

Leerdoelen worden zo soepeler en ontspannener behaald. De bewustwording daarvan roepen we overigens nadrukkelijk op in afrondende PLOT-lessen. Anders komen er reacties als deze van een fantastische flapuit die, in het begin van het ontwikkeltraject van PLOT26, een van de ontwikkelaars tijdens de dossierles waarschuwde na heel hard gewerkt te hebben: “Mevrouw, we vinden dit heel leuk, we willen altijd wel zo les. Maar weet u wel, dit heeft niks met Nederlands te maken !!!!”

Ronde 8

Bart Devos
IVV Sint-Vincentius, Gent
Contact: bart.devos@ivv-gent.be

Storyboarding en leren presenteren

1. Inleiding

Als we onze leerlingen een presentatie laten geven, kiezen we in onze opdrachten vaak voor een ‘logische wetenschappelijke structuur’, net zoals we bij schrijfoopdrachten verwachten dat een vaste tekststructuur wordt gebruikt. De leerlingen brengen dan een opsomming van naakte feiten. Dat is vaak ook het probleem bij presentaties: de leerlingen sommen letterlijk uit het hoofd geleerde feiten op; de samenhang gaat daarbij verloren. Voor het publiek is zo’n presentatie heel saai. Mensen luisteren in het algemeen veel liever naar een goede verteller dan naar iemand die feiten opsomt. We zeggen leerlingen daarom ook vaak dat ze meer ‘verhaal’ in hun presentatie moeten brengen.

Samen met een masterstudente van de UGent, probeerden we om de leerlingen daarvoor een hulpmiddel te geven. *Storyboards*, de techniek die bij animatiefilms wordt gebruikt om het verhaal vorm te geven, bleek ook in een klascontext uiterst bruikbaar te zijn om leerlingen aan te leren een gestructureerd verhaal te brengen.

2. De presentatie als verhaal

Verhalen vertellen is het fundament van menselijke communicatie. We vertellen elkaar dagelijks talrijke verhalen en de meesten onder ons hebben geen enkel probleem om die verhalen op een logische manier te brengen en te structureren. Maar eenmaal dat verhaal in een presentatievorm moet worden gegoten, blijkt dat vaak veel moeilijker te zijn. Toch is een presentatie geven vergelijkbaar met een verhaal vertellen: er moet aandacht zijn voor de structuur, zodat het publiek je kan volgen. De noden van het

publiek staan voorop: het publiek heeft namelijk niet alleen nood aan logica, ook de emoties moeten worden aangesproken. En hier vinden we veel inspiratie bij digitale animatiefilms, zoals die van *Pixar*. De makers van dergelijke animatiefilms besteden namelijk eerst heel veel tijd aan het uitwerken van het verhaal alvorens over te gaan tot het eigenlijke tekenen. Het uitdenken van het verhaal is bij animatiefilms veel belangrijker om bij het publiek in de smaak te vallen dan de digitale effecten. Als het hen lukt om een publiek te boeien, kunnen we dan hun techniek ook niet vertalen naar presentaties?

3. *Storyboarding*: verhalen leren vertellen

Makers van digitale animatiefilms gebruiken een techniek voor het creëren van hun verhaal, genaamd *storyboarding*. *Storyboarding* is een manier om het verhaal te visualiseren. De techniek is bijzonder nuttig om de hele *flow* van het verhaal te zien en te ontdekken of het verhaal werkt, alvorens de film echt gemaakt wordt. Vaak worden de woorden ook bij het *storyboard* gevoegd, nog voor het eigenlijke filmwerk. Zo spreekt iemand de tekst van de personages in, terwijl de camera over de schetsen gaat.

De techniek van het *storyboarden* is niet alleen bruikbaar bij het maakproces van een animatiefilm, maar kan ook perfect worden toegepast bij de voorbereiding van een presentatie. Eens het idee er is, worden ruwe schetsen gemaakt van hoe elke dia er uit kan zien, om een overzicht te krijgen over de *flow* en de structuur van het verhaal. Pas als dat goed zit, worden de slides zelf gemaakt, in PowerPoint of in een andere presentatietechnologie.

In het kader van een masterproef, hebben we geprobeerd om die techniek om te gieten naar een werkbare lesmethodiek.

4. *Storyboarden* in de klas

In onze lesmethodiek gaven we de leerlingen een kleine voorbereidende opdracht. Om een onderwerp voor hun presentatie te vinden, moesten ze op zoek gaan naar een krantenartikel rond een actueel maatschappelijk probleem. Dat kon variëren van een lokaal tot een internationaal probleem. De leerlingen moesten ook al eens nadenken over eventuele oplossingen.

In het eerste lesuur kregen de leerlingen eerst een korte uitleg over *storyboarding*, aan de hand van een videofragment van *Pixar*. De leerlingen kregen daarna een structuurschema, waarop ze eerst het onderwerp van hun presentatie moesten invullen. Belangrijk was dat ze ook een doelpubliek moesten selecteren, passend bij het onderwerp waarover ze zouden spreken. Zo moest een leerling die over de verhoging van het

inschrijvingsgeld voor hoger onderwijs ging spreken vooraf de keuze maken of hij dat voor een studentenpubliek, dan wel voor het parlement zou doen.

Daarna werd het structuurschema stap voor stap, en aan de hand van enkele voorbeelden, ingevuld. Concreet betekende dat dat de leerlingen voor elke 'stap' in hun verhaal een kort samenvattend zinnetje noteerden. Dat zou het skelet worden van hun presentatie.

In het volgende lesuur gingen we over tot het echte *storyboarden*. Op werkbladen werden de verschillende elementen uit het structuurschema overgenomen, elk in een eigen hokje. Elk element werd zo een titeltje. De leerlingen dachten bij elke titel na over welke afbeelding erbij zou passen en tekenden een ruwe schets op hun werkblad. Zo kregen de leerlingen tegen het einde van de les een *storyboard*, die de basis vormde voor de visuele ondersteuning van de eigenlijke presentatie.

We vroegen de leerlingen daarna om hun presentatie thuis af te werken en een *slidecast*, een presentatie op het internet bestaande uit dia's en stem, ter voorbereiding te maken. De leerlingen uploaden deze *slidecasts* online en gaven elkaar feedback door commentaar te plaatsen bij de *slidecasts* van minstens drie medeleerlingen.

Tot slot moesten ze hun presentatie 'live' voor de klas brengen, waarbij ze telkens ook nog eens duidelijk moesten vermelden welk doelpubliek ze voor ogen hadden.

5. Werkt het?

Tijdens het schooljaar 2014-2015 werd deze lestehnik in een aantal klassen uitgeprobeerd in het kader van een masterproefonderzoek. De leerlingen vulden vooraf en achteraf een vragenlijst in. Verschillende leerlingen werden ook geïnterviewd.

De resultaten van de masterscriptie toonden aan dat de leerlingen na de oefening beter presenteerden en dat ze *storyboarding* een boeiende techniek vonden. Uit de interviews bleek dat ze het veel makkelijker vonden om hun presentatie als een verhaal te structureren en dat ze minder afwijken van de essentie. Er werd ook aangegeven dat ze het makkelijker vonden om de inhoud van de presentatie te memoriseren.

Hoewel sommige leerlingen aangeven dat het tijdrovend is om in het *storyboard* alles eerst uit te tekenen, blijkt uit de presentaties dat de leerlingen automatisch veel minder tekst op de slides in de PowerPoints gingen plaatsen. Naast de basis voor een goede structuur, blijkt *storyboarding* dus ook een handige *tool* om de leerlingen aan te leren hoe ze duidelijke slides moeten ontwerpen.

Kortom: *storyboarding* blijkt in het algemeen een positief effect te hebben op de presentatievaardigheden van leerlingen en de lessenreeks zelf werd door de leerlingen ook positief geëvalueerd. Voor een volledige, becommentarieerde versie van de resultaten,

verwijzen we graag naar de masterscriptie (Dhaenens 2015) zelf.

Referenties

Dhaenens, J. (2015), *Storyboarding en leren presenteren. Een exploratief onderzoek naar het gebruik van verhaalstructuren en storyboards in een presentatietraining binnen het secundair onderwijs*. Gent: Universiteit Gent. [masterproef].