

# StoryStarter

## Het leren van een tweede taal

### Sleutelactiviteiten





## Inhoudsopgave

|                               |           |
|-------------------------------|-----------|
| <b>1. Inleiding</b>           | <b>3</b>  |
| <b>2. Activiteiten</b>        |           |
| <b>1. Alledaagse situatie</b> |           |
| Mijn schooldag.....           | 6         |
| <b>2. Luisteren en bouwen</b> |           |
| Mijn vrije tijd.....          | 7         |
| <b>3. Rollenspel</b>          |           |
| Waar is de bibliotheek? ..... | 8         |
| <b>4. Verhalen vertellen</b>  |           |
| De drie wensen.....           | 9         |
| <b>5. Informatiekloof</b>     |           |
| Mijn huis.....                | 10        |
| <b>3. Constructopedia</b>     | <b>11</b> |
| <b>4. Appendix</b>            | <b>16</b> |





## Inleiding

### Sleutelactiviteiten bij StoryStarter - het leren van een tweede taal

De sleutelactiviteiten laten zien hoe StoryStarter kan worden ingezet bij de ondersteuning van verschillende taalverwervingsactiviteiten. De activiteiten dekken diverse taalonderwerpen en -competenties en kunnen op eenvoudige wijze aan elk leerplan worden aangepast door de leerdoelen of context bij te stellen.

StoryStarter - het leren van een tweede taal - bestaat uit een inleiding, een activiteitenoverzicht, vijf sleutelactiviteiten, een constructopedia voor creatieve inspiratie en voorbeeldmodellen ter ondersteuning van elke sleutelactiviteit.

### Het leren van een tweede taal

De onderwijsmethode van LEGO® Education is gebaseerd op constructivistische en constructionistische leertheorieën. StoryStarter gebruikt deze methoden om taal en alfabetisme te ontwikkelen aan de hand van narratieve ervaringen. Raadpleeg de [appendix](#) voor meer informatie over de benadering en de werkwijze van StoryStarter.

StoryStarter biedt tweedetaalleerders een unieke mogelijkheid om taalcompetenties te ontwikkelen binnen een motiverende en speelse leeromgeving. De communicatieve taalcompetenties, culturele kennis en 21e eeuwse vaardigheden van de leerlingen worden verbeterd door praktijkgericht en spelenderwijs leren.

StoryStarter - het leren van een tweede taal - bevordert:

- Taalontwikkeling aan de hand van praktijkgericht en spelenderwijs leren
- Blootstelling aan de doeltaal
- Kansen om de doeltaal te gebruiken
- Taalinteractie
- Vertrouwen in het leren van een taal
- Gelegenheden voor een positieve emotionele binding met de doeltaal
- 21e eeuwse vaardigheden, zoals samenwerking, creativiteit, kritisch denken en probleemoplossing
- Motivatie om te leren
- Cultureel bewustzijn
- Sociaal-emotionele ontwikkeling

### ERK

Het Gemeenschappelijk Europees Referentiekader (ERK) is ontwikkeld door de Raad van Europa en wordt gebruikt om de vaardigheid van een vreemde taal te beoordelen op een schaal van A1 t/m C2. Het referentiekader is ontworpen met een aantal 'can do'-descriptoren en is gebaseerd op een actiegerichte benadering. Het ERK is aanvankelijk ontwikkeld voor het leren van een vreemde taal, maar wordt ook op grote schaal gebruikt voor het leren van een tweede taal.

StoryStarter - het leren van een tweede taal - is gebaseerd op ERK-niveau A2. Hoewel onderdelen van het ERK onderling zijn verbonden, zijn de activiteiten hoofdzakelijk gericht op zowel mondelinge interactie en productie als luistervaardigheid. Er is rekening gehouden met het feit dat deze taalleerders verhuisd zijn naar een ander land en een andere cultuur.

## Hoe gebruik je de sleutelactiviteiten?

De vijf sleutelactiviteiten zijn ontwikkeld op basis van typische activiteiten voor taalverwerving en zijn gericht op het creëren van gelegenheden voor taalinteractie. Elke activiteit bestaat uit twee onderdelen. Het eerste onderdeel, dat reeds bekend is bij gebruikers van StoryStarter, bestaat uit de leerdoelen, het verhaal beginnen en bouwen, en vervolgens reflecteren, delen en documenteren. Het tweede onderdeel, rechts op de betreffende pagina, bevat suggesties voor het opbouwen en ondersteunen van taalontwikkeling. Hier worden bijvoorbeeld suggesties geïntroduceerd voor het volgen van de voortgang van de leerling. Tevens bevat elke activiteit voorbeelden van hoe deze aangepast kan worden aan andere onderwerpen.

De sleutelactiviteiten kunnen worden gebruikt binnen het bestaande leerplan en in verschillende fasen van het taalverwervingsproces. Ze kunnen worden uitgebreid met bijvoorbeeld extra aandacht voor woordenschat en schrijfvaardigheden.





### Activiteit 1 – Alledaagse situatie.

Leerlingen bouwen alledaagse situaties, gebruiken taal die betrekking heeft op hun dagelijkse leven en oefenen met taal in levensechte situaties.

Dit geeft ze de gelegenheid om competenties te ontwikkelen op het gebied van transacties, beschrijvingen, presentaties, argumentaties en alledaagse taalsituaties.

### Activiteit 2 – Luisteren en bouwen.

Leerlingen achterhalen de centrale boodschap, laten hun taalkennis zien en oefenen hun luistervaardigheid in diverse contexten.

Dit geeft ze de gelegenheid om zowel competenties op het gebied van luisteren, informatie-uitwisseling en presenteren te ontwikkelen als kennis te maken met diverse onderwerpen, verhalen en alledaagse situaties.

### Activiteit 3 – Rollenspel.

Leerlingen spelen een aantal situaties na en voeren gesprekken, gebruiken taal die relevant is voor mondelinge interactie en oefenen in verschillende situaties.

Dit geeft ze de gelegenheid om competenties te ontwikkelen op het gebied van algemene conversatie, informatie-uitwisseling en algemene luistervaardigheid.

### Activiteit 4 – Verhalen vertellen.

Leerlingen bouwen een verhaal, gebruiken taal die relevant is voor het vertellen van verhalen en bespreken een aantal onderwerpen.

Dit geeft ze de gelegenheid om competenties te ontwikkelen op het gebied van discussiëren, argumenteren en presenteren. Via de verhalen maken ze kennis met verschillen in culturen en bespreken ze diverse onderwerpen in een creatief en informeel kader.

### Activiteit 5 – Informatiekloof

Leerlingen wisselen informatie uit die nodig is om een opdracht te voltooien. Ze gebruiken taal die relevant is voor informatie-uitwisseling en oefenen in het gebruik ervan in een praktische context.

Dit geeft ze de gelegenheid om zowel competenties te ontwikkelen op het gebied van informatie-uitwisseling, transacties en luistervaardigheden, als te werken met alledaagse communicatiesituaties.





### Activiteit 1. Alledaagse situatie

## Mijn schooldag

Tijd: 90 minuten

#### Leerdoelen

- Beschrijven van alledaagse routinehandelingen
- Ontwikkelen van taal met betrekking tot de schooldag
- Ontwikkelen van transactie- en beschrijvingsvaardigheden
- Presenteren van een verhaal (met ondersteuning)
- Begrijpen van culturele verschillen in alledaagse routinehandelingen

#### Het verhaal beginnen

Bouw voorafgaand aan de activiteit een model van een klaslokaal. Introduceer het onderwerp van de activiteit bij de leerlingen door ze het model te laten zien. Vraag ze te beschrijven wat ze zien, welke les er wordt gegeven, wat de leerlingen doen en wat de leerkracht doet. Lijkt dit model op een klaslokaal zoals ze dat zelf kennen? Wat is hetzelfde? Wat is anders?

#### Het verhaal bouwen

Verdeel de leerlingen in groepen van twee tot vier personen en vraag ze om hun schooldag te bouwen. Ze mogen gebruik maken van drie tot vijf bouwplaten, om verschillende momenten van de dag weer te geven. Moedig de leerlingen, terwijl ze aan het bouwen zijn, aan om de doeltaal te gebruiken en help ze reflecteren door ze vragen te stellen over hun modellen.

#### Reflecteren, delen en documenteren

Vraag elke groep om hun modellen met de klas te delen en te beschrijven wat ze hebben gebouwd. Vraag de leerlingen ook te vertellen wat er gebeurt in het klaslokaal. Wat doen de leerlingen? Wat doet de leerkracht? Vraag klasgenoten om vragen te stellen en moedig informele gesprekken aan. Vraag de leerlingen om foto's te maken van hun modellen en met StoryVisualizer een verhaal over hun schooldag te schrijven. Print de verhalen uit en hang ze op in de klas zodat je er later nog naar kunt verwijzen.

#### Differentiatie

Deze activiteit kan worden aangepast aan leerlingen met verschillende taalcompetentieniveaus door te focussen op eenvoudige zinsstructuur en voorwerpen in het klaslokaal of door te focussen op verhaalopbouw en het geven van meningen over het onderwerp.

#### Andere ideeën voor alledaagse situaties

Deze activiteit kan worden aangepast aan andere alledaagse situaties, bijvoorbeeld wakker worden, boodschappen doen, lunchen, met vrienden spelen, de bus nemen of klusjes doen.



#### TAAL BOUWEN

##### Het verhaal beginnen

Activeer reeds aanwezige taal door over het model te praten. Introduceer nieuwe taal met betrekking tot het onderwerp.

##### Het verhaal bouwen

Introduceer nieuwe taal, zowel voor als na het bouwproces. Bied ter ondersteuning de doeltaal aan in gedrukte vorm.

##### Reflecteren, delen en documenteren

Richt de aandacht van de leerlingen voorafgaand aan hun presentatie nog even op de doeltaal zodat ze deze waar mogelijk kunnen gebruiken in hun verhaal.

##### **Voortgang**

Gebruik de verhalen van de leerlingen voor hun portfolio.

### Activiteit 2. Luisteren en bouwen

## Mijn vrije tijd

 **Tijd: 45 minuten**

#### Leerdoelen

- Luisteren naar informatie over een onderwerp en deze begrijpen
- Ontwikkelen van taal met betrekking tot vrijetijdsbestedingen en het vertellen van verhalen
- Achterhalen van de centrale boodschap
- Ontwikkelen van presentatievaardigheden
- Begrijpen van culturele verschillen in alledaagse activiteiten

#### Het verhaal beginnen

Kies vóór de activiteit een verhaal waarin een vrijetijdsactiviteit wordt beschreven in taal op het niveau van de leerlingen.

Introduceer het onderwerp door de leerlingen afbeeldingen te laten zien van de belangrijkste activiteiten uit het verhaal. Vraag wat ze zien, wat er gebeurt, en of ze ooit aan soortgelijke activiteiten hebben deelgenomen.

#### Het verhaal bouwen

Leerlingen werken in tweetallen. Ze mogen drie bouwplaten gebruiken.

Lees het begin van het verhaal voor en vraag de leerlingen om dit gedeelte te bouwen op bouwplaat nummer één.

Ga, wanneer de leerlingen klaar zijn met bouwen, verder met het middelste gedeelte van het verhaal en vraag de leerlingen om dit gedeelte te bouwen op bouwplaat nummer twee.

Lees vervolgens het einde van het verhaal voor en vraag de leerlingen om dit laatste gedeelte te bouwen op bouwplaat nummer drie.

#### Reflecteren, delen en documenteren

Vraag elke groep om hun verhalen aan de klas te vertellen en bespreek de verschillen en overeenkomsten tussen de verhalen.

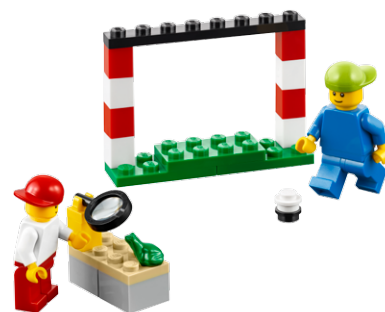
Vraag de leerlingen om foto's te maken van hun modellen en met StoryVisualizer het verhaal te schrijven. Print de verhalen uit en hang ze op in de klas zodat je er later nog naar kunt verwijzen.

#### Differentiatie

Deze activiteit kan worden aangepast aan leerlingen met verschillende taalcompetentieniveaus door te focussen op de primaire woordenschat en de tegenwoordige tijd of door te focussen op complexe zinsstructuren en tijden.

#### Andere ideeën voor luister- en bouwactiviteiten

Deze activiteit kan worden aangepast aan andere luisterscenario's, bijvoorbeeld een opdrachtinstructie, beschrijvingen van gebeurtenissen of het achterhalen van specifieke informatie.



#### TAAL BOUWEN

##### Het verhaal beginnen

Activeer reeds aanwezige taal door de activiteiten op de afbeeldingen te bespreken. Introduceer nieuwe taal die betrekking heeft op het verhaal.

##### Het verhaal bouwen

Wees er vóór het bouwen zeker van dat de leerlingen de belangrijkste taal begrijpen. Bied ter ondersteuning de doeltaal aan in gedrukte vorm.

##### Reflecteren, delen en documenteren

Richt de aandacht van de leerlingen voorafgaand aan hun presentatie nog even op de doeltaal, zodat ze deze waar mogelijk kunnen gebruiken in hun verhaal. Bied taalondersteuning aan tijdens de presentaties.

##### Voortgang

Vraag de leerlingen om hun modellen te labelen voor het evalueren van hun kennis over de beoogde woordenschat.

### Activiteit 3. Rollenspel

## Waar is de bibliotheek?

 **Tijd: 90 minuten**

#### Leerdoelen

- Deelnemen aan situaties met mondelinge interacties
- Ontwikkelen van taal met betrekking tot het vragen naar en het wijzen van de weg, ook in en rond school
- Ontwikkelen van gespreksvaardigheden en vaardigheden op het gebied van informatie-uitwisseling
- Ontwikkelen van algemene luistervaardigheden
- Begrijpen van culturele verschillen in alledaagse mondelinge interacties

#### Het verhaal beginnen

Vraag de leerlingen eerst of ze ooit in de bibliotheek zijn geweest en of ze weten waar deze is. Moedig ze aan om uit te leggen waar de bibliotheek zich bevindt. Vraag de leerlingen om na te denken over situaties waarin ze de weg zouden moeten vragen of wijzen.

#### Het verhaal bouwen

Maak tweetallen. De opdracht is dat ze iemand de weg moeten vragen naar de bibliotheek. Vraag de leerlingen om de situatie te bouwen op drie bouwplaten, bijvoorbeeld verdwaald zijn, de weg vragen en de bibliotheek vinden. Moedig de leerlingen, terwijl ze aan het bouwen zijn, aan om de doeltaal te gebruiken en bied hulp bij hun overdenkingen door ze vragen te stellen over hun modellen. Vraag de leerlingen om twee verschillende minifiguren te bouwen en de situatie na te spelen in de vorm van een rollenspel met gebruik van de beoogde woordenschat.

#### Reflecteren, delen en documenteren

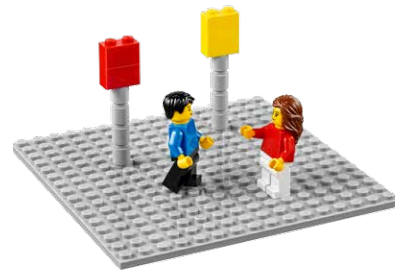
Elke groep presenteert hun rollenspel en modellen aan de klas. Als de tijd het toelaat, kunnen de rollenspelen worden herhaald in andere tweetallen. Vraag de leerlingen om foto's te maken van hun modellen en het script van het rollenspel te schrijven in StoryVisualizer.

#### Differentiatie

Deze activiteit kan worden aangepast aan leerlingen met verschillende taalcompetentieniveaus door de leerlingen een voorbeeld te geven van een rollenspel ter ondersteuning van het bouwen en presenteren of door te focussen op zinsstructuren voor het stellen en beantwoorden van vragen.

#### Andere ideeën voor rollenspelen

De activiteiten kunnen worden aangepast aan andere verhalen, bijvoorbeeld winkelen, informatie vragen, naar een restaurant gaan of een telefoongesprek voeren.



#### TAAL BOUWEN

##### Het verhaal beginnen

Activeer reeds aanwezige taal door leerlingen te vragen naar hun ervaringen. Introduceer en maak een lijst van de beoogde woordenschat.

##### Het verhaal bouwen

Bedenk zinsstructuren die gebruikt worden bij het vragen naar en wijzen van de weg. Bied ter ondersteuning de doeltaal aan in gedrukte vorm.

##### Reflecteren, delen en documenteren

Richt de aandacht van de leerlingen voorafgaand aan hun rollenspel nog even op de doeltaal, zodat ze deze waar mogelijk kunnen gebruiken in het samenspel. Bied taalondersteuning aan tijdens de presentaties.

##### Voortgang

Vraag de leerlingen om hun rollenspel op te nemen, zichzelf terug te luisteren en iets te benoemen wat ze goed deden.





### Activiteit 4. Verhalen vertellen

## De drie wensen

**Tijd: 90 minuten**

#### Leerdoelen

- Bouwen van een verhaal met een begin, een midden en een einde
- Ontwikkelen van taal met betrekking tot verhalen en sprookjes
- Bespreken en beargumenteren van keuzes
- Presenteren van een verhaal (met ondersteuning)
- Uiten van gedachten en gevoelens via het vertellen van verhalen

#### Het verhaal beginnen

Introduceer de activiteit door het begin van het verhaal te vertellen.

*Er waren eens een jongen en een meisje die in het bos speelden. Het was zonnig en warm. Ze waren blij. ineens zagen ze een kleine kikker. De kikker riep: "Help mij! Help mij! Als jullie me helpen, mogen jullie drie wensen doen."*

Bespreek samen het begin van het verhaal en hoe de kinderen uit het verhaal zich zouden kunnen voelen. Vraag de leerlingen ideeën aan te dragen over hoe het verhaal verder zou kunnen gaan.

#### Het verhaal bouwen

Verdeel de leerlingen in groepjes van twee tot vier personen en vraag ze om het verhaal te bouwen op drie bouwplaten. Moedig de leerlingen, terwijl ze aan het bouwen zijn, aan om de doeltaal te gebruiken en bied hulp bij hun overdenkingen door ze vragen te stellen over hun modellen.

#### Reflecteren, delen en documenteren

Geef de leerlingen tijd om een presentatie van hun verhaal voor te bereiden.

Vraag elke groep om hun verhalen met de klas te delen. Zorg voor voldoende tijd voor vragen en antwoorden.

Vraag de leerlingen om foto's te maken van hun modellen en met StoryVisualizer het verhaal te schrijven. Print de verhalen uit en hang ze op in de klas zodat je er later nog naar kunt verwijzen.

#### Differentiatie

Deze activiteit kan worden aangepast aan leerlingen met verschillende taalcompetentieniveaus door te focussen op de primaire woordenschat en te voorzien in eenvoudige hulpzinnen of door te focussen op complexere verhalen, taal en tijden.

#### Andere ideeën voor het vertellen van verhalen

Deze activiteit kan ook worden toegepast op andere verhalen, bijvoorbeeld bekende sprookjes, avontuurlijke verhalen, fantasie of verhalen over alledaagse situaties.



#### TAAL BOUWEN

##### Het verhaal beginnen

Activeer reeds aanwezige taal door de titel van het verhaal te bespreken en de leerlingen te vragen wat zij denken dat er gaat gebeuren.

Wees er zeker van dat de leerlingen de belangrijkste taal in het verhaal begrijpen.

##### Het verhaal bouwen

Bedenk woordenschat die betrekking heeft op het verhaal en introduceer nieuwe taal. Bied ter ondersteuning de doeltaal aan in gedrukte vorm.

##### Reflecteren, delen en documenteren

Richt de aandacht van de leerlingen voorafgaand aan hun presentatie nog even op de doeltaal, zodat ze deze waar mogelijk kunnen gebruiken in het vertellen van hun verhaal. Bied taalondersteuning aan tijdens de presentaties.

##### **Voortgang**

Besteed aandacht aan de kennis van de leerlingen over de structuur en kenmerken van verhalen terwijl ze aan het bouwen zijn.



### Activiteit 5. Informatiekloof

## Mijn huis

Tijd: 45 minuten

#### Leerdoelen

- Begrijpen van alledaagse communicatiesituaties
- Ontwikkelen van taal met betrekking tot thuis en het stellen en beantwoorden van vragen
- Deelnemen aan situaties waarin informatie wordt uitgewisseld
- Ontwikkelen van transactie- en informatie-uitwisselingsvaardigheden
- Ontwikkelen van algemene luistervaardigheden

#### Het verhaal beginnen

Introduceer het onderwerp bij de leerlingen door ze een lijst te geven met woorden die betrekking hebben op thuis. Vraag welke woorden ze kennen en wat zij denken dat het onderwerp is. Vraag de leerlingen om na te denken over andere woorden die met dit onderwerp te maken hebben.

#### Het verhaal bouwen

Maak tweetallen en vraag elk tweetal om twee identieke scènes te bouwen van een huis, bijvoorbeeld het model van een slaapkamer. Zet de leerlingen met de rug tegen elkaar zodat ze elkaars modellen niet kunnen zien. Vraag leerling A om drie dingen in het model te wijzigen en vraag daarna leerling B om met behulp van vragen uit te vinden welke wijzigingen er zijn aangebracht. Herhaal de activiteit door de rollen om te draaien.

#### Reflecteren, delen en documenteren

Vraag elk tweetal om hun modellen aan de klas te presenteren en de overeenkomsten en verschillen te bespreken.

Vraag de leerlingen om hun modellen te labelen, door op kleine briefjes de woorden op te schrijven die horen bij de voorwerpen die er te zien zijn. Print de verhalen uit en hang ze op in de klas, zodat je er later nog op terug kunt komen.

#### Differentiatie

Deze activiteit kan worden aangepast aan leerlingen met verschillende taalcompetentieniveaus door de beoogde woordenschat te richten op woorden die in deze context vaak worden gebruikt en leerlingen standaardvragen en -antwoorden te geven. Een andere optie is om samengestelde woorden in de beoogde woordenschat op te nemen en verwachtingen te verwoorden voor het gebruik van volledige zinsstructuren.

#### Andere ideeën voor informatiekloofactiviteiten

De activiteit kan ook gaan over de positie van de meubels in de ruimte, de plek van voorwerpen of de kleuren ervan. Ook kan een andere context gekozen worden, zoals school, supermarkt of speeltuin.



#### TAAL BOUWEN

##### Het verhaal beginnen

Zorg voor een woordenschatlijst en wees er zeker van dat de leerlingen de beoogde woordenschat kennen. Activeer reeds aanwezige taal door het onderwerp te bespreken.

##### Het verhaal bouwen

Introduceer zinsconstructies voor vragen en antwoorden. Bied ter ondersteuning de doeltaal aan in gedrukte vorm.

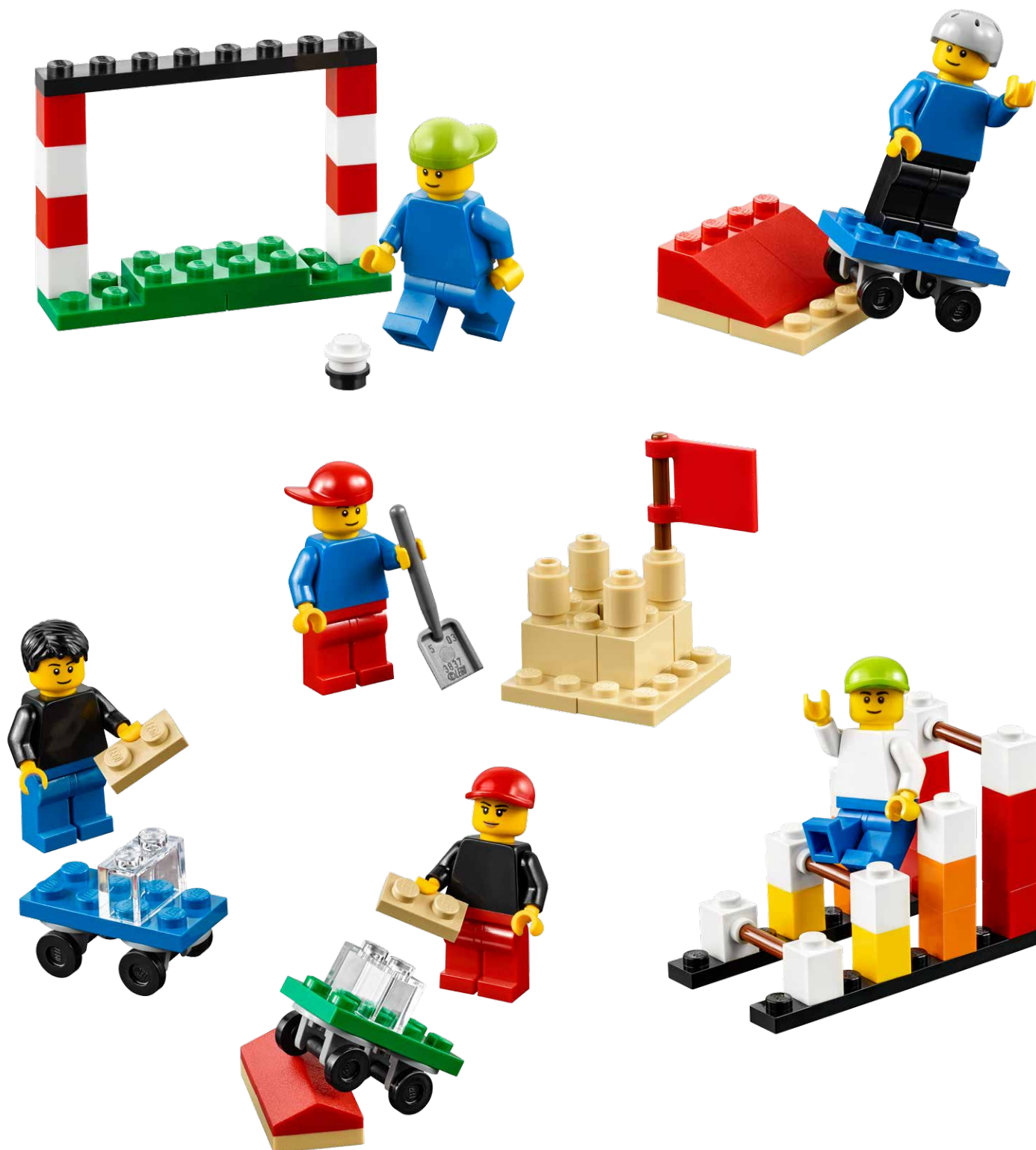
##### Reflecteren, delen en documenteren

Richt de aandacht van de leerlingen voorafgaand aan hun presentatie nog even op de doeltaal, zodat ze deze waar mogelijk kunnen gebruiken in het vertellen van hun verhaal. Bied taalondersteuning aan tijdens de presentaties.

##### Voortgang

Vraag de leerlingen om opnieuw naar de woordenlijst te kijken en de nieuwe woorden die ze hebben geleerd toe te voegen.

De constructopedia bevat afbeeldingen van simpele modellen. Deze kunnen gebruikt worden om de leerlingen te inspireren, hun creativiteit te stimuleren en als ideeën voor modellen en verhalen.









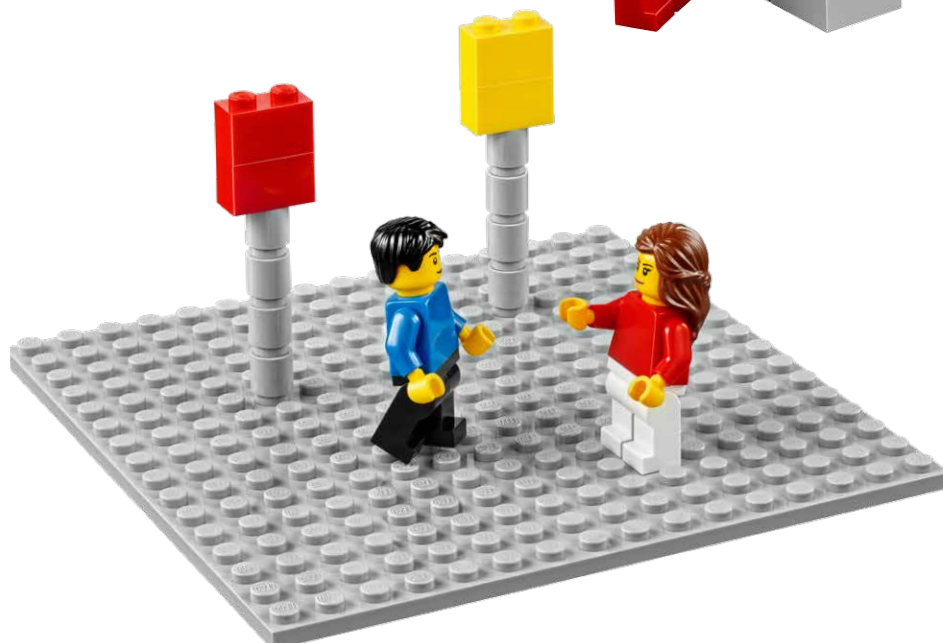
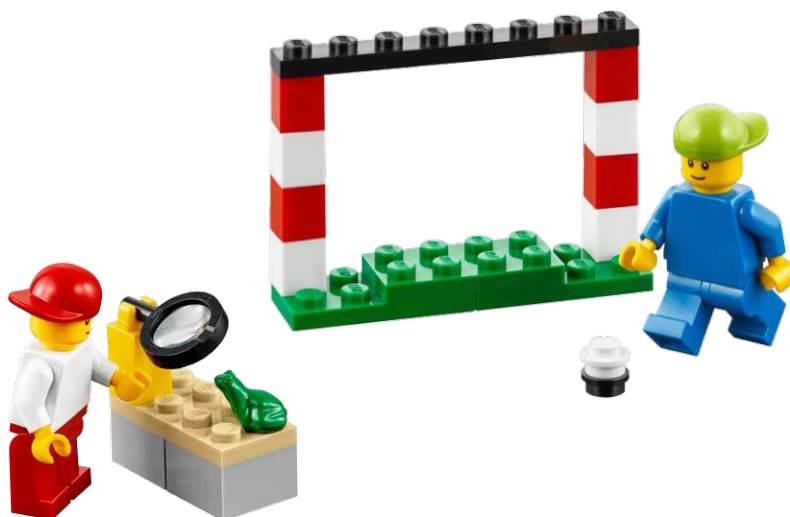


Deze modellen zijn bedoeld als bouwvoorbeelden bij de vijf sleutelactiviteiten.



Activiteit 1.  
Alledaagse situatie  
Mijn schooldag.  
Pagina 6

Activiteit 2.  
Luisteren en bouwen  
Mijn vrije tijd  
Pagina 7



Activiteit 3.  
Rollenspel  
Waar is de bibliotheek?  
Pagina 8



Activiteit 4.  
Verhalen vertellen  
De drie wensen  
Pagina 9

Activiteit 5.  
Informatiekloof  
Mijn huis  
Pagina 10



### 1.1 Snel aan de slag

Dit is een kleine inleiding bij het algemene StoryStarter-product waarop de sleutelactiviteiten bij tweedetaalverwerving zijn gebaseerd.

#### Voor wie is het materiaal?

StoryStarter is ontwikkeld voor basisschoolleerlingen van groep 3 tot en met groep 8.

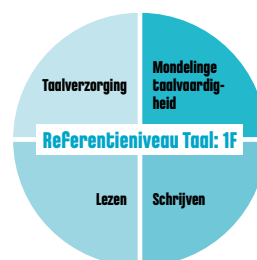
#### Wat is het doel?

Met StoryStarter werk je aan de leerdoelen beschreven in het referentiekader Taal, niveau 1F. Daarnaast is StoryStarter gericht op het ontwikkelen van de 21e-eeuwse vaardigheden. Vaardigheden die kinderen nodig hebben om zich te kunnen redden in een snel veranderende samenleving. Creativiteit, kritisch denken, probleemoplossingsvaardigheden, communiceren, samenwerken, digitale geletterdheid, sociale en culturele vaardigheden en zelfregulering zijn van groot belang om in de toekomst zelf ook mee vorm te kunnen geven aan de wereld.

StoryStarter is een uniek, creatief leermiddel dat leerlingen op een natuurlijke manier ervaring op laat doen in het bedenken, vertellen en schrijven van hun eigen verhaal. Het stimuleert spreken, luisteren, lezen, schrijven en een goede taalverzorging. StoryStarter maakt dat kinderen gemotiveerd en actief betrokken zijn. Het stimuleert ze om hun fantasie te gebruiken om naast de verhalen over alledaagse dingen die ze meemaken ook zelf verhalen te bedenken. Leerlingen gaan samen met andere kinderen actief aan de slag met het maken van een storyboard, het uitwerken van karakters, scènes en dialogen. Dit resulteert uiteindelijk in een verhaal dat ze kunnen vertellen of op verschillende manieren kunnen vormgeven op papier of digitaal, in tekst of in beelden.

De leeromgeving kan, zoals Passend Onderwijs vraagt, eenvoudig gepersonaliseerd worden om aan de leerbehoefte van iedere leerling te beantwoorden. Niet alle kinderen hoeven tegelijkertijd op dezelfde manier en met dezelfde opdracht bezig te zijn. Als leerkracht heb je een begeleidende rol, maar geef je wel duidelijke opdrachten. Leerlingen worden gestimuleerd om samen te werken en ideeën, concepten en ervaringen uit te wisselen.

StoryStarter is ontwikkeld voor het taalonderwijs, maar kan ook heel goed ingezet worden bij andere vakgebieden, om bijvoorbeeld onderwerpen uit wereldoriëntatie te verbeelden en zo te verduidelijken of te verwerken.



<http://curriculumvande toekomst.slo.nl/21e-eeuwse-vaardigheden/>



## Wat is StoryStarter?

De 45100 StoryStarter basisset bestaat uit een set LEGO® onderdelen verpakt in een stevige kist met twee lades om de onderdelen te sorteren. In de set vind je een stickerblad en een onderdelenoverzicht, te gebruiken als checklist om de set compleet te houden. Met één set kunnen maximaal vijf leerlingen samen hun verhaal uitwerken en in beeld brengen.

De StoryStarter basisset bevat daarnaast natuurlijk dit leer-en inspiratieboek en de StoryVisualizer software.

## StoryStarter basisset

De StoryStarter basisset bestaat uit een verzameling van 1144 zorgvuldig gekozen LEGO onderdelen, waaronder diverse personages, dieren, accessoires, beeldende elementen, basisblokken en bouwplaten waarmee tot vijf scènes kunnen worden gebouwd en een extra bouwplaat waarmee de StoryStarter draaischijf gemaakt kan worden.

De set bevat ook twee onderdelenlades die zijn opgedeeld in verschillende vakken, zodat de losse onderdelen in categorieën kunnen worden ingedeeld. De vakken zijn ontworpen om structuur te geven aan het proces van verhalen creëren. Onderdelen kunnen op veel verschillende manieren worden geordend; er is geen goede of foute manier. Je kunt ze dus ordenen zoals aangegeven in onderstaande richtlijnen of volgens je eigen systeem.

### Personages (Geel)

Deze vakken kunnen gebruikt worden voor dieren en voor onderdelen van personages, zoals hoofden, bovenlichamen, benen, haar en hoofddeksels.

### Attributen (Blauw)

Deze vakken kunnen gebruikt worden voor voorwerpen die personages kunnen vasthouden zoals etenswaren gereedschappen, vuur, water, kristal en andere elementen. Het kan ook gebruikt worden voor beeldende elementen zoals kettingen, wielonderdelen, dozen en vlaggen.

### Omgeving (Groen)

Deze vakken kunnen gebruikt worden voor een selectie van basis LEGO stenen, geschikt om bomen, struiken, bloemen en planten uit te beelden in scènes en scenario's.

### Details (Rood)

Deze vakken kunnen gebruikt worden voor een mix van kleinere elementen om details aan te brengen in scenario's.

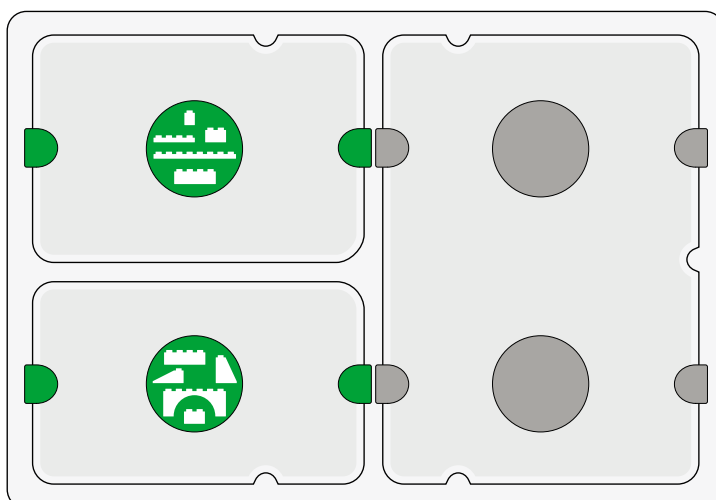
### Scènes (Grijs)

Dit vak kan gebruikt worden om de bouwplaten op te bergen. Daarnaast kunnen de onderdelen en de bouwplaat voor het bouwen van de StoryStarter draaischijf hierin worden opgeborgen. Scènes worden aangeduid als 'scènestructuren'. Elke scènestructuur wordt gebouwd op één bouwplaat. Een StoryStarter verhaal kan bestaan uit één tot vijf scènestructuren.





**Snel beginnen**  
**1**





## De draaischijf

Een unieke draaischijf met vier draaikaarten (twee kaarten met afbeeldingen aan beide zijdes) geeft richting aan de keuzes die leerlingen moeten maken bij het begin van een verhaal. Wie spelen er mee in het verhaal? Waar speelt het verhaal zich af? Wanneer gebeurde het? Door gebruik van de draaischijf worden een aantal antwoorden op deze vragen aangereikt bij het begin, wat de drempel om te beginnen verlaagt. De leerlingen worden uitgedaagd om met wat ze aangereikt hebben gekregen vervolgens creatief aan de slag te gaan.

De vier draaikaarten zijn:

### Draaikaart Categorie

Deze draaikaart maakt het gemakkelijk om snel van start te gaan. Leerlingen draaien de draaischijf en kiezen een element uit de kleurcategorie die de draaischijf aanwijst:

- Groen voor omgeving
- Geel voor personages (leerlingen mogen een compleet personage of dier uitkiezen)
- Blauw voor attributen (leerlingen mogen een compleet voorwerp kiezen, zoals een vlag én de bijbehorende vlaggenmast)
- Rood voor kleinere elementen om details aan te brengen

### Draaikaart Omgeving

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

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

### Draaikaart Tijd

Deze draaikaart bepaalt wanneer het verhaal plaatsvindt:

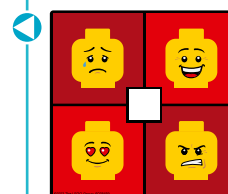
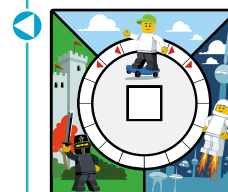
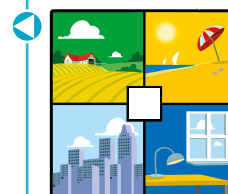
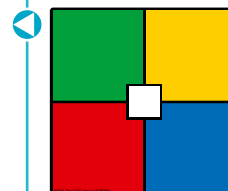
- Groen voor verleden
- Lichtblauw voor heden
- Donderblauw voor toekomst

### Draaikaart Stemming

Deze draaikaart kan gebruikt worden om te kiezen hoe de personages zich voelen. Dit bepaalt de sfeer van het verhaal. Gebruik de draaischijf om de stemming te bepalen:

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

Leerlingen en leerkrachten kunnen natuurlijk ook naar eigen idee zelf draaikaarten maken.



Bouw samen met de leerlingen de draaischijf op volgens de instructie op de volgende bladzijde.

