

Interactieve fictie: Games maken en schrijven



Mienke Droop, Radboud Universiteit
Karly van Gorp, Marnix Academie



Aanleiding van het project

- Vragen van de scholen (Bonaventura Leiden en St. Gregorius Utrecht):
 - Hoe kunnen we games integreren in taalonderwijs?
 - Zijn er geschikte games die verder gaan dan een leuke quiz of het automatiseren?
 - Hoe kunnen we gebruik maken van bestaande games?
- NRO subsidie kortlopend praktijkgericht onderzoek
- Samenwerking van Radboud Universiteit, Game Onderwijs & Onderzoek (Ineke Verheul) en de docententeams van de twee genoemde scholen.
- Project over Nederlands en schrijfvaardigheid
- Project over Engels en leesvaardigheid



Vragen van de scholen en vragen aan jullie

- (Hoe) kunnen we games integreren in taalonderwijs?
- Zijn er geschikte games die verder gaan dan een leuke quiz of het automatiseren?
- Wat is de toegevoegde waarde van games in het onderwijs?



Interactieve fictie

- Interactieve fictie, ook wel text adventure
- Gametype waarbij er niet of nauwelijks gebruik wordt gemaakt van beelden, maar juist van tekst.
- Het project richtte zich op het verbeteren van schrijfvaardigheid, om die reden kozen we voor het zelf ontwerpen en schrijven van een IF game in groepjes.
- Werken aan 21e eeuwse vaardigheden:
 - Samenwerken
 - Creatief denken
 - Probleemoplossen
 - Communiceren
 - ICT-basisvaardigheden
 - Computational thinking



slo
nationaal expertisecentrum
leerplanontwikkeling

Kennisnet



You just started up a game
and now you're staring at
text and a *blinking cursor*
and you *don't know what to do!* (> |)

Don't panic kids—

Crazy Uncle Zarf is here to help you
get started...

These commands are very common:

EXAMINE it	PUSH it
TAKE it	PULL it
DROP it	TURN it
OPEN it	FEEL it
PUT it IN something	
PUT it ON something	

When in doubt, examine more.

You are standing in an open **field** west of a white **house**,
with a boarded front **door**. There is a small **mailbox*** here.

You can try all sorts of commands
on the **things** you see.

Try the commands that make sense!

Doors are for opening; buttons are for pushing;
pie is for eating. (Mmm, pie.)



If you meet a person, these should work:

TALK TO name

ASK name **ABOUT** something

TELL name **ABOUT** something

GIVE something **TO** name

SHOW something **TO** name

*Each game has slightly different commands,
but they all look pretty much like these.*

You could also try:

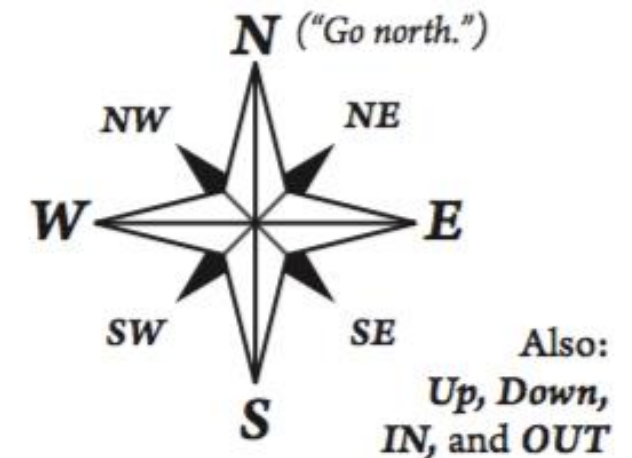
EAT it	CLIMB it
DRINK it	WAVE it
FILL it	WEAR it
SMELL it	TAKE it OFF
LISTEN TO it	TURN it ON
BREAK it	DIG IN it
BURN it	ENTER it
LOOK UNDER it	SEARCH it
UNLOCK it WITH something	

Or even:

LISTEN	JUMP
SLEEP	PRAY
WAKE UP	CURSE
UNDO [†]	SING

[†]Take back one move — handy!

Does the game intro suggest
ABOUT, INFO, HELP?
Try them first!



“What if I only want to
type one or two letters?”



N/E/S/W/NE/SE/NW/SW: GO
in the indicated compass direction.

L: LOOK
around to see what is nearby.

X: EXAMINE
a thing in more detail.

I: take INVENTORY
of what you possess.

Z: WAIT
a turn without doing anything.

G: do the same thing AGAIN



Kennismaken met IF

- Samen game spelen. Counterfeit Monkey – Emily Short
- <https://ifdb.tads.org/viewgame?id=aearuuxv83plclpl>



Het zelf maken van IF: Ruimtes en objecten

>Go to Park Center

We make the short hike over to Ampersand Bend.

The temporary barrier is locked. We'd need to set the code-lock to the right number.

Ampersand Bend

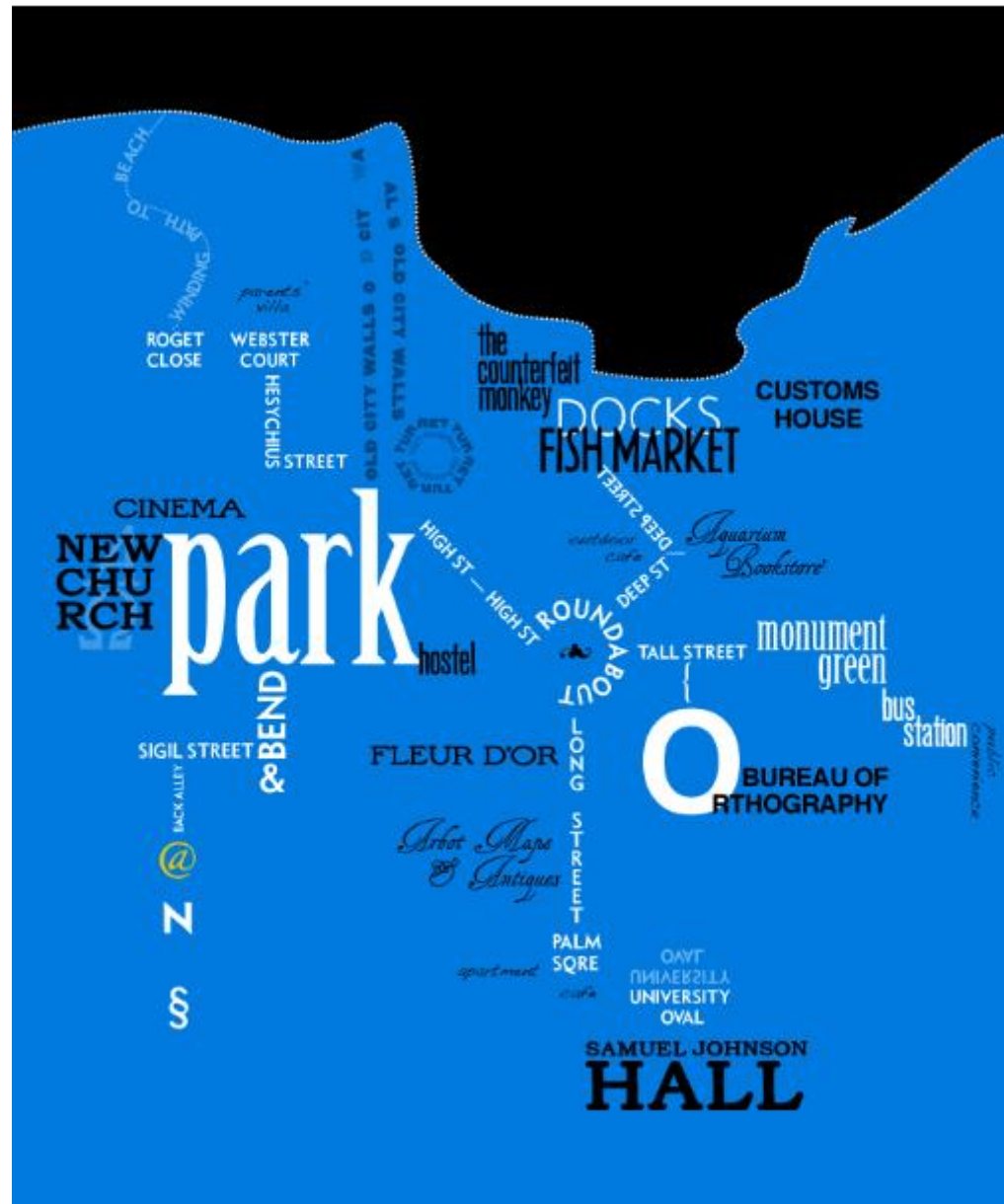
A bend in the street, which runs west and north. This district combines the old and the new: a small museum in an ancient stone building to the east, a shiny real estate office south. The window of the museum is currently displaying one of its exhibits, a codex.

A temporary barrier blocks this empty street from the busy fair to the north, though there is a door that could be opened with the correct code. From here the gaiety and excitement of the holiday are fairly loud.

You can find out more if you LOOK AT THE TEMPORARY BARRIER (or shorten it to L TEMPORARY BARRIER).



Het zelf maken van IF: Kaarten



Het zelf maken van IF: Commando's

>**N**

The temporary barrier is locked. We'd need to set the code-lock to the right number.

You can find out more if you LOOK AT THE TEMPORARY BARRIER (or shorten it to L TEMPORARY BARRIER).

>**I**

We are equipped with your R-remover — an essential we mustn't part with.

You can find out more if you LOOK AT THE TEMPORARY BARRIER (or shorten it to L TEMPORARY BARRIER).

>**X**

It's a high metal fence, supported by sturdy poles. It's designed to contain the chaos a little, and keep people who have come in for the Fair from wandering off down the side streets and causing trouble in unpoliced areas of town. It has a code-lock that opens the inset door.

There are other things around here that you can look at too, if you like. You can check out other things in your surroundings, or LOOK AT ME to see yourself.

>**L Temporary barrier**

It's a high metal fence, supported by sturdy poles. It's designed to contain the chaos a little, and keep people who have come in for the Fair from wandering off down the side streets and causing trouble in unpoliced areas of town. It has a code-lock that opens the inset door.

There are other things around here that you can look at too, if you like. You can check out other things in your surroundings, or LOOK AT ME to see yourself.



Het zelf maken van IF: Puzzels

Ampersand Bend

A bend in the street, which runs west and north. This district combines the old and the new: a small museum in an ancient stone building to the east, a shiny real estate office south. The window of the museum is currently displaying one of its exhibits, a [codex](#).

A temporary barrier blocks this empty street from the busy fair to the north, though there is a door that could be opened with the correct code. From here the gaiety and excitement of the holiday are fairly loud.

>Set the R-remover to X

[You can also tune the device just by using another name for it: referring to the device as, for instance, an N-remover will automatically set it to n.]

You flick our thumb over the small knob: we now have an [X-remover](#).

>Use X-remover on codex

There is a smell of anise, and [the codex turns into a code](#). A bit of paper on which is written "305."

[Your score has gone up by one point.]

To see how we're doing so far, type SCORE.

Lessenserie voor het maken van IF

1. Kennismaken met IF. Het zelf spelen van een bestaande game.
2. Toelichting op wat IF is. Teams maken en brainstormen.
3. Uitwerken van de game op papier. Het beschrijven van de ruimtes en objecten.
4. Peer feedback op elkaars uitwerkingen. Het maken van een kaart.
5. Ontdekken van Quest met behulp van tutorial.
6. Beschrijven van de puzzels, kiezen van puzzels, starten met programmeren.
7. Vervolg les 6.
8. Schrijven van teksten, verder programmeren.
9. Testen van de game, voorbereiden van presentatie.
10. Presenteren van de game aan de klas.
11. Spelen van de game met brugklassers.



De onderzoeksvraag en de opzet van het onderzoek

- Verbetert de schrijfvaardigheid van leerlingen door ze zelf een IF game te laten ontwerpen?
- Voor- en nameting waarbij leerlingen een creatieve tekst moesten schrijven met behulp van een prompt. Controlegroep waren klassen die niet gingen schrijven met IF.
- In de experimentele groep (N=77) en in de controlegroep (N=83):
 - 2 klassen uit 2 VWO
 - 1 klas uit 3 VWO
- Instrumenten:
 - Schrijfopdracht met prompt vóór en na lessenreeks
 - Vragenlijst over motivatie voor het vak
 - Vragenlijst over gamegedrag
- Lessenserie materialen:
 - Handleiding docent
 - Werkboek voor de leerlingen
 - Tutorial voor de leerlingen

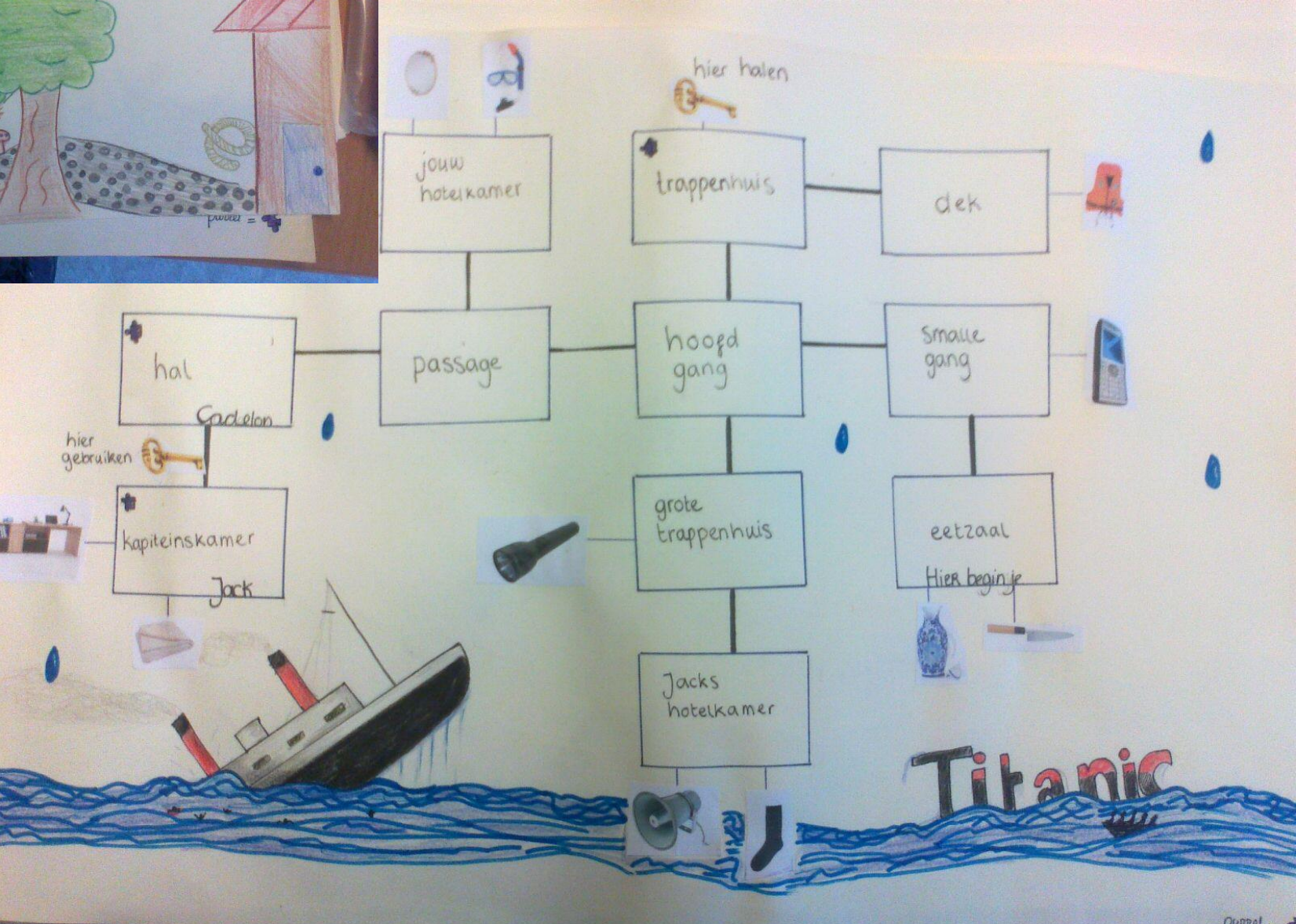
Gratis te downloaden op: game-ondd.nl



Resultaten

- Geen significant effect op schrijfvaardigheid.
- Samenwerken:
 - “De leerlingen gaven tijdens de nameting aan dat ze het samenwerken in een team niet alleen nuttig vonden (3,87 op vijfpuntsschaal) maar ook heel leuk (4,03 op vijfpuntsschaal).” (Van Gorp, Droop, & Verheul, 2017).
- Positieve reacties op het programma van zowel docenten als leerlingen.
- Uitspraken van leerlingen:
 - ‘We hebben geleerd om goed en nauwkeurig te formuleren.’
 - ‘We hebben geleerd om voor een doelgroep te schrijven, namelijk eersteklassers.’
- Uitspraak van docent:
 - ‘De leerlingen kunnen nu in vijftig minuten een verhaal schrijven, dat hadden ze nog niet eerder gedaan.’





Conclusies

- IF: motiveert leerlingen, ze zijn actief bezig met game, overleggen veel, helpen elkaar, tonen doorzettingsvermogen om tot oplossing te komen
- Geen effect gevonden op schrijfvaardigheid
- Implementeren van IF: docenten moeten type game leren kennen, soms eigen weerzin overwinnen,
- IF goede aanvulling reguliere lessen



Vragen?



Bedankt. Meer informatie?

Over het onderzoek en de lesmaterialen:

m.droop@pwo.ru.nl

Over games in het onderwijs:

Game Onderwijs Onderzoek: <http://www.game-ondd.nl/index.php>

Databank games in het onderwijs:

<http://www.databankgames.nl/>

IF games:

<https://ifdb.tads.org>

<http://textadventures.co.uk/>

Het programma Quest:

<http://textadventures.co.uk/quest>

