




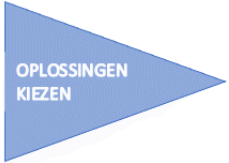




STEAM-STORY - De weg kwijt	
Leeftijdsgroep	<input type="checkbox"/> 1 ^{de} graad lager (6-8 jaar)
Tijdsduur	Meerdere dagdelen
Doelen/Vaardigheden eigen aan de context	(De leerlingen kunnen ...) <ul style="list-style-type: none"> - een verhaal aandachtig beluisteren (ondersteund door grafische weergave), - een vervolg tekenen op een beluisterd verhaal, - een probleem afbakenen, - vaardigheden aangereikt door de leerkracht toepassen bij het kiezen van een consensus, - een oplossing realiseren voor het geselecteerde probleem, - in een kleine groep een gemeenschappelijk probleem aanpakken.
Korte samenvatting van de activiteit	
Door samen allerlei oplossingen te bedenken en maken voor de verdwaalde kat Harry verzinnen de kinderen zelf het vervolg van het verhaal 'Een huis voor Harry' (Timmers, 2017).	

CONTEXT	
Motivatie	<p>Onze scholen zijn een vaak een smeltkroes van verschillende culturen en talen. Met deze activiteit proberen we een hogere betrokkenheid te realiseren bij de kinderen, ook degene die aan het begin van hun lagere schooltijd talig minder sterk zijn voor de Nederlandse taal. We trachten rekening te houden met 'culturele responsiviteit' en te kiezen voor een verhaal dat relevant is voor kinderen met diverse culturele achtergronden.</p> <p>Het verhaal 'Een huis voor Harry' (Timmers, 2017) is universeel. In de hele wereld komen katten voor, in bijna alle gevallen zijn het huisdieren. Ook het probleem, Harry is verdwaald, is herkenbaar voor alle kinderen.</p> <p>Kinderen kunnen zelf een oplossing aanbrengen en deze ook effectief uitwerken. Op die manier geven de kinderen zelf verder vorm aan het verhaal over Harry.</p>
	

DOELEN	
Eindtermen	<p>Taal</p> <p>ET taal 1.9: De leerlingen kunnen (verwerkingsniveau = beoordelen) op basis van, hetzij de eigen mening, hetzij informatie uit andere bronnen, de informatie beoordelen die voorkomt in: een gesprek met bekende leeftijdgenoten.</p> <p>ET taal 2.6: De leerlingen kunnen (verwerkingsniveau = structureren) het gepaste taalregister hanteren als ze: van een behandeld onderwerp of een beleefd voorval een verbale/non-verbale interpretatie brengen, die begrepen wordt door leeftijdgenoten.</p> <p>ET taal 4.8: De leerlingen ontwikkelen bij het realiseren van de eindtermen voor spreken, luisteren, lezen en schrijven de volgende attitudes: - plezier in luisteren, spreken, lezen en schrijven;</p>
	<p>Wereldoriëntatie – wetenschappen en techniek</p> <p>ET WT 2.9: De leerlingen kunnen een probleem, ontstaan vanuit een behoefte, technisch oplossen door verschillende stappen van het technisch proces te doorlopen.</p> <p>ET WT 2.12: De leerlingen kunnen keuzen maken bij het gebruik of realiseren van een technisch systeem, rekening houdend met de behoefte, met de vereisten en met de beschikbare hulpmiddelen.</p>
	<p>Leergebied overschrijdend – sociale vaardigheden</p> <p>LOET SV 1.5: De leerlingen kunnen bij groepstaken leiding geven en onder leiding van een medeleerling meewerken.</p> <p>LOET SV 1.6: De leerlingen kunnen kritisch zijn en een eigen mening formuleren.</p>
	<p>Muzische vorming</p> <p>ET MV 6.4°: De leerlingen kunnen vertrouwen op hun eigen expressiemogelijkheden en durven hun creatieve uitingen tonen.</p>
METHODE & ORGANISATIE	
Materiaal	<p>Per groep van 4:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tekenpapier • Kleur- en schrijfgerief • Post-it's/strookjes papier/... • 2 sorteerfiches (zie downloads) <div style="display: flex; justify-content: center; gap: 10px;"> <div style="text-align: center;"> <p><small>Uitvoerbaar</small></p>  </div> <div style="text-align: center;"> <p><small>Niet-uitvoerbaar</small></p>  </div> <div style="text-align: center;"> <p><small>OK</small></p>  </div> <div style="text-align: center;"> <p><small>Wow!</small></p>  </div> </div> <ul style="list-style-type: none"> • 5 knickers/blokjes/... • Karton, kleefband, plastic, lijm, eigen meegebracht kosteloos materiaal, ... (afhankelijk van de gekozen oplossingen/uitwerkingen) <p>Per klas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Boek of 4 prenten (eerste 4 pagina's van het verhaal) • Materialen voor de verteltafel (speelgoedhuis, kat Harry en eventueel vlinder Vera (knuffel, karton, ...), ...). • Kat Harry (bv. knuffel)

<p>Beschrijving van de activiteit (inclusief coaching)</p> <p>Aandachtspunten meertaligheid [materialen]</p> <p>CONTEXT</p> <p>Visualisering (context) Inhoudswoorden [boek/4 prenten]</p> <p>Visualisering (eigen ideeën) MV - beeld [tekenpapier en kleurgerief]</p> <p>PROBLEEM</p> <p>Interactie m.b.v. visualisering Taalstimulerende interacties (bv. acties verwoorden) Inhoudswoorden</p> <p>OPLOSSINGEN BEDENKEN</p> <p>Betekenisvol via context Interactie (ook thuistaal) en samenwerking m.b.v. visualisering/beleving Niet juist of fout > dialoog</p>	<p>Inleiding</p> <p>“Vandaag heb ik een boek voor jullie meegebracht dat we samen gaan beluisteren.” (of enkele prenten)</p>  <p>-Lees tot de kiosk. -Bespreek elke afbeelding, laat leerlingen vertellen wat ze zien, wijs dit ook aan in het prentenboek (doe dit ook bij de kaft). Laat hen verwoorden hoe het verhaal verder gaat en keer na een paar bladzijden telkens even terug op wat er al gebeurd is. Gebruik telkens dezelfde woordenschat (kat, huis, straat, vlinder, ...).</p> <p>Fase 1: Teken het verdere verloop van het verhaal.</p> <p>“Stopt het verhaaltje hier...?” Natuurlijk niet, maar wat zou er nu gebeuren? -De kinderen gaan naar hun plaats terug en tekenen individueel het verdere verloop van het verhaal. -Zeg dat het niet zo belangrijk is hoe de kat er precies uitziet, maar wel dat je kan zien wat er precies gebeurt. We keren straks terug naar de kring en iedereen kan zijn idee vertellen of tonen. -Ze krijgen hiervoor 10 minuten. Beperk de tijd om de creativiteit van de kinderen te stimuleren.</p> <p>Fase 2: Het probleem afbakenen. Bespreken tekeningen.</p> <p>-Iedere leerling mag zijn tekening tonen of bespreken. -De andere leerlingen en/of de leerkracht kan extra vraagjes stellen. -Besteed aandacht aan woordenschat (kat, huis, straat, vlinder, ...). Voorafgaand/alternatief: je houdt ‘museum’. Alle tekeningen blijven op tafel liggen, alle kinderen mogen rondwandelen in de klas en de tekeningen van anderen gaan bekijken. Voorwaarde: er wordt niet gepraat, gelachen, ...</p> <p>We kunnen besluiten dat Harry verdwaald is. Maar wat nu?</p> <p>Fase 3: In groepjes een oplossing bedenken.</p> <p>-In groepjes van 4 leerlingen wordt gebrainstormd over hoe het probleem van Harry kan worden opgelost. Dit gebeurt best in heterogene groepen, thuistaal mag gebruikt worden. -De leerkracht speelt hierin een belangrijke rol. Probeer door te vragen, heb aandacht voor alle leden van de groep. De leerkracht is neutraal en stuurt nog niet in een bepaalde richting. Minder taalvaardige kinderen worden op die manier ook gehoord. -Volgende methodiek kan helpen om de kinderen te ondersteunen om oplossingen te bedenken, en om erover te waken dat alle kinderen inbreng hebben in het groepswerk:</p>
--	--

<p>MV - drama</p> <p>[per groep: schrijfgereef, strookjes papier/post-it's/...]</p>  <p>OPLOSSINGEN KIEZEN</p> <p>Betekenisvol via context</p> <p>Interactie (ook thuistaal) en samenwerking m.b.v. visualisering</p> <p>Niet juist of fout > dialoog</p> <p>Taalstimulerende interacties (bv. acties verwoorden)</p> <p>[per groep: 2 sorteerfiches, 5 knikkers/blokjes/...; per klas: 4 groepeeringskaarten]</p>	<p>De leerlingen spelen de situatie/het probleem na, eventueel met behulp van materialen. Minimum 1 leerling observeert het spel van de medeleerlingen. Op basis van deze beleving en observatie bedenken de leerlingen een mogelijk vervolg en dus oplossing voor Harry.</p> <p>-De leerlingen maken hun verschillende oplossingen duidelijk m.b.v. woorden, tekeningen, ... 1 oplossing per blad papier, post-it, ... (zie volgende fase). Alle oplossingen zijn mogelijk in deze fase!</p> <p>Fase 4: Eén oplossing kiezen.</p> <p>4.1</p> <p>-Ieder groepje wordt nu gevraagd om 1 oplossing te kiezen die ze verder willen uitwerken. Kiezen uit meerdere oplossingen is moeilijk, zeker als je achter je eigen oplossing staat en die dan dreigt te zien verdwijnen. Volgende methodiek kan helpen om op een doordachte manier te kiezen:</p> <p>De leerlingen sorteren de oplossingen in 2 groepen: uitvoerbaar versus niet-uitvoerbaar. De uitvoerbare oplossingen delen ze vervolgens nog eens op in twee groepen: wow! en ok... (zie 2 sorteerfiches als ondersteuning)</p> <p>4.2</p> <p>-De klasgroep komt weer samen, elk groepje stelt zijn gekozen oplossing voor binnen een beperkte tijd (bv. 5').</p> <p>-De kinderen kunnen elkaar vragen stellen, bijkomende ideeën aanreiken, ...</p> <p>Eventueel 4.3</p> <p>-Klassikaal kan één oplossing gekozen worden uit de oplossingen van de verschillende groepjes.</p> <p>Volgende methodiek kan hierbij helpen:</p> <p>Ieder groepje leerlingen krijgt vijf knikkers/blokjes/... die ze via onderling overleg verdelen over de verschillende oplossingen (met uitzondering van de eigen oplossing). De oplossing met de meeste knikkers/blokjes/... wordt gekozen om verder uit te werken.</p>
 <p>OPLOSSING UITWERKEN</p>  <p>OPLOSSING REALISEREN</p> <p>Betekenisvol via context</p> <p>Interactie (ook thuistaal) en samenwerking m.b.v. visualisering</p> <p>Niet juist of fout > dialoog</p> <p>[afhankelijk van de gekozen oplossing(en)]</p>	<p>Fase 5: De gekozen oplossing uitwerken.</p> <p>-In hun groepje bedenken de kinderen een plan om de oplossing uit te werken (hoe gaan ze de oplossing vormgeven, wat hebben ze hiervoor nodig, ...). Ze kunnen dit visueel maken via een gezamenlijke ontwerptekening.</p> <p>-Op basis van hun plan gaan de kinderen vervolgens aan de slag om hun oplossing te realiseren.</p> <hr/> <p>Mogelijke oplossingen/uitwerkingen:</p> <p>-Zoekactie: Een poster ontwerpen om Harry te vinden (als baasje). Hoe zorg je ervoor dat Harry herkend kan worden? Hoe kunnen jullie zo snel mogelijk zoveel mogelijk posters maken? ...</p> <p>-Nieuw huis: Met eenvoudige materialen (karton, kleefband, plastic, lijm, ...) een huisje bouwen dat aan een aantal vooropgestelde criteria moet voldoen (een deur, waterdicht, groot genoeg, zacht, ...).</p> <p>-Terug thuis: Een manier bedenken om Harry te helpen om de weg terug te vinden naar huis. Een uitkijktoren bouwen met eenvoudige materialen. Of kan je zelf een (schat)kaart maken? Kan je met een eenvoudige beschrijving alle kinderen van de klas naar een bepaalde plek leiden? Kan je keitjes gebruiken? Bordjes?</p> <p>-Carte blanche: Allerlei andere oplossingen</p>

