



Monstertaal

Categorie	Keuzes
Titel	Monstertaal
Doelstelling	Deze les is bedoeld voor het kennismaken met de app Monstertaal. Met de Monstertaal app maken leerlingen op een speelse manier kennis met verschillende talen.
Groep(en)	Midden- en bovenbouw
Vak	Taal(en) algemeen Engels, Fries of Nederlands (Taal) ICT
Duur	45-60 minuten
Link met curriculum	Taalbeschouwing Kennis over meertaligheid algemeen
Talen	Fries, Nederlands, Engels, Pools, Frans, Zweeds, Portugees
Link met FREPA	Bewustwording van eigen talen en de talen in de omgeving Kennis over talen in Fryslân, Europa en de wereld Kennis over taalverschillen (woordenschat en zinsbouw) Taalleerstrategieën Kennis over culturele diversiteit
Vaardigheden	Luisteren, lezen, spreken, schrijven
Theoretische onderbouwing	Translanguaging, taalbewustzijn/language awareness, taalvergelijking, luistertaal
Beschrijving activiteit	Vorbereiding (15-20 minuten afhankelijk van de lengte van de route en de hulp bij het uitzetten) <ul style="list-style-type: none">- Print voetgangersborden of huur/leen voetgangersborden van de gemeente. (<i>Je hoeft niet verplicht 20 borden op te hangen, je kunt er ook 10 ophangen en het spel nog een 2^{de} of 3^{de} keer spelen.</i>)- Zet een route uit rond school → zorg ervoor dat deze route veilig is, dus zorg ervoor dat leerlingen niet hoeven over te steken, mocht dit wel het geval zijn, (bijvoorbeeld bij een gevaarlijk kruispunt) regel dan dat er iemand staat bij de overgang. Of als het een gevaarlijke route is, zorg dan voor begeleiders bij ieder groepje. Eventueel kun je hier een kaartje van maken, deze kunnen de leerlingen dan meenemen.- Hang/plaats de borden rond deze route. Hang deze op met knijpers/punaises aan bomen/struiken of met plak gum aan lantaarnpalen etc. zorg ervoor dat ze niet weg kunnen waaien.

- Zorg ervoor dat de voetgangersborden 50 meter van elkaar af hangen anders registreert het GPS systeem het niet goed in de app en werkt de app niet goed.
- Bepaal of je de app in groepjes of individueel wilt aanbieden (dit is ook afhankelijk van het aantal beschikbare tablets/telefoons/iPads in de klas).
- Download de app op de tablets/telefoon of laat de leerlingen zelf deze app downloaden:
www.talen4all.nl/monstertaal
- Zet het monstertaalfilmpje klaar op het Digibord.
- Regel eventueel één of twee vrijwilligers die meehelpen met het in de gaten houden van de leerlingen en of alles leuk verloopt.

Stap 1: Inleiding (10 minuten)

Bespreek met de leerlingen hoeveel verschillende talen in de klas gesproken worden. Van welke talen heb je gehoord? Ken je woorden in een andere taal? Hoe kun je andere talen herkennen? Weet je welke talen op elkaar lijken?

Stap 2b: Extra Optie

Eventueel kun je ook de taalboom (zie bijlage 1) laten zien en kort bespreken welke talen hierin staan en hoe dat werkt. In de boom zie je alle taalfamilies staan. Per tak kun je zien welke talen bij elkaar horen en op elkaar lijken.

Vertel de leerlingen dat ze vandaag naar buiten gaan met een app, dat er in deze app verschillende talen naar voren komen en dat jullie eerst een instructiefilmpje gaan kijken.

Stap 2: Filmpje (5 minuten)

Laat het Monstertaal filmpje aan de leerlingen zien. Deze is hier vinden: www.talen4all.nl/monstertaal

Stap 3: Monstertaal spelen (35 minuten)

Instrueer de leerlingen over waar ze wel en niet mogen komen. Bespreek het gebied, eventueel kunnen de leerlingen een kaart met de route meekrijgen. Bespreek of de leerlingen een begeleider meekrijgen of waar ze een begeleider kunnen vinden. Spreek een eindsignaal af. (bijv. een fluitje of toeter, als dit hard genoeg is om in het hele gebied hoorbaar te zijn, of een eindtijd).

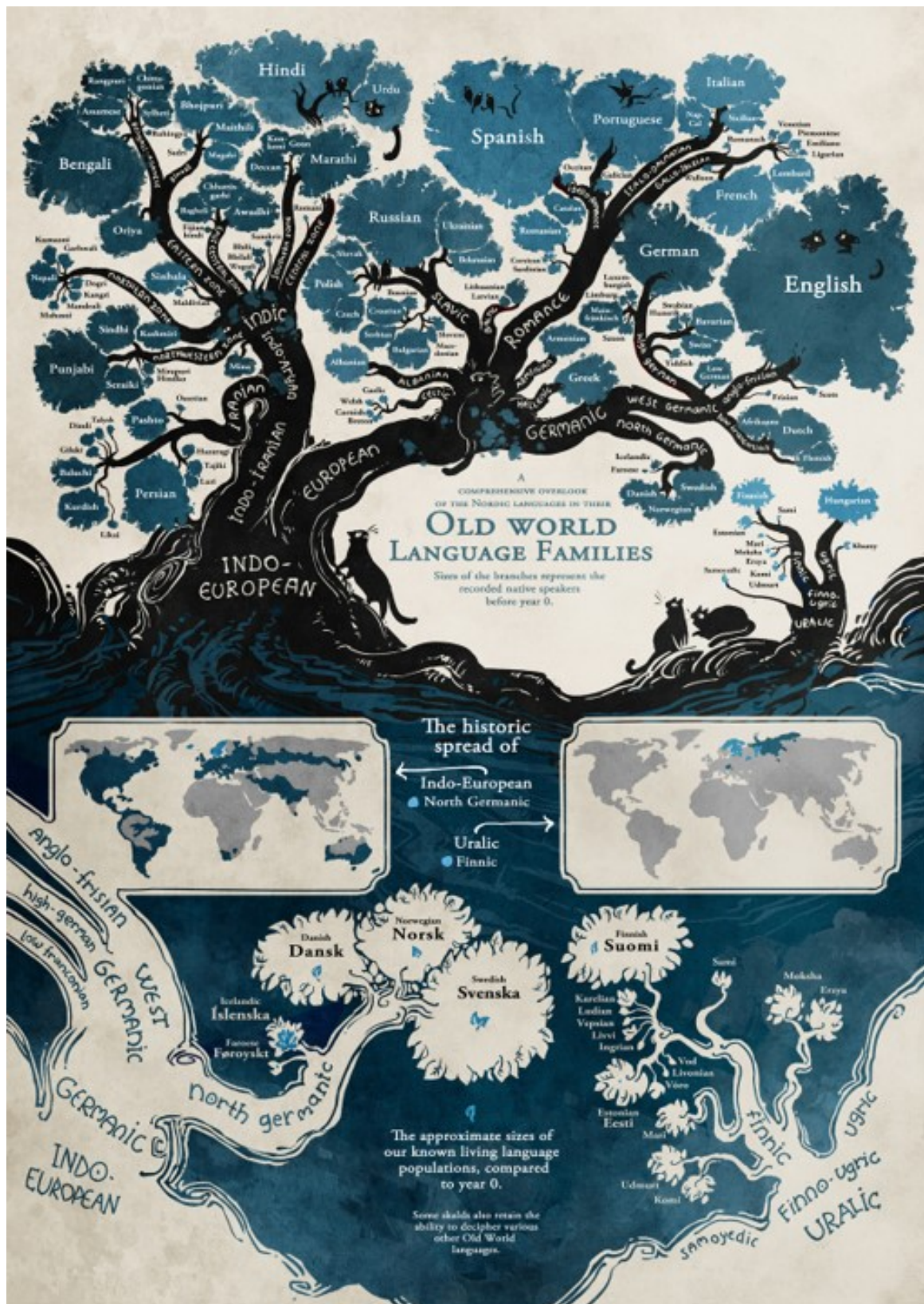
De leerlingen mogen in groepjes of individueel (met of zonder begeleider, afhankelijk van de route) op pad.

Hoe werkt de app:

Leerlingen moeten met hun ipad/tablet/telefoon de app openen. Als de app open is staat er een knopje met scan taalmonster, hier klikken de leerlingen op. Ze moeten hun ipad/tablet/telefoon vervolgens op een voetgangersbord richten. Er verschijnt een taalmonstertje, hier kunnen ze op

	<p>klikken. Ze horen het monstertje nu praten in een andere taal. hierbij moeten ze raden welke taal dit is. Als ze dit goed raden krijgen ze nog een vraag. Als beide vragen goed zijn kunnen ze het monstertje verzamelen. Er zijn 20 monsters te verzamelen op dit moment.</p> <p>Stap 4: Afsluiting (10 minuten)</p> <p>Na het eindsignaal komen de leerlingen terug in de klas. Samen bespreek je hoe het verlopen is. Bespreek hoeveel verschillende taalmonsters er gevonden zijn, bekijk samen of iedereen dezelfde gevonden heeft. Welke talen zijn ze tegen gekomen? Hoe wisten ze welke talen ze tegenkwamen? Welke talen leken op elkaar? Waren er woorden die ergens op leken? Heb je alle vragen in één keer goed beantwoord? Welke talen waren lastig uit elkaar te houden?</p>
<p>Materialen</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Downloaden en uitleg Monstertaal app: www.talen4all.nl/monstertaal • Werkblad 1: Taalboom met taalfamilies • Werkblad 2: Achtergrondverhaal en werkwijze Monstertaal • Werkblad 3: Voetgangersbord • Knijpers/plakgum/punaises om geprinte voetgangersborden op te hangen. • iPads/tablets/telefoon (genoeg voor groepjes of 1 per leerling) • Eventueel een toeter of fluitje om leerlingen bij elkaar te roepen.

Werkblad 1 - Taalboom met taalfamilies



Werkblad 2 - Achtergrondverhaal en werkwijze

Achtergrondverhaal

Het vredelievende buitenaardse volkje de Taalmonsters had een missie. Elk Taalmonster zou een taal leren van een land op de planeet aarde, ze wilden naar de aarde vliegen en de mensen op aarde vertellen over hun super schone en onbeperkte energie. Helaas stortte het ruimteschip onderweg naar Nederland neer door een communicatieprobleempje. Kun jij de Taalmonsters helpen? Zoek in jouw dorp of stad naar de Taalmonsters met behulp van een app, stel de Taalmonsters gerust in de door hen geleerde taal en zorg ervoor dat ze allemaal weer kunnen terugkeren naar het ruimteschip zodat ze hun missie alsnog kunnen voltooien.

De Taalmonsters hebben zich uit voorzorg en voor hun eigen veiligheid opgesloten in voetgangersborden in jouw dorp of stad. Met een speciale technologie zorgen ze ervoor dat ze door mensen niet gezien kunnen worden. Gelukkig kun jij een speciale app op je telefoon of tablet zetten waardoor je ze wel kunt vinden.

Hoe werkt de app?

De Monstertaal app is een augmented reality game (AR). Hierbij worden beelden over het beeld van een telefoon- of tabletcamera heen gegenereerd waardoor men dingen kan zien die er in het echt niet zijn. Het speltype is vergelijkbaar met Pokémon GO, waarbij op allerlei locaties fictieve Pokémon verzameld kunnen worden. Ook de Taalmonsters moeten verzameld worden zodat ze terug kunnen naar hun ruimteschip. Een Taalmonster laat zich echter niet zo makkelijk vangen. Om zijn vertrouwen te winnen moet je hem geruststellen.

Scan met je telefoon of tablet een voetgangersbord, beantwoorden de vragen goed en bevrijd alle 20 Taalmonsters! Ieder van de 20 Taalmonsters zal je een vraag stellen in een buitenlandse taal. Je moet uitzoeken welke taal het is aan de hand van een multiple-choice vraag. Hierbij kan ook een audiofragment beluisterd worden. Daarna moet je de vertaalde woorden in de goede volgorde plaatsen. De vertaalde woorden staan al in beeld en moeten op de juiste plaats gesleept worden. Als deze antwoorden goed zijn mag je het Taalmonster verzamelen. Is het antwoord niet goed dan verstopt het Taalmonster zich weer en moet je hem opnieuw zien te vinden.

Let op: ieder Taalmonster zit in een ander voetgangersbord verstopt, je moet dus ten minste 20 verschillende voetgangersborden vinden. Het kan zijn dat je sommige monsters veel vaker tegen komt dan anderen. De minimale afstand tussen de borden moet 50 meter zijn. Zijn er in jouw omgeving niet voldoende verkeersborden? Gebruik dan werkblad 3.

Werkblad 3 - Voetgangersbord

