

Maatschappelijke impact aantonen

>> hoe doen we dat?

Hoe kunnen we het maatschappelijke effect van het Taalhuis aantonen? Bieblab Brabant ging met deze vraag aan de slag. Vanuit een experiment is een concept ontwikkeld, met een concreet resultaat. In dit longread lees je er alles over.



>> Voorwoord

Maar liefst 2,5 miljoen volwassenen in Nederland zijn laaggeletterd: ze hebben moeite met lezen, schrijven en/of rekenen en het omgaan met een computer. Aantoonbaar kost laaggeletterdheid ons minimaal 1,13 miljard euro per jaar. In dat bedrag zijn de maatschappelijke effecten nog niet in meegenomen. Deze zijn namelijk niet te becijferen, aldus de onderzoekers. Zoals ook de maatschappelijke impact van de inspanningen die het Taalhuis verricht om laaggeletterdheid terug te dringen moeilijk te meten is. En dat terwijl de subsidiërende gemeenten verantwoording verlangen.

Cijfers geven doorgaans houvast bij het aantonen van behaalde resultaten, maar **hoe monitoren we de maatschappelijke impact?** Wat is het maatschappelijk rendement van het Taalhuis en hoe kunnen we daar inzicht in geven?

Met die vraag ging het project Bieblab Brabant* aan de slag. In dit longread delen we de uitkomsten én nemen we je stapsgewijs mee in het ontwikkelproces. Zodat duidelijk wordt hoe Bieblab Brabant vanuit een vraag 'uit het veld' experimenteert en concepten ontwikkelt, test en tot een concreet resultaat komt.

* Met het project Bieblab Brabant wil Cubiss bijdragen aan de innovatie van de (Brabantse) bibliotheken.





>> De aanleiding: niet 1, maar 2 vragen

Ieder experiment, ieder innovatieproces begint met een vraag. Die vraag wordt soms door Cubiss geformuleerd op basis van signalen uit het werkveld of de samenleving. Soms komen er concrete vragen uit het werkveld. De twee vragen die in dit longread centraal staan zijn afkomstig van Cubiss én uit het werkveld. Omdat beide vragen betrekking hadden op het aantonen van maatschappelijke impact, is met instemming van de vraagstellers besloten om ze samen te voegen.

>> **Vraag 1.**

Marjan Middelkoop is adviseur bij [Cubiss](#). Eén van haar aandachtsgebieden is het Taalhuis. Ze adviseert taalnetwerken en geeft trainingen aan medewerkers en vrijwilligers van het Taalhuis. Haar vraag aan Bieblab Brabant:

'De Taalhuizen stellen zich ten doel om volwassenen beter te leren lezen en schrijven en beter om te leren gaan met de computer. We kunnen meten in hoeverre deze basisvaardigheden verbeteren. Maar hoe kunnen we aantonen dat verbeterde taalvaardigheid ook en vooral de kwaliteit van leven verbetert?'*

* doelgroepen:

- NT1: mensen met Nederlands als moedertaal, die moeite hebben met lezen en schrijven en daardoor op bepaalde punten niet volwaardig kunnen functioneren in onze (taalgerichte) maatschappij. Zij worden ook wel 'laaggeletterd' genoemd.
- NT2: mensen die Nederlands als tweede taal leren.

In dit longread definiëren we zowel NT1 als NT2 als 'taalleerder'.





>> Wat is een Taalhuis?

Het Taalhuis is een fysieke plek waar volwassenen beter kunnen leren lezen, schrijven, rekenen en omgaan met de computer. Burgers kunnen relevante cursussen volgen of zo nodig worden doorverwezen naar andere instellingen. Door het verbeteren van vaardigheden, draagt het Taalhuis bij aan het vergroten van de wereld van de taalleerder.

Taalhuizen zijn lokale samenwerkingsverbanden. Ze worden opgezet en onderhouden door lokale partners – zoals de bibliotheek, gemeente, roc's en welzijnsorganisaties – die samen met professionals en vrijwilligers een sterk netwerk vormen. Stichting Lezen & Schrijven en Koninklijke Bibliotheek ondersteunen samen de Taalhuizen in bibliotheken; ook Cubiss ondersteunt de Taalhuizen in Brabant en Limburg. Via taalzoeker.nl vind je het Taalhuis in jouw buurt.





>> **Vraag 2.**

Marly Driessens is directeur-bestuurder van [Bibliotheek De Lage Beemden](#) (gemeenten Boekel, Gemert-Bakel en Laarbeek). Haar vraag aan Bieblab Brabant:

'Bibliotheek De Lage Beemden opent in 2018* het Taalhuis Boekel. De bibliotheek is de uitvoerende partij. In 2019 moeten we een tussentijdse evaluatie uitvoeren, voor de begroting van 2020 en verder. Daarvoor is een nulmeting in juni 2018 nodig. Hoe kunnen wij verslag doen aan de gemeente van de (maatschappelijke) impact van het Taalhuis? De gemeente Boekel is immers te klein voor wetenschappelijk onderzoek. Kunnen we

komen tot een pragmatische oplossing, die bovendien breed omarmd kan worden? De vraag om maatschappelijke impact is immers ook relevant voor bijvoorbeeld jeugdzorg en andere thema's in het maatschappelijk veld.'

* Bibliotheek De Lage Beemden stelde deze vraag in de voorbereidingsfase van Taalhuis Boekel. Op 4 september 2018 is Taalhuis Boekel officieel geopend. Het is gevestigd in gemeenschapshuis Nia Domo te Boekel. Het Taalhuis is een samenwerking tussen de gemeente Boekel, Bibliotheek De Lage Beemden, Vluchtelingenwerk, Dorpsteam, Taalklas en Taalles Boekel en Stichting Lezen & Schrijven.



De twee vragen zijn opgepakt door een projectteam bestaande uit:

>> **Frederik Theuwis**

Frederik is projectleider van Bieblab Brabant. Hij kan als geen ander 'niet-concrete processen' begeleiden en middels co-creatie richting geven aan de onderliggende vraagstukken. Hij stuurt het projectteam aan. In zijn vrije tijd is hij actief als taalmaatje bij een Taalhuis.

f.theuwis@cubiss.nl

06 12 47 73 24

>> **Eline Somers**

Eline studeerde af aan Fontys ACI, opleiding CO IEMES (juni 2018). Deze hbo-studie leidt mensen op tot communicatieprofessional die op een conceptmatige en creatieve wijze omgaat met communicatievraagstukken. Eline volgde in 2017 bovendien de minor 'Gamification Business'; waarin het vooral draaide om experimenteren en co-creatie met studenten van diverse opleidingen. Eline wijdde haar afstudeerscriptie aan het onderwerp 'Hoe kunnen we visuele storytelling inzetten bij maatschappelijke effectmeting?'. Ze zoomde hierbij in op de Taalhuizen: 'Wat zijn geschikte visuelestorytel-

ling-kenmerken die Taalhuis-medewerkers ondersteunen bij het aantonen van de impact van Taalhuizen?'.
Klik [hier](#) om de scriptie in te zien.

Klik [hier](#) om de scriptie in te zien.

>> **Ron van den Ouweland**

Ron legt zich als imagineer toe op het vertalen van verhalen (storytelling), merkidentiteiten en veranderingsprocessen. Hij ontwerpt op basis van het verhaal een unieke vorm, die hij uitwerkt tot 3D-geprinte objecten.

>> **Mirjam Tuinder**

Mirjam is als uitgever werkzaam bij Cubiss en heeft veel ervaring met het uitdenken en uitwerken van educatieve projecten en producten. Ook beschikt ze over een uitgebreide ervaring op gebied van alfabetisering en leesonderwijs aan volwassenen.

m.tuinder@cubiss.nl

06 40 20 85 56

>> **Marjan Middelkoop**

Marjan is één van de twee vragenstellers. Als adviseur bij Cubiss is het Taalhuis één van haar aandachtsgebieden. Ze adviseert taalnetwerken en geeft trainingen aan medewerkers en taalvrijwilligers van het Taalhuis.

m.middelkoop@cubiss.nl

06 20 96 88 78





>> **Stappen**

Het projectteam doorliep de volgende stappen, die we hierna toelichten:

- 1** verkenning: wat is de impact van taal?
- 2** vaststellen onderzoeksvraag en uitgangspunten
- 3** het ontwikkelen van een visuele taal
- 4** testen van het prototype
- 5** presentatie bevindingen
- 6** het doorontwikkelen van het prototype (test 2 en verder)



>> Stap 1 - Verkenning: wat is de impact van taal?

Taalvaardigheid gaat om het kunnen lezen, schrijven en begrijpen van een taal. Om in de Nederlandse maatschappij te kunnen functioneren en mee te doen, is een minimaal niveau nodig. De Rijksoverheid erkent dat taal belangrijk is. 'Werk en taal zijn de kortste weg naar volwaardig meedoen in de samenleving', zo wordt gesteld in de Troonrede 2018. Anders gezegd: taal is een gereedschap om je wereld completer te maken.

>> Feiten en cijfers over laaggeletterdheid

- 2,5 miljoen volwassenen in Nederland zijn functioneel laaggeletterd.
- Het aantal analfabeten in Nederland bedraagt naar schatting 250.000 mensen.
- Tweederde van alle laaggeletterden is van autochtone afkomst; Nederlands is dus hun moedertaal.
- Laaggeletterdheid treft alle lagen van de bevolking, mannen en vrouwen, ouderen en jongeren, werkenden en niet-werkenden.
- In Nederland zijn 740.000 werknemers laaggeletterd.
- Regionale verschillen in geletterdheid zijn klein ([zie onderzoek Stichting Lezen en Schrijven, 2016](#)).
- Accountants- en adviesbureau PwC becijferde dat laaggeletterdheid minimaal € 1,13 miljard per jaar kost.





Het projectteam definieert de impact van taal als volgt:

>> Waar draagt taal aan bij?

Sociale deelname	'De taalleerder heeft een goed sociaal netwerk'	een complete(re) wereld
Mobiel voelen	'De taalleerder voelt zich vrij om te gaan/staan waar hij /zij wil'	
Maatschappelijke / economische deelname	'De taalleerder draagt bij aan de maatschappij door werk en/of vrijwillige inzet'	
Veilig voelen	'De taalleerder voelt zich veilig en op zijn/haar gemak'	
Zelfvertrouwen	'De taalleerder gelooft in zichzelf'	
Erkenning	'De taalleerder voelt zich gerespecteerd en gewaardeerd door zijn/haar omgeving'	



>> Stap 2 - Onderzoeksvraag | uitgangspunten

>> **De context: ontwikkelingen in het sociaal domein**

In 2015 heeft de Nederlandse overheid een aantal taken in het sociale domein gedecentraliseerd naar gemeenten. Het idee is dat gemeenten beter in staat zijn het benodigde maatwerk te leveren om de problemen van mensen op te lossen, waarbij in eerste instantie bekeken moet worden wat mensen zelf of met hun eigen netwerk kunnen doen. De transitie in het sociale domein is nog altijd in volle gang.

De bibliotheekbranche doorliep het proces echter al veel eerder; al in de jaren tachtig is de sector gedecentraliseerd. Gemeenten werden de voornaamste opdrachtgevers (en subsidiënten) van de bibliotheken. De openbare bibliotheek werd en wordt gefinancierd vanuit het budget dat bestemd is voor het gehele sociaal-culturele

werk. Als onderdeel van de publieke sector dragen bibliotheken bij aan de doelen, idealen en uitdagingen van de Nederlandse samenleving.

>> **De context: objectieve en subjectieve informatie**

Wanneer gemeenten bibliotheken vragen om aan te tonen wat de precieze bijdrage is, doelen zij veelal op de (financiële) business case. Wat leverde de investering (subsidie) op? Anno nu wordt daarbij echter steeds meer ook gevraagd naar de maatschappelijke impact. Daarin volgen gemeenten de ontwikkelingen in de samenleving: steeds meer organisaties willen impact monitoren, om vervolgens (strategisch) te kunnen sturen op het vergroten daarvan. Het individu staat steeds meer centraal en dat betekent maatwerk, in plaats van werken volgens 'het systeem'.





>> Wat bedoelen we met impact?

Het aantonen van impact is een steeds vaker gebezigde term. Dat impact steeds belangrijker wordt, heeft te maken met de groeiende behoefte aan effect, invloed of verandering. De maatschappij wil minder statistische meetmethodes en meer op 'waarde' gerichte metingen. Door de complexiteit van het begrip wordt er gebruik gemaakt van het woord 'aantonen' in plaats van meten.

In het bibliotheeklandschap worden de termen 'maatschappelijke waarde' en 'maatschappelijk effect' veelal gebruikt om impact te omschrijven. Het gaat hier om het effect dat een activiteit heeft op het leven van (een) gebruiker(s) van de bibliotheek.



Eén van de maatschappelijke vraagstukken waarvoor gemeenten subsidies verlenen, is het terugdringen van laaggeletterdheid. Ook hierover moet vanzelfsprekend verantwoording worden afgelegd. Of de taalvaardigheid van taalleerders wordt vergroot, is te toetsen en te vertalen in cijfers, die een concreet resultaat weergeven. Maar in hoeverre de kwaliteit van leven voor een taalleerder verbetert en hoe groot de impact van het Taalhuis dus is...? Dat is moeilijker meetbaar, het gaat immers om subjectieve informatie. Op zoek naar manieren om impact aan te tonen, ontstond bij Bibliotheek De Lage Beemden het idee om storytelling in te zetten als instrument. Met die insteek in gedachten, klopte De Lage Beemden aan bij Bieblab Brabant.

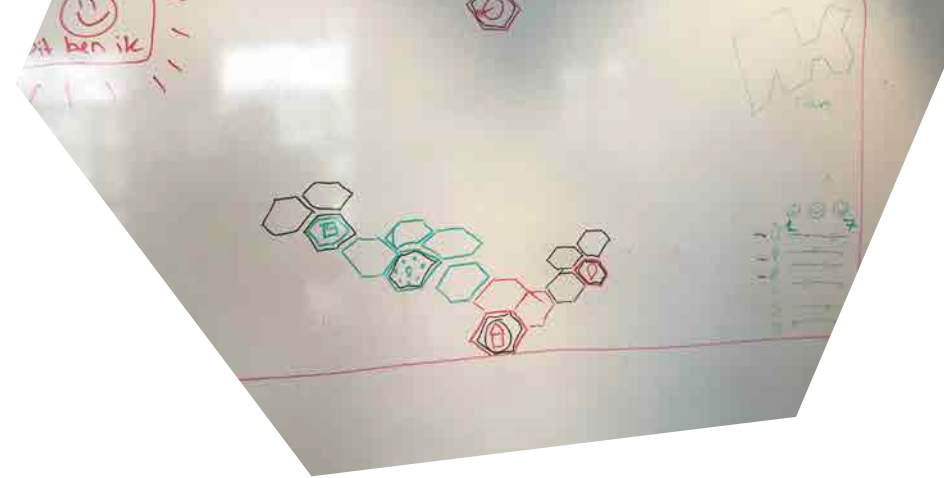
>> **Onderzoeksvraag**

Bieblab Brabant inventariseerde welke instrumenten tot op heden worden ingezet om aan te tonen dat be-

tere taalvaardigheid de kwaliteit van leven verbetert. Stichting Lezen & Schrijven onderzocht de impact van haar aanpak 'Taal voor het Leven' met behulp van het SIT-instrument en de TLVE-toetsen. Het onderzoek is uitgevoerd door Maastricht University. Hoewel de resultaten interessant zijn, vinden we het jammer dat de basis van het onderzoek wordt gevormd door vragenlijsten en schriftelijke toetsing. Lastig voor mensen die hun Nederlandse taalvaardigheden nog aan het verbeteren zijn! En ook lastig voor de taalmaatjes, die zich doorgaans liever met iets anders bezighouden dan het doornemen van vragenlijsten met hun taalleerder.

Taal is weliswaar een van de belangrijkste manieren om te communiceren, maar het is niet de enige vorm van communicatie die de mensheid kent. **Door de eeuwen heen zijn visualisaties vaak de manier geweest voor mensen om verhalen te vertellen.** Denk aan grotschilderingen, wandtapijten, schilderijen en dergelijke (Cohn, Jackendoff, Holcomb, & Kuperberg, 2015).





>> Dit standpunt en deze wetenschap resulteerde uiteindelijk in de volgende onderzoeksvraag:

- >> Is het mogelijk om deelnemers aan het Taalhuis middels visuele taal (visuele storytelling) te laten vertellen hoe hun leven zich ontwikkelt?
- >> Zou een narratief * spel een hulpmiddel kunnen zijn om de dialoog tussen het Taalhuis en een taalleerder tot stand te brengen?
- >> Helpt ons dat om de maatschappelijke impact van het Taalhuis aan te tonen?'

* Met narratief bedoelen we een gestructureerd verhaal. Narratief is te definiëren als een keten van gebeurtenissen in een oorzaak/gevolg-relatie, die plaatsvindt in tijd en ruimte. Kenmerkend voor een narratief is dat het een begin, midden en einde heeft; het karakter ondergaat een verandering.



>>Wat is visuele storytelling?

Visuele storytelling is het delen, vertellen en ‘vangen’ van een verhaal middels beelden, zodat het goed ontvangen, begrepen en gewaardeerd wordt. In een dynamisch proces wordt een authentiek verhaal over een persoon of bedrijf letterlijk in beeld gebracht. Er zijn allerlei mogelijkheden om een verhaal te versterken met visuals, zoals een infographic, foto, grafiek, video of tweets. Visualisaties bieden de mogelijkheid om onzichtbare informatie te laten zien. Emoties (hoop, verdriet, angst, nostalgie) versterken de beleving van een verhaal.

Voorbeelden uit de praktijk:

>>Ikea: het winkelconcept waarbij complete woonkamers, slaapkamers, kantoorruimten, etc zijn ingericht brengt je als winkelbezoeker van verhaal naar verhaal.

>>Lego: reikt kinderen de tools aan om een verhaal te vertellen.



>>Uitgangspunten

Bieblab Brabant stelt zich niet ten doel om (nieuw) wetenschappelijk onderzoek op te zetten. Het doel is om uit te zoeken welke alternatieven er zijn en om een praktisch instrument te ontwikkelen...

- 1 ... dat de impact van het Taalhuis kan aantonen;
- 2 ... waarmee taalmaatjes (vrijwilligers) goed en prettig kunnen werken;
- 3 ... gestoeld op visuele storytelling.

De ambitie is te komen tot een hybride vorm tussen wetenschappelijke resultaatmeting en een leuke, laagdrempelige spelvorm.





>> Stap 3 - Het ontwikkelen van een visuele taal

Hoe achterhaal je in een gesprek met een taalleerder op welk vlak hij/zij zich wil ontwikkelen en hoe het Taalhuis daarbij kan helpen? Het projectteam stelde vast dat in een dergelijk gesprek 7 thema's aan bod moeten komen; thema's die belangrijk zijn voor ieder individu en een kijkje geven in diens leven. Besloten werd om de visualisatie van de thema's (en dus van het leven van de taalleerder) in een kleurrijke spelvorm te gieten. Een spel maakt het gesprek (nog) laagdrempeliger, het spelen van een spel is universeel.

Imagineer Ron van den Ouweland ontwikkelde als prototype een spelvorm waarbij de 7 thema's zijn gesymboliseerd en uitgewerkt in zeshoekige 'tegeltjes' (hexagons). De thema's zijn geprint in 3D en fungeren als speelstukken. De taalleerder kan middels de hexagons zijn we-

reld uitbeelden en zo diens verhaal vertellen: een visuele taal. Daarbij kan gebruik worden gemaakt van allerlei spelmateriaal, zoals Lego, Playmobil, tekenmaterialen en kaarten met afbeeldingen.

>>thema	>>symbool
Huis	huisje
Mensen / sociale contacten	groepje mensen
Werk en opleiding	curriculum vitae
Digitale wereld	laptop
Persoonlijke doelen	doelschijf
Waar ben je goed in?	ster
Zingeving	wolk



>> Stap 4 - Testen van het prototype

In een korte sessie testte het projectteam het voornoemde prototype. Om het spelverloop te ondervinden, kozen we voor een rollenspel. Marjan Middelkoop en Ron van den Ouweland namen afwisselend de rollen van taalvrijwilliger en taalleerder aan. De overige leden van het projectteam observeerden hun spel en gesprek. Aansluitend namen we ieders bevindingen met elkaar door: wat werkte wel en niet, wat kan beter?

>> **Het rollenspel**

Ter illustratie beschrijven we kort één van de rollenspellen:

Ron = taalvrijwilliger

Marjan = taalleerder (NT2)

Ze nemen plaats aan een vierkante tafel, waarbij ze bewust niet tegenover elkaar maar ieder op een hoek en dus naast elkaar zitten.

De taalvrijwilliger start met het stap voor stap creëren van zijn wereld, met behulp van alle beschikbare spelmaterialen. Hij visualiseert hoe en waar hij woont, wat zijn interesses zijn, wie zijn vrienden zijn, et cetera. Zo legt hij al vertellend aan de taalleerder uit hoe de spelvorm werkt.



Vervolgens is de beurt aan taalleerder Marjan. Ron's wereld blijft op tafel staan.

Marjan beschrijft hoe ze woont (het verhaal is fictief): in een kleine rijwoning, samen met haar zoon. Dit visualiseert ze door twee tegels aan het symbool 'huis' aan te leggen. Op de ene tegel plaatst ze een speelgoedpoppetje (zoon), op de andere plakt ze een post-it waar ze een rijtjeswoning tekent.

Ze beschrijft haar werk, door opnieuw tegels rond een symbool ('werk') te leggen. Hieruit volgt het verhaal: 'Ik ben werkzaam als administratief medewerker. Maar in mijn thuisland was ik werkzaam als ingenieur en dat werk wil ik ook hier graag gaan doen. Daarom wil ik de Nederlandse taal beter gaan spreken en schrijven.'

>> De aanbevelingen

Het testen van het allereerste prototype leverde enorm veel vragen / verbeterpunten / aandachtspunten op. De 10 belangrijkste aanbevelingen (in willekeurige volgorde):

1. Mogelijk helpt het om een speelbord te ontwikkelen die als basis dient. Hierop ruimte voor de 7 thema's.
2. Pas deze methodiek niet toe in een spreekuur, want je moet er de tijd en rust voor kunnen nemen.
3. Hoe zorg je dat alle thema's (voldoende) aan bod komen?
4. Hoe leg je de uitkomsten van het gesprek vast? Idee: fotografeer de gevisualiseerde wereld. Niet filmen. Een communicatieprof zal de diverse werelden beoordelen en interpreteren, om te komen tot een goede en duidelijke verslaglegging aan de gemeente.
5. Start het tweede gesprek met de wereld zoals die in het eerste gesprek gestalte kreeg. Zodat je kunt vragen: wat is er sindsdien in je wereld veranderd?
6. Uitgangspunt is dat steeds dezelfde taalmaatjes het gesprek met de cursist voeren.
7. Aan einde van het gesprek goed duiden wat het belangrijkste ontwikkelpunt is. Visualiseren met bijvoorbeeld een pijl of vlag?
8. Een instructiefilmpje helpt de taalvrijwilliger.
9. Laat de taalvrijwilliger zelf voordoen hoe het werkt (zoals Ron in bovenstaand rollenspel). Het helpt duidelijk te maken wat de bedoeling is én zorgt ervoor dat de cursist de vrijwilliger ook beter leert kennen.
10. Zorg voor eenvoud! De beste spellen zijn zeer eenvoudig in vorm.





>> Stap 5 - Presentatie bevindingen

Enkele dagen na de eerste test presenteerde Bieblab Brabant de opzet van het experiment en prototype aan Marly Driessen, directeur-bestuurder van Bibliotheek De Lage Beemden. We lichtten toe hoe de onderzoeksvraag is uitgewerkt tot het plan om een spel te ontwikkelen dat visuele storytelling mogelijk maakt, om zodoende verhalen op te halen en de impact van taal goed inzichtelijk te maken. Ook werden de bevindingen van de eerste test gedeeld. We legden uit het proces eruit ziet en hoe we diverse mogelijkheden onderzoeken.

Reactie Marly Driessen:

“Het is verrassend en leuk om het effect van het Taalhuis op een visuele manier te belichten. Zeker omdat dit het maken van een nulmeting makkelijker maakt. De im-

pact van het Taalhuis is soms héél groot door het maken van kleine stapjes, die bijna onzichtbaar zijn, maar dus veel kunnen betekenen voor de taalleerder.

Het spel is een prachtig instrument om verhalen ‘los’ te krijgen. Je gaat in gesprek met niet-taligen en **middels het spel kun je hun verhaal eenvoudig in beeld brengen**. Dat is dé drager van dit concept. We moeten uiteindelijk komen tot een vertaalslag naar een presentatie waarin we resultaten aan gemeenten kunnen presenteren. Hoe komen we van het beeld tot een presentabel verhaal? De spelvorm roept ook vragen op: waar zit aansluiting tussen hetgeen gemeenten willen bereiken en wat het Taalhuis daaraan bijdraagt? Een voorbeeld: veel gemeenten hebben armoede als speerpunt.”



>> Stap 6 - Het doorontwikkelen van het prototype

Na de test van het eerste prototype, het verzamelen van verbeterpunten en de presentatie van de opzet aan Bibliotheek Lage Beemden, volgde de doorontwikkeling van het prototype en het testen ervan. Dat deden we in een kort tijdsbestek, in wisselende settings. In vogelvlucht de stappen en testresultaten.

>> **Aanpassingen; test 2**

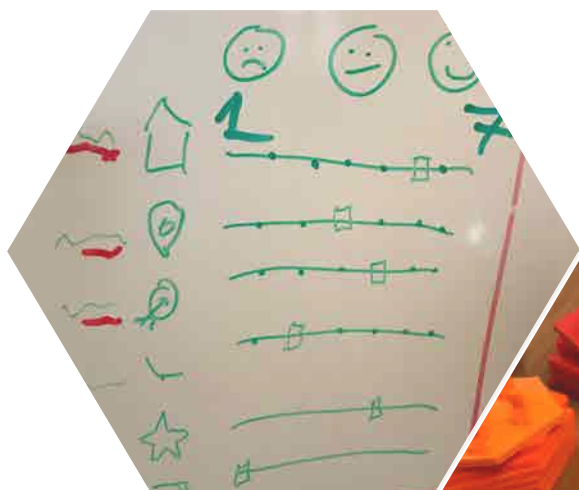
De belangrijkste aanpassingen ten opzichte van prototype 1:

- >> geen losse spelmaterialen (zoals Lego, Playmobil) meer, maar uitsluitend tegels met pictogrammen
- >> pictogrammen zijn qua stijl in harmonie gebracht en nader uitgewerkt
- >> thema 'zingeving' is vervallen

Het spel verliep veel gestructureerder in vergelijking met test 1. Belangrijkste conclusie is dat het voor visuele storytelling belangrijk is om een duidelijke omgeving te creëren.



Zo testte het projectteam stap voor stap verfijnde versies. Gaandeweg werd een plattegrond toegevoegd, zodat de taalleerder zijn stad kan visualiseren. We voegden elementen toe, namen weer afscheid van andere toevoegingen en evalueerden elke test.



In het kader van haar afstudeeropdracht onderzocht Eline Somers onder meer of de visuelestorytelling-kenmerken werken. De validiteit van het onderzoek is door beperkende omstandigheden (kort tijdsbestek, kleine onderzoeksgroep en geen sub-onderzoeksgroep) weliswaar niet optimaal, maar het leverde de projectgroep wel veel bruikbare informatie op. Ook heeft Eline het (verder verfijnde) prototype in de loop van het ontwikkelproces getest in samenwerking met enkele Taalhuis-medewerkers en taalleerders. Een greep uit de reacties :

>> **“Het is gewoon echt een spel. Dan is het meteen ook wat laagdrempeliger om te doen. Dan is het minder zwaar.”**

>> **“Het is niet bedreigend dus dat is mooi. Het is verhalend. Het is laagdrempelig. Je kan het goed met z’n allen te spelen. Je hoeft niet zo heel veel Nederlands te kunnen om het te spelen. Je kunt wat dingen uit kiezen. Je kan zelf tekenen.”**

>> **“Dit is in mijn idee gewoon een soort rapport van je leven.”**

Zie voor een toelichting op de testfasen en de resultaten de scriptie van [Eline Somers](#).



>> Het resultaat

Uiteindelijk resulteerde het proces van verbeteren en testen in een conceptversie die Bieblab Brabant presenteerde aan de vragenstellers Marjan Middelkoop (Cubiss) en Marly Driessens (Bibliotheek De Lage Beemden).



Ten opzichte van het eerste prototype is de basis van het spel hetzelfde gebleven. Verfijnd zijn alle spelelementen en thema's, om het spelen van het spel en dus het in kaart brengen en visualiseren van de vragen van een taalleerder op een zo heldere, eenduidige en effectieve wijze mogelijk te maken. Ter begeleiding is een handleiding voor de Taalhuizen en hun vrijwilligers uitgewerkt.





>> Hoe verder?

Het experiment dat Bieblab Brabant initieerde naar aanleiding van twee vragen, heeft geresulteerd in een praktisch en goed uitgewerkt spel dat helpt om de impact van Taalhuizen aan te tonen middels visuele storytelling. Het spel heeft inmiddels een naam gekregen:

>> **TALAS***

*TALAS is allereerst een goed te onthouden naam. Het is bovendien een anagram van 'atlas'; ook het woord 'taal' zit er in besloten. In het Zweeds is de betekenis van het woord 'talas': mondeling, wat mooi verwijst naar de opzet van het spel: vertel over je leven, je doelen, je vragen.

De taak van Bieblab Brabant zit erop: er is een concept (door ontwikkeld. Inmiddels heeft het Bieblab-team TALAS overgedragen aan Cubiss' project 'Versterken Taalvaardigheid'. In Q4 van 2018 wordt het spel getest in een pilot in samenwerking met Bibliotheek Nieuwe Veste Breda en het Taalhuis Breda. De pilot start met een training door Cubiss aan de Taalhuis-medewerkers.

>> **Toepassing in de praktijk**

Het spel wordt verder doorontwikkeld en getest, vandaar dat over de precieze mate van impact die TALAS gaat ophalen nog geen uitspraak kan worden gedaan. Ons uitgangspunt is dat het voor het Taalhuis belangrijk is om vast te stellen wat de



activiteit, input, output en outcome is van het Taalhuis. Om alle informatie die middels het spel is opgehaald te bundelen en te presenteren aan de subsidiënt, kan opnieuw visuele storytelling worden ingezet. De resultaten kunnen op allerlei wijzen worden gedeeld, zoals in een jaarverslag of op de site. Inspiratiebronnen hiervoor zijn bijvoorbeeld Tony's Chocolonely (duurzame, slaafvrij chocolade) en Ikea, die hun verhaal en de maatschappelijke impact van hun keuzes middels (visuele) storytelling delen op hun company websites.

Doel is om TALAS uiteindelijk in productie te nemen en op de markt te brengen. Cubiss wil het breder onder de aandacht gaan brengen bij Taalhuizen in Nederland en mogelijk zelfs over de grens. Daarbij veronderstellen we dat het concept ook kan worden ingezet door andere organisaties in het maatschappelijk veld, zoals jeugdzorg en buurtwerk/wijkteams. De vraag om maatschappelijke impact aan te tonen is immers in het gehele sociale domein zeer actueel.

Meer weten of nader van gedachten wisselen over dit onderwerp? Neem contact op met Cubiss, Frederik Theuwis (projectleider Bieblab Brabant): f.theuwis@cubiss.nl of Yvonne van den Berg (projectleider Versterken Taalvaardigheid): y.vandenberg@cubiss.nl.



>> Colofon

Dit longread is uitgebracht door Bieblab Brabant, een project van Cubiss dat wordt uitgevoerd in opdracht van de provincie Noord-Brabant.

www.cubiss.nl



Tilburg, november 2018

Redactie: Frederik Theuwis (projectleiding),

Eline Somers (afstudeeropdracht Fontys ACI CO IEMES),

Daniëlle Vink (communicatie-adviseur Cubiss)

Tekst: [Judith Leijtens-Staps](#)

Ontwerp en realisatie: [Schwung](#)

Met dank aan Bibliotheek De Lage Beemden en het projectteam:

Eline Somers, Marjan Middelkoop, Ron van den Ouweland,

Mirjam Tuinder en alle testrespondenten uit het onderzoek.

Provincie Noord-Brabant



>> Over Cubiss

Cubiss adviseert en ondersteunt organisaties, overheden en samenwerkingsinitiatieven die zich bezighouden met vraagstukken rond lezen, leren en informeren. In opdracht van en met steun van de provincie Noord-Brabant wil Cubiss middels het project Bieblab Brabant innovatie door de bibliotheken in Noord-Brabant stimuleren en versnellen. Zodat bibliotheken hun rol in de (lokale) samenleving kunnen versterken en (beter) kunnen anticiperen op maatschappelijke ontwikkelingen.

De in deze uitgave opgenomen informatie zijn door de redactie met uiterste zorgvuldigheid behandeld. Voor informatie, die onvolledig of onjuist mocht zijn opgenomen, kan de redactie in generlei opzicht verantwoordelijkheid op zich nemen. Voor eventuele verbeteringen houden we ons aanbevolen.



>> Bronvermeldingen

- Rijksoverheid, Troonrede 2018
- Stichting Lezen en Schrijven, Regionale spreiding van geletterdheid (mei 2016)
- Stichting Lezen en Schrijven, Feiten en cijfers laaggeletterdheid (maart 2018, PricewaterhouseCoopers)
- Eline Somers, afstudeerscriptie 'En toen was er beeld...' (mei 2018)
- De sociale staat van Nederland 2017 (ISBN 978 90 377 0847 9)
- Social inclusion after transfer, De Greef, Segers en Verté (2010)
- Rekentoets van Stichting Lezen & Schrijven
- Stichting Lezen en Schrijven, Impactonderzoek taaltrajecten Taal voor het Leven (juli 2014, Maastricht University)
- 'Film art. An introduction.' door David Bordwell en Kristin Thompson. Uitgeverij McGraw-Hill Education; via Frankwatching.com

