

## Materiaal

- Pc/laptop met programma vb. Animoto
- tablet(s) met app Puppet Pals, Toontastic 3D, ...
- ...

# AAN DE SLAG – EXPLAINER

## Opdracht

Leg een onderwerp/fenomeen/begrip/mysterie/... uit aan de hand van een explainer-video. Dat kan gaan over de opwarming van de aarde, de uitvoering van een perfecte 360° ollie bij het skaten, de spelregels van basketbal, een stappenplan om te vloggen of tutorial voor een coole pennenzak, ... Kortom je explainer kan echt over om het even welk onderwerp gaan, als je maar iets uitlegt.

## Tips voor de perfecte explainer

- 1. Kies een titel die de nieuwsgierigheid opwekt:**  
Maak van je titel een vraag of stel hem voor als een lijstje... 'Waarom tellen basketters in seconden?' prikkelt meer de aandacht dan 'De basisregels van basketbal'. En zo al ook 'De perfecte vlog in 10 stappen' meer kijkers lokken dan 'Een vlog uitgelegd'.
- 2. Een goede start**  
De eerste seconden zijn belangrijk om je kijker te doen blijven kijken. Het is een soort trailer voor de rest van de video. Zo kan je beginnen met een anekdote, een kort en krachtig verhaal waardoor de interesse meteen gewekt is.
- 3. Hou de spanning erin**  
Geef het antwoord op de vraag uit je titel niet meteen, maar werk er in stapjes naar toe. Laat die perfecte 360° ollie uit het skateboarden niet meteen van bij de start zien, maar pas een paar minuten later. Af en toe een grapje kan natuurlijk ook nooit kwaad om de aandacht van de kijker te houden.
- 4. Leuke visuele effecten**  
Vertel niet alles op een eentonige manier in de camera, maar laat dingen vooral 'gebeuren' in je explainer. Gebruik bijvoorbeeld stop-motion om je uitleg te geven, kies toffe muziek, teken op een blad of steek er een videofragmentje tussen.
- 5. Weet waarover je vertelt**  
Informeer je vooraf goed en bereid goed voor wat je wilt vertellen en hoe. Dat doe je best door alles vooraf uit te schrijven op papier en even te oefenen vooraleer je op rec klikt. Op die manier zal het ook vlot overkomen in de explainer.

## Tools en apps

Er zijn verschillende apps en tools die je kan gebruiken voor jouw perfecte explainer. Een paar voorbeelden:

- 1. Animoto - BETALEND!**
  - online programma dat je op een computer kan gebruiken om video-slideshows te maken
  - Je laadt korte videofragmenten en foto's op die je onderwerp kunnen uitleggen.
  - Daarna sleep je de video's en foto's in de juiste volgorde en vertel je zo je verhaal.
  - Je kan de tool uitproberen in een testversie van 14 dagen. Als je de tool ook echt wil gebruiken voor deze opdracht, moet je overschakelen naar een betalende versie. Dan kies je best het Personal-programma van 5 EUR/maand.
  - meer info op <https://animoto.com>

## 2. Puppet Pals 2

- app waar je kleine poppetjes (=puppets) kan laten spreken met je eigen stem. Je kan hen tegelijkertijd laten bewegen in een aangepast decor en zo je eigen animatie maken.
- De schooleditie kost 6,99 EUR. Puppet Pals 2 is gratis.
- app enkel beschikbaar voor iOS (Apple), niet voor Android
- meer info op deze handige handleiding van UC Leuven Limburg  
<https://ict.basolimburg.ucll.be/sites/default/files/Puppet%20Pals%20handleiding%20.pdf>

## 3. Toontastic 3D

- app waarin je zelf kan tekeningen en animaties kan maken met de vele karakters en zo een cartoonfilmpje creëert met je eigen stem. Werkt heel makkelijk.
- gratis
- meer info op <https://toontastic.withgoogle.com/>

## In 7 stappen naar de perfecte explainer-video voor BRUZZket.be

1. Zoek een onderwerp of thema waar je voldoende informatie over vindt en dat je in een paar stappen makkelijk kan uitleggen.
2. Verzamel alle informatie om je verhaal te vertellen.
3. Leg je onderwerp al eens uit aan een klasgenootje zodat je kan testen of je het duidelijk kan uitleggen.
4. Schrijf je verhaal vervolgens uit.
  - Noteer hoe je elke stap van je verhaal wil vertellen (vb. tekening, video, stop-motion, ...)
  - Bereid alle losse onderdelen voor.
  - Schrijf ook de teksten uit die je wil inspreken in je explainer (cf. voice-over)
5. Oefen vooraf al eens met iemand die je uitleg voor het eerst hoort: kan hij of zij volgen? Dan zit je goed!
6. Oefen zeker ook met de gekozen app of tool zodat je alle mogelijkheden van de tool kent.
7. En starten maar!

## Praktisch

Mail je explainer naar [ket@bruzz.be](mailto:ket@bruzz.be) met [sandra.schreurs@bruzz.be](mailto:sandra.schreurs@bruzz.be) en [ruth.vertongen@vgc.be](mailto:ruth.vertongen@vgc.be) in cc met als onderwerp **KLIK - Explainer**.

- klas en school
- de titel en inleiding (=een 3-tal zinnen met een korte introductie) van je explainer

Leergebied	Eindterm
Nederlands	SPREKEN 2.2 iemand om ontbrekende informatie vragen 2.7 bij een behandeld onderwerp vragen stellen die begrepen en beantwoord kunnen worden door leeftijdsgenoten SCHRIJVEN op structurerend niveau: 4.4 voor een gekend persoon een verslag schrijven van een verhaal, een gebeurtenis, een informatieve tekst STRATEGIEËN De Il kunnen bij de eindtermen luisteren, lezen, spreken en schrijven de volgende strategieën inzetten 5.1 zich oriënteren op aspecten van de luister-, lees-, spreek- en schrijftaak: doel, teksttype en eigen kennis, en voor spreken en schrijven ook op de luisteraar of lezer.

	<p>5.2 hun manier van luisteren lezen, schrijven of spreken afstemmen op het luister-, lees-, spreek- of schrijfdoel, en voor spreken en schrijven ook op de luisteraar of lezer.</p> <p>5.3 tijdens het luisteren, lezen, spreken en schrijven hun aandacht behouden voor het bereiken van het doel.</p> <p>5.4 het resultaat beoordelen in het licht van het luister-, lees-, spreek- of schrijfdoel.</p>
Muzische vorming	<p>BEELD</p> <p>De II kunnen</p> <p>1.4 plezier en voldoening vinden in het beeldend vormgeven en genieten van wat beeldend is vormgegeven.</p> <p>1.5 beeldende problemen oplossen, technieken toepassen en gereedschappen en materialen hanteren om beeldend vorm te geven op een manier die hen voldoet.</p> <p>1.6 tactiele, visuele impressies, ervaringen, gevoelens en fantasieën op een beeldende manier weergeven.</p> <p>MUZIEK</p> <p>De II kunnen</p> <p>2.1 muziek beluisteren en ervaren, muzikale impressies opdoen uit de geluidsomgeving met aandacht voor enkele kenmerken van de muziek:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- klankeigenschap;</li> <li>- functie/gebruikssituatie.</li> </ul> <p>Drama</p> <p>3.5 De II kunnen ervaringen, gevoelens, ideeën, fantasieën ... uiten in spel.</p> <p>MEDIA</p> <p>De II</p> <p>5.2 ervaren dat een visueel beeld al dan niet vergezeld van een nieuw geluid steeds een nieuwe werkelijkheid kan oproepen.</p> <p>5.3 kunnen soorten van eenvoudige hedendaagse audiovisuele opnamen en weergavetoestellen (informatiedragers) aanwijzen, benoemen en ze creatief bedienen.</p> <p>5.4 kunnen een eigen audiovisuele taal gebruiken en het massale audiovisuele aanbod een relativerende plaats toekennen</p> <p>ATTITUDES</p> <p>De II</p> <p>6.3 genieten van het muzisch handelen waardoor hun expressiemogelijkheden verruimen.</p> <p>6.4 vertrouwen op hun eigen expressiemogelijkheden en durven hun creatieve uitingen tonen.</p>
Wereldoriëntatie	<p><i>Bij het voorbereiden van de activiteit:</i></p> <p>5. TIJD</p> <p>5.3 kunnen in een kleine groep voor een welomschreven opdracht een taakverdeling en planning in de tijd opmaken</p> <p>7 BRONGEBRUIK</p> <p>De II kunnen op hun niveau verschillende informatiebronnen raadplegen</p>
ICT	<p>5 De II kunnen ICT gebruiken om eigen ideeën creatief vorm te geven</p> <p>6 De II kunnen met behulp van ICT voor hen bestemde digitale informatie opzoeken, verwerken en bewaren</p> <p>7 De II kunnen ICT gebruiken bij het voorstellen van informatie aan anderen</p>
Leren leren	<p>2 De II kunnen op systematische wijze verschillende informatiebronnen op hun niveau zelfstandig gebruiken</p> <p>5 De II kunnen, eventueel onder begeleiding:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- hun lessen, taken en opdrachten plannen en organiseren;</li> <li>- hun eigen leerproces controleren en bijsturen</li> </ul>
Sociale vaardigheden	<p>3: kunnen samenwerken met anderen, zonder onderscheid van sociale achtergrond, geslacht of etnische origine</p>
Sleutelcompetenties	<p><b>Digitale geletterdheid</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- in staat zijn om moderne technologieën functioneel, doelgericht en kritisch aan te wenden</li> <li>- kennis, vaardigheden en mentaliteit die nodig zijn om kritisch, bewust, creatief en actief met media om te gaan</li> <li>- signaleren en analyseren van een informatiebehoefte en op basis hiervan relevante informatie zoeken, selecteren, verwerken en gebruiken</li> </ul>

**Samenwerken**

- een positieve en open houding t.a.v. andere ideeën
- kunnen samenwerken met anderen
- moderne technologieën kunnen aanwenden voor het gezamenlijk realiseren van doelen
- kunnen onderhandelen en afspraken maken met anderen in een team
- verschillende rollen bij jezelf en anderen (h)erkennen

**Sociale en Culturele vaardigheden**

- constructief kunnen communiceren in verschillende sociale situaties met respect voor andere visies, uitingen en gedragingen
- het tonen van inlevingsvermogen en belangstelling voor anderen

**Communiceren**

- informatie interpreteren
- kunnen omgaan met verschillende communicatieve situaties en het kennen van - gesprekstechnieken, -regels en sociale conventies bij elke situatie
- kunnen omgaan met verschillende communicatiemiddelen (teksten, film) het hanteren van verschillende strategieën daarbij