

Wiel, B. van der. (2007). 'Het schriftelijke overheerst nu te veel. Interview met T. Janssen'. In: H. Goosen (red.). *Forum of arena: opvattingen over literatuuronderwijs. Een stand van zaken in 2007. VON-Cahier 1*. Online raadpleegbaar op: op <http://www.voncahier.nl/von-cahier-1/>.

[De lege PowerPointpresentatie en de gebruikte rubric kunt u in bezit krijgen door een mailtje te sturen naar r.de.bonth@hotmail.com]

Ronde 4

Hedwig Selles, Inge ten Brinke-Boone (a) & Marijn Meefout (b)
(a) *Ictus College, Dronten*
(b) *Universiteit Twente*
Contact: HSelles68@home.nl

De spelende leerling – *Catcher in the cloud*

1. Poëzie

Uit een vragenlijst onder 225 leraren Nederlands van de Rijksuniversiteit Groningen (VEKOBO-project) blijkt dat leraren poëzie erg belangrijk vinden (89%), maar dat 50% van de leraren geen idee heeft waar ze moeten beginnen.

2. De vraag

Hoe kunnen scholieren geactiveerd worden om te werken met poëtische teksten?

3. Een antwoord

De literaire *game Catcher in the Cloud* kan een ingang bieden voor het poëzieonderwijs op alle niveaus.

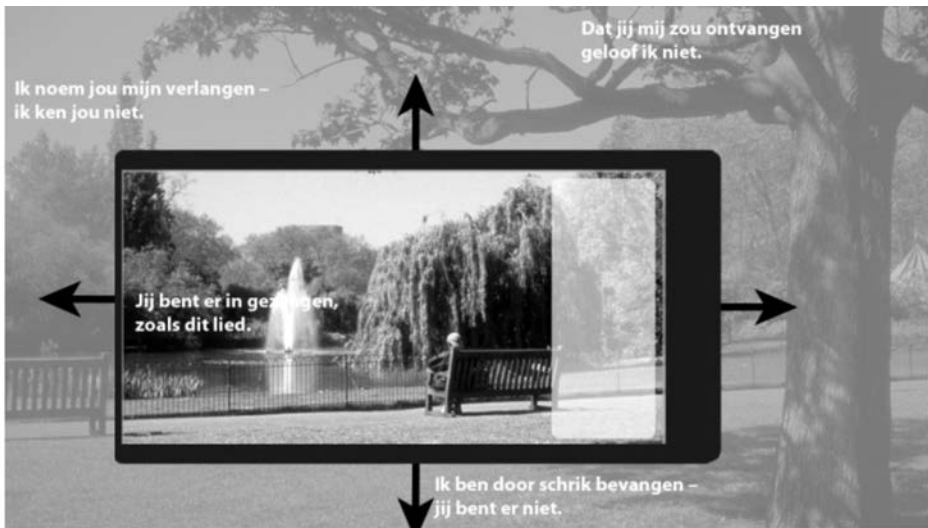
4. Het concept

Het concept van de *game* is spelen met teksten op je *smartphonel tablet*. Leerlingen worden uitgedaagd om met teksten (in de breedste zin van het woord) te gaan spelen en daar gevoel voor te ontwikkelen. Door een verbinding en verbeelding aan te gaan

met de tekst – dat kan een tekst van Willie Wartaal zijn, maar ook van Guido Gezelle – willen we de afstand tussen ‘moeilijke’ zinnen en ‘toegankelijke’ zinnen overbruggen.

5. De uitvoering

Als het spel is opgestart, maakt de speler een foto van de omgeving en kiest hij het te spelen gedicht. Dat gedicht is aanwezig in een bibliotheek. Er zijn hoofdstukken en er zijn niveaus van moeilijkheid (levels). Er zijn dus twee ingrediënten voor het spel op de *smartphone* of *tablet*.



6

Het spel wordt met een foto als achtergrond gespeeld. De speler bepaalt zijn eigen ‘scène’. De zinnen van het gedicht zweven volkomen willekeurig in de foto. Op het scherm zie je slechts 25% van de foto (en dus ook 25% van de zinnen van het gedicht). Door de telefoon omhoog, omlaag, naar links en rechts te bewegen, kan de speler zich door de volledige foto heen verplaatsen. Hierbij komen ook de andere zinnen in beeld.

Je leert het gedicht dus kennen door de hele foto af te scannen. Het zal één gedicht moeten worden, dus je moet op zoek naar aanwijzingen: welke rijmwoorden/zinnen horen bij elkaar? Wat is een logische volgorde? Hoe komen de beelden bij elkaar? Hierin kan de docent, als expert, zijn rol en creativiteit vorm geven. Hij/zij kan zelf de inhoud van het spel (de teksten) bepalen en samenstellen. Als je denkt de beginregel te hebben gevonden, zoek je die zin op in de foto en klik je die vervolgens aan. De zin verdwijnt uit de foto en transporteert naar het kader rechts in het beeld. Als de zin de goede plek in het gedicht heeft, wordt hij groen. Indien niet, kleurt de zin rood.



Uiteindelijk heeft de speler dus een lege foto en een vol kader, met rode en groene zinnen. Het volgende spelonderdeel is om met een minimaal aantal schuifstappen binnen het kader tot de goede volgorde te komen. Elke actie die niet leidt tot de oplossing levert strafpunten op en het aantal 'stappen' dat je als speler hebt, is beperkt. Het spelelement van de *Catcher* is om het correcte gedicht te realiseren binnen het aantal stappen dat tot je beschikking staat. Per level is een aantal stappen beschikbaar. Als deze niet allemaal worden gebruikt, worden de overige stappen meegenomen naar een volgend level. Je kunt het volgende gedicht dan spelen met de gewonnen bonusstappen.

6. Scoresysteem

Per level is een aantal stappen gegeven om de zinnen in de juiste volgorde te schuiven. Dat aantal is niet altijd nodig. Stappen die 'over' zijn, kunnen meegenomen worden naar een volgend level of ingewisseld worden voor bijvoorbeeld studiepunten. Ook hier geldt weer: hoe creatief ben je zelf als docent bij het belonen en stimuleren van de leerling.

7. Levels

De bibliotheek van het spel bestaat uit meerdere hoofdstukken. Een hoofdstuk kan een bepaald thema hebben, bijvoorbeeld een bepaalde schrijver of een genre. Per

hoofdstuk verandert er iets aan het spel, waardoor het moeilijker wordt. De gedichten worden langer, de inhoud veelzijdiger, enz. Er kunnen ook dwaalzinnen in verborgen zitten. De moeilijkheidsgraad wordt weergegeven met 'levels'.

Er zijn meerdere mogelijkheden denkbaar om de didactische inhoud uit te breiden, of zelfs om nieuwe leerdoelen in te brengen. Met *tags*, bijvoorbeeld, kunnen docenten gedichten of tekstfragmenten selecteren die nauw aansluiten bij het lesprogramma. Als de lessenreeks binnen het curriculum hierop is gefocust, kan de docent dat hoofdstuk aanbieden aan de leerlingen om op de *app* (in de bus terug naar huis) alvast mee te oefenen. Andere voorbeelden: teksten kunnen zich concentreren rond tijdvakken in de geschiedenis of rond bepaalde thema's ('identiteit', 'liefde', 'haat'...).

Een extra suggestie is aangedragen door de sector Nederlands van het Greijdanus College in Zwolle, namelijk dat de hoofdstukken en de levels zo kunnen worden opgebouwd en gedifferentieerd dat ze aansluiten bij de ontwikkelingsniveaus van de leerlingen: in vwo-5 krijgt men dan andere gedichten dan in havo-4.

8. Ontwikkelfilosofie

Aan de bouw van de *app* ligt een systematische aanpak ten grondslag. De uitvoering gebeurde in samenwerking met studentonderzoekers van de Universiteit Twente.

In de eerste fase van de ontwikkeling heeft een student 'Industrieel Ontwerpen' drie speelconcepten bedacht. Samen met de inbreng van leerlingen van het Greijdanus College is toen één concept uitgekozen als meest spannend en meest veelbelovend: het *Catcher in the Cloud*-concept. Dat is verder uitgewerkt tot een set van ontwerpeisen, een beeldvoorbeeld en een scoreopbouw/levelstructuur.

In de tweede fase hebben studenten 'Advanced Technology' de *app* geprogrammeerd, waarin ze de terugkoppeling uit het onderwijs hebben 'meegenomen'.

Het idee van de *Catcher* is inmiddels gesteund door het Letterenfonds en is aan de Technische Universiteit Twente verder ontwikkeld. Doel van de *Catcher* is om poëzie uit de isoleercel te halen en gebruik te maken van de populariteit van Rap (*Rhythm and Poetry*), Hip Hop en *Singer Song writers*. Dus: van Typhoon naar Hagar Peeters, van Herman Finkers naar Gerrit Kouwenaar, enz.

Tijdens de workshop op de HSN-conferentie kunnen leraren het spel zelf spelen en ervaren wat het is om een abstractie te kunnen betasten en met elkaar de competitie aan te gaan. In de *Catcher* vindt de docent een *tool* om over vorm en inhoud van een (lied)tekst te praten met de leerling.

9. Uitgedaagd?

Misschien dat u na het lezen van deze tekst zelf ook kwesties heeft bedacht? Kom dan naar de workshop *Catcher in the Cloud* en laat van u horen!

Referenties



Brillenburger-Wurth, K. & A. Rigney (eds.) (2009). *Het leven van teksten. Een inleiding in de literatuurwetenschap*. Amsterdam: UP.

Cobussen, M. (2002). 'Deconstruction in Music'. Rotterdam. Online raadpleegbaar op: www.cobussen.com.

Duyvendak, L. & S. Pieterse (2009). *Van spiegels en vensters. De literaire canon in Nederland*. Hilversum: Verloren.

Langenhuisen, H. (2015). "De spelende leerling". Online raadpleegbaar op: <https://www.leraar24.nl/dossier/5458/games-in-het-onderwijs>.

Prensky, M. (2007). *Digital Game-Based Learning*. New York: PH.

Song, H. e.a. (2013). "The effects of competition and competitiveness upon intrinsic motivation in exergames". In: *Computers in human behavior*, 29 (4), p. 1702-1708.

Velzen, J. van (2015). "Spelen met de letteren". In: *TROUW*, 17 juni 2015.

Ronde 5

Frauke Pauwels
Universiteit Antwerpen
Contact: frauke.pauwels@gmail.com

Dissectie van een tekst: literaire non-fictie in het klaslokaal

1. Inleiding

Kan literaire non-fictie de brug slaan naar literatuur voor leerlingen die, vanuit hun sociale achtergrond of interesses, niet of nauwelijks naar fictie neigen? Het lijkt het proberen waard. Nederland maakt zich zorgen om toenemende leesachterstanden bij jongens (Van Lenteren 2014: 4); in Vlaanderen wees een onderzoek naar leesgedrag en