerkracht.....	14
Wat zijn het en waar gebruikt u ze voor?	14
Tool "Wissel van Fase"	14
Tool "Wissel van partij"	15
Tool "Leerlingen teleporteren"	15
Tool "Leerlingen teleporteren naar partijruimtes"	15
Tool "Camera"	16
Tool "schakelaar"	16
Hoe de foto's te exporteren die zijn gemaakt met de cameratool	17
Lesplan.....	18
Spelfases.....	18
Fase 1: groepsindeling	19
Wat gebeurt er in deze fase?.....	19
Hoe?	19
Fase 2: brainstorm.....	20
Wat gebeurt er in deze fase?.....	20
Hoe?	20
Leerdoelen.....	20
Fase 3: politieke prioriteiten bepalen.....	21
Wat gebeurt er in deze fase?.....	21
Hoe?	21

Fase 4: rollen toewijzen.....	22
Wat gebeurt er in deze fase?.....	22
Hoe?	23
Fase 5: politieke partij oprichten.....	24
Wat gebeurt er in deze fase?.....	24
Hoe?	26
Fase 6: opening plenaire vergadering.....	27
Wat gebeurt er in deze fase?.....	27
Hoe?	28
Fase 7: presentatie van partijen	29
Wat gebeurt er in deze fase?.....	29
Hoe?	29
Fase 8: gebouwen kiezen.....	30
Wat gebeurt er in deze fase?.....	30
Hoe?	30
Fase 9: elimineer gebouwen	31
Wat gebeurt er in deze fase?.....	31
Hoe?	31
Fase 10: plaats de gebouwen.....	32
Wat gebeurt er in deze fase?.....	32
Hoe?	33
Fase 11: debat – is de stad compleet?.....	34
Wat gebeurt er in deze fase?.....	34
Hoe?	34
Fase 12: de commissies.....	35
Wat gebeurt er in deze fase?.....	35
Fase 13: conclusie.....	37
Leerdoelen.....	37

Vorbereiding

Wat moet u doen voor aanvang van de les?

Werkbladen

De werkbladen zijn te downloaden op de website van het BELvue:

<https://www.belvue.be/nl/activities/democracity-minecraft>

Voorzie van elk werkblad voldoende exemplaren. Deze moet u zelf afdrukken. De werkbladen die u nodig heeft, zijn:

- Democracity – beschrijving rollen
- Democracity – politieke prioriteiten
- Democracity – een politieke partij vormen

Van het werkblad 'politieke prioriteiten' moet een exemplaar aan elke deelnemer worden gegeven. Voor de overige werkbladen volstaat één exemplaar per groepje.

Installatie Minecraft Education

Zorg ervoor dat Minecraft Education geïnstalleerd is op alle apparaten die tijdens de les worden gebruikt, inclusief die van uzelf. Dit moet telkens de nieuwste versie van het programma zijn.



LET OP

Als op de apparaten een andere versie van Minecraft Education is geïnstalleerd, kunnen ze niet communiceren. De betreffende deelnemer kan dan dus niet meedoen.

Hoe Minecraft Education te installeren?

- Ga naar de downloadpagina van Minecraft Education. Deze bereikt u via deze link: "aka.ms/download".
- Selecteer de versie van Minecraft Education die compatibel is met uw apparaat en download deze.
- Voor de installatie van Minecraft Education uit.
- Start Minecraft Education.

Hoe Democracy Minecraft te installeren?

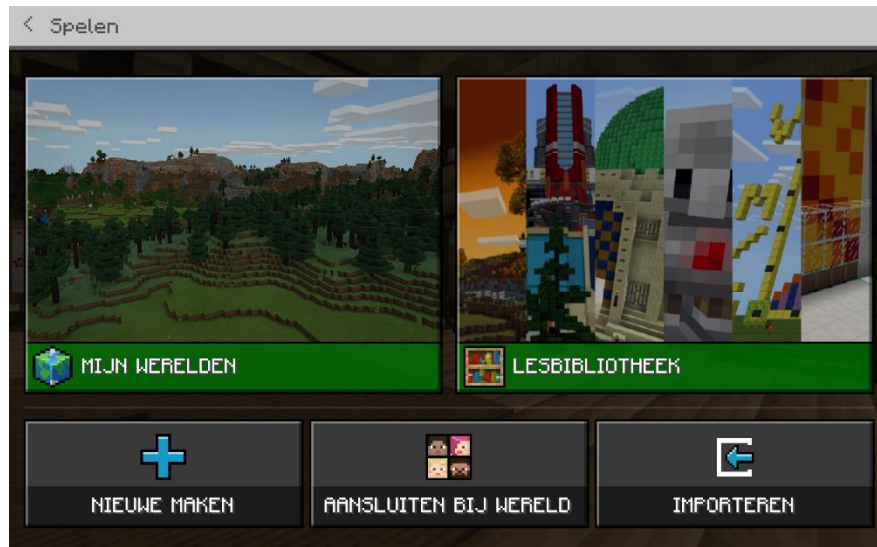
- Download het bestand "Democracity.mcworld" dat we hebben verstrekt op <https://education.minecraft.net/en-us/lessons/democracity>
- Open het bestand "Democracity.mcworld" met Minecraft Education.
- Klik na het openen van Minecraft Education op "Spelen".

Maakt u rechtstreeks gebruik van het Minecraft-platform? Volg dan onderstaande stappen:

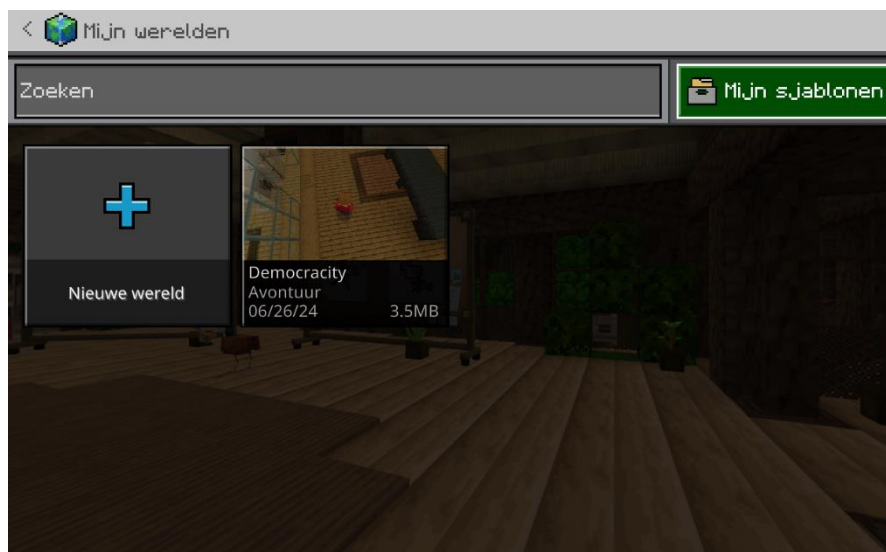
- Open Minecraft Education
- Klik op "Spelen"
- Klik op "Lesbibliotheek"
- Typ "Democracity" in het zoekvak
- Klik op Democracity
- Klik op "Wereld Maken"



Vind na installatie Democracy Minecraft terug via 'MIJN WERELDEN':



Klik vervolgens op "MIJN SJABLONEN":



Technische gegevens

Hoe de wereld te openen voor de deelnemers

Nadat de wereld is aangemaakt, moet deze worden geopend om de deelnemers eraan te laten deelnemen, hier leest u hoe u dit kunt doen:

- Terwijl u in het spel bent, loopt u 2 blokken vooruit, klikt u op de "ESC"-knop op uw toetsenbord (of het "II"-pictogram als u het spel op uw GSM geopend hebt).
- Klik op de knop met de vier gezichten, naast de wereldbol.



- Klik op "**Beginnen met hosten**" en klik vervolgens op "Bevestigen".



U ziet nu een aansluitingscode op het scherm verschijnen. Deze bestaat uit verschillende pictogrammen. De code heeft u nodig om de deelnemers toegang te geven tot de wereld, dus we raden aan om voorlopig niet terug te gaan naar het andere menu.



LET OP

Zorg ervoor dat er een **stabiele wifi-verbinding** is en dat alle apparaten met **hetzelfde wifi-netwerk** verbonden zijn, anders kunnen de deelnemers niet deelnemen aan de wereld.

Hoe de deelnemers de wereld te laten betreden

Na het doorlopen van bovenstaande stappen, is het nu tijd voor de leerlingen om de wereld te betreden.

Het spel is geschikt voor **maximaal 40 leerlingen**, verdeeld over **maximaal 8 groepjes**. Ieder groepje telt telkens **5 leerlingen**. Nemen er minder dan 40 leerlingen deel? Maak dan dus ook minder groepjes.

Ieder groepje gebruikt voor het spel 1 apparaat. De leerkracht bestuurt het spel vanaf een eigen, extra apparaat. Een volledige sessie (met het maximale aantal spelers) heeft dus 9 apparaten nodig.

Volg deze stappen om de deelnemers mee te laten doen aan de wereld:

- Open Minecraft Education bij alle groepjes op hun laptop, Chromebook, iPad, tablet of ander apparaat.
- Klik op "**SPELEN**".



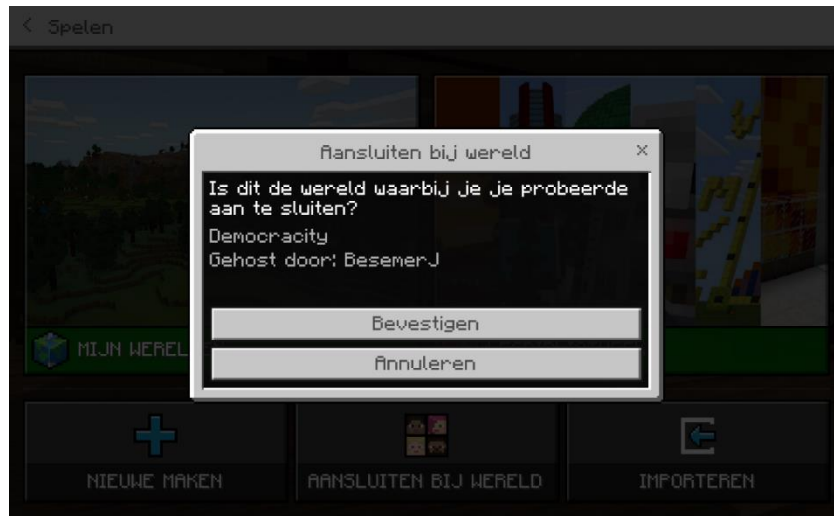
- Klik op "AANSLUITEN BIJ WERELD"



- Voer de aansluitingscode in die eerder op het apparaat van de leerkracht werd weergegeven (zie pag. 8) en klik op "**Bevestigen**".



- Klik nogmaals op "**Bevestigen**" en de deelnemer komt in de wereld.



LET OP

Is het de eerste keer dat Democracy Minecraft wordt gespeeld? Dan kan er een extra melding op het scherm verschijnen. Volg de instructies in deze melding om het inloggen af te ronden.

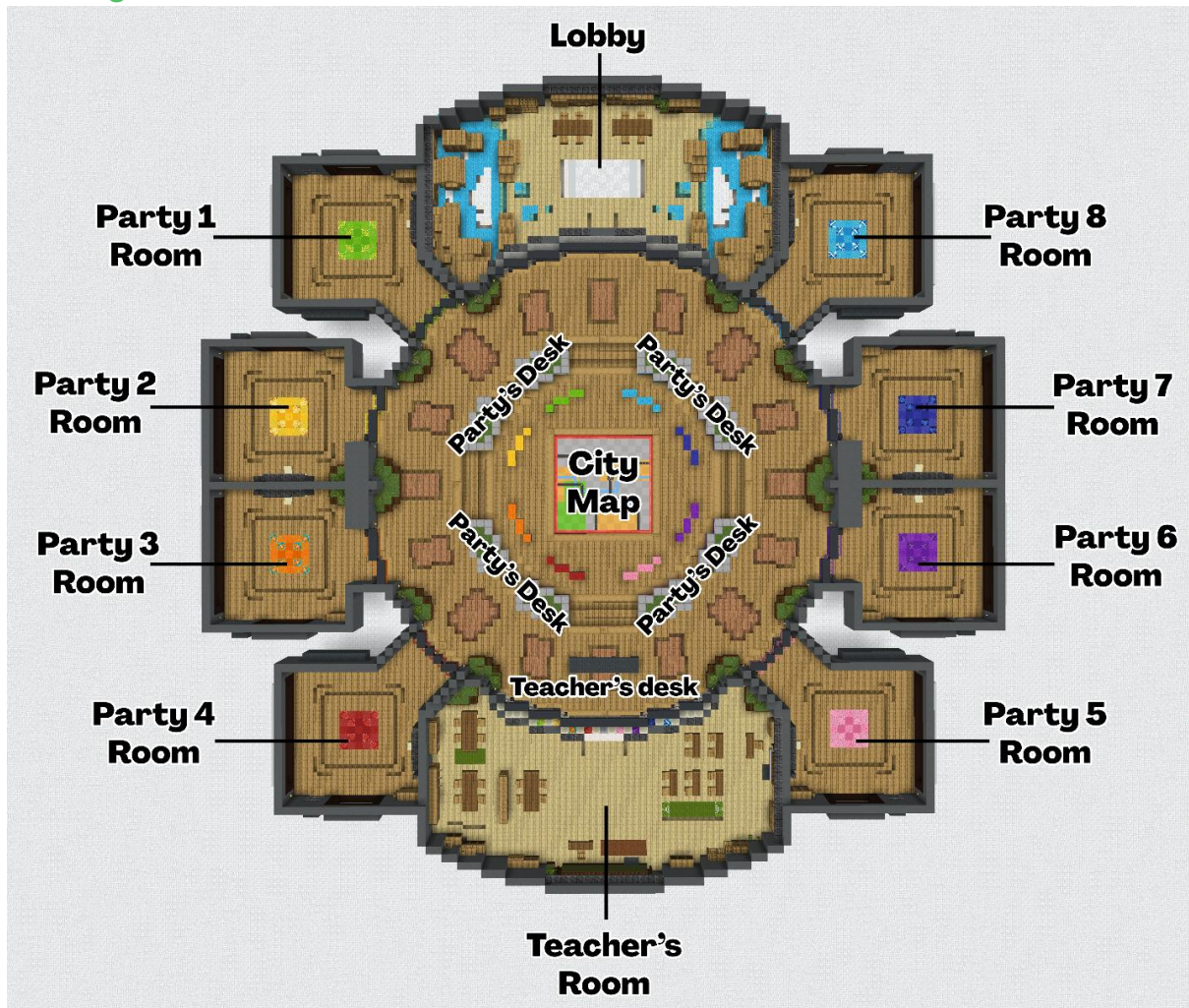
Hoe wordt het spel afgesloten?

Druk op ESC om naar het menu te gaan. Klik vervolgens op 'opslaan en afsluiten'.



Hoe werkt Democracy Minecraft?

Plattegrond



Op deze afbeelding kunt u zien welke ruimtes tijdens het spel gebruikt kunnen worden.

Democracy begint in de lobby: bij het inloggen komt iedereen automatisch in deze startruimte. Het spel zelf speelt zich af in het centrale ronde gebied, dat fungeert als plenaire zaal. Daarnaast krijgt ieder groepje (de partijen) een eigen kamer toegewezen: de partijruimtes. Hier kunnen zij verschillende dingen doen: bijvoorbeeld hun logo ontwerpen of hun naam samenstellen. Gedetailleerde uitleg van deze taken zal op de volgende pagina's worden gegeven.

Tenzij anders aangegeven door de leerkracht, hebben partijen alleen toegang tot hun aangewezen ruimte en bureaus en is het verboden om andere partijruimtes te betreden.

In de lerarenkamer, helemaal aan de overkant van de plenaire zaal, staan de koffers waarin partijen de gebouwen van Democracy kunnen terugvinden. Tijdens het spel komen zij hierheen om gebouwen te kiezen die zij op de plattegrond willen plaatsen. Ook staan in deze ruimte 6 zogeheten NPC's (Non Player Characters): deze personages staan voor de

6 verschillende rollen die de partijleden moeten uitvoeren. Door de interactie met deze NPC's aan te gaan, kunnen de leerlingen checken wie wat moet doen binnen zijn partij.

De lerarenkamer dient verder als een extra ruimte die de leerkracht naar eigen goeddunken kan gebruiken en biedt voldoende lege ruimte om maximale vrijheid te bieden.

Tools voor de leerkracht

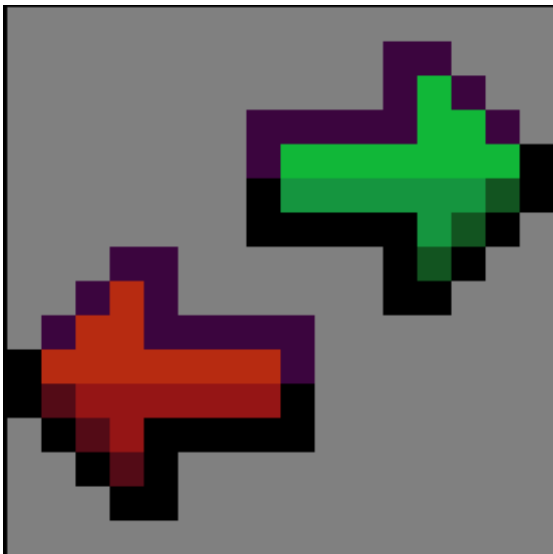
Wat zijn het en waar gebruikt u ze voor?

Nadat u de wereld hebt gecreëerd en het spel heeft betreden, vindt u 6 verschillende tools in de grijze balk die in het onderste deel van het scherm te zien is.



Het witte vierkant (nummer 9) is geen hulpmiddel, het is slechts een visuele indicator om te bevestigen dat het apparaat van de leerkracht is. De groepjes van de leerlingen hebben een vierkant in een andere kleur, die overeenkomt met de kleur van de partijruimtes.

Tool "Wissel van Fase"



De 1e tool heet "**Wissel van Fase**": deze tool kan worden gebruikt om vooruit of achteruit te gaan naar de verschillende fases van het spel. Een overzicht van de fases is achterin deze handleiding terug te vinden.

Om door te gaan naar de volgende fase, **selecteert u de tool** (type hiervoor "1") en vervolgens klikt u op "**Gebruiken**" (klik met de rechtermuisknop). Om naar de vorige missie te gaan, selecteert u de tool, houdt u vervolgens "**Sluipen**" (Shift) ingedrukt en drukt u op "**Gebruiken**" (klik met de rechtermuisknop).

Tool "Wissel van partij"



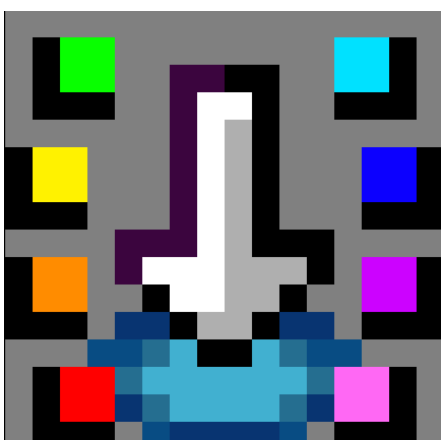
De tweede tool heet "**Wissel van Partij**": deze tool kan worden gebruikt om tijdens bepaalde fases van beurt te wisselen tussen de verschillende partijen. Om door te gaan naar de volgende partij, **selecteert u de tool** (type hiervoor "2") en vervolgens klikt u op "**Gebruiken**" (klik met de rechtermuisknop). Om naar de vorige partij te gaan, selecteert u de tool, houdt u vervolgens "**Sluipen**" (Shift) ingedrukt en drukt u op "**Gebruiken**" (klik met de rechtermuisknop).

Tool "Leerlingen teleporteren"



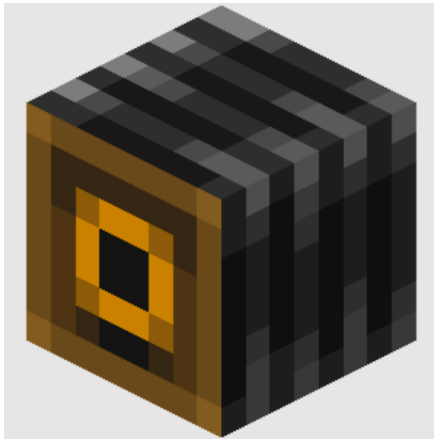
De derde tool heet "**Leerlingen Teleporteren**": deze tool kan worden gebruikt om alle deelnemers naar de positie van de leerkracht te teleporteren. Om alle deelnemers naar uw positie te teleporteren, plaatst u het **selecteert u de tool** (type hiervoor "3") en drukt u op "**Gebruiken**" (klik met de rechtermuisknop).

Tool "Leerlingen teleporteren naar partijruimtes"



De vierde tool heet "**Leerlingen teleporteren naar partijruimtes**": deze tool kan worden gebruikt om alle deelnemers naar hun aangewezen partijruimtes te teleporteren. Om dit te doen, **selecteert u de tool** (type hiervoor "4") en drukt u op "**Gebruiken**" (klik met de rechtermuisknop).

Tool "Camera"



De vijfde tool heet "**Camera**": deze tool kan worden gebruikt om foto's te maken tijdens het spel. Om een foto te maken van een bepaald moment, **selecteert u de tool** (type hiervoor "7") en drukt u op "**Gebruiken**" (klik met de rechtermuisknop). Om een foto van uzelf te maken, plaats je de camera op de grond, **communiceer** je ermee (duid het object aan) en wacht je tot de foto is gemaakt.

Als u de foto's wilt zien/exporteren, ga dan naar pagina ...

Tool "schakelaar"



De zesde tool is een schakelaar: deze gebruikt u wanneer de ijzeren deuren (witte deuren) die de ruimtes van elkaar scheiden moeten worden geopend. Om de hendel te plaatsen, **selecteert u de tool** (type hiervoor "8"), gaat u met de muis naar de plaats waar de hendel moet komen en drukt u op "**Gebruiken**" (klik met de rechtermuisknop). Om de deur te openen, laat u uw character naar de hendel kijken en drukt u op "**Gebruiken**" (klik met de rechtermuisknop).

Zorg ervoor dat u de hendel op deze daarvoor bestemde plek plaatst:



Hoe de foto's te exporteren die zijn gemaakt met de cameratool

De foto's die met de **camera** zijn gemaakt, worden opgeslagen in het **portfolio**.

Het portfolio is een digitaal boekje dat niet alleen vastgelegde foto's bevat, maar waar ook bijschriften aan de afbeeldingen kunnen worden toegevoegd.

Volg deze stappen om het portfolio te bekijken en te exporteren:

- Druk op **E** op het toetsenbord.
- Ga naar de zoekfunctie.
- Typ "**Portfolio**".
- Sleep het portfolio naar een leeg vakje in balk met tools.
- Druk nogmaals op **E** om de inventaris te verlaten.
- Nadat u bent teruggekeerd naar het spel, selecteert u het portfolio in de grijze balk waarin alle tools staan en drukt u op **5 of 6**, afhankelijk van het vakje waarin u het portfolio plaatste.



- Selecteer indien nodig de tijdelijke aanduidingen voor '**bijschrift**' om onder elke foto een kort bijschrift toe te voegen.
- Selecteer de knop "**Portfolio exporteren**". Met deze actie wordt een .pdf bestand gemaakt met al uw foto's en bijschriften. Dit Portfolio.pdf bestand kunt u vervolgens opslaan en bijvoorbeeld gebruiken tijdens een nabespreking van het spel.

Lesplan

Spelfases

Om Democracy Minecraft op een optimale manier te kunnen spelen, doorloopt u de verschillende spelfases beste in de onderstaande volgorde:

- **Fase 1** Groepsindeling maken
- **Fase 2** Brainstorm
- **Fase 3** Politieke prioriteiten bepalen
- **Fase 4** Rollen toewijzen
- **Fase 5** Politieke partij oprichten
- **Fase 6** Opening plenaire vergadering
- **Fase 7** Voorstelronde politieke partijen
- **Fase 8** Gebouwen kiezen
- **Fase 9** Gebouwen elimineren
- **Fase 10** Gebouwen plaatsen
- **Fase 11** Groepsgesprek: is de stad compleet?
- **Fase 12** Commissieronde
- **Fase 13** Conclusie

Op de volgende pagina's leest u in detail wat er in de verschillende fases van het spel gedaan moet worden.

Fase 1: groepsindeling

Wat gebeurt er in deze fase?

De groepsindeling maakt u meteen aan het begin van de les. U deelt de klas op in groepjes van 4-5 leerlingen. Ieder groepje krijgt één apparaat (laptop, Chromebook, iPad of tablet) om het spel op te spelen.

Zorg ervoor dat ieder groepje een eigen groepstafel heeft. Aan deze tafel nemen zij plaats.

Zodra iedereen op zijn plek zit, gaat u door naar de volgende spelfase.

Hoe?

Het maken van de groepsindeling gebeurt in de klas. Deze fase is dus **niet digitaal**.

Fase 2: brainstorm

Wat gebeurt er in deze fase?

Houd een korte brainstorm van 5 – 10 minuten. Vraag de leerlingen waar ze aan denken bij de volgende woorden:

- Democratie
- Politiek
- Politici

Noteer alle ideeën op het bord en maak zo een overzicht van wat de klas al weet over deze onderwerpen. Aan het einde van de workshop komen deze ideeën opnieuw aan bod, dus u laat deze best op het bord staan tijdens de workshop.

Hoe?

De brainstorm gebeurt in de klas. Deze fase is dus **niet digitaal**.

Leerdoelen

- De leerlingen brengen in kaart wat ze weten over democratie, politiek en politici.

Aan het einde van de workshop laat u de leerlingen opnieuw kijken naar het overzicht op het bord. Laat hen deze ideeën vergelijken met de inzichten die ze tijdens de workshop hebben opgedaan en laat hen hierop reflecteren. Komen ze overeen? Wat mist er eventueel in het overzicht dat aan het begin is gemaakt? Wat hebben ze dus geleerd?

Fase 3: politieke prioriteiten bepalen

Wat gebeurt er in deze fase?

Leg de leerlingen uit dat verschillende politici of politieke partijen allemaal hun eigen politieke prioriteiten hebben. Ze vinden dus niet allemaal hetzelfde, net zoals iedereen zijn eigen ideeën heeft over wat wel of niet belangrijk is.

Vertel dat de leerlingen nu zelf gaan nadenken over hun politieke prioriteiten. Hiervoor gebruiken ze het bijhorende werkblad. Zorg ervoor dat de klas het document goed begrijpt.

De 16 politieke thema's op het werkblad moeten door iedere leerling **individueel** worden gerangschikt. Hierbij geeft hij/zij het belangrijkste thema het cijfer 1, terwijl het minst belangrijke thema het cijfer 16 krijgt. Tip: deze oefening kan versimpeld worden door de leerlingen te vragen enkel hun 10 belangrijkste prioriteiten te rangschikken.

Wanneer de leerlingen hun individuele rangschikking klaar hebben, moeten zij het eens zien te worden over de **prioriteiten voor hun groepje**. Gezamenlijk moeten zij 5 standpunten kiezen. Deze noteren zij op het werkblad 'groepsprioriteiten'. Let op: het is de bedoeling dat de leerlingen door overleg en onderhandelen hun groepsstandpunten bepalen. Het is dus niet de bedoeling dat zij hierover bij meerderheid in een stemming beslissen.

Hoe?

Deze opdrachten gebeuren in de klas. Maak gebruik van de werkbladen. Deze fase is dus **niet digitaal**.

Fase 4: rollen toewijzen

Wat gebeurt er in deze fase?

Aan groepsprioriteiten hebben de leerlingen niet genoeg. Vraag hen of zij weten wat hun groepje moet voorstellen. Dit is een **politieke partij**. In ieder partij zitten mensen met verschillende functies of rollen. De leerlingen gaan nu ook ieder een rol op zich nemen.

Leg uit welke rollen er zijn. Geef ook een korte uitleg, zodat de leerlingen weten wat deze inhoudt en wat hun verantwoordelijkheden tijdens het spel zijn. De rollen verdeeld worden, zijn:

- **Voorzitter:** Geeft iedereen de kans in zijn groepje om mee te doen. Lost eventuele conflicten op. Ziet toe op een heldere formulering van het partijprogramma en ziet toe op het respecteren van de mensenrechten in het programma.
- **Verslaggever:** schrijft op welke beslissingen worden genomen door de partij. Zet alle ideeën op papier. Kan dus goed luisteren
- **Woordvoerder:** voert het woord namens de partij. Stelt het partijprogramma voor aan de andere partijen. Drukt zich dus gemakkelijk uit voor de groep en spreekt klaar en duidelijk.
- **Architect:** Kiest namens zijn groep de gebouwen en plaatst deze. Geeft uitleg over de gekozen gebouwen.
- **Designer:** Ontwerpt het logo en de naam van de partij. Gebruikt zijn verbeelding bij het bedenken van een slogan. Is creatief en tekent graag.
- **Commissielid:** verdedigt het standpunt in de commissie. Gaan het debat aan met andere commissieleden. Kan goed argumenteren.

Na uw uitleg verdelen de leerlingen onderling de rollen. Zij noteren deze verdeling op het werkblad 'partijrollen'.

LET OP

Er zijn 6 rollen. Dit betekent dat sommige leerlingen meer dan één rol zullen moeten opnemen. De rollen die het best te combineren zijn, zijn voorzitter + commissielid en architect + designer.

Hoe?

Deze opdrachten gebeuren in de klas. Maak gebruik van de werkbladen. Deze fase is dus **niet digitaal**. In Democracy Minecraft kunnen u en de leerlingen wel 6 NPC's (personages) terugvinden in de lerarenkamer. Deze staan voor de 6 verschillende rollen. Door met deze personages te 'praten', kunnen de leerlingen – als zij dat willen - tijdens het spel nog eens checken wat zij ook alweer moeten doen.

Fase 5: politieke partij oprichten

Wat gebeurt er in deze fase?

De groepjes gaan nu verder met het oprichten van hun politieke partij. Dit doen zij door eerst een partijprogramma te maken en daarna hun partijlogo en -naam te ontwerpen.

Deel eerst het werkblad 'partijprogramma' uit. Hierop noteren de groepjes per groepsprioriteit welke plannen zij voorstellen voor Democracy. Vraag hen om deze plannen zo concreet mogelijk te maken. Dus niet: *"Wij vinden klimaat en milieu belangrijk, dus mensen moeten klimaatvriendelijker zijn"*, maar wel *"Wij vinden het klimaat en milieu belangrijk, dus wij gaan investeren in goed openbaar vervoer. Zo kunnen mensen de bus nemen in plaats van de auto"*. Op het werkblad schrijven de groepjes ook een slogan voor hun partij. Deze slogan moet aansluiten bij hun inhoudelijke plannen.

! Vraag de groepjes nu om in te loggen bij Democracy Minecraft. Doorloop met hen de stappen die hiervoor onder 'technische gegevens' beschreven staan. Zorg er daarna met de tool "Wissel van fase" voor dat u het spel instelt op fase 5.

Het personage van ieder groepje komt in de lobby van het spel terecht. Tijdens het wachten op de rest, kunnen de groepjes hun personage in deze ruimte vrij laten bewegen. Zodra ieder groepje is ingelogd, opent u de witte deur naar de plenaire ruimte. Dit doet u door de schakelaar te gebruiken die u daar voor aanvang van de les al heeft geplaatst.



Laat de leerlingen kort de ruimtes in het spel ontdekken. Leg uit dat ieder groepje een bepaalde kleur heeft. Deze vinden ze rechts in de balk op hun scherm. Leg ook uit dat ieder groepje een eigen partijruimte heeft en een eigen bureau in de plenaire ruimte, allebei aangeduid met dezelfde partijkleur.

Laat de partijen nu hun partijlogo en partijnaam ontwerpen. Leg uit dat ze dit doen in hun partijruimte. Hier vinden zij bruine kisten, met daarboven een blauw 'informatiebord'. In deze kisten vinden zij gekleurde blokken en letterblokken waarmee ze hun logo en naam kunnen maken. Zij plaatsen deze blokken tegen de witte schermen aan de wanden van de partijruimtes. Op het vierkante scherm komt het logo, op het langwerpige scherm de partijnaam. Zie de afbeeldingen hieronder:





U kunt de leerlingen zelfstandig naar de partijruimtes laten gaan, maar u kunt dit ook zelf regelen met behulp van de tool 'leerlingen teleporteren naar partijruimtes'. Hiermee komen zij meteen in de juiste ruimte terecht. Lees nog eens de uitleg onder 'tools voor de leerkracht' om te zien hoe u deze tool moet gebruiken.

Vraag de partijen om mondeling aan u te laten weten wanneer zij hun ontwerpproces hebben voltooid. Zodra alle partijen klaar zijn, kunt u verder met het spel.

LET OP

De kisten met de logo en de letterblokken verschijnen alleen tijdens deze fase van het spel. Wanneer nodig, kunt u ze opnieuw laten verschijnen door terug te gaan naar deze spelfase. U doet dit met de tool "Wissel van fase". Selecteer deze en druk vervolgens op SHIFT + rechtermuisknop.

Hoe?

Deze fase bestaat uit 2 delen. Het eerste deel vindt in de klas plaats. Maak hiervoor gebruik van de werkbladen. Het tweede deel is **digitaal** en wordt doorlopen in de wereld van Democracy Minecraft.

Fase 6: opening plenaire vergadering

Wat gebeurt er in deze fase?

! Start de plenaire sessie door de tool "Wissel van fase" te gebruiken. In beeld zal de naam van deze fase verschijnen.



Vraag aan de partijen om naar de plenaire ruimte te komen. Zij kunnen hun personages hier zelfstandig naartoe bewegen. U kunt er ook voor kiezen om de leerlingen naar deze ruimte te teleporteren met de tool "**leerlingen teleporteren**".

Neem de rol van voorzitter op u en zorg voor een goed verloop van deze fase. Laat de partijen allemaal plaatsnemen achter het bureau met hun eigen partijkleur. Zeg hen dat ze deze plek tijdens deze fase van het spel **niet** mogen verlaten. Laat uw eigen personage plaatsnemen op een centrale plek, vanwaar u een goed overzicht hebt op de gehele ruimte.



Aan ieder bureau zit een hendel, welke is aangesloten op een lamp. Wanneer een partij een vraag wil stellen aan de partij die aan het woord is, bedienen zij de schakelaar. De lamp gaat branden, zodat u kunt zien dat de partij het woord wenst. Heeft de partij gesproken? Dan schakelt zij het licht weer uit.

Geef de instructie dat de vragen mondeling worden gesteld. De discussies vinden dus **in de klas** plaats. Het spel is hierbij enkel een visueel hulpmiddel. Leg uit dat de volgende debatregels gelden:

- Vraag het woord aan de voorzitter (de leerkracht) door de lamp te doen branden.
- Bedank de voorzitter voor het woord.
- Spreek de leerlingen van een andere partij aan met 'beste collega'.
- Luister respectvol naar elkaar.

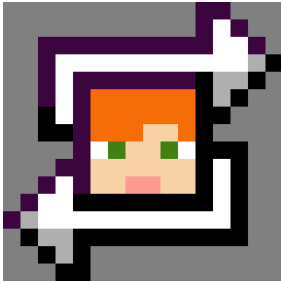
Hoe?

Deze voorbereidende fase vindt zowel **digitaal als in de klas** plaats. Uw uitleg geeft u mondeling, maar in het spel zelf moet u ook alle partijen verzamelen in de plenaire ruimte.

Fase 7: presentatie van partijen

Wat gebeurt er in deze fase?

! Start dit deel van het spel door de tool "Wissel van fase" te gebruiken. In beeld zal de naam van deze fase verschijnen.



Geef afwisselend iedere partij het woord. U duidt deze partij aan met de tool "**wissel van partij**". De partij die de beurt krijgt zal worden uitgelicht en het partijlogo en de partijnaam zullen verschijnen op de witte schermen in de plenaire ruimte. U ziet deze op de afbeelding hieronder.



Tijdens hun beurt deelt de partij het idee achter hun naam en logo. Ook lichten ze hun slogan en partijprogramma toe.

De andere partijen en uzelf kunnen vragen stellen aan de partij die op dat moment aan de beurt is. Hiervoor worden de lampen gebruikt, zoals uitgelegd op **pagina 28** (opening van de plenaire vergadering).

Nadat alle presentaties zijn voltooid, kunt u doorgaan naar de volgende fase van het spel.

Hoe?

Deze fase vindt zowel **digitaal als in de klas** plaats.

Fase 8: gebouwen kiezen

Wat gebeurt er in deze fase?

! Start dit deel van het spel door de tool "Wissel van fase" te gebruiken. In beeld zal de naam van deze fase verschijnen.

Nu de partijen elkaars standpunten kennen, moet elke partij 6 gebouwen kiezen die passen bij hun partijprogramma. De gebouwen zijn te vinden in 3 houten kisten in de digitale lerarenkamer.



Let op: om de leerlingen toegang te geven tot de lerarenkamer, moet u voor hen de witte deur openen die hen hiertoe toegang geeft. Dit doet u opnieuw met de tool 'schakelaar'.



Hoe?

Het kiezen van de gebouwen vindt volledig **digitaal** plaats.

Fase 9: elimineer gebouwen

Wat gebeurt er in deze fase?

! Start dit deel van het spel door de tool "Wissel van fase" te gebruiken. In beeld zal de naam van deze fase verschijnen.

Kondig aan dat de partijen om budgettaire redenen maximaal 3 van de 6 geselecteerde gebouwen kunnen gaan bouwen in Democracy. Er kunnen er dus maar 3 op de plattegrond geplaatst gaan worden in de volgende fase van het spel.

Laat de leerlingen binnen hun partij bespreken welke gebouwen ze willen houden en welke ze niet kiezen. Zodra de gebouwen zijn gekozen, laten de leerlingen dit mondeling weten aan de docent.

De gebouwen die ze niet willen bouwen blijven, net als de gebouwen die ze wel op de plattegrond gaan plaatsen, in de inventaris van de partijen staan. Zij hoeven deze **niet** te verwijderen. In de volgende fase kunnen zij de gebouwen die ze op de plattegrond willen plaatsen gewoon selecteren; met de overige gebouwen wordt dan niks gedaan.

Ga hierna door naar de volgende fase.

Hoe?

Deze fase vindt zowel **digitaal als in de klas** plaats. De groepsdiscussies gebeuren mondeling, terwijl het selecteren van de gebouwen in het spel gebeurt.

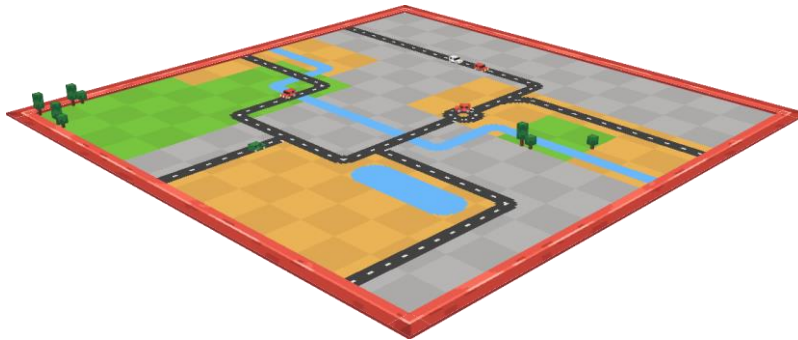
Fase 10: plaats de gebouwen

Wat gebeurt er in deze fase?

! Start dit deel van het spel door de tool "Wissel van fase" te gebruiken. In beeld zal de naam van deze fase verschijnen.



Teleporteer alle partijen naar de plenaire zaal met de tool "**leerlingen teleporteren**". Tijdens deze fase krijgt elke partij de kans om drie gebouwen op de plattegrond in het midden van de plenaire zaal te plaatsen.



Gebouwen mogen (en kunnen) niet op wegen of rivieren worden geplaatst. Een gebouw dat wordt geplaatst en waar nog discussie over wordt gevoerd, wordt extra gemarkeerd. Zo is het extra duidelijk welk gebouw wordt besproken. De partij die het gebouw plaatst behoudt de flexibiliteit om de locatie ervan aan te passen op basis van feedback van andere leerlingen.



Tijdens deze fase komen de partijen afwisselend aan de beurt. U licht de partijen één voor één uit door de tool "**wissel van partij**" te gebruiken. Terwijl deze partij aan de beurt is, worden de andere partijen 'vastgepind'. Zij krijgen op hun scherm een bovenaanzicht van de plattegrond te zien, zodat zij kunnen zien waar de gebouwen geplaatst worden. Als er vragen zijn over de plaatsing van een gebouw, mogen zij deze stellen aan de partij die aan de beurt is.

Zodra de gebouwen van een partij zijn geplaatst en de discussies zijn afgerond, kunt u doorgaan naar de volgende partij. Geselecteerde gebouwen verliezen hun markering en worden automatisch vastgezet op de plattegrond om te voorkomen dat andere deelnemers ze van plek veranderen.



LET OP

De partijen kunnen de plattegrond dus niet betreden wanneer ze niet aan de beurt zijn. U kunt dit als leerkracht wel. Door over de onzichtbare barrières te vliegen. Typ "H" om in de besturingsinstructies te zien hoe u uw personage laat vliegen.

Hoe?

Het plaatsen van de gebouwen vindt volledig **digitaal** plaats.

Fase 11: debat – is de stad compleet?

Wat gebeurt er in deze fase?

! Start dit deel van het spel door de tool "Wissel van fase" te gebruiken. In beeld zal de naam van deze fase verschijnen.

Zodra iedere partij zijn gebouwen heeft geplaatst, start u in de klas een discussie over de stad die door de deelnemers is ontworpen. Hierin reflecteren zij op de volgende punten:

- Denk je dat het mogelijk is om in deze stad te wonen?
- Heeft het alles wat we nodig hebben om in een stad te leven?
- Wat werkt niet in deze stad?
- Ontbreken er gebouwen om er een goede stad van te maken?

Aan de hand van de stad en de gebouwen kunt u de volgende begrippen uitleggen:

- **De wetgevende macht.** Is er een gebouw waar wetten worden gemaakt? *Een parlement.*
- **De uitvoerende macht.** Is er een gebouw waar mensen ervoor zorgen dat de wetten worden uitgevoerd? *Een ministerie.*
- **De rechterlijke macht.** Is er een gebouw waar mensen ervoor zorgen dat de wetten worden nageleefd? *Een gerechtsgebouw.*

Hoe?

Dit deel van het spel gebeurt in de klas. De discussie wordt mondeling gevoerd. Deze fase is dus **niet digitaal**.

Fase 12: de commissies

Wat gebeurt er in deze fase?

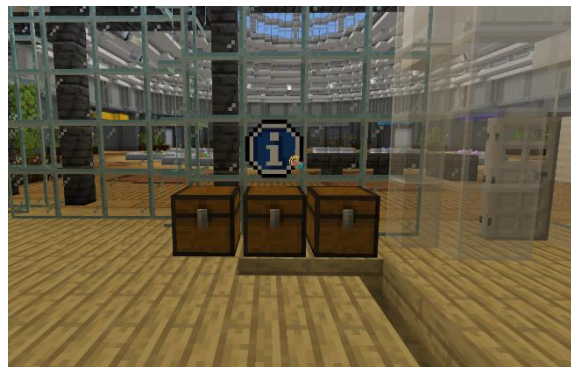
Als er niet genoeg tijd is om dieper in te gaan, kan deze fase worden overgeslagen.

! Start dit deel van het spel door de tool "Wissel van fase" te gebruiken. In beeld zal de naam van deze fase verschijnen.

Laat de leerlingen uit verschillende partijen zich nu opdelen in commissies. Elke commissie moet ten minste één lid van elke partij bevatten. De commissies zijn: economie, gezondheid, cultuur & media en mobiliteit.

Iedere commissie verzamelt zich rond één apparaat. De commissienamen zullen op het scherm van vier apparaten verschijnen. Dit zijn de apparaten die in deze fase worden gebruikt. De rest van de apparaten is niet meer nodig.

Leg vervolgens uit dat iedere commissie **twee gebouwen** moet selecteren op basis van hun thema en de verschillende partijstandpunten. Ze voeren hierover intern een discussie. Let op: de leerlingen kunnen deze gebouwen opnieuw bekijken in de kisten in de lerarenkamer, maar dit keer mogen zij deze **niet** uit de kisten nemen.



Teleporteer alle commissies naar de plenaire ruimte en vraag hen om hun personages te laten plaatsnemen aan de verschillende bureaus. Net als in de eerste plenaire vergadering, zal elke commissie de door hen gekozen gebouwen presenteren.

Anders dan in de eerste plenaire sessie, noteert u dit keer de naam van ieder gebouw op het bord in de klas. Zodra iedere commissie haar gebouwen heeft gepresenteerd, volgt er namelijk een stemming voor elk gebouw. Enkel de 50% gebouwen die de meeste 'voor'-stemmen hebben gekregen, zullen in Democracy gebouwd worden.

Tijdens het stemproces kunnen deelnemers niet "tegen" een gebouw stemmen dat door hun eigen commissie is voorgesteld. De stemming vindt plaats in de klas. Vraag de leerlingen of zij "voor" of "tegen" een gebouw zijn of dat zij zich onthouden van stemming. De leerlingen maken hun stem bekend door hun hand op te steken. U noteert de stemresultaten achter de namen van de gebouwen op het bord. Dit doet u als volgt:

Naam gebouw	V (voor)	X (tegen)	O (onthouding)
1. Zwembad
2. Restaurant
3. Kerk
4. Moskee
5. Haven
6.

Nadat alle stemmen zijn verzameld, gaat u met uw personage naar de lerarenkamer. Daar selecteert u de gekozen gebouwen uit de kisten. Vervolgens plaatst u deze zelf op de plattegrond. De leerlingen kijken op hun eigen scherm mee en kunnen mondeling aanwijzingen geven over waar de gebouwen geplaatst moeten worden.

**LET OP**

De 3 kisten met gebouwen staan direct naast de deur van de lerarenkamer.

Fase 13: conclusie

Houd tot slot een groeps gesprek met de hele klas, waarin wordt nagedacht over het verloop van het spel en de leerervaringen van de leerlingen. Stel de volgende vragen waarover zij kunnen nadenken:

- Was het een uitdaging om tot een akkoord te komen?
- Heeft iedereen de kans gehad om zijn mening te uiten?
- Heeft iemand zich niet gehoord gevoeld tijdens het proces?
- Was het moeilijk te accepteren toen jullie gebouw niet werd gekozen? Waarom?
- Leidden meningsverschillen tot ruzies?
- Hoe hebben jullie uiteindelijk afspraken gemaakt?

In het groeps gesprek blik je kort terug op de brainstormsessie uit het begin van de workshop:

- Zijn de ideeën van de leerlingen geëvolueerd?
- Zijn er nog woorden die ze aan het overzicht zouden willen toevoegen?

Benadruk dat de leerlingen tijdens het spel hebben kunnen zien hoe democratische processen (democratisch / parlementair werk) verlopen. Benadruk dat zij hierdoor beter zullen kunnen begrijpen hoe de politiek werkt en hoe een land, gewest, provincie, stad of gemeente bestuurd wordt.

Leerdoelen

Aan het einde van Democracy Minecraft heeft u de volgende doelen met uw leerlingen kunnen bereiken:

- Het democratisch proces begrijpen
- Experimenteren met politieke besluitvorming
- Leren argumenteren, toegevingen doen / compromissen sluiten

