

Interculturele discussies in een 3D virtuele wereld: impact op motivatie en discussievaardigheden

KRISTI JAUREGI

In het kader van het Europese TILA project¹ hebben leerlingen van middelbare scholen uit Nederland en Finland gedurende een periode van vijf weken met elkaar discussietaken uitgevoerd via de virtuele, driedimensionale (3D) wereld van OpenSim. Deze casestudie had twee hoofddoelen: te onderzoeken welke invloed de discussies in de virtuele omgeving hebben op de discussievaardigheid en de motivatie van leerlingen, en te bestuderen hoe de aanwezigheid van een leerling uit een andere cultuur de discussies en de betrokkenheid van de leerlingen zou kunnen beïnvloeden. De resultaten laten zien dat de deelnemers positief waren over de discussietaken die ze in de virtuele wereld hebben uitgevoerd. De mogelijkheid om samen met peers uit een ander land taaltaken uit te voeren, bleek vooral bij de Nederlandse leerlingen extra motivatie teweeg te brengen. Tevens hebben leerlingen hun discussievaardigheden in het Engels verder ontwikkeld. De resultaten suggereren dat in dit soort interculturele projecten leerlingen goed moeten leren omgaan met verschillen.

Vakdidactische vragen die docenten moderne vreemde talen zich vaak stellen zijn hoe

ze hun onderwijs betekenisvoller, flexibeler, rijker, motiverender en effectiever kunnen maken in de huidige steeds digitalere en globalere maatschappij. Vaak horen we dat ICT ons kan helpen om de bovengenoemde doelen te bereiken. Maar welke tools kunnen we gebruiken, voor welke didactische doeleinden en hoe integreren we ze in het onderwijs?

In dit artikel² laten we zien hoe een gameachtige, driedimensionale (3D), virtuele omgeving is gebruikt om de discussie- en communicatievaardigheden in het Engels van middelbare scholieren te bevorderen. We beschrijven de didactische aanpak die gebruikt is in het project en presenteren de belangrijkste opbrengsten van een pilot studie.

Online interculturele uitwisselingen

Interactieve Web 2.0 applicaties kunnen gebruikt worden in het talenonderwijs om communicatievaardigheden in de doeltaal te bevorderen. Leerlingen kunnen een post voor een blog schrijven; groepen leerlingen kunnen samen aan een Wiki of Google docs werken door het ontwerpen van een gemeen-

schappelijk, multimodaal document over bepaalde onderwerpen (de school van de toekomst, belang van integratie, hoe sociale media ons leven beïnvloeden); ze kunnen YouTube filmpjes maken en op die van anderen reageren.

Web 2.0 applicaties kunnen in een lessituatie met klasgenoten gebruikt worden. Maar internet biedt ons de mogelijkheid om deze tools grensoverschrijdend in te zetten: leerlingen uit een Nederlandse school kunnen samenwerken met leerlingen uit een school in het buitenland en gezamenlijk taaltaken en projecten uitvoeren. Dit soort projecten staan bekend als online interculturele uitwisselingen of *Telecollaboration*.

Telecollaboration refers to the application of online communication tools to bring together classes of language learners in geographically distant locations with the aim to develop their FL skills and intercultural competence through collaborative tasks and project work.

(O'Dowd, 2013: 1)

Een online interculturele uitwisseling voegt een belangrijke dimensie toe aan het leren van een vreemde taal, doordat authentieke interactie tussen leerlingen in een interculturele setting centraal staat. Op deze manier gaat het leren van een taal niet alleen om het leren van grammatica en woorden, maar vooral om het gebruik van de taal om met echte mensen te communiceren, om te ontdekken wie zij zijn, hoe zij leven en wat ze denken, en om samen projecten uit te voeren.

3D virtuele werelden

Om online interculturele uitwisselingen te organiseren kunnen docenten gebruik maken van verschillende applicaties op het internet. De gameachtige 3D virtuele werelden zijn een interessante optie voor het onderwijs.

In 3D virtuele werelden zijn de deelnemers avatars die mondeling of via chat met elkaar communiceren, handelingen kunnen verrichten (lopen, gaan zitten, dansen, reizen naar andere locaties) in talrijke scenario's (dorp, stad, school, strand, zee, bergen, theater, ziekenhuis, laboratorium, winkels, bioscoop, museum), aan allerlei evenementen deel kunnen nemen (conferenties, feesten, concerten, lezingen), andere avatars kunnen ontmoeten en rollenspelen kunnen doen of games kunnen spelen.

De mogelijkheden die 3D virtuele werelden bieden om het talenonderwijs te verrijken zijn talrijk (Deutschmann & Panichi, 2009; Dieterle & Clarke, 2008; Peterson, 2010, 2011, 2012; Steinkuehler, 2006), voornamelijk als ze in een internationale setting worden ingezet in het kader van online interculturele uitwisselingen (Jauregi et al., 2011; Canto, De Graaff & Jauregi, 2014). Interacties met moedertaalsprekers in virtuele werelden die geleid worden door rijke taken blijken een motiverend effect te hebben op studenten van de doeltaal (Jauregi, De Graaff & Canto, 2012) en op hun taalvaardigheid (Canto, Jauregi & Van den Bergh, 2013).

De bovengenoemde onderzoekstudies naar communicatieprocessen in 3D virtuele werelden zijn uitgevoerd bij volwassenen op universiteiten. Er is nauwelijks iets bekend over hoe online interculturele uitwisselingen in 3D virtuele werelden geïntegreerd kunnen worden op middelbare scholen, en wat dan het effect is op leerlingen, hun communicatievaardigheden, interculturele competenties en motivatie.

In het proces van de didactische integratie van virtuele werelden in het talencurriculum is het ontwerpen van effectieve taken belangrijk (Jauregi et al., 2011; Canto, De Graaff & Jauregi, 2014). Hiervoor gebruiken we de principes van *Taakgericht Taalonderwijs (Task Based Language Teaching)*, Samuda & Bygate, 2008; Ellis, 2003; 2013; Van der Branden, 2006), die specifiek

over het gebruik van ICT-toepassingen gaan (González Lloret & Ortega, 2014, Jauregi, 2015a; Thomas & Reinders, 2010).

Doel van het onderzoek

De casestudie concentreert zich op de online interculturele uitwisseling tussen leerlingen van een Finse en een Nederlandse school die wekelijks met elkaar hebben gediscussieerd aan de hand van taaltaken in de 3D wereld van OpenSim. De studie heeft twee hoofddoelen: onderzoeken wat de invloed van virtuele discussietaken is op de discussievaardigheden en op de motivatie van de deelnemers, en onderzoeken hoe de aanwezigheid van leerlingen met een andere culturele achtergrond de discussies en de betrokkenheid van leerlingen zou kunnen beïnvloeden. De concrete onderzoeksvragen luiden:

1. In hoeverre dragen discussietaken die worden uitgevoerd in een 3D virtuele wereld bij aan de discussievaardigheden van leerlingen?
 - a. Zijn er verschillen, afhankelijk van de samenstelling van discussiegroepen (Nederlandse leerlingen onderling, of Nederlandse en Finse leerlingen)?
2. Wat is het effect van virtuele discussies op de motivatie van leerlingen?
 - a. Wat is het effect op de *self-efficacy* (zelfverzekerdheid) van leerlingen?
 - b. Wat is het effect op de *anxiety* (angst) om te communiceren van leerlingen?

- c. Zijn er verschillen, afhankelijk van de samenstelling van discussiegroepen?
- d. Hoe hebben de leerlingen de online interculturele uitwisselingen in een 3D virtuele wereld ervaren? Wat vonden ze van de 3D virtuele wereld, de discussietaken, de mogelijkheid (of niet) met leerlingen uit het buitenland de discussietaken uit te voeren en het project in het algemeen?

Methode van onderzoek

Deelnemers

Achttien leerlingen van twee middelbare scholen hebben deelgenomen aan het project: twaalf leerlingen van het Einstein Lyceum in Nederland (5 vwo) en zes van de Kastelli school (4de klas) in Finland. De deelnemers waren tussen de vijftien en zeventien jaar oud (gemiddelde leeftijd Finnen 15,3 en Nederlanders 16,3) en spraken Engels op ongeveer B1/B2-niveau (ERK). De leerlingen hebben op vrijwillige basis meegedaan aan het project. Ze werden verdeeld in drie groepen (tabel 1). Twee groepen bestonden elk uit zes deelnemers: drie Finse en drie Nederlandse leerlingen. De derde groep deelnemers bestond uit zes Nederlandse leerlingen die dezelfde taken uitvoerden in de virtuele wereld als de andere twee groepen, maar dan slechts met hun eigen klasgenoten. Deze groep werd gebruikt als controlegroep.

DEELNEMERS AAN HET TILA-PROJECT		
Groep A	Groep B	Groep C
3 Nederlandse leerlingen 3 Finse leerlingen	3 Nederlandse leerlingen 3 Finse leerlingen	6 Nederlandse leerlingen

Tabel 1. Samenstelling groepen (A & B: interculturele groepen met Nederlandse en Finse leerlingen. C: alleen Nederlandse leerlingen)

Discussietaken
Alle leerlingen namen deel aan een speciaal voor hen ontworpen reeks van vijf discussietaken met een instructie aan het begin.

De eerste taak is bedoeld als kennismaking. De leden van elke groep ontmoeten elkaar in het Engelse taaldorp *Chatterdale* (zie voor andere voorbeelden Koenraad & Visser, 2008). Ze wisselen persoonlijke informatie uit. Vervolgens bespreken ze in koppels specifieke aspecten van hun cultuur en trekken vergelijkingen met de Engelse cultuur. De discussies worden begeleid door docenten in opleiding die ook in de virtuele wereld ingelogd zijn.

De locatie voor de tweede taak is een kerk waar de deelnemers over religieuze en maatschappelijke rituelen discussiëren.

In de derde taak ontmoeten de deelnemers de burgemeester van *Chatterdale*. Hij wil een vliegveld laten bouwen en vraagt de deelnemers om advies. Daarna gaan de deelnemers op excursie en zijn getuigen van een misdaad.

In de vierde taak worden de deelnemers als ooggetuigen betrokken bij het onderzoek en bespreken ze met de politie de casussen van de verschillende verdachten.

In de vijfde taak moeten de leerlingen, nu als leden van de jury in de rechtszaak, luisteren naar getuigen en aangeklaagden en de verdachten vrijspreken of schuldig bevinden.

Procedure

Het project is uitgebreid voorbereid. Maanden voor de uitvoering van de virtuele sessies zijn de organisatie en het ontwikkelproces begonnen. Het projectteam, bestaande uit docenten-opleiders, docenten en docenten in opleiding uit Nederland en Finland, heeft elkaar bijna wekelijks ontmoet in de 3D virtuele wereld van OpenSim om didactische, organisatorische en technologische kwesties te bespreken. De sessies zijn in het voorjaar van 2015 uitgevoerd. Hiervoor waren alle technische tests gedaan en waren de roosters afgestemd.

Voorafgaand aan de sessies hebben alle deelnemers een tutorial gevolgd in de virtuele wereld, waar ze technische basisvaardigheden hebben geleerd: bewegen, spreken, chatten en 'teleporteren'. Vervolgens zijn pre-tests afgenomen om de discussievaardigheden te kunnen meten en hebben leerlingen enquêtes ingevuld. Aansluitend hebben de leerlingen eens per week gedurende vijf weken de vijf taken uitgevoerd. Na afloop zijn post-tests en enquêtes afgenomen en een groep leerlingen is geïnterviewd.

Verzameling van gegevens

Verschillende soorten gegevens zijn verzameld en geanalyseerd.

Ten eerste zijn mondelinge pre- en post-tests afgenomen in de virtuele wereld om de mogelijke groei in communicatie en discussievaardigheden waar te nemen. Hiervoor zijn rubrics gebruikt gebaseerd op de ERK-descriptoren en eerder onderzoek (Canto, Jauregi & Bergh, 2013). Aan de rubric is een kolom toegevoegd voor het meten van discussievaardigheden (Geer, 2002). Alle pre- en post-tests zijn opgenomen, gerandomiseerd en door vier onafhankelijke evaluatoren beoordeeld aan de hand van de rubric. Om bias te voorkomen in de beoordeling is er voor een gemengde groep evaluatoren gekozen: twee Nederlanders en twee Finnen.

Om het effect op de motivatie te bepalen zijn pre- en post-enquêtes gebruikt met items die ingingen op *self-efficacy* en *anxiety* in communicatieprocessen in de doeltaal. Er is in beide gevallen een 5-punt Likertschaal gebruikt. De enquêtes zijn digitaal afgenomen.

Om te weten te komen wat de ervaringen waren van de leerlingen ten opzichte van de virtuele omgeving, de taken, de sessies, de gesprekspartners en het project in het algemeen, zijn post-enquêtes gebruikt. Alle interactiesessies zijn opgenomen en geanalyseerd op multimodale communicatieprocessen (Jones et al., 2015; Norris, 2011).

Ethische kwesties zijn zorgvuldig overwogen: er is toestemming verkregen van de

ouders om onderzoek te mogen doen en de gegevens zijn anoniem verwerkt.

Resultaten

Hieronder worden de voornaamste resultaten van de studie besproken. Eerst behandelen we de ontwikkeling van discussievaardigheden van de leerlingen, dan de impact op hun motivatie en uiteindelijk hun bevindingen met het project.

De ontwikkeling van discussievaardigheden
Zoals we kunnen zien in figuur 1 was er een duidelijk verschil in de bekwaamheid van de leerlingen in discussies voor en na het project. Over het algemeen hadden de Finse leerlingen een lager niveau in spreekvaardigheid (3,7) dan de Nederlandse leerlingen (6,4) als bij de Nederlanders in de gemengde groepen (7,7). Verschillen tussen de pre- en post-tests laten bij de drie groepen leerlingen een vooruitgang zien van hun discussievaardigheden.

De groei was groter bij de Finse leerlingen en de Nederlandse controlegroep (gemiddelde verbetering 0,7) dan bij de Nederlandse leerlingen in de gemengde groepen (0,3).

De impact op de motivatie

De impact op de motivatie is gemeten volgens twee categorieën: *self-efficacy* en *anxiety*. In beide categorieën is er een duidelijk verschil waarneembaar tussen de Nederlandse en Finse leerlingen bij het vergelijken van de pre- en post-enquêtes. Bij de Nederlandse leerlingen namen *anxiety* (figuur 2) en *self-efficacy* (figuur 3) af bij het spreken in het Engels, terwijl bij de Finse leerlingen het tegenovergestelde werd waargenomen.

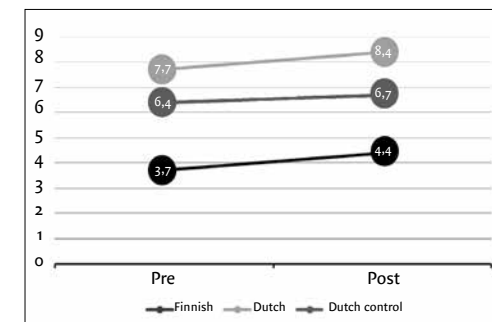
De bevindingen van de leerlingen

We beschrijven de bevindingen van de leerlingen met betrekking tot de virtuele omgeving, de taken, de interculturele setting, en het project in het algemeen.

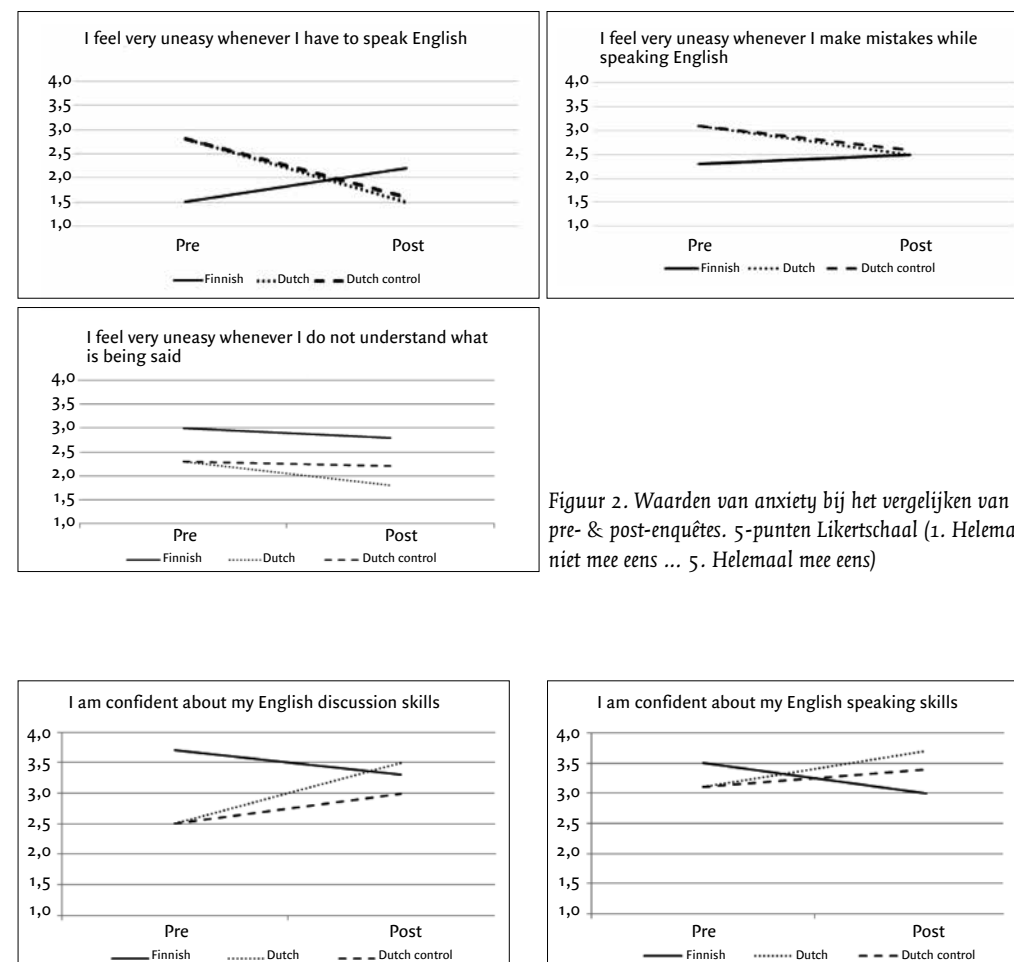
Tabel 2 geeft de bevindingen weer van de leerlingen met betrekking tot de virtuele

ITEMS	Finnish		Dutch		Dutch Control	
	Mean	SDev	Mean	SDev	Mean	SDev
OpenSim is useful as a tool.	3,8	0,4	3,8	0,8	4,0	0,0
OpenSim worked well during the experiment.	3,0	1,1	3,2	1,0	3,2	0,8
The audio worked well during all the sessions: I could hear other people well.	2,8	0,8	2,5	1,4	2,6	0,5
I felt comfortable in OpenSim: I could move and act the way I wanted.	3,8	0,8	4,7	0,5	4,2	0,4
If you had had the possibility to carry out the tasks face-to-face, would you have preferred this option to using OpenSim?	1,7	1,8	1,8	0,8	2,8	0,4

Tabel 2. De reactie van leerlingen op het gebruik van virtuele werelden. Gemiddelden (Mean) en Standard Deviaties (SDev). 5-punten Likertschaal (1. Helemaal niet mee eens ... 5. Helemaal mee eens)



Figuur 1. Gemiddelde resultaten van de pre- en post-tests van Finse (FN ICC) en Nederlandse (NL ICC) leerlingen die intercultureel met elkaar communiceerden & de Nederlandse controlegroep (NL control)



Figuur 2. Waarden van anxiety bij het vergelijken van pre- & post-enquêtes. 5-punten Likertschaal (1. Helemaal niet mee eens ... 5. Helemaal mee eens)

Figuur 3. Waarden van self-efficacy bij het vergelijken van pre- & post-enquêtes. 5-punten Likertschaal (1. Helemaal niet mee eens ... 5. Helemaal mee eens)

ITEMS	Finnish		Dutch		Dutch Control	
	Mean	SDev	Mean	SDev	Mean	SDev
I enjoyed participating in the following tasks:						
task 1 – Campsite	3,8	0,4	3,3	1,5	3,4	0,9
task 2 – Church	3,8	0,4	2,7	1,2	3,8	0,4
task 3 – Airport/Vacation	3,7	0,5	3,3	0,8	2,6	0,9
task 4 – Police station	3,3	0,5	4,2	0,4	4,0	0,7
task 5 – Courthouse	3,2	1,2	4,0	0,9	4,6	0,5
The tasks were harder than assignments in my English class	4,0	1,1	2,0	0,6	2,0	1,0

Tabel 3. De mening van de leerlingen over de taken. Gemiddelden (Mean) en Standard Deviaties (SDev). 5-punten Likertschaal (1. Helemaal niet mee eens ... 5. Helemaal mee eens)

wereld. Leerlingen waren positief over de virtuele wereld: ze vonden het een nuttige tool, die redelijk goed werkte, hoewel het geluid niet altijd optimaal was. Leerlingen voelden zich op hun gemak in de 3D omgeving. Nederlandse leerlingen in de interculturele groep hebben hier een opvallend hoge score gegeven (gemiddelde 4,7). Ze hebben een duidelijk voorkeur voor het uitvoeren van de discussietaken in de virtuele wereld in plaats van face-to-face.

Uit tabel 3 blijkt dat de leerlingen de discussietaken in het algemeen leuk vonden. De taken werden beschouwd als nuttig voor het leren van de taal en voor de ontwikkeling van discussievaardigheden. De Nederlandse leerlingen vonden vooral de laatste twee taken leuk (de casus met de moord), terwijl de Finse leerlingen de voorkeur gaven aan de eerste twee taken waarbij ze meer persoonlijke en culturele informatie met elkaar hebben uitgewisseld. Daarnaast vonden de Finse stu-

ITEMS	Finnish		Dutch	
	Mean	SDev	Mean	SDev
I knew a lot about Finnish/Dutch culture before starting the course	2,5	0,8	1,7	1,2
I know much more about Finnish/Dutch culture now that I finished the course	3,8	0,4	3,0	1,3
It was interesting for me to communicate with the Finnish/Dutch pupils	3,3	0,8	3,7	1,5

Tabel 4. Interculturele meerwaarde. Gemiddelden (Mean) en Standard Deviaties (SDev). 5-punten Likertschaal (1. Helemaal niet mee een ... 5. Helemaal mee eens)

ITEMS	Finnish		Dutch		Dutch (C)	
	Mean	SDev	Mean	SDev	Mean	SDev
How do you value the project?						
I would like to participate in a similar project again in the future	3,2	1,0	4,0	0,0	4,6	0,5
I would recommend other pupils to participate in a similar project	3,2	1,0	4,0	0,0	4,8	0,4

Tabel 5. Totale evaluatie van het project. Gemiddelden (Mean) en Standard Deviaties (SDev). 5-punten Likertschaal (1. Helemaal niet mee eens ... 5. Helemaal mee eens)

denten de discussietaken veeleisender dan de taken die ze normaal gesproken uitvoeren in lessen die niet zeer communicatief van aard zijn. Ook de Nederlandse controlegroep die de discussietaken met klasgenoten uitvoerde, heeft genoten van de discussietaken in de virtuele omgeving.

Tabel 4 geeft de meningen van de leerlingen weer over de interculturele meerwaarde van het project. Zowel de Nederlandse als de Finse leerlingen geven aan dat ze wat geleerd hebben van de andere cultuur. Ze vonden het interessant om te communiceren met leerlingen met een andere culturele achtergrond, hoewel het verschil onderling vrij groot was, vooral bij de Nederlandse groep (zichtbaar in de vrij hoge standaarddeviatie in tabel 4).

Uit tabel 5 blijkt dat de leerlingen graag zouden willen blijven deelnemen aan dit soort projecten en het andere leerlingen zouden aanbevelen. De waarden zijn duidelijk hoger bij de Nederlandse leerlingen dan bij de Finse.

Discussie en conclusies

De leerlingen hebben hun discussievaardigheden verbeterd en ze hebben plezier beleefd aan de ervaring van het voeren van discussies in een driedimensionale, virtuele wereld. Zelfs de controlegroep, die niet de mogelijkheid kreeg om te communiceren met buiten-

landse leerlingen, was erg positief over de ervaring. Deze groep gaf wel aan dat ze in de toekomst liever met peers uit het buitenland de discussietaken zou willen uitvoeren. Ze vinden het namelijk interessant om leerlingen uit een andere cultuur te leren kennen en gemeenschappelijk projecten uit te voeren.

Opvallend bij de resultaten is het verschil tussen de Nederlandse en de Finse leerlingen. De Nederlandse leerlingen waren veel positiever over de ervaringen in het algemeen; dit geldt ook voor de impact op hun motivatie. De *self-efficacy* over de communicatievaardigheden in de doeltaal nam toe bij de Nederlandse leerlingen, terwijl bij de Finse leerlingen juist het tegenovergestelde proces geconstateerd werd. Hetzelfde geldt voor de *anxiety* om te communiceren in de doeltaal. Bij de Nederlandse scholieren nam de *anxiety* af, terwijl bij de Finse leerlingen deze juist toenam. Dit zou kunnen komen door het verschil in gespreksvaardigheidsniveau en het leeftijdsverschil tussen de Nederlandse en de Finse leerlingen. Het verschil in taalvaardigheid was waarneembaar bij pre- en post-tests. De Finse leerlingen waren iets jonger dan de Nederlandse partners en in combinatie met hun wat lagere taalniveau heeft dit hun onzekerheid waarschijnlijk versterkt. Tijdens de discussietaken waren de Nederlandse leerlingen ook veel actiever en meer betrokken dan de Finse leerlingen.

Opvallend is ook om te merken dat de Nederlandse leerlingen juist de complexere discussietaken leuker vonden dan de meer informatie-uitwisseling gerelateerde taken aan het begin van het project. Bij de Finse leerlingen werd precies het tegenovergestelde geconstateerd: ze vonden de eerste taken waar ze informatie over zichzelf en culturele aspecten hebben uitgewisseld, leuker dan de latere discussietaken. De oorzaak voor deze discrepantie zou in het verschillende gespreksvaardigheidsniveau van Nederlandse en Finse leerlingen kunnen liggen.

Interculturele aspecten hebben waarschijnlijk ook een rol gespeeld in de interacties. Onderzoek naar interactiestijlen bij Finnen en sprekers van andere culturen heeft laten zien dat Finnen minder spraakzaam zijn en meer stiltes laten vallen in hun discourse dan sprekers met een andere culturele achtergrond (Hill, 1992; Lehtonen & Sajavaara, 1985). Stille wordt ook maatschappelijk meer gewaardeerd in Finland. Het contrast met de spraakzame Nederlandse leerlingen heeft mogelijkwijs het ongemak vergroot bij de Finse leerlingen.

Aan deze pilot studie heeft een klein aantal deelnemers meegedaan. De resultaten moeten dan ook voorzichtig worden geïnterpreteerd. Maar op basis van de resultaten van deze studie kunnen we zeggen dat interculturele uitwisselingen met gebruik van 3D werelden een toegevoegde waarde kunnen hebben in het leerproces van een vreemde taal.

Op grond van de hier geschetste ervaringen adviseren we docenten die online interculturele projecten zouden willen gebruiken in hun onderwijs, om leerlingen aan elkaar te koppelen met een vergelijkbaar taalniveau, om zo de zelfverzekerdheid van de leerlingen te vergroten en hun onzekerheid en angst te vermijden. Docenten zouden ook het proces goed moeten coachen om ervoor te zorgen dat leerlingen goed leren reflecteren en goed met *otherness* en diversiteit in interactiestijlen leren omgaan. (3)

NOTEN

1. TILA: Telecollaboration for Intercultural Language Acquisition, project gefinancierd door de Europese Commissie. www.tila-project.eu
2. Dit artikel is een aangepaste versie van Jauregi (2015b).
3. We bedanken de directe collega's die aan het project hebben meegewerkt: P. Bastian, D. Reinhardt, Y. Langbroek, L. Kuure, T. Kovisto, de leerlingen van de deelnemende scholen, en het TILA-project.

LITERATUUR

- Branden, K. van den (2006). Introduction: task-based language teaching in a nutshell. In K. Van den Branden (Ed.), *Task-based language education* (pp. 1–17). Cambridge: Cambridge University Press.
- Canto, S., Graaff, R. de, & Jauregi, K. (2014). Telecollaborative tasks for negotiation of intercultural meaning in virtual worlds and video-web-communication. In M. González-Lloret & L. Ortega (Eds.) (2014). *Technology-mediated TBLT. Researching Technology and Tasks* (pp. 183–213). Amsterdam: John Benjamins.
- Canto, S., Jauregi, K., & Bergh, H. van den (2013). Integrating cross-cultural interaction through video-communication and virtual worlds in foreign language teaching programs. *Burden or added value? ReCALL*, 25(1), 105–121.
- Deutschmann, M., & Panichi, L. (2009). Designing oral participation in Second Life – a comparative study of two language proficiency courses. *ReCALL*, 21(2), 206–226. doi:10.1017/S0958344009000196
- Dieterle, E., & Clarke, J. (2008). Multi-user virtual environments for teaching and learning. In M. Pagani (Ed.), *Encyclopedia of multimedia technology and networking* (pp. 1033–1041). Hershey, PA: Idea Group Inc.
- Ellis, R. (2003). *Task-based language learning and teaching*. Oxford: Oxford University Press.

- Ellis, R. (2013). Investigating the performance of tasks. In R. Ellis, *Language Teaching Research and Language Pedagogy* (pp. 195–235). Oxford: Wiley-Blackwell.
- Geer, P. van der (2002). *De kunst van het debat* (2e druk). Den Haag: Sdu Uitgevers.
- González-Lloret, M., & Ortega, L. (Eds.) (2014). *Technology-mediated TBLT. Researching technology and tasks*. Amsterdam: John Benjamins.
- Hill, R. (1992). *We Europeans*. Brussels: Europublications.
- Jauregi, K. (2015a). Task development for telecollaboration among youngsters. In J. Colpaert, A. Aerts, M. Oberhofer & M. Gutiérrez-Colón (Eds.) *Proceedings of the ANTWERP CALL 2015 Conference: Task design and CALL* (pp. 312–322). Tarragona: Universitat Rovira i Virgili.
- Jauregi, K. (2015b). Interculturele discussies in een virtuele, driedimensionale omgeving en hun meerwaarde voor de motivatie en de discussievaardigheden van leerlingen in vreemde talen. In K. Jauregi et al., (2015). *Vreemdetalendidactiek in een veranderende leeromgeving. De opbrengst van drie jaar praktijkonderzoek naar digitale innovatie in de vreemdetalendidactiek*. (pp. 38–51). Tilburg: Fontys Lerarenopleiding.
- Jauregi, K., Canto, S., Graaff, R. de, Koenraad, A., & Moonen, M. (2011). Verbal interaction in Second Life: Towards a pedagogic framework for task design. *Computer Assisted Language Learning Journal*, 24, 77–101.
- Jauregi, K., Graaff, R. de, Bergh, H. van den, & M. Kriz (2012). Native non-native speaker interactions through video-web communication, a clue for enhancing motivation. *Computer Assisted Language Learning Journal*, 25(1), 1–19.
- Jones, R. H., Chik, A., & Hafner, Ch. A. (Eds.) (2015). *Discourse and digital practices. Doing discourse analysis in the digital age*. London: Routledge.
- Koenraad, A. L. M., & Visser, M. (2008).

- Virtueel Taaldorp: 'ViTAAAL'*. In E. van Nieuwenhoven, A. Corda, & J. Caspers (2008) 'Een taaldorp spreekt niet vanzelf' Expertisecentrum MVT. Leiden: ICLON.
- Lehtonen, J., & Sajavaara, K. (1985). The silent Finn. In D. Tannen & M. Saviile-Troike (Eds.), *Perspectives on silence* (pp. 193–201). Norwood, NJ: Ablex.
- Norris, S. (2011). *Identity in (inter)action: Introducing multimodal (inter)action analysis*. Berlin: De Gruyter Mouton.
- Peterson, M. (2010). Learner participation patterns and strategy use in Second Life: an exploratory case study. *ReCALL*, 22(3), 273–292.
- Peterson, M. (2011). Towards a research agenda for the use of 3D virtual worlds in language learning. *CALICO*, 29(1), 67–80.
- Peterson, M. (2012). EFL learner collaborative interaction in Second Life. *ReCALL*, 24(1), 20–39.
- Samuda, V., & Bygate, M. (2008). *Tasks in second language learning*. Palgrave: MacMillan.
- Steinkuehler, C. (2006). Massively multiplayer online videogaming as participation in a discourse. *Mind, Culture & Activity*, 13(1), 38–52.
- Thomas, M., & Reinders, H. (Eds.) (2010). *Task-based language learning and teaching with technology*. London: Continuum.

KRISTI JAUREGI is als docent-onderzoeker verbonden aan de Universiteit Utrecht. Ze doet onderzoek naar de meerwaarde van integratie van online interculturele samenwerkingsprojecten (telecollaboration) in de talencurricula. Ze is betrokken bij het landelijke programma *Meesterschap in de Vakdidactiek van de Moderne Vreemde Talen* en het landelijke actieplan binnen *Duurzame Geesteswetenschappen: Meer goedopgeleide leraren voor de schooltalen*. Ze is initiatiefnemer en projectleider van verschillende Europese projecten.
E-mail: k.jauregi@uu.nl