

## Digital storytelling

Jullie kennen ze wel, flitsende kennisclips met veel felle kleuren, een enthousiaste energieke verteller en een mooie soundtrack erachter... maar hoe effectief zijn dat soort filmpjes nou eigenlijk? Wat zijn de elementen die een verhaal memorabel maken of die een kijker bijhouden? Aan de ene kant willen we met deze bijdrage handreikingen doen om bestaande clips op waarde te schatten, en aan de andere kant denken wij dat er een mooie kans ligt om leerlingen zelf aan de slag te laten gaan met het maken van educatieve filmpjes. In algemene zin wordt een kennisclip snel betekenisvol als er een digitaal 'verhaal' van wordt gemaakt. Dat gaat verder dan een enthousiaste presentatie van feitelijkheden.

Hoe ziet een goed digitaal verhaal er dan eigenlijk uit? Joe Lambert en Dana Atchley hebben in de late jaren tachtig al zeven criteria onderzocht voor een goed digitaal verhaal. Volgens hen heeft zo'n verhaal de volgende elementen:

- een duidelijke *point of view*: de kern van het verhaal en het perspectief van waaruit dat bekeken wordt;
- een dramatische vraag: de kernvraag die de aandacht van de kijker vasthoudt en die aan het einde van het verhaal be-

antwoord wordt;

- aansprekende inhoud die tot leven komt op een manier die de doelgroep raakt;
- de stem van de maker, een persoonlijk laagje waardoor het publiek beter begrijpt waar het over gaat;
- een soundtrack, muziek of andere geluiden die het verhaal ondersteunen en verfraaien;
- net genoeg inhoud om het verhaal te vertellen zonder de kijker cognitief te veel te belasten;
- tempo: het ritme van het verhaal en hoe snel of traag het voortschrijdt.

### Zelf een digitaal verhaal maken

Wij hebben zelf ervaren hoe goed het werkt om zelf een verhaal te leren maken voordat je ermee aan de slag gaat met leerlingen of studenten. Om dit te leren zijn er fantastische resources te vinden op het internet. Wij hebben ons ingeschreven voor een Massive Open Online Course van de Universiteit van Houston om ons voor te bereiden op het zelf maken van een digital story: <[www.coursera.org/learn/digital-storytelling](http://www.coursera.org/learn/digital-storytelling)>.

Zo leerden we bijvoorbeeld hoe we cognitieve overbelasting kunnen voor-

komen. De neiging bestaat (denk aan sommige PowerPoints) om gelijksoortige informatiestromen in een presentatie te zetten. Zo doen bijvoorbeeld gesproken en geschreven tekst aanspraak op dezelfde hersengebieden. Zolang ze dezelfde informatie geven, is er niet veel aan de hand, maar vaak verschillen ze van elkaar en dan mis je informatie. Muziek daarentegen overlapt niet met gesproken of geschreven tekst, dus die twee kunnen uitstekend in elkaars gezelschap verkeren en elkaar zelfs versterken.



Foto: Anda van Riet

### Een digitaal verhaal van leerlingen

Waar het natuurlijk pas echt ambitieus wordt, is als onze leerlingen en studenten zelf aan de slag gaan met het maken van dit soort verhalen. Stel je voor dat je leerlingen een digitaal verhaal laat maken over een aspect dat betrekking heeft op kennis van land en volk, in veel lesmethodes vaak een stiefkindje. Laat ze bijvoorbeeld een persoonlijk perspectief innemen van een fictief of historisch persoon die een belangrijk

zoals die centraal zouden moeten staan in het geschiedenis- of maatschappijleeronderwijs: een vraag die de leerling in staat stelt om de werkelijkheid iets beter te begrijpen. Hierna zou het ideaal zijn als leerlingen de producten dan presenteren aan elkaar, zodat je relatief efficiënt een groot deel van de kennis van land en volk een keer goed de revue kunt laten passeren.

Wij denken dat *digital storytelling* echt tot zijn recht komt als je leerlingen en studenten zelf een digitaal verhaal laat maken (voor medeleerlingen). Ga jij aan de gang met digitale verhalen? Denk je dat dit een leuke en inhoudelijke manier is om kennis van land en volk op een creatieve manier centraal te stellen in je onderwijs? Als je mooie ideeën hebt die je met ons wilt delen, zet ze dan op de Facebookgroep van Levende Talen. Dat mag namelijk best wat meer een uitwisselingsplatform worden. ■

Henk la Roi & Roland Bruijn

Voorbeelden van digitale verhalen zijn te vinden op <[digitalstorytelling.coe.uh.edu](http://digitalstorytelling.coe.uh.edu)>.