

Terugkeer van een oervvaardigheid

Het verhaal als bindmiddel

Erfgoededucatie gaat op zoek naar het verhaal achter het gebouw, landschap, voorwerp of volksfeest. Een verhaal leert ons ‘terugdenken’ of ‘nadenken in de tijd’. Daaruit ontstaan boeiende opdrachten waarbij kinderen en jongeren heel wat opsteken. Een verhaal houdt de verschillende elementen samen. Het zorgt voor een context en geeft er betekenis aan. Leerlingen kunnen die context opnieuw samenstellen.

(verder lezen)

Via verhalen komen we als kind de wereld binnen. Volgens de Ierse filosoof Richard Kearny betekent het digitale tijdperk helemaal niet het einde van de verhalen, integendeel, het kan er een nieuwe bijdrage aan leveren. Verhalen structureren onze wereld. Ze geven aan wat we de moeite waard vinden om door te geven. Ethiek en moraal zijn niet louter abstracte begrippen, ze worden doorgegeven in de vorm van verhalen die ons iets bijbrengen.

Verhalen kunnen, meer dan handboeken, invulbladen, bordschema's of powerpointpresentaties, sterke leereffecten veroorzaken. De leraar die je je het beste herinnert is hij of zij die boeiende verhalen of anekdotes kon vertellen.

Aan de lippen hangen

Een goede leraar is niet iemand die de leerstof erdoor draait of de eindtermen haalt, maar iemand die enthousiasme overbrengt. Iemand die daarin slaagt is meestal ook een goede verteller. Spijtig genoeg zijn er hoe langer hoe minder leerkrachten die kunnen of durven vertellen.

(verder lezen)

Ondanks alle moderne hulpmiddelen is een leerkracht bij wie ‘de leerlingen aan de lippen hangen’, het beste wat hen kan overkomen. Leerlingen willen voorbeelden zien ‘met een verhaal’. Vertellen is een oervvaardigheid, ‘de **simpelste der expressiekunsten**’. Externe middelen heb je er amper voor nodig.

Remedie tegen versnippering

Een verhaal verbindt de verschillende generaties en culturen met elkaar. Je bereikt er alle doelgroepen mee omdat bijna iedereen van een goed verhaal houdt. Verteltechnieken laten je toe de meest uiteenlopende zaken met elkaar te verbinden of verschillende elementen in een zinvolle samenhang aan te bieden. Vertellen is een remedie tegen de versnippering in *bits en bites*, *clips* en *units* van de gigantische informatiestroom die ons overspoelt. Het maakt het ons mogelijk om zin te geven aan de wereld om ons heen.

(verder lezen)

Vertellen is niet oubollig, enkel voor kinderen of een gezellige avond aan de haard. De vertelkunst is een belangrijk instrument om onze **verbeeldingskracht** te **herontdekken**. Via een goed verhaal kunnen leerlingen zich het erfgoed eigen maken, omdat er in hun hoofden een nieuw verhaal of een nieuwe context ontstaat.

De tijd is rijp om mensen opnieuw naar een verhaal te doen luisteren. Dat kan op een eigentijdse manier. Digitale hulpmiddelen of games kan je zonder probleem in een verhaal integreren.

Weg van hier en nu

Verhalen ontspringen vanuit een van de drie 'hoofdbronnen': de traditie (zoals sprookjes), het eigen leven of de fantasie. Ze zijn een **prima opstap** om kinderen, jongeren en volwassenen voor erfgoed warm te maken. In volksverhalen vind je heel wat wetenswaardigheden over dorp, stad, streek of landschap terug. In erfgoededucatie maken verhalen zelf deel uit van ons immaterieel erfgoed. Ze zijn geschikt om zowel het materieel als immaterieel erfgoed voor een breed publiek toegankelijk te maken.

(verder lezen)

Goede educatie**projecten** bestaan uit drie fasen: het activeren van de voorkennis (de voorbereidingsfunctie), het beleven (de verwerkende functie) en de reflectie (de beschouwende functie). In deze drie elementen kunnen verhalen het leerproces sturen.

➤ **Het verhaal en de voorkennis**

Nieuwe kennis neem je beter op naarmate ze aansluit bij bestaande kennis. Betekenisvol leren relateert aan hetgeen je al weet. Een tentoonstelling vertelt je meer als je de nodige voorkennis hebt. Een goed verhaal kan die voorkennis activeren.

➤ **Het verhaal als beleving**

Een sterk verhaal maakt bij leerlingen emoties, verwondering en vragen los. Het doet een beroep op verbeeldingskracht en inlevingsvermogen. Het trekt je mee, weg van het hier en nu.

Een verhaal is meer dan een verzameling van feiten. Het toont de keuzes waar de personages voor staan en hoe ze zich daarbij voelen. Leerlingen stellen zich vragen alsof ze oog in oog met de personages uit het verhaal staan. Zo doen ze ook heel wat leerervaringen op.

➤ **Het verhaal als reflectie**

Aan de hand van een verhaal kijken leerlingen terug op en verwerken hetgeen ze hebben geleerd of beleefd. Reflectie is een wezenlijk deel van erfgoededucatie. Zo kunnen leerlingen zelf een verhaal schrijven waarin ze hun eigen denk- en leerproces weergeven. Ze kunnen een vervolg of een alternatief slot bedenken.

Context als vertrekpunt

Erfgoededucatie is een totaalpakket, meer dan de aanduiding van afzonderlijke elementen. Je vertrekt vanuit een totaalvisie, een compact verhaal. De naam van een plant of een voorwerp blijft langer hangen als je vertrekt van het volledige landschap of de omgeving waar die plant of dat voorwerp deel van uitmaakt.

Verhalend ontwerpen

Kinderen of jongeren organiseren een feest, runnen een ziekenhuis of starten een afvalverwerkingsbedrijf. Ze worden de hoofdpersonages van een sprookje, een reis- of detectiveverhaal. Ze raken verzeild in door de leerkracht(en) én henzelf verzonnen gebeurtenissen, lopen in de schoenen van zelfgecreëerde karakters en kijken door hún ogen. Leerkrachten leiden het verhaal in goede banen dankzij de uitgewerkte structuur van het verhalend ontwerp.

(verder lezen)

Verhalend ontwerpen of ‘storyline approach’ is een krachtige techniek om met de leerlingen aan een klas- of schoolproject te werken. Het levert je aantrekkelijk en kwaliteitsvol onderwijs op, zo spannend als een sterk verhaal. De didactiek wordt toegepast zowel van kleuter- tot hoger onderwijs als in trainingen voor het bedrijfsleven.

De leerkrachten bedenken een **plot** en gieten die in een **verhaallijn**. Die wordt verdeeld in maximum vijf **episodes**. Bij elke episode horen sleutelvragen die de leerlingen tot leeractiviteiten aanzetten. Goede **sleutelvragen** spelen een essentiële rol. Ze leiden een volgende episode in, zetten de leerlingen aan tot actie. Ze plaatsen de leerlingen in een verzonnen maar geloofwaardige enscenering, zodat ze zich kunnen inleven in of identificeren met culturen van vroeger of verrassende situaties. De structuur van het verhaal is de kapstok voor de leeractiviteiten. Zo ontstaat er een zinvolle thematische samenhang tussen de verschillende leeractiviteiten, waarbij aspecten van meervoudige intelligentie aan bod kunnen komen. Bij de uitvoering van de verhaallijn leren de leerlingen van elkaar, van de leerkrachten en van de externe experts.

In een verhalend ontwerp worden leerlingen uitgedaagd in plaats van louter onderwezen. Via het verhaal krijgen ze meer inzicht in het thema en hun omgeving. De voortgang van de verhaallijn geven ze weer op een chronologisch opgebouwde **wandfries**. Het verhaal eindigt met een happy end of een open einde.

Het verhalend ontwerpen of de ‘storyline approach’:

- wordt gepland en geleid door de leerkracht;
- wordt verrijkt met de interesse, creativiteit en verbeelding van de leerlingen;
- bouwt verder op de al verworven kennis van de leerlingen;
- geeft de leerlingen kansen om initiatieven te nemen;
- prikkelt de onderzoekvaardigheden van de leerlingen;

- laat de leerlingen zelf het materiaal creëren waar ze mee leren;
- loopt door de leergebieden of -vakken heen;
- biedt een doelgerichte context om verschillende competenties te verwerven;
- doet een beroep op allerlei leerstijlen, leerattitudes en competenties;
- draagt bij aan de sociale ontwikkeling en burgerzin van de leerlingen.

De zes componenten van een verhalend ontwerp:

- Er is altijd een ‘intrige’: een probleem dat moet worden opgelost of een uitdaging die een klasgroep aangaat.
- Die intrige wordt uitgezet in een verhaallijn.
- De verhaallijn bestaat uit verschillende episodes.
- Een episode begint met een ‘incident’: een onverwachte gebeurtenis die een nieuwe wending aan het verhaal geeft.
- Sleutelvragen of ‘rijke’, open vragen motiveren, stimuleren en activeren de leerlingen en zetten aan tot denken om een antwoord op de uitdaging te vinden.
- Een wandfries geeft een chronologisch, visueel overzicht van het verloop van het project.

Digital Storytelling

Via een montage van filmpjes, foto's, geluiden, muziek, tussentitels of je eigen stem vertel je een persoonlijk verhaal of geef je jouw persoonlijke kijk op een onderwerp. Digital storytelling is een eenvoudige en toegankelijke manier om je verhaal te vertellen zonder dat je daar uitgebreide technische kennis en vaardigheden voor moet hebben. Iemand die amper kan lezen of schrijven kan via een digital story zijn verhaal doen.

(verder lezen)

De techniek is bruikbaar voor allerlei thema's en verhalen:

- je eigen levensverhaal;
- verhalen van andere mensen: familie, vrienden, onbekenden ... Ze is erg geschikt voor intergenerationele en interculturele projecten en migratieverhalen;
- een boek- of reisverslag;
- een filmpje over een specifiek thema: bijvoorbeeld erfgoed in de schoolomgeving.

Digital storytelling is erg geschikt voor het ‘empoweren’ van deelnemers, het stimuleren van participatie, het ‘leren leren’ en het vergroten van digitale, creatieve en sociale vaardigheden.