



DOELGROEP EN DOELSTELLINGEN

DOELGROEP

Luisterogen is een experimenteel leesbevorderingsproject van KOCA vzw. Luisterogen laat laaggeletterde jongeren (en volwassenen) kennismaken met mooie verhalen en brengt hen op die manier nieuwe woorden uit het Nederlands bij. Daarnaast omvat Luisterogen een actief integratie-traject. Hoewel het project oorspronkelijk ontwikkeld werd voor een kleine, specifieke doelgroep (laaggeletterde dove en slechthorende jongeren), vindt Luisterogen inmiddels de weg naar een erg heterogeen publiek van jongeren en volwassenen voor wie Nederlands leren en/of lezen minder evident is.

DOEL

Via AAD (Alfabetisering Allochtone Doven) tracht Luisterogen editie vier de kennis van het Nederlands (en van de Vlaamse Gebarentaal) rond het thema 'mooi' te verbeteren of te verwerven. Als leesbevorderingsmethode experimenteren we hierbij met het kamishibai-verhaal *Nee-land* van Nic Balthazar. Uit eerdere edities bleek reeds dat deze Japanse vertelvorm resulteert in 'zin in boeken'. Daarnaast wil dit project de leefwereld en sociale vaardigheden van de doelgroep op een creatieve en bijzondere manier verruimen.

ANDERE DOELSTELLINGEN

- aansluiten bij de belevingswereld van jongeren
- visueel aantrekkelijk zijn
- praktijkgericht zijn
- ouders en leefgroep bij het thema betrekken
- vakoverschrijdend, net/klas/schooloverschrijdend werken
- cultuureducatie

AAN DE SLAG

Wat is AAD?

Voor dove allochtonen is het dubbel zo moeilijk om Nederlands te leren. Bovendien willen zij én wij dat ze integreren. Stichting Leerplan Ontwikkeling (SLO) ontwikkelde daarom samen met ROC Zadkine en doveninstituut Effatha de praktische taalmethod 'Alfabetisering Allochtone Doven' (AAD). Via deze methode leert de doelgroep lezen en schrijven in het Nederlands.

In september 2005 testten we de nieuwe leer methode in het Koninklijk Orthopedagogisch Centrum Antwerpen vzw Speciale Beroepsschool Emmaüs, een secundaire school voor dove en slechthorende jongeren. In 2007 lanceerden we de eerste Vlaamse professionele versie binnen het Luisterogenproject met als thema STATION. AAD werd volledig uitgewerkt met bijbehorende instrumenten voor de klas, zoals woordposters, semantische oefenkaarten en digitale oefeningen. Daarna volgden de thema's INTERNET en VOEDING.

Waarom AAD?

Doel is dat de leerlingen, na het doorlopen van deze taallessen, de basiswoordenschat beheersen die nodig is om het interactieve traject te kunnen aanvatten. De rode draad doorheen dit proces zijn tien woorden/beelden die later in het interactieve traject verder worden uitgediept. De beelden zijn gekozen na uitvoerig overleg met vormgevers en enkele leden van de externe werkgroep.

Ook voor luister-oren

Luisterogen kent inmiddels een erg heterogene doelgroep. Daarom werd AAD zo opgebouwd en vormgegeven, dat de bundel ook voor horende jongeren en volwassenen bruikbaar is. De gebaren en oefeningen op vingerspelling (bijv. de oefeningen met de dvd) kunnen telkens door het gesproken woord vervangen worden. Op die manier kan de methode ook gebruikt worden om de essentiële woordenschat met horende laaggeletterden te oefenen.



Nodig

- scharen
- oefendoosjes voor de losse kaartjes
- potloden
- computer/internet

AAN DE SLAG

Praat-plaat:

DOEL: VOORKENNIS ACTIVEREN EN OPBOUWEN

Oefening:

1. Rond je eigen ervaring:
Wat zie je? Wat weet je?
2. Vragen ja/ nee:
(vragen invoegen omtrent praatplaat MOOI)
3. Vragen: waar/ niet waar?
4. Zelfde oefening per twee: waar/ niet waar?

Strip (p.3):

DOEL: VOORKENNIS ACTIVEREN EN OPBOUWEN

Oefening:

1. De leerlingen bekijken het verhaal op de site of op dvd.
2. Vertel het verhaal plaatje voor plaatje.
3. De leerlingen bekijken het verhaal een tweede keer.
4. De leerlingen bekijken de strip.
5. Vertel het verhaal samen na.
6. De leerlingen knippen het verhaal los en leggen het in de juiste volgorde.

Werkblad (p.4-5):

DOEL: HERKENNEN PLAATJE = GEBAAR.

Oefening:

1. Bekijk oefening één op dvd en verbind het juiste gebaar met het juiste plaatje.

Oefenkaartjes:

DOEL : HERKENNEN PLAATJE = GEBAAR.

Oefening:

1. De leerkracht laat het plaatje zien, de leerling toont het gebaar.
2. De leerkracht toont het gebaar, de leerling zoekt het juiste plaatje.
3. De leerlingen oefenen per twee.
4. De leerkracht kan nu de bordplaatjes ophangen in de klas.
5. De leerling stopt de losse plaatjes in een oefendoosje en kan zo thuis oefenen.

Strip (p.6):

DOEL: BEGRIJPEN VAN VERHAAL.

Oefening:

1. De leerlingen bekijken het verhaal op dvd.
2. De leerlingen vertellen het verhaal klassikaal na.
3. De leerlingen linken de verhaalinhoud aan de strip.
4. De leerlingen vertellen het verhaal per twee na.
5. De leerlingen brengen het verhaal individueel voor de klas.

AAN DE SLAG

Werkblad (p.7-8):

DOEL: HERKENNEN GEBAAR = VINGERSPELLING.

Oefening:

Bekijk oefening twee op dvd en verbind de vingerspelling met het juiste beeld.

Werkblad (p.9-18):

DOEL: WOORDBEELD INOEFENEN.

Oefening:

1. Analyseren.
2. Synthetiseren.
3. Schrijven.
4. Omcirkel het juiste woord.

Werkblad (p.19-20):

DOEL: HERKENNEN GEBAAR = WOORD.

Oefening:

Bekijk oefening drie op dvd en verbind het juiste gebaar met het woordbeeld.

Oefenkaartjes:

DOEL: HERKENNEN PLAATJE = WOORD.

Oefening:

1. De leerkracht laat een plaatje zien, de leerling toont het woordbeeld.
2. De leerkracht toont het woordbeeld, de leerling zoekt het juiste plaatje.
3. 'Match'-oefening (de oefenkaartjes hebben een zelfcorrectie).
4. De leerlingen spelen individueel memory met de oefenkaartjes.
5. De leerlingen werken per twee met de oefenkaartjes.
6. De leerkracht hangt de woordposters op in de klas.

De woordposters hangen nu gedurende het hele project op in de klas. In de eerste plaats confronteren de woordposters de leerlingen elke dag opnieuw met de nieuwe woorden.

AAN DE SLAG

Werkblad (p.21):

DOEL: LEREN LEZEN EN WOORDHERKENNING.

Oefening:

1. De leerlingen bekijken het verhaal op dvd.
2. De leerling leest het verhaal voor zichzelf.
3. De leerling vertelt het verhaal na.
4. De leerkracht gebaart de zinnen en de leerling wijst ze aan.
5. De leerkracht gebaart de woorden en de leerling wijst ze aan.
6. De leerlingen oefenen daarna per twee.

Werkblad (p.22):

DOEL: BEGRIJPEND LEZEN.

Oefening:

1. De leerlingen knippen de zinnen van het verhaal los.
2. De leerlingen leggen de zinnen in een goede volgorde.
3. De leerlingen oefenen per twee
(leerling A gebaart een zin, leerling B zoekt de zin op).
4. De leerlingen maken een tekening bij de zinnen.
5. De leerlingen combineren de zinnen met het juiste oefenkaartje.

Werkblad (p.23):

DOEL: WOORDEN HERKENNEN EN IN DE TEKST PLAATSEN.

Oefening:

De leerling schrijft de juiste woorden op de stippelijntjes.

Werkblad (p.24):

DOEL: TEKST HERKENNEN EN WOORDEN INVULLEN.

Oefening:

De leerling schrijft de ontbrekende woorden op de stippelijntjes in de tekst.

Werkblad (p.25-26):

DOEL: HET WOORDBEELD HERKENNEN (HERKENNEN VAN HET JUISTE WOORD).

Oefening:

De leerling vinkt het juiste woord aan.

Werkblad (p.27-28):

DOEL: HUISWERK MAKEN EN ZELFSTANDIG OEFENEN.

Oefening:

De leerling schrijft de woorden iedere dag.

NOG MEER INSPIRATIE?

1. Maak een vrolijk alfabet met letters in verschillende materialen, vormen en groottes. Plaats de letters in een letterbak!
2. Knip woorden en/of letters uit snoeppapier. Smul ze daarna lekker op.
3. Speel het **Luisterogen-zeeslagspel!** (zie instructiebladen in bijlage)

SPELREGELS

Opzet

Dit is een spel voor twee spelers.

De winnaar is hij/zij die alle schepen van zijn tegenspeler kan doen zinken.

Vooraf

Kopieer de instructiebladen uit de bijlage.

Zorg voor het juiste aantal potloden.

Maak groepjes van twee.

Geef elke speler een potlood en een blad.

Elke speler plaatst met potlood zijn drie schepen in het kader, zonder dat de tegenspeler dit ziet. De schepen mogen elkaar niet horizontaal of verticaal raken. Er moet dus altijd één leeg vakje tussen twee schepen zitten. Diagonaal mogen ze elkaar wel raken.

De schepen

drie x twee vakjes (onderzeeër)

twee x drie vakjes (kruiser)

één x vier vakjes (vliegdekschip)

Spelverloop

Bepaal wie begint.

Speler A vraagt een coördinaat aan speler B (bijv. B3) waarop 'geschoten' wordt.

Speler B reageert. Hij geeft/spelt/leest het Luisterogen-woord/beeld dat overeenkomt met deze coördinaten (bijv. 'mooi').

De tegenstander geeft het juiste gebaar of toont het juiste kaartje (woord-beeld of beeld).

Is het antwoord correct dan antwoordt speler A met:

- 'Plons' als er geen schip op die coördinaat ligt.
- 'Boem' als er wel een schip op die coördinaat ligt.
- 'Blub-Blub-Blub' als alle coördinaten die het schip bezet, geraakt zijn.

Daarna is speler B aan de beurt.

De winnaar is diegene die als eerste alle schepen van de tegenstander tot zinken heeft gebracht.

NOG MEER INSPIRATIE?

4. Speel het **Luisterogen-ganzenbordspel!** (zie instructieblad in bijlage)

Vooraf

Zorg voor dobbelstenen, pionnen in verschillende kleuren en kopieer het ganzenbordspel.
Stem de regels af op maat van je leerlingen!

5. Zelf woorden drukken? Reserveer een workshop in het Museum Plantin-Moretus!
(museum.plantin.moretus@stad.antwerpen.be)

