

Lesplan: Engelse leesvaardigheid in/ voor een digitale omgeving

Docent		Titel van de les	Gamified Victorian Era
---------------	--	-------------------------	-------------------------------

Klas	4A	Lesuur	Vijfde lesuur
Datum	12 oktober 2018	Aantal lln.	iets van 30

Wat is de beginsituatie (wat kunnen en kennen de leerlingen al aan het begin van de les)?

De leerlingen weten nog (heel) weinig van de Victoriaanse periode. Ze hebben nog niet eerder op school een spel gespeeld waarin ze keuzes mogen maken en waarin ze met Fantasy en Steampunk te maken krijgen. Ze hebben –grotendeels- een redelijke kennis van het Engels. Sommigen zullen het lastig vinden om te lezen, anderen zijn zeer goede lezers. Ik heb ze nog geen enkele inleiding gegeven op de opdracht, alleen in magister staat aangegeven dat ze een laptop moeten meebrengen om op aan het werk te gaan en ze weten dat er bezoek komt en dat er opnames worden gemaakt.

Wat kunnen de leerlingen na deze les (beter) als het gaat om leesvaardigheid in/voor een digitale omgeving?

Ze hebben kennis gemaakt met een Engelstalige game. Ze hebben veel moeten lezen en vertalen om te begrijpen wat ze moeten doen. Ze hebben woorden gelezen en vertaald die ze nog niet kennen. Ze hebben een aantal weinig voorkomende woorden gezien, die ze mogelijk herkennen in andere situaties. Ze raken mogelijk geïnteresseerd in online spellen. Ze weten iets over de Victoriaanse tijd in Engeland. Ze hebben strategieën ingezet om achter woordbetekenissen te komen. Ze hebben meer gelezen dan ze hadden gedacht. Ze hebben gebruik gemaakt van plaatjes om te begrijpen wat er bedoeld wordt. Ze hebben gebruik gemaakt van digitale woordenboeken om achter woordbetekenissen te komen.

Te gebruiken digitale bronnen/ applicatie en verantwoording (waarom kies je voor deze bron of bronnen?)

Flipsnack <https://www.flipsnack.com/page-flip-software/publish/fc5w78m3z>

Google translate/ dictionary

Ik heb een flipsnack gemaakt omdat ik nog niet in staat ben om een html-pagina te maken en ik wilde wel wat linkjes toevoegen naar een woordenboek. Ik verwijs in de flipsnack naar een Engels-Engels woordenboek, en ik hoop dat leerlingen dat blijven gebruiken nadat ze met het spel zijn gestart. Het spel gebruik ik omdat dit een spel is met heel veel opties en veel tekst en het was gratis toegankelijk. Dat was ook belangrijk.

Te gebruiken overige leermiddelen (door de leerlingen)

Laptop, pen, papier

Welke functionele kennis (vocabulaire, taalstructuren, kennis van de wereld) hebben leerlingen nodig als input deze les?

Ze moeten leren dat er een periode in de Engelse geschiedenis is geweest die aanleiding is tot het ontstaan van allerlei fantasieën. Steampunk is ontstaan uit fascinatie met dit tijdsgewricht. Taalstructuren: ze moeten redelijk gecompliceerde tenses en vocabulaire kunnen ontwarren. Het niveau van het spel is mogelijk wat hoog, desondanks zijn ze gewend om in het Engels te worden toegesproken en zullen ze meer steun aan elkaar hebben dan aan mij. Ik reageer in het Engels, zij moeten woorden opzoeken.

Welke strategieën passen leerlingen hierbij toe in de les?

Samenwerken, onderzoekstrategieën, radende strategieën, gokken, durven, gebruik maken van alle bronnen die ze maar kunnen vinden.

Wat wil je zelf als docent leren/ uitproberen/ ontdekken deze les? Welke ontwerpeisen wil je uitproberen?

Hopelijk klikken ze op linkjes in de flipsnack. Ik wil eigenlijk dat ze merken dat ze- ondanks hetzelfde doel- hele verschillende keuzes en verhalen maken.

Lesontwerp

Activiteiten + benodigde tijd	Wat is het doel (concreet + specifiek) van iedere activiteit?	Wat doen de leerlingen?	Wat doet de docent?	Koppeling aan middelen / lesmateriaal
Introductie	Uitleg op begrip opdracht	Luisteren, meekijken, laptop opstarten	Uitleggen, laten zien, vertellen Vertellen: Aantal opgezochte woorden komen als bonus in het proefwerk.	Flipsnack op digibord
Kern	Uitleg eerste deel flipsnack Laten lezen tweede deel flipsnack: opdracht duidelijk? Tweetallen maken Opdracht doen Spel spelen Vergoten woordkennis en gevoel voor Steampunk vergroten	Meelezen, luisteren naar tekst, op linkje klikken Opdracht bekijken, vragen stellen In tweetallen rollen verdelen: wie klikt, wie noteert? Inloggen in spel. Keuzes maken naar aanleiding van opdracht. Keuzes en opgezochte woorden loggen en bijhouden.	Voorlezen, eventuele vragen beantwoorden Opdracht verhelderen, vragen beantwoorden Bij tweetallen controleren of rolverdeling gemaakt is Vragen beantwoorden	Flipsnack op bord Spel op bord?
Afsluiting	Afronding	Kort bespreken wat er gebeurd is per duo. Leerlingen leveren opdrachten in	Aankondiging laatste minuten. Kort bespreken wat elk duo gedaan heeft: paar duo's aanwijzen die dit vertellen. Herhaling wat ingeleverd moet worden	Flipsnack terug op bord met pagina opdracht voor

Assignment Fallen London

Names:

class: _____

Words you have looked up:

	Word	Meaning
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		

Log

Step	choice	What happened?
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		

Continue on back...

Step	choice	What happened?
8		

9		
10		
11		
12		
13		
14		
15		
16		
17		
18		
19		
20		