

Meer leesplezier met e-tools?

Het gebeurt al te vaak: amper hebben kinderen de lagere school verlaten of ze verliezen hun interesse in lezen. Boeken lezen dan. Kinderen gaan beduidend minder naar de bibliotheek zodra ze 12 à 14 jaar oud zijn. Dan stuurt de puberteit hen andere richtingen uit: naar zichzelf enerzijds en naar de buitenwereld anderzijds. Hun interesses verschuiven, hun emotionele huishouding verandert en helaas verhuizen leesboeken slechts met een minderheid mee.

De steeds verder uitdijende wereld van *gaming*, televisie, internet en sociale media geeft jongeren een overvloed van instant en blitse uitdagingen. De trage en stille wereld van het boek kan daar niet tegenop. En helaas biedt ook de school te weinig tegengewicht. Hoewel leerplannen voor leerlingen in die gevoelige leeftijdscategorie (van 12 tot 14 dus) wel aandacht vragen voor leesplezier, meer dan voor literaire analyse, slagen veel scholen er niet in om lezen echt aantrekkelijk te maken. Het gevolg is dat kinderen hun zin in lezen vaak nog meer verliezen. Ze vinden teksten en boeken vervelend of worden onvoldoende uitgedaagd om te lezen, en dat ondanks de inspanningen van heel wat leraren om het tegenovergestelde na te streven. Hoe breng je boeken tot leven voor *Nintendo*-kinderen?

Daarmee rijst de vraag: als kinderen zo veel bezig zijn met *gamen*, internetten en *Facebooken*, hoe kunnen leraren daar in de lees- of literatuurles dan hun voordeel mee doen? Hoe kunnen leraren literatuur gebruiken om adolescenten ondersteuning te bieden in hun veranderende emotionele huishouding? Met andere woorden: de e-hype is er, laten we er ons voordeel mee doen in plaats van ze als Vijand nr. 1 van het lezen te beschouwen. Precies om dat voordeel vorm te geven, lanceerde de Vlaamse overheid in 2012 een oproep. Een projectgroep van de Artesis-Plantijn hogeschool en de Universiteit Antwerpen ontwikkelde een innoverende leesaanpak met de officiële titel: 'Leesplezier en e-hype'¹.

Waarover gaat het precies? Eerst ging de projectgroep op zoek naar antwoorden op de vraag: hoe kun je leesplezier bij jonge adolescenten bevorderen binnen een schoolcontext? Wat zijn daarvoor de voorwaarden? Met welke principes moet je als leraar rekening houden? Een literatuurstudie leverde de volgende principes/voorwaarden op:

- vrije keuze ('Ik mag zelf een tekst, boek... kiezen');
- intrinsieke motivatie ('O dit wil ik echt lezen');
- identificatie ('Dat personage zou ik wel willen zijn.');
- interactie ('Ik kan praten over wat we gelezen hebben');
- meesterschap ('Ik begrijp dit boek, ik weet waarover het gaat').

Voortbouwend op deze principes werd de hypothese gevormd dat het lezen van teksten mengen met (a) nieuwe media en (b) dialoog leerlingen meer leesplezier en interesse in boeken bijbrengt. Daarop werd een uitgebreide inventaris gemaakt van didactische *tools* waarmee leesplezier op deze manier effectief bevorderd zou kunnen worden. Uiteindelijk werden vier *tools* geselecteerd:

1. *Role playing game* – Leerlingen worden ondergedompeld in een verhaal/een avontuur met (a) visuele ondersteuning (filmpje, tekeningen, enz.) en (b) uitdagende confrontaties en keuzemogelijkheden. Ze lezen een verhaal en beslissen via samenwerking en dialoog samen over de te volgen verhaallijnen. 'Karakterkaarten' versterken hun identificatie met de personages.
2. *Google Lit Trip* – Leerlingen lezen een tekst/verhaal dat hen naar diverse plaatsen brengt: steden, landen, continenten, enz. Reisverhalen of verhalen die zich op diverse locaties afspelen, lenen zich hier uitstekend voor. Op verschillende punten in het verhaal worden ze gestimuleerd om een locatie te verkennen. Dat doen ze met *Google Earth*. Ze lezen in duo's en bespreken wat ze zien en lezen.
3. *Tablet Tales* – Leerlingen worden in verschillende groepen ingedeeld. Elke groep leest een fragment uit één boek. Via carrousel komen ze met elk boek(fragment) in aanraking. Ze lezen hun fragment op een tablet. Elk tabletfragment bevat hyperlinks die de wereld van hun boek visueel opentrekken: van woordbetekenis over illustratie tot geluidsfragmenten, muziek en filmpjes. Na het lezen, delen ze hun ervaringen met elkaar.
4. *Voelen aan gedichten* – Leerlingen lezen 'visuele poëzie', met name stripgedichten. Ze praten over de emoties die de personages in deze gedichten uitdrukken en betrekken die op eigen ervaringen: "Wanneer heb jij je zo gevoeld als?" Dat praten doen ze in kleine groepen. Nadien proberen ze emoties zelf vorm te geven, via tekeningen, collages, klei, enz.

Twaalf studenten uit de lerarenopleiding engageerden zich om deze vier *tools* uit te werken voor een specifieke klasgroep (leerlingen van 12 tot 16 jaar oud in een grootstedelijke context). Ze verwerkten hun *tools* in de lessen die ze aan die groepen gaven. Het hele proces (van brainstorm tot klaspraktijk) werd gefilmd.

De reikwijdte van het project was te beperkt om wetenschappelijk valide effecten te meten. Toch valt er heel wat uit het project te leren. Dat bleek uit interviews met leerlingen en leraren, en met de studenten zelf. De *tools* werden als bijzonder motiverend ervaren. Vooral leerlingen die niet graag lezen, voelden zich door de e-component van

elke *tool* (de e van elektronisch, maar ook de e van emotioneel), in combinatie met de eerder genoemde principes voor leesplezier, gestimuleerd om te lezen. De studenten, op hun beurt, vonden het project bijzonder verrijkend voor hun eigen onderwijspraktijk. Tijdens een focusgesprek, afgenomen aan het eind van het project, zeiden velen dat hun visie op literatuuronderwijs sterk verruimd was. Ze maakten ook spontaan de transfer naar andere contexten: “Je kunt de tablets ook in de biologielees gebruiken”, “*Google Lit Trip* kan toch makkelijk in de aardrijkskundeles worden aangewend” of “Waarom geen *role playing game* laten spelen tijdens de lessen Frans of Engels?”

Meer weten? Op www.neejandertaal.be/leesplezier.php vindt u een globale projectfilm (ca. 15 min.), aangevuld met kortere filmpjes over elk van de vier *tools*, inclusief lesverloop en lesmateriaal. Bovendien vindt u op rpg.neejandertaal.be een nieuwe *tool* om e-media al schrijvend in te zetten voor meer leesplezier.

Noot

- ¹ ‘Leesplezier en e-hype’ is een project van Mathea Simons, Magda Mommaerts, David Caelen en Jan T’Sas, m.m.v. de studenten lerarenopleiding van Artesis-Plantijn hogeschool en Universiteit Antwerpen.