

Rollenspel in het Italiaans tijdens de lockdown

Ik geef **Italiaans** op een **stedelijke lager secundaire school** in Frankrijk.

14

gemiddelde leeftijd van de leerlingen

400

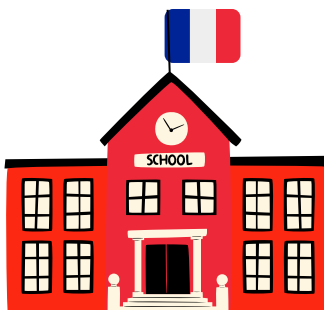
leerlingen

25

gemiddeld aantal leerlingen per klas

20

klassen



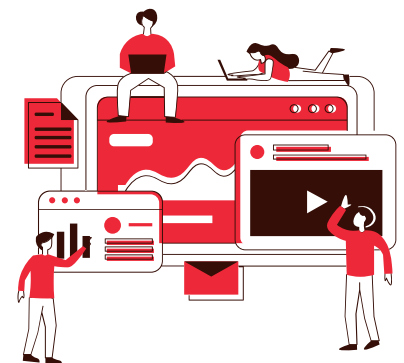
Onderwijsomgeving

Mijn leerlingen hebben een kwetsbare **sociologische achtergrond** die moeilijk kan zijn. We hebben een klas met uitsluitend **anderstalige leerlingen**.

Digitale tools

We hadden een **digitale werkomgeving** die communicatie via e-mails mogelijk maakte, evenals een online ruimte waar leerlingen hun huiswerk konden uploaden. Ik beschikte ook over alle institutionele tools die de staat ter beschikking stelde.

Noch leerlingen, noch leraren waren uitgerust met tablets of laptops.



Ervaring met digitale tools vóór Covid-19

Ik gebruikte regelmatig digitale tools. Ik ben een aanspreekpersoon voor het pedagogisch gebruik van digitale technologie op mijn school. Ik ben ook een hulp voor mijn collega's. Ik besteed 5 tot 6 uur per week aan **zelfstudie**. Ik test graag nieuwe tools en deel ideeën met collega's. Ik gebruik sociale netwerken om op de hoogte te blijven van nieuwe tools en praktijken.

De tool: Classcraft

<https://www.classcraft.com/>

Classcraft is een online onderwijsplatform dat **klassieke rollenspellen** combineert met innovatieve onderwijspraktijken. Het biedt een gratis basisplan voor leerkrachten.

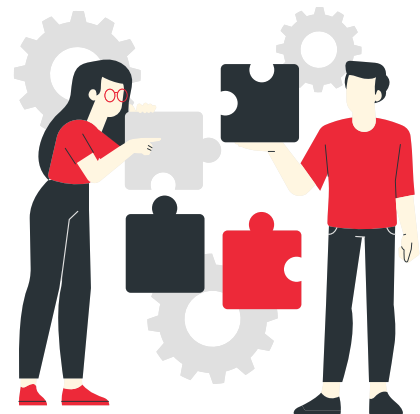


Noden voor deze nieuwe onderwijspraktijk

Iets leuks proberen en communicatie onderhouden met mijn studenten.
Lessen 'gamificeren'.

Noden opgelost

Ik wilde met mijn leerlingen praten, hen onder elkaar laten praten en een zekere **samenhang** voelen. De motivatie en de aanwezigheid van de leerlingen verbeterden: mijn leerlingen voelden zich betrokken bij hun leerproces door middel van spelprincipes.



Doelgroep

De hele klas : leerlingen moesten als een team werken. Ze moesten met elkaar praten en **samenwerken in een virtuele wereld**. Ze moesten samen beslissingen nemen.



Organisatie

Ik had op internet van **Classcraft** gehoord en besloot het te proberen, omdat het een zekere continuïteit van mijn onderwijspraktijk mogelijk maakte.

Ik gebruikte hetzelfde lespatroon als in de traditionele lessen, met eerst een **warming-up activiteit**, daarna groepsactiviteiten op een online platform en tot slot een gezamenlijke nabespreking.

Enige verschil: mijn lessen **vonden plaats op Discord** in plaats van op school.

Ik heb online activiteiten van het **LearningApps platform** opgenomen, evenals een online tool genaamd **La Quizinière** om de vorderingen van de leerlingen te monitoren zonder ze echt te quoteren.

Ik heb Classcraft gebruikt sinds de lockdown, maar ik heb geprobeerd **mijn lesactiviteiten zo veel mogelijk te variëren**.



Praktijk

Ik heb Classcraft getest met leerlingen tijdens de lockdown. Het is een online tool voor het **beheren en implementeren van gamification** in je lessen.

Het platform:

- stelt leraren in staat ervaringspunten en gouden munten toe te kennen, gezondheidspunten af te nemen en leerlingen onder te dompelen in een **motiverend leeravontuur**, geïnspireerd door fantasy-videospellen en rollenspellen.
- geeft **nauwkeurige feedback**.
- leerlingen kunnen een opdracht krijgen: ze moeten bijvoorbeeld **hun huisdier in het Italiaans beschrijven**. Als dat lukt, krijgen ze gouden- en ervaringspunten.



Impact van de tool

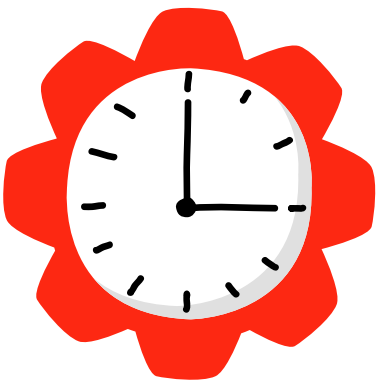
Een innovatie

Rollenspellen met Classcraft bieden een **nieuw ontwerp** dat gebaseerd is op fantasy.

De virtuele wereld van Classcraft is bekend bij de leerlingen, wat hun **betrokkenheid vergroot**.



Een efficiënte praktijk



- De **aanwezigheid** van de leerlingen spreekt boekdelen!
- Ook de aanhoudende **motivatie en betrokkenheid** van de leerlingen.
- Het feit dat sommige leerlingen wel de Italiaanse lessen hebben bijgewoond maar niet de andere lessen is ook een teken.
- Een jaar later kon ik getuigen dat de leerlingen **vaardigheden hadden verworven**.

Sleutels tot succes

Gestructureerde lessen
zijn een must.

Je doel moet **duidelijk** zijn en **begrepen**
worden door de leerlingen.

Laat je leerlingen hun **creativiteit**
uitdrukken!



Voordelen



Meer **betrokkenheid** van de ouders van de
leerlingen.

De school wordt op een **positievere manier** bekeken.



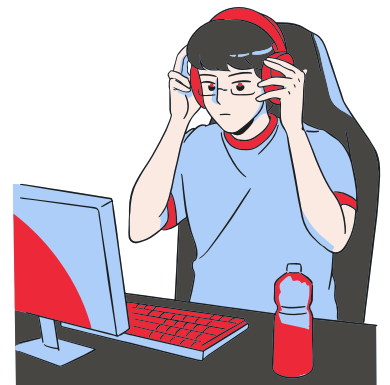
Wederzijdse hulp tussen leerlingen.



Werk in groepen.

Klaar?

Het platform vereist een behoorlijk **leerproces**, zelfs voor iemand
die gewend is aan digitale tools. Leerkrachten hebben veel
creativiteit nodig om hun scenario te schrijven.



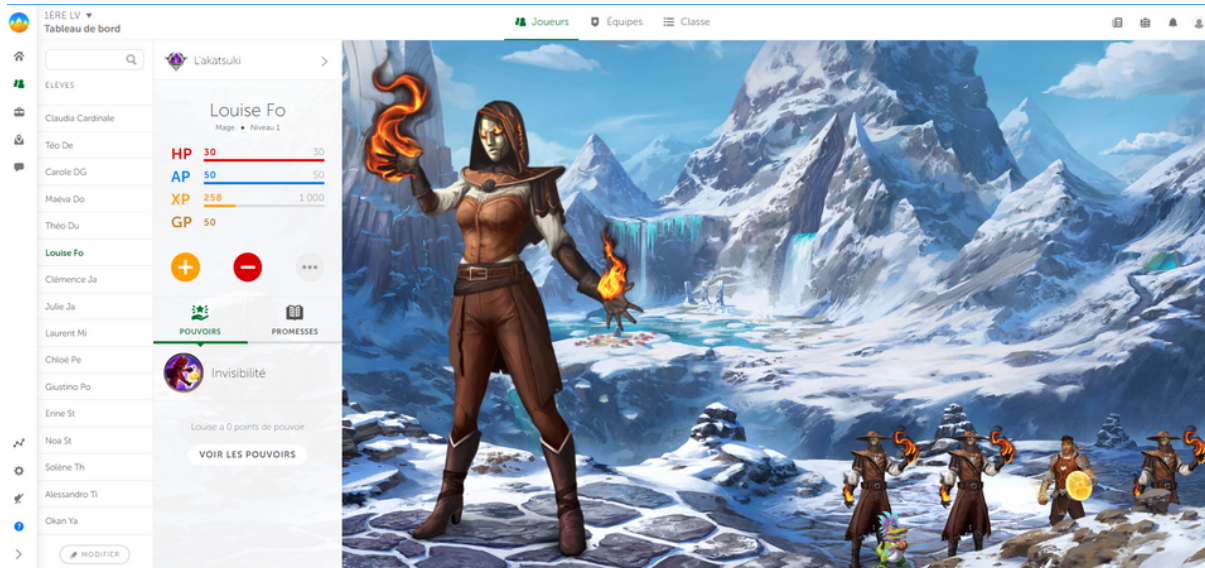
Bronnen

Screenshots



De klas is verdeeld in twee teams. Krachten kunnen individueel of als team worden gebruikt.

*Dit is het **personage van een leerling** met links haar statistieken en krachten.*



*Rechtsonder zien we haar **klasgenoten**.*

*Dit portret geeft een weergave van de keuzes van de leraar die niet de onze zijn.
De uitspraken in dit portret zijn geen letterlijke citaten, maar werden aangepast uit een interview met de leraar wiens praktijk hier wordt belicht.*