

---

## Ronde 3

---

Rutger Cornelissen (a) & Ramon Groenendijk (b)

(a) Candea College, Duiven

(b) Zwijsen College, Veghel

Contact: [rutger\\_cornelissen@live.nl](mailto:rutger_cornelissen@live.nl)

[rgroenendijk@zwijsencollege.nl](mailto:rgroenendijk@zwijsencollege.nl)

# ***Apps* in je les Nederlands. Bereik iedere leerling met zijn of haar mobiel**

## 1. Inleiding

“Boeken in de tas, telefoons op tafel!” Een wat ongewone uitspraak voor een taaldocent. Toch hoorde docent Nederlands Ramon Groenendijk het zichzelf onlangs tegen zijn vwo-3-klas zeggen.

*Apps* zijn leuk. Ze passen binnen de belevingswereld van de leerling en zijn van deze tijd. Maar dragen ze ook effectief bij aan het talige leerproces van de leerling? Binnen het vak Nederlands liggen zeker mogelijkheden. Als je maar wel onderscheid blijft maken tussen ‘middel’ en ‘doel’.

Wij geloven dat het inzetten van *apps* in de les Nederlands zeker als middel kan dienen om talige leerdoelen in een les te bereiken. En wij zijn niet de enigen. Uit een onderzoek van ‘Studiekring, studiebegeleiding’ (2015) blijkt dat 80% van de onderwijsprofessionals in Nederland kansen ziet voor het gebruik van *social media* en educatieve *apps* in de klas. De educatieve *apps* worden, zoals uit dat onderzoek blijkt, vooral als nuttig gezien in het kader van passend en gedifferentieerd onderwijs.

Maar waar te beginnen als je aan de slag wilt met *apps*? De hoeveelheid educatieve *apps* en *webtools* die hun waarde hebben bewezen in de afgelopen jaren, is overweldigend en enige vorm van afbakening tijdens onze workshop is onontkoombaar.

Brainstormen	<i>Padlet, Mentimeter, Answergarden</i>
Mindmap maken	<i>Mindmeister, Popplet</i>
Blog, poster, magazine maken	<i>Blogger, Wordpress, Glogster, Picozine, Zelfkrantenmaken.nl</i>
Instructievideo maken	<i>Screencast-O-Matic, PowToon, Educreations, ExplainEverything, CamtasiaStudio</i>
Video interactief maken	<i>Zaption, Edpuzzle, Educanon</i>
Quiz of formatieve toets	<i>Kahoot, Socrative, Flipquiz, Hot Potatoes, Drillster</i>
Online samenwerken	<i>Edmodo, Showbie, Google Class, Google Drive, Itslearning</i>
Vakspecifiek	<i>Beterspellen.nl, Onzetaal, Vogola, Spreekwoord, Schooltv Beeldbank</i>

Tabel 1 – *Apps* kunnen versterking bieden in alle mogelijke fasen van het leerproces.

Wij zullen ons tijdens de workshop focussen op een aantal *apps* die meerwaarde hebben in het sociale en interactieve leerproces. *Apps* kunnen, als digitaal leermiddel, namelijk juist het interactieve leren versterken, als je maar goed nadenkt over hoe je ze gebruikt.

## 2. Kahoot

‘Een Kahootje doen’ is inmiddels een begrip in onderwijzend Nederlands. *Kahoot* is op het puntje van je stoel zitten, gefocust naar het scherm kijken en schreeuwen en lachen met je klasgenoten. Hoe dat werkt? *Kahoot* sluit naadloos aan bij een ICT-trend, genaamd *gamification*. De docent start een quiz op [getkahoot.com](http://getkahoot.com) en geeft de bijbehorende *game pin* vrij. De leerlingen gaan op hun mobiel naar [kahoot.it](http://kahoot.it), geven de *game pin* en hun naam in en beantwoorden individueel de meerkeuzevragen op bijvoorbeeld hun *smartphone*. Een antwoord levert punten op als het goed is. Maar het levert ook meer punten op naarmate het antwoord sneller gegeven wordt. Dit gegeven, in combinatie met het zenuwslappende muziekje en de wegtikkende klok, zorgt ervoor dat *Kahoot* een enerverende belevenis is in je les, zowel voor de leerlingen als voor jou als docent.



Figuur 1 – Kahoot als sociale beleving.

Wel vraag je jezelf als docent soms af: leren mijn leerlingen effectief van deze *tool*? Leerlingen zijn door de competitie minder op leren gericht – dat geven ze zelf ook toe. En de feedback blijft in eerste instantie beperkt tot het goede antwoord dat enkele seconden in beeld blijft hangen. In latere instantie bieden de *learning reports* een aanknopingspunt voor terugkoppeling. Een docent kan ervoor kiezen om slecht gemaakte vragen centraal na te bespreken met de klas. Ook kan hij individuele verwerkingsopdrachten hieraan koppelen, waarin hij een leerling opdracht geeft het goede antwoord uit te leggen bij een vraag die hij fout gemaakt heeft. Of hij kan kiezen voor een vorm van *peer learning* en de leerlingen elkaar de goede antwoorden laten uitlegen. Toch moeten we eerlijk zijn: *Kahoot* doen we vooral omdat het zo leuk is en daar ligt ook echt de kracht van de *tool*.

### 3. Socrative

Een *app* die vergelijkbaar is met *Kahoot*, maar wat betreft didactische mogelijkheden rijker is, is *Socrative*. Ook hier betreft het een *student response system*, waarbij de docent een quiz ontwerpt, 'room number' beschikbaar stelt en de leerling inlogt op zijn *smartphone* om de quiz te maken.

Naast meerkeuzevragen is er de mogelijkheid tot *true/false*-vragen en open vragen. De leerlingen kunnen individueel of in groepen werken – gemakkelijker dan bij *Kahoot*, waar de tijdsdruk ieder overleg bij voorbaat eigenlijk in de kiem smoort.

De directe feedback is bij *Socrative* niet alleen beperkt tot het goede antwoord, bijvoorbeeld 'cafés'. Ook kan er uitleg worden ingesteld waarom een antwoord goed of fout is: "Bij café kun je de '-s' aan het woord toevoegen, zonder dat er een uitspraakpro-

bleem ontstaat. Je spelt dus: cafés”. Die feedbackmogelijkheid maakt *Socrative* tot een effectieve *tool* voor formatief toetsen.



Figuur 2 – *Socrative*: leuk en leerzaam.

Afhankelijk van de scores van leerlingen kun je gedifferentieerde leerroutes uitzetten. Leerlingen die zwak scoren, worden persoonlijk begeleid door de docent. Leerlingen die gemiddeld scoren, maken alleen of in samenwerking opdrachten uit het boek. Leerlingen die sterk scoren, mogen *zélf* een quizje, *mindmap*... maken om de lessenserie mee af te sluiten.

Vermeldenswaardig is nog de *Space Race* van *Socrative*. Leerlingen werken hierbij vaak samen in een groepje. Met iedere vraag die ze goed beantwoorden, beweegt een raketje op een *digibord* vooruit. Ieder groepje in de klas heeft zijn eigen raketje, met zijn eigen kleur. Het competitie-element zorgt ervoor dat leerlingen tot in elke vezel gemotiveerd zijn. Welk raketje bereikt als eerste de overkant? Wat hier bij de *Space Race* nog bijkomt, is het element ‘discussie’. Niet zelden hoor je leerlingen waar doorgaans weinig uitkomt, verwoed discussiëren, bijvoorbeeld over “een foutieve beknopte bijzin”.

Al met al leent *Socrative* zich meer dan *Kahoot* voor echt léren. Vakdocent Arnoud Kuijpers van het Candea College, heeft zelfs zijn examentraining gestoeld op *Socrative*. Leerlingen maken bij hem examenvragen en krijgen direct feedback via deze *app*. Na afloop zijn ook in *Socrative* de *learning reports* te downloaden, met aanknopingspunten voor centrale uitleg, individuele of coöperatieve verwerkingsopdrachten.

#### 4. Zaption

In toenemende mate maakt het onderwijs gebruik van online video’s om het leren te faciliteren – denk aan educatieve kanalen op *Youtube* of de *MOOCs* van universiteiten.

Dat hoeft niet te verwonderen: hoe graag we ook onze kennis frontaal overdragen, uitleg is bij uitstek een fase in het leerproces die online kan plaatsvinden, terwijl het klaslokaal zich misschien juist ook leent voor directe, sociale interactie en verdieping.

Wat gebeurt er nu wanneer je het principe van online videodidactiek combineert met de mogelijkheden van digitale quizjes? Dan krijg je een *tool* als *Zaption*. In *Zaption* voeg je tekst, afbeeldingen en vragen toe aan educatieve video's. De presentatie die ontstaat, wordt een *learning tour* genoemd. Een video over grammatica kan zo tot een interactieve beleving worden. Wanneer is uitgelegd hoe je een persoonsvorm herkent, pauzeert de video en volgt een checkvraag: "wat is de PV in de volgende zin? ..." Als een leerling antwoord heeft gegeven, volgt de uitleg waarom het antwoord goed of fout is.



Figuur 3 – Vijf leerzame minuten tijdens een leertour in *Zaption*.

Ook kun je rijkere content gebruiken om bijvoorbeeld kijk- en luistervaardigheid te integreren in andere onderdelen van het vak Nederlands. In een voorbeeld van Groenendijk wordt een video van het Lagerhuisdebat afgewisseld met vragen over argumentatie. Welk argument gebruikt een spreker? Waar is dat op gebaseerd? Hoe beoordeel je de door dit meisje gegeven argumentatie?

Als docent ontwerp je een presentatie in *Zaption* en deel je de link met leerlingen, bijvoorbeeld via de elektronische leeromgeving (elo). Na afloop ontvang je *learning reports*, met alle didactische mogelijkheden van dien.

## 5. Nearpod

Een *app* waarmee interactief leren nog een extra dimensie krijgt, is *Nearpod*. Je zou deze *app* een interactieve variant van PowerPoint kunnen noemen. Een presentatie in *Nearpod* bestaat uit slides, die worden afgewisseld met interactieve elementen zoals ‘open vragen’, ‘meerkeuzevragen’ (in de vorm van een quiz), ‘*draw*-vragen’ (waarbij leerlingen op tekst of afbeelding allerlei bewerkingen kunnen toepassen) en ‘polls’.

Als docent heb je tijdens je presentatie via je pc, laptop of tablet de regie in handen: jij bepaalt welke slide de leerlingen te zien krijgen. Leerlingen werken individueel of samen op het scherm van hun *smartphone*, *tablet*... De docent krijgt alle antwoorden op zijn scherm te zien en kan een antwoord van een leerling selecteren dat dan vervolgens op alle leerling-schermen verschijnt.

Dan begint de verdieping die deze *app* biedt, want ze zorgt voor een podium om de antwoorden centraal te laten bespreken. Je kunt heel concreet met je klas ingaan op ‘waarom’ een leerling of groep een antwoord heeft gegeven. Je kunt heel makkelijk andere groepen laten reageren op elkaars antwoorden.

Cornelissen ontwierp met deze insteek een les ten tijde van de gebeurtenissen rondom Charlie Hebdo. Doel was om, naast het bespreken van de actualiteit, leerlingen te oefenen in examenvaardigheden. De les begint met een aantal opiniërende vragen, die later in de tekst terugkeren. Hoe geschrokken was je? Waarom komt dit nieuws harder aan dan de recente gebeurtenissen in bijvoorbeeld Nigeria? Enz.



Figuur 4 – Met *Nearpod* krijgt interactie een extra dimensie.

Vervolgens volgt een aantal tekst-analytische vragen, waarin impliciet alle voorgaande vragen besproken worden. Leerlingen moeten bijvoorbeeld een aantal kernzinnen onderstrepen (*draw*-vraag), de hoofdgedachte formuleren (*open*), het tekstdoel

benoemen ('meerkeuze') en uitleggen in hoeverre een satelliettekst van geenstijl.nl hetzelfde standpunt uitdraagt als de auteur ('open'). Nadat de vraag beantwoord is, volgt een slide met het antwoord en met nadere uitleg daarbij in beeld.



Figuur 5 – De vergaande mogelijkheden van *Nearpod*.

Nadat je de les hebt gegeven, genereert ook deze *app reports* per deelnemer in de les.

## 6. Tot slot

In een les Nederlands kunnen *apps* effectief gebruikt worden om de taalvaardigheid van leerlingen te verbeteren. Ze vormen een krachtig instrument voor afwisselende didactiek van sociaal en interactief leren, dat bijdraagt aan een vooraf gesteld leerdoel. Het gebruik van *apps* hoeft dus geen vernieuwing te zijn, slechts om te vernieuwen. Het kan structureel een element zijn in de didactische aanpak van een docent Nederlands om leerlingen de verschillende vaardigheden binnen het vak eigen te laten maken, aan de hand van een rijke, afwisselende en eigentijdse didactiek.

Waar nu te beginnen? Voor de deelnemers aan onze workshop is het vooral zaak om te beginnen en niet met koudwatervrees langs de kant te blijven staan. *Apps* zijn vaak simpel en gebruiksvriendelijk. Het eigen maken van een *app* is vooral een mentale drempel die genomen moet worden. De eerste keer kan het een uur of wat kosten om bijvoorbeeld een quizje te maken, maar na enkele keren gaat het veel sneller en gemakkelijker. Van vrijwel elke educatieve *app* zijn instructiefilmpjes te vinden op *YouTube*, die demonstreren hoe de *app* werkt. Ook kan het nuttig zijn om enige inspiratie op te doen op een weblog of educatieve website. Sites die wij in het bijzonder kunnen aanbevelen zijn: [eduapp.nl](http://eduapp.nl) en [reisgidsdigitaallesmateriaal.org](http://reisgidsdigitaallesmateriaal.org).

Wij hopen dat jouw ervaringen leiden tot dezelfde conclusie als die van ons: leerlingen motiveren om te leren was nog nooit zo simpel als met deze apps.

*Mocht u meer informatie willen over de genoemde apps of lesideeën, dan kunt u Rutger Cornelissen of Ramon Groenendijk mailen. Op de Google Drive voor Docenten Nederlands is een groot aantal linkjes gedeeld (bijv. naar quizjes op Socrative e.d.). In de meeste apps (zoals Kahoot, Zaption...) kun je ook direct zoeken naar materialen die door collega's gemaakt zijn. Veel dank ten slotte aan collega Arnoud Kuijpers (Candea College) voor zijn ideeën en inspiratie.*

---

## Ronde 4

Erika Welgraven (a), Cilla Geurtsen (b) & Jolieke Piet (c)

(a) Malmberg, Den Bosch

(b) Christelijk Gymnasium Beyers Naudé, Leeuwarden

(c) Revius College, Doorn

Contact: erika.welgraven@malmberg.nl

c.geurtsen@CGBN.NL

j.piet@reviusdoorn.nl

## Samenwerken aan Nederlands: werken met teksten in vaardigheidoverstijgende opdrachten

### 1. Inleiding

Lezen is een belangrijke vaardigheid voor het vak Nederlands en voor het succes van leerlingen in het voortgezet onderwijs. Dat staat buiten kijf. Teksten staan centraal in het functioneren en communiceren van mensen. Digitale teksten, teksten op papier, geschreven teksten, te schrijven teksten... ze vormen het hart van het schoolvak Nederlands.

Veel docenten en leerlingen werken intensief met teksten. En omdat het Cito-examen het einddoel is, is het middel vaak de vertrouwde set vragen die moet garanderen dat een leerling een voldoende haalt tijdens het centraal examen.

Maar: gaat het bij een dergelijke aanpak over leesvaardigheid? Gaat het over het leren omgaan met teksten? Begrijpt een leerling de tekst als hij in drie meerkeuzevragen weet te melden dat het een betoog is, met een opsommend verband tussen alinea 3 en 4 en een verkeerde vergelijking in alinea 9? Niet dus.