

EDUCATIONAL DIGITAL STORYTELLING



WAT IS EDUCATIONAL DIGITAL STORYTELLING?

Educational Digital Storytelling is een krachtige werkvorm waarbij leerlingen een persoonlijk verhaal vertellen met tekst, beelden en geluid. Het gaat niet alleen om “iets vertellen” over persoonlijke ervaringen met een bepaald onderwerp, maar ook om te reflecteren over wat ze denken, voelen en beleven⁽¹⁰⁾. Door leerstof te koppelen aan eigen kennis of een maatschappelijk thema, begrijpen leerlingen de inhoud beter en wordt deze betekenisvoller voor hen⁽⁵⁾.

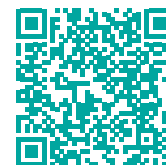
De methode wordt stap voor stap begeleid door de leerkracht, zodat leerlingen niet alles zelf hoeven uit te zoeken, zoals bij sommige andere digitale tools⁽⁵⁸⁾. Deze begeleiding zorgt ervoor dat leerlingen niet alleen creatief bezig zijn, maar ook effectief bijleren. In deze fiche bieden we je een concreet stappenplan aan om *Educational Digital Storytelling* in te zetten in je klas.

Educational Digital Storytelling kan je vanaf het laatste jaar kleuteronderwijs inzetten en toepassen op vrijwel ieder onderwerp. Afhankelijk van je doelgroep kies je een specifieke invalshoek en focus.

Laat leerlingen een digitaal verhaal maken over een (omstreden) standbeeld of monument in hun buurt. Laat niet alleen de uiterlijke kenmerken beschrijven, maar laat ze ook dieper duiken: Wat betekent het? Hoe is het tot stand gekomen? Hoe voelt het? Wat vinden zij ervan? Denken ze dat andere mensen er hetzelfde over denken (bv. de makers, voorbijgangers op straat, eventuele protesteerders,...)? Wat dient ermee te gebeuren? Zo leren ze niet alleen iets over erfgoed, maar ook over meningen, gevoelens en het belang van perspectieven. Het is belangrijk dat leerlingen hun perspectief goed onderbouwen en dat ze hun verhaal versterken met beelden en geluid.

Zo kunnen zij hun ideeën vormgeven en hun eigen stem laten horen in het eindproduct. Ze ontwikkelen niet alleen media- en presentatievaardigheden, maar verdiepen zich ook inhoudelijk in het onderwerp.

Enkele inspirerende voorbeelden vind je op deze pagina: [scan of klik op de QR-code](#)



WAAROM INZETTEN OP EDUCATIONAL DIGITAL STORYTELLING?

Educational Digital Storytelling biedt meerdere voordelen, waaronder^(10; 17; 26; 58):

1



1. CREATIVITEIT

De methode biedt leerlingen de ruimte om creatief na te denken en zichzelf uit te drukken via tekst, beeld en geluid.

2



2. ACTIEF EN BETROKKEN LEREN

Leerlingen worden aangemoedigd om een standpunt in te nemen over hun eigen gedachten en ervaringen, en deze te koppelen aan bestaande kennis.

3



3. INLEVINGSVERMOGEN

Leerlingen leren niet enkel hun eigen standpunt uit te drukken, maar ontwikkelen ook een beter begrip van andere perspectieven binnen hun leeromgeving.

4



4. SAMENWERKING EN COMMUNICATIE

Het proces van het creëren moedigt leerlingen aan om samen te werken, ideeën te delen en feedback te geven aan elkaar.

5



5. 21^e-EEUWSE VAARDIGHEDEN

Denk hierbij aan kritisch denken, schakelen tussen analytisch en creatief denken, probleemoplossend werken en omgaan met media en technologie.

Wu en Chen (2020) hebben de voordelen van *Educational Digital Storytelling* in kaart gebracht. Zij wijzen op verschillende positieve effecten op verschillende leergebieden:

- Affectief: Verbetering van leerhoudingen en emotionele betrokkenheid.
- Cognitief: Positieve invloed op denkuitkomsten, zoals kritisch denken.
- Conceptueel: Verbeterde begripsvorming en dieper inzicht in de lesinhoud.
- Academisch: Ontwikkeling van studie- en onderzoeksvaardigheden.
- Technologisch: Versterking van technische vaardigheden.
- Linguïstisch: Verhoging van taalvaardigheden.
- Ontologisch: Groei in zelfbewustzijn en identiteitsontwikkeling.
- Sociaal: Verbetering van communicatie- en samenwerkingsvaardigheden.

Leerlingen oefenen tegelijk drie belangrijke vormen van geletterdheid:

- Visuele geletterdheid: Leren hoe beelden, video's en andere visuele media een boodschap kunnen versterken.
- Mediageletterdheid: Leren omgaan met digitale tools en kritisch kijken naar media.
- Narratieve geletterdheid: Leren om verhalen goed op te bouwen en hun standpunt op een onderbouwde manier duidelijk te maken.

Deze geletterdheden dragen niet alleen bij aan de inhoudelijke kennis van leerlingen, maar helpen hen ook om effectiever te communiceren en zich kritisch te verhouden tot de media en technologie die hen omringen⁽⁵⁸⁾.

AAN DE SLAG MET EDUCATIONAL DIGITAL STORYTELLING

Doelstellingen

- Het ontwikkelen van een digitaal verhaal met een duidelijke structuur, waarbij zowel inhoud als boodschap op een samenhangende manier worden gepresenteerd.
- Het goed kiezen van beelden en geluiden om de boodschap te versterken en het verhaal te ondersteunen.
- Bepalen van een standpunt en dit onderbouwen met geschikte bronnen en argumenten.
- Diverse digitale tools gebruiken op een bewuste manier.
- Rekening houden met verschillende perspectieven.

Benodigheden

- Computer, laptop of tablet met internetverbinding en software
- Notitieboekjes

Tijdsframe

Voor een volledig en zorgvuldig uitgevoerd *Educational Digital Storytelling*-project, inclusief alle stappen, is het aanbevolen om minimaal 10 lessen te voorzien.

In wat volgt, nemen we je stap voor stap mee door een vast stramien van *Educational Digital Storytelling*^(10; 43). In de kaders reiken we voorbeelden aan die je op weg kunnen helpen.

Pas het aan waar nodig, zodat het perfect aansluit bij jouw school, leerlingen, thema of voorkeuren. Denk na over manieren om het werk van leerlingen te presenteren in een bredere context, zodat hun stem ook écht een impact heeft. Dat kan klein, met collega's of medeleerlingen, of groter, door ook familie, buurtorganisaties of beleidsmakers uit te nodigen.

→ **Bepaal als leerkracht of het digitaal verhaal een individuele of groepsopdracht is.**

1



STAP 1: INTRODUCTIE

Leg uit wat *Educational Digital Storytelling* is en licht de volgende punten toe:

- Wat is het thema/onderwerp van onze *Educational Digital Storytelling*?
Het is belangrijk om een thema te kiezen dat leerlingen aanspreekt of waarmee ze zich kunnen identificeren. Zo wordt het een betekenisvol project voor hen..
- Hoe gaan we te werk? Wanneer gaan we hieraan werken? Maak een duidelijke planning.
- Waar moet ons project toe leiden? Wat is het doel? Wat gaan we uiteindelijk presenteren?

2



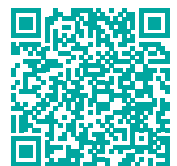
STAP 2: MODELING: VERKEN INSPIRERENDE VOORBEELDEN

Leerlingen maken kennis met *Educational Digital Storytelling*.

Toon een inspirerend voorbeeld van een educatief digitaal verhaal:

scan of klik op de QR-code.

Geef richtvragen mee voor observatie en laat de leerlingen deze beantwoorden in hun notitieboekje.



Mogelijke observatievragen zijn:

- Wat valt je op in het verhaal? Wat vond je mooi of juist minder mooi?
- Welke elementen spreken je aan en waarom? Let op geluid, kleurgebruik, locatie, camerastandpunt en -afstand.
- Hoe trekt compositie de aandacht?
- Welke elementen inspireren je en zou je willen toepassen in je eigen digitale verhaal?

3



STAP 3: BEPAAL HET PERSPECTIEF

Laat de leerlingen nadenken over wat zij willen vertellen voordat ze aan de slag gaan. Laat ze de antwoorden op deze vragen noteren in hun notitieboekje.

- Welke hoofdvraag moet er beantwoord worden in mijn digitale verhaal?
- Wat wil ik vertellen, en aan wie? Voor wie is mijn verhaal bedoeld?
- Wat vind ik zelf van het onderwerp? Welk standpunt neem ik in?
- Waarom wordt dit verhaal verteld?

4



STAP 4: ONDERBOUW HET PERSPECTIEF

Afhankelijk van de beginsituatie van de klas zorg je voor instructie en/of het (verder) inoefenen van relevante vaardigheden zoals online zoekstrategieën (met taken zoals het selecteren van een geschikte database, het formuleren van een zoekopdracht, het uitvoeren van een zoekopdracht en het selecteren en verwerken van resultaten...).

Leerlingen verzamelen informatie om hun verhaal te onderbouwen met feiten, voorbeelden en bronnen. Ze gaan inhoudelijk invullen wat ze willen vertellen en onderzoek doen naar het onderwerp. Zo zorgen ze ervoor dat hun verhaal stevig en geloofwaardig is.

Je kan je leerlingen informatiebronnen aanreiken of ze zelf informatie laten opzoeken.

Wanneer leerlingen bijvoorbeeld een digitaal verhaal maken met het thema “erfgoed uit de omgeving/ uit het eigen leven”, kunnen zij informatie opzoeken over een monument om het te situeren. Waar staat het? Waarover gaat het? Wat valt op aan de vorm? Welke gevoelens roept het op? En bovendien, wie “gebruikt” het monument (waarvoor): welke personen of groepen houden er bv. een herdenkingsceremonie, protestactie ...?

Laat leerlingen hun bronnen opslaan in een map met een duidelijke bestandsnaam, zodat ze deze later makkelijk terugvinden en correct kunnen verwerken in hun verhaal.

5



STAP 5: SCRIPT

Bespreek klassikaal de structuur van een verhaal en maak het drieluik zichtbaar:

- De inleiding of situering introduceert het onderwerp.
- Het midden bekijkt het onderwerp van verschillende kanten en de bronnen die werden geraadpleegd.
- Het einde omvat de climax, een samenvattende afsluiting. Laat leerlingen aan de hand van hun verzamelde informatie een script maken voor hun digitaal verhaal. Benadruk dat het perspectief van de leerling hier naar voor moet komen.

De ontwikkeling van een script is een iteratief proces dat zich herhaalt in stappen waarbij elke herhaling gebruikt wordt om te verbeteren, bij te sturen of te verdiepen. Bouw hier dus voldoende tijd voor in en voorzie voldoende (peer) feedback.

6



STAP 6: BEELDENBANK

Laat de leerlingen beelden zoeken en gebruiken die hun verhaal versterken. Het kan gaan om (al dan niet zelfgemaakte) foto's, tekeningen, kaarten, strips... Laat ze aan de gekozen beelden tekst toevoegen om hun boodschap zichtbaar te maken.

Zorg ervoor dat leerlingen bij het selecteren van beelden het auteursrecht respecteren. Voor aanvullende informatie over het gebruik van beeldmateriaal, raden we je aan om ons kompas ‘**Ethisch handelen**’ door te nemen.

Laat leerlingen hun media overzichtelijk opslaan met duidelijke, beschrijvende bestandsnamen, zodat ze deze altijd makkelijk kunnen terugvinden en correct kunnen verwerken in hun verhaal.



Indien dit wat stroef verloopt, kan je leerlingen dit proces creatief laten inoefenen, bijvoorbeeld met Blikvanger Battle:

- Geef de leerlingen een reeks uiteenlopende beelden, leg deze vooraan in de klas.
- Vraag hen om individueel of in duo's om beurt naar voor te komen en een beeld te kiezen dat hen het meest opvalt.
- Laat hen kort reflecteren: “Wat valt jou vooral op in deze foto?”, “Welke emoties roept dit beeld bij jou op?”, “Welke kleuren zie je en hoe maken deze het beeld sterker?”, “Waar kijk je als eerste naar?”, “Wat zou er net voor of na dit beeld gebeurd zijn?”...
- Laat de leerlingen hun meningen kort voorstellen aan de rest van de groep.

7



STAP 7: STORYBOARD

Leerlingen combineren hun script (stap 5) en beeldenbank (stap 6) in een visueel overzicht waarin scène voor scène aangegeven wordt welke tekst, afbeeldingen en bronvermeldingen gebruikt worden. Zo komen ze tot een storyboard, de basis voor hun educatief digitaal verhaal.

Het storyboard moet overzichtelijk blijven en zich richten op de essentie van de boodschap (geïdentificeerd in stap 3). Laat hen erop letten dat het verhaal niet overladen wordt met details en dat tekst en beeld elkaar versterken.

Om het verhaal overtuigend te maken, besteden leerlingen aandacht aan de drie overtuigingspijlers:

- Logos (logica): Het verhaal moet een duidelijke en samenhangende opbouw hebben. Laat leerlingen nadenken over een logische volgorde.
- Pathos (emotie): Moedig hen aan om beelden en taal te gebruiken die de doelgroep aanspreken en emoties oproepen.
- Ethos (geloofwaardigheid): Laat leerlingen nadenken over hoe ze deskundigheid uitstralen, bijvoorbeeld door correcte informatie, een overtuigende vertelstijl en goed gekozen bronnen.

Leerlingen moeten gemakkelijk aanpassingen aan hun storyboard kunnen maken, zorg er dus voor dat ze regelmatig hun werk opslaan.

8



STAP 8: SOFTWARE

Kies een geschikt softwareprogramma en oefen het gebruik ervan in met je leerlingen, rekening houdend met hun niveau.

Gebruik programma's die geïnstalleerd kunnen worden op een desktop- of laptopcomputer, een grafische gebruikersomgeving (webapplicaties) of mobiele apps. Er zijn verschillende tutorials voor beginners online beschikbaar.

Je kan bijvoorbeeld een digitaal verhaal maken met PowerPoint. In dat geval zijn er bij exporteren twee opties:

- Sla de PowerPointpresentatie op en exporteer het bestand naar een videobestand, type .mp4 of .wmv.
- Sla de PowerPointpresentatie op in een bestand van het type .ppsx. Dat zorgt voor een diavoorstelling.

Dit hoeft zeker niet af te schrikken, zelfs jonge kinderen kunnen al digitale verhalen maken met gebruik van software! Zo kan je bijvoorbeeld met leerlingen uit het lager onderwijs een eenvoudige digitale vertelling maken met PowerPoint, waarbij ze dia's vullen met tekeningen, foto's, korte zinnestjes en hun eigen ingesproken tekst.

Na het installeren van en het oefenen met de software brengen leerlingen ingrediënten uit de voorgaande stappen samen om ze te integreren in de geselecteerde softwaretool. Zorg ervoor dat het digitaal verhaal kan worden bekeken op een computer of een ander apparaat dat geschikt is om videobestanden af te spelen.

9



STAP 9: EIGEN STEM

Laat leerlingen hun tekst inspreken met de spraakopnamefunctie van een smartphone of laptop.

De eigen stem van de leerling voegt een persoonlijke toets toe aan het digitaal verhaal.

10



STAP 10: SOUNDTRACK (optioneel)

Laat leerlingen muziek kiezen die de sfeer van het verhaal versterkt en aansluit bij de verhaallijn. Een goed gekozen soundtrack ondersteunt het digitaal verhaal en zet de juiste toon.

11



STAP 11: ALLES SAMENVOEGEN

Leerlingen brengen elementen uit de voorgaande stappen samen om ze te integreren in de geselecteerde softwaretool. Waak erover dat de vooropgestelde duur van het digitaal verhaal, doorgaans zo'n 2 à 10 minuten, niet overschreden wordt.

12



STAP 12: DELEN MET ANDEREN

Laat leerlingen hun digitale verhaal presenteren aan de rest van de klas. Na elke presentatie kan er ruimte zijn voor een korte bespreking. Het is uiteraard ook mogelijk om de digitale verhalen verder te delen, bijvoorbeeld via het SmartSchoolplatform.

13



STAP 13: REFLECTIE

Plan een reflectiemoment aan het einde van het proces. Laat leerlingen nadenken over verschillende aspecten. Je kan dit klassikaal bespreken, of leerlingen hun reflecties laten noteren in hun notitieboekje.

Mogelijke reflectievragen:

- Wat zou je veranderen om je verhaal nog sterker of structureel logischer te maken?
- Welk deel van je onderzoek vond je het meest waardevol voor je verhaal?
- Hoe heeft je onderzoek het verhaal sterker gemaakt?
- Wat zou je nu anders aanpakken als je weer onderzoek moest doen voor een ander verhaal?
- Als je dit proces opnieuw zou doen, wat zou je anders doen?

EDUCATIONAL DIGITAL STORYTELLING

