

## Juryrapport Gerard Westhoff talendidactieprijs 2021

De Gerard Westhoff talendidactieprijs wordt sinds 2009 jaarlijks uitgereikt aan het beste eindonderzoek op het gebied van vreemdetalendidactiek, geschreven door studenten aan Nederlandse lerarenopleidingen. Er zijn twee categorieën: eerstegraads en tweedegraads. De prijs wordt om het jaar toegekend aan één van deze categorieën. Studenten van de tweedegraads lerarenopleidingen aan hogescholen en universiteiten waren dit jaar aan de beurt.

De jury bestond uit Marrit van de Guchte (vakdidactica Duits, Universiteit van Amsterdam), Charline Rouffet (vakdidactica Frans, Hogeschool Utrecht) en Monica Sienders (vakdidactica Engels, Hogeschool van Amsterdam).

De jury heeft zes inzendingen ontvangen, afkomstig uit drie instellingen. Dit aantal is lager dan bij eerdere edities van de prijs. Dit is waarschijnlijk een effect van de coronasituatie, waardoor veel studenten in ongebruikelijke omstandigheden hun afstudeeronderzoek hebben moeten afronden. Er waren twee inzendingen Frans, twee Duits en twee Engels.

De jury was onder de indruk van alle inzendingen. De thematiek sloot aan bij concrete problemen in de lespraktijk, de resultaten en lesideeën waren van duidelijke waarde voor de praktijk en overdraagbaar aan collega's. De methodologische opzet was goed. De jury was zeer tevreden over de kwaliteit van deze afstudeeronderzoeken en heeft besloten om aan één daarvan de prijs toe te kennen. Het is een scriptie met een thema dat de laatste tijd steeds meer in de belangstelling komt, namelijk het gebruik van games in het onderwijs. De auteur is Aylin Gülbeden, de titel is *Gamification in het leesvaardigheidsonderwijs*.

Aylin heeft haar onderzoek uitgevoerd met haar leerlingen van 2 gymnasium. Op basis van haar eigen visie op communicatief taalonderwijs, de literatuur, de kenmerken van de lespraktijk en de resultaten van een leerlingenenquête heeft ze een nieuwe opdracht ontworpen gericht op het bevorderen van leesvaardigheid en leesmotivatie. Het doel was dat de leerlingen actief bezig zouden zijn met de taal en er tegelijkertijd plezier in zouden hebben. Ze heeft gekozen voor een spelvorm en een online *escape room* met aanvullend lesmateriaal ontwikkeld via Google Forms. Een aantal leerlingen heeft vervolgens de *escape room* getest en daarna heeft er een klassengesprek plaatsgevonden; ook heeft Aylin haar collega's betrokken bij dit experiment. Haar belangrijkste twee conclusies waren dat de leerlingen daadwerkelijk plezier ervaren hadden tijdens het lezen en dat het team enthousiast was over het ontwerp en dit volgend schooljaar beslist ook wilde uitproberen.

De jury werd blij van dit onderzoek, om verschillende redenen. Allereerst omdat de rode draad werd gevormd door de leerbehoeften van de leerlingen. Aylin heeft van begin tot eind haar leerlingen voor ogen gehad en ze heeft ze betrokken bij alle stappen, van verkenning tot evaluatie. Ze heeft zich afgevraagd hoe ze haar leerlingen het beste kon motiveren om te lezen, ze heeft de leerlingen bevraagd naar onderwerpen, de lengte van de teksten en de manier waarop ze wilden samenwerken. Vervolgens heeft ze een vorm gekozen die dicht bij hun beleveniswereld staat. De jury vond het ook mooi dat ze vanuit leerlingvragenlijsten een link legde tussen lezen en belang van vocabulaireverwerving. Te vaak wordt werken aan leesvaardigheid immers eenzijdig geassocieerd met slagen op het eindexamen.

Daarnaast vond de jury het gedurfd en verfrissend dat Aylin een ict-oplossing heeft bedacht voor leesvaardigheid. Als het gaat om ict-ondersteuning voor het leren van talen denkt men vaak alleen aan grammatica of vocabulaireoefeningen. En tenslotte was de jury blij omdat Aylin een eenvoudige, voor iedereen beschikbare ict-oplossing heeft ontworpen, ondersteund door een gedegen analyse. In het jargon: ze heeft triangulatie toegepast, door het ontwerp te toetsen aan literatuur, interviews met collega's en een vragenlijst en gesprekken met leerlingen. De jury heeft ook een advies voor een vervolgonderzoek: het zou

interessant zijn om het leereffect verder te onderzoeken, want we weten nu dat leerlingen de activiteiten als motiverend ervaren, maar we weten niet precies wat ze hebben geleerd.

Aylin is vernieuwend geweest omdat ze de motiverende aspecten van gaming verwerkt heeft in haar lesontwerp. Haar leerlingen wilden verder lezen omdat ze de codes nodig hadden om te ontsnappen uit een bibliotheek waarin ze per ongeluk opgesloten zaten; dat was de achtergrond van de game. Een online activiteit als een *escape room* was een uitkomst tijdens corona; deze keuze is een voorbeeld van de creativiteit die veel studenten en docenten in het online lesgeven hebben gestopt. De activiteit is tevens bruikbaar en eenvoudig te implementeren na corona en kan makkelijk voor alle talen worden ingezet.

Tenslotte heeft de jury een boodschap. Door de prijs toe te kennen aan een onderzoek rond leesvaardigheid wil de jury de zorgen benadrukken die velen hebben over het achteruitgaan van leerlingenprestaties op dit gebied. De jury denkt dat een oplossing gevonden kan worden in de didactiek, zoals in het onderzoek van Aylin. Ook voor Nederlands wordt geëxperimenteerd met koppeling van lezen aan gaming. Zo hebben Ronald Giphart en Margje Woodrow verhalen gemaakt die worden gecombineerd met de game *Assassin's Creed Valhalla*. De jury hoopt dat leerboekontwikkelaars en uitgevers zich hierdoor laten inspireren. En dat ze, net als Aylin heeft gedaan, actief leerlingen en collega's bij de lesontwerpen betrekken.