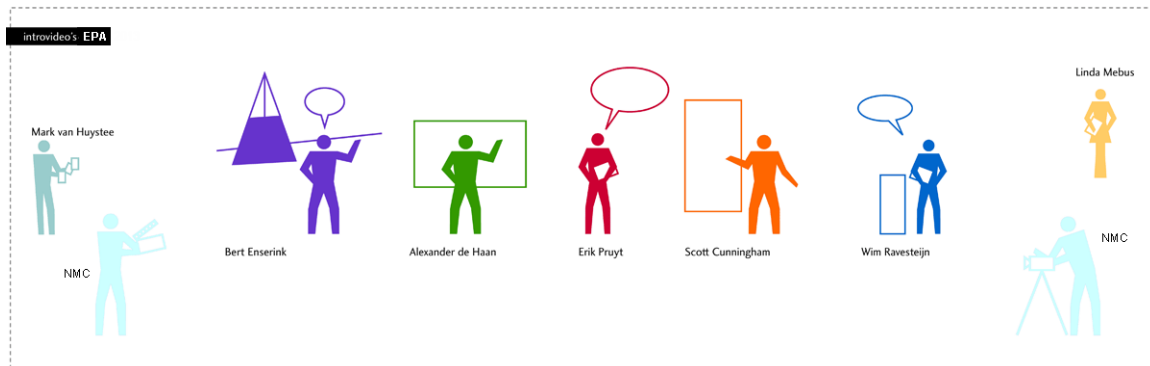


STAPPENPLAN

Deze bijlage is bedoeld voor degenen die wat meer houvast kunnen gebruiken bij het maken van inspirerende scenario's.

Creatieve processen zijn zelden lineair. Het verdient daarom de voorkeur om onderstaande stappen meerdere malen versneld te doorlopen. Zo groeit uw inzicht in de inhoud van uw boodschap en mogelijkheden die uit te drukken.



1. Bepaal voor welke variant u een video gaat maken.

Voor welke variant heeft u een video nodig? Betreft het vakinhoudelijk materiaal of een introductie? Over wat voor introductie hebben wij het precies? Van uw vak, van een opdracht of van uzelf? Denk hierbij ook bewust na over het doel dat u wilt bereiken. Bijvoorbeeld het maken van een introductievideo van uw vak om studenten te enthousiasmeren en verwachtingen te managen.

2. Heeft u al een goede ingeving?

Vaak blijken eerste ideeën waardevol. Heeft u al één (of meerdere) idee(ën) voor een scenario voor uw video? Schrijf (of teken) dat dan direct op, bij voorkeur langs een tijdlijn met storyboards. Leg uw oorspronkelijke ideeën vervolgens terzijde en doorloop onderstaand proces.

3. Welke boodschap wilt u inhoudelijk overbrengen?

Bepaal in hoofdlijnen welke boodschap er inhoudelijk overgebracht moet worden om uw doel te bereiken.

In het geval van een introductie video van uw vak kunt u denken aan zaken als:

- een introductie van uzelf.
- het benoemen van uw vakgebied en de leerdoelen van uw vak.
- het duiden van (maatschappelijke) problemen.
- het omschrijven van de oplossingsmethoden/instrumenten.
- het aannemelijk maken dat methoden geschikt zijn voor het oplossen van concrete problemen.
- het duidelijk maken hoe methoden in het vak worden aangereikt/aangeleerd en geëxamineerd.
- aangeven hoe en waar men zich kan inschrijven voor uw cursus.

Is het noodzakelijk om alle informatie in de video op te nemen of kan een deel daarbuiten

gehouden worden?

In geval van Blackboard zouden bijvoorbeeld uitgebreidere leerdoelen ook elders in tekst beschreven kunnen worden.

Bepaal dus precies welke informatie in welk medium (video, pdf) overgedragen gaat worden.

4. Hoe kunt u de student inspireren/stimuleren?

Zijn er specifieke mogelijkheden waarmee u zich met uw vak kunt onderscheiden van andere faculteiten/universiteiten of vakken? Denk daarbij aan een unieke lokatie, een bekend en/of tot de verbeelding sprekend onderzoek?

Inspirerend en hoogwaardig beeldmateriaal zoals video en foto's bepaalt de kwaliteit van de video sterk. Heeft u al geschikt materiaal liggen? Wellicht is het verstandig dat eerst te beoordelen en daaruit een voorselectie te maken.

5. Hoe brengt u uw boodschap helder over?

Afhankelijk van de inhoud en uw leerdoel kunt u uit een aantal formaten kiezen, denk daarbij aan video, animaties, screencapturing, voice-over en/of muziek, slides met foto's, tekst, illustraties, etc.

Daarnaast kunt u kiezen voor een bepaalde setting, zoals een studio, collegezaal, laboratorium, werkkamer, andere locaties op of buiten de campus.

In de eerste instantie is het verstandig om een aantal voorbeelden te bekijken (zie).

Ziet u, terugkijkend op punt 3 en 4 bepaalde kansen of mogelijkheden? Dit kan sturend zijn in uw voorselectie.

6. Uw verhaal uitschrijven

Om een idee te krijgen van de omvang van uw verhaal is het handig uw boodschap in tekst uit te schrijven.

Vervolgens leest u dit verhaal hardop voor met een timer. Hoe lang duurt het in totaal? Wat valt u verder op en wat kan dit betekenen voor de student? Doe eventuele aanpassingen of bedenkt alternatieven.

7. Scenarios bedenken

In punt 2 omschreef (of verbeeldde) uw uw eerste ideeën. Wellicht ziet u nu meer mogelijkheden. Bedenk meerdere scenario's waarbij inhoud, inspiratie en duidelijkheid aan bod komen.

Een video wordt beter onthouden als er iets opvallends gebeurt of eenduidig is in zijn aanpak. Een goede video is meer dan een onsamenvattende opeenstapeling van multimedia fragmenten.

Denk na over een overkoepelende benamingen en geef ieder scenario een gepaste naam.

Voorbeelden:

- de nieuwslezer: de docent treedt op als nieuwslezer en leidt de kijker vanuit een studiosetting door verschillende beeldfragmenten.
- de wandeling: alle informatie wordt lineair in de ruimte gepresenteerd (bv afgebeeld een lange muur), de docent loopt langs en legt uit.
- de interviewer: de docent wordt geïnterviewd en brengt zo de inhoud over.
- de studenten: niet de docent maar een groepje studenten vertelt over het vak en wat zij er van geleerd hebben.
- het laboratorium: uw vak beschikt over een uniek laboratorium van waaruit opnamen gemaakt worden.
- uit het leven gegrepen: de docent illustreert zijn/haar verhaal ahv een algemeen bekend verhaal, bijvoorbeeld een milieuramp.
- gastheer: u neemt de toeschouwer overal mee naar toe en vertelt uw verhaal vanuit collegezaal, uw werkkamer, het lab, etc.
- zomergasten: de docent wordt geïnterviewd en draagt zo zijn kennis over (als bij het tv programma zomergasten).
- talkshow: een Paul en Witteman achtig setting
- dialoog: 2 docenten presenteren alles samen en er ontstaan dialogen, twistpunten, etc. het zet de student aan het denken.
- tekenfilmanimatie: alles is getekend, zelfs de docent.
- documentaire: de docent leidt toeschouwers door de stof als in een documentaire.
- avatar: de docent loopt door een getekende/geanimeerde wereld en legt uit.
- tekenaar: alles wat de docent vertelt wordt getekend, je ziet het verhaal ontstaan.
- augmented reality: de docent wordt op een muur in de studentenkamer geprojecteerd en doceert.
- jeugdjournaal: een studio achtig setting waarbij relatief veel ruimte is om te bewegen en voorwerpen te tonen.
- teletubbie: de docent met een beeldscherm op z'n buik.
- groepswork: de docent begeleidt een groepje studenten, ook de toeschouwer wordt aangesproken als virtuele student.
- etc.

8. Storyboards maken

Schrijf en verbeeld ieder scenario in storyboards. Hierbij is het handig om eerst uw verhaal (punt 6) op de tijdlijn uit te schrijven. Vervolgens voegt u de afbeeldingen toe. Dit zouden zowel tekeningen als foto's kunnen zijn. In het document storyboards.pdf vindt u een stramien voor storyboards.

9. Beste ideeën bespreken

De meest kansrijke voorstellen worden geselecteerd en een keuze wordt gemaakt. Het gekozen voorstel wordt voorgelegd aan het NMC.

10. Haalbaar voorstel realiseren

Realiseer een haalbaar voorstel in samenwerking met het NMC.