



Het idee achter Monkey Tales is dat de games kinderen helpen met het herhalen van leerstof die ze op school zien. Monkey Tales onderscheidt zich van andere gelijkaardige producten omdat het spel zich aanpast aan het niveau van de speler waardoor zowel zwakkere als sterkere leerlingen vooruitgang te boeken. Om het spel te winnen moeten kinderen logica puzzels oplossen in een 3D wereld en tegenstanders verslaan in een serie educatieve mini-games.

Momenteel zijn er vijf games beschikbaar die wiskunde behandelen van het 2de leerjaar tot en met het 6de leerjaar.

ICT-coördinator Wim Decock zal samen met onze zorgcoördinator deze uitdagende games introduceren om spelenderwijs de leerstof rekenen in de oefenen, te herhalen en/of verdiepen afhankelijk van het niveau van de speler. U hoort er meer van!

<http://www.monkeytalesgames.com/info.php?cntr=BE>

Wie ontwikkelde Monkey Tales?

Monkey Tales werd ontwikkeld door de educatieve uitgeverij Die Keure en de bekroonde game ontwikkelaar Larian Studios. Deze games zijn gebaseerd op jaren van onderzoek en werden ontwikkeld met actieve deelname van leraars, scholen, universiteiten en methodemakers.

Wat betekent 'jaren van onderzoek' precies?

Precies dat! De technologie achter Monkey Tales is reeds meer dan vier jaar in ontwikkeling en is in de praktijk getest door meer dan 30000 kinderen op verschillende scholen, tests waarbij leraars en educatieve methode makers erg actief betrokken waren. Bovendien is er een tweejarig onderzoek aan de gang waarin onderzoekers van de universiteiten van Gent & Leuven de efficiëntie van de gebruikte methodes in Monkey Tales opmeten en evalueren.

Wat is het didactische doel van Monkey Tales?

Het is niet de bedoeling van Monkey Tales om les te geven: daar hebben we leerkracht voor!. Wat Monkey Tales doet, is kinderen helpen bij het herhalen en verbeteren van hun vaardigheden. Dit doen we door hen te motiveren via een graduele toeneming van tijdsdruk en moeilijkheid van de oefeningen. Omdat de specifieke kennis en vaardigheden van elk kind anders zijn, probeert het spel eerst te bepalen waar elk individueel kind zich bevindt op de leercurve. Daarna kan de game de speler perfect stimuleren en zo vooruitgang laten boeken. Zo worden frustraties teniet gedaan en maakt het kind vooruitgang zonder zich in feite te realiseren dat het een extra duwtje in de rug krijgt. Het is aangetoond dat het spelen van deze games de beheersing van rekenkunde wel degelijk vooruit helpt.

Wat kan mijn kind van Monkey Tales leren?

Momenteel zijn er vijf games beschikbaar die wiskunde behandelen van het 2de leerjaar tot en met het 6de leerjaar. De oefeningen die aan bod komen komen overeen met het leerplan van Vlaanderen. Toekomstige games in de serie zullen talen en wereldoriëntatie behandelen.

Wat is er bijzonder aan Monkey Tales?

Eén van de belangrijkste kenmerken van Monkey Tales is het unieke algoritme dat het spel toelaat zich automatisch aan te passen aan het niveau van de speler. Zo voelen ze zich comfortabel bij het oplossen van oefeningen. Zo valt eventuele stress weg. Het spel zal stilaan moeilijkere oefeningen voorschotelen waarbij de prestaties het kind echter nog steeds gemonitord worden zodat aanpassingen gemaakt kunnen worden waar nodig. Eén van de meest opmerkelijke prestaties van Monkey Tales is het zetten van tijdsdruk op kinderen om oefeningen op te lossen zonder dat ze dit onplezierig vinden.

Hoe wordt Monkey Tales ontvangen door de educatieve wereld?

Door de innovatieve aantrekkingskracht van Monkey Tales werd de serie reeds als finalist genomineerd in de prestigieuze MEDEA Awards 2011 in de categorie "best professional educational media".



Monkey Labs, de voorganger van de Monkey Tales serie, werd ook al eens genomineerd voor een MEDEA Award in 2010. De toenmalige internationale jury prees dit spel toen voor de manier waarop het leerlingen onopvallend maar effectief begeleid bij het maken van oefeningen: heel anders dan de klassieke manier waarop wiskunde oefeningen gepresenteerd worden. De experts merkten ook op dat wiskundegames van een hoge kwaliteit zich aanpassen aan het niveau van de speler, waardoor het mogelijk wordt om én het spel te winnen én vooruitgang te boeken. Het concept werd verder geprezen voor het vinden van de juiste balans tussen plezier hebben en leren. Meer informatie over wat de jury vond van het spel is te vinden op www.medeia-awards.com/showcase/monkey-labs.

Waar kan ik Monkey Tales kopen?

Monkey Tales is beschikbaar als digitale download via de [Larian Vault](#) of in de De Standaard Boekhandel.

Is er een demo-versie?

Ouders die geïnteresseerd zijn in het uitproberen van Monkey Tales kunnen een speciale demo-versie downloaden via deze [link](#).

Kan ik de ontwikkelaar contacteren als ik meer vragen heb?

Dat kan. Stuur een email naar MonkeyTalesGames@larian.com.

Welke computer heb ik nodig om Monkey Tales spelen?

Monkey Tales is momenteel beschikbaar voor de PC. Een Mac-versie is gepland voor release begin 2012.

Systeme vereisten

Besturingssysteem:	Microsoft© Windows© XP met Service Pack 2, Microsoft© Windows Vista©, Microsoft© Windows 7
Processor:	1.6 Ghz of hoger
RAM:	<ul style="list-style-type: none">• 512 MB voor Windows© XP• 1024 MB (1 GB) voor Windows Vista© en Microsoft© Windows 7• 1024 MB (1 GB) indien de grafische kaart werkt met shared memory (bijvoorbeeld onboard grafische kaarten en de meeste laptops)
Grafische kaart:	<ul style="list-style-type: none">• Intel© GMA950 of hoger• nVidia© GeForce 5 series of hoger• ATi© 9600 of hoger• Minstens 128 MB videogeheugen
Geluidskaart:	DirectX©9.0c compatibel
DirectX:	DirectX©9.0c
Vrije schijfruimte:	800 MB