

Een potje memory met een 30-koppig monster

-De kracht van educatieve gezelschapsspellen in de lessen Frans op het AVO-

Door: Henrike Hoekerd, Dalie Oujamaâ, Anja Timmer en Arnold van Veen

Een potje memory met een 30-koppig monster

-De kracht van educatieve gezelschapsspellen in de lessen Frans op het AVO-

Door: Henrike Hoekerd, Dalie Oujamaâ, Anja Timmer en Arnold van Veen

De afgelopen decennia heeft het gedrag dat leerlingen vertonen bij het aanleren van een moderne vreemde taal (MVT) in het algemeen voortgezet onderwijs (AVO) veel docenten, psychologen en taalkundigen geïntrigeerd. Talrijke onderzoeken vonden plaats en ingewikkelde begrippen als interferentie en fossilisatie kwamen al snel om de hoek kijken. Echter, het antwoord op de vraag hoe leerlingen nu het makkelijkst een moderne vreemde taal leren, moeten de wetenschappers ons schuldig blijven.

Tot op de dag van vandaag vragen leraren zich dan ook af op welke manier en met welke werkvormen zij hun leerlingen functioneel bezig kunnen laten gaan met het leren van een moderne vreemde taal. Bij gebrek aan beter werden door de jaren heen werkvormen als samenwerkend leren en materialen als educatieve computerprogramma's door veel docenten bejubeld. Het mogelijk nut van educatieve gezelschapsspellen bleef echter tot op dit moment onderbelicht. Dat zal door middel van dit artikel gaan veranderen.

In deze tekst zullen we namelijk niet alleen aandacht besteden aan de vraag in hoeverre educatieve gezelschapsspellen de verwerving van de moderne vreemde taal ten goede kunnen komen, maar we zullen ons eveneens gaan verdiepen in de nevenfuncties van het educatieve gezelschapspel. Met behulp van deze informatie zullen we een antwoord kunnen geven op de vraag in hoeverre verschillende educatieve gezelschapsspellen (zoals memory, kwartet en ganzenbord) voor leraren en leerlingen van belang zijn op het gebied van retentie en motivatie binnen het verwervingsproces van een moderne vreemde taal.

Kennisoverdracht

Het moge duidelijk zijn dat een artikel over de mogelijke functionaliteit van educatieve spelletjes in het AVO enige informatie noodzaakt over educatieve spellen in het algemeen. Gelukkig is er een aantal onderzoekers (M. van den Berg, S. de Groot en A.L.C. van Veen) dat zich al heeft bezig gehouden met educatieve spellen en om meer over de spellen te weten te komen, zullen we ons dan ook op de bevindingen van deze onderzoekers baseren. In *Onderwijs en games – een goede combinatie*, definieert Van den Berg (2003) het educatieve spel als een spel dat er naar streeft om de speler iets te *leren*. Hoewel het leren van spellen op verschillende manieren kan gebeuren, proberen educatieve spellen het leerproces voornamelijk *spelenderwijs* te laten verlopen. Het educatieve spel is welbeschouwd in de eerste plaats een *spel*.

Hoewel er talloze overeenkomsten te bedenken zijn tussen gewone gezelschapsspellen en educatieve gezelschapsspellen, zoals Van Veen (2006) in *Apprendre le français en jouant* beschrijft, is het belangrijk een onderscheid te maken tussen deze twee typen spellen. Waar de eerste variant zich voornamelijk op de amusementswaarde richt, staat in de tweede variant de kennisoverdracht centraal. Het is dan ook vanzelfsprekend dat als een spel niet over een leerelement beschikt, het moeilijk te classificeren is als een educatief spel.

Afgezien van de beschikking over een leerelement, zijn er overigens meerdere karakteristieken waarover het spel moet beschikken alvorens het als een educatief spel bestempeld kan worden. Van Den Berg (2003) stelt bijvoorbeeld dat een educatief spel de docent in staat moet stellen om de vorderingen die zijn leerlingen maken, vast te kunnen

stellen.¹ Het spreekt hierbij voor zich dat zowel de leerling als de leraar zicht moet krijgen op de vorderingen die geboekt worden. Immers, indien een leerling geen groei bemerkt in de leerstof, bestaat het risico dat de motivatie om het spel te spelen dreigt te verslappen.

Feedback

In aansluiting hierop is het in de tweede plaats van belang dat het doel van het spel zowel voor de leerling als voor de docent zichtbaar is. Naarmate de leerling de indruk heeft dat de leerstof die in het spel getoetst wordt voor hem belangrijk is, zal de deelname aan het spel interessanter worden. Een goed educatief spel beschikt volgens Van Den Berg verder over de mogelijkheid tot feedback. Het moge duidelijk zijn dat een leerling die niet kan leren van zijn eigen of van andermans fouten, belemmerd wordt in zijn leerproces. Feedback is dan ook een essentieel bestanddeel van een educatief spel. Margriet van der Veen-Hessels, Inge van Veen en Ulrike van der Groep-Heid, allen als docent werkzaam binnen het onderwijs (hetzij primair -, hetzij secundair onderwijs) verschaffen ons het laatste kenmerk van educatieve spellen: educatieve spellen kunnen de leerstof aantrekkelijker maken. Door de aanwezigheid van aantrekkelijke kleuren, tastbare materialen en het competitie-element zou het spel de motivatie kunnen verhogen. Hier zullen we later nog dieper op ingaan.

Software

Hoewel we tot op dit moment voornamelijk hebben gesproken over educatieve spellen in het algemeen, is het van belang om nu een onderscheid te maken tussen verschillende typen educatieve spellen. Zo zijn er de laatste jaren verscheidene onderzoeken (Van Den Berg, (2003) en Klop, (2005))

¹ Dit zou de docent kunnen doen door de leerlingen te onderwerpen aan pretesten, tussentijdse testen en posttesten.

uitgevoerd naar het nut van educatieve *computerprogramma's*. Het moge duidelijk zijn dat educatieve computerprogramma's van gezelschapsspellen verschillen vanwege het elektronische karakter en de nadruk op de individuele kennisoverdracht. Naast de overweldigende overvloed van educatieve software, bestaat er dan nog de groep educatieve *bord- of gezelschapsspellen*, die zoals we kunnen lezen in *Spelend leren werkt* van De Groot, nog verder onderverdeeld kan worden in verschillende typen bordspellen zoals ganzenbord, memory, kwartet, puzzels en quizen. Waar educatieve computerprogramma's opvallen door hun elektronische en individuele karakter, kenmerken de bord- of gezelschapsspellen zich door de aanwezigheid van tastbare materialen (pionnen, scoreborden en kaartjes) en het meer samenwerkende karakter.

Nummertje trekken

Afgezien van de samenwerking waarover zo meteen uitgebreider gesproken zal worden, is de toevlucht tot gezelschapsspellen uit praktische redenen voordelig ten opzichte van educatieve software: waar je op sommige scholen haast een nummertje moet trekken alvorens het computerlokaal te kunnen gebruiken, is het bordspel in vrijwel elk lokaal uit te voeren.

Wat volgens Ries de Vries, docent Frans aan het Greijdanus College in Zwolle, verder handig kan zijn, is het feit dat veel bordspellen toepasbaar zijn voor verschillende doelgroepen.

Een derde voordeel van educatieve bordspellen wordt ons door leerlingen zelf verschaft. In een enquête onder een 100-tal leerlingen Frans uit tweede en vierde klassen van verschillende scholengemeenschappen zegt een meerderheid educatieve gezelschapsspellen op prijs te stellen omdat het gewoon 'iets anders is' dan normaal. Aangezien het karakter van educatieve gezelschapsspellen vernieuwend kan zijn, spreekt het voor zich dat het gebruik van een dergelijk spel de meer gangbare lesvormen kan doorbreken.

Onderzoek

Alvorens meer te kunnen zeggen over de uitkomsten van de hierboven genoemde enquête, is het van belang meer te weten over het onderzoek dat bij deze enquête werd uitgevoerd.

Omdat we niet alleen van de leerlingen wilden weten wat ze van het spelen vonden, maar ook wat ze aan het spelen hadden (qua retentie en motivatie), hebben we verschillende testen (pretesten, tussentijdse testen en posttesten gevolgd door enquête) met de leerlingen gedaan. Omdat in het onderzoek de verwerving van nieuwe woorden centraal stond, werden nieuwe (en enkele bekende) dieren- en landennamen door middel van verschillende spelsoorten aangeleerd en getoetst. De gebruikte spelsoorten behoorden tot de categorie memory, kwartet en ganzenbord. Van elke spelsoort waren ook twee vormen. Zo was er dus een ganzenbord over dieren en een ganzenbord over landen. Hetzelfde was het geval met de memory-spellen en de kwartetten. In het gehouden onderzoek werd één les besteed aan het aanleren van de nieuwe woorden.

In de eerste 25 minuten (ronde 1) stond afhankelijk van het spel de verwerving van de dierenamen centraal en in de tweede 25 minuten (ronde 2) stond de verwerving van de landennamen centraal. Het was de bedoeling om bij elk speltype zoveel mogelijk van de 20 nieuw te leren woorden te leren en te onthouden. Om een indruk te krijgen van de houding van de leerlingen t.o.v. de spellen werd het spelen geobserveerd door een van de onderzoekers. Het mocht duidelijk zijn dat de spellen onder de testgroepen gerouleerd werden. Zo kreeg een groepje dat in ronde 1 leerde d.m.v. een kwartet in ronde 2 de kans om te verwerven door een andere spelvorm. De eerste les na het onderzoek kregen de geteste leerlingen een posttest waarin de langsgesproken dieren- en landennamen getest werden.

M.b.v. de scores van deze eindtoets en de scores van de pretest (gehouden voor het onderzoek) was het mogelijk om de vorderingen na afloop van het

onderzoek te meten. Na het onderzoek werden de resultaten van de retentie vergeleken met de resultaten van de motivatie en andere factoren als de waardering voor het samenwerkende en het competitieve element.

Resultaten

De resultaten van het onderzoek verschilden sterk bij de verschillende doelgroepen. Zo bleek het memory-spel (dieren) bij de tweede klassen met bijna 7 (op 20)² nieuw verworven woorden veruit het beste én leukste leerspel te zijn. Memory landen blijkt echter het slechtste leerspel te zijn, hetgeen vreemd is aangezien memory dieren tot de beste resultaten leidde. We tasten in het duister over de oorzaak hiervan. In VWO 4 ging de pluim ruimschoots naar het ganzenbord (zowel dieren als landen) waarbij de retentie bijna 10% hoger lag dan bij de andere spelvormen. In de vierde klassen wordt dit speltype ook het leukst gevonden, daar het karakter van het spel volgens de leerlingen interactiever van aard (leren van elkaars fouten) is dan dat van de andere spellen. Wanneer we de resultaten van de retentie vergelijken met die van de motivatie, lijkt er niet echt een voorkeur voor een speltype. Waar de tweede klas, zo blijkt uit de enquête die na het onderzoek werd afgenomen, een lichte voorkeur heeft voor het memory-spel, ziet de vierde klas beduidend meer in het ganzenbordspel.

Zoals blijkt uit de enquête, geven de leerlingen uit de tweede klas de voorkeur aan memory en in lichte mate ook aan kwartet omdat deze spelvormen makkelijker te spelen waren. De plaatjes waren bovendien mooi, wat, aldus de leerlingen, het spelplezier verhoogt. Het ganzenbord wordt door de tweedeklassers voornamelijk als irritant gezien vanwege het herhalende karakter

-
- 2 Scores van het onderzoek in de tweede klas.
Aantal nieuw geleerde woorden: 1. memory dieren (6,3), 2. ganzenbord landen (5,8), 3. kwartet dieren (5,3), 4. ganzenbord dieren (5,3), 5. kwartet landen (5) en 6. memory landen (3,8)

(bij een fout antwoord moet net zolang teruggegaan worden tot er een goed antwoord gegeven is).

Wanneer we de vierdeklassers echter aan het woord laten over het ganzenbord, horen we iets heel anders. De pionnetjes, de zicht- en tastbare materialen worden aangenaam gevonden en de herhaling als leerzaam. De meningen van de testgroepen lopen dus sterk uiteen en op dit ogenblik kunnen we dan ook geen favoriet speltype bedenken voor de klassen, tenzij we een nieuwe vorm bedenken die het goede van de verschillende speltypes in zich verenigt. Maar hierover later meer.

Uitdagend

Immers, er kan nog veel meer gezegd worden over de resultaten van de enquête die bij het onderzoek gehouden werden. Zo blijkt uit de enquête waarin stellingen op grond van een schaalverdeling van 1 tot 5 (waarin 1 correspondeert met helemaal mee eens en 5 met helemaal mee oneens) beoordeeld moesten worden, dat leerlingen het doen van een spel als afwisseling van een gewone les als zeer aangenaam ervaren. Uit de stelling *'er worden vaak spellen gespeeld om nieuwe woorden te leren'*, bleek dat op geen enkele school spellen ingezet worden en dat terwijl de leerlingen dit wel graag zouden zien. Meer dan 80% van de ondervraagde leerlingen geeft aan dat de leerlingen graag zouden willen dat educatieve gezelschapsspellen, zoals die in het onderzoek gebruikt werden, een groter aandeel krijgen. Dit niet alleen omdat ze het als 'leuker' beschouwen, maar ook omdat ze de mening toebedeeld zijn dat het spelen van dergelijke spelletjes een positieve invloed heeft op hun eigen leerproces. Zo geven de leerlingen aan dat ze m.b.v. een spel woordjes sneller en efficiënter leren. Daarbij zorgt volgens de leerlingen het visuele karakter middels illustraties ervoor dat ze de woordjes makkelijker tot zich kunnen nemen en langer onthouden. In het huidige onderzoek hebben we dit niet getest. Toch spreekt het voor zich dat zeer interessant zou zijn om te onderzoeken of dit op lange

termijn daadwerkelijk het geval blijkt te zijn.

In tegenstelling tot wat eerder in ons artikel gesuggereerd werd, zeggen de leerlingen in de enquête dat een competitie-element in het spel het leerproces niet per definitie motiverender maakt. Dit is echter wel het geval wanneer we kijken naar hun opvatting over samenwerkend leren. De meeste leerlingen (zowel van klas 2 als van klas 4) geven aan dat het werken in groepjes en het elkaar nodig hebben om het spel met succes te spelen hoog in het vaandel staat. Teamwerk krijgt in de enquête de voorkeur boven individueel werk, waar bij het spelen van educatieve software vaak sprake van is.

Variatie

Uit de enquête konden we voorts afleiden dat de leerlingen het spelen leuk vonden omdat het een afwisseling was op de normale lesvormen. In de enquête vinden de leerlingen er geen doekjes om dat er vrijwel nooit dergelijke taalspellen gespeeld worden en dat er eigenlijk geen goede vergelijking met andere leermethodes is, omdat educatieve gezelschapsspellen simpelweg zo weinig toegepast worden in de les.

De leerlingen gaven tot slot in de enquête aan dat ze door het gebruik van educatieve gezelschapsspellen meer gemotiveerd worden om te leren (hetzij woorden, hetzij grammatica). Het spreekt voor zich dat dit gegeven natuurlijk niet alleen voor beginnende docenten, maar ook voor 'ouwe rotten' in het vak interessant kan zijn. Immers, bij een lastige klas zou de afwisseling van de traditionele werkvormen d.m.v. een gezelschapsspel de motivatie en het enthousiasme van de leerlingen kunnen verhogen. Het voordeel voor de docent is hierbij dat deze zich minder hoeft bezig te houden met orde, berispingen e.d. Het spelen van een educatief gezelschapsspel kan dus een positief effect hebben, zowel voor de leerling als de docent.

Welkome aanvulling

Het is duidelijk dat de centrale vraag in dit artikel maar slechts gedeeltelijk

beantwoord kan worden. Allereerst is er geen eenduidig antwoord mogelijk op de vraag welk spelsoort leidt tot de meeste retentie. Ten eerste omdat de resultaten binnen de steekproef teveel verschillen en ten tweede omdat een dergelijke vraag vergelijkende leermethodes binnen de les noodzaakt. Aangezien wij in ons onderzoek niet per se naar verschillende leerstrategieën hebben willen kijken, maar naar de opbrengst van verschillende spelsoorten is de retentievraag gelukkig ook niet het meest relevant.

Hetzelfde geldt voor de vraag welk spel het meest motiverend is. Niet één speltype springt er boven uit. Toch spreekt de motivatiescore voor het doen van spellen op zich wel boekdelen. Om een antwoord te geven op de vraag in hoeverre educatieve gezelschapsspellen dan wel van belang kunnen zijn voor het verwervingsproces van een vreemde taal kunnen we ons baseren op de andere conclusies uit de enquête. Samen spelen op zich vinden leerlingen leuk. Dat bleek niet alleen uit de enquête, maar ook uit de observaties. Ook de afwisseling op de normale werkvormen wordt prettig ervaren. Al met al kunnen we zeggen dat spelenderwijs leren de motivatie om het leren van een vreemde taal op zich zelf kan verhogen. En gezien het feit dat motivatie volgens Appel (e.a., 2002 : 3 : 58) en Van der Linden ook een belangrijke pijler is binnen het vreemde talenonderwijs, moeten we dit als talendocenten grondig koesteren. Het educatieve gezelschapsspel kunnen we dan ook als een welkome aanvulling op onze lessen omarmen!

Superspel

Dan rest natuurlijk de vraag wat volgens de leerlingen het ideale spel zou zijn. Om hier achter te komen baseren we ons opnieuw op de enquête. Elk spel heeft zijn voor- en zijn nadelen. Voordelen van het kwartet en de memory zijn de duidelijke plaatjes en de schrijftaal van de woorden (die bij het ganzenbord niet altijd duidelijk is voor de spelers). Voordelen van het ganzenbord zijn de tastbare materialen en het herhalende element. Het creëren van een zogenaamd 'superspel' zou al deze

ingrediënten in zich verenigen. Je zou dan het volgende spel kunnen krijgen: een ganzenbord met duidelijke plaatjes en uitdrukbaar vakjes. Onder het uitdrukbaar vakje staat telkens het woord op de juiste manier geschreven (zowel qua schrift als qua uitspraak). Het uitdrukbaar vakje kan natuurlijk opgevuld worden met het plaatje. Het tastbare materiaal blijft aanwezig, net als de herhaling, zij het dat dit mogelijk van zijn 'irritante' karakter ontdaan kan worden door het aantal hokjes dat teruggegaan moet worden, beperkt kan worden.

Speel ze!

Bronnenlijst

Literatuur:

1. APPEL, R., KUIKEN, F. (e.a.) (red., 2002). *Taal en taalwetenschap*. Blackwell Publisherd Ltd, a Blackwell Publishing company.
2. LINDEN, E. van der. *Théorie de l'apprentissage des langues*. Niet gepubliceerd artikel uit de taalkundige reader van de Universiteit van Amsterdam.
3. VEEN, A.L.Chr., van (2006). *Apprendre le français en jouant – Étude des effets des jeux éducatifs sur l'acquisition du français langue étrangère*. Bachelorthesis Franse taalverwerving, Universiteit Utrecht.

Internet:

1. BERG, M., van den (2003). *Onderwijs en games – een goede combinatie*. Startpagina voor het onderwijs:
<http://www.docentenplein.nl/vakinfo0401/games.html>.
2. GROOT, S., de. *Spelend leren werkt! De kracht van educatieve spellen*. Kultiva:
<http://www.kultiva.nl/artikel%20educatieve%20spellen%20en%20games.pdf>.
3. KLOP, M.A. (2005). *Juf, Minigolf is leuk, mag ik het nog een keer doen? – De motivatie en het leerproces van rekenspelletjes op Reken Web*. Masterthesis onderwijskundig ontwerp en advisering Universiteit Utrecht:
<http://www.fi.uu.nl/publications/literatuur/6595.pdf>.