

Guido Cajot & Jan Coenegrachts  
UC Leuven Limburg  
Contact: [guido.cajot@ucll.be](mailto:guido.cajot@ucll.be)  
[jan.coenegrachts@ucll.be](mailto:jan.coenegrachts@ucll.be)

## **Oriënt – Een *serious game* academische woordenschat voor studenten hoger onderwijs**

### **1. Inleiding**

De laatste jaren is er een verschuiving in het denken over taalbeleid gekomen n.a.v. onderzoek naar de echte problemen bij leerlingen/studenten in het secundair en hoger onderwijs. Meer en meer komt de focus op taalcompetentie te liggen: een integratie van kennis, vaardigheden en attitudes. In deze driedeling van een taalcompetentie wordt er nu veel meer het accent gelegd op woordenkennis, naast informatiegeletterdheid en communicatie.

Op de studiedag van het Nederlands/Vlaams Platform Taabeleid Hoger Onderwijs (Rotterdam, 16 februari 2018) bracht Jordi Casteleyn (Universiteit Antwerpen) de presentatie “*Don’t mind the future. Try not to understand it.*” Hierbij ging hij dieper in op de publicatie van de Nederlandse Taalunie ‘*Iedereen taalcompetent*’ (Vanhooren, Pereira & Bolhuis 2017) en m.b. op de nood aan specifieke training van woordenschatkennis (= intentioneel en expliciet woordenschatonderwijs), zeker bij zwakkere

taalleerders, omdat zij onvoldoende gebruik kunnen maken van incidentele en impliciete woordleersituaties. (o.a. Swanborn & De Glopper 2002).

Jan Coenegrachts (UCLL-lector Nederlands van de lerarenopleiding Bachelor Secundair Onderwijs) en Ruben Jans (UCLL-lector en senior researcher van de expertisecel [ed+ict]: Education & ICT) ontwikkelden vanaf het academiejaar 2014-2015 een digitale woordenschattrainer, *Oriënt*. De bedoeling was om de academische woordenschat van laatstejaarsleerlingen secundair onderwijs en studenten hoger onderwijs uit te breiden. *Oriënt* is een *serious game* (een 'spel' waarbij het leerdoel het verwerven van kennis of vaardigheden is) en wordt reeds gebruikt door ongeveer 10.000 gebruikers in het secundair en het hoger onderwijs. De gebruikers kunnen deze *serious game* spelen zowel op computer, *smartphone* als tablet. De *game* werkt zowel online als offline.

## 2. Oriënt 1.0

Kennisoverdracht in het hoger onderwijs gebeurt meestal via geschreven teksten die door lesgevers in (vaak) grote groepen wordt overgebracht. Dit alles gebeurt in een school- en vaktaal die, zeker in het eerste jaar van een opleiding, verschilt van de leefwereldtaal van de eerstejaarsstudenten. In het secundair onderwijs wordt dit 'schooltaal' genoemd; in het hoger onderwijs 'Academisch Nederlands'. Woorden zijn de basiselementen voor kennisoverdracht: de lector of de syllabus geven woord voor woord uitleg, verklaringen worden verwoord, gedachteprocessen worden onder woorden gebracht en in allerlei bewoordingen worden verschijnselen/gebeurtenissen beschreven die zich elders in tijd en ruimte bevinden. Taal, leren en denken zijn nauw met elkaar verbonden en in het hoger onderwijs vormt woordenschat voor veel studenten een probleem: een groter abstractieniveau, minder contextuele steun en veel vakterminologie (in het bijzonder moeilijk bij woorden die in verschillende vakken een andere betekenis hebben).

Een nieuw woord dat door een lector terloops en intentioneel (of niet) aangebracht wordt, is vaak onbekend voor de student. Die probeert dit woord te begrijpen door gebruik te maken van de context en hanteert bepaalde taalleerstrategieën die hij zich eigen heeft gemaakt. De lector zal vaak zelf door herhaling, het gebruik van een synoniem, een visualisering, enz. voor bijkomende ondersteuning zorgen.

Met *Oriënt* ontwikkelde UCLL een *serious game* academische woordenschat waarbij de gebruikers via zestien verschillende soorten oefeningen kennis maken met woorden op receptief, productief en strategisch vlak. Er wordt gebruik gemaakt van authentieke contexten uit kranten en tijdschriften en van afbeeldingen en foto's die bijdragen tot woordbegrip. *Oriënt* blijft rekening houden met *de Viertakt* of *de vierfasendidactiek* van van den Nulft en Verhallen (2009). De essentie ervan is dat de gebruiker woorden leert

door ze meerdere keren in verschillende contexten tegen te komen. Eerst moet de leraar ervoor zorgen dat leerlingen/studenten betrokken raken (*voorbewerken*). Daarna proberen ze vat te krijgen op de betekenis van een woord (*semantiseren*). Daarbij maken ze gebruik van een aantal woordstrategieën zoals delen van woorden herkennen en de context exploreren. De derde fase is het inprenten in het geheugen of het vastzetten van de betekenis in het mentale lexicon (*consolideren*). Ten slotte controleert de leerkracht of de leerlingen het woord ook effectief verworven hebben (*controleren*).

### 3. Oriënt 2.0

Bij bevragingen bij leerlingen/studenten en leerkrachten/lectoren kwam telkens de bedenking dat *Oriënt* te moeilijk is voor meertalige/anderstalige studenten. Dat is jammer, omdat net zij nood hebben aan ondersteuning voor woordenschatverwerving. Meertalige leerders hebben baat bij intentioneel en expliciet woordenschatonderwijs, omdat zij onvoldoende gebruik kunnen maken van incidentele en impliciete woordleersituaties.

In de volgende ontwikkeling van *Oriënt* willen de *Oriënt*-onderzoekers ervoor zorgen dat de geselecteerde woorden en contexten ook voor de groep van meertalige leerlingen/studenten aangepast zijn aan hun beheersingsniveau. *Oriënt 2.0* moet zo ontwikkeld worden dat de taaldrempel laag genoeg is. Rekening houdend met *scaffolding* biedt *Oriënt* oefeningen aan die gaandeweg steeds moeilijker worden en waarbij ondersteuning wordt afgebouwd. Het is een evolutie van het initieel aanbieden van veel ondersteuning (meer context) naar het geleidelijk afbouwen daarvan naarmate het woord wordt vastgezet.

De *gamification* bleek vanaf de start van *Oriënt* een belangrijke troef te zijn om gebruikers te motiveren. De mogelijkheid om ‘sterren’ te verzamelen, lokte de competitie binnen klasgroepen en tussen individuele gebruikers uit. Op basis van frequentielijsten van woorden zou het ook mogelijk moeten zijn om in een volgende ontwikkeling van *Oriënt* te starten met meer gebruikte/bekende woorden om daarna moeilijke, minder frequent gebruikte woorden aan te leren. Op basis van de verzamelde data wordt de woordenreeks *in real time* aangepast aan wat – op dat moment – het beste bij de gebruiker past en hem op een hoger niveau brengt. Zo sluit het leerproces nauw aan bij de individuele leerbehoeften.

### 4. Een nieuw project

*Oriënt 2.0* wordt een digitale woordenschattool met zeer veel mogelijkheden voor adaptief onderwijs. Lectoren gaan zelf de woorden voor de studenten selecteren. Hierbij maken ze gebruik van frequentielijsten, maar houden ze ook rekening met de

opleiding die de studenten volgen en de woordenschat die hiervoor nodig is. Lectoren kunnen de individuele trajecten van studenten beter opvolgen en aansturen, al blijft de student verantwoordelijk voor het eigen leerproces. Er zullen verschillende profielen van gebruikers ontwikkeld worden en de *gamification* moet hen stimuleren om telkens een ‘hoger’ profiel te bereiken. *Oriënt* lijkt zo in niets meer op het ‘lijstjes leren’ van vroeger, al is de doelstelling niet veranderd, nl. kennisverwerving op basis van woordenschatkennis.

## Referenties

- Swanborn, M.S.L. & K. de Glopper (2002). “Impact of reading purpose on incidental word learning from context”. In: *Language Learning*, 52 (1), p. 95-117.
- Van den Nulft, D. & M. Verhallen (2009). *Met woorden in de weer*. Bussum: Coutinho.
- Vanhooren, S., C. Pereira & M. Bolhuis (2017). *Iedereen taalcompetent! Visie op de rol, de positie en de inhoud van het onderwijs Nederlands in de 21ste eeuw*. Den Haag: Algemeen Secretariaat Nederlandse Taalunie.