



EEN UUR CODE: EEN MINECRAFT-VERHAAL OVER TWEE DORPEN ONDERWIJZERSGIDS

45 minuten

Deze Onderwijzersgids omvat:

- Themaoverzicht
- Gesprekspunten over diversiteit en inclusie
- Lesprocedures
- CSTA- en ISTE-normen
- Ideeën voor extra activiteiten

AAN DE SLAG

- Installeer Minecraft: Education Edition door naar <https://aka.ms/HourofCode2020> te gaan.
- [Bekijk de introductievideo](#) om bekend te raken met dit Een Uur Code-thema en erachter te komen hoe je de les kunt starten
- [Bekijk de overzichtsvideo](#) om meer te weten te komen over hoe je je in deze wereld kunt bewegen
- Open de wereld en probeer het uit
- Download een kopie van de [antwoorden](#)
- Heb je nog vragen? Raadpleeg dan onze [veelgestelde vragen](#).

EDUCATION.MINECRAFT.NET

Versie 1

THEMAOVERZICHT

Al eeuwenlang wonen de dorpelingen en verschoppelingen in dezelfde wereld, maar zelden zijn ze met elkaar in contact gekomen. Nu kun jij de kracht van code gebruiken om de twee dorpen samen te brengen. Spelers ervaren empathie en medeleven voor hun burens, leren over samenwerking en inclusie, en omarmen de diversiteit die ons allemaal uniek en speciaal maakt.

De les van dit jaar kan worden uitgevoerd in zowel blokken als Python.

LESDOELEN

Aan het einde van les hebben je leerlingen:

- Het belang en de voordelen van diversiteit doorgrond, inclusief de rol van diversiteit en inclusie in een gemeenschap
- Een goed begrip van vooroordelen en hoe deze mogelijk schade kunnen toebrengen
- Programmeeroplossingen bedacht met reeksen, herhaling en lussen
- De stappen ontleed die nodig zijn om een probleem op te lossen aan de hand van een precieze reeks instructies
- Programmeeroplossingen herhaald om een taak te voltooien

LEREN OP AFSTAND

Als je deze les op afstand wilt aanbieden, zijn hier een paar tips:

1. Deze les is niet ontworpen als multiplayerervaring. Elke leerling werkt aan zijn of haar eigen versie van de wereld.
2. Verdeel de leerlingen in tweetallen of kleine groepjes via breakoutruimten, zodat ze elkaar kunnen helpen met het oplossen van programmeerproblemen.
3. Aangezien de leerlingen waarschijnlijk van niveau verschillen wat betreft Minecraft en programmeren, is het misschien nuttig om groepsleiders toe te wijzen die hun medeleerlingen kunnen helpen als deze vast komen te zitten.

Raadpleeg <https://aka.ms/remote-learning-kit> voor meer informatie over leren op afstand in Minecraft: Education Edition.





LESCONCEPTEN EN INLEIDING: 10 minuten

Introduceer de volgende concepten en vragen en/of laat je leerlingen hierover in groepen discussiëren:

- Wat zijn vooroordelen en welke factoren zijn hierop van invloed?
 - **Vooroordelen** komen voort uit een cognitief (denk)proces waarbij we gedachten en meningen vormen op basis van onze ervaringen en ideeën.
 - **Onbewuste vooroordelen** zijn voorkeuren voor of afkeer van een persoon of groep waarvan iemand zich **niet** bewust is, maar die wel worden overgebracht via uitspraken, acties of veronderstellingen. Dit betekent dat die persoon een vooroordeel heeft zonder het zich te beseffen. Onbewuste vooroordelen leiden tot stereotypen, vooringenomenheid of voorkeuren die een persoon, ding of groep voortrekken op een oneerlijke wijze.
 - **Bewuste vooroordelen** zijn daarentegen expliciet of opzettelijk. Dat betekent dat een persoon een vooroordeel en zich dit beseft.
 - Een paar van de meest voorkomende vooroordelen zijn op basis van ras, etniciteit, leeftijd, geslacht, genderidentiteit, fysiek vermogen, godsdienst en lichaamsgewicht.
- Hoe kunnen vooroordelen schade toebrengen?
 - Zowel bewuste als onbewuste vooroordelen kunnen ertoe leiden dat we ons negatief gedragen tegenover mensen of deze discrimineren.
 - Wanneer we mensen stereotyperen op basis van hun geslacht, etniciteit, seksuele geaardheid of andere kenmerken, kan dit afbreuk doen aan ons en onze gemeenschap. Op een grotere en extremere schaal kunnen vooroordelen leiden tot onderdrukking, genocide en zelfs slavernij.
- Hoe kunnen we ons bewust zijn van vooroordelen om ons heen?
 - Beter letten op hoe we omgaan met anderen, in het bijzonder met mensen die anders zijn.
 - Nadenken over en het begrijpen van je eigen reacties op mensen die anders zijn dan jij.
- Wat is diversiteit?



- **Diversiteit** zijn alle manieren waarop mensen van elkaar verschillen, waaronder kenmerken die individuen en groepen uniek maken. Diversiteit kan ook verschillende ideeën, perspectieven en waarden omvatten.
- Wat is inclusie?
 - **Inclusie** is de insluiting van individuen of groepen die traditioneel werden uitgesloten middels processen, activiteiten en beslissingen.
- Wat is het voordeel van diversiteit in een gemeenschap?
 - Wanneer gemeenschappen inclusie stimuleren en een diversiteit hebben aan ideeën, perspectieven, waarden en mensen, hebben deze vaak een breed begrip van zaken.
- Op wat voor manieren blijkt uit jouw gedachten en/of acties dat je iemand accepteert die anders is?
 - Denk je na over wat er wordt gezegd of laten zien?
 - Accepteer je verschillen in geloof, mening of ideeën?
 - Getuigen je gedachten en acties van tolerantie?

Het is belangrijk dat we verschillen begrijpen, maar het is nog belangrijker om te begrijpen dat het draait om hoe we die verschillen *waarnemen*. Dat is namelijk wat een positieve of negatieve impact heeft op individuen, groepen of gemeenschappen.

Neem als voorbeeld de onderstaande mnemonische techniek **CALM**:

- **Challenge your assumptions:** stel je aannames op de proef door mensen te zien als individuen in plaats van stereotypen
- **Adjust your perspectives:** pas je perspectief aan door iets vanuit een ander standpunt te bekijken.
- **Learn to become aware:** word je bewust van je vooroordelen en probeer te begrijpen wanneer ze positief of negatief zijn.
- **Mix it up:** probeer eens wat anders door tijd door te brengen met en te leren van mensen die anders zijn dan jij. Dit is ook van toepassing op boeken die je leest en media die je consumeert.

LESINTRODUCTIE: 2 minuten

Leerlingen lezen deze introductie in het spel voordat ze beginnen met programmeren:



Dit is het verhaal van twee dorpen: de boerendorpelingen in het oosten en de vissersverschoppelingen in het westen. Beide dorpen hadden genoeg voedsel en zagen geen reden om met hun burens om te gaan. Dit heeft ertoe geleid dat beide dorpen bang zijn voor iedereen die anders is.

En zo bleven de dorpelingen en verschoppelingen door het leven gaan, zelfs terwijl de wereld om hen heen veranderde. Totdat ze de veranderingen in de wereld niet meer konden negeren. De dorpelingen konden niet meer genoeg gewassen verbouwen en de verschoppelingen wisten niet meer genoeg vis te vangen. Geen van beiden wist op een andere manier te overleven, maar beiden waren ze te bang om naar hun burens te gaan voor hulp. De dorpelingen en verschoppelingen maken zware tijden door. Misschien dat ze met jouw hulp hun verschillen leren te waarderen en een nieuwe weg weten in te slaan... samen.

PROGRAMMEERACTIVITEITEN: 30-40 minuten

Leerlingen beginnen met programmeren met twee inleidende uitdagingen bij het kasteel. Deze uitdagingen zal hen helpen beslissen of ze met MakeCode-blokken of in Python willen programmeren. Beginnende programmeurs raden we aan met blokken te werken.

INLEIDENDE PROGRAMMEERUITDAGINGEN

Uitdaging 1: Verplaats de Agent. Verplaats de Agent naar voren zodat deze op het goudblok komt te staan.

Uitdaging 2: Plant een jong boompje. Neem het geschenk van de Agent in ontvangst en plant het in het midden van het kasteel.

Nadat de inleidende uitdagingen zijn afgerond, gaan de leerlingen door naar een van de twee dorpen. Ze kunnen kiezen om naar het dorp van de verschoppelingen te gaan of het dorp van de dorpelingen. Er zijn 6 programmeeruitdagingen die in iedere volgorde kunnen worden voltooid.

PROGRAMMEERUITDAGINGEN VOOR DORPELINGEN

Uitdaging 1: Bouw een kade. Vissen is iets waar dorpelingen nooit goed in zijn geweest. De verschoppelingen uit het nabijgelegen dorp hebben aangeboden om te helpen, maar ze moeten eerst een kade bouwen. Gebruik



de Agent om een kade te bouwen aan de rand van de kust. Deze moet 4 blokken breed en 6 blokken lang zijn.

Les: Rechtvaardigheid draait er niet om dat iedereen hetzelfde krijgt, maar dat iedereen heeft wat hij/zij nodig heeft om succesvol te zijn. Voordat je de kade had gebouwd, hadden de dorpelingen niet wat ze nodig hadden om te kunnen vissen. Met de kade en wat lessen van de verschoppelingen hebben de dorpelingen geleerd om zelf te vissen. Nu hebben ze meer dan genoeg voedsel. Genoeg om te delen!

Uitdaging 2: Laat de dorpelingen kennismaken met de verwoester.

Verwoesters zijn wezens die niet begrepen worden. Iedereen in het dorp is bang voor ze, maar één dorpeling is erachter gekomen dat ze juist vriendelijk zijn! Gebruik de Agent om drie dorpelingen bij hun huizen kennis te laten maken met de verwoester, zodat ze kunnen zien dat het eigenlijk aardige wezens zijn.

Les: De dorpelingen zijn altijd al bang geweest voor verwoesters door de verhalen die ze erover hebben gehoord. Aangezien ze nog nooit eentje hadden ontmoet, leidde deze angst voor vooroordelen tegenover deze wezens. Zodra de dorpelingen zagen dat deze verwoester juist aardig was, begonnen ze hun meningen bij te stellen en beseften ze zich dat het belangrijk is om iemand eerst te leren kennen voordat je oordeelt.

Uitdaging 3: Bescherm de bietenboerderij. Er blijft iets de bietenboerderij van de dorpelingen verwoesten en ze denken dat het de verwoesters zijn die verschoppelingen soms als huisdier houden. Volgens de verschoppelingen klopt dat niet, maar wie zou het dan kunnen zijn? Gebruik de Agent om ter bescherming een hek rondom de boerderij te bouwen om het wezen dat de bieten steelt buiten te houden.

Les: Dankzij het hek rondom de boerderij van de dorpelingen zijn we erachter gekomen dat het niet de verwoester was die de bieten opgroef, maar een groepje vossen! De dorpelingen hebben geleerd dat het belangrijk is om achter de feiten te komen in plaats van aannames te maken.



PROGRAMMEERUITDAGINGEN VOOR VERSCHOPPELINGEN

Uitdaging 4: Bereid het veld voor. Verschoppelingen hebben niet veel akkerland en weten niet hoe ze te werk moeten gaan. De dorpelingen hebben aangeboden om te helpen, maar de verschoppelingen hebben eerst hulp nodig met het omploegen van de grond. Gebruik de Agent om hen te leren hoe ze dit blok land moeten omploegen.

Les: Rechtvaardigheid draait er niet om dat iedereen hetzelfde krijgt, maar dat iedereen heeft wat hij/zij nodig heeft om succesvol te zijn. Hoewel de dorpelingen en verschoppelingen ongeveer evenveel land hebben, hebben de verschoppelingen hulp nodig voordat beide groepen evenveel kansen hebben. Nu dat de Agent heeft geholpen met het omploegen van de grond, hebben de verschoppelingen evenveel kans als de dorpelingen.

Uitdaging 5: Help de kinderen hun bal terug te krijgen. Een groepje verschoppelingenkinderen zijn hun bal kwijtgeraakt op het dak van het huis van een dorpeling, maar ze zijn bang deze te gaan halen. De kinderen weten niet veel over de dorpeling, maar hebben gehoord dat het heks zou kunnen zijn. Gebruik de Agent om de muur op te klimmen en druk onderweg op de knoppen om de lift van de dorpeling aan de praat te krijgen, zodat je de bal kunt pakken.

Les: Soms is het onbekende eng. De verschoppelingenkinderen hadden de dorpeling nog nooit ontmoet, maar ze hadden verhalen gehoord die hen bang maakten. Nadat de Agent de lift had gerepareerd, kon de dorpeling naar beneden komen en de kinderen ontmoeten. De kinderen kwamen erachter dat de dorpeling erg aardig was en geen enge heks.

Uitdaging 6: Leg een gemotoriseerde spoorweg aan. De verschoppelingen organiseren een markt waar beide dorpen kunnen samenkomen en handelen, maar de dorpelingen komen niet meer. De verschoppelingen denken dat de dorpelingen hun niet meer mogen, maar de dorpelingen zeggen dat het lastig is om hun goederen de heuvel op te krijgen. Gebruik de Agent om een gemotoriseerde spoorweg aan te leggen,



zodat de dorpelingen de heuvel op kunnen komen en naar de markt kunnen gaan.

Les: Zodra de spoorweg voltooid was, kwamen de dorpelingen inderdaad weer naar de markt! Meer mensen op de markt betekent meer dingen om te kopen en verkopen, en goede handelsrelaties tussen beide dorpen. Zowel de dorpelingen als de verschoppelingen profiteerden van de gemotoriseerde spoorweg!

CONCLUSIE: 5 minuten

Stel de volgende vragen en/of laat je leerlingen hierover in groepen discussiëren:

- Waarom is het belangrijk om het belang van diversiteit te herkennen en begrijpen?
- Hoe zou de CALM-methode in jouw dagelijkse leven kunnen werken?
- Waarom is het belangrijk om inclusief te zijn voor allerlei soorten personen, ongeacht hun geslacht, ras, sociaal-economische achtergrond, enz.?
- Op wat voor manieren kunnen we profiteren van diversiteit en inclusie?



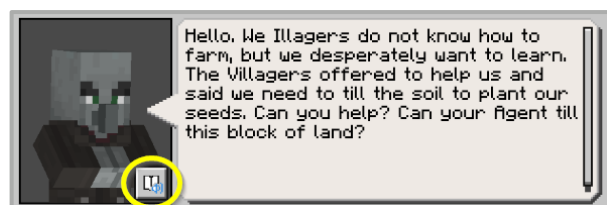
TIPS EN TRUCS

Zoek naar het vraagteken: Zoek naar NPC's (Non-Player Characters) met een geel vraagteken boven hun hoofd. Dit zijn de mensen die de meeste hulp nodig hebben. Door met de rechtermuisknop op deze personages te klikken, kunnen leerlingen een nieuwe programmeeruitdaging aangaan. Het vraagteken wordt groen nadat de uitdaging is gestart, waarna de NPC een hint kan delen, de uitdaging opnieuw kan instellen of de activiteit kan afsluiten.



Maak een tekening: Als leerlingen vast komen te zitten of niet goed weten waar ze moeten beginnen, moedig ze dan aan een tekening te maken van het pad dat ze willen dat de Agent neemt of met de NPC te praten voor een visuele hint. Dit zal hen helpen hun route te plannen en de variabelen aan te passen om eventuele uitdagingen het hoofd te bieden.

Insluitende lezer: Leerlingen kunnen op het pictogram van de Insluitende lezer klikken onderin NPC-dialoogvensters om de tekst hardop te laten voorlezen of zelfs te vertalen in een andere taal.



Teleporteren, hints en meer: Nadat ze het kasteel hebben verlaten, krijgen leerlingen een communicatieapparaat. Om hulp te krijgen bij een activiteit of snel tussen gebieden te reizen, kun je met de rechtermuisknop op het communicatieapparaat klikken. Je kunt dan een hint krijgen, de activiteit opnieuw instellen, tussen de twee dorpen reizen of teruggaan om te kijken hoe het met het jonge boompje gaat.



PYTHON-PROGRAMMEERTIPS:

- Voer de voorbeeldcode uit om over nieuwe opdrachten te leren wanneer deze worden geïntroduceerd.
 - Gebruik CTRL+C en CTRL+V om tijdens het programmeren stukken voorbeeldcode te kopiëren en plakken.
-

EXTRA ACTIVITEITEN

Nadat de les in zijn geheel is voltooid, hebben leerlingen een aantal opties:

1. Extra programmeeractiviteiten in dezelfde wereld uitvoeren om creatieve programmeermogelijkheden in Minecraft te ontdekken.
 - a. Speel de wereld opnieuw in een andere programmeertaal.
 - b. Meer uitdaging door op een andere manier te programmeren.
Als leerlingen de eerste keer bijvoorbeeld geen lussen hebben gebruikt, kun je ze aanmoedigen om terug te gaan en deze keer wel lussen te gebruiken.
2. Meer te weten te komen over diversiteit en inclusie via de volgende lessen/hulpbronnen:
 - a. Teaching Tolerance:
 - i. Diversiteit en inclusie, groep 1 t/m 4:
<https://www.tolerance.org/learning-plan/diversity-and-inclusion-1>
 - ii. Diversiteit en inclusie, groep 5 t/m 7:
https://www.tolerance.org/search?query=diversity%20and%20inclusion&f%5B0%5D=facet_content_type%3Alearningplan&f%5B1%5D=facet_sitewide_grade_level%3A36
 - iii. Diversiteit en inclusie, groep 8 t/m 2e klas:
https://www.tolerance.org/search?query=diversity%20and%20inclusion&f%5B0%5D=facet_content_type%3Alearningplan&f%5B1%5D=facet_sitewide_grade_level%3A37
 - iv. Diversiteit en inclusie, 3e t/m 6e klas:
<https://www.tolerance.org/search?query=diversity%20>



[and%20inclusion&f%5B0%5D=facet_content_type%3Alearningplan&f%5B1%5D=facet_sitewide_grade_level%3A38](#)

- v. Mix It Up – Stel een diversiteitscampagne op school op waarbij je uit je comfortzone gaat en tijdens de lunch een nieuw iemand ontmoet:

<https://www.tolerance.org/mix-it-up>

- b. Onderwerpverzamelingen in de Discovery Library van Flipgrid:

- i. Gesprekken over ras, rechtvaardigheid en gerechtigheid:

<https://admin.flipgrid.com/manage/discovery/collections/details/22304>

- ii. ADL Education:

<https://admin.flipgrid.com/discovery/partners/37?name=adl-education>

- iii. Equal Justice Initiative:

<https://admin.flipgrid.com/discovery/partners/53?name=equal-justice-initiative>

- iv. Langston League:

<https://admin.flipgrid.com/discovery/partners/31?ns=&name=langston-league>

- c. Ontdek bij je leeftijd passende boeken/literatuur over diversiteit en inclusie

- i. [ADL Books Matter](#)

- ii. [Celebrate our Differences](#)

- iii. [Diversity and Inclusion - Secondary](#)

- 3. Andere Minecraft-programmeeractiviteiten ontdekken met blokgebaseerd programmeren of Python:

- a. Minecraft-onderwerppakket Informatica:

<https://education.minecraft.net/class-resources/computer-science-subject-kit>

- 4. Extra Een Uur Code-activiteiten ontdekken op Code.org:

- a. Extra Een Uur Code-activiteiten ontdekken op Code.org:

<https://hourofcode.com/us/learn>



Minecraft-bediening

TOETSENBORD

W - Naar voren verplaatsen
S - Naar achteren verplaatsen
A - Naar links verplaatsen
D - Naar rechts verplaatsen
SPATIEBALK - Springen
C - Programmeervenster openen

MUIS

Klikken met linkermuisknop - Delven of aanvallen
Klikken met de rechtermuisknop - Het geselecteerde voorwerp op je snelbalk gebruiken of praten met een personage
Muis bewegen - Rondkijken

AANRAKING

Als je Minecraft gebruikt op een apparaat met een touchscreen, is de bediening anders dan met toetsenbord/muis.

- **Beweging:** gebruik het bedieningspaneel voor beweging in de linkerbenedenhoek van het scherm.
- **Rondkijken:** sleep over het scherm om rond te kijken.
- **Praten met personages:** wanneer je personages in het spel benadert, verschijnt de knop 'praten', zodat je met dit personage kunt praten.
- **Programmeren:** tik op het pictogram van de Agent/robot bovenaan het scherm om de programmeerinterface te openen.
- **Springen:** gebruik de knop rechtsonder om te springen.

Ga voor een afdrukbaar .pdf-bestand met meer informatie over Minecraft-bediening naar: https://education.minecraft.net/wp-content/uploads/Key-Terms-and-Control-Guide_MEE.pdf



ONDERWIJSNORMEN

CSTA K-12	
1A-AP-08	Ontwikkel dagelijkse processen door algoritmen (reeks stapsgewijze instructies) te maken en te volgen om taken te voltooien.
1A-AP-09	Imiteer de manier waarop programma's gegevens opslaan en manipuleren aan de hand van getallen of andere symbolen om informatie te vertegenwoordigen.
1A-AP-11	Ontleed de stappen die nodig zijn om een probleem op te lossen aan de hand van een precieze reeks instructies.
1B-DA-07	Gebruik gegevens om oorzaak-gevolgrelaties te benoemen en voor te stellen, de uitkomsten te voorspellen of een idee over te brengen.
1B-AP-10	Maak programma's met reeksen, gebeurtenissen, lussen en voorwaardelijke expressies.
1B-AP-13	Gebruik een herhalend proces om de ontwikkeling van een programma te plannen door de perspectieven en voorkeuren van anderen in overweging te nemen.
1B-IC-18	Bespreek computertechnologieën die de wereld hebben veranderd en hoe deze technologieën culturele praktijken beïnvloeden en hierdoor worden beïnvloed.

ISTE	
1C	Leerlingen gebruiken technologie om feedback te verzamelen waarmee ze hun beoefening kunnen verbeteren en de geleerde materie op verschillende manieren kunnen aantonen.
2B	Leerlingen concentreren zich op positief, veilig, legaal en ethisch gedrag bij het gebruik van technologie, waaronder sociale online interacties of het gebruik van netwerkapparaten.
3A	Creëer ervaringen voor leerlingen, zodat deze een positieve, sociaal verantwoorde bijdrage kunnen maken en online empathisch gedrag vertonen om relaties en gemeenschappen op te bouwen.



3B	Ontwikkel een leercultuur waarin nieuwsgierigheid, kritisch onderzoek en digitale geletterdheid worden gestimuleerd.
6B	Beheer het gebruik van technologie en leerstrategieën op digitale platformen, in virtuele omgevingen, in praktische makersruimten of in het veld.

STANDAARDEN VOOR SOCIALE RECHTVAARDIGHEID VAN TOLERANCE.ORG

6.	Leerlingen gaan empathisch om met mensen die gelijk zijn en mensen die anders zijn, en gaan respectvol om met iedereen.
7.	Leerlingen ontwikkelen taalvaardigheden en vergaren kennis om op nauwkeurige en respectvolle wijze te beschrijven hoe mensen (inclusief henzelf) gelijk zijn aan en anders zijn dan anderen in hun identiteitsgroepen.
9.	Leerlingen reageren op diversiteit middels empathie, respect, begrip en verbinding.
11.	Leerlingen herkennen stereotypen en zien mensen als individuen in plaats van vertegenwoordigers van groepen.
13.	Leerlingen analyseren de schadelijke impact van vooroordelen en onrecht op de wereld, vandaag en historisch gezien.



PROGRAMMEERCONCEPTEN

In deze les worden de volgende programmeerconcepten behandeld:

- **Volgordebepaling:** de Agent beweegt zich in de volgorde die jij hebt ingesteld. Een volgorde is een van de logische basisstructuren in programmeren. In een volgordestructuur leidt een actie of gebeurtenis tot de volgende actie in een vooraf bepaalde volgorde.
- **Herhaling:** ook in de computerwetenschap betekent 'herhaling' simpelweg het herhalen van dingen. Meer informatie:
<https://minecraft.makecode.com/courses/csintro/iteration>
- **Lussen:** de lusopdracht wordt alleen herhaald als aan een voorwaarde wordt voldaan ('waar'). De voorwaarde kan alleen 'waar' of 'onwaar' zijn. Als de voorwaarde 'waar' is, herhaalt het programmeerblok 'terwijl' de code en als deze 'onwaar' is, wordt de code gestopt.



Woordenlijst

Mob: mobs zijn levende, bewegende entiteiten, zoals dieren en monsters.

NPC: Non-Player Characters zijn Minecraft-mobs die omgaan en praten met de leerlingen. Sommige bieden zelfs activiteiten om te voltooien.

Spawn: de term die wordt gebruikt wanneer een personage, dier of mob in Minecraft wordt gegenereerd.

Agent: de Agent is een Minecraft-mob die leerlingen helpt programmeren door ze verschillende acties te laten programmeren. De Agent, die eruitziet als een robot, kan worden geprogrammeerd om allerlei taken uit te voeren, zoals dingen verplaatsen, delven, bouwen, planten en oogsten.

Verwoester: de verwoester in Minecraft is een grote mob met vier poten en hoorns die vijandig is tegenover spelers en dorpelingen. Ze zwerven vaak rond met groepjes verschoppelingen die hen soms berijden. In deze les zijn verwoesters vriendelijke wezens en zijn ze te vinden aan de dorpelingskant van de wereld. In eerste instantie worden ze door de dorpelingen niet begrepen.

Verschoppeling: de verschoppelingen in Minecraft zijn vijandige mobs die in de wereld leven en de speler en dorpelingen kunnen aanvallen. In deze les zijn verschoppelingen vriendelijke vissers in het westen van de wereld en worden ze in eerste instantie niet begrepen door de dorpelingen.

Dorpeling: de dorpelingen in Minecraft zijn vriendelijke mobs die in de wereld leven, hun dorpen verzorgen en met de speler handelen. In deze les zijn dorpelingen vriendelijke boeren in het oosten van de wereld en worden ze in eerste instantie niet begrepen door de verschoppelingen.

Aanname: de overtuiging dat iets waar is zonder feiten of bewijs.

Diversiteit: het hebben van variatie of verschillende delen.



Rechtvaardigheid: eerlijkheid en redelijkheid.

Identiteit: de kenmerken en eigenschappen waarmee je jezelf identificeert.

Inclusie: het insluiten van een persoon of ding bij een groep.

Vooroordeel: het voortrekken van, of voorkeuren vertonen voor of afkeer van een persoon, ding of idee op een mogelijk oneerlijke wijze.

Samenwerking: het samenwerken met andere individuen of in een groep om iets te maken of een probleem op te lossen.

Stereotype: een hardnekkig, gegeneraliseerd beeld van, idee van of overtuiging over een groep mensen die veel mensen geloven maar niet per se waar zijn.

Standpunt: de mening of houding die een persoon heeft of inneemt (tegen)over een ander persoon, gedachte of idee.

Perspectief: een bepaalde manier om iets te zien of ergens over na te denken afhankelijk van je overtuigingen of ervaringen.

Aanvaarding de goedkeuring of erkenning van iets.

