

The game is on!

*Een praktijkonderzoek naar de inzet van videogames in
de bovenbouwles Engels*

door

Joris Koek

Theresialyceum, Tilburg

Begeleid door:

dr. A.M.L. Aarts

drs. K.R. Leuverink

AOS Midden-Brabant 2015-2016

Inhoudsopgave

Samenvatting	4
Voorwoord	4
Hoofdstuk 1 - Inleiding	5
1.1 Aanleiding	5
1.2 Context	6
1.3 Onderzoeksorganisatie	6
1.4 Aansluiting van onderzoek binnen de school	6
Hoofdstuk 2 - Praktijkprobleem	7
2.1 Praktijkmogelijkheid	7
2.2 Onderzoeksdoel en onderzoeksvraag	7
2.2.1 Onderzoeksdoel	7
2.2.2 Onderzoeksvraag	8
Hoofdstuk 3 - Theoretisch kader	9
Hoofdstuk 4 - Methode	10
Hoofdstuk 5 - Resultaten	14
Hoofdstuk 6 - Conclusie	18
Hoofdstuk 7 - Discussie	22
Geraadpleegde literatuur	23
Bijlage	24

Samenvatting

Dit onderzoek draait om de inzet van videogames in de les Engels in het voortgezet onderwijs, specifiek in VWO 5. Iedereen die interesse heeft in de inzet van games in het onderwijs, in de les Engels of ieder ander vak, kan mogelijk iets vinden in dit onderzoek om in hun eigen lespraktijk te gebruiken. Bovendien kunnen docenten Engels die inspiratie nodig hebben voor spreekvaardigheid hier een eventuele nieuwe invalshoek vinden.

Gedurende dit onderzoek heb ik een lessenreeks ontwikkelt omtrent de videogame *The Walking Dead*, te spelen via het platform Steam op de PC. Ik heb gekozen voor deze game omdat ik spreekvaardigheidslessen met discussies wilde opzetten. *The Walking Dead* is een game met veel dialogen en keuzes waarbij oa. moralisitsche en ethische kwesties de revue passeren. Deze dialogen en keuzes bleken tijdens de uitvoering van de lessenreeksen voer voor zeer levendige en enthousiaste discussies in VWO 5.

Uit een enquête afgenomen bij de leerlingen die de videogame lessenreeks hebben ervaren blijkt onder andere dat veel van de leerlingen het makkelijker vonden om te participeren aan de discussies gedurende de videogamelessen in vergelijking met "normale" discussielessen. Het visuele aspect van de game en competitieve elementen zoals teams en beloningen hebben ervoor gezorgd dat veel leerlingen remmingen zoals angst voor fouten en angst voor het voor de gek staan al snel niet meer ervaarden tijdens de videogamelessen.

Voor het specifieke doel om leerlingen meer te laten discussieren tijdens de les Engels is *The Walking Dead*, een commerciële game, een succes gebleken. Een belangrijke reden hiervoor is, is dat *The Walking Dead* van nature geen specifiek leerdoel heeft, aangezien het niet specifiek voor leerlingen in het voortgezet onderwijs is ontwikkeld. Om deze reden zal het vaak zo zijn dan commerciële games meer geschikt zijn voor de lespraktijk dan serious games, omdat serious games vaak een specifiek leerdoel hebben dat maar toevallig bij het lesdoel van de docent moet passen. Commerciële games zijn dus vaker rijper voor eigen invulling van de docent voor de les.

Het onderzoek heeft ervoor gezorgd dat ik in de toekomst vaker videogames ga inzetten in mijn lespraktijk. Zowel ik als de leerlingen waren grotendeels erg te spreken over het verloop van de lessen. Het smaakt naar heel veel meer.

Voorwoord

Toen ik enkele jaren geleden het onderwijs inging leek het mij erg leuk om een van mijn hobby's, videogames, in te zetten in de les. In de eerste jaren van mijn loopbaan is het hier echter niet van gekomen, onder andere omdat ik eigenlijk niet echt een startpunt had om mij aan vast te klampen. Toen mijn rector, dhr. Tomas Oudejans, een jaar geleden vroeg of ik onderzoek wilde doen naar videogames in het onderwijs hoefde ik niet lang te denken.

Inmiddels een jaar later ben ik een heel stuk wijzer geworden over hoe videogames kunnen worden ingezet in het onderwijs. De lessenreeks die ik heb gegeven omtrent *The Walking Dead* was erg succesvol, voor zowel mij als de leerlingen. Ik wil dan ook de onderzoeksorganisatie van de AOS en mijn school enorm bedanken voor de mogelijkheid tot onderzoek die zij mij dit school hebben aangeboden! Games zijn vanaf nu een vast onderdeel van mijn curriculum!

Hoofdstuk 1 - Inleiding

1.1 Aanleiding

Sinds ik enkele jaren geleden het onderwijs ben ingestapt heb ik er nooit een geheim van gemaakt dat ik graag videogames speel. Ik heb het dan ook vaak met leerlingen over de nieuwste games en wat ik nou zo leuk vind aan gamen. Tot aan het begin van afgelopen schooljaar heb ik echter weinig met games kunnen doen binnen mijn lespraktijk. Games waren wel eens het onderwerp van een tekst of filmpje, maar daar bleef het bij. Hier is dit jaar gelukkig verandering in gekomen!

Tegenwoordig zijn smartphones en videogames de normaalste zaak van de wereld in Nederland. Ik merk dat veel leerlingen niet van hun telefoon af kunnen blijven en wanneer ze achter de computer zitten moeten ze nogal eens aangesproken worden op het feit dat ze een spelletje aan het spelen zijn of een YouTube filmpje aan het kijken zijn. Via games kan het onderwijs hier op inspelen. Dit kan bijvoorbeeld via serious games, maar ook via commerciële games en gamification van de lesstof. Dit wil zeggen dat spelelementen aan de lesstof worden toegevoegd om bijvoorbeeld de leerling dynamischer bezig te laten zijn met de stof.

Tijdens het sollicitatiegesprek op mijn school, het Theresialyceum te Tilburg, kwam gamen als hobby ter sprake. Tijdens het schooljaar 2014/2015 heeft mijn rector, dhr. Tomas Oudejans, een gesprek gehad met een collega uit onderwijsland over serious games en gamification binnen het onderwijs. Hieruit concludeerde hij dat een onderzoek binnen onze school naar gamification misschien wel iets zou kunnen opleveren. Dankzij het eerdere sollicitatiegesprek dacht hij meteen aan mij. Toen hij mij benaderde met het voorstel om onderzoek te doen naar gamification binnen het onderwijs hoefde ik niet lang na te denken. Het leek mij meteen erg interessant.

Het werd mij vervolgens snel duidelijk gemaakt dat ik veel vrijheid zou hebben binnen het onderzoek vanwege mijn kennis over games. Dankzij deze vrijheid kon ik garanderen dat ik mij echt kon richten op mijn eigen lespraktijk en die van mijn collega's Engels in de bovenbouw. Het was dan ook mijn doel om echt voor de lessen Engels te onderzoeken hoe gamification een positieve invloed kan uitoefenen op de lespraktijk. In eerste instantie wilde ik mij specifiek richten op literatuuronderwijs, maar zoals zal blijken in het vervolg van dit verslag is mijn uiteindelijke focus verlegt naar een ander gebied binnen Engels, spreekvaardigheid.

1.2 Context

Het onderzoek heeft zich uiteindelijk voornamelijk beperkt tot mijn eigen lessen Engels in de bovenbouw, VWO 5, op het Theresialyceum. Verder hebben sommige van mijn collega's Engels hun interesse uitgesproken om in de toekomst iets te gaan doen met de gamification lessen die ik gedurende dit onderzoek heb gegeven. Op het Theresialyceum wordt er ieder jaar door meerdere collega's onderzoek gedaan via het AOS. Hierdoor bestaat er een redelijk open onderzoekscultuur, waardoor ik geen weerstand heb ervaren, maar juist nieuwsgierigheid van collega's die het leuk vinden dat ik dit onderzoek heb verricht.

1.3 Onderzoeksorganisatie

Ik had geen partner of teamgenoot bij dit onderzoek, maar via het AOS kreeg ik erg veel feedback van medeonderzoekers en begeleiders. Het AOS is dan ook veruit de belangrijkste schakel in de onderzoeksorganisatie geweest. Zij boden de structuur en de begeleiding om tot een goed onderzoek te komen. Verder wist ik bij welke collega's op het Theresialyceum ik kon aankloppen voor hulp en feedback. De opdrachtgever was mijn rector. Er was echter geen strak toezicht van hem; hij liet mij mijn gang gaan, wat erg fijn was voor mijn vrijheidsgevoel en planning.

1.4 Aansluiting van onderzoek binnen de school

Op het Theresialyceum was nog niet eerder onderzoek gedaan naar gaming en gamification. Dit onderzoek sloot binnen de school dan ook niet aan op eerder onderzoek. Dit was geen probleem, want op deze manier kon ik mij goed richten op mijn eigen inzichten binnen mijn eigen lespraktijk. Wel speelde het onderzoek in op de actualiteit van gamification en technologische communicatiemiddelen en de aanwezigheid van een talenlab op het Theresialyceum. Ik zit met iedere bovenbouw klas minstens een keer in de week in dit talenlab, waar voor elke leerling een computer beschikbaar is met uitgebreide mogelijkheden. Buiten de school wordt er wel veel onderzoek gedaan naar gaming en gamification, waardoor ik eerder veel inspiratie op heb kunnen doen.

Hoofdstuk 2 - Praktijkprobleem

2.1 Praktijkmogelijkheid

Dit onderzoek draait meer om een praktijkmogelijkheid dan een praktijkprobleem. Tijdens spreekvaardigheidslessen zijn leerlingen wel eens redelijk ongemotiveerd omdat ze, zoals uit een tijdens dit onderzoek afgenomen enquête blijkt, vaak remmingen ervaren zoals angst voor fouten en niet graag in het midden van de belangstelling willen staan. Echter, door middel van onder andere YouTube en activerende afbeeldingen weet ik toch vaak de meeste leerlingen mee te krijgen tijdens spreekvaardigheidslessen. Dit betekent niet dat het niet beter kan. Ik vermoed dat gamification mij kan helpen om de spreekvaardigheidslessen in de bovenbouw interessanter en veelzijdiger te maken, wat moet leiden tot diepgaandere discussies, uitgevoerd in het Engels. Dit moet idealiter dan weer leiden tot betere resultaten bij het eindmondeling Engels, maar dit laatste is niet meegenomen in het onderzoek.

Ik ben individueel de voornaamste betrokkene bij het onderzoek. Ik wil namelijk in eerste instantie mijn eigen (spreekvaardigheids)lessen in de bovenbouw extra mogelijkheden bieden om te kijken of deze aanslaan bij de leerlingen. Mochten mijn collega's echter ook enthousiast raken na het delen van de resultaten dan help ik hen graag met de opzet van gamification lessen. Dit is wel afhankelijk van de reacties van de leerlingen op de videogamelessen. Ervaren zij deze lessen namelijk als onnodig of een last, dan zal de nieuwe aanpak aangepast of geschrapt moeten worden.

2.2 Onderzoeksdoel en onderzoeksvraag

2.2.1 Onderzoeksdoel

Het meest concrete doel van dit onderzoek is een uitgewerkte lessenreeks op het gebied van Engelse spreekvaardigheid, grotendeels gebaseerd op gamification, in VWO 5. Ik heb voor deze jaarlaag gekozen omdat zij een hoog niveau hebben, oud genoeg zijn voor volwassen onderwerpen en omdat zij de meeste lessen Engels hebben met veel ruimte voor eigen invulling van deze lessen. De resultaten kunnen vervolgens ook in andere jaarlagen worden toegepast. Het doel van de lessenreeks

is om de effecten van gamification en games op de participatie en de interesse van de leerlingen waar te nemen.

Het belang voor mijzelf is om mijn spreekvaardigheidslessen interactiever en dynamischer te maken met verhoogde, meer enthousiaste participatie van de leerlingen. Dit wil zeggen, ik hoop op meer interesse en discussie vanuit de leerlingen en een verbetering van hun motivatie en uiteindelijk, idealiter, hun cijfers, al is dit laatste voor nu niet te achterhalen. Het belangrijkste voor mijn leerlingen is dat ze zich meer betrokken voelen tot het examenprogramma op het gebied van spreekvaardigheid en hopelijk meer kunnen laten zien op het gebied van Engelstalige discussie.

2.2.2 Onderzoeksvraag

De hoofdvraag luidt, *Hoe kunnen games en gamification toegepast worden op het Engelstalige spreekvaardigheidsonderwijs in de bovenbouw van het Theresialyceum?*

Deelvraag 1.1: *Wat is de meerwaarde van gamification op Engelstalig spreekvaardigheidsonderwijs?*

Deelvraag 1.2: *Wat is de meerwaarde van games op Engelstalig spreekvaardigheidsonderwijs?*

Deelvraag 2: *Hoe ervaren de leerlingen de mogelijkheden tot verbetering van Engelstalig spreekvaardigheidsonderwijs via gamification en gaming?*

Deelvraag 3.1: *Welke games zijn op welke manier van toepassing op mijn huidige lespraktijk op het gebied van Engels spreekvaardigheidsonderwijs in de bovenbouw?*

Deelvraag 3.2: *Hoe zijn gamification elementen uit games toepasbaar in lessen zonder computers?*

Hoofdstuk 3 - Theoretisch kader

In dit onderzoek staan twee concepten centraal: gamification en videogames.

Gamification: het gebruik van game elementen en game-denken in non-game situaties (Kim 8484). Dit wil zeggen dat manieren van handelen en manieren van leren die normaliter in games te vinden zijn toegepast worden in een non-game situatie. Het middelbaar onderwijs is een voorbeeld van een non-game situatie. Spelelementen hebben absoluut niet altijd met software te maken. Spelelementen voor plezier en voor informatie bestaan namelijk al duizenden jaren (Cannon-Bowers xiv). Moderne gamification met software is dan ook simpelweg een technologische variant van een oud concept. Een voorbeeld van een gamification element is het toevoegen van beloningen of competitieve elementen aan de les (van Geffen 10) om voor meer participatie te zorgen. In videogames staan deze beloningen vaak bekend als achievements of badges.

Videogames: de belangrijkste twee type videogames zijn commerciële games en serious games. Commerciële games zijn in het algemeen gericht op plezier en winst maken. Een serious game werkt qua speelmogelijkheden net als games die puur bedoeld zijn voor commerciële doeleinden, maar zijn voornamelijk gericht op het aanleren van iets bij de speler via een specifiek leerdoel. De contexten waarin serious games te vinden zijn variëren sterk. Voorbeelden zijn militaire training, bedrijfscursussen en het onderwijs (Cannon-Bowers xv, Kingsley 52).

Hoofdstuk 4 - Methode

De speerpunten van het onderzoek zijn een enquête gemaakt door mij en beantwoord door de leerlingen (twee VWO 5 klassen) over de videogame lessenreeks en een door mijzelf opgezette lessenreeks met daarbij mijn eigen observaties. Nu volgt de enquête zoals die is gepresenteerd aan de leerlingen, gevolgd door een korte uiteenzetting per deelvraag over hoe ik heb getracht antwoord te krijgen op deze deelvragen.

De enquête:

1 Ik vind videogames leuk.	▼
2 Ik speel in mijn vrije tijd videogames.	▼
3 Ik vind Engels spreken in de les leuk.	▼
4 Ik vind Engels spreken in de les moeilijk.	▼
5 Ik ervaar remmingen bij het spreken van Engels tijdens lessen waarin de focus ligt op spreekvaardigheid.	▼
6 Hoe ervaar je het spreken van Engels tijdens de videogame lessen: hetzelfde of anders dan bij de andere lessen? Leg uit.	▼
7 Ik vond de videogamelessen leuk.	▼
8 Ik vond de videogame lessen nuttig.	▼
9 Was het makkelijker of moeilijker om goed mee te doen tijdens de videogame lessen in vergelijking met bijvoorbeeld een grammaticales of tekstles?	▼
10 Was het makkelijker of moeilijker om Engels te spreken tijdens de videogame lessen in vergelijking met lessen waarbij je zonder videogames in het Engels moet spreken?	▼
11 Ik vond de competitieve elementen van de videogame lessen, zoals het winnen van de discussies en het tellen van het aantal opmerkingen, motiverend voor de discussies.	▼
12 Het zou goed zijn als er in toekomstige videogame lessen meer competitieve elementen worden toegevoegd, zoals ranglijsten van gewonnen discussies.	▼
13 Ik zou vaker videogame lessen willen krijgen.	▼
14 Zo zou ik de videogame lessen verbeteren:	▼
15 Probeer een andere manier te bedenken waarop videogames in de les Engels gebruikt kunnen worden. Probeer realistisch te zijn zodat we dit idee eventueel daadwerkelijk kunnen uitproberen.	▼

Deelvraag 1.1: *Wat is de meerwaarde van gamification op Engelstalig spreekvaardigheidsonderwijs?*

Deelvraag 1.2: *Wat is de meerwaarde van games op Engelstalig spreekvaardigheidsonderwijs?*

Bij deze deelvraag heb ik vooral gekeken naar hoe ik zelf heb ervaren in hoeverre de lessenreeks een positief effect had op de participatie en het enthousiasme van de leerlingen. Het doel van de lessenreeks was dus om de leerlingen levendiger te laten discussiëren in het Engels in vergelijking met discussielessen uit het verleden. Dit is dan ook meteen de deelvraag waarbij ik het minst concrete data kan aanvoeren. Uiteindelijk gaat het er vooral om of dat ik tevreden ben over de manier waarop de lessen hebben bijgedragen aan de spreekvaardigheidsontwikkeling op het gebied van de Engelse taal.

Echter, de vragen uit de enquête voegen wel deels iets toe aan de beantwoording van deelvraag 1. Zo geven enquêtevragen 7 en 8 ruw aan of de leerlingen zelf een meerwaarde hebben ontdekt bij de lessenreeks. Belangrijker is echter enquêtevraag 6. De uiteenlopende open antwoorden op deze vraag zijn in staat om een beeld te schetsen van hoe de leerlingen de verschillen hebben ervaren tussen de videogame lessenreeks en reguliere spreekvaardigheidslessen uit het verleden.

Deelvraag 2: *Hoe ervaren de leerlingen de mogelijkheden tot verbetering van Engelstalig spreekvaardigheidsonderwijs via gamification en gaming?*

Deelvraag 2 heeft de meeste concrete data van alle deelvragen. De beantwoording van deze deelvraag bestaat namelijk volledig uit de antwoorden van de leerlingen op de enquête. Enquêtevragen 1 en 2 hebben als doel om te achterhalen of er een significant deel van de respondenten fanatiek gamer is of niet. Dit kan hun mening over de lessenreeks beïnvloeden. Vragen 3 tot en met 5 hebben als doel om te achterhalen hoe de leerlingen het spreken van Engels ervaren tijdens lessen Engels zonder games of gamification elementen. Vragen 6 tot en met 10 hadden als doel om te bekijken of de leerlingen daadwerkelijk verschillen merkten met de reguliere lessen.

Vragen 11 en 12 gaan puur over de toevoeging van competitieve gamification elementen en op welke manier de leerlingen deze elementen hebben ervaren. Als laatste dienen vragen 13 t/m 15 als klankbord over de toekomst van de videogame

lessenreeks. Aan de hand van deze lessen kan ik bepalen of ik in de toekomst deze lessenreeks weer kan inzetten en of er animo is voor andere games en werkvormen. Tegelijkertijd doe ik een beroep op de respondenten om hun creativiteit in te zetten om mee te denken aan hoe games en gamification in de toekomst kunnen worden ingezet in de les Engels.

Deelvraag 3.1: *Welke games zijn op welke manier van toepassing op mijn huidige lespraktijk op het gebied van Engels spreekvaardigheidsonderwijs in de bovenbouw?*

Deelvraag 3.2: *Hoe zijn gamification elementen uit games toepasbaar in lessen zonder computers?*

De beantwoording op de laatste deelvraag is bepaald door een combinatie van literatuuronderzoek (en een conferentiebezoek) en net als bij deelvraag 1 door gedurende de lessenreeks met ideeën te experimenteren. De enquête komt hoogstens terug via eventuele ideeën van de leerlingen die voortkomen uit vraag 15 van de enquête.

Als laatste onderdeel van de Methode volgt nu een korte schets van de opzet van de lessenreeks.

Ik heb op advies van Tobias Staabe, een Noorse docent met veel ervaring met de inzet van games in het onderwijs en tevens keynote speaker op De Gamification Conferentie (6 april 2016), gekozen voor de game *The Walking Dead*. Dit is een verhalende adventure game gebaseerd op de gelijknamige comic book serie van Robert Kirkman, waar ook de gelijknamige TV serie van AMC op is gebaseerd.

De reden waarom deze game geschikt lijkt voor gebruik in de les is dat er veel in wordt gesproken en je moet als speler voortdurend kiezen tussen een aantal dialoogopties. Deze opties bepalen welke kant het verhaal op gaat. Aangezien veel van de dialoogopties grote consequenties hebben op het verloop van het verhaal en er vaak vraagstukken over moraliteit en ethiek bij komen kijken, dienen de keuzes in het verhaal als voer voor levendige discussies.

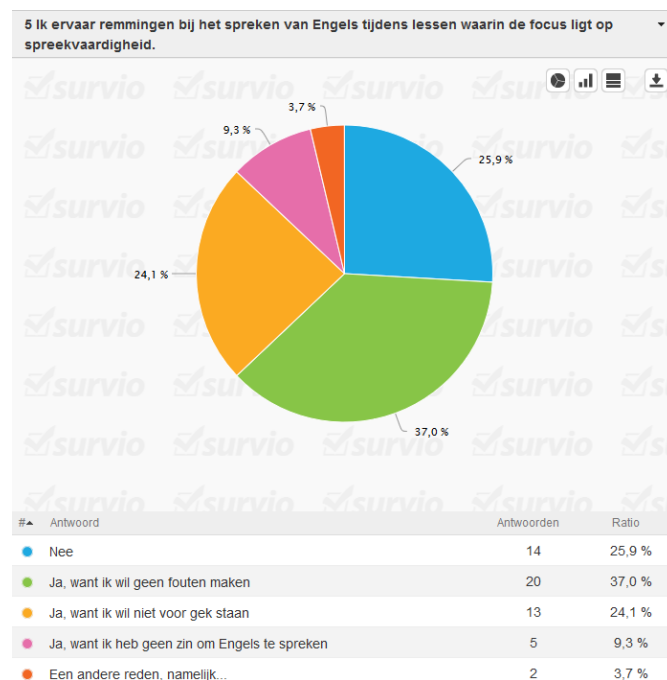
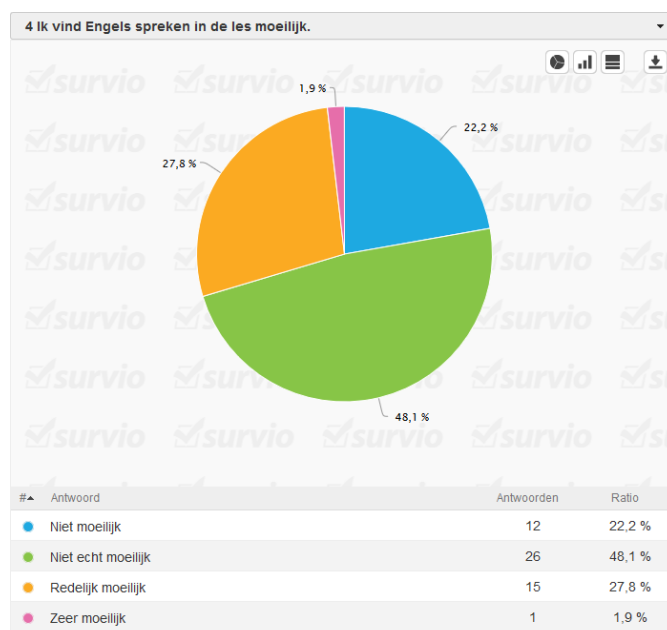
Tijdens de lessen heb ik zelf de game bestuurd, maar was het aan de leerlingen, die op een groot scherm meekeken, om alle dialoogkeuzes te maken. Bij de minder belangrijke keuzes heb ik de game niet op pauze gezet, maar heb ik de leerlingen snel laten beslissen wat ik als dialoogoptie moet aanklikken. Bij de grotere

keuzes echter, dat wil zeggen, de keuzes die de verdere verloop van het verhaal flink kunnen bepalen en aanpassen, heb ik de game op pauze gezet. Afwisselend heb ik leerlingen soms als groepje en soms als individu (om het dynamisch te houden en niet steeds exact dezelfde werkvorm te gebruiken) eerst de tijd gegeven om hun standpunt voor te bereiden. Vervolgens vond er steeds bij iedere grote keuze een klassikale discussie plaats waarbij de leerlingen als groepje of individu hun standpunt moesten verdedigen en proberen degenen met een andere mening te overtuigen van hun gelijk. Vervolgens moest er gestemd worden welke keuze ik moest aanklikken. Daarna volgde nog een laatste pleidooi gevolgd door een tweede, definitieve stemronde. Gebaseerd op de stemmen klikte ik een keuze aan in de game en gingen we samen verder op weg naar de volgende grote keuze. Dit alles in het Engels om de Engelse spreekvaardigheid te trainen.

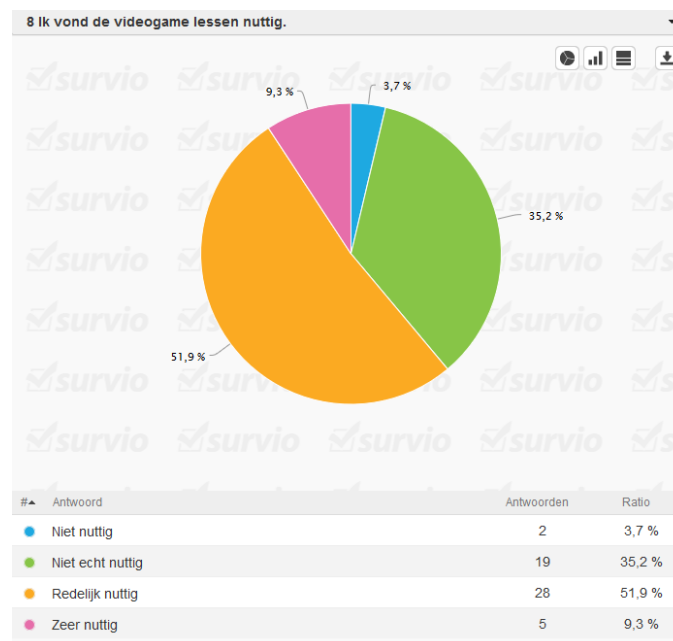
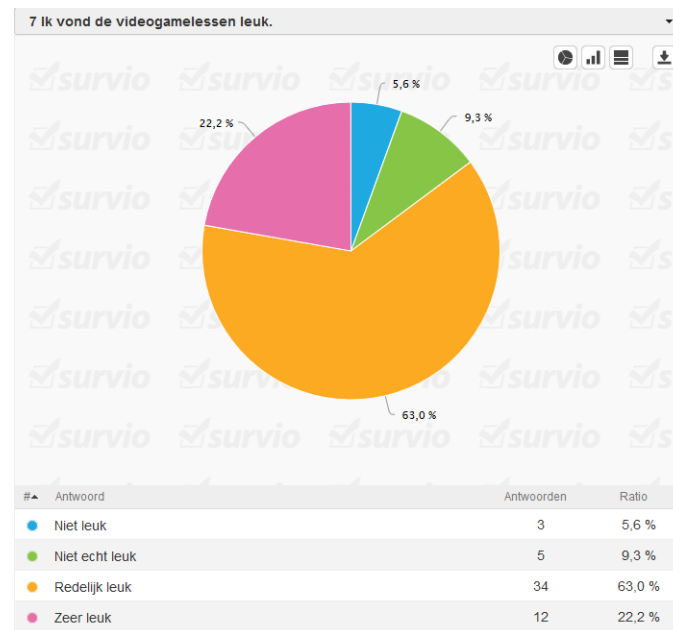
Hoofdstuk 5 - Resultaten

Hier volgen de antwoorden van de respondenten op de belangrijkste meerkeuzevragen uit de enquête. Zie de bijlage voor een volledig overzicht.

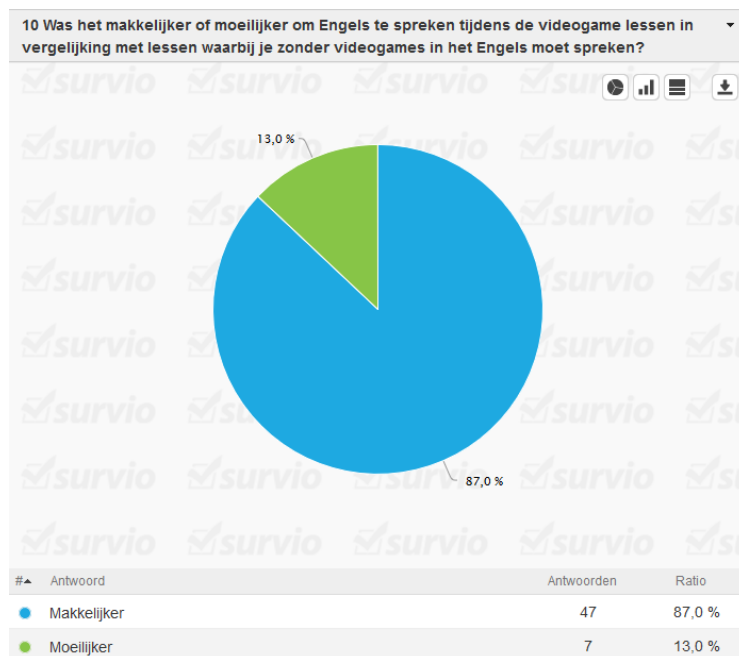
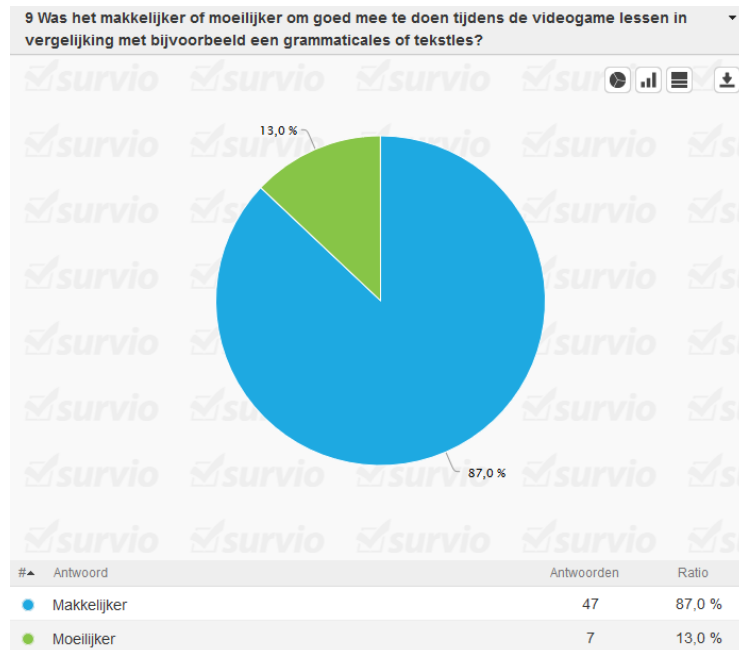
De mening van de respondenten over de situatie voordat de videogamelessen zijn ingezet:



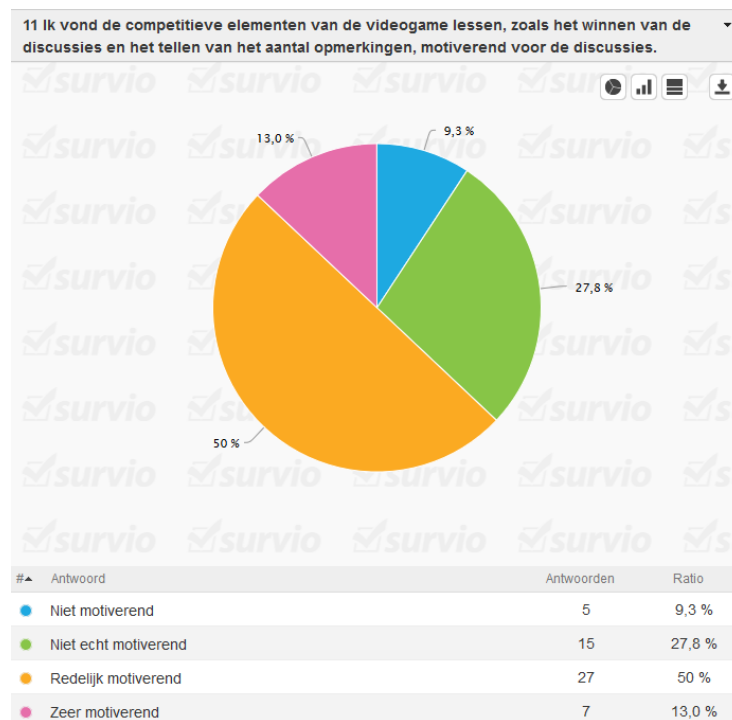
De mening van de respondenten over de videogamelessen:



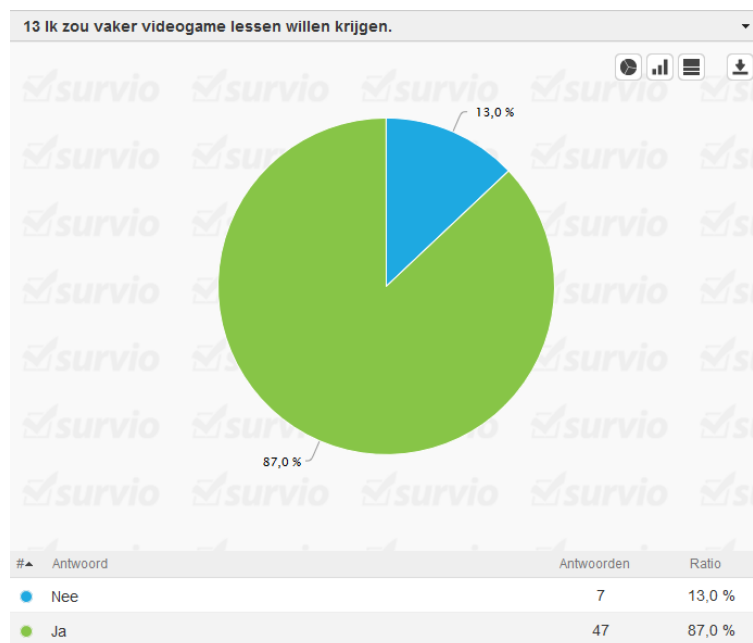
De mening van de respondenten over de vragen ze goed mee konden doen met de videogamelessen en of Engels spreken in de videogamelessen makkelijker of moeilijker was:



De mening van de respondenten over het gamification element:



De mening van de respondenten over de toekomst van de videogamelessen:



Hoofdstuk 6 - Conclusie

Deelvraag 1.1: *Wat is de meerwaarde van gamification op Engelstalig spreekvaardigheidsonderwijs?*

Deelvraag 1.2: *Wat is de meerwaarde van games op Engelstalig spreekvaardigheidsonderwijs?*

Zoals in de Methode besproken kunnen deelvragen 1.1 en 1.2 het beste worden beantwoord via enquêtevragen 7, 8 en met name 6. Gezien de percentages bij vragen 7 en 8 werden de videogamelessen volgens de leerlingen als leuk (85,2%) en nuttig (61,2) ervaren. Uit mijn eigen observaties kan ik ook absoluut concluderen dat de leerlingen tijdens de videogamelessen grotendeels enthousiast waren over het verloop van de les; er werd vaak echt meegeleefd met het verhaal in de game en met de discussies.

Uit de geschreven antwoorden op enquêtevraag 6 ("Hoe ervaar je het spreken van Engels tijdens de videogame lessen: hetzelfde of anders dan bij andere lessen? Leg uit.") blijkt inderdaad dat veel van de leerlingen enthousiast waren. Hier volgen een aantal antwoorden die in mijn ogen goed weergeven wat de leerlingen vonden van de videogamelessen.

1: *"Omdat het om discussies gaat, ga je eerder antwoord geven. Als het bijvoorbeeld om antwoorden bij opdracht gaat ben je toch een beetje bang om het fout te doen en bij deze lessen werd ik echt gemotiveerd om veel te zeggen."*

Deze leerling heeft zoals ook de bedoeling was minder remmingen ervaren bij het bijdragen aan de discussie in vergelijking met "normale" lessen.

2: *"Anders, het is makkelijker om iets te zeggen omdat er minder druk op lag. De sfeer was relaxter."*

Een van de bedoelingen van de videogamelessen was om het spreken van Engels aan te moedigen door een open sfeer te creëren waar praktisch alles gezegd mocht worden en waar fouten niet bestonden. Deze leerling heeft duidelijk gemerkt dat die sfeer er inderdaad was.

3: *"Het is makkelijker, want het onderwerp is leuker"*

Een van de voordelen van videogames kan zijn dat deze meer aansluiten op de beleefwereld van leerlingen in vergelijking met "drogere" opdrachten. Deze leerlingen bevestigd dit aspect van videogames in de klas.

4: *"Minder geforceerde omdat je in het spelletje zit en vanzelf reageert."*

Ook uit het antwoord van deze leerling blijkt dat remmingen minder aanwezig waren. Gaandeweg de lessen deden vanuit mijn optiek steeds meer leerlingen op natuurlijke wijze mee aan de discussies, waardoor soepele gesprekken ontstonden die niet onnatuurlijk van tevoren opgezet waren door mijn lesvoorbereiding.

5: *"Eigenlijk hetzelfde, ik ben nog steeds bang tijdens het spreken dat mensen mij gaan uitlachen. De videogame zorgt voor een ontspannen sfeer in de klas maar als ik een beurt kreeg dan was ik zeker niet ontspannen."*

Helaas waren de lessen niet voor alle leerlingen een verbetering ten op zichte van "normale" lessen. Zo merkte deze leerling wel de ontspannere sfeer, maar hij of zij ging er niet met een geluchter hart Engels spreken.

Deelvraag 2: *Hoe ervaren de leerlingen de mogelijkheden tot verbetering van Engelstalig spreekvaardigheidsonderwijs via gamification en gaming?*

Zoals in de Methode bespreken hebben praktisch alle enquêtevragen betrekking tot deze deelvraag. Zo blijkt uit enquêtevraag 9 dat 87% van de leerlingen het makkelijker vond om actief mee te doen aan de videogamelessen in vergelijking met "normale" lessen. Hetzelfde percentage vond bij vraag 10 dat het makkelijker was om Engels te praten tijdens de videogamelessen in vergelijking met "normale" lessen. Uiteraard kan de kanttekening geplaatst worden dat er bij deze twee enquêtevragen geen neutrale antwoordmogelijkheid bestond, maar dit was een bewust keuze om hopelijk een zo helder mogelijk beeld te krijgen van de leerlingbeleving van de videogamelessen. Het is in mijn ogen veelzeggend dat de leerlingen met een grote meerderheid hebben ervaren dat de videogamelessen eerder positief dan negatief hebben gewerkt op het gebied van participatie.

Hetzelfde percentage leerlingen, 87%, geeft bij enquêtevraag 13 aan dat ze vaker videogamelessen zouden willen hebben. Ik zie het als zeer positief dat de

leerlingen de videogamelessen blijkbaar dermate positief hebben ervaren dat het concept smaakt naar meer. Voor mij is het een bevestiging dat videogamelessen veel kunnen doen op het gebied van leerlingparticipatie en leerlingenthousiasme, mits de videogamelessen een duidelijk doel hebben en er wordt gezorgd voor een open sfeer.

Deelvraag 3.1: *Welke games zijn op welke manier van toepassing op mijn huidige lespraktijk op het gebied van Engels spreekvaardigheidsonderwijs in de bovenbouw?*

Gedurende dit onderzoek heb ik alleen gebruik gemaakt van de game *The Walking Dead* van Telltale Games. De reden dat ik voor deze game heb gekozen is dat deze game grotendeels verhalend is er bijna puur en alleen om de dialogen draait. Omdat er binnen deze dialogen veel keuzes gemaakt moeten worden voor de speler kunnen er over deze keuzes eindeloos veel discussies gevoerd worden met en binnen de klas.

Toen ik het onderzoek begon zat ik nog aan zogenaamde serious games te denken. Dit zijn games met een bepaald educatief doel. Het probleem van deze games is echter dat ze vaak een heel specifiek nut hebben. Dit is prima voor de beoogde doelgroep, maar ik merkte al snel dat het lastig was sommige van deze serious games te gebruiken voor VWO 5. *The Walking Dead* is dan ook een commerciële game, geen serious game. Juist omdat *The Walking Dead* geen specifiek leerdoel heeft bleek het erg geschikt voor in de les. Je kunt dan namelijk zelf als docent leerdoelen en lessenreeksen opzetten rondom een game. Het goed voor ogen hebben van een duidelijk leerdoel is dan ook de belangrijkste stap in het keuzeprocess om überhaupt aan de slag te gaan met een game in de lespraktijk (van Geffen 46). Mijn conclusie is dan ook dat wanneer een game geen specifiek leerdoel heeft deze game veelzijdiger inzetbaar is in het onderwijs. Uiteraard komen er vervolgens enorm veel factoren bij kijken, zoals vak, niveau, gametype, leeftijd, enzovoorts. Het is dan aan de docent om goed te kijken naar het beoogde doel van de les(senreeks).

Deelvraag 3.2: Hoe zijn gamification elementen uit games toepasbaar in lessen zonder computers?

Gamification houdt in dat spelelementen of videogame-elementen worden toegevoegd aan een context waarin deze elementen normaliter niet aanwezig zijn. Het doel van een gamification element kan zeer uiteenlopen. Gedurende dit onderzoek zijn gamification elementen voornamelijk ingezet om de participatie van leerlingen te verhogen en versterken.

Specifiek betekent dit dat ik een competitief element heb toegevoegd aan de videogamelessen. Om leerlingen extra te motiveren om mee te doen aan de discussies heb ik bijgehouden hoe vaak een leerling iets toevoegde aan de discussie. Uiteindelijk heb ik gekozen voor etenswaren als beloning. Negatieve consequenties voor weinig toevoegen aan de discussies waren er niet, dus simpelweg geen traktatie krijgen was het ergste dat er kon gebeuren. De reden hiervoor is dat ik de videogamelessen zo positief mogelijk wilde houden om de leerlingen zoveel mogelijk te enthousiasmeren. Dit beloningssysteem wil ik blijven gebruiken bij toekomstige videogamelessenreeksen, zodat de leerlingen extra gemotiveerd blijven voor veel discussieparticipatie.

Hoofdstuk 7 - Discussie

Persoonlijk ben ik zeer tevreden over het verloop van het onderzoek en de conclusie. Van tevoren had ik mijn twijfels over het vinden van een geschikte videogame voor de les Engels. Uiteindelijk heb ik met *The Walking Dead* een uitstekend voorbeeld gevonden van wat games te bieden hebben aan het onderwijs. De lessenreeks omtrent deze game is in mijn ogen zeer succesvol verlopen. Het hoofddoel, leerlingen enthousiaster laten discussiëren en praten in het Engels, is geslaagd.

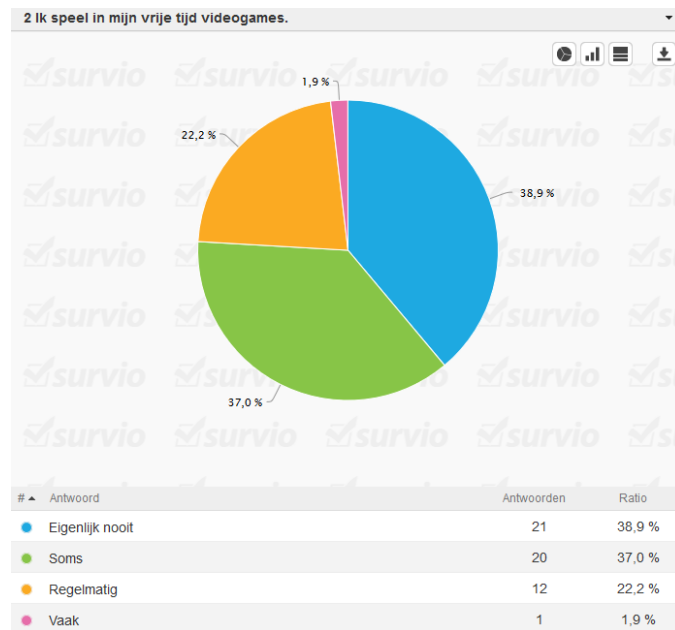
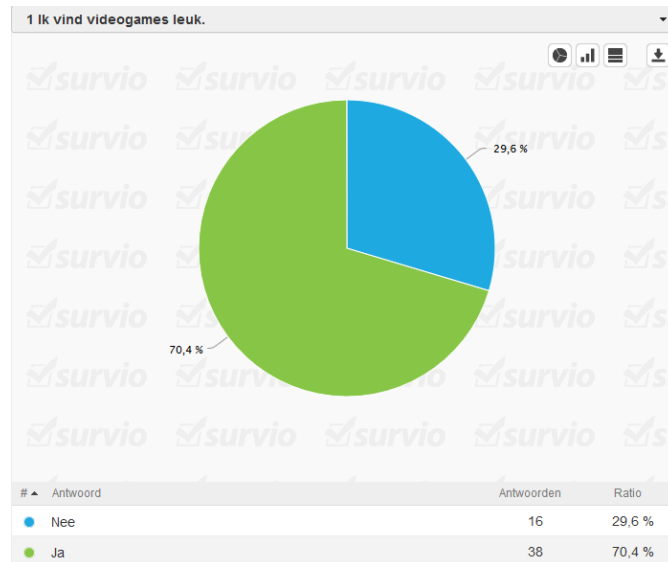
Natuurlijk is *The Walking Dead* maar een enkel voorbeeld van een game om te gebruiken in de les Engels. Met de ervaring die ik dit jaar heb opgedaan over games in het onderwijs kan ik met vertrouwen zeggen dat de mogelijkheden qua games in het onderwijs veel verder strekken dan alleen deze game en alleen het vak Engels. Daarom wil ik dan ook de komende jaren blijven experimenteren met de inzet van games in mijn lessen. Niet alleen blijf ik *The Walking Dead* gebruiken voor spreekvaardigheid (met de verbeterpunten uit de leerling enquêtes verwerkt in de nieuwe lessen), ook ga ik kijken naar andere games en andere gebieden binnen Engels. Verder ga ik proberen om collega's Engels zover te krijgen om ook aan de slag te gaan met games. In ieder geval met *The Walking Dead* moet dat wel gaan lukken, aangezien een directe collega Engels al heeft aangegeven dit te willen gaan gebruiken komend schooljaar.

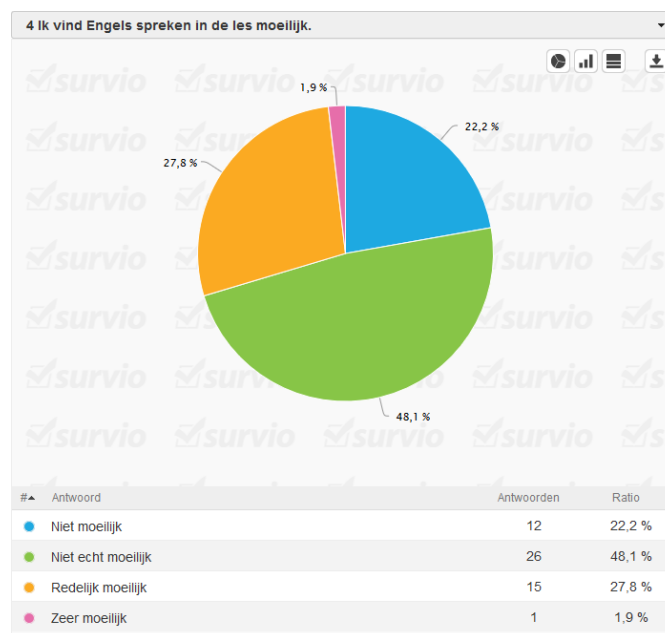
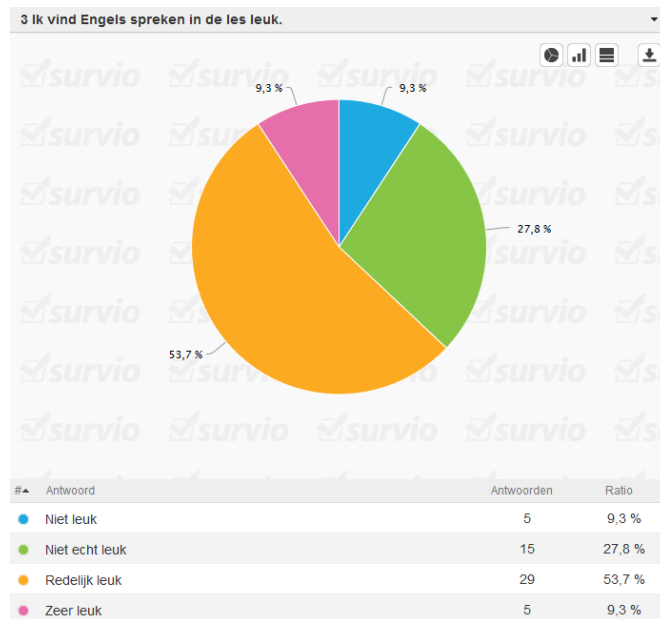
Geraadpleegde literatuur

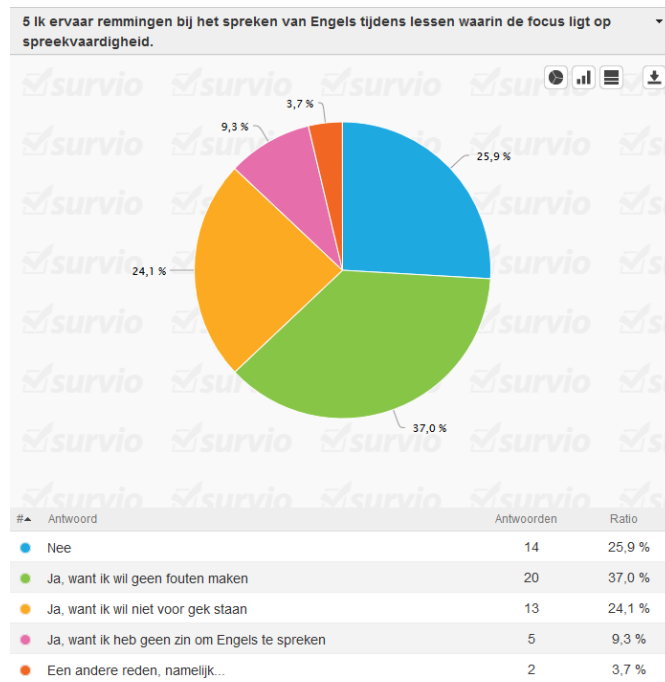
- Cannon-Bowers, Janis, Clint Bowers. *Serious Game Design and Development: Technologies for Training and Learning*. New York: Hershey, 2010.
- Doorn, Thomas van. "De Ethiek van Gamification: Een Bemiddeling in Ons Leven." Master thesis Utrecht University, 2012.
- Geffen, Sam van. *Gamification in de klas: ontwerpen met het mission start model*. 's Hertogenbosch: Koning Willem I College, 2014.
- Kim, Jung Tae, Won-Hyung Lee. "Dynamical model for gamification of learning (DMGL)." *Multimed Tools Appl* 74 (2015): 8483-93.
- Kingsley, Tara L., Melissa M. Grabner-Hagen. "Gamification: questing to integrate content knowledge, literacy, and 21st-century learning." *Journal of Adolescent & Adult Literacy* 59,1 (2015): 51-61.
- Lin, Chang-Hsin, Ju-Ling Shih. "Evaluations to the gamification effectiveness of digital game-based adventure education course - GILT." *Je-LKS* 11.3 (2015): 41-58.

Bijlage

De bijlage bevat alle antwoorden op de enquête.







6 Hoe ervaar je het spreken van Engels tijdens de videogame lessen: hetzelfde of anders dan bij andere lessen? Leg uit.

Omdat het om discussies gaat, ga je eerder antwoord geven. Als het bijvoorbeeld om antwoorden bij opdrachten gaat ben je toch een beetje bang om het fout te doen en bij deze lessen werd ik echt gemotiveerd om veel te zeggen.	Het puntensysteem met beloning maakte het makkelijker te spreken	Hetzelfde, want je moet nog steeds beargumenteren en antwoorden geven zoals je normaal zou doen.	hetzelfde, alleen wel leuker
Het spreken is hetzelfde, maar nu doe je het voor de hele klas in plaats van voor een klein groepje.	Het is meer mening gericht, dus je kunt je ook beter verwoorden en je hebt van te voren ook al tijd gekregen om te bedenken wat je gaat zeggen. Het is anders dan in de normale lessen.	minder hoge drempel door makkelijker onderwerp	Ik was er die les niet!
Het is gemakkelijker dan bijvoorbeeld Duits omdat je meer kennis hebt van deze taal. Toch blijf het wel lastiger om je te verwoorden in een andere taal.	het is anders dan in de normale lessen omdat je nu een discussie gaat voeren en je reageert dus veel sneller op elkaar waardoor je minder gaat focussen op je uitspraak	Hetzelfde, ik vind het eng om in de klas engels te moeten spreken. Dan voel ik me kwetsbaar	Bij de videogame lessen wordt je meer aangezet tot het praten van Engels, in andere lessen niet.
Anders, het is makkelijker om iets te zeggen omdat er minder druk op lag. De sfeer was relaxter.	Hetzelfde, zonder de verplichting te spreken	Anders dan normaal, je wordt nu niet onder druk gezet om iets juist te zeggen, vooral de inhoud is belangrijk.	Het is leuker. Iedereen doet ook mee. In andere lessen zegt niemand wat (daar hoor ik ook bij)
Het is wel enigszins anders, er zit minder een rem op. Dit komt omdat u bijna iedereen wel een keer de beurt geeft en dat zorgt ervoor dat het niet raar is om iets te zeggen.	Er wordt van je verwacht zelf initiatief te nemen en uit te spreken in een grotere groep, dat is lastiger voor mensen die vooral last hebben van de sociale druk in een grote groep.	een beetje anders want de nadruk ligt nu echt op het spreken en anders in de les kun je nog wel even Nederlands praten.	Het voelt wel anders, want tijdens deze lessen heb ik niet het gevoel dat de nadruk op spreekvaardigheid ligt.
Ik praat überhaupt zo min mogelijk Engels in de klas en bij alle lessen gaat even slecht dus ja	iets minder hoge drempel om iets te zeggen. Toch merk je dat mensen die altijd al meer het initiatief nemen, ook nu het voortouw nemen. De mensen die altijd wat minder het initiatief nemen, worden niet perse heel erg getriggerd om iets aan de les toe te geven.	De nadruk ligt meer op spreken waardoor de druk om Engels te spreken hoger wordt. Wel is het zo dat je veel makkelijker niets kunt zeggen.	Het is anders, normaal moet je een antwoord hardop lezen of een stuk tekst uit de alquin. Bij de videogame lessen moet je je mening geven, dat is heel anders.
Het is makkelijker want		Anders, omdat je over andere onderwerpen aan het praten bent en de discussies zijn iets serieuzer dan uit bijvoorbeeld de Alquin. Je voert een echt discussie en bent over echte moeilijke keuzes aan het praten	Normaal gesproken spreekt iedereen gewoon Nederlands tijdens de lessen maar tijdens deze videogame lessen sprak iedereen Engels. Het zou elke les zo moeten zijn!
			weet ik niet. We spreken niet zo veel Engels in de normale lessen.
			hetzelfde

Het is makkelijker, want het onderwerp is leuker

Anders dan bij andere lessen, ik heb het idee dat iedereen veel meer betrokken is bij de videogame lessen.

Anders. Het heeft zijn grenzen, omdat je je aan het onderwerp moet houden, maar je mag ook je eigen mening geven. Dat is erg fijn. Daarbij doen er meer mensen mee dan normaal omdat er wordt bijgehouden hoeveel je spreekt.

Anders, je hebt echt iets om over te discussiëren.

Bij de videogame lessen zijn de leerlingen actiever bezig, omdat ze het misschien leuk vinden of de onderwerpen die worden voorgesteld in de videogame interessanter zijn dan de onderwerpen in de Alquin bijvoorbeeld.

Ik denk dat sommige mensen meer gemotiveerd zijn tijdens videogame lessen omdat ze games leuk vinden. Je bent alleen niet de hele tijd bezig met spreken zoals wel bijv bij Cambridge het geval is, omdat je best veel tijd kwijt bent met gewoon kijken naar de game.

Ik vond de videogame leuker dan de normale spreekvaardigheid lessen

te geven.

Veel mensen roepen toch in het Nederlands tijdens de game. Na een aantal lessen kwam de discussie wel op gang en praatte meer mensen engels.

Ik ervaar het op een andere manier dan bij normale lessen, je bent namelijk tijdens de lessen met de videogames, iets losser bezig met het Engels spreken. Er ligt minder focus op grammatica en je maakt je minder druk om of je zin wel of niet klopt.

Ander, tijdens deze lessen hebben we meer gesproken dan tijdens andere lessen. Tijdens de andere lessen spreek je meestal alleen Engels als je vragen bespreekt en daar antwoord op geeft.

hetzelfde, het blijft spreken

Het was wel anders dan bij andere lessen. Iedereen wachtte een beetje af met praten dan bij andere lessen, maar ik denk niet dat dat kwam omdat we het niet durfden of verlegen waren, maar omdat het gewoon een andere les was waarbij we een beetje aan het afwachten waren hoe het zou lopen.

Anders, in plaats van een gewenst antwoord te geven, kan je je eigen mening geven

Minder geforceerd omdat je in het spelletje zit en vanzelf reageert.

Het was opzich best leuk, maar niet iedereen komt aan het woord want daar kies je zelf voor

Ik vind het leuk, omdat het iets nieuws is en zich onderscheidt van de andere lessen. Ik denk dat mensen ook actiever mee gaan doen, omdat het een game is en mensen dit leuker vinden om te doen dan bijvoorbeeld met de boeken werken.

Het spreken van Engels tijdens de videogame lessen is een leuke manier om je spreekvaardigheid te verbeteren.

Anders, want je praat over een spel, wat je normaal niet doet tijdens de lessen op school

Ik vind het bij de videogame lessen makkelijker om Engels te praten omdat wat wij als klassen zeggen, daadwerkelijk invloed heeft op de verhaallijn van het spel. Hierdoor is de drang om daadwerkelijk een argument te geven groter dan in de normale lessen Engels. Ik vind het Engels praten bij de videogame lessen ook een stuk aangenamer, omdat de sfeer wat meer ontspannen is.

Hetzelfde, je mening uitten in het Engels is een hele goede oefening om wat je wil zeggen te verwoorden.

Ja, wel anders want het is minder dwangmatig.

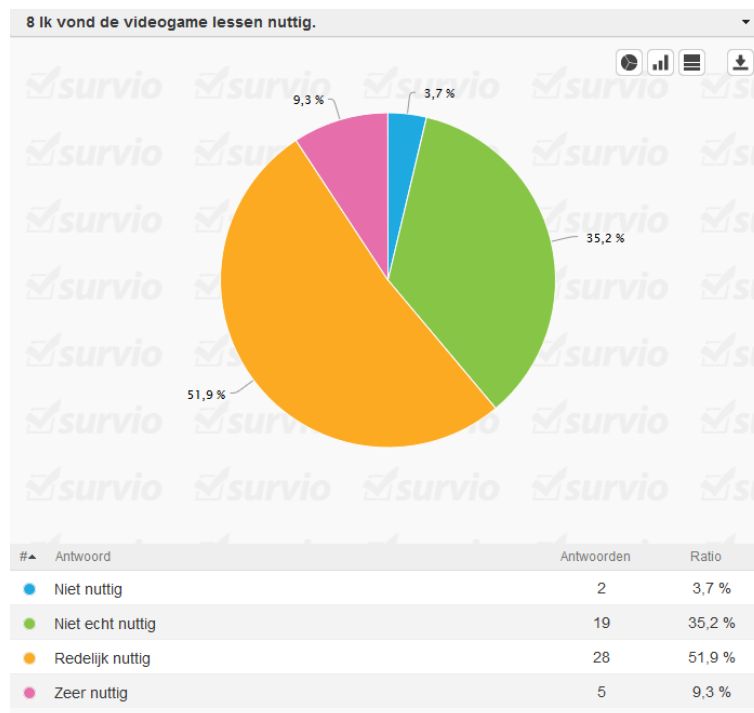
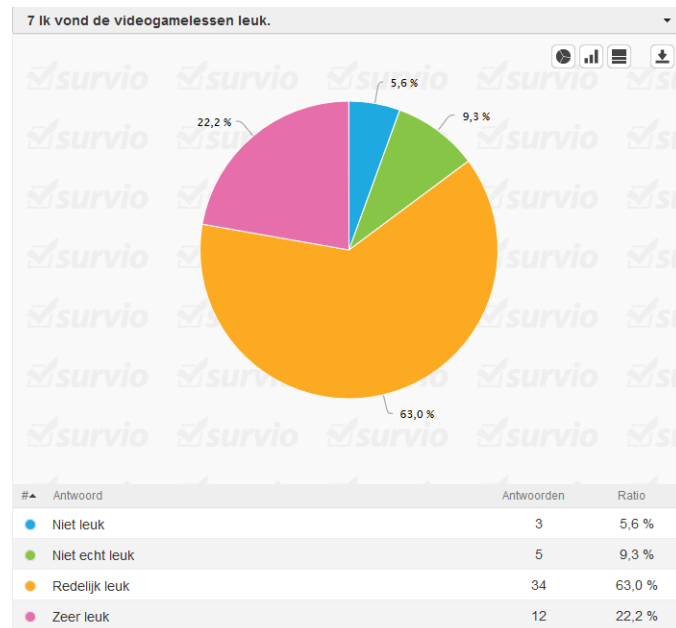
Het wat opzich best leuk maar niet iedereen zegt wat

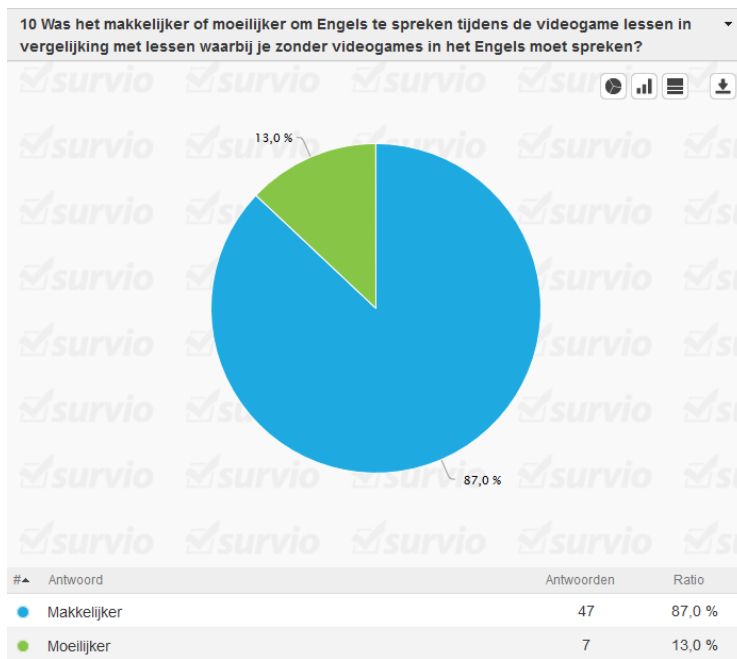
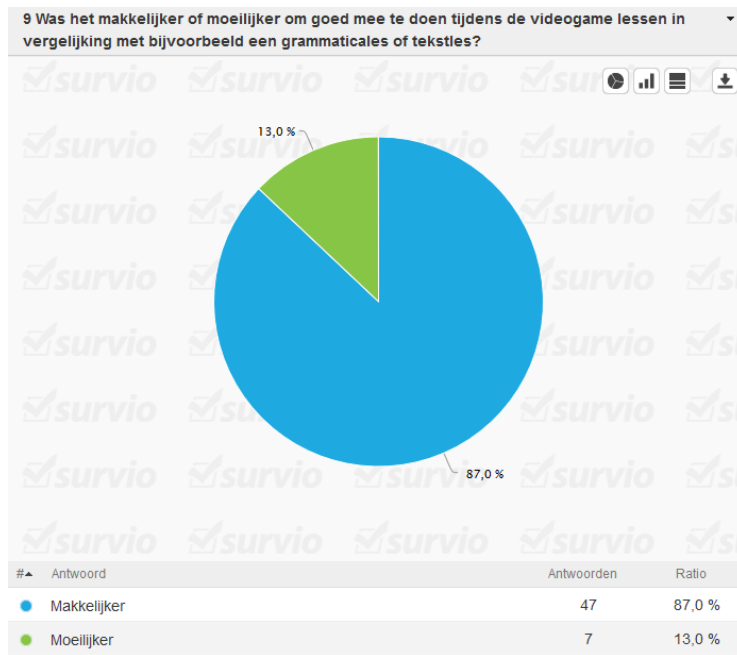
het is wel anders aangezien je je eigen mening kan geven en zelf kan bepalen hoeveel en wat je zegt, maar ik vind Engels spreken in de les best moeilijk voor een grote groep en als dan iedereen naar je luistert op dat moment is het precies hetzelfde.

Nee niet echt, want het blijft een beetje raar dit te doen in een les waar iedereen dezelfde taal spreekt (buiten Engels)

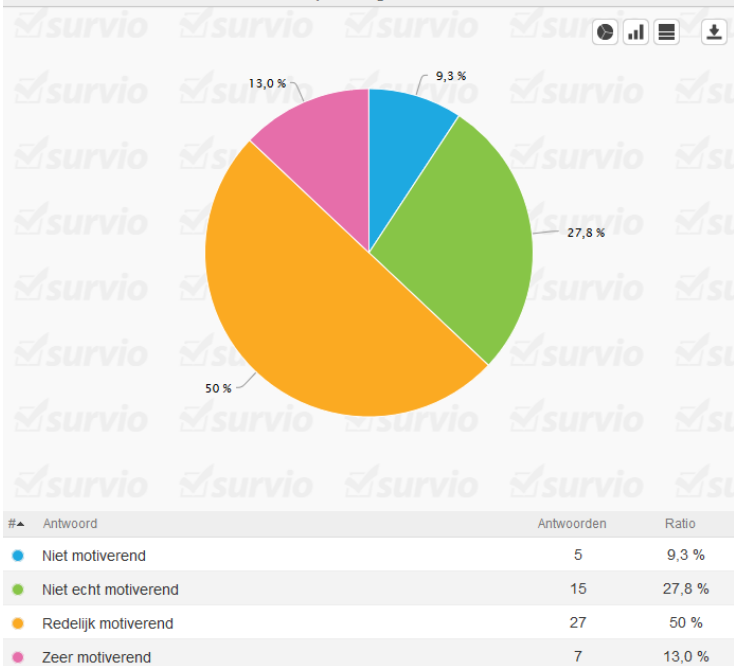
Eigenlijk hetzelfde, ik ben nog steeds bang tijdens het spreken dat mensen mij gaan uitlachen. De videogame zorgt voor een ontspannen sfeer in de klas maar als ik een beurt kreeg dan was ik zeker niet ontspannen.

Anders, in voorafgaande lessen moesten we bijvoorbeeld vertellen over een nieuwsbericht, of iets voorbereiden. Door middel van deze videogame is improvisatie belangrijker., wat denk ik misschien wel beter is dan zinnen uit je hoofd leren. Ook maakt het niet echt uit wat je zegt, en hoe je het zegt, omdat het je eigen mening is.

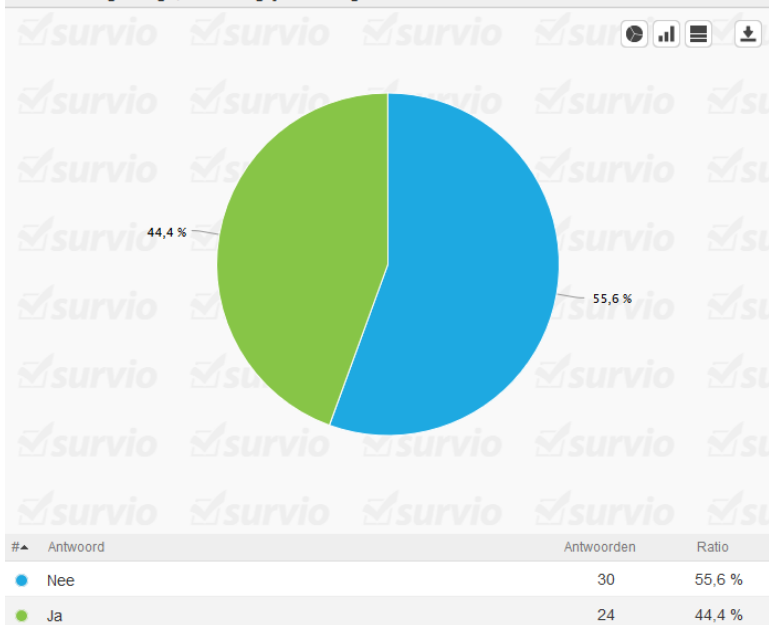


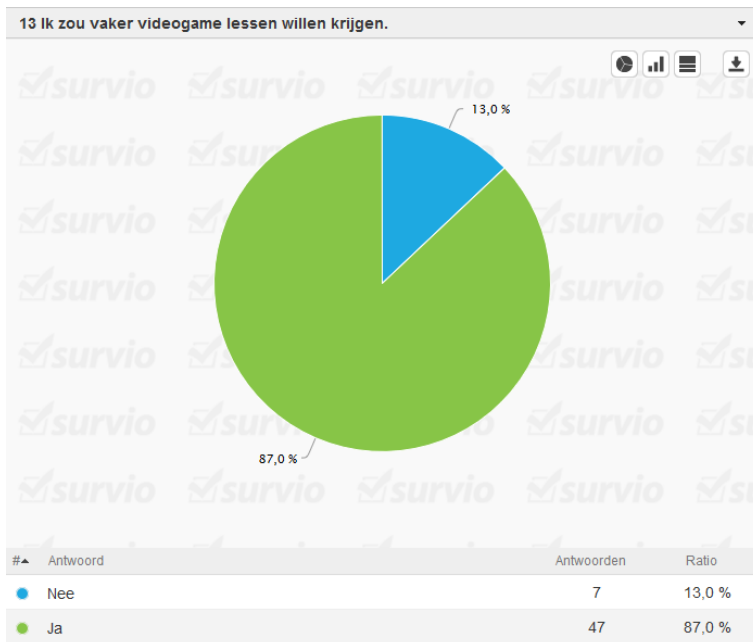


11 Ik vind de competitieve elementen van de videogame lessen, zoals het winnen van de discussies en het tellen van het aantal opmerkingen, motiverend voor de discussies.



12 Het zou goed zijn als er in toekomstige videogame lessen meer competitieve elementen worden toegevoegd, zoals ranglijsten van gewonnen discussies.





14 Zo zou ik de videogame lessen verbeteren:

Misschien tijdens minder belangrijkere beslissingen toch goed luisteren naar de klas en niet naar 1 persoon of in een keer doorklikken.	kleinere groepen.	Ik vond de videogame lessen helemaal goed zo!	allemaal zelf laten spelen, en opgeslagen keuzes opslaan + bespreken
Games die de hele klas aanspreken	ik was er niet bij in de lessen	Ik zou verschillende soorten games gebruiken. Het was namelijk heel zomig gericht.	Andere games gebruiken, die een grotere groep leerlingen aanspreekt.
meer klassikaal overleg dan steeds eerst in groepjes werken	Leukere spellen.	dat een les iemand uit de klas moet gamen.	Speel een game met inhoud.
Proberen iedereen aan het woord te laten. Door bijvoorbeeld om beurten te spreken. Zo komen ook de mensen die niet uit zichzelf opstaan aan bod.	misschien verschillende videogames doen in de les in plaats van 1	niet	Door bijvoorbeeld een ander spel te kiezen. Met name voor de meisjes was het niet heel interessant.
Ik vond het idee van de lessen erg leuk. Wel vond ik het jammer dat zo veel tijd besteed werd aan bepaalde discussies. Hierdoor werden deze discussies een beetje geforceerd.	Rekening ermee houden dat sommige mensen misschien prima in Engels zijn en een eigen mening goed kunnen onderbouwen, maar het lastig vinden uit te spreken in een grote groep.	Het idee dat je je spreekvaardigheid op een andere manier dan normaal kunt verbeteren is leuk, maar de uitvoering kan anders in mijn ogen. Het genre wat we speelden	Het idee van deze lessen vind ik leuk : het is veel interessanter en je het is makkelijker om iets te zeggen in dit soort lessen. Echter heb ik niet echt interesse in videogames over het algemeen, al vind ik dit wel veel leuker dan geen videogames.
Ik vind het concept, het idee interessant. Het lijkt me leuk om op andere manieren les te krijgen, dan de klassieke lessen die we gewend zijn. Iets doen met games vind ik een leuk idee. Het discussiëren daarover in groepjes ook. Alleen op het moment dat je dan klassikaal moet gaan discussiëren merkte ik dat de drempel erg hoog was om iets te zeggen. In kleine groepjes werken lijkt me dus geschikter.	Bijvoorbeeld meer rekening houden met mensen die niet van dit soort games houden. The Walking Dead is best een controversieel spel en dit heeft er wel voor gezorgd dat ik het minder leuk vond, terwijl het idee van videogames in de les me wel aansprak.	Ik zou nog meer Engels willen praten. Soms gingen de discussies toch terug naar het Nederlands en dat vond ik jammer.	Misschien twee verschillende soorten spellen spelen : de ene keer iets met fantasie zoals de Walking Dead en de andere keer iets wat interessanter is voor mensen die hier niet zoveel om geven. (soort candy crush achtig)
...	geen extra opdracht/straf geven aan de mensen die niet genoeg meepraten tijdens de videogame lessen aangezien sommige mensen zich niet comfortabel voelen met spreken in grotere groepen en niet mee willen/kunnen praten om die reden.	Door misschien een keertje 2 tegen 2 of 5 tegen 5 te doen ofzo. en niet de helft van de klas tegen de andere helft	Meer in groepjes onderling werken.
		-	Meer competitieve elementen toevoegen
		ja	Meer discussies met groepjes, dus het ene
		Niet te lang bij keuzes stilstaan, zodat er meer keuzes aan bod kunnen komen.	
		Ik weet niet of dit verbeterd zou kunnen worden, maar de	

<p>heel veel te laten spreken, zou ik er meer voor zorgen dat echt iedereen aan bod komt.</p>	<p>Ik weet niet zeker of het tellen van gewonnen discussie een goede manier is om score bij te houden. Het zou leuker zijn als je een wat meer rechtlijnige storyline zou hebben waarbij maar één keus goed/ de juiste is en dan eerst de klassikale discussie houden en vervolgens noteren wie allemaal de juiste keus nemen.</p>	<p>Iedereen een beetje mee deed. In groepjes discussiëren was een stuk effectiever dan met de hele klas.</p>	<p>Uhm... weet niet echt. Het is opzich een prima manier, maar ik voel de druk niet om te antwoorden, want stel ik kan een reep chocola winnen dan boeit me dat niet want dat kan ik zelf ook kopen</p>
<p>Mensen gewoon de beurt geven ipv telkens dezelfde aan het woord</p>	<p>Mensen verplicht stellen een beurt te spreken.</p>	<p>mensen niet te veel laten praten voor de hele groep en meer in kleine groepjes mensen engels laten praten.</p>	<p>Telkens 1 iemand per keuzemoment laten beslissen, anders schreeuwt iedereen door de klas.</p>
<p>Niet, ik vond het leuk zoals het was.</p>	<p>een iemand laten beslissen, anders gaat iedereen door de klas in het nederlands schreeuwen.</p>	<p>Het zou handiger zijn dat we videogame lessen hebben als de leerlingen het niet druk hebben (proefwerk leren etc.) . De videogame lessen zou effectiever zijn als de groep ook actief bezig is dus niet dat dezelfde mensen steeds antwoord geven.</p>	<p>Veel mensen vinden het niet erg om een beurt te krijgen en die zullen deze lessen leuk vinden en goed. Maar ik heb zeer veel moeite met het praten in een andere taal en deze lessen zijn voor mij niet leuk of fijn. De lessen stimuleren mij ook niet om te gaan praten. Ik denk dat in kleine (vertrouwde/ bij vrienden) groepjes praten beter zou zijn. Met vrienden zou ik het minder erg vinden om te praten in het Engels.</p>
<p>n</p>	<p>Wanneer er een persoon in de les zit die bijna constant aan het woord is en bizar goed Engels spreekt, kan dat afschrikken voor andere leerlingen. Deze leerlingen zullen dan sneller hun mond houden tijdens de les en het wel aan 'de goede' leerling overlaten. Ik zou niet weten hoe je dit zou kunnen oplossen. Ik denk dat je dit altijd wel zou houden. Het probleem wordt door het turven hierbij wel deels opgelost.</p>	<p>vantevoren vertellen WAT de beloning is als je veel praat. Voor hetzelfde geld heb je er nu niks aan dat je veel hebt gepraat en dat is echt niet leuk. Ook zouden we het niveau van Engels omhoog kunnen proberen te tillen door bijv games te kiezen waarin ze met een accent spreken ofzo, want dit komt wel eens voor bij luistervaardigheid en daar oefenen we nooit mee.</p>	<p>Ik vond de videogame lessen zo al erg leuk, het enige wat er nog zou kunnen worden toegevoegd is extra competitieve elementen zoals hierboven al stond.</p>
<p>Ik zou er blijvend iets tegenover zetten om mee te doen, heel jammer, maar het werkt wel</p>			
<p>Zorgen dat iedereen de vragen goed kan lezen en horen</p>			
<p>Ik heb niet echt verbeter punten aan de videogame lessen: het was een leuke verandering en een andere manier om Engels te praten.</p>			
<p>Het is niet fijn als 1 leerling, van wie zijn Engels heel goed is, continu aan het woord is. Hierdoor zijn er denk ik een hele hoop mensen die de motivatie verliezen om ook iets te zeggen.</p>			

15 Probeer een andere manier te bedenken waarop videogames in de les Engels gebruikt kunnen worden. Probeer realistisch te zijn zodat we dit idee eventueel daadwerkelijk kunnen uitproberen.

Ik denk dat spreken wel de beste optie is. Ik denk dat het voor lezen of grammatica niet veel toe zal voegen.	iedereen apart een verhaal videogame zoals twd laten spelen in het Engels om luistervaardigheid en/of leesvaardigheid te verbeteren.	Iedereen een opdracht geven over een bepaald spel, en daar over discussiëren in het Engels.	zoals ik net al zei, zelf spelen bij de lessen in de comp lokaal
met bijvoorbeeld literatuur. een videogame die teruggaat naar de middeleeuwen bijvoorbeeld.	nee (2x)	Bij schrijfvaardigheid zou je games kunnen gebruiken en de leerlingen een motivatie kunnen laten schrijven, waarbij gelet moet worden op grammatica etc.	ik was er niet bij
Neen. xxx kastje louwrijzen	nee...	laat iedereen persoonlijk, een spel zoals The Walking Dead spelen. Hierdoor train je ook luister- en leesvaardigheid. Op het einde van de les moet iedereen zijn keuzes verantwoorden in groepjes, waardoor je ook spreekvaardigheid traint.	meer toepassen bij nuttigere lessen als literatuur
Geen idee. Misschien heeft een bepaalde film ook het gewenste effect.	zelf spelen tijdens de computerlessen	In kleine groepjes werken. Zelfgekozen groepjes. Dan samen een spel spelen en er naderhand over discussiëren binnen je groepje. Om er voor te zorgen dat je daadwerkelijk Engels met elkaar spreekt, hier bijvoorbeeld een straf tegenover zetten.	Zolang controle door de docent is vereist is verder gebruik van games door leerlingen individueel in de les geen haalbaar idee.
Bij de laatste les van de week videogames toevoegen, en dat er dan bijvoorbeeld extra 0.2 op je proefwerk als bonus wordt toegevoegd.	Meerdere games voorstellen en dan groepjes maken met ieder een game die hij of zij leuk vindt. Of afwisselen; elke les een andere game.	Ik weet het niet. (2x)	xxxxxx L
NEEEEEUUUUUJJJJJ	Ik denk dat het helpt om videogames te gebruiken waar meer actie in zit. Hierdoor is het makkelijker om je aandacht erbij te houden.	elke les mogen 5 kinderen een videogame kiezen die jullie dan klassikaal kunnen spelen.	De videogames spelen in kleinere groepen. De kans dat mensen dan veel meer durven te praten is groter.
- (6x)	ja	Ik zou niet weten hoe je de videogames anders zou kunnen geven. Ik vind deze manier prima.	geen idee.
Ze kunnen worden gebruikt om verhalende elementen uit literatuur te illustreren.	vertalen van de dialoog		De manier hoe het nu ging vond ik al erg leuk bedacht, maar dan zoals ik hierboven al zei met afwisseling in videogames.
individueel laten spelen en dan daarna naar groepsdiscussie	idk		Geen idee (2x)
b	Er zouden grammatica games moeten bestaan die het klassikaal grammatica bespreken leuker kunnen maken.		
? (2x)	Misschien een online triviant spel, waardoor je als je praat punten scoort en via als eerste triviant heeft krijgt iets. Dan praat je Engels en dan kunnen de vragen over bijvoorbeeld grammatica gaan of over literatuur. Ik denk dat het dan niet zo statisch moet zijn en gewoon gezellig in groepjes.		misschien leerlingen zelf laten spelen en achteraf bespreken welke keuzes je hebt gemaakt en wat de uitkomst was. het entresol/computerlokaal kan dan gebruikt worden om de game te spelen.
Misschien en gezamenlijk spel spelen op de telefoon			
Geen idee, ik vond ze zo eigenlijk wel leuk			Leerlingen in kleinere groepjes (4,5,6) de game laten spelen, hierdoor is het voor veel mensen makkelijker om Engels te praten, omdat het niet voor de hele klas moet, en zou ik een discussie eerder aangaan en iets in het Engels zeggen!