

---

## Ronde 6

Josefien Sweep & Martijn Koek  
Hogeschool van Amsterdam  
Contact: [j.sweep@hva.nl](mailto:j.sweep@hva.nl)  
[m.koek@hva.nl](mailto:m.koek@hva.nl)

### Poëzie met *ChatGPT*?

#### 1. Digitale geletterdheid en het schoolvak Nederlands

Door de alomtegenwoordigheid en groeiende mogelijkheden van computers en software ontstaan er allerlei maatschappelijke vraagstukken, bijvoorbeeld over algoritmes die ons in bepaalde nieuwsfiuken vangen of over tekst-genererende AI-software en plagiaat. Leerlingen zouden hier op school over moeten leren en denken, zo blijkt ook uit het door het SLO geformuleerde onderwijsdoel ‘digitale geletterdheid’: “een leerling heeft kennis over digitale technologie en kan deze digitale technologie op een kritische en (zelf)bewuste manier inzetten, waarbij een inschatting kan worden gemaakt van kansen en risico’s bij dit gebruik” (SLO z.d.).

Digitale geletterdheid bevorderen, behoort volgens ons zeker ook tot het domein van het schoolvak Nederlands. Mensen communiceren immers met en via computers, die zelf ook taal genereren. Juist in de les Nederlands moeten er dus voldoende taken én kansen zijn om de digitale geletterdheid van leerlingen te bevorderen, in het bijzonder met het oog op de steeds grotere rol van de computer bij tekstproductie.

Het NRO-project ‘Pluk de data!’ (Bredeweg e.a. 2021) stelt zich tot doel lessen ter bevordering van digitale geletterdheid te ontwerpen voor verschillende vo-vakken. In voorliggende bijdrage presenteren we het eerste ontwerp van zulke lessen voor Nederlands. Daartoe bespreken we allereerst de ideeën achter de ontworpen lessen. Daarna leggen we concreter uit hoe de lessen eruitzien, en geven we een eerste evaluatie aan de hand van wat leerlingen hebben opgeschreven over wat ze geleerd hebben.

#### 2. Het project en onderliggende ideeën voor de lessen<sup>1</sup>

Binnen het ‘Pluk de data!’-project worden voor vijf schoolvakken (‘Biologie’, ‘Geschiedenis’, ‘Natuurkunde’, ‘Nederlands’ en ‘Wiskunde’) lessen ontworpen. In deze lessen wordt een brug geslagen tussen ‘vakinhoud’ en ‘*Computational Thinking*’ (CT). CT is, naast ‘ICT-basisvaardigheden’, ‘Mediawijsheid’ en ‘Informatievaardigheden’, één van de vier domeinen van digitale geletterdheid (SLO z.d.). Bij CT gaat het om vaardig-

heden die ervoor zorgen dat je computerapplicaties effectief kunt gebruiken (en zelfs kunt aanpassen), alsook om denkvaardigheden waarmee we de wereld kunnen verklaren en interpreteren in termen van informatie- en computationele processen (Denning & Tedre 2021).

Voor Nederlands hebben we ervoor gekozen om tekst-genererende software (zoals ‘*ChatGPT*’, ‘*Perplexity AI*’ of ‘*MyAI*’) te koppelen aan poëzie (gedichten), met het oog op de volgende leerdoelen:

1. Je kunt een opdracht voor een computerapplicatie (zoals ‘*ChatGPT*’) formuleren, zodat deze een gedicht schrijft waar een metafoor en eindrijm in voorkomt en dat bij een bepaalde situatie past.
2. Je kunt de passendheid en schoonheid van een gedicht (door mens maar ook door een machine geschreven) beoordelen en verbeteren, daarbij gebruikmakend van je kennis over en inzicht in de begrippen ‘metafoor’ en ‘eindrijm’.

In beide leerdoelen is vakinhoud (‘gedicht lezen en schrijven’, ‘metafoor’, ‘eindrijm’, ‘passendheid gedicht’, ‘schoonheid gedicht’, ‘gedicht beoordelen en verbeteren’) gecombineerd met CT (nadenken over computer-gegenereerde taal, voor een doel als ‘computeropdracht formuleren’ en ‘de uitkomst evalueren’). Het idee is dat poëzie als vakinhoudelijke invulling helpt om kritisch te leren reflecteren op software als *ChatGPT* én dat het inzetten van zo’n applicatie leidt tot meer inzicht in poëzie.

### 3. Lesopzet: Poëzie en *ChatGPT*?

De lessen zijn ontworpen voor 3-havo en ze beslaan 270 minuten (zes lessen van 45 minuten of drie blokken van 90 minuten). In blokkur 1 gaat het om hoe ‘metafoor’ en ‘eindrijm’ een rol kunnen spelen bij het uitdrukken van gevoelens. Via voorbeelden uit alledaags taalgebruik (bijvoorbeeld: ‘vlinders in je buik hebben’; ‘uit je vel springen’; ‘helaas pindakaas!’) zetten we de stap naar poëzie als uitdrukkingsmiddel. Leerlingen lezen drie gedichten en denken erover na (a) of en waarom ze het (niet) mooi vinden, (b) of het een gevoel uitdrukt, (c) of het bij een situatie past en (d) of er woorden figuurlijk gebruikt zijn. In het tweede lesuur wordt de aard en het effect van ‘eindrijm’ en ‘metaforen’ uitgelegd. Leerlingen moeten er vervolgens over nadenken of (en waarom) een computer moeite zou hebben met een metafoor en met rijm. Hierna bekijken de leerlingen of ze in de drie gedichten eindrijm en metaforen terugzien. Hoe mooi vinden ze deze? En hoe passend vinden ze deze bij het gevoel dat het gedicht uitdrukt?

In blokkur 2 wordt de stap naar computers gezet. Eerst wordt uitgelegd hoe *ChatGPT* werkt: het schrijft zinnen door telkens uit te rekenen welke woorden waarschijnlijk op elkaar volgen. Leerlingen krijgen een oefening, waarbij ze dit zelf ook in een aantal vreemde talen moeten doen. Ze krijgen bijvoorbeeld drie Tsjechische zinnen te zien,

waarin staat: *koupat v moři*. Ze moeten dan een vierde zin die eindigt met *koupat v ...* afmaken. Als je beredeneert dat *moři* het meest waarschijnlijke volgende woord is (precies wat *ChatGPT* ook steeds doet), dan heb je een Tsjechische zin correct afgemaakt, maar begrijp je die taal dan? Je hebt immers geen idee dat dit *zwemmen in zee* betekent. Vervolgens gaan leerlingen oefenen met *ChatGPT* (of met een vergelijkbare applicatie). Ze moeten de computer laten uitleggen wat een metafoor is, in het algemeen of bijvoorbeeld aan een jong kind. Is die uitleg goed? Ook moeten ze *ChatGPT* zinnen laten genereren die rijmen op *het paard stond in de wei*. Lukt dat? Na deze oefening moeten ze in tweetallen *ChatGPT*, aan de hand van bepaalde eisen, een gedicht laten schrijven: het moet over vriendschap gaan zonder dat de woorden *vriend(in)* of *vriendschap* gebruikt worden, er moet eindrijm in zitten, en een metafoor. Wat voor opdracht geef je *ChatGPT* opdat het gedicht zou voldoen aan die eisen (leerdoel 1)?

In het derde blokkur gaat elk tweetal hun computergedicht verbeteren. Er zijn dan twee versies van het gedicht: (1) het originele van de computer en (2) het door mensen verbeterde. Deze twee versies wisselen ze uit met een ander duo. Kunnen zij raden welke versie het computergedicht is? Welke versie is het mooist? Welke past het best bij vriendschap?

#### 4. Eerste evaluatie

In het schooljaar 2022-2023 zijn deze lessen een eerste keer uitgetoetst, om te kunnen onderzoeken wat leerlingen ervan leren en wat de sterke punten en de verbeterpunten van de lessen zijn. Leerlingen hebben hiervoor aan het einde van de lessen enkele online vragen beantwoord (n = 63), bijvoorbeeld wat ze over poëzie, over computers en over de combinatie computers bij Nederlands geleerd hebben. Veel leerlingen geven aan geleerd te hebben dat een computer best veel kan (ook voor het vak Nederlands), maar dat je daar zelf heel kritisch naar moet kijken (bijvoorbeeld: “dat het erg handig kan zijn zolang je het zelf verbetert”; “dat je een tekst grondig moet doorlezen om de eventuele fouten te verbeteren”). Sommige leerlingen zijn positief verrast door de mogelijkheden om Nederlands met computers te verbinden (“computers kunnen helpen met Nederlands”; “ze kunnen helpen met het begrijpen van de opdracht”). Een leerling zegt over de combinatie dat “het een stuk innovatiever en leuker wordt”. Daarmee lijkt het een goed idee om digitale geletterdheid met de vakles Nederlands te verbinden.

#### Referenties

Bredeweg, B., S. Calor & I. Dekker (2021). ‘Pluk de data! Disciplinaire problemen in het voortgezet onderwijs oplossen met computational thinking’. [Projectvoorstel Raak-Publiek Regieorgaan SIA].

Denning, P.J. & M. Tedre (2021). “Computational thinking: A disciplinary perspective”. In: *Informatics in Education*, 20 (3), p. 361-390.

SLO (z.d.). ‘Over digitale geletterdheid’. Online raadpleegbaar op: <https://www.slo.nl/sectoren/vmbo/digitale-geletterdheid-vmbo/digitale-geletterdheid-vo/digitale-geletterdheid/>.

## Noot

- <sup>1</sup> Dit project zou onmogelijk zijn zonder de betrokken docenten Eduard Kleerekooper, Jip Kloosterman en Roos van Kooy, en de andere leden van het ‘Pluk de data’-project. Wij willen hen heel erg hartelijk bedanken voor hun inzet en meedenken.

---

## Ronde 7

*Roeland Van Rooy*  
*Fourcast, Lokeren*  
Contact: [Roeland.Van.Rooy@telenet.be](mailto:Roeland.Van.Rooy@telenet.be)

### ***Nearpod*: maak saaie leerstof interactief en krijg meteen feedback in de les**

We exploreren een heerlijke online *tool*. We laten met een kort voorbeeld zien hoe je er saaie leerstof toch actief mee kan aanpakken. Je kan ook op geregelde tijdstippen checken (zelfs voor punten als je dat wil) of de leerlingen wel mee zijn en de leerstof begrijpen. Iedereen kijkt mee op zijn of haar schermje (kan zelfs een gsm zijn). Het wordt onmogelijk om jouw presentatie en je les NIET te volgen.

## Ronde 8

---

Roeland Van Rooy  
Fourcast, Lokeren  
Contact: [Roeland.Van.Rooy@telenet.be](mailto:Roeland.Van.Rooy@telenet.be)

### **Flip: een geflippte tool om zelf opgenomen spreekoefeningen vlot en funky tot bij de leerkracht te krijgen**

Spreekoefeningen zijn vaak lastig te organiseren of slorpen enorm veel lestijd op. Leerlingen een filmpje laten maken is dan soms een optie, maar ook dat kan veel vergen van zowel leerlingen als leerkrachten, niet in het minst de praktische organisatie. Met de gratis tool Flip lanceren we spreekoefeningen op een bijzonder makkelijke manier. We gaan samen kijken hoe we dat doen. Er is ook nog een toetje voorzien ;-).

Deze sessie is een vervolg op de sessie in Ronde 7 (“*Nearpod*: maak saaie leerstof interactief en krijg meteen feedback in de les”), maar kan ook apart gevolgd worden.