



Veelgestelde vragen

Plak ik de stickers op de elementvakken of laat ik de leerlingen dat doen?

Het is belangrijk dat de stickers op de juiste plek geplakt worden. Zodoende adviseren wij de leerkracht om zelf de stickers te plakken. Neem hiervoor rustig de tijd.

Hoeveel tijd neemt elke activiteit in beslag?

In het begin zullen de leerlingen nog moeten wennen aan de verschillende materialen en elementen. Daarnaast duurt het vaak even voordat ze inzien hoe een verhaal gestructureerd opgebouwd kan worden. Zodoende duurt het in het begin ongeveer een hele les (of zelfs meer) om de scènestructuren en het verhaal te maken. Er is dan vaak nog een les nodig om het verhaal uit te werken en op te schrijven met behulp van de StoryVisualizer software. Stapsgewijs zullen de leerlingen wennen aan het proces en er handig in worden. Zodoende zal er dan minder tijd nodig zijn om een activiteit te voltooien.

Kan ik de activiteiten uitbreiden om meer als enkel de Nederlandse Taal te onderwijzen?

StoryStarter is ontwikkeld om de Nederlandse Taal te onderwijzen op verschillende niveau's. Toch komen veel andere onderwerpen naar voren, zoals geschiedenis, aardrijkskunde en sociale wetenschappen.

Hoe zorg ik ervoor dat leerlingen zich blijven concentreren wanneer ze samen aan een verhaal werken?

Samenwerken is een vaardigheid die men zich met oefening eigen kan maken. In het begin is het daarom een goed idee om elke leerling een eigen taak toe te wijzen. Na het vaststellen van de scène met een groep leerlingen of de gehele klas kan dan aan elke leerling een individuele taak worden toegewezen. Een leerling kan bijvoorbeeld het begin van een verhaal maken, terwijl anderen zich richten op het midden en einde. Dit zorgt voor een optimale concentratie tijdens de eerste keren dat er samen gewerkt wordt met de materialen.

Bij de jongere groepen kun je een leerling de rol als "StoryStarter Materiaalmanager" toewijzen. Deze leerling is dan verantwoordelijk voor de voorbereiding van de materialen voor het gebruik ervan. Een andere leerling kan dan gevraagd worden om de "Opruimmanager" te zijn. Hij of zij is dan verantwoordelijk voor het opruimen en sorteren van de elementen na het gebruik ervan. Daarnaast kan er ook nog een "Spinnermanager" gekozen worden. Deze leerling zal zich vervolgens bezig houden met het uitzoeken van de juiste spinnerkaarten bij de activiteiten.

Hoe kan ik StoryStarter gebruiken wanneer ik enkel een paar computers in mijn klaslokaal heb?

Leerlingen werken op verschillende niveau's en eigenlijk nooit precies even snel. Sommige leerlingen nemen rustig de tijd om de details van hun scènestructuren uit te werken en geven zo hun verhalen meer diepgang, terwijl anderen veel sneller bouwen. Dit zorgt ervoor dat leerlingen nooit tegelijk klaar zijn. Zodoende kunnen sommige leerlingen al op de computer werken aan verhalen, stripverhalen, reclames, et cetera, terwijl anderen nog bezig zijn met het uitwerken van hun ideeën op papier of het fotograferen van hun scènestructuren.

Laat ik de leerlingen zelf foto's maken van hun scènestructuren?

In het begin raden wij de docent aan om in de lagere groepen de foto's zelf te nemen. Tijdens het testen van de StoryStarter materialen hebben wij echter ervaren dat leerlingen snel leren om hun eigen foto's te nemen en deze te importeren met behulp van de StoryVisualizer software. Als leerlingen toegang hebben tot een camera en de StoryVisualizer software, dan kunnen ze op een individueel en gepast niveau zelfstandig aan de slag.