

APPS IN TAALESSEN

Hoe het gebruik van apps leerlingen kan helpen met hun taalvaardigheid

Aan de vraag om binnen het onderwijs te digitaliseren, lijkt niet meer te ontkomen. Ook niet binnen het taalonderwijs. Waarom ook niet? Bij de moderne vreemde talen wordt al op grote schaal gebruikgemaakt van apps en webtools, zoals bijvoorbeeld WRTS voor het leren van idioom. Maar bij zowel het vreemdetalenonderwijs als het vak Nederlands liggen zeker nog meer mogelijkheden. Als je maar wel onderscheid blijft maken tussen middel en doel, zo stellen docenten Nederlands Rutger Cornelissen en Ramon Groenendijk.

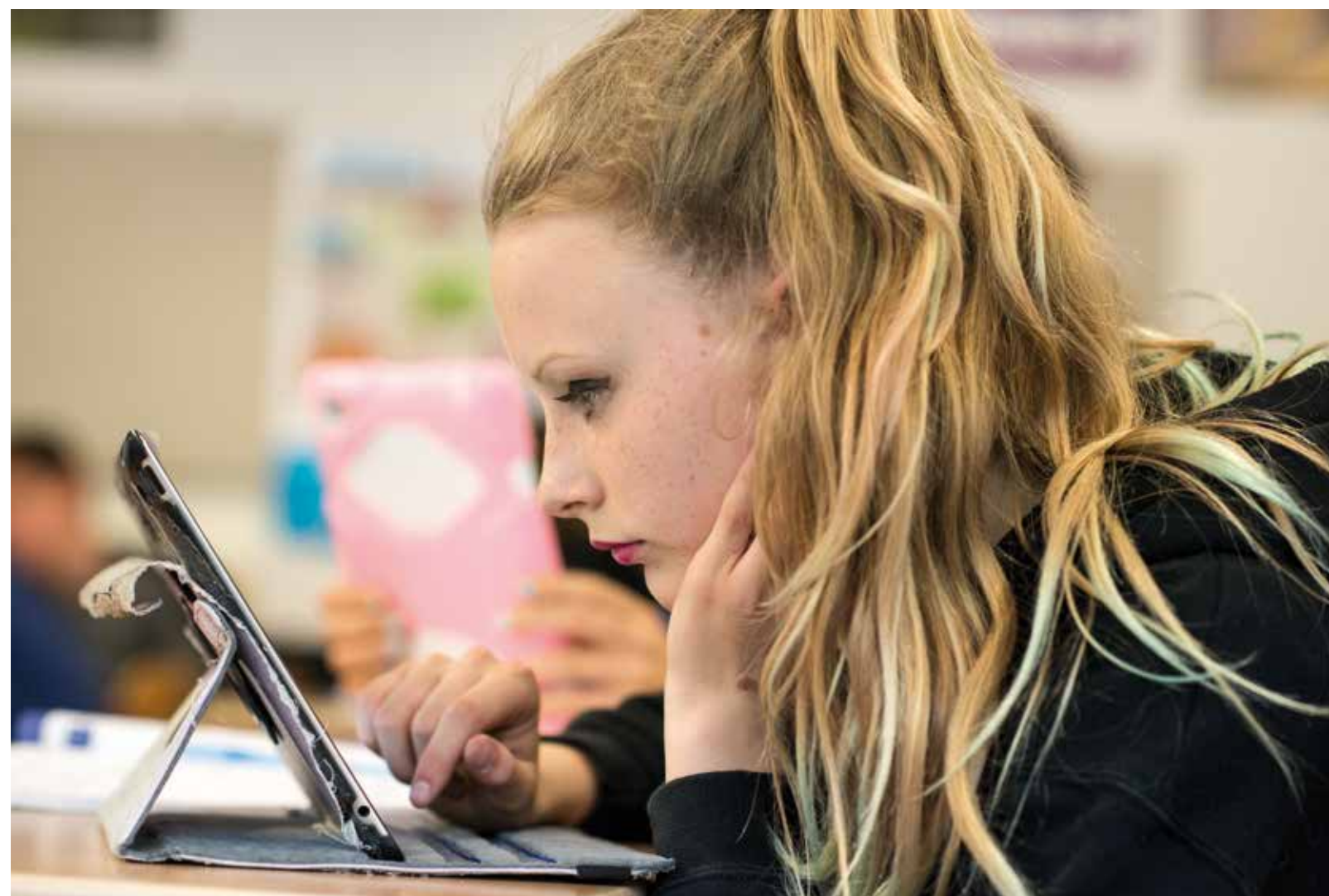


Foto: Anda van Riet

RUTGER CORNELISSEN & RAMON GROENENDIJK

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

Apps zijn leuk. Ze passen binnen de belevingswereld van de leerling en zijn van deze tijd. Gebruik van apps en webtools in de klas maakt een les spannender en het competitieve element dat apps kunnen bieden, houdt de leerlingen bij de les. Een les opleuken door leerlingen met hun telefoon een quiz via Kahoot te laten doen is prima, maar moet volgens ons geen doel op zich zijn. De vraag is of leerlingen ook iets leren van het gebruik van apps. Kunnen apps structureel een nuttige bijdrage

leveren aan het taalvaardiger maken van leerlingen?

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 we zijn niet de enigen. Uit een onderzoek van Studiekring, studiebegeleiding (2015) blijkt dat tachtig procent van de onderwijsprofessionals in Nederland kansen ziet voor het gebruik van social media en educatieve apps in de klas. De educatieve apps worden, zoals blijkt uit dit onderzoek, vooral als nuttig gezien binnen het kader van passend en gedifferentieerd onderwijs.

In dit artikel willen wij ons focussen op de mogelijkheden en de meerwaarde die educatieve apps in het sociale en interactieve leerproces binnen het moedertaalonderwijs kunnen bieden. Apps kunnen als digitaal

leermiddel namelijk juist dit interactieve leren versterken, als je maar goed nadenkt over hoe je ze gebruikt. Zoals bij iedere didactische aanpak, is het natuurlijk ook zo dat het inzetten van een app binnen een taalles moet passen binnen de lijn die je als docent voor ogen hebt om een gesteld leerdoel te behalen.

Leuk en laagdrempelig

Een webtool die naadloos aansluit bij de huidige ICT-trend van ‘gamification’, waarbij principes die bekend zijn van eigentijdse games (denk aan beloning, eigen keuze, directe feedback), is Kahoot. Leren met Kahoot is op het puntje van je stoel zitten en gefocust kijken naar het scherm met je klasgenoten.

Hoe het werkt? Kahoot is een *student response system*:

de docent maakt een quiz en leerlingen beantwoorden individueel de meerkeuzevragen op bijvoorbeeld hun smartphone. Een goed antwoord levert punten op, maar het levert ook *meer* punten op naarmate het *sneller* gegeven wordt. Dit gegeven, in combinatie met het zenuwslopende muzikje en de wegtikkende klok zorgt ervoor dat Kahoot een enerverende belevenis is in je les, zowel voor de leerlingen als voor jou als docent. Kahoot leent zich het meest voor reproductieve en toepassingsgerichte onderdelen, zoals spelling en grammatica.

Of de leerling er iets van leert? De meningen lopen uiteen. Enerzijds maakt de tijdsdruk dat leerlingen minder op *leren* gericht zijn – dat geven ze ook zelf toe. Anderzijds herhalen ze intensief de stof en zal je na afloop vaak merken dat leerlingen maar al te vaak

Apps kunnen als digitaal leermiddel interactief leren versterken, als je maar goed nadenkt over hoe je ze gebruikt

onthouden welke woordjes ze fout hadden. De quiz is leuk en afwisselend maar in hoeverre dit leereffect heeft, blijft de vraag en is wellicht interessante materie voor een onderzoek.

Directe feedback

Een app die vergelijkbaar is met Kahoot, maar wat didactische mogelijkheden betreft rijker is, is Socrative. Naast meerkeuzevragen geeft deze app de mogelijkheid tot true-false-vragen en open vragen. De leerlingen kunnen individueel of in groepen aan het werk. De directe feedback is bij Socrative niet beperkt tot het goede antwoord; 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 uitspraakprobleem ontstaat'. Deze feedbackmogelijkheid maakt Socrative tot een effectieve tool voor formatief toetsen, waarbij je, afhankelijk van de scores van leerlingen, gedifferentieerde leerroutes kunt uitzetten. Een groep leerlingen die zwak scoort, kan persoonlijk begeleid worden door de docent. Groepjes die gemiddeld scoren kunnen in samenwerking met elkaar opdrachten maken uit het boek. Een groepje dat sterk scoort, kan zélf bijvoorbeeld een quizje maken om de lessenserie mee af te sluiten – een hogere-orde-activiteit: leerlingen denken na over vragenstellingen en antwoorden, en categoriseren de stof.

Naast de gewone quizvorm is ook de Space Race van Socrative het vermelden waard. De leerlingen werken nu 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 in elke vezel gemotiveerd zijn. Welk raketje bereikt als eerste de overkant? Maar wat daar bij de Space Race nog bijkomt, is het discussie-element. Niet zelden zal je leerlingen die zich doorgaans niet erg betrokken tonen bij de lesstof, verwoed horen discussiëren, bijvoorbeeld over een 'foutief beknopte bijzin'.

Al met al zorgt Socrative voor een werksfeer die meer effectief op leren gericht is en de stof kan daar enigszins op worden aangepast. Collega-vakdocent Arnoud Kuijpers van het Candea College in Duiven (onlangs nog verkozen tot Beste Leraar Nederlands van 2015), heeft bijvoorbeeld zijn examentraining zelfs voor een deel gestoeld op Socrative. Leerlingen maken bij hem examenvragen en krijgen direct feedback via deze app.

Na afloop zijn er altijd ook de *learner reports* te downloaden, die een overzicht geven van welke vragen leerlingen goed en fout beantwoord hebben.

Een toer door de lesstof

Steeds vaker wordt online video gebruikt om het leren van leerlingen te faciliteren, in of buiten school. Op YouTube alleen al zijn meer dan 20.000 kanalen gewijd aan onderwijs. Zaption is een tool die op dit 'nieuwe leren' inspeelt. In Zaption wordt een bestaande video ingebed, waar je zelf tekst, afbeeldingen en vragen aan toevoegt.

Wil je daadwerkelijk dat leerlingen met hun eigen device kunnen werken in de klas, dan moet de school een goed en degelijk wifi-netwerk hebben

De presentatie die zo ontstaat, wordt in Zaption een *learning tour* genoemd.

Een video over bijvoorbeeld 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 persoonsvorm in de volgende zin? ...' Als een leerling antwoord heeft gegeven, volgt de uitleg waarom het antwoord goed of fout is. Met afwisselende vraagstellingen wordt hij telkens weer uitgedaagd. Deze applicatie is daarom bij uitstek geschikt voor toepassingsgerichte onderdelen, zoals grammatica, spelling en formuleren.

Deze applicatie leent zich voor tijd- en plaatsafhankelijk leren. Leerlingen ontvangen een link en krijgen interactieve uitleg met Zaption: ze kijken de video en maken de vragen. De docent ontvangt na afloop een *learning report*, dat in de les weer aanleiding kan geven tot gerichte feedback en gedifferentieerde leertrajecten.

Interactieve taallessen

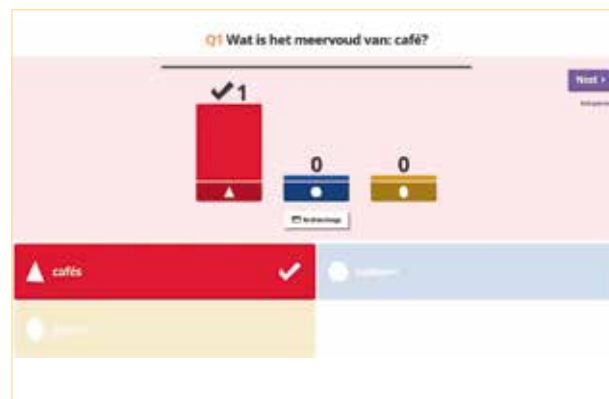
Een app waarmee interactief leren een extra dimensie krijg, is Nearpod. Je zou deze app als een interactieve variant van PowerPoint kunnen zien. Via Nearpod bouw je in een leerweg (die je ook via deze app inricht) interactieve stappen in allerlei varianten in. Als docent heb je via een pc, iPad of een ander device de regie in handen in de klas: jij bepaalt wat de leerlingen te zien krijgen op hun scherm. Nearpod geeft in de gratis versie de mogelijkheid om leerlingen open vragen, meerkeuzevragen (in

de vorm van een quiz), *draw*-vragen (waarbij leerlingen op tekst of afbeelding allerlei handelingen kunnen verrichten) en polls via hun eigen scherm te laten maken. Dit kan individueel of in groepen. De docent krijgt alle antwoorden op zijn scherm te zien en kan vervolgens ervoor zorgen dat antwoorden van een groep of een leerling op alle leerlingsschermen verschijnen.

Dan begint de verdieping die deze app biedt. Nearpod zorgt voor een podium om de verschillende antwoorden te bespreken. Je kunt heel concreet met je klas ingaan op waarom een leerling of een groep antwoord heeft gegeven. Je kunt ook heel makkelijk andere groepen laten reageren op elkaars antwoorden.

Nadat je de les hebt gegeven, genereert ook deze app rapportages per deelnemer aan de les, zodat je als docent kan zien wat een groep per (soort) vraag heeft geantwoord. Deze rapportages kunnen als pdf worden opgeslagen en zo wordt het heel gemakkelijk ook leerlingen hun eigen resultaten in te laten zien.

Nearpod kan, juist vanwege het interactieve karakter, worden ingezet bij nagenoeg alle onderdelen van het vak Nederlands. Ook biedt deze app de mogelijkheid tot differentiatie: door de *homework*-optie kunnen leerlingen ook individueel een interactieve les volgen, die jij als docent voor ze klaar zet. Iedere leerling zou dan in een les op zijn eigen niveau met de stof bezig kunnen zijn. Natuurlijk moet je als docent dan wel verschillende Nearpod-routes op verschillende niveaus ontwikkelen.



Schermafbeelding van Kahoot



Schermafbeelding van Socrative



Schermafbeeldingen van Nearpod

Veel educatieve apps zijn simpel en zeer gebruiksvriendelijk. Het eigen maken van een app is vooral een mentale drempel die genomen moet worden

Voorbeeld

Om een duidelijker beeld te geven van een Nearpod-les, schetsen wij hier een les schrijfvaardigheid voor vwo 4. Het doel van deze les is leerlingen inleiden in de opbouw van een betoog. Daarnaast moeten ze leren een goede inleiding, duidelijke argumentatieve alinea's en een helder slot te schrijven. De les begint daarom met informatieve sheets over tekstopbouw en schrijfdoel.

Na wat opwarmvragen over deze theorie (in quizvorm) om te zien of de leerlingen hebben begrepen waar de theorie op doelt, volgt een eerste schrijfopdracht: de leerlingen moeten in tweetallen de theorie toepassen en zelf een inleiding schrijven bij een hypothetisch betoog over oorlogvoering met drones, waaruit de functie van de inleiding blijkt (aandacht trekken, onderwerp introduceren). De leerlingen schrijven op hun telefoon, tablet, laptop of pc hun inleiding en versturen hun antwoord, waarna de geschreven inleiding van iedere ingelogde groep op het scherm van de docent verschijnt. Deze kan nu bepalen welke inleiding hij als eerste met de klas wil bespreken en door simpel de *share*-knop aan te klikken, verschijnt de gekozen inleiding op ieder scherm. Trekt deze inleiding de aandacht van de lezer? Zo ja, op welke manier? De docent kan nu heel makkelijk het gesprek met de leerlingen aangaan over het schrijfproduct.

Hoe de bespreking van de inleidingen verder wordt ingericht is natuurlijk helemaal aan de docent. Het mooie is dat iedere leerling direct het te bespreken product voor zich heeft en deze gelijk van feedback voorzien kan worden. Je zou dan kunnen kiezen voor een herschrijfopdracht, waarin de leerlingen direct de gekregen feedback verwerken. Je zult dan wel iedere inleiding klassikaal moeten bespreken.

Wanneer leerlingen voor het schrijven van het argumentatieve middenstuk van een betoog een onderscheid moeten leren te maken tussen argument, subargument (uitwerking) en voorbeeld om een inhoudelijk goede alinea te schrijven, kan een *draw-it*-opdracht heel goed ondersteuning bieden. Als docent bied je dan de leerlingen een voorbeeldalinea aan waarin zij op hun eigen device de verschillende delen kunnen markeren of onderstrepen.

Uiteindelijk mondt de les uit in een opdracht waarin de leerlingen aan de hand van een documentaire over de stelling 'Er bestaat geen vaste definitie voor een goede leraar' een volledig betoog moeten schrijven. Dat schrijven doen ze op de pc.

Voorwaarden

Het gebruik van apps in de klas vraagt wel wat van een docent en zeker ook van de digitale infrastructuur van een school. Wil je daadwerkelijk dat leerlingen met hun eigen device kunnen werken in de klas, dan moet de school een goed en degelijk wifi-netwerk hebben. Dit is echt een basisvoorwaarde: een niet goed werkend draadloos netwerk zorgt voor veel frustraties, bij docenten en leerlingen.

Veel educatieve apps zijn simpel en zeer gebruiksvriendelijk. Het eigen maken van een app is vooral een mentale drempel die genomen moet worden. De eerste keer kost het wat meer tijd om bijvoorbeeld een quiz te maken, maar na enkele keren proberen gaat dit veel sneller en gemakkelijker. Een quiz maken kost je dan een halfuurtje tot een uur. Maar de tijd die je investeert wordt zeker terugbetaald, als je quizen of presentaties ontwerpt die meerdere jaren meegaan.

Tot slot

Binnen een les Nederlands kunnen apps dus goed gebruikt worden om de taalvaardigheid van leerlingen te verbeteren. Ze vormen niet alleen een middel om de motivatie te verhogen, ook bieden ze kansen voor differentiatie, maar zeker ook om sociaal en interactief leren te ondersteunen. Het gebruik van apps kan structureel een element zijn in de didactisch aanpak van een docent Nederlands om leerlingen zich de verschillende vaardigheden binnen het vak eigen te laten maken. ■

Mocht u meer informatie willen over de genoemde apps of lesideeën, dan kunt u contact opnemen met Rutger Cornelissen (Lyceum Elst, <r.cornelissen@lyceumelst.nl>) of Ramon Groenendijk (Zwijnsen College, <rgroenendijk@zwijsencollege.nl>). Cornelissen heeft veel van de hierboven omschreven ideeën ontwikkeld in samenwerking met eerdergenoemde docent Arnoud Kuijpers (Candea College). De Nearpod-les over schrijfvaardigheid is ontworpen door Groenendijk. Voorbeelden van quizjes en presentaties zijn te vinden in de Google Drive-map voor docenten Nederlands: <<http://tiny.cc/ltm-drivenl>>.

nieuws

Selectie op basis van talent is goed voor leerresultaten

Het indelen van leerlingen in verschillende onderwijsniveaus in het voortgezet onderwijs heeft een positief effect op de leerresultaten, mits de selectie plaatsvindt op basis van talent. Dit blijkt uit onderzoek van Roxanne Korthals, die onlangs op dit onderwerp promoveerde aan de Universiteit Maastricht. En bij twijfelgevallen – hoort dit kind thuis op het havo of het vwo? – is het beter dat die leerlingen op het vwo terechtkomen.

Het is een steeds terugkerende discussie: leidt het indelen van leerlingen in homogene onderwijsniveaus in het voortgezet onderwijs tot ongelijkheid? Zeker als de selectie van leerlingen vroeg plaatsvindt, zoals in Nederland, zou dat de ongelijkheid bevorderen, zo wordt vaak gedacht.

Uit het onderzoek van Korthals blijkt dat het indelen van leerlingen op onderwijsniveau een positieve invloed heeft op de leerresultaten, mits er geselecteerd wordt op talent. Dat betekent ook dat resultaten behaald op de basisschool bepalen op welke school een kind terechtkomt en niet bijvoorbeeld zijn herkomst. Een tweede voorwaarde is dat een land meer dan drie onderwijsniveaus aanbiedt, zoals Nederland. 'Deze twee condities zorgen ervoor dat de klassen vrij homogeen zijn en dat kan positief uitwerken', aldus Korthals.

Het opleidingsniveau van de ouders is van invloed op ongelijkheid van de onderwijskansen. Maar die invloed is minder direct als er wordt geselecteerd op basis van talent, zoals in Nederland. 'In sommige staten in Duitsland bijvoorbeeld kunnen ouders ingaan tegen het advies van de basisschool', vertelt Korthals. 'Als de ouders willen dat het kind naar een hoger niveau gaat, dan gebeurt dat. In Nederland hebben ouders alleen indirecte invloed, door bijvoorbeeld hun kinderen voor te lezen, hen op tijd naar bed te laten gaan en door te oefenen voor de Cito-toets.'

Selectie op basis van talent betekent niet dat alle kinderen in het meest gunstige onderwijsniveau terechtkomen. Soms zijn er twijfelgevallen: hoort deze leerling thuis op het havo, of toch op het vwo? Korthals' onderzoek wijst uit dat deze twijfelgevallen beter af zijn als ze in een hoger onderwijsniveau worden geplaatst. 'Leerlingen die op het vwo worden geplaatst in plaats van op het havo scoren hoger op IQ en leesvaardigheden en zijn er meer van overtuigd dat ze hun diploma halen. Voor wiskunde en motivatie maakt het niet uit of deze leerlingen op het vwo of havo zitten.'

De onderzoeker denkt dat deze leerlingen het beter doen op het vwo omdat de medeleerlingen slimmer zijn, de docenten beter opgeleid zijn, er een ander curriculum is en er betere faciliteiten zijn, zoals lesmethoden en informatiebronnen. Dat betekent niet dat alle leerlingen voor de zekerheid maar in een hogere schoolvorm moeten worden geplaatst. Het gaat echt om de leerlingen die op de grens van havo/vwo zitten. NRO

Leessnelheid: Zo ouder, zo kind?

Ruim 1.200 NEMO-bezoekers deden mee aan onderzoek van de Universiteit van Amsterdam en de University of Oxford. Hierin werd onderzocht of de leesvaardigheid van ouders voorspellend is voor die van hun kinderen. Daarnaast werden mogelijke oorzaken van dyslexie onder de loep genomen, wat belangrijke implicaties kan hebben voor het diagnosticeren van dyslexie. Uit de eerste resultaten van dit grootschalige onderzoek naar leessnelheid blijkt dat nog niet alle cognitieve oorzaken van dyslexie bekend zijn.

Kinderen lijken in leessnelheid redelijk op hun ouders, wat vooral komt door de genen die ouders doorgeven. Dit houdt in dat kinderen van ouders met dyslexie een groter genetisch risico op dyslexie hebben. Vaders en moeders leken wel op elkaar in hun opleidingsniveau, maar nauwelijks in hun leesniveau. Dus, je wordt niet verliefd op iemand omdat die even snel leest als jij.

Eerst keken de onderzoekers hoe snel ouders en kinderen kunnen lezen. Hiervoor moesten ze hardop bestaande woorden en verzonden woorden lezen, zoals *turm* en *wuizemigheid*. Daarna volgden drie korte testjes waarin de onderzoekers cognitieve vaardigheden maten die van belang zijn om vlot te kunnen lezen. Zo werd gekeken hoeveel letters kinderen in één oogopslag kunnen zien. Daarvoor werd een rijtje letters heel kort geflitst, zodat er geen tijd is voor een oogbeweging van letter naar letter. In een andere test moesten de kinderen zo snel mogelijk een lijst met cijfers benoemen, waarmee gemeten werd hoe snel een kind visuele informatie kan koppelen aan spraakklanken. Tot slot vroegen de onderzoekers de kinderen een klank uit een onzinwoord weg te laten. Ze hoorden bijvoorbeeld: 'Wat is *houfblor* zonder de l?'. Het goede antwoord is dan *houfbor*. Hiermee werd gemeten hoe goed een kind klanken in gesproken woorden kan herkennen en manipuleren. Deze laatste twee cognitieve vaardigheden worden ook meegenomen in de dyslexiediagnostiek: kinderen met ernstige leesproblemen krijgen alleen een dyslexiebehandeling vergoed van hun gemeente als zij ook problemen hebben met deze cognitieve vaardigheden.

De scores op de cognitieve testjes voorspelden voor een groot deel hoe goed de kinderen lasen. De voorspelling werd echter nog beter door ook de leessnelheid van hun ouders mee te nemen. Leesvaardigheid van ouders is een goede indicator voor het genetisch risico dat kinderen lopen op dyslexie. De bekende cognitieve vaardigheden medieerden niet volledig het genetische risico. Dit wijst erop dat kinderen ook familiale leesproblemen kunnen hebben door cognitieve tekorten die we nog niet kennen. Volgens de onderzoekers zouden kinderen met een zeer ernstig leesprobleem (bijvoorbeeld de zwakste vijf procent) daarom dyslexiebehandeling vergoed moeten krijgen, in plaats van alleen diegenen die uitvallen op cognitieve vaardigheden die we kennen. UvA