



Pedagogische doelen van BabelAR

- Activeren van talenkennis
- Vergroten van het taalbewustzijn
- Opmerken van taalpatronen, overeenkomsten en verschillen
- Verbeteren van reflectieve vaardigheden met betrekking tot talen en culturen
- Leren samenwerken met andere leerlingen met een gezamenlijk doel
- Leren eigen keuzes te maken en om persoonlijk agentschap te ontwikkelen

Implementatie kerndoelen

De BabelAR game is bedoeld voor leerlingen tussen 7 en 12 jaar oud. Door middel van deze game kunnen leerlingen de waarde van hun (thuis)talen inzien. De game is ontwikkeld om de talenkennis van kinderen te activeren. De leerlingen helpen Babel om stukjes van zijn geheugen te verzamelen en om zijn familie terug te vinden.

In de game werken de leerlingen samen om Babel te helpen, die jammer genoeg al zijn talenkennis verloren is en gescheiden is van zijn stam. De BabelAR game kan gespeeld worden in standaard- en curriculum talen, en in minderheids- en migrantentalen. Met de game wordt op een speelse en interactieve manier het taalbewustzijn van de leerlingen ontwikkeld en het draagt bij aan de ontwikkeling van een open houding tegenover diverse talen. Ook leerkrachten zullen veel plezier beleven aan BabelAR als middel om meertaligheid in de klas en de waarde ervan voor het onderwijs onder de aandacht te brengen.

De BabelAR game kan tevens verbonden worden aan een aantal kerndoelen binnen het primair onderwijs. Allereerst leren de leerlingen door hun samenwerking tijdens het spel met elkaar bepaalde strategieën te herkennen, te verwoorden en te gebruiken (SLO, 2020). Verder gebruiken leerlingen bepaalde strategieën om de adequate woordenschat te verwerven en onbekende woorden te begrijpen. Hierbij leren de leerlingen ook de juiste woordenschat om over eigenschappen van talen na te denken en die te bespreken (SLO, 2020). Tenslotte bevordert het spelen van de game ook de algemene taalbeschouwing tussen talen. De leerlingen leren namelijk te kijken naar verschillen en overeenkomsten tussen talen en hierover met elkaar in gesprek te gaan.

Referentie

SLO. (2019, 9 juli). *Kerndoelen*. TULE: Inhouden en Activiteiten. Geraadpleegd van <https://tule.slo.nl/Nederlands/F-KDNederlands.html>, 22-02-2021





Instructies voor het spelen van BabelAR

1. Download de app van de Appstore/Playstore op uw telefoon of tablet;
2. Leerlingen kunnen hun (thuis)talen kiezen en medespelers toevoegen via **Teaminstellingen**;
3. Door op **Nieuw spel** te klikken, begint het spel;
4. De kinderen worden tijdens het spel begeleid aan de hand van duidelijke instructies van **Babel**;
5. Leerlingen moeten een meerkeuzevraag in een voor hen onbekende taal beantwoorden. Ze moeten het juiste antwoord kiezen om een **portaal** te openen;
 - Om bekender te worden met deze talen en hun klanken, kunnen de leerlingen naar de woorden luisteren door de tekst-naar-spraak functie (🔊) te gebruiken.
6. Wanneer het portaal is geopend, komen de leerlingen in een **virtuele wereld** terecht, waar ze moeten zoeken naar het juiste object;
 - Het is belangrijk dat het portaal wordt geprojecteerd op een lege vloer met genoeg licht. Objecten en schaduwen kunnen de AR projectie verstoren.
 - Soms wordt de AR wereld heel groot of heel klein weergegeven. Dit ligt aan het apparaat, dat de vloer als te ver weg of te dichtbij heeft geïdentificeerd. Een mogelijke oplossing hiervoor is om een ondergrond te zoeken met een beetje structuur (zoals een kleed).
7. Naast het hoofdspel kunnen leerlingen ook **minigames** spelen om noten te verdienen, die gebruikt kunnen worden om hints te kopen om meerkeuzevragen te beantwoorden;
 - Als leerlingen een foutief antwoord geven, verliezen ze hun noten niet, maar kunnen ze het simpelweg opnieuw proberen.



Scenarios voor het gebruik van BabelAR in de klas

Om BabelAR in de les te integreren, zijn de volgende twee activiteiten bedacht. De activiteiten kennen geen bepaalde tijdsduur en dit kan dus verschillen aan de hand van de invulling voor de les. Verder is het ook leuk om deel te nemen aan de #BabelARchallenge waarin verschillende scholen het tegen elkaar opnemen. Check de VirtulApp site voor meer informatie over de #BabelARchallenge en voor meer voorbeelden om meertaligheid te integreren in de les:

<https://virtulapp.eu/>

Babel's dierenrijk

- Deel de klas op in meerdere groepjes (max 4/5 leerlingen) en probeer zoveel mogelijk kinderen met verschillende taalachtergronden bij elkaar te zetten;
- Laat de kinderen het BabelAR spel spelen;
- Geef ieder groepje nadat ze klaar zijn met spelen een categorie binnen het thema 'dieren' (bijvoorbeeld huisdieren, boerderijdieren, jungle dieren, etc.);
- Laat de kinderen de dieren binnen hun categorie op een stuk karton tekenen. Vervolgens moeten ze de namen van de dieren in zoveel mogelijk talen bij de dieren opschrijven;
- Ga naderhand ieder groepje langs en bespreek klassikaal wat ze gedaan hebben. De leerlingen uit andere groepjes kunnen eventueel aanvullingen doen.

Babel's memory

- Deel de klas op in meerdere groepjes (max 4/5 leerlingen) en probeer zoveel mogelijk kinderen met verschillende taalachtergronden bij elkaar te zetten;
- Laat de kinderen het BabelAR spel spelen;
- Laat de kinderen een memory-spel maken met de bijgevoegde afbeeldingen van Babel;
- Laat de kinderen het spel vervolgens spelen. Als ze een paar gevonden hebben, moeten ze de emotie van Babel opschrijven op een vel papier in zoveel mogelijk talen;
- Ga naderhand ieder groepje langs en bespreek klassikaal wat ze gedaan hebben. De leerlingen uit andere groepjes kunnen eventueel aanvullingen doen.

Het is ook mogelijk om verschillende variaties op deze activiteiten te bedenken. Denk bijvoorbeeld aan een ander thema uit BabelAR, bijvoorbeeld het thema 'sporten', 'objecten', etc.