

In de computerhoek! Educatieve toepassingen en achterstand

1 december 2006

Auteur: Kathleen Collijs

Volume: 36

Nummer: 2

Pagina's: 36-48

Documenten

- [vonk_jrg36_015.pdf](#)

36 in de computerhoek educatieve toepassingen en achterstand kathleen collijs i will defeat you verkondigt mijn tienjarig neefje verbeterd tijdens een spelletje het imaginair getrokken zwaard op mij gericht ik verbaas me over zijn engelse taalbeheersing hoewel hij sinds een jaar ook franse les heeft heb ik hem nog nooit op franse uitroepen betrupt tot ik snap waar de toch wel erg specifieke uitdrukking vandaan komt natuurlijk van de computerspelletjes waar zijn moeder hem zo moeilijk van weggelukt krijgt meer computers weinig ieders bereik en er werd volop met nieuwe revolutie technologieën geëxperimenteerd denk aan de hoogdagen van lernhout hauspie de isschien kent u ook wel de dis toepassingsmogelijkheden voor de nabije cussies over kredieturen beeld toekomst leken legio zeker ook voor scherm verdeeld over week en achterstandsleerlingen en allerlei doel week-end kinderen en jonge groepen voor wie men via de computer ren brengen doorgaans thuis alternatieven voor het klassieke onderwijs meer tijd door achter de hoopte te voorzien software die de leerling computer dan hun ouders lief op maat remedieert toepassingen van is en op school ook op school zijn com spraaktechnologie slimme vertalingen puters ondertussen standaard aanwezig hoewel er qua hoeveelheid en kwalitatieve nu het eerste decennium van een nieuwe uitrusting nog grote verschillen bestaan in eeuw voortschrijdt valt er helaas geen basisscholen werd in vele klassen een rase evolutie te bespeuren in de educa computerhoek ingericht en in de secundaire tieve toepassingen van het medium de scholen staan een of meerdere computer computer is niet echt geïntegreerd in het lokalen ter beschikking het idee van ieder klasgebeuren vaak zijn de lessen informa kind een computer lijkt echter nog veraf tica tekstverwerking programmering misschien is de rol van computers in het helemaal apart georganiseerd en wordt de nederlandstalig onderwijs uiteindelijk min computerhoek vooral gebruikt voor leer der groot dan een tijd geleden werd voor lingen die sneller klaar zijn of extra speld oefeningen moeten maken dit gebrek aan innovatie treft helaas ook leerlingen met het is ondertussen zo n zeven a tiental jaar taalachterstanden en leerproblemen de geleden dat educatieve software een hot zwakke leerders en anders-

talige nieuw item werd het internet kwam binnen een komers waarvan we hoopten dat ze bij de 36e jaargang nummer 2 december 2006 37 digitale evolutie wel zouden varen we onder drill en practice vallen de pakketten vinden hen in het kader van remediering of die vaardigheden inoefenen en automa differentiatie nog al te vaak ontredderd terug tiseren en kennis inslijpen in deze program in de computerhoek met een educatief ma s is niet echt sprake van verwerving van pakket waar ze kop noch staart aan krijgen nieuwe inzichten of vaardigheden ze zijn jammer want de bedoeling is net dat ze ook vaak toegespitst op deelvaardigheden hun achterstand op deze manier sneller en spelling en zinsbouw bijvoorbeeld of delen beter zouden inlopen en vermenigvuldigen en niet op functionele taal maar ga je vlotter praten of beter begrijpend of rekenvaardigheden de het idee van ieder lezen van een woordenschatprogramma dat pakketten vertonen ver kind een computer je eindeloos prenten met woorden laat der verschillen met be lijkt echter nog matchen zeker als je eigenlijk ook gewoon trekking tot de geboden veraf kan gokken word je schrijfvaardiger als je omkadering of context een reeks niet eens altijd frequent soms is er geen context gebruikte woorden correct moet spellen soms wordt er bij wijze en je als feedback niets anders dan fout te van context een spelletje aan de oefening horen krijgt zoiets is nog demotiverend verbonden en in een enkel geval is de ook en maakt van de computerhoek helaas context essentieel voor de opdracht het soms een beetje een straf toegegeven er zijn vooral deze drill en practice pakketten zijn ook leuke spelletjes of toeters en bellen die in de klas worden gebruikt voor reme bij sommige programma s maar de ham diering en differentiatie vraag is wat steekt de leerling er uiteindelijk op lange termijn van op en welke adventure games zijn anders opgebouwd meerwaarde biedt deze manier van werken het zijn pakketten met een raamverhaal voor achterstandsleerlingen waaraan allerlei opdrachten zijn opgehan gen een belangrijk verschil tussen de twee types software is het al dan niet voorop staan van een overkoepelend einddoel bij drill of avontuur drill en practice staan de oefeningen veeleer op zich terwijl in adventure games de in de voornoemde dagen van vooruitgangs oplossing van verschillende opdrachten optimisme toen de computers bijna samen tot het behalen van een einddoel spraken schreef walter schrooten een rap leiden dat laatste maakt voor de leerder port over de mogelijke toepassingen van begrijpelijk waarom hij iets moet doen wat educatieve software in zorgverbreding de de zin en betekenis van een opdracht is voorloper van het gelijkekansenonderwijs tenminste als het pakket goed in elkaar ter gelegenheid hiervan werden een aantal steekt bijvoorbeeld door in de loop van het educatieve programma s gescreend en in spel informatie en voorwerpen te verza een typologie gekaderd de typologie is nog melen kan de speler een reddingsactie tot altijd bruikbaar en de sterkst vertegen een goed einde brengen ook het raam woordigde categorieen software zijn ener verhaal van een adventure game biedt als zijds drill en practice en anderzijds adven het goed is meer context ture games december 2006 nummer 2 36e jaargang 38 dit verschil in aanpak en opzet kan men motiverend werken geschikt zijn qua eigenlijk ruwweg vergelijken met de gewone moeilijkheidsgraad en aansluiten bij lesin klaspraktijk digitale drill en practice komt houden daarnaast zijn er enkele aspecten dan eerder overeen met elementgerichte die extra aandacht verdienen

voor leer klassieke oefeningen terwijl educatieve krachten die met educatieve software willen computergames kenmerken gemeen heb werken is het interessant om materiaal voor ben met projectmatig en thematisch werken gebruik hieraan te toetsen aan vaardigheden en competenties de ruimere context in games maakt het werken aan relevante doelen vaardig mogelijk om net zoals bij een thematische heden en competenties bij voorkeur aanpak meer verbanden te leggen en een inzetbaar voor verschillende domeinen grotere mentale activiteit te bewerkstelligen of vakken net dat scheppen van betekenisvolle con net zoals voor pen en papieractivi texten met veel leerpotentieel is voor teiten is het niet overbodig om na te zwakkere leerders zo belangrijk gaan of het pakket wel degelijk aan relevante doelen werkt bijvoorbeeld in theoretisch bieden adventure games of sommige games moet je door middel pakketten die op die leest zijn geschoeid van multiple choice kennisvragen dus meer mogelijkheden voor dit doel beantwoorden zonder dat je daarvoor publiek bij vele drill en practice oefeningen de teksten moet lezen die in het spel rijst de vraag welke meerwaarde het digitaal zitten als je het antwoord niet weet aspect heeft voor het wegwerken van kan je als speler gewoon gokken of achterstanden integendeel het feit dat de moet je de informatie elders zoeken in leerlingen deze programma s zonder veel tegenstelling tot de verwachtingen die interactie en context moeten doorlopen het pakket oproept werkt het in verlaagt de effectiviteit er zijn echter een werkelijkheid dus niet echt aan infor paar belangrijke kanttekeningen en nuan matieverwerkende vaardigheden ceringen uiteraard moeten alle pakketten of het nu om drill en practice of om de doelen die leerkrachten met de adventure games gaat aan bepaalde crite pakketten beogen kunnen van velerlei ria voldoen niet alle adventures zitten goed aard zijn de kracht van multimediaal in elkaar en sommige drill en practice zijn materiaal is dat er veel meer mee kan relatief beter dan andere worden bereikt dan kennis of infor matieoverdracht van een vak educa tieve software kan worden ingezet om motorische vaardigheid en computer criteria voor goede vaardigheid te verbeteren informatie software verwerkende vaardigheden te oefenen te werken aan competenties om wel de criteria om educatieve software te overwo gen keuzes te maken pro screenen zijn in feite een digitale vertaling bleemo plossend denken te stimuleren van de kwaliteitscriteria die voor alle enzoverder educatief materiaal gelden bepaalde crite ria zijn voor de hand liggend het materi aal moet technisch en praktisch bruikbaar zijn 36e jaargang nummer 2 december 2006 39 voldoende aanbod en leerpotentieel het oplossen van opdrachten meer op bieden visuele hints baseren uiteraard mag dit er is nogal wat educatieve software die niet betekenen dat het taalaanbod te de speler kan doorlopen zonder ook schraal wordt er mag ook geen maar iets te hebben opgestoken wat overdaad aan informatie zijn de speler uiteraard niet de bedoeling is een moet overzicht behou den leerlingen voorbeeld hiervan is een online pakket zijn immers begrensd in hun cognitive voor jonge kinderen waarbij tekeningen load of mentale belasting en die grens moeten worden vervolledigd door wordt bij zwakkere leerders soms door ge talletjes met elkaar te verbinden de het overaanbod overschreden bedoeling hier van is dat de spelers de volgorde van de getallen leren kennen hulpmogelijkheden het zelfontdekken op het eerste zicht is dit leuk want de is een belangrijk kenmerk

element motiverend maar in feite lukt het ook van games toch moeten de pakketten om de tekening te maken door in het voor zwakkere leeders ook voldoende wilde weg te klikken het gebrek aan hulpmogelijkheden voorzien program leerpotentieel is in bepaalde gevallen ma s waar je een hele tijd in kan rond ook te wijten aan het schrale aanbod dolen zonder te weten wat te doen zijn sommige software is veel te arm aan niet geschikt ideaal is als er verschil relevante informatie om een meer lende types hulpbronnen zijn voorzien waarde te bieden voor verschillende leerstijlen het moet ook duidelijk zijn hoe en wanneer de voldoende ingebouwde ondersteuning leerlingen die bronnen kunnen raad bieden door context hulpmogelijk plegen bijvoorbeeld een pictogram van heden en feedback een vergrootglas om te focussen op dit criterium geldt bij uitstek als de bepaalde informatie educatieve software wordt gebruikt voor leerlingen met leerachterstand procesgerichte feedback de manier net zoals in een klassieke klassituatie waarop in het computerprogramma hebben deze leerlingen immers meer feedback wordt gegeven op fouten of nood aan extra ondersteuning het uitblijven van actie is zeer bepalend voor de m leerwaarde van het pakket betekenisvolle context het moet een leerling kan enkel leren reflecteren duidelijk zijn wat de bedoeling is van de en bijsturen als hij meer dan een goed opdrachten in het pakket en hoe de of fout reactie krijgt en toch enigszins opdrachten zich tot het einddoel uit de reactie van het programma kan verhouden het materiaal moet een afleiden waarom hij iets zus of zo moet sterke interne logica hebben ook al oplossen computers hebben wat bevat het fantasie elementen de feedback betreft sowieso beperkte leerlingen moeten het taalaanbod mogelijkheden toch verschilt de uit voldoende begrijpen of de betekenis werking hiervan nog sterk van pro ervan uit de context kunnen afleiden gramma tot programma sommige pro ook de kwaliteit van het visuele aanbod gramma s laten de speler fouten of speelt een rol want uit onderzoek blijkt minder gelukkige beslissingen maken dat vooral zwakkere leerlingen zich bij zodat deze ervaart wat de gevolgen zijn december 2006 nummer 2 36e jaargang 40 van zijn keuzes of ze proberen de soonlijke of passiefconstructies be fouten te analyseren en expliciteren wust en zuinig gebruik van specialis waarom iets fout is deze meer uitgetisch of figuurlijk of al te abstract werkte en realistische vorm van feed taalgebruik back is voor zwakke leeders een bonus aanzetten tot talige interactie computerprogramma s bieden vooral geschreven en soms gesproken informatie mondelinge taalvaardigheid mag criteria voor pakketten die echter niet worden verwaarloosd en is worden ingezet voor voor sommige leerlingen op bepaalde taalvaardigheid momenten zelfs prioritair bijvoorbeeld anderstalige nieuwkomers die al een voor pakketten die worden ingezet om basis luistervaardigheid hebben maar taalvaardigheid van taalzwakke leerlingen te amper kunnen lezen of schrijven daar verhogen moeten de bovenstaande criteria om hebben programma s op basis worden aangevuld en verfijnd waarvan leerlingen kunnen overleggen een duidelijke meerwaarde bijvoorbeeld effectief werken aan taalvaardigheid beeld een zoekopdracht die voor leer ook als er aan deelvaardigheden wordt lingen aanleiding is om een strategie te gewerkt moet dit uiteindelijk leiden tot bepalen of hypothesen te formuleren het beheersen van de verschillende hetzelfde geldt voor schrijfvaardigheid overkoepelende vaardigheden met programma s waar men ver-

werkende name mondelinge of schriftelijke infor schrijfp opdrachten aan kan koppelen matie voldoende begrijpen en monde bijvoorbeeld ling of schriftelijk begrijpelijk kunnen communiceren uit bovenstaande criteria blijkt impliciet andermaal dat goede adventure games meer voldoende en voldoende relevant taal kansen bieden voor zwakke leeders dan drill aanbod bieden en practice pakketten er is meer aanbod en weinig frequente woorden zoals char context feedback en ondersteuning zijn geren of gage leren spellen is niet doorgaans beter uitgewerkt en games lenen bepaald een prioriteit voor leerlingen zich beter tot interactie uiteraard is het leer met taalachterstand pakketten die zich potentieel van de software niet alleen afhan hieraan bezondigen zijn weinig rele kelijk van het type pakket ook het gebruik en vant het taalaanbod moet verder vol de omkadering zijn bepalend doende toegankelijk zijn voor taal zwakke leeders vaak zien we dat de teksten in softwarepakketten net zoals algemene gebruikstips in sommige schoolboeken geen reke ning houden met criteria zoals vol doende redundantie hetzelfde op stel een leerkracht vindt een potentieel verschillende manieren omschrijven interessant pakket dan is zeker aan te raden helderheid en structuur geen overdre dat hij de software voor het gebruik in de klas ven moeilijke constructies zoals onper zelf eens helemaal doorloopt zo kan hij het 36e jaargang nummer 2 december 2006 41 eerst vanuit het standpunt van de leerling verwerkingsoopdrachten moeten leuk en bekijken en proberen te voorspellen waar er uitdagend zijn het zelfontdekkende karak zich problemen kunnen voordoen en waar ter mag niet verdwijnen door het vooraf het meeste leerpotentieel zit vervolgens aanbieden van teksten of bepaalt hij aan welke doelen vaardigheden weggeven van oplossin effectief werken en competenties hij met het computer gen de bedoeling is met een adventure programma wil en kan werken de verdere veeleer om meer uit het game vraagt uitwerking van de lessen hangt hier uiteraard programma te halen en minstens zoveel mee samen het een en ander te voorbereiding als structureren voor zwak thematisch en daarna kan de ondersteuning en feedback kere leeders projectmatig van de software in kaart worden gebracht werken de leerkracht gaat na waar en hoe hij deze samengevat bestaat de kan versterken zeker voor zwakke leeders voorbereiding van het zal extra ondersteuning immers nodig zijn werken met een game in dit kan bijvoorbeeld door interactie met de de klas uit volgende acties doorlopen en leerkracht of andere leerlingen in te lassen of screenen doelen bepalen extra onder door te focussen op bepaalde informatie steuning voorzien verwerkingsopdrachten sommige programma s veronderstellen ook bedenken voortak of voorgesprek voor voorkennis die nog niet of onvoldoende zien en een kort nagesprek voor terug aanwezig is bij de leerlingen dan kan een koppeling uitwerken een heel stappenplan voortak worden voorzien waarbij het een en dat het idee van de computer als weinig ander wordt aangebracht of opgefrist arbeidsintensief instrument voor differen misschien is het zelfs nodig om als voor tiatie of als individueel leermiddel voor bereidende oefening de leerlingen relevante zwakke leeders zwaar bijstelt effectief computervaardigheden klikken slepen iets werken met een adventure game vraagt bewaren te laten inoefenen om de minstens zoveel voorbereiding als het leerlingen vertrouwd te maken met de thematisch en projectmatig werken waar gebruikte interface kun-

nen printafdrukken mee het eerder werd vergeleken en worden gemaakt van enkele beeldschermen individuele toepassingen van computer programma s zijn niet altijd een aanrader in het kader van het computerprogramma bedenkt de leerkracht enkele motiverende verwerkingsopdrachten en op basis hiervan voorziet hij een werkblad voor de leerlingen op die manier worden de leerlingen ook aangezet om het programma bewuster te doorlopen om de gewenste mondelinge interactie op gang te brengen kunnen er opdrachten bij zijn waarvoor de leerlingen per twee of meer moeten overleggen ook schrijf vaardigheid kan een beperkte plaats krijgen uiteraard mogen de ingrepen niet nefast zijn voor het spelplezier of de spanning de alleen achter de computer is niet altijd zinvol december 2006 nummer 2 36e jaargang 42 acht tot twaalfjarigen speler ter hulp kan roepen en schriftelijke feedback via briefjes verder kan de speler een voorbeeld van een goed adventure filmpjes bekijken en voorwerpen scannen in game voor leerlingen uit het basisonderwijs een laboratorium is de reeks rond oom ernst waarvan de fabelachtige reis van oom ernst het hoewel er veel ondersteuning in het pakket tweede deel vormt de cd roms zijn oor zit zijn er verschillende mogelijkheden om spronkelijk frans en werden door een deze verder uit te breiden zoals gezegd is nederlandse verdeler vertaald en bewerkt dat zeker voor achterstandsleerlingen onze zijn bedoeld voor kinderen ouder dan ontbeerlijk de leerkracht kan bijvoorbeeld acht maar omdat het niveau van de spelle allerlei documentatie over de landen uit het tjes eerder hoog ligt zijn ze beter geschikt spel ter beschikking stellen hij kan ook een voor oudere kinderen werkblad maken met vraagjes over het verloop en de inhoud van het spel wat kan de overkoepelende opdracht van deze game je doen met de foto s die je als speler is dat het boek met vermeende reisverhalen maakt wat zie je op de wereldkaart als de van het zonderlinge oude mannetje ernst leerlingen deze opdrachten in duo s moeten moet worden gered om dat te bekomen oplossen kunnen ze beurtelings spelen en moeten de spelers voor noteren werpen verzamelen en een goede opdrachten oplossen die ten slotte helpen een goede inleiding en inleiding en met verschillende reisbe afsluiting het spel voor de leerlingen afsluiting helpen stemmingen te maken kaderen zo kan men ter introductie een het spel voor hebben dit spel doet een koffer meenemen met wat relevante voor de leerlingen beroep op informatiever werpen en er de atlas of wereldbol bijhalen kaderen werkende vaardigheden met de leerlingen wordt vooraf besproken het begrijpen van de op wat mensen zoal meenemen op reis wat ze drachten en de tips maar allemaal kunnen doen op uitstap en waar ze ook motorische vaardigheden oriëntatie in naartoe kunnen echt of in hun hoofd als ruimte en probleemoplossend denken komen afsluiter kunnen de vraagjes van het werk aan bod het pakket sluit zowel aan bij lessen blad worden overlopen en krijgen de leer nederlands als bij lessen wereldoriëntatie lingen een verwerkende opdracht zoals het uitstippelen van een eigen denkbeeldige de fabelachtige reis is een goed spel reis het sturen van prentkaarten vanuit de omdat het aan diverse kwaliteitscriteria vreemdste bestemmingen of het maken van beantwoordt zo is het aanbod rijk en rele een imaginair album vant inhoudelijk gaat het over reizen naar verschillende landen en wat je op reizen zoal kan meemaken en verzamelen op twaalf tot zestienjarigen gebied van taal is er voldoende mondeling aanbod de teksten zijn ni-

et enkel schrijft een sterk punt is ook dat de onder in het kader van dit artikel zochten we naar steuning en feedback in het programma een goed voorbeeld van een recent game goed zijn uitgewerkt er is mondelinge feed voor leerlingen van het secundair onderwijs back in de vorm van een diertje dat je als materiaal dat mits de nodige ondersteuning 36e jaargang nummer 2 december 2006 43 ook voor minder sterke leerlingen kan de reeksen fysicus chemicus en worden ingezet helaas hebben we dit niet biotopia die aansluiten bij wetenschaps zo meteen gevonden er zijn sowieso voor lessen zijn ook als adventure game opge deze leeftijdscategorie weinig educatieve vat deze pakketten zijn kwalitatief beter en pakketten op de markt en de bestaande ogen ook heel mooi maar helaas te voldoen vaak niet aan de criteria of zijn niet moeilijk voor zwakke leerders onder andere aangepast of aanpasbaar voor achter door het gebrek aan ondersteuning bij het standsleerlingen nochtans zijn er theore spel de speler krijgt te weinig feedback en tisch veel mogelijkheden het zou bijvoor er is ook onvoldoende mondeling taal beeld om een spel kunnen gaan dat aansluit aanbod bij een bepaalde studierichting transport verzorging of dat gaat over een alge bovenstaande pakketten zijn cd roms meen onderwerp zoals milieu en dan vak tegenwoordig zijn vele educatieve toepas overschrijdend inzetbaar is singen online beschikbaar webkwesties bijvoorbeeld zijn eigenlijk een soort mini op onze zoektocht vonden we een educa adventures die je op het internet kan tief pakket rond water een thema dat kan spelen op basis van allerlei informatie aansluiten bij verschillende vakken en soms via links te verkrijgen moet je een waarmee aan uiteenlopende competenties overkoepelende opdracht tot een goed kan worden gewerkt dit pakket bleek einde brengen voor deze online toepas echter helemaal niet te beantwoorden aan singen gelden eigenlijk dezelfde criteria als de vooropgestelde criteria het vertoont voor de traditionele games na screening geen enkele logische samenhang en het van een aantal van deze spelen is ook hier raamverhaal het verzamelen van een soort de conclusie dat de meeste niet geschikt amuletten voor watervolken is eigenlijk een zijn voor zwakkere leerders alleen al het feit pover excuus voor het aanbieden van een dat het taalaanbod voornamelijk schriftelijk samenraapsel van losse weetjes de is maakt de kwesties voor deze leerlingen opdrachten bestaan uit meerkeuzevragen weinig toegankelijk het is jammer dat vele waarvan de oplossing vaak niet terug te toepassingen vooral op aso leerlingen vinden is in het programma zelf voor de schijnen te focussen speler is totaal niet duidelijk wat het doel is en hoe de verschillende onderdelen zich tot de bevindingen over kwaliteitscriteria elkaar verhouden de leerder bouwt dus gebruik en toegankelijkheid van educatieve niet echt samenhangende kennis op over software uit diverse onderzoeken hebben het thema het pakket blijkt na screening jammer genoeg nog niet geleid tot veel bovendien niet eens geschikt als informatie vernieuwing op dit vlak in het basis bron onder andere omdat er helemaal geen onderwijs kan men sommige al dan niet aandacht werd besteed aan de toegan expliciet educatieve adventures zoals de kelijkheid van het taalgebruik de bege reeks rond oom ernst inzetten in de les leidende tekst bij de prent over erosie die voor leerlingen van het secundair onderwijs luidt dat het regenwater stilzwijgend in de zijn er weinig mogelijkheden ondergrond doordringt is de spreekwoor delijke druppel die de emmer doet over er is veel te

doen geweest rond de nega lopen een gemiste kans tieve invloed van bepaalde spelen maar de positieve toepassingen worden jammer december 2006 nummer 2 36e jaargang 44 genoeg onvoldoende onderzocht of benut ook hier dezelfde observaties en kant nochtans hebben games in de trant van de tekeningen als voor het secundair onderwijs reeks de simms waarbij de speler zelf een aantal jaren geleden werd op het leefgemeenschappen moet inrichten en centrum voor taal en onderwijs in samen organiseren zeker educatieve waarde dit werking met diverse partners en een pro soort spelen noemt men simulatiegames ductiehuis een multimediale cursus ontwikkeld sommige daarvan zijn heel serieuze toepas om laaggeschoolde anderstaligen nederlands singen waarbij de speler bijvoorbeeld een aan te leren het pakket heet bonte was en bedrijf moet leiden of in levensechte situa wordt in verschillende onthaalscholen ingezet ties wordt gedropt simulaties worden dan voor zestienplussers de cursus bestaat uit ook gebruikt in de bedrijfswereeld en door een klassikaal gedeelte en een multimediale wetenschappers bijvoorbeeld om klimaat soap die de leerlingen individueel of per twee veranderingen te voorspellen of om chirurg kunnen doorlopen gen moeilijke technieken aan te leren er bestaan ook frivole versies waarbij de het soapverhaal is opgebouwd zoals een speler het nachtleven induikt of een pret adventure game de taalleerder is zelf het park inricht in ieder geval moet je een hoofdpersonage van het spel en de oversituatie manipuleren en daarvoor keuzes koepelende opdracht is het opstarten van maken die je kan baseren op de aange een wasserette dit moet hij doen door in boden informatie veel leerpotentieel op verschillende functionele taalgebruikssituatie verschillende vlakken dus ties naar het gemeentehuis gaan een informeel gesprek voeren de juiste taal op een nederlandse site vonden we overigens wel een volgen het is dus een taalleercursus maar bemoedigend voorbeeld van een toepassing tegelijk is het ook maatschappelijke orien van een soort simulatiespel voor het onderterend en komen onder andere sociale wijs het gaat om pakketten voor leerlingen vaardigheden aan bod de ontwikkelaars van technische en beroepsgeoriënteerde probeerden in deze game de vereiste richtingen bijvoorbeeld technisch installateur kwaliteitscriteria in praktijk te brengen waarbij opdrachten moeten worden uitge onder andere door de doordachte uitwer voerd zoals het opkalefateren van een oud king van feedback en ondersteuning de zwembad of het organiseren van een concert computerlessen worden aangevuld met op ibiza de leerder kruipt in verschillende klassieke lesuren rollen die hij later in het beroepsleven ook zal moeten opnemen omwille van de aanpak en uit de praktijk blijkt dat leerlingen erg gemoti het doelpubliek is dit zeker een origineel veerd zijn om met het programma te werken initiatief een leerkracht vertelde dat een ex okan er na twee jaar nog altijd enthousiast hebt u bonte was mee vroeg bij het zien van de laptop die hiervoor werd gebruikt jongere zestienplussers leerlingen kunnen soms wel moeilijker de discipline of concentratie opbrengen om het zestienplussers kunnen eventueel gebruik spel doordacht te doorlopen al kan je niet zo maken van de software die voor het volwas maar klikken als je niet alle antwoord senenonderwijs werd ontwikkeld al gelden mogelijkheden hebt beluisterd 36e jaargang nummer 2 december 2006 45 okan leerlingen zetten eigen tijdschrift op computer december 2006 nummer 2 36e jaargang 46 een van de belangrijke voordelen van de opvallen

werken met vet of mooie letter multimediale setting is ook dat de leerder de types indeling tekst titels hoe maak je een kans krijgt om op een veilige en niet tijdschrift visueel aantrekkelijk de leerlingen bedreigende manier zijn weg te vinden in van de gele klas smukten hun teksten op levensechte situaties bovendien verworft hij met digitale foto's en voegden er nog op een speelse manier een aantal com andere tekeningen en foto's aan toe het putervaardigheden die op school en daar tijdschrift heeft een mooie cover en bevat buiten onontbeerlijk zijn geworden zelfs een enquête over seizoenen waarvan de resultaten in mooie taartgrafieken worden voorgesteld andere toepassingen het interessante aan deze manier van werken is dat computervaardigheden geen de spoeling van goede educatieve software tegreerd en functioneel aan bod komen en voor twaalf tot zestienjarigen blijkt erg dun dat ook de bijhorende taal al doende wordt blijkt te zijn er moet dus naar alternatieve verworven tekstverwerking of fotobewer toepassingen worden gezocht de computer is geen doel op zich dat in aparte ter wordt op school geregeld ingeschakeld lessen aan bod komt het past hier mooi als informatiebron of als communicatie binnen het thema en bovendien leren de middel waarom niet voor zover de infra leerlingen zo actief omgaan met vorm structuur dit toelaat de computer volwaar kenmerken van teksten voor de minder dig integreren bij het behandelen van taalvaardigen schept dit de betekenisvolle bepaalde thema's context die voor hen zo belangrijk is zo realiseerde de gele onthaalklas van sint niklaas als eindproduct van het thema conclusie warm koud een aantrekkelijk tijdschrift onder begeleiding van de okan leer krachten bewerkten de leerlingen bestaan heeft educatieve software een meerwaarde de teksten over warm en koud een artikel voor leerders met achterstand ja maar met tips voor winterkwaaltjes ijsrecepten misschien niet op de manier waarop men filmbesprekingen en vulden deze aan het zich ooit voorstelde de drill en practice met eigen schrijfsels toeristische informatie oefeningen die de meerderheid van het aan een wedstrijd vraag interviews een tijd bod uitmaken zijn minder of niet geschikt schrift moet echter aan bepaalde vormelijke voor zwakke leerders het is zeer de vraag voorwaarden voldoen er moet een voor of het voor zwakke leerders wel zinvol is om blad worden gekozen een inhoudstafel en alleen in de computerhoek te zitten zeker colofon worden gemaakt afbeeldingen met dergelijke pakketten materiaal dat is worden gezocht eventueel zelfs copyright opgevat als adventure game biedt veel worden aangevraagd of drukwerk worden meer mogelijkheden onder andere omdat besteld bovendien moeten de teksten ook het aanbod rijker is en omdat er meer worden opgemaakt de okan ers moeten betekenisvolle context in wordt voorzien dus actief meewerken en nadenken over toch vraagt ook het gebruik van deze pak tekstverwerking en lay out wat kan je doen ketten een grondige screening voorbe om bepaalde dingen in een tekst te doen reiding en omkadering zonder extra onder 36e jaargang nummer 2 december 2006 47 steuning lukt het zelden de leerlingen leren werkelijkheid in de klas brengen bovendien er verder het meest mee als er mogelijk is het verwerven van computervaardigheden zijn tot interactie met de leerkracht of heden zeker voor zwakke leerders heel een andere leerling belangrijk in het kader van participatie en gelijke kansen volgens een recent onder bovendien voldoen ook games of online zoek over gebruik en toegankelijkheid van webk-

westies niet altijd aan de criteria nieuwe media vinden vele bijvoorbeeld omdat ze te weinig samenhang jongeren dat de school vertonen of omdat de gebruikte taal te niet genoeg inspanningen de computer meer moeilijk is voor de leeftijdscategorie tussen levert om de computer geïntegreerd twaalf en zestien is er trouwens weinig toegankelijk te maken inschakelen bij aanbod de computer meer geïntegreerd meer dan de helft van de thematisch werken inschakelen bij thematisch werken is een respondenten geeft ook is een valabel valabel alternatief aan dat een gebrekkige alternatief kennis van de computer totnogtoe blijkt de computer niet het ver tot achterstand leidt het hoopte tovermiddel te zijn om leerlingen loont dus zeker de moeite te blijven zoeken met achterstand op een gemakkelijke en naar goede toepassingen en om net voor snelle manier te remedieren of voor hen leerlingen met achterstanden te pleiten voor differentiatie te voorzien toch heeft educa meer computers die op constante basis tieve software potentieel het kan moti toegankelijk zijn meer kwalitatieve krediet verend zijn drempelverlagend werken en de uren beeldscherm op school als het ware kathleen collijs centrum voor taal en onderwijs blijde inkomststraat 7 3000 leuven kathleen collijs arts kuleuven be december 2006 nummer 2 36e jaargang 48 bibliografie de decker k 2005 wij spelen om te leren knack 07 12 2005 de graaf f 2006 digital game based learning als de oplossing voor de schoolgaande jeugd verhandeling in het kader van de master nieuwe media en digitale cultuur utrecht devroe i driesen d promotor f saeys 2005 beschikbaarheid en gebruik van traditionele en nieuwe media bij allochtone jongeren in vlaanderen onderzoek uitgevoerd aan de universiteit gent vakgroep communicatiewetenschappen gent steunpunt gelijkekansenbeleid roppe s promotor k van den branden 2001 verkennend onderzoek naar de bruikbaarheid van adventure games in taakgericht taalonderwijs verhandeling ter verkrijging van de graad van licentiaat in de taal en letterkunde germaanse talen kuleuven schrooten w 2000 educatieve software als ondersteuning in de zorgverbreding niet gepubliceerd onderzoeksrapport gent leuven steunpunt ico en steunpunt nederlands als tweede taal software kwaliteitsvolle software die mits omkadering in de klas kan worden ingezet de fabelachtige reis van oom ernest 1999 emme lexis numerique verdeeld door medixamix belgie in dezelfde reeks ook het mysterieuze eiland van oom ernest en de verborgen tempel van oom ernest biotopia chemicus fysicus 2003 heureke klett softwareverlag gmbh verdeeld door standaard uitgeverij voor sterkere leerlingen bonte was 2003 steunpunt nt2 centrum voor taal en migratie kuleuven multimediale basiscursus nederlands voor anderstalige volwassenen 36e jaargang nummer 2 december 2006