

LEGO® EDUCATION STORYSTARTER CURRICULUM PAKKET VOORBEELD

worlddidac
A W A R D 2 0 1 4



Introductie

Welkom bij deze preview van het StoryStarter Curriculum Pakket

In deze preview vindt u enkele hoogtepunten uit het pakket StoryVisualizer software. Het totale Curriculum Pakket bevat een complete handleiding hoe u StoryStarter kunt gebruiken, 24 activiteiten en gedetailleerde verwijzingen naar de kerndoelen. StoryStarter is ontwikkeld om vaardigheden op het gebied van lezen, schrijven, spreken en luisteren te ontwikkelen bij leerlingen van 6-11 jaar. Daarnaast stimuleert het vaardigheden als samenwerking en communicatie en maakt het leren uitdagend en leuk!

Waar dient het toe?

StoryStarter is een uniek, creatief leerhulpmiddel dat verhalende ervaringen aan leerlingen aanbiedt en hen de mogelijkheid geeft om verhalen te creëren op een natuurlijke manier. Het stimuleert spreken, luisteren, lezen, schrijven en inzicht. StoryStarter betreft de leerlingen vanaf het begin en motiveert hen om hun fantasie aan te wenden. Zo komen personages en verhalen tot stand.

Verhalen bedenken en vertellen zijn belangrijke hulpmiddelen om lezen en schrijven te verbeteren en om leerlingen aan te moedigen om zelfverzekerd verhalen te vertellen binnen een ondersteunde structuur. Het zoeken naar een natuurlijke volgorde van gebeurtenissen stimuleert begrip en het voorstellingsvermogen, maar ook creativiteit en het vermogen om nieuwe, innovatieve ideeën te bedenken.

Leerlingen ontwikkelen hun taalvaardigheden en vermogen tot creatief en kritisch nadenken terwijl ze bezig zijn met het maken van storyboards, scènes, objecten en schepsels, personages, dialogen, spannende actieverhalen, vooraf bepaalde verhaalinleidingen en verhaaleindes, tijdlijnen en volgordes van gebeurtenissen. De leerscenario's, die aangepast kunnen worden aan de hand van het niveau van de leerling, worden gekenmerkt door diversiteit en stimuleren de leerling om samen te werken en ideeën, concepten en ervaringen uit te wisselen.

StoryStarter geeft leerlingen de gelegenheid om:

- Zelfverzekerd te spreken in een veelvoud van situaties
- Verhalen te bedenken, rangschikken en vertellen
- Spraak-, luister- en begripsvaardigheden te verbeteren
- Lees- en schrijfvaardigheden te ontwikkelen
- Verhalen en personages te analyseren
- Het concept "genre" te begrijpen en de verschillende genres te herkennen
- Technologie en digitaal leren naadloos te integreren



Wat is het?

StoryStarter bestaat uit een set LEGO® elementen verpakt in een stevige kist met twee elementenlades, een stickerblad en een elementenoverzicht dat als checklist kan worden gebruikt en het zo gemakkelijker maakt. StoryStarter kan gebruikt worden door maximaal vijf leerlingen tegelijkertijd en biedt hen de kans om samen aan verhalen te werken.

StoryStarter bevat ook een Curriculum Pakket en de StoryVisualizer software met 24 activiteiten. Deze activiteiten omvatten samen een scala aan elementen uit het Nederlandse taalcurriculum. Het materiaal kan daarnaast gebruikt worden voor andere leergebieden.

StoryStarter Core Set

De StoryStarter Core Set bestaat uit een doordachte selectie van 1.144 LEGO® elementen, waaronder personages, dieren, accessoires, beeldende elementen, basisblokken, bouwplaten waarmee tot vijf scènes kunnen worden opgebouwd en een extra bouwplaat waarmee de StoryStarter spinner gemaakt kan worden. De set bevat ook twee elementenlades opgedeeld in verschillende vakken, zodat de elementen in categorieën kunnen worden ingedeeld. De vakken zijn ontworpen om structuur te geven aan het proces van verhalen creëren. Elementen kunnen op veel verschillende manieren worden geordend; er is geen goede of foute manier. We raden u echter aan om de elementen te ordenen zoals weergegeven in de ordenrichtlijnen hieronder of een eigen systeem te bedenken.

Personages

Dit vak kan dierelementen bevatten en de elementen die te maken hebben met personages, zoals hoofden, bovenlichamen, benen, haar en hoeden.

Attributen

Dit vak kan gebruikt worden voor objecten die door de personages vastgehouden kunnen worden, zoals eten, hulpmiddelen, water en kristal. Het kan ook gebruikt worden voor beeldende elementen, zoals kettingen, wielonderdelen, dozen en vlaggen.

Omgeving

Dit vak kan gevuld worden met een selectie van LEGO® blokken die bedoeld zijn voor het maken van de plantengroei in scènes en scenario's.

Details

Dit vak kan een mix aan kleine detailelementen bevatten om een scène te perfectioneren.

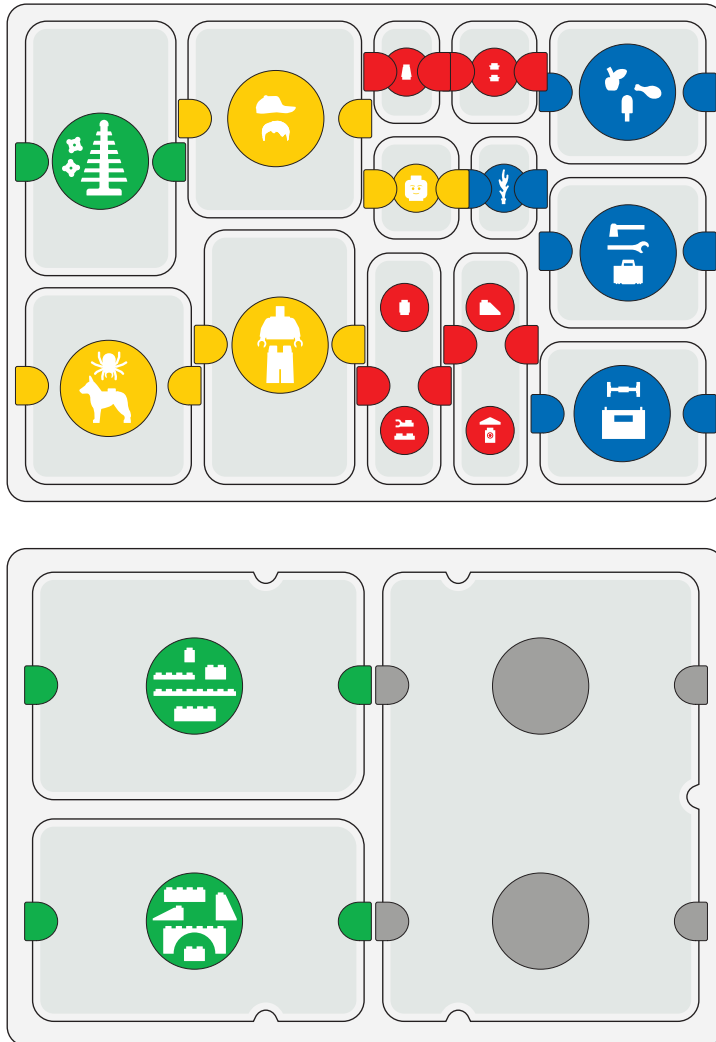
Scènes

Dit vak kan worden gebruikt om de bouwplaten in op te slaan. Daarnaast kunnen de elementen en bouwplaat voor het bouwen van de StoryStarter spinner hierin worden opgeslagen. Scènes worden aangeduid als "scènestructuren". Elke scènestructuur wordt gebouwd op één bouwplaat. Een StoryStarter verhaal kan bestaan uit één, drie of vijf scènestructuren.



Stickers plakken

Plak de stickers op de vakken volgens het onderstaande schema. Doe dan de elementen in de juiste vakken. Dit kan even duren, maar heeft een gunstige invloed op het leerproces in het klaslokaal.



De Spinner

Een unieke spinner met vier draaikaarten (twee kaarten met afbeeldingen aan beide zijdes) stelt de leerlingen in staat om een verhaal op te bouwen door personages, omgevingen of verhaallijnen te introduceren. De draaier is een aantrekkelijke optie om een kansenmoment toe te voegen. Het verlaagt het instapniveau voor de leerlingen en garandeert variatie en creativiteit bij het bedenken van een verhaal.

De vier spinnerkaarten zijn:

Categoriespinner

Deze draaikaart maakt het gemakkelijk om gewoon te beginnen. Leerlingen draaien de spinner en kiezen een element uit de kleurcategorie waarnaar de uitgedraaide pijl wijst:

- Groen voor omgeving
- Geel voor personages (leerlingen mogen een compleet personage of dier uitkiezen)
- Blauw voor attributen (leerlingen mogen een compleet object kiezen, zoals een vlag en een vlaggenmast)
- Rood voor gedetailleerde elementen

De omgevingsspinner

Deze draaikaart bepaalt de omgeving van het verhaal. Gebruik de draaier om een omgeving te kiezen:

- Groen voor park, bos, tuin, stad of huiselijk
- Geel voor strand, woestijn, eiland of een hete of exotische omgeving
- Blauw voor binnen, buiten, zee of rivier
- Lichtblauw voor stad, dorp of buitenland

Tijdsspinner

Deze draaikaart bepaalt wanneer het verhaal plaatsvindt:

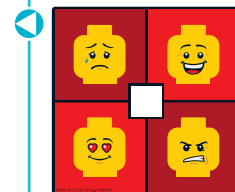
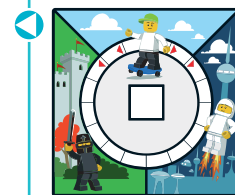
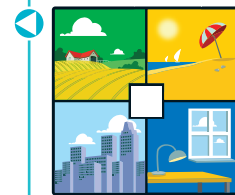
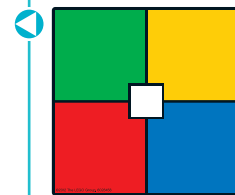
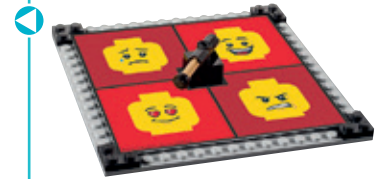
- Groen (verleden)
- Lichtblauw (heden)
- Donkerblauw (toekomst)

Stemmingsspinner

Deze draaikaart kan gebruikt worden voor de stemming van de personages en de sfeer van het verhaal. Gebruik de draaier om de stemming te bepalen:

- Verdrietig (linksboven)
- Blij (rechtsboven)
- Romantisch (linksonder)
- Boos (rechtsonder)

Leerlingen met specifieke wensen kunnen daarnaast hun eigen draaikaarten maken.



Activiteitenstructuur

Elke activiteit is ontworpen om een natuurlijk en succesvol leerproces aan te bieden:

Scène Bouwen

Deze activiteit bestaat uit een StoryStarter probleemscenario met een open einde. Het is mogelijk hem hardop voor te lezen, maar hij kan ook simpelweg naverteld worden aan de hand van de StoryStarter illustraties. De illustraties zijn ontworpen om geen specifiek einde aan te duiden. Dit stimuleert de discussie en stelt de leerlingen in staat om zelf de verhaalstructuur te bepalen.

Er is meestal een vraagstuk, probleem, uitdaging of kans te vinden in de tekst of ondersteunende illustraties (als deze aanwezig zijn). Deze zijn non-specifiek en bieden genoeg ondersteuning voor gevorderde leerlingen. Aanvullende ondersteuning voor beginnende leerlingen is te vinden in de “Verhaal Bouwen” en “Reflecteren” secties. Vraag leerlingen om hun begrip van de vraagstukken uit te leggen en laat hen mogelijke oplossingen aandragen.


Verhaal Bouwen

Met LEGO® blokken bouwen is een organisch en vloeiend proces. Leerlingen kunnen een verhaal bedenken met behulp van een papiertje, een storyboard of zonder hulpmiddelen. De plannen voor een verhaal zullen natuurlijk groeien zodra nieuwe mogelijkheden tijdens het opbouwende proces in zicht komen.

Tijdens het bouwen zullen de leerlingen langzaam kiezen voor bepaalde personages, omgevingen, attributen en verhaalstructuren. Dit houdt direct een keuze voor één, drie of vijf scènestructuren in.



Een scène creëren
Het is een prachtige, warme ochtend in opgestaan. "Ik moet dit parkbankje gesc komen", denkt ze. Ze moet echter enorm "Ik moet niet vergeten om het bordje met tijdens het schilderen van het laatste stuk dan opeens en rent snel naar het toilet. E De eerste bezoekers van de dag. Max e prachtige ochtend dat ze besluiten op kunnen ze uitkijken over de vijver en Wat denk je dat er nu gaat geb



Het verhaal bouwen
Laat de leerlingen in teams werken. Vra ze dan een storyboard maken voor een Belangrijke elementen zijn: het scenario, belangrijkste gebeurtenissen.
• Wat is typisch voor een locatie in het p
• Hoe kun je natte, plakkerige verf bouw

Reflecteren
Laat leerlingen tijdens het bouwen Wat zijn de cruciale details van e uiteindelijk afgespeeld word

Reflecteren

Reflecteren omvat evalueren, herzien, aanpassen en verderbouwen. De taak voor de leerlingen is om beeldende en veelzeggende fysieke scenario's te creëren, waarin de interessante en gevarieerde personages een set handelingen uitvoeren. Gedurende het proces van bouwen en reflecteren leren leerlingen om te communiceren en ontwikkelen ze belangrijke taalvaardigheden.

Tijdens het bouwen zal duidelijk worden dat er nog talloze mogelijkheden zijn die nog niet bedacht waren bij het maken van het storyboard of in de eerdere discussies. De vrijheid om het verhaal aan te passen aan de hand van nieuwe inzichten kan worden bevorderd door leerlingen niet te dwingen om een vastgesteld plan te volgen. Leerlingen moeten juist communiceren en het verhaal ontwikkelen terwijl ze bouwen.

Begeleid de leerlingen als ze reflecteren op hun verhalen. Houd daarnaast de pijlers van het curriculum in het achterhoofd wanneer je een tekst bekijkt die gemaakt is met de StoryVisualizer software.

Hier zijn enkele vragen die gebruikt kunnen worden om leerlingen te helpen zichzelf te evalueren tijdens het bouwen. De vragen kunnen ook gebruikt worden om het niveau van leerlingen te bepalen op bepaalde aspecten van het curriculum:

- Kun je kort het algemene scenario en verhaal beschrijven?
- Welke van de scènes die je hebt ontworpen is je favoriet of het meest effectief, en waarom?
- Hoe voelen de personages zich in elke scène?
- Hoe maak je die gevoelens zichtbaar in jouw verhaal?
- Hoe bouw je de spanning op in de structuur van je verhaal?
- Kun je iets vertellen over de dialogen en taal die je gaat gebruiken? (Daadwerkelijke voorbeelden van de bijvoeglijke naamwoorden en beschrijvende woorden, voornaamwoorden, afhankelijk van de focus van het leerproces.)
- Wie is je favoriete personage in het verhaal, en waarom?

Delen en documenteren

In het proces van delen en documenteren mogen leerlingen hun verhaal presenteren aan een publiek of aan elkaar. Help de leerlingen eraan herinneren dat alle verhalen uniek zijn en dat een verhaal nooit "fout" kan zijn, maar dat het verklaard, aangepast en uitgebreid kan worden door de schrijver of schrijfster. Een verhaal kan worden gepresenteerd aan de hand van de daadwerkelijke scènestructuren of een projectorpresentatie.

De leerlingen kunnen eerst de storyboards, verhalen en leeruitkomsten met pen en papier uitwerken voordat ze gebruik gaan maken van de StoryVisualizer software.

Uitbreiden

Deze sectie voorziet in ideeën om het originele concept uit te breiden en het verhaal verder te ontwikkelen. De suggesties zijn geschikt voor alle leerlingen en voorzien in uitdagingen en inspiratie buiten het curriculum om.



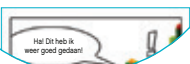
Max zijn telefoon om hem aan deze grappige gebeurte

Uitbreiden

- Gebruik de stemmingsspinner om het de laatste scène te bepalen. Vertel ver-continuiteit van het verhaal.

- Gebruik de StoryVisualizer software om grappige ervaring van Max en Millie in h

Je kunt de taak uitdagender maken doc opmaaksjablonen te gebruiken voor he





Kerdoelen

De kerndoelen Nederlandse Taal vormen het uitgangspunt voor alle activiteiten van StoryStarter. Leerlingen ontwikkelen een breed scala aan vaardigheden als zij actief ontdekken, creëren, bouwen, verhalen vertellen, onderzoeken en communiceren. StoryStarter helpt kinderen bij het ontwikkelen van vaardigheden, kennis en begrip op het gebied van mondelinge taal, schriftelijke taal en taalbeschouwing.

MONDELINGE TAAL	
1	De leerlingen leren informatie te verwerven uit gesproken taal. Ze leren tevens die informatie, mondeling of schriftelijk, gestructureerd weer te geven.
2	De leerlingen leren zich naar vorm en inhoud uit te drukken bij het geven en vragen van informatie, het uitbrengen van verslag, het geven van uitleg, het instrueren en bij het discussiëren.
3	De leerlingen leren informatie te beoordelen in discussies en in een gesprek dat informatief of opiniërend van karakter is en leren met argumenten te reageren.
SCHRIFTELIJKE TAAL	
4	De leerlingen leren informatie te achterhalen in informatieve en instructieve teksten, waaronder schema's, tabellen en digitale bronnen.
5	De leerlingen leren naar inhoud en vorm teksten te schrijven met verschillende functies, zoals: informeren, instrueren, overtuigen of plezier verschaffen.
6	De leerlingen leren informatie en meningen te ordenen bij het lezen van school- en studieteksten en andere instructieve teksten, en bij systematisch geordende bronnen, waaronder digitale bronnen.
7	De leerlingen leren informatie en meningen te vergelijken en te beoordelen in verschillende teksten.
8	De leerlingen leren informatie en meningen te ordenen bij het schrijven van een brief, een verslag, een formulier of een werkstuk. Zij besteden daarbij aandacht aan zinsbouw, correcte spelling, een leesbaar handschrift, bladspiegel, eventueel beeldende elementen en kleur.
9	De leerlingen krijgen plezier in het lezen en schrijven van voor hen bestemde verhalen, gedichten en informatieve teksten.
TAALBESCHOUWING	
10	De leerlingen leren bij de doelen onder 'mondeling taalonderwijs' en 'schriftelijk taalonderwijs' strategieën te herkennen, te verwoorden, te gebruiken en te beoordelen.
11	De leerlingen leren een aantal taalkundige principes en regels. Zij kunnen in een zin het onderwerp, het werkwoordelijk gezegde en delen van dat gezegde onderscheiden. De leerlingen kennen <ul style="list-style-type: none">• regels voor het spellen van werkwoorden;• regels voor het spellen van andere woorden dan werkwoorden;• regels voor het gebruik van leestekens.
12	De leerlingen verwerven een adequate woordenschat en strategieën voor het begrijpen van voor hen onbekende woorden. Onder 'woordenschat' vallen ook begrippen die het leerlingen mogelijk maken over taal te denken en te spreken.

StoryVisualizer Software

StoryVisualizer software in het klaslokaal

Leerlingen leren om al schrijvend echte en fictieve ervaringen en gebeurtenissen te beschrijven, hun meningen uit te drukken en te onderbouwen en duidelijk te maken dat ze het onderwerp begrijpen waar ze zich op richten. Ze leren tevens dat de belangrijkste functie van schrijven is om informatie over te dragen aan een extern (en soms onbekend) publiek op een simpele en gemakkelijk te begrijpen manier. Hierbij wordt het langzaam duidelijk dat de stijl en inhoud van teksten moet worden aangepast aan de taak die voltooid moet worden. De leerlingen ontwikkelen ook de vaardigheden om kennis te verkrijgen door een onderzoekende houding en leren om talige informatiebronnen te analyseren. Deze vaardigheden kunnen enkel volledig ontwikkeld worden door de leerlingen veel tijd en energie te laten besteden aan schrijven en schrijfopdrachten.

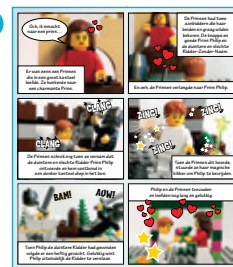
Veel leerlingen kunnen vloeiend lezen, maar vinden het moeilijk om te schrijven. Ze hebben goede ideeën, terwijl ze niet de vaardigheden hebben om een begin te bedenken, ideeën te rangschikken en een logische conclusie op te schrijven. Zulke leerlingen maken vaak tekeningen om hun teksten te ondersteunen en hun ideeën te communiceren.

De StoryVisualizer software stelt leerlingen in staat om woorden te combineren met afbeeldingen om zo uitdagingen in verhalen aan te gaan die ze niet met alleen woorden hadden kunnen aangaan. Docenten kunnen dit proces ondersteunen door de nodige hulp en constructieve ondersteuning aan te bieden. De software bevat een scala aan opmaaksjablonen die zijn ontworpen om elke leerling, onafhankelijk van het opleidingsniveau, een basis mee te geven. Neem bijvoorbeeld het "stripverhaal" sjabloon. Deze laat leerlingen een verhaal maken door een reeks afbeeldingen van woorden te voorzien. Door middel van deze sjabloon leren leerlingen om specifieke elementen direct in tekst te verwerken. Zo leren ze bijvoorbeeld dat een zin uit een tekstballon tussen aanhalingstekens gezet kan worden. De sjablonen kunnen worden aangepast naar aanleiding van wensen en vaardigheden van de gebruikers.

De StoryVisualizer software voorziet leerlingen van een nieuw publicatiemedium. Met de software is het gemakkelijk om te schrijven, printen, publiceren en om verhalen met andere leerlingen te delen. De documenten kunnen ook naar ouders worden gemaïld of op websites worden geplaatst.

De StoryStarter software biedt de volgende voordelen:

- Uitstekende visuele weergave van kennis
- Inzichtelijke en gemakkelijk te onthouden grafische weergave van belangrijke informatie
- Motiveert leerlingen te denken, creëren en schrijven
- Een uitstekende manier om dialogen te schrijven
- Motiveert leerlingen die weinig interesse hebben voor schrijven
- Zorgt voor orde door het vertellen van verhalen en maken van storyboards
- Voorziet in afbeeldingen die betekenis geven aan een verhaal of onderwerp
- Stimuleert de ontwikkeling van creativiteit en denkprocessen van een hogere orde
- Leert verbanden leggen door visuele-verbale connecties
- Verbetert lees-, schrijf- en denkvaardigheden
- Dient als een beoordelings- en evaluatiehulpmiddel



Vulkaan barst uit in tuin

Leerdoelen

- Leg gebeurtenissen uit non-fictieve teksten uit, inclusief wat er gebeurt en waarom
- Identificeer de belangrijkste feiten en ondersteunende details van een hardop voorgelezen tekst of van informatie uit diverse andere media (non-fictie)
- Schrijf dialogen gebaseerd op ervaringen, gebeurtenissen en de reacties van personages in bepaalde situaties
- Kies woorden, uitspraken en interpunctie die zorgen voor expressiviteit en effect
- Maak een waargebeurde gebeurtenis interessanter door drama toe te voegen, terwijl de belangrijkste punten toch worden gecommuniceerd

Een scène creëren

“Ik sta hier in de tuin van mevrouw Bloggs in een rustige wijk in Lavastad West. Ziet u de wolken achter mij? Die komen niet uit het oosten of westen, maar vanuit de tuin achter mij! Geloof het of niet, maar er is een vulkaan uitgebarsten in de tuin van mevrouw Bloggs! Geologen en verslaggevers leggen deze gebeurtenis vast en de hele stad praat erover.”

Wat houdt dit in voor de arme mevrouw Bloggs? Wat zal er met Lavastad gebeuren? Wie vragen ze om hulp? Kan iemand zich deze scène voorstellen...?

Het verhaal bouwen

Vraag de leerlingen om hun eigen “zeer speciale” vulkaan te bouwen met een verslaggever en cameraman.

- Hoe kunnen ze laten zien dat het een vulkaan is?
- Welke elementen kunnen gebruikt worden om een vulkaan te bouwen?
- Wie komt de vulkaan bekijken? Bijvoorbeeld verslaggevers, geologen, inwoners van Lavastad, de burgemeester, verzekeringsmaatschappijen...
- Wie maakt zich zorgen over de vulkaan?

Reflecteren

Laat leerlingen tijdens het bouwen reflecteren en elkander over hun personages vertellen.

- Waar is mevrouw Bloggs? Waar is haar familie?
- Wat doet en zegt ze?
- Hoe voelen mevrouw Bloggs en haar familie zich?
- Hoe ziet de krant van morgen eruit?

Kerdoelen Nederlandse Taal

Mondelinge Taal	1-2-3
Schriftelijke Taal	4-5-8-9
Taalbeschouwing	10-11-12



Kan gebruikt worden om de scène mee in te leiden.

WIST JE DAT

In februari 1943 verscheen een nieuwe vulkaan in een maïsveld in Mexico. Dit was de eerste keer dat mensen het ontstaan van een nieuwe vulkaan op het land meemaakten. Geologen en vulkanologen van over de hele wereld waren verrukt. Het begon erg klein, zoals de voorbeeld-scène op pagina 50. De boerderij en omringende land waren een korte tijd erg beroemd, maar werden uiteindelijk verwoest door de vulkaan. Gelukkig raakte niemand gewond. De aswolk leidde echter tot bliksemschichten, waardoor drie mensen om het leven kwamen. Na een jaar lagen de boerderij en twee dorpen onder de as begraven. Zulke dingen gebeuren dus daadwerkelijk in het echte leven!

<http://en.wikipedia.org/wiki/Par%C3%ADcutin>



Delen en documenteren

Vraag de leerlingen om het verhaal en de inzichten van de verslaggever met de StoryVisualizer software uit te werken. Stimuleer de leerlingen om hun verhaal aan een publiek te vertellen.

Suggesties voor uitspraken:

“Dit is werkelijk een natuurwonder – de geboorte van een nieuwe vulkaan, slechts een week oud. Het is geweldig om hier te zijn.”

“We zien hoe een boerderij totaal wordt verwoest door onstuitbare natuurkrachten. Dat is erg jammer.”

Het is mijn baan als verslaggever om in de gevarezone te komen, zelfs als dat grote risico's met zich meebrengt. Gevaarlijker dan dit wordt het niet... Vloeibare lava valt hier overal op de grond.”

“We hebben geprobeerd om mevrouw Bloggs te interviewen, maar ze is te ontdaan om voor de camera te verschijnen.”

Voorbeeldoplossing



Uitbreiden

- Bouw de scène waarin mevrouw Bloggs wordt geïnterviewd door de verslaggever in de StoryVisualizer software. Voeg ook andere personages toe. Wat zijn hun gedachten? Wat hebben ze te vertellen over deze schrikwekkende vulkaanuitbarsting?
- Maak en presenteer een wekelijks nieuwsverhaal gebaseerd op waargebeurde gebeurtenissen.

We hebben allemaal een verhaal te vertellen

LEGO® Education StoryStarter stimuleert creativiteit en bevordert lees- en schrijfvaardigheden binnen het taalcurriculum.

