



Poetin, Spongebob en Aladdin in de klas

PLEZIER ALS BASIS VOOR SPREEKVAARDIGHEIDS-ONDERWIJS

De laatste decennia is in het vreemdetalenonderwijs het accent steeds meer komen te liggen op communicatief taalonderwijs. Hiermee is ook de aandacht voor de mondelinge vaardigheden toegenomen. De hernieuwde aandacht voor mondelinge vaardigheden is ook terug te zien in de streefniveaus voor de school-examens, die voor gespreksvaardigheid vastgesteld zijn op ERK-niveau A2 voor vmbo-t, B1 voor havo en B1+ voor vwo. Uit een digitale enquête van SLO onder zo'n 800 mvt-docenten in havo/vwo (Fasoglio, 2014) blijkt echter dat vooral de mondelinge productieve vaardigheden vaak weinig aandacht krijgen. Dit terwijl gespreksvaardigheid een vaardigheid is die actief moet worden geleerd.

Een bijkomend probleem is dat leerlingen soms angst hebben om te spreken in de doeltaal. Young (1991) koppelt deze spreekangst aan het gebrek aan vertrouwen in het eigen kunnen (*self-efficacy*). Dit komt omdat leerlingen vaak de misvatting hebben dat het bij spreekvaardigheid draait om de grammaticale correctheid van de taaluiting (*accuracy*) en

vergeten dat het om een communicatieve vaardigheid gaat.

Speaking for fluency

Hoe kunnen we spreekvaardigheid op zo'n manier onderwijzen dat leerlingen hun angst vergeten? Voor mijn afstudeeronderzoek aan de lerarenopleiding van de Universiteit van Amsterdam stond deze vraag centraal. Om het zelfvertrouwen en de communicatiedurf van leerlingen te verhogen is het allereerst belangrijk om een veilige leeromgeving te creëren. Door leerlingen positieve feedback en vertrouwen te geven, kan hun *self-efficacy* verhoogd en hun spreekdrempel verlaagd worden. In de klas kan een extensief spreekprogramma van laagdrempelige spreekactiviteiten worden gerealiseerd, ook wel *speaking for fluency* genoemd. Het geeft leerlingen meer zelfvertrouwen doordat taalhandelingen herhaaldelijk geoefend worden.

Een werkvorm die de hiervoor genoemde eigenschappen om spreekvaardigheid te bevorderen combineert, is het spelen van spelletjes. Spellen stel-

len leerlingen in staat om de vreemde taal op een plezierige en ontspannen manier te gebruiken. Tijdens de spellen is de focus van de leerlingen op de boodschap in plaats van op de vorm. In plaats van te letten op of wat ze zeggen correct is, doen de leerlingen er alles aan om te winnen. Dit competitie-element zorgt tegelijkertijd voor een betekenisvolle context om taal te gebruiken. De competitieve sfeer zorgt er ook onbewust voor dat leerlingen geconcentreerd zijn en intensief nadenken tijdens het leerproces, wat de onbewuste verwerving van input vergroot (Chen, 2005).

Spelletjes zijn een vorm van laagdrempelige spreekopdrachten, die gemakkelijk voor een succeservaring bij de leerlingen kunnen zorgen. Dörnyei (2011) en Ebbens (2009) benadrukken beiden het belang van succeservaring voor het zelfvertrouwen en de motivatie van leerlingen. Hiernaast bieden spellen de mogelijkheid voor een extensief spreekvaardigheidsprogramma waarin gemakkelijk een informatiekloof kan worden ingebouwd.

Lespraktijk

In mijn lespraktijk zijn spelvormen inmiddels niet meer weg te denken. Denk hierbij aan spellen zoals galgje, kwartet en memory. Veel bestaande spellen kunnen gemakkelijk omgevormd worden tot een spreekvaardigheidsoefening. Zowel jongeren als volwassenen genieten zichtbaar van deze werkvormen. Ze hebben plezier en mogen weer even kind zijn. Via spelvormen wordt de liefde voor de taal aangewakkerd en het geeft leerlingen een positieve herinnering aan het leerproces. Ze ervaren dat leren ook ontspannend en plezierig kan zijn.

Spellen kunnen op verscheidene manieren ingezet worden in het curriculum. Traditioneel worden spellen ingezet als opwarmingsoefening aan het begin van de les of als opvuller als er extra tijd over is aan het eind van de les. Dit is prima, maar spellen kunnen ook een substantieler gedeelte van de lespraktijk innemen. Ze kunnen gebruikt worden om specifieke communicatieve taalhandelingen te oefenen, reeds opgedane kennis te herhalen en toe te passen in een nieuwe context. Hiernaast kunnen spellen een belangrijke rol spelen in het motiveren van leerlingen.

Een leuk spel dat met weinig voorbereiding gespeeld kan worden is 'Wie ben ik?'. Het enige wat je nodig hebt, zijn Post-its. Het spel duurt in totaal vijftien tot twintig minuten en is geschikt voor twee tot zes spelers. Elke speler schrijft de naam van een bekend persoon op een Post-it en plakt deze op het hoofd

van zijn linkerbuur. Door gesloten vragen te stellen moet iedereen erachter komen wie hij/zij is. Als het antwoord op de vraag 'ja' is, mag je nog een vraag stellen. Is het antwoord 'nee', dan is de volgende aan de beurt. Wie het eerst zijn personage raadt, heeft gewonnen. De leerlingen dienen van tevoren een aantal veelvoorkomende beroepen en landen in de vreemde taal te hebben geleerd. Via het spel herhalen ze dit vocabulaire en oefenen ze met het stellen van gesloten vragen. Doordat herhaaldelijk hetzelfde type vragen wordt gesteld (bijvoorbeeld: 'Ben ik een man?', 'Kom ik uit Europa?'), gaat het de leerlingen steeds makkelijker af. Het spel geeft gegarandeerd veel leerplezier!

Een tweede (rollen)spel dat gemakkelijk ingezet kan worden is de 'Conversatiedans'. Hierbij zet je een leuk muziekje aan in de doeltaal en laat je de leerlingen door het lokaal lopen. Wanneer de muziek stopt, voeren ze een kennismakingsgesprek met de leerling bij wie ze het dichtst in de buurt staan. Als leerlingen elkaar eenmaal kennen, kun je ze als variant fictievepersonagekaarten geven. Door te spelen met de hoeveelheid informatie op de personagekaarten kan dit spel aangepast worden naar het niveau van de klas. Je vertelt de leerlingen dat ze op een feestje zijn waar ze allerlei beroemdheden gaan ontmoeten. Laatst hadden we bijvoorbeeld Poetin, Spongebob en Aladdin in de klas. De leerlingen gingen helemaal op in hun rol en oefenden

ondertussen herhaaldelijk het voeren van een kennismakingsgesprek. Dit spel is zeer geschikt om de les mee te beginnen of mee af te sluiten.

Conclusie

Interactieve spelvormen werken motiverend en geven leerlingen een positieve ervaring met het leren van de vreemde taal. Wat mij betreft is de belangrijkste taak van de leraar aan beginnende leerlingen het aanwakkeren van de liefde voor de taal. Als het motivatiezaadje eenmaal is geplant en gevoed blijft worden, dan volgt de rest vanzelf. Zoals de Franse filosofe Simone Weil het mooi verwoordde: 'Het leerplezier is even onontbeerlijk bij studie als ademen bij hardlopen.' Ik pleit er dan ook voor dat spellen en leerplezier een centralere rol aannemen in het vreemdetalenonderwijs. ■

Josien Boetje

LITERATUUR

- Chen, I.-J. (2005, februari). Using games to promote communicative skills in language learning. *The Internet TESL Journal*.
- Dörnyei, Z. (2001). *Motivational strategies in the language classroom*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Ebbens, S. (2013). *Effectief leren*. Groningen: Noordhoff.
- Fasoglio, D. (2014). *Doelstellingen en toetsing van gespreksvaardigheid Engels, Frans en Duits in het havo en vwo: Resultaten digitale enquête*. Enschede: SLO.
- Young, D. (1991). Creating a low-anxiety classroom environment: What does anxiety research suggest? *The Modern Language Journal*, 75, 426-437.