

toekomst zijn we wel van plan om leerlingen een stem te geven in hoe het taalbeleid zich verder ontwikkelt.

EEN DOORLOPEND VERHAAL

Taalbeleid blijft een aandachtspunt, en dat zal in de toekomst alleen nog maar sterker worden – kijken we maar naar de stijgende instroom van leerlingen die het Nederlands niet als thuistaal hebben. Het is daarom goed dat GOK-uren aan taalbeleid worden besteed, maar tegelijk steunt zo'n taalbeleid maar al te vaak op de goodwill van (taal)leerkrachten. Er zouden daarom gerust nog wel wat meer uren toegekend mogen worden aan het GOK-beleid, om verder rond taal te kunnen werken.

Deze bijdrage ronden we graag af met een succesverhaal op onze campus. Een leerling kwam in 2009 in onze middenschool terecht in het eerste leerjaar van de B-stroom, na een succesvol parcours te hebben afgelegd in het bijzonder lager onderwijs. De leerkrachten waren echter overtuigd van zijn leercapaciteiten en konden hem overtuigen om zijn eerste jaar over te doen, maar dan in de A-stroom. Twee jaar lang heeft deze leerling deelgenomen aan het project 'leren thuis leren' en dankzij de nodige talige en wiskundige ondersteuning in het atheneum studeerde hij in 2016 af in de richting wetenschappen-wiskunde. Hij schreef zich dit academiejaar in voor de richting biomedische wetenschappen aan de Universiteit Hasselt. Dergelijke verhalen tonen aan dat taalbeleid slechts één pijler is in het geheel van leerondersteuning, maar dat het wel een cruciale pijler is, die echt een impact kan hebben op de leerloopbaan van leerlingen en voor succesverhalen kan zorgen. En elke leerling wil op school zijn of haar eigen succesverhaal schrijven, toch?

ORIËNT, *een serious game academische woordenschat*

Hogescholen en universiteiten doen steeds meer inspanningen om laatstejaars te begeleiden in hun keuzeprocessen voor het hoger onderwijs. De KU Leuven ontwikkelde hiervoor bijvoorbeeld het LUCI-platform met de bijbehorende LUCI-taaltest. Ondertussen is ook de taaltest voor startende studenten in de lerarenopleiding klaar. Taalvaardigheid is blijkbaar een belangrijke factor die de slaagkansen van instromende studenten in het hoger onderwijs beïnvloedt. Vanaf het eerste jaar wordt onder andere verwacht dat studenten teksten kunnen schrijven, vakliteratuur kunnen lezen en samenvatten, presentaties kunnen geven en notities kunnen nemen tijdens de les.

Jan Coenegrachts

Over de auteur

JAN COENEGRACHTS

is lector Nederlands en vakdidacticus in de BaSO-opleiding van de UC Leuven – Limburg in Diepenbeek. Daarnaast is hij voor dit project verbonden met de [ed+ict]-cel (Education and ICT) van dezelfde hogeschool.



VOORBEELD VAN EEN OEFENING OP PRODUCTIEF NIVEAU: HET WOORD IS DAN AL MINSTENS TWEE KEER GEPASSEERD



VOORBEELD VAN EEN OEFENING OP STRATEGISCH NIVEAU



VOORBEELD VAN EEN OEFENING MET AFBEELDINGEN OP BASISNIVEAU



VOORBEELD VAN FEEDBACK

ORIËNT

In de bovenstaande vaardigheden speelt woordenschat een grote rol. Uit onze persoonlijke ervaring in de lerarenopleiding blijkt dat studenten niet altijd over de woordenschat beschikken die je van een student in het hoger onderwijs mag verwachten. Daarom ontwikkelde de UC Leuven-Limburg met deze vaststellingen in het achterhoofd een *serious game* academische woordenschat, die binnen de oriënterings- en voorbereidingsinspanningen van de hogeschool past en daarom de naam 'Oriënt' meekreeg. We zijn ervan overtuigd dat een explicietere aandacht voor woordenschat nodig is en met Oriënt willen we derdegraadsleerlingen van het secundair onderwijs op een uitdagende manier voorbereiden op het hoger onderwijs.

DIDACTISCHE ACHTERGROND

Bij de ontwikkeling van de game zijn we uitgegaan van enkele wetenschappelijke en didactische inzichten. Ten eerste blijkt uit onderzoek dat verschillende soorten woordenschatonderwijs elkaar moeten aanvullen: zowel incidenteel (toevallig) als intentioneel (doelbewust), zowel impliciet (betekenis wordt niet nadrukkelijk uitgelegd) als expliciet (betekenissen worden wel nadrukkelijk uitgelegd).

Vooraf zwakkere taalleerders hebben baat bij intentioneel en expliciet woordenschatonderwijs, omdat zij onvoldoende gebruik kunnen maken van incidentele en impliciete woordleersituaties. Net daarom hebben we met Oriënt vooral gekozen voor intentioneel-expliciet woordenschatonderwijs, ook omdat we ervan uitgaan dat tijdens de normale lesmomenten voldoende ruimte is voor incidentele en impliciete woordenschatverwerving. De game is

dus een aanvulling bij modern taalontwikkelen en communicatief taalvaardigheidsonderwijs.

Ten tweede hebben we rekening gehouden met de vierfasedidactiek, die in de leerplannen Nederlands als de na te streven didactiek voor woordenschatonderwijs naar voren geschoven wordt. De essentie ervan is dat je woorden leert door ze meerdere keren in verschillende contexten tegen te komen. Eerst moet de leraar ervoor zorgen dat je leerlingen of studenten betrokken geraken (*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 daadwerkelijk verworven hebben (*controleren*).

In de game maken de leerlingen via zestien verschillende soorten oefeningen kennis met woorden op receptief, productief en strategisch vlak. Omdat je woorden slechts duurzaam verwerft, als je ze verschillende keren in verschillende contexten tegenkomt, zullen leerlingen de woorden meerdere keren voor de kiezen krijgen, op verschillende niveaus: van een eerder gemakkelijk over een middelmatig tot een moeilijker niveau. Maken ze een fout op het basisoniveau (receptief), dan krijgen ze later in het spel opnieuw een basisoefening over hetzelfde woord. Antwoorden ze juist, dan krijgen ze een oefening op een moeilijker (productief of strategisch) niveau, totdat ze op de drie niveaus een oefening correct hebben opgelost. Dan verdwijnt het woord uit hun programma.

In de oefeningen wordt gebruik gemaakt van authentieke contexten uit kranten en tijdschriften en van afbeeldingen en

foto's, die bijdragen tot het woordbegrip. Daarnaast wordt het strategisch denken over woorden gestimuleerd. De leerlingen krijgen ook steeds feedback na iedere opgave.

GAMIFICATION

Bovendien worden de leerlingen geprikkeld om verder te spelen via een vorm van gamification. Leerlingen moeten sterren verzamelen door drie keer na elkaar juist te antwoorden. Als ze genoeg sterren verzameld hebben, kunnen ze overgaan naar een hoger level. Uit een steekproef bij een testpubliek van ongeveer 150 leerlingen (van zowel aso als tso) en studenten blijkt dat meer dan 85% de game een leuke manier vindt om woorden te leren. Bovendien oordeelt 90% dat de game leerrijk is.

SELECTIE VAN WOORDEN

Voor de selectie van woorden zijn we ervan uitgegaan dat studenten hoger onderwijs de actualiteit moeten kunnen volgen. Ze zijn immers ook wereldburgers. Daarnaast mochten de woorden niet te vakspecifiek zijn. Vaktermen krijgen in de lessen immers voldoende aandacht. Daarom zijn we bij de selectie van de woorden als volgt te werk gegaan: ten eerste hebben we gedurende twee maanden de hoofdartikels van *De Morgen* en *De Standaard* gescreend op moeilijke woorden. Daarnaast hebben we aan docenten van de UCLL gevraagd welke woorden studenten in het hoger onderwijs zeker moeten kennen. We hebben ook woorden uit syllabi van verschillende opleidingen geselecteerd. De BaSO-opleiding van de UC Limburg hanteert ook een lijst van 200 woorden die de studenten zeker moeten kunnen gebruiken. Ten slotte hebben we eerste-

jaarsstudenten gevraagd om woorden in cursussen en dagbladen te zoeken waarvan ze de betekenis niet goed kenden, maar waarvan ze vermoedden dat ze vaak voorkwamen en dat ze die eigenlijk zouden moeten kennen. Dat heeft geleid tot een corpus van meer dan 1000 woorden, waarvan er op dit ogenblik ongeveer 350 in de game verwerkt zijn. Enkele voorbeelden: *arbitrair, a posteriori, correlatie, precedent, representatief, triviaal, relatief, pejoratief, leek, globaal, beamen, aanleiding*, enzovoort.

Telf aan
de slag
met Oriënt?

De game is voorlopig gratis. Om ervan gebruik te maken, volstaat het om een Excellijst met de namen van de leerlingen per klas te bezorgen aan Ruben Jans (ruben.jans@ucll.be). Wil je meer inhoudelijke informatie over deze *serious game*, neem dan contact op met Jan Coenegrachts (jan.coenegrachts@ucll.be).