

Elynn Oosterlinck, Kirsten De Clercq & Marjan De Ridder
Katholieke Hogeschool Sint-Lieven, Campus Waas
 Contact: *Elynn.oosterlinck@kahosl.be*
Kirsten.declercq@kahosl.be
Marjanderidder@live.be

Taalspel als grondslag van communicatie

1. S.O.S.: Speels ondernemen stroopt

Studenten van de Katholieke Hogeschool Sint-Lieven te Sint-Niklaas komen handige eerste hulptips bij educatieve spelnoden voorleggen. Niet alleen de meer theoretische benadering zal u prikkelen om in de klas aan de slag te gaan met een nieuwe visie op het uitwerken van spelideeën, u zal ook de kans krijgen om enkele van die spelen uit te proberen en de eenvoudige organisatie in de praktijk te ervaren. Het is namelijk niet de bedoeling om onderwijs complexer te maken, het is de bedoeling dat we u werktuigen aanreiken om lessen en leerinhouden te voorzien van een broodnodige ‘fun’-factor. Houden van leren is de sleutel tot beklijvend leren.

2. Waarom spelenderwijs leren?

“Aandacht, aandacht!” Als leerkracht kuch je je vaak verloren om de oren en de ogen van je leerlingen voor jou te winnen. De wereld is namelijk al zo interessant op zich en kinderen kiezen gemakkelijk voor de leukste prikkels. Vaak hoort de les Nederlands niet tot die categorie prikkels. Een leerkracht wordt dus automatisch verplicht om voor de kostbare aandacht en motivatie van de leerlingen te strijden. Lesgeven wordt een zaak van marketing. Als je lesgeven als een communicatieve strijd bekijkt, wordt marketing voeren voor iets wat kinderen niet echt interesseert, pas echt moeilijk. Wat doe je dan? Je pakt het anders aan: je plant een speels parcours waarbij de leerlingen niet enkel multisensorieel werken, maar ook op hun niveau met de leerinhouden in contact komen. Uit onze ervaringen is gebleken dat speels lesgeven veel langer blijft hangen in kinderhoofden dan het conservatieve doceren. Kleine elementen kunnen de leerlingen motiveren om de leerdoelen op een veel efficiëntere manier te bereiken en vaak zonder dat ze echt doorhebben dat ze aan het ‘leren’ zijn. Want leren heeft een negatieve bijklank. Als alle leren in de wereld speels leren zou zijn, zouden kinderen heel anders reageren wanneer ze met het woord leren in aanraking komen. Pas als leerlingen kunnen genieten van les krijgen, kan er liefde voor het leren ontstaan. Misschien is die liefde dan wel levenslang en krijgt de term ‘levenslang leren’ veel meer

kansen. Daarbij is taal op zich een spel en weten weinig mensen dat communicatie en interactie tussen twee mensen vaak meer gebaseerd is op een soort van spelregels dan op theoretische kennis. Elke literaire grootheid, elke doctor in de Nederlandse grammatica kan bevestigen dat taal een speels gegeven is en communicatie niet anders is dan *inspelen* op elkaar.

3. Spelen vraagt talige en communicatieve vaardigheden

Voor het aanvangen van een spel is communicatie een noodzaak. Je kan niet spelen of geen spel beginnen zonder dat je weet hoe het werkt (of dat je eventuele rollen hebt verdeeld over de medespelers, enz.). Theater wordt niet voor niets ‘toneelspel’ genoemd, omdat het inspelen op elkaar en het improviseren veel weg heeft van het dagelijkse ‘spelen’ dat kinderen doen. Of het nu om de denkvaardigheden gaat die nodig zijn bij bordspelen of om de meer mondelinge vaardigheden die kinderen gebruiken voor hun fantasiespel, taal wordt gebruikt en wordt aangepast aan situaties. Wanneer je dus een taalspel binnen de klasmuren brengt, zijn kinderen al op de hoogte van het algemene verloop van spelen: het is hun leefwereld die je binnen de klasmuren brengt. Hun directe indrukken zullen spontaan tot uiting komen. Als leerkracht ben je nu gewoon meester over het gebruik van de taal en de oefeningen die de leerlingen oplossen. Jij controleert de situaties die de kinderen flexibel in gebruik nemen. Je kan dus zelf doorvragen en vragen naar alternatieven om te communiceren en je kan de motivatie voor bepaalde theoretische grondstellingen van de Nederlandse taal verhogen door ze te maskeren als ‘opdrachtjes’ of ‘taken’ binnen een spel.

4. Voorbeelden van bepaalde taalspelletjes

Tijdens onze spreesessie worden tal van leuke ideeën uit de doeken gedaan. U krijgt de kans om een aantal spelletjes uit te proberen en de doelstellingen en de waarde van die spelen te beoordelen. Er zullen spelen zijn die in elk leerjaar kunnen worden ingezet, maar er zullen ook voorstellingen zijn van spelen die meer graadgericht zijn. Mits een beetje creativiteit zal het steeds mogelijk zijn om via kleine aanpassingen bepaalde spelen nuttig te maken voor hogere of lagere graden. Taalspelen hebben namelijk de geweldige eigenschap dat ze heel flexibel zijn. Voorbeelden van taalspelen die zullen worden verduidelijkt: allerhande domino, dobbelen maar, vissen, luister- en spreekprenten, bomspel, trivial pursuit, loopbaan, improvisatiespelen, rap/liedjes om taalregels te verwerken, fantasiespel, zoektocht naar regels/ spelling, enz.

5. Haalbaarheid en organisatie: de activiteitenmap

Wat doe je met de spelen die je hebt uitprobeerde en goedgekeurd? We raden elke leerkracht aan om elk spel dat hij/zij ontwerpt, uit te printen en in een activiteitenmap te plaatsen. Want spelen zijn niet inherent aan bepaalde vakken en aan wat in de taalles van pas komt, maar kunnen ook gebruikt worden in bijvoorbeeld de lessen wiskunde. Als je steeds een overzicht hebt van alle mogelijkheden, is het ook gemakkelijker om ze te verwerken in je lesvoorbereidingen. Zo wordt spelen in de klas haalbaar. Op de spelfiches plaats je ineens ook alle doelen die het spel automatisch bevat, en vermeld je ook best de graad waarvoor het spel het meeste geschikt is. Je activiteitenmap heeft groeimogelijkheden: je kan spelen combineren, je kan zelfverzonnen spelen uitwisselen met collega's en zelfs een blog opstarten. Zo verrijk je je map blijvend, enerzijds op het vlak van aanbod en anderzijds op het vlak van niveau en variatie tussen de verschillende originele ideeën.

6. “The way you bring it”

De manier waarop je je les start, kan de instelling van leerlingen ten aanzien van de taalles al beïnvloeden. Jouw enthousiasme is de vlam die de motivatie van de kinderen moet aanwakkeren, en niet omgekeerd. Jij als leerkracht bent er voor de kinderen, de kinderen zijn er niet voor jou. Stap dus binnen in hun leefwereld en maak van lesgeven een show: iets dat de moeite is om naar te kijken. Een beetje humor, speels gedrag en veel interactie zijn niet alleen op talig gebied veel leerzamer dan enkel luisteren, maar maken de les ook veel vlotter. Jij als leerkracht kan zelf deel uitmaken van het spel, of zelfs zelf het motiverende element zijn. Zo kennen we een leerkracht die zichzelf eens volledig heeft laten beschilderen door een groep kinderen, als ze bepaalde opdrachten die dag tot een goed einde brachten. Als je je mengt in een spel spreekvaardigheid en mee een personage vormt, durven meer in zichzelf gesloten kinderen vaak plots wel dingen vertellen. Zorg ook dat de kinderen zichzelf waardevol voelen, geef ze af en toe de verantwoordelijkheid om bijvoorbeeld een discussie te leiden. Kleed de klas dan ook aan als een echt forum en gedraag je alsof de kinderen echt wereldbeslissende zaken behandelen. Een kartonnen doos die als tv-schermdoos fungeert en waar elke dag een kind de hoofdpunten van het nieuws mag voorstellen en het weerbericht mag brengen, is een gouden aanwinst voor de klas. Wees niet verlegen om jezelf eens te verkleden in een weerman/vrouw en ook eens in die doos te kruipen. “The way you bring it” is vaak het sleutelmoment waarbij je bepaalt of je je klas echt mee hebt, dan wel of je de kinderen half met hun gedachten bij hun laatste nieuwe playstationspelletje laat zitten en de helft van de leerinhouden in het niets laat verdwijnen.

7. Hoe kom je erbij?

Brainstormen, kinderprogramma's bekijken, hun boeken lezen, een klasparlement organiseren en vele andere factoren vormen de basis voor het uitbreiden van je spel-materiaal. Meestal liggen ideeën voor het grijpen. Maak van taal weer een feest en geef kinderen het geluk om graag met hun moedertaal of tweede taal bezig te zijn. We moeten namelijk bekennen dat communiceren iets is waar we zelf last mee hebben en dat de juiste code gebruiken zelfs voor veel volwassenen moeilijk is.

8. De 3 pijlers van het speelse communiceren. Wat heb je nu geleerd?

We staan even stil bij de drie grondpunten van onze uiteenzetting.

Punt 1: Speelsheid in communicatie is essentieel, omdat spelen zelf communiceren is. Het natuurlijke oefenmechanisme om te leren communiceren is al van bij het begin van de mensheid spelen.

Punt 2: Spelen sluit aan bij de eigenheid van elk kind, want kinderen en spelen zijn onlosmakelijk met elkaar verbonden.

Punt 3: Durf spelen, durf het rationele te verlaten zonder angst te hebben om de doelstellingen van het Nederlandse vakgebied te verwaarlozen. Want elk spel bevat automatisch doelstellingen voor luister- en spreekvaardigheid, begrijpend lezen, woordenschatkennis en attitudes naar taalgebruik en communicatie.

Ronde 4

Thijske Verdaasdonk
Fontys Pabo, 's Hertogenbosch
Contact: thijske@home.nl

Taalbelang in thematisch werken

1. Inleiding

Op school zijn leerkrachten en leerlingen continu met woorden in de weer: in alle klassen, bij alle activiteiten. Duizenden woorden passeren dagelijks de revue. Gesproken woorden, geschreven woorden, woorden die verwijzen, een uitleg inhouden, een mening of een gevoel uitdrukken, enz. Het zijn de woorden die centraal staan