

# McCaesar Plusopdracht brugklas



## **Algemene gegevens**

Titel: McCaesar

Thema: Oudheid.

Niveau: VWO 1.

Aantal lessen: 28 (maximaal).

Ontworpen door: H. Koffijberg, 2013

## **Leerinhoud en hoofdopdracht**

Je bent één van de bedenkers van een Romeins themapark. Je hebt bedacht dat je naast de andere activiteiten een restaurant op wilt zetten waar mensen kunnen komen om te ontbijten, te lunchen en te dineren. Om de grote keizer te eren, heb je besloten dat het restaurant McCaesar gaat heten.

Het is de bedoeling dat je (alleen of in een tweetal) een restaurant gaat ontwerpen, geheel in de stijl van de Romeinse tijd. Je zult hierbij met veel verschillende zaken rekening moeten houden. Om het ontwerp tot een succes te maken begin je met een theoretisch gedeelte en eindig je met een praktijkgedeelte.

## **Leerdoelen**

De doelen van deze lessenserie zijn als volgt:

- Aan het einde van deze lessenserie kun je vijf verschillende eetgewoonten van de Romeinen benoemen.
- Aan het einde van deze lessenserie heb je een menukaart, plattegrond en schaalmodel van een Romeins restaurant gemaakt.

## **Uitwerking van de lessen**

### *Inleiding*

De opdracht begint met een theoretisch gedeelte. In dit gedeelte wordt de hoofdvraag gesteld: Dit is de onderzoeksvraag waarop jij gaat proberen antwoord te geven. Dit doe je niet zo maar. Allereerst ga je bij de hoofdvraag proberen deelvragen te formuleren. Deze deelvragen ga je beantwoorden met behulp van informatie die je op het internet kunt vinden of uit een tijdschrift of boek kunt halen. Deze deelvragen en de antwoorden die je daarop geeft, vormen uiteindelijk de route naar het antwoord op jouw hoofdvraag. Dit antwoord komt te staan in een conclusie. Voor het theoretische gedeelte zul je werkzaam zijn in het computerlokaal.

Ten tweede is er een praktijkgedeelte. In dit gedeelte ga je concreet aan de slag met het maken van een ontwerp dat past bij het onderwerp van de opdracht. In dit deel ga je dus iets bedenken en maken. Voor het praktijkgedeelte zul je vaak werkzaam zijn in het handvaardigheidlokaal.

### *Deel 1: Theorie*

De hoofdvraag waar jij je mee bezig gaat houden luidt: Wat waren de eetgewoonten van de Romeinen?

Aan de hand van deze hoofdvraag ga je eerst vijf deelvragen verzinnen. Deze deelvragen moeten betrekking hebben op de eetgewoonten van de Romeinen (denk hierbij bijvoorbeeld

aan het soort eten, bestek en eetgelegenheden). Let op! De deelvragen mogen niet te beantwoorden zijn met ja of nee. Zorg er bovendien voor dat je iedere deelvraag laat controleren door de docent. Vervolgens ga je deze deelvragen beantwoorden met behulp van informatie van internet en uit andere bronnen. Door deze vragen te beantwoorden kun je als het goed is ook een antwoord geven op de hoofdvraag. Dit doe je in een conclusie.

De gebruikte bronnen vermeld je in een tabel. Doe dat in een tabel zoals hieronder:

<i>Titel van bron</i>	<i>Schrijver van bron</i>	<i>Jaar van uitgave</i>	<i>Soort bron (internet/tijdschrift/boek)</i>

Zorg er voor dat je, naast internetbronnen, in ieder geval gebruik maakt van één boek en één tijdschrift.

Voor dit gedeelte heb je acht lessen de tijd. Je kunt dit deel maken in het computerlokaal.

Bij iedere deelvraag die je hebt verzonnen en beantwoord doe je het volgende:

1. Kijk kritisch naar je eigen vraag; heb je daadwerkelijk voldoende antwoord gegeven op je eigen vraag?
2. Laat een medeleerling je deelvraag en antwoord beoordelen.
3. Laat de docent controleren of het antwoord dat je gegeven hebt voldoende is uitgewerkt.

### *Deel 2: Praktijk*

In het praktijkgedeelte ga jij je richten op drie onderdelen:

- Ten eerste zal je een menukaart moeten ontwerpen voor drie gangen. De gerechten op de menukaart moeten gebaseerd zijn op traditionele gerechten uit de Romeinse tijd. Ook moet je natuurlijk de prijzen vermelden. Om deze menukaart goed te kunnen maken moet jij je verdiepen in de Romeinse keuken. Als het goed is heb jij dit al gedaan in het theoretische gedeelte. Daarnaast is het van belang dat jij je verdiept in de prijzen van menu's. Zorg er dus voor dat je menu's bekijkt. Dit kan door een restaurant te bezoeken, maar ook door menu's van restaurants op internet te bestuderen.

Voor dit gedeelte heb je zes lessen de tijd. Je kunt dit gedeelte maken in het computerlokaal.

Als je klaar bent met dit onderdeel doe je het volgende:

1. Kijk kritisch naar je eigen menukaart; zou jij gaan eten in een restaurant met een menukaart zoals deze?
  2. Laat een medeleerling je menukaart beoordelen.
  3. Laat de menukaart bekijken door de docent.
- Ten tweede ga je nadenken over de inrichting van een restaurant. Deze inrichting van het restaurant moet gebaseerd zijn op de Romeinse tijd. Maak een plattegrond van het restaurant zoals je dat voor ogen hebt. Maak hierbij een bovenaanzicht van het interieur van het restaurant en maak er een legenda bij. Denk ook om een goede schaal. Om dit alles op een goede wijze te kunnen doen moet jij dus goed bedenken

hoe je een restaurant kunt indelen. Een bezoek aan een restaurant is hiervoor erg handig. Ook moet je een idee hebben van het interieur van restaurants uit de Romeinse tijd. Wellicht heb jij je hier al in het theoretische deel in verdiept.

Voor dit gedeelte heb je zes lessen de tijd. Je kunt dit gedeelte maken in het handvaardigheidlokaal.

Als je klaar bent met het maken van de plattegrond doe je het volgende:

1. Kijk kritisch naar je eigen plattegrond; zou jij gaan eten in een restaurant met een indeling zoals deze?
  2. Laat een medeleerling de plattegrond beoordelen.
  3. Laat de plattegrond bekijken door de docent.
- Ten derde is het de bedoeling dat je daadwerkelijk een model maakt van het restaurant. Dat wil zeggen een schaalmodel van bijvoorbeeld hout of klei. Gebruik hierbij je plattegrond als leidraad. Natuurlijk mag je het exterieur ook nabootsen, maar het interieur moet centraal staan.

Voor dit gedeelte heb je acht lessen de tijd. Je kunt dit gedeelte maken in het handvaardigheidlokaal.

Als je klaar bent met het maken van het schaalmodel doe je het volgende:

1. Kijk kritisch naar je eigen schaalmodel; zou jij gaan eten in een restaurant met een indeling zoals deze?
2. Laat een medeleerling het schaalmodel beoordelen.
3. Laat het schaalmodel bekijken door de docent.

### **Voorwaarden/eisen**

Naast de hiervoor genoemde zaken moet je de volgende voorwaarden en eisen goed in acht nemen:

- Je maakt de opdracht alleen of in een tweetal.
- Ieder gedeelte rond je af met een stukje reflectie. Schrijf hierover bij ieder gedeelte een kort verslag, waarin je de volgende vragen beantwoordt:
  - Wat ging er goed tijdens het maken van dit gedeelte?
  - Wat had je anders gedaan tijdens het maken van dit gedeelte?
  - Verliep de samenwerking goed? En waarom verliep deze samenwerking wel/niet goed? (alleen bij tweetallen).
- Het kan zijn dat je niet genoeg tijd hebt om alle onderdelen van het praktijkgedeelte te maken. In dit geval mag je ook voor één of twee onderdelen kiezen.

### **Producten**

Aan het einde van de lessenreeks moet je het volgende hebben gemaakt:

- Een verslag van het theoretische gedeelte.
- Een menukaart.
- Een plattegrond van het restaurant.
- Een schaalmodel van het restaurant.

Daarnaast moet je bij ieder onderdeel een kort reflectieverslag inleveren.

### **Beoordelingscriteria**

De beoordelingscriteria zijn hieronder in een tabel opgenomen:

<b>Onderdeel</b>	<b>Punten</b>
Theorie	30
Menukaart	20
Plattegrond	20
Schaalmodel	20
Reflectie	10
<b>Totaal</b>	<b>100</b>

Veel plezier en succes!

## **Docentenhandleiding**

### **Algemene toelichting**

Aan de hand van de eetgewoonten van de Romeinen gaan de leerlingen aan de slag met het thema oudheid. Allereerst richten zij zich op een theoretische zoektocht waarbij ze een hoofdvraag moeten beantwoorden. Dit doen ze door zelf een vijftal deelvragen te verzinnen. Daarna gaan ze aan de slag met het praktijkgedeelte. Ze maken hierbij achtereenvolgens een menukaart, een plattegrond van een restaurant en een schaalmodel. Voor het complete lesprogramma zijn 28 lessen nodig.

### **Benodigde materialen**

Voor het theoretische gedeelte en voor het maken van de menukaart dienen de leerlingen te beschikken over computers. Voor het maken van de plattegrond en het schaalmodel is het handig om gebruik te kunnen maken van de faciliteiten in het handvaardigheidlokaal (of tekenlokaal). Voor het maken van de plattegrond hebben leerlingen tekenmateriaal nodig (potloden/pennen/papier). Voor het maken van het schaalmodel is het moeilijk te voorspellen wat leerlingen precies nodig gaan hebben, dit is afhankelijk van de keuzes die ze zelf maken. Goede afspraken maken met de praktijkdocenten is hierbij van belang.

### **Toelichting op de analyse- en researchopdrachten.**

Het betreft een opdracht over de oudheid. Het is dus van belang om hierover van tevoren informatie in te winnen. Overleg met een docent geschiedenis is ook aan te raden.

### **Aanvullende theorie**

N.v.t.

### **Toelichting op de opdracht**

Indien niet genoeg lessen voorradig zijn, kan de docent besluiten om slechts één of twee praktijkonderdelen uit te laten voeren. Is er tijd over, dan kan de docent besluiten om de leerlingen de eindresultaten aan elkaar te laten presenteren.

### **Toelichting op reflectie**

Bij ieder onderdeel maken de leerlingen een kort reflectieverslag. Het is van belang om als docent er op toe te zien dat de leerlingen de verslagen ook daadwerkelijk maken. Dit omdat reflectie nogal eens vergeten wordt.