

Marcella Veldthuis
Deltion College, Zwolle
Contact: marcellaveldthuis@hotmail.com

Spelenderwijs woordwijs: van memoriseren naar een *web-based game*

1. Inleiding

“Mijn spelen is leren, mijn leren is spelen, En waarom zou mij dan het leren vervelen?”, schreef Hieronymus van Alphen al eeuwen geleden in *Kleine Gedichten voor Kinderen*. Een leerling die in de klas zit te spelen, wordt door de docent doorgaans snel tot de orde geroepen. Spelletjes kunnen echter oplossingen bieden voor een ervaren probleem of de motivatie verhogen om een probleem aan te pakken. Deze presentatie geeft de resultaten weer van een onderzoek naar de inzet van een digitaal woordenschatspel als mogelijk motiverende (huis)werkvorm.

2. Achtergrond

Bij het onderzoek is uitgegaan van de volgende uitgangspunten:

- leerlingen geven niet altijd evenveel blijk van motivatie om hun woordenschat uit te breiden;
- leerlingen lijken wel degelijk intrinsiek gemotiveerd om (digitaal) spelletjes te spelen.

Er is daarom gezocht naar een manier om de motivatie om te spelen in te zetten voor het aanleren van lesstof; in dit geval voor woordenschatuitbreiding.

Woordenboek *Van Dale* definieert woordenschat als “al de woorden van een taal of van een persoon”. Een twaalfjarig kind kent receptief 17.000 woorden (SLO 2014). Receptieve woordenschat is bepalend voor tekstbegrip. Om de betekenis van een tekst te kunnen begrijpen, moet een leerling minstens 85% van de inhoudswoorden en 35% van de functiewoorden kennen (Schijf 2009: 134). Een Nederlandse volwassene kent receptief tussen 50.000 en 70.000 woorden (SLO 2014). Dat betekent dat een brugklasleerling die op het vwo begint, bij het in ontvangst nemen van zijn diploma, zijn woordenschat ongeveer moet hebben verdrievoudigd.

Een spel kan gezien worden als een vrijwillige poging om overbodige hindernissen te overwinnen (McGonigal 2011: 35). Een *game* ontnemt de speler namelijk de mogelijkheid om op de meest logische en efficiënte wijze te werk te gaan. Elk spel bevat vier kenmerken (McGonigal 2011: 90; Renger 2013):

1. een doel;
2. regels;
3. vrijwillige deelname;
4. een terugkoppelingssysteem.

Games worden vaak beschouwd als tijdverdrijf, als iets leuks ter ontspanning. Het is echter een misvatting dat *games* 'leuk' zijn. 80% van de tijd is *gamen* helemaal niet leuk (Renger 2011). *Gamers* falen voortdurend: ze kunnen geen speelkaarten meer verplaatsen, weten de beste *racetijd* niet te verbeteren of worden verscheurd door een horde moordlustige zombies. Toch krijgen *games* het voor elkaar dat spelers blijven spelen; het na de zoveelste *game over* opnieuw proberen.

Gamers ervaren *flow*, een begrip dat psycholoog Csíkszentmihályi (1999) introduceerde om de geestestoestand te beschrijven waarbij iemand volledig opgaat in zijn bezigheden. Ze lijken intrinsiek gemotiveerd om te spelen. Uit de literatuur zijn drie terugkomende aspecten te destilleren die zorgen voor motivatie. Het eerste aspect is een duidelijk omschreven doel met tussenstappen. *Games* voorzien spelers van een stappenplan om de *game* uit te spelen. Met dat plan wordt de relevantie en het belang van elke afzonderlijke stap duidelijk (Renger 2011). Door het welomschreven doel en de achtereenvolgende stappen hebben *games* een ingebouwde productiviteitsgarantie (McGonigal 2011: 78-79). Het tweede is een uitdagende en productieve opdracht. Iedere stap die de speler zet, staat in dienst van het einddoel. Elk van die stappen is lastiger dan de vorige: moeilijk genoeg om betrokkenheid en motivatie op te wekken, maar altijd mogelijk en haalbaar (McGonigal 2011: 80). Een derde aspect is directe feedback. *Games* laten bij elke actie aan spelers zien hoe ze presteren, zowel op spelniveau als in vergelijking met anderen.

Een spel biedt een kader voor het reguleren van gedrag, viert successen op uitbundige wijze en presenteert een concreet doel, haalbaar stappenplan, productieve opdracht en directe feedback. Bij een woordenschat*game* weten leerlingen wat van ze verwacht wordt en wat ze moeten doen om het doel te bereiken. Leerlingen maken zich geen zorgen over gemiddeldes, maar zijn bezig met opbouw van punten. Die opbouw wordt zichtbaar gemaakt door voortdurende directe feedback. Leerlingen mogen falen en kunnen kiezen om een level opnieuw te spelen, waarmee woorden op een effectieve manier herhaald worden. De *game* is daarmee geen doel op zich, maar een middel of werkvorm die mogelijk kan motiveren.

3. Taal Telt

Om te onderzoeken of een spel een motiverende huiswerkvorm is, is een digitaal woordenschatspel gemaakt: *Taal Telt*. Het spel maakte tijdens het onderzoek geen deel uit van het curriculum op school, maar er was sprake van een kleinschalige pilot buiten het gegeven huidige onderwijs. Het kleinschalige karakter en de rijke dataset boden de mogelijkheid om het gebruik en ontwerp van een woordenschatspel heel precies te verkennen.

Enkele leerlingen uit vwo-4 hebben *Taal Telt* gespeeld en feedback gegeven. Het onderzoek heeft zowel kwalitatieve aspecten opgeleverd, in de vorm van gegenereerde speeldata, als kwantitatieve aspecten, in de vorm van enquêtes die na een testperiode voorgelegd werden aan leerlingen. Bij een woordenschatspel zijn er echter niet alleen 'leerling-gebruikers', maar ook docenten. Aan enkele docenten is daarom in interviews om feedback gevraagd.

Uit de verzamelde gegevens blijkt dat leerlingen het spel een leuke manier van leren vinden, dat de algehele manier van spelen fijn was en dat het prettig was dat de woordenschat werd uitgebreid. Wel zouden ze meer variatie en medespelers willen en geven ze aan dat het wenselijk is om extrinsiek motiverende elementen toe te voegen. De geïnterviewde docenten hebben aangegeven dat het spel hun leerlingen zou aanspreken. Ze zien vooral toepassingsmogelijkheden als huiswerkvorm. Daarnaast geven ook zij aan dat het goed zou zijn om extrinsiek motiverende elementen toe te voegen.

In de presentatie wordt nader ingegaan op het onderzoek en op de bevindingen.

Referenties

- McGonigal, J. (2011). *Beter dan echt*. Amsterdam: Maven Publishing B.V.
- Renger, W.J. (2013). 'Games as design language for teaching and learning: Willem Jan Renger at TEDxAmsterdamED 2013'. Online raadpleegbaar op: <http://www.youtube.com>.
- Renger, W.J. (2011). *Wat kunnen we leren uit games*. Groningen: Noordhoff Uitgevers.
- Schijf, G. (2009). *Lees- en spellingvaardigheden van brugklassers*. Amsterdam: SCO-Kohnstamm Instituut.
- SLO nationaal expertisecentrum leerplanontwikkeling (2014). *Woordenschat*. Enschede: SLO.