



## TWINE Tekstavonturen in de vreemdetalenles

Al eerder hebben we in dit magazine geschreven over het gebruik van *gamebooks* (Bruijn & La Roi, 2016). Toen hadden we het voornamelijk over het inzetten van *text adventures* als methode om leesmotivatie te bevorderen. Ook konden we eerder lezen over een voorbeeld van creatief schrijfonderwijs waarbij een tekstavontuur werd gebruikt (Van Gorp, Droop & Verheul, 2017). In beide gevallen werd daarbij het programma *Quest* van <textadventures.co.uk> ingezet. Dit jaar hebben we geëxperimenteerd met een ander programma, *Twine* (<twinery.org>), dat zo eenvoudig is in gebruik dat we dat u niet willen onthouden.

Als je naar de website gaat, dan zijn er twee mogelijkheden om te starten. Je kunt het programma downloaden, maar voor Chromebookgebruikers is de optie 'use it online' zeer interessant. Er hoeft geen account te worden aangemaakt. Verhalen worden in de offlineversie opgeslagen in je documentenmap en bij de onlineversie in de browser. Als het verhaal klaar is, dan kun je het exporteren naar een html-bestand, dat in elke browser kan worden gespeeld.

Wat maakt Twine nu zo gemakkelijk? Als je in het programma op de groene verhaalknop klikt, dan opent zich een werkveld met een vakje 'naamloze pas-

sage'. Dubbelklikken op dat vak opent een tekstkader waarin je de naam van de passage kunt invoeren en vervolgens begin je met het creëren van je verhaal. Je voegt keuzeopties toe door tekst tussen dubbele vierkante haken te plaatsen. De keuzes vertalen zich automatisch in nieuwe vakjes die je op dezelfde manier kunt vullen. Op het werkveld kun je grafisch de relaties tussen de vakjes zien, zodat je goed overzicht houdt. Er is een uitgebreide wiki beschikbaar met handleidingen en voorbeelden, en op YouTube zijn diverse instructiefilmpjes te vinden voor als je meer mogelijkheden wilt benutten.

### Toepassingen

Waar zet je het programma voor in? Je zou het – zoals we eerder adviseerden – kunnen gebruiken als verwerkingsopdracht voor lezen, als alternatief voor het boekverslag. Creatieve opdrachten kunnen leiden tot vergroting van begrip en kunnen daarmee het leren stimuleren. Ook kunnen creatieve schrijfp opdrachten op een effectieve manier de schrijfvaardigheid vergroten, alleen al omdat ze de motivatie om te gaan schrijven veel meer stimuleren dan de wat obligate briefopdrachten. Twine biedt een mooie mogelijkheid tot zo'n creatieve schrijfpdracht, alleen of in groepjes.

Wat we merken als onze studenten op de lerarenopleiding ermee aan de slag gaan, is dat de vorm inspireert tot veel (heel veel) productie. Sommigen verliezen zich echt in het schrijven van een zo mooi mogelijk tekstavontuur. Wie wil er nu geen opdracht waar leerlingen zich niet zo snel mogelijk van af willen maken? Daarom kan het ook een goede samenwerkopdracht zijn – leerlingen kunnen elk een verhaallijn uitwerken. Er is onderlinge afhankelijkheid en individuele verantwoording. Er is overleg nodig en afstemming. En het biedt een mooie gelegenheid om te gaan praten over bijvoorbeeld taalgebruik en stijl.

### Taaltaken

Een andere toepassing die we ons kunnen voorstellen, is specifiek gericht op het mbo. In het mbo moeten studenten werken aan hun kwalificatiedossier waarin ze taaltaken moeten kunnen toepassen als onderdeel van kerntaken en werkprocessen. Volgens een definitie op <www.erk.nl> is een taaltaak 'een realistische taak in een zo authentiek mogelijke context, die moet leiden tot een concreet resultaat of product. Er is sprake van een open situatie, waarin studenten zelfstandig moeten functioneren in de doeltaal' (zie <bit.ly/ltn-taaltaak>).

Veel docenten in het mbo moeten zelf zulke taaltaken maken, omdat de taken die de methodes aanbieden vaak niet specifiek genoeg passen bij de opleiding en het beroepenveld. Zo ontwikkelen docenten bijvoorbeeld protocollaten waarbij studenten zich een hele serie taalhandelingen met betrekking tot hun specifieke beroep eigen moeten maken. Op basis van die taalhandelingen zou je zo'n protocol ook op een wat speelsere manier kunnen benaderen door studenten in Twine een aantal protocollen te laten uitwerken. Zo kunnen ze bijvoorbeeld bij de sector horeca en dienstverlening verschillende verhaallijnen bedenken als reactie op een klantcontact, waarbij één als modelroute kan gelden. Ook kunnen zo verschillende handelingen ingebouwd worden afhankelijk van de mogelijke klantreactie. Studenten kunnen daarmee hun eigen vaardigheid aantonen en bovendien krijg je zo een schat aan oefenmateriaal waarmee andere studenten kunnen oefenen.

Een ander voordeel is dat studenten met een dergelijke opdracht meer op hun eigen niveau kunnen werken. Bij de vreemde talen worden mbo-docenten namelijk geconfronteerd met een groot niveauverschil in taalbeheersing van hun studenten. Gezien de exameneisen die aan de moderne vreemde talen gesteld worden (voor Engels A2 voor productieve vaardigheden en B1 voor receptieve) is het een uitdaging de vaardiger studenten uit te dagen, zeker als de school de nieuwe examens op B2-niveau niet aanbiedt.

Al met al biedt het werken met Twine veel mogelijkheden bij alle talen. Onze studenten beleven er in ieder geval veel plezier aan (en wij ook). ■

Roland Bruijn & Henk la Roi

### LITERATUUR

Bruijn, R., & Roi, H. la. (2016). Creëer je eigen avontuur. *Levende Talen Magazine*, 103(7), 43.  
Gorp, K. van, Droop, M., & Verheul, I. (2017). Verhalende games programmeren in de klas. *Levende Talen Magazine*, 104(3), 24–28.

## DEBATTIERWETTBEWERB Debatteren in het Duits

Om de twee jaar organiseert het sectiebestuur Duits van Levende Talen samen met het Goethe-Institut een wedstrijd voor leerlingen uit klas 3 en 4 havo/vwo. Deze *Deutscholympiade* vond in schooljaar 2017–2018 voor het laatst plaats. In 2018–2019 organiseerden beide partijen een *Debattierwettbewerb*. Omdat het een nieuw project betrof, werd op kleine schaal gestart. In februari 2019 waren er in Nijmegen en Rotterdam twee voorronden. Hier streden telkens twee uit vier leerlingen bestaande schoolteams tegen elkaar. Eén team debatteerde voor en het andere tegen de door de organisatie gekozen stelling: *Moeten mobiele telefoons worden verboden op school?* De winnende teams van beide voorronden mochten vervolgens deelnemen aan de

finale op 5 april in het Goethe-Institut in Amsterdam. Hier vond een boeiend debat plaats rond de stelling: *Moet het gebruik van plastic in de Europese Unie worden verboden?* Het was te merken dat beide teams onder de bezielende leiding van hun docenten flink hadden geschaafd aan hun debat- en taalvaardigheid. Na een nek-aan-nekrace kwam CSG Reggesteyn uit Nijverdal als beste uit de bus.

De bedoeling is dat in november 2020 een nieuwe reeks voorronden wordt georganiseerd, waaraan meer scholen kunnen deelnemen dan bij deze eerste geslaagde editie. Begin 2021 zal dan naar verwachting de finale plaatsvinden. ■

Paul Stevelmans



Het winnende team met van links naar rechts Sharon Scheers, Matthijs Veldkamp, Sem van de Willige en Demi Filart, met geheel rechts hun docent Harry Löwik. Foto: Paul Stevelmans