

Digital Storytelling¹

Renée van der Linder en Hans Jansen

Inleiding

De training Digital Storytelling en opleiding tot trainer Digital Storytelling worden door het lectoraat 'Vernieuwende Opleidingsmethodiek en -didactiek' van de Faculteit Educatie van de Hogeschool Utrecht samen met de Faculteit Maatschappij en Recht van de Hogeschool Utrecht uitgewerkt tot een multimediale methode voor pedagogen, docenten, coaches, opleiders, leraren en social workers.

Wat is een digital story?

Een digital story (digitale vertelling) is een kort verhaal dat wordt verteld in digitale beelden, voorzien van (ingesproken) teksten, muziek, geluiden en effecten. Het verhaal wordt gemaakt met digitale video, audio en fotografie als een verhalend en een verbeeldend hulpmiddel in leerprocessen. Wij leven samen, wij beïnvloeden elkaar en reageren op elkaar, maar altijd en onder alle omstandigheden zijn wij alleen. Gewaarwordingen, gevoelens, inzichten, fantasieën zijn allemaal persoonlijk en, behalve door middel van symbolen en uit de tweede hand, bijvoorbeeld via het verhaal, niet meedeelbaar. De mens vertelt verhalen, narratieven, om het leerproces, nieuwe ervaringen en gebeurtenissen te kunnen verwerken en te kunnen opnemen in reeds bestaande verhalen. Narratieven geven ons een kans het versnipperde leven en leren weer tot een geheel maken. Narratieven hebben hun eigen betrouwbaarheid, mits je elkaar verstaat. Foto's en film kunnen bij de personen de gefotografeerde gebeurtenis zodanig laten beleven, dat zij de ervaringen, gevoelens en gedachten, die zij hadden tijdens deze opname opnieuw beleven (Wels, 2001). Zodoende ontstaat er een schat aan authentieke informatie over de betrokkene en de fotograaf. Met Digital Storytelling wordt een van de oudste vormen van mededelen teruggehaald: verhalen vertellen, verhalen met een plaatje. Noem het narratieven, digitale narratieven (Scheulderman, 2005). Digital Storytelling is een hulpmiddel dat gericht is op het ondersteunen van het complexe proces van observeren, interpreteren, concluderen, documenteren, rapporteren en betekenisgeving. Moderne multimedialiteit maakt gebruik van digitale coderingen die transformering van het ene medium naar het andere mogelijk maken. De digitale codering van een afbeelding, een foto, een filmfragment, een stuk tekst of een muziekfragment maakt onderlinge uitwisseling mogelijk.

Leren in een multimediale wereld

Digital Storytelling sluit aan op de multimediale wereld die voor studenten en leerlingen alledaagse kost is. Mediale competenties verwerven zij als vanzelf via hun gsm waar ze sms-jes, foto's, filmpjes mee maken en versturen. Kinderen en jongeren doen ervaringen op met virtualiteit in computergames. Naar een website surf je om informatie op te halen voor bijvoorbeeld een werkstuk of om te kijken naar een preview van een film. Met vrienden, virtuele vrienden en familie kun je chatten via Messenger. Een van de kenmerken van nieuwe uitwisselingsvormen is de toename van beelden bij informatieoverdracht. We leven in een tijd waarin visuele informatieoverdracht domineert. Reclamebeelden, film, video, televisie en computer zijn daarvan de belangrijkste iconen. In het mobiele telefoonverkeer worden steeds meer beelden als boodschap uitgewisseld. In plaats van te vertellen in woorden hoe de omgeving er uitziet, stuur je een digitale foto of video met je mobieltje. Computerteksten zijn voor een deel op te vatten als beeld. Beeld en tekst gaan steeds samen op zoek naar de efficiëntste vorm van informatieoverdracht. Alleen al de opmaakmogelijkheden van talrijke fonts en lettertypes dragen bij aan de visuele features. Tekstsymbolen en afkortingen of zelfs compleet nieuw gevonden woorden, die gebruikt worden als MSN-taal hebben vaak beeldelementen. De computer is niet alleen een handig

¹ Deze tekst wordt opgenomen in *Vertellend Leren* dat in 2006 bij uitgeverij Agiel verschijnt.

instrument voor leren, maar infiltreert op een dieper en fundamenteel niveau de manier waarop we de wereld opvatten. Motorische functies van bijvoorbeeld de menselijke hand kunnen worden nagebouwd en de bewegingen ervan kunnen over een enorme afstand worden bestuurd. Dit verandert de aard en de beleving van het wereldbeeld. Kinderen en jongeren worden, door hun ontvankelijkheid en omdat zij de eerste schakel naar de toekomst zijn, sterk beïnvloed door deze nieuwe cultuurdominantie. Zij gebruiken de computer niet alleen als hulpmiddel, maar hun wereldbeeld wordt in grote mate bepaald door digitale en multimediale mogelijkheden. Kinderen leren anders door de nieuwe media. Ze zijn voorbereid op het simultaan opnemen en verwerken van informatie op verschillende niveaus en op parallelle wijzen, de multi-tasking competentie van de jonge generatie. Kinderen en jongeren zijn snel in staat om meerdere taken tegelijk uit te voeren en daarbij gebruik te maken van meerdere lagen van cognitieve structuren (televisie kijken, huiswerk maken en MSN-en). Bij Digital Storytelling gaat het erom de mediale competenties van studenten en leerlingen op het niveau te brengen, waarop ze ingezet kunnen worden als middel in de verhalende didactiek en methodiek. Een belevenis of een bepaalde kijk op een leervraag, die wellicht aanvankelijk nog vaag en diffuus is, krijgt betekenis wanneer er een uiterlijke vorm aan gegeven wordt, zoals in een digital story. De multimedia wordt gebruikt om etalages te scheppen van persoonlijke ervaringen en belevingen. Daardoor ontstaan vensters die op steeds andere wijze een uniek uitzicht en betekenisverlenend inzicht bieden op individuele leerprocessen en ervaringen. Beelden nodigen de kijker uit tot het samenstellen van een digitaal verhaal en daar commentaar op te leveren. Dat commentaar wordt weer als een digital story opgevat. De verbinding van digitale beelden en dialogen of discussies over die beelden betekent een verrijking in betekenisgeving en voor leren.

Digital Storytelling binnen Levend Leren

Het lectoraat 'Vernieuwende Opleidingsmethodiek en -didactiek' van de Faculteit Educatie van de Hogeschool Utrecht werkt samen met partners in de praktijk het concept 'Levend Leren' uit. Binnen dit concept wordt een pedagogisch c.q. agogisch antwoord gezocht op de huidige problematiek in de samenleving. Daar waar scholen en zorginstellingen vaak naar binnen gericht zijn, staat Levend Leren midden in dagelijkse werkelijkheid. Levend Leren wordt geïnspireerd door postmoderne ontwikkelingen binnen de urbane pedagogiek (Day, Van Veen & Walraven, 1997) en de ecologische pedagogiek (Eldering, 2002; Hawken, 1994). De kritische uitwerking van het postmodern perspectief, zoals we dat bijvoorbeeld zien bij Kincheloe (2003), Giroux (1997) en McLaren (2003), met de verwijzing naar een hoopvol perspectief van Freire (1996; 2000), geven Levend Leren zijn basis voor inspirerende acties binnen het werkveld. De leden van het lectoraat willen samen met leraren (pedagogen en agogen) en lerenden een 'community of learners' vormen, waarbij zowel de insiders (de leraren en lerenden) als de outsiders (wetenschappers, adviseurs, management e.d.) recht van spreken hebben (ibid)². Ze hebben elkaar nodig voor de ontwikkeling van opleidingen en onderwijs³. En geen van beiden kan een uitsluitende aanspraak maken op de legitimiteit van de productie van kennis. Levend Leren betreft leren en leven midden in het leven (en niet afgesloten in een pedagogische kazerne) voor het leven, waarvan ook het werk een onderdeel uitmaakt ('... *the children who are before [the teachers] are the same children they see in the street ... the way children learn is essentially no different from the way they learn at home or in the street ...*' - Van Manen, 2002, 7). We spreken daarbij ook over het ontwikkelen van *leef- en werkkwaliteiten* in plaats van competenties (zie: Jansen, 2005b, 35-46; Jansen & De Haan, 2005, 26-28). De volgende 'componenten' vragen vanuit het concept Levend Leren om een kritisch onderzoek en een kritische uitwerking: permanent leren, in

² Insiders (bijvoorbeeld leraren) zijn in deze met name gericht op de verbetering van de (dagelijkse school-)situatie, terwijl outsiders vooral gericht zijn op de oplevering van een product (bijvoorbeeld een onderzoeksverslag), dat bijvoorbeeld in de ogen van (buitenlandse) collega's de moeite waard is.

³ Maar ook zijn 'collaborative arrangements' van belang '... *that brings together academics and teachers or other cultural groups ...*' voor '... *some sort of epistemological discussion, during which issues of knowledge status are discussed.*' (Gitlin & Peck, 2005, 55).

dialogo - samen - leren, verhalend leren, de leraar en lerende als kritisch educatief connaisseur, leren in (voortdurende) beweging, leren en leerresultaten van hoge kwaliteit, leren vanuit een kritisch postmodern perspectief (paradigma III⁴), het ecologisch en holistisch panorama van en voor leren⁵, het ontwikkelen van levende en lerende organisaties (en een uitdagende leergemeenschap van en voor lerenden en leraren), de plaats van inspiratie, passie, leer-kracht en leerplezier binnen Levend Leren *en* zin in en zinvolheid van leren (Stevens, 2002).

Uitwerking

Binnen Levend Leren is op dit moment al een aantal 'elementen' uit de verzameling 'componenten' kritisch uitgewerkt voor 'gebruik' in de opleidingspraktijk (zie: Jansen, 2005a). Met name de volgende 'elementen' zijn met partners uit de opleidingspraktijk binnen verschillende opleidingen geïmplementeerd: (1) de betekenis van leef- en werkkwaliteiten voor leraren en lerenden als een postmodern alternatief voor competenties, (2) Digital Storytelling, (3) een leerlandschap als een postmodern alternatief voor een curriculum, (4) de bewustwording en verbetering van pedagogische c.q. agogische sensitiviteit, (5) de fundamentele van pedasofie (een 'taal' voor pedagogen), (6) assessment binnen Levend Leren, (7) een elektronische werkplaats als een postmodern alternatief voor een elektronisch portfolio, (8) een persoonlijke leeragenda ter ondersteuning van het uitwerken van een persoonlijk leerarrangement, (9) een leef- en leercultuur voor een leef- en leergemeenschap van leraren en lerenden, (10) een uitdagende leeromgeving binnen een authentieke leef- en werkomgeving, (11) het werken met leerteams *en* (12) de Opleiding voor Opleiders. Ter ondersteuning van leraren van opleidingen en leraren van opleidingen (universiteiten, hogescholen en bedrijfsopleidingen) en leraren van onderwijsinstututen heeft het lectoraat 'Vernieuwende Opleidingsmethodiek en -didactiek' een breed opleidingsaanbod samengesteld⁶. De training Digital Storytelling valt onder dit aanbod.

Digital Storytelling: leren vanuit de praktijk

De betekenis van Digital Storytelling, zoals deze binnen Levend Leren opgepakt wordt, past binnen de veranderingsgeschiedenis van de Faculteit Educatie van de Hogeschool Utrecht. Digital Storytelling combineert de uitgangspunten van de Hogeschool Utrecht die gelden voor de vernieuwende opleidingen binnen de Faculteit Educatie, te weten:

- Binnen de opleiding staat de student centraal: hij is zelf verantwoordelijk voor het leerproces (hij maakt keuzes binnen het Leerlandschap⁷).
- De opleiding is gericht op het verwerven en uitwerken van leef- en werkkwaliteiten: vaardigheden, kennis c.q. informatie, attitude, professionele performance en reflectie op de professionele performance worden in samenhang gepresenteerd (binnen het Leerlandschap zijn de doelleef- en werkkwaliteiten van de opleiding opgenomen).
- De opleiding heeft een sterke relatie met de beroepspraktijk (het Leerlandschap wordt samen met de beroepspraktijk ontwikkeld en de *methodiek* van Digital Storytelling wordt binnen de beroepspraktijk opgebouwd, gebruikt en geëvalueerd).
- Binnen de opleiding wordt samengewerkt aan realistische opdrachten (in samenwerking tussen coaches van de Faculteit Educatie, de Faculteit Maatschappij en Recht en medewerkers uit de onderwijs- en de zorgwereld wordt de *methodiek* en de inhoud van Digital Storytelling ontwikkeld).
- Binnen de opleiding is informatie- en communicatietechnologie (ICT) een essentieel onderdeel in de ondersteuning van het leerproces (ICT is een ondersteunende tool

⁴ Zie: Jansen (2005c, 231-239).

⁵ Zie kanttekening aan het begin van deze paragraaf.

⁶ Neem voor informatie over dit opleidings- en trainingsaanbod contact op met het secretariaat van het lectoraat: Marjo Jansen (020 - 44 10 521 en marjojansen@euronet.nl).

⁷ Zie: Jansen (2005c, 220-247).

zowel voor de samenstelling van de Leerlandschappen als voor het werken met de *methodiek* van Digital Storytelling).

Informatie- en communicatietechnologie wordt met name gebruikt voor (Lambert, 2003):

- De ontwikkeling van een elektronisch Leerlandschap.
- Het 'schrijven' van een script voor digital stories (*scripting*) en het werken met een elektronisch *storyboard*.
- Het gebruik van digitale foto- en film- c.q. videocamera's.
- Het (leren) werken met de technieken: (1) het opbouwen van een verhaal (*story structure*), (2) digitaal ontwerpen (*design in digital*)⁸ en (3) het opmaken van een digital story (*editing*).
- Het (leren) werken met de technieken: (1) digitaal interviewen (*digital interviewing*) en (2) digitaal dialogiseren (*digital dialogue*).
- Het (leren) werken met de techniek: het knippen in en mixen van geluidssporen en het op maat maken van deze geluidssporen passend bij de (stilstaande of bewegende) beelden (*soundtracking*).
- Het samenstellen van digitale presentaties: Wat is het verhaal van de student? Welke betekenis wil de student duidelijk maken en overbrengen? *en* Wat heeft de student gedaan en geleerd?⁹

Het gebruik van Digital Storytelling binnen Levend Leren

Levend Leren betreft een concept dat kritisch en esthetisch aankijkt tegen leren en opleiden zowel binnen de opleidingsomgeving (on campus), als op de werkplaats (on de job) en in het dagelijkse leven (of the job). Studenten werken daar met levende leerinhouden in authentieke leercontexten. Deze leef- en werkwijze maakt Digital Storytelling zeer geschikt als tool voor de ontwikkelingen binnen Levend Leren. Bij het gebruik van beelden - Image-based Research (Prosser, 1998), film (Loizos, 2000; Rose, 2000), geluid (Bauer, 2000) e.d. binnen kritisch onderzoek (Kincheloe, 2003; Steinberg & Kincheloe, 1998), het uitvoeren van een semiotische analyse (Penn, 2000), het verrichten van visueel antropologisch onderzoek (Banks, 1998; Harper, 1998; Henley, 1998; Becker, 1998; Collier & Collier, 1986), kritisch etnografisch onderzoek en narratief onderzoek (Jovchelovitch & Bauer, 2000; Flick, 2000) kan Digital Storytelling een belangrijke rol spelen, waarbij een student kan kiezen voor de aanpak van het verhaal naar de beelden (dat wil zeggen: eerst bekijken 'Wat wil ik vertellen?', een storyboard samenstellen en dan beelden - foto's, video, tekeningen e.d. - maken of zoeken) of de aanpak van de beelden naar het verhaal (dat wil zeggen: de student heeft een aantal beelden - vaak thematisch verzameld - en bekijkt welk verhaal daarin zit). De student kan een domein van het leerlandschap afronden met een digital story, maar ook in de communicatie met zijn leerteam, de reflectie op ervaringen, belangrijke gebeurtenissen in zijn werk- of stageplaats, de presentatie van zijn leerervaringen e.d. kunnen digital stories ingezet worden. Digital Storytelling kan vanuit Levend Leren, naast bovenstaande mogelijkheden gebruikt worden om binnen opleidingen een innovatieve cultuur te creëren en zo de noodzakelijke omslag van Teacher-Directed Learning naar Self-Directed Learning (voor minimaal zo'n 80 %) - eventueel in stappen - te maken. Digital Storytelling speelt daarbij in op de zogenaamde 'rol innovatie' van de opleiders en minder op 'inhoud innovatie'.

⁸ Denk bij deze technieken aan: (1) vormgeving (*framing*), (2) belichting (*lighting*), (3) samenstelling van een videoverhaal (*compositing in video*), (4) stilstaande beelden van een video-opname (*still images*), (5) panorama tonen en beeld dichterbij halen of verder weg 'zetten' (*panning and zooming*), (6) overgang en mixen c.q. ineen laten vloeien van beelden (*transitions and the blending of imagery*), (7) het monteren van films (*film and montage*) en (8) het zoeken naar bijpassende (achtergrond-)geluiden (bijvoorbeeld een gesproken tekst - *voiceover*) en/of muziek (*audio design*).

⁹ De student kan hierbij gebruik maken van: (1) zijn digitale 'geletterdheid' (*digital literacy*), (2) media die (het houden van) gesprekken ondersteunen (*conversational media*) en (3) mogelijkheden voor improvisatie (*improvisational identities*).

Ditigitaal Storytelling kan met zijn ICT-middel zowel dienen voor *'informating down'* (de kernprocessen van opleiden voor de opleiders helder maken) in plaats voor *'informating up'* (de kernprocessen van opleiden voor het management helder maken) en voor de *transformatie* van de opleidingsorganisatie. Binnen Levend Leren wordt de training Digital Storytelling ingezet voor opleiders (en opleiders van opleiders), studenten (van bachelor- en masteropleidingen), deelnemers van opleidingen in het bedrijfsleven, deelnemers van cursussen en voor leerlingen vanaf de jongste groep in het basisonderwijs tot en met de laatste groepen van het voortgezet onderwijs.

De training Digital Storytelling

Luisteren en vertellen horen bij leren en studeren en zijn bij uitstek de leef- en werkkwaliteiten voor pedagogische en agogische beroepen. Goede luisteraars leren meer en goede vertellers overtuigen beter. Goed luisteren en goed vertellen zijn professionele gedragsvormen die geoefend kunnen worden en waarin een beroepskracht steeds beter kan worden. Digital Storytelling kan gebruikt worden om leervaardigheden als concentreren, begrijpen, onthouden en transformeren van informatie te trainen. Vaardigheden als verbeelden, uitleggen, betekenis geven, presenteren en demonstreren spelen een rol bij Digital Storytelling. Bovendien worden aan Digital Storytelling nogal wat kunstzinnige vaardigheden gekoppeld in de processen van vormgeven van beeld, muziek, enz. De maker ontwikkelt zijn esthetisch gevoel en leert daarop reflecteren op eenvoudige en toegepaste manieren door subjectieve waardeoordelen te verbinden aan objectieve fenomenen. Luisteren en kijken naar het digitale verhaal van de ander maakt het verhaal in jezelf los. Dat gaat bijna vanzelf en wie kan de verleiding weerstaan om na het horen en zien van de belevenis van de ander ook je eigen verhaal op tafel te leggen? Sterker: al luisterend en kijkend vergelijk je beelden, geluiden, ervaringen met eigen associaties. Deze actieve participatie bij vertellen is een weg naar wat wel *terzijde leren* genoemd wordt, ongemerkt leren. Het is een middel tot informeel leren. Je leert gaandeweg van andere digitale verhalen en maakt wat geleerd wordt concreet in de dialogen over de inhoud en betekenis. De lerende komt zelf aan het woord en kiest zijn eigen middelen, vormgeving en argumenten. De een zal zich beter in woorden uitdrukken, de ander wellicht in beelden of muziek. De maker kan eigen accenten leggen in zijn keuze uit de meervoudige communicatiemiddelen die voorhanden zijn. Op metaniveau leren (toekomstige) beroepskrachten om digitale verhalen van individuen en groepen te analyseren. Het gaat om het zoeken naar betekenissen, naar contextgegevens, naar waardeoordelen en naar wat personen of groepen uit hun eigen verhalen willen leren van het verleden en voor de toekomst. Het analyseren van een narratief legt de menselijke ervaring bloot. Dat is een ontdekkingsreis die door de verteller, de maker van de digitale vertelling zelf wordt gemaakt. De ondersteuning door een pedagogische c.q. agogische beroepskracht kan daarbij erg stimuleren en kan zelfs onontbeerlijk zijn. Veel mensen hebben moeite om de eigen belevingen van een afstand te bekijken en te analyseren. Pedagogische c.q. agogische beroepskrachten kunnen helpen het proces van analyseren en betekenis geven effectief en diepgaand te ondergaan. Iets dóen met een digitaal verhaal kan vele mogelijkheden tot leren, ontwikkelen en veranderen met zich meebrengen. Eenmaal gegrepen door de creatieve mogelijkheden is de inhoud van een digitale vertelling startpunt van verdere studie of onderzoek. Juist de schakelingen en associatiemogelijkheden die vanuit de kern van een verhaal gemaakt worden, openen deuren naar nieuwe avonturen, naar nieuwe vragen en onderzoekingen. Je kunt een gegeven verhaal bewerken door er *andere personages* aan toe te voegen. Dat geeft het verhaal een compleet andere wending. Het hele verhaal kan geplaatst worden in een *andere context*. Wat levert dat op en wat doet dat met het verhaal? Welke nieuwe vragen of antwoorden zie je dan verschijnen? Wat verandert er precies? Het *in eigen woorden* laten navertellen van een iemands verhaal, bijvoorbeeld in onderwijssituaties, kan accentverschillen of zelfs andere perspectieven opleveren van dezelfde situatie of gebeurtenis, waardoor de betekenis kan gaan verschuiven. Door de *herkenning van het eigen verhaal* in de verhalen van anderen, wordt een essentiële stap gezet om te komen van een gesloten eigen ervaring naar uitwisseling en verwerking met anderen.

Het verhaal gaat ...

Het verhaal gaat ... Er doet een gerucht de ronde ... Het nieuws verspreidt zich als een lopend vuurtje ... Het zijn openingszinnen die ons de oren doen spitsen. We willen meer weten, het naadje van de kous, als het kan. Verhalen gaan over levens, over ervaringen en belevenissen. Ze geven ons gelegenheid tot persoonlijke reflecties en verbindingen om van te leren en onze eigen positie en identiteit (opnieuw) te bepalen of te (be-)vestigen. Goed luisteren naar verhalen die rondgaan in een klaslokaal, naar verhalen die leven in een groep, in een buurt. De professional met een luisterend oor voor persoonlijke verhalen zal uitblinken in zijn werk. Verhalen spelen zich af in een interactionele omgeving van verteller en luisteraar, die samen een referentiekader delen (Jansen, 2005a). Mercer (2000) noemt het een *'shared frame of reference'*. Een gemeenschappelijk kader waarbinnen zowel de maker van een digital story als de luisteraar en kijker de eigen horizon kan projecteren. In situaties van leren of verandering, de beroepspraktijk van het pedagogische c.q. agogische domein, ligt het startpunt bij de persoonlijke horizon van de leerling, de student of de cliënt. Een leerdoel of veranderingswens moet per definitie passen binnen het individuele blikveld. Voor de pedagogische c.q. agogische professional betekent dit dat hij bij het verkennen van persoonlijke leervragen of veranderingswensen kennis zal maken met het blikveld, de horizon van de ander. Dat heeft een confrontatie met het eigen gezichtsveld tot gevolg. Bij Digital Storytelling speelt zich een proces van vergelijking of zelfs versmelting af van de horizon van de maker met die van de luisteraar en kijker. In de dialoog over inhoud en betekenis van het verhaal, vergelijken de maker en het publiek de verschillen en overeenkomsten. Een open gesprek zonder de vertroebeling door machtsverhoudingen is de beste bodem voor een juist begrip van het verhaal en in het belang van de lerende of de cliënt. Samen denken (Jansen, 2005a) is de basis voor het transformeren van gegevens uit de digital story naar nieuw begrip of inzicht. Het verhaal creëert aldus een context voor samen werken en samen leren. Een beroepskracht in de pedagogische of agogische domeinen zal het tot zijn competenties willen rekenen verhalen te kunnen losmaken in de groepen of van de individuen waarmee hij werkt. Niet zoals de onderzoeker, die te werk gaat met een strenge en onverbiddelijke ondervraging en met die daarbij behorende achterdocht en slimheid om iemand de waarheid te ontfutselen, maar als een vertrouweling die onvoorwaardelijk open staat voor wat de ander te vertellen heeft. Hij zal proberen te begrijpen maar is niet uit op de echte en enige waarheid. Deze professionele openheid start met *presentie*, aanwezigheid zonder eisen vooraf (Baart, 2001). Zo ontstaat een grote gevoeligheid voor indrukken en informatie als professionele grondhouding. Present of aanwezig zijn voor de ander, de groep, is voor veel beroepskrachten bijna een vanzelfsprekendheid. Presentie houdt in onvoorwaardelijk open staan voor de logica van de ander of van de groep. Het is ook de professionele afstand tot het eigen oordeel en de eigen criteria. De bedoeling is een vruchtbare bodem te scheppen waarin de logica van de leerling, de student, de cliënt en de groep *en* de logica van de beroepskracht kunnen mengen (Baart, 2005). Presentie is een goede basis voor het maken van *rapport*. Rapport maken met de ander, maar ook met de groep, is zoiets als *fine tuning*, afstemmen tot in detail. Daarmee wordt bedoeld dat de professional zijn eigen communicatie zo goed mogelijk overeen laat stemmen met die van de ander, in woordgebruik of idioom, in lichaamstaal en houding, in tempo en timing, in dynamiek. Afstemming is een vorm van elkaar vinden, van harmonie en overeenstemming zoeken. Deze harmonie is nodig voor een veilige sfeer en voor het vertrouwen om het verhaal met anderen te delen. *Support en sponsoring* zijn klimaateigenschappen in de pedagogische en agogische relatie die onontbeerlijk zijn voor leren, ontwikkelen en veranderen. Support is steun, ondersteuning bieden. Support is een bekend begrip in social work, dat aansluit bij een herwaardering van de cliënt als mens en niet alleen als iemand met een handicap of een probleem. Om support te kunnen bieden moet de beroepskracht de ander kennen om te weten waar en wanneer steun nodig is, maar support werkt alleen als die ander voldoende vertrouwen heeft en de steun accepteert. Sponsorschap is een beroepshouding die waardering uitdrukt voor de mogelijkheden en bijzonderheden die iemand bezit, zelfs als die persoon zich daar zelf nog niet zo bewust van

is. Het idee van sponsorschap leeft in de wereld van de psychotherapie als stimulering van de ander: *'ik zie je'*, *'je bent waardevol'* en *'je verdient het'* (Hollander, 2005). Sponsorschap is een vorm van 'positieve naamsbekendheid', waar je beiden beter van wordt. De werker wordt er een betere professional van en de leerling of cliënt bloeit er door op. Support en sponsorschap plaatsen het gemaakte rapport in een functioneel kader. Omgekeerd zijn rapportvaardigheden gedragsuitingen van sponsorschap en van support. Support en sponsorschap zijn middelen om conceptueel in de nabijheid van de ander te komen en te blijven, ook in de ogen van de omgeving. Daartoe zal de beroepskracht actief op zoek gaan naar aspecten in de ander die hij oprecht kan bewonderen, waar hij complimenten voor kan uitdelen. Sponsorschap werkt als magie: het laat de pedagogische en agogische relatie groeien en bloeien. Presentie, rapport, support en sponsorschap zijn kenmerken van een optimale grondhouding voor de pedagogische en agogische relatie. Van hieruit kunnen digital stories die voor leren en groei belangrijk zijn worden onderzocht. Een belangrijke tussenfase op weg naar betekenisvolle digital stories is het optimaliseren van verbeelding en bewustwording. In gesprekken kunnen herinneringen worden geactiveerd en kan het associatievermogen worden geactiveerd. Expressieve elementen als symbolen, metaforen, beelden, taal en muziek kunnen hierbij ondersteunen en helpen om tot de kern te komen, bovendien werken deze als voorbereiding op het maken van een verhaal.

Patronen reconstrueren

Digitale verhalen zijn onderzoeksmateriaal in studie en beroep. Voor de exploratie zal de beroepskracht op zoek gaan naar de betekenis van herkenbare patronen. Terugkerende gegevens, gevoelens, gedachten en belemmeringen zijn aanknopingspunten voor exploratie. Ze kunnen geanalyseerd worden op betekenis en waarde voor de maker en van daaruit kunnen alternatieven en opties gevonden worden. Patronen kunnen worden gereconstrueerd in verhalen en worden door de koppeling aan beeld, geluid en plaats (vormgeving) gemakkelijk onthouden. Patroonherkenning met Digital Storytelling kan in opleiding en beroep gebruikt worden bij reflectie op gedrag, voor leren en voor betekenisgevende dialogen. Patronen kunnen geanalyseerd worden door na te denken over het functionele niveau waarop ze spelen. Het functionele of logische niveau waarop een terugkerend en betekenisvol gegeven speelt in een verhaal biedt het decor voor het stellen van de juiste vragen. Het is interessant te ontdekken hoe mensen hun sociale omgeving en belevingswereld definiëren, door het leren begrijpen van patronen in taal en in beelden. De beroepskracht kan daarin een onmisbare rol spelen, niet als raadgever of als alwetende deskundige, die erg zijn best doet om de juiste vragen te stellen, maar als geduldige en aandachtvolle begeleider van de zoektocht naar antwoorden. De kwaliteit van de pedagogische en agogische beroepsuitoefening is gelegen in de vraag of de professional weet wat er in de leerling, de student of de cliënt omgaat. Dit is afhankelijk van de vaardigheden om snel en effectief aan 'fine tuning' te doen in de relatie tussen beroepskracht en leerling of cliënt. Voorwaarde is dat de dialoog open en gelijkwaardig verloopt¹⁰. De uitdaging is om door de reconstructie van verhalen de individuele werkelijkheidsbeleving te beïnvloeden en veranderingsopties te ontdekken. Hierbij kunnen theoretische noties uit de sociale psychologie en het sociale constructivisme goed ondersteunend zijn. Theorieën over sociale constructie hebben sinds het begin van de jaren 90 de praktijk van het onderwijs en van het sociale werk sterk beïnvloed in het denken over oplossingsgerichte en narratieve methodiek (o.a. in hulpverlening en therapie). Een aantal aspecten van een narratieve methodiek met behulp van Digital Storytelling wordt hieronder uitgewerkt.

- Digital stories zijn een uiterlijke vorm van de persoonlijke en sociale constructies van de werkelijkheid en als zodanig biedt een verhaal een context, als een raam dat uitzicht biedt op heden, verleden en toekomst. Persoonlijke constructies bevatten individuele perspectieven. Het is evident dat digital stories niet de werkelijkheid zijn, maar interpretaties daarvan. Een aandachtspunt bij Digital Storytelling is altijd om heel

¹⁰ vergelijk met Paradigma III van Levend Leren (Jansen, 2005c).

goed het onderscheid te bewaren tussen de subjectieve werkelijkheidsconstructie en de feiten of objectieve realiteit. Verhalen kunnen de werkelijkheid danig verhullen en alleen een open uitwisseling van feiten en belevingen kan ruimte laten voor afwegingen tussen het objectieve en het subjectieve.

- Digital stories maken en delen zijn geschikte vormen om *communicatieve vaardigheden* te oefenen. Ook bieden verhalen en de manier waarop er mee omgegaan wordt in Digital Storytelling de beroepskracht mogelijkheden om de communicatieve vaardigheden van leerlingen of cliënten te analyseren. Digital stories kunnen helpen communicatieproblemen onder woorden te brengen en te verduidelijken.
- Het gezamenlijk bouwen aan een *sociale identiteit* van groepen mensen met een gemeenschappelijke opdracht en historie. Gemeenschappelijk gedeelde verhalen met een betekenis voor de culturele of sociale identiteit van groepen mensen kunnen in Digital Storytelling worden verbeeld en verspreid. Via de narratieve invalshoek leren beroepskrachten de sociale identiteit van mensen en groepen kennen en beïnvloeden in het licht van ontwikkeling en verandering.
- Rolopvattingen en rolconflicten, rolgedrag en rolmodellen. Mensen bekleden, bewust en onbewust, rollen en nemen posities in, die met deze rollen zijn verbonden. Sociaal-maatschappelijke flexibiliteit is afhankelijk van hoe iemand zijn rol definieert en beheerst. Daarbij hoort ook het onderkennen en beheren van het metaperspectief van hoe anderen aankijken tegen iemands rol. Met behulp van Digital Storytelling is iemand meester over de informatie over zichzelf en zijn rol naar anderen. Het lerende element daarin is dat iemand door digitale verhalen te maken kan werken aan een ideaalbeeld van zijn rolgedrag door te zoeken naar gemeenschappelijke normen die met die rol samenhangen. Rolconflicten en dilemma's kunnen naar voren gebracht worden in digital stories. Rolconflicten kunnen intern ontstaan, bijvoorbeeld wanneer iemand zowel een goede moeder wil zijn als carrière wil maken. Tussen beide rollen kunnen ernstige conflicten optreden. In digitale vertellingen kunnen verwachtingen, die aan rollen worden toegekend, worden vergeleken met hoe een rol in de dagelijkse beleving wordt gespeeld. Digital Storytelling is een veilige plaats zijn om kritiek uit te oefenen en gewenste veranderingen of ontwikkelingen te schetsen, zonder dat die de persoon die de rol speelt zich aangevallen hoeft te voelen. De kritiek gaat immers over de rol en het rolgedrag in de vertelling en niet over de persoon. Digital stories over of van rolmodellen en voorbeeldfiguren kunnen gebruikt worden om ideaalbeelden te schetsen als indicatie van gewenst gedrag en als richtsnoer voor normen en waarden. Dat kan vooral van belang zijn voor het zelfbeeld van groepen in de samenleving die gebukt gaan onder stereotypering en vooroordelen.
- Digital stories kunnen *uitzonderingen* en *bijzondere uitwegen* laten zien in hoe ánderen de dagelijkse werkelijkheid en beslommeringen te lijf gaan. Geconfronteerd worden met hoe anderen overeenkomstige belevenissen en gebeurtenissen ervaren en benaderen kan leiden tot het ontdekken van alternatieven voor eigen gedrag en beleving van dezelfde soort ervaringen.

Professionele functies

Bij leer- en veranderingssituaties ligt het accent op succesvolle manieren van overdracht en uitwisseling van informatie en kennis. Veel moderne technieken maken het mogelijk veelzijdige en gevarieerde vormen van overdracht en uitwisseling te gebruiken. Het gaat in professionele situaties niet om méér technieken en variatie op zich, maar om het kiezen van het juiste middel voor elke context. De gekozen techniek van overdracht en uitwisseling moet goed passen bij de deelnemers aan het leer- en veranderingsproces. Digitaal vertellen is één van de manieren. Bij Digital Storytelling gaan kijken en luisteren samen en dat is in veel situaties een goede combinatie. *Kijken, luisteren* en *praten* gaan samen en met het zelf maken van een digitale vertelling komt *doen* er nog bij. In veel leer- en veranderingscontexten is Digital Storytelling een geschikt hulpmiddel voor instructie, verwerking, onderzoek en analyse. Het is in opleiding en beroep aantrekkelijk om te

beginnen met een beeldverhaal om de aandacht te trekken voor een nieuwe leertaak of om een kernopdracht duidelijk te maken. Digitale vertellingen kunnen goed dienen als verkenning van voorervaring, inzichten, veronderstellingen en vragen. Maar er zijn meer mogelijkheden om met Digital Storytelling professionele pedagogische en agogische functies te vervullen. We zullen hier vier functies bespreken:

- *Dialogiseren*: in gesprek komen. Samen denken en samen stapjes vooruit zetten om situaties en beleving te verkennen en wenselijke veranderingen of ontwikkelingen te definiëren en te bereiken. Een digitaal verhaal is op zich al een dialoog tussen maker en innerlijke wereld. De demonstratie of presentatie opent de dialoogruimte waarin de verteller samen met de kijker/luisteraar nieuwe en persoonlijke betekenissen kan ontdekken. Leerprocessen zijn voor een groot deel gebouwd op dialogen.
- *Diagnosticeren*: vaststellen wat er aan de hand is. Diagnosticeren is onderzoeken, analyseren en interpreteren. Dat is onderdeel van hulpverlening, maar net zo goed van onderwijssituaties, waar leerprocessen en leerresultaten worden onderzocht. Ook daar vloeien immers diagnoses uit voort. Wanneer meerdere personen van dezelfde leersituatie verschillende digitale vertellingen maken, dan is er sprake van meezijdig diagnosticeren. Meer interpretaties van een situatie (meerdere verhalen) geven meer informatie en dat kan uiteindelijk helpen om een zuiver beeld op te bouwen. Digital Storytelling is feitelijk zelf een diagnostisch instrument, omdat kijken, onderzoeken, analyseren en interpreteren zo belangrijk zijn in het proces. De maker is op zoek, legt vast, analyseert en interpreteert om te begrijpen. Begrijpen is vaak méér nodig dan verklaren. Waardeoordelen en verklaringen zijn van secundair belang. Het is interessanter om eerst verschillende mogelijke opties te onderzoeken om een meervoudig begrip van de vertelling op te bouwen. Voor onderwijs zowel als voor sociaal werk is het belangrijk de verteller allereerst te helpen zijn eigen betekenis en verklaring te geven voor de aangedragen vertelling en deze daarna pas te spiegelen aan de interpretaties van anderen.
- *Interveniëren*: in actie komen, ingrijpen, bemiddelen. Digital Storytelling is een veilig speelveld om beroepsmatige interventies te schetsen en in beeld te brengen met mogelijke reacties en consequenties, zonder dat ze direct al ingrijpen in het leven van de betrokkene(n). Eerst samen verhalen bedenken bij verschillende interventieopties en daar dan samen een keuze uit maken. In een digitale vertelling blijft de werkelijkheid nog even op afstand. We kunnen eerst fantasieën, angsten, bedenkingen en mogelijke gevolgen in kaart brengen, ten einde daar in de werkelijke praktijk effectief mee om te kunnen gaan. Interveniëren is zich bemoeien met anderen en vergt vanuit een ethisch oogpunt de nodige professionele tact en discretie. Digital Storytelling kan daarbij helpen.
- *Ondersteunen*. Digital Storytelling kan goede ondersteuning bieden aan leer- en veranderingsprocessen. Verhalen bevorderen de dialoog, de visievorming, manieren van kijken en het gebruik van verschillende perspectieven. De opbrengsten van deze vorm van ondersteunen liggen op het vlak van het esthetische eindproduct, het maakproces en het proces van dialogiseren en argumenteren.

Narratieve gespreksstrategieën (Oostrik, 1991) zijn methodische noties in sociale en educatieve beroepen waarin de beroepskracht zijn conversatie- en vertelcompetenties op een doelgericht wijze inzet. Oostrik staat op het standpunt dat in een verteld verhaal een machtsfactor speelt die samenhangt met de geloofwaardigheid. Het gaat om de vraag of een verhaal er in slaagt een 'heersend' verhaal te worden en in zijn vanzelfsprekendheid en overtuigingskracht andere verhalen uitsluit. Een dergelijk verhaal kan de kijker/luisteraar gijzelen. De opdracht van de professional is dan om het gesloten verhaal open te breken en interpretaties in te brengen die andere versies of perspectieven toelaten. Uiteindelijk is het doel om handelingsalternatieven mogelijk te maken en het besef te stimuleren dat zelfs onder dezelfde omstandigheden andere uitkomsten mogelijk zijn, laat staan onder iets gewijzigde bijzonderheden. De kunst is om daarin samen het verhaal te blijven construeren,

terwijl het oorspronkelijke verhaal in tact blijft. Het is geen kwestie van gelijk of ongelijk hebben, van waarheid of onwaarheid. Een verhaal is een gegeven, zoals het verteld is en waarvan men kan blijven genieten, ondanks het feit dat er meerdere interpretaties aan gegeven kunnen worden. De narratieve gespreksstrategie zoekt de gelijkwaardigheid tussen partners en een symmetrische relatie. De dialoog in Digital Storytelling is een coproductie tussen verteller en kijker/luisteraar, ook als de laatste de beroepskracht is. Deze benadering staat lijnrecht tegenover de zogenaamde technologische opvattingen, waarin de professional als de expert gezien wordt en verantwoordelijk gehouden wordt voor van tevoren vastgestelde 'targets', eindresultaten. Bij Digital Storytelling is het belangrijkste middel het gesprek en het proces, meer in faciliterende en voorwaarde scheppende zin dan in productieve en resultaatgerichte betekenis. Van Nijnatten (2004, 2005) spreekt van een transactioneel (dialogisch) proces met een gelijkwaardige interactie met een niet van tevoren te bepalen ontwikkeling en resultaat. De beroepskracht zal vertrouwen moeten opbrengen om met de onzekerheid van dergelijke processen om te gaan. Hij zal zich bij Digital Storytelling volledig open moeten stellen voor de inbreng van de ander om tot een optimale beroepsprestatie te komen. Dat vrijwaart de professional echter niet van een actieve sturing waar dat nodig is om het verhaal van de ander tot zijn recht te doen komen. Soms helpen ondersteunde vragen of kritische opmerkingen een ander, om het verhaal nog beter te vertellen of om andere opties te gaan zien, om vanzelfsprekendheden te ontmaskeren. Allerlei schijnbaar terzijde gemaakte opmerkingen en suggesties kunnen van bepalende invloed zijn om de ander volledig aan het woord te laten en tegelijk kritisch te laten reflecteren op het eigen verhaal. In die zin is er sprake van een verhalend gesprek: een dialoog met een narratief karakter.

Flexibel, maar doelgericht

In een creatieve benadering van leren en ontwikkelen is het proces naar en de reflectie op een eindresultaat essentieel. Van het zoeken naar en bepalen van de weg naar een eindbestemming kan veel geleerd worden. Dat betekent dat gaandeweg en met een flexibele instelling steeds duidelijker wordt wat de bestemming is en dat onderweg de richtinggevende criteria worden ontdekt en geformuleerd. Uitkomst en eindproduct zijn vaak moeilijk van tevoren vast te stellen en de ontwikkeling van kwaliteitscriteria is onderdeel van het creatieve proces. In de loop van het proces moet het steeds duidelijker worden naar welk kwaliteitsniveau wordt toegewerkt. Het gaat daarbij om een doelgericht zoeken en voorzichtig aftasten van mogelijkheden en uitdagingen die zich al werkend en nadenkend voordoen.

Creativiteit kan enigszins chaotisch verlopen en vraagt tijdens het proces van ontdekken en uitproberen vaak een grote dosis 'flex'. Artistieke prestaties kunnen niet zonder flexibiliteit, maar ook niet zonder de intrinsieke motivatie van uitdagingen en prikkels die zich tijdens het proces als tussentijdse effecten en resultaten voordoen. Spel en creativiteit worden als lonend en bevredigend ervaren wanneer dergelijke procesresultaten in voldoende mate aanwezig zijn. Dat bepaalt de kwaliteit van het creatieve proces of 'the quality of experience', zoals Eisner (2002) dat noemt. Csikszentmihalyi (1998) zegt dat creativiteit optimaal floreert, wanneer mensen zoveel mogelijk opgaan in het proces. Er moet een evenwicht zijn tussen procesresultaten en productresultaten. Het gaat om oplossingen die gevonden worden voor procesproblemen en de vorderingen van het beoogde resultaat. Bij Digital Storytelling gaat het om een flexibele doelgerichtheid om juist dát niveau van schoonheid te vinden, dat het meest haalbaar is. Hierbij hoort een onderzoekende grondhouding van het analyseren van en reflecteren op processen en productvorderingen. Dat gedijt het beste in open einde benaderingen, zoals bij Digital Storytelling.

Unieke persoonlijke expressie

Digital Storytelling is een middel voor studenten en beroepskrachten in onderwijs en social work om de persoonlijke expressieve talenten in de interactie met leerlingen, studenten of cliënten te benutten en te ontwikkelen. Taal is een symbolische code waarin het voorstellingsvermogen zich op oneindig veel manieren kan uitdrukken, maar er bestaan ook

andere 'talen' van muziek, van beweging en van beelden en symbolen. In de polyfone combinatie van die talen kun je doordringen tot betekenis. Door te luisteren naar '*innerlijke taal*' (reflecteren) en naar dialogen en discussies wordt gezocht naar unieke persoonlijke expressie in woorden, afbeeldingen, gebaren en geluiden. Niet iedereen hoeft een getalenteerde verteller te zijn, maar met Digital Storytelling kan iedereen expressieve combinaties van woord, beeld, geluid en beweging bereiken op een niveau dat past bij de omstandigheden en de beroepssituaties in kwestie. Wat zou er gebeuren wanneer je iemand in studie of beroep uitnodigt om zo beeldend mogelijk te formuleren? Waarschijnlijk krijg je rijke taal met schilderingen en met uitbeeldingen van situaties, van acties en emoties. Beeldend taalgebruik spreekt gemakkelijk tot het gevoel, zoals kunst en muziek en kan de luisteraar in beweging brengen. De betekenis van beeldend taalgebruik voor de expressie van ideeën is bij leren, ontwikkelen en veranderen belangrijk omdat het leidt tot overtuigen met *hoofd, hart en handen*. Beeldend taalgebruik, kunst en expressieve uitdrukkingmiddelen spreken het *verstand* aan, maar ook het hart (*gevoel*) en zetten de ander in *beweging*. Digital Storytelling daagt iedereen in pedagogische en sociale beroepsactiviteiten uit het eigen verhaal als unieke persoonlijke expressie vorm te geven.

Betekenis en zingeving

Eisner (2002) zegt: '*humans are meaning making creatures*'. Wij zijn geneigd betekenissen te zoeken en zin te geven aan fenomenen en belevenissen uit het leven. In een rijk cultureel leven is plaats voor vele uitdrukkingvormen, zoals rituelen, taal, verhalen, symbolen, beelden en muziek om betekenis te geven. Zin- en betekenisgeving zijn misschien nog meer afhankelijk van een gevoel 'dat iets klopt' ('rightness of fit' - Eisner, *ibid*), dan van objectieve en onveranderlijke maatstaven. Of iets klopt hangt samen met de waardering van allerlei mediums-specifieke kenmerken van beelden, vorm en kleur, woord en spraak, muziek en klank, gebaar en beweging. Betekenis hangt af van hoe je kijkt en wat je wilt zien. Het is als met het kijken naar een boom. Die kun je zien als een onhandige verzameling hout, als een woonplaats voor allerlei ander leven, als een markering in een tuinlandschap en als een esthetisch genoeg voor geest en lichaam. De betekenis van een digitale vertelling laat zich moeilijk in objectieve criteria vastleggen. Het hart spreekt namelijk mee. Affecten en werking van een digitale vertelling zijn afhankelijk van de mate waarop zij resoneren tegen de klankbodem van de kijker/luisteraar. Reflecteren en de uitwisseling van meningen zijn bij Digital Storytelling belangrijker dan waterdichte verklaringen en objectieve oordelen. De maker komt in dialoog met zijn publiek tot de conclusie of zijn digitale vertelling klopt, af is en welke betekenissen er aan gegeven worden. Samen bepalen zij de 'rightness of fit' (*ibid*) in een gesprek dat mogelijk even rijk is aan beelden, woorden, geluiden en belevingsbeschrijvingen als de digital story zelf. Het creatieve of kunstzinnige karakter laat de maker op meerdere niveaus communiceren met de kijker/luisteraar. Daardoor zijn meerdere soorten van reacties op een digitale vertelling mogelijk. Reacties op een digitale vertelling herken je in eerste instantie aan het primaire, het gesloten of het open karakter. De *primaire reactie* is er een van aantrekkingskracht. Spreekt de digitale vertelling de kijker/luisteraar aan of niet? Een *gesloten reactie* is te merken aan opmerkingen of gedachten als; *wat heeft dit met mijn leven te maken?* De gesloten reactie heeft te maken met vragen over relevantie, nut, plezier of esthetisch genoeg. Met een *open reactie* beoordeelt de kijker/luisteraar de inhoud van de digitale vertelling, los van de eigen situatie, in algemene termen en waarderingen. Bij een open reactie is er ruim plaats voor de uniciteit en individualiteit van de ander. Een verteller kan al bij het maken van een digital story anticiperen op mogelijke reacties van het publiek. Parsons (1987) heeft een indeling ontworpen voor structuren van oordeel en ervaring bij reacties op beeldende kunst. Die indeling kan ook gebruikt worden als model voor het inschatten van mogelijke reacties op een digitale vertelling.

- *Associatief*. Een primaire reactie door te associëren met ervaringen en gevoelens die niet rechtstreeks samenhangen met het onderwerp. '*Die afbeelding met dat weidse*

landschap is mooi. Ik ben vorig jaar naar Schotland geweest. Daar heb je ook zulke imposante vergezichten.'

- *Mimetisch.* De kijker/luisteraar oordeelt naar de mate van overeenkomst met de werkelijkheid. De realiteitswaarde speelt een belangrijke rol hierbij. *'Klopt helemaal, wat je daar zegt. Dat maak ik ook altijd mee. Zo gaan die dingen in deze organisatie steeds.'*
- *Expressief.* De reactie ligt meer op de kwaliteit van de beleving en ervaring die teweeg wordt gebracht. Authenticiteit en originaliteit zijn hierbij zeer belangrijk. *'Goh, cool, dat je dat durft.'*
- *Formeel.* Hoe zit de digital story in elkaar? Formele criteria van evenwicht en van opbouw spelen een belangrijke rol bij deze oordeelstructuur. De beleving en waardering van de gekozen stijlkenmerken en technieken horen bij het formele niveau. Het formele niveau bevat veel objectieve observaties en is in cognitief opzicht complexer dan de vorige niveaus. *'De beukende techno ritmes vormen een sterke eenheid met de herhalende beelden. Het tempo van de beeldwisselingen zou wel wat hoger mogen, zodat deze meer in de pas lopen met die >125 bpm van de technomuziek.'*
- *Autonoom.* Eigen maatstaven worden op een soepele manier vergeleken met algemeen geaccepteerde opvattingen over stijl en opbouw. De eigen mening wordt vergeleken met de mening van anderen en zo nodig aangepast. Dit niveau vraagt een open en evenwichtige manier van dialogiseren en van vergelijken van meningen. De bereidheid tot het herzien van eigen oordelen is hierbij kenmerkend. *'Het effect van de overvloeiende overgangen tussen de afbeeldingen geeft het geheel een wat surrealistische uitstraling. Is dat wel de bedoeling, gelet op de realistische inhoud van de tekstidia's? Het kan natuurlijk zijn dat ik de teksten niet goed heb begrepen.'*

Uiteindelijk gaat het bij Digital Storytelling om het zoeken naar mogelijkheden om via de dialoog over processen en producten te komen tot nieuw inzicht, verandering en ontwikkeling. Die dialoog kan door één van de bovengeschetste niveaus van oordeel worden gedomineerd. Voor een vruchtbaar gesprek is het goed om hierop afstemming te zoeken.

Doelgroep

De training Digital Storytelling en de opleiding tot trainer Digital Storytelling richten zich op pedagogen, docenten, coaches, opleiders, leraren en social workers. Binnen de training werken de deelnemers aan hun narratieve en multimediale vaardigheden en onderzoeken de meerwaarde daarvan voor hun dagelijkse pedagogische of agogische beroeps- en opleidingspraktijk. De training en de opleiding zijn daarmee voor zowel de pedagoog, docent, coach, opleider, leraar en social worker zelf, als hun voor hun werkomgeving van betekenis.

Korte beschrijving van de training Digital Storytelling

Pedagogen, docenten, coaches, opleiders, leraren en social workers (allen ervaren praktijkwerkers met studenten en leerlingen) van de Faculteit Educatie en van de Faculteit Maatschappij en Recht van de Hogeschool Utrecht, zijn uitgenodigd om mee te doen aan de training Digital Storytelling. De training Digital Storytelling kent twee varianten:

- De drie dagen training Digital Storytelling
Na het volgen van de drie dagen training Digital Storytelling heeft de deelnemer kennisgemaakt met de technische, inhoudelijke en vormgevende aspecten van Digital Storytelling. Tevens krijgt de deelnemer zicht op de betekenis en mogelijkheden van Digital Storytelling in de dagelijkse pedagogische of agogische beroeps- en opleidingspraktijk. De training wordt afgerond met het certificaat 'Training Digital Storytelling'.
 - Aantal bijeenkomsten: drie dagen van 10.00-16.00 uur.

- Aantal deelnemers: maximaal 20 personen.
- **Trainer Digital Storytelling**
 Na het volgen van de opleiding tot trainer Digital Storytelling is de deelnemer vaardig in de technische, inhoudelijke en vormgevende aspecten van Digital Storytelling. De trainer Digital Storytelling heeft zicht op de betekenis en mogelijkheden voor zijn dagelijkse pedagogische of agogische beroeps- en opleidingspraktijk. Tevens is de deelnemer in staat zelfstandig een training Digital Storytelling te verzorgen en presentaties te houden. De opleiding wordt afgerond met het certificaat 'Trainer Digital Storytelling'.
 - De trainer in opleiding volgt de drie dagen training Digital Storytelling.
 - De trainer in opleiding maakt, onder supervisie van een lid het Centrum voor Digital Storytelling, een digital story.
 - De trainer in opleiding organiseert en voert samen met een lid van het Centrum voor Digital Storytelling twee keer de drie dagen training Digital Storytelling uit.

Planning

Publicatie boek en website Digital Storytelling: april 2006.

Publicaties in diverse pedagogische en agogische tijdschriften: 2^{de} helft 2006.



foto's: training Digital Storytelling