

Geïnterviewde: Elyse van Dingenen (Stichting Samenwijs de Vlinderakker)

Interviewer: Yannick de Boer, Sander Noordzij, Daan van Reisen

Online waren er ook nog een paar mensen aanwezig.

Datum interview: 13 december 2022

Locatie interview: de Vlinderakker, Biestsestraat 38, 5084 HB Biest-Houtakker

Acroniemen: E = Elyse, D = Daan, S = Sander, Y = Yannick, O = Online aanwezigen

[Begin transcript 00:00]

D: We hebben- Ten eerste hebben wij een tiental vragen over gewoon een beetje algemene vragen. Daarna hebben wij zowel van ons, als van het andere groepje een concept, wat we graag even willen laten zien en waar we even wat feedback over willen vragen.

E: Ja.

D: Deze vragen zijn in principe allemaal gerelateerd aan groepen 7 en 8, omdat dat voor ons allebei onze doelgroepen zijn.

E: mm-hm

D: Eerste vraag- Ten eerste: Voor groepen 7 en 8, wat zijn in uw opzicht de belangrijkste onderwerpen die besproken worden tijdens de lessen?

E: Qua taal en rekenen enzo, of gewoon alles?

D: Gewoon, ja gewoon alles.

E: Alles. Wij vinden taal, rekenen, spelling eigenlijk het belangrijkste. Daarnaast richten we ons wel heel erg op bijvoorbeeld de wereld-oriënterende vakken, aardrijkskunde, natuur, geschiedenis, maar dan gaat het ook grotendeels om vaardigheden. Dus wij richten ons minder, zoals 10-15 jaar geleden, op het verwerken van kennis, maar meer op hoe komen wij ergens achter. Kijk, ze moeten van ons nog steeds bijvoorbeeld de landen van Europa uit hun hoofd kennen, maar er is niemand die alle steden van Nederland nog gaat leren op de basisschool, want wie gaat nou in hemelsnaam nog weten waar welke stad ligt. Daar hebben we Google Maps voor tegenwoordig. Maar wat betreft taal, rekenen en spelling moet er wel gewoon een basis liggen, en dat zijn qua kennisdoelen eigenlijk wel de belangrijkste.

D: Ok. Dan qua- voor de kennisdoelen, we hebben wat informatie opgezocht op SLO.nl, in hoeverre zijn er verschillen in wat er online staat ... en wat u daadwerkelijk hier-

E: De SLO doelen zijn echt de doelen die wij moeten doen ook.

D: mm-hm

E: Ja, dus dat is- dat doen we ook allemaal in 7-8 en daar richten we ons ook echt allemaal op.

D: Ok.

E: Dus, wij- normaal gesproken koop je als school eigenlijk een methode voor rekenen bijvoorbeeld, en daar zijn de SLO-doelen, zijn daar allemaal in verwerkt, dus die zijn allemaal netjes verdeeld over hoofdstukken, dat die af en toe herhaald worden en dan kun je gewoon die lesjes zegmaar volgen. Wij hebben dat niet, wij gebruiken geen methode, wij werken volgens de leerdoelen, dus we hebben een groep 6-7-8 en dan- Deze week gaat het over hoeken bijvoorbeeld, hoeken vandaag, was lastig. En dan gaan wij heel groep 6-7-8 zijn kinderen die dat heel lastig vinden, dus we beginnen met 'hoe

ziet een hoek eruit?' je hebt gelijkbenige driehoeken, je hebt gelijkzijdige driehoeken, en dan gaan- De volgende stap is ... alle driehoeken zijn samen 180 graden, [hoe kunnen we dat dan] uitrekenen en dan 'hoe ga je een hoek tekenen met een geodriehoek?', 'hoe ga je het zelf uitrekenen?' en dan de volgende stap is dat ze het echt gaan puzzelen. Dus als je dus niet een gelijkzijdige driehoek hebt, hoe ga je het dan uitrekenen? Een vierkant is 360 graden, nou dan ga je het dus in vier stapjes gaan ze eigenlijk omhoog die leerdoelen, en dan gaan we die kinderen van groep 6-7-8, dat doen ze eigenlijk zelf, die gaan zelf kijken: waar zit ik in deze lijn? Dus het kan best dat er een kind uit groep 6 dit helemaal snapt, dat kwartje is gevallen, die snapt hoe het werkt, en die zit dan bijvoorbeeld in instructie 4, wat eigenlijk groep 8 niveau is. Het kan ook best zijn dat een kind uit groep 8 dit echt nog heel lastig vindt, en die zit dan bijvoorbeeld nog in instructie 1, dus dat zit- Wij werken helemaal ... de leerdoelen wat dat betreft, en dat doen we voor taal en spelling, doen we dat ook, en voor spelling bijvoorbeeld ook kan het zijn dat een kind die dyslexie heeft, de gewone spellingregels, dus de lange klanken, korte klanken, heel lastig vindt, omdat 'ie dat niet zo goed kan, maar werkwoorden bijvoorbeeld wel weer heel goed kan, omdat dat gewoon puur regels zijn die ze dan moeten volgen. Dus daarom kan het ook zijn dat die elke dag op een ander niveau zit te werken. Dus een kind zit bij ons niet meer- Die is niet meer 'slecht' in rekenen, of 'slecht' in heel spelling, maar die kijkt echt per dag: wat vind ik moeilijk, en wat vind ik- waar ben ik wel goed in? En daar gebruiken wij dus die doelen van SLO voor, die leerlijnen die er zijn, die gebruiken wij om te weten wat wij op een dag aan moeten bieden, en hoe wij dat op kunnen bouwen eigenlijk, in stapjes. Dus om het antwoord te geven, dat zijn precies- dat is precies wat wij gebruiken in de klas. En in principe, een andere school die een methode heeft, die- daar zitten die SLO in verwerkt ook, dus dat eh, is het.

*D:* Ok, prima. En als het gaat om het toetsen van stof, gaat dat in de vorm van puur- in het geval van rekenen- hier is een som en dan moeten ze het antwoord geven, of zijn er ook veel situaties waar verhaalvragen worden...

*E:* Allebei. Bij een gewone methode bied je per drie weken ofzo een aantal leerdoelen aan en dan krijgen ze een toets, en meestal is een toets opgebouwd uit [kale] sommen, en daarna ook contextsommen, dus verhaaltjessommen dat ze zelf moeten gaan nadenken 'wat moet ik hier nou eigenlijk uitrekenen?'. Wij gebruiken een digitaal programma, 'Gynzy' heet het, en bij 'Gynzy' is het zo dat bij elk- elke som- elke sessie is opgebouwd uit 12 vragen over dat leerdoel en de eerste 25% van de vragen zijn kale sommen, dus dat ze weten van nou ja dit- zo moet het. De volgende zijn contextsommen, dus dan krijgen ze wel bijvoorbeeld een plaatje erbij te zien. En de laatste 25%, het zijn er 50%, die laatste 25, zijn echt verhaaltjessommen, zodat ze echt zelf moeten gaan nadenken en zelf die stof er in moeten verwerken, en dat zijn eigenlijk de moeilijkste ook, dat zijn voor kinderen, zijn dat echt de moeilijkste vragen want die- Eigenlijk is dat ook gewoon begrijpend lezen in plaats van rekenen. Maar die worden wel gevraagd en dat is wel- dat is wel belangrijk ook dat dat gedaan wordt, want in een Cito-toets bijvoorbeeld, worden die vragen ook heel veel gevraagd, dus ze moeten wel leren hoe ze daarmee om moeten gaan, Ja.

*D:* Ok, en in- Tijdens het maken van sommen buiten toets momenten om, welke hulpmiddelen worden gebruikt door de kinderen om deze stof te leren en in hoeverre wordt jullie ActiveFloor hiervoor gebruikt?

*E:* In de gewone lessen, dus dagelijkse lessen, 's ochtends hebben we altijd rekenen en taal en spelling, daar wordt de ActiveFloor eigenlijk niet gebruikt, het wordt echt als extra ingezet. De hulpmiddelen die ze wel gebruiken is helemaal afhankelijk van de categorie. Dus gaat het over het metriek stelsel, hebben ze een kaart waar het metriek stelsel op uitgelegd staat in hun eigen map, als het- vorige week ging het over geld, dan hebben we dus echt wel geld in de klas liggen ook, nep

geld in de klas liggen, waarmee ze kunnen gaan rekenen, we hebben allerlei kleine klokjes die ze kunnen gebruiken om de klok te zetten. De ActiveFloor die wordt tijdens het zelfstandig werken gebruikt, dat heet bij ons taakwerk, en elke groep zijn er een paar momenten per week is taakwerk ingepland, en kinderen mogen dan vanaf groep 1 oplopend naar groep 8 mogen- of hebben invloed op wat ze gaan oefenen tijdens taakwerk. Dus bij ons mogen ze uit een lijst doelen kiezen van nou, dit wil ik gaan oefenen, dus ik wil bijvoorbeeld procenten omzetten naar breuken oefenen, maar ze gaan kiezen op doel, en als ze een doel gekozen hebben van dit vind ik moeilijk, dit wil ik nog extra oefenen, dan gaan ze kijken naar hoe ga ik dit dan oefenen. Dit kan ik op de computer oefenen, ik kan het met een werkblad oefenen, ik kan het ook op de ActiveFloor oefenen. Dus dan hebben ze keuzes in hoe ze dat willen gaan doen, en dan wordt dus de ActiveFloor ingezet, en zo wordt het eigenlijk in de andere groepen ook ingezet, en in kleutergroepen wordt het meer ingezet als in de bovenbouw, maar ook omdat daar meer spellen voor zijn.

*D:* En vergeleken met de andere opties, zoals taakbladen, computer ... hoe vaak wordt de ActiveFloor hiervoor gebruikt?

*E:* Het minst vaak wel, puur ook omdat je eigenlijk maar twee kinderen tegelijk- van de bovenbouw ten minste, maar twee kinderen tegelijk op je ActiveFloor kan hebben, want anders is het al snel veel lawaai en druk en overlast en dan doen ze niet meer wat ze moeten doen. Als het er twee zijn dan zijn ze meestal nog actief of gericht met de opdracht bezig. Dus ja, aangezien het er maar twee dan per keer zijn, als je hem een keer of drie, vier per week hebt heb je hem eigenlijk maar acht kinderen die week op de ActiveFloor gehad. Per groep dan wel, maar...

*D:* En dan, een groep bestaat uit...

*E:* Bij ons 6-7-8 zijn 37 kinderen.

*D:* Ok, dus dan, gemiddeld, ja, vier...

*E:* Per- ja, wij hebben niet zo'n hele grote groepen dus groep 8 heeft er 14, groep 7 12, groep 6 11, dus tussen 10-15 kinderen-

*D:* Oh, in totaal, ok.

*E:* Ja in totaal hebben wij 6-7-8 zijn 37 kinderen totaal en dan elke groep is, ja, denk ik tussen de 10 en de 15 kinderen.

*D:* Ah ok, ja. Heeft u een overzicht welke spellen er dan het meest gespeeld worden door de kinderen uit groep 7-8?

*E:* Nee, eigenlijk niet. Het zijn- bedoel je inhoudelijk qua leerdoel, of bedoel je qua soort spel?

*S:* Ja eigenlijk allebei ... van zijn er gewoon bepaalde games die ze vaker kiezen om te spelen?

*E:* Ze vinden die waar het soort wedstrijdelement in zit vinden ze leuk, met de eilanden, dat piratenspel vinden ze heel leuk. En met die goudstaven, dus dat ze op zo'n bruggetje die trapplankjes moeten gaan staan, die vinden ze ook heel leuk omdat dat op snelheid gaat en er zit- ja er zit een stukje wedstrijdelement in. Die met die goudstaven vind ik zelf ook leuk, omdat er dan in een snel tempo wordt er ook leerstof geoefend, dus dat is heel fijn bijvoorbeeld om tafeltjes te oefenen, om snel dingetjes te doen. Dat pirateneiland spel dat vind ik persoonlijk, voor de bovenbouw vind ik dat minder, omdat, dat duurt heel lang. Dus als ze dan bijvoorbeeld tien minuten op de ActiveFloor hebben gezeten hebben ze misschien 2 vragen beantwoord, en dat heeft minder toegevoegde waarde om leerstof te oefenen dan bijvoorbeeld zo'n goudstaven spel, iets in de jungle

heet het, jungle spel. En je hebt ook zo'n mep-de-vlieg spel en zo'n ninja spel, dat gaat qua tempo veel sneller, dus dan hebben ze veel meer leerstof geoefend dan met een langzamer spel. Dat pirateneiland spel is voor een onderbouw bijvoorbeeld wel heel leuk, want daar kunnen zij heel goed plaatjes inzetten. Dus dan vragen ze bijvoorbeeld welk dier leeft er in het ... , dan krijg je 3 dieren te zien. En voor kleinere kinderen moet het tempo ook gewoon langzamer gaan. Dat gaat minder om automatiseren en meer om begrippen eigenlijk. Dus dat... is het verschil.

D: Ok, dan hadden wij als laatste nog een aantal vragen over het lerarenportaal van de ActiveFloor, want wij hebben daar zelf geen toegang tot.

E: Ok.

D: Wij hebben gehoord dat het erg lastig is om de spellen aan te passen, en dan [wilden we] graag vragen: is dat omdat het lerarenportaal moeilijk te gebruiken is? Of zijn daar andere redenen voor?

E: Het is op zich niet ingewikkeld te gebruiken, maar het werkt heel omslachtig. Dus bij zo'n vraag van een eilandspel, als je daar vier plaatjes in moet zetten, dan moet je elke vraag apart openen, en elke vraag apart een plaatje up gaan loaden, vanuit je eigen computer. Dus je moet eerst op Google moet je al die plaatjes gaan zoeken, daar zit geen afbeelding-database bijvoorbeeld in wat je zou kunnen gebruiken. De spellen die in de bibliotheek staan bijvoorbeeld, die worden ook niet gecontroleerd, dus we hebben wel eens gehad dat we dus in de bibliotheek spelletjes gingen zoeken op spelling categorie bijvoorbeeld, en dat we die toen erin zetten, wat bleek, dat een kind op een andere school dat spel had gemaakt, dus er stonden fouten in. En dat kan natuurlijk gebeuren, het is leuk als de kinderen zelf spellen maken, maar dat- in het begin wisten we dat niet, dus je kunt moeilijk ook van de bibliotheek gebruik maken omdat je niet weet wat de kwaliteit van die spellen zijn, dus iedereen kan daar gewoon iets inzetten. Dus dat is wel lastig. Het werkt gewoon omslachtig. Het is niet per se ingewikkeld, het is gewoon heel veel werk eigenlijk om een simpel spel te maken. Meer dan nodig zou moeten zijn, vind ik.

D: Ok, dan de laatste echte vraag. In het lerarenportaal, zijn er volgens u functies die er niet zijn, die u wel graag had willen zien in dat lerarenportaal?

E: Ja zo'n afbeeldingendatabase dat zou echt wel handig zijn, dus dat je als je bijvoorbeeld een plaatje uploadt, dat die niet alleen maar in het spel komt te staan maar dat je ook kan zeggen dit is een vos of dit is een hond of een kat en dat 'ie dan ook in een database komt te staan dat je dus kan zoeken 'kat' en dat je dan plaatjes ertussen- dus dat je niet eerst op Google alles op hoeft te gaan slaan en dan nog eens op- dat is gewoon heel veel werk.

D: Als we straks even de ActiveFloor zouden kunnen bekijken, zouden we dan ook even een kijkje kunnen nemen hoe het lerarenportaal er daadwerkelijk uit ziet?

E: Ja, ik kan wel even meekijken dadelijk.

D: Ok. Dat waren in principe al onze inhoudelijke vragen, [maar dan] hebben we nu twee demo's neem ik aan.

Y: Ja, ik weet niet of het handig is om dat, ja...

D: Oh ja ik weet het want...

Y: ...op mijn laptop te doen?

D: ...oh ja ik denk eerst even vragen of er mensen thuis nog iets te vragen hebben? Ik denk het niet, aangezien iedereen nog muted is?

O (slecht verstaanbaar): [alle vragen hebben jullie al gesteld]

D: Ok.

S: Ja, dan kan ik alvast beginnen met een soort, ja, concept pitch ook [wat] mijn groepje aan werkt, alhoewel ik nu niet zo [meer] vertrouwen heb, maar dat komt zo te horen. Van- dus voor ons groepje, wij hadden opgemerkt dat op de ActiveFloor al de games echt- ja, van zo'n wedstrijdelement heeft, en helemaal geen coöperatieve elementen. Dus we dachten, ok, weet je wat, we gaan ons challengen van misschien kunnen wij toch een, ja, leuk spel ontwikkelen, designen. We hadden ook een kijkje genomen aan de interview die u met een andere student had.

E: Ja.

S: Met Fauve volgensmij, heette ze.

E: Ja.

S: En vandaar hadden wij al wat dingen kunnen uitpikken, dus voor ons concept is een escape room, want een escape room kan je- ja, je kan het wel alleen doen alleen het wordt wel heel moeilijk natuurlijk, dus dan moet je teamwork gebruiken. Dus het was- De problemen, of de puzzels daarin, waren wel heel erg gefocust op rekenvaardigheden, dus wij hebben drie puzzels tot nu toe, en de eerste is een soort Sum-puzzel, van plus, min, keer, delen, enzovoorts, en dan moeten de kinderen samenwerken om een logische, ja, sum op te stellen, om de juiste antwoorden te krijgen daaruit en dan moeten ze op de juiste plekjes samen gaan staan om daadwerkelijk dat te krijgen.

E: Ja.

S: De tweede puzzel was, ja, met metriek stelsel, en tot nu toe is het meer van dat ze- Ja, in principe in het midden hebben ze een totaal van iets, misschien 10km, of wat dan ook, en dan hebben ze verschillende flesjes overal, en op die flesjes staan bepaalde waardes met- in een andere maat. Dus misschien is het 7000m, en dan moeten ze dat samen gaan tellen met- ok, 7000m met zoveel decimeter en zoveel- en dat ze het totaal dus die 10km moeten hebben uiteindelijk. Het laatste was met breuken, en dat was dat ze- dat de kamer in tweeën wordt... ja-

E: Gesplitst, ja.

S: Gesplitst, en dat ze het aan de ene kant dan heb je misschien  $\frac{1}{2}$ ,  $\frac{1}{4}$  en  $\frac{1}{8}$  en dan aan de andere kant  $\frac{2}{4}$  enzovoort en op de juiste breuken gaan staan die gelijk zijn aan elkaar om dat zo een beetje te trainen.

E: Ja.

S: Alleen, een escape room heb je ook wat kleinere puzzels daartussen in, dus nu maak ik me een beetje zorgen van- wat u net zei van je hebt meer behoefte aan hoog tempo, en ik vrees dat een escape room waarschijnlijk niet zo veel hoge tempo heeft, maar omdat alles echt een wedstrijdelement heeft, vindt u misschien dat als het meer op teamwork wordt gefocust, dat een lager tempo wat meer behoefte heeft? Of is het echt van...

E: Mag, dat kan ook. Ik vind het idee dat het inderdaad coöperatief- dat het gefocust is, daar sta ik helemaal achter, daar ben ik heel blij mee ook. Het hoeft ook niet per se een hoog tempo te zijn, altijd. Het is meer dat als het bijvoorbeeld niet over leerstof gaat- Opnieuw. De meeste coöperatieve spellen die bijvoorbeeld erin zitten, die gaan niet over leerstof.

S: Ja, dat is gewoon een...

E: En- Dat is gewoon een leuk spel bijvoorbeeld, en dat is leuk voor de BSO bijvoorbeeld, want die gebruiken het ook wel eens, maar dat is voor op school, heeft dat geen toegevoegde waarde want dat- ja, goed, als we een keer een middag helemaal niks te doen hebben, dan mogen ze best een keer zo'n ander spel doen op de ActiveFloor, maar normaal gesproken willen we wel graag dat ze met de leerstof bezig zijn.

S: Ja.

E: Dus, het feit dat er een coöperatief spel komt dat wel ook, waar leerstof in zit ook, daar sta ik [dan] helemaal achter.

S: Ja.

E: En dan hoeft het ook niet per se hoog tempo te zijn, want een escape room ansich, is ook al een- zitten ook al leerdoelen achter, ongeacht hoe ze dat gaan doen, want dat moeten ze oplossend na gaan denken, en creatief vermogen gebruiken, dus dat is ook al goed. Dus opz- nee, mijn antwoord is het hoeft niet per se hoog tempo te zijn als het maar wel nut heeft.

S: Ja tuurlijk, ja.

E: Ja.

S: Ok, dan heb ik wel al een beter idee van of wij in de goede richting gaan eigenlijk.

E: Ja, je zou ook eens kunnen kijken naar- ken je kraakm.nl?

S: Nee.

E: Dat is een website, en die maakt dus escape rooms ook, digitale escape rooms voor basisscholen, en die heeft er denk ik wel 40 op staan, nou we hebben daar ook een account van, maar daar zou je een profaccount bijvoorbeeld voor aan kunnen vragen. Die heeft ook alles op leerdoel gericht en [daar] zou je misschien eens ideeën op kunnen doen ook, hoe hij dat dan zo aan pakt en die heeft het voor rekenen heeft 'ie dingen, voor spelling heeft 'ie dingen, maar ook heel veel wereld-oriënterende vakken bijvoorbeeld heeft 'ie escape rooms gemaakt. Is gewoon wel leuk om een keer naar te kijken.

S: Ja, dankjewel, daar ga ik zeker een kijkje naar nemen. Kraakm?

E: Kraakm.nl.

Y: Ok, ja, doen we beide concepten? Of enkel waar we aan gewerkt hebben?

D: We kunnen ze allebei wel doen.

Y: Ok.

D: Is ook hetzelfde framework, toch?

Y: Ja, in principe wel ja. Nou ja, wij hebben dus dan naar twee concepten gekeken. Net zoals de vorige groep hebben wij meer lopen kijken in de richting van het maken van coöperatieve spellen. Ja, wij zaten heel [erg] te kijken van nou ja, op dit moment naar ons idee zijn er inderdaad gewoon heel weinig spellen die überhaupt coöperatief zijn, en de spellen die er zijn, daar zit niet echt heel erg veel- dat is niet echt leerzaam, daar zit niet echt stof achter die, ja, bruikbaar is voor hun.

E: Ja.

Y: Dus wij hebben, ja, een beetje nagedacht van ok, hoe kunnen wij nou een spel maken wat wel leerzaam is, waar ook een beetje tempo achter zit, maar waar dan wel nog steeds leerbare stof in zit. En daar hebben we uiteindelijk dan twee concepten uit bedacht. Ja, het eerste concept, daar pak ik dan even mijn telefoon bij, dat is... een soort van- ah hier. Gaat 'ie ook automatisch? Hopelijk? Nee, tuurlijk niet. Ok, ja, ok, dus het concept is eigenlijk van de speler staat, ja, om de ActiveFloor heen, en het doel is eigenlijk om, ja, een soort van rekensom op te lossen, en in het veld zijn dan vier antwoorden, en de speler die moet dus op het- op de steen met het goede antwoord springen.

E: Ja.

Y: En zodra dus beide spelers op...

E: Op de goede staan.

Y: Ja. Dan wordt het antwoord nagecheckt, en...

E: Ja, heel leuk. Ja.

Y: Ja. Stel dat het antwoord niet goed is...

E: Ja en dit is leuk, want dit concept zeg maar kun je met- je kunt het met rekenen gebruiken, maar je kunt het ook met breuken doen, je kunt het met min-sommen doen, je kunt het met geld doen.

Y: Ja, precies.

E: En ik zit te denken of je het ook met- bijvoorbeeld in een spellingvorm zou kunnen verwerken.

Y: Nou daar hebben we inderdaad over nagedacht...

E: Want dan is het voor ons als leerkracht als je dit concept hebt is het heel makkelijk om die spellen zelf aan te passen eigenlijk. En dat is wat je inderdaad wil ja.

D: We hebben- nu hebben we dit framework hebben we in gebruik voor inderdaad reken oefeningen, en we zijn nu bezig met het implementeren van geografie, dus daar hebben we nu...

E: Hoofdsteden en landen ofzo...

D: Ja hebben we in principe precies hetzelfde, je hebt één zeg maar, antwoord en dan twee variabelen, en we hebben volgens mij is het vlaggen, namen, hoofdsteden en dan de locatie van het land. Dus bijvoorbeeld stel je hebt- het antwoord is Frankrijk, dan heb je- worden willekeurig worden drie van die onderwerpen gekozen en dan laten ze bijvoorbeeld de vlag van Frankrijk zien, en dan krijgt de ene krijgt bijvoorbeeld de- krijgt vier hoofdsteden, en dan Parijs, Brussel, weet ik veel wat...

E: Ja, heel leuk.

D: ...en dan de andere krijgt dan of, ja, drie of vier namen van landen, of dan vier afbeeldingen van landen, zodat ze moeten [zeggen van] ok, dit is Frankrijk, we hebben nodig Parijs en dit land.

E: Ja, erg leuk.

D: We hebben een beetje gekeken of dit toe te passen is op taal, maar daar hebben wij zelf nog niet echt een makkelijke...

E: Nee, spelling zou wel- spelling werkwoorden bijvoorbeeld zou je wel kunnen doen dat je het hele werkwoord bijvoorbeeld bovenaan zet, en dat ze dan de ik-vorm tegenwoordige tijd en de ik-vorm verleden tijd zouden moeten doen bijvoorbeeld, dus dat je dan- 'fietsen' staat en dat er dan ik-vorm

bij staat en dan moeten ze 'fiets' en 'fietste' bijvoorbeeld doen. Zoiets zou dan nog wel kunnen. Taal is inderdaad denk ik wel lastiger.

D: Ja, we hebben ook vooral gekozen voor rekenen [en] geografie omdat dat dingen zijn die makkelijk te 'vertalen' zijn, want, ja, de hoofdstad van Nederland dat is in het Engels 'Amsterdam' en in het Nederlands ook 'Amsterdam'. Zeker omdat ActiveFloor ook een internationaal bedrijf is, dachten wij oké, het is handig om het framework in ieder geval in stand te hebben, van oké, dit is hoe het te gebruiken is. En dan dachten wij, ja, als wij zelf spelling en werkwoorden enzo niet kunnen integreren, mocht het lerarenportaal daar misschien een oplossing voor bieden?

E: Ja. Ja, nou wel ik vind het erg leuk. Ja. Ik vind het ook leuk want bij coöperatief zo'n vorm is het niet erg als één kind bijvoorbeeld heel goed is in rekenen en één kind minder goed is in rekenen, want ook al...

D: Ja, want je kan elkaar helpen.

E: Ja, maar ook al zegt 'ie het voor bijvoorbeeld, dan alsnog leren ze er wel iets van.

Y: Ja, precies.

E: En bij zo'n wedstrijd element spel dan zeggen ze het ook wel eens voor, alleen dan gaat het zo snel allemaal dat ze het niet ... registreren, en hierbij zullen ze ook- de minder goede rekenaar kan er gewoon van leren van de betere rekenaar. Dus dat, ja dat is leuk, dat is een leuk concept. Leuk bedacht.

Y: Ok. Ja, dan hebben we nog een ander concept. Ja hier hebben we dan niet echt een demo van gemaakt, maar ik heb daar als het goed is wel nog een PowerPoint van. Maar die staat hier in deze [chat files].

D: [Ik denk dat ik hem hier nog wel heb]

Y: Laat jij hem dan zien, of...?

D: Ik hoop dat ik hem kan openen.

Y: Als het goed is moet 'ie hier gewoon in staan.

D: Ik kan hem hier niet zien.

Y: Volgens mij is het deze.

D: Ja.

Y: Present. Ok, ja dus dit concept is, ja, iets minder, ja, iets meer in de richting van, ja, actief zijn. Het doel hier is eigenlijk dat, ja, de speler die, ja- twee spelers staan dus aan andere kanten van het scherm en op de grond zijn er dan allemaal groene vierkantjes, met nummers daarop, dat zou ook wat anders kunnen zijn, en het doel is eigenlijk om, met een object, [hetzij] een bal of iets dergelijks, constant op één van die groene vlakjes te gooien en op die manier, ja, eigenlijk alle antwoorden één voor één wegwerken. Dus stel voor [hetzij] de tafel van 4, dat je dan vier vierkantjes krijgt met nummers van 4 tot 40 en dat ze die dan in de goede volgorde moeten aanraken. Ja, verder zijn er ook op het moment dat je... PowerPoint, Dia, lukt niet helemaal... Nou ja.

D: Ja, het was, we hadden in eerste instantie een beetje gebaseerd op- soortgelijk zeg maar 'the floor is lava' idee, alleen dan, in plaats van dat je daadwerkelijk in het veld staat heb je- hier heb je



een soort van lijnen die over het veld bewegen en dat, wanneer je zeg maar per ongeluk- dat je moet proberen om de antwoorden te geven, zonder die lijnen te raken.

E: Ja.

D: We zijn uiteindelijk volgens mij met dat andere concept verder gegaan omdat de feedback die we toen kregen voor het gebruik van externe objecten misschien niet toegankelijk genoeg is. Ja, er werd gezegd [van] als je een bal nodig hebt dan kan je die bij de ActiveFloor leggen maar [de] verwachting is dat die er over twee dagen misschien niet meer ligt.

E: Dat ook, en die ligt dan waarschijnlijk om de vijf minuten vliegt die dan over het leerplein heen.

D: Ja.

Y: Ja.

E: Als kinderen naar de WC gaan en- Nee, Ja, precies. Ik denk ook dat dat meer onrust veroorzaakt, ook omdat kinderen natuurlijk heel- die gaan dan naar elkaar roepen van ... en zo'n ander spel dat is wat rustiger zeg maar ook. Dus dat- als ik denk aan onrust binnen de school- want een ActiveFloor roept toch altijd al geluid op met elkaar samen, en dat is niet erg, dat mag ook, maar je probeert het toch een beetje binnen de perken te houden.

Y: Ja, begrijpelijk.

E: Ja.

Y: Oké.

S: Dan had ik nog één vraag- had ik eigenlijk gemist, over hoe vaak de ActiveFloor wordt gebruikt door de kinderen, en eigenlijk was het niet zo vaak want het was alleen maar twee kinderen per keer, en dan in een week zou het in principe alleen maar acht studenten- of nou ja kinderen zijn. Maar dus, dat blokkur ofzo van de ActiveFloor gebruiken, hoe lang is dat eigenlijk.

E: 20 minuten ongeveer.

S: 20 minuten. Oké. Dus dan heb ik een beter idee van- Ja want met zo'n escape room heb je altijd zo'n timer die constant naar beneden gaat en op dit moment staat 'ie op tien minuten, dus...

E: Ja. Nee op zich is dat ook niet erg, want dan kunnen ze ook [nog] gewoon een ander spel kiezen als ze klaar zijn.

S: Ok. Nou dat was het enige wat ik wilde weten.

D: Volgens mij ... volgens mij ook alles.

Y: Zo goed als.

D: Zijn er van u nog vragen of opmerkingen?

E: Nee, nee eigenlijk niet.

D: Ok.

Y: Iemand hier online die nog wat te vragen heeft, of...?

Y: Ok, nee.

S: Dan stop ik de recording weer.

*E*: Ja, is goed.

[Einde transcript 30:18]