

## World of Warcraft onderdeel *Inzetmogelijkheid taalonderwijs, schrijven*

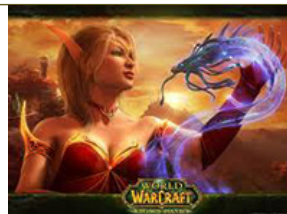
Terug naar [Zoekresultaten](#)

### Gebruikers

**Ik gebruik dit spel/ga dit spel gebruiken:**

Ja /  Neen [Verstuur](#)

**Andere gebruikers van deze game: [Klik hier](#)**



### Beschrijving

World of Warcraft (WoW) is een Massively Multiplayer Online Role Playing Game (MMORPG). Spelers spelen online, interactief met andere spelers uit andere landen. Een speler maakt een avatar aan, waarbij hij de keuze heeft uit een groot aantal mogelijkheden. Daarbij kiest hij een van de twee partijen in de game: Alliance en Horde, de 'goeden en de slechten', die ieder hun eigen grondgebied hebben. Spelers kunnen gezamenlijk een aanval uitvoeren op vijandelijk grondgebied. Een speler voert quests uit om te levelen, individueel of met andere spelers samen. Grotere, complexere uitdagingen zijn dungeons en raids; deze kunnen alleen in teamverband worden aangepakt.

Behalve de mogelijkheid voor casual sociale contacten is er ook een meer gestructureerde mogelijkheid voor interactie via het gilde systeem. Spelers kunnen zich daarbij aansluiten en allerlei, door de gildes zelf bepaalde functies uitoefenen. Het managen van zo'n gilde is echt een kwestie van HRM: geld en goederen moeten eerlijk worden verdeeld, de teams voor raids moeten efficiënt worden ingedeeld maar wel zo dat niemand zich benadeeld voelt, er moeten persoonlijke brandjes worden geblust etc. Dit is dan ook de reden dat door sommige bedrijven ervaring als guildmaster als pre wordt gezien op een cv.

Behalve quests - waarbij het doorgaan gaat om het verslaan van vijanden - zijn er ook andere activiteiten mogelijk. De speler kan zich in een aantal beroepen bekwalen (bijvoorbeeld toverdranken maken van verzamelde kruiden) en daarmee (game)geld verdienen. Er is een levendig economisch systeem: op de beurs verhandelen spelers hun buit, dingen die ze gemaakt hebben etc. Er zijn spelers die zich vooral bezighouden met een zo groot mogelijke winst maken op de beurs door de koersen nauwlettend in de gaten te houden.

De virtuele wereld van World of Warcraft is immens en bestaat uit zeer gevarieerde gebieden. De game leent zich, net als elke MMORPG, voor elk type speler. Er valt veel te ontdekken, te 'socializen' en te verslaan. Daarnaast is er een achievement systeem waarmee spelers zich van anderen kunnen onderscheiden en kunnen spelers elkaars krachten meten via het uitgebreide pvp (player versus player) systeem.

Er bestaan tal van spelersfora waarop spelers informatie kunnen vinden over allerlei aspecten van de game, bijvoorbeeld over de vraag hoe zij hun avatar zo sterk mogelijk kunnen maken. Het systeem van 'stats' (eigenschappen van wapens en wapenrusting) is behoorlijk complex.

Gebieden in World of Warcraft zijn gebonden aan het level van de speler: als een speler zich in een gebied begeeft dat voor een hoger level is bedoeld begeeft hij zich op gevaarlijk terrein, met sterkere vijanden. Daarbij komt dat sommige activiteiten pas mogelijk worden vanaf een bepaald level. In die zin is de game in enige mate lineair te noemen.

### Didactische tips

- WoW in school, dat later A hero's journey is geworden, is opgezet voor Language Arts. Hieronder vallen het alfabet, schrijven, vocabulaire, spellen, spreken, penvoering en grammatica. De lessen zijn in het Engels en zouden ook zo voor Engels kunnen worden ingezet, maar zouden ook vertaald kunnen worden voor lessen Nederlands.
- Elke les in het programma wordt gekoppeld aan de curriculum doelen.
- In A hero's journey spelen leerlingen in WoW, lezen The Hobbit en voeren opdrachten uit in een online cursus format. De Hobbit en WoW worden steeds aan elkaar gelinkt (bijv wanneer er een naam moet worden gekozen voor een avatar) en aan hun eigen leven. Leerlingen krijgen experience points voor hun activiteiten.
- Leerlingen maken zelf een avatar, maar er zijn ook prefab avatars. Binnen WoW wordt aan de 'goede' kant gespeeld (alliance). De leerlingen spelen op een RP (role playing) server.
- Het programma bestaat uit de volgende onderdelen:
  - In het onderdeel A Hero's journey (een soort dagboek) worden verslagen geschreven over de journey, wordt gereflecteerd en wordt de verbinding met het eigen leven gelegd.

- In het onderdeel Taverns talk vinden discussies met medeleerlingen plaats.
- Adventures in Azeroth betreft de onderdelen die de leerlingen in de game zelf uitvoeren. Leerlingen spelen quests en analyseren ze en schrijven zelf quests die hun medeleerlingen uitvoeren.

#### Voorbeelden:

- kies een karakter uit de Hobbit: wat zou die in WoW zijn? Daarbij moet een specificatie van talenten etc gegeven worden (quest 11, zie lesmateriaal)
- spelers moeten een raadsel in dichtvorm schrijven, dat voordragen in WoW en andere spelers moeten het raadsel oplossen. Van het hele gebeuren moet een video gemaakt worden (quest 9, zie lesmateriaal))
- Blizzard, de uitgever van WoW organiseert zelf ook wedstrijden in het schrijven van quests

#### Randvoorwaarden

- Het A Hero's journey programma (mits vertaald) is geschikt voor de onderbouw.
- Voor het lesmateriaal is in dit programma gebruik gemaakt van Moodle.
- Zie voor de verdere randvoorwaarden de beschrijving van de totale game.

#### Flexibiliteit

De game heeft een groot aantal inzetmogelijkheden. Ook het A hero's journey programma biedt meer mogelijkheden dan alleen taal onderwijs.

#### Samenwerking

- Een MMORG biedt bij uitstek mogelijkheden voor samenwerking, in tweetallen bijvoorbeeld, maar juist ook in grotere teams.
- Leerlingen zetten hun verslagen etc in 'gildes' (een van de onderdelen van de game) en geven elkaar feedback op hun producten.

#### Lesmateriaal

Het **lesmateriaal** van het A hero's journey programma is vrij beschikbaar.

#### Inzetbaar voor

alfabet, schrijven, vocabulaire, spellen, spreken, penvoering, grammatica, lezen, taalonderwijs, Engels.

#### Beschikbaarheid

World of Warcraft kan gratis worden uitgetest via de **Starter Edition**.

In de handleiding van het project **A hero's journey** (WoW in school) staat de volgende inschatting voor de kosten van het gebruik van WoW op school, per leerling:

- WoW Battle Chest (de basissgame, uitbreiding The Burning Crusade, game handleiding, strategie gids, gratis een aantal dagen speeltijd): 15 Euro
- eventuele extra uitbreidingen:
  - Wrath of the Lich King: gem 25 Euro
  - Cataclysm: gem 24 Euro
- Om te spelen: via prepaid spelerskaarten, 60 dagen geldig, ongeveer 10 Euro per maand. Kam ook via ideal of creditcard, voor een bepaalde periode.

Nb: al het lesmateriaal in het project is gebaseerd op de content van de Battle Chest. Spelers bereiken in het de 10 maanden dat de totale cursus duurde ongeveer level 40, terwijl ze met de basis versie level 70 zouden kunnen halen. Expansies maken meer 'land' en meer dungeons etc beschikbaar, en soms ook nieuwe rassen.

De kosten kunnen nog wat worden verlaagd door het 'Recruit a friend' systeem van Blizzard, de uitgever van WoW.

### Onderzoekgegevens

- Over het A hero's journey programma is geen effect onderzoek uitgevoerd.
- In de studie **Massively Multiplayer Online Gaming as a Constellation of Literacy Practices** onderzoekt Steinkuehler de literacy-gerelateerde activiteiten van spelers in een MMO, zowel binnen game activiteiten (sociale interactie via chat, briefjes die spelers elkaar schrijven) als daarbuiten: berichten op spelers fora, fan sites, fan fiction.
- Een ander **onderzoek** van Steinkuehler in dit verband gaat over cognitie en literacy.

### Ervaringsgegevens

Op de **blog** van Peggy Sheehy, een van de ontwikkelaars en op de **wiki** is veel informatie en nieuws te vinden over het A hero's journey programma.

[Waarom Databank Games?](#)  
[Voor wie?](#)  
[Hoe werkt het?](#)  
[Forum](#)

[Contact](#)  
[Pers](#)

[Home](#)

[Game-ondd.blogspot.com](#)  
[Volg Databank Games \(Twitter\)](#)  
[Game Onderwijs Onderzoek](#)