

StoryStarter Curriculum Pakket



StoryStarter
2045100



education

Inhoudsopgave

1. Introductie

Voor wie is het materiaal bedoeld?	4
Waar dient het toe?	4
Wat is het?	5
StoryStarter Core Set	5
De Spinner	7
Hoe gebruik je het materiaal?	8
Activiteitentypes	8
Activiteitenstructuur	10
Het 4W-Model	12

2. Curriculum

Kerdoelen	13
Rubrics	14

3. StoryVisualizer Software

StoryVisualizer Software in het klaslokaal	16
Systeemeisen	17
De StoryVisualizer Software installeren	18
Details StoryVisualizer Software	19
Werken met standaard opmaaksjablonen	20
Werken met aangepaste opmaaksjablonen	20
Werken met tekst	21
Werken met afbeeldingen	22
Werken met de achtergronden van afbeeldingen	23
Werken met het vastleggen van afbeeldingen	24
Werken met andere apparaten	25
Werken met standaardafbeeldingen	25
Opslaan en publiceren	26
Nieuwe projecten aanmaken of projectbestanden openen	26

Tips en Trucs

Constructopedia	27
Achtergronden	28
Tips voor fotografen	28
Instructies voor het bouwen van de spinner	29
Constructopedia: Constructies	30

4. Activiteiten

Aan de Slag

Draai en Begin 37
 Bepaal de Stemming 39

Alledaagse Verhalen

Wat een Geweldige Ervaring! 41
 Red de Boom 43
 Viola en de Vulkaanuitbarsting 45
 Het Geschenk van de Oude Man 48
 Het Verdwaalde Katje 50
 Het Drijfhouteiland 52
 Winterwonderland 54
 Het Superstadion 57
 Kamperen bij een Kampvuur 60
 Ontsnappingsnieuws 63
 In het Circus 66

Verhalen Bouwen en Vertellen

Verfverhalen 69
 Verlegen Viktor op zijn Skateboard 72
 Rivet de Eenzame Robot 75
 William heeft een Droom 78
 De Geheime Kaart 81
 Kies Mij, Kies Mij! 84
 Een Nacht in het Museum 87

Verhalen Navertellen en Analyseren

De Kleine Zeemeermin 90
 Angst en Beven 92
 Mijn Eigen Kleine Gedichtje 94
 De Lange Legende 96

5. Veelgestelde vragen 98

6. LEGO® Elementenoverzicht 100

Introductie

LEGO® Education presenteert met trots het Curriculum pakket voor de 45100 StoryStarter Core Set.

Voor wie is het materiaal bedoeld?

StoryStarter is ontworpen voor basisscholen, groep 3 tot 7, en is gericht op het Nederlandse taalcurriculum. StoryStarter onderwijst cruciale vaardigheden op het gebied van spreken en luisteren, lezen, taal, schrijven en specifieke aspecten van technologisch en digitaal leren.

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 actie verhalen, 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.

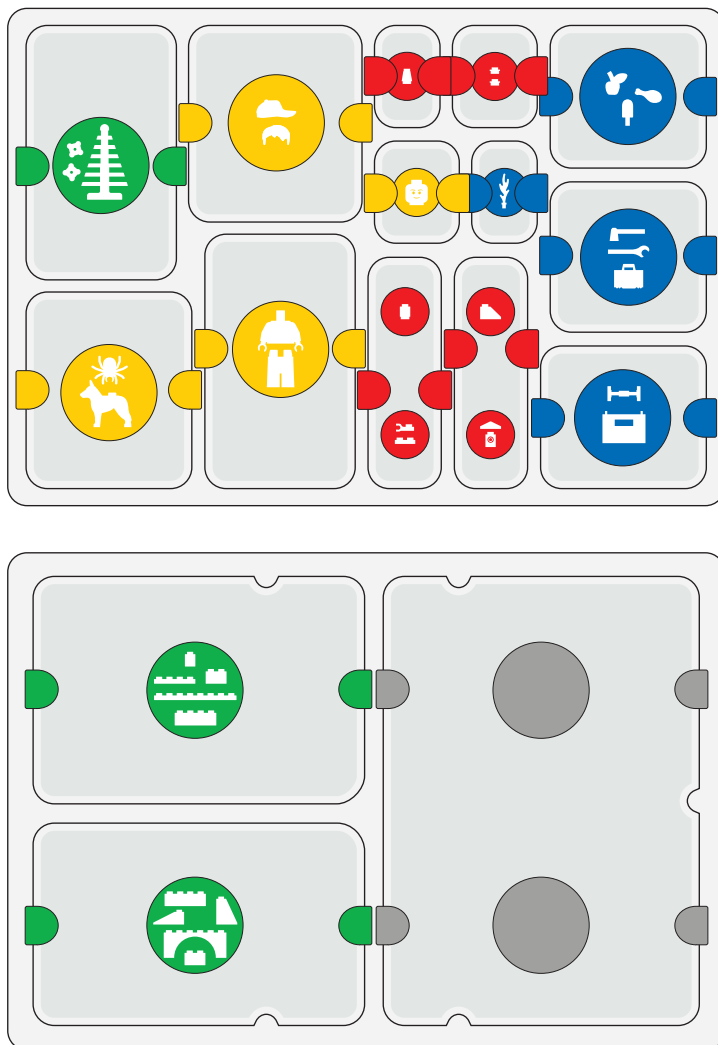
Scènes

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 kanselement 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:

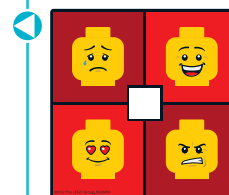
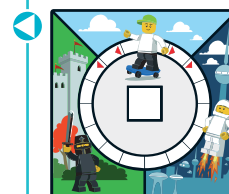
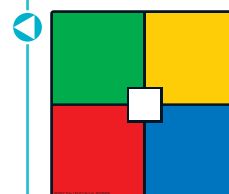
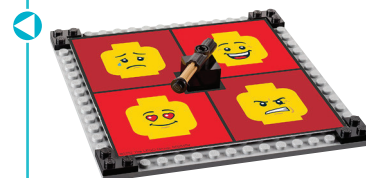
- Groen (verleden)
- Lichtblauw (heden)
- Donkerblauw (toekomst)

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.



Hoe gebruik je het materiaal?

Activiteitentypes

- Aan de slag
- Alledaagse Verhalen
- Verhalen Bouwen en Vertellen
- Verhalen Navertellen en Analyseren

Aan de Slag

Het is erg belangrijk dat de leerlingen bekend raken met de materialen en erachter komen waartoe de individuele elementen dienen en hoe ze werken. De elementen kunnen niet constructief toegepast worden bij het bedenken van een verhaal als de leerlingen niet voldoende bekend zijn met het materiaal. “Aan de Slag” activiteiten zijn specifiek ontworpen om de leerlingen bekend te maken met het materiaal en geven hen zo de kans om meteen te beginnen.

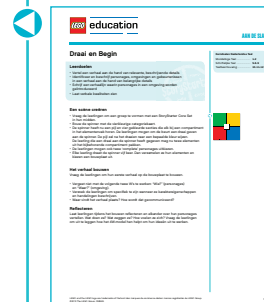
Alledaagse Verhalen

Met deze activiteiten kan de docent met de leerlingen praten over relevante gebeurtenissen en ervaringen, zoals verjaardagsfeestjes, uitjes, documentaires op televisie, gebeurtenissen in de gemeenschap en boekrecensies. De voorbeelden bij “Een scène creëren” bestaan uit uitdagingen waarbij de leerling een scènestructuur moet bouwen.

Verhalen Bouwen en Vertellen

Deze activiteiten stellen de leerling in staat om de basiselementen van een verhaalstructuur te onderzoeken. Een algemene verhaalstructuur, ook wel “spanningsboog” genoemd, beslaat meerdere scènes. Elke scène is dan een zelfstandig onderdeel van het verhaal.

Afhankelijk van de leeftijd en vaardigheden van de leerlingen kan een verhaalstructuur drie scènestructuren - een begin (opzet), een midden (actie) en een einde (oplossing) - of vijf scènestructuren bevatten, zoals een begin, opbouw van de spanning, climax, oplossing en een einde. Maximaal vijf leerlingen kunnen tegelijkertijd aan een verhaal werken. Zij kunnen samen het verhaal uitwerken en dan individueel de scènestructuren bouwen.



Verhalen Navertellen en Analyseren

Deze activiteiten maken het mogelijk om bekende verhalen aan de vaardigheden van leerlingen aan te passen. Daarnaast bieden ze een inzichtelijke manier om genres te herkennen en analyseren. Lees een verhaal voor aan de leerlingen en vraag hen om het te bouwen en na te vertellen. Gebruik dit hulpmiddel om eigenschappen van genres en personages te analyseren.

Leerlingen kunnen ook hun eigen verhaalstructuren of eindes toevoegen. Ook een nieuw begin kan worden bedacht. Daarnaast kunnen de gevoelens, stemming en rollen van de personages worden aangepast. Vervolgens kunnen leerlingen onderzoeken welke consequenties de veranderingen hebben op het verhaal.

Activiteitenroutes

De bovenstaande activiteiten vormen samen een scala aan mogelijkheden en kunnen worden gebruikt op basis van de ontwikkelingsfocus van de les, de voorkeuren van de docent en de leeftijd van de leerlingen. De “Aan de Slag” activiteiten zijn echter een goed beginpunt. Daarna kunnen de “Alledaagse Verhalen” en “Verhalen Bouwen en Vertellen” activiteiten gecombineerd worden aangeboden. Zo wordt een natuurlijke vooruitgang in verhalende vaardigheden gegarandeerd. De “Verhalen Navertellen en Analyseren” activiteiten kunnen op elk moment in het proces worden geïntroduceerd.



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 om
 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 pa
 • Hoe kun je natte, plakkerige verf bouwe
Reflecteren
 Laat leerlingen tijdens het bouwen
 Wat zijn de cruciale details van el
 uiteindelijk afgespeeld worden

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.



VERBODEN OMROEP EN VERTELLEN

Uitbreiden

- Gebruik de stemmingsspinner om het de laatste scène te bepalen. Vertel van continuïteit van het verhaal.
- Gebruik de StoryVisualizer software om grappige ervaring van Max en Millie in h

Je kunt de taak uitdagender maken door opmaakjablonen te gebruiken voor het

Max zijn telefoon om hem aan deze grappige gebeurte

He! Oh heb ik weer goed gedaan!

Het 4W-Model

Een 4W-Model kan worden toegepast op alle activiteiten. Het geeft structuur aan het verhaal en helpt de leerlingen om gefocust te blijven op de belangrijkste verhaalelementen. Geef aan dat alle vier de elementen in gedachten moeten worden genomen bij het maken van een verhaal.

Wie spelen een rol?

Deze vraag motiveert leerlingen om na te denken over de personages in een verhaal.

Waar vindt het plaats?

Dit stimuleert leerlingen om een geschikte omgeving te kiezen.

Wanneer vindt het plaats?

Deze vraag laat de leerlingen nadenken over de tijdsperiode waarin het verhaal plaatsvindt.

Wat gebeurt er?

Dit richt de aandacht van de leerlingen op het plot, namelijk de gebeurtenissen in het verhaal en de manier waarop ze samenhangen in een patroon of reeks.

