



FOUR BY
FOUR

ON PALE

KIEZEN

DRUNK

GREW

GONE

GAMES AND GAMIFICATION

08-11-2020
Hogeschool Utrecht

Danique Rijken: 1722890
Paul La Feber: 1731069
Nina Hogenboom: 1721717
Martijn Koops

Inhoud

Het didactische probleem	3
Docentenhandleiding	4
Hulpje: hoe speel je ook al weer kwartet?	5
DULVAFT	6
Kersen op de taart:	6
Test.....	7
Presentatie.....	8
Literatuurlijst	11

Het didactische probleem

Het traditionele onderwijs. De docent staat voor de klas, maakt aantekeningen op het bord en de leerlingen schrijven dit op in hun schrift. De Engelse werkwoordenlijst wordt uitgedeeld en de leerlingen beginnen met het stampen van de rijtjes. Het klinkt heel saai en ouderwets, maar helaas is dit nog vaak terug te zien in de werkelijkheid. Nu luidt de vraag: Hoe kan je ervoor zorgen dat het stampen van de Engelse werkwoorden op een aantrekkelijke manier wordt aangeboden? Hiervoor zijn we op zoek gegaan naar een spelvorm waarbij deze kan worden toegepast binnen een les. Er is hierbij gekozen voor het aanbieden van een kennisspel in de praktijk. Dit omdat de kennis van de Engelse werkwoorden moet worden getest.

Na een aantal keer brainstormen, kwamen we op het idee om een kwartet te maken. Waarom? De Engelse werkwoorden kan je verdelen in groepjes van 4, namelijk: de Nederlandse vertaling van het werkwoord en de drie werkwoorden in de juiste tijd. Vandaar de keuze voor een kwartet. De lijst van Engelse onregelmatige werkwoorden is behoorlijk lang, dus hebben wij een selectie gemaakt van de meest belangrijke werkwoorden. Daarnaast hebben wij elementen toegevoegd om het spel uitdagend en interessant te maken. Dankzij dit spel kunnen de Engelse werkwoorden formatief worden getoetst op een spelenderwijze manier. Daarnaast worden de werkwoorden aangeboden binnen een aantrekkelijke context. Dit kan ervoor zorgen dat de werkwoorden beter beklijven.

Docentenhandleiding

De spelelementen in dit spel zorgen voor het leren van de rijtjes onregelmatige Engelse werkwoorden. De leerlingen moeten namelijk een kwartet verzamelen van de werkwoorden die bij elkaar horen. Deze moeten zij in de juiste volgorde leggen om het kwartet te mogen houden. Dit noemen we ook wel een volgorde element. Wanneer het de leerling niet lukt om de juiste volgorde neer te leggen, moet een kaart worden ingeleverd bij de pot. Om een kaartje te bemachtigen, moeten zij antwoord geven op de zin die op het kaartje staat. Het gaat hierbij om het invullen van het juiste werkwoord. Dit noemen we het invulelement. Soms zijn er meerdere mogelijkheden, een leerling moet zijn of haar keuze goed kunnen beargumenteren.

De lesinhoud bestaat dus uit de Engelse werkwoorden waarbij de kennis wordt getoetst wat betreft volgorde en het gebruik binnen een zin. Oftewel: een kennisspel. Deze onderdelen hangen samen doordat je beide elementen nodig hebt om een kwartet te bemachtigen. Uiteindelijk bestaat het doel namelijk uit het behalen van zoveel mogelijk kwartetten. Wanneer een leerling drie keer een kwartet heeft behaald, mag hij/zij een kaart stelen bij een willekeurige speler. Dit noemen we ook wel “de kers op de taart”.

De leerlingen leren spelenderwijs de Engelse werkwoorden dankzij verschillende thema's, kleuren en zinnen die aansluiten bij de belevingswereld. Dankzij deze thema's hopen wij als docenten dat de kennis beter zal worden onthouden.

Er is bij het kennisspel gebruikgemaakt van hergebruik. Er is namelijk gekozen voor een kwartet (het bestaande spel) in een jasje van Engelse werkwoorden. Dankzij de variatie aan werkwoorden is er sprake van levels. Het ene werkwoord is namelijk moeilijker dan de ander. Er is sprake van beloning dankzij het behalen van de meeste kwartetten. Het werkt hierbij als volgt. De sleutelopdracht bestaat uit de Engelse werkwoorden. Deze moeten namelijk worden overgebracht aan de leerlingen. De Engelse werkwoorden zorgen voor kennis om uiteindelijk te kunnen beginnen aan de uitdagende opdracht. De uitdagende opdracht bestaat uit het bemachtigen van een kaartje dankzij het invullen van de zin. Met het vormen van de kwartetten, kan je de volgorde van de werkwoorden gaan bepalen. De beloning bestaat hierbij uit het eigen maken van een kwartet.

Er is gekozen voor diverse thema's. Elk thema heeft zijn eigen kleur en werkwoord. Ook de zinnen die moeten worden beantwoord, vallen binnen dit thema. We hopen dat hierdoor de leerlingen de rijtjes uiteindelijk beter zullen onthouden, begrijpen, integreren en toepassen.

De docent heeft hierbij de taak om het spel te begeleiden. Dankzij een korte instructie kunnen de leerlingen meteen aan de slag. Doordat het veel kaartjes zijn, kan er bijvoorbeeld een keuze worden gemaakt om in kleine groepjes te werken. Daarnaast kan de docent ook bepalen hoe lang hij/zij wil dat het spel gaat duren. Dit is afhankelijk van het aantal kaartjes waarmee je gaat spelen. Natuurlijk is dit ook afhankelijk van het aantal spelers.

De route wat betreft het SGLM is als volgt: De leerlingen gaan expliciet aan de slag met de Engelse werkwoorden. Deze staan namelijk op de kaartjes aangegeven. Het leerproces bevindt zich met name in de leercirkel, waarbij we werken vanuit de ratio. De leerlingen zijn bewust bezig met het vaardig worden in de Engelse werkwoorden. De game-cirkel kan gedurende het spel worden toegepast door te werken vanuit een intuïtieve tactiek. Dankzij bijvoorbeeld het stelen van een kaart, kan er misschien een kwartet worden gevormd. Uiteindelijk kan je reflecteren met de leerlingen vanuit de leercirkel waarbij zij vaardig zijn geworden in het gebruik van de Engelse werkwoorden.




Hulpje: hoe speel je ook al weer kwartet?

De kaarten worden verdeeld inclusief een blinde stapel. Alle kaarten worden dus uiteindelijk opgedeeld. De blinde stapel wordt gebruikt wanneer je een kaart vraagt, maar diegene deze niet heeft. Ook wanneer er een kaart wordt weggegeven, kan deze worden aangevuld. Bij een fout antwoord, wordt de kaart ingeleverd bij de blinde stapel. Uiteindelijk mag bij het stelen de keus worden gemaakt om een kaart van een speler te trekken of deze uit de blinde stapel te halen. Het is de bedoeling zoveel mogelijk kwartetten te verzamelen. Je mag wel alleen een kwartet verzamelen van minstens een kaartje die jij als speler in je handen hebt. Je benoemt de categorie en daarna het werkwoord. Het is de bedoeling dat om dit kaartje te bemachtigen, je de zin op de juiste manier kan invullen met het juiste werkwoord. Op deze manier ga je als speler zoveel mogelijk kwartetten verzamelen. Wanneer een kwartet compleet is, leg je deze op tafel. Dit moet in de juiste volgorde van de werkwoorden. Lukt dit niet, dan lever je een kaart in bij de pot en moet je dus opnieuw beginnen. Bij drie kwartetten mag er een kaart worden gestolen. Dit mag vanuit de pot of bij een willekeurige speler. Wanneer alle kwartetten uitgespeeld zijn, wint de speler met de meeste kwartetten.

DULVAFT

Doel:	Het oefenen en eigen maken van de onregelmatige werkwoorden. De speler met de meeste kwartetten wint het spel.
Uitdaging:	Invullen in de zinnen. Wanneer dit niet juist is, krijgt diegene de kaart niet. Je moet het kwartet op de juiste volgorde leggen.
Levels	Moeilijkheid verschilt per vraag. Het ene werkwoord kan als makkelijker worden ervaren dan de ander.
Voortgang:	De medespelers zien hoeveel kwartetten al compleet zijn bij de anderen.
Autonomie:	De spelers mogen zelf kiezen aan welke speler ze een kaart vragen. Bij drie keer een kwartet in de juiste volgorde, mag hij/zij een kaart stelen van iemand of een kaart van de pot pakken.
Feedback:	Medespelers bepalen of de zin op de kaart goed wordt ingevuld. Ook de juiste volgorde wordt samen bepaald. Een leerling moet zijn of haar keuze goed kunnen beargumenteren. Hardop denken is hierbij dus van belang.
Thema:	Diverse activiteiten uit het dagelijks leven. We hopen er hiermee voor te zorgen dat uiteindelijk de werkwoorden beter blijven hangen.

Kersen op de taart:

-  Bij het integreren van het werkwoord in een zin, kan je een kaartje bemachtigen.
-  Bij de juiste volgorde van de werkwoorden, behaal je een kwartet.
-  Na drie keer een kwartet, heb je de kans om een kaart bij een willekeurige speler te stelen.

Test

We hebben het spel getest bij een 3 mavoklas op het Pallas Athene college. Het was eerst belangrijk dat het spel en de bijkomende regels goed werden uitgelegd. De leerlingen waren al redelijk bekend met de regels van een standaard kwartetspel maar dit spel had wat aanvullende regels die duidelijk uitgelegd moesten worden.

Na een uitleg van het spel, ging de klas aan de slag met het spel. Ik merkte dat de leerlingen soms moeite hadden met het invullen van de juiste vorm van het onregelmatige werkwoord wanneer zij het antwoord op de zin van het kaartje moesten geven. Dit is precies de reden waarom wij dit kaartspel ontworpen hebben, zodat leerlingen hier langzamerhand beter in worden.

Op het begin moesten de leerlingen elkaar veel herinneren aan het houden van de regels. Soms werd vergeten dat er eerst een zin goed beantwoord moest worden, voordat je de kaart mocht krijgen en soms vergaten de leerlingen dat zij een kaart mochten stelen na drie correcte kwartetten. Aan het einde van de les heb ik even de tijd genomen om te inventariseren bij de klas over hun ervaring over het spel. Het merendeel van de klas vond dit een prettige en vooral leuke vorm van het leren van onregelmatige werkwoorden. De meeste leerlingen vinden het leren van onregelmatige werkwoorden erg saai omdat het eigenlijk stampwerk is. De leerlingen gaven aan dat dit een veel leukere vorm is van het leren van onregelmatige werkwoorden. De leerlingen gaven aan dat het leukste gedeelte van het spel is dat het een competitief element erin heeft zitten, namelijk zoveel mogelijk kwartetten verzamelen, en sneller dan je tegenstanders zijn.

We hebben op basis van deze test gezorgd dat de extra regels die niet bij een standaard kwartet zitten duidelijk zijn voor de leerlingen. We hebben daarom gezorgd dat de kers op de taart duidelijk is (het stelen van de kaart van een ander na 3 correcte kwartetten). Ook hebben we ervoor gezorgd dat het duidelijk is dat de leerling pas een kaart van een ander krijgt als de zin bovenaan de kaart correct beantwoord wordt. Het spel kan natuurlijk ook wat worden aangepast qua levels, als een leerling nog in de leerfase zit kan je het spel laten spelen zonder dat ze de zinnen hoeven toe te passen in de zin. Als een leerling al wat verder is met het leren van de woorden dan kan je ze natuurlijk wel de woorden in de zinnen laten toepassen. Zo kan jij als docent of de leerlingen zelf het naar eigen behoefte aanpassen.

Presentatie

We hebben ons spel gepresenteerd tijdens het mini-symposium op 26 oktober. Wij hebben ons spel gepresenteerd met behulp van een presentatie in google presentaties. Zie hieronder de slides van de presentatie.



Bij de eerste dia van de presentatie hebben we gekozen om het plaatje te gebruiken dat we ook als voorkant van ons doosje hebben. Dapani is een afkorting voor Danique, Paul en Nina.



In bovenstaande dia werd een korte uitleg over het ontwerp van het spel gegeven. In totaal heeft het spel 80 kaarten en 20 kwartetten. Elk kwartet heeft zijn eigen thema wat gelinkt is aan het woord.

De werkwoorden *zijn*, *to be*, *was/were* en *been* zijn bijvoorbeeld gelinkt aan het thema 'history'. Je ziet ook dat elke werkwoord groep zijn eigen kleur heeft, zo zijn ze goed uit elkaar te houden.



In bovenstaande dia is een trailer van het spel toegevoegd waarin het spel ook kort uitgelegd wordt. Je ziet het spel ook in zijn fysieke, uitgeprinte vorm. Het is in principe een klassiek kwartetspel waarbij je dus een set van vier kaarten van hetzelfde thema bij elkaar moet krijgen. Er zitten wel wat extra regels aan. Wanneer je een kaart van een ander vraagt moet je de zin bovenaan de kaart juist beantwoorden om de kaart ook daadwerkelijk te krijgen. Als kers op de taart mag een speler die drie correcte kwartetten heeft gevormd een kaart van een ander stelen of een kaart van de pot pakken.



In bovenstaande dia werd kort uitgelegd wat je van het spel kunt leren. Het leerdoel van het spel is dus dat leerlingen de onregelmatige werkwoorden op een leuke, creatieve en leerzame manier leren in plaats van saai de worden in hun hoofd te moeten stampen. Het spel biedt verschillende manieren van het leren van de onregelmatige werkwoorden aan. Je leert de werkwoorden door ze in een zin te moeten plaatsen wanneer je een kaart wilt en je leert de werkwoorden door ze op de juiste volgorde neer te moeten leggen bij het vormen van je kwartet.



In deze dia zie je kort een overzicht van het doosje van het kwartetspel. De linker foto is een plaatje van de voorkant en de rechterfoto is een plaatje van de achterkant. Je ziet dat we er bij de achterkant voor gekozen hebben om kort neer te zetten met hoeveel spelers het spel gespeeld kan worden en wat de inhoud van het doosje bevat.

De trailer is te bekijken via onderstaande link:

https://www.youtube.com/watch?v=Q-665cbk8tw&feature=emb_logo

Literatuurlijst

Koops, M.C. (2017). Game Didactiek. Het hoe en waarom van spellen in de les. Uitgeverij Didactica.