

Kleuterklassen aan de 'serious game'

Taalonderwijs wordt kinderspel

Het Expertisecentrum Nederlands zocht een nieuw, interactief middel om de woordenschat van kleuters verder te ontwikkelen en taalachterstand tegen te gaan. Wat begon als afstudeerproject van studenten van de Hogeschool voor de Kunsten Utrecht, is uitgegroeid tot een educatieve leerwereld in wording: 'Mijn naam is Haas'.

Tekst: Brigitte Bloem

Beeld: © 2009 Mijn naam is Haas/
mijnnaamishaas.nl

© 2009 Wouter Tulp/ComicHouse.nl

© 2009 Maarten Weij

Eén van de ontwikkelaars van 'Mijn naam is Haas' is Sanneke Prins. 'Haas is nieuwsgierig, een beetje naïef. Samen met Eendje Sofie trekt Haas de wijde wereld in. Ze beleven samen met de kleuters avonturen en onderzoeken alles wat ze tegenkomen.' Kern van het lesmateriaal vormen de zogenoemde 'serious games'. Serious gaming is, in navolging van het bedrijfsleven, ook in het onderwijs bezig aan een opmars. Creatief en speels gebruik van gametechnologie voor educatieve doeleinden zal een hoge vlucht nemen, voorspellen deskundigen.

Woordenschat Ontwikkeling van de woordenschat is het belangrijkste doel van 'Mijn naam is Haas'. 'Rond je 18e bestaat de woordenschat van je moedertaal uit zo'n 60.000 woorden. Ruwweg kun je zeggen dat een kind iedere 90 minuten een nieuw woord leert. Een woord leer je sneller door een betekenisvolle context', vertelt Uriël Schuurs, projectleider bij het Expertisecentrum Nederlands. 'Als een leerkracht tegen een kind zegt "hier is een pop" en het kind tegelijkertijd die pop geeft, leert een kind

sneller het woord pop, dan wanneer er nergens een pop te zien is. Een taal leren gaat het beste als de interactie tussen leerkracht en kind en tussen kinderen onderling plaatsvindt in een betekenisvolle context. Gebruik je een interactief computerspel, dan krijg je daar ook nog eens de interactie tussen kind en game bij. Als Haas van de ene oever naar de andere oever wil, zonder natte voeten te krijgen, vraagt Haas het kind om hulp. Het kind trekt een lijn. Er verschijnt een brug. Haas bedankt voor de mooie brug en het kind begrijpt meteen waar een brug voor is.'

Interactief en adaptief Volgens Schuurs maakt een kind zich een nieuw woord eigen in vier fasen. 'Het nieuwe woord wordt aangeboden, bij voorkeur in een betekenisvolle context. Vervolgens gaat het kind dit woord oefenen. Het wordt opgeslagen in het semantisch geheugen. Daarbij horen ook de 'gebruiksmogelijkheden' van een woord. Hoe past het nieuwe woord in een zin? Of in een bepaalde situatie? Tot slot: herhalen, het nieuwe woord veel gebruiken.' Bij de ontwikkeling van de serious taalgames geeft het Expertisecentrum richtlijnen aan de ontwikkelaars. Welke woorden kun je het beste op welk moment en met welke frequentie aanbieden in de diverse verhaallijnen.

'Bovendien onderzoeken we of, en zo ja hoe Mijn naam is Haas werkt', zegt Schuurs. Hij is enthousiast. 'Mijn naam is Haas is het eerste echte interactieve én adaptieve spel voor deze jonge doelgroep. Het adaptieve zit 'm erin dat iedere leerling elke keer zelf de loop van het spel beïnvloedt. Zo komen telkens andere woorden en andere zinnen aan bod binnen een context die de kinderen zelf kiezen.'


'Je moet terug naar de simpelste vorm van het vertellen van een verhaal'

De makers geven bovendien aan dat de game vaardigheden prikkelt op het gebied van probleemoplossend vermogen, verhaalbegrip, creativiteit, mediawijsheid en communicatie.

Meer dan een spelletje 'Vanaf het allereerste begin is er getest bij kleuters', vertelt Prins. 'Wij volwassenen denken in regels en vaste patronen. Dat moet je helemaal loslaten. Alleen door voortdurend feedback van de doelgroep te vragen ontdek je hoe je het beste aansluit bij hun belevingswereld. Je moet terug naar de simpelste vorm van het vertellen van

een verhaal, naar de essentie.' Onlangs kreeg het project 600.000 euro toegekend uit het 'Actieprogramma Maatschappelijke Sectoren & ICT' van de rijksoverheid. Prins: 'Met dit geld maken we Mijn naam is Haas toegankelijk voor het onderwijs. Dit voorjaar komt de proefversie van de online game gratis beschikbaar voor testscholen. Ook ontwikkelen we een toepassing voor het digitale schoolbord en een 'intelligent tutoring system', zodat leerkrachten de vorderingen van leerlingen kunnen volgen.' In de toekomst kunnen scholen zich abonneren op het materiaal. Schuurs vindt Mijn naam is Haas een krachtige tool die in spelvorm specifieke woorden aanleert. 'Het mooie is dat de tool zich richt op hele jonge kinderen. Het is mijn verwachting dat veel leerkrachten gebruik gaan maken van Mijn naam is Haas. Het is veel meer dan een spelletje.' 

Meer informatie en je school aanmelden als testschool:
www.mijnnaamishaas.nl

(Gespeeld werd de serious game 'Lekkere lucht', onderdeel van de educatieve leerwereld van Mijn naam is Haas) 

Lees meer op www.prima-online.nl/magazines

'Ik móet weten waar die lekkere lucht vandaan komt. Zullen we op weg gaan? Tekent een weg?' Die uitdaging laat de vijfjarige Juul zich geen twee keer zeggen. Met de muis 'tekent' ze van links naar rechts een kronkellijn. 'Wat een mooie weg met heuvels', reageert Haas. Samen met Marijn (4) maakt Juul kennis met de wereld van Haas en z'n vrienden. De eerste keer is de verbazing groot. Bij iedere muis-klik verschijnt er een lijn, die verandert in een wolk, een vogel, bijtjes, een polletje gras, een worm of een prachtige boom. 'Heb ik dat gedaan?' Bij de derde keer gaan de kinderen spontaan terugpraten tegen Haas. Ongemerkt vliegen er woorden voorbij als 'boven' en 'onder', 'steil', en 'op de grond.' Diersoorten worden benoemd. Als het begint te regenen vraagt Haas om iets tegen de regen. 'Een paraplu', zegt Marijn. Nee, hij moet een paraplu, volgens Juul. En inderdaad krijgt Haas een paraplu van de kinderen. Haas blij, kinderen blij.