

Een schrijver in de klas.



Logboek

Een schrijver in de klas.

Namen

Klas

Een schrijver in de klas.



Dit is jullie logboek, hier laten jullie de weg naar jullie eindproduct zien. Dit logboek moet volledig ingevuld worden en zal ook meetellen in de beoordeling.

Houd jullie logboek dus netjes!!

Ook staan er enkele handige tips en voorbeelden in dit boekje om jullie verder op weg te helpen. Lees alles goed.

Het programma voor deze week staat op de volgende bladzijden.

LET OP:



betekent dat je gaat luisteren (en kijken)



betekent dat je informatie gaat zoeken en gaat kiezen wat je gaat gebruiken.



betekent dat je gaat overleggen



betekent dat je iets moet (op)schrijven.



betekent dat je iets moet tekenen, knippen, plakken etc.



betekent dat je op de computer moet werken.



betekent dat je moet plannen.



betekent dat je moet controleren.

Een schrijver in de klas.



Programma:

Dag 1 (maandag):

- | | |
|----------|--|
| 1 lesuur | Onderdeel A:
Doornemen programma komende dagen.
Tweetallen maken. |
| 1 lesuur | Onderdeel B:
Schrijver in de klas.
Opdracht Aantekeningen + Samenvatting maken. |
| 2 uren | Onderdeel C:
Inspiratieblad + Woordweb maken.
Onderdeel D:
Planning maken.
Onderdeel E:
Schrijven in een notendop.
Onderdeel F:
Eerste opzet
Onderdeel D:
Logboek bijhouden |

Dag 2 (woensdag):

- | | |
|--------|---|
| 4 uren | Onderdeel G:
Grote lijnen uitzetten – inleiding, midden, slot.
Onderdeel H:
Illustratie schetsen.
Onderdeel I & J:
Uitwerken: Schrijven, tekenen.
Onderdeel D:
Logboek bijhouden |
|--------|---|

Dag 3 (donderdag):

- | | |
|--------|---|
| 4 uren | Onderdeel I & J:
Uitwerken: Schrijven, tekenen.
Onderdeel D:
Logboek bijhouden |
|--------|---|

Dag 4 (vrijdag):

- | | |
|----------|--|
| 2 uren | Onderdeel I & J:
Uitwerken: Schrijven, tekenen.
Onderdeel D:
Logboek bijhouden |
| 1 lesuur | Verhaal & illustratie + poster in ItsLearning inleveren.
Logboek (dit boekje) afmaken en inleveren bij docent |
| 1 lesuur | Onderdeel K:
Gemaakt werk ophangen en elkaar beoordelen. |

Een schrijver in de klas.



Dag 1.

Onderdeel A. Uitleg.



Je krijgt uitleg over het project waar je de komende week mee aan de slag gaat.



Omschrijf in je eigen woorden wat je de komende week gaat doen.



Vraag: Wat verwacht/hoop je met dit project te gaan leren?

Een schrijver in de klas.



Onderdeel B. Schrijver in de klas.



Je krijgt bezoek van een echte schrijver in de klas.



Luister goed en noteer hoe de schrijver aan inspiratie komt en hoe het verhaal tot stand komt.



Vraag: Op welke manier kom jij aan inspiratie?

as.



Onderdeel C. Inspiratie!



Laat jezelf inspireren. Neem 20 a 30 minuten om inspiratie voor jezelf op te doen. Bewaar de plaatjes en teksten. Dit doe je alleen.



Vraag: Op welke (verschillende) manieren hebben jullie nu inspiratie opgedaan?

[illegible]

Plak plaatjes, teksten en andere dingen die jou hebben geïnspireerd op een leeg A4-vel, vouw deze dubbel en plak de resultaten op de volgende bladzijdes op. Dit doet ieder voor zich.

Een schrijver in de klas.



Inspiratieblad 1.

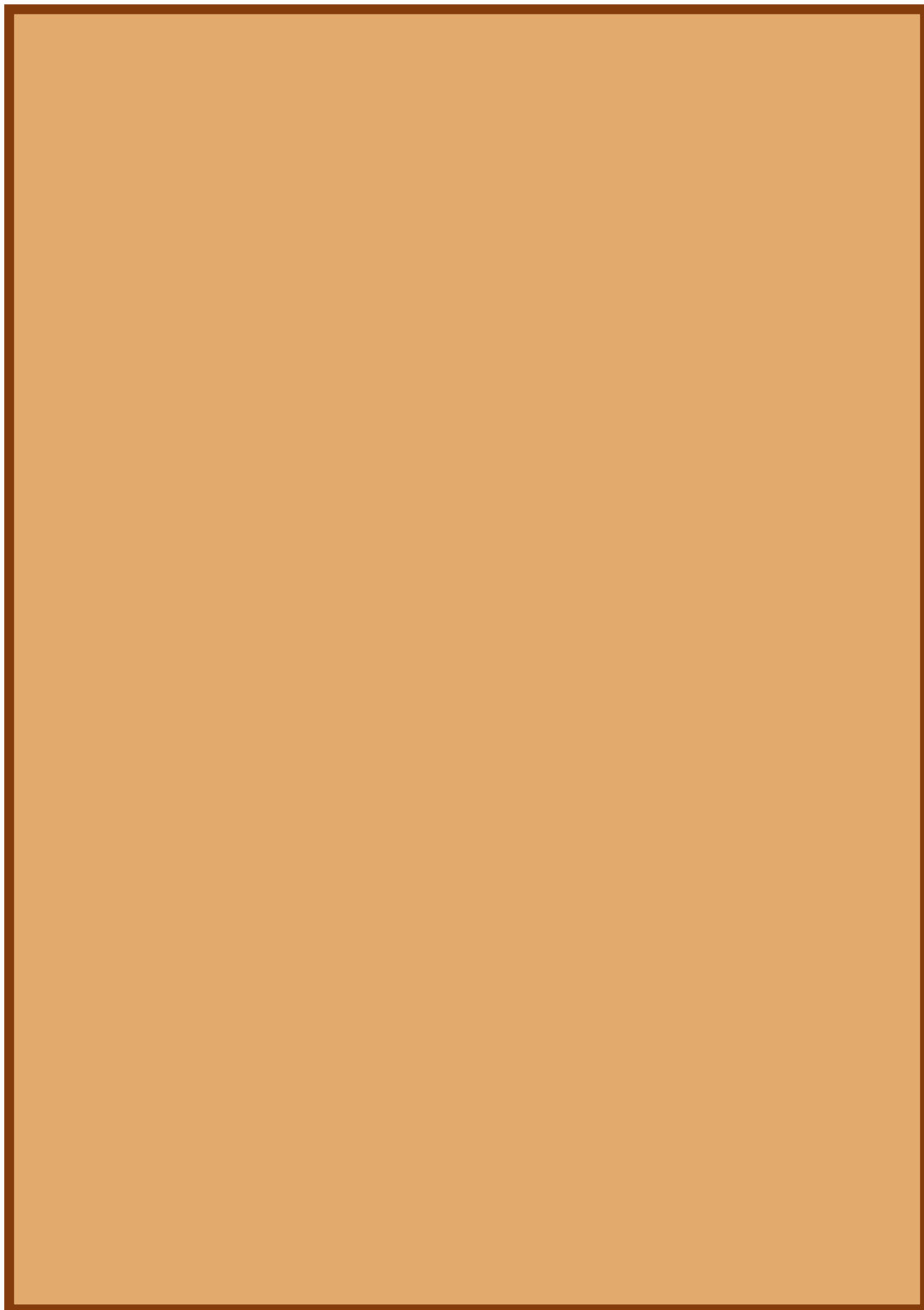
Dit is het inspiratieblad van _____

Een schrijver in de klas.



Inspiratieblad 2.

Dit is het inspiratieblad van _____



as.



Onderdeel D. Jouw woordweb.



Bedenk voor jezelf waar jouw verhaal over zal gaan. Maak van al jouw ideeën een woordweb. Dit doet iedereen voor zichzelf, om zo veel mogelijk verschillende ideeën te krijgen.

Maak het woordweb duidelijk, maar ook kleurrijk en leuk om te zien. Dit kan bijvoorbeeld door toevoeging van kleine tekeningetjes, afbeeldingen, mooie letters enz.

Maak jouw woordweb op een leeg A4-vel, vouw deze dubbel en plak de resultaten op de volgende bladzijdes op.

Voorbeeld woordweb:

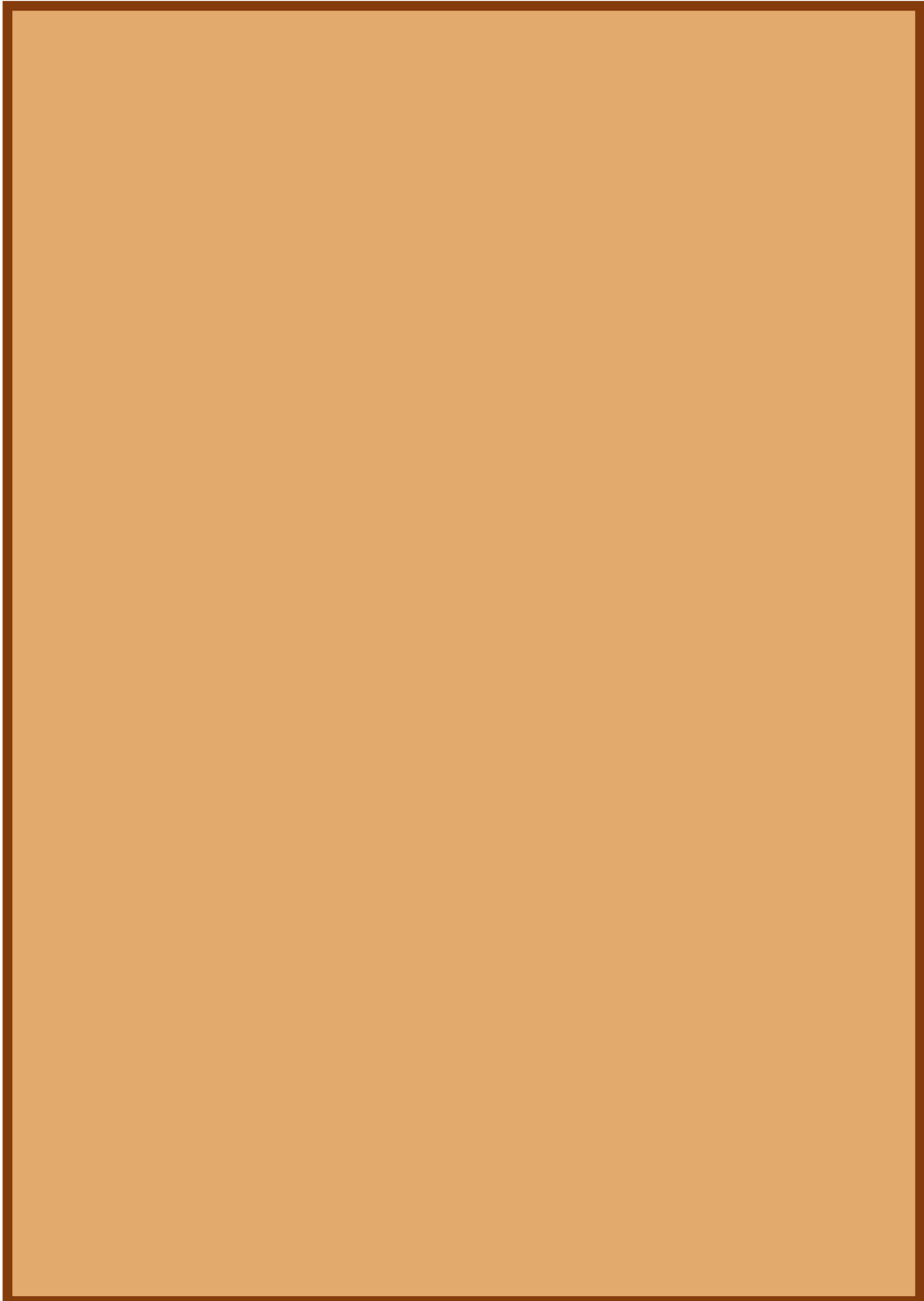


Een schrijver in de klas.



Woordweb 1.

Dit is het woordweb van _____

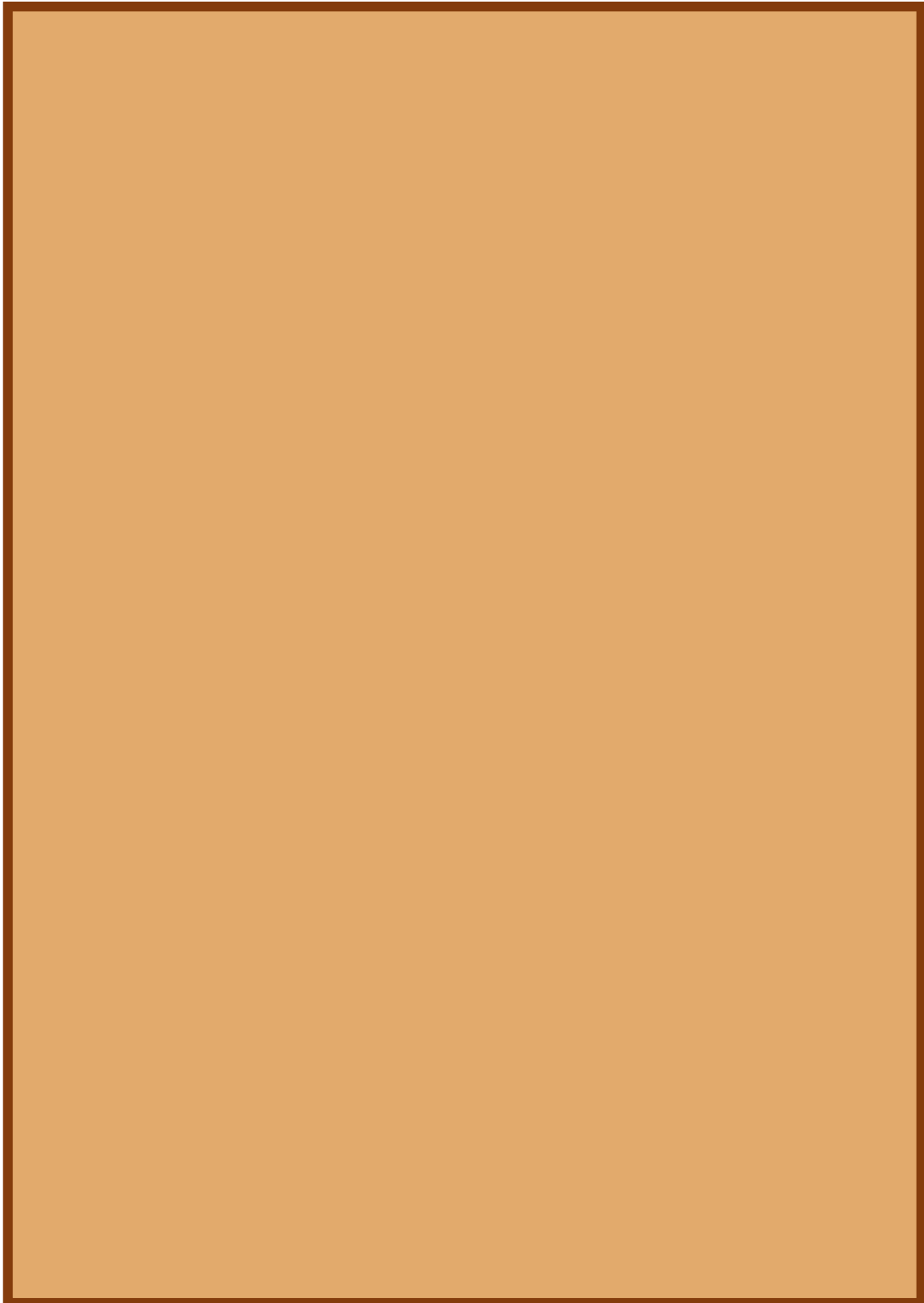


Een schrijver in de klas.



Woordweb 2.

Dit is het woordweb van _____



Een schrijver in de klas.



Bekijk elkaars woordweb. Overleg bij elk woordweb welk idee het beste is en waarom.

Beste idee woordweb 1.

Omdat

Beste idee woordweb 2.

Omdat

as.



Bekijk jullie beste ideeën. Combineer en/of overleg welk idee van jullie het allerbeste is en leg uit waarom.

This image shows a blank sheet of white paper with horizontal ruling lines. The lines are evenly spaced and extend across the width of the page. There are no margins, text, or other markings on the paper.

Een schrijver in de klas.



Aan de slag !!!

Jullie hebben een idee voor jullie verhaal gekozen. Nu is het tijd om echt aan de slag te gaan.

Het is handig om eerst een planning te maken voor het project. Zet alles op een rij wat jullie allemaal moeten doen. Zet dit alles in een logische volgorde op papier, zodat jullie zien wat het eerst klaar moet en wat daarna. Denk hierbij aan wie schrijft er, wie tekent er, enzovoort.

Je hebt ongeveer 8 lesuren om het verhaal te schrijven, een illustratie bij het verhaal te maken en een poster te maken, waarop een deel van jullie verhaal met de illustratie komen te staan.

Vrijdag om 10.00 uur moet alles klaar zijn. Daarna hebben jullie 1 uur de tijd om samen een expositie in te richten met jullie poster en het logboek af te maken. Daarna gaan jullie elkaars werk beoordelen. Om 12.30 uur is de officiële opening van de expositie.

Probeer in te schatten hoe lang je over al je werkzaamheden denkt te doen. Hierna kan je de taken verdelen. Houd er rekening mee, dat enkele zaken eerst af moeten, voordat je verder kan werken. Zorg er dus voor dat je de taakverdeling zo maakt, dat iedereen de gehele beschikbare tijd bezig kan zijn en niet hoeft te wachten. Daarbij moet het project natuurlijk ook op tijd klaar zijn. Schrijf jullie planning per dag in de tabellen op de volgende bladzijden. Vergeet niet af te vinken als iets gedaan is.

Grote vellen papier voor de poster waar jullie tekst met illustratie op moet komen, A4-papier en A5-papier, kunnen jullie krijgen bij de teamkamer. Neem zelf deze week (kleur) potloden etc. mee.

Op de volgende bladzijde kan je nog eens rustig teruglezen hoe je een verhaal kan schrijven.

Veel succes!

Een schrijver in de klas.



Onderdeel D. Planning & logboek

Maandag:

Jullie hebben aan het einde van deze middag een inspiratieblad en een woordweb gemaakt, een idee gekozen waar jullie samen mee aan de slag gaan en een eerste opzet voor het verhaal gemaakt.

Naam:

Wat ga ik doen?	Hoe lang doe ik hier over?	Wanneer ben ik hier klaar mee?	Gedaan?

Naam:

Wat ga ik doen?	Hoe lang doe ik hier over?	Wanneer ben ik hier klaar mee?	Gedaan?

Een schrijver in de klas.



Woensdag:

Jullie hebben aan het einde van deze dag het grootste deel van jullie verhaal geschreven. Jullie hebben het uiteindelijke idee voor de illustratie gekozen en er is een begin gemaakt met het maken van de illustratie.

Naam:

Wat ga ik doen?	Hoe lang doe ik hier over?	Wanneer ben ik hier klaar mee?	Gedaan?

Naam:

Wat ga ik doen?	Hoe lang doe ik hier over?	Wanneer ben ik hier klaar mee?	Gedaan?

Een schrijver in de klas.



Donderdag:

Jullie hebben aan het einde van deze dag het verhaal helemaal af en de illustratie bijna af.

Naam:

Wat ga ik doen?	Hoe lang doe ik hier over?	Wanneer ben ik hier klaar mee?	Gedaan?

Naam:

Wat ga ik doen?	Hoe lang doe ik hier over?	Wanneer ben ik hier klaar mee?	Gedaan?

Een schrijver in de klas.



Vrijdag:

Jullie hebben nog 3 uur om alles af te maken. Daarna moet alles ingeleverd worden. Vervolgens gaan jullie met jullie klas samen kijken naar jullie werkstukken en beoordelen jullie elkaar.

Naam:

Wat ga ik doen?	Hoe lang doe ik hier over?	Wanneer ben ik hier klaar mee?	Gedaan?

Naam:

Wat ga ik doen?	Hoe lang doe ik hier over?	Wanneer ben ik hier klaar mee?	Gedaan?



Onderdeel E. Schrijven in een notendop

Tijdens de gastles van de schrijfster heeft ze het een en ander verteld over het schrijven van verhalen. Hier kun je de belangrijkste punten teruglezen.

Bij het schrijven van een verhaal kom je een aantal belangrijke zaken tegen.

- plot
- opbouw
- personages
- perspectief

PLOT

Je plot is waar je verhaal over gaat. Wat is het verhaal? Wat gebeurt er, wat is de clou, hoe volgen de gebeurtenissen elkaar op en hoe houden ze verband met elkaar? In je verhaal licht je bepaalde gebeurtenissen uit. Wat niet belangrijk is voor het verhaal laat je weg. Wat er overblijft is alles wat wel belangrijk is voor het verhaal. Al die dingen hangen samen. Ook scenes die onbelangrijk lijken, drijven je verhaal voort. Hoofdvragen voor plot zijn: WAT gebeurt er, en HOE?

Maak het je personages niet te makkelijk. Zelfs in een superkort verhaaltje wil je dat je personage wordt uitgedaagd, dat hij of zij echt iets bereikt. Maak het interessant en verzin iets waardoor jouw hoofdpersoonage gemotiveerd wordt om te doen wat hij moet doen, en waar ook je lezer door wordt gemotiveerd om mee te leven en je verhaal tot het einde te lezen. Je kunt best ver gaan, maar zorg er wel voor dat er een balans blijft tussen fijne dingen en niet-fijne dingen. Als je personage alleen maar ellende heeft meegemaakt, en het verhaal is ook ellendig, dan is dat echt overkill. Zoek een balans.

Bovendien moet je zorgen dat jouw personage degene is die het plot draagt. Zijn kracht/slimheid/verleden/skills zorgen voor de oplossing.

Zorg voor een goed tempo. Je wilt niet door het verhaal heen racen, maar als je eindeloos blijft hangen in beschrijvingen van elk wissewasje dat er gebeurt, haken je lezers ook af. Je kunt ook een beetje afwisselen - belangrijke momenten geef je meer aandacht dan de onbelangrijke zaken.

Het is fijn om cirkeltjes rond te maken. Je wilt dat je lezers op het eind geen grote vragen meer hebben. Zelfs met een open einde wil je dat de belangrijkste lijnen in je verhaal zijn afgerond.

Een schrijver in de klas.



OPBOUW

De opbouw van je verhaal gaat meestal volgens de volgende fases:

1. Koetjes en kalfjes - beginsituatie

Het begin van het verhaal. Met wie hebben we te maken, welke achtergrond hebben ze, wat voor sfeer hangt er? Dit is dus echt het beginpunt.

2. Steen in het water - het conflict

De gebeurtenis waar het allemaal om draait. Het probleem dat moet worden opgelost, dat in vele soorten en maten kan verschijnen. Een tovenaardie een avontuur komt brengen, een ongeluk dat je op een wonderlijke manier overleeft, om dan te ontdekken dat je in een parallel universum terecht bent gekomen, of een draak die binnenstapt om je familie op te vreten.

Het gaat erom dat je iets moet gaan oplossen. Mensen leven pas met je verhaal mee als er iets aan de hand is. We gebruiken daarvoor het woord 'conflict', maar dat is meer dan bijvoorbeeld een ruzie. Een teddybeer die kwijt is en moet worden gevonden is ook een conflict.

3. Ontwikkeling en oplossing

Hoe wordt het conflict opgelost? Wat moet de hoofdpersoon, jouw held, doen om alles weer goed te maken?

Elementen die je daarvoor nodig hebt, mogen niet zomaar uit de lucht komen vallen, want dan voelt de lezer zich bedrogen.

Soms heb je meerdere scènes nodig om tot de oplossing te komen - in een boek natuurlijk helemaal. Zo'n langer verhaal verdeelt je in scènes en/of hoofdstukken. Zo'n scène of hoofdstuk heeft zijn eigen mini-verhaallijn, als onderdeel van het grote verhaal.

Een *cliffhanger* is een superspannend eind aan een scène (iemand is in de bergen uitgegleden en hangt nu aan het randje, met vingers die zo verkrampen dat ze elk moment kunnen loslaten en ook nog aan een steen die los dreigt te raken), dat pas in de volgende scène (of zelfs daarna!) verder gaat. (Er wordt hem een touw toegegooid en dat weet hij net te grijpen voor de losse steen valt.) Door een cliffhanger goed toe te passen, willen je lezers verder lezen.

Een *flashback* is een stukje waarin je terugkijkt op iets wat eerder gebeurd is, bijvoorbeeld voordat jouw verhaal begon. Zo kan je personage terugdenken aan die keer dat hij of zij ging zwemmen in de vijver, en dat daar allemaal waterplanten onder de oppervlakte groeiden. Je hoofdpersoon raakte zo verstrikt, dat hij bijna verdronk. Misschien kan die herinnering ervoor zorgen dat hij de inbreker nu naar die vijver leidt, om hem daar uit te kunnen schakelen.

Een schrijver in de klas.



4. Lijken tellen

De eindsituatie - het einde.

Wat is er nu anders dan in het begin? Is het conflict opgelost? Wat heb je ervan geleerd? Wat is er nu anders? Wat heeft het gekost?

PERSONAGES

Je personages kun je onderverdelen in drie soorten.

1. Protagonist

Je hoofdpersoon, degene die het belangrijkste is in het verhaal. Dit is meestal degene die je volgt, uit wiens perspectief je schrijft.

2. Antagonist

Dit is de tegenwerker, of de vijand van je hoofdpersoon. Of, als het gaat om een romantisch verhaal, juist degene met wie je hoofdpersoon gaan eindigen.

3. Tritagonist

De helper. Daar kunnen er meerdere van in je verhaal zitten. Zij helpen je hoofdpersoon en diens tegenstander.

Zorg dat je (belangrijkste) personages interessant zijn. Geef ze iets bijzonders mee, en maak ze niet alleen maar goed of alleen maar slecht. Lieve mensen hebben vaak ook een duister randje. Misschien heeft jouw hoofdpersoon wel een erg kort lontje als hij thuis is, en heeft hij altijd ruzie met zijn zus. Een superheld die volledig onkwetsbaar is, is niet leuk. Je wilt juist dat hij of zij een zwakke plek heeft, want daarmee bouw je spanning op in het verhaal.

Schurken die alleen maar slecht zijn, zijn niet interessant. Het is juist gaaf als je slechterik wel altijd iets geeft aan een bedelaar, of smelt bij de aanblik van puppy's en een deel van zijn gejatte buit uitgeeft aan opvangcentra voor zwerfhondjes.

Breng je personages tot leven. Als je een groot verhaal gaat schrijven, dan mag je je personages heel uitgebreid onderzoeken. Wat eten ze het liefst, wat is de moeilijkste dag uit hun leven geweest en waarom, en hoe reageren ze op verschillende situaties? Hoe meer je weet over jouw personage, hoe beter je hem/haar beschrijft en hoe leuker het wordt om over hem/haar te schrijven.

Een schrijver in de klas.



PERSPECTIEF

Je moet kiezen vanuit wie je je verhaal schrijft.

1. *Ik-vorm*

Je vertelt je verhaal vanuit een 'ik'. Daardoor kun je enorm goed in iemands hoofd gaan zitten en zijn belevingen heel persoonlijk maken. Het lastige is, dat je niets kunt vertellen dat de 'ik' niet zelf ervaart.

2. *Hij/zij vorm*

Deze vorm wordt vaak gebruikt. Je kijkt mee met je hoofdpersoon en vertelt vanuit hem/haar. Je leest de gedachten en gevoelens

Je kunt in hij/zij perspectief makkelijker van perspectief wisselen dan in de ik. Soms is het fijn om ook even met een ander mee te kijken, omdat je dan kunt spelen met verwachtingen of met wat iemand van een ander vindt.

Pas op dat je niet wisselt van perspectief binnen een alinea, want dat wordt verwarrend. Het is fijner om een witregel ertussen te doen als je vanuit iemand anders gaat kijken.

3. *Alwetende verteller*

Er bestaat ook een perspectief waarin jij, als verteller, echt alles weet. Je bent dan als schrijver eigenlijk een personage geworden. Je weet wat iedereen denkt, wat iedereen doet, alles. Maar ook bij dit perspectief moet je oppassen dat het duidelijk blijft wie wat zegt, denkt en doet. Het kan heel saai worden als je je lezers echt alles vertelt. Bovendien kan het een beetje betweterig overkomen als de verteller een rol krijgt in het verhaal. We gaan weer terug naar Jantje en oom Piet, maar nu geschreven vanuit een alwetende verteller.

Als je weet wat je wilt schrijven, kun je lekker aan de slag gaan! Vaak merk je dat het verhaal 'zichzelf schrijft', dat je gaandeweg opeens andere gave ideeën krijgt en je helemaal in je verhaal wordt gezogen. Je kunt inspiratie halen uit alles om je heen: muziek, plaatjes, voorwerpen, films en series. Help jezelf om jouw verhaal zo mooi en fijn mogelijk te maken. En vergeet niet te genieten.

Succes!

as.



Onderdeel F Jullie eerste opzet.



Schrijf op waar jullie verhaal in grote lijnen over gaat.

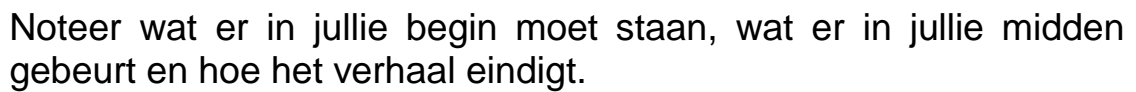
This image shows a blank sheet of white paper with horizontal ruling lines. The lines are evenly spaced and extend across the width of the page. There are no margins, text, or other markings on the paper.

Bedenk minimaal 3 titels voor jullie verhaal.

as.



Onderdeel G. Inleiding, midden, slot.



This image shows a blank sheet of white paper with horizontal blue ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There are no margins, text, or other markings on the paper.

as.

This image shows a blank sheet of white paper with horizontal ruling lines. The lines are evenly spaced and extend across the width of the page. There are no margins, text, or other markings on the paper.[illegible]

Een schrijver in de klas.



Onderdeel H. De illustratie schetsen.



Maak schetsen bij jullie verhaal.

Bij jullie verhaal moet ook een illustratie worden gemaakt. Jullie weten nu in grote lijnen waar jullie verhaal over gaat. Maak nu allebei 2 schetsen die bij het verhaal passen.

Doe dit zonder van te voren te overleggen, zodat jullie echt met een eigen idee komen.

Je mag per schets 15 minuten bezig zijn. NIET LANGER!!!

Gebruik voor de schetsen een A5-vel.

Je mag zelf weten of je het papier staand of liggend gebruikt.

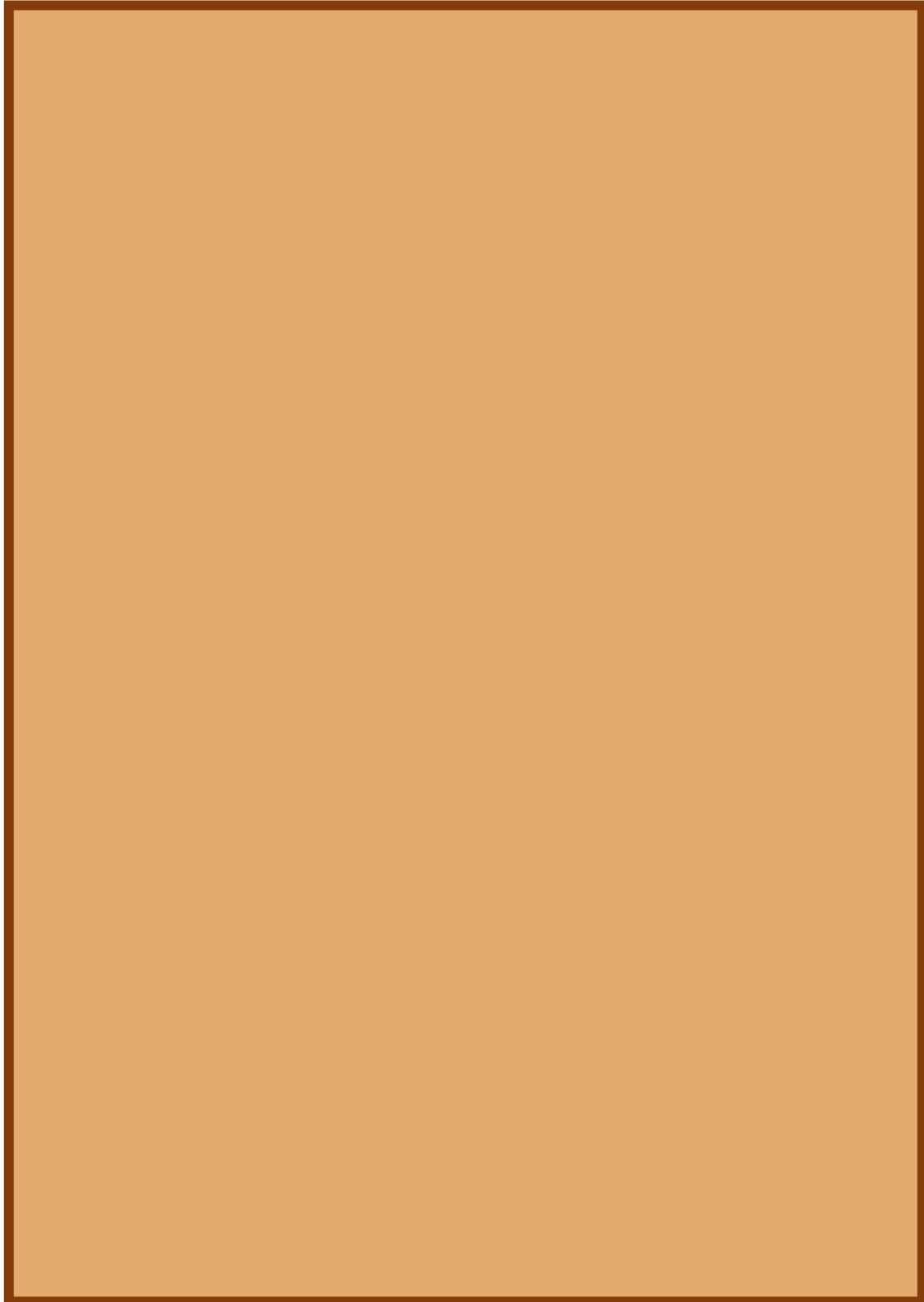
Plak jullie schetsen op de bladzijdes hierna.

Een schrijver in de klas.



Schets 1.

Dit is de schets van _____

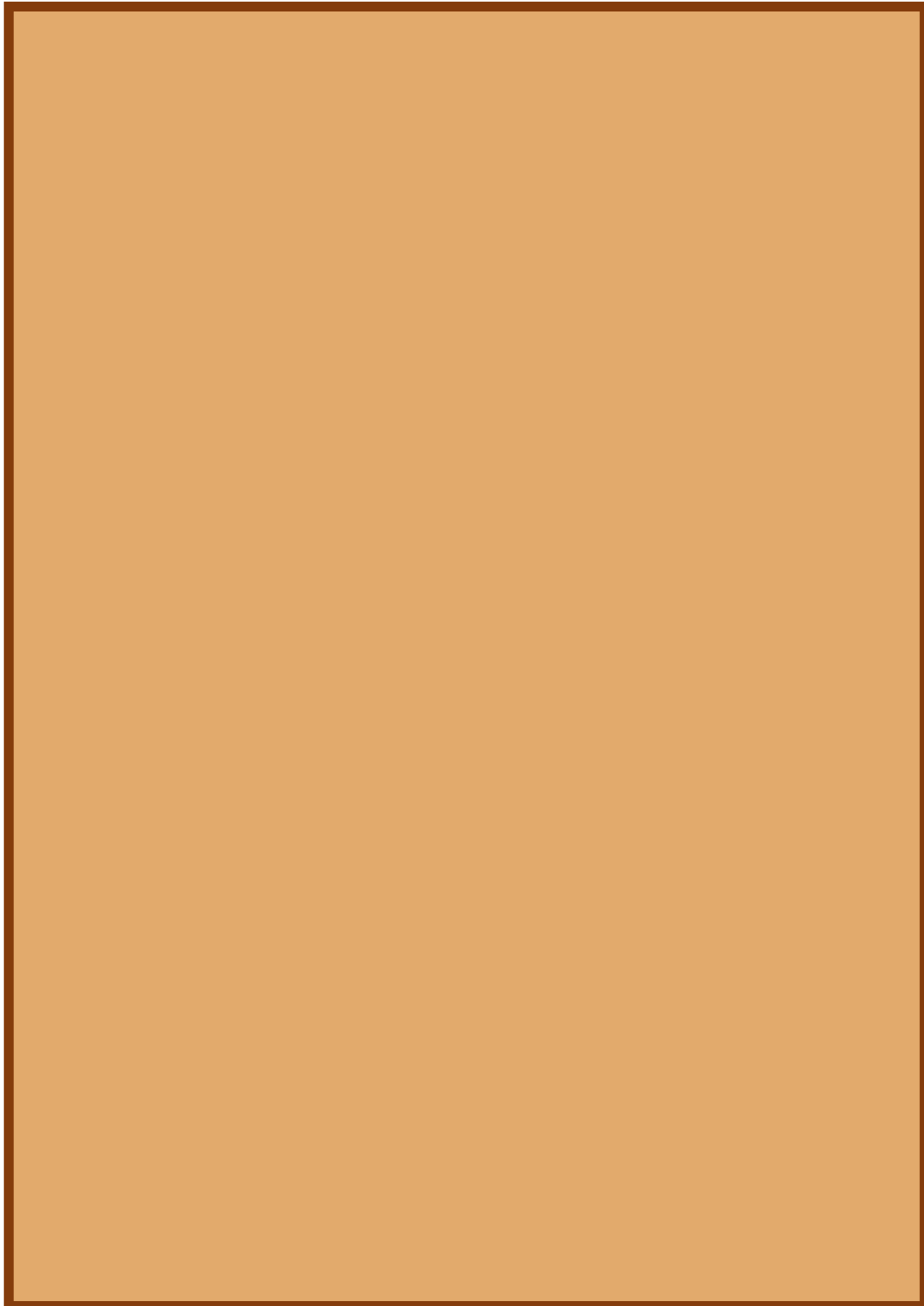


Een schrijver in de klas.



Schets 2.

Dit is de schets van _____

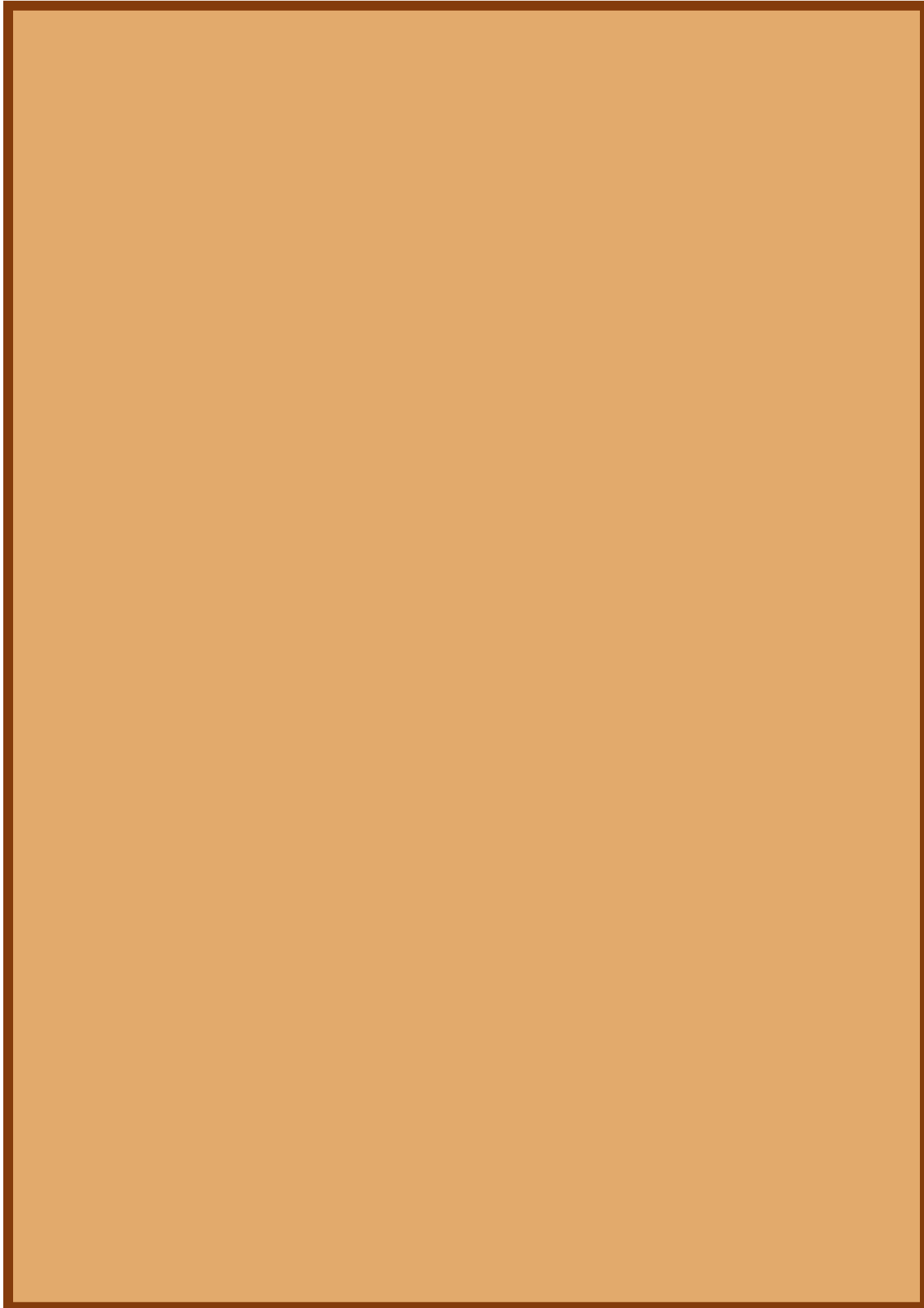


Een schrijver in de klas.



Schets 3.

Dit is de schets van _____

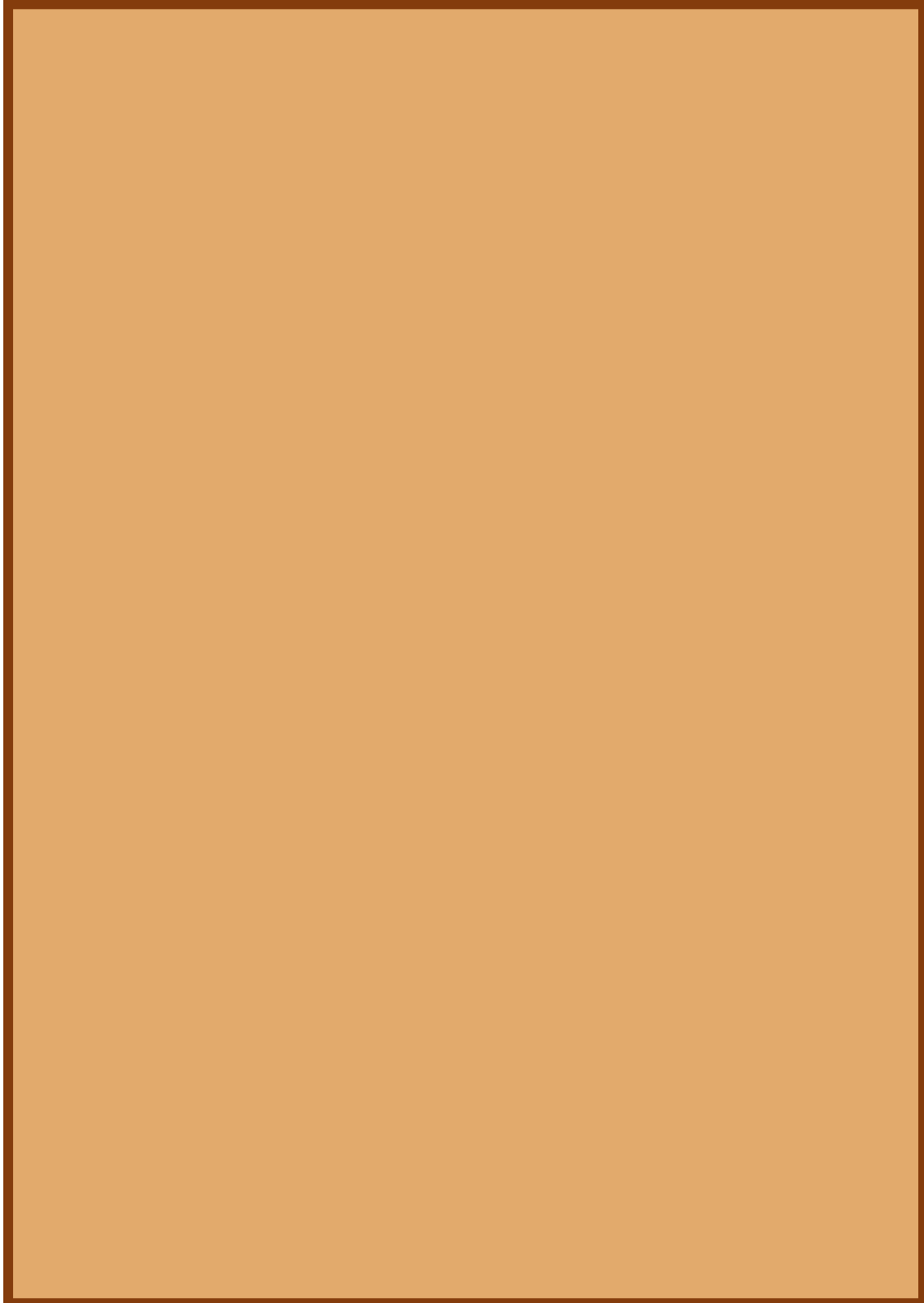


Een schrijver in de klas.



Schets 4.

Dit is de schets van _____



Een schrijver in de klas.



Overleg en noteer bij elke schets wat jullie er goed en wat jullie er minder goed aan vinden.

Schets 1.

Schrijf op wat er goed is.

Schrijf op wat er minder goed is.

Schets 2.

Schrijf op wat er goed is.

Een schrijver in de klas.



Schrijf op wat er minder goed is.

Schets 3.

Schrijf op wat er goed is.

Schrijf op wat er minder goed is.

Een schrijver in de klas.



Schets 4.

Schrijf op wat er goed is.

Schrijf op wat er minder goed is.



Overleg welke schets het beste is.

Zet bij deze schets een krul in de rechterbovenhoek. Overleg hoe jullie dit idee nog kunnen verbeteren.

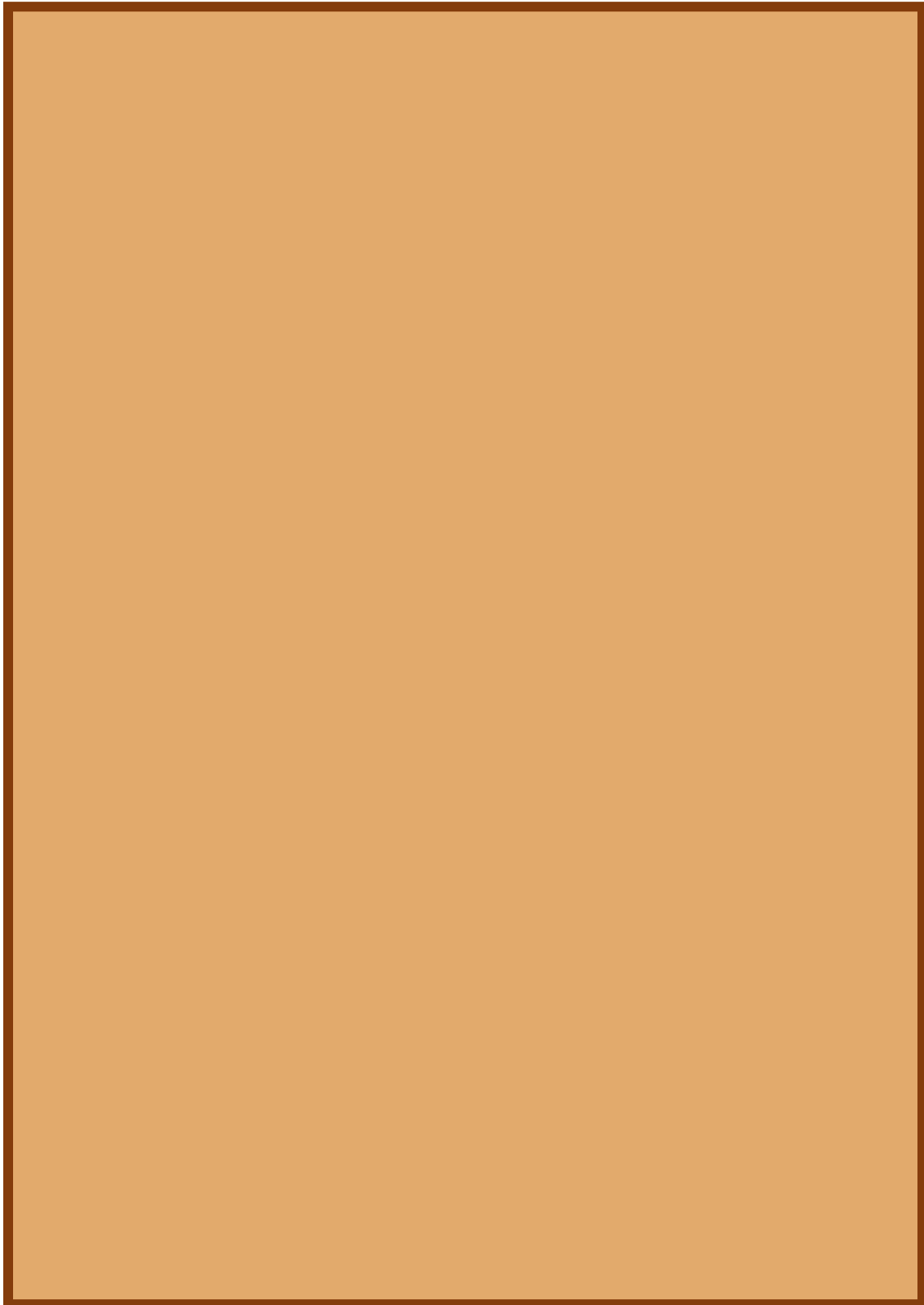


Maak een nieuwe, verbeterde schets. Plak deze schets op de volgende bladzijde.

Een schrijver in de klas.



De nieuwe, verbeterde schets:



Een schrijver in de klas.



Onderdeel I. Het verhaal en de illustratie.



Schrijf nu jullie hele verhaal en typ dit uit in Word. Sla het verhaal tussendoor steeds op. Werk je op de schoolcomputer, sla het dan op je eigen schoolaccount op. (Dus op de I-schijf en niet op de harde schijf van de computer waar je dan toevallig op werkt.)

Zorg ervoor dat jullie verhaal een titel heeft, een inleiding, een midden en een slot.



Teken de illustratie.

Teken op een A3-vel. Zorg ervoor dat jullie illustratie duidelijk bij jullie verhaal past.

Zorg voor een mooie compositie.

Kleur je illustratie in.



Scan de afbeelding in, sla deze op (op je eigen account van de schoolcomputer)



Samenvoegen.

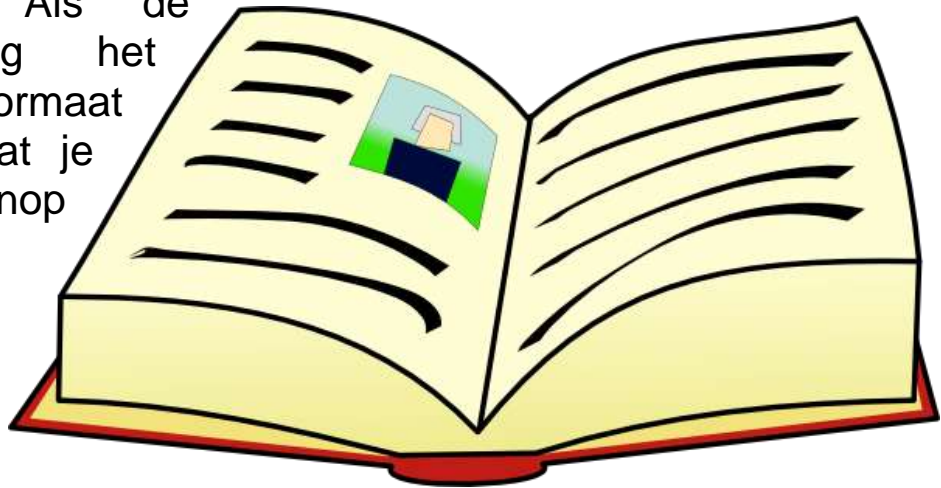
Open je verhaal met Word en voeg je illustratie in. Dat doe je zo:

1. Zet de cursor op de plek in het verhaal waar jij de illustratie wilt hebben.

Een schrijver in de klas.



2. Ga naar het rolmenu “Invoegen” boven aan het beeld, klik en kies “Afbeeldingen”. Zoek je afbeelding op en selecteer deze en klik op “invoegen” (rechtsonder in beeld).
3. Schuif met de afbeelding tot deze op de juiste plek staat en verander eventueel de grootte, door met je rechtermuisknop op de afbeelding klikken. Als het goed is, verschijnen er dan bolletjes om het kader van de afbeelding. Ga met het pijltje op een hoekpunt staan en houdt de muisknop ingedrukt terwijl je de afbeelding groter of kleiner maakt door te slepen. Als de afbeelding het juiste formaat heeft, laat je de muisknop los.



Zorg ervoor dat je afbeelding niet te klein is. De afbeelding mag zelfs zo groot als een hele bladzijde zijn.

Je kunt de afbeelding eventueel nog “bijsnijden”. Dat doe je door de afbeelding te selecteren (door er met de rechtermuisknop op te klikken). Je selecteert “bijsnijden”. Dan verschijnen er dikke, korte streepjes onder, boven en linke en rechts naast de afbeelding. Als je op 1 van de streepjes gaat staan en je klikt op de linkermuisknop, dan kun je terwijl je de knop ingedrukt houdt, dat streepje slepen tot waar jij wilt. Als je op het streepje boven de afbeelding klikt en je sleept deze naar beneden en je laat los en klikt

Een schrijver in de klas.



dan even naast de afbeelding, dan verdwijnt dat wat boven de streep stond.



4. Klik met je rechtermuisknop op de afbeelding, zodat je deze selecteert. Nu krijg je een rolmenu te zien. Ga naar “Teksterugloop” en kies voor één van de volgende mogelijkheden: Om kader, Contour, In tekstregel of Onder en boven. Bekijk welke optie jij mooier vindt.



Nu staat jullie jullie afbeelding in de tekst. Sla dit op en zet daarna jullie verhaal met illustratie in It's Learning in de daarvoor bestemde map.

Een schrijver in de klas.



Onderdeel J. De poster.



Ga naar “Pagina-indeling”, klik op “Formaat” en selecteer “A3”.

Ga naar “Afdrukstand” en selecteer “Staand” of “Liggend” – Kies wat beter bij jullie tekst en illustratie past.

Open jullie verhaal, selecteer en kopieer de tekst die jullie op de poster willen hebben en “plak” die op het lege A3-blad in Word.

Ga naar “Invoegen”, klik op “Afbeeldingen” en zoek jullie illustratie op. Selecteer deze en klik op “Invoegen”.

Nu staan een deel van jullie verhaal en jullie illustratie samen op een blad. Nu ga je aan het werk om hiervan een mooie poster te maken.

Je kunt bijvoorbeeld de illustratie selecteren, klik vervolgens boven aan je blad op “Opmaak”. Klik op “Kleur” en je ziet verschillende mogelijkheden wat betreft kleur.

Een schrijver in de klas.



Je kunt ook bij “Kleur” bijvoorbeeld kiezen voor “doorzichtige achtergrond”. Als je daarna op een kleur in je illustratie klikt, dan wordt deze kleur weggehaald en dan wordt deze doorzichtig.

Voorbeeld:

Afb. 1 = de oorspronkelijke afbeelding.

Afb. 2 = de groene kleur als “doorzichtig” geselecteerd

Afb. 3 = de zwarte kleur als

“doorzichtig” geselecteerd.

Afb. 1



Afb. 2



Afb. 3

Zorg ervoor dat (een deel van) de tekst en het beeld samen op één papier komen te staan.

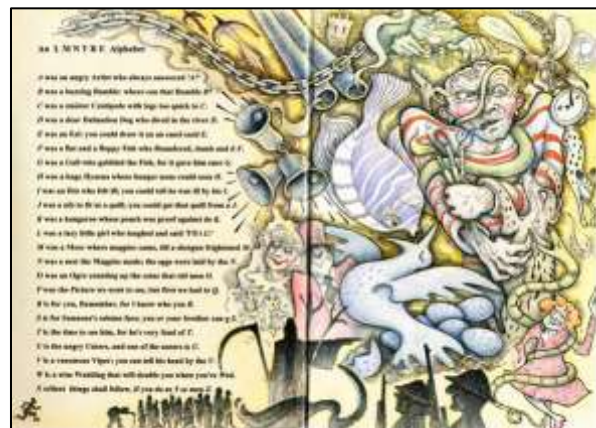
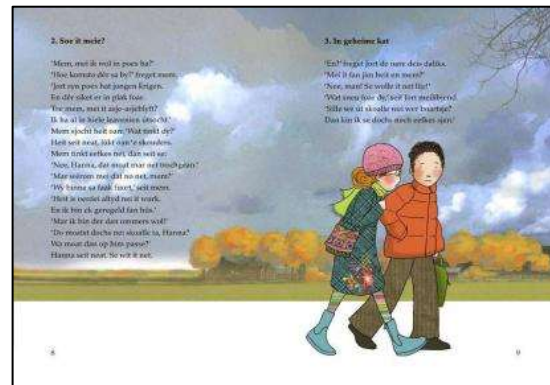
Zorg voor een boeiende compositie.

Zorg ervoor dat je illustratie past bij de tekst.

Een schrijver in de klas.



Voorbeelden:



Een schrijver in de klas.



Onderdeel K: de beoordeling

Namen: _____

Klas: _____

Onderdeel	Onvoldoende 0 punten	Voldoende 1 punt	Goed 2 punten	Behaald
Verhaal				
Titel	Het verhaal heeft geen titel	Het verhaal heeft een titel	Het verhaal heeft een titel die je nieuwsgierig maakt	
Lengte verhaal	Het verhaal is te kort	Het verhaal is te lang	Het verhaal is precies lang genoeg	
Zinnen	Er wordt vaak in niet goede zinnen geschreven	Er wordt meestal in goede zinnen geschreven	Er wordt altijd in goede zinnen geschreven	
Spelling	Er zijn meer dan 5 spelfouten gemaakt	Er zijn maximaal 5 spelfouten gemaakt	Er zijn geen spelfouten gemaakt	
Interpunctie	Hoofdletters en leestekens worden niet goed gebruikt	Hoofdletters en leestekens worden meestal (max 5 fouten) goed gebruikt	Hoofdletters en leestekens worden goed gebruikt	
Eigen woorden	Het verhaal is niet in eigen woorden verteld	Het verhaal is meestal in eigen woorden verteld	Het verhaal is in eigen woorden verteld	
Leesbaarheid	Het verhaal is niet prettig om te lezen	Het verhaal is best prettig om te lezen	Het verhaal is goed te lezen	
Boeiend	Het verhaal is niet boeiend geschreven	Het verhaal is best boeiend geschreven	Het verhaal is boeiend geschreven	
Totaal Cijfer (Punten/16*9+1)				

Een schrijver in de klas.



Onderdeel K: de beoordeling

Namen: _____

Klas: _____

Onderdeel	Onvoldoende 0 punten	Voldoende 1 punt	Goed 2 punten	Behaald
Illustratie				
Passend bij verhaal	De illustratie past niet bij het verhaal	De illustratie past bij het verhaal	De illustratie past bij het verhaal en maakt nieuwsgierig naar het verhaal	
Netheid	De illustratie is niet netjes getekend en gekleurd	De illustratie is netjes getekend of gekleurd	De illustratie is netjes getekend en gekleurd	
Compositie	De compositie is onvoldoende	De compositie is voldoende	De compositie is goed	
Combinatie tekst en beeld	De tekst ontbreekt of heeft geen verbinding met de illustratie	De tekst past bij de illustratie of heeft verbinding met de illustratie	De tekst past bij de illustratie en heeft verbinding met de illustratie.	X2
Originaliteit	De illustratie is niet origineel	De illustratie is origineel	De illustratie is zeer origineel	X2
Totaal				
Cijfer (punten/14*9+1)				