

Hoe zet ik Interactieve Fictie (IF) in bij mijn lessen Engels?

Begrijpend lezen

Lezen is een belangrijke vaardigheid als het gaat om het leren van een (vreemde) taal: een lezer wordt geconfronteerd met nieuwe woorden en grammaticale vormen en doet culturele kennis op. Maar het is een bekend probleem dat leerlingen nauwelijks fictie lezen en dat zij een negatieve houding tegenover lezen hebben.

Het spelen van een IF game is een motiverend alternatief voor het lezen van een boek. In ons onderzoek Gamenderwijs talen verwerven in het VO, is gebleken dat het spelen van IF positief effect heeft op de leesvaardigheid.

Wat is IF?

Bij IF gaat het om games die louter uit tekst bestaan. De speler beweegt zich als een van de hoofdpersonages in een ruimte, voert dialogen en lost puzzels op, puur op basis van tekstuele informatie. In IF is het verloop van het verhaal grotendeels afhankelijk van de keuzes die de speler maakt. De speler kiest uit dialoog opties en tikt zelf bedachte commando's in om verder te komen. Die commando's moeten correct gespeld zijn, want anders 'snapt' de game ze niet. Lezen met begrip is essentieel om oplossingen te vinden. En in IF gaat het doorgaans om mysteries die opgelost moeten worden. De speler wordt gemotiveerd om te proberen te begrijpen wat er staat, anders komt hij niet verder.

Een groot voordeel van dit type games is dat ze makkelijk in het onderwijs zijn in te zetten: de technische eisen zijn veel lager dan bij grafische games.

Hoe zet ik IF in?

In deze handreiking geven we aan waar je aan moet denken als je IF in uw lessen wilt gebruiken. Een goede voorbereiding is belangrijk, dus de inzet van dit leermiddel kost tijd. Maar die voorbereiding betaalt zich terug: gemotiveerde leerlingen die liefst nog even doorgaan als de bel al is gegaan en spelenderwijs leesvaardiger worden.. wat wil een docent nog meer!

Voorbereiding

- ***Kies een game.***

Er is een grote hoeveelheid bruikbare interactieve fictie gratis beschikbaar in de [Interactive Fiction Database](#). Je kunt daar op trefwoorden zoeken. Ook zijn er lijsten met soorten games. Belangrijke criteria bij de keuze van een game zijn:

- er is een walkthrough (een lijst met commando's die leidt tot de goede oplossing) beschikbaar.
- er is binnen de game voldoende hulp beschikbaar (tutorial, help functie, hints)
- het taalgebruik is geschikt voor de doelgroep
- geschikt voor beginners
- het gaat bij voorkeur om het oplossen van een mysterie/puzzel
- de game kan gesaved worden, zodat de leerling weer verder kan spelen.

Je kunt natuurlijk ook de game kiezen die wij in ons onderzoek gebruikt hebben: [Bronze](#). Dat heeft het voordeel dat je de [lessenserie](#) kunt gebruiken die wij voor deze game ontwikkeld hebben (5 lessen, inclusief tutorial).

Beschrijving Bronze

Bronze is gemaakt door Emily Short, een schrijfster die veel IF games heeft geschreven. De game gaat over The Beauty and the Beast. The Beauty Belle komt terug in het kasteel nadat ze haar zieke vader heeft bezocht en zij treft het Beest stervend aan. Lukt het haar het Beest en de bedienden in het kasteel te redden?

Er zijn meerdere oplossingen mogelijk die afhankelijk zijn van de keuzes die de speler maakt. De game heeft dus multiple endings.

Voor beginnende spelers is er binnen de game in ruime mate hulp voorhanden. Zo kan een leerling Bronze desgewenst in 'novice mode' spelen, waarbij hij bij elke stap hints krijgt.

Bronze kan zowel online als offline gespeeld worden. Ook is er een kaart beschikbaar: een plattegrond van het kasteel met alle ruimtes. Leerlingen kunnen hierop bijhouden waar ze zijn en welke gebeurtenissen zich waar afspelen.

De game is inspirerend voor zowel jongens als meisjes. De game kan in principe in 4 lessen uitgespeeld worden. Het taalniveau is pittig. De game is ingezet in 3vwo, 3 en 4havo. Leerlingen kunnen de game in tweetallen spelen, zodat ze kunnen overleggen over mogelijke oplossingen.

- ***Speel de game zelf!***

Om de leerlingen straks goed te kunnen helpen (zonder ze vóór te zeggen) is het zaak de game zelf een keer helemaal te spelen, eventueel met behulp van een walkthrough.

- ***Zorg voor een tutorial***

Het is belangrijk dat leerlingen goed doorkrijgen wat de bedoeling is, wanneer ze met IF beginnen. Zij zullen een game die louter uit tekst bestaat waarschijnlijk niet gewend zijn.

Sommige IF games beginnen met een tutorial: de leerling wordt dan stap door de gameplay geleid.

In ons onderzoek gebruikten wij een [tutorial](#) game die hiervoor speciaal is gemaakt en die in één les goed te gebruiken is. Deze game kan zowel [online als offline](#) gespeeld worden.

- ***Beslis hoe je de game wilt laten spelen***

Online of offline?

De meeste IF kun je zowel online als offline spelen. Bij de keuze hiervoor zijn de volgende overwegingen van belang:

Offline:

- Op veel scholen kunnen docenten zelf geen software installeren op pc's in de media lokalen of op de beschikbare laptops. Om IF te kunnen spelen heb je zowel de game zelf nodig als een 'leesprogramma' (, dat je apart moet downloaden.
- Leerlingen moeten bij hun eerder gesavede game kunnen, als het spelen van de game meerdere uren in beslag neemt. Ze moeten hun game dus kunnen opslaan onder hun eigen (team)naam. Overleg met de ICT dienst of dat mogelijk is binnen het schoolsysteem.

In ons onderzoek hebben we ervoor gekozen de games (tutorial en Bronze) niet op een pc of laptop te installeren, maar vanaf een usb-stick te laten spelen. Op de stick stonden zowel de games als het leesprogramma ([Frotz](#)). Leerlingen zetten hun naam op de stick en leverden deze elke les in bij de docent.

Online:

- Er is geen installatie nodig, ook niet van het leesprogramma. De game kan zo gespeeld worden.
- Let er wel op dat leerlingen hun game kunnen save, online of op de pc, als het spelen van de game meerdere uren in beslag neemt.
- Is de internetverbinding op school stabiel genoeg? Het is natuurlijk frustrerend als je er midden in een game 'uitvliegt'. En kunnen leerlingen zonder problemen (beveiliging!) op de site komen?

- ***Maak een lesopzet en lesmateriaal***

Zorg in ieder geval voor:

- een goede introductie van de game en van de gameplay
- een leerling handleiding met commando's en tips. Ook al lezen leerlingen handleidingen doorgaans net zo min als gamers, ze moeten wel iets hebben om op terug te kunnen vallen.
- een nabespreking. In onderzoek komt telkens weer naar voren dat games in een les het meeste effect hebben wanneer er ruimte voor reflectie is ingebouwd, bij voorkeur gezamenlijk.

Beslis bij de lesopzet:

- of leerlingen individueel gaan spelen of in tweetallen. Het spelen in tweetallen, waarbij leerlingen kunnen overleggen, blijkt in game onderzoek tot de beste resultaten te leiden.
- hoe de tweetallen worden ingedeeld: de koppeling jongen/meisje is doorgaans niet aan te raden, omdat jongens (nog steeds) meer game ervaring hebben dan meisjes en daardoor een te dominante rol kunnen gaan vervullen.
- Hoe je de nabespreking gaat organiseren: plenair, in groepen?

Je kunt het [lesmateriaal](#) dat we voor de lessen in ons onderzoek hebben ontwikkeld voor Bronze zo gebruiken, of als voorbeeld gebruiken voor je eigen lesmateriaal.

Uitvoering

Wanneer de leerlingen de game spelen, is de rol van jou als docent die van 'scaffolder': je geeft net genoeg hulp om ze weer op weg te helpen, maar je geeft zo weinig mogelijk weg.

- observeer
- help waar nodig met hints
- geef niet aan wat er staat, tenzij leerlingen geen mogelijkheid hebben woorden op te zoeken (internet, woordenboek)
- laat leerlingen elkaar helpen.
- vraag andere leerlingen om suggesties voor als leerlingen vastzitten.