

De striptekenaar

Citation for published version (APA):

Zwanenburg, W., Bruin, C., & Hoogveld, A. W. M. (2011). De striptekenaar. In A. W. N. Hoogveld, J. J. G. van Merriënboer, & A. M. B. Janssen-Noordman (Eds.), *Innovatief onderwijs in de praktijk* (pp. 25-34). Noordhoff Uitgevers B.V.. <https://www.noordhoffuitgevers.nl/product/-/webshop/hoger-onderwijs/persoonlijke-professionele-ontwikkeling/innovatief-onderwijs-in-de-praktijk/9789001789312>

Document status and date:

Published: 01/04/2011

Document Version:

Other version

Please check the document version of this publication:

- A submitted manuscript is the version of the article upon submission and before peer-review. There can be important differences between the submitted version and the official published version of record. People interested in the research are advised to contact the author for the final version of the publication, or visit the DOI to the publisher's website.
- The final author version and the galley proof are versions of the publication after peer review.
- The final published version features the final layout of the paper including the volume, issue and page numbers.

[Link to publication](#)

General rights

Copyright and moral rights for the publications made accessible in the public portal are retained by the authors and/or other copyright owners and it is a condition of accessing publications that users recognise and abide by the legal requirements associated with these rights.

- Users may download and print one copy of any publication from the public portal for the purpose of private study or research.
- You may not further distribute the material or use it for any profit-making activity or commercial gain
- You may freely distribute the URL identifying the publication in the public portal.

If the publication is distributed under the terms of Article 25fa of the Dutch Copyright Act, indicated by the "Taverne" license above, please follow below link for the End User Agreement:

<https://www.ou.nl/taverne-agreement>

Take down policy

If you believe that this document breaches copyright please contact us at:

pure-support@ou.nl

providing details and we will investigate your claim.

Downloaded from <https://research.ou.nl/> on date: 10 Feb. 2025

Open Universiteit
www.ou.nl



1.3 Leeswijzer

Tabel 1.1 tot en met 1.5 maken het eenvoudig om in de rest van dit boek hoofdstukken of casussen te vinden die bepaalde ontwerpprincipes illustreren. Omgekeerd werkt het ook. Aan het begin van elke casus worden de geïllustreerde ontwerpprincipes vermeld en van daaruit kan de lezer terugrijpen op voorgaande beschrijvingen. Er is dus geen noodzaak om dit boek van voor naar achter te lezen; kies gewoon de casussen die voor u het meest interessant zijn. Alle casussen illustreren meerdere ontwerpprincipes, maar de casussen zijn zo geordend dat de eerdere casussen vooral de ontwerpprincipes illustreren die in het voorgaande als eerste behandeld zijn en de latere casussen de ontwerpprincipes die in het voorgaande later behandeld zijn. De casussen in het begin leggen het accent daarom op het ontwerpen van leertaken en het bepalen van taakklassen; de casussen in het midden leggen het accent op het beoordelen van studenten en het ontwerpen van ondersteunende informatie, en de casussen aan het einde leggen het accent op het ontwerpen van procedurele informatie en het gebruik van deeltaakoefening. Wij wensen u veel leesplezier toe en daarna veel inspiratie bij het ontwerpen van goed en aantrekkelijk onderwijs!

Principes uit het model die in dit hoofdstuk geïllustreerd worden

Afkorting	Ontwerpcategorie	Principe	Tabel
LT1	Leertaken	Realisme	1.1
LT4	Leertaken	Hulp	1.1
LT8	Leertaken	Onderwijs	1.1
TK1	Taakklassen	Toenemende complexiteit	1.2
NR1	Niet-routineaspecten	Ondersteunende informatie	1.4

2

De striptekenaar

Wilbert Zwanenburg, Cobie Bruin en Bert Hoogveld

Een digitaal beeldverhaal is een verhaal dat verteld wordt met een mix van beelden, teksten en eventueel geluiden. Het kan verschillende vormen hebben: een strip, een animatie, een filmpje, een reeks foto's, een game. Kenmerkend is dat er een verhaal of boodschap in steekt en dat het gebruikmaakt van mengvormen van geschreven taal en beeld. Het kunnen maken van een digitaal beeldverhaal betekent dat de maker met een reeks beelden, ondersteund door teksten, een voorstelling kan oproepen van een gebeurtenis in de tijd. Die gebeurtenis doet iets met degene die het beeldverhaal bekijkt of leest. Om dat te kunnen, moet de verhalenmaker iets te vertellen hebben dat interessant is om naar te luisteren of kijken. Iets ernstigs, waar je wat uit leert, iets grappigs, een clou, waar je om moet lachen of iets wat jou zelf ook wel eens overkomt of kan overkomen. Kinderen luisteren graag naar verhalen, maar als ze wat ouder zijn, kun je ze ook leren (of leren ze zichzelf) verhalen en beeldverhalen te maken. Zie bijvoorbeeld de wekelijkse strip op de achterkant van de VPRO-radio- en tv-gids waar behalve in- en aangrijpende belevenissen van kinderen of pubers ook altijd een getekende strip te vinden is. Een digitaal beeldverhaal maken doe je met de computer. Kinderen zijn tegenwoordig aardig op de hoogte van wat je met een computer kunt en nieuwe vaardigheden willen ze altijd wel bijleren. Het ontwerpen van een digitaal beeldverhaal heeft altijd wel met een of ander idee te maken. Als je dat hebt, moet je de vraag beantwoorden hoe beeld je dat uit? Creatieve tekenaars zijn in staat om de essentie uit