



WORKSHOP

MAAK EEN DIGITAAL (PRENTEN) BOEK.

Aanleiding:

In deze workshop wordt geleerd hoe digitale beeldverhalen (bijvoorbeeld, strips, prentenboeken, fotoverhalen etc.) gemaakt kunnen worden met behulp van verschillende programma's. Deze programma's zijn al op jonge leeftijd leuk om te gebruiken.

Ook kunnen leerkrachten en ouders een digitaal prentenboek maken. Ze kunnen een boek maken met tekeningen, plaatjes en foto's over een onderwerp dat in de klas behandeld wordt. Maar ze kunnen ook een bestaand prentenboek aanpassen: in een andere taal inspreken: moeilijke woorden weglaten of geluiden toepassen, zodat de tekst beter begrepen wordt.

Doelstelling:

Ervaren hoe door creatief om te gaan met beeldmateriaal en taal vrij snel een compleet boek kan ontstaan.

Doelgroep:

vanaf 8 jaar

Materialen:

computers met internet en een aangesloten scanner, een prentenboek per twee leerlingen, het foto bewerkingsprogramma Paint, post it blokjes, digitaal schoolbord, fototoestel (incl. kabel of kaartlezer), prints van het werkblad en pennen.

Tijdsduur:

3 uur

ZO ZET JE HET IN IN DE KLAS:

In deze workshop gaan we een digitaal prentenboek maken van een bestaand boek. Lees het eerst goed door en geef met "post its" aan, waar je andere tekst wilt schrijven en waar je geluiden wilt toevoegen. Zodat de kinderen aan wie je dit prentenboek gaat laten zien, de tekst van het boek beter begrijpen.

Je kan ook een digitaal prentenboek maken van kindertekeningen, eigen tekeningen of foto's.

Met PowerPoint:

Stap 1: Scannen

De eerste stap is de afbeeldingen van het prentenboek (of tekeningen) in te scannen op de computer. Hiervoor gebruiken we het programma Paint. Ga naar het kopje bestand, klik de tekst 'Van scanner of camera' aan. Het programma zal een nieuw scherm openen, volg de aanwijzingen die op dit scherm verteld worden. Nadat de afbeelding gescand is kun je deze bewerken, denk hierbij aan het verwijderen van lelijke randjes! Als je tevreden bent met de afbeelding: opslaan. Als alle pagina's van het boek zijn gescand kan je verder gaan met stap 2.

Stap 2: tekst inspreken

De tweede stap is het inspreken van de teksten. Om geluid op te nemen op de computer kun je de geluidsrecorder gebruiken. Deze is op de meeste computers te vinden in het startmenu, ga naar Bureau - accessoires en plaats de muis over het kopje entertainment. Spreek per bladzijde een nieuw geluidsfragment in. Vergeet niet de geluidsfragmenten op te slaan!

Stap 3: tekst en afbeelding samenvoegen

Als de teksten en de afbeeldingen op de computer zijn opgeslagen gaan we deze samenvoegen in een PowerPoint presentatie. Open het programma Microsoft PowerPoint. De eerste stap is het invoegen van de afbeeldingen. Het invoegen van nieuwe afbeeldingen wijst zichzelf, ga naar het kopje invoegen en klik op afbeelding. Zoek de map waarin de afbeeldingen zijn opgeslagen, kies de juiste afbeelding en klik op het knopje openen. Waarschijnlijk is de afbeelding te groot of te klein, pas de grootte van de afbeelding aan, aan het witte scherm zodat deze volledig bedekt is. Plaats iedere afbeelding uit het boek op een nieuwe dia. Als alle afbeeldingen in de presentatie staan voeg je het geluid toe.

Ga naar de pagina met de afbeelding die bij de tekst hoort, volg dezelfde stappen als bij het invoegen van de afbeelding. Het programma zal vragen of je het geluid automatisch wilt laten afspelen, antwoord bevestigend. Als alle ingesproken teksten en afbeeldingen zijn toegevoegd kun je verder met stap 4.

Stap 4: controleren

De vierde stap is het controleren of alles werkt. Speel de diavoorstelling af, staan alle ingesproken teksten en afbeeldingen op de juiste plek? Ziet de presentatie er netjes uit? Zijn alle afbeeldingen en teksten aanwezig?

Andere applicaties die we in deze workshop behandelen zijn:

- Storybird: <http://storybird.com/>
- Storyjumper: www.storyjumper.com
- Photostory: <http://www.microsoft.com/nl-nl/download/details.aspx?id=11132> (downloaden)

In Storybird wordt gebruik gemaakt van bestaande illustraties/prenten en thema's waar teksten aan toegevoegd kunnen worden. Te gebruiken bij taalonderwijs en creatieve vakken door kinderen vanaf 7 jaar.

Resultaat: Een prentenboek met eigen teksten en bestaande prenten.

In StoryJumper kan gebruik gemaakt worden van bestaande illustraties en achtergronden welke in zelf te bepalen combinaties en variaties samengevoegd kunnen worden. Tevens bestaat de mogelijkheid foto's toe te voegen en te bewerken. Te gebruiken bij taalonderwijs en creatieve vakken door kinderen vanaf ongeveer 7 jaar.

Resultaat: Een eigen beeldverhaal met eigen teksten en deels bestaande illustraties.

In Photostory worden foto's gebruikt om een verhaal te vertellen. Hier kan tekst en achtergrondmuziek aan toegevoegd worden. Te gebruiken bij taalonderwijs en creatieve vakken door kinderen vanaf 8/9 jaar.

Resultaat: een filmachtig fotoverhaal.

TIPS:

- Maak een verhaal van 6 pagina's door gebruik te maken van verschillende achtergronden, thema's, plaatjes. (bijvoorbeeld met Storybird)
- De leerkracht stelt een thema en/of onderwerp vast en de leerlingen maken daar zelf een verhaal bij.
- Leerlingen maken samen één boek waarbij ieder om de beurt een pagina van het boek maakt.
- Gebruik echte foto's als achtergrond. Zelf gemaakt, of gevonden op internet.

Storyjumper handleidingen:

- Storyjumper Help <http://www.storyjumper.com/main/help> (Engelstalig) (bron: Storyjumper)
- <http://www.storyjumper.com/book/index/13462992/Bruce-the-Mighty-Shark#page/6>
- Stappenplan ICT-idee <http://ict-idee.blogspot.nl/2012/07/113-ontwerp-en-publiceer-je-eigen-boek.html> (bron: ICT-idee)
- De volledige les inclusief beschrijvingen van de verschillende applicaties, handleidingen en lesideeën: <https://docs.google.com/file/d/0B-BZCgNx90KUaUdEdl9laUxoeDg/edit?pli=1>
- Ik maak een boek op de Ipad: <http://www.medialabcuracao.com/lesmateriaal-2/>

DIGITAAL PRENTENBOEK MAKEN:



Waar gaat het verhaal over:

Wie doen er mee:

Wat gebeurt er:

Waar speelt het verhaal zich af:

Wanneer:

Hier pas ik het verhaal aan:

blz.

blz.

blz.

Hier pas ik geluiden in:

blz.

blz.

blz.

Deze workshop sluit aan bij de volgende kerndoelen primair onderwijs:

De leerlingen leren beelden en taal te gebruiken om er gevoelens en ervaringen mee uit te drukken en om er mee te communiceren.

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

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

