

Gamified Virtual Exchange

Ontwerp van een "Codenames" Taak voor Taalonderwijs

Gebaseerd op E-LIVE & de Kurek/Müller-Hartmann Criteria

Esmée, Janne, Luka, Robin, en Tobias

Overzicht Taakontwerp

Integratie van Technologie en Gamificatie

Doelgroep & Doelstellingen



Basisschool Onderwijs

Ontworpen voor leerlingen op A1-A2 niveau. Focus op basiswoordenschat (bijv. schoolspullen) en eenvoudige beschrijvende taal.



Belangrijkste Doelen

Oefenen van woordassociaties, onderhandeling over betekenis en spontane taalproductie in een synchrone setting.

E-LIVE Fase 1: Voorbereiding

-  **Woordenschat Input:** Docenten introduceren thematische woordenlijsten (bijv. "Schoolspullen") en bijvoeglijke naamwoorden.
-  **Interactie Scaffolding:** Aanleren van "onderhandelingszinnen" zoals "*Ik denk... omdat*" of "*Kun je dat herhalen?*".
-  **Tool Onboarding:** Vertrouwd raken met scherm delen en de online interface van Codenames.
-  **Spymaster Rollen:** Briefen van specifieke leerlingen over het beheren van de "geheime sleutel" en het geven van hints.

E-LIVE Fase 2: Interactie

-  **Synchrone Interactie:** Gemengde teams uit verschillende klassen werken samen via BigBlueButton of FrameVR.
-  **Hints Geven:** Spymasters geven een aanwijzing van 1 woord + 1 getal om meerdere kaarten te koppelen.
-  **Groepsdiscussie:** "Operatives" overleggen en bereiken consensus voordat ze een kaart aanklikken.
-  **Feedback Loops:** Real-time success of falen (agent vs. huurmoordenaar) zorgt voor directe betrokkenheid.

E-LIVE Fase 3: Post-Task

-  **Taalconsolidatie:** Resultaten samenvatten in de derde persoon (bijv. "*Zij raadden...*").
-  **Reflectieve Analyse:** Bespreken *waarom* bepaalde woordassociaties wel of niet werkten.
-  **Digitale Artefacten:** Leerlingen plaatsen reflecties of "clue maps" op een gedeelde Padlet.
-  **Feedbacksessie:** Feedback van de docent op samenwerkingsstrategieën en taalvaardigheid.

Toepassen van VE-criteria

Evaluatie van Taakeffectiviteit (Kurek & Müller-Hartmann)

Uitdaging & Betrokkenheid



Cognitieve Focus

Het spel vermijdt voorgekauwde antwoorden. Elke ronde is een unieke mentale puzzel die diepe woordanalyse vereist.



Actief Gebruik van Bronnen

Leerlingen moeten hun volledige woordenschat activeren om verborgen links te vinden tussen abstracte concepten.



Keuzevrijheid

Deelnemers bepalen zelf welke woorden ze kiezen, wat hen agency geeft over het communicatieve proces.

Communicatie & Structuur

-  **Haalbare Stappen:** Taken gaan van eenvoudige woordmatches naar complexe associaties.
-  **Taalscaffolding:** Zinstarters aanbieden specifiek voor het "rekken" van associaties.
-  **Technische Steun:** Handleidingen voor het platform zijn geïntegreerd in de pre-task fase.
-  **Duidelijke Resultaten:** Het doel (alle agenten onthullen) is zichtbaar en meetbaar.

ICC & Tech Integratie



Intercultureel Leren

Ontdekken van culturele verschillen in woordassociaties (bijv. is "brood" een ontbijt item in beide culturen?).
Prikkelt nieuwsgierigheid naar het wereldbeeld van de partner.



Tech Synergie

Het gebruik van authentieke digitale kanalen (online games) creëert een "natuurlijke" context voor L2-interactie en betekenisonderhandeling.

Een Succesvolle VE Task?

De "Codenames" taak voldoet aan de E-LIVE standaarden door taalkundige uitdaging te balanceren met een hoge sociale aanwezigheid.

Vragen?

Discussie: Hoe zou je dit aanpassen voor B2-
leerlingen?

Bedankt voor jullie aandacht!