

Mijn onderwaterwereld: de nieuwe kleren van...

Project: *Mijn wereld zonder grenzen*

Titel: De nieuwe kleren van ...	Vakken/Leergebieden: Kunstzinnige oriëntatie, Oriëntatie op jezelf en de wereld 21e eeuwse vaardigheden: probleemoplossen, creativiteit, ICT-basisvaardigheden	Groep: Groep 1 t/m 4
Beschrijving betekenisvolle opdracht: Op basisschool De Branding wordt binnen het leergebied 'Oriëntatie op jezelf en de wereld' met kernconcepten gewerkt. Deze kernconcepten zijn leidend voor de inhoud van schoolbrede projecten. Binnen het project <i>Mijn wereld zonder grenzen</i> wordt het kernconcept Tijd & Ruimte als uitgangspunt genomen. Leerlingen gaan daarbij aan de slag met het verkennen van hun eigen omgeving. Tijdens een wandeling in de omgeving van de school bekijken ze de verschillende landschappen die ze tegenkomen. De school ligt in een ingepolderd gebied en is omgeven met water. Deze verkenning vormt de opstap voor een project waarbij leerlingen de wereld onder water gaan vormgeven: leerlingen ontwerpen een kostuum waarmee ze onder water kunnen leven. Dit kostuum wordt in de vervolgoopdracht gebruikt voor een theaterstuk.		
Op basis hiervan krijgen de leerlingen de volgende opdracht: Ontwerp een kostuum waarmee je onder water kunt leven. Denk daarbij aan vormen waarmee je je kunt voortbewegen, kunt ademen onder water en het gebruik van (schut)kleuren.		
Omschrijving les/project: In dit project maken de leerlingen een wandeling in de omgeving van de school en fotograferen ze verschillende landschappen. De wereld onder water wordt nader bekeken en tijdens een uitgebreide brainstormsessie bedenken leerlingen verschillende mogelijkheden om als mens onder water te kunnen leven. De vorm en functie van onderdelen van verschillende waterdieren wordt uitgebreid beschouwd. Aan de hand van deze oriëntatie gaan leerlingen een kostuum ontwerpen waarmee ze onder water kunnen leven.		
Beginsituatie: <ul style="list-style-type: none">– Leerlingen kunnen zich inleven in het onderwerp onderwaterwereld.– Leerlingen kunnen foto's maken.– Leerlingen zijn gewend om, onder begeleiding, te brainstormen.– Leerlingen kunnen spelenderwijs experimenteren met materialen, vormen en kleuren.– De meeste leerlingen kunnen rekening houden met de richtlijnen van de opdracht.– Leerlingen kunnen vertellen over hun beeldend werk.		



Competenties & Fasen van het creatieve proces

Beschrijving oriënteren (inclusief reflecteren):

De leerkracht start met een [plaatjes – en woordweb](#), waarbij de leerlingen zoveel mogelijk 'soorten' landschappen benoemen (lucht, aarde, grasland, bebouwing, enz.). Daarna gaan leerlingen (eventueel onder begeleiding van een gids, bioloog) een wandeling maken in de naaste omgeving van de school en op zoek naar de verschillende landschappen. Ze maken foto's van deze landschappen, nemen watermonsters en onderzoeken die.



Eenmaal terug op school worden de foto's en watermonsters verzameld en vergeleken met het plaatjes- en woordweb. Daarbij leren de leerlingen hoe die verschillende landschappen zijn ontstaan (denk aan inpoldering, dijken, hoe het landschap er vroeger uitzag en de strijd met het water).

Dit vormt de opstap voor een project waarbij leerlingen de wereld onder water gaan onderzoeken en vormgeven. Wat leeft en groeit er onder water (denk aan de watermonsters)? Kan een mens leven onder water? Hoe bewegen dieren onder water? Welke kleuren hebben dieren onder water en waarom? Welke kleuren zie je onder water? Zijn er geluiden onder water?

De leerkracht laat hierbij een aantal inspirerende (kunst-) filmpjes en prentenboeken zien en bespreekt ze met de klas:

1. Hoelahoep: onder water

👁 <http://www.schooltv.nl/video/onder-water-liedje-uit-hoelahoep/#q=onder%20water%20wereld>
(eventueel liedje instuderen)

2. Daan Roosengaarde: waterlicht

👁 https://www.youtube.com/watch?v=LWzPm_ponkl

(Informatie voor bij de bespreking: <http://www.wrij.nl/thema%27/actueel/projecten/waterlicht/>)

3. Beelden van een zeeaquarium:

👁 <https://www.youtube.com/watch?v=ANK1Tb1mvMk>

4. Prentenboeken:

Het mooiste visje van de zee, Wat zie je in de zee, Zo worden kleine dieren groot in de zee.

(Tip! Voor het toepassen van prentenboeken in de klas: *Het prentenboek als invalshoek* – Christiane Nieuwmeijer)

Alle antwoorden worden in een [plaatjes- en woordweb](#) vastgelegd en geprojecteerd op het digibord.

Hierna wordt de opdracht geformuleerd:

Ontwerp een kostuum waarmee je onder water kunt leven. Denk daarbij aan vormen waarmee je je kunt voortbewegen, kunt ademen onder water en aan het gebruik van (schut-)kleuren.

Beschrijving onderzoeken en uitvoeren (inclusief reflecteren):

De leerkracht geeft instructie over materiaalgebruik en bevestigingstechnieken:

Basis voor kostuum is een (wegwerp)schildersoverall: hierop worden met kosteloos materiaal en tape (of lijmen/nieten/knopen) vormen geplakt: vinnen, schubben, staarten, enz. Ook wordt het kostuum betekend of beschilderd: vlekken, strepen, stippen, enz. De leerkracht haalt hierbij de ideeën nog eens aan die op het plaatjes – en woordweb staan.

(Extra idee: Het idee van een onderwaterwereld wordt nog extra spectaculair door e.a. met neonverf te beschilderen en uiteindelijk, tijdens de voorstelling, met black light te belichten.) 👁

De leerlingen gaan aan de slag. De juf laat de leerlingen in groepjes werken, loopt rond en controleert of de groepjes aan de slag kunnen. De leerlingen onderzoeken welke materialen en vormen ze kunnen maken, wat het beste past bij hun ideeën, hoe ze dit het beste kunnen bevestigen en welke kleuren en versieringen daar het beste bij passen. Ze ontwerpen het kostuum en voeren het tegelijkertijd uit. 👁

Wanneer de leerlingen een eindje op weg zijn, reflecteert de leerkracht met een groepje leerlingen op het ontwerp. Daarbij legt ze steeds een relatie tussen de ontwerpcriteria van de opdracht en het werkstuk. 👁

Als de leerlingen klaar zijn, bekijken ze het kostuum samen met de leerkracht. De leerkracht vraagt of ze het ontwerp geslaagd vinden en of ze het helemaal af vinden. 👁

Daarna sluit de leerkracht de les (voorlopig) af. Ze vraagt elk groepje hoe het werkproces is verlopen en of ze tot nu toe tevreden zijn over het resultaat. 👁



In een volgende les maken de leerlingen de kostuums verder af. Ze trekken hun kostuum aan en maken foto's van het hele kostuum en van bijzondere details.

Deze foto's worden in een korte presentatie (PowerPoint of mediaplayer) opgeslagen.



Beschrijving evalueren (inclusief reflecteren):

De leerlingen presenteren hun kostuum. De leerkracht herhaalt kort de informatie uit de voorgaande fasen: de wandeling, de oriëntatie, de filmpjes/het prentenboek, het plaatjes- en woordweb, het materiaal- en techniekonderzoek en de uitvoering van de opdracht (het kostuum) met de bijbehorende criteria. De leerlingen vertellen over hun kostuum en over hoe ze het hebben gemaakt. Hierbij benoemt de leerkracht verschillende leerdoelen, vat samen en haalt, samen met de leerlingen, herinneringen uit het voorgaande proces op. De leerkracht vertelt alvast iets over de vervolgoopdracht.



Leerdoelen:**Betekenis, vorm en materie:**

1. De leerlingen kunnen zoveel mogelijk verschillende kenmerken van landschappen benoemen (en meer specifiek over de kenmerken van de onderwaterwereld vertellen).
2. De leerlingen kunnen deze kenmerken fotograferen.
3. De leerlingen kunnen vertellen over het verschil tussen het landschap in hun omgeving van vroeger en nu.
4. De leerlingen kunnen een onderwaterkostuum maken waarbij de relatie vorm-functie centraal staat: ze kunnen de kenmerkende vormen/functies van onderwaterdieren verwerken in het kostuum.
5. De leerlingen kunnen verschillende materialen met elkaar verbinden (plakken/lijmen/nieten). Zij kunnen aan hun werkstuk versieringen van onderwaterdieren toevoegen met (neon)viltstift of verf.
6. De leerlingen kunnen hun kostuum presenteren aan de groep en over het kostuum en het maakproces vertellen.

In deze les is gewerkt aan de onderstaande competenties uit de leerlijn beeldend (groep 1 t/m 4):

Competenties oriënteren (inclusief reflecteren):

- De leerling kan zich openstellen voor beeldende vormgeving binnen het thema (Mijn onderwaterwereld).
- De leerling kan betekenisgeven aan beeldmateriaal en daarop reageren met associaties (vormen, functies, kleuren).

Competentie onderzoeken (inclusief reflecteren):

- De leerling kan spelenderwijs materialen, technieken en beeldaspecten (vormsoorten en – kenmerken) onderzoeken.
- De leerling kan zich laten leiden door richtlijnen van de opdracht en eigen vondsten.

Competenties uitvoeren (inclusief reflecteren):

- De leerling kan zijn ideeën vormgeven en daarover vertellen.
- De leerling kan materialen en technieken veilig gebruiken.

Competenties evalueren (inclusief reflecteren):

- De leerling kan vertellen over het werkstuk en het maakproces.
- De leerling kan verschillende oplossingen voor het maken van het werkstuk benoemen en waarderen.



<p>Presentatievorm: Werkstuk (kostuum)</p>	<p>Groepsvorm: Individueel</p>	<p>Urenbesteding: 270 minuten</p> <p><i>Oriënteren</i> (Inleiding, wandeling, nagesprek -incl. brainstorm-: 70 min.) <i>Onderzoeken</i> (Experimenteren met materialen, technieken, kleuren en vormen: 50 min.) <i>Uitvoeren</i> (Het kostuum maken en beschilderen: 100 min.) <i>Evalueren:</i> (Nagesprek en eerste opstap voor vervolgoopdracht –voorstelling: 20 min.)</p>
<p>Beoordelingscriteria Binnen dit project worden de vaardigheden rondom creativiteit, probleemoplossen en ICT-basisvaardigheden (geïntegreerd met vakinhouden van kunstzinnige oriëntatie) beoordeeld:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kan de leerling zoveel mogelijk verschillende kenmerken van landschappen benoemen (en meer specifiek over de kenmerken van de onderwaterwereld vertellen)? 2. Kan de leerling deze kenmerken fotograferen? 3. Kan de leerling vertellen over het verschil tussen het landschap in hun omgeving van vroeger en nu? 4. Kan de leerling een onderwaterkostuum maken waarbij de relatie vorm-functie centraal staat: kunnen ze kunnen kenmerkende vormen/functies van onderwaterdieren verwerken in het kostuum? 5. Kan de leerling verschillende materialen met elkaar verbinden (plakken/lijmen/nieten)? Kunnen zij aan hun werkstuk versieringen van onderwaterdieren toevoegen met (neon)viltstift of verf? 6. Kan de leerling zijn kostuum aan de groep presenteren, erover vertellen en vertellen hoe het maakproces verlopen is? 		<p>Portfolio: Foto's van verschillende opdrachten worden in een dossier vastgelegd.</p>
<p>Eindsituatie: Het werkstuk uit dit project: het kostuum, wordt gebruikt bij de vervolgoopdracht waarbij leerlingen een theaterstuk over 'vreemde vogels onder water' gaan maken.</p>		



Vakken, leergebieden en vaardigheden in samenhang

In dit project wordt gewerkt aan de volgende vaardigheden en kerndoelen:

21e eeuwse vaardigheden: probleemoplossen, creativiteit, ICT-basisvaardigheden:

Brainstormen, ideeën verzamelen, oplossingen bedenken, oriënteren, kunnen omgaan met mobiele apparaten (digitale camera), reflecteren, ideeën vergelijken, oplossingen vergelijken, onderzoeken, analyseren, experimenteren, opdracht uitvoeren, produceren, evalueren.

Algemene vaardigheden kunstzinnige oriëntatie:

- Kijken en luisteren naar;
- Onderzoeken, analyseren, interpreteren en verslag doen;
- Produceren en presenteren;
- Reflecteren en evalueren.

Oriëntatie op jezelf en de wereld:

Kerndoel 40: De leerlingen leren in de eigen omgeving veel voorkomende planten en dieren onderscheiden en benoemen en leren hoe ze functioneren in hun leefomgeving.

Kerndoel 41: De leerlingen leren over de bouw van planten, dieren en mensen en over de vorm en functie van hun onderdelen.

Kerndoel 44: De leerlingen leren bij producten uit hun eigen omgeving relaties te leggen tussen de werking, de vorm en het materiaalgebruik.

Kunstzinnige oriëntatie:

Kerndoel 54: De leerlingen leren beelden, taal, muziek, spel en beweging te gebruiken om er gevoelens en ervaringen mee uit te drukken en om er mee te communiceren.

Kerndoel 55: De leerlingen leren op eigen werk en dat van anderen te reflecteren.

Kerndoel 56: De leerlingen verwerven enige kennis over en krijgen waardering voor aspecten van cultureel erfgoed.



VERVOLGOPDRACHT

Mijn onderwaterwereld: vreemde vogels onder water

Project: Mijn wereld zonder grenzen

Titel: Vreemde vogels onder water	Vakken/Leergebieden: dans/drama, Nederlands, (beeldend), 21e eeuwse vaardigheden: probleemoplossen en creativiteit	Groep: 1 t/m 4
Beschrijving betekenisvolle opdracht: In de voorgaande lessen hebben leerlingen hun omgeving in kaart gebracht, de onderwaterwereld en al wat er leeft onderzocht en een kostuum ontworpen waarmee ze onder water kunnen leven. Dit kostuum speelt in deze vervolgo opdracht een rol. Op basis hiervan krijgen de leerlingen de volgende opdracht: <i>Maak met de hele groep een voorstelling (van 30 min.) over de avonturen van "vreemde vogels" (de personages) die (met elkaar) onder water leven.</i>		
Omschrijving les/project: Leerlingen gaan een personage bij hun kostuum (uit de vorige les) bedenken. De personages worden nader omschreven en er worden emoties aan gekoppeld. Vervolgens bedenken de leerlingen welke avonturen deze onderwaterwezens zouden kunnen beleven. Gezamenlijk worden vier avonturen gekozen, verder uitgewerkt en geoefend. De avonturen worden in een logische volgorde gezet en in z'n geheel opgevoerd.		
Beginsituatie: <ul style="list-style-type: none">- De leerlingen kunnen ideeën over het onderwerp 'onderwaterwereld' gebruiken bij in dans en bij dramatisch spel.- De leerling kan onderzoek doen naar wie, wat en waar in de onderwaterwereld.- De leerling kan emoties uitdrukken in dans.- Onder begeleiding kan een leerling een scène opbouwen met begin – midden – eind. Hij kan daarin keuzes maken en dit met anderen delen.- De leerling kan actief meespelen met een dialoogspel.- De leerling kan eenvoudige dansbewegingen vormgeven.- De leerling kan vertellen over zijn eigen rol, dans en spel en dat van anderen. Hij kan daarin verschillende emoties herkennen en benoemen.		



Competenties & Fasen van het creatieve proces

Beschrijving oriënteren (inclusief reflecteren):

De leerkracht start met het herhalen van de informatie uit de voorgaande opdracht en illustreert dit met foto's en de plaatjes- en woordwebben (de wandeling, de filmpjes, het liedje, de onderwaterwereld, de kostuums). Vervolgens bespreekt de leerkracht een aantal functies van het kostuum:

- om mee te bewegen (zwemmen, drijven, zweven, graven, verstoppertje, enz.);
- om indruk mee te maken (functie van kleuren en vormen: stekels, ogen, enz.).

In een kringgesprek bedenken de leerlingen vervolgens allerlei mogelijkheden voor een passend personage bij hun kostuum. Daarbij stellen ze vragen aan elkaar. Het doel en de functie van het kostuum heeft daarbij een duidelijke relatie met het personage. Er worden bijbehorende emoties, lichaamstaal en bewegingen gekoppeld aan het personage: bang, stoer, boos, lief, mooi, arrogant, enz. Leerlingen beelden deze emoties, bewegingen en houdingen uit. De leerkracht legt de verschillende personages van het theaterstuk vast en laat dit bevestigen door de leerlingen.

Gebruik ter inspiratie:

 <https://www.youtube.com/watch?v=Kfe3ftKyHEs>



Vervolgens gaan de leerlingen zoveel mogelijk avonturen bedenken die de verschillende personages kunnen beleven. De leerkracht noteert de verschillende avonturen. Vervolgens worden vier avonturen door de klas gekozen: Welke avonturen passen het beste bij de onderwaterwereld en de personages? Welk avontuur is spannend, ontroerend, origineel?

De vier avonturen worden nader doorgesproken.

Elk avontuur heeft:

- een begin (opkomst en kennismaking met personages en aanleiding voor avontuur);
- een middenstuk (het avontuur);
- een eind (de afloop van het avontuur: het plot).

Eventueel extra toevoegen: Introductie: wat is een decor?

Beschrijving onderzoeken (inclusief reflecteren):

De leerlingen worden in groepjes verdeeld en oefenen met het spelen van de drie scènes van het avontuur: begin, middenstuk, eind. Daarbij krijgen ze feedback op hun rol: over hun lichaamstaal, hoe ze bewegen, geluid maken, hun emotie tonen, spreken. De leerkracht laat de verschillende groepjes



voorspelen en geeft de rest van de klas steeds opdracht om goed te letten op begin, middenstuk en eind en op de rolvertolking van de personages. Elk spel wordt direct nabesproken. Vervolgens worden de avonturen in een volgorde gezet. Dit wordt het theaterstuk: vreemde vogels onder water.

Eventueel extra toevoegen: Onderzoek: welk decor, decorstukken passen bij de avonturen onder water? Van welke materialen kun je die maken? Welke kleuren passen daarbij? Leerlingen maken verschillende kleine materiaalproefjes en schetsjes voor het decor.

Beschrijving uitvoeren (inclusief reflecteren):

Eventueel extra toevoegen: De leerlingen maken het decor en de rekwisieten voor het theaterstuk: vreemde vogels onder water.

De leerlingen oefenen het theaterstuk nog een keer. Daarna wordt het theaterstuk opgevoerd. Het theaterstuk wordt op film vastgelegd.

Beschrijving evalueren (inclusief reflecteren):

De leerkracht herhaalt kort de informatie uit de voorgaande fasen: de wandeling, de oriëntatie, de filmpjes/het prentenboek, het plaatjes- en woordweb, het maken van het kostuum, het bedenken van de avonturen. Leerlingen vullen aan en vertellen over hun ervaringen. Vervolgens bekijken de leerlingen de film van het theaterstuk: vreemde vogels onder water. Ze letten daarbij goed op de verhaallijn van de avonturen, de beweging en de uitgevoerde emoties van de personages. Hierbij benoemt de leerkracht verschillende leerdoelen, vraagt na bij de leerlingen, vat samen en haalt, samen met de leerlingen, herinneringen uit het voorgaande proces op.

Leerdoelen:

Betekenis, vorm en speltechniek:

1. De leerlingen kunnen verschillende onderwateravonturen bedenken en vertellen over de personages (met bijbehorende emoties en bewegingen) die daarin voorkomen.
2. De leerlingen kunnen een relatie leggen met de keuze voor hun avontuur en bijbehorende spelelementen en danselementen in hun toneelscène.
3. De leerlingen kunnen een toneelscène maken over 'vreemde vogels' onder water die een avontuur beleven.
4. De leerlingen kunnen verschillende speltechnieken (beweging, houding, gebaar, emoties, stem, taal en mimiek), spelelementen (wie, wat, waar, begin, middenstuk en eind van een scène), danselementen (ruimte, kracht) en samenspelregels (inspelen en reageren op elkaar) inzetten om te komen tot een toneelstuk dat ze opvoeren voor een groep.

In deze les is gewerkt aan de onderstaande competenties uit de leerlijn drama en dans (groep 1 t/m 4):

Competenties oriënteren (inclusief reflecteren):

- De leerling kan aan de hand van het thema onderwaterwereld ideeën opdoen en dit als inspiratie gebruiken voor eigen dan en dramatisch spel.



<p>Competentie onderzoeken (inclusief reflecteren):</p> <ul style="list-style-type: none"> • De leerling kan een relatie leggen tussen het personage, de bijbehorende emoties en houdingen en het verhaal (het avontuur: begin, midden, eind). Hij kan dit in spel en dans uitdrukken. • De leerling kan onder begeleiding een spelidee aanreiken en meegaan in het spel van een ander. <p>Competenties uitvoeren (inclusief reflecteren):</p> <ul style="list-style-type: none"> • De leerling kan spelelementen wie, wat, waar in spel vormgeven en zijn rol uitbeelden in houding, gebaar, stem en taal. • De leerling kan een presentatie geven voor de eigen en andere groepen. <p>Competenties evalueren (inclusief reflecteren):</p> <ul style="list-style-type: none"> • De leerling kan vertellen over het maakproces van de groepspresentatie. 		
<p>Presentatievorm: Theaterstuk</p>	<p>Groepsvorm: Kleine groepjes</p>	<p>Urenbesteding: 400 minuten (exclusief uitvoering van theaterstuk)</p> <p>Oriëntatie: 30 min. Onderzoeken: 100 min. Uitvoeren: 100 min. Evalueren: 20 min.</p>
<p>Beoordelingscriteria</p> <p>Binnen dit project worden de vaardigheden rondom creativiteit en probleemoplossen (geïntegreerd met vakinhouden van kunstzinnige oriëntatie) beoordeeld:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kunnen de leerlingen verschillende onderwateravonturen bedenken en vertellen over de personages (met bijbehorende emoties en bewegingen) die daarin voorkomen? • Kunnen de leerlingen een relatie leggen met de keuze voor hun avontuur en bijbehorende spel- en danselementen in hun toneelscène? • Kunnen de leerlingen een toneelscène maken over 'vreemde vogels' onder water die een avontuur beleven? • Kunnen de leerlingen verschillende speltechnieken (beweging, houding, gebaar, emoties, stem, taal en mimiek), spelelementen (wie, wat, waar, begin, middenstuk en eind van een scène), danselementen (kracht, ruimte) en samenspelregels (inspelen en reageren op elkaar) inzetten om te komen tot een toneelstuk dat ze opvoeren voor een groep? 		<p>Portfolio:</p> <p>De uitvoering wordt vastgelegd op film.</p>



Eindsituatie:

In de volgende periode staat één van de volgende kernconcepten centraal: Energie, Materie, Groei en leven, Evenwicht en kringloop, Macht, Binding of Communicatie.

Vakken, leergebieden en vaardigheden in samenhang

In dit project wordt gewerkt aan de volgende vaardigheden en kerndoelen.

21e eeuwse vaardigheden: probleemoplossen, creativiteit:

Brainstormen, ideeën verzamelen, oplossingen bedenken, oriënteren, kunnen omgaan met mobiele apparaten (digitale camera), reflecteren, ideeën vergelijken, oplossingen vergelijken, onderzoeken, experimenteren, opdracht uitvoeren, produceren, evalueren.

Algemene vaardigheden kunstzinnige oriëntatie:

- Kijken en luisteren naar
- Onderzoeken, analyseren, interpreteren en verslag doen
- Produceren en presenteren
- Reflecteren en evalueren

Kunstzinnige oriëntatie:

Kerndoel 54: De leerlingen leren beelden, taal, muziek, spel en beweging te gebruiken om er gevoelens en ervaringen mee uit te drukken en om er mee te communiceren.

Kerndoel 55: De leerlingen leren op eigen werk en dat van anderen te reflecteren.

Kerndoel 56: De leerlingen verwerven enige kennis over en krijgen waardering voor aspecten van cultureel erfgoed.

Nederlands:**Kerndoel 1: Informatie verwerven**

De leerlingen leren informatie te verwerven uit gesproken taal. Ze leren tevens die informatie, mondeling of schriftelijk, gestructureerd weer te geven.

Kerndoel 2: Spreken

De leerlingen leren zich naar vorm en inhoud uit te drukken bij het geven en vragen van informatie, het uitbrengen van verslag, het geven van uitleg, het instrueren en bij het discussiëren.

Kerndoel 9: Plezier in lezen en schrijven

De leerlingen krijgen plezier in het lezen en schrijven van voor hen bestemde verhalen, gedichten en informatieve teksten.

Kerndoel 12: Woordenschat

De leerlingen verwerven een adequate woordenschat en strategieën voor het begrijpen van voor hen onbekende woorden. Onder 'woordenschat' vallen ook begrippen die het leerlingen mogelijk maken over taal te denken en te spreken.

