

De magie van video en leren

Serious video, hoe je beter leert met eigen beelden

Video en leren

Wat is de magie van beelden? Waarom werken beelden bij leren? Hoe kunnen docenten beelden inzetten in het leerproces? Hoe legt video de verbinding tussen de leef-wereld en de leer-wereld? Hoe komen we aan bruikbaar digitaal videoleermateriaal? Kunnen leerlingen dat niet ook zelf maken?

Serious video is het gebruik van video bij leren. Zelf films maken over de beroepspraktijk en zelf gefilmd worden in die praktijk zijn twee vormen van serious video die in dit essay worden besproken. Er zijn de eerste antwoorden op de vraag waarom het werkt en wat ervoor nodig is om deze krachtige vorm van leren in te voeren in het onderwijs.

Oeps! en Wauw! momenten creëren

Kun je je het moment nog herinneren dat jezelf voor het eerst terugzag op video? Dat je je realiseerde dat er een groot verschil bestaat tussen hoe jezelf ziet en hoe anderen je zien? Praat ik zo? Beweeg ik zo? Naar jezelf kijken op video, dat is even schrikken, je verbazen maar ook blij worden over wat je goed doet. Je kunt er veel van leren over jezelf. Reflecteren op een indrukwekkende manier. Als je samen met anderen naar jezelf terugkijkt kun je nog veel meer zien. Ik zie, ik zie... wat jij niet ziet.

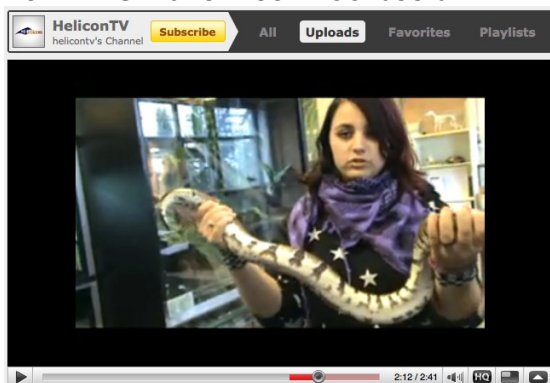
Als je ergens een film over hebt gemaakt, dan begrijp je het pas écht. Film maken is je eigen verhaal vertellen. Film maken is je een deel van de werkelijkheid zo eigen maken dat je hem nooit meer vergeet. Vanuit een eigen visie, vanuit je eigen leervragen ga je het verhaal vertellen. Je moet je vraag vooraf helder stellen, informatie verzamelen, overleggen met je groepsgenoten, abstraheren, structureren, planning maken, samenwerken, rollen en taken verdelen, interviews afnemen met deskundigen in het werkveld, prioriteiten stellen, keuzes maken, leiding nemen, communiceren, samenvatten, luisteren enz.. En je moet er op uit, de werkelijkheid in, want daar gebeurt het. En dan .. genieten van het eindresultaat en het applaus ontvangen.

Serious video

In onderwijs en opleiden kennen we de term serious gaming: de inzet van games met een ander doel dan entertainment, de game bedoeld om te leren. Zo kijken we ook naar serious video, films niet direct voor vermaak maar met een leerdoel.

Er zijn al vele voorbeelden van 'video voor leren' in het beroepsonderwijs en daarbuiten. Er zijn databanken met instructiefilmpjes die gebruikt kunnen worden als digitaal leermateriaal. Deze videodatabanken worden steeds beter doorzoekbaar en leerlingen kunnen ze online raadplegen op het moment dat zij de informatie nodig hebben. Een manier van informatie verwerven die goed past bij hun visuele leefwereld. Dit essay richt zich op andere vormen van serious video namelijk die waarbij de leerling zelf de camera hanteert of waarbij de leerling zelf gefilmd wordt.

Zelf films maken: een voorbeeld



<http://www.youtube.com/user/heliconv - p/search/0/RpfeQgHWjKq>

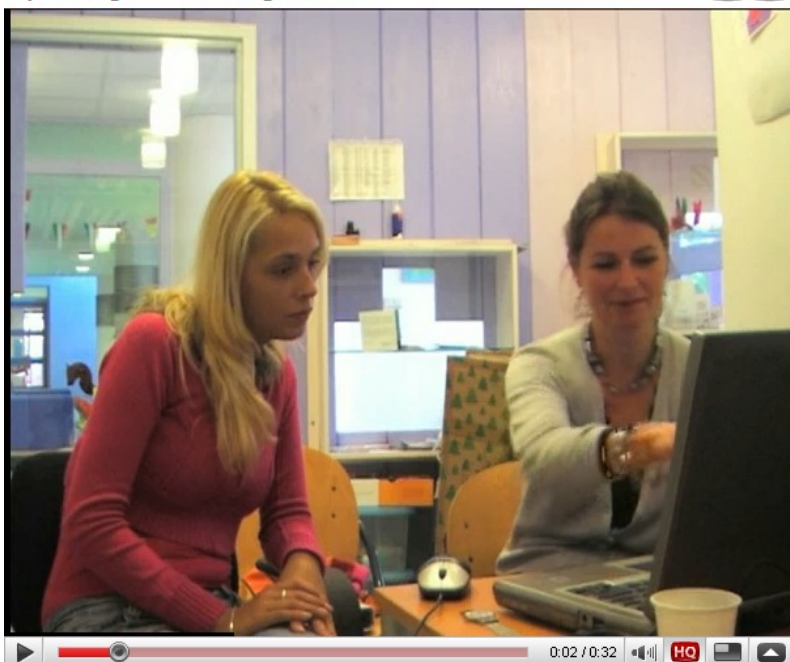
Tessie, Bo en Lotte zitten bij elkaar in een groepje. Samen met 18 andere leerlingen volgen ze een videoworkshop op Helicon MBO Nijmegen. Allemaal eerstejaars niveau 4 leerlingen in de opleiding 'Dier en Paard'. Videoworkshop één, in een reeks van vijf, waarin ze worden begeleid door professionals uit de media. Het filmpje hadden ze binnen drie uur klaar. Dat gaf wel een kick. Hun filmpje van drie minuten ging over het hanteren van dieren. Eerst laten ze de juf voor de camera uitleggen hoe je met een muis en een cavia omgaat, want dat wisten ze nog niet. Tessie hanteert daarna in beeld een konijn terwijl Lotte in een voice-over de handelingen uitlegt. Bo legt als slot uit voor de lens hoe je een slang moet hanteren. In drie uur leren ze nieuwe kennis en vaardigheden, oefenen en demonstreren ze de nieuw opgedane kennis en reproduceren ze een aantal routinevaardigheden die hun latere beroep van belang zijn. Het maken van het filmpje heeft hen veel geleerd. Een filmpje dat ook weer gebruikt kan worden als digitaal leermateriaal voor anderen.

Films en reflectie: een voorbeeld

Priscilla volgt de opleiding Pedagogisch Werk en loopt stage op Kinderdagverblijf Jan en Alleman. Ze wordt gefilmd tijdens haar stage in het kinderdagverblijf en bespreekt de filmopnamen achter de laptop met Monique haar "leermeester". Bij vorige opnamen heeft Priscilla zichzelf gezien in contact met de kinderen. Ze grijpt snel in als peuters iets spannends willen doen maar heeft dit nog niet goed door van zichzelf. Peuters hebben een natuurlijke drang tot ontdekken en daardoor ontwikkelen zij zich. Vertrouwen krijgen in de eigen kracht van kinderen, dat moet Priscilla nog leren.

Enige tijd later worden er opnieuw opnamen gemaakt. En wat ziet ze zichzelf doen: een peutertje loopt achteruit een schuine helling (van schuimrubber) op en ze doet niets. Ze verwoordt dit in het gesprek met Monique: "Ik wilde eerst weer erop afgaan maar toen dacht ik, laat maar even gaan, ik zie wel nu wel even wat er gebeurt." Monique bevestigt en beloont het in de video zichtbare gedrag. Ze legt ook het verband met de ontwikkelingsfase van het kind en doet zo dus ook nog aan het overdragen van kennis aan de hand van de beelden.

Opleiding in Beeldfragment 01



<http://www.youtube.com/watch?v=EwMikmt6NLl>

Piramide van Miller

Waarom is video zo effectief bij leren en competentieontwikkeling? Een bruikbaar model om hier naar te kijken is de piramide van Miller (Judith Gulikers e.a. 2005).

Hij onderscheidt vier lagen in het ontwikkelen en bewijzen van de competenties. Het doel is om de top in de piramide te bereiden namelijk handelen

(Doen) als een vakbekwame professional in de beroepspraktijk. In de veilige leeromgeving van een stage of een simulatie kan de leerling eerst tonen (Laten zien) dat het professionele gedrag er al is. De lagen van het kennen vallen uiteen in de kennis van de beroepshandelingen (weten hoe) en de daaronder liggende brede kennisbasis (Weten).

Kennis die zowel in de praktijk als in de school door de leerling wordt opgedaan het liefst aan de hand van

voorbeelden uit de praktijk. Hoe dichterbij de top van de piramide je komt hoe authentieker de leeromgeving is. Namelijk steeds dichterbij de beroepspraktijk.

Piramide van Miller



Met serious video hoog in de piramide

Hoe brengen we leerlingen zo hoog mogelijk in de piramide? Video helpt daarbij.

De docent geeft de opdracht om in een film te laten zien hoe de bestrating in een tuin moet worden aangelegd. De groep leerlingen werkt aan deze taak en moet als eerste een beeld krijgen (weten hoe) zo'n tuin moet worden bestraat. Om een film te kunnen maken is eerst een scenario nodig. Het schrijven van het scenario dwingt de groep tot een gedegen analyse van de beroepshandelingen. Het vraagt ook om het opzoeken en verwerken van informatie. Vervolgens moet de taak (de bestrating) ook feitelijk door hen zelf worden uitgevoerd omdat het proces op film wordt vastgelegd. Dit vereist vakmanschap, samenwerking, materiaalkennis en videovaardigheid. Zowel het proces het product (de film) zijn input voor de begeleiding door de docent.

Ook hoog in de piramide is de leersituatie waarbij de leerling door medeleerlingen of begeleiders wordt gefilmd in de praktijksituatie. Met behulp van kleine onopvallende video-apparatuur zoals de Flip (www.theflip.com), niet groter dan een mobiele telefoon, registreren de medeleerlingen bijvoorbeeld de interactie van een leerling pedagogisch werk in een kinderdagverblijf die een baby eten geeft. In de nabespreking gebruikt de opleider deze beelden om het gedrag te laten beschrijven en de goede onderdelen daarvan te versterken. Als de begeleider dan ook de beelden nog koppelt aan inhoudelijke kennis wordt tegelijkertijd de kennisbasis van de leerling verbreed. Deze vorm van video interactiebegeleiding blijkt ook uit wetenschappelijk onderzoek uitermate krachtig in het versterken van competenties (Fukkink 2005) van leidsters in kinderdagverblijven.

Dicht op de huid en in de praktijk

Deze voorbeelden van serious video zijn veelbelovend omdat er directe leereffecten zichtbaar zijn. Waarom is video zo krachtig bij leren? Het antwoord op deze vraag is nog niet volledig te geven. Meer ervaring en meer onderzoek naar die ervaring is nodig. Er valt al wel het volgende over te zeggen.

Leerlingen zelf video laten maken van een beroepshandeling dwingt de leerlingen tot een effectieve analyse van die handeling. Een analyse die zichtbaar wordt voor de begeleiders doordat de leerlingen een scenario maken. Kernvragen in dit leerproces zijn: Wat is de juiste volgorde van de handelingen? Wat hebben we allemaal nodig? Wat is de beste locatie om te filmen? Wat moeten we wel laten zien en wat kan worden weggelaten? Hoe leggen we dit nu met film het handigst uit? Welke tekst is nodig om goed uit te leggen wat we doen? Zonder een diepe analyse is het niet mogelijk een goede film te maken.

Leerlingen filmen tijdens het uitoefenen van beroepshandelingen en hieruit leren is misschien nog wel krachtiger. Video zit dicht op, misschien wel "onder" de huid: je bent het zelf. Reflecteren op je eigen gedrag is een effectieve manier van leren. Maar dan is het wel nodig een goed beeld te hebben van je eigen gedrag. Dat is niet iedere leerling gegeven en dus helpt video om jezelf te leren zien. Afstand nemen en naar jezelf kijken, dat kan met behulp van video. Een goed opgeleide begeleider die met de leerling de video-beelden nabespreekt en daarin een koppeling maakt met te bereiken competenties en basiskennis is daarbij wel noodzakelijk.

Beroepshandelingen zijn vaak complex en veelomvattend en laten zich meestal niet eenvoudig vangen in beschrijvingen. Leerlingen van nu leven vooral in een beeldcultuur en hebben vaak moeite met verwoorden van hun ervaringen. Beelden laten het totaal wel goed zien. Door het nauwgezet uiteenrafelen van het eigen handelen en het benoemen van het gedrag lijken leerresultaten in de vorm van gedragsverandering haalbaar. Leerresultaten die via de bekende reflectieverslagen niet worden gehaald.

Serious video en de docent

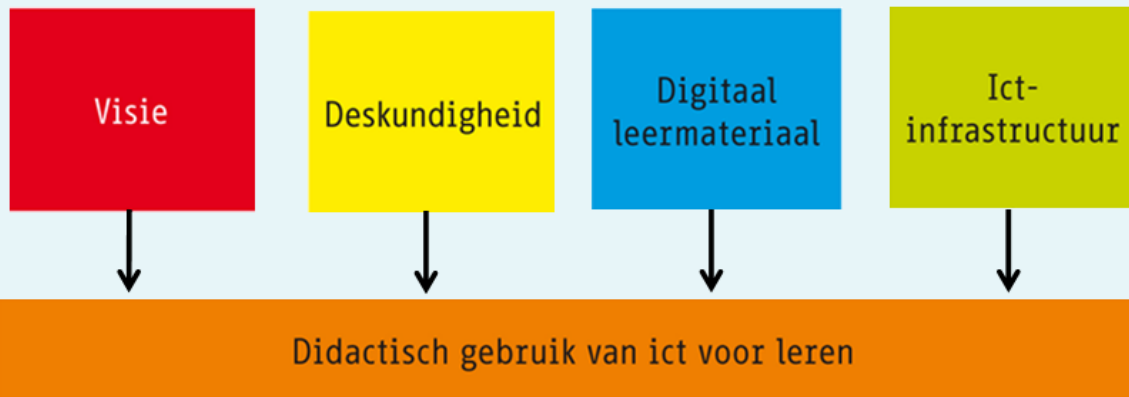
Tachtig docenten van Helicon in een bus op weg naar Burgers Zoo. Het was personeelsdag en de directeur had hen niet verteld wat er die dag ging gebeuren. In de dierentuin kregen de docenten een videocamera uitgereikt. Begeleid door mediaprofessionals werden ze het diepe ingegooid. Ze maakten korte filmpjes temidden van de dieren en het tropisch groen. Zo onderzochten de docenten in een praktijkgerelateerde omgeving hun sympathie en weerstanden voor video, ontdekten ze de vele mogelijkheden van het medium. Hun eigen beperkingen konden ze zo onder ogen zien alsook de aantrekkelijkheid en de mogelijkheden voor hun leerlingen. De studiedag was de basis van het succes voor de introductie van video opleidingsbreed. Inmiddels zijn 260 leerlingen opgeleid en 40 docenten én niet onderwijzend personeel. Video is als een inktvlek door school verspreid en is niet meer weg te denken uit de organisatie. Vooral omdat het docenten geen extra werk meer oplevert. Zij hebben het geadopteerd. Video geeft hen juist de ruimte de coachende rol vorm te geven die competentiegericht onderwijs van hen vraagt.

Serious video en de organisatie

Wat is er nodig om serieus serious video in te zetten in het onderwijs?

Ook hier helpt een bekend model: 4 in balans van Kennisnet. (Kennisnet 2009).

4 in balans



Didactisch gebruik van ict (en dus ook video) voor leren hangt samen met 4 factoren die met elkaar in balans moeten zijn. Op de eerste plaats een gedeelde visie op leren. Als we competentiegericht opleiden serieus nemen moeten we zoeken naar vormen van ICT-gebruik met een echte impact die aansluiten bij de beeldcultuur waarin jongeren leven. Serious video is zo'n vorm. Een visie op het onderwijs waarbij beeld een belangrijke rol speelt veronderstelt ook een verandering van schoolcultuur, waarbij het klaslokaal niet de focus is maar een leeromgeving waarin de schoolwereld en de buitenwereld bijeen komen.

Deskundigheid bij docenten en begeleiders is de belangrijke voorwaarde om serious video effectief te maken. Docenten moeten zelf het proces van het maken van een film doormaken om te weten wat er gebeurt bij hun leerlingen. Zij zullen zich verder als "opdrachtgever" moeten gaan opstellen en dus goede opdrachten moeten kunnen formuleren. Leerlingen worden opgeleid als makers. Docenten worden opgeleid tot producenten. Ze coachen en beoordelen want de docent is ook degene die voldoende diepgang in de scenario's en de films kan helpen bereiken door als deskundige informatie te geven of de leerlingen te verwijzen naar andere experts en informatie.

Het geven van video-begeleiding vereist nog meer van de docent. Feedback geven op basis van de "goede elementen" in het gedrag van de leerling is daarbij misschien wel de belangrijkste vaardigheid. Leerlingen leren meer van een bekrachtiging van het goede gedrag dan van kritiek op datgene dat ze niet goed doen. Ook hier geldt dat het belangrijk is om zelf gefilmd te worden bij het geven van deze begeleiding en deskundig geholpen te worden bij het geven van feedback.

De vakinhoudelijke kennis van de docenten moet voor deze twee vormen van serious video up to date zijn. De leerlingen moeten voor hun scenario geleid worden naar de juiste vakinformatie. In het gesprek over het gewenste gedrag maakt de docent ook de verbinding met vakkennis.

Digitaal leer materiaal in de vorm van de films die gemaakt zijn door de groepen leerlingen is een van de resultaten van serious video maar eigenlijk is het digitale leer materiaal dat hier ontstaat een bijproduct. Het proces om te komen tot de film is een leerervaring die elke leerling verdient. Digitaal leer materiaal waarin leerlingen goed kunnen zoeken levert natuurlijk wel de basisinformatie die ze nodig hebben om bijvoorbeeld het scenario te kunnen maken. Expertgedrag dat is vastgelegd op video is nuttig of om van te leren als voorbereiding op de situatie waarin jezelf gefilmd gaat worden.

De *ICT-infrastructuur* moet goed zijn ingericht. De elektronische leeromgeving moet geschikt zijn voor het opslaan van video-fragmenten, de computers moeten video-editing software hebben. Er moeten video-camera's worden aangeschaft en beheerd.

En nu verder leren

Serious video kan een essentiële bijdrage leveren aan het leren in het beroepsonderwijs. Dit geldt met name voor die vormen waarin de leerlingen zelf filmen of gefilmd worden. De vakkundige docent kan daarbij niet gemist worden. Zowel zijn vakkennis als zijn begeleidingsvaardigheden zijn essentieel in het leren met video.

Er zijn ook nog veel vragen. Vragen naar nog meer bewijzen dat serious video effectief bijdraagt aan competentie-ontwikkeling. Vragen naar de benodigde deskundigheid in de organisatie om serious video van de grond te krijgen. Vragen naar hoe we van elkaar kunnen leren over het leren met video. Zullen we daarover eerst maar eens een film gaan maken?

Auteurs

Roel Simons is filmmaker, videocoach en eigenaar van See You! productions. Hij werkt o.a. voor Helicon Opleidingen in Nijmegen.

Nico Verbeij is adviseur Leren & ICT bij Verdonck, Klooster & Associates. Hij is didacticus en oud-docent, en gespecialiseerd in digitale didactiek en digitaal leermateriaal.

Referenties

Gulikers, J. Bastiaens, T., Kirschner, P. (2005). Authentieke toetsing, de beroepspraktijk in het vizier. In: *Onderwijsinnovatie*, juni 2005, pagina 19

http://ou.nl/Docs/TijdschriftOI/OI_2_05.pdf

Fukkink, R. Effectonderzoek naar Video Interactie Begeleiding, SCO-Kohnstam Instituut, 2005.

<http://www.sco-kohnstaminstituut.uva.nl/pdf/VIB%20eindrapport.pdf>

Kennisnet, Vier in Balans Monitor 2009,

http://www.kennisnet.nl/cpb/onderzoek/docs/4IB2009_NL_def.pdf

Met dank aan Helicon Opleidingen, Marleen Lemstra en Ruud Teutelink

<http://www.youtube.com/user/heliconv> <http://www.helicon.nl/>

Met dank aan Monique Groenewegen en Maureen Mols, Opleiders in beeld.

<http://www.opleiding-in-beeld.nl>