

Betekenisvol literatuuronderwijs met behulp van *Game Books*

ICT en literatuur kunnen uitstekend met elkaar door een deur. Onderzoek heeft uitgewezen dat literatuuronderwijs vanuit TPACK, SAMR en het HPC-model significant kan bijdragen aan o.a. de didactische en inhoudelijke kennis van (aankomende) docenten.

TPACK staat voor *Technological Pedagogical Content Knowledge* (Mishra & Koehler 2006). Het is een model dat beschrijft en visualiseert hoe de drie kennisdomeinen ‘vakinhoud’, ‘didactiek’ en ‘ICT’ met elkaar samenhangen. SAMR is een acroniem van *Substitution, Augmentation, Modification en Redefinition* (Puentedura 2009). Het model biedt een methode om te beschrijven hoe ICT-gebruik het leren en lesgeven kan beïnvloeden en het laat de progressie zien in dat proces. HPC, ten slotte, is een model dat Jane Hunter beschrijft in haar boek *Technology Integration and High Possibility Classrooms* (Hunter 2015). Hierin beschrijft Hunter vier inspirerende voorbeelden (uit verschillende onderwijstypes) van lessituaties waarbij de inzet van technologie tot zeer goede resultaten leidt. Ze beschrijft hoe je deze bijzondere situaties kunt creëren: door vanuit een goed theoretisch fundament technologie in te zetten, door leerlingen te stimuleren tot creatieve productie, door leren publiekelijk te maken, door de “echte” wereld in je klaslokaal te krijgen en door met je leerlingen een leergemeenschap te vormen. Het boek biedt een praktische vertaling en een goede illustratie van het TPACK- en SAMR-model. We besteden aandacht aan twee van de vijf kernconcepten van het HPC-model om onze keuze voor de inzet van ICT in het literatuuronderwijs te onderbouwen, namelijk ‘creativiteit’ en ‘*public learning*’.

Een van de speerpunten bij Nederlands en Engels op de lerarenopleiding is het bevorderen van goed leesonderwijs aan leerlingen in het (beroeps)onderwijs. Onderzoek wijst op het belang van een goede leesvaardigheid, maar ook op de leesmijding van veel leerlingen. Eigen onderzoek laat zien dat zelfs de leesmotivatie van toekomstige leraren Nederlands en Engels te wensen overlaat. Studenten geven aan slechte leeservaringen te hebben opgedaan op de middelbare school en de meeste docenten zullen (h)erkennen dat het onderdeel ‘literatuur’ soms een moeizaam proces is. Het is dus van

groot belang dat wij taaldocenten opleiden die zijn voorbereid op hun kerntaak om onervaren en soms onwillige lezers in contact te brengen met mooie teksten.

Een ander aandachtspunt in de opleiding is de rol van ICT bij het leren. Uit het onderzoek naar e-didactiek van Voogt e.a. (2016) blijkt dat docenten in Nederland slechts in beperkte mate ICT betekenisvol integreren in hun onderwijs en dat ze over het algemeen niet goed kunnen beredeneren waarom ze ICT inzetten. Het is twijfelachtig of de lerarenopleidingen daar op dit moment positief aan bijdragen, terwijl het wel nodig is dat nieuw-opgeleide docenten ook op dat vlak handelingsbekwaam zijn. Om bij te dragen aan het behalen van beide genoemde doelen, hebben we een literatuurmodule ontwikkeld waarin het vergroten van de leesmotivatie met behulp van ICT-inzet een belangrijke plaats inneemt.

Een van de manieren waarop ICT een betekenisvol element kan zijn in dit proces is in de digitale versies van zogenaamde *choose-your-own-adventure*-verhalen, een zogenaamd *gamebook*. Dat zijn interactieve versies van verhalen waarin de lezer kan bepalen wat karakters doen. Vanuit de genoemde ICT-integratiemodellen hebben we een projectmatige aanpak ontwikkeld waarin studenten samenwerken om een overdraagbaar product te ontwerpen rond boeken. Een praktijkvoorbeeld daarvan is een project waarbij studenten Nederlands, in samenwerking met docenten Engels, zo'n *gamebook* hebben gemaakt over *Van de Vos Reijnaerde*. Het project genereerde zoveel enthousiasme dat meerdere studenten, op eigen initiatief, het *gamebook* zijn gaan inzetten in hun eigen lespraktijk en hier ook over hebben gerapporteerd op de Facebookgroep 'Leraar Nederlands'.

De applicatie die we hiervoor gebruikt hebben, is *Quest*, te downloaden op www.textadventures.co.uk. Het is een programma met een Nederlandse, Engelse, Franse en Duitse interface. Het programma geeft in de eenvoudige modus de mogelijkheid om tekst in te voeren en die te laten volgen door keuzemogelijkheden die je naar een volgende tekst brengen. Daarmee kan de gebruiker een tekst maken met verschillende verhaallijnen. Dat geeft goede mogelijkheden om studenten/leerlingen op een actieve manier met de inhoud van boeken bezig te laten zijn. Ze kunnen een *choose-your-own-adventure*-versie van een scène maken en daar de opties bijvoegen die ze zelf in die context zouden kiezen. Vervolgens moeten ze bedenken wat de consequenties van die keuzes zijn. Dat is overigens bij uitstek een goed voorbeeld van wat we *computational thinking* noemen: op een stapsgewijze manier probleemoplossend te werk gaan (*computational thinking* is een van de *21st century skills*).

We hebben ervaren dat studenten gemotiveerd geraakt zijn om de gekozen tekst zeer aandachtig te lezen opdat ze goede opties in het *gamebook* zouden kunnen aanbrenge. Bovendien werd in de groepjes uitgebreid over het verhaal gediscussieerd. De taak deed een beroep op de creativiteit van de studenten en leidde tot zeer taakgericht wer-

ken. De mogelijkheid om het gemaakte *gamebook* te publiceren op de website en te delen met de hele wereld is voor veel studenten ook zeer motiverend, zeker als ze daar vervolgens positieve commentaren op krijgen van andere gebruikers. Door de integratie van beide elementen is het project volgens ons een mooi voorbeeld van de bovengenoemde *High Possibility Classroom*. Het project laat ook zien hoe ICT betekenisvol geïntegreerd wordt met de inhoud en didactiek van het taalonderwijs en ten slotte is het ook een illustratie van de hoogste trede in het SAMR- model, namelijk die van de *redefinition*. Door de inzet van ICT zijn er mogelijkheden gecreëerd die zonder technologie niet mogelijk waren geweest.

Referenties

- Bruijn, R. & H. la Roi (2016). “Creëer je eigen avontuur”. In: *Levende Talen Magazine*, 103 (7), p. 43.
- Bruijn, R. & H. la Roi (2016). “ICT-gebruik om didactiek en inhoud te versterken”. In: *Levende Talen Magazine*, 103 (5), p. 34-35.
- Hunter, J. (2015). *Technology Integration and High Possibility Classrooms – Building from TPACK*. New York: Routledge.
- Mishra, P. & M.J. Koehler (2006). “Technological pedagogical content knowledge: A framework for teacher knowledge”. In: *Teachers College Record*, 108 (6), p. 1017-1054.
- Puentadura, R.R. (2009). “As we may teach: Education technology, from theory into practice”. Online raadpleegbaar op: <http://www.hippasus.com/rpweblog/archives/000025.html>.
- Voogt, J. H. Sligte, A. Van den Beemt, H. Van Braak & K. Aesaert (2016). *E-didactiek: Welke ict-applicaties gebruiken leraren en waarom?* Universiteit van Amsterdam, Hogeschool Windesheim, Kohnstamm Instituut, Eindhoven School of Education en Universiteit Gent.