

TAALSPELETJIES EN EAT-ONDERRIG

1. Inleiding

'n Opvoedkundige speletjie kan gedefinieer word as 'n interaktiewe, kompeterende klaskamer-aktiwiteit wat ontwerp is om sekere grammatikale patrone uit te lig of in te oefen.

Speletjies word in hierdie inleiding as opvoedkundige hulpmiddel bespreek, asook die gebruik van speletjies in addisionele taalonderrig. Die bruikbaarheid van speletjies as opvoedkundige hulpmiddel word reeds dekades lank erken. Daar is twee hoofredes waarom speletjies in die taalonderrigsituasie nuttig is:

- Eerstens is die aanleer van 'n taal dikwels uitdagend en selfs moeilik; speletjies dra by tot die volhoubaarheid van die leerders se belangstelling.
- In die tweede plek is dit belangrik vir die daarstel van 'n konteks waarin die leerders die verworwe woordeskate sinvol kan benut. Speletjies help juis om 'n konteks daar te stel waarin dit sinvol en nuttig is vir die leerder om die taal aan te leer en te gebruik. Dit strook ook met die vereistes van die taakgebaseerde benadering wat taalgebruik uit die werklike wêreld in die taalonderrigklas aanmoedig.

Nie net is die gebruik van die taal tydens speletjies vir die leerders nuttig nie, maar dit ontwikkel sodoende hulle waardering vir die besonderheid van die taal in plaas daarvan om te dink aan hoe moeilik die werk is.

Speletjies is vermaaklik, en dit onderrig en moedig vlotheid aan. Dit hou verband met die pretfaktor in die tweedetaalklas (addisionele taal-klas). Dit behoort pret te wees vir die taalaanleerder sowel as vir diegene wat dit onderrig. Weldeurdagte speletjies kan gesien word as 'n prettige en 'n genotvolle en voordelige vorm van herhaling om te verskerp wat reeds op 'n meer formele manier onderrig is. Dit sluit aan by die onderskeid wat getref word tussen formele en informele leer, waar eersgenoemde verwys na doelbewuste leer wat in die klas plaasvind, terwyl informele leer buite klasverband plaasvind, byvoorbeeld wanneer leerders buite die klaskamer met mekaar kommunikeer, sosiale media gebruik of rekenaarspeletjies speel.

Die sukses wat leerders in taalspeletjies ondervind, kan lei tot werksbevreëdiging wat hulle opnuut vul met die hoop dat hulle Afrikaans sal kan bemeester. Indien die negatiewe emosies verlaag kan word deurdat die leerders speletjies speel, sou dit daartoe kan lei dat die taalleerders meer ontvanklik is vir leer. Die positiewe emosies wat hulle in die klassituasie ervaar, dra weer by tot hulle motiveringsvlakke, wat 'n tornado-effek tot gevolg het.

2. Voordele van die integrering van taalspeletjies

2.1 Speletjies is van waarde omdat dit beskik oor die volgende eienskappe wat ooreenstem met werklikewêreld-kommunikasie:

- Die kommunikatiewe interaksie is doelgerig.
- Die spreker kry onmiddellike terugvoering van die luisteraar rakende hoe suksesvol die kommunikasie was.

2.2 Speletjies in die taalonderrigklaskamer het die potensiaal om al drie die volgende vaardigheidsdomeine in taalonderrig te betrek:

- kognitiewe vaardighede (soos die werkende geheue, aandagspan en houding/ingesteldheid teenoor leer en groei)

- emosionele vaardighede (wat mens byvoorbeeld help om **frustrasie** te hanteer en emosies te bestuur)
- sosiale en interpersoonlike vaardighede (wat dit moontlik maak om sosiale **situasies** te **navigeer**, sosiale **tekens** te lees en in 'n span te werk).

2.3 Nog voordele van die integrasie van taalspeletjies is dat speletjies ...

- pret is vir leerders sowel as vir onderwysers;
- 'n **positiewe** effek op die leerder se emosies het (dit werk byvoorbeeld angs teë en skep 'n positiewe verwagting);
- energievlakke, motivering en interaksie verhoog;
- herhaling moontlik maak sonder dat dit hinderlik of **vervelig** is;
- 'n lewendige en ontspanne **atmosfeer** skep;
- leerders se belangstelling **prikkel** en behou;
- bruikbaar is in verskeie kulture en tale;
- **groepsdinamika** verbeter;
- memorisering ondersteun;
- leerders laat **fokus** op die betrokke taal;
- elektronies van aard kan wees;
- buite die klaskamer ingespan kan word vir informele leer.

3. Die rol van die taalonderwyser

Die rol van die taalonderwyser is baie belangrik in die **integrasie** van taalspeletjies. Daar is drie moontlike ingesteldhede of betrokkenheidsvlakke van die onderwyser:

- onbetrokkenheid ("non-participatory")
- oorbetrokkenheid ("over-participatory")
- **gepaste** betrokkenheid ("appropriately participatory").

Laasgenoemde is die gepaste vlak van betrokkenheid wat nodig is vir die **effektiewe** gebruik van speletjies in die klas. Dit behels dat die taalonderwyser die klas nie te veel moet rig nie, maar dat die klas ook nie heeltemal leerdergesentreerd moet wees nie.

Taalspeletjies kan in 'n taalonderrigklas **gebruik** word om die vlak van negatiewe emosies te verlaag, en dit sal moontlik kan bydra om positief-aktiverende emosies in die vreemdetaalklas aan te wakker en negatief-deaktiverende emosies (byvoorbeeld verveeldheid, moedeloosheid of angstigheid) te verminder wanneer die leerders die taalspeletjies **geniet**.

Daar is verskeie faktore wat kan aanleiding gee tot akademiese verveeldheid:

- wanneer die uitdagingsvlak te hoog is;
- wanneer die uitdagingsvlak te laag is;
- wanneer die **roetine** nie verander nie;
- wanneer dit wat geleer moet word, nie **sinvol** is nie;
- wanneer die taalaanleerder iets beters het om te doen as om in die klas te wees;
- wanneer die taalaanleerder nie van die taalopvoeder hou nie;
- wanneer die taalaanleerder voel dat hy nie betrek word in die klas nie;
- wanneer die taalaanleerder oor die algemeen **geneig** is om verveeld te raak.

Daar is vier kerninsigte wat in ondersoek bevestig word, naamlik dat speletjies ...

- aangepas kan word om in verskillende taalklasse gebruik te word;
- geleentheid skep vir onderwysers om op kreatiewe maniere met werk om te gaan;
- oor 'n breë **spektrum** strek, van waar geen hulpmiddels benodig word nie tot waar tegnologie ingespan word;
- verskillende moeilikheidsgrade kan hê, afhangend van die leerder se **behoefte**.

Om taalspeletjies **effektief** te integreer in taalonderrig, is die volgende **faktore** belangrik:

- Dit verg **deeglike** voorbereiding;
- Vooraf moet goed **verduidelik** word;
- Dit behoort met ander onderrigstrategieë afgewissel te word;
- Dit kan angs teëwerk;
- 'n Werklike-wêreldkonteks moet geskep word waarin leer op 'n natuurlike manier kan plaasvind;
- Dit kan **verander** word sodat alle leerders daarby **aanklank** vind.

-o0o-

Bogenoemde inligting is 'n uittreksel en verwerking van die volgende bron:

Genis, P. en E. Adendorff. 2021. Die gebruik van spelifiëring ("gamification") as hulpmiddel vir woordeskatuitbreiding in 'n taakgebaseerde onderrigprogram vir taalverwerwingstudente. [LitNet Akademies, 18\(2\)](#).

(Geredigeer deur Marianne Strydom)



Klik op bostaande prent om te sien watter blokkiesraaisels reeds op LitNet gelaai is.