



Juryhandleiding algemeen
Juryhandleiding Schrijven
Juryhandleiding Illustreren
Juryhandleiding Programmeren



Juryhandleiding - algemeen

De klassen zijn de afgelopen weken in groepjes aan de slag gegaan met het maken van hun eigen e-book. In negen lessen, 'levels', hebben de kinderen aan de hand van verschillende opdrachten ('challenges') geleerd over het schrijven van een verhaal, het illustreren ervan en hebben ze de basis van programmeren leren kennen.

Het einddoel: meedoen aan de e-bookchallenge en het tegen andere groepjes opnemen om uiteindelijk uitgeroepen te worden tot het groepje met het beste e-bookchallenge. Een onafhankelijke jury bekijkt alle e-books. Het jureren gebeurt apart van elkaar. Elk jurylid beoordeelt de boeken op een ander onderdeel: schrijven, programmeren, illustreren en algemeen. Elk jurylid kent een aantal punten toe aan elk e-book, en het e-book met aan het einde de meeste punten, wint.

De eerste drie levels van het traject gingen over schrijven. In het eerste level leerden de kinderen om een onderwerp te kiezen, het tweede level ging over de verhaallijn en in het derde level werd meer geleerd over creatief schrijven.

Levels 4 t/m 6, het tweede onderwerp van de challenge gingen over illustreren. De kinderen hebben geleerd over de verschillende functies die een afbeelding in een boek kan hebben, en de diverse manieren waarop ze hun eigen boek kunnen illustreren. Het belang van het plaatje voor het verhaal is daarbij onderstreept.

Het derde onderwerp dat behandeld werd, in levels 7-t/m 9, was programmeren. De kinderen hebben leren werken met kleurcodes, CSS en HTML, hebben geleerd over dikgedrukte, schuingedrukte tekst en het programmeren van kopjes.

Op de volgende bladzijde staan verschillende vragen om tot de eindbeoordeling, een score, te komen. Per onderdeel kunt u antwoorden met een cijfer van 0 t/m 3. De scores staan voor:

0. Helemaal niet
1. Enigzins
2. Ja
3. Uitstekend

Bij sommige onderdelen is het mogelijk om extra punten te geven voor bijvoorbeeld creativiteit. Hierbij kunnen maximaal vijf punten extra gegeven worden. In de laatste kolom is er ruimte voor opmerkingen. Wat was uitzonderlijk aan dit e-book? Wat hebben de leerlingen opvallend goed of origineel gedaan? Dit soort opmerkingen kunt u hier kwijt, zodat de kinderen meer dan alleen een eindscore terugkrijgen.



Loopt het verhaal goed door? Leest het makkelijk weg?		
Is het boek in correct Nederlands geschreven?		
Ziet het e-book er aantrekkelijk uit?		
Past de titel van het boek bij de inhoud?		
Past de afbeelding op de voorkant bij de inhoud?		
Passen de illustraties in het boek bij de inhoud?		
Staan de afbeeldingen op een logische plek?		
<i>Extra punten: is de verhaallijn origineel?</i>		
<i>Extra punten: is het onderwerp origineel?</i>		
Totaal (max. 31 punten)		



Juryhandleiding - schrijven

De klassen zijn de afgelopen weken in groepjes aan de slag gegaan met het maken van hun eigen e-book. In negen lessen, 'levels', hebben de kinderen aan de hand van verschillende opdrachten ('challenges') geleerd over het schrijven van een verhaal, het illustreren ervan, en hebben ze de basis van programmeren leren kennen.

Het einddoel: meedoen aan de e-bookchallenge en het tegen andere groepjes opnemen om uiteindelijk uitgeroepen te worden tot het groepje met het beste e-bookchallenge. Een onafhankelijke jury bekijkt alle e-books. Het jureren gebeurt apart van elkaar. Elk jurylid beoordeelt de boeken op een ander onderdeel: schrijven, programmeren, illustreren en algemeen. Elk jurylid kent een aantal punten toe aan elk e-book, en het e-book met aan het einde de meeste punten, wint.

De eerste drie levels van het traject gingen over schrijven. In het eerste level leerden de kinderen om een onderwerp te kiezen, het tweede level ging over de verhaallijn en in het derde level werd meer geleerd over creatief schrijven.

Op de volgende bladzijde staan verschillende vragen om tot de eindbeoordeling, een score, te komen. Per onderdeel kunt u antwoorden met een cijfer van 0 t/m 3. De scores staan voor:

0. Helemaal niet
1. Enigszins
2. Ja
3. Uitstekend

Bij sommige onderdelen is het mogelijk om extra punten te geven voor bijvoorbeeld creativiteit. Hierbij kunnen maximaal vijf punten extra gegeven worden. In de laatste kolom is er ruimte voor opmerkingen. Wat was uitzonderlijk aan dit e-book? Wat hebben de leerlingen opvallend goed of origineel gedaan? Dit soort opmerkingen kunt u hier kwijt, zodat de kinderen meer dan alleen een eindscore terugkrijgen.



Is het verhaal logisch opgebouwd?		
Is er goed gebruikgemaakt van hoofdstukken en alinea's?		
Is het verhaal goed leesbaar?		
Is het onderwerp van het verhaal duidelijk?		
<i>Extra punten: is het onderwerp van het verhaal origineel?</i>		
Is de rolverdeling van de personages duidelijk? (hoofdpersoon/-personen en bijrollen)		
Is de woordkeuze origineel?		
Is de toon, de sfeer in het verhaal consistent?		
<i>Extra punten: worden er voldoende bijvoeglijke naamwoorden gebruikt om een goed beeld van een bepaalde situatie of plek te schetsen?</i>		
<i>Extra punten: is het soort verhaal (spannend, grappig etc.) goed uitgewerkt?</i>		
Totaal (max. 36 punten)		



Juryhandleiding - illustreren

De klassen zijn de afgelopen weken in groepjes aan de slag gegaan met het maken van hun eigen e-book. In negen lessen, 'levels', hebben de kinderen aan de hand van verschillende opdrachten ('challenges') geleerd over het schrijven van een verhaal, het illustreren ervan en hebben ze de basis van programmeren leren kennen.

Het einddoel: meedoen aan de e-bookchallenge en het tegen andere groepjes opnemen om uiteindelijk uitgeroepen te worden tot het groepje met het beste e-bookchallenge. Een onafhankelijke jury bekijkt alle e-books. Het jureren gebeurt apart van elkaar. Elk jurylid beoordeelt de boeken op een ander onderdeel: schrijven, programmeren, illustreren en algemeen. Elk jurylid kent een aantal punten toe aan elk e-book, en het e-book met aan het einde de meeste punten, wint.

Levels 4 t/m 6, het tweede onderwerp van de challenge gingen over illustreren. De kinderen hebben geleerd over de verschillende functies die een afbeelding in een boek kan hebben, en de diverse manieren waarop ze hun eigen boek kunnen illustreren. Het belang van het plaatje voor het verhaal is daarbij onderstreept.

Op de volgende bladzijde staan verschillende vragen om tot de eindbeoordeling, een score, te komen. Per onderdeel kunt u antwoorden met een cijfer van 0 t/m 3. De scores staan voor:

0. Helemaal niet
1. Enigzins
2. Ja
3. Uitstekend

Bij sommige onderdelen is het mogelijk om extra punten te geven voor bijvoorbeeld creativiteit. Hierbij kunnen maximaal vijf punten extra gegeven worden. In de laatste kolom is er ruimte voor opmerkingen. Wat was uitzonderlijk aan dit e-book? Wat hebben de leerlingen opvallend goed of origineel gedaan? Dit soort opmerkingen kunt u hier kwijt, zodat de kinderen meer dan alleen een eindscore terugkrijgen.



Staan de afbeeldingen op logische plaatsen? (Staan ze bij de juiste stukjes van het verhaal?)		
Staan de afbeeldingen op niet-storende plaatsen? (Onderbreken ze het verhaal niet?)		
<i>Extra punten: zijn de afbeeldingen zelfgemaakt?</i>		
Zijn de afbeeldingen een goede aanvulling op het verhaal?		
Kloppen de afbeeldingen bij wat er in het verhaal verteld wordt? (Kloppen de kleuren, gezichtsuitdrukkingen en dergelijke?)		
Zijn er genoeg afbeeldingen (Niet te veel of te weinig?)		
Maken de afbeeldingen nieuwsgierig naar het verhaal?		
<i>Extra punten: zijn de afbeeldingen creatief gemaakt/gebruikt?</i>		
Totaal (max. 33 punten)		



Juryhandleiding - programmeren

De klassen zijn de afgelopen weken in groepjes aan de slag gegaan met het maken van hun eigen e-book. In negen lessen, 'levels', hebben de kinderen aan de hand van verschillende opdrachten ('challenges') geleerd over het schrijven van een verhaal, het illustreren ervan, en hebben ze de basis van programmeren leren kennen.

Het einddoel: meedoen aan de e-bookchallenge en het tegen andere groepjes opnemen om uiteindelijk uitgeroepen te worden tot het groepje met het beste e-bookchallenge. Een onafhankelijke jury bekijkt alle e-books. Het jureren gebeurt apart van elkaar. Elk jurylid beoordeelt de boeken op een ander onderdeel: schrijven, programmeren, illustreren en algemeen. Elk jurylid kent een aantal punten toe aan elk e-book, en het e-book met aan het einde de meeste punten, wint.

Het derde onderwerp dat behandeld werd, in levels 7 t/m 9, was programmeren. De kinderen hebben leren werken met kleurcodes, CSS en HTML, hebben geleerd over dikgedrukte, schuingedrukte tekst en het programmeren van kopjes.

Op de volgende bladzijde staan verschillende vragen om tot de eindbeoordeling, een score, te komen. Per onderdeel kunt u antwoorden met een cijfer van 0 t/m 3. De scores staan voor:

0. Helemaal niet
1. Enigzins
2. Ja
3. Uitstekend

Bij sommige onderdelen is het mogelijk om extra punten te geven voor bijvoorbeeld creativiteit. Hierbij kunnen maximaal vijf punten extra gegeven worden. In de laatste kolom is er ruimte voor opmerkingen. Wat was uitzonderlijk aan dit e-book? Wat hebben de leerlingen opvallend goed of origineel gedaan? Dit soort opmerkingen kunt u hier kwijt, zodat de kinderen meer dan alleen een eindscore terugkrijgen.



Staan de tags op de juiste plekken?		
Zijn de codes in CSS goed geopend en gesloten?		
Staan de codes op de juiste plek (geen CSS-codering bij HTML en andersom)?		
Is de HTML-code foutloos?		
Is de CSS-code foutloos?		
Is er goed gebruik gemaakt van kopjes en alinea's?		
<i>Extra punten: is de CSS-code logisch opgebouwd?</i>		
Totaal (max. 23 punten)		