

ThinkQuest 2002

omgekeerde voor een fles water?' Dergelijke vragen zullen vergelijkingen uitlokken (*Perché Milano è più grande di Siracusa*, enzovoort).

Een tweede groep wilde de cursisten met 20 euro naar een van de vier steden sturen om daar boodschappen te doen. Door de leerders eerst een (boodschappen)lijstje te laten maken, kunnen ze hun aankopen plannen wat de kwaliteit van de interactie ten goede zal komen. In een rollenspel kunnen de boodschappen vervolgens worden gekocht. Relevante constructies zijn in dit verband de manier waarop 'koopvragen' in het Italiaans worden geformuleerd (*Vorrei...*, *Mi servirebbe...*, *Cerco...*) en het gebruik van *di* bij een kilo (*1 kg di pomodori*) en een spijkerbroek (*un paio di jeans*).

De derde groep stuurde aan op een vergelijking tussen Nederland en Italië. Cursisten moeten hun bonnetjes bewaren om vervolgens vast te stellen waar het leven duurder is: in Nederland of in Italië. Verder zou op verschillen in aankopen tussen Nederlanders en Italianen kunnen worden ingegaan: wat doet een Italiaan in zijn karretje en wat stopt een Nederlander erin? In beide gevallen zal het gebruik van de *comparativo* onvermijdelijk zijn.

Slot

De taak om de aandacht van de leerders in een betekenisvolle context op de vorm te richten ging de deelnemers over het algemeen goed af. Al naar gelang de verlangens en behoeften van leerders en docent kan in aansluiting op de uitgewerkte opdrachten desgewenst meer (impliciete dan wel expliciete) aandacht aan de betreffende vormen worden geschonken.

Tijdens de workshop experimenteerden de deelnemers verder met oefenmateriaal uit bestaande leergangen en met andere authentieke teksten. Getuige de resultaten werd de doelstelling van de workshop om docenten 'gevoelig' te maken voor Focus on Form zeker behaald. Aan hen nu de taak om de leerders voor de vorm van taal 'gevoelig' te maken! ■

Met dank aan Elisabetta Materassi en Ineke Vedder voor het aandragen van de Italiaanse voorbeelden.

LITERATUUR

- Doughty, C. & J. Williams (eds) (1998) *Focus on form in classroom second language acquisition*. Cambridge: Cambridge University Press.
Kuiken, F. & I. Vedder (2000) Het effect van 'Focus on Form' op de verwerving van grammaticale structuren: enkele theoretische en didactische vragen. *Gramma/TTT* 8, 1, 59-78.
Long, M.H. (1985) A role for instruction in second language acquisition. In K. Hyltenstam & M. Pienemann (eds) *Modelling and assessing second language acquisition*. Clevedon: Multilingual Matters. 77-100.
Willis, J. (1996) *A framework for task-based learning*. Harlow: Longman.

Op 23 november 2002 vond in 's-Hertogenbosch de prijsuitreiking plaats van ThinkQuest voor de Klas 2002, een internationale 'web-strijd' waarbij leerlingen en docenten educatieve websites maken.

John Daniëls

ThinkQuest voor de Klas maakt deel uit van de jaarlijkse ThinkQuest wedstrijd die oorspronkelijk alleen was bedoeld voor jongeren tussen 8 en 18 jaar. Al een paar jaar mogen ook hun docenten meedingen naar de geldprijzen. De ontwerpen van de leerlingen worden vooral beoordeeld op professioneel ogend webdesign, terwijl die van de docenten ook nog educatieve waarde moeten hebben. De jury moest 30 inzendingen voor het basis- en 26 voor het voortgezet onderwijs beoordelen. Ze zijn te zien op <<http://www.thinkquest.nl>>.

Natawasalu bela hudoed

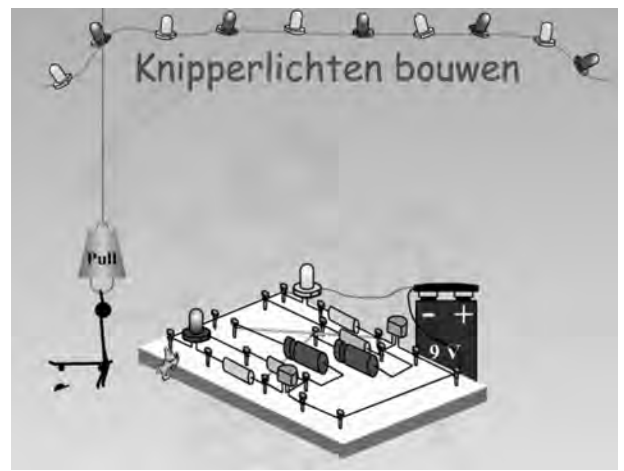
Docenten en leerlingen die aan de wedstrijd deelnemen, kunnen zelf de onderwerpen kiezen. Deze liggen traditioneel in de hoek van de exacte- en zaakvakken. Opvallend dit jaar was de inzending met de volgende onbegrijpelijke titel: *Natawasalu bela hudoed*. Dit bleek na enig gekklik de enige inzending - echter geen finalist - te zijn voor het moderne vreemde-talenonderwijs. Reden om deze website te gaan bekijken en te vergelijken met de prijswinnaars. *Natawasalu bela hudoed* is te vinden op het adres <<http://proto.thinkquest.nl/~klbo8o/>>.

Het openingsscherf laat alleen Arabische tekst zien. Waarschijnlijk heeft de jury daarom deze website niet tot de finale toegelaten. Wie zijn angst voor de vreemde tekens kan overwinnen en in het rechter frame op de eerste knop drukt, wordt doorverwezen naar het oer-Nederlandse Europees Platform voor het Onderwijs, de initiatiefnemer van de website als onderdeel van het project 'Internationalisering en Innovaties'.



De knoppen in het rechter frame leveren ook versies op in andere talen. Je kunt kiezen uit Arabisch, Nederlands en Turks. Een Duitse en Franse versie zijn in voorbereiding. In mijn moedertaal kwam ik te weten dat het doel van de website is Arabisch en Turks als communicatietaal op het internet te gebruiken en wel voor leerlingen die Arabisch of Turks spreken of deze talen willen leren. Er zijn lessen voor het basis- en voortgezet onderwijs. Via een prikbord kunnen Nederlandse scholen contact leggen met scholen in Europa, Marokko, Turkije en in andere Arabisch of Turks sprekende landen. De leerlingen moeten de uit te wisselen informatie over allerlei opgegeven onderwerpen zoeken op internet. Helaas openen de gegeven links met een Engels scherm of zijn niet te openen. Dat maakt de opdracht 'relevante informatie verzamelen' vrijwel onmogelijk. Je kunt de leerlingen voor het ophalen van in het Arabisch gestelde teksten beter sturen naar <www.levendetalen.nl/arabisch/links.htm>, want daar staan ze wel. De onbruikbare hyperlinks kunnen hebben bijgedragen tot de afwijzing voor de finale.

En als de leerlingen waar dan ook op internet krantenartikelen vinden en downloaden, dan komt de vraag op: wat moeten ze met de informatie in de gevonden teksten doen? Dit laten de makers van deze website over aan de docenten, terwijl de educatieve meerwaarde van de computer boven de traditionele leermiddelen juist is dat leerlingen zelfstandig, dus zonder tussenkomst van hun docent, aan het werk kunnen, waarbij ze na afloop zelf kunnen controleren wat ze daarvan hebben geleerd. Op dit principe zijn de Web- en TalenQuests gebaseerd, onder andere na te lezen op <www.talenquest.nl>. Op deze website staat er één voor Arabisch met de titel 'Denkend aan Holland...'. <www.talenquest.nl/quests/3/11/>. In deze TalenQuest moeten leerlingen een Irakese vluchteling rondleiden. Lijkt me een uitstekende opdracht omdat de leerlingen eerst informatie over eigen land op internet moeten opzoeken, voordat ze die kennis kunnen overdragen aan een vreemdeling.



Interactiviteit

In het reglement van ThinkQuest voor de Klas staat dat de inzending educatieve waarde voor het onderwijs moet hebben. Deze voorwaarde wordt helaas niet verder uitgewerkt. Vervolgens moet de inzending goed gebruik maken van de mogelijkheden die internet biedt en moeten er interactieve onderdelen zijn opgenomen, die iets toevoegen aan de site. Ook het begrip interactiviteit wordt niet nader toegelicht, zodat de inzenders zich daar niet zo om hoeven te bekommeren. Dat doen de meesten dan ook niet. Zelfs één van de prijswinnaars niet, zoals die van het 'Digitale Rekenboek', een website over rekenen, bestemd voor de onderbouw van het voortgezet onderwijs. Deze site kreeg de derde prijs van 2.500 euro ondanks de aankondiging in de inleiding dat je voor het rekenwerk een potlood, een schrift en een flinke stapel kladpapier nodig hebt. Alle antwoorden van de sommen staan keurig bij elkaar onder een knop, zoals traditioneel achter in het rekenboek.

Wie een voorbeeld wil zien van een inzending die wel interactieve onderdelen bevat, kan terecht bij *Knipperlichten bouwen*, winnende website van de eerste prijs van 7.500 euro, bestemd voor het vak Techniek van de onderbouw van het voortgezet onderwijs. Alvorens de leerlingen aan het bouwen mogen slaan, wordt eerst hun kennis van elektrische schakelingen getest. Het interactieve element is, dat je meteen te zien krijgt of je antwoord goed of fout is. Daarbij krijg je uitleg als je antwoord fout is. Het programma houdt de telling bij en je mag pas echt gaan bouwen als je alle vragen goed hebt beantwoord.

Ik weet niets van het hele onderwerp af. Ik heb Module 1 in zijn geheel doorgenomen. Het resultaat? Geef me transistoren, condensatoren, LEDjes en de overige materialen en ik bouw een werkend knipperlicht. En dit alles zonder leraar en zonder boek. Deze interactiviteit mis ik in de website *Natawasalu bela hudoed*, maar dat gebrek kan niet de reden zijn voor de afwijzing, want in het *Digitale Rekenboek* ontbreekt die ook. Ik heb aan één van de organisatoren van de wedstrijd ThinkQuest voor

de Klas de reden gevraagd voor de afwijzing van de enige inzending voor het vreemde talenonderwijs, maar kreeg een ontwijkend antwoord.

En de leerlingen?

Van de 47 aan de wedstrijd deelnemende websites van leerlingen van 16 jaar en ouder was er slechts één gewijd aan een thema voor het talenonderwijs en die viel ook nog in de prijzen: 5.000 euro en nog eens 1.000 euro voor de beste vormgeving. Het betrof *Koning Artur en de Middeleeuwse Literatuur* <<http://proto.thinkquest.nl/~lb243/>>.

Op deze website hebben de makers, leerlingen van het Zwijsen College in Veghel, in een groot aantal met oude prenten verlichtigde pagina's antwoord gezocht op vragen zoals: waren de Middeleeuwen echt zo duister als wel eens wordt beweerd? En wat lasen die middeleeuwen precies en welke taal spraken ze? Lagen de boeken in de Middeleeuwen voor het oprapen? Wie schreef ze eigenlijk? En waarom? En waarmee? En wat voor papier gebruikten middeleeuwse auteurs? Zaten onze voorouders ook al met een boekje in een hoekje? En trouwens, konden ze wel lezen? Is Artur werkelijk koning geweest? Of hadden de Kelten iets te veel fantasie? Naast de theoretische lessen, waarin deze vragen worden beantwoord, hebben de leerlingen ook een aantal tekstfragmenten opgenomen uit *Ridder metter mouwen*, *Roman van Walewein*, *Walewein en Keie*, *Lanceloet en het hert met de witte voet*, *Ferguut* en *de Graalkoning*.

Je kunt goed zien dat deze website is gemaakt door en voor leerlingen. Artur treedt op als strip- en filmheld. De leerlingen kunnen spelletjes doen in een middeleeuws jasje, ze kunnen naar middeleeuwse muziek luisteren, maar als ze daar genoeg van hebben, kunnen ze op één van de op hun smaak afgestemde radiozenders afstemmen.

Er is zelfs een knop met de tekst *interactief*. Daaronder kunnen de leerlingen hun kennis testen in een multiple choice quiz. Als echte schoolmeesters raden de makers 'hun' leerlingen aan eerst de theorie door te nemen alvorens hier aan te beginnen. Verder zijn er interactieve computerspelletjes waaronder schaken en dammen en de leerlingen kunnen als een middeleeuwse Robin Hood de pijl en boog hanteren in het spel *Longbow*. In *Merlin's Quest* ben je echt in Engeland waar je allerlei Engelstalige opdrachten moet uitvoeren. De leerlingen hebben ook een aantal slotopdrachten geschreven ten behoeve van het leesdossier.

Al met al is deze inzending, opgezet door leerlingen, zeer geschikt voor ThinkQuest voor de Klas, want hij is inzetbaar in de letterkundeles.



Enkele aanbevelingen

Hoe betrek je het talenonderwijs bij de wedstrijd ThinkQuest voor de Klas? Om te beginnen zou de organisatie kunnen eisen dat elke inzending een versie heeft in één van de schooltalen. Het eerste voordeel daarvan is dat al bij de voorbereiding van de inzending talendocenten worden ingeschakeld om hun leerlingen het vertaalwerk te laten doen. Daar leren ze van. Bovendien zijn twee- of meertalige ontwerpen ook bruikbaar buiten onze taalgrens hetgeen dan weer internationale contacten oplevert. Een tweede voordeel is dat scholen door het gebruik van de ThinkQuest-websites, over tweetalig lesmateriaal beschikken waarmee ze tweetalig onderwijs kunnen geven.

Net zoals bij de website Arabisch zou het Europees Platform voor het Nederlands Onderwijs bij de ThinkQuest-organisatie kunnen worden betrokken. Deze instelling brengt dan de eis mee dat de inzendingen tot stand moeten komen op basis van internationale samenwerking. Daarbij is namelijk een gemeenschappelijke voertaal nodig en dat verhoogt ook de educatieve waarde van de inzending. Dat is voor leerlingen al niets nieuws meer. Bij de ThinkQuest-wedstrijd 2000 in de categorie leerlingen van 16 jaar en ouder won Hans Westerbeek uit Etten Leur met zijn website over de schetsen van Vincent van Gogh de eerste prijs. Hij maakte zijn website in samenwerking met een leeftijdgenoot uit Singapore en één uit Nigeria met Engels als communicatiemiddel.

Tenslotte zou het vreemde-talenonderwijs er zeer mee gediend zijn als er serieus werk zou worden gemaakt van de ontwikkeling van TalenQuests, die dan zouden moeten meedingen naar de prijzen van ThinkQuest voor de Klas. ■