

COMMERCIELE OFF-THE-SHELF GAMES

‘Zit je alweer te gamen?
Moet je niet aan je huiswerk?’

‘Maar dit is huiswerk!’

Zou het niet mooi zijn als discussies over huiswerk verleden tijd zijn en leerlingen thuis toch gemotiveerd bezig zijn met taalleren? Onder anderen Hattie (2008) toont aan dat huiswerk maar een beperkte impact heeft. Kunnen we dan niet in plaats daarvan leerlingen de mogelijkheid bieden games te spelen waarin ze aan veel taal worden blootgesteld?

In dit artikel willen wij graag ingaan op de voor- en nadelen van het gebruik van zogenaamde *off-the-shelf games* (spellen die door commerciële bedrijven zijn ontwikkeld) en kijken naar mogelijke inzet van dit soort applicaties in het taalonderwijs. Er zijn duizenden van dit soort spellen, maar voor ons type onderwijs is het belangrijk dat er veel gesproken of geschreven taal in zo'n spel voorkomt. Vaak is dit het geval in roleplayinggames, programma's waarin je de rol aanneemt van een personage in een wereld. Een voorbeeld hiervan is *The Witcher 3: Game of the Year Edition* (2016), waarin je de rol aanneemt van de titulaire Witcher in een

wereld waarin met honderden mensen te praten valt en waarin pagina na pagina tekst voorkomt. Een fantastische hoeveelheid taalinput die in meerdere talen volledig vertaald is, inclusief gesproken dialogen.

Wat de echte schoonheid van het aanbod van zulk soort spellen is, is dat een flink deel van je leerlingen deze uit zichzelf willen spelen. Gamen is een veelvoorkomende hobby onder scholieren en studenten, maar het is een hobby die maar zeer beperkt terugkomt in de taallessen. De kans dat je deze week tegen een van je leerlingen zegt dat ze 'of oefening 3.7 maken, of minimaal twee uur *The Witcher 3* in jouw vaktaal spelen' is zeer beperkt. Maar denk je eens in wat voor een taalinput zo'n spel kan zijn voor je doelgroep.

We horen jullie al allemaal vragen stellen zoals: Kunnen hun computers die spellen wel aan? Hoe selecteer ik welke spellen goed zijn? Zijn die activiteiten wel echt goed voor taalonderwijs? Hoe

controleer je dan dat ze wel echt met taal bezig zijn?

Laat leerlingen vooral zelf de games aandragen. Ze weten veel beter dan jij wat er allemaal is, wat hun computer thuis kan draaien en wat ze zelf leuk vinden. Het enige wat jij hoeft te bewaken, is dat de spellen ook daadwerkelijk helemaal in jouw taal zijn. Op de grootste gameswinkel op internet, Steam (<store.steampowered.com>), staat bij elk spel een overzicht van de talen die ingesteld kunnen worden. Als je zeker wilt weten dat er genoeg taal in zit, kan je filmpjes of een review ervan googelen, maar wij zijn er voorstander van de bewijslast bij de leerling te laten. Onze verwachting is



Foto: Anda van Riet

VOORDELEN

Een flink aantal van je leerlingen speelt computerspellen als hobby. Als je het voor elkaar krijgt om de activiteiten voor die hobby te koppelen aan je onderwijs, boor je een enorm reservoir aan motivatie aan. Binnen het concept van de communicatieve taalaanpak is het belangrijk om in natuurlijke scenario's met een taal bezig te zijn. Dit soort spellen biedt een veelheid aan communicatie binnen een consistente context.

NADELEN

De spellen die mensen kiezen (eigenaarschap) om te spelen zullen normaal gesproken niet een-op-een aansluiten bij de inhoud van je les. Ook kunnen spellen bijvoorbeeld gewelddadig zijn (gelukkig is er nooit steekhoudend bewijs gevonden dat gewelddadige spellen mensen ook gewelddadiger maken), of gevloek en ander onhandig taalgebruik bevatten. Ook is het belangrijk om je te realiseren dat deze spellen een winstoogmerk hebben; naast de aanschafprijs stimuleren de spellen je soms om uitbreidingen te kopen.

dat als je ze een keuze geeft tussen 'Maak het normale huiswerk uit de methode' of 'Bewijs dat je gekozen spel genoeg taalinput heeft door middel van filmpjes of screenshots' dat voor veel leerlingen de keuze snel gemaakt zal zijn. Een van de grote voordelen van ICT is dat het het 'publiceren van leren' makkelijker kan maken (bewijs van een leermoment kan tegenwoordig door middel van ICT binnen een minuut voor de rest van de wereld beschikbaar zijn via bijvoorbeeld YouTube).

Leerlingen besteden heel veel tijd aan computerspellen en vaak zijn spellen in te stellen op verschillende talen. Het zou bijzonder jammer zijn als we geen

gebruikmaken van deze optie om onze leerlingen en studenten te motiveren en ze op heel natuurlijke wijze bloot te stellen aan de vreemde taal. Hopelijk heeft dit artikel je op ideeën gebracht over hoe je de hobby kunt kanaliseren voor je onderwijs. Laat het weten op de Facebookpagina van Levende Talen als je een leuk idee hebt hierover of als je met gepaste trots een gepubliceerd leermoment wilt delen. Wij kijken ernaar uit. ■

Roland Bruijn & Henk la Roi

LITERATUUR

Hattie, J. (2008). *Visible learning: A synthesis of over 800 meta-analyses relating to achievement*. New York: Routledge.

Op <ludicall.de> vind je de door Torben Schmidt (Universiteit Hamburg) verzorgde game-database 'Analysen von digitalen Fremdsprachenlernspielen, wissenschaftliches Forschungsprojekt *Spielerisch Fremdsprachen lernen*': zeer gedegen en praktisch, de moeite waard om eens doorheen te bladeren en met ook veel gratis beschikbaar materiaal.