

Handreikingen voor het ontwerpen van een talenquest

versie 1.5

Gerard Westhoff

Vooraf

Talenquests zijn WebQuests die speciaal zijn ontworpen voor het leren van vreemde talen. Niet elke opdracht, die leerlingen laat zoeken op internet, is een *WebQuest*. Vaak gaat het in werkelijkheid om een web-based minicursus. Hoewel het in beide gevallen om aantrekkelijke activiteiten gaat waarvan je waarschijnlijk veel leert, bestaat er tussen die twee een wezenlijk verschil in aansturing en uitkomst.

Een talenquest is gedacht vanuit wat een ontwerper wil laten *maken*. Een levensechte onderneming, die bijna ongemerkt allerlei leeractiviteit oproept. Het product van die onderneming staat voorop, de leeractiviteit die door het produceren wordt uitgelokt is het quasi-toevallig neveneffect.

- In het ideale geval is *de taak geheel open*. Het is de professionaliteit van de ontwerper om hem zo slim in elkaar te zetten, dat de uitvoerder dingen doet waarvan hij veel leert in de richting, die de ontwerper voor ogen stond. Maar die *leerzame activiteiten worden nooit expliciet opgedragen*.
- *Sturing van de leeractiviteit vindt plaats door vooraf gestelde specificaties*. Zoals je aan een architect kunt vragen om een gebouw te ontwerpen dat aan bepaalde eisen voldoet (Niet duurder dan ..., Niet hoger dan ..., Minstens zo en zoveel ruimtes van een minimaal vastgesteld aantal vierkante meters, ruime entree, zachte akoestiek, etc. etc.). Verder kun je sturen door de bronnen die je klaar zet. Maar binnen die speelruimte is *elk product acceptabel*.
- Voor de bij het produceren te volgen procedure kun je hints geven, maar, net als in het echte leven, *beslist de groep zelf over de te ondernemen stappen en te maken keuzes* in het gebruik van beschikbare informatie.
- Vaak zal sprake zijn van een rolverdeling. Dat betekent, dat ook *niet iedere deelnemer hetzelfde doet*. Vaak zal, integendeel, juist iedereen iets anders doen, afhankelijk van zijn rol, taak en talent.
- Bij een product hoort een *“ontvanger” voor wie het product een echte functie heeft*. Het beantwoordt een vraag, lost een probleem op, doet een suggestie voor actie, stelt een plan voor, of iets dergelijks. Dat kan echt zijn (B.v. een video over de eigen woonplaats voor de buitenlandse partnerschool) of gesimuleerd (b.v. “Je bent zogenaamd gevraagd om een website te maken voor de fanclub van een popster”) Zo’n “echte” belanghebbende moet minstens voorstelbaar zijn.

Minicursussen zijn gedacht en ontworpen vanuit wat de ontwerper wil laten *leren*. Dat kan iets tamelijk specifiek zijn (“De verleden tijd”. “Jezelf voorstellen”, of zo iets).

- De voornaamste sturing zit niet in het product of de specificaties daarvan, maar in de veelal *gesloten expliciete (deel)opdrachten* (“Zoek ... op in je woordenboek” of “Ga naar ..., Klik op Load down in ...”). Er kan weliswaar een soort functionele schil omheen zijn gezet om het geheel een levensecht aanzien te geven, maar de uit te voeren leeractiviteiten zijn de hoofdzaak. *De schil is aankleding*. Verguldsel.
- In principe doen dan ook *alle deelnemers hetzelfde*, ook al doen ze dat in samenwerkende groepjes. Maar meestal kan de taak ook individueel in de zelfde of zelfs minder tijd worden uitgevoerd. Het gaat er immers om dat een bepaalde specifieke leeractiviteit wordt uitgevoerd.
- De opdrachten zijn *beoordeelbaar als goed of fout* (“Ga naar Hoe heet ...?”).
- De *presentatie van het product heeft vooral een functie voor de makers ervan*. Ze laten zien wat ze hebben geleerd, gevonden of gedaan. (“Zoek informatie op over ... en

presenteer aan de klas wat je hebt gevonden.”) Behalve de mogelijkheid om een oordeel over de kwaliteit te geven is er *geen echt belang bij anderen in kennisname van het product*.

In de volgende tabel wordt geprobeerd de verschillen nog eens in trefwoorden tegenover elkaar te zetten.

Web-based minicursussen	WebQuests
Gedacht vanuit wat je wilt laten leren/oefenen (“de verleden tijd”, “je voorstellen”)	Gedacht vanuit wat je wilt laten maken, het product (een video, een website, een rapport)
De zin of functionaliteit alleen of vooral te onderbouwen als oefenactiviteit	Voorstelbaar als zinvol of van belang voor “afnemer” buiten de onderwijssituatie
Gesloten taken. Oplossing staat te voren vast. B.v. “Aan welke Zwitserse universiteiten kun je Keltisch studeren? Hoelang duurt dat? Wat kost het? Waar is de Mensa het goedkoopst?”	Open taken. Oneindig aantal verschillende goede oplossingen B.v. “Doe een voorstel aan je klasgenoten voor een studie in Zwitserland overeenkomstig hun toekomstplannen, beschikbare tijd, financiële mogelijkheden en gewenste kenmerken van studentenstad.”
Resultaat is goed of fout	Elk resultaat binnen afgesproken specificaties is acceptabel
Planningssuggesties gedetailleerd en verplicht	Procedure te ontwerpen door uitvoerders. Hoogstens vrijblijvende globale hints
Taak stuurt naar “alle leerlingen doen hetzelfde”	Taak stuurt naar taakverdeling overeenkomstig rollen en talenten
Kan ook individueel	Veronderstelt meestal een team
Selectie van te gebruiken bronnen door ontwerper en verplicht.	Selectie van te gebruiken bronnen als start. Keuze verder aan de uitvoerders. Die kunnen ook ‘doorklikken’.
(Deel)taken vaak gemaakt voor uitvoering op specifiek aangegeven materiaal	(Deel)taken veelal aangestuurd via specificaties van het product. (Beslis wat je gaat eten. Je mag maar 18 Euro uitgeven).
Presentatie vooral belang van presentatoren en beoordelaars	Presentatie in belang van al dan niet denkbeeldige “afnemer”

Te ondernemen stappen en te nemen beslissingen

1) Ga uit van een combinatie van een product met een thema.

Ik heb op dit moment geen steekhoudende argumenten voor een bepaalde volgorde. Sommige producten lenen zich erg goed als startpunt (zoals een reisplan) maar dat geldt ook voor bepaalde thema's (zoals 'gescheiden ouders') Het maakt waarschijnlijk niet zo veel uit. Al zou ik persoonlijk waarschijnlijk vaker op een thema als startpunt uitkomen. Dan kun je de quest waarschijnlijk beter laten aansluiten bij de leeftijd en belangstelling van de leerling. Maar het is zelfs voorstelbaar om met bronnen te beginnen (zoals de *movie database*) en daar een product en thema bij te bedenken. Het lijkt zelfs mogelijk om, b.v. in het kader van een deelvak, voor een domein te kiezen als uitgangspunt. Als je voor een product als uitgangspunt kiest, moet je vervolgens aangeven binnen welk thema dat product gemaakt moet worden. Hoewel niet onmogelijk, is het risicovol om met een activiteit te beginnen. Voor je er erg in hebt ben je een minicursus aan het bouwen. Het is belangrijk om goed onderscheid te maken tussen een product, een taak en de vaardigheid die door de taak wordt geoefend. Het maken van een poster b.v. lijkt een schrijfactiviteit, maar is dat maar zeer ten dele. In de meeste settingen zal het moeten maken van het product *poster* waarschijnlijk vooral leesactiviteit oproepen. Als je luistervaardigheid wilt trainen en je zoekt naar een activiteit waarbij veel geluisterd moet worden, moet je als *taak* het maken van een product kiezen dat je alleen kunt maken door veel te luisteren. Maar dat product hoeft dan niet uit luisteren te bestaan en zelfs niet eens auditief te zijn. Het is veel belangrijker dat het levensecht is en dat het produceren ervan veel luisteren nodig maakt. Je zou in zo'n geval b.v.. als product kunnen denken aan een rapport over racistische tendensen in een bepaald praatprogramma op de TV. In zo'n geval is het product een (waarschijnlijk *geschreven*) rapport, maar de activiteit die het oproept bij de uitvoering is grotendeels *luisteren* (en waarschijnlijk daarbij in een of andere vorm aantekeningen maken) Door de formulering van de taak kun je die activiteit nog nader sturen. Je kunt b.v. de aspecten noemen die de opdrachtgever graag behandeld wil zien (Goede definitie van racisme, echte strafbaarheid van de uitingen, zit het voorqal in de presentator of meer in de gasten. En welke rol speelt de presentator dan, etc. Over die aspecten moet je dan websites 'klaarzetten")

Voorbeelden van producten

- Een analyse/verklaring van een verschijnsel
- De oplossing van een mysterie/misdaad
- Een voorstel/projectaanvraag
- Een pleitnotitie/bezwaarschrift/verantwoording van een standpunt of overtuiging
- Een kunstwerk
- Een cursus
- Een reis/excursie
- Een plan/advies
- De oplossing van een probleem
- Een manifestatie/bijeenkomst (film/toneel/feest/debat/tentoonstelling)
- Een rapport/verslag/krant
- Een rollenspel
- Een actie (protest/liefdadigheid/etc)
- Een videoproductie/film/website
- Folder voor werving/informatie
- Een bedrijfsplan, businessplan
- Een conferentie/congres

In het echte leven staat een product nooit op zich zelf. Er is altijd een aanleiding, een belanghebbende of een opdrachtgever, met een doel, een vraag, een probleem of een

behoefte. Bij het uitwerken van een ontwerp is hetg aangeven daarvan een van de eerste stappen. De geloofwaardigheid ervan bepaalt in sterke mate de levensechtheid.

2) **Formuleer de taak.**

Dat is een heikel punt. Het mooist en tegelijkertijd het leerzaamst zijn taken in de vorm van een grotere of kleinere levensechte onderneming die *op zich de moeite en zinvol* zijn. Ook als er niet aan taaltraining zou moeten worden gedaan. De opdracht *“Kies een film. Lees een aantal recensies uit de movie database en doe aan de klas verslag van je bevindingen,”*

voldoet daar niet aan. Dat is wel het geval bij

“We gaan een filmavond voor de school organiseren. De eerste stap is om met behulp van recensies uit de movie data base een keuze te maken. We werken in groepjes. Elk groepje mag twee films nomineren. Daarna kiezen we met z’n allen d.m.v. een stemming de film die we gaan vertonen.”

Een vuistregel is dat open taken daar eerder aan voldoen dan gesloten vragen. Bij het plannen van een reis b.v., is

“Vraag je eerst af aan wat voor eisen je hotels moeten voldoen en maak op grond daarvan een keuze.”

beter dan

“Hoe heet de Parador in Granada?”

Het eerste leidt tot iets wat je normaal ook zou doen in zo’n geval, het laatste is een typische leerboekopdracht. Je ziet ze dan ook vaak opduiken in door docenten gemaakte webquests. Misschien omdat het de docent de mogelijkheid geeft om te kunnen vaststellen of het antwoord goed of fout is.

Bij die hotels is de tweede formulering niet alleen veel minder levensecht, hij roept ook veel minder leeractiviteit op. De uitdaging van een talenquest is om de taak zo te formuleren dat de *impact qua leerzame activiteit zo groot mogelijk* is. Dat bereik je o.a. door er voor te zorgen dat hij

- Verschillende handelingstypen oproept
- Lang en gevarieerd laat handelen in verschillende contexten (technisch gezegd: aan zo veel mogelijk ‘kenmerken’) (Zie voor nadere toelichting, achtergronden en voorbeelden van handelingstypen en kenmerken het stuk “De impact van leerhandelingen”.)

Dat is b.v niet het geval als je de leerling vraagt om naar een bepaalde plek op een website te gaan om daar een vraag te beantwoorden die niet vanzelf uit de taak voort komt B.v.

“Ga naar www.eurodisney.fr .Klik nu op ‘restaurants’. In welk restaurant kun je hamburgers eten?”

Net als bij die Parador hierboven, kun je dan wel makkelijker controleren of het antwoord goed of fout is, maar hij leidt tot een erg schrale leeractiviteit. Je kunt de taak uitvoeren door snel even de spijksaarten te scannen op begin letter –H-, zonder verder op de inhoud te letten. Open vragen waarbij de leerling vrij is in de keuze van zijn antwoord, roepen meestal een rijkere leerhandeling op. B.v.

“Wat zou je in Euro-Disney op welke plek willen eten?”

In dat geval moeten de spijksaarten beter worden bekeken en wordt er daardoor aan veel meer kenmerken van de input die daarin staat gehandeld. Maar ook die formulering laat nog de mogelijkheid open om maar snel iets willekeurig te kiezen. Dan handel je ook maar aan weinig kenmerken van de input. Dat kun je tegen gaan door de keuze te laten motiveren. De leerhandeling wordt nog rijker als je zo’n keuze door een twee- of drietal laat maken met de voorwaarde dat alle reisgenoten zich er in moeten kunnen vinden. De kans is groot dat in dat geval de verschillende spijksaarten vaker zullen worden doorgenomen dan bij het maken van een individuele keus. Die kans kun je nog groter maken, door er b.v. een budgetvoorwaarde aan te verbinden B.v.

“Zoek een menu uit voor drie personen. Je hebt 25 Euro. Wat je over hebt mag je onder

elkaar verdelen.”

Ook hier geldt weer vuistregel dat open taken meestal meer leerzame activiteit oproept dan gesloten vragen. Een tweede vuistregel is dat werken in groepjes met de opdracht om tot iets gezamenlijks te komen, door de bank genomen intensiever en langduriger leeractiviteit oproept dan individuele taken. Daar komt nog bij dat het individueel werken voor de docent betekent dat hij veel meer verschillende activiteiten moet begeleiden en minder kan overlaten aan de corrigerende werking van het groepsproces. Een klas aan dertig verschillende Talenquests laten werken is zo goed als ondoenlijk. In principe wordt een talenquest dus zowel uit leertechnische als uit praktische overwegingen ontworpen als *onderneming voor een groep*

In het ideale geval *stuurt de taak zich zelf*. Bij de taak om een maaltijd te bereiden, is het genoeg om wat criteria te geven waaraan die maaltijd moet voldoen en bronnen klaar te zetten. De taak zal dan er van zelf toe leiden dat de leerlingen allerlei leerzame activiteit gaan plannen. Hoe meer je de leerlingen bij het handje neemt, de hele planning voor ze doet en de te zetten uitvoeringsstapjes voorkauwt, des onnatuurlijker wordt de onderneming. Dat leidt niet alleen tot motivatieverlies en een saaier, voorspelbaarder product, maar er wordt door het gesloten karakter ook vaak minder geleerd. Gegeven de beschikbare voorbeelden lijkt dit een echte docenten-valkuil te zijn.

3) **Creëer een functionele rolverdeling die voor elk groepslid voorziet in een onmisbare bijdrage.**

Maak het leden van de productieteams onmogelijk om als ‘free rider’ mee te doen’. Organiseer door de rolverdeling een soort groepsdruk. Als het product pas kan worden gemaakt als iedereen zijn aandeel af heeft, krijgen de groepsleden er een eigen belang bij dat de anderen hun huiswerk doen en er niet de kantjes van af lopen. Publicaties over teamleren, coöperative learning of collaborative learning geven hiervoor diverse ideeën.

4) **Denk over de wenselijkheid van het toevoegen van ‘leerversterkers’**

De term ‘leerversterker’ is ontleend aan kookboekterminologie. Bij het koken maak je gebruik van ‘smaakversterkers’. Ingrediënten zoals zout, ve-tsin, kruiden, e.d.. Die dingen hebben op zich zelf geen calorische functie, maar versterken de smaak van andere ingrediënten. Ze worden niet op zich zelf, maar alleen maar als toevoeging bij iets anders gebruikt. Zo kan ik me ook voorstellen dat je taken toevoegt, die op zich niets toevoegen aan het product dat de leerlingen maken, maar het leereffect van het er aan werken wel vergroten. Met name doordat ze de leerling langer en intensiever aan de input of aan specifieke kenmerken daarvan laten handelen. De twee belangrijkste voorbeelden (die je trouwens in principe altijd en aan elke taak kunt toevoegen) zijn:

- ‘Kies elke keer als je aan de talenquest werkt voor je zelf tien woorden die je belangrijk genoeg vindt om te onthouden en zet die in je eigen vocabulaire schriftje.’
- ‘Probeer bij elke keer dat je aan de talenquest werkt een eigen grammatica-regeltje te formuleren voor je privé grammatica-verzameling.’

Maar je kunt ook denken aan

- het laten bijhouden van een leerlogboekje,
- de opdracht om bij het maken van het eindproduct een grammachecker te gebruiken,
- e.d..

5) **Verken de beschikbare websites rond het thema of product.**

Het kan zijn dat die te schaars zijn of te moeilijk. Pas dan je taak aan of als dat niet kan, verzin iets anders. Maar het kan ook zijn dat wat je vindt je juist op nieuwe ideeën brengt

om de taak aan te passen en te verrijken.

Je kunt ook beginnen met het zoeken van websites voordat je aan het formuleren van de taak begint. Vanuit de idee dat je je dan mogelijk werk bespaart. Het risico daarvan is wel dat je ontwerpactiviteit inhoudsgeoriënteerd gaat worden i. p.v. taakgestuurd. Het wordt dan heel verleidelijk om taken te gaan verzinnen bij websites i.p.v. websites bij taken. Het risico daarvan is een verlies aan levensechtheid en functionaliteit, met als extreme uitkomst het type gesloten vragen als 'In welk van de vier restaurants kun je Hamburgers eten?' Daarmee ben je weer erg dicht bij opdrachten die in boeken plegen voor te komen en verlies je veel van de meerwaarde die ICT kan bieden.

De 'beste koop' is misschien een cyclische werkwijze, waarbij je eerst globaal een taakontwerp maakt, dan naar websites gaat zoeken en op grond van je bevindingen je taak preciseert, verfijnt en zonedig aanpast.

Bij het zoeken van websites hoef je je niet te beperken tot inhoudelijke sites. Als het functioneel is in het kader van de taak, kunnen het ook heel goed sites zijn met informatie die kunnen helpen om het product aantrekkelijker of overtuigender te maken. Zo is het soms handig om een site met uitleg en oefenmogelijkheid voor een bepaald grammaticaal probleem klaar te zetten. Een voorbeeld daarvan is de conditionnel in de webquest 'Un jour à Paris' op de site van Bernie Dodge. Maar het kan ook een site met tips voor Powerpoint-gebruik zijn ten behoeve van het maken van een mooie presentatie. Je moet als ontwerper wel ontzettend oppassen dat zo'n secundaire site geen hoofdrol gaat spelen. B.v. door de rol die zo'n aspect krijgt toegewezen in de beoordeling. Dat gaat onvermijdelijk ten koste van de motivatie en de leerzaamheid in termen van wendbaarheid en transfer van het leerresultaat

6) **Bepaal criteria waaraan het product moet voldoen (de 'specificaties')**

En formuleer die zo dat leerlingen dat kunnen begrijpen. Die criteria kunnen betrekking hebben op de vorm, de inhoud, de omvang en de kwaliteit. Het formuleren van specificaties is erg belangrijk. Niet alleen zijn het de criteria waaraan wordt beoordeeld of een product acceptabel is. Op zich al reden genoeg om er goed over na te denken. Hier van hangt af of leerlingen lang en serieus aan het werk zijn, of met wat knip en plakwerk er zich van af maken. Goede specificaties maken producten ook onderling beter beoordeelbaar en waardeerbaar. Ook dat zal in ons cijfergericht onderwijs een niet onbelangrijke factor zijn. Het maakt trouwens de invulling van het onderdeel 'evaluatie' een stuk makkelijker. Maar specificaties zijn ook nog om een andere reden zeer belangrijk. Zoals in de inleiding werd uit gelegd is de specificatie van het product het belangrijkste stuurmiddel van de ontwerper. Door aan te geven over welke aspecten de 'opdrachtgever' iets wil weten en of hij daar al dan niet een argumentatie of een vergelijking bij wil, en welke eisen hij daaraan zal stellen, bepaalt in sterke mate de aard en omvang van de leeractiviteit van de leerling. Als je geen taken wilt van het type "Waar kun je keltisch studeren?" Is de specificatie bijna je enige resterende stuurmiddel. Trouwens, in het echte leven worden dit soort producten ook altijd tamelijk helder gespecificeerd.

7) **Bepaal de criteria waaraan het stappenplan moet voldoen.**

Maak het dus niet zelf. Voorgescreven stappenplannen horen bij minicursussen. In een Talenquest wordt het plan van aanpak en uitvoering in principe door de leerlingen gemaakt. Vanuit de effectiviteit van het leerproces gezien maakt dat de leeractiviteit natuurlijker, levensechter en daardoor functioneler. Leerlingen hebben geen verborgen agenda die wil dat ze de vierde naamval oefenen of het article partitif. Zo voorkom je dat je als ontwerper binnen de kortste keren weer een minicursus zit te ontwerpen. Door leerlingen volgens hun eigen planning te laten werken is het proces en het product ook meer hun eigendom. Dat is sterk motivatie bevorderend. Je neemt ten slotte op deze manier en passant ook nog stukje realistisch leren plannen mee.

Dat betekent niet dat je geen eisen mag of kan stellen. Analooq aan de specificatie van het product kun je ook de kwaliteit van de planning sturen door goed, concreet en

duidelijk aan te geven wat er in die planning moet staan. Welke activiteiten, aspecten, deadlines, etc.