

# Handleiding bij: De 'Europese verhalenkoffer'

## Een educatief project van en over de Europese Unie.

U kunt op twee manieren van dit project gebruik maken:

1. U haalt de Europese Verhalenkoffer op bij een van de adressen uit de lijst op deze website. Vaak wordt de koffer binnen de gehele provincie uitgeleend en zijn er ook mogelijkheden als dit niet bij u in de buurt is. In sommige gevallen kan de koffer ook op school worden afgeleverd.

- Wat zit er in de koffer?
- Waar verwijzen de voorwerpen naar?
- Waar gaan de verhalen over?
- Wat heeft dat allemaal te maken met de Europese Unie?

In de koffer vindt u een USB-stick die het u mogelijk maakt het project op het digitale schoolbord te vertonen.

2. Indien u niet de beschikking heeft over de koffer, dan gebruikt u de on-line versie op deze website.

Introductie door de koffer.

U start het project met de introductie door de koffer, waarbij hij vertelt waar hij allemaal in de Europese Unie is geweest en wat hij heeft gezien en gehoord.

Heeft u de koffer in de klas, dan kunt u de koffer laten openen en met uw leerlingen een gesprek houden over het voorwerp en thema, dat u in de klas wilt behandelen. Vervolgens klikt u het voorwerp aan om het bijpassende verhaal te horen.

De 9 verhalen zijn geschikt voor de groepen 6-8:

- 1 De hamer over: 'Het bestuur van de Europese Unie'
- 2 De kaart over: 'De lidstaten'
- 3 Steenkool over: 'Nooit meer oorlog'
- 4 De pet over: 'Binnen- en buitengrenzen'
- 5 De euro over: 'De euro'
- 6 De klomp over: 'Europees landbouwbeleid'
- 7 De bloem over: 'Het milieu'
- 8 Het net over: 'Visserij'
- 9 De kaars over: 'Energie'

De onderwerpen 'Het bestuur van de Europese Unie' en 'De lidstaten' zijn voor groep 6 minder geschikt in verband met de moeilijkheidsgraad en de afwezigheid in de onderwijsmethoden voor deze groep.

# Handleiding bij: De 'Europese verhalenkoffer'

## Een educatief project van en over de Europese Unie.

De voorwerpen in de koffer zijn de verhalenvertellers.

Acteurs hebben de stemmen ingesproken zodat elk voorwerp een eigen karakter krijgt.

Zo kunnen uw leerlingen, onder andere, kennis maken met:

- een vriendelijke, oudere man,
- een kletsgraag, tikkeltje ondeugend meisje,
- een jongen van de straat, enz.

De verhalen worden tijdens de vertelling op het digitale schoolbord geïllustreerd met tekeningen en foto's.

Digitale vragen.

Als de verhalen zijn verteld kan een klassengesprek plaatsvinden, maar ook kunnen klassikaal, in groepjes of individueel de digitale vragen worden beantwoord.

De digitale vragen, inclusief topografie, zijn zelfcorrigerend in de vorm van een goed/fout melding. Bij een goede beantwoording volgt een positieve reactie!

Wij wensen u veel plezier met het project.