

# SAMEN INZETTEN OP EDUCATIE

Gids digital storytelling voor archief én  
bibliotheek



Bart De Nil

# COLOFON

## Auteur

Bart De Nil

## Tekstredactie

Annemie Vanthienen

## Vormgeving

Silke Theuwissen

## Verantwoordelijke uitgever

Marc Jacobs, FARO. Vlaams steunpunt voor cultureel erfgoed vzw,  
Priemstraat 51, 1000 Brussel

## Wettelijk Depot

D/2014/11.524/7

Brussel, november 2014

© 2014 FARO

Alle rechten voorbehouden. Behoudens de uitdrukkelijk bij wet bepaalde uitzonderingen mag niets uit deze uitgave worden vermenigvuldigd of openbaar gemaakt, op welke wijze ook, zonder de uitdrukkelijke voorafgaande en schriftelijke toestemming van de auteurs.

## WOORD VOORAF

In 2012 liep bij FARO het traject *Dagelijks leven van het 'gewone' volk (1789-1918)*. Een aantal erfgoedcellen startten proeftuinen op waarin ze aan de slag gingen met erfgoedprojecten over het dagelijks leven.<sup>1</sup> Om hen te tonen hoe ze erfgoed in een educatieve context konden inzetten door gebruik te maken van *digital storytelling*, organiseerde FARO op 25 juni 2012 de hands-onworkshop '*Digital storytelling*'. Tijdens en na de workshop maakten de deelnemers een digitaal verhaal waarmee ze hun proeftuin voorstelden. Het resultaat hiervan kan u bekijken via de FARO-website.<sup>2</sup>

In het kader van het project *Bibliotheken bevorderen informatiegeletterdheid*, onder leiding van LOCUS, begeleidde Bibnet de bibliotheken van Maaseik en Genk rond het thema *digital storytelling*. Op basis van de ervaringen uit deze piloten werd een inspiratiegids<sup>3</sup> samengesteld met concrete informatie over het verloop van beide projecten, algemene informatie over de rol van bibliotheken m.b.t. e-inclusie, en tips om zelf dergelijke projecten op te zetten.

Het cursusmateriaal dat werd gebruikt voor de FARO-workshop, aangevuld met het materiaal uit de inspiratiegids van LOCUS en Bibnet, vormt nu de basis voor deze gids. *Samen inzetten op educatie. Digital storytelling voor archief én bibliotheek* mikt op archief- en bibliotheekmedewerkers die samen een werking rond *digital storytelling* willen uitbouwen. Het uitgangspunt is het vertalen van archiefstukken naar een educatief pakket waarbij gebruik wordt gemaakt van *digital storytelling* als methodiek. Deze gids biedt daarom een introductie tot die methodiek, een basisstappenplan, enkele hulpdocumenten en praktijkvoorbeelden aan. Het is geen afgewerkt didactisch pakket dat u onmiddellijk kan gebruiken maar het biedt materiaal om, op maat van de doelgroep én de doelstellingen die u wil bereiken, een educatief aanbod uit te werken.

Normaal gezien zouden we hebben geopteerd voor een Nederlandstalig equivalent van de term *digital storytelling*, net zoals we consequent spreken over mondelinge geschiedenis in plaats van het veel gebruikte *oral history*. Maar omdat de Nederlandse vertaling *digitaal verhalen vertellen* moeilijk in de mond ligt, houden we het op *digital storytelling*, tenminste wanneer we het hebben over de methodiek. Voor het product, de *digital story*, gebruiken we het Nederlandse *digitaal verhaal* of *digitale verhalen*.

## INLEIDING

Als u reeds enige tijd in de cultuursector rondloopt, hebt u ongetwijfeld al eens gehoord over *digital storytelling*. Zeker bij museumprofessionals is het een hippe term wanneer ze het hebben over innovatie en participatie. Het gaat dan over het vertellen van een verhaal in een digitale omgeving, het opzetten van een digitale tentoonstelling of het online verzamelen van verhalen bij het publiek. Er bestaat echter begripsverwarring tussen *digital storytelling* als een (digitaal) product enerzijds en *digital storytelling* als een reeds lang bestaande methodiek anderzijds. Dat heb je nu eenmaal met containerbegrippen die vele ladingen dekken, maar waarvan uiteindelijk niemand meer precies weet wat er eigenlijk mee wordt bedoeld.

Een korte geschiedenis moet helpen om *digital storytelling*, als methodiek, te plaatsen. We moeten daarvoor terug naar het begin van de jaren negentig van de vorige eeuw. Toen kwamen enkele zaken samen die hebben geleid tot de ontwikkeling en de verspreiding van *digital storytelling* zoals we het vandaag kennen. Het was in die periode dat mediakunstenaars en vormgevers in de Verenigde Staten begonnen te experimenteren met de pas opkomende computertechnologieën. Ze maakten gebruik van de eerste generaties *personal computers* en software en ontdekten dat ze de software voor het bewerken en verspreiden van digitale media konden gebruiken bij het vertellen van persoonlijke verhalen. De realisaties van deze kunstenaars en activisten werden onmiddellijk opgepikt door de grassrootsbeweging die hiermee achtergestelde doelgroepen een stem wou geven. Een belangrijk moment was de oprichting, in 1994, van het Digital Media Center in San Francisco dat in 1998 werd omgedoopt tot het Center for Digital Storytelling.<sup>4</sup> Dit centrum, dat programma's ontwikkelt en workshops organiseert, ziet *digital storytelling* als een instrument voor 'empowerment' of het versterken van mensen en gemeenschappen in de maatschappij. Hun leitmotiv is: "*stories that lead to learning, action, and positive change*". Het werk van het Center for Digital Storytelling was belangrijk in de methodologische ontwikkeling en verspreiding van *digital storytelling*. Het handboek *Digital Storytelling Cookbook* dat ze gebruiken bij hun cursussen geldt nog steeds als een standaardwerk voor wie zich in de methode wil verdiepen.<sup>5</sup>

Een ander belangrijk ijkpunt in de geschiedenis van *digital storytelling* is de uitzending, in 1990, van de documentaire *Civil War* van de Amerikaanse documentairemaker Ken Burns.<sup>6</sup> Deze documentaire over de Amerikaanse Burger-

oorlog (1861-1865) is een monument onder historische documentaires. Ken Burns maakte in deze documentaire gebruik van de foto's die werden genomen tijdens de Burgeroorlog en die zich in de Library of Congress bevinden. Hij paste een techniek toe waarbij op stilstaande beelden trage pan- en zoomeffecten worden gezet. Hierdoor wordt een visuele dynamiek gecreëerd die het voor de kijker interessanter maakt om het verhaal te volgen. De tijdslijn verloopt vlotter. De techniek wordt ook gebruikt om aan de hand van details in de beelden het verhaal te vertellen. Het inzoomen op de ogen van een persoon of een ander detail zorgt voor een dramatisch gegeven en kan datgene wat wordt verteld of de achtergrondmuziek versterken. Deze techniek wordt al sinds het midden van de jaren vijftig van de vorige eeuw gebruikt in films en documentaires, onder meer door BBC-cameraman Ken Morse in *The Great War*, een documentairereeks over de Tweede Wereldoorlog. Toch staat de techniek nu algemeen bekend als 'het Ken Burns Effect', een gevolg van het succes van *Civil War* én van softwarefabrikant Apple, die bij de lancering van zijn softwareproducten iMovie (1999) en iPhoto (2002) vermeldde dat men er het 'Ken Burns Effect' mee kon uitvoeren op de beelden. De snelle verspreiding van deze software en later ook van deze van concurrenten zoals Microsoft (Photo Story, Movie Player) zorgde ervoor dat het Ken Burns Effect, als een essentiële techniek bij het maken van digitale verhalen, voor iedereen bereikbaar werd.

Het werk van organisaties zoals het Center for Digital Storytelling en het gemak waarmee multimediasoftware het maken van digitale verhalen faciliteerde, zorgden voor de verspreiding van *digital storytelling*. Dit kreeg een bijkomende boost toen men het vanaf het einde van de jaren negentig in het onderwijs begon te gebruiken als een educatief instrument om jongeren mediawijsheid bij te brengen.

De wereldwijde doorbraak van *digital storytelling* kwam er dankzij de BBC-projecten *Capture Wales* (2001-2008) en *Telling Lives* (2002-2005). Tijdens deze projecten werden workshops georganiseerd waarbij mensen werden geholpen om digitale verhalen te maken. De workshops gingen meestal door in lokale bibliotheken. Mensen leerden alle technieken van *digital storytelling* en hun verhalen werden getoond op een website. Er werden verhalen verzameld rond allerlei thema's. De BBC hielp onder meer mensen bij het maken van verhalen over hun familiegeschiedenissen die in 2004 werden gebruikt als afsluiter tijdens het eerste seizoen van de nu nog zeer succesvolle televisiereeks *Who Do You Think You Are?*<sup>7</sup>

Dichterbij was het vooral in Nederland dat digital storyprojecten het licht zagen. Zo voerde de Waag Society in Amsterdam in 2004 een project uit voor de Nederlandse schooltelevisie in het kader van de tv-lesserieks *Vertellen in het VMBO* (voorbereidend middelbaar beroepsonderwijs). Het project resulteerde in een groot aantal korte online films, waarin leerlingen van het VMBO hun eigen verhaal vertellen en illustreren met beeld en geluid.<sup>8</sup>

In Vlaanderen bleef het vooral bij enkele pleidooien voor het gebruik van *digital storytelling*. Tot in 2009 de interculturele beweging Kif Kif middelen kreeg voor het project *Origins (This is it! My Story)*. Tijdens dit project werden zo'n honderd digitale verhalen omtrent migratie bij jongeren verzameld en werd een handleiding ontwikkeld voor het onderwijs. De laatste fase van dit project, in 2013, bestond er vooral in om het project te verzelfstandigen, zodat organisaties en scholen zelfstandig met *digital storytelling* aan de slag kunnen.<sup>9</sup> Daarvoor verzamelde Kif Kif de digitale verhalen, de informatie over het project, een didactische map en een stappenplan voor het opzetten van een workshop op haar website.<sup>10</sup>

## WANNEER IS EEN VERHAAL EEN DIGITAAL VERHAAL?

*Digital storytelling* is een procesmatige methode waarbij gebruik wordt gemaakt van software of applicaties om verhalen te vertellen.

De meeste digitale verhalen focussen, zoals traditionele verhalen, op een specifiek onderwerp en worden verteld vanuit een bepaalde invalshoek.

Digitale verhalen bestaan meestal uit een combinatie van digitale beelden, tekst, opgenomen audio-, video- en/of muziekfragmenten.

Digitale verhalen kunnen in lengte variëren, hoewel de meeste verhalen in een educatieve context tussen twee à vier minuten duren.

De onderwerpen die worden gebruikt in een digitaal verhaal variëren van persoonlijke verhalen tot historische gebeurtenissen, van het leven in de eigen gemeenschap tot dat in een ander land, enzovoort.

De methodiek kan binnen verschillende domeinen en plaatsen worden toegepast.

- **Onderwijs en educatie**. Zie hoofdstuk 'Digital storytelling en educatie'
- **Erfgoedsector** (i.c. archieven). Zie hoofdstukken 'Waarom is *digital storytelling* goed voor archief en bibliotheek?' en 'Archief en bibliotheek: samen inzetten op educatie'
- De **openbare bibliotheek** is als laagdrempelige ontmoetingsplaats uitermate geschikt om workshops *digital storytelling* te organiseren. In het kader van het project 'Bibliotheken bevorderen informatiegeletterdheid', onder leiding van LOCUS, begeleidde Bibnet de bibliotheken van Maaseik en Genk rond het thema *digital storytelling*. Op basis van de ervaringen uit deze piloten werd een inspiratiegids samengesteld, met concrete informatie over het verloop van beide projecten, algemene informatie over de rol van bibliotheken m.b.t. e-inclusie, en tips om zelf dergelijke projecten op te zetten.<sup>11</sup> Ook in projecten zoals de opleiding tot Mediacoach wordt *digital storytelling* volop aangewend.<sup>12</sup>
- **Gezondheids- en welzijnssector**. In het project *Patient Voices* in het Verenigd Koninkrijk wordt door middel van digitale verhalen aan patiënten, zorgverleners en mensen die werken in de gezondheidszorg een stem

- gegeven met als doel de kwaliteit van de gezondheidszorg te verbeteren.<sup>13</sup>
- **Gemeenschapsvormende projecten.** Bijvoorbeeld Vormingplus regio Antwerpen ontwikkelde het initiatief *Beste Buur, Beste Burgemeester*. Het project wilde de communicatie tussen de Antwerpenaar en de stad stimuleren door middel van sociale media. Vormingplus Antwerpen ondersteunde bewonersgroepen bij het maken van een filmpje over hun buurt. Het stadsbestuur garandeerde een antwoord.<sup>14</sup>
  - **Digitale inclusie.** Projecten waar integratie en het verwerven van digitale competenties samengaan. Zoals het project *Vrouwentongen* waarin MAK5 vzw (Anderlecht) via *digital storytelling* vrouwen hun eigen verhaal laat vertellen. Het gaat over werk, leven, migratie, gezin, de relatie met hun partner en het geweld dat zij in hun leven hebben meegemaakt.<sup>15</sup> Met *KureghemNet*, een ander project van Maks vzw, worden op geregelde basis groepen jongeren begeleid in het maken van digitale verhalen. Dit leidde al tot digitale verhalen rond *hate-crimes* en over deportatie van Joden en verzetsstrijders in België tijdens de Tweede Wereldoorlog.<sup>16</sup> Ook *Dia-stories/Via-stories* is een project van Vormingsplus regio Antwerpen dat mensen wil verbinden met digitale verhalen.<sup>17</sup>



## WAAROM IS DIGITAL STORYTELLING GOED VOOR ARCHIEF EN BIBLIOTHEEK?

Er is heel wat informatie over *digital storytelling* beschikbaar. Het grootste deel van de informatie is gericht naar de doelgroepen die u wil bereiken. Vooral voor het onderwijs zijn er veel handleidingen en voorbeelden voorhanden. Zoals hierboven al werd aangehaald was er tot voor kort in Vlaanderen alleen maar het didactisch materiaal dat door Kif Kif werd ontwikkeld. Met deze gids richten we ons specifiek naar archieven en bibliotheken. We focussen ons op de manieren waarop een archief en een bibliotheek samen *digital storytelling* kunnen inzetten.

De methode kan op verschillende manieren worden ingezet:

Het is een methode om (digitale) **erfgoedcollecties te valoriseren** in een educatieve context naar bepaalde doelgroepen en een werking rond **erfgoededucatie** uit te bouwen. In het hoofdstuk '*Digital storytelling* en educatie' gaan we dieper in op het educatief potentieel van *digital storytelling*.

De methode leent zich voor **workshops** tijdens de **Digitale Week** of **Erfgoeddag**, voor **projecten** met scholen, activiteiten tijdens de **Ouderenweek**, een vakantiecamp 'Vertel jouw digitaal verhaal' voor kinderen in een archief of museum, enzovoort.

Het materiaal uit archieven en bibliotheken, zoals foto's, documenten, kranten, leent zich bij uitstek voor **persoonlijke verhalen** (familieverhalen, migratie-geschiedenissen ...) en **historische verhalen** van bepaalde gebeurtenissen of gemeenschappen. In het bijzonder voor **archiefeducatie** kan het als instrument worden ingezet bij het analyseren van bronnen door leerlingen.

Het is een uitgelezen methodiek voor archieven en bibliotheken die een structurele **doelgroepenwerking** (jongeren, senioren, 'kansengroepen' ...) willen uitbouwen.

## DIGITAL STORYTELLING EN EDUCATIE

Voor archieven en bibliotheken die een aanbod voor het onderwijs willen ontwikkelen of een werking rond educatie willen uitbouwen is *digital storytelling* een methodiek die veel mogelijkheden biedt.

Educatie is ruimer dan het formele onderwijs. Als volgende elementen aanwezig zijn spreken we van educatie:

- een intentioneel proces (vooropstellen van doelstellingen);
- afbakenen voor wie (klassikale context, vrijetijdscontext, familiale context, verenigingen ...);
- aftoetsen of de doelstellingen zijn bereikt (evalueren, reflecteren (over laten nadenken) ...).

Een workshop *digital storytelling* voor anderstaligen in een archief is dus evengoed een vorm van educatie als een project rond *digital storytelling* met een basisschool.

### WELKE VAARDIGHEDEN KAN IEMAND VERWERVEN

Tijdens het maken van een digitaal verhaal doorloopt u verschillende stappen. Tijdens het hele proces kunnen volgende vaardigheden worden verworven of aangescherpt.

- **Onderzoeksvaardigheden**: het documenteren van het verhaal, het zoeken en analyseren van informatie.
- **Schrijfvaardigheden**: het formuleren van een standpunt en het uitwerken van een script.
- **Organisatievaardigheden**: het beheren van een project, de materialen die worden gebruikt en de tijd om de taak af te maken.
- **Technologische vaardigheden**: verschillende ICT-instrumenten leren gebruiken, zoals digitale camera's, scanner, microfoon en multimediasoftware.
- **Presentatievaardigheden**: uitmaken wat de beste manier is om het verhaal aan een publiek te vertellen.
- **Interviewvaardigheden**: (in combinatie met mondelinge geschiedenis): het vinden van respondenten, het opstellen van een vragenlijst en het afnemen van een interview.

- **Interpersoonlijke vaardigheden**: het samenwerken in een groep.
- **Oplossingsgerichte vaardigheden**: leren om beslissingen te nemen en tegenslagen te voorkomen op alle momenten van het project.
- **Evaluatievaardigheden**: het verwerven van een kritische houding en kennis door het eigen werk en dat van anderen kritisch te bekijken.

Het maken van digitale verhalen draagt tevens bij tot een betere **geletterdheid**. Geletterdheid is de kennis en vaardigheid die nodig is om via geschreven en mondelinge taal te communiceren en informatie te verwerken, de vaardigheid om met numerieke en grafische gegevens om te gaan en basisvaardigheden ICT. We onderscheiden digitale geletterdheid, visuele geletterdheid, informatie-geletterdheid en technische geletterdheid.

Door de enorme impact van het internet en de sociale media op ons dagelijks leven, in het bijzonder bij kinderen en jongeren, is er veel aandacht voor **mediawijsheid**: "Mediawijsheid is het geheel van kennis, vaardigheden en attitudes waarmee burgers zich bewust en kritisch kunnen bewegen in een complexe, veranderende en gemediatiseerde wereld. Het is het vermogen tot een actief en creatief mediagebruik dat gericht is op maatschappelijke participatie."<sup>18</sup> Het maken van digitale verhalen helpt bij het aanleren van de nodige vaardigheden om kritisch om te gaan met media. Mediawijsheid is een van de essentiële vaardigheden of sleutelvaardigheden in het vakoverschrijdend werken in het secundair onderwijs.<sup>19</sup>

## **ARCHIEF EN BIBLIOTHEEK: SAMEN INZETTEN OP EDUCATIE**

Archieven en bibliotheken hebben een grote gemeenschappelijke deler: zij herbergen een enorm potentieel aan bronnen en kennis. Ze hebben vaak het gedroomde materiaal in huis voor leerkrachten en andere educatieve begeleiders die voortdurend op zoek zijn naar (nieuwe) lesinhouden, illustraties en/of werkmethodes. Archieven en bibliotheken hebben met andere woorden een enorme meerwaarde te bieden aan het onderwijs en andere educatieve initiatieven en spelen hier ook in Vlaanderen en Brussel steeds meer op in.

Het ontbreekt de meeste archieven evenwel aan de nodige kennis en instrumenten om hun collecties te vertalen naar een goed educatief aanbod. In de regel zijn het archieven met veel middelen en een contingent educatieve medewerkers die een uitgebreid aanbod voor het onderwijs kunnen ontwik-

kelen. Maar mits het aanleren van enkele methodieken kan zelfs een klein eenmansarchief, in samenwerking met de lokale bibliotheek én het onderwijs een educatieve werking ontwikkelen. Het aanbieden van een plek voor educatie en zelfontplooiing is immers de maatschappelijke rol van de lokale bibliotheek. De bibliotheken beschikken daarenboven vaak over een receptieve ruimte voor groepen waar workshops kunnen plaatsvinden en ze andere informatiebronnen kunnen aanboren.

*Digital storytelling* is zo'n methodiek waarmee elke doelgroep, door het maken van een historisch digitaal verhaal, kan leren van documenten. De deelnemers verwerven onderzoeksvaardigheden omdat ze bronnen moeten (onder)zoeken om een verhaal te maken. Door hen te confronteren met verschillende bronnen kunnen ze leren dat goede bronnen meerdere lagen bevatten, een opinie of een idee weergeven of conflicterende feiten naar boven brengen. Daarnaast worden hen stapsgewijs allerlei competenties op het vlak van digitale geletterdheid en mediawijsheid bijgebracht.

Een workshop *digital storytelling* is een ideale werkvorm voor archieven die klassen in het archief willen ontvangen. Bijvoorbeeld in een gemeentearchief kunnen leerlingen digitale verhalen maken over de geschiedenis van de gemeente waar ze schoollopen. Door de workshop in het archief te houden kan een klas een introductie krijgen over de werking en het belang van het archief én over wat archiefonderzoek praktisch inhoudt. Zoals het zoeken naar verwijzingen in een catalogus of inventaris, het opvragen van een archiefstuk in de leeszaal en het manipuleren van archiefstukken. Ook de historische context en de fysieke aanwezigheid van de bron zijn van belang voor de leerlingen.<sup>20</sup>

Indien een archief niet beschikt over een receptieve ruimte voor groepen dan kan de workshop in de school doorgaan of kan er worden samengewerkt met de openbare bibliotheek, het cultuur- of gemeenschapscentrum. Zeker een openbare bibliotheek biedt de leerlingen de mogelijkheid om andere informatiebronnen aan te boren. Hoe dan ook blijft een kort bezoek aan en een introductie over de werking van het archief een must!

Hieronder vindt u een scenario dat weergeeft hoe een lokaal archief samen met de openbare bibliotheek met *digital storytelling* aan de slag kan gaan. In dit fictief voorbeeld bieden een gemeentearchief en bibliotheek een workshop *digital storytelling* aan voor leerlingen van een derde graad ASO. De archivaris

en educatieve medewerker van de bibliotheek ontwikkelden samen met een leerkracht geschiedenis een lesbundel over een thema waarover het archief veel materiaal heeft. Bijvoorbeeld in Aalst zou men een bundel kunnen ontwikkelen over het Daensisme en de sociale emancipatie tijdens de 19e en 20e eeuw. In Mortsel kan er iets worden uitgewerkt rond het bombardement op Mortsel tijdens de Tweede Wereldoorlog.

## SCENARIO DIGITAL STORYTELLING ARCHIEF EN BIBLIOTHEEK

### I. VOORBEREIDING

#### I.1 School

Het archief en de bibliotheek hebben een lesbundel ontwikkeld voor leerkrachten geschiedenis. Het bevat achtergrondinformatie over het thema gekaderd in een bredere maatschappelijke context, een powerpointpresentatie die de leerkracht kan gebruiken in de les en een bundel voor de leerlingen.

- » Duur: twee lesuren.
- » De leerkracht geeft een introductieles over het thema.
- » De leerlingen krijgen een bundel met reproducties van bronnen (met documenten (brieven, rapporten, enzovoort), krantenartikels en foto's) over het thema.
- » De leerlingen bestuderen gedurende een kwartier aandachtig de bronnen.
- » De leerlingen krijgen enkele vragen en in kleine groepjes proberen ze aan de hand van de bronnen een antwoord te zoeken op deze vragen.
- » De groepjes kunnen hun antwoorden formuleren aan de voltallige groep en de docent kan inpikken op hun antwoorden met vervolgvragen of kan een discussie initiëren.
- » NB: het bestuderen van de bundel en het beantwoorden van vragen kan ook als huistaak worden gegeven. Dan kan er meer tijd worden besteed aan het groepsge-sprek.

#### I.2 Thuis

Huistaak: de leerlingen krijgen de opdracht om een aspect van het thema in de vorm van een verhaal neer te schrijven. Ze moeten ook gebruikmaken van de bronnen die ze hebben gekregen.

- » Meegeven dat het verhaal moet dienen als voice-over van een digitaal verhaal (geen formele schrijftaal).
- » Maximum twee A4-pagina's, een digital verhaal van circa drie à vier minuten.
- » Leerlingen krijgen van de leerkracht feedback op hun verhaal.

## II. WORKSHOP

### II.1 Archief

Bezoek aan het gemeentearchief met een introductie over de werking van het archief (o.m. depotruimte en kennismaken met enkele originele bronnen).

- » Duur: 1 uur
- » Na afloop gaat de groep naar de openbare bibliotheek voor de workshop.

### II.2 Bibliotheek

Op het bureaublad van elke computer staat een map met bronnen die de leerlingen kunnen gebruiken om hun digitaal verhaal te maken.

*Optioneel: de leerlingen kunnen ook gebruikmaken van bronnen die ze vinden op het internet, zeker wanneer de nadruk wordt gelegd op de actuele relevantie van het thema. Eventueel een lijst met links naar beeldbanken voorzien. In de voorbereiding moet u dan wel een les over wat kan en niet kan (privacy, rechten) voorzien.*

*Optioneel: als de tijd dit toelaat kan er een luik 'digitaliseren volgens de regels van de kunst' worden ingelast. De leerlingen kunnen een keuze maken uit bronnen die ter inzage liggen en ze vervolgens onder begeleiding inscannen.*

- » NB: in dit fictief voorbeeld is er een computer voor elke leerling. Indien dit niet het geval is, dan kan er in groepjes worden gewerkt.
- » Stap 1: *Storyboard* maken.  
De leerlingen leren hoe ze een *storyboard* moeten maken met MS Word (zie hulpdocument).
- » Stap 2: Voice-over opnemen.  
Leerlingen nemen hun verhaal digitaal op. Er wordt gevraagd om aandacht te besteden aan de uitspraak, pauzes en klemtonen.
- » Stap 3: Leerlingen krijgen introductie tot de software.
- » Stap 4: Digitaal filmpje monteren met titels en effecten.
- » Stap 5: Filmpjes aan elkaar presenteren en positieve feedback geven.
- » Stap 6: De leerlingen die dat wensen kunnen hun digitaal verhaal posten op het YouTube-kanaal van het archief of de bibliotheek.
- » NB: Leerlingen die dat wensen kunnen thuis hun digitaal verhaal verder afwerken en later bezorgen aan het archief of de bibliotheek.

## III. VERSPREIDING

- » Het archief en de bibliotheek berichten over de workshop én tonen de digitale verhalen op hun website en/of sociale media.
- » De leerlingen kunnen een Facebook-bericht of blogbericht schrijven over de workshop dat kan worden gedeeld via de sociale media van het archief en/of de school.
- » Het archief / de bibliotheek én de school communiceren over het verloop en de resultaten van de workshop.

# PRAKTIJKVERHALEN

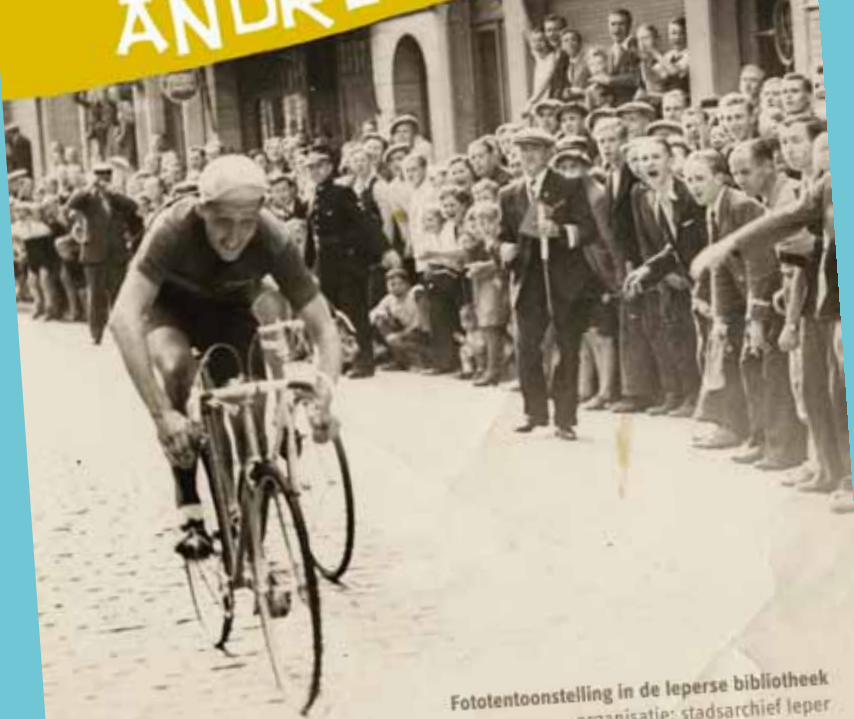
---

Om het potentieel van *digital storytelling* voor archieven en bibliotheken te promoten organiseerden FARO en LOCUS op 22 mei 2014 in de Openbare Bibliotheek van Wetteren de workshop '*Digital storytelling in archief en bibliotheek: samen inzetten op educatie*'. Tijdens die dag werden zeven duo's, bestaande uit een archivaris en een bibliothecaris, ingewijd in alle aspecten van *digital storytelling* en werd hen getoond hoe ze stapsgewijs een digitaal verhaal kunnen maken. In de namiddag kregen de duo's de opdracht om een presentatie te maken over het project waarin ze *digital storytelling* zouden gaan gebruiken. Omdat succesvolle praktijkvoorbeelden dé pleitbezorgers zijn voor meer samenwerking tussen archief en bibliotheek vindt u hier een reeks fiches met informatie over de wijze waarop deze duo's *digital storytelling* hebben ingezet. Een uitgebreid verslag van deze workshop kan u lezen in *faro | tijdschrift over cultureel erfgoed*, 7(2014)4.

# ALLEZ ANDRÉ

HET KOERSVERLEDEN  
VAN IEPEER IN BEELD

28 JUNI - 23 AUGUSTUS 2014 | STADSARCHIEF IEPEER



Fototentoonstelling in de Ieperse bibliotheek  
organisatie: stadsarchief Ieper

Stadsarchief Ieper | Weverijstraat 7 | 8900 Ieper  
tel. 057 239 440 | [katrien.goudeseune@ieper.be](mailto:katrien.goudeseune@ieper.be)



Georges Vanhamme (jaren 20 Grote Prijs de Oost in de Herenstraat, 1942)  
(Privécollectie)



# ALLEZ ANDRÉ

## Stadsarchief Ieper - Bibliotheek Ieper


Publieksevenementen van bib en archief worden bekendgemaakt via persberichten en/of reportages op de lokale televisie. Verspreiding gebeurt via de klassieke communicatiekanalen. Sedert een vijftal jaar maken bib en archief intensief gebruik van sociale media om de dagelijkse activiteiten te communiceren (maar uiteraard ook voor interactie, posten van foto's, delen van informatie). Het archief bereikt dankzij sociale media een veel ruimer en gevarieerder publiek.

Voor de tentoonstelling 'Allez André' over het koersverleden van Ieper kan *digital storytelling* een alternatief bieden op de klassieke promotiemiddelen. Platte archiefbeelden evolueren via *digital storytelling* naar een verhaal met effecten, tekst en muziek. Het is een meer wervende en krachtige communicatietool en een prima aanvulling op affiches, flyers, Facebook-berichten ...

Samenwerking biedt voor zowel bib als archief voordelen. Het archief beschikt over sprekende beelden en ander bronnenmateriaal. Het materiaal, de kennis en de verhalen zijn in huis, maar een plaats om tentoon te stellen ontbreekt. De bibliotheek biedt daar een oplossing voor én heeft ervaring met educatief werk. Belangrijk voordeel is dat het archief via de bibliotheek een toevallig publiek bereikt. Mensen die niet van plan waren om de tentoonstelling te bezoeken komen toch in contact met het lokale erfgoed. Maar eigenlijk is samenwerken evident – beide diensten bundelen de krachten om deze levende erfenis een plaats te geven – in wisselwerking met het publiek. De meerwaarde is voor de bezoekers.

---

 [www.facebook.com/stadsarchief.ieper](http://www.facebook.com/stadsarchief.ieper)  
[www.facebook.com/bibliotheek.ieper](http://www.facebook.com/bibliotheek.ieper)

 Eddy Barbry, Bibliotheek Ieper: [bibliotheek@ieper.be](mailto:bibliotheek@ieper.be)  
Katrien Goudeseune, Stadsarchief Ieper: [modern.archief@ieper.be](mailto:modern.archief@ieper.be)





# 15 JAAR ARCHIEF EN BIBLIOTHEEK IN TWEEBRONNEN

## Stadsarchief en Openbare Bibliotheek Leuven

In 2015 zijn de Openbare Bibliotheek Leuven en het Stadsarchief vijftien jaar in het gebouw Tweebronnen van Henry van de Velde gevestigd. 2015 is dus een feestjaar!

Via de workshop willen we de bibliotheek, het gebouw, het archief en de evolutie van vroeger naar nu in beeld brengen. We mikken daarbij vooral op een samenwerking tussen jongeren en senioren. Doelstellingen die we willen bereiken zijn, onder andere:

- Leuvenaars aan het woord laten over vroeger en nu (herinneringen aan bibliotheek en archief);
- jongeren actief en interactief laten meewerken;
- het archief meer naambekendheid geven, vooral bij jongeren;
- samenwerken en leren van elkaar: jongeren in contact brengen met senioren en hen zo laten kennismaken met immaterieel erfgoed;
- mediawijsheid: scripts leren schrijven, interviewen, filmen, geluidstechnieken aanleren ...

Het project bestaat uit een workshop voor jongeren en senioren met als eindresultaat een filmpje (*digital storytelling*). Het project kan mee opgenomen worden in de scholenwerking van de bibliotheek en het archief kan dit project in haar publiekswerking opnemen.

Naast de bibliotheek en het archief kunnen ook scholen, rust- en verzorgingscentra, OCMW's, buurtcentra en verenigingen participeren aan dit project. Het sociale aspect is erg belangrijk: door senioren te interviewen wordt een intergenerationele samenwerking bereikt. Het filmpje kan vervolgens vertoond worden in de bibliotheek en het archief maar eventueel ook in rust- en verzorgingscentra en buurtcentra.

---

 <http://bib.leuven.be>

 De Bib Leuven (Tweebronnen), Bibliobus Leuven

 @debibleuven

 Ingrid Bollion, Archief: [ingrid.bollion@leuven.be](mailto:ingrid.bollion@leuven.be)  
Carol Lambert, Bibliotheek: [carol.lambert@leuven.be](mailto:carol.lambert@leuven.be)





## BEWOGEN

### LIMBURG ONDER INDRUK VAN DE GROOTE OORLOG

#### Provinciale Bibliotheek Limburg en Historisch Informatiepunt Limburg

Tentoonstelling in de Provinciale Bibliotheek Limburg van maandag 6 oktober 2014 tot en met zondag 26 april 2015.

De Eerste Wereldoorlog slaat, ook in de provincie Limburg, diepe wonden. De Duitse inval en de vier jaar durende bezetting beroeren de inwoners diep en laten een onuitwisbare indruk na. Tijdens de oorlog zelf leggen de Limburgers vele gebeurtenissen vast in schrift en beeld. Na afloop huldigen ze hun soldaten, herdenken ze hun doden en tekenen ze hun herinneringen op. De neerslag hiervan is in vele tekst- en beelddocumenten terug te vinden. *Bewogen* toont de merkwaardigste stukken die in de erfgoedcollecties van de Provinciale Bibliotheek Limburg bewaard worden en laat ze in interactie met nieuwe media ook *digital stories* worden. We scherpen de media- en beeldgeletterdheid van jongeren aan door hen in kleine groepjes aan de slag te laten gaan met mediawijze verwerkingsopdrachten op de iPad. Ze maken foto's, scannen codes en ontwerpen hun eigen filmtrailer bij een verhaal dat zich afspeelt tijdens WOI. We nemen ook een kijkje buiten de deur en onderzoeken het oorlogsverhaal van het Kolonel Dusartplein.



[www.youtube.com/channel/UCOU3b3Lq7Tgr5ne3cRO9ltg](http://www.youtube.com/channel/UCOU3b3Lq7Tgr5ne3cRO9ltg)



promofilmpje: <http://voice.adobe.com/v/7TJcDfuo24I>



Provinciale Bibliotheek Limburg, Isabelle Thoelen: [pbl.educatie@limburg.be](mailto:pbl.educatie@limburg.be)



HIPLIMBURG

PROVINCIALE  
BIBLIOTHEEK  
LIMBURG



*Handwritten Dutch text, likely a letter or document from the WWI era.*

*Handwritten Dutch text, likely a letter or document from the WWI era.*

*Handwritten Dutch text, likely a letter or document from the WWI era.*



## DILEMMA 14/18: HERBELEEF DE GROOTE OORLOG IN SINT-NIKLAAS

### Stadsarchief Sint-Niklaas en De Bib Sint-Niklaas

Het Stadsarchief Sint-Niklaas biedt voor vakleerkrachten geschiedenis, PAV, gedragswetenschappen, levensbeschouwing e.a. een onuitputtelijke bron van informatie. Authentieke historische documenten, foto's, films of getuigenissen belichten en illustreren elke vorm van erfgoed- of herinneringseducatie. Voeg daarbij de didactische materialen en educatieve werkvormen die de Bib aanbiedt en u krijgt een ideale mix. Dit aantrekkelijk voorstel willen de Sint-Niklase archief- en bibliotheek-medewerkers onder de aandacht brengen via *digital storytelling*. Ze gaan hiervoor aan de slag met het stadspel Dilemma 14/18.

Dilemma 14/18 is een stadspel voor jongeren maar kan ook gespeeld worden door volwassenen. Het concept is ontwikkeld door Tumult vzw en wil de deelnemers op een speelse manier betrekken bij de herinnering aan de Eerste Wereldoorlog. Het Stadsarchief Sint-Niklaas werkte een lokale variant uit.

De spelers kruipen in de leefwereld van vijf personages die tijdens de oorlog in en rond Sint-Niklaas wonen: soldaat Petrus Vanacker, burgerwacht Raphaël Waterschoot, kloosterlinge zuster Trees, verzetsvrouw Mathilde Vandermeulen en onderwijzeres Augusta Quintelier.

Het Stadsarchief werkt ook aan een educatief pakket als uitbreiding bij dit stadspel. Vakleerkrachten krijgen materiaal aangereikt in de vorm van authentiek bronnenmateriaal. De zeer diverse inhoud van de documenten is zeer geschikt voor een vakoverschrijdende aanpak over de Eerste Wereldoorlog. Bronnen over voedselprijzen leggen linken met actuele economische modellen. Militaire kaarten bieden interessante stof voor lessen aardrijkskunde. En wie aan de slag gaat met dagboekfragmenten, vindt ongetwijfeld inspiratie voor lessen taal of maatschappelijke vorming.



[www.dilemma1418.be](http://www.dilemma1418.be), <http://bib.sint-niklaas.be/bibliotheek>



[Tumult, bibsintniklaas](#)



Tine Van Landeghem, Stadsarchief: [tineke.vanlandeghem@sint-niklaas.be](mailto:tineke.vanlandeghem@sint-niklaas.be)  
Pieter Malengier, Bibliotheek: [pieter.malengier@sint-niklaas.be](mailto:pieter.malengier@sint-niklaas.be)







## OVER GRENZEN

### Stadsarchief Turnhout en Bibliotheek Turnhout

We dagen alle klassen van de derde graad van onze secundaire scholen uit om deel te nemen aan een Grote Wedstrijd. 'Digital storytelling' is de opdracht, 'Grenzen' is het thema.

Anders dan dat thema doet vermoeden, zijn er weinig begrenzingsen: het verhaal mag maximaal tien minuten duren en er moeten minstens twee van 'onze' bronnen gebruikt worden. In de bib zijn dat alle fysieke en digitale collecties, in het archief kan er gebruik gemaakt worden van bijvoorbeeld de Erfgoedbank Noordkempem, kaarten & tekeningen of de wetenschappelijke bibliotheek. Overigens: 'Grenzen' mag erg ruim en breed geïnterpreteerd worden.

*Digital storytelling* is een methodiek die bijdraagt aan leerdoelen als mediawijsheid en informatiegeletterdheid, en boort zowel informatie- als onderzoeksvaardigheden aan. En omdat de deelnemers aan de slag moeten met het onderzoek van bronnen – toch een beetje onze gezamenlijke specialiteit- voelen zowel de bib als het archief zich geroepen om volop ondersteuning te bieden.

Zo zullen we onder andere een digitaal platform opzetten waar de deelnemende leerlingen zowel als de ondersteunende leerkracht terecht kunnen met vragen en waar oplossingen worden aangeboden bij elke hindernis doorheen het creatieve proces.



[www.turnhout.be/bibcatalogus](http://www.turnhout.be/bibcatalogus)  
[www.stadsarchiefturnhout.be](http://www.stadsarchiefturnhout.be)



Line Van Rossum, Bibliotheek Turnhout, consulent educatie & bijzondere doelgroepen:  
014 47 22 32, [line.vanrossum@turnhout.be](mailto:line.vanrossum@turnhout.be)

Bart Sas, Stadsarchief Turnhout, beleidsadviseur archief:  
014 44 33 84, [bart.sas@turnhout.be](mailto:bart.sas@turnhout.be)





# WETTERSE (DIGITALE) VERHALEN OVER DE GROOTE OORLOG

## Archiefdienst en Bibliotheek Wetteren

De archiefdienst krijgt van de Wetterse secundaire scholen regelmatig vragen naar uitgewerkte educatieve projecten rond de lokale geschiedenis. Voor de bibliotheek vormt het ontwikkelen van een educatief aanbod rond mediawijsheid een belangrijk actiepunt. Met het projectvoorstel rond *digital storytelling* brengen we het aanbod en de behoeften van het archief, de bibliotheek en het onderwijsveld samen.

De herdenking van WOI heeft ons alvast geleerd dat het honderd jaar na datum niet vanzelfsprekend is om verhalen en objecten te verzamelen van ooggetuigen en hun verwanten. Willen we het dagelijkse leven in Wetteren tijdens de Tweede Wereldoorlog documenteren, dan wachten we best niet te lang om de verhalen uit eerste hand op te tekenen.

Voor het project sturen we leerlingen van de tweede en derde graad van het secundair onderwijs (alleen of in duo) via de vereniging Okra de baan op om een oudere te interviewen. Voor ze op pad gaan, krijgen de leerlingen vanuit de archiefdienst een korte opleiding over hoe ze correct getuigenissen verzamelen. De bibliotheek neemt de mediawijze omkadering voor haar rekening. Via het project inventariseren we kleine en grote verhalen over het onderwijs en over voeding en armoede tijdens de Tweede Wereldoorlog. De leerlingen tekenen de verhalen op, verzamelen foto's en objecten. Het resultaat van hun opzoekwerk tonen ze door middel van *digital storytelling*.

Voor de archiefdienst en de bibliotheek is een samenwerking in deze vorm nieuw. We starten met een kleinschalig proefproject dat voortbouwt op een bestaand onderzoek rond verhalen van WOI in de deelgemeente Massemen. Hiervoor gaan we aan de slag met de oudste kinderen van de basisschool in Massemen.



Jeroen Trio, Archiefdienst Wetteren: [jeroen.trio@wetteren.be](mailto:jeroen.trio@wetteren.be)

Els DeSmet, educatie Bibliotheek Wetteren: [educatie.bibliotheek@wetteren.be](mailto:educatie.bibliotheek@wetteren.be)

## HET STAPSGEWIJS CREËREN VAN EEN DIGITAAL VERHAAL

We kunnen niet genoeg benadrukken dat het maken van een digitaal verhaal stap voor stap dient te gebeuren. Elke stap is belangrijk in functie van het leerproces. Bij *digital storytelling* gaat het immers niet over het product maar om het proces ernaartoe. Sommige stappen lijken kinderachtig of overbodig. Maar voor mensen met geen enkele vaardigheid op het vlak van het schrijven van een verhaal of het werken met computers zijn ze essentieel in het leerproces.

Op het internet vindt u verschillende voorbeelden van stappenplannen voor het maken van digitale verhalen. Het Centre for Digital Storytelling gebruikt de *Seven Elements of Digital Storytelling*, Kif Kif werkte een vijftienstappenplan uit. Ook kan u het stappenplan van de BBC gebruiken wanneer u een workshop wil organiseren.<sup>21</sup> Voor elk wat wils. Voor deze handleiding hebben we een basisstappenplan opgesteld waarvoor we ons hoofdzakelijk baseerden op het werk van de University of Houston College of Education.<sup>22</sup>

Er bestaan veel soorten software die u kan gebruiken om een digitaal verhaal te maken, gaande van eenvoudige apps tot gespecialiseerde mediasoftware. Kies software op basis van uw doelstellingen, uw eigen technologische bagage, de digitale geletterdheid van de groep waarmee u werkt, enzovoort. In bijlage vindt u een overzicht van mogelijke software die u kan gebruiken.

Ongeacht voor welke software u kiest is het essentieel dat u steeds een duidelijke stapsgewijze handleiding op maat van de doelgroep gebruikt. Voor een groep met een behoorlijke digitale geletterdheid is een gedetailleerde handleiding, waarin elke stap met een screenshot wordt geïllustreerd, te veel van het goede. Maar voor veel doelgroepen, bijvoorbeeld voor mensen met weinig computervaardigheden, met een mentale beperking of kinderen die het nog moeten leren, is een dergelijke houvast nodig.

Voor deze gids hebben we gekozen voor Photo Story 3 van Microsoft als software voor het maken van digitale verhalen. Het programma leidt u stapsgewijs naar een eindproduct. De technologie is bij uitstek geschikt voor foto's en documenten, zodanig dat kan worden getoond hoe foto's en documenten kunnen worden geanalyseerd en gebruikt om een historisch verhaal te vertellen.

## BASISSTAPPENPLAN

Dit basisstappenplan bevat alle mogelijke stappen in de totstandkoming van een digitaal verhaal. U kan dit stappenplan uiteraard naar eigen inzicht aanpassen. Hou rekening met de doelgroep waarvoor het bestemd is. Zo hoeft u bij mensen met sterke digitale vaardigheden niet zo lang stil te staan bij de werking van de software. Wanneer u met een minder taalvaardige groep werkt, kan u dan weer meer aandacht besteden aan de schrijf- en spreekvaardigheden. Misschien hebt u met een klas uit het lager onderwijs weinig tijd ter beschikking. Werk dan een stappenplan uit waarbij alles al klaarstaat en de leerlingen onmiddellijk met een app verhalen kunnen maken. **Het is evenwel de bedoeling dat u steeds procesmatig te werk gaat: elke handeling is een aparte stap.**

We onderscheiden volgende stappen:

- Stap 1: kies een onderwerp en schrijf een script
- Stap 2: verzamel het materiaal
- Stap 3: selecteer de beelden en maak een *storyboard*
- Stap 4: importeer, neem op en werk af
- Stap 5: toon, evalueer en deel

Het stappenplan is opgemaakt voor de docent, met allerlei verwijzingen en tips. Soms moet een docent zich inwerken in een bepaald onderdeel vooraleer hij aan de slag kan gaan. We raden aan om aangepaste handleidingen te maken afhankelijk van de doelgroep en/of de doelstellingen.



Dit symbool verwijst naar een hulpdocument dat aan deze handleiding is toegevoegd of informatie die op [www.faronet.be](http://www.faronet.be) kan worden geraadpleegd.

## UITGEWERKT STAPPENPLAN

### STAP 1: KIES EEN ONDERWERP EN SCHRIJF EEN SCRIPT

1. Maak een map op uw computer of in de *cloud* (bijvoorbeeld in Google Docs) waarin u al het materiaal dat betrekking heeft op uw verhaal bewaart. Selecteer een onderwerp voor uw digitaal verhaal.
2. Denk na over het doel van uw verhaal. Is het de bedoeling om te informeren, te overtuigen of een vraag te stellen? Denk ook na over het publiek dat uw verhaal zal bekijken.
3. Schrijf de eerste *draft* van het script. Dit script vormt de basis van de tekst die u later zal opnemen. Digitale verhalen die drie à vier minuten duren, werken het best: daarom mag uw script niet langer zijn dan twee pagina's. Korter is soms beter!
4. Herlees wat u hebt gelezen en verzeker u ervan dat het script een logische opbouw heeft en een overtuigend slot.
5. Laat anderen het script lezen en gebruik hun feedback om een nieuwe versie te schrijven.
6. Herhaal het proces van feedback krijgen en herschrijven tot u tevreden bent met het uiteindelijke resultaat.

### STAP 2: VERZAMEL HET MATERIAAL <sup>23</sup>

1. Zoek of creëer beelden die u kan gebruiken in uw verhaal, zoals foto's, tekeningen, kaarten, documenten, manuscripten, enzovoort, enzovoort.
-  Een lijst met weblinks naar digitale collecties: [www.faronet.be/web-links/beeldbanken](http://www.faronet.be/web-links/beeldbanken). Zie ook andere online bronnen zoals de afbeeldingen op Google. Veel erfgoedinstellingen bieden rechtenvrij beeldmateriaal aan op Flickr: The Commons.
  -  Op de Erfgoedkaart van FARO kan u zoeken naar erfgoedinstellingen in uw buurt: [www.erfgoedkaart.be](http://www.erfgoedkaart.be)

 Heb steeds aandacht voor privacy en auteursrecht: [www.mediawijs.be/dossiers/dossier-auteursrechten](http://www.mediawijs.be/dossiers/dossier-auteursrechten)

**Niet alles staat online.** Archieven hebben een schat aan bronnen die u kan gebruiken voor uw digitaal verhaal. Maar hoe gebruikt u een archief? Archiefonderzoek begint thuis. Raadpleeg de website van het archief voor informatie over de werking en de collecties die het bewaart.

Als het archief digitale bronnen online heeft, dan kan u al eens nagaan of u materiaal vindt dat u kan gebruiken. Zoek in alle mogelijk archieven van personen en organisaties. Op de meest onverwachte plaatsen kan u pareltjes vinden. Een catalogus werkt evenwel niet zoals Google. U zal wat achtergrondkennis van de archieven en meerdere zoektermen nodig hebben vooraleer u iets zal vinden.

Eenmaal in het archief moet u geduld hebben. Na het opzoeken van documenten op de computer, vraagt u de documenten aan. Daarna duurt het nog een tijdje voordat u de documenten ook kan inkijken. Soms moet u de documenten bekijken op een microfilm of -fiche.




Wees niet teleurgesteld als u niet gevonden hebt wat u zoekt. Met wat doorzettingsvermogen én de hulp van de archivaris kan u geweldige bronnen vinden waarvan u het bestaan niet kende.

2. U kan ook zelf digitale beelden maken door het scannen van documenten of foto's. Als u dit volgens de regels van de kunst wil doen, raadpleeg dan de *Handleiding digitaliseren* van FARO.


 Handleiding digitaliseren: [www.faronet.be/e-documenten/handboek-digitaliseren-van-documenten-technische-aspecten-en-kwaliteitseisen](http://www.faronet.be/e-documenten/handboek-digitaliseren-van-documenten-technische-aspecten-en-kwaliteitseisen)

3. U kan ook met meerdere beelden een collage maken. Hiermee kan u een interessant beeld maken of de samenvatting van uw verhaal in één beeld gieten als opening.

Ook als u verschillende beelden hebt met een lage resolutie, biedt deze werkwijze een oplossing. Maak een collage met deze beelden en sla het op als een beeld in een hoge resolutie.

-  Beeldbewerkingssoftware in document 'Overzicht software'.
- 4. U kan niet zomaar alle beeldmateriaal gebruiken. Sommige zaken kan u vrij gebruiken terwijl u voor andere zaken moet rekening houden met auteursrechten.
- 5. Zoek of creëer videomateriaal dat u kan gebruiken in uw verhaal.
-  Zie mogelijke videosoftware in document 'Overzicht software'.
- 6. Probeer al geluidsbronnen te verzamelen (muziek, spreken, interview, geluidseffecten) en bewaar ze in uw map. Ook hier geldt dezelfde opmerking als voor beeldmateriaal. U kan niet zomaar alle geluidsbronnen gebruiken. Sommige zaken kan u vrij gebruiken terwijl u voor andere zaken moet rekening houden met auteursrechten.
-  Audiosoftware in document 'Overzicht software' (Audacity is een goede keuze voor beginners).
-  Wanneer er interviews worden afgenomen, kan u een apart deel over mondelinge geschiedenis inbouwen, zie: [www.faronet.be/dossier/wat-mondelinge-geschiedenis](http://www.faronet.be/dossier/wat-mondelinge-geschiedenis)

### STAP 3: SELECTEER DE BEELDEN EN MAAK EEN STORYBOARD

1. Selecteer de beelden die u wil gebruiken.
  2. Selecteer het geluid dat u wil gebruiken.
  3. Selecteer de tekst en het extra materiaal dat u wil gebruiken.
  4. Maak een *storyboard* dat een tekstueel en visueel overzicht geeft van uw digitaal verhaal.
-  Zie document: 'Hoe maakt u een *storyboard*'.



#### STAP 4: IMPORTEER EN FINALISEER

-  Zie 'Handleiding Photo Story', zie bijlages voor andere handleidingen.
1. Importeer de beelden in Photo Story (of een ander gelijkaardig programma).
  2. Importeer het geluid in Photo Story (of een ander gelijkaardig programma).
  3. Pas het aantal of de volgorde van de beelden aan indien dit nodig zou zijn.
  4. Gebruik een computermicrofoon en neem de tekst (cf. script) op.
  5. Voeg de tekst toe in Photo Story (of een ander gelijkaardig programma).
  6. Voeg muziek of ander geluid toe.
  7. Finaliseer het digitaal verhaal door het in een finale versie in de map te bewaren.

#### STAP 5: TOON, EVALUEER EN DEEL

1. Toon uw digitaal verhaal aan de docent, de klas, de collega's, de groep (vul zelf aan).
2. Verzamel feedback over hoe uw verhaal kan worden verbeterd, uitgebreid en/of in een educatieve context kan worden gebruikt.
3. Deel uw verhaal op YouTube of Vimeo.

## LIJST MET HULPDOCUMENTEN

### 1. HET MAKEN VAN EEN STORYBOARD IN MICROSOFT WORD

### 2. PHOTO STORY 3

2.1 Toevoegen en bewerken van beelden

2.2 Aanpassen van de bewegingen

Pannen en zoomen

Overgangen

Aftiteling

Algemeen

2.3 Gevorderde effecten

2.4 Tekst inspreken (voice-over)

Algemeen

2.5 Toevoegen van achtergrondmuziek

2.6 Een preview bekijken

2.7 Het bewaren van een project

### 3. OVERZICHT SOFTWARE

## 1. HET MAKEN VAN EEN STORYBOARD IN MICROSOFT WORD

In het proces naar een digitaal verhaal lijkt het maken van een *storyboard* een heel gedoe. Niets is minder waar. Het is een essentiële stap die u toelaat om structuur te scheppen in de beelden, tekst, bewegingen, interviews en muziek. Het stelt u in staat om uw verhaal op voorhand te 'visualiseren', zodanig dat u lacunes of fouten kan opmerken. Het maken van een *storyboard* geeft u vaak ook nieuwe ideeën voor uw verhaal omdat u alle elementen voor u ziet.

Omdat de meeste mensen beschikken over Microsoft Word (versie 2010) tonen we hoe u met dit programma een *storyboard* kan maken. Er bestaat ook specifieke software voor het maken van een *storyboard*. Die is moeilijker om te gebruiken en wordt daarom eerder door ervaren makers van digitale verhalen gebruikt.

1. Open een nieuw Word-document



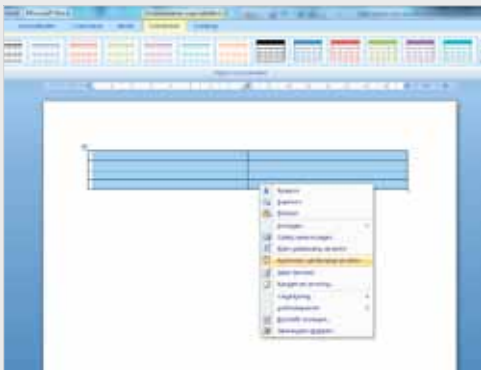
2. Voeg een tabel in



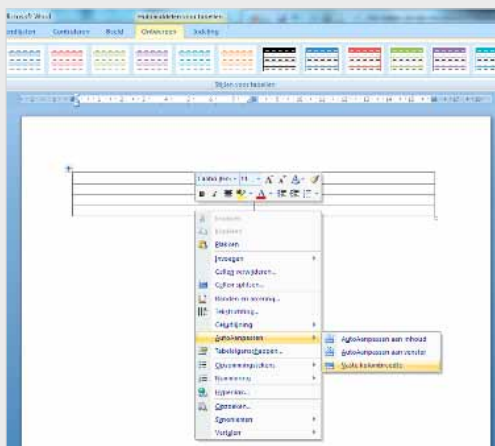
3. Voeg een tabel met twee kolommen en vier rijen in (later kan u meer rijen invoegen).



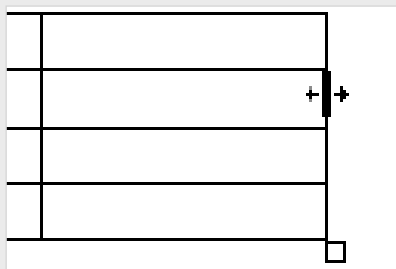
4. Selecteer de volledige tabel door op de linkermuisknop te klikken en de cursor over de tabel te slepen. Klik dan, met de cursor in het geselecteerde gebied, op de rechtermuisknop. Scroll naar Kolommen gelijkmatig verdelen en klik.



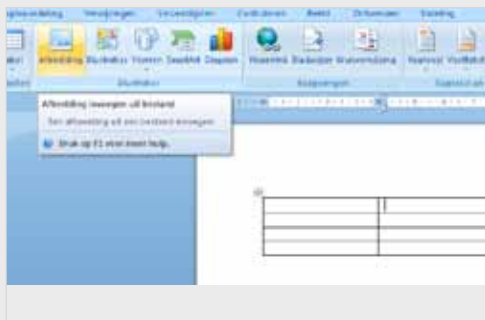
5. Klik met de linkermuisknop op de tabel om te deselecteren. Klik dan met de rechtermuisknop en scroll naar AutoAanpassen, klik met de linkermuisknop en scroll naar Vaste kolombreedte, klik erop met de linkermuisknop.



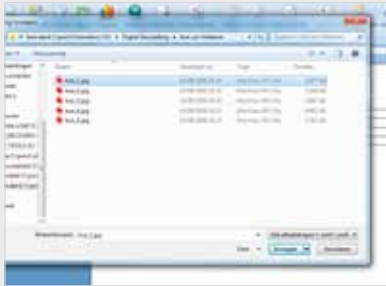
6. U kan de afmetingen van de kolommen als volgt aanpassen: beweeg de cursor over de rechterrاند van de tabel tot u onderstaand symbool ziet. Klik met de linkermuisknop en sleep de rechterkolom tot de gewenste breedte. Beweeg met de cursor over de rechterkant van de linkerkolom en sleep tot de gewenste breedte. Maak de rechterkolom tweemaal zo groot dan de linkerkolom. Dit geeft u plaats genoeg om de beelden in te voegen



7. U kan nu beginnen met het invoegen van de beelden in uw storyboard. Zet de cursor in de linkerhoek van de rechterkolom en ga met de muis naar de taakbalk. Klik met de linkermuisknop op Invoegen. Klik dan met de linkermuisknop op Afbeelding.



8. Zoek naar het beeld dat u wil gebruiken en klik met de linkermuisknop op de naam van *thumbnail* van het beeld.



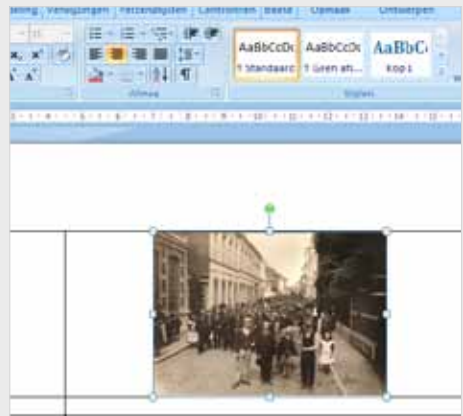
9. Het *storyboard* zou er dan zo moeten uitzien:



10. Zoals in dit voorbeeld zal uw beeld vaak te groot zijn voor het *storyboard*. U kan het verkleinen tot het formaat van een *thumbnail*. Dit doet u door op het beeld te klikken en met de cursor over de *handlebar* in de rechterbenedenhoek van het beeld te bewegen. Sleep de *handlebar* naar binnen tot het beeld het formaat heeft van een *thumbnail*.



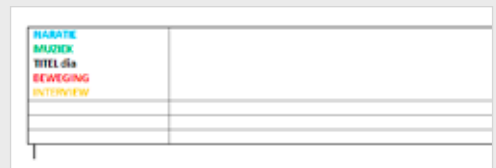
11. U kan het beeld centreren door eerst op het beeld en daarna op de centreerknop op de taakbalk te klikken.



12. Nu bent u klaar om tekstinformatie in uw *storyboard* in te voegen. Die gaat in de linkerkolom.



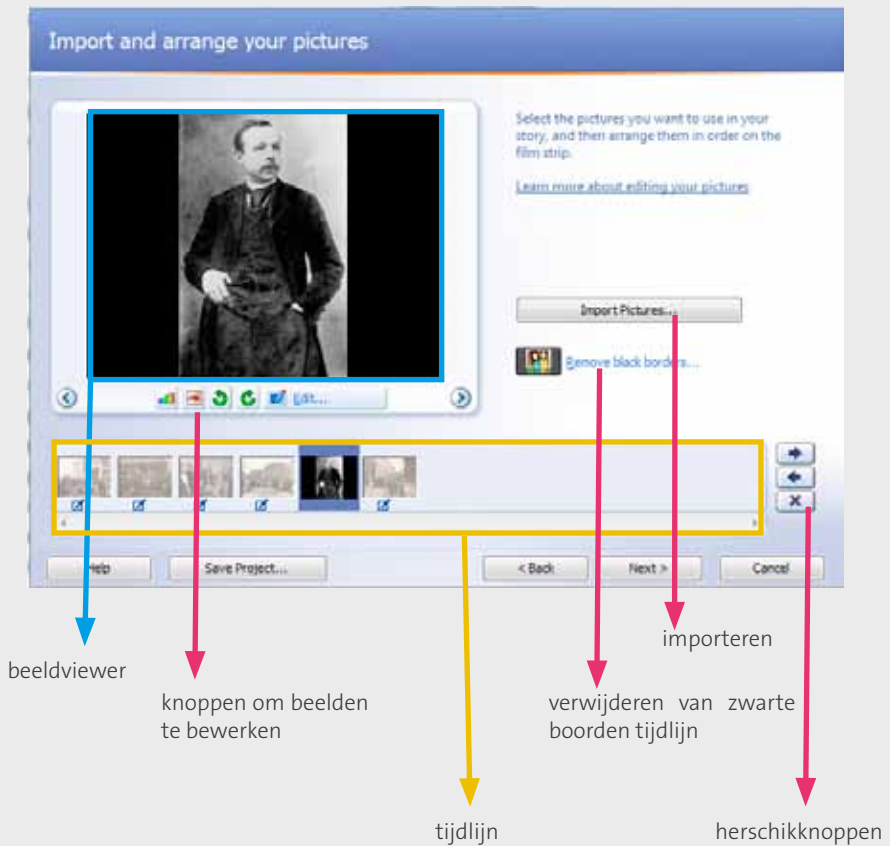
13. Het is zeer overzichtelijk om muziek, ingesproken tekst, beweging, titels en/of een interviewfragment te scheiden door kleuren.



## 2. PHOTO STORY 3

Photo Story werd ontwikkeld voor het besturingsprogramma Windows XP, maar werkt ook perfect in Windows 7. Hoewel de installatie van Photo Story in Windows 8 onmogelijk blijkt, zijn er Windows-specialisten opgedoken die, mits enige kennis van programmeren, manieren voorstellen die het toch mogelijk maken.

### 2.1 Toevoegen en bewerken van beelden



## Importeren van beelden

Een verhaal wordt opgebouwd met beelden. Begin met het importeren van de beelden die u wil gebruiken. Photo Story herkent de meeste bestandsformaten, zoals JPEG, GIF, TIFF en bitmap. Als er beelden bijzitten die u wil bewerken (bv. met Photoshop) doe dit dan op VOORHAND, dan verloopt het opbouwproces vlotter.



Photo Story laat toe om meerdere beelden per keer te importeren. Bij het importeren plaatst Photo Story de beelden in alfabetische volgorde op de tijdslijn. Dus als u een groot aantal beelden wil gebruiken, importeert u ze best in kleine 'batches' (of pakketjes) in de rangorde waarin ze in het verhaal verschijnen. Dit verhindert dat u na het importeren de beelden nog moet

rangschikken in de juiste volgorde. U kan hiermee ook rekening houden wanneer u de afbeeldingen benoemt (bv. 001\_, 002\_, 003\_ ...).

1. Klik op de knop *Import Pictures*. Er verschijnt een documentvenster.
2. Navigeer in het documentvenster naar de map waar u uw beelden hebt bewaard.

**Als u de beelden niet ziet, verzeker u er dan van dat de optie *Bestanden van het type* staat op *Alle bestanden*.**

3. Selecteer de beelden die u wil importeren. Selecteer meerdere beelden door de CTRL-toets ingedrukt te houden terwijl u op elk beeld klikt.
4. Klik op de OK-knop om het documentvenster te sluiten en de beelden te importeren in de tijdslijn.

### Herschikken van de beelden op de tijdslijn



Eenmaal uw beelden op de tijdslijn staan kan u ze nog herplaatsen. Daarvoor zijn twee methoden mogelijk:

#### Slepen naar:

1. Selecteer het beeld in de tijdslijn dat u wil verplaatsen door erop te klikken.
2. Terwijl u de muisknop ingedrukt houdt, sleept u het beeld naar de nieuwe positie op de tijdslijn.
3. Laat de muisknop los om het beeld op de tijdslijn te plaatsen.

#### Herschikknoppen:

1. Selecteer het beeld in de tijdslijn dat u wil verplaatsen door erop te klikken.
2. Klik op de herschikknoppen rechts van de tijdslijn om het beeld naar voor of achter te verplaatsen naar de juiste positie.

### Bewerken van de beelden



Het merendeel van de beeldbewerkingen kan worden gedaan vanuit het scherm *Import and Arrange*. Enkele bewerkingen, zoals *Rotate Image* (draaien van het beeld) en *Red Eye Reduction*, hebben knoppen direct onder de beeldviewer en kunnen direct worden toegepast.

De meer geavanceerde montages zijn beschikbaar door op de knop *Edit* te klikken.

Bij beelden die zijn bewerkt verschijnt er een klein potloodicoon onderaan het beeld wanneer u er naar kijkt op de tijdslijn.

### Versnijden of *croppen* van het beeld



*Croppen* is een proces waarbij er ongewenste delen van het beeld worden verwijderd ('weggesneden'). Photo Story heeft twee manieren om een beeld te croppen. Als u rechthoekige beelden hebt, dan zal Photo Story de zwarte boorden detecteren en



de knop *Remove Black Borders* op het scherm *Import and Arrange* weergegeven. Dit kenmerk heeft een automatische cropfunctie. Als u geen direct herkende zwarte boorden heeft dan kan u gebruikmaken van het tabblad *Rotate and Crop* om uw beelden te croppen.

### **Remove Black Borders – Handmatige crop**



1. Klik op de knop *Remove Black Borders* in het scherm *Import and Arrange*. Een nieuw scherm zal verschijnen.
2. In het scherm *Removing Black Borders*, zal u zien dat er bovenaan een box verschijnt. Dit is uw *mask*. Sleep de *mask* in het *Before*-beeld door erop te klikken. U kan de grootte van de *mask* veranderen door op de *handles* te klikken (kleine

puntjes aan de uiteindes van het frame). De *mask* geeft aan welk deel van het beeld u wil behouden. Het resultaat wordt getoond aan de rechterkant.

3. Klik op de *Yes*-knop om de veranderingen voor het huidige beeld te bewaren en ga door naar het volgende beeld.
4. Klik op de *Cancel*-knop om terug te keren naar het scherm *Import and Arrange*.

### **Remove Black Borders – Auto. Crop**



Volg stappen 1 & 2 zoals beschreven voor handmatig croppen (hierboven). Klik op de *Yes to All*-knop. Wanneer Photo Story klaar is, zal het terugkeren naar het scherm *Import and Arrange*.

Wanneer u auto. crop gebruikt worden er soms rare beelden gecreëerd. Om dit te herstellen, gebruik de *Rotate and Crop*-instructies die hieronder worden beschreven.

### Rotate and Crop Tab



1. Klik op de knop *Edit* in het scherm *Import and Arrange*. U komt automatisch op het tabblad *Rotate and Crop*.
2. Vink de checkbox naast *Crop* aan. Een vierkant zou moeten verschijnen op uw beeld. Dit is uw *mask*.
3. Door de *handles* (kleine puntjes aan de uiteindes van het kader) kan u de *mask* van formaat doen veranderen en op het beeld slepen tot die het deel toont dat u wil behouden.
4. Met de pijlen kan u het beeld draaien.
5. Klik op de *Save*-knop om uw aanpassing voor dit beeld te bewaren.
6. Gebruik de pijlknoppen om door de tijdslijn te navigeren naar de andere beelden.
7. Klik op de *Close*-knop om terug te keren naar het scherm *Import and Arrange*.

### Toepassen van Auto Fix Correcties



1. Klik in het scherm *Import and Arrange* op de *Edit*-knop onder de *Beeld Viewer*.
2. Klik op het *Auto Fix*-tabblad.
3. Klik op de knop voor de *edits* die u wil maken. Het beeld rechts toont hoe de veranderingen eruit zullen zien.
4. Klik op de *Save*-knop om de aanpassingen te bewaren.
5. Gebruik de pijlknoppen om door de tijdslijn te navigeren naar andere beelden.
6. Klik op de *Close*-knop om terug te keren naar het scherm *Import and Arrange*.

### Toepassen van effecten



1. Klik in het scherm *Import and Arrange* op de *Edit*-knop onder de beeldviewer.
2. Klik op het tabblad *Add Effect*.
3. Selecteer een effect in het rolmenu dat u wil toepassen.
4. Vink de checkbox naast *Apply the selected effect to all of the pictures* aan om de aanpassing toe te passen op al uw beelden.
5. Klik op de *Save*-knop om de aanpassingen te bewaren.
6. Klik op de *Close*-knop om terug te keren naar het scherm *Import and Arrange*.

### Titel toevoegen aan het beeld



1. Selecteer het beeld in de tijdslijn waarop u tekst wil toevoegen.
2. Typ de tekst die u wil toevoegen in de tekstbox.
3. Klik op de knoppen boven de tekstbox om de tekst op het beeld te schikken.
4. Klik op de knop *Select Font* (knop A) om font, grootte, kleur en stijl van de tekst aan te passen.

## 2.2 Aanpassen van de bewegingen

### Panneren en zoomen

Beelden, zelfs met overgangen, zijn statisch. Door te pannen of te zoomen, kan u beweging in het beeld krijgen of naar een detail gaan. Photo Story zal automatisch de beweging die de beelden maken vooraf instellen. U kan de beweging eenvoudig aanpassen op elk deel van het beeld dat u verkiest.

Pannen is het beeld van links naar rechts of van boven naar onder bewegen (of omgekeerd). Zoomen is van een groot naar een klein beeld gaan (inzoomen) om een detail te belichten of van een klein naar een groot beeld gaan (uitzoomen) om een overzicht te geven.



1. Klik in het scherm *Narrate your pictures and customize motion* op het beeld waar u de beweging wil aanpassen en klik dan op *Customize Motion*.



2. Vink de checkbox *Specify start and end position of motion* aan.  
(Een kader met 'handles' (mask) verschijnt op het beeld in de *Start position* en *End position* boxes.)



3. Bijvoorbeeld voor uitzoemen doet u het volgende in de *Start position box*: ga met de cursor naar een punt (*handle*) op de zijkant of hoek van het kader, om het kader van formaat te veranderen. Wanneer de cursor verandert in een plusteken met pijlpunten, kan u het kader verslepen.

Beweeg de cursor om het hele kader te bewegen. Sleep het kader naar dat deel van het beeld waar u wil op focussen wanneer het beeld in het verhaal verschijnt.



4. Doe het volgende in de *End position box*: ga met de cursor naar een punt (*handle*) op de zijkant of hoek van het kader, om het kader van formaat te veranderen. Wanneer de cursor verandert in een plusteken met pijlpunten dan kan u de *handle* verslepen.

5. Als u wenst dat de beweging voor het geselecteerde beeld start waar de beweging van het voorgaande beeld is geëindigd, vink dan de checkbox *Set start position to be the same as end position of the previous picture* aan. (Door de kaders te bewegen wordt de checkbox terug leeggemaakt.)

6. Als het beeld geen ingesproken commentaar heeft (*Narration*) en u wil dat het beeld toch een bepaalde tijd zichtbaar blijft, vink dan de checkbox *Number of seconds to display the picture* aan en geef het aantal seconden in dat het beeld zichtbaar moet zijn.

7. Als u wil dat Photo Story bepaalt hoelang een beeld zichtbaar moet zijn, vink dan de checkbox *Set duration automatically* aan.

8. Om de pan- en zoomeffecten vooraf te bekijken, klik op *Preview*.

9. Klik op *Save* om de beweging en tijdsverandering die u hebt gemaakt te bewaren.

10. Wanneer u klaar bent met het aanpassen van het pannen en zoomen voor dit beeld, klik dan op *Close*. Als u al de veranderingen wenst ongedaan te maken voor het geselecteerde beeld, klik dan op de *Reset*-knop.

## Overgangen

Photo Story heeft een vooraf ingestelde (*default*) overgang tussen beelden. Deze overgang is aangenaam voor het oog, maar u kan ook kiezen voor een andere overgang tussen de beelden of helemaal geen overgang.

1. Klik in het scherm *Narrate your pictures and customize motion* op het beeld waar u de overgang wil aanpassen en klik dan op *Customize Motion*.



2. Klik op de *Transition*-tab. Bovenaan ziet u het voorgaande en huidige beeld en daartussen de overgang die vooraf door Photo Story is ingesteld.

3. In de box daaronder kan u kiezen uit een hele reeks overgangen. Wanneer u een nieuwe overgang selecteert door

erop te klikken, ziet u bovenaan het effect dat u krijgt. U kan de nieuwe overgang bewaren door op de *Save*-knop te klikken.

**Teveel verschillende overgangen leiden de kijker af.**

4. U kan de tijd dat de nieuwe overgang moet getoond worden aanpassen door *Number of seconds to display the transition* aan te vinken en een aantal seconden in te geven.

## Aftiteling

U kan de beweging aanpassen zodanig dat u een aftiteling voor uw verhaal hebt. Werk liefst met een tekst die werd gemaakt en opgeslagen als een .jpg-bestand, bijvoorbeeld met MS Paint of MS PowerPoint.

1. Klik in het scherm *Narrate your picture and customize motion* op het beeld waarop u de beweging wenst aan te passen, en klik dan op *Customize Motion*.

2. Selecteer in de box *Customize Motion* de checkbox *Specify start and end position of motion* checkbox. (Een kader met 'handles' verschijnt op het beeld in de *Start position* en *End position* boxen.)

3. Verander het kader in de *Start position* box zodanig dat alle tekst in het midden van het kader verschijnt.

4. Sleep het kader naar de bovenkant van de box.  
(Gezien de hoogte en breedte van het kader vastligt, is het aangeraden om tekst smal centraal in het beeld op te maken.)

5. Verander het kader in de *End position* box zodanig dat deze hetzelfde formaat heeft van de *Start position*. (De grootte van het kader wordt weergegeven in pixels aan de rechter benedenhoek van de box.)

U kan dit ook doen door *Set end position to be the same as start position* aan te vinken.

Sleep het kader naar de onderkant van de box.

6. Om de aftiteling te bekijken, klik op *Preview*. Uw tekst zou het uitzicht van een aftiteling moeten hebben.

7. Klik op *Save* om de veranderingen te bewaren.

8. Wanneer u klaar bent met het aanpassen van dit beeld, klik dan op de *Close*-knop. (Als u de veranderingen voor het geselecteerde beeld wil ongedaan maken, klik dan op de *Reset*-knop.)

### Algemeen

Bekijk met de *Preview* de pan- en zoomeffecten van het beeld om zeker te zijn dat u alle gewenste effecten hebt.

Als u geen pan- en zoomeffecten wenst voor een beeld, vink dan *Set end position to be the same as start position* aan. Deze optie is ook nuttig als u wil dat het gebied van het kader in de start- en eindpositie even groot is.

Denk eraan dat wanneer u de pan- en zoomeffecten bekijkt, de *preview*-resolutie 320x240 pixels is. De resolutie van het uiteindelijke verhaal hangt af van de activiteit die u selecteert op het scherm *Save your story*.

U kan een verhaal op elk moment bewaren door op de knop *Save project* te klikken. U kan er dan later verder aan werken. Projecten gemaakt met Photo Story hebben .wp3 als extensie. Windows bewaart automatisch projecten in de Video-map van uw computer.

### 2.3 Gevorderde effecten

Soms is het nodig om verschillende pan- en zoomeffecten in één beeld op te nemen. Bijvoorbeeld om het effect te creëren van een camera die het beeld afloopt, stopt en inzoomt op bepaalde gebieden, zodanig dat bepaalde personen of details worden uitgelicht. Het meermaals gebruiken van hetzelfde beeld is de sleutel om deze effecten te bereiken.

Als voorbeeld nemen we een foto uit de collectie van Amsab-ISG (periode 1904-1907) met daarop een beloftevol trio van Socialistische Jonge Wachten uit Gent. Van links naar rechts: Paul-Gustave van Hecke, Dees Bouchery en Hippoliet Vandemeulebroecke.



1. Begin met het importeren van meerdere kopies van hetzelfde beeld in de tijdslijn. Ga door naar het tweede scherm, verwijder indien nodig de zwarte boorden.



2. Klik in het scherm *Narrate your pictures and customize motion* op het eerste beeld en klik dan op *Customize Motion*.  
3. Vink in de checkbox *Customize Motion* de *Specify start and end position of motion* aan. (Een kader met 'handles' verschijnt op het beeld in de *Start position* en *End position* boxen.)



4. Vink de checkbox *Set end position to be the same as start position* aan. Dit elimineert de pan en zoom waardoor we een 'still' krijgen.
5. Vink de checkbox *Number of seconds to display the picture* aan, en zet de tijdsduur op 5.0 seconden. Klik op *Save* om de aanpassingen te bewaren en dan op *Close* om het beeld te sluiten.



6. Nu gaan we inzoomen op Paul-Gustave van Hecke. Selecteer het tweede beeld op de tijdslijn, klik dan op *Customize Motion*.
7. Klik op het tabblad *Transition* en vink de checkbox *Start current picture using a transition* uit.

Dit is een belangrijke stap: het verwijderen van een overgang geeft ons een 'onzichtbare' overgang tussen de beelden zodanig dat de illusie wordt gewerkt dat alle effecten worden uitgevoerd door één ononderbroken camerabeweging op hetzelfde beeld.

8. Ga terug naar de *Motion and duration*-box en vink de checkbox *Specify start and end position of motion* aan.
9. Vink de checkbox *Set start position to be the same as end position of the previous picture* aan.
10. Zoom in de *End position box* in op Paul-Gustave van Hecke. Vink de checkbox *Number of seconds to display the picture* aan, en zet de tijdsduur op 8.0 seconden. Klik op *Save* om de aanpassingen te bewaren en dan op *Close* om het beeld te sluiten.



11. Selecteer het derde beeld op de tijdslijn, hier gaan we het beeld even 'bevriezen'. Zo krijgen we een vlottere overgang. Klik op *Customize Motion*. Klik op het tabblad *Transition* en vink de checkbox *Start current picture using a transition* uit. Vink in de *Motion and duration*-box de checkbox *Specify start and end position of motion* aan. Vink de checkbox *Set start position to be the same as end position of the previous picture* aan. Vink *Set end position to be the same as start position* aan. Klik op *Save* om de aanpassingen te bewaren en dan op *Close* om het beeld te sluiten.



12. Selecteer het vierde beeld op de tijdslijn. Nu doen we een pan van Paul-Gustave van Hecke naar Dees Bouchery. Klik op *Customize Motion*. Klik op het tabblad *Transition* en vink de checkbox *Start current picture using a transition* uit. Vink in de *Motion and Duration*-box de checkbox *Specify start and end position of motion* aan. Vink de checkbox *Set start position to be the same as end position of the previous picture* aan. Sleep de *mask* in de *End position*-box naar Dees Bouchery.

### Hiermee creëert u een zuivere pan zonder zoom.

Vink de checkbox *Number of seconds to display the picture* aan, en zet de tijdsduur op 5.0 seconden. Klik op *Save* om de aanpassingen te bewaren en dan op *Close* om het beeld te sluiten.



13. Selecteer het vijfde beeld op de tijdslijn, hier gaan we het beeld weer even 'bevrozen'. Klik op *Customize Motion*. Klik op het tabblad *Transition* en vink de checkbox *Start current picture using a transition* uit. Vink in de *Motion and duration*-box de checkbox *Specify start and end position of motion* aan. Vink de checkbox *Set start position to be the same as end position of the previous picture* aan. Vink *Set end position to be the same as start position* aan. Klik op *Save* om de aanpassingen te bewaren en dan op *Close* om het beeld te sluiten.



14. Nu gaan we pannen naar Hippoliet Vandemeulebroecke. Selecteer het zesde beeld op de tijdslijn, klik dan op *Customize Motion*. Klik op het tabblad *Transition* en vink de checkbox *Start current picture using a transition* uit. Keer terug naar de *Motion and duration*-box en vink de checkbox *Specify start and end position*

of motion aan. Vink de checkbox *Set start position to be the same as end position of the previous picture* aan. Pas in de *End position*-box het formaat van de *mask* aan en sleep deze naar het gezicht van Hippoliet Vandemeulebroecke. Vink de checkbox *Number of seconds to display the picture* aan, en zet de tijdsduur op 5.0 seconden. Klik op *Save* om de aanpassingen te bewaren en dan op *Close* om het beeld te sluiten.



15. Selecteer het zevende beeld op de tijdslijn, hier gaan we het beeld weer even 'bevriezen'. Klik op *Customize Motion*. Klik op het tabblad *Transition* en vink de checkbox *Start current picture using a transition* uit. Vink in de *Motion and duration*-box de checkbox *Specify start and end position of motion* aan. Vink de checkbox *Set start position to be the same as end position of the*

*previous picture* aan. Vink *Set end position to be the same as start position* aan. Klik op *Save* om de aanpassingen te bewaren en dan op *Close* om het beeld te sluiten.



16. Ten slotte gaan we uitzoomen naar het volledige beeld. Selecteer het achtste beeld op de tijdslijn, klik dan op *Customize Motion*. Klik op het tabblad *Transition* en vink de checkbox *Start current picture using a transition* uit. Terug naar de *Motion and duration*-box en vink de checkbox *Specify start and end position of motion* aan. Vink de checkbox *Set start position to be the*

*same as end position of the previous picture* aan. Zoom in de *End position*-box uit tot het totale beeld. Vink de checkbox *Number of seconds to display the picture* aan, en stel de tijdsduur in op 5.0 seconden. Klik op *Save* om de aanpassingen te bewaren en dan op *Close* om het beeld te sluiten.

## 2.4 Tekst inspreken (voice-over)

Om te beginnen moet u eerst een microfoon en een koptelefoon of luidsprekers in uw computer inpluggen.

1. Hou het script bij de hand of plak de tekst in de notitiebox in het *Narration*-scherm.
2. Stel uw microfoon in via de knop *configure microphone*. Volg de aanwijzingen op het scherm. **U kan ook naar het *Configuratiescherm* van uw computer gaan en klikken op *Hardware en geluiden*. Ga vervolgens naar *Geluid (Windows 7)*.**
3. Selecteer het beeld waaraan u de tekst wil verbinden, en begin de opname door te klikken op de opnameknop.
4. Stop met opnemen door te klikken op de stopknop.
5. Als u een fout hebt gemaakt, kan u het segment terug opnemen en de ingesproken tekst wissen door op de deleteteknop te drukken. Het wissen van ingesproken tekst kan de duur waarop een beeld zichtbaar is, veranderen.
6. Klik op *Next* om naar de volgende sectie te gaan. Als u terug wenst te gaan om veranderingen aan een beeld aan te brengen, klik dan op *Back*.

Als u langer dan vijf minuten tekst inspreekt bij één beeld, dan zal de opname stoppen en zal er een bericht verschijnen dat u zal aansporen om een ander beeld van tekst te voorzien.

Photo Story berekent de nodige diskruimte die bij benadering nodig is voor ingesproken tekst op basis van het aantal beelden in uw tijdslijn. Als er niet genoeg diskruimte is in uw map voor voorlopige bestanden dan zal Photo Story een foutmelding geven. U kan het best voor aanvang van het opnemen van de tekst nakijken of er genoeg ruimte is of een andere folder kiezen.



## Algemeen

Als u een beeld wil wissen, klik dan met de rechtermuisknop op een beeld en klik op *Verwijderen*. Hiermee verwijdert u alle aanpassingen, ook audio, die aan het beeld zijn uitgevoerd.

Elk beeld dat ingesproken tekst, *edits* of andere speciale opties heeft, wordt opgelicht in de tijdslijn. Beelden met ingesproken tekst krijgen een *narration*-symbool in de linker benedenhoek. Beelden met aangepaste beweging worden voorzien van een effectensymbool. Beelden met ingesproken tekst of met een aangepaste lengte tonen ook de duur waarop het beeld wordt getoond in het verhaal.

## 2.5 Toevoegen van achtergrondmuziek

Photo Story beschikt over vooraf opgenomen muziek van verschillende stijlen waarmee u uw verhaal een bepaalde sfeer kan meegeven. Per geselecteerd beeld kan slecht één muziekstuk worden gespeeld.

1. Selecteer een beeld in het scherm *Add background music* en klik op de knop *Create Music*.
2. Kies in het dialoogscherf *Create Music* een genre uit de *Genre*-lijst.
3. Kies een stijl in de *Style*-lijst.
4. Kies een band in de *Bands*-box.
5. Kies een sfeer in de *Moods*-lijst.
6. In de *Tempo*-box kan u met de schuifknop het tempo aanpassen.
7. In de *Intensity*-box kan u op volgende opties klikken: *Low / Normal / High*
8. Klik op *Play* om de vooraf opgenomen muziek te horen.
9. Herhaal stap 1 tot 8 tot u alle muziek hebt geselecteerd die u in uw verhaal wil laten horen.
10. Klik op *Preview* om uw verhaal te bekijken.
11. Als u het volume van een stuk achtergrondmuziek wil aanpassen, selecteer dan het beeld en beweeg de *Volume*-schuifknop in het scherm *Add background Music*. Bijvoorbeeld: bij de beelden met ingesproken tekst kan u de schuifknop naar *Low* bewegen om de muziek stiller te maken zodat uw stem duidelijk over de achtergrondmuziek kan worden gehoord.
12. Klik op *Next* als u verder wil gaan, op *Back* als u terug wil gaan.

### Een zelf opgenomen of gekozen geluidsfragment

1. Selecteer een beeld op het scherm *Add background music* en klik op de knop *Select Music*.

**Met *Music* wordt type van audiobestand bedoeld, dus ook een ingesproken tekst of een combinatie van muziek met ingesproken tekst.**

2. Er verschijnt een scherm waarop u moet browsen naar de locatie waar het audiobestand zich bevindt. Als u het vindt, klik het aan en klik op *Open*. Hiermee zal het bestand ingeladen worden.

## 2.6 Een preview bekijken

Op enkele momenten in het creatieproces kan u uw verhaal bekijken (*preview*). Via een *preview* kan u nagaan of de ingesproken tekst en achtergrondmuziek overeenkomen met de beelden. Het kan u ook helpen om te zien of de overgangen sneller of trager moeten.

1. Tijdens het toevoegen van ingesproken tekst krijgt u in het derde scherm van Photo Story 3 een *preview* van de effecten in de beelden, de tekst en de ingesproken tekst.
2. Nadat u op *Preview* hebt geklikt kan u de huidige vorm van uw digitaal verhaal bekijken. Het opent als een pop-upschermb. Gebruik deze *preview* om uit te maken of de ingesproken tekst overeenkomt met de beelden.
3. Als u muziek heb toegevoegd dan kan u in het vierde scherm een *preview* bekijken.
4. Het verhaal opent als een pop-upschermb. Gebruik deze *preview* om na te gaan of de muziek overeenkomt met de beelden en de ingesproken tekst.

## 2.7 Het bewaren van een project

Het vijfde scherm van Photo Story begeleidt u bij het bewaren van uw project. Als eerste bewaart u het werk dat u in het digitaal verhaal hebt gestoken (bewerken van beelden, narratie, muziek, enzovoort). U kan dit bewaren in een werkkopie en er later op voortwerken. In een laatste stap wordt het volledige verhaal bij elkaar gepast en kan u het finale verhaal bekijken. Ook deze finale versie kan u later nog aanpassen.












1. Ga naar het vijfde scherm in Photo Story 3 om uw project (verhaal) te bewaren.
2. Selecteer de activiteit of het doel waarvoor u het verhaal wil bewaren. In de meeste gevallen zal dit de eerste keuze zijn: *Save your story for playback on your computer*.
3. Selecteer de locatie en geef een naam aan het bestand. Hiermee zal uw verhaal op uw computer, in een specifieke bestandsmap, of op een DVD worden bewaard. Klik op *Save*. Het bestand wordt bewaard als een Windows Media Video File (.wmv).
4. In de sectie *Quality Settings* selecteert u de passende instellingen voor uw computer. De vooraf ingestelde instelling is *Profile for computers 2(640x480)*. Klik op *Setting* om deze instelling te veranderen.
5. Een aanbevolen instelling is *Profile for computers 4(1024x768)*.
6. Klik op *Next* om het verhaal te bouwen. Het bouwen bestaat uit drie elementen (*preparing video, mixing audio en generating video*).
7. Eens voltooid, kan u uw verhaal bekijken.

### 3. OVERZICHT SOFTWARE

	WINDOWS	MAC (Apple)	WEB
Storyboard	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Elke tekstverwerker</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Elke tekstverwerker</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Google docs</li> </ul>
Audio	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Audacity</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Audacity</li> <li>• Soundstudio</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Myna</li> <li>• Record MP3</li> </ul>
Beeld- bewerking	<ul style="list-style-type: none"> <li>• GIMP</li> <li>• HP Image Zone Express</li> <li>• Graphic Converter</li> <li>• Photoshop Elements</li> <li>• Picasa</li> <li>• Microsoft AutoCollage</li> <li>• Powerpoint</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• iPhoto</li> <li>• GIMP</li> <li>• Graphic Converter</li> <li>• Photoshop Elements</li> <li>• Picasa</li> <li>• Powerpoint</li> <li>• Comic Life (Handleiding)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aviary Tools</li> </ul>
Video	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Microsoft MovieMaker2 (zie ook Handleiding Kif Kif)</li> <li>• Microsoft Photo Story3</li> <li>• Slide Show Movie Maker</li> <li>• Photo to Movie</li> <li>• Pinnacle Studio</li> <li>• Ulead VideoStudio</li> <li>• Adobe Premiere Elements</li> <li>• Videopad</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• iLife Tools: iMovie HD</li> <li>• iPhoto</li> <li>• iMovie HD</li> <li>• Photo To Movie</li> <li>• Pro Tools: Final Cut Express</li> <li>• Final Cut Pro</li> <li>• Videopad</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Screenr</li> <li>• Animoto</li> <li>• VoiceThread</li> <li>• Prezi</li> <li>• Stupeflix</li> <li>• YouTube Editor</li> </ul>



APPS

	Shadow Puppet	ipad	gratis	<a href="http://get-puppet.co">http://get-puppet.co</a>
	30Hands	ipad	gratis	<a href="http://www.30hands.net">http://www.30hands.net</a>
	ScreenChomp	ipad	gratis	<a href="http://www.techsmith.com/screenchomp.html">http://www.techsmith.com/screenchomp.html</a>
	Storykit	ipad	gratis	
	VoiceThread	ipad	gratis	<a href="http://voicethread.com">http://voicethread.com</a>
	Story Creator	ipad	gratis	
	Sonic Pics	ipad	betalend	<a href="http://www.sonicpics.com">http://www.sonicpics.com</a>
	StoryRobe	ipad	betalend	<a href="https://www.facebook.com/Storyrobe">https://www.facebook.com/Storyrobe</a>
	Movie Studio Video Maker	Android (enkel Samsung)	gratis	
	Little Story Creator	ipad	gratis	
	Adobe Voice	ipad	gratis	<a href="http://getvoice.adobe.com">http://getvoice.adobe.com</a>

## EINDNOTEN

1. [www.faronet.be/dagelijks-leven-van-het-%E2%80%98gewone%E2%80%99-volk-1789-1918](http://www.faronet.be/dagelijks-leven-van-het-%E2%80%98gewone%E2%80%99-volk-1789-1918)
2. [www.faronet.be/dagelijks-leven-van-het-%E2%80%98gewone%E2%80%99-volk-1789-1918-proeftuinen](http://www.faronet.be/dagelijks-leven-van-het-%E2%80%98gewone%E2%80%99-volk-1789-1918-proeftuinen)
3. [www.bibnet.be/portaal/Bibnet/Lokale\\_Ondersteuning/Inspiratiegidsen#storytelling](http://www.bibnet.be/portaal/Bibnet/Lokale_Ondersteuning/Inspiratiegidsen#storytelling)
4. <http://storycenter.org>
5. In een video vertelt Joe Lambert, medeoprichter en directeur van het Center for Digital Storytelling, over het ontstaan van *digital storytelling* en hoe het evolueerde tot wat het nu is: <http://vimeo.com/33556414>
6. [www.pbs.org/civilwar](http://www.pbs.org/civilwar)
7. [www.bbc.co.uk/wales/audiovideo/sites/galleries/pages/capturewales.shtml#about](http://www.bbc.co.uk/wales/audiovideo/sites/galleries/pages/capturewales.shtml#about)
8. [waag.org/nl/project/digitaal-vertellen](http://waag.org/nl/project/digitaal-vertellen)
9. [www.faronet.be/projectendatabank/origins-this-is-it-my-story](http://www.faronet.be/projectendatabank/origins-this-is-it-my-story)
10. [www.kifkif.be/maak-zelf-een-digitaal-verhaal](http://www.kifkif.be/maak-zelf-een-digitaal-verhaal)
11. [www.bibnet.be/portaal/Bibnet/Lokale\\_Ondersteuning/Inspiratiegidsen#storytelling](http://www.bibnet.be/portaal/Bibnet/Lokale_Ondersteuning/Inspiratiegidsen#storytelling)
12. [prezi.com/totldy4laopt/digital-storytelling](http://prezi.com/totldy4laopt/digital-storytelling)
13. [www.patientvoices.org.uk](http://www.patientvoices.org.uk)
14. [www.socius.be/tiki-index.php?page=Beste+Buur%2C+Beste+Burgemeester](http://www.socius.be/tiki-index.php?page=Beste+Buur%2C+Beste+Burgemeester)
15. [vimeo.com/maksvzw](http://vimeo.com/maksvzw)
16. [maksvzw.org/maks/index.php/en/wat-doen-we/producties](http://maksvzw.org/maks/index.php/en/wat-doen-we/producties)
17. [www.facebook.com/DiaStoriesViaStories](http://www.facebook.com/DiaStoriesViaStories)
18. *Conceptnota Mediawijsheid Vlaamse Regering*, mei 2012, p. 10.
19. [www.ond.vlaanderen.be/curriculum/secundair-onderwijs/vakoverschrijdend/index.htm](http://www.ond.vlaanderen.be/curriculum/secundair-onderwijs/vakoverschrijdend/index.htm)
20. BART DE NIL, Archieven als educatoren. In: *faro | tijdschrift over cultureel erfgoed*, 6 (2013) 3, pp. 56-61.
21. [www.bbc.co.uk/wales/audiovideo/sites/yourvideo/pdf/aguidetodigitalstorytelling-bbc.pdf](http://www.bbc.co.uk/wales/audiovideo/sites/yourvideo/pdf/aguidetodigitalstorytelling-bbc.pdf)
22. <http://digitalstorytelling.coe.uh.edu>
23. Dit is een tijdsintensieve stap. Alleen opnemen als er tijd en ruimte beschikbaar is.