

# Speel je favoriete game!

Klagen je leerlingen omdat ze voor alle vakken gelijkaardige schrijfopdrachten moeten maken? Koppelen jij en je collega's schrijfopdrachten vaak aan het lezen van een boek? Wil je het graag eens op een andere manier aanpakken? Lees dan zeker verder!

**Stein Dombrecht & Fern Muyshondt**

Heel wat leerlingen associëren schrijfopdrachten met lezen, omdat veel leraren een schrijfopdracht koppelen aan een leesopdracht. Geen slecht idee (zie ook p. 34-35 in deze editie van *Fons*). We moeten namelijk kunnen controleren of leerlingen een boek wel degelijk gelezen hebben. Daarnaast moeten we er ook voor zorgen dat leerlingen genoeg kansen krijgen om hun schrijfvaardigheid te oefenen. Omdat een schooljaar maar uit een beperkt aantal lesuren bestaat, ligt een combinatie van deze twee opdrachten voor de hand.

Maar is dat wel de juiste keuze? Enkele tegenargumenten: eerst en vooral kan het ervoor zorgen dat leerlingen die niet graag lezen ook een afkeer krijgen van schrijven. Bovendien krijgen de leerlingen zo niet de kans om hun verbeelding maximaal aan het werk te zetten. Ze baseren zich bij deze opdracht immers grotendeels op wat de schrijver heeft bedacht.

## ALTERNATIEF

In het kader van onze vakdidactiek Nederlands ontwikkelden wij een eigen schrijfopdracht – eentje waarbij leerlingen wél uitgedaagd worden om hun fantasie aan het werk te zetten. Omdat niet elke leerling even sterk is in het

bedenken van een verhaal, kozen we ervoor om een van de favoriete hobby's van heel wat jongeren in de opdracht te verwerken. Gamen blijkt het laatste decennium bijzonder populair te zijn (geworden), en we zijn ervan overtuigd dat dit mogelijkheden biedt in de les Nederlands. Met behulp van 15 vijfdejaars Wetenschappen-Wiskunde en een gemotiveerde leerkracht Nederlands namen we de proef op de som. Via een vragenlijst die voor en na de opdracht werd afgenomen, kwamen we ook te weten wat de leerlingen van deze alternatieve schrijfoefening vonden.

## UITWERKING

Leerlingen krijgen de opdracht om een game naar keuze te spelen en zich in te leven in een van de personages. Op basis van wat de leerlingen zien en doen, schrijven ze een beleevingsverslag. In dit verslag moeten de leerlingen een personage beschrijven en verwoorden wat er gebeurt in een fragment dat vijf minuten lang is. Om de opdracht - die bij voorkeur in de derde graad wordt uitgevoerd - meer diepgang te geven, moeten de leerlingen ook inzicht tonen in hoe het personage zich voelt en wat het denkt. Verder mogen ze zelf invullen wat er gebeurt nadat het fragment eindigt.

### *Over de auteur*

#### **STEIN DOMBRECHT**

was leerkracht Nederlands en Engels ad interim in het Sint-Ritacollege in Kontich en volgde de Specifieke Lerarenopleiding aan de Universiteit Antwerpen.

#### **FERN MUYSHONDT**

volgde de vakdidactiek Nederlands, Engels en Nederlands aan anderstaligen van de Specifieke Lerarenopleiding aan de Universiteit Antwerpen.

## BEOORDELING

Net als bij de meeste schrijfopdrachten worden leerlingen beoordeeld op grammatica, spelling en stijl. Daarnaast krijgen de leerlingen ook een cijfer voor de elementen die aanwezig moeten zijn in de opdracht, zoals de beschrijving van de gebeurtenissen en inzicht in de gedachten en gevoelens van het personage.

Omdat deze opdracht heel wat creativiteit vergt, kunnen leerlingen ook daar punten mee verdienen. Het is echter niet zo vanzelfsprekend om te beoordelen in hoeverre leerlingen origineel uit de hoek komen wanneer de leerkracht zelf geen ervaring heeft met een bepaalde game en niet weet wat er zich in het door de leerling gekozen fragment afspeelt. Daarom moeten leerlingen niet alleen een verslag indienen, maar ook een filmpje doorsturen. Dat kan eenvoudig worden opgenomen met een gratis online screenrecorder, zoals het programma Screencast-o-matic.

## Meer weten?

Op onze website, [www.tijdschriftfons.be](http://www.tijdschriftfons.be), vind je de puntenverdeling en de instructies bij deze schrijfopdracht.

## VOORDELEN

Eerst en vooral genieten de leerlingen tijdens het uitvoeren van deze opdracht heel wat vrijheid. Ze mogen zelf kiezen welke game ze spelen, welke invalshoek ze kiezen en vanuit de ogen van welk personage ze schrijven. Om ervoor te zorgen dat leerlingen die nooit gamen in hun vrije tijd niet al te veel tijd kwijtraan door het zoeken naar een geschikt spel, suggereerden we zelf enkele games.

Een tweede voordeel is dat deze opdracht voor variatie zorgt. De kans is namelijk klein dat leerlingen al een gelijkaardige opdracht hebben uitgevoerd voor een ander vak, een klacht die regelmatig voorkomt en die op deze manier te verhelpen valt. Daarnaast bepaalt de leerling zelf de moeilijkheidsgraad van de opdracht, waardoor er dus ruimte is voor differentiatie. Leerlingen met minder fantasie kunnen een goede taak afleveren door te kiezen voor een game met een sterke verhaallijn. Leerlingen die graag wat meer creativiteit tentoonspreiden, kunnen een game met een beperktere achtergrond kiezen of de verhaallijn uit een bestaande game uitdiepen of aanpassen.

## NADELEN

Een eerste nadeel is dat niet alle leerlingen gamen in hun vrije tijd. Deze groep verkiest de klassiekere schrijfopdrachten. Onze alternatieve opdracht blijkt echter wel in de smaak te vallen bij leerlingen die graag gamen.

Verder maakt het spelen van videospelletjes geen deel uit van de eindtermen. Waar je met een schrijfopdracht over een boek vaak twee vliegen in een klap slaat, is dat met deze opdracht niet het geval. Of de voordelen onze opdracht dus opwegen tegen de voordelen van een traditionelere opdracht, moet elke leerkracht zelf uitmaken. We zijn er zelf echter van overtuigd dat variatie inbouwen in je opdrachten door de interesses van jongeren aan te spreken de extra tijdsinvestering meer dan waard is.

Ten derde geloven sommige leerlingen niet dat ze iets bijleren uit een dergelijke opdracht. Dat zou ervoor kunnen zorgen dat ze minder gemotiveerd zijn, omdat ze de opdracht als 'zinloos' ervaren. In een bepaald opzicht is het echter ook positief dat ze niet meteen de link leggen tussen een beleevingsverslag van een game en het schoolse, omdat ze op dat moment schrijfvaardigheid oefenen zonder daar eigenlijk bij stil te staan.

Ten slotte vonden bepaalde leerlingen uit de testgroep het opnemen van het filmpje behoorlijk omslachtig. Om daar iets aan te doen, hebben we in onze instructies een korte handleiding verwerkt over het functioneren van een degelijke screenrecorder. Op die manier verliezen leerlingen zo weinig mogelijk tijd met de technische aspecten van de opdracht.

## CONCLUSIE

We zijn ervan overtuigd dat het tijd is voor verandering! Het schrijven van een beleevingsverslag van een game biedt een fijne afwisseling voor traditionelere schrijfopdrachten. Bij onze testklas waren de meningen verdeeld, al zijn enkele negatieve opmerkingen alvast aan te pakken door onder meer een duidelijke handleiding bij het opnemen van het filmfragment. Het inlevingsaspect werd door de leerlingen wel geapprecieerd. De schrijfopdracht is volgens hen makkelijker uit te voeren bij het spelen van games dan bij het lezen van een boek. Sommige leerlingen mogen gamen dan wel bestempelen als 'niet echt hun ding', de variatie die deze schrijfopdracht met zich meebracht werd vast en zeker gesmaakt. Kunnen games definitief een plekje veroveren in de les Nederlands, naast boeken en films? Wordt ongetwijfeld vervolgd!