



ENGELS

we were here

A2/B1

30 minuten

PASCALE MOOIJ | JAY BURGEMEESTER | JASPER PLOEG
Afstudeeronderzoek English Teacher Training Programme (bachelor) HvA

INTRODUCTIE

In deze taak spelen leerlingen in tweetallen de online game 'We were here'¹. In dit spel zitten beide leerlingen gevangen in een verlaten kasteel. Beide spelers, de *Explorer* en de *Librarian*, weten niet waar ze zijn. Om elkaar weer te vinden, moeten ze samen verschillende puzzels oplossen, waarvan een aantal onder tijdsdruk. Dit verhoogt de spanning tijdens het spel. De leerlingen zijn van elkaar afhankelijk voor een goede afloop. Dit zorgt ervoor dat leerlingen samen doorzetten. Het spel bestaat uit verschillende puzzels. Als docent kan je ervoor kiezen één of meerdere puzzels te laten spelen, afhankelijk van de beschikbare tijd. Leerlingen communiceren met elkaar in de chatfunctie. Zo blijft het rustig in de klas. Deze les werd oorspronkelijk ontworpen voor 3 havo/vwo, met als doel óók leerlingen die doorgaans minder bereid zijn om Engels te spreken, in het Engels te laten communiceren.

DOELEN

Het communicatieve doel van het spel is dat leerlingen elkaar (in een game-setting) weer terugvinden. Hiervoor moeten zij elkaar aanwijzingen kunnen geven en de omgeving die zij zien kunnen omschrijven.

Het doel van de taak is het gebruiken van de taal. Dit hoeft niet per se accuraat te zijn. Bij deze taak is dan ook geen specifieke taalfocus. Leerlingen maken gebruik van alle taalmiddelen waarover zij nu al beschikken.

VOOR DE TAAK

- Leerlingen maken kennis met het spel, krijgen uitleg over de keyboardtoetsen waarmee ze het spel kunnen bedienen, en krijgen uitleg over de leaderbord, dat zichtbaar zal maken op welke plaats ze in de klas eindigen.
- Leerlingen krijgen een glossary, die zij, indien nodig, kunnen gebruiken tijdens het spel. Als docent kan je ervoor kiezen om deze glossary vooraf te bespreken. Je kunt deze aanvullen naar eigen inzicht.
- Eventueel kan je voorafgaand aan de taak aandacht besteden aan aanwijzingen geven en omschrijven.

¹ https://store.steampowered.com/app/582500/We_Were_Here/

uitgever: Total Mayhem Games.

TIJDENS DE TAAK

Om teleurstelling te voorkomen, is het verstandig om vooraf te bespreken hoe lang leerlingen het spel zullen spelen. Zorg ervoor dat leerlingen die online met elkaar samenwerken, niet fysiek naast elkaar zitten. Biedt waar nodig ondersteuning of aanmoediging.

NA DE TAAK

Leerlingen blikken met elkaar terug op het spel. De nadruk ligt hierbij in eerste instantie op de communicatieve kant:

- Lukte het jullie om de puzzels samen op te lossen? Hoever zijn jullie gekomen?
- Lukte het je om Engels te (blijven) spreken? Hoe kreeg je dat voor elkaar?
- Waren er momenten dat je even geen zin meer had om Engels te spreken?
- Wat vond je lastig/makkelijk?
- Waar ben je vandaag beter in geworden?

Naar eigen inzicht kan de docent met leerlingen ook nog naar specifieke taalelementen kijken.