



Navigeren met Sinbad

Richtlijnen voor het organiseren van (informele)
werkgroepen en/of collegiale uitwisseling



Inhoud

Inleiding.....	2
Een werkgroep en praktijksessies voorbereiden	3
Algemene aanbevelingen	4
Geef ons feedback.....	12
Gecertificeerde cursus + Workshops.....	12
Appendix.....	13
Werkblad	14



Inleiding

Beste collega,

Misschien wil je een informele storytelling werkgroep met collega's organiseren, in je eigen kleuterschool of basisschool of met een andere groep geïnteresseerden in jouw (onderwijs)omgeving. Het SINBAD team heeft een e-cursus ontwikkeld die je óf eerst zelf óf samen met collega's kunt doorlopen en daarna in de praktijk kunt uitproberen.

De onderstaande richtlijnen zijn de eerste stappen om je op weg te helpen.

SINBAD wil hiermee een nieuwe leermethode aanbieden om competentieverwerving en competentieontwikkeling te bevorderen. Het kan zijn dat sommige pedagogische en didactische aspecten nieuw zijn voor jou en je collega's. De richtlijnen geven je alvast een idee en de e-cursus is een vriendelijke gids door al het nieuwe.

Werkblad

We hebben een werkblad voorbereid (zie appendix) waarmee je een en ander kunt uitproberen nadat je de suggesties van de richtlijnen hebt gevolgd.

Succes en veel plezier!

Het SINBAD team

+++++



Een werkgroep en praktijksessies voorbereiden

a. Deelnemers kiezen en verwelkomen

Welke groep je ook wilt organiseren, wij adviseren om deelnemers met een vergelijkbare achtergrond te kiezen (zoals kleuterleidsters, basisschoollerares, voorleesouders, vrijwilligers, etc.). Zo kun je bij je sessie enigszins bij hun achtergrond en behoeften laten aansluiten.

Stuur ze een welkomst-mail waarin je jezelf voorstelt met een *appetizer* fragment van een verhaal dat je aan het begin van de sessie aan ze zou willen vertellen. Geef het een persoonlijke noot (“Dit is een verhaal dat mij sinds mijn jeugd is bijgebleven...”).

Nodig ze uit om een favoriet verhaal voor te bereiden en/of mee te nemen naar de sessie, een verhaal dat ze bij voorkeur uit het hoofd kunnen vertellen. Vertel dat hun verhaal ook deel zal uitmaken van de sessie.

Het aantal deelnemers zou bij voorkeur niet groter moeten zijn dan vijftien om passend aandacht te kunnen geven, en om voor iedereen genoeg gelegenheid te kunnen bieden om gehoord te worden. En dat gedurende en ook na de activiteiten / oefeningen die we in deze richtlijnen en de e-cursus voorstellen.

b. De werkgroep-omgeving voorbereiden

Gebruik een grote ruimte – bij voorkeur een neutrale omgeving, misschien beter niet de school of een kantoor. Het is beter om een ‘derde ruimte’ te vinden waar mensen zich op hun gemak voelen. De ruimte moet groot genoeg zijn om stoelen in een grote kring neer te zetten en ook groot genoeg om mensen in groepen te kunnen laten werken zonder door anderen te worden afgeleid.

Een vergaderzaal- of klaslokaal-opzet zou een verkeerde stemming kunnen oproepen. De eerste zal mensen stiekem hun smartphones laten gebruiken, de tweede geeft de gelegenheid om zich achter anderen te verstoppen... Een cirkel of kring verhoogt de kans op continu (oog)contact met anderen.

De ruimte zou op zijn minst een lege wand hebben om tekeningen, post-it's etc. op te hangen. Dat maakt de ruimte dan ook kleurrijker en inspirerender.



Bereid voldoende materialen voor: (Kleur)stiften, papier, post-it's, plakband enzovoorts.

Zorg ervoor dat er genoeg drinken is (Koffie, thee, frisdrank en water) en bied ook kleine snacks / koekjes aan zodat de deelnemers zich welkom voelen.

c. De lengte van de sessie en de activiteiten

Afhankelijk van de informatie die je wilt geven en de activiteiten / oefeningen, adviseren we om minstens een dagdeel (4 uren), maar bij voorkeur 6 uur per sessie te besteden. Een alternatief kan zijn om de sessie(s) in delen van 2 uren per week op te splitsen.

Vergeet niet om regelmatig een (koffie/thee) pauze in te lassen om de deelnemers de kans te geven informatie of een oefening te verwerken en wat frisse lucht te halen.

d. Jezelf op een sessie voorbereiden

Wanneer je zelf verhalen wilt vertellen (om je collega's 'op te warmen' of om ze als voorbeelden te gebruiken), probeer ze eerst thuis uit of met een kleine groep. Vraag om feedback, misschien moet je enkele verhalen / activiteiten voor je doelstellingen vervangen. Kijk ook naar de voorbeelden die we in de [e-cursus](#) en het [lespakket](#) aanbieden.

Je welkomstverhaal zou idealiter één of meer (EU) competenties moeten bevatten. We hebben ook een grote [keuze aan verhalen](#) op onze website.

Algemene aanbevelingen

Begin na een langere pauze (bijvoorbeeld lunch) met een *energizer* of een andere ijsbreker om het (storytelling) plezier en de aandacht terug te winnen. Je vindt aan het einde van deze richtlijnen enkele weblinks daarvoor.

Wanneer jouw deelnemers verhalen hebben voorbereid en daarna vertellen, nodig de groep uit om voor elk verhaal te applaudiseren.



Als je meerdere sessies hebt gepland, vraag je collega's om wat huiswerk te doen, zoals bijvoorbeeld delen uit de e-cursus te oefenen (bijvoorbeeld hoe je een verhaal vertelt of een verhaal maakt).

De praktijksessie

a. Het begin van de sessie

Vraag alle deelnemers om hun individuele verwachtingen van deze sessie in één of twee zinnen op een post-it te schrijven. Laat ze die tekst aan de groep vertellen en daarna op de muur plakken. Het kan je aan het einde van de dag bij het evalueren helpen, en het kan je helpen bij het voorbereiden en eventueel aanpassen van andere sessies.

Portret-cirkel, een ijsbreker

Dit is een opener die vertrouwen genereert en de groep in een 'story'-stemming brengt. Nodig de groep uit om een binnencirkel te vormen (die naar buiten kijkt) en een buitencirkel (die naar binnen kijkt). Zorg ervoor dat iedereen een partner voor zich heeft. Geef iedereen A4 vellen en een kleurstift. Houd de tijd goed in de gaten!

1e ronde: Laat iedereen van de ander een 10-secondenportret tekenen en daarna de naam van de ander bij het portret schrijven. Schrijf dan een vraag op die je aan de ander hebt (dus niet de vraag hardop stellen!). Wissel de tekeningen uit.

2^e ronde: Iedereen schuift met de klok mee naar de volgende persoon. Dan dezelfde handeling als in de eerste ronde.

3^e ronde: Iedereen schuift met de klok mee naar de volgende persoon. Dan dezelfde handeling als in de eerste ronde.

Na de derde ronde zou iedereen drie tekeningen van hem-/haarzelf moeten hebben. Een ieder kiest een tekening of tekst die hem het meest aanspreekt (soms is dat op één vel). Ieder houdt dus **één** vel over als hij/zij weer in de kring plaatsneemt.



Daarna zegt iedereen om de beurt zijn naam en waarom hij/zij dit portret of de vraag heeft gekozen. Het zal méér over de persoon onthullen dan gewoon te zeggen 'wat' iemand is.

Dit is één ijsbreker. Misschien weet je elf nog meer van deze *energizers*. Zo niet, kijk dan in de appendix, we hebben weblinks naar méér.

b. Jouw verhaal

Vertel het verhaal dat je hebt voorbereid en vraag de groep welke competenties zij erin zien. Je kunt hun antwoorden op een flipover of whiteboard noteren.

c. De EU sleutelcompetenties

Introduceer de EU sleutelcompetenties. Hieronder een kort overzicht:

1. Communicatie in de moedertaal
2. Communicatie in vreemde talen
3. Wiskundige competentie en basiscompetenties in exacte wetenschappen en technologie
4. Digitale competentie
5. Leercompetentie (Leren leren)
6. Sociale en burgerschapscompetenties
7. Ontwikkeling van initiatief en ondernemerszin
8. Cultureel bewustzijn en culturele expressie

Je zou een gesprek kunnen aangaan over wat de groep als competentie ervaart en wat de EU als competenties voorstelt.

Houd in gedachten: oorspronkelijk is competentie-gebaseerd onderwijs bedoeld om kinderen te helpen bij het ontwikkelen en opbouwen van de eigen kennis, en om die kennis succesvol toe te passen in verschillende situaties of contexten.

Een uitgebreide beschrijving van de sleutelcompetenties vindt je het [Pedagogical Framework](#) (alleen in het Engels).



Bespreek: Hoe verhouden zich deze competenties tot verhalen?

d. Hun verhalen

Laat iedereen het verhaal vertellen dat hij/zij heeft meegenomen, en waarom juist dit verhaal. Redenen zouden kunnen zijn: favoriet (kinder)verhaal, een thema dat men interessant vindt, een recente gebeurtenis (nieuws, buurt), een competentie die men wil bevorderen, algemeen interesse in wat kinderen leuk vinden...

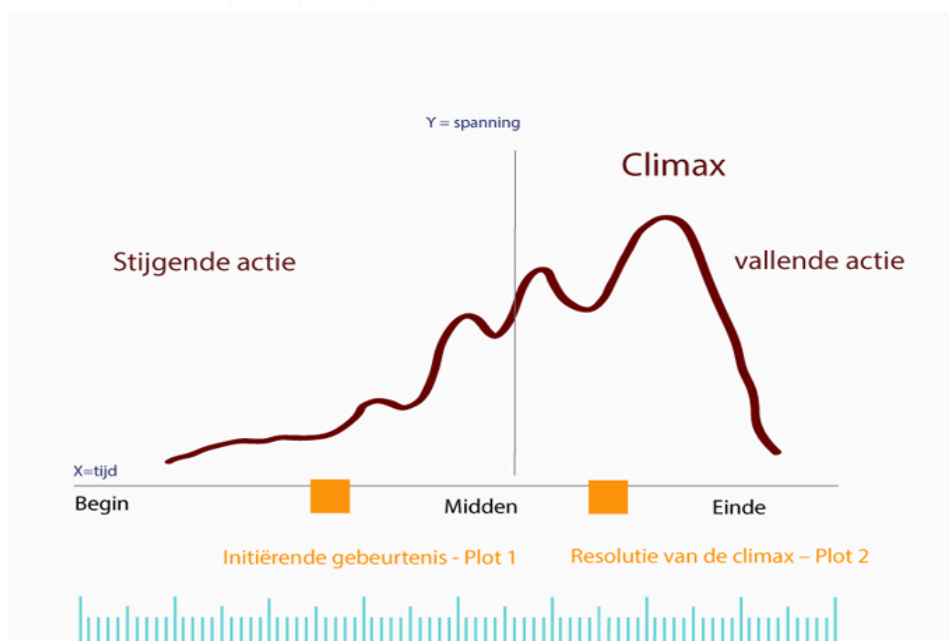
Laat ze de titel van het verhaal en hun motivatie opschrijven en op de muur plakken.

e. Wat is eigenlijk 'een verhaal'?

Verhalen hebben een duidelijke structuur. Het bekendst is de structuur van het volksverhaal: een universele structuur die al duizenden jaren op de hele wereld gebruikt wordt.

Neem je eigen verhaal (of het verhaal van Roodkapje) als voorbeeld om de vijf stappen binnen de (traditionele) structuur uit te leggen.

Je kunt er ook nog op wijzen dat de verhalen van je collega's dezelfde structuur vertonen.



f. Een verhaal onthouden: hoe te werken met verhaalskeletten

Een verhaal voorlezen is niet hetzelfde als een verhaal vertellen. Wanneer je een verhaal voorleest, zijn je ogen de meeste tijd op het boek gericht, je zult de tekst voorlezen zoals hij er staat. Wanneer je een verhaal vertelt, zijn je ogen gericht op je publiek en kun je met je tekst improviseren.

Kijk naar de [video's](#) die we ontwikkeld hebben en kijk, naar de verschillen (click op 'Vertellen en voorlezen').

Je kunt verhaalskeletten gebruiken om het verhaal dat je wilt vertellen, te onthouden. In ons lespakket en de e-cursus bieden we twee opties aan:

3-delig verhaalskelet

Opening – Probleem – Oplossing

5-delig verhaalskelet

Begin – Stijgende actie – Climax – Dalende actie – Einde

Probeer deze *markers* in je verhaal te vinden. Probeer dan om van deze situaties tekeningen te maken op een A4tje. Het hoeft geen kunst te zijn, maar ze zullen je helpen om deze momenten levendiger te beschrijven.





g. Een verhaal vertellen met behulp van een verhaalskelet

Wanneer je deelnemers klaar zijn met het schetsen van hun skeletten en wanneer ze kort hebben geoefend, kun je ze uitnodigen om hun verhaal met behulp van de schetsen te vertellen. In de workshops die we tot nu toe hebben gegeven, werkte dat uitstekend (zie foto's). Je kunt er zelfs video's van elkaar maken en ze terugkijken. Zo kun je zien wat je zou kunnen verbeteren...



h. De vier zuilen van vertellen

Bij het voorbereiden van een verhaal zou je je bewust moeten zijn van de vier zuilen van vertellen. Als je je verhaal goed en in je eigen woorden wilt vertellen, zijn ze de vier noodzakelijke aspecten die het vertellen van een verhaal voor jou én je publiek plezierig maken. Dit zijn de zuilen zoals de Ierse verhalenvertelster Claire Murphy ze voorstelt:

Houd van je verhaal

Geloof in je verhaal

Ken je verhaal

Maak het je eigen – Vind je eigen stem

Gebruik verschillende perspectieven om het verhaal te vertellen; gebruik verschillende stemmen en gebruik je lichaamstaal. Je kunt een hoop oefeningen vinden in de [presentatie tool kit](#) (click op ‘Het verhaal presenteren’ – presentatie tool kit – Oefeningen).

Vergeet niet om dit te benadrukken: Iedereen presenteert een verhaal anders, alleen door te oefenen kan men de eigen manier ontdekken.

Gebruik de gelegenheid om te oefenen zo vaak mogelijk, in paren of in kleine groepen; aan het einde van de sessie kun je de deelnemers uitnodigen om hun verhaal voor de hele groep te vertellen.

i. Kinderen betrokken maken: leerstijlen en uitnodigende stimuli

Besef altijd dat kinderen verschillende leerstijlen hebben: ze kunnen meer neigen naar visuele of auditieve stimuli; ze kunnen kinesthetisch gevoelig zijn (tastzin, beweeglijkheid). Zorg ervoor dat alle zintuigen aangesproken worden.

Kinderen betrokken maken kan op verschillende manieren: met beelden, geluid, geluidseffecten, muziek of rekwisieten zoals poppen (poppen kunnen *mediators* zijn, de leraar kan vertellen via de pop...).

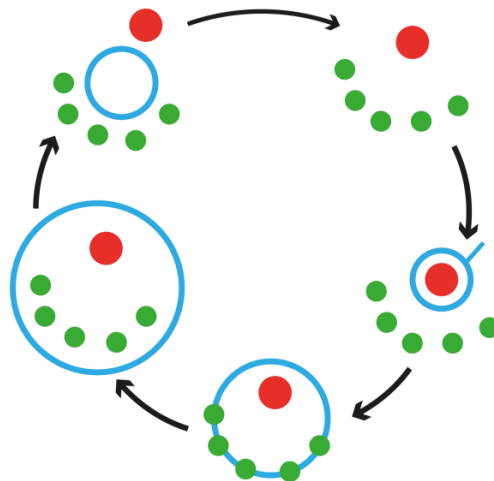
Men kan de kinderen ook uitnodigen om zelf geluid of geluidseffecten bij afgesproken momenten aan het verhaal toe te voegen.



Kijk in onze [video's](#) wat je nog meer kunt doen (de button 'Kinderen betrokken maken' – Sinbad verhaal – Voorbeeldactiviteiten).

j. Hoe je met kinderen aan een verhaal kunt 'werken'

Een andere bekende verhalenvertelster (Katrice Horsley) heeft het mooi samengevat (zie ook illustratie). Eerst is er het verhaal, de verteller en het publiek. Wanneer de verteller begint te vertellen, wordt hij/zij het verhaal. Lukt het hem om het publiek erbij te betrekken, dan zijn verteller en publiek samen in het verhaal. En als het verhaal afgelopen is, staat het tussen verteller en publiek en kan het door allen bestudeerd, geanalyseerd of bevraagd worden.



Denk aan vragen die je aan de verhalen zou kunnen stellen die je net hebt vertel. Welke vragen zou je aan de kinderen kunnen stellen? We hebben enkele suggesties in het werkblad opgenomen.

Je kunt ook aan mogelijke opdrachten denken die je de kinderen zou kunnen geven om op basis van het verhaal (spelenderwijs) aan competenties te werken. Welke opdrachten zijn geschikt om welke competentie te ontwikkelen? Je vindt aardig wat voorbeelden – gekoppeld aan verhalen – in onze [verhalenverzameling](#) (op de website onder 'Hulpbronnen' – Zoek een verhaal).



Wat zou je kunnen doen om kinderen ook tot competente verhalenvertellers te maken: bijvoorbeeld een verhaal her-vertellen, het verhaal in groepsverband uitbeelden, een visueel verhaal maken, een video... Kijk, naar de [video's](#) ('Storytelling competenties verwerven' – Oefeningen, en verder) of kijk in het [lespakket](#).



k. Zet je eigen storytelling project op

Jullie zijn urenlang samen bezig geweest en misschien heb je een paar collega's ontmoet die hun storytelling competenties graag verder willen ontwikkelen. Maak afspraken voor andere sessies. Misschien beslis je om een project in je eigen school op te starten of het (nogmaals, met collega's) naar een regionaal niveau te tillen.

Geef ons feedback

Wanneer je suggesties hebt op basis van de SINBAD hulpbronnen of de e-cursus, deel ze alsjeblieft met ons en jouw collega's op de SINBAD Forum-pagina. We zijn blij met feedback, samenwerking en co-creatie. Het zal ons project levend houden en dus ook storytelling in competentieontwikkeling.

Gecertificeerde cursus + Workshops

Voor degen die serieus competente leraar-verteller willen zijn en op een hoger niveau willen komen:

Schrijf je in voor onze 2-daagse Storytelling Praktijk Cursus waarin we jou degelijk zullen trainen. Je kunt dan ook een certificaat verwerven, ongeacht of je de cursus binnen een formele opleiding volgt of 'gewoon' uit interesse.



De certificering volgt de ECVET principes (European Credit System of Vocational Education) en is gebaseerd op het European Qualifications Framework (EQF). Je vindt de [contactadressen](#) op onze website.

+++++

Appendix

Icebreaker activiteiten

<http://bit.ly/28Z07qo>

<http://bit.ly/28YR7jO>

<http://bit.ly/28XKCxy> (pdf)



Werkblad

Jouw verhaal

Keuzecriteria zouden kunnen zijn:

Je favoriete verhaal, een recente gebeurtenis (in de media, in je buurt, op jouw school), een thema dat je aandacht wilt geven, een competentie die je wilt benadrukken, een onderwerp waarin je kinderen geïnteresseerd zijn...

Verhaalstructuur en verhaalskeletten

Beschrijf in het kort de elementen in de meest belangrijke delen van een verhaal:

Opening – Crisis / Stijgende actie – Climax – Dalende actie – Einde

Wat zijn de delen in een 3-delig verhaalskelet en in een 5-delig verhaalskelet?

Hoe kun je kinderen actief betrokken maken tijdens het vertellen?

Welke leerstijlen ken je en welke activiteiten / rekwisieten zouden idealiter corresponderen met deze stijlen? Denk aan beelden, muziek, geluiden, rekwisieten... en wat nog?

Na het vertellen – Welke vragen kun je stellen?

Denk aan vragen gerelateerd aan bijvoorbeeld begrip, betekenis, waarden, moraal, maar ook aan individuele ervaringen (os soortgelijke verhalen) van de kinderen zelf.

Aan welke competentie-gerelateerde opdrachten kun je denken?

Directe en indirecte referenties:

Een competentie kan direct worden afgeleid uit een verhaal.

Verhalen kunnen een gelegenheid bieden om een gesprek over een competentie te hebben.

Allebei kunnen gebruikt worden om opdrachten te bedenken.

