

---

Jaap van der Molen & Martin Thijs  
Hogeschool Windesheim  
Contact: [j.van.der.molen@windesheim.nl](mailto:j.van.der.molen@windesheim.nl)  
[mjg.thijs@windesheim.nl](mailto:mjg.thijs@windesheim.nl)

## De Odyssee, het verhaal van een game

### 1. Inleiding

De komische film *O brother, where art thou?* uit 2000 gaat over de zwerftocht van drie ontsnapte gevangenen in Mississippi. De film staat bol van verwijzingen naar het klassieke verhaal van Homerus over de omzwervingen van Odysseus die na de Trojaanse oorlog terugkeert naar huis. Ook zonder kennis van dat verhaal is de film te volgen, maar wie *de Odyssee* kent, kan verschillende scènes waarschijnlijk beter plaatsen en waarderen. Een *game* kan een middel zijn om jongeren van nu te laten kennismaken met dat wereldberoemde verhaal dat na bijna 3000 jaar de westerse kunst blijft inspireren.

### 2. Serious gaming

*Games* nemen een belangrijke plaats in het leven van leerlingen, en in toenemende mate ook in het leven van ouderen. Sommige opvoeders maken zich zorgen om de veronderstelde gevaren ervan. In dat verband worden bijvoorbeeld ‘verslaving’, ‘sociaal isolement’ en ‘agressief gedrag’ als mogelijke gevolgen genoemd. De andere kant van de medaille is echter dat *games* mensen ook plezier verschaffen, aanzetten tot actie en samenwerking met anderen. De Griekse historicus Herodotus beschrijft 2500 jaar geleden al hoe het volk van Lydia een periode van achttien jaar hongersnood overleeft door een dag eten af te wisselen met een dag *games* te spelen: de dobbelsteen en het balspel zijn toen uitgevonden (McGonigal 2011). Een *game* kan ook een waardevol instrument zijn voor het onderwijs en dan spreken we van een *serious game*: het doel is niet alleen vermaak te bieden, maar ook het verwerven van kennis, inzicht en vaardigheden. In deze tekst komt theorie over *serious gaming* aan de orde, daarna de beschrijving van de ontwikkeling van een *game* door studenten en ten slotte enkele suggesties voor gebruik van de *game* in het onderwijs.

Uit onderzoek blijkt niet direct dat leerlingen meer of beter leren door een *serious game* te spelen. Wel staat vast dat *serious games* een positieve invloed hebben op de motivatie en de betrokkenheid van leerlingen, door onder meer de structuur van beloning en

onmiddellijke feedback op hun acties (Kapp 2012). Bovendien zijn ze geschikt voor het aanleren van vaardigheden die jongeren in de 21<sup>ste</sup> eeuw nodig hebben, zoals ‘kritisch denken’, ‘probleemoplossend vermogen’ en ‘samenwerking’.

Voor met name neerlandici is de theorie van de Amerikaanse taalkundige James Paul Gee interessant. Hij beschouwt *gaming* namelijk als een nieuwe vorm van geletterdheid (Gee 2007) die verschilt van traditionele teksten, omdat betekenissen niet alleen via woorden, maar ook via beelden, gebaren, symbolen, grafieken en geluiden worden gecommuniceerd. In zijn visie leert een mens door *games*, vooral omdat hij betekenis koppelt aan concrete ervaringen (*situated meaning*).

### 3. De Odyssee-game

Studenten van de lerarenopleiding Nederlands van Hogeschool Windesheim ontwikkelen, samen met studenten van Nanyang Polytechnic, *School of interactive and digital media* in Singapore, een *serious game* over *de Odyssee* van Homerus. Waarom deze klasieker? In het literatuuronderwijs is van oudsher traditioneel veel aandacht voor *close reading*. Jaap Goedegebuure (2006) pleit ervoor om daarnaast ook meer aandacht te besteden aan intertekstueel lezen, dat wil zeggen: het lezen en begrijpen van literatuur tegen de achtergrond van andere teksten. Studenten en leerlingen komen zo in aanraking met de wereldliteratuur, doen nieuwe inzichten op en worden zich bewust van de rijkdom die de traditie in zich bergt. Kennis van *de Odyssee* kan niet alleen helpen bij de interpretatie van moderne literatuur, maar ook van films, muziek en beeldende kunst. Klassieke teksten maken dus deel uit van ons cultureel erfgoed. In plaats van die teksten te lezen, zouden leerlingen de verhalen ook actief kunnen reconstrueren met behulp van een *serious game*.

De *game* zal bestaan uit vijf levels en inmiddels is één level gereed, dat gaat over het verblijf van Odysseus en zijn mannen in de grot van de Cycloop en zijn ontsnapping. Doel van het project is tweeledig:

1. studenten werken aan een complexe taak waarin onderzoek, theoretische verdieping, projectmatig werken, (interculturele) communicatie en samenwerking zijn geïntegreerd;
2. studenten maken een *game* die te gebruiken is in het literatuuronderwijs.

De *game* is een zogenaamde *first-person adventure game* in 2D, waarin de speler in de rol van Odysseus zijn weg moet vinden. Door te klikken op voorwerpen, personages en teksten construeert hij actief nieuwe kennis en past hij die vervolgens toe om nieuwe taken te vervullen. Zo raakt hij bijvoorbeeld opgesloten in de grot en moet hij achtereenvolgens enkele complexe problemen oplossen: de Cycloop misleiden, uitschake-

len en ten slotte ontsnappen uit de grot met behulp van de kracht van de Cycloop. Daarvoor heeft hij voorwerpen nodig die hij eerder heeft verzameld (wijn, vuur en touw), moet hij een boomstam vinden en slijpen en moet hij, met behulp van de schapen, buiten zien te komen.

Drie leerprincipes van Gee (2007) zijn vooral leidend geweest bij de ontwikkeling. In de eerste plaats is het uiteraard de bedoeling dat leerlingen actief en kritisch leren. Een tweede principe, het tekstprincipe, houdt in dat het verhaal niet in woorden wordt begrepen, maar in de vorm van een zogenaamde *embodied experience*, omdat de speler als het ware in de huid van Odysseus kruipt en alles zelf meemaakt. Een derde principe is het intertekstuele principe, wat inhoudt dat de leerling teksten met *de Odyssee* in verband brengt nadat hij het verhaal aan den lijve heeft ondervonden.

#### 4. Onderzoek

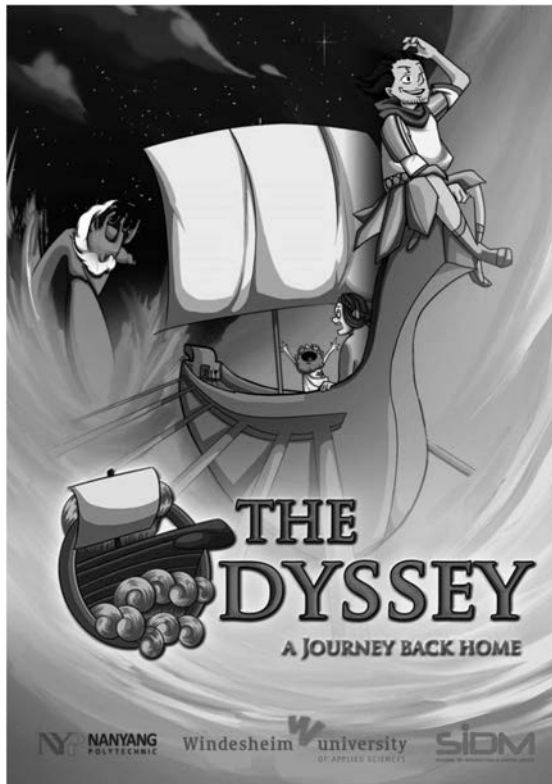
Inmiddels is de *game* gespeeld door groepen leerlingen van het basisonderwijs en het voortgezet onderwijs en studenten van de lerarenopleiding Nederlands. Om te onderzoeken of de *game* bruikbaar is, hebben zij vragen beantwoord over ‘betrokkenheid’, ‘motivatie’, ‘keuzevrijheid’, ‘nut’ en ‘eigen vaardigheid’. In het algemeen zijn de leerlingen en studenten gemotiveerd om het spel te spelen en vinden ze het nuttig. Op het onderdeel ‘keuzevrijheid’ scoorden ze laag en dat is ook te verwachten: de verhaallijn ligt vast en de speler heeft weinig mogelijkheden om keuzes te maken. Opvallend was dat de scores individueel niet erg verschilden, maar wel per groep. Eén groep scoorde bijvoorbeeld op alle onderdelen laag en dat kan te maken hebben met de inbedding van de *game* in de les.

#### 5. Didactiek

De *game* kan worden gebruikt in een literatuurles. Een voorbeeld is een door studenten ontwikkelde lessenserie waarbij leerlingen de *game* speelden en daarna het verhaal opschreven. Vervolgens vergeleken ze de bewerkingen van Imme Dros en Evert Hartman met elkaar. Zo werden ze zich bewust van verschillen en overeenkomsten tussen *games* en teksten en ook tussen literaire teksten onderling. In een andere les liet de docent de *game* spelen in een meer cultuurhistorische context en gaf ze de leerlingen de opdracht om op zoek te gaan naar voorstellingen van Odysseus door de eeuwen heen. Zo kan de *game* voor verschillende leerdoelen worden ingezet.

Ondersteuning van de docent bij de interpretatie en reflectie is onontbeerlijk. Denk aan ‘het geven van achtergrondinformatie’, ‘het bespreken van strategieën’, ‘het geven van feedback’ en ‘het laten reflecteren’. Aandachtspunt hierbij is wel dat onderbrekin-

gen van de *game* nadelig kunnen zijn voor de *flow*, de staat waarin een *gamer* zo opgaat in zijn spel dat hij geen besef meer heeft van tijd of ruimte. *Flow* heeft een positieve invloed op het leren en zorgt ook voor spelplezier (ter Vrugte & de Jong 2012). In elk geval is belangrijk dat de *game* niet zonder meer een les vervangt of opvult. Alleen wanneer deze op een zinvolle en goed doordachte manier wordt toegepast, kan de leerling er echt iets van leren.



## Referenties

- Dros, I. (2008). *Ilios en Odysseus*. Amsterdam: Querido.
- Gee, J.P. (2007). *What video games have to teach us about learning and literacy*. New York: Palgrave Macmillan.
- Goedegebuure, J.L. (2006). "Het mythische substraat. Verhaalpatronen in de Nederlandse literatuur van de twintigste eeuw". Online raadpleegbaar op: [https://openaccess.leidenuniv.nl/bitstream/handle/1887/4481/oratie\\_goedegebuure.pdf?sequence=1](https://openaccess.leidenuniv.nl/bitstream/handle/1887/4481/oratie_goedegebuure.pdf?sequence=1).
- Hartman E. (1994). *De vloek van Polyfemos*. Rotterdam: Lemniscaat.

Kapp, K.M. (2012). *The gamification of learning and instruction. Game-based methods and strategies for training and education*. San Francisco: Pfeiffer.  
McGonigal, J. (2011). *Reality is broken. Why games make us better and how they can change the world*. London: Jonathan Cape.

Vrugte J. ter & T. de Jong (2012). 'How to adapt games for learning: the potential role of instructional support'. In: *Serious games. The challenge*. Berlijn: Springer, z.p.

---

## Ronde 2

Michelle Knijff  
Nieuws in de klas  
Contact: [m.knijff@nieuwsindeklas.nl](mailto:m.knijff@nieuwsindeklas.nl)

## Nieuws in de klas. Maak tijd voor actualiteit

### 1. Inleiding

Nieuwsmedia bieden unieke mogelijkheden om afwisselende en betekenisvolle lessen te geven. *Nieuws in de klas* ondersteunt docenten in het primair en voortgezet onderwijs daarbij met onder meer 'de Nieuwsservice', lesmaterialen en kennis. Met 'de Nieuwsservice' hebben docenten in Nederland kosteloos toegang tot nieuwsmedia als *BNR Nieuwsradio*, *NRC Handelsblad*, *RTL Nieuws* en *Vrij Nederland*. Zowel op papier (met bezorging op school) of thuis, als digitaal en in beeld en geluid. Docenten in Vlaanderen kunnen terecht bij *Kranten in de Klas*.

### 2. Werken aan taal, mediawijsheid, burgerschap en 21<sup>ste</sup>-eeuwse vaardigheden

Door de actualiteit in te zetten in de les werken docenten met hun leerlingen aan 'taalvaardigheid', 'mediawijsheid' en 'burgerschap'. Deze drie speerpunten zijn onlosmakelijk met elkaar verbonden: net zoals mediawijsheid een voorwaarde is voor burgerschap, is goede taalvaardigheid een vereiste voor mediawijsheid. Wie de taal niet goed beheerst, kan mediaboodschappen immers niet volledig doorgronden – bijvoorbeeld: het onderscheid maken tussen feiten en meningen en begrijpen wat een hoofdgedachte is. Net het analyseren, bespreken en kritisch kijken naar nieuws maakt dat leerlingen stilstaan bij datgene wat de zender werkelijk bedoelt. Deze vaardigheden zijn nu van belang, maar ook in de toekomst. Met actuele maatschappelijke bronnen worden