

INTERACTED PROFESSIONEEL ONTWIKKELINGSPROGRAMMA

Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



INTERACTed - Programma voor professionele ontwikkeling

Voor meer informatie: <https://www.interactedproject.eu>

Voor informatie en contacten
Centro Studi Pluriversum
Tel. +39 0577 223686
via Roma 75/77, 53100 Siena
www.pluriversum.eu
info@pluriversum.it

Het document is het resultaat van een gezamenlijke inspanning van de projectpartners.

Auteurs:

Laura Profiri, Sabina Falconi, Miriam Bassi, Anita Montagna - Centro Studi Pluriversum.

Marievi Grets, Elissavet Lykogianni - Het Square Dot-team.

Dimitra Papagiorgi, Andrea Papouri - Synthese.

Despoina Schina, Ioanna Garefi - Stimuli.

Karolina Reczek, Michał Żak - Danmar Computers.

Dimitrios Vlachopoulos, Kyra Kronenberg - SkillsUp.

Kelly Vreys, Andries Vervaecke - Blenders.

Argiro Spyrogianni, Grigoris Giovannopoulos - 7e basisschool van Alexandreia.



Medegefinancierd door de Europese Unie. Opvattingen en meningen zijn echter uitsluitend die van de auteur(s) en komen niet noodzakelijkerwijs overeen met die van de Europese Unie of het Uitvoerend Agentschap voor onderwijs en cultuur (EACEA). Noch de Europese Unie, noch EACEA kan hiervoor verantwoordelijk worden gehouden.

INTERACTed - Programma voor professionele ontwikkeling 2021-1-BE02-KA220-SCH-00003247

INHOUDSOPGAVE

<i>Een overzicht van interactieve digitale storytelling als onderwijsmethode</i>	4
1. <i>Wat is digital storytelling?</i>	4
2. <i>Waarom zijn verhalen zo aantrekkelijk?</i>	5
3. <i>Hoe leren we door verhalen?</i>	6
4. <i>Waarom interactieve digital storytelling op basisscholen?</i>	7
5. <i>Waarom emotiegedreven verhalen vertellen?</i>	8
<i>Cognitief-Motivationeel-Emotieve Theorie: een pedagogisch oogpunt</i>	10
<i>INTERACTed Professioneel Ontwikkelingsprogramma</i>	13
1. <i>Doelstelling en</i>	<i>leerresultaten</i> 13
2. <i>Doelgroep</i>	15
3. <i>Structuur en</i>	<i>inhoud</i> 16
4. <i>Enkele richtlijnen voor de uitvoering van het</i>	<i>programma</i> 19
5. <i>Modules</i>	19
<i>MODULE 1 PSYCHOLOGISCH-EDUCATIEVE IMPLICATIES VAN STORYTELLING EN DIGITAL STORYTELLING VOOR LEREN EN DE ONTWIKKELING VAN EMOTIONELE INTELLIGENTIE</i>	19
<i>MODULE 2 HOE BOUW JE EFFECTIEVE DIGITALE VERHALEN</i>	44
<i>MODULE 3 GEBRUIK VAN TOOLS VOOR HET MAKEN VAN DIGITALE VERHALEN</i>	63
<i>MODULE 4 FEEDBACK VERZAMELEN EN VOORTDUREND LEREN</i>	82
<i>Referenties</i>	103

INTERACTed project

INTERACTed is een project gefinancierd door het Erasmus plus programma (KA2) dat leerkrachten in het basisonderwijs ondersteunt bij het integreren van Interactieve Digitale Verhalen om de sociaal-emotionele intelligentie en empathie van leerlingen te ontwikkelen, zodat ze inclusief digitaal onderwijs van hoge kwaliteit kunnen bieden. Interactieve Digitale Verhalen verwijst naar verhalen in digitale media die veranderen op basis van de input van de gebruiker.

INTERACTed richt zich op manieren om online/afstandsonderwijs te bevorderen, door het creëren van waardevolle online leermiddelen voor leerkrachten in de vorm van een programma voor professionele ontwikkeling van leerkrachten, een toolkit met middelen waaronder pedagogische digitale scenario's, een online interactief digitaal spel, en reflectie en beleidsaanbevelingen.

Een overzicht van interactieve digitale storytelling als onderwijsmethode

*Als je wilt motiveren, overtuigen of herinnerd wilt worden, begin
dan met een verhaal over menselijke strijd en uiteindelijke triomf.
Het zal de harten van mensen veroveren - door eerst hun hersenen
aan te trekken.*

P. Zak

1. Wat is digital storytelling?

Volgens de Digital Storytelling Association (2002) is "Digital Storytelling de moderne uitdrukking van de oude kunst van het verhalen vertellen door digitale media te gebruiken om mediarijke verhalen te maken om te vertellen, te delen en te bewaren". Op een vergelijkbare manier definieert Ohler (2006) digital storytelling als een kort verhaal waarin schrijven wordt gecombineerd met digitale beelden en geluid. Hij stelt dat de kunst van digital storytelling de educatieve kracht van verhalen vertellen vergroot door de waardevolle technische vaardigheden van leerlingen te bevorderen, de interesse van leerlingen te wekken, het publiek voor verhalen van leerlingen te vergroten dankzij de mogelijkheid om ze online te publiceren en de vaardigheden van kritisch denken, beschrijvend schrijven en mediageletterdheid aan te scherpen. Op basis van deze definities is een digitaal verhaal een media-artefact dat bestaat uit multimedia-elementen zoals tekst, muziek, beeld en video. Hoe werkt het? Leerlingen kiezen als computergebruikers hun onderwerp, doen wat onderzoek, schrijven een script, ontwikkelen een interessant verhaal en worden creatieve vertellers of producenten door gebruik te maken van verschillende multimedia (Robin, 2008). Bovendien wordt het verhaal opgenomen en gedeeld via digitale media (Boase, 2013; Garrety, 2008). Digital storytelling is niet alleen een belangrijk hulpmiddel voor het onderwijzen van schoolvakken zoals wiskunde, geschiedenis of wetenschap, het helpt ook bij het verbeteren van visuele vaardigheden,

vaardigheden in het gebruik van technologie en het ontwikkelen van identiteit en empathie door middel van verhalen (Hibbin, 2016). Digital storytelling maakt het mogelijk om leerlinggerichte en technologisch rijke, interactieve leeromgevingen te creëren als een innovatieve benadering van leren die menselijke creativiteit en technologie integreert (Smeda, Dakich & Sharda 2010). Opkomende digitale methoden veranderen de aard van storytelling en creëren nieuwe mogelijkheden voor gezamenlijke benaderingen. Deze methoden moedigen aan om lerenden te herpositioneren als coproducten van kennis die samenwerken bij het definiëren van problemen, het formuleren van theorieën en het toepassen van oplossingen in de leeromgeving. De vereenvoudiging, interactiviteit en betaalbaarheid van technologie heeft geleid tot een snelle en diverse uitbreiding van strategieën voor participatieve storytelling (O'Byrne W.I, Houser K., Stone R., White M. 2018). Het is aangetoond dat digitale storytelling een waardevol hulpmiddel is om leerkrachten te helpen hun leerlingen aan te moedigen om deel te nemen aan discussies, deel te nemen aan instructie, het begrip van inhoud te ondersteunen (Kosara en Mackinlay, 2013)¹ en de ontwikkeling van taalkundige, sociale en emotionele competenties van kinderen te bevorderen (Erickson, 2018).

¹ Garrety (2008) onderscheidt vijf soorten digital storytelling die op school worden gebruikt en inzetbaar zijn, van het basisonderwijs tot het hoger onderwijs:

- Bij traditionele digital storytelling vertellen de leerlingen een verhaal over persoonlijke gebeurtenissen en ervaringen uit hun leven. In deze zin beschrijft Meadows (2003) digitale verhalen als volgt: "Korte, persoonlijke multimedial verhalen verteld vanuit het hart".

- Digitale leer verhalen: de leerling beschrijft een inhoudelijke kennis. Digital storytelling wordt een hulpmiddel dat het leren ondersteunt, omdat het leerlingen dwingt om met niet-substantiële inhoud om te gaan: om het te synthetiseren, om er een verhaal van te maken, om het niet alleen met woorden maar ook met beelden en geluiden te vertellen. Het product van dit proces kan begrepen worden als het verhaal van het leren van een individu (Garrety, 2008).

- Digitale verhalen van projectgebaseerd leren: in dit bijzondere type van digital storytelling ligt de nadruk op het proces dat gepaard gaat met de constructie van het verhaal. Zowel projectgebaseerd leren als digitale verhalenavonturen vragen om complexe leeromgevingen die zich richten op een betekenisvol engagement met levensechte problemen (Season 2005, Garrety 2008 p. 19).

- Digitale verhalen over sociale rechtvaardigheid en cultuur: waarbij de student verhalen bouwt en vertelt over kwesties met betrekking tot rechtvaardigheid, gemeenschapsontwikkeling en cultuur.

- Digitale verhalen over persoonlijke reflectie: in dit geval is de digitale storytelling bedoeld als hulpmiddel om de reflectieve praktijk te ondersteunen.

2. Waarom zijn verhalen zo aantrekkelijk?

Volgens een grote hoeveelheid onderzoek zorgen meeslepende verhalen ervoor dat er oxytocine vrijkomt en hebben ze de kracht om onze houding, overtuigingen en gedragingen te beïnvloeden (Zak, 2015). Het onderzoek van Paul Zak onthult hoe verhalen onze hersenen vormen, vreemden met elkaar verbinden en ons aanzetten tot meer empathie en vrijgevigheid. Volgens hem zijn er twee belangrijke aspecten aan een effectief verhaal. Ten eerste moet het onze aandacht trekken en vasthouden. Om dat te bereiken moet de spanning in het verhaal voortdurend toenemen. Als het verhaal die spanning weet op te wekken, is het waarschijnlijk dat aandachtige kijkers/luisteraars emotioneel gaan meevoelen met de personages van het verhaal en dat ze na afloop van het verhaal de gevoelens en gedragingen van de personages blijven imiteren en nadoen. Dit is gekoppeld aan het tweede element dat een effectief verhaal kenmerkt, de kracht om ons "mee te voeren" in de wereld van de personages. Het transportproces is een neurale prestatie. Terwijl we naar een bewegend beeld kijken, simuleren evolutionaire oude delen van onze hersenen de emoties die het personage zou moeten ervaren en, zelfs als we weten dat waar we naar kijken fictief is, beginnen we dezelfde emoties te voelen. Emotionele simulatie ligt aan de basis van empathie. Oxytocine wordt aangemaakt wanneer we worden vertrouwd of vriendelijk worden bejegend en het motiveert de samenwerking met anderen. Dit gebeurt door het versterken van het gevoel van empathie, ons vermogen om de emoties van anderen te ervaren. Wanneer de hersenen oxytocine aanmaken, worden mensen vrijgeviger, behulpzamer, betrouwbaarder en barmhartiger. Uri Hasson heeft het effect van verhalen op relaties en de impact op anderen bestudeerd. Hij zegt dat "door gewoon een verhaal te vertellen, (een persoon) ideeën, gedachten en emoties in de hersenen van de luisteraar kan planten. Een verhaal is de enige manier om delen in de hersenen te activeren zodat een luisteraar het verhaal omzet in zijn eigen idee en ervaring". Als we een verhaal horen, wordt het gebied in onze hersenen dat overeenkomt met het verhaal geactiveerd (de motorische cortex wordt bijvoorbeeld geactiveerd als we een helikopter boven de stad horen vliegen) en als gevolg daarvan voelen we de ervaring. Op magische wijze delen we dus die hersenervaring alsof we er op dat moment bij waren!

3. Hoe leren we door verhalen?

Sommige narratieve theoretici beweren dat er een universele verhaalstructuur bestaat. Deze geleerden beweren dat elk boeiend verhaal deze structuur heeft, die de dramatische boog wordt genoemd. Het begint met iets nieuws en verrassends, en verhoogt de spanning met moeilijkheden die de personages moeten overwinnen, vaak vanwege een mislukking of crisis in hun verleden, en leidt dan tot een climax waar de personages diep in zichzelf moeten kijken om de dreigende crisis te overwinnen, en zodra deze transformatie heeft plaatsgevonden, lost het verhaal zichzelf op (Zak, 2013). Het StoryCenter², onder leiding van Joe Lambert, heeft veel invloed gehad op het identificeren van de belangrijkste componenten van een digitaal verhaal door het creatieve proces op te splitsen in zeven stappen "The Seven Elements of Digital Storytelling", wat aspecten zijn die de digitale storytelling kenmerken³.

4. Waarom interactieve digital storytelling op basisscholen?

Verhalen vertellen staat bekend als een van de meest effectieve onderwijsstrategieën in het basisonderwijs. De belangrijkste voordelen van verhalen vertellen in het basisonderwijs zijn een hoge motivatie en actieve deelname, een stimulans voor creativiteit, het bevorderen van emotioneel delen, samenwerking tussen kinderen, het verdiepen van het begrip van een onderwerp, hogere zelfeffectiviteit, blijvend leren en een toename van de aandachtsspanne (Munn,1999; Mundy,2013). Verhalen vertellen in de klas biedt een realistische en authentieke

² Joe Lambert richtte in 1994 het Center for Digital Storytelling (nu StoryCenter) op. De missie van het Story Center is om ruimtes te creëren voor het luisteren naar en delen van verhalen, om zo te helpen een rechtvaardige en gezonde wereld op te bouwen. Het Story Center organiseert workshops met als doel individuen en organisaties te voorzien van vaardigheden en tools die zelfexpressie, creatieve praktijken en gemeenschapsvorming ondersteunen.

³ De 7 elementen die Joe Lambert aanbeveelt: 1. Gezichtspunt. Verhalen moeten persoonlijk en authentiek zijn. 2. Dramatische vraag. Iets vertellen dat de moeite waard is. 3. Emotionele inhoud. Een emotioneel verantwoorde inhoud om te boeien. 4. De gave van je stem. Je stem is een belangrijk element, veel studenten willen alleen beelden en muziek gebruiken, maar het effect is niet hetzelfde. 5. De kracht van de soundtrack. Het anticipeert op wat er gaat gebeuren. 6. Economie. Elk ingrediënt (stem, muziek, beeld/foto) moet net genoeg gebruikt worden om ze de kans te geven op elkaar in te werken. Mensen realiseren zich meestal niet dat er dingen gezegd kunnen worden met weinig beelden, weinig tekst en weinig muziek. Laat het impliciete spreken, de metaforen. 7. Ritme. Ritme is samen met vitaliteit het geheim van storytelling. Lambert J., Digital storytelling book and traveling companion (versie 4.0), mei 2003.

mogelijkheid om de aandacht van leerlingen te trekken en hen te helpen actiever te luisteren en te leren dan andere vormen van instructie, door een middel te bieden om feiten tot leven te brengen, het abstracte concreet te maken en, door betekenis te geven, disciplinaire geletterdheid toegankelijker te maken (Isbell et al., 2004). Verhalen vertellen stelt kinderen in staat om nieuwe kennis over de wereld te verwerven en de kennis die ze al hebben te consolideren (Barret, 2006). Bovendien betekent het uitnodigen van kinderen om verhalen te verzinnen dat hun narratieve denkvermogen en een verscheidenheid aan andere vaardigheden, waaronder linguïstische en creatieve vaardigheden, worden gevoed. Wanneer storytelling digitaal wordt, is het volgens Catherine Boase (2013) een methode om digitale apparaten te gebruiken ter ondersteuning van het onderwijsproces⁴. De elementen eenvoud, vloeiendheid en fantasie van digitale verhalen hebben de kracht om het mentale en emotionele vermogen van kinderen te stimuleren en hen vertrouwd te maken met meer dan één taal: verbaal, visueel, audio en digitaal (Zarifsanaiey, Mehrabi, Kashefian & Mustapha, 2022), terwijl ze kinderen in staat stellen hun vaardigheden te verwerven of te consolideren door middel van actie. Verschillende auteurs beweren dat digital storytelling kan worden beschouwd als een methode, een strategie die op verschillende manieren en met veel verschillende mogelijke resultaten kan worden gebruikt. Het is een indirecte leermethode die beter aansluit bij de zoekende, nieuwsgierige en actieve geest van het kind en hen motiveert om meer te ontdekken (Schmoelz, 2018). Ausubel (2000) zou dit proces "ontdekkend leren"

⁴ Garrety (2008) onderscheidt vijf soorten digital storytelling die op school worden gebruikt en inzetbaar zijn, van het basisonderwijs tot het hoger onderwijs:

- Bij traditionele digital storytelling vertellen de leerlingen een verhaal over persoonlijke gebeurtenissen en ervaringen uit hun leven. In deze zin beschrijft Meadows (2003) digitale verhalen als: "Korte, persoonlijke multimedialeverhalen verteld vanuit het hart".

- Digitale leer verhalen: de leerling beschrijft een inhoudelijke kennis. Digital storytelling wordt een hulpmiddel dat het leren ondersteunt, omdat het leerlingen dwingt om met niet-substantiële inhoud om te gaan: om het te synthetiseren, om er een verhaal van te maken, om het niet alleen met woorden maar ook met beelden en geluiden te vertellen. Het product van dit proces kan begrepen worden als het verhaal van het leren van een individu (Garrety, 2008).

- Digitale verhalen van projectgebaseerd leren: in dit bijzondere type van digital storytelling ligt de nadruk op het proces dat gepaard gaat met de constructie van het verhaal. Zowel projectgebaseerd leren als digitale verhalenavonturen vragen om complexe leeromgevingen die zich richten op een betekenisvol engagement met levensechte problemen (Season 2005, Garrety 2008 p. 19).

- Digitale verhalen over sociale rechtvaardigheid en cultuur: waarbij de student verhalen bouwt en vertelt over kwesties met betrekking tot rechtvaardigheid, gemeenschapontwikkeling en cultuur.

- Digitale verhalen over persoonlijke reflectie: in dit geval is de digitale storytelling bedoeld als hulpmiddel om de reflectieve praktijk te ondersteunen.

noemen. Gezien de bovengenoemde educatieve bijdragen kan de digitale verteltechniek het onderwijsproces verrijken en een leuke en interactieve leeromgeving bieden, vooral voor basisschoolleerlingen (Zeynep 2022).

5. Waarom emotiegedreven verhalen vertellen?

Flynn (1999) ontdekte dat IQ-scores in veel landen van generatie op generatie toenamen, maar alarmerend is dat veel onderzoeken aantonen dat terwijl de kinderen slimmer worden, hun emotionele vaardigheden sterk afnemen. De COVID-19 pandemie heeft deze trend verergerd door de impact van het uitgebreide verlies aan sociale en emotionele connecties. Emotionele intelligentie heeft een grote invloed op het leven van kinderen omdat ze met een goede emotionele intelligentie alle situaties en omstandigheden kunnen overwinnen waarmee ze te maken krijgen. Emotionele intelligentie is het vermogen om emotionele kracht en gevoeligheid aan te voelen, te begrijpen en effectief te gebruiken als een bron van menselijke energie, informatie, verbindingen en invloeden (Shapiro, 1997). Goleman (1996) stelt dat emotionele intelligentie iemands positie bepaalt bij het aanleren van praktische vaardigheden op basis van deze vijf elementen: zelfbewustzijn, zelfmotivatie, zelfbeheersing, empathie en vaardigheid in relaties. Hij suggereert dat als elementen met betrekking tot emotionele intelligentie goed worden betrokken bij het leerproces, dit leerlingen kan helpen bij het aanpakken van leerproblemen en het probleemoplossend vermogen van leerlingen kan verbeteren. Een hulpmiddel dat nuttig kan zijn om de emotionele intelligentie van kinderen te bevorderen is zeker het vertellen van verhalen, omdat het gebruikt kan worden als leer methode om persoonlijkheid en moraliteit van de kindertijd te creëren (Stein & Book, 2006). Zo zal de aanwezigheid van emotionele intelligentie in leeractiviteiten de open houding van de leerlingen bij het brainstormen stimuleren en de interesse vergroten in de uitdaging om oplossingen voor problemen te vinden (Shapiro, 1997). Volgens Goleman is zelfbewustzijn de belangrijkste vaardigheid in emotionele intelligentie. Zelfbewustzijn heeft een directe invloed op de ontwikkeling van zelfcontrole (persoonlijke competentie) en empathie (sociale competentie). Het vermogen van kinderen om hun emoties te identificeren en dus hun zelfbewustzijn te vergroten, wordt ook gestimuleerd door digital storytelling. Door middel van

digital storytelling kan de leerkracht leerlingen op een leuke manier leren emoties te herkennen en kunnen boodschappen op de juiste manier worden overgebracht. Digital storytelling is spannend en zit vol morele lessen die de basis leggen voor het opbouwen van een moreel karakter dat gemakkelijk te begrijpen is voor kinderen. Bovendien is het gebruik van digitale media bedoeld om kinderen meer te interesseren en zich niet te vervelen. Concluderend heeft storytelling de potentie om het proces van zelfidentificatie te helpen, individuen te vermensenlijken, persoonlijk contact op te bouwen, empathie en begrip te verbeteren en de innerlijke ervaring te verrijken.

Cognitief-Motivationeel-Emotieve Theorie: een pedagogisch oogpunt

De cognitief-emotionele motivatietheorie wordt door veel auteurs beschouwd als de meest functionele theorie voor het verbeteren van de bruikbaarheid van interactieve digital storytelling als lesmethode, gericht op het vergroten van empathie en motivatie bij leerlingen. Volgens cognitieve theorieën (Arnold, 1960; Lazarus, 1984; Zajonc, 1980) speelt de cognitieve interpretatie van omstandigheden een sleutelrol en is deze essentieel voordat er een openlijke of interne emotionele reactie kan optreden. Met andere woorden, het individu heeft een actieve rol in het emotionele proces, dat het individu niet overkomt maar door hem wordt gecreëerd terwijl hij de situatie evalueert. Door de evaluatie krijgt de gebeurtenis in kwestie een betekenis en wordt de emotie een informatie die leidt tot het gedrag dat door het individu zal worden aangenomen. Interesse (of behoefte) wordt cruciaal voor het emotionele proces, ze kunnen positief of negatief worden geëvalueerd met betrekking tot de behoeften van een individu, en kunnen worden onderverdeeld in oppervlakkige - doelen en verlangens van het individu - en diepe - doelen en verlangens die door het individu worden gedeeld. Cognitieve theorieën benadrukken de wisselwerking tussen emotionele ervaring en cognitieve processen, in schril contrast met de naïeve psychologie die emoties beschouwt als irrationele gevoelens. Daarom is er een sterk direct verband tussen emotie en cognitie, en worden emoties geactiveerd door betekenissen en waarden en niet alleen door de stimulus zelf. De theorie van Lazarus (1980; 1991), ook wel omschreven als "cognitief-motivationeel-emotief", onderzoekt hoe emoties voortkomen uit bepaalde situaties door middel van een evaluatieproces. Bovendien onderzoekt het de waarschijnlijkheid dat proefpersonen reageren op hun eisen en feitelijke doelstellingen als op hun houdingen en overtuigingen op de lange termijn. Afhankelijk van hun persoonlijkheid kunnen twee personen met gelijkaardige emoties of met totaal verschillende emoties reageren op dezelfde situatie door middel van verschillende evaluatieprocessen. Gevoelens van emoties zorgen ervoor dat mensen handelen als een impuls om op de een of andere manier op de situatie te reageren. Voor zover de theorie van Lazarus wordt toegepast op het bouwen van interactieve digitale vertellingen,

kunnen de emoties werken als een drijvende kracht om de evolutie van de vertelling te veroorzaken. De modellen voor interactieve vertellingen maken gebruik van een benadering die gericht is op de doelstellingen en gebaseerd is op de activiteiten. Er zijn veel modellen in de literatuur: oplossing van de plot gericht op de gebruiker (Sgouros, Papakonstantinou & Tsanakas, 1996), benaderingen gebaseerd op personages (Youngs, 2000; Mateas, 2000), interacties op elk moment (Nakatsu & Tosa, 1999) en de behoefte aan narratieve formalismen (Szilas, 1999).

Om emoties te activeren die leiden tot de ontwikkeling van empathie, is het belangrijk om een mechanisme te kiezen voor emotionele deelname aan het verhaal (Zillmann, 1994). Dit wordt bereikt door een emotionele band op te bouwen met de personages van het verhaal en door het erfgoed van de personages te gebruiken om de emoties te versterken en zo de ontwikkeling van het verhaal aan te sturen. Door te reflecteren en te voelen vanuit het oogpunt van een personage, ervaart de gamer zijn emoties op een plaatsvervangende manier. Dankzij de invloed van de persoonlijkheid op het evaluatieproces kan iedereen verschillende emoties voelen. Om deze reden zou het belangrijk zijn dat leerlingen tijdens het interactief vertellen van verhalen de mogelijkheid hebben om keuzes te maken, terwijl ze verder gaan met hun eigen verhaal, met betrekking tot hun gevoelens vanuit het oogpunt van het personage of in verschillende momenten van emotioneel conflict.

De keuzes van de leerlingen moeten de emoties van het personage definiëren en vervolgens op verschillende manieren reageren en reageren op deze emoties. Bovendien kunnen de acties van het personage met betrekking tot het verhaal nuttig zijn als stimulans om nieuwe sensaties bij de speler op te roepen en (gloednieuwe) acties teweeg te brengen.

In die zin voeden de keuzes die de leerlingen maken met betrekking tot de evolutie van het verhaal de emotionele reacties met betrekking tot de plot en kunnen ze leiden tot een bepaalde reeks gebeurtenissen. Deze gebeurtenissen roepen nieuwe emoties op en kunnen nieuwe actie in gang zetten in de interactieve digitale storytelling. De student moet het verhaal sturen en het einde van het verhaal bepalen. In deze zin zouden verschillende leerlingen verschillende verhalen experimenteren op basis van hun verschillende gewaarwordingen die worden opgeroepen door de empathie voor/met de personages en de gevoelens, zodat ze een krachtige drijvende kracht worden voor de narratieve setting in de

interactieve digitale storytelling (Nath, 2004). In het Lazarusmodel worden drie processen benadrukt die betrokken zijn bij de emotionele oogst:

1. Evaluatie (het cognitieve proces)
2. De belangrijkste rol van de inspanningen, intenties en individuele doelstellingen (het motiveringsproces)
3. De relevantie van externe gebeurtenissen met betrekking tot die inspanningen (het relationele proces).

De activering van deze processen vergroot de mogelijkheid om het vertellen van verhalen te gebruiken om de identificatie met de personages te versterken en zich bewust te worden van emoties. Dit betekent persoonlijke maar ook groeps groei en empathieontwikkeling (Jonassen, Howland & Marra, 2007). Bovendien is het bijzonder nuttig om betekenisvol leren op te bouwen, met andere woorden een actief, intentioneel, coöperatief, authentiek en constructief proces dat helpt bij het begrijpen van hoe de ervaren kennis het leven van de leerlingen beïnvloedt, in het perspectief van een leven lang leren. In feite wordt van deze methodologie gezegd dat ze actief is omdat leerlingen vaak actief betrokken zijn bij de productie van het digitale artefact; intentioneel omdat het duidelijk moet zijn wat de doelen en het doelpubliek zullen zijn; coöperatief omdat het gebruikers niet alleen laat bijdragen aan de creatie van het product, maar ook omdat het uiteindelijke gebruik nooit passief is, maar interactie vereist met het artefact zelf, waardoor ze verschillende vaardigheden kunnen ontwikkelen en kunnen samenwerken in de implementatiefase; authentiek, omdat de voorgestelde disciplinaire inhoud vergelijkbaar is met en dicht aanleunt bij de levenservaringen van de ontvangers; constructief, omdat de doelgroep de kennis opnieuw moet uitwerken, zoals voorzien door de aanwijzingen van het StoryCenter.

INTERACTed Professioneel Ontwikkelingsprogramma

1. Doelstelling en leerresultaten

Het doel van dit programma voor professionele ontwikkeling is om de toepassing van emotiegedreven interactieve digitale verhalen door leerkrachten in hun lessen te vergemakkelijken. In overeenstemming met de aanbeveling van het Europees Parlement en de Raad over de vaststelling van het Europees kwalificatiekader (2008) zal het programma voor professionele ontwikkeling een aanpak gebruiken die gebaseerd is op leerresultaten, beschreven in termen van competenties volgens de descriptoren van Dublin.

De inhoud van het programma wordt gedefinieerd aan de hand van de Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK), onderverdeeld in drie macrogebieden:

Pedagogische kennis (PK)	Psychologisch-educatieve implicaties van storytelling en emotiegedreven interactieve digitale storytelling voor leren en de ontwikkeling van expressief potentieel.
Inhoudelijke kennis (CK)	Kennis van de 7 elementen van digital storytelling aanbevolen door Joe Lambert ⁵ . Kennis van de belangrijkste hulpmiddelen voor storytelling. Kennis van pedagogische en evaluatieve scenario's van Digital Storytelling.
Technologische kennis (TK)	Gebruik van tools voor het maken van digitale verhalen.

⁵ De 7 elementen die Joe Lambert aanbeveelt (1. Gezichtspunt. Verhalen moeten persoonlijk en authentiek zijn. 2. Dramatische vraag. Iets vertellen dat de moeite waard is. 3. Emotionele inhoud. Een emotioneel verantwoorde inhoud om te boeien. 4. De gave van je stem. Je stem is een belangrijk element, veel studenten willen alleen beelden en muziek gebruiken, maar het effect is niet hetzelfde. 5. De kracht van de soundtrack. Het anticipeert op wat er gaat gebeuren. 6. Economie. Elk ingrediënt (stem, muziek, beeld/foto) moet net genoeg gebruikt worden om ze de kans te geven op elkaar in te werken. Mensen realiseren zich meestal niet dat er dingen gezegd kunnen worden met weinig beelden, weinig tekst en weinig muziek. Laat het impliciete spreken, de metaforen. 7. Ritme. Ritme is samen met vitaliteit het geheim van verhalen vertellen (Lambert, 2003).

TPACK is een raamwerk voor de kennis van leerkrachten over technologie-integratie. Dit raamwerk bouwt voort op Lee Shulman's (2009) construct van pedagogical content knowledge (PCK) om er technologiekennis in op te nemen. In dit kader zullen de deelnemers aan het einde van de cursus in staat zijn om hun eigen lesplannen te maken waarin standalone tools en webapplicaties worden geïntegreerd in hun dagelijkse activiteiten, en tegelijkertijd hun leerlingen aanmoedigen om digitale verhalen te maken.

De onderwijsdoelen volgens de Dublin Descriptors⁶ zijn geformuleerd in termen van competentie en zijn opgebouwd uit de volgende vijf elementen:

a. Kennis en begrip

Aan het einde van de cursus weet de docent hoe hij:

- nadenken over de rol van emotiegedreven interactieve digitale storytelling in het basisonderwijs;
- de rol van de leerkracht begrijpen bij het gebruik van Interactieve Digitale Verhalenvertelling in het basisonderwijs om de ontwikkeling van de emotionele intelligentie en sociale empathie van de leerlingen te bevorderen;
- de didactische methodologie van het vertellen van verhalen gebruiken om de emotionele intelligentie en het sociale inlevingsvermogen van de leerling te bevorderen;
- het concept van emotiegedreven interactieve digitale storytelling definiëren.

b. Kennis en begrip toepassen

⁶ De leerresultaten die gemeenschappelijk zijn voor alle kwalificaties van dezelfde cyclus worden beschreven door een set algemene descriptoren, die het brede scala aan disciplines en profielen moeten weerspiegelen en de verscheidenheid aan kenmerken van elk nationaal systeem voor hoger onderwijs moeten kunnen samenvatten. Na de ministeriële conferentie in Praag (2001) heeft een groep experts uit verschillende landen een reeks descriptoren opgesteld voor de drie cycli van het Bolognaproces, die later bekend zullen worden als de Dublin Descriptoren. De Dublin Descriptoren zijn algemene uitspraken over de gewone resultaten die studenten behalen na het afronden van een studieprogramma en het behalen van een kwalificatie. Ze zijn niet bedoeld als prescriptieve regels, noch als benchmarks of minimumeisen, omdat ze niet allesomvattend zijn. De descriptoren zijn bedoeld om de algemene aard van de kwalificatie te beschrijven. Verder zijn ze niet te beschouwen als disciplines en zijn ze niet beperkt tot specifieke academische of professionele gebieden. De Dublin descriptoren bestaan uit de volgende elementen: Kennis en begrip; toepassen van kennis en begrip; oordelen vellen; communicatieve vaardigheden; leervaardigheden.

Aan het einde van de cursus zal de docent in staat zijn om de geleerde kennis te begrijpen en te gebruiken in de beroepspraktijk om:

- definieer het initiële idee van Digital Storytelling door middel van een korte beschrijving, een diagram, een vraag;
- een storyboard maken en het Digital Storytelling creatieproces implementeren;
- beelden, muziek en geluiden verzamelen/creëren die geschikt zijn voor Digital Storytelling;
- het materiaal (tekst, afbeeldingen, tekst, muziek en/of videoclips) monteren en opnieuw samenvoegen om de uiteindelijke versie van het digitale verhaal te maken.

c. Oordelen vellen

Aan het einde van de cursus is de docent in staat om:

- feedback geven en ontvangen en nadenken over hoe je het verhaal kunt verbeteren;
- pedagogische en evaluatieve scenario's van Digital Storytelling gebruiken.

d. Communicatieve vaardigheden

Aan het einde van de cursus is de docent in staat om:

- de drie dimensies van storytelling definiëren (digitaal, pedagogisch en inhoudelijk);
- communiceren met collega's over het gebruik van storytelling in de onderwijspraktijk.

e. Vermogen om te leren (leervaardigheden)

Aan het einde van de cursus is de docent in staat om:

- zijn/haar trainingsbehoeften met betrekking tot digitale en pedagogische vaardigheden voor het structureren van verhalen analyseren;
- de meest relevante bronnen identificeren om zelfstandig hun kennis over het onderwerp up-to-date te houden;
- adequate hulpmiddelen gebruiken om zijn leerproces te volgen, erop te reflecteren en een evaluatieproces te starten om het te verbeteren.

2. Doelgroep

Het INTERACTed Professional Development-programma is bedoeld voor:

- Leiders, coaches en trainers in het basisonderwijs die interactieve digitale verhalen willen integreren in hun agenda's, workshops/praktijken/aanpakken en die willen weten hoe ze leerkrachten beter in staat kunnen stellen om sociaal-emotionele intelligentie en empathie onder hun leerlingen te bevorderen.
- Leerkrachten van basisscholen, als secundaire doelgroep, zullen worden beïnvloed door hun betrokkenheid bij de activiteiten die door coaches en trainers worden uitgevoerd en tijdens de leeractiviteit op Cyprus.
- Basisscholieren, als secundaire doelgroep, worden beïnvloed door hun betrokkenheid bij de activiteiten die door leerkrachten worden uitgevoerd.
- Beleidsmakers, onderzoekers en belanghebbenden die geïnteresseerd zijn om interactieve digitale verhalen in hun scholen te integreren en hoe ze sociaal-emotionele intelligentie en empathie onder hun leerlingen kunnen bevorderen.

3. Structuur en inhoud

De cursus is gebaseerd op **ervaringsleren**: 4 leermodules en een individueel projectwerk om te bepalen hoe je de storytelling kunt toepassen in je lespraktijk. Het hele programma duurt 24 uur aan klassikale lessen en 6 uur voor het projectwerk.

Elke leermodule bestaat uit 3 fasen en de bijbehorende lesmethoden:

- a) het verwerven van kennis door middel van zowel lezingen als samenwerkingsactiviteiten, ondersteund door powerpoints en interventies van experts over specifieke onderwerpen. De lezing introduceert het onderwerp van de trainingseenheid en bekijkt een aspect/element vanuit theoretisch en methodologisch oogpunt;
- b) de toepassing van geleerde kennis door een vergelijking met een echt probleem met specifieke begeleide tutorials. Het verdiept het onderwerp dat in het college wordt

behandeld met praktische momenten uit de ervaring van de docenten door middel van: praktische activiteiten, oefeningen, simulaties, casestudy's, interviews;

- c) de personalisatie van kennis, of de integratie van leren en kennis door persoonlijke heruitwerking om een toepassing van kennis op te bouwen.

De behandelde leermodules zullen gebruikt worden voor de creatie van een persoonlijk projectwerk dat tot doel heeft concrete acties te definiëren die bijdragen tot de creatie van een verhaal vertellen in de klas. Deze laatste oefening is bedoeld om te laten zien hoe de verworven kennis kan worden "geacteerd".

De leermodules zijn gebaseerd op het Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK) raamwerk, dat de soorten kennis beschrijft die leerkrachten nodig hebben voor een succesvolle integratie van technologie in het onderwijs. Het suggereert dat leerkrachten kennis moeten hebben over de raakvlakken van technologie, pedagogie en inhoud.

De leermodules bestaan uit een thematische dieptestudie gebaseerd op:

- Pedagogische kennis
- Kennis van de inhoud
- Technologische kennis

Voor elk van hen is er een individueel activeringsniveau dat een laboratorium en een individuele oefening omvat, volgens de volgende tabel:

Aankoop	Lezingen en samenwerkingsactiviteiten
Toepassing	Begeleide zelfstudies

Personalisatie	Laboratoriumoefeningen
----------------	------------------------

Het uiteindelijke projectwerk kan worden opgebouwd in itinere en parallel met de kennis die is geleerd in het professionele ontwikkelingsprogramma.

De modules zijn onderverdeeld in de volgende trainingseenheden.

Module 1 - Psychologisch-educatieve implicaties van storytelling en digital storytelling voor leren en de ontwikkeling van emotionele intelligentie

- 1.1 Hoe nadenken over de rol van emotiegedreven interactieve digitale storytelling in het basisonderwijs.
- 1.2 De rol van de leerkracht bij het gebruik van interactieve digitale storytelling in het basisonderwijs.
- 1.3 De didactische methodologie van storytelling om de emotionele intelligentie en sociale empathie van de student te bevorderen.

Module 2 - Hoe je effectieve digitale verhalen maakt

- 2.1 De 7 elementen van Digital Storytelling door Joe Lambert.
- 2.2 Reflectie op de leerresultaten van het digitale verhaal en definitie van het oorspronkelijke idee van Digital Storytelling door middel van een korte beschrijving, een diagram, een vraag.
- 2.3 Hoe je een storyboard maakt en het Digital Storytelling creatieproces implementeert.
- 2.4 Het gebruik van pedagogische en evaluatieve scenario's van Digital Storytelling.

Module 3 - Gebruik van tools voor het maken van digitale verhalen

- 3.1 Gebruik van de belangrijkste hulpmiddelen voor het vertellen van verhalen.
- 3.2 Hoe je beelden, muziek en geluiden verzamelt/maakt die geschikt zijn voor Digital Storytelling.
- 3.3 Hoe het materiaal (tekst, afbeeldingen, tekst, muziek en/of videoclips) samen te voegen en opnieuw samen te voegen om de uiteindelijke versie van het digitale verhaal te maken.

Module 4 - Feedback verzamelen en voortdurend leren

4.1 Hoe je feedback ontvangt en nadenkt over hoe je het digitale verhaal kunt verbeteren.

4.2 Analyse van de trainingsbehoeften van leerkrachten met betrekking tot digitale en pedagogische vaardigheden om emotiegedreven interactieve digitale verhalen te integreren in hun lessen.

4.3 De meest relevante bronnen om zelfstandig te leren en bij te werken over het onderwerp.

4. Enkele richtlijnen voor de implementatie van het Programma

Het INTERACTed Professional Development Programme is ontworpen om volledig te worden geïmplementeerd, als een reis van het begin tot het einde. De volgorde van de trainingsmodules en de trainingseenheden stelt leerkrachten in staat om geleidelijk hun kennis op te bouwen en aan het eind te begrijpen hoe ze digital storytelling in hun onderwijspraktijk kunnen toepassen. Tegelijkertijd moet de beschrijving van de inhoud van de trainingseenheden worden beschouwd als een spoor voor de trainer die de inhoud kan personaliseren op basis van zijn/haar ervaring en de kenmerken en behoeften van het doelpubliek. Als aan de ene kant de volgorde van de trainingseenheden is opgebouwd als een stapsgewijs leerproces, wordt de continuïteit tussen de verschillende trainingseenheden overgelaten aan de trainer. Hij/zij zal elke keer de link leggen tussen wat er in de vorige trainingseenheden is gedaan en de huidige trainingseenheid. Hierdoor kan de trainer het programma ook flexibeler gebruiken en op basis van de trainingsbehoeften van de docenten een enkele module of blokken van trainingseenheden aanbieden.

5. Modules

MODULE 1 - PSYCHOLOGISCH-EDUCATIEVE IMPLICATIES VAN STORYTELLING EN DIGITAL STORYTELLING VOOR LEREN EN DE ONTWIKKELING VAN EMOTIONELE INTELLIGENTIE

MODULE
Module 1 - Psychologisch-educatieve implicaties van storytelling en digital storytelling voor leren en de ontwikkeling van emotionele intelligentie
OPLEIDINGSEENHEID
1.1 Hoe nadenken over de rol van emotiegedreven interactieve digitale storytelling in het basisonderwijs.
OVERZICHT
<p>Interactieve verhalen worden vaak gezien als doelgericht en taakgericht. De speler wordt gestimuleerd tot interactie met verhalen door de doelen te bereiken in plaats van zich in te leven in de personages, emoties te ervaren en zich vindrijker te gedragen, door de manier waarop onze emoties reageren op de acties van iemand anders.</p> <p>Door middel van lezingen, discussies met collega's en praktische oefeningen stelt de trainingseenheid een emotiegedreven vertelaanpak voor in het basisonderwijs.</p> <p>De unit bestaat uit drie delen. Het eerste deel onderzoekt de theoretische basis van het pedagogische gebruik van emotionele vertellingen in het basisonderwijs en geeft antwoord op de volgende vragen: Waarom storytelling in het basisonderwijs? Waarom emotiegericht vertellen? Waarom interactief? Waarom digitaal?</p> <p>In het tweede deel worden enkele voorbeelden van de praktische toepassing van storytelling op de basisschool getoond en kritisch geanalyseerd door de leerlingen.</p> <p>In het derde deel zal de cursist de verworven kennis personaliseren door een oefening uit te voeren om het bewustzijn te vergroten over hoe het vertellen van verhalen kan worden toegepast op de didactische inhoud van het curriculum van het basisonderwijs om de emotionele intelligentie en sociale empathie van kinderen te bevorderen.</p> <p>Op basis van deze drie onderdelen zal de cursist zijn/haar begrip van de mogelijkheden van emotional storytelling in het basisonderwijs verbeteren.</p>

LEERDOELEN

Aan het einde van de trainingseenheid weet de docent hoe hij:

Kennis en begrip

- Nadenken over de rol van emotiegedreven interactieve digitale storytelling in het basisonderwijs.

Communicatieve vaardigheden

- Communiceren met collega's over het gebruik van storytelling in de onderwijspraktijk.

TIMING	MATERIAAL EN MIDDELEN
120 minuten	<ul style="list-style-type: none"><input type="checkbox"/> Individueel schrijfgerei (papier, potloden, pen etc.)<input type="checkbox"/> Schrijfgerei voor de groep (flip-over, markers, schoolbord enz.)<input checked="" type="checkbox"/> Digitale individuele apparaten (smartphone, tablet, laptop enz.)<input type="checkbox"/> Digitale groepsapparaten (computer & projector, luidsprekers enz.) Specifieke middelen:

LEVERINGSMODUS

De trainingseenheid wordt gegeven via:

Verwerving van kennis

Collegiale discussie

Lezing

Toepassing van kennis

Praktische voorbeelden

Personalisatie van kennis

Individuele en groepslessen

BESCHRIJVING VAN DE OPLEIDINGSACTIVITEIT - METHODOLOGIE

Activiteit 1 (20 minuten)

De trainer verdeelt de klas in subgroepen van vier personen en vraagt hen de vraag "Waarom verhalen vertellen in het basisonderwijs?" te beantwoorden. De deelnemers hebben 5 minuten om de voordelen en mogelijke toepassingen van storytelling in het basisonderwijs te bespreken op basis van hun kennis en ervaring. Daarna presenteert een vertegenwoordiger van elke groep de resultaten van de discussie en maakt de trainer aantekeningen op het bord, door de interventie samen te vatten aan de hand van trefwoorden.

Activiteit 2 (30 minuten)

De trainer leidt het theoretische deel van de module in, ondersteund door een synthetische presentatie (met PowerPoint, Canva of vergelijkbare toepassingen) op basis van de bronnen in de sectie 'referenties'. De lezing beantwoordt de onderstaande vragen.

Waarom verhalen vertellen in het basisonderwijs?

Volgens een grote hoeveelheid onderzoek zorgen meeslepende verhalen ervoor dat er oxytocine vrijkomt en hebben ze het vermogen om onze houding, overtuigingen en gedragingen te beïnvloeden (Zak, 2015). Verhalen vertellen staat bekend als een van de meest effectieve onderwijsstrategieën in het basisonderwijs. De belangrijkste voordelen van verhalen vertellen zijn een hoge motivatie en actieve deelname, een boost van creativiteit, het bevorderen van emotioneel delen, samenwerking tussen kinderen, het verdiepen van het begrip van een onderwerp, hogere zelfeffectiviteit, blijvend leren en een toename van de aandachtsspanne (Munn, 1999; Mundy, 2013).

Verhalen vertellen in de klas biedt een realistische en authentieke mogelijkheid om de aandacht van leerlingen te trekken en hen te helpen actiever te luisteren en te leren dan andere vormen van instructie door een middel te bieden om feiten tot leven te brengen, het abstracte concreet te maken en, door betekenisgeving, disciplinaire geletterdheid toegankelijker te maken (Isbell et al., 2004).

Verhalen vertellen is een indirecte leer methode die beter aansluit bij de zoekende, nieuwsgierige en actieve geest van het kind en hem of haar motiveert om meer te ontdekken (Schmölz, 2018). De elementen van eenvoud, vloeiendheid en de fantasie van

verhalen hebben de kracht om het mentale en emotionele vermogen van kinderen te stimuleren en hen vertrouwd te maken met geluiden, woorden, beelden, concepten en taal.

Waarom emotiegedreven verhalen vertellen?

Emotiegedreven verhalen helpen kinderen bij het verwerven van taal die hen helpt hun eigen emoties en die van anderen te begrijpen. Woorden die emoties beschrijven vormen een grote woordenschat voor kinderen. Wanneer kinderen de kans krijgen om emotiegedreven verhalen te bouwen en te delen, krijgen ze een dieper inzicht in hun gevoelens en leren ze de emoties van anderen te waarderen (Erickson, 2018). Kinderen die verhalen horen en maken, kunnen nabije ervaringen opdoen in hun verbeelding en leren hoe ze empathie kunnen voelen met de verhaalpersonages en helden. Daarom kunnen verhalen niet alleen emotionele intelligentie, maar ook empathie aanzienlijk bevorderen.

Waarom interactief?

Bij interactieve storytelling sturen de spelers het verhaal en oriënteren ze het verhaal dat ze beleven. De emoties van de spelers zijn de drijvende kracht achter de narratieve evolutie en configuratie. Als een belangrijk mechanisme van emotionele betrokkenheid bij het verhaal, helpt empathie de speler om een emotionele band op te bouwen met het personage. Door te denken en te voelen vanuit het perspectief van het personage, ervaart de speler de emoties van het personage op een virtuele manier (McDougall, 2011). In die zin zouden verschillende spelers verschillende verhalen ervaren op basis van hun verschillende beoordelingsproces dat wordt opgeroepen door zich in te leven in de personages.

Waarom digitaal?

Digital storytelling is een van de onderwijsmethoden die is ontstaan met de ontwikkeling van technologieën. Het combineert het vertellen van verhalen met multimediatechnologieën (zoals tekst, audio, video, animatie en film), maakt het leren van concepten gemakkelijker

en boeiender en bevordert actief leren en samenwerking bij leerlingen. Jason Olher beweert dat de kunst van digitaal verhalen vertellen de didactische kracht van verhalen vertellen versterkt door leerlingen waardevolle technische vaardigheden bij te brengen, de interesse van leerlingen te wekken, het publiek voor verhalen van leerlingen te vergroten en vaardigheden op het gebied van kritisch denken, beschrijvend schrijven en mediageletterdheid aan te scherpen. Hij benadrukt dat om digitale verhalen van hoge kwaliteit te maken, docenten zich moeten richten op het verhaal vóór de technologie. Hij stelt manieren voor om leerlingen te begeleiden bij het plannen, schrijven en mondeling vertellen van hun verhaal voordat ze beginnen met het maken van de digitale presentatie.

Activiteit 3 (30 minuten)

De trainer toont de volgende video's of andere video's van het Youtube-kanaal van Jason Olher als praktische voorbeelden van emotiegedreven digital storytelling:

Beer- YouTube: <https://www.youtube.com/watch?v=fSrap-7OGXU>

De wiskundeleraar zonder verhaal - YouTube

<https://www.youtube.com/watch?v=YHkGUieiKJM>

Groepswerk. De trainer verdeelt de klas in subgroepen en vraagt elke groep na te denken over een van de volgende vragen (5 minuten):

Groep 1: Zijn de video's geschikt voor basisscholen? Wat is adequaat en wat moet worden verbeterd/gewijzigd?

Groep 2: Hoe dragen de video's bij aan de emotionele intelligentie en sociale empathie van leerlingen?

Groep 3: Wat zijn de voordelen van het maken van digitale verhalen? Wat zijn de beperkingen? Zijn er elementen van interactiviteit in de voorgestelde video's? Zo ja, welke?

Groepsdiscussie (10 minuten). Elke groep presenteert zijn overwegingen synthetisch aan de rest van de deelnemers.

Activiteit 4 (40 minuten)

Oefening 1. Individuele activiteit - De trainer toont de deelnemers de volgende lijst met ideeën voor Digital Storytelling in de klas. Elke deelnemer wordt uitgenodigd om na te denken over hoe storytelling toegepast zou kunnen worden op zijn/haar vakgebied op basis van de voorgestelde lijst of andere ideeën die ze hebben. De trainer vraagt de deelnemers "Welk specifiek onderwerp/inhoud zou je onderwijzen en hoe? Hoe draagt de gekozen activiteit bij aan de ontwikkeling van de emotionele intelligentie en sociale empathie van studenten? Beschrijf het".

- Maak van een verhaal of een deel ervan een dialoog, een interview of een telefoongesprek.
- Maak van een verhaal een stripverhaal of videoanimatie.
- Laat een afbeelding zien van iemand die op het punt staat een actie uit te voeren en vraag de leerlingen zich voor te stellen wat er daarna gebeurt.
- Presenteer een nieuwsvideo of een artikel en vraag de leerlingen het verhaal te vertellen vanuit het gezichtspunt van de verschillende betrokken personages.
- Maak denkbeeldige interviews of een videoverslag.
- Maak een nep radio-uitzending of een talkshow waarin jongeren woordvoerders zijn van tegengestelde ideeën en de tussenkomst van experts simuleren.
- Het vertellen van historische gebeurtenissen vanuit het gezichtspunt van een denkbeeldig personage (bijv. het verhaal van een soldaat aan het front, de officiële toespraak van een historische figuur of een afscheidsrede voor de begrafenis van een beroemd persoon, enz.)
- Maak een fictieve krantenpagina over een historische of biografische gebeurtenis

- Reconstrueer een opeenvolging van gebeurtenissen, een historische gebeurtenis of een biografie via een tijdlijn of de reisroute van de hoofdpersoon van een roman, een wetenschapper of een ontdekkingsreiziger via een interactieve kaart.
- Creëer een reclamecampagne om gedeelde boodschappen en waarden te verspreiden.
- Maak een videotrailer of een uitnodigingsflyer om een boek te lezen, een tentoonstelling te bezoeken of een film/voorstelling te bekijken.
- Geef de interne monoloog van een personage weer op een bepaald moment in het verhaal.
- Stel een korte video voor en vraag de leerlingen om: de dialoog tussen de personages voort te zetten, zich te identificeren met een van de personages en zijn dagboek te schrijven, zich mogelijke eindes voor te stellen.

Oefening 2. Groepswerk. De deelnemers worden verdeeld in groepen van vier personen. Elke groep heeft de taak om de vier individuele ideeën te bespreken en er minstens één uit te kiezen om plenair te presenteren. De gekozen activiteit moet de identificatie van de didactische inhoud/pedagogisch scenario omvatten en bijdragen aan de ontwikkeling van de sociaal-emotionele intelligentie en empathie van de leerlingen.

Oefening 3. Groepsdiscussie. Elke groep presenteert zijn didactische toepassing van storytelling aan de rest van de deelnemers, waarbij de nadruk ligt op de emoties van de leerlingen.

EVENTUELE DEBRIEFING/EVALUATIE

De trainers vragen de cursisten om na te denken over de lezing, over de uitgevoerde individuele en groepsoefening en commentaar te geven, zodat er een discussie over ontstaat.

De trainer stimuleert een reflectie door middel van de volgende vragen of andere relevante vragen:

Hoe voelde ik me tijdens het werken? Wat was gemakkelijk/moeilijk? Wat neem ik mee naar huis? Hoe kan ik het gebruiken in mijn professionele activiteit?

Aan het einde van de evaluatiefase vragen de trainers de cursisten om een beeld/woord te kiezen dat weergeeft wat ze aan het einde van de trainingssessie mee naar huis nemen.

REFERENTIES

J.F. Dunning (1999), *Storytelling in the secondary English classroom: theoretical and empirical perspectives relevant to the development of literacy*. Universiteit van Londen.

E. Erickson (2018), *Effecten van verhalen vertellen op emotionele ontwikkeling*. St. Catherine University.

Isbell et al. (2004), *The effects of storytelling and story reading on the oral language complexity and story comprehension of young children*. Tijdschrift voor Voor- en Vroegschoolse Educatie, Vol. 32, No. 3.

J. Mundy, Taylor (2013), *Betrokkenheid bij verhalen vertellen in de klas: Waarneembare gedragskenmerken van verhaalervaringen van kinderen*. U van Newcastle.

H. D. Munn, (1999), *Oral storytelling and student learning, Once upon a classroom*. Universiteit van Toronto.

W.I. O'Byrne, K. Houser, R. Stone, M. White (2018), *Digital Storytelling in Early Childhood: Student Illustrations Shaping Social Interactions*. College of Charleston, Verenigde Staten.

A. Schmölz (2018), *Co-creativiteit mogelijk maken door digital storytelling in het onderwijs*. Österreichische Institut für Berufsbildungsforschung.

P. J. Zak (2013), *Hoe verhalen het brein veranderen*. Greater Good Magazine.

P. J. Zak (2015), Waarom inspirerende verhalen ons laten reageren: De neurowetenschap van narrativiteit. PubMed Central.

Jason ohler : Digital Storytelling - DAOW van storytelling. (2023). *JasonOhler.Com*. (<http://www.jasonohler.com/storytelling/assessmentWIX.cfm>)

MODULE

Module 1 - Psychologisch-educatieve implicaties van storytelling en digital storytelling voor leren en de ontwikkeling van emotionele intelligentie

OPLEIDINGSEENHEID

1.2 De rol van de leerkracht bij het gebruik van interactieve digitale storytelling in het basisonderwijs.

OVERZICHT

Om emotiegedreven interactieve digitale storytelling effectief te implementeren in basisscholen, moeten leerkrachten eerst hun rol en die van de leerlingen in het leerproces identificeren. In plaats van voorverpakte materialen en inhoud aan de leerling aan te bieden, moet de leerkracht de omstandigheden creëren waarin de leerling het verhaal kan sturen om het leerproces te voltooien, zowel wat betreft het verwerven van inhoud als emotionele groei. Door middel van lezingen, discussies met medeleerlingen en het toepassen van concepten zullen de leerkrachten zich bewust worden van wat hun rol in de klas is en hoe ze het leven en de academische prestaties van hun leerlingen kunnen beïnvloeden door emotiegedreven IDN te gebruiken in hun onderwijspraktijk.

De trainingseenheid is verdeeld in drie delen. Het eerste deel richt zich op het verzamelen van meer kennis over hoe de rol van de leerkracht de klas beïnvloedt bij het gebruik van interactieve digital storytelling. In het tweede deel worden de leerkrachten uitgenodigd om een template/werkblad in te vullen waarmee ze hun reflecties en gedachten over hun nieuw verworven kennis kunnen delen. Het derde en laatste deel richt zich op de personalisatie van kennis door de toepassing ervan en de aanpassing aan hun eigen werkcontext.

Het verwachte resultaat van deze unit is dat leerkrachten zich meer bewust worden van en meer inzicht krijgen in hoe ze IDN effectief kunnen integreren in het onderwijs- en leerproces.

BEOOGDE LEERRESULTATEN

Aan het einde van deze trainingseenheid zijn de docenten in staat om:

Kennis en begrip

- Hun rol in het gebruik van interactieve digitale verhalen in het basisonderwijs begrijpen.

Oordelen vellen

- Nadenken over hun rol in de klas om de ontwikkeling van de emotionele intelligentie en het sociale inlevingsvermogen van de leerlingen te bevorderen.

Communicatieve vaardigheden

- Interactie met collega's en feedback uitwisselen over hun perspectief en standpunten over hoe een leerkracht het gebruik van Interactive Digital Storytelling kan beïnvloeden.

TIMING	MATERIAAL EN MIDDELEN
90 minuten	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Individueel schrijfgerei (papier, potloden, pen etc.) <input type="checkbox"/> Schrijfgerei voor de groep (flip-over, markers, schoolbord enz.) <input type="checkbox"/> Digitale individuele apparaten (smartphone, tablet, laptop enz.) <input type="checkbox"/> Digitale groepsapparaten (computer & projector, luidsprekers enz.) <p>Specifieke middelen:</p> <p>Toegang tot een online forum; toegang tot een presentatietool (Prezi, Canva, PowerPoint, etc.)</p>

LEVERINGSMODUS

De trainingseenheid wordt gegeven via:

Verwerving van kennis

Lezing en zelfstudie

Toepassing van kennis

Werkblad/template gevolgd door feedback van collega's

Personalisering van kennis

Individuele oefening

BESCHRIJVING VAN DE OPLEIDINGSACTIVITEIT - METHODOLOGIE

Activiteit 1 (30 min):

De trainer leidt het theoretische deel van de module in, ondersteund door een synthetische presentatie (met behulp van PowerPoint, Canva of soortgelijke toepassingen) op basis van de bronnen in de sectie referenties.

Bij het integreren van emotiegedreven interactieve digitale storytelling in de klas neemt de leerkracht de rol aan van een facilitator/moderator, die in staat is om de vorming en ontwikkeling van een klasomgeving die op een collaboratieve manier werkt te ondersteunen, door met actieve strategieën een adequaat niveau van organisatorische en operationele autonomie voor het werk van de kinderen te faciliteren.

De leerkracht stimuleert de ontdekkings- en uitvindingsvaardigheden van kinderen door een niet-oordelende, positieve en inclusieve leeromgeving te creëren, waar leerlingen zich op hun gemak voelen om hun verhalen te delen en feedback te geven en te ontvangen (Yuksel, 2011). De leerkracht begeleidt de kinderen tijdens de activiteiten, door sturende vragen te stellen, de omgeving en de materialen voor te bereiden voorafgaand aan de hoofdactiviteiten en door consequent te helpen bij het gebruik van technologieën.

Om dit te doen, zijn leerkrachten verantwoordelijk voor: 1) het effectief plannen en uitvoeren van digital storytelling activiteiten die aansluiten bij het curriculum en de leerdoelen, gebaseerd op het Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK) framework (Barrett, 2006; Koehler & Mishra, 2005); 2) het bieden van begeleiding en ondersteuning aan leerlingen terwijl ze werken aan hun digitale verhalen, en hen helpen hun creativiteit, communicatie, kritisch denken en emotionele intelligentie vaardigheden te ontwikkelen (Condy et al., 2012); 3) effectief gebruik maken van de digitale hulpmiddelen en bronnen die nodig zijn om verhalen te maken en te delen, en deze vaardigheden modelleren en aanleren aan hun leerlingen (Bernard, 2016); 4) evalueren en feedback geven op de digitale verhalen die door hun leerlingen zijn gemaakt, door de feedback te gebruiken om toekomstige instructie te sturen en het leren van leerlingen te ondersteunen (Ivala et al., 2013). Tot slot wordt het belang van het gebruik van

technologie in alle bovengenoemde activiteiten benadrukt als middel voor effectief en boeiend onderwijs (Tassell et al., 2013).

Activiteit 2 (50 min):

Collegiale discussies binnen een virtueel discussieforum om inzichten en standpunten te verzamelen over hoe de deelnemers hun rol zien en de integratie van Interactieve Digitale Verhalen (IDN) in de klas. Docenten zullen reflecteren op de volgende aspecten:

- a) hoe je een positieve en inclusieve leeromgeving creëert om emotiegedreven IDN te incorporeren;
- b) hoe duidelijke leerdoelen te definiëren voor de implementatie van IDN;
- c) hoe de implementatie van IDN in de klas te plannen.

Zodra ze de bovenstaande aspecten hebben beantwoord, geven ze hun feedback aan ten minste één van hun collega's.

Activiteit 3 (40 min):

Na afloop van de discussie reflecteren de leerkrachten op de feedback die ze van hun collega's hebben gekregen en maken ze een infographic over hun rol bij de implementatie van IDN in hun klas, met behulp van Canva, Prezi of PowerPoint.

De individuele infografieken worden geüpload in een gemeenschappelijke online ruimte.

EVENTUELE DEBRIEFING/EVALUATIE

De debriefing vindt plaats in de vorm van een klassikale discussie. De deelnemers wordt gevraagd hoe ze de lezing, de collegiale discussie en het ontwerp van hun persoonlijke infographic over hun rol als docent bij het implementeren van IDN in de klas hebben ervaren.

Vragen die gesteld kunnen worden zijn bijvoorbeeld:

- Hoe voelde je je tijdens de interactie met je collega's? Wat was gemakkelijk/moeilijk? Wat heb je mee naar huis genomen? Hoe kun je het gebruiken in je beroepspraktijk?
- Wat heb je geleerd van de lezing dat je opvattingen over de rol van de leerkracht bij het integreren van interactieve digital storytelling op de proef heeft gesteld?

- Kun je de belangrijkste 'take-away'-les identificeren?

REFERENTIES

Barrett, H.C. (2006). Onderzoek naar en evaluatie van digitale storytelling als instrument voor diepgaand leren. In C. Crawford, R. Carlsen, K. McFerrin, J. Price, R. Weber & D. Willis (Eds.), *Proceedings of Society for Information Technology & Teacher Education International Conference 2006* (pp. 647-654). Chesapeake, VA: Association for the Advancement of Computing in Education (AACE).

Bernard, R. (2016). De kracht van digitale storytelling ter ondersteuning van onderwijs en leren. *Digital Education Review*, 30, 17-29 (<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5772440>).

Condy, J., Chigona, A., Gachago, D., & Ivala, E. (2012). Percepties en ervaringen van studenten in opleiding met digital storytelling in diverse klaslokalen. *Het Turkse Online Tijdschrift voor Onderwijstechnologie*, 11(3), 278-285 (<https://eric.ed.gov/?id=EJ989219>)

Graham, C. R., Allen, S., & Ure, D. (2005). Voordelen en uitdagingen van blended leeromgevingen. In M. Khosrow-Pour (Ed.), *Encyclopedia of information science and technology* pp. 253-259. Hershey, PA: Idea Group

Harris, J., & Hofer, M. (2009). Typen instructieplanning als middel voor de ontwikkeling van TPACK op basis van curriculum. In C. D. Maddux (Ed.), *Research highlights in technology and teacher education 2009* (pp. 99-108).

Ivala, E., Gachago, D., Condy, J., & Chigona, A. (2013). Het vergroten van de betrokkenheid van studenten bij hun studie: A digital storytelling approach. *Creatief Onderwijs*, 4(10), 82-89 (https://www.scirp.org/pdf/CE_2013102315040187.pdf)

Koehler, M.J., & Mishra, P. (2005). Wat gebeurt er als leraren onderwijstechnologie ontwerpen? De ontwikkeling van Technologische Pedagogische Inhoudelijke Kennis. *Journal of Educational Computing Research*, 32(2), 131-152; Messina, L., & De Rossi, M. (2015).

Tassell, J., Stobaugh, R. R., & McDonald, M. (2013). Het gebruik van technologie door kandidaat-leraren wiskunde en natuurwetenschappen om het lesgeven en leren tijdens de opleiding te vergemakkelijken. *Onderwijsrenaissance*, 2(1), 17-28
(<https://journals.calstate.edu/er/article/view/2768/pdf>)

Yuksel P. (2011). Het gebruik van digitale storytelling in de voorschoolse educatie: Een fenomenologisch onderzoek naar de ervaringen van leerkrachten. Proefschrift.

MODULE

Module 1 - Psychologisch-educatieve implicaties van storytelling en digital storytelling voor leren en de ontwikkeling van emotionele intelligentie

OPLEIDINGSEENHEID

1.2 De rol van de leerkracht bij het gebruik van interactieve digitale storytelling in het basisonderwijs.

OVERZICHT

Om emotiegedreven interactieve digitale verhalen (IDN) effectief te implementeren in basisscholen, moeten leerkrachten eerst hun rol en die van de leerlingen in het leerproces identificeren. In plaats van voorverpakte materialen en inhoud aan de leerling aan te bieden, moet de leerkracht de omstandigheden creëren waarin de leerling het verhaal kan sturen om het leerproces te realiseren, zowel in termen van emotionele groei als het verwerven van inhoud.

Door middel van lezingen, discussies met medeleerlingen en het toepassen van concepten worden de leerkrachten zich bewust van wat hun rol in de klas is en hoe ze het leven en de academische prestaties van hun leerlingen kunnen beïnvloeden door emotiegedreven IDN te gebruiken in hun onderwijspraktijk.

De trainingseenheid is verdeeld in drie delen. Het eerste deel richt zich op het verzamelen van meer kennis over hoe de rol van de leerkracht de klas beïnvloedt bij het gebruik van IDN. In het tweede deel worden de leerkrachten uitgenodigd om een template/werkblad in te vullen waarmee ze hun meningen en gedachten over hun nieuw verworven kennis kunnen delen. Het derde en laatste deel richt zich op de personalisatie van kennis door de toepassing en aanpassing aan hun eigen werkcontext.

Het verwachte resultaat van deze unit is dat leerkrachten zich meer bewust worden van en meer inzicht krijgen in hoe ze IDN effectief kunnen integreren in het onderwijs- en leerproces.

LEERRESULTATEN

Aan het einde van deze trainingseenheid zijn de docenten in staat om:

Kennis en begrip

- Hun rol in het gebruik van interactieve digitale verhalen in het basisonderwijs begrijpen.

Oordelen vellen

- Nadenken over hun rol in de klas om de ontwikkeling van de emotionele intelligentie en het sociale inlevingsvermogen van de leerlingen te bevorderen.

Communicatieve vaardigheden

- Interactie met collega's en feedback uitwisselen over hun perspectief en standpunten over hoe een leerkracht het gebruik van interactieve Digital Storytelling kan beïnvloeden.

TIMING	MATERIAAL EN MIDDELEN
90 minuten	<input type="checkbox"/> Individueel schrijfgerei (papier, potloden, pen etc.) <input type="checkbox"/> Schrijfgerei voor de groep (flip-over, markers, schoolbord enz.) <input type="checkbox"/> Digitale individuele apparaten (smartphone, tablet, laptop enz.) <input type="checkbox"/> Digitale groepsapparaten (computer & projector, luidsprekers enz.) Specifieke middelen: Toegang tot een online forum; toegang tot een presentatietool (Prezi, Canva, PowerPoint, etc.)
LEVERINGSMODUS	
De trainingseenheid wordt gegeven via: Verwerving van kennis Lezing en zelfstudie Toepassing van kennis Collegiale discussie Personalisering van kennis Individuele oefening	
BESCHRIJVING VAN DE OPLEIDINGSACTIVITEIT - METHODOLOGIE	

Activiteit 1 (30 min):

De trainer introduceert het theoretische deel van de module ondersteund door een synthetische presentatie (met behulp van PowerPoint, Canva of soortgelijke toepassingen) gebaseerd op de bronnen in de sectie referenties. Bij het integreren van emotiegedreven interactieve digitale storytelling in de klas, neemt de leerkracht de rol aan van een facilitator/moderator, die in staat is om de vorming en ontwikkeling van een gemeenschap die op een collaboratieve manier werkt te ondersteunen, door met actieve strategieën een adequaat niveau van organisatorische en operationele autonomie het werk van de kinderen te faciliteren. De leerkracht moedigt de ontdekkings- en uitvindingsvaardigheden van de kinderen aan door een niet-oordelende, positieve en inclusieve leeromgeving te creëren, waar leerlingen zich op hun gemak voelen om hun verhalen te delen en feedback te geven en te ontvangen (Yuksel, 2011). De leerkracht houdt toezicht op de kinderen tijdens de activiteiten door sturende vragen te stellen, de omgeving en de materialen voor te bereiden voorafgaand aan de hoofdactiviteiten en door consistentie te helpen bij het gebruik van technologieën. Om dit te doen, zijn leerkrachten verantwoordelijk voor: 1) het effectief plannen en implementeren van digital storytelling activiteiten die aansluiten bij het curriculum en de leerdoelen, gebaseerd op het Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK) framework (Barrett, 2006; Koehler & Mishra, 2005); 2) het bieden van begeleiding en ondersteuning aan leerlingen terwijl ze werken aan hun digitale verhalen, waarbij ze worden geholpen bij het ontwikkelen van hun creativiteit, communicatie, kritisch denken en emotionele intelligentie vaardigheden (Condy et al., 2012); 3) effectief gebruik maken van de digitale hulpmiddelen en bronnen die nodig zijn om verhalen te maken en te delen, en deze vaardigheden modelleren en aanleren aan hun leerlingen (Bernard, 2016); 4) evalueren en feedback geven op de digitale verhalen die door hun leerlingen zijn gemaakt, door de feedback te gebruiken om toekomstige instructie te sturen en het leren van leerlingen te ondersteunen (Ivala et al., 2013). Tot slot wordt het belang van het gebruik van technologie in alle bovengenoemde activiteiten benadrukt als middel voor effectief en boeiend onderwijs (Tassell et al., 2013).

Activiteit 2 (50 min):

Collegiale discussies binnen een virtueel discussieforum om inzichten en standpunten te verzamelen over hoe de deelnemers hun rol zien en de integratie van Interactive Digital Storytelling (IDN) in de klas. Docenten zullen reflecteren op de volgende aspecten:

- d) hoe je een positieve en inclusieve leeromgeving creëert om emotiegedreven IDN te incorporeren;
- e) hoe duidelijke leerdoelen te definiëren voor de implementatie van IDN;
- f) hoe de implementatie van IDN in de klas te plannen.

Zodra ze de bovenstaande aspecten hebben beantwoord, geven ze hun feedback aan ten minste één van hun collega's.

Personalisering van kennis (40 min):

Na afloop van de discussie reflecteren de leerkrachten op de feedback die ze van hun collega's hebben gekregen en maken ze een infographic over hun rol bij de implementatie van IDN in hun klas, met behulp van Canva, Prezi of PowerPoint.

De individuele infografieken worden geüpload in een gemeenschappelijke online ruimte.

EVENTUELE DEBRIEFING/EVALUATIE

De debriefing vindt plaats in de vorm van een klassikale discussie. De deelnemers wordt gevraagd hoe ze de lezing, de collegiale discussie en het ontwerp van hun persoonlijke infographic over hun rol als docent bij het implementeren van IDN in de klas hebben ervaren.

Vragen die gesteld kunnen worden zijn bijvoorbeeld:

- Hoe voelde je je tijdens de interactie met je collega's? Wat was gemakkelijk/moeilijk? Wat heb je mee naar huis genomen? Hoe kun je het gebruiken in je beroepspraktijk?
- Wat heb je geleerd van de lezing dat je opvattingen over de rol van de leerkracht bij het integreren van interactieve digital storytelling op de proef heeft gesteld?
- Kun je de belangrijkste 'take-away'-les identificeren?

REFERENTIES

Barrett, H.C. (2006). Onderzoek naar en evaluatie van digitale storytelling als instrument voor diepgaand leren. In C. Crawford, R. Carlsen, K. McFerrin, J. Price, R. Weber & D. Willis (Eds.), Proceedings of Society for Information Technology & Teacher Education International Conference 2006 (pp. 647-654).

Chesapeake, VA: Association for the Advancement of Computing in Education (AACE).

Bernard, R. (2016). De kracht van digitale storytelling ter ondersteuning van onderwijs en leren. Digital Education Review, 30, 17-29 (<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5772440>).

Condy, J., Chigona, A., Gachago, D., & Ivala, E. (2012). Percepties en ervaringen van studenten in opleiding met digital storytelling in diverse klaslokalen. The Turkish Online Journal of Educational Technology, 11(3), 278-285 (<https://eric.ed.gov/?id=EJ989219>).

Graham, C. R., Allen, S., & Ure, D. (2005). Voordelen en uitdagingen van blended leeromgevingen. In M. Khosrow-Pour (Ed.), Encyclopedia of information science and technology pp. 253-259. Hershey, PA: Idea Group

Harris, J., & Hofer, M. (2009). Typen instructieplanning als middel voor de ontwikkeling van TPACK op basis van curriculum. In C. D. Maddux (Ed.), Research highlights in technology and teacher education 2009 (pp. 99-108).

Ivala, E., Gachago, D., Condy, J., & Chigona, A. (2013). Het vergroten van de betrokkenheid van studenten bij hun studie: A digital storytelling approach. Creatief Onderwijs, 4(10), 82-89 (https://www.scirp.org/pdf/CE_2013102315040187.pdf)

Koehler, M.J., & Mishra, P. (2005). Wat gebeurt er als leraren onderwijstechnologie ontwerpen? De ontwikkeling van Technologische Pedagogische Inhoudelijke Kennis. Journal of Educational Computing Research, 32(2), 131-152; Messina, L., & De Rossi, M. (2015).

Tassell, J., Stobaugh, R. R., & McDonald, M. (2013). Het gebruik van technologie door kandidaat-leraren wiskunde en natuurwetenschappen om het lesgeven en leren tijdens de opleiding te vergemakkelijken. *Onderwijsrenaissance*, 2(1), 17-28
(<https://journals.calstate.edu/er/article/view/2768/pdf>)

Yuksel P. (2011). Het gebruik van digitale storytelling in de voorschoolse educatie: Een fenomenologisch onderzoek naar de ervaringen van leerkrachten. Proefschrift.

MODULE

Module 1 - Psychologisch-educatieve implicaties van storytelling en digital storytelling voor leren en de ontwikkeling van emotionele intelligentie

OPLEIDINGSEENHEID

1.3 De didactische methodologie van storytelling om de emotionele intelligentie en sociale empathie van de student te bevorderen.

OVERZICHT

De emotionele intelligentie en sociale empathievaardigheden van leerlingen worden ontwikkeld tijdens hun jonge jaren en vooral in klaslokalen met leeftijdsgenoten. De cognitief-emotionele motivatietheorie, in het bijzonder het Lazarusmodel (1980; 1991), impliceert dat betekenis en waarden belangrijk zijn om het proces van mentale ontwikkeling en de daarmee verbonden emotionele competentieontwikkeling van leerlingen te activeren. Om dit proces te stimuleren kan het vertellen van verhalen worden gebruikt als stimulans. Daarom is het belangrijk dat leerkrachten begrijpen hoe ze verhalen kunnen gebruiken als methode om de emotionele intelligentie en sociale empathie van leerlingen in de klas te bevorderen.

Door middel van lezingen, leesmateriaal/bronnen, discussies met collega's en laboratoriumoefeningen zal de trainingseenheid een basis creëren om te onderzoeken hoe de toepassing van geschikte didactische methodologieën emotionele intelligentie en sociale empathie kan integreren in het leerproces.

De trainingseenheid is verdeeld in drie delen. Het eerste deel behandelt het onderwerp emotionele intelligentie met een bijzondere focus op het Emotionele Intelligentiemodel van Daniel Goleman (1998). De leerkrachten zullen de vier domeinen in het Emotionele Intelligentie Kwadrant beter begrijpen in relatie tot de methodologie van storytelling.

Ten tweede wordt de deelnemers gevraagd om te discussiëren over het concept en de onderwerpen die in de lezing naar voren kwamen en om samen de methodologie van storytelling te integreren met de eerder gepresenteerde theorie/model.

In het laatste deel passen de deelnemers hun verworven kennis toe en reflecteren ze op de situatie in hun klas en hoe deze vier domeinen van toepassing kunnen zijn op hun leerlingen en/of onderwijspraktijk.

Op basis van de activiteiten van de trainingseenheid zal de deelnemer meer inzicht krijgen in het potentieel van storytelling in het basisonderwijs om de ontwikkeling van emotionele intelligentie en sociaal inlevingsvermogen van hun leerlingen te beïnvloeden.

LEERDOELEN

Aan het einde van deze trainingseenheid zullen de docenten:

Kennis en begrip

- Bekend raken met het model voor emotionele intelligentie van Daniel Goleman (1998) om de emotionele intelligentie en sociale empathie van leerlingen te bevorderen.

Communicatieve vaardigheden

- Kunnen communiceren met collega's over het gebruik van storytelling in de onderwijspraktijk en hoe dit de emotionele intelligentie en sociale empathie van hun leerlingen kan beïnvloeden.

TIMING	MATERIAAL EN MIDDELEN
60 minuten	<ul style="list-style-type: none"><input type="checkbox"/> Individueel schrijfgerei (papier, potloden, pen etc.)<input type="checkbox"/> Schrijfgerei voor de groep (flip-over, markers, schoolbord enz.)<input type="checkbox"/> Digitale individuele apparaten (smartphone, tablet, laptop enz.)<input type="checkbox"/> Digitale groepsapparaten (computer & projector, luidsprekers enz.) Specifieke middelen:

LEVERINGSMODUS

De trainingseenheid wordt gegeven via:

Verwerving van kennis:

Lezing en zelfstudie

Toepassing van kennis:

Collegiale discussies

Personalisering van kennis:

Laboratoriumoefening

BESCHRIJVING VAN DE OPLEIDINGSACTIVITEIT - METHODOLOGIE

Activiteit 1 (20 minuten)

Er zal een lezing worden gegeven om vertrouwd te raken met bronnen die zich richten op het onderwerp van didactische methodologie van verhalen vertellen om de emotionele intelligentie en sociale empathie van de leerling te bevorderen, met bijzondere aandacht voor het model van Daniel Goleman. Specifiek

zal de lezing zich richten op de vier domeinen die hij voorstelt en het kwadrant dat hij creëerde dat bij die domeinen hoort.

Introductie van emotionele intelligentie

Emotionele intelligentie wordt vaak het vermogen genoemd om onze gevoelens te herkennen en te beheersen en om die van anderen te herkennen en erop te reageren. Veel theoretici hebben modellen van emotionele intelligentie opgesteld en ontwikkeld die dit type sociale intelligentie benadrukken. Dit heeft een directe impact op onszelf, maar ook op onze relaties.

Het Kwadrant van Emotionele Intelligentie van Daniel Goleman

Een van de meest erkende theorieën en modellen met betrekking tot Emotionele Intelligentie is die van Daniel Goleman. Dit model bestaat uit vier domeinen die allemaal verbonden zijn met onszelf, anderen, regulatie/controlle en erkenning/bewustzijn. Elk domein zal kort worden toegelicht met de betekenis van het domein en de bijbehorende competenties: Zelfbewustzijn, Zelfmanagement, Sociaal bewustzijn en Relatiemanagement.

Activiteit 2 (20 minuten)

De deelnemers wordt gevraagd te reflecteren op de concepten die in de lezing zijn besproken. De concepten en de methodologie van storytelling moeten daarom worden onderzocht in relatie tot de eerder genoemde theorie/model.

De trainer leidt een groepsdiscussie. Er worden verschillende vragen gesteld om na te denken over de eerder besproken concepten en onderwerpen. Elke deelnemer wordt aangemoedigd om deel te nemen aan het beantwoorden en bespreken van de voorgestelde vragen:

- Heb je suggesties over hoe je je eigen emotioneel intelligente onderwijspraktijk kunt ontwikkelen?
- Welke onderwijsstijlen herkende je in de competenties die verbonden zijn met de domeinen?
- Hoe kan het concept van Emotionele Intelligentie worden toegepast in het onderwijs? En specifiek via digital storytelling?

Activiteit 3 (20 minuten)

Om de verworven kennis in de eerste twee activiteiten van de trainingseenheid te personaliseren, krijgen de deelnemers een leeg kwadrant. Ze worden gevraagd het kwadrant in te vullen met

werkvormen voor leerkrachten en hoe ze les moeten geven op basis van vier domeinen die in de lezing zijn uitgelegd. Ze worden gevraagd om na te denken over alle competenties die verbonden zijn met het domein. Elk kwadrant moet een aantal voorbeelden hebben van hoe ze die kunnen toepassen in hun onderwijspraktijk. Bijvoorbeeld:

- Voor het domein sociaal bewustzijn kan een leerkracht opschrijven dat ze willen nadenken over en begrijpen wie hun publiek is en hoe ze hen kunnen aanspreken met empathie. Voorbeelden kunnen zijn: oogcontact maken, directe vragen stellen, verwachtingen uitleggen, enz.

Als alle deelnemers de kwadranten hebben ingevuld, wordt hen gevraagd hun persoonlijke antwoorden en ervaringen te delen om anderen te inspireren. Deze discussie is bedoeld om kennis en standpunten te delen en anderen te inspireren om na te denken over de concepten die in de trainingseenheid zijn geleerd. De trainer neemt elk domein apart door en vraagt elke deelnemer om één ding uit te leggen dat ze hebben opgeschreven. Alle deelnemers kunnen van elkaar leren en vragen stellen.

EVENTUELE DEBRIEFING/EVALUATIE

De debriefing vindt plaats in de vorm van een klassikale discussie. De deelnemers wordt gevraagd hoe ze de lezing, het invullen van het kwadrant en de groepsdiscussie hebben ervaren. In het bijzonder wordt de docenten gevraagd welke inzichten ze mee terug zullen nemen naar de klas en hoe dit hun onderwijs en leerlingen ten goede zal komen. Het onderwerp emotionele intelligentie en sociaal inlevingsvermogen van studenten worden nogmaals benadrukt met de didactische methode van interactieve storytelling.

Vragen die gesteld kunnen worden zijn bijvoorbeeld:

- Wat is één ding dat je hebt geleerd dat je mee terug zult nemen naar de klas?
- Hoe heb je deze trainingseenheid ervaren? Was het inzichtelijk?
- Wat heb je geleerd van andere leerkrachten?

REFERENTIES

Ott, C. (2017). Wat is emotionele intelligentie? The Ohio state University.
<https://ohio4h.org/sites/ohio4h/files/imce/Emotional%20Intelligence%20Background.pdf>

Extra zelfstudiemateriaal is hier beschikbaar:

Aktaş, E., & Yurt, S. U. (2017). Effecten van digitale verhalen op academische prestaties, leermotivatie en retentie bij universiteitsstudenten. *Internationaal Tijdschrift voor Hoger Onderwijs*, 6(1). <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1126025.pdf>

Goleman, D. (1995). Emotionele intelligentie. New York, New York: Bantam Dell.

Goleman, D. (1998). Werken met emotionele intelligentie. New York: Bantam Books.

Goleman, D., Boyatzis, R. & McKee, A. (2002). Oerleiderschap: Het belang van emotionele intelligentie realiseren, Harvard Business School Press: Boston.

Istemic Starčić, A., Cotic, M., Solomonides, I., & Volk, M., et al. (2016). Engaging preservice primary and preprimary school teachers in digital storytelling for the teaching and learning of mathematics. *British Journal of Educational Technology*, 47(1), 29-50. <https://doi.org/10.1111/bjet.12253>

Sulistianingsih, E., Jamaludin, S. & Sumartono, S. (2018). Digital storytelling: een krachtig middel om de emotionele intelligentie van studenten's te ontwikkelen. *Tijdschrift voor Curriculum Indonesia*, 1(2). <http://hipkinjateng.org/jurnal/index.php/jci/article/view/3/8>

Zarifsanaiey, N., Mehrabi, Z., Kashefian-Naeeni, S. & Mustapha, R. (2022). De effecten van digital storytelling met groepsdiscussie op sociale en emotionele intelligentie bij vrouwelijke basisschoolleerlingen, *Cogent Psychology*, 9(1), 2004872. <https://www.tandfonline.com/doi/pdf/10.1080/23311908.2021.2004872?needAccess=true>

Lazarus, R. S. (1991). Emotie en aanpassing, Oxford University Press op aanvraag.

MODULE 2 - HOE BOUW JE EFFECTIEVE DIGITALE VERHALEN

MODULE
Module 2 - Hoe je effectieve digitale verhalen maakt
OPLEIDINGSEENHEID
2.1 De 7 elementen van digitale storytelling door Joe Lambert
OVERZICHT
<p>Iedereen heeft een verhaal te vertellen en digitale technologieën bieden een bijzonder effectieve manier om deze verhalen te vertellen. Digitale storytelling kan de stem van de leerling versterken en tegelijkertijd de worstelende leerling die de kracht van persoonlijke expressie nog niet heeft ontdekt, aanspreken. Een van de doelen van digital storytelling is om de leerling deze kracht te laten ervaren, en een manier om dit te bereiken is door rekening te houden met de zeven elementen voor effectieve digitale verhalen die door Joe Lambert zijn voorgesteld.</p> <p>Door middel van een lezing, activiteiten, oefeningen en discussies met collega's maakt de trainingseenheid het mogelijk om de <i>Zeven Elementen van Effectieve Digitale Verhalen</i> van Joe Lambert te ontdekken en te begrijpen.</p> <p>De trainingseenheid bestaat uit drie delen. In het eerste deel maakt de cursist kennis met de <i>Zeven Elementen van Digitale Verhalen</i>, gevolgd door een groepsdiscussie om te profiteren van peer learning.</p> <p>In het tweede deel passen de leerlingen de kennis uit het eerste deel toe door een werkblad in te vullen waarop ze een kort verhaal moeten maken op basis van de zeven elementen.</p> <p>En tot slot zal het derde deel een groepsactiviteit zijn die zich richt op mogelijke manieren om deze methode te integreren in de specifieke werkreality van de leerkrachten.</p> <p>Aan de hand van deze drie onderdelen leert de cursist hoe hij effectieve digitale verhalen kan bouwen op basis van de zeven elementen en waarom deze elementen meer geschikt zijn in een klassikale omgeving.</p>
LEERDOELEN
Aan het einde van de trainingseenheid zal de docent:

Kennis en begrip

- Bekend zijn met de zeven elementen voor effectieve digitale verhalen van Joe Lambert.

Kennis en begrip toepassen

- Gebruik de zeven elementen voor effectieve digitale verhalen van Joe Lambert om een digitaal verhaal op te bouwen.

TIMING	MATERIAAL EN MIDDELEN
90 minuten	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Individueel schrijfgerei (papier, potloden, pen etc.) <input type="checkbox"/> Schrijfgerei voor de groep (flip-over, markers, schoolbord enz.) <input type="checkbox"/> Digitale individuele apparaten (smartphone, tablet, laptop enz.) <input type="checkbox"/> Digitale groepsapparaten (computer & projector, luidsprekers enz.) <input checked="" type="checkbox"/> Specifieke hulpmiddelen: Een werkblad voor het tweede deel van de trainingseenheid en een reeks vragen voor het laatste deel.
LEVERINGSMODUS	
<p>De trainingseenheid wordt gegeven via:</p> <p>Verwerving van kennis:</p> <p>Lezing en discussie met collega's</p> <p>Toepassing van kennis:</p> <p>Groepsoefening</p> <p>Personalisering van kennis:</p> <p>Activiteit voor zelfreflectie</p> <p>Collegiale discussie</p>	
BESCHRIJVING VAN DE OPLEIDINGSACTIVITEIT - METHODOLOGIE	

Activiteit 1 (30 min)

De cursist maakt eerst kennis met de zeven elementen voor effectieve digitale verhalen van Joe Lambert (1. Een gezichtspunt; 2. Een dramatische vraag; 3. Emotionele inhoud; 4. Zuinigheid; 5. Pacing; 6. De gave van je stem; 7. Een begeleidende soundtrack) aan de hand van een presentatie (bv. PowerPoint), waarin hij/zij de elementen één voor één uitlegt aan de hand van de bronnen en materialen in de sectie Referenties.

Na de presentatie faciliteert de trainer een discussie onder gelijken over de onderstaande vragen:

- Waarom zijn deze elementen geschikt voor een school/klaslokaal?
- Hoe zijn deze elementen effectiever voor digitale verhalen?
- Waarom gebruik je deze methode in je les/onderwerp?

Activiteit 2 (40 min)

Nadat de leerlingen vertrouwd zijn gemaakt met de zeven elementen, maken ze een kort digitaal verhaal om de verworven kennis toe te passen.

Groepswerk. Het is een groepsoefening, daarom verdeelt de trainer de cursisten in groepen van 2-3. De trainer overhandigt elke groep een werkblad dat de cursisten gebruiken als leidraad om een kort digitaal verhaal te maken. De trainer overhandigt elke groep een werkblad dat de deelnemers gebruiken als leidraad om een kort digitaal verhaal te maken. Op het werkblad worden de zeven elementen opgesomd met daaronder een lege ruimte waar de cursisten aantekeningen kunnen maken en hun verhaal kunnen structureren - met andere woorden, door elk onderdeel te beantwoorden/in te vullen:

https://www.canva.com/design/DAFXi02GYH4/yWFbtlwiNxjxN_Ld3S7umQ/view?utm_content=DAFXi02GYH4&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=publishsharelink&mode=preview

Leerlingen kunnen hun laptop of telefoon gebruiken en op het internet surfen.

Na het invullen van het werkblad en het hebben van een algemene structuur of een gedetailleerde structuur, deelt elke groep de aanpak die ze hebben gevolgd en hun eindresultaat met de rest van de groep.

Activiteit 3 (20 min)

Nadat de trainer de kennis heeft toegepast en in de praktijk heeft gebracht, komt hij terug op de vragen uit activiteit 1 en vergelijkt hij de eerder gegeven antwoorden met de antwoorden na de praktische activiteit. Er volgt dan een klassikale discussie waarbij de leerkrachten nadenken en mogelijke manieren voorstellen om deze methode in hun klas toe te passen op basis van hun realiteit/context/discipline.

EVENTUELE DEBRIEFING/EVALUATIE

Discussie in de klas

De trainer vraagt de opvoeders om te reflecteren op de lezing en de activiteiten die plaatsvonden, en start zo een discussie. De discussie omvat de volgende vragen:

- Hoe voelde ik me tijdens het werk?
- Wat was gemakkelijk/moeilijk?
- Wat neem ik mee naar huis?
- Hoe kan ik het gebruiken in mijn professionele activiteit?

REFERENTIES

Lambert J. Kookboek voor digitaal verhalen vertellen (2010). Centrum voor digitale storytelling.

<https://wrd.as.uky.edu/sites/default/files/cookbook.pdf>

<https://research.auctr.edu/c.php?q=197213&p=1297353>

Video's:

7 elementen in 4 minuten- YouTube:

https://www.youtube.com/watch?v=NipDAd3_7Do

Verhalencentrum - YouTube:

<https://www.youtube.com/@StoryCenter>

Digitale verhalen vertellen in de taalles

<http://edml260.pbworks.com/w/file/fetch/44929215/7%20elements%20of%20DS.pdf>

MODULE

Module 2 - Hoe je effectieve digitale verhalen maakt

OPLEIDINGSEENHEID

2.2 Reflectie op de leerresultaten van het digitale verhaal en definitie van het oorspronkelijke idee van Digital Storytelling door middel van een korte beschrijving, een diagram, een vraag.

OVERZICHT

Digitale verhalen vergroten de bereidheid van leerlingen om zich uit te drukken en hun gedachten en gevoelens te communiceren, moedigen hen aan om creatief te zijn, verrijken hun woordenschat, ontwikkelen focus en sociale vaardigheden, terwijl ze hen ook helpen om een gevoel van empathie te ontwikkelen en zo een cultureel begrip te ontwikkelen. Maar om leerlingen te laten profiteren van digital storytelling, moeten leerkrachten een goed begrip krijgen van de structuur ervan en leerlingen kunnen begeleiden bij het maken van effectieve digitale verhalen. Daarom is het doel van deze unit dat leerkrachten leren hoe ze het initiële idee van Digital Storytelling kunnen definiëren door middel van een korte beschrijving, een diagram of een vraag.

Door de lezing, de uitgevoerde activiteiten en de groepsdiscussie krijgen de cursisten een beter inzicht in het digital storytelling-proces en kunnen ze hun eerste stappen zetten op weg naar de creatie van een effectief emotiegedreven interactief digitaal verhaal.

Deze trainingseenheid bestaat uit drie delen. In het eerste deel wonen de cursisten een lezing bij die is voorbereid door de trainer en waarin verschillende complementaire benaderingen en tools worden gepresenteerd om het initiële idee van digital storytelling te definiëren. Het tweede deel **bestaat** uit een groepsactiviteit. Leerlingen werken in groepen om de opgedane kennis in praktijk te brengen. Het derde deel ten slotte is een groepsdiscussie om het begrip van het trainingsonderwerp te verpersoonlijken.

Het doel van deze unit is om leerkrachten het initiële idee van Digital Storytelling te laten definiëren, als een fundamentele stap voor de succesvolle implementatie van Interactieve Digitale Vertellingen in hun klaslokalen.

LEERDOELEN

Aan het einde van de cursus weet de docent hoe hij:

Kennis en begrip

- Definieer het oorspronkelijke idee van Digital Storytelling door middel van een korte beschrijving, een diagram, een vraag.

Kennis en begrip toepassen

- Gebruik verschillende benaderingen voor het definiëren van het eerste idee voor storytelling.

Communicatieve vaardigheden

- Communiceer met collega's om de benaderingen voor de definitie van het eerste idee voor storytelling op te nemen in hun onderwijspraktijk.

TIMING	MATERIAAL EN MIDDELEN
90 minuten	<ul style="list-style-type: none"><input type="checkbox"/> Individueel schrijfgerei (papier, potloden, pen etc.)<input type="checkbox"/> Schrijfgerei voor de groep (flip-over, markers, schoolbord enz.)<input type="checkbox"/> Digitale individuele apparaten (smartphone, tablet, laptop enz.)<input type="checkbox"/> Digitale groepsapparaten (computer & projector, luidsprekers enz.)
LEVERINGSMODUS	
<p>Verwerving van kennis:</p> <p>Lezing</p> <p>Zelfstudiemateriaal</p> <p>Toepassing van kennis:</p> <p>Praktische groepsoefening</p> <p>Personalisering van kennis:</p> <p>Discussie in de klas</p>	

Zelfreflectie

BESCHRIJVING VAN DE OPLEIDINGSACTIVITEIT - METHODOLOGIE

Activiteit 1 (40 min)

Door middel van een lezing gaat de trainer in op verschillende, maar complementaire benaderingen van de definitie van het eerste idee voor storytelling door Joe Lambert, Jason Olher en Samantha Morra, ondersteund door de bronnen die zijn opgenomen in de sectie Verwijzingen (zie Bronnen voor Activiteit 1). De trainer geeft een overzicht van de benaderingen van Joe Lambert en Jason Olher voor het in kaart brengen van verhalen en het schrijven van scripts (bijvoorbeeld de 4*6 indexkaart⁷ van Joe Lambert) en hun voorgestelde bronnen en hulpmiddelen. Daarna presenteert de trainer de acht stappen voor digitaal vertellen van Samantha Morra door te focussen op de eerste drie: 1. Begin met een idee; 2) Plan; 3) Scenario schetsen, en door specifieke hulpmiddelen te presenteren (bijv. ReadWriteThink-Webbing Tool, EdTechTeacher - Mind Mapping, ect.) voor elke stap (zie materialen in de sectie Verwijzingen).

Activiteit 2 (40 min)

Zodra de cursisten vertrouwd zijn met story mapping/scripting, voeren ze een groepsoefening uit om hun pas verworven kennis toe te passen. Het is een groepsoefening, daarom verdeelt de trainer de cursisten in groepjes van 2-3. De trainer overhandigt elke groep een werkblad (gemaakt met Canva of gelijkaardige toepassingen - zie Templates). De trainer overhandigt elke groep een werkblad (gemaakt met Canva of gelijkaardige toepassingen - zie Templates in de sectie Referenties) dat de deelnemers gebruiken als leidraad om het eerste idee van een kort digitaal verhaal te ontwerpen. De cursisten kunnen zelfstandig hun laptop gebruiken om de methoden/tools te testen die in activiteit 1 zijn gepresenteerd.

Activiteit 3 (10 min)

⁷ Lambert J. Kookboek voor digitaal verhalen vertellen (2010). Centrum voor digitale storytelling. <https://wrds.as.uky.edu/sites/default/files/cookbook.pdf>

Na het invullen van het werkblad en het hebben van een algemene structuur of een meer gedetailleerde structuur, deelt elke groep de aanpak die ze hebben gevolgd en hun eindresultaat met de rest van de groep.

Daarna volgt een klassikale discussie waarbij de leerkrachten nadenken en mogelijke manieren voorstellen om deze methode in hun klas toe te passen op basis van hun realiteit/context/discipline.

EVENTUELE DEBRIEFING/EVALUATIE

Discussie in de klas

De trainer vraagt de opvoeders om te reflecteren op de lezing en de activiteiten die plaatsvonden, en start zo een discussie. De discussie omvat de volgende vragen:

- Hoe voelde ik me tijdens het werk?
- Wat was gemakkelijk/moeilijk?
- Wat neem ik mee naar huis?
- Hoe kan ik het gebruiken in mijn professionele activiteit?

REFERENTIES

Hulpmiddelen voor Activiteit 1:

Lambert J. Kookboek voor digitaal verhalen vertellen (2010). Centrum voor digitale storytelling. <https://wrd.as.uky.edu/sites/default/files/cookbook.pdf>

Ohler, J. (2006). De wereld van digitale storytelling. Educational Leadership, v63 n4 p44-47
<https://www.ascd.org/el/articles/the-world-of-digital-storytelling>.

Gebruik van digitale verhalen in het onderwijs. (n.d.). Educatieve toepassingen van digitale storytelling. <https://digitalstorytelling.coe.uh.edu/page.cfm?id=23>

Morra, S. (2014). 8 stappen naar geweldige digitale storytelling. Transformeer leren.
<https://samanthamorra.com/2013/06/05/edudemic-article-on-digital-storytelling/>

DEEL JE VERHAAL Een handleiding voor digitale storytelling. (n.d.). SAMHSA.

https://www.samhsa.gov/sites/default/files/programs_campaigns/brss_tacs/samhsa-storytelling-guide.pdf

Sjablonen:

http://www.jasonohler.com/pdfs/storyboard_template.pdf

<https://www.canva.com/create/storyboards/>

MODULE

Module 2 - Hoe je effectieve digitale verhalen maakt

TITEL TRAININGSEENHEID

2.3 Hoe je een storyboard maakt en het Digital Storytelling creatieproces implementeert.

OVERZICHT

Volgens J. Lambert is een storyboard een plek om een visueel verhaal in twee dimensies uit te stippelen. De eerste dimensie is tijd: wat gebeurt er eerst, daarna en als laatste. De tweede is interactie: hoe de audio - de voice-over van je verhaal en de muziek - interageert met de beelden of video. Het maken van een storyboard is een cruciale stap voordat je begint met het maken van digitale verhalen. Storyboarding is als een visuele blauwdruk van het verhaalidee en omvat het selecteren van afbeeldingen, woorden, tekst en video om de stroom van het project in kaart te brengen. Storyboards helpen vertellers om zich het hele verhaal van begin tot eind voor te stellen.

Door middel van een theoretische lezing, groepsactiviteiten en discussies met collega's wordt in deze trainingseenheid stap voor stap uitgelegd hoe je een storyboard maakt voor digitale storytelling, terwijl ook het belang ervan wordt uitgelegd en de belangrijkste elementen van storyboarding worden geïllustreerd.

De trainingseenheid bestaat uit drie delen. In het eerste deel introduceert de trainer de storyboardtechniek aan de cursisten door middel van een lezing en de relatie met digital

storytelling. Daarnaast presenteert de trainer de belangrijkste elementen van storyboards en geeft hij stap voor stap uitleg over hoe je er een bouwt.

In het tweede deel passen leerlingen de opgedane kennis toe door samen een voorbeeld van een storyboard te maken.

Het derde deel ten slotte is een discussie met medeleerlingen. Na de presentaties van de bevindingen en resultaten van de studenten zullen ze feedback uitwisselen met hun peers in een poging om de geproduceerde werken te personaliseren in hun eigen werkcontext en realiteit.

Aan de hand van deze drie onderdelen raken de cursisten vertrouwd met het gebruik van storyboards en het belang ervan tijdens het digital storytelling proces.

LEERDOELEN

Aan het einde van de cursus zal de docent:

Kennis en begrip

- Bekend zijn met verschillende manieren om een storyboard te maken.

Kennis en begrip toepassen

- Bouw een storyboard en implementeer het creatieproces van Digital Storytelling;

TIMING	MATERIAAL EN MIDDELEN
90 minuten	<ul style="list-style-type: none"><input type="checkbox"/> Individueel schrijfgerei (papier, potloden, pen etc.)<input type="checkbox"/> Schrijfgerei voor de groep (flip-over, markers, schoolbord enz.)<input type="checkbox"/> Digitale individuele apparaten (smartphone, tablet, laptop enz.)<input type="checkbox"/> Digitale groepsapparaten (computer & projector, luidsprekers enz.) <p>Specifieke middelen: https://www.canva.com/create/storyboards/</p>

LEVERINGSMODUS

De trainingseenheid wordt gegeven via:

Verwerving van kennis:

Lezing

Toepassing van kennis:

Groepsactiviteit

Personalisering van kennis:

Reflectie

Collegiale discussie

BESCHRIJVING VAN DE OPLEIDINGSACTIVITEIT - METHODOLOGIE

Activiteit 1 (30 min)

Een storyboard is een visuele voorstelling van hoe een verhaal zich afspeelt, scène per scène. Het bestaat uit een chronologische reeks afbeeldingen met begeleidende notities. De trainer introduceert door middel van een lezing de storyboarding-techniek op basis van de bronnen in de sectie Verwijzingen. De lezing zal de opgedane kennis over de definitie van het idee van storytelling in herinnering brengen en onderzoeken hoe de grondleggers van digital storytelling, J. Lambert en J. Olher, het storyboarden voorstellen te benaderen. De lezing kan worden aangevuld en verrijkt met bronnen die specifiek verwijzen naar emotional storyboarding.

Activiteit 2 (30 min)

Nadat de leerlingen vertrouwd zijn gemaakt met de elementen van storyboarding en in groepjes van 2-3 personen zijn verdeeld, gaan ze aan de slag om hun kennis toe te passen door hun eigen storyboard te bouwen en het aan het einde aan de rest van de groep te presenteren. Voorbeelden van storyboardsjablonen zijn opgenomen in de sectie Verwijzingen. Leerlingen kunnen hun laptop of telefoon gebruiken en op het internet surfen.

Activiteit 3 (20 min)

Na het voltooien van de activiteit en het hebben van een algemene structuur of een gedetailleerde structuur, moet elke groep de aanpak die ze hebben gevolgd en hun eindresultaat delen met de rest van de groep.

Daarna volgt een klassikale discussie waarbij de leerkrachten moeten nadenken en mogelijke manieren moeten voorstellen om deze methode in hun klas te integreren op basis van hun realiteit/context/discipline.

EVENTUELE DEBRIEFING/EVALUATIE

Discussie in de klas

De trainer vraagt de opvoeders om te reflecteren op de lezing en de activiteiten die plaatsvonden, en start zo een discussie. De discussie omvat de volgende vragen:

- Hoe voelde ik me tijdens het werk?
- Wat was gemakkelijk/moeilijk?
- Wat neem ik mee naar huis?
- Hoe kan ik het gebruiken in mijn professionele activiteit?

REFERENTIES

Hulpmiddelen voor Activiteit 1:

<http://www.jasonohler.com/storytelling/storyeducation-old.cfm>

<http://storyconcepts.blogspot.com/>

Ohler, J. (2006). De wereld van digitale storytelling. Educational Leadership, v63 n4 p44-47.
<https://www.ascd.org/el/articles/the-world-of-digital-storytelling>

Lambert J. (2012). Digitaal ontwerpen: Werken met digitale beelden, audio en video. Routledge.
9780203102329

Lambert J., (2010). Kookboek voor digitaal verhalen vertellen. Centrum voor digitale storytelling. <https://wrd.as.uky.edu/sites/default/files/cookbook.pdf>

Chung H., Gerber E. Emotional-Storyboarding: Een participatieve methode voor emotioneel ontwerpen voor kinderen. Northwestern University, McCormick School of Engineering/Segal Design Institute.

Hill, J. (2022). *Emotie is je einddoel als verhalenverteller*. StoryboardArt. <https://storyboardart.org/your-end-goal-as-storyteller/>

LibGuides: Digitaal verhalen vertellen: Home. (n.d.). <https://research.auctr.edu/c.php?g=197213>

Gebruik van digitale verhalen in het onderwijs. (n.d.-b). <http://digitalstorytelling.coe.uh.edu/page.cfm?id=23>

Storyboarden: Stap-voor-stap Storyboarding Gids (Editie 2022) | Boords. (2023, januari 11). boords.com. <https://boords.com/how-to-storyboard>

Hagen, J. (2021). Empathie opbouwen met storyboards - Joelle Hagen. Medium. <https://medium.com/@joellewhagen/building-empathy-with-storyboarding-bbc0eed615b>

Sjablonen:

http://www.jasonohler.com/pdfs/storyboard_template.pdf

<https://www.canva.com/create/storyboards/>

MODULE

Module 2 - Hoe je effectieve digitale verhalen maakt

OPLEIDINGSEENHEID

2.4 Het gebruik van pedagogische benaderingen en evaluatieve scenario's van Digital Storytelling.

OVERZICHT

Digital storytelling is van groot pedagogisch en evaluatief belang voor leerkrachten en kan op veel manieren worden gebruikt in het onderwijs. Het juiste gebruik van pedagogische en evaluatieve scenario's van Digital Storytelling kan een verhoogde emotionele intelligentie en sociaal leren van leerlingen bevorderen.

Door middel van lezingen, discussies met collega's en praktische oefeningen zal de trainingseenheid de docenten kennis laten maken met het gebruik van pedagogische en evaluatieve scenario's voor Digital Storytelling.

De unit bestaat uit drie delen. Het eerste deel is een lezing over pedagogische benaderingen van digital storytelling, gevolgd door de verbinding van die benaderingen met aangepaste kaders voor evaluatieve scenario's.

Het tweede deel is een individuele reflectieoefening om leerkrachten te helpen de verworven kennis toe te passen op hun werkcontext en onderwerp.

Het laatste deel stelt een peer-learning activiteit voor om ideeën en ervaringen uit te wisselen. Het doel van deze unit is dat leerkrachten begrijpen hoe ze pedagogische en evaluatieve scenario's van Digital Storytelling kunnen gebruiken.

LEERDOELEN

Aan het einde van de cursus weet de docent hoe hij:

Kennis en begrip

- Bekend zijn met verschillende pedagogische benaderingen van Digital Storytelling.
- Evaluatieve scenario's van Digital Storytelling gebruiken.

Kennis en begrip toepassen

- Leerlingen begeleiden bij het maken van digitale verhalen in de klas.
- Evaluer de verhalen die leerlingen hebben gemaakt om hun emotionele intelligentie en sociaal inlevingsvermogen te vergroten.

Communicatieve vaardigheden

- Communiceren met collega's over pedagogische benaderingen en evaluatieve scenario's van Digital Storytelling.

TIMING

MATERIAAL EN MIDDELEN

90 minuten	<ul style="list-style-type: none"><input type="checkbox"/> Individueel schrijfgerei (papier, potloden, pen etc.)<input type="checkbox"/> Schrijfgerei voor de groep (flip-over, markers, schoolbord enz.)<input type="checkbox"/> Digitale individuele apparaten (smartphone, tablet, laptop enz.)<input type="checkbox"/> Digitale groepsapparaten (computer & projector, luidsprekers enz.)<input checked="" type="checkbox"/> Specifieke hulpmiddelen: Een werkblad voor het tweede deel van de trainingseenheid en een reeks vragen voor het laatste deel.
------------	--

LEVERINGSMODUS

De trainingseenheid wordt gegeven via:

Verwerving van kennis:

Lezing

Toepassing van kennis:

Individuele uitvoering

Personalisering van kennis:

Collegiale discussie

BESCHRIJVING VAN DE OPLEIDINGSACTIVITEIT - METHODOLOGIE

Activiteit 1 (40 minuten)

De trainer introduceert het theoretische deel van de module ondersteund door een synthetische presentatie (met behulp van PowerPoint, Canva of soortgelijke toepassingen) gebaseerd op de bronnen in de sectie referenties of andere, aangepast aan het publiek. De lezing behandelt het onderwerp van pedagogische benaderingen van digital storytelling, om er een kader voor evaluatieve scenario's aan te koppelen. Hieronder een voorbeeld van mogelijke onderwerpen voor de lezing.

Pedagogische benaderingen

Er zijn verschillende benaderingen/methodologieën beschikbaar voor de implementatie van digitale vertelactiviteiten in de klas. De meest voorkomende benaderingen/methodologieën zijn projectgebaseerde methodologieën, creatief schrijven, flipped learning, blended learning en workshopgebaseerde digital storytelling. Voorbeelden van hoe deze benaderingen/methodologieën kunnen worden geïmplementeerd in klaslokaalactiviteiten met digitale storytelling zijn opgenomen in de INTERACTed Learning-toolkit.

Evaluatierubriek

Naast observaties in de klas gebruiken de leerkrachten een scoringsrubriek om de kwaliteit van de digitale verhalen van de leerlingen te beoordelen. Deze fase heeft twee verschillende doelen: het beoordelen van de mate van betrokkenheid van de leerlingen en het documenteren van de onderwijsresultaten die met digital storytelling zijn bereikt. Het niveau van betrokkenheid is een grootheid die gemeten kan worden met behulp van een scoringsrubriek. Volgens Sadik (2008) is het gepast om een beoordelingsinstrument te gebruiken, zoals een scoring rubric, om ICT-gebaseerde leerprojecten te evalueren.

Daarom werd de rol van digital storytelling beoordeeld aan de hand van een evaluatierubric. Een evaluatierubriek gemaakt door de Universiteit van Houston (2011) werd gekozen als leidraad om de rubric voor deze trainingseenheid te maken. De evaluatierubriek bevat negen criteria; deze zijn: Doel, Plot, Draaiboek van het verhaal, Dramatische vraag, Verhaalinhoud, Grammatica en taalgebruik, Technologische bekwaamheid, Emotionele inhoud en Economie van de inhoud. Voor elke categorie werden vier beschrijvingsniveaus gegeven, met scores van 4, 3, 2 of 1 mogelijk, afhankelijk van de mate van succes op dat gebied.

Naast de evaluatierubriek van de Universiteit van Huston is er interessant materiaal voor het evalueren van digital storytelling geproduceerd door Jason Olher en beschikbaar op zijn website (links in het gedeelte Verwijzingen).

Activiteit 2 (20 minuten)

Individuele activiteit. De trainer vraagt elke deelnemer de volgende vragen te beantwoorden (20 minuten):

1. Welke pedagogische benaderingen zijn geschikter voor jou en je leerlingen?
2. Waarom zijn die benaderingen geschikter?
3. Welke criteria zou je opnemen in de evaluatie en waarom?

Activiteit 3 (20 minuten)

Collegiale discussie. Leerlingen presenteren hun antwoorden en overwegingen aan de klas om er een gesprek over te beginnen, waarbij de aandacht gericht blijft op hoe de ontwikkeling van emotionele intelligentie en sociale empathie kan worden meegenomen in het evaluatieproces.

EVENTUELE DEBRIEFING/EVALUATIE

Klassengesprek (10 minuten)

De trainer vraagt de deelnemers om na te denken over de lezing en de individuele oefening die ze hebben gedaan en om commentaar te geven, zodat er een discussie over ontstaat. De trainer stimuleert een reflectie door middel van de volgende vragen of andere relevante vragen:

Hoe voelde ik me tijdens het werk?

Wat was makkelijk/moeilijk? Wat neem ik mee naar huis?

Hoe kan ik het gebruiken in mijn professionele activiteit?

Aan het einde van de evaluatiefase vragen de trainers de cursisten om een beeld/woord te kiezen dat weergeeft wat ze aan het einde van de training mee naar huis nemen.

REFERENTIES

Hulpmiddelen voor Activiteit 2:

INTERACTed Leren toolkit

<https://www.interactedproject.eu/project/>

<http://creative.eun.org/home>

Sadik, A. (2008). Digitaal verhalen vertellen: Een betekenisvolle technologie-geïntegreerde benadering voor geëngageerd leren door studenten. *Onderzoek en ontwikkeling op het gebied van onderwijstechnologie*, 56, 487-506.

Robin, Bernard. (2011). Het educatieve gebruik van digital storytelling. Proceedings of Society for Information Technology & Teacher Education International Conference 2006.

<https://www.researchgate.net/publication/228342171> *The educational uses of digital storytelling*

Robin, Bernard. (2008). Digitaal verhalen vertellen: Een krachtig technologisch hulpmiddel voor de klas van de 21e eeuw. *Theorie in de praktijk - THEORIE PRAKTIJK*. 47. 220-228. 10.1080/00405840802153916.

[\(PDF\) Digitaal verhalen vertellen: Een krachtig technologisch hulpmiddel voor de klas van de 21e eeuw \(researchgate.net\)](#)

Smeda, N., Dakich, E. & Sharda, N. De effectiviteit van digital storytelling in de klas: een uitgebreid onderzoek. *Slim Leren. Environ.* 1, 6 (2014). <https://doi.org/10.1186/s40561-014-0006-3>

[De effectiviteit van digital storytelling in de klas: een uitgebreid onderzoek | Smart Learning Environments | Volledige tekst \(springeropen.com\)](#)

Landrum, R. & Brakke, Karen & McCarthy, Maureen. (2019). De pedagogische kracht van storytelling.... *Scholarship of Teaching and Learning in Psychology*. 5. 10.1037/stl0000152.

[\(PDF\) De pedagogische kracht van verhalen vertellen. \(researchgate.net\)](#)

Pedagogische analyse van educatieve omgevingen voor het vertellen van digitale verhalen van de afgelopen vijf jaar. (n.d.). *ScienceDirect*.

<https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S1877042812014061>

Pedagogische analyse van educatieve digitale vertelomgevingen van de afgelopen vijf jaar - ScienceDirect

https://www.samhsa.gov/sites/default/files/programs_campaigns/brss_tacs/samhsa-storytelling-guide.pdf

MODULE 3 - GEBRUIK VAN TOOLS VOOR HET MAKEN VAN DIGITALE VERHALEN

MODULE
Module 3 - Gebruik van tools voor het maken van digitale verhalen
OPLEIDINGSEENHEID
3.1 Gebruik van de belangrijkste hulpmiddelen voor het vertellen van verhalen.
OVERZICHT
<p>Een digitaal verhaal kan verschillende vormen aannemen, zoals foto's, films, audio, tekst, enz. Afhankelijk van de vorm die we aan ons eindproduct willen geven, zullen we een andere digitale tool moeten gebruiken. Tegenwoordig is het mogelijk om prachtige creaties te maken zonder dat je veel digitale kennis nodig hebt.</p> <p>Door middel van tutorials en hands-on oefeningen geeft de trainingseenheid een aantal voorbeelden van eenvoudige apps en laat zien hoe je ze kunt gebruiken. Leerlingen hebben geen professionele apparaten nodig; ze kunnen gewoon aan de slag met hun eigen tablet of smartphone. Om na deze module verder te kunnen zoeken naar apps, legt de unit uit hoe je handige tools kunt vinden in het brede aanbod van online opties om digitale verhalen nog mooier te maken.</p>
LEERDOELEN
<p>Aan het einde van de cursus is de docent in staat om:</p> <p>Kennis en begrip</p> <ul style="list-style-type: none">- Weet hoe je moet kiezen uit verschillende apps in de App Store of Play Store.- Ken de voor- en nadelen van een gratis app.- Bekend zijn met verschillende manieren om een digitaal verhaal te maken en met een aantal apps om mee aan de slag te gaan. <p>Communicatieve vaardigheden</p> <ul style="list-style-type: none">- Uitleggen wat Play Store en App Store zijn en hoe je de juiste app kiest.- Laat anderen kennismaken met de verschillende apps en hun mogelijke toepassingen.

TIMING	MATERIAAL EN MIDDELEN
150 minuten	<input type="checkbox"/> Een groot, groen vel papier (A3 of groter) of een groene muur. <input type="checkbox"/> Persoonlijke apparaten (smartphone, tablet, laptop enz.) <input type="checkbox"/> Groepsapparaten (computer & projector, luidsprekers etc.) Specifieke bronnen: WiFi en <i>code</i>
LEVERINGSMODUS	
<p>De trainingseenheid wordt gegeven via:</p> <p>Verwerving van kennis:</p> <p>Lezing</p> <p>Toepassing van kennis:</p> <p>Les</p> <p>Praktische oefening</p> <p>Personalisering van kennis:</p> <p>Reflectie</p> <p>Collegiale discussie</p>	
BESCHRIJVING VAN DE OPLEIDINGSACTIVITEIT - METHODOLOGIE	
<p>Activiteit 1 (5 minuten)</p> <p>De trainer introduceert het onderwerp van de les.</p> <p>Als we een digitaal verhaal willen maken, moeten we vooruitdenken over het eindproduct dat we willen maken. Willen we een fotoreportage maken, een vlog, of een gesproken tekst met beelden? Dit zijn maar een paar voorbeelden van de vormen die een digitaal verhaal kan aannemen. Afhankelijk van de gekozen vorm moeten we ook een app kiezen. In deze module zal de trainer een aantal apps uitleggen, maar de leerkrachten worden uitgenodigd om onze uitgebreidere suggestielijst te bekijken voor meer opties. De trainer laat de leerkrachten ook</p>	

zien waar ze deze apps kunnen vinden (zie de bronnen in de sectie Verwijzingen) en hoe ze een keuze kunnen maken uit de oneindige opties.

Activiteit 2 (30 minuten)

Lezing. De trainer toont een reeks apps voor digital storytelling. De apparaten van de deelnemers zijn verbonden met het Wi-Fi-netwerk, zodat iedereen met zijn eigen apparaat kan deelnemen aan de sessie.

Voorbeeld van een eenvoudige taal om het onderwerp te presenteren:

Voordat we met een app kunnen werken, moeten we deze op ons apparaat installeren. Net als in de echte wereld hebben we een winkel op onze tablet of smartphone waar we die apps kunnen vinden. Er zijn twee winkels: de App Store voor apparaten die werken met iOS (Apple) en de Play Store voor Android-apparaten. Deze digitale winkel wordt automatisch geïnstalleerd op je apparaat en is te herkennen aan deze symbolen.



Open de juiste winkel op je apparaat.

Als je op het vergrootglas tikt, kun je naar apps zoeken op naam of trefwoord. Typ bijvoorbeeld het woord "fotografie". Je krijgt nu een hele lijst. Maar welke kun je het beste kiezen?

Wil je een gratis of betaalde app?

Je kunt veel gratis apps downloaden, maar wees je ervan bewust dat ze vaak zichtbare reclame bevatten of je gebruikersgegevens opslaan en doorgeven aan derden. Het maken van een app kost geld, dus iemand moet ervoor betalen - de adverteerders of de gebruikers (of allebei). Als

je niet met geld betaalt, betaal je misschien met je gebruikersgegevens. Sommige apps lijken gratis, maar bieden slechts een beperkt aantal opties in de gratis versie en vragen je toch om te betalen voor de volledige versie.

Zijn gratis apps daarom per definitie slecht? Niet per se! Vandaag ontdek je een aantal gratis apps die we je aanraden te proberen.

Welke moet ik kiezen?

Dankzij de ervaringen van anderen en het aantal downloads kun je zelf bepalen of een app de moeite waard is. Bekijk ook zeker de afbeeldingen; deze geven je een eerste indruk van wat je kunt verwachten.

De trainer presenteert de volgende apps (of andere soortgelijke) aan de docent, indien nodig ondersteund door de tutorials.

App 1: Groen scherm van Do Ink (betaalde app!)

Handleiding: <https://www.youtube.com/watch?v=ycXMdPqZcJQ>

App 2: ScratchJr

Handleiding: <https://www.youtube.com/watch?v=s6XvwEH0xpg>

App 3: Stop Motion Studio

Handleiding: https://www.youtube.com/watch?v=G_OnX9nVjfM

App 4: [De ingebouwde camera-app van je apparaat].

Handleiding: <https://www.youtube.com/watch?v=V2Fy9VdOy5c>

Activiteit 3 (50 minuten)

Praktische oefening. Voor de rest van de tijd verdeelt de docent de klas in vier groepen. Elke groep experimenteert met een app van de gegeven opdracht (de docent kan toegang krijgen tot de tutorial). Na 15-20 minuten gaan ze verder. Niet iedereen zal elke app gedaan hebben, maar dat is niet erg.

App 1: Groen scherm van Do Ink (betaalde app!)

Opdracht: Maak je eigen greenscreen video en gebruik je vingers als figuranten. Gebruik hiervoor de groene muur of een groen vel papier als greenscreenachtergrond. Je kunt mooie afbeeldingen downloaden van internet (bijvoorbeeld Google Afbeeldingen).

App 2: ScratchJr

Opdracht: Maak je eigen korte animatie over je favoriete activiteit in je vrije tijd (bijv. basketballen, slapen, muziek maken, dansen, etc.).

App 3: Stop Motion Studio

Opdracht: Zoek voorwerpen in de kamer en breng ze tot leven. Plaats je apparaat op dezelfde plek zodat elke foto op dezelfde manier wordt genomen.

App 4: [De ingebouwde camera-app van je apparaat].

Opdracht: Maak een zo goed mogelijke foto van elkaar, zowel staand als met het hele lichaam.App2

Activiteit 4 (25 minuten)

Collegiale discussie. Elke groep denkt na over hoe de geteste apps gebruikt kunnen worden in hun werkcontext (10 min). Daarna presenteren de vier groepen hun feedback op de apps en hun overwegingen over hoe het gebruik ervan kan worden geïntegreerd in hun lessen aan de rest van de deelnemers.

EVENTUELE DEBRIEFING/EVALUATIE

Voer met de hele groep een kort gesprek over elke app. Mogelijke vragen kunnen zijn:

- Hoe voelde je je toen je de apps gebruikte?
- Ben je klaar om ze in je lessen te gebruiken?
- Hoe kon je mogelijke problemen bij het gebruik van de apps oplossen?

REFERENTIES

- YouTube-handleidingen:

Hoe gebruik je de beste gratis Stop Motion Studio app?

https://www.youtube.com/watch?v=G_OnX9nVjfM

Groen scherm door Do Ink Tutorial:

<https://www.youtube.com/watch?v=ycXMdPgZcJQ>

Inleiding tot Scratch:

<https://www.youtube.com/watch?v=s6XvwEH0xpg>

Webinar Verhaal van mijn leven:

https://www.youtube.com/watch?v=PJMqN_8L5KA

MODULE
Module 3 - Gebruik van tools voor het maken van digitale verhalen.
OPLEIDINGSEENHEID
3.2 Hoe je beelden, muziek en geluid verzamelt/creëert die geschikt zijn voor Digital Storytelling.
OVERZICHT
<p>Met de ontwikkeling van nieuwe technologieën hebben verhalen een digitale vorm gekregen. Het aantal tools dat gebruikt kan worden om een digitaal verhaal te maken is onbeperkt. Digital storytelling kan verschillende vormen aannemen, maar ze moeten allemaal beelden, muziek en geluid verzamelen en creëren.</p> <p>Door middel van lezingen, groepsoefeningen en discussies met medeleerlingen zal de trainingseenheid de leerkrachten kennis bijbrengen over hoe ze inhoud kunnen verzamelen en creëren die geschikt is voor Digital Storytelling.</p> <p>De unit bestaat uit drie delen. Het eerste deel onderzoekt verschillende vormen van digital storytelling, samen met tools die het werk kunnen ondersteunen.</p> <p>In het tweede deel past de student de opgedane kennis toe door elementen voor te bereiden die geschikt zijn voor een digitaal verhaal op basis van een al voorbereid sjabloon.</p> <p>Het laatste deel stelt een individuele praktische oefening voor die vertrekt van een storyboard, gevolgd door een groepsdiscussie waarin de leerlingen hun inzichten en moeilijkheden delen die naar voren kwamen tijdens het creëren van digitale inhoud.</p> <p>Op basis van deze drie onderdelen leert de cursist hoe hij de inhoud voor Digital Storytelling kan creëren en verzamelen.</p>
LEERDOELEN

Aan het einde van de trainingseenheid zal de docent:

Kennis en begrip

- De verschillende vormen van digitaal vertellen kennen (zoals webverhalen, interactieve verhalen, hyperteksten, verhalende computerspellen, stripverhalen, audio- en videomateriaal).

Kennis en begrip toepassen

- Weten hoe je beelden, muziek en geluiden verzamelt/creëert die geschikt zijn voor Digital Storytelling.

Communicatieve vaardigheden

- Communiceren met collega's over het gebruik van digitale elementen voor het maken van Digital Storytelling.

TIMING	MATERIAAL EN MIDDELEN
120 minuten	Schrijfgerei voor groepen (flip-over, markers, schoolbord enz.) Digitale individuele apparaten (smartphone, tablet, laptop enz.) <input type="checkbox"/> Digitale groepsapparaten (computer & projector, luidsprekers enz.) Specifieke middelen:

LEVERINGSMODUS

De trainingseenheid wordt gegeven via:

Verwerving van kennis

Lezing

Toepassing van kennis

Les

Individuele oefening

Personalisatie van kennis

Individuele oefening

Collegiale discussie

BESCHRIJVING VAN DE OPLEIDINGSACTIVITEIT - METHODOLOGIE

Activiteit 1 (30 min)

Lezing. De trainer leidt het theoretische deel van de training in, ondersteund door een synthetische presentatie (met PowerPoint, Canva of vergelijkbare toepassingen) op basis van de bronnen in de sectie 'referenties' of andere, aangepast aan het publiek. De lezing begint met een inleiding over de verschillende vormen van digital storytelling (d.w.z. webverhalen, interactieve verhalen, hyperteksten, verhalende computerspellen, stripverhalen, audio- en videomateriaal). Na de inleiding legt de trainer verschillende manieren uit om beelden, muziek en geluid te verzamelen/creëren die geschikt zijn voor Digital Storytelling.

De trainer vermeldt in het bijzonder dat digitale verhalen multimediapresentaties zijn die een verscheidenheid aan digitale elementen combineren binnen een narratieve structuur. In tegenstelling tot traditionele vertellingen, die gebruik maken van materiaal op fysieke media zoals papier, tapes of schijven en film, maakt digital storytelling gebruik van materiaal dat bestaat in elektronische bestanden. Digitale verhalen kunnen dus niet alleen tekst, afbeeldingen, video en audio bevatten, maar ook interactieve elementen zoals kaarten en sociale media-elementen zoals tweets. Om alle elementen te optimaliseren en toe te voegen aan deze verhalen, laat de trainer zien hoe je tools kunt gebruiken zoals Audacity, Wikimedia Commons, Jamendo Canva, Openverse, YouTube, Freepik enz. Voor elk hulpmiddel kan de trainer een digitaal verhaal laten zien dat met behulp van het hulpmiddel is gemaakt.

Voorbeelden van hulpmiddelen:

Audacity

Audacity is een open source audiobewerkingssoftware. Audacity heeft veel toegewijde gebruikers en het is gemakkelijk om online hulp te krijgen als je problemen hebt met het programma. De interface is niet zo verfijnd als die van commerciële producten, maar Audacity is een zeer krachtig programma. De vele functies van Audacity kunnen verder worden uitgebreid met plug-ins.

Wikimedia Commons

Een wiki-database met Creative Commons- of Public Domain-afbeeldingen.

Jamendo

Een site die muziek beschikbaar stelt met alle legale tracks.

Canva

Canva is een heel eenvoudig grafisch programma met veel handige functies. Je kunt er voornamelijk foto's mee maken, afbeeldingen en vormen verplaatsen en positioneren, en de achtergrond en lettergrootte, -type en -kleur aanpassen.

Openverse

Open source zoekmachine voor afbeeldingen, audio en video

YouTube

De populairste website waar je gratis video's kunt uploaden, livestreamen, beoordelen en becommentariëren. Om de gratis creativiteit op youtube te gebruiken, zoek je naar iets en gebruik je de knop "Filters" onder het zoekvak om de zoekresultaten verder te filteren op "Creative Commons".

Freepik

Op Freepik vind je vectoren, verschillende kant-en-klare ontwerpen, iconen en zelfs foto's en nog veel meer. Deze service maakt het leven heel gemakkelijk. Met Freepik kun je gemakkelijk en gratis verschillende projecten maken.

Activiteit 2 (20 min)

Na de lezing doorlopen leerkrachten in groepjes van enkele personen de tools voor het maken van digitale verhalen (minstens 2 tools per groep). Na het testen van de genoemde programma's bespreekt elke groep de voor- en nadelen van de programma's die helpen bij het maken van digitale verhalen. Na het maken van deze voor- en nadelen presenteert een van de groepsvertegenwoordigers de resultaten van de analyse van de gegeven programma's en verzamelt de docent alle conclusies door aantekeningen op het bord te maken en de programma's samen te vatten.

Activiteit 3 (20 min)

De volgende stap is dan dat de leerlingen de opgedane kennis toepassen door beelden, muziek en geluid te verzamelen/creëren die geschikt zijn voor een digitaal verhaal.

Individuele oefening. Elke leerling creëert zijn/haar eigen set tekst/audio/visuele bronnen. Ze kunnen de hulpmiddelen gebruiken die hen hiervoor in Activiteit 1 zijn aangereikt, te beginnen met het kant-en-klare Canva-sjabloon met betrekking tot 'Mijn dagboek van gevoelens':

<https://www.canva.com/p/templates/EAFEJIBX8Ps-pastel-illustration-diary-of-feelings-comic-book/>

Het is de taak van de leerlingen om de nodige inhoud te verzamelen en te creëren om te beschrijven hoe ze zich voelen in bepaalde stemmingen, met behulp van verschillende bronnen.

De bereidwillige leerlingen presenteren hun digitale materiaal aan de leerkracht, die alle interactieve scenario's verzamelt, ze aan de hele klas presenteert en bijdraagt aan de discussie van de hele groep deelnemers. De leerkracht kan de klas vragen of de gepresenteerde elementen voor elk gevoel coherent zijn, of ze effectief zijn in het beschrijven van het specifieke gevoel, of een van de elementen effectiever is dan de andere, enz.

Activiteit 4 (50 min)

Elke cursist zal, uitgaande van het storyboard dat is gemaakt in Trainingseenheid 2.3, Activiteit 2, of andere storyboards die door de trainer zijn verstrekt en aangepast aan het publiek, geschikte digitale elementen zoeken of maken (tekst, afbeeldingen, audio en video).

Wat ze kiezen zal de toon zetten voor hun digitale verhaal. Concepten zoals visuele hiërarchie, toon en illustratie worden door de trainer geïntroduceerd.

Collegiaal leren vindt plaats door het presenteren van verhalen, discussie en reflectie over wat de leerlingen hebben opgestoken van deze trainingseenheid. Gretige cursisten presenteren hun werk na het voltooien van de oefening. Andere cursisten kunnen vragen stellen.

Ondersteunende vragen: Is het verhaal duidelijk gepresenteerd? Is het in de juiste vorm gebracht? Is het verhaal interessant voor de groep?

EVENTUELE DEBRIEFING/EVALUATIE

Discussie in de klas

De trainers vragen de deelnemers om na te denken over de uitgevoerde activiteit en commentaar te geven, zodat er een discussie over ontstaat.

De trainer stimuleert een reflectie door middel van de volgende vragen of andere relevante vragen:

Hoe voelde ik me tijdens het werk?

Wat was gemakkelijk/moeilijk?

Wat neem ik mee naar huis?

Hoe kan ik digitale inhoud gebruiken in mijn professionele activiteit?

Aan het einde van de evaluatiefase vragen de trainers de cursisten om een beeld/woord te kiezen dat weergeeft wat ze aan het einde van de training mee naar huis nemen.

REFERENTIES

https://www.samhsa.gov/sites/default/files/programs_campaigns/brss_tacs/samhsa-storytelling-guide.pdf

Gereedschap:

<https://sourceforge.net/projects/audacity/>

https://commons.wikimedia.org/wiki/Main_Page

<https://licensing.jamendo.com/it/catalogo>

<https://www.canva.com/>

<https://www.youtube.com/>

<https://www.freepik.com/>

<https://wordpress.org/openverse/>

MODULE TRAININGSEENHEID

Module 3 - Gebruik van tools voor het maken van digitale verhalen.

TITEL TRAININGSEENHEID

3.3 Hoe het materiaal (tekst, afbeeldingen, tekst, muziek en/of videoclips) samen te voegen en opnieuw samen te voegen om de uiteindelijke versie van het digitale verhaal te maken.

OVERZICHT

Het proces van het creëren van materiaal voor digitale verhalen maakt het mogelijk om digitale technologieën op een creatieve manier te gebruiken. Een gewoon verhaal krijgt door het gebruik van foto's, video's of geluidsopnamen een nieuwe dimensie. Er zijn veel gratis programma's waarmee leerlingen foto's, video- of audio-opnamen kunnen bewerken om er vervolgens een niet-herhaalbaar digitaal verhaal mee te maken. Dus, hoe kunnen leerlingen digitale hulpmiddelen gebruiken en hoe het resulterende materiaal monteren om het te gebruiken in het uiteindelijke verhaal? Deze unit behandelt dit onderwerp en richt zich ook op aspecten als Creative Commons, Fair Use, Auteursrecht.

Door middel van lezingen, groepswork en discussies met medeleerlingen zullen leerlingen kennis opdoen over hoe ze het materiaal moeten samenvoegen om de uiteindelijke versie van een digitaal verhaal te maken.

De unit bestaat uit drie delen. Het eerste deel heeft de vorm van een hoorcollege en richt zich op de presentatie van beschikbare online tools voor het bewerken van foto's, video's en opnames.

In het tweede deel past de leerling de opgedane kennis toe door een video van 2 minuten te bewerken en monteren met het programma Window Movie Maker.

Het laatste deel stelt een reflectie en een groepsdiscussie over het onderwerp voor.

Op basis van deze drie onderdelen leert de cursist over tools voor het bewerken van video's, films en audio en hoe hij het materiaal kan bewerken en samenvoegen tot de uiteindelijke versie van een digitaal verhaal.

LEERDOELEN

Aan het einde van de trainingseenheid zal de docent:

Kennis en begrip

- Ken verschillende soorten tools voor het bewerken van inhoud.
- Weten hoe je het materiaal moet bewerken en monteren.
- Weten hoe je de uiteindelijke versie van een digitaal verhaal maakt.
- Kennis over Creative Commons, fair use en auteursrecht.

Kennis en begrip toepassen

- Het materiaal (tekst, afbeeldingen, tekst, muziek en/of videoclips) kunnen monteren en opnieuw monteren om de uiteindelijke versie van het digitale verhaal te maken.

Communicatieve vaardigheden

- Communiceren met collega's om de voordelen en beperkingen van programma's voor digital storytelling uit te leggen.

TIMING	MATERIAAL EN MIDDELEN
120 minuten	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Schrijfgerei voor de groep (flip-over, markers, schoolbord enz.) <input type="checkbox"/> Digitale individuele apparaten (smartphone, tablet, laptop enz.) <input type="checkbox"/> Digitale groepsapparaten (computer & projector, luidsprekers enz.) <p>Specifieke middelen:</p> <p>https://moviemaker.minitool.com/moviemaker/use-movie-maker.html</p>

LEVERINGSMODUS

De trainingseenheid wordt gegeven via:

Verwerving van kennis:

Lezing

Zelfstudie

Toepassing van kennis:

Les

Collegiale discussies

Personalisatie van kennis:

Individuele oefening

Collegiale discussie

BESCHRIJVING VAN DE OPLEIDINGSACTIVITEIT - METHODOLOGIE**Activiteit 1 (20 min)**

Deze unit begint met een lezing over de beschikbare gereedschappen voor het bewerken en monteren van de inhoud.

De gepresenteerde antwoordhulpmiddelen voor digital storytelling zijn gebruiksvriendelijk en op maat gemaakt. Het lijkt geen twijfel dat digital storytelling tools nuttige online ruimtes zijn die de meningen en verhalen van leerlingen helpen vormen. De trainer zal een aantal geselecteerde tools introduceren en samen met de leerlingen analyseren. Hieronder enkele voorbeelden:

Pixton

Pixton maakt een einde aan de verveling in de klas en geeft elke leerling de mogelijkheid om zijn of haar artistieke en schrijfpotentieel te ontsluiten. Het maakt het mogelijk om tekeningen en cartoons te maken en te delen en het is gemakkelijk te gebruiken.

Komische meester

Hiermee kunnen persoonlijke grafische romans worden gemaakt. Het is een interactief hulpmiddel voor het maken van strips dat gebruik maakt van snelle vragen om de gebruiker te helpen. Leerlingen kunnen hun eigen stripverhaal of korte beeldroman maken. De app is vrij eenvoudig te gebruiken met een drag-and-drop functie om achtergronden, lay-outs, personages en rekwisieten toe te voegen die in de scène verschijnen. Daarnaast kun je dialogen, bijschriften en effecten toevoegen om het verhaal te vertellen.

Slidestory

Het is mogelijk om een diavoorstelling van 32 seconden te maken van foto's en korte clips van video's. De gebruiker kan met dit programma een unieke diavoorstelling maken.

Niet alleen online tools zijn belangrijk bij het maken van materiaal, goede software voor het maken van definitieve digitale versies van verhalen moet ook genoemd worden. Hieronder enkele voorbeelden:

Windows Movie Maker

Het programma is een eenvoudig programma voor het maken en bewerken van video's. Het werd gebundeld met verschillende versies van het Windows-besturingssysteem en kan zowel films maken van videobestanden als van foto's zelf. Het programma wordt voornamelijk gebruikt voor het eenvoudig bewerken van videoclips of het maken van een reeks weergegeven beelden met geselecteerde achtergrondmuziek.

Adobe leisteen

Een app voor virtueel verhalen vertellen. Hiermee kan de gebruiker woorden en afbeeldingen omzetten in een verhaal dat hij/zij eenvoudig en mooi kan publiceren. Adobe Slate heeft alles wat de gebruiker nodig heeft om snel opvallende inhoud te maken voor elk project.

Puppet Pals

Hiermee kan de gebruiker tekenfilms en presentaties maken. Hiermee kan de gebruiker zijn/haar eigen unieke shows maken met animatie en geluid in realtime. Je hoeft alleen maar acteurs en achtergronden te selecteren, ze naar het podium te slepen en op de opnameknop te drukken. Gekozen bewegingen en geluid worden in realtime opgenomen, die vervolgens in animatie kunnen worden afgespeeld.

StoryPlace

StoryPlace is een interactieve site voor jonge leerlingen. De gemaakte verhalen zijn volledig geanimeerd, de site biedt verschillende video's, spelletjes en interessante animaties. Het is een goede website voor het maken van verschillende verhalen door middel van animatie en een goed huiswerkidée voor leerlingen.

Na het analyseren van een selectie van hulpmiddelen die nuttig zijn voor leerlingen, presenteert de docent algemene begrippen met betrekking tot Creative Commons, Fair Use en Auteursrecht.

Creative Commons is een non-profitorganisatie die houders van auteursrechten voorziet van licenties waarmee hun werk kan worden gedeeld en gebruikt door anderen. Creative Commons licenties zijn gratis en kunnen worden toegepast op alle soorten creatief werk, inclusief schrijven.

Fair Use is een wettelijke doctrine die het gebruik van auteursrechtelijk beschermd materiaal zonder licentie in bepaalde omstandigheden toestaat zonder dat hiervoor toestemming nodig is van de eigenaar van het auteursrecht.

Een goed voorbeeld van Fair use is wanneer een leerling een klein deel van een artikel in zijn werk gebruikt. De leerling gebruikt het artikel voor educatieve doeleinden en niet om er geld mee te verdienen of winst mee te maken.

Auteursrecht is het exclusieve recht om een auteursrechtelijk werk te reproduceren, te verspreiden, uit te voeren of weer te geven.

Auteursrecht is een vorm van intellectueel eigendom. Het geeft de maker van een origineel werk exclusieve rechten om het te gebruiken en te verspreiden.

Activiteit 2 (20 min)

De trainer introduceert Windows Movie Maker als voorbeeld van een programma voor videobewerking en animatie. De trainer toont een video met betrekking tot Windows Movie Maker en geeft de cursisten vervolgens een nuttige tutorial over hoe ze videoanimaties van foto's kunnen maken.

Aan Windows Movie Maker gerelateerde gidsen:

<https://www.vvvd.org/cms/lib/IL01905528/Centricity/Domain/4252/GuidetoWindowsMovieMaker.pdf>

https://technologiesforteaching.weebly.com/uploads/1/6/3/3/16335480/jzc_moviemaker_haandout.pdf

Videogids:

<https://www.youtube.com/watch?v=bu7UUBZX7nU>

Groepswerk. De trainer verdeelt de klas in twee groepen en vraagt elke groep na te denken over de volgende vraag (10 min):

Wat zijn de voordelen en beperkingen van het maken van digitale verhalen in dit programma? Zijn er interactieve elementen in het maken van een film van foto's? Zo ja, welke?

Groepsdiscussie (5 min) Elke groep presenteert zijn gedachten synthetisch aan de andere deelnemers.

Activiteit 3 (60 min)

Oefening 1. Individuele oefening - Elke deelnemer wordt gevraagd om een interactief verhaal te maken in de vorm van een video via Windows Movie Maker. Elke deelnemer kan een onderwerp kiezen of er een uit de onderstaande lijst gebruiken.

Mogelijke onderwerpen:

- Maak je eigen interactieve verhaal van je vakantie met je eigen foto's van je recente vakantie.
- Maak je eigen video om mensen aan te moedigen een film/boek/ of artiest te bekijken.
- Maak een historisch verhaal over een gebeurtenis.
- Maak een interactieve videopresentatie over de biografie van een personage of hoofdpersoon in een roman.

De gekozen activiteit moet rekening houden met de identificatie van didactische inhoud en bijdragen aan de ontwikkeling van de sociaal-emotionele intelligentie en empathie van leerlingen.

Oefening 2. Discussie

Aan het einde van de oefening kan elke leerling commentaar geven op de oefening en nadenken over wat ze hebben geleerd tijdens de leereenheid die zich richt op de emoties van de leerlingen.

EVENTUELE DEBRIEFING/EVALUATIE

Discussie in de klas (20 minuten)

De trainers vragen de cursisten om na te denken over de lezing, over de individuele oefening die ze hebben uitgevoerd en om commentaar te geven, zodat er een discussie over het onderwerp ontstaat.

De trainer vraagt de deelnemers om de beste video te identificeren en te evalueren.

De trainer stimuleert reflectie door middel van de volgende vragen of andere relevante vragen:

Hoe voelden ze zich tijdens het werk?

Wat was gemakkelijk/moeilijk?

Wat brachten ze mee naar huis?

Hoe kunnen ze dit gebruiken in mijn professionele activiteit?

Aan het einde van de evaluatiefase vraagt de trainer de deelnemers om op te sommen wat hun verdere trainingsbehoeften zijn met betrekking tot dit onderwerp.

REFERENTIES

https://www.samhsa.gov/sites/default/files/programs_campaigns/brss_tacs/samhsa-storytelling-guide.pdf

<https://moviemaker.minitool.com/moviemaker/use-movie-maker.html>

<https://www.pixton.com/>

<http://www.comicmaster.org.uk/>

<https://apps.apple.com/us/app/slidestory-create-a-slideshow-movie-and-a-snap-video/id689859603>

<https://www.wizcase.com/download/windows-movie-maker/>

<https://express.adobe.com/page/2qRqI/>

<http://www.polishedplay.com/puppetpals1>

<https://www.storyplace.org/>

MODULE 4 - FEEDBACK VERZAMELEN EN VOORTDUREND LEREN

MODULE
Module 4 - Feedback verzamelen en voortdurend leren
OPLEIDINGSEENHEID
2.5.1 Hoe feedback ontvangen en nadenken over hoe het digitale verhaal verbeterd kan worden
OVERZICHT
<p>Maar al te vaak krijgen studenten in het onderwijs geen les of geen tijd voor reflectie en feedback. Wat heb ik geleerd? Wat weet ik over mezelf dat ik nog niet wist? Hoe kan ik het de volgende keer beter doen? Studenten moeten leren hoe ze kunnen reflecteren op hun eigen werk en feedback kunnen geven aan anderen, die constructief en waardevol is (Morra,2014). Daarom is het belangrijk dat docenten weten hoe ze feedback moeten gebruiken om de digitale verhalen van hun leerlingen te verbeteren, maar net zo belangrijk voor leerlingen is peer assessment om hun eigen werk te verbeteren.</p> <p>Door middel van lezingen, discussies met collega's en praktische oefeningen stelt de trainingseenheid een aanpak voor om feedback te ontvangen en na te denken over hoe je de digitale verhalen kunt verbeteren.</p> <p>In het tweede deel worden enkele voorbeelden van praktische toepassingen van storytelling assessment getoond en kritisch geanalyseerd door de leerlingen.</p> <p>In het derde deel zal de leerling de verworven kennis personaliseren door een oefening uit te voeren om leerlingen en hun digitale verhalen te beoordelen en bij te dragen aan de ontwikkeling van de sociaal-emotionele intelligentie en empathie van leerlingen door waardevolle feedback te geven en te ontvangen.</p> <p>Aan de hand van deze drie onderdelen zal de cursist beter begrijpen hoe je feedback ontvangt en nadenken over hoe je het digitale verhaal kunt verbeteren.</p>
LEERDOELEN

Aan het einde van de cursus zal de docent:

Kennis en begrip

- Begrijpen hoe belangrijk het is om feedback te krijgen en na te denken over hoe je het digitale verhaal kunt verbeteren

Kennis en begrip toepassen

- Effectieve feedback geven die studenten helpt hun digitale verhalen en hun vaardigheden te verbeteren

Oordelen vellen

- Denk na over hoe je het verhaal kunt verbeteren en hoe je er feedback over kunt geven en ontvangen

Communicatieve vaardigheden

- Met collega's communiceren over het belang van feedback geven/ontvangen en hoe feedback te geven/ontvangen

TIMING	MATERIAAL EN MIDDELEN
120 minuten	<ul style="list-style-type: none"><input type="checkbox"/> Individueel schrijfgerei (papier, potloden, pen etc.)<input type="checkbox"/> Schrijfgerei voor de groep (flip-over, markers, schoolbord enz.)<input type="checkbox"/> Digitale individuele apparaten (smartphone, tablet, laptop enz.)<input type="checkbox"/> Digitale groepsapparaten (computer & projector, luidsprekers enz.)<input checked="" type="checkbox"/> Specifieke bronnen: Werkblad voor activiteit 4

LEVERINGSMODUS

De trainingseenheid wordt gegeven via:

Verwerving van kennis:

Lezing

Toepassing van kennis:

Rollenspel

Groepsdiscussie

Personalisering van kennis:

Individuele en groepslessen

BESCHRIJVING VAN DE OPLEIDINGSACTIVITEIT - METHODOLOGIE

Activiteit 1 (15 minuten)

De trainer verdeelt de klas in subgroepen van vier personen en vraagt hen antwoord te geven op de vraag "Hoe begeleid je leerlingen bij het geven/ontvangen van relevante feedback op de gemaakte interactieve digitale verhalen?". De deelnemers krijgen 5 minuten om de vraag te beantwoorden op basis van hun kennis en ervaring. Daarna presenteert een vertegenwoordiger van elke groep de resultaten van de discussie en maakt de trainer aantekeningen op het bord door de interventie samen te vatten aan de hand van trefwoorden.

Activiteit 2 (35 minuten)

De trainer leidt het theoretische deel van de module in, ondersteund door een synthetische presentatie (met PowerPoint, Canva of vergelijkbare toepassingen) op basis van de bronnen in de sectie 'referenties'. De lezing geeft informatie over de onderstaande stellingen.

Het belang van feedback in het onderwijs

Feedback en beoordeling zijn een belangrijk onderdeel van het lesgeven. Feedback kan het niveau van leren en de vooruitgang van leerlingen aangeven door te verwijzen naar een cijfer of een beoordeling. Het is de feedback, eerder dan de beoordelingstaak, die de sleutel is tot het ontsluiten van nieuw leren en die leerlingen helpt zich te verbeteren.

Expliciete kritiek op het werk of de reactie van een leerling is geen nuttige feedback, omdat dit hoogstwaarschijnlijk zal leiden tot negatieve reacties en een afname van de motivatie. In plaats daarvan moeten leerkrachten zich eerst richten op de prestaties van leerlingen en dan, waar nodig, stappen of aanwijzingen geven voor verbetering en ontwikkeling. Dit kan informeel gebeuren via mondelinge interacties of explicieter via schriftelijk commentaar.

Feedback moet ook duidelijk, specifiek en persoonlijk zijn en moet waar mogelijk gekoppeld zijn aan bepaalde doelen of criteria voor leerlingen. Zinnen als "goed werk" of "goed gedaan" zijn weliswaar bemoedigend, maar bieden geen waardevolle feedback. De opmerkingen die echt een impact hebben op het leren, hebben betrekking op hoe het werk of het begrip van de leerlingen zich verhoudt tot de verwachte resultaten. Deze opmerkingen helpen leerlingen om te zien waar ze staan in termen van hun leren en wat ze moeten herhalen of onthouden.

Op welke aspecten moet je je richten om feedback te geven over digital storytelling?

Leerlingen moeten leren hoe ze op hun eigen werk kunnen reflecteren en hoe ze anderen constructieve en waardevolle feedback kunnen geven. Het is dus heel belangrijk dat een leerkracht weet hoe hij zijn leerlingen kan helpen om hun werk te beoordelen en waardevolle feedback te geven.

Vooraf bij het vertellen van verhalen moeten leerkrachten rekening houden met een aantal aspecten: volgens Jason Ohler is de eerste stap het stellen van duidelijke doelen. Dat is heel belangrijk als het om verhalen vertellen gaat, en wel om de volgende reden. Als leerlingen schriftelijk werk voorbereiden, kan een docent altijd de kwaliteit van hun schrijven beoordelen, of ze nu veel over het onderwerp weten of niet. Maar als leerlingen nieuwe media zoals digitale verhalen voorbereiden, verandert dit omdat de meeste leerkrachten zich niet op hun gemak voelen bij het beoordelen van verhalen over nieuwe media. Dit is begrijpelijk, aangezien veel leerkrachten zelf weinig nieuwe media hebben gemaakt en al helemaal niet geleerd hebben hoe ze deze moeten beoordelen in hun lerarenopleiding. Het is dus belangrijk voor hen om de vraag te kunnen beantwoorden: hebben de leerlingen de doelen van het project gehaald?

De beoordeling van alles is de volgende stap die in overweging moet worden genomen. Het uiteindelijke verhaal is het resultaat van een proces dat bestaat uit: schrijven, kunstwerken maken, planningsdocumenten voorbereiden en een aantal andere activiteiten die tastbare, toegankelijke artefacten opleveren die een aantal intelligenties, geletterdheden en emotionele vaardigheden aanspreken. Het is dus echt cruciaal om zoveel mogelijk van het formatieve werk te beoordelen.

Wat volgt en even belangrijk is, is de beoordeling van het proces. Hebben de leerlingen alles goed gepland? Was hun teamwerk succesvol? En tot slot is het heel belangrijk om zelfevaluatie en peer

review in te bouwen wanneer dat mogelijk en gepast is. Mediaontwikkeling steunt op het nemen van risico's en een eerlijke zelfevaluatie van het resultaat. Het steunt ook op een gemeenschap van leerlingen die hun vaardigheden en inzichten delen (Ohler, 2013).

De trainer kan de volgende video's laten zien over het geven van effectieve feedback:

Constructieve en bruikbare feedback geven aan studenten: Medewerkers aan studenten

<https://www.youtube.com/watch?v=HB5HpEgcg-w>

Effectieve feedback voor leerlingen

<https://www.youtube.com/watch?v=ENy0Q0vtfgQ>

Activiteit 3 (30 minuten)

Rollenspel in tweetallen. De trainer vraagt elke deelnemer om in 2 minuten een eenvoudige tekening van een huis te maken. Vervolgens bekijkt elke cursist in tweetallen zijn/haar collega-tekening en geeft er feedback op, waarbij hij/zij ervoor zorgt dat er ook verbeterpunten in staan.

Groepsdiscussie. Elk koppel vertelt over de oefening. De trainer kan de volgende vragen stellen: Hoe voelde je je tijdens het ontvangen van feedback? Voelde je je na de feedback meer of minder zelfverzekerd, omhoog of omlaag? Wat heb je geleerd van de feedback? Hoe voelde je je toen je feedback gaf? Wat vond je makkelijk/moeilijk?

Activiteit 4 (40 minuten)

Oefening 1. Individuele activiteit - De trainer toont de deelnemers de volgende lijst (volgens Jason Ohler) met basiskenmerken en kenmerken van digitale verhaalbeoordeling. Elke deelnemer wordt uitgenodigd om na te denken over hoe deze kenmerken toegepast zouden kunnen worden in zijn/haar beoordelingsplan in de klas. De trainer vraagt de deelnemers "Welke van de bovenstaande kenmerken voor het beoordelen van digitale verhalen zou je gebruiken en hoe? Zijn er nog andere kenmerken die ontbreken? Zo ja, noem ze dan en leg uit hoe belangrijk ze voor je zijn".

Basis en digitale beoordelingskenmerken

- Verhaal
- Onderzoek
- Schrijven
- Projectplanning
- Inhoudelijk begrip
- Digitaal vakmanschap
- Stem, creativiteit, originaliteit
- Mediaontwikkelingsproces
- Criteria voor toewijzing
- Presentatie en uitvoering
- Gevoel van publiek
- Media Grammatica
- Andere.....?

Oefening 2. Groepswerk. De deelnemers worden verdeeld in groepen van vier personen. De taak voor elke groep is om de vier individuele ideeën te bespreken en er minstens één uit te kiezen om plenair te presenteren. De gekozen activiteit moet de identificatie van de beoordelingskenmerken bevatten die zullen worden gekozen om leerlingen en hun digitale verhalen te beoordelen en om bij te dragen aan de ontwikkeling van de sociaal-emotionele intelligentie en empathie van leerlingen door waardevolle feedback te geven en te ontvangen.

Oefening 3. Groepsdiscussie. Elke groep presenteert zijn didactische toepassing van beoordeling aan de rest van de deelnemers, met de nadruk op de emoties van leerlingen.

EVENTUELE DEBRIEFING/EVALUATIE

Zelfevaluatie (15 minuten)

De trainers vragen de deelnemers na te denken en commentaar te geven op de groepsactiviteit en de individuele taak die ze hadden over het belang van feedback krijgen en na te denken over manieren om hun verhalen te verbeteren op basis van deze informatie, door de onderstaande vragen hierover te beantwoorden.

De trainer stimuleert een reflectie door middel van de volgende vragen of andere relevante vragen:

Hoe voelde ik me tijdens het werk?

Wat was makkelijk/moeilijk? Wat neem ik mee naar huis?

Hoe kan ik het gebruiken in mijn professionele activiteit?

Aan het einde van de evaluatiefase vragen de trainers de cursisten om een beeld/woord te kiezen dat weergeeft wat ze aan het einde van de training mee naar huis nemen.

REFERENTIES

<https://edtechteacher.org/8-steps-to-great-digital-storytelling-from-samantha-on-edudemic/>

<https://slejournal.springeropen.com/articles/10.1186/s40561-014-0006-3>

<https://www.jasonohler.com/storytelling/assessmentWIX.cfm>

<https://www.tes.com/magazine/archive/pedagogy-focus-feedback-and-assessment>

<https://www.educationperfect.com/article/how-to-provide-the-most-effective-feedback-in-the-classroom/>

<https://education.nsw.gov.au/teaching-and-learning/professional-learning/teacher-quality-and-accreditation/strong-start-great-teachers/refining-practice/feedback-to-students/feedback-practices-and-strategies>

<https://idriesshahfoundation.org/blog-the-importance-of-storytelling-for-children/>

MODULE
Module 4 - Feedback verzamelen en voortdurend leren
OPLEIDINGSEENHEID
4.2 Analyse van de trainingsbehoeften van leerkrachten met betrekking tot digitale en pedagogische vaardigheden om emotiegedreven interactieve digitale verhalen te integreren in hun lessen.
OVERZICHT
<p>Leerkrachten moeten worden uitgerust met de juiste middelen om digital storytelling te integreren in het onderwijs- en leerproces. Met middelen bedoelen we niet alleen technologische vaardigheden, maar ook de gespecialiseerde training die overeenkomt met de individuele behoeften van leerkrachten op een grotere schaal, en die ook inhoudelijke en pedagogische kennis omvat. Deze trainingseenheid stelt een aanpak voor die de behoeften van leerkrachten analyseert op basis van het TPACK-model. Het TPACK-model stelt leerkrachten, onderzoekers en lerarenopleiders in staat om verder te gaan dan al te simplistische benaderingen die technologie als een bijzaak beschouwen, door hun aandacht te richten op de manieren waarop de verbanden tussen technologie, inhoud en pedagogie zich binnen de klasomgeving ontrafelen (Mishra & Koehler, 2009).</p> <p>Door middel van lezingen, discussies met collega's en praktische oefeningen stelt de trainingseenheid een diepgaande analyse voor van de trainingsbehoeften van docenten.</p> <p>De unit bestaat uit drie delen. Het eerste deel bevat een groepsactiviteit om de scholingsbehoeften van de leerkrachten zelf te beoordelen. Het tweede deel presenteert de theoretische basis van het TPACK-model om leerkrachten in staat te stellen hun opleidingsbehoeften in te delen in de kennisgebieden van het TPACK-model (inhoudelijke kennis, pedagogische kennis, technologische kennis). In het laatste deel zullen de leerlingen de verworven kennis personaliseren door een oefening uit te voeren om na te denken en de definitie van hun eigen opleidingsbehoeften met betrekking tot digital storytelling te verfijnen.</p>
LEERDOELEN

Aan het einde van de trainingseenheid zal de docent:

Kennis en begrip

- Bekend zijn met het TPACK-model (Mishra & Koehler, 2009).

Vermogen om te leren (leervaardigheden)

- Zijn/haar trainingsbehoeften analyseren met betrekking tot digitale en pedagogische vaardigheden voor het structureren van verhalen.

Communicatieve vaardigheden

- De drie dimensies van storytelling definiëren (digitaal, pedagogisch en inhoudelijk).
- Communiceer met collega's over zijn/haar trainingsbehoeften op het gebied van digital storytelling.

TIMING	MATERIAAL EN MIDDELEN
120 minuten	<ul style="list-style-type: none"><input type="checkbox"/> Individueel schrijfgerei (papier, potloden, pen etc.)<input type="checkbox"/> Schrijfgerei voor de groep (flip-over, markers, schoolbord enz.)<input type="checkbox"/> Digitale individuele apparaten (smartphone, tablet, laptop enz.)<input type="checkbox"/> Digitale groepsapparatuur (computer & projector, luidsprekers etc.) Specifieke middelen:

LEVERINGSMODUS

De trainingseenheid wordt gegeven via:

Verwerving van kennis:

Collegiale discussie

Lezing

Toepassing van kennis:

Groepswork

Personalisering van kennis:

Groepswerk

BESCHRIJVING VAN DE OPLEIDINGSACTIVITEIT - METHODOLOGIE

Activiteit 1 (15 minuten)

De trainer verdeelt de klas in subgroepen van vier personen en vraagt hen de volgende twee vragen te beantwoorden:

1. Wat zijn je trainingsbehoeften op basis van wat je in de vorige trainingseenheden hebt geleerd?
2. Hoe evalueer je je vaardigheden op het gebied van digital storytelling?

De deelnemers hebben 5 minuten om hun behoeften en vaardigheden met betrekking tot het gebruik van storytelling op basisscholen te bespreken. Daarna presenteert een vertegenwoordiger van elke groep de resultaten van de discussie en maakt de trainer aantekeningen op het bord door de interventie samen te vatten aan de hand van trefwoorden.

Activiteit 2 (30 minuten)

De trainer introduceert het theoretische deel van de unit door de video "What is the TPACK Model?" te laten zien (). (<https://www.youtube.com/watch?v=yMQiHJsePOM>), ondersteund door een synthetische presentatie (met behulp van PowerPoint, Canva of vergelijkbare digitale hulpmiddelen) op basis van de bronnen in de sectie 'referenties'. De lezing legt elk onderdeel van het TPACK-model uit, vergezeld van praktische voorbeelden.

Activiteit 3 (15 minuten)

De trainer print het volgende werkblad uit en geeft het aan de deelnemers:

TPACK Model - Kennis toepassen *werkblad*

Groepswerk - De trainer verdeelt de klas in subgroepen en vraagt elke groep aan het werkblad te werken. In deel A moeten de docenten de trainingsbehoeften herschrijven die ze in activiteit

1 hebben gemeld (kopieer de aantekeningen van het bord). Daarna moeten ze deze trainingsbehoeften categoriseren in het juiste kennisgebied (Inhoudelijke kennis, Pedagogische kennis, Technologische kennis).

Groepsdiscussie - Elke groep presenteert zijn categorisatie en rapporteert of ze moeilijkheden hebben ondervonden.

Activiteit 4 (45 minuten)

Groepswerk - De trainer verdeelt de klas in subgroepen en vraagt elke groep om op het jamboard te werken.

De leerkrachten brainstormen over aanvullende trainingsbehoeften op het gebied van digital storytelling (in termen van technologische, inhoudelijke en pedagogische kennis), bespreken op welk gebied ze uitblinken/training nodig hebben en worden gevraagd na te denken over hoe ze toegang kunnen krijgen tot de training die ze nodig hebben. Deze activiteit wordt geleid door de jamboardpresentatie die de volgende vragen bevat:

1. Kunt u aangeven of er behoefte is aan aanvullende training op het gebied van inhoudelijke kennis?
2. Kunt u aangeven of er behoefte is aan aanvullende training op het gebied van Pedagogische Kennis?
3. Kunt u aanvullende trainingsbehoeften melden op het gebied van Technologische Kennis?
4. Op welke van deze gebieden heb je vooral ondersteuning/training nodig?
5. Op welk gebied ben jij een expert?
6. Hoe kun je je vaardigheden en kennis op het gebied van digital storytelling verbeteren met betrekking tot Content Knowledge?
7. Hoe kun je je vaardigheden en kennis op het gebied van digital storytelling vergroten met betrekking tot pedagogische kennis?
8. Hoe kun je je vaardigheden en kennis op het gebied van digital storytelling verbeteren met betrekking tot technologische kennis?

Na het bespreken en uitwisselen van ideeën en meningen op het jamboard, kunnen leerkrachten de vragen op het jamboard diepgaand bespreken en kan iedereen zijn/haar eigen behoeften met betrekking tot digital storytelling presenteren.

EVENTUELE DEBRIEFING/EVALUATIE

Klassengesprek (15 minuten)

De trainer vraagt de deelnemers om na te denken over de lezing en de uitgevoerde activiteiten en start een discussie hierover. De discussie wordt gevoed met de volgende vragen:

Hoe voelde je je toen je aan deze trainingseenheid werkte?

Wat was gemakkelijk/moeilijk?

Wat neem je mee naar huis?

Heb je je persoonlijke trainingsbehoeften in kaart gebracht?

Wat zijn je trainingsbehoeften?

Aan het einde van de evaluatiefase vraagt de trainer de deelnemers een GIF te kiezen die weergeeft wat ze aan het einde van de trainingssessie mee naar huis nemen.

REFERENTIES

Koehler, M., & Mishra, P. (2009). Wat is technologische pedagogische contentkennis (TPACK)? Hedendaagse kwesties in technologie en lerarenopleiding, 9(1), 60-70.
<https://www.learntechlib.org/p/29544/>

Kurt S. (2018) website-artikel over Onderwijstechnologie:
<https://educationaltechnology.net/technological-pedagogical-content-knowledge-tpack-framework/>

Instructievideo (om te laten zien tijdens de lezing) "Wat is het TPACK-model?"
<https://www.youtube.com/watch?v=yMQiHJsePOM>

TPACK Kader

<https://www.powerschool.com/blog/the-tpack-framework-explained-with-classroom-examples/>

MODULE

Module 4 - Feedback verzamelen en voortdurend leren

OPLEIDINGSEENHEID

4.3 De meest relevante bronnen om zelfstandig te leren en bij te werken over het onderwerp.

OVERZICHT

Opvoeders moeten over de nodige kennis en vaardigheden beschikken om digital storytelling optimaal te kunnen gebruiken in hun lessen. Ze moeten in staat zijn om de meest geschikte pedagogische methoden en bronnen te vinden en te gebruiken voor de leeftijdsgroep en het vak dat ze onderwijzen, en bronnen selecteren op basis van hun gebruiksvriendelijkheid, privacy en veiligheid voor leerlingen. Dit alles in een snel veranderende technologische wereld. Om al het bovenstaande te bereiken, moeten leerkrachten zelfstandig blijven leren over digital storytelling en leren hoe ze toegang kunnen krijgen tot de training die ze nodig hebben.

Door middel van brainstormactiviteiten, lezingen, groepswork en individuele activiteiten leren leerkrachten hoe ze het onderwerp digital storytelling kunnen actualiseren.

De unit bestaat uit drie delen. In het eerste deel doen leerkrachten een brainstormoefening en maken ze via een lezing kennis met verschillende bronnen van digital storytelling en hun classificatie. In het tweede deel doen de leerkrachten praktische ervaring op met bronnen voor digital storytelling door ze te classificeren in kennisgebieden (inhoudelijk/technologisch/pedagogisch). Het derde deel stelt een individuele zelfreflectieactiviteit voor waarin de leerkrachten nadenken over hun opleidingsbehoeften en hun toekomstige zelfstudie over het onderwerp digital storytelling plannen.

Aan het einde van de training zullen leerkrachten zich gesterkt voelen om zelfstandig verder te leren over digital storytelling.

LEERDOELEN

Aan het einde van de trainingseenheid zullen de docenten:

Kennis en begrip

- Kennis over leermiddelen voor digital storytelling in termen van inhoudelijke kennis/pedagogische kennis/technologische kennis.

Vermogen om te leren (leervaardigheden)

- Zijn/haar trainingsbehoeften analyseren met betrekking tot digitale en pedagogische vaardigheden voor het structureren van verhalen.
- De meest relevante bronnen identificeren om zelfstandig hun kennis over het onderwerp up-to-date te houden.
- Adequate hulpmiddelen gebruiken om het leren te volgen, erover na te denken en een evaluatieproces te starten om het te verbeteren.

Communicatieve vaardigheden

- Bespreek met collega's de beschikbare trainingsmogelijkheden om te blijven leren over digital storytelling.

TIMING	MATERIAAL EN MIDDELEN
100 minuten	<input type="checkbox"/> Individueel schrijfgerei (papier, potloden, pen etc.) <input type="checkbox"/> Schrijfgerei voor de groep (flip-over, markers, schoolbord enz.) <input type="checkbox"/> Digitale individuele apparaten (smartphone, tablet, laptop enz.) <input type="checkbox"/> Digitale groepsapparaten (computer & projector, luidsprekers enz.) Specifieke middelen:

LEVERINGSMODUS

De trainingseenheid wordt gegeven via:

Verwerving van kennis

Brainstormactiviteit

Lezing

Toepassing van kennis

Praktische groepsactiviteit

Personalisatie van kennis

Individuele reflectieactiviteit

BESCHRIJVING VAN DE OPLEIDINGSACTIVITEIT - METHODOLOGIE

Activiteit 1 (15 minuten)

Groepswerk. De trainer verdeelt de klas in subgroepen van vier personen en vraagt hen een mindmap te maken van hun trainingsbehoeften op basis van de bevindingen van de vorige trainingseenheid. Voor het ontwerpen van de mindmap wordt Mural gebruikt, een hulpmiddel voor mindmapping waarmee samengewerkt kan worden. Daarna vraagt de trainer hen om de mindmap te gebruiken om ideeën op te doen over hoe de eerder gerapporteerde trainingstekorten kunnen worden aangepakt.

Groepsdiscussie. Eén vertegenwoordiger van elke groep presenteert de mindmap en de trainer maakt aantekeningen op het bord, door de belangrijkste manieren samen te vatten om de trainingsbehoeften van de leerkrachten met betrekking tot digital storytelling aan te pakken.

Activiteit 2 (30 minuten)

De trainer leidt het theoretische deel van de module in, ondersteund door een synthetische presentatie (met PowerPoint, Canva of vergelijkbare toepassingen) op basis van de bronnen in de sectie 'referenties'. De lezing beantwoordt de onderstaande vragen.

Welke middelen zijn beschikbaar voor het aanpakken van trainingsbehoeften in inhoudelijke kennis?

Om de kennis van leerkrachten over digital storytelling, waaronder kennis van concepten, theorieën, bewijzen, kaders en best practices van het vakgebied, te vergroten, is een breed scala aan online en offline bronnen beschikbaar. Wetenschappelijke artikelen, tijdschriftartikelen, boeken, seminars, conferenties, universitaire lezingen en lezingen op uitnodiging kunnen bijvoorbeeld waardevol inzicht bieden in digital storytelling zelf en de theoretische basis ervan. De StoryCenter website biedt bijvoorbeeld een breed scala aan webinars, online workshops, online evenementen en blog posts over de basisprincipes van digital storytelling in onderwijs, literatuur en media.

Welke middelen zijn er beschikbaar om te voorzien in opleidingsbehoeften op het gebied van pedagogische kennis?

Om de kennis van leerkrachten met betrekking tot de toepassing van digital storytelling in de klas aan te pakken, inclusief instructiestrategieën, behoeften van leerlingen, leerstijlen van leerlingen, vaardigheden voor klasmanagement bij het uitvoeren van digitale leeractiviteiten, lesplanning voor digital storytelling en beoordelingen, is er ook een schat aan bronnen beschikbaar, zowel online als offline. Wetenschappelijke artikelen, tijdschriftartikelen, boeken, seminars, webinars, MOOC's, universitaire lezingen en lezingen op uitnodiging, netwerken tussen leerkrachten en conferenties kunnen bijvoorbeeld waardevolle inzichten bieden met betrekking tot de toepassing van digital storytelling in de klas. Het boek "Digital Storytelling in the Classroom: New Media Pathways to Literacy, Learning, and Creativity" (https://www.amazon.com/Digital-Storytelling-Classroom-Pathways-Creativity/dp/1452268258/ref=sr_1_1?ie=UTF8&qid=1379529326&sr=8-1&keywords=jason+ohler) biedt praktische technieken om storytelling te combineren met de inhoud van het schoolcurriculum en tips om digitale geletterdheid in de klas te integreren.

Welke middelen zijn er beschikbaar om te voorzien in opleidingsbehoeften op het gebied van technologische kennis?

Om de digitale vaardigheden van leerkrachten aan te pakken en hen beter vertrouwd te maken met digitale hulpmiddelen (samenwerkingstools, presentatiehulpmiddelen, hulpmiddelen die creativiteit stimuleren, beoordelingshulpmiddelen, audiovisuele hulpmiddelen, enz. Deze hulpmiddelen zijn voornamelijk online te vinden en omvatten websites met collecties van tools voor digitale vertellingen (bijvoorbeeld <https://www.oppida.co/blogs/top-15-digital-learning-resources-for-storytelling-in-k-12/>, <https://www.educatorstechnology.com/2012/06/list-of-best-free-digital-storytelling.html>, <https://www.techlearning.com/tl-advisor-blog/30-sites-and-apps-for-digital-storytelling>), instructievideo's of online toolgidsen. Via deze hulpmiddelen kunnen leerkrachten leren hoe ze digitale hulpmiddelen kunnen gebruiken om hun eigen digitale verhalen te maken, door middel van video's, animaties, sprekende avatars, stripboeken, eBooks, digitale gedichten, audio-instructies, fotoboeken enz. Al deze verschillende soorten

digitale verhalen kunnen worden ontworpen met behulp van verschillende digitale hulpmiddelen, waaronder apps, websites en downloadbare programma's.

Hoe kunnen trainingsmiddelen worden geclassificeerd?

De trainingsmiddelen kunnen in de volgende categorieën worden ingedeeld:

1. Cursussen/webinars/evenementen

[StoryCenter](#)

2. Online platforms

<https://www.jasonohler.com/storytelling/assessmentWIX.cfm>

<https://www.storycenter.org/>

<https://storytellingacademy.education/>, <https://pro.europeana.eu/project/europeana-as-a-powerful-platform-for-storytelling>

3. Wetenschappelijke artikelen

Digital storytelling in het hoger onderwijs | SpringerLink:

<https://link.springer.com/article/10.1007/bf03033420>

Digitaal verhalen vertellen: Een nieuwe speler op het verhalenveld - Learning & Technology Library (LearnTechLib): <https://www.learntechlib.org/p/73892/>

Een systematisch overzicht van educatieve digital storytelling - ScienceDirect:

<https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0360131519303367>

4. Europese projecten

Europeana als 'krachtig platform voor het vertellen van verhalen' | Europeana Pro:

<https://pro.europeana.eu/project/europeana-as-a-powerful-platform-for-storytelling>

<https://www.imintalesproject.eu/>

<http://creative.eun.org/>

<https://www.includedeurope.eu/>

<https://eurospectives.info/>

<http://www.dist-stories.eu/>

5. Conferenties

11e internationale conferentie over het vertellen van digitale verhalen, 20-23 juni

2023: Online de CfP | Welkom op de Storytelling Academy:

<https://storytellingacademy.education/2022/12/15/11th-international-digital-storytelling-conference-june-20-23-2023-online-the-cfp/>

6. Boeken

Amazon.com: Digitaal verhalen vertellen in de klas: Nieuwe mediapaden naar geletterdheid, leren en creativiteit: 9781452268255: Jason Ohler: Boeken:

https://www.amazon.com/Digital-Storytelling-Classroom-Pathways-Creativity/dp/1452268258/ref=sr_1_1?ie=UTF8&qid=1379529326&sr=8-1&keywords=jason+ohler

7. Video-handleidingen

Book Creator gebruiken - YouTube: <https://www.youtube.com/watch?v=Mlap3afudKk>

Aan de slag met Storybird - YouTube: <https://www.youtube.com/watch?v=FpE6z2AOK-I>

8. Websites met verzamelingen bronnen

Top 15 digitale leermiddelen voor storytelling in K-12 - Oppida:

<https://www.oppida.co/blogs/top-15-digital-learning-resources-for-storytelling-in-k-12/>

Enkele van de beste gratis tools voor digitaal verhalen vertellen voor leerkrachten |

Onderwijstechnologie en mobiel leren:

<https://www.educatorstechnology.com/2012/06/list-of-best-free-digital-storytelling.html>

De beste tools voor digitale storytelling | Tech & Learning:

<https://www.techlearning.com/tl-advisor-blog/30-sites-and-apps-for-digital-storytelling>

9. Online gereedschapshandleidingen

Aan de slag-gids-Scratch2.pdf (mit.edu):

https://cdn.scratch.mit.edu/scratchr2/static/_709da8e5f3d72129538a4ccdbcbf5f2a_/pdfs/help/Getting-Started-Guide-Scratch2.pdf

10. Lokale trainingsmogelijkheden

Ψηφιακή αφήγηση I - ΚΕΔΙΒΙΜ ΤΕΙ ΑΜΘ):

<http://kedivim.teiimt.gr/courses/%CF%88%CE%B7%CF%86%CE%B9%CE%B1%CE%BA%CE%AE-%CE%B1%CF%86%CE%AE%CE%B3%CE%B7%CF%83%CE%B7-i/>

Activiteit 3 (30 minuten)

De trainer verdeelt de klas in subgroepen van vier personen en vraagt de docenten om de leermiddelen die in het derde deel van *activiteit 2 - Hoe kunnen leermiddelen worden geclassificeerd? zijn* gepresenteerd, op te zoeken en per kennisgebied te organiseren. De leerkrachten zoeken deze hulpmiddelen op, lezen hun beschrijvingen, proberen ze uit en organiseren ze in drie verschillende categorieën (inhoudelijke kennis/pedagogische kennis/technologische kennis) in een tekstdocument. Daarna vergelijken de groepen hun categorisering en bespreken ze of er inconsistenties zijn. De trainer blijft ter beschikking van de leerkrachten om hen te helpen en twijfels op te lossen (sommige hulpmiddelen kunnen in meerdere categorieën worden geplaatst).

Activiteit 4 (15 minuten)

Na het werken aan de categorisering, denkt elke leerkracht na over zijn/haar trainingsbehoeften, prioriteert deze en maakt een soort plan met korte/middellange/longe termijn doelen om te trainen en up-to-date te blijven op het gebied van digital storytelling.

EVENTUELE DEBRIEFING/EVALUATIE

Klassengesprek (10 minuten)

De trainer vraagt de deelnemers om na te denken over de activiteiten in deze trainingseenheid. De trainer stimuleert een reflectie door middel van de volgende vragen of andere relevante vragen:

Hoe voelde ik me tijdens de activiteiten in deze trainingseenheid? Wat was gemakkelijk/moeilijk? Wat neem ik mee naar huis? Hoe kan ik het gebruiken in mijn professionele activiteit? Op het einde van de evaluatiefase vragen de trainers aan de deelnemers om een beeld/woord te kiezen dat weergeeft wat ze mee naar huis nemen aan het einde van de trainingssessie.

REFERENTIES

De bronnen worden per kennisgebied vermeld (de categorisering is indicatief, sommige bronnen zijn in meerdere categorieën geplaatst):

Inhoudelijke kennis

<https://www.storycenter.org/>

Digital storytelling in het hoger onderwijs | SpringerLink:

<https://link.springer.com/article/10.1007/bf03033420>

Digitaal verhalen vertellen: Een nieuwe speler op het verhalenveld - Learning & Technology Library (LearnTechLib): <https://www.learntechlib.org/p/73892/>

Een systematisch overzicht van educatieve digital storytelling - ScienceDirect:

<https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0360131519303367>

11e internationale conferentie over het vertellen van digitale verhalen, 20-23 juni 2023: Online de CfP | Welkom op de Storytelling Academy:

<https://storytellingacademy.education/2022/12/15/11th-international-digital-storytelling-conference-june-20-23-2023-online-the-cfp/>

Ψηφιακή αφήγηση I - ΚΕΔΙΒΙΜ ΤΕΙ ΑΜΘ:

<http://kedivim.teiemt.gr/courses/%CF%88%CE%B7%CF%86%CE%B9%CE%B1%CE%BA%CE%AE-%CE%B1%CF%86%CE%AE%CE%B3%CE%B7%CF%83%CE%B7-i/>

<https://storytellingacademy.education/>

<https://pro.europeana.eu/project/europeana-as-a-powerful-platform-for-storytelling>

Pedagogische kennis

<https://www.storycenter.org/>

<https://www.jasonohler.com/storytelling/assessmentWIX.cfm>

[Europeana als 'krachtig platform voor het vertellen van verhalen' | Europeana Pro](#)

<https://www.imintalesproject.eu/>

<http://creative.eun.org/>

<https://www.includedeurope.eu/>

<https://eurospectives.info/>

<http://www.dist-stories.eu/>

Digital storytelling in het hoger onderwijs | SpringerLink:

<https://link.springer.com/article/10.1007/bf03033420>

<https://storytellingacademy.education/>

<https://pro.europeana.eu/project/europeana-as-a-powerful-platform-for-storytelling>

Technische kennis

Book Creator gebruiken - YouTube: <https://www.youtube.com/watch?v=Mlap3afudKk>

Aan de slag met Storybird - YouTube: <https://www.youtube.com/watch?v=FpE6z2AOK-I>

Top 15 digitale leermiddelen voor storytelling in K-12 - Oppida:

<https://www.oppida.co/blogs/top-15-digital-learning-resources-for-storytelling-in-k-12/>

Enkele van de beste gratis tools voor digitaal verhalen vertellen voor leerkrachten |

Onderwijstechnologie en mobiel leren: <https://www.educatorstechnology.com/2012/06/list-of-best-free-digital-storytelling.html>

De beste tools voor digitale storytelling | Tech & Learning: <https://www.techlearning.com/tl-advisor-blog/30-sites-and-apps-for-digital-storytelling>

Aan de slag-gids-Scratch2.pdf:

https://cdn.scratch.mit.edu/scratchr2/static/__709da8e5f3d72129538a4ccdbcbf5f2a__pdfs/help/Getting-Started-Guide-Scratch2.pdf

Referenties

Aktaş, E., & Yurt, S. U. (2017). Effecten van digitale verhalen op academische prestaties, leermotivatie en retentie bij universiteitsstudenten. *International Journal of Higher Education*, 6(1).

Arnold, M. B. (1960). Emotie en persoonlijkheid.

Ausubel, D. P. (2012). *Het verwerven en vasthouden van kennis: Een cognitieve kijk*. Springer Science & Business Media.

Barrett, H.C. (2006). Onderzoek naar en evaluatie van digitale storytelling als instrument voor diepgaand leren. In C. Crawford, R. Carlsen, K. McFerrin, J. Price, R. Weber & D. Willis (Eds.), *Proceedings of Society for Information Technology & Teacher Education International Conference 2006* (pp. 647-654).

Crawford, R. Carlsen, K. McFerrin, J. Price, R. Weber & D. Willis (Eds.), *Proceedings of Society for Information Technology & Teacher Education International Conference 2006* (pp. 647-654).

Chesapeake, VA: Association for the Advancement of Computing in Education (AACE).

Bernard, R. (2016). The Power of Digital Storytelling to Support Teaching and Learning. *Digital Education Review*, 30, 17-29.

Boase, C. (2013). *Digitale storytelling voor reflectie en betrokkenheid. Een onderzoek naar het gebruik en potentieel van digital storytelling*. Universiteit van Gloucestershire: Centre for Active Learning & Department of Education.

Chung H., Gerber E. Emotional-Storyboarding: Een participatieve methode voor emotioneel ontwerpen voor kinderen. Northwestern University, McCormick School of Engineering/Segal Design Institute.

Condy, J., Chigona, A., Gachago, D., & Ivala, E. (2012). Percepties en ervaringen van studenten in opleiding met digital storytelling in diverse klaslokalen. *The Turkish Online Journal of Educational Technology*, 11(3), 278-285.

E. Erickson (2018), Effecten van verhalen vertellen op emotionele ontwikkeling. St. Catherine University.

Fiddian-Green, Alice & Kim, Sunny & Gubrium, Aline & Larkey, Linda & Peterson, Jeffery. (2019).

Gezondheid herstellen: Een conceptueel model van de effecten van digitale verhalen. *Praktijk voor gezondheidsbevordering*. 20. 10.1177/1524839918825130.

Flynn, J. R. (1999). "Searching for justice: the discovery of IQ gains over time." *American psychologist* 54(1): 5.

Goleman, D. (1996). "Emotionele Intelligentie. Why It Can Matter More than IQ." *Leren* 24(6): 49-50.

Goleman, D. (1998). *Werken met emotionele intelligentie*. Londen: Bloomsbury.

Goleman, D. P. (1995). *Emotionele intelligentie: Why it can matter more than IQ for character, health and lifelong achievement*, New York: Bantam Books.

Graham, C. R., Allen, S., & Ure, D. (2005). Voordelen en uitdagingen van blended leeromgevingen. In M. Khosrow-Pour (Ed.), *Encyclopedia of information science and technology* pp. 253-259. Hershey, PA: Idea Group.

- H. D. Munn, (1999), Oral storytelling and student learning, Once upon a classroom. Universiteit van Toronto.
- Harris, J., & Hofer, M. (2009). Typen instructieplanning als middel voor de ontwikkeling van TPACK op basis van curriculum. In C. D. Maddux (Ed.), Research highlights in technology and teacher education 2009 (pp. 99-108).
- Hibbin R. (2016) De psychosociale voordelen van oral storytelling op school: het ontwikkelen van identiteit en empathie door middel van verhalen. Pastorale zorg in het onderwijs. Taylor & Francis.
- Isbell, R., et al. (2004). "The effects of storytelling and story reading on the oral language complexity and story comprehension of young children. Early Childhood Education Journal 32(3): 157-163.
- Istemic Starčič, A., Cotic, M., Solomonides, I., & Volk, M., et al. (2016). Aanstaaende leraren in het basisonderwijs en kleuteronderwijs betrekken bij digital storytelling voor het onderwijzen en leren van wiskunde.
- Ivala, E., Gachago, D., Condry, J., & Chigona, A. (2013). Het vergroten van de betrokkenheid van studenten bij hun studie: A digital storytelling approach. Creatief Onderwijs, 4(10), 82-89.
- J. Mundy, Taylor (2013), Betrokkenheid bij verhalen vertellen in de klas: Waarneembare gedragskenmerken van verhaalervaringen van kinderen. U van Newcastle.
- J.F. Dunning (1999), Storytelling in the secondary English classroom: theoretical and empirical perspectives relevant to the development of literacy. Universiteit van Londen.
- Jonassen, D. H., Howland, J., Marra, R. M., & Crismond, D. (2007). Betekenisvol leren met technologie.
- Koehler, M. J., & Mishra, P. (2009). Wat is technologische pedagogische inhoudskennis? Hedendaagse kwesties in technologie en lerarenopleiding, 9(1), 60-70.
- Koehler, M.J., & Mishra, P. (2005). Wat gebeurt er als leraren onderwijstechnologie ontwerpen? De ontwikkeling van Technologische Pedagogische Inhoudelijke Kennis. Journal of Educational Computing Research, 32(2), 131-152; Messina, L., & De Rossi, M. (2015).
- Lazarus, R. S. (1984). Over de voorrang van cognitie.

- Lazarus, R. S. (1991). *Emotie en aanpassing*, Oxford University Press op aanvraag.
- Lisenbee, P. S. en C. M. Ford (2018). "Engaging Students in Traditional and Digital Storytelling to Make Connections Between Pedagogy and Children's Experiences." *Early Childhood Education Journal* 46(1): 129-139.
- Mateas, M., Vanouse, P., & Domike, S. (2000, juli). Genereren van ideologisch bevooroordeelde historische documentaires. In *AAAI/IAAI*(pp. 236-242).
- McLellan, H. Digital storytelling in het hoger onderwijs. *J. Comput. High. Educ.* 19, 65-79 (2007).
- Morra, S. (2014, 14 maart). 8 stappen naar geweldige digitale storytelling. *Leren transformeren* ~
- Munn H.D. (1999), *Oral Storytelling and Student Learning*: Once Upon a Classroom, Universiteit van Toronto ISBN 0612459675, 9780612459670.
- Nath, S. (2004). Narrativiteit van gebruikerservaring: Aanwezigheid als transport in op IVE gebaseerde narratieve systemen. In *Technologieën voor interactieve digitale storytelling en entertainment: Tweede internationale conferentie, TIDSE 2004, Darmstadt, Duitsland, 24-26 juni 2004. Proceedings 2* (pp. 55-60). Springer Berlijn Heidelberg.
- O'Byrne W.I, Houser K., Stone R., White M. (2018) Digital Storytelling in Early Childhood: Student Illustrations Shaping Social Interactions, *Front. Psychol., Sec. Mens-Media Interactie*.
- Ohler, J. (2006). De wereld van digitale storytelling. *Educational Leadership*, v63 n4 p44-47.
- Ohler, J. (2013). *Digitale verhalen vertellen in de klas: Nieuwe mediapaden naar geletterdheid, leren en creativiteit*. Thousand Oaks, CA: Corwin Press.
- P. J. Zak (2013), Hoe verhalen het brein veranderen. *Greater Good Magazine*.
- P. J. Zak (2015), Waarom inspirerende verhalen ons laten reageren: De neurowetenschap van narrativiteit. *PubMed Central*.
- Parkin, M. (2006). "Verhalen voor verandering: Storytelling gebruiken om mensen en organisaties te ontwikkelen." *Ontwikkeling en Leren in Organisaties: Een internationaal tijdschrift* 20(3).
- Robin, B. R. (2008). Digitaal verhalen vertellen: Een krachtig technologisch hulpmiddel voor het klaslokaal van de 21e eeuw. *Theorie in de praktijk*, 47(3), 220-228.

Rossiter, M. & Garcia, P.A. (2010). Digitaal verhalen vertellen: Een nieuwe speler op het narratieve veld. *New Directions for Adult and Continuing Education*, 126, 37-48. Opgehaald op 13 februari 2023.

Sadik, A. (2008). Digitaal verhalen vertellen: Een zinvolle technologie-geïntegreerde benadering voor geëngageerd leren door studenten. *Onderzoek en ontwikkeling op het gebied van onderwijstechnologie*, 56, 487-506.

Schmoelz, A. (2018). Co-creativiteit mogelijk maken door digital storytelling in het onderwijs. *Denkvaardigheden en creativiteit*, 28, 1-13.

Sgouros, N. M., Papakonstantinou, G., & Tsanakas, P. (1996, augustus). Een raamwerk voor plotcontrole in interactieve verhaalsystemen. In: *AAAI/IAAI, Vol. 1* (pp. 162-167).

Shapiro, L. E. (1997). *How to raise a child with a high EQ: A parent's guide to emotional intelligence*, HarperCollins Publishers. Stein, S. J. en H.

Smeda, N., Dakich, E. & Sharda, N. (2010, juli). Het ontwikkelen van een raamwerk voor het bevorderen van e-learning door middel van digital storytelling. In *IADIS Internationale Conferentie e-learning* (pp. 169-176).

Schmölz, A. (2018), Co-creativiteit mogelijk maken door digital storytelling in het onderwijs. Österreichische Institut für Berufsbildungsforschung.

Stein, S.J. & Book, H.E. (2006). *EQ Edge: Emotionele intelligentie en uw succes*. John Wiley & Sons, Inc.

Sulistianingsih, E., Jamaludin, S. & Sumartono, S. (2018). Digital storytelling: een krachtig middel om de emotionele intelligentie van studenten's te ontwikkelen. *Tijdschrift voor Curriculum Indonesia*, 1(2).

Szilas, N. (1999, november). Interactief drama op de computer: voorbij het lineaire verhaal. In *AAAI Fall symposium on narrative intelligence* (Vol. 144, pp. 150-156).

Tassell, J., Stobaugh, R. R., & McDonald, M. (2013). Het gebruik van technologie door kandidaat-leraren wiskunde en natuurwetenschappen om het lesgeven en leren tijdens de studie te vergemakkelijken. *Onderwijsrenaissance*, 2(1), 17-28.

Tosa, N., & Nakatsu, R. (1999). Op emotieherkenning gebaseerd interactief theater-Romeo & Julia in Hades. In *Proc. EUROGRAPHICS* (Vol. 99, pp. 179-182).

W.I. O'Byrne, K. Houser, R. Stone, M. White (2018), Digital Storytelling in Early Childhood: Student Illustrations Shaping Social Interactions. College of Charleston, Verenigde Staten.

Yuksel P. (2011). Het gebruik van digitale storytelling in de voorschoolse educatie: Een fenomenologisch onderzoek naar de ervaringen van leerkrachten. Proefschrift.

Zajonc, R. B. (1980). Voelen en denken: Voorkeuren hebben geen gevolgtrekkingen nodig. *American psychologist*, 35(2), 151.

Zak PJ, Kurzban R, Matzner WT. (2004), "The Neurobiology of Trust," *Annals of the New York Academy of Sciences*. 2004;1032:224-227.

Zak, PJ. (2013), Hoe verhalen de hersenen veranderen. Greater Good Magazine. Greater Good Wetenschapscentrum.

Zak, PJ. (2014), *Why Your Brain Loves Good Storytelling*. Uitgeverij Harvard Business School.

Zak, PJ. (2015), Waarom inspirerende verhalen ons laten reageren: De neurowetenschap van verhalen. Cerebrum: het Dana Forum over hersenwetenschap. Dana Foundation.

Zarifsanaiey N., Mehrabi Z. , Kashefian S., Mustapha R. (2022) The effects of digital storytelling with group discussion on social and emotional intelligence among female elementary school students, *Cogent Psychology*, 9:1, DOI: 10.1080/23311908.2021.2004872.

Zeynep T., Seljuk S., Gulay A. (2022). Ervaringen met digitaal verhalen vertellen van basisschoolleerlingen op afstand. *Psycho-Educational Research Reviews* 11(1), 2022, 14-30.