

DigLin+

ALFABETISEREN IN EEN DIGITALE LEEROMGEVING

Velen denken dat een digitale leeromgeving niet geschikt is om te leren lezen en schrijven, niet als kind, niet als puber en helemaal niet als volwassene, laat staan in een nieuwe taal als je bovendien nooit eerder hebt leren lezen. Recente ervaringen met DigLin+ (The digital literacy instructor) laten zien dat het tegendeel waar is. DigLin+ is een online digitaal programma waarmee anderstalige analfabeten en anders-alfabeten, jong en oud, zelfstandig leren lezen en schrijven (en ook andere taalvaardigheden opdoen), onder begeleiding van een docent.

Jan Deutekom en Ineke van de Craats

Over de auteur

JAN DEUTEKOM

is verbonden aan het Friesland College te Leeuwarden, leidt het Leerbedrijf Bronnen, en ontwikkelde FC-Sprint2.

INEKE VAN DE CRAATS

was verbonden als taalwetenschapper aan de Radboud Universiteit Nijmegen, en is nu gepensioneerd. Beiden zijn ze ervaren (A)NT2-docent en instigator van het DigLin-project.



EXPERIMENTELE AANPAK VAN DIGLIN+

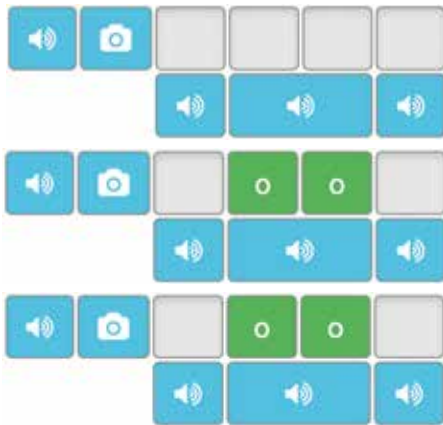
Uit onderzoek weten we dat expliciete instructie noodzakelijk is om een spraakklank te leren koppelen aan een letter. Een basis van mondelinge taal is daarvoor noodzakelijk, ook om betekenis te kunnen geven aan de gelezen woorden. De alfaleerder heeft echter alleen ervaring met impliciet leren. Om

het leerproces efficiënter en sneller te laten verlopen, probeert DigLin+ zo dicht mogelijk bij het impliciete leren aan te sluiten. Het abstractieniveau en het aandeel metataal blijven laag. Dat gebeurt door de leerder gevoelig te maken voor patronen door ze in te vlechten in het taalaanbod en ze zoveel mogelijk permanent ter beschikking te stellen van de alfaleerder. Concreet komt het erop neer de bronnen (input) tijdens het alfabetiseringsproces te manipuleren door:

- de situationele context te presenteren in beeld én geluid,
- de interne structuur van een woord

te tonen in klank én beeld,

- lezen direct te combineren met luisteren, spreken, schrijven en woordenschat,
- niet te focussen op één zintuig of één handeling, maar op kijken, luisteren, typen, slepen en spreken,
- de ontwikkeling van cognitieve vaardigheden te stimuleren door gebruik te maken van analogie, vergelijken, combineren en inductie.



Impliciete informatie in de oefenvormen door middel van de grootte van de hokjes. Van boven naar onder: bij het luidsprekertje is het woord te horen, bij de camera is het woord te zien, de vier lege blokjes geven aan dat er vier letters gezocht moeten worden die overeenkomen met drie klanken (drie luidsprekertjes). Het eindresultaat is ROOS. Een fout gekozen letter springt terug, een correcte keuze wordt groen. De interne structuur van het woord is te horen en te zien.

DE OPZET VAN DIGLIN+ IS:

- de bronnen maximaal ter beschikking stellen aan de leerder, zo vaak, zo lang en zo goed mogelijk. Een willekeurige leerder heeft in 1 uur meer dan 1000 interacties met het programma (losse klanken beluisterd, woorden gehoord, letters en woorden geslept, foto's gezien en woorden getypt). Hoeveel keer zou hij in één uur zonder DigLin+ in interactie met de docent zijn geweest?
- na iedere interactie met het programma onmiddellijk feedback geven. Na iedere geslepte of getypte letter genereert het programma feedback. Daarnaast kan de leerder zijn eigen manier van feedback oproepen door spelling, uitspraak en betekenis te controleren. Het is duidelijk dat alleen digitale leermiddelen aan het bovenstaande kunnen voldoen.



Luister en typ: boom is correct; kool kleurt rood omdat de laatste letter fout is; kied moet kies zijn.

MOTIVATIE EN AUTONOMIE

Voor succes is meer nodig dan een niet-expliciete aanpak. Een alfacursist moet vooral gemotiveerd zijn om een doel te bereiken. Voor het ontstaan en vasthouden van motivatie is een zekere autonomie van de cursist belangrijk. Hij moet het gevoel hebben in ieder geval deels zelf te kunnen sturen en beter te worden.

Autonomie is lastig te rijmen met een lineaire leerlijn. Een vaste leerlijn is bedacht door experts die daar een logische lijn van onderwerpen, uitleg en oefeningen in zien, maar in de praktijk is die niet bevorderlijk voor de motivatie van de cursist. De nadruk komt al snel te liggen op wat een cursist moet doen of gedaan heeft, terwijl de nadruk zou moeten liggen op het resultaat: het kunnen gebruiken van het geleerde.

DOEN EN KUNNEN

Doen en kunnen dekken een verschillende lading. Als een cursist een invuloefening gedaan heeft, wil dat niet zeggen dat hij de woorden kan uitspreken en correct kan gebruiken. Daarvoor is herhaling nodig, vaak meer dan één keer. Een goed gestelde opdracht geeft aan wat de docent van de cursist verwacht over een bepaalde tijd. Dat kan aan het eind van de lestijd zijn, of aan het eind van de week. De opdracht kan ruim zijn, maar ook nauw en concreet. In het begin is het handig om

korte opdrachten te geven om te zien wat iemand aankan en het kader van de opdracht te beperken.

DOELEN HALEN

Als de opdracht bijvoorbeeld is: "Je kunt 20 woorden met -eer, -eur en -oor typen op het gehoor", dan kan de cursist in het menu woorden met die letters zoeken, oefeningen daarmee kiezen en uitvoeren totdat hij zijn doel bereikt denkt te hebben (90% correct). Bij *Luister en typ* 18 van de 20 woorden correct typen is een mooi begin, maar niet voldoende. Het moet sneller, want met 20 woorden typen in 10 minuten kom je niet ver. Als auteurs verwachtten we aanvankelijk dat een snelle cursist daar niet langer dan 5 minuten over zou doen. Maar cursisten kunnen ongelooflijk fanatiek worden als ze succes geproefd hebben. De een na de ander brak het record en de verwachting is momenteel dat dit in twee en een halve minuut haalbaar is.

EVALUATIE BIJ DE CURSIST

Zolang de cursist zich met technisch lezen bezighoudt, zijn er evaluatielijsten om aantallen fout/goed en de tijdscore te noteren. Die scores signaleert het systeem wel, maar het slaat ze niet op. Dat is een bewuste keuze. Een oefening die ingevuld wordt opgeslagen, kan immers niet opnieuw gebruikt worden. En dat is wel noodzakelijk. De cursist blijkt heel goed te kunnen leren zijn eigen resultaten te noteren en met de docent te bespreken. Daar zijn al gauw geen evaluatieformulieren meer voor nodig. Hij heeft zelf besef van kwaliteit gekregen.



LEERSTRATEGIEËN

DigLin+ probeert de cursist ook voor patronen van leren gevoelig te maken. Hij wordt immers door het programma gestimuleerd om ook moeilijke oefeningen af te maken, omdat de 'puzzel' anders niet compleet is. Afgemaakt betekent dat het resultaat zonder fouten is, omdat de cursist die tijdens het oefenen verbeterd heeft. *Bingo* is bijvoorbeeld zo'n succesvolle oefenvorm gebleken die het gebruik van strategie en automatisering bevordert en die leidt tot snelle woordherkenning en veel plezier. In de praktijk blijken alfaleerders tot zeer geavanceerde en slimme strategieën in staat.

DE DIGLIN+ GEBRUIKERS- COMMUNITY

Omdat de aanpak van DigLin+ behoorlijk nieuw is, was er al snel behoefte aan uitwisseling van ervaringen en suggesties. Daarvoor hebben we een besloten Facebookpagina geopend, waar nu bijna 700 docenten in meepraten. Docenten voelen zich enorm betrokken. Op hun verzoek zijn ook twee boeken met suggesties voor *Samen werken in de klas* gemaakt en een *Schrijfblok* waarin alle woorden van DigLin+ geoefend kunnen worden. Online animaties van de letters dienen als voorbeeld. Voordat wij ingaan op een vraag, kijken we naar de relevantie voor anderen. Als er een geschikt sjabloon voorhanden is, kan een wens vaak snel worden vervuld. Intussen werken we verder aan de ontwikkeling van de andere taalvaardigheden naar een A1- en A2-niveau van het ERK.

Vlaamse versie van DigLin+

Momenteel zijn nog niet alle onderdelen van DigLin+ beschikbaar in een Vlaamse versie. DigLin+ ABC en *Lezen 1* zijn wel al beschikbaar; de andere delen volgen binnenkort.

Zelf uitproberen?

Dan kun je een proeflicentie aanvragen bij de Boom NT2-klantenservice, die bereikbaar is op het nummer +31 205200126. Meer informatie over DigLin+ vind je op <https://www.nt2.nl/nl/diglin>.

