

AFSTUDEEROPDRACHTEN LECTORAAT ONDERWIJSINNOVATIE & ICT

Titel opdracht: <i>Onderwijs met de serious game Lingo_Online</i>
Ingediend door: <i>Wim Trooster</i>
Bij welke onderzoekslijn(en) sluit deze opdracht aan <i>Verkenning van nieuwe technologische ontwikkelingen voor het onderwijs</i>
Opdrachtgever (indien er een externe opdrachtgever is) -
Is er een uiterste datum waarop de opdracht moet worden gestart Zo ja, wanneer <i>Sept. 2015</i>
Korte beschrijving van de vraagstelling <i>In het onderwijs (PO en VO) wordt door docenten een goede uitspraak van het Engels bij leerlingen belangrijk gevonden, maar is er weinig tijd voor onderwijs op dit gebied op individueel niveau.</i> <i>Lingo_Online is een serious game om kinderen (in de leeftijd PO/VO) individueel de uitspraak van het Engels te leren. Onlangs is onderzocht hoe effectief de game hierin is in deze , en hoe de game werkt.</i> <i>Voor de zomer hebben studenten van LVO-Engels onderwijsmateriaal bij de game ontwikkeld (docenthandleiding, studenthandleiding: beschrijving opdrachten, begeleiding, toetsing etc etc.). In de praktijk van het VO moet nu worden onderzocht of dit goed onderwijs bij game oplevert.</i> <i>Net zo moet er onderwijsmateriaal ontwikkeld en onderzocht worden voor PO en voor Speciaal Onderwijs.</i>
Verwachte activiteiten die moeten worden uitgevoerd <ol style="list-style-type: none">1. Literatuuronderzoek:<ul style="list-style-type: none">• wat weten we over kenmerken van serious games die bijdragen aan de ontwikkeling van taalcompetenties (als het kan meer specifiek: mbt uitspraak,

mbt Engels)?

- Wat weten we over de wijze waarop serious games het best kunnen worden ingezet in de lespraktijk?
2. Ontwerp een aantal lessen waarin je gebruik maakt van de game Lingo_Online? En voer die uit op je stageschool
 3. Onderzoek het effect van het inzetten van de game Lingo_Online is op het de uitspraak Engels van de leerlingen

Verwachte opbrengst (type product)

Ontwikkeld onderwijs + onderzoeksrapport.