

Mitte Schroeven

Sint-Ritacollege, Kontich

Contact: mitteschroeven@gmail.com

Literatuur 2.0

1. Inleiding

In de sessie Literatuur 2.0 wil ik graag wat dieper ingaan op een aantal nieuwe mogelijkheden voor literatuuronderwijs in de 21^{ste} eeuw aan de hand van een aantal vragen. Kan je bijvoorbeeld leerlingen warm maken voor poëzie via sociale media? Wat is #boektok? Kunnen games helpen om leerlingen aan het lezen te krijgen? Hoe kan je digitale oefenvormen zoals *Bookwidgets* of *H5P* inzetten in literatuuronderwijs? Welke rol kan *gamification* spelen? We halen het literatuuronderwijs van onder het stof met een aantal voorbeelden uit de lespraktijk.

2. #Literatuur

Sociale media valt niet meer weg te denken uit het leven van onze leerlingen en – als we eerlijk zijn – uit ons eigen leven waarschijnlijk ook niet. Maar kan je sociale media ook inzetten om leerlingen te enthousiasmeren voor literatuur?

Instagram is bijvoorbeeld de plaats bij uitstek op sociale media om in aanraking te komen met poëzie. Rupri Kaur is het meest bekende voorbeeld van een *Instagram*-dichteres, maar er is online ook Nederlandstalige poëzie te vinden bij onder andere Ruth Van de Steene (@ruthvandesteene) of Lars Van der Werf (@larsvdwerf). Modern rederijker Stijn De Paepe kan je volgen op *Twitter*, maar ook op *Instagram* is hij actief.

Ook andere vormen van literatuur kan je terugvinden op #bookstagram. *Youtube* heeft een eigen “booktube”-community met vloggers die vaak ook *Young Adult* boeken bespreken en ook op *Tiktok* delen *influencers* boekentips met de hashtag #booktok (of #boektok voor Nederlandstalige boeken).



#booktok

17.6B views

6

De vraag blijft of je deze *social media*-jongeren ook effectief aan het lezen krijgt. Hoewel er wel degelijk aan leesbevordering wordt gedaan en boekhandels de effecten van bepaalde virale posts gereflecteerd zien in hun verkoopcijfers (zoals recent het geval was met *The Midnight Library* van Matt Haig), is hiermee niet bewezen dat op deze manier de ontleding wordt tegengegaan. Volgens onderzoek van Bonset (2016) blijft de negatieve impact van sociale media op de tijd die besteed wordt aan lezen groter dan de positieve impact van leesbevordering.

Toch blijven leesbevorderende activiteiten belangrijk en kunnen bovengenoemde media een manier zijn om literatuur niet alleen in de klas binnen te brengen, maar ook te laten doorsijpelen in het dagelijkse leven van leerlingen. Leerlingen uitnodigen om interessante accounts te volgen volstaat uiteraard niet om ontleding tegen te gaan, maar desalniettemin is het een fijne en voor leerlingen toegankelijke manier om met boeken en gedichten in aanraking te komen.

3. Level up!

Videogames associeer je misschien niet meteen met literatuur, maar toch zijn er best raakvlakken tussen beide genres. Zowel ‘*storytelling*’ als ‘goed geconstrueerde personages’ zijn belangrijke aspecten in de betere game (zoals *Life is Strange 2* of *Florence*), en

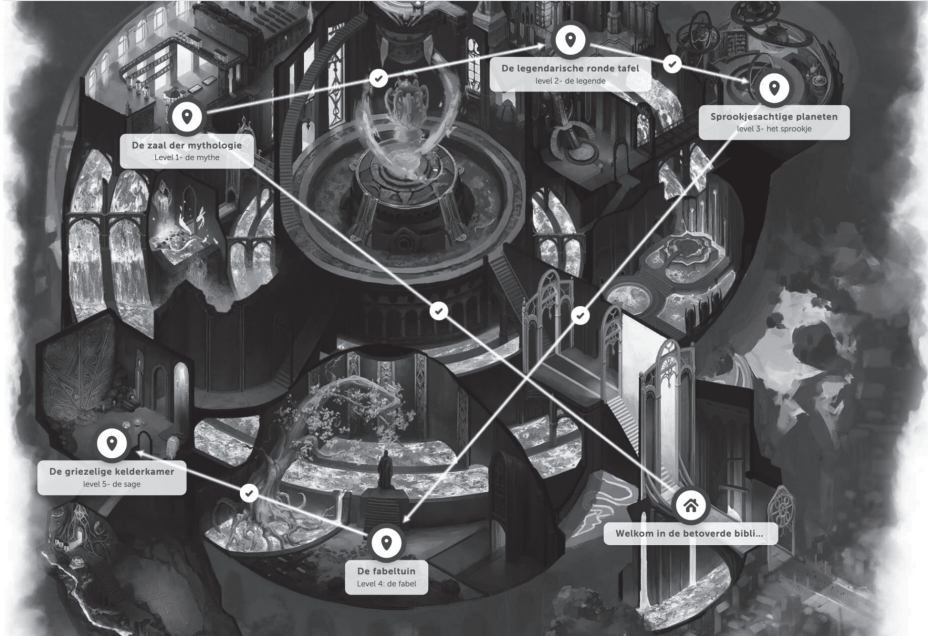
samen met het gegeven van *user agency* zijn games heel krachtige tools om een verhaal te vertellen. Maar goed, door te gamen zijn jongeren uiteraard nog niet aan het lezen. Integendeel.

Er zijn volgens mij echter wel mogelijkheden om games te gebruiken als een *gateway* tot literatuur. De populaire spelen *Assassin's Creed* en *Halo*, bijvoorbeeld, bestaan ook in romanvorm, en voor jongeren die lezen echt een opgave vinden, kunnen deze boeken een *incentive* zijn om toch eens een boek vast te nemen. Ook om 'vertelperspectief' uit te leggen zijn games heel bruikbaar. Een *first person shooter* zoals *Call of Duty* geeft een heel andere speelervaring dan een *third person shooter*, net zoals een ik-verteller je veel dichter bij een personage brengt dan een personele hij-verteller. Aan de hand van games kan je de verschillende soorten vertelperspectief en het effect ervan op de lezer (of speler) dus mooi illustreren.

4. De kracht van verhalen

Voor het thema oude verhaalvormen (de mythe, het sprookje, de fabel, de legende, de sage, enz.) liet ik mij inspireren door het online klasmanagementspel *Classcraft*. Leerlingen kunnen via hun laptop of via een app op hun telefoon hun eigen personage en vorderingen bekijken, en kunnen door positief gedrag tijdens de les XP (*experience points*) verdienen of door ongewenst gedrag HP (*health points*) verliezen.

Maar het leukste aan *Classcraft* zijn de queestes die je kunt aanmaken. Je stuurt leerlingen langs verschillende plekken op de kaart, waar ze telkens een aantal opdrachten tot een goed einde moeten brengen alvorens ze tot een volgend onderdeel toegelaten worden. Op deze manier werken heeft een aantal voordelen. Ten eerste maak je gebruik van de kracht van *storytelling* in de queeste, en wat is er beter om de kracht van (oude) verhalen te illustreren dan een goed verhaal? Ten tweede zorgt *Classcraft* ervoor dat leerlingen aangemoedigd worden om efficiënt samen te werken met hun groep. Door taken in het groepswerk te verdelen onder de verschillende personages zorg je voor een grotere betrokkenheid. Ook gezonde competitie tussen de groepjes onderling kan wonderen doen. Een laatste belangrijk voordeel is dat je door te werken met de *quest-functionaliteit* van *Classcraft* een duidelijk beeld hebt van hoe ver de verschillende groepjes staan en een goed overzicht blijft hebben van hun vorderingen.



Figuur 1 – *Classcraft*.

4. Hotspots

De laatste tijd winnen digitale oefeningen zoals *Bookwidgets* en de open source equivalent *H5P* aan populariteit. En terecht: ze zijn gemakkelijk op te stellen, staan online ter beschikking van leerlingen en geven de leerder onmiddellijk feedback. In literatuuronderwijs schieten deze oefeningen echter vaak tekort: vragen over een literaire tekst zijn immers niet altijd – ik zou zelfs durven zeggen: meestal niet – in vier meerkeuzeopties te gieten.

Toch zijn een aantal van deze oefeningen wel mogelijk interessant in een les rond literatuur. Naast uiteraard het automatiseren van kennis van literaire begrippen door bijvoorbeeld *flashcards* of invuloefeningen, vind ik het gebruik van *hotspots* bij literaire teksten of poëzie interessant om de aandacht van leerlingen op bepaalde woorden of zinnen te richten. Je kunt aan woordverklaring doen, stijlfiguren laten zoeken, beelden toevoegen of achtergrondinformatie meegeven. Zo geef je een literaire tekst een extra digitale gelaagdheid die leerlingen ondersteunt om de tekst te doorgronden en te analyseren.



Figuur 2 – Voorbeeld van een *hotspot*.

5. Een open einde

In mijn sessie laat ik graag een aantal voorbeelden zien van hoe ik bovenstaande elementen concreet inzet tijdens mijn lessen Nederlands. Zijn digitale toepassingen het ultieme redmiddel voor de literatuur? Neen, net zoals ze niet het wondermiddel zijn dat het onderwijs zal redden. Een goede les blijft een goede les en een slechte les een slechte, los van of je er nu computers voor gebruikt hebt of niet. Toch biedt nieuwe technologie mijns inziens een aantal mogelijkheden voor het literatuuronderwijs die we niet links mogen laten liggen. Ontlezing is een groot probleem bij Vlaamse en Nederlandse jongeren, en de cijfers voor leesplezier in de meest recente PISA-testen zijn op zijn minst onrustbarend. Elk middel dat we kunnen inzetten om jongeren te laten proeven van boeken of van poëzie en hen zin te doen krijgen in meer is daarom volgens mij ook de moeite waard om te verkennen.

Referenties

- Bonset, H. (2016). “Kan leesbevordering de ontlezing stoppen?” In: *Levende Talen Tijdschrift*, 17 (2), p. 30-37.
- PISA (2018). ‘Leesvaardigheid van 15-jarigen. Vlaams rapport PISA2018’. Gent: Vakgroep Onderwijskunde UGent.
- Singer, M. (2019). “7 games that take storytelling to the next level”. Online raadpleegbaar op: <https://medium.com/@melissasinger/7-games-that-take-storytelling-to-the-next-level-9bebbc35909f>.