

Interactive storytelling

Praktische tips voor de (geschiedenis)les

Koen Henskens

Lerarenopleider/vakdidacticus ILS/HAN

Hoofdredacteur Saga/Blink

Blink



Inhoud

1. Wat is **Interactive Storytelling**
2. Doel en nut van **Storytelling**
3. **Storytelling** en **Geschiedenis**
4. Opkomst **Interactive Storytelling**
5. Drie soorten **Interactive Storytelling**
6. Praktische tips van de experts voor **Interactive Storytelling**

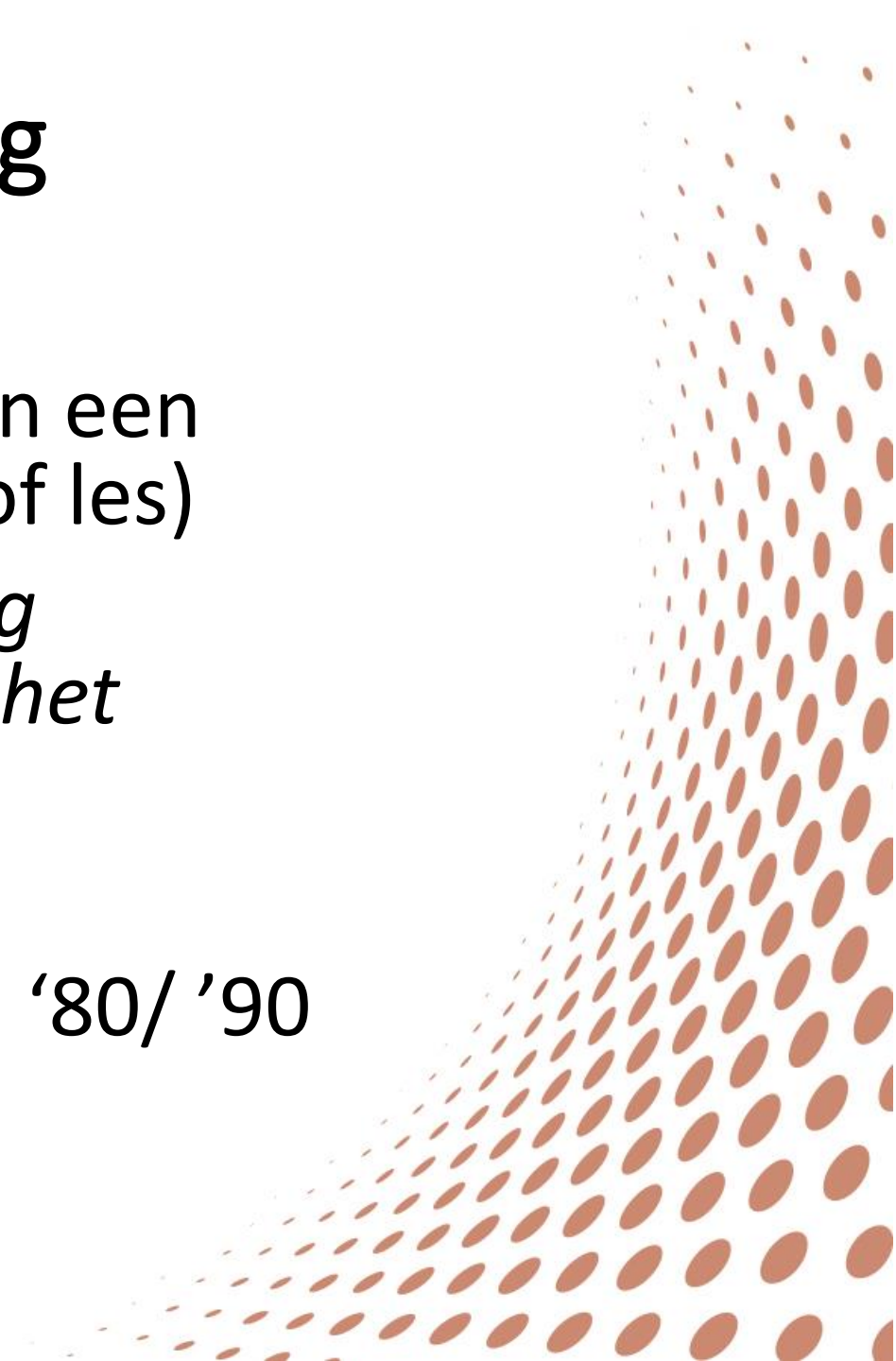


Definitie Interactive Storytelling

Interactive storytelling

Het vertellen/ontwerpen/creëren van een verhaallijn (in een boek, film, game of les) *waarbij de lezer/kijker/speler/leerling interacteert met en invloed heeft op het verloop verhaal.*

Term voor het eerst gebruikt in jaren '80/ '90 in de game industrie



Doel en nut van Storytelling

Waarom vertellen we verhalen?

1. Evolutionair communicatiemiddel
2. Morele waarden overbrengen
3. Kennisoverdracht
4. Waarschuwen (van oudsher)

Waarom werken verhalen?

1. Concretiseren
2. Empathie opwekken
3. Creatie samenhang (chronologisch)
4. Vermaak (humor/spanning)
5. Luisteren is niet passief!



Storytelling en Geschiedenis I

Doel van geschiedenisonderwijs:

Leerlingen **oriëntatiekennis** over het verleden meegeven.

Leerlingen **historische vaardigheden** aan te leren.

Dit om leerlingen **historisch besef** bij te brengen.

1. Oorzaken

- onderscheid politieke-, economische-, sociale- en culturele oorzaken
- onderscheid structurele- en incidentele oorzaken
- afweging belang van oorzaken

2. Gevolgen

- onderscheid politieke-, economische-, sociale- en culturele gevolgen
- onderscheid bedoelde- en onbedoelde gevolgen
- onderscheid korte- en lange termijn gevolgen
- afweging belang van gevolgen

3. Continuïteit en verandering

- onderscheid politieke-, economische-, sociale- en culturele veranderingen
- veranderingen onderscheiden naar tempo
- de schaal van veranderingen herkennen
- de intensiteit van veranderingen herkennen
- de duur van veranderingen herkennen

4. Historische empathie

- rekening houden met normen en waarden
- rekening houden met het unieke van mensen
- rekening houden met tijdgebondenheid
- rekening houden met plaatsgebondenheid

Meta-
concepten

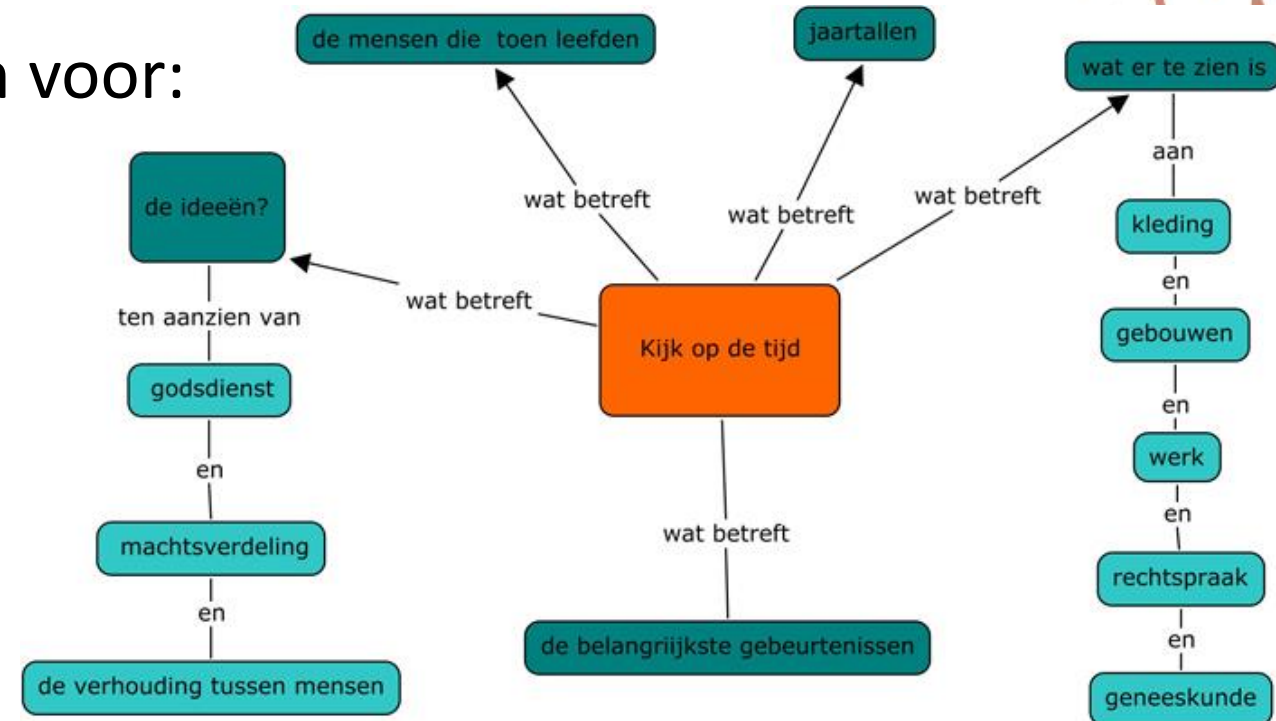
Storytelling en Geschiedenis II

Historisch vaardigheden gebruiken voor:

a) Gedegen bronnenonderzoek +

b) Historical imagination

om een beeld te creëren van/over het verleden.



Storytelling en geschiedenis is de grenzen opzoeken van **Historical Imagination**

Storytelling en Geschiedenis III

Waarom werkt storytelling bij geschiedenis?

Kenmerken verhalen:

1. Concretiserend
2. Empathie opwekkend
3. Samenhangend
4. Vermakelijk

Nut voor geschiedenis:

nodig om abstracties concreet te maken
historische empathie
oorzaak-gevolg, verandering-continuïteit
anekdotes

Grootste beperking/risico/valkuil:

Het verhaal mag geen geweld doen aan het verleden!

Storytelling en Geschiedenis IV

Leenstelsel:

Het feodalisme of de feodaliteit is in politieke zin het leenstelsel dat in Europa bestond van de val van het West-Romeinse Rijk tot in de nieuwe tijd. Grond werd in dit stelsel door leenheren toebedeeld aan hun leenmannen, in ruil voor een verplichting van persoonlijke trouw, militaire bijstand en belastinginkomsten (Wikipedia)



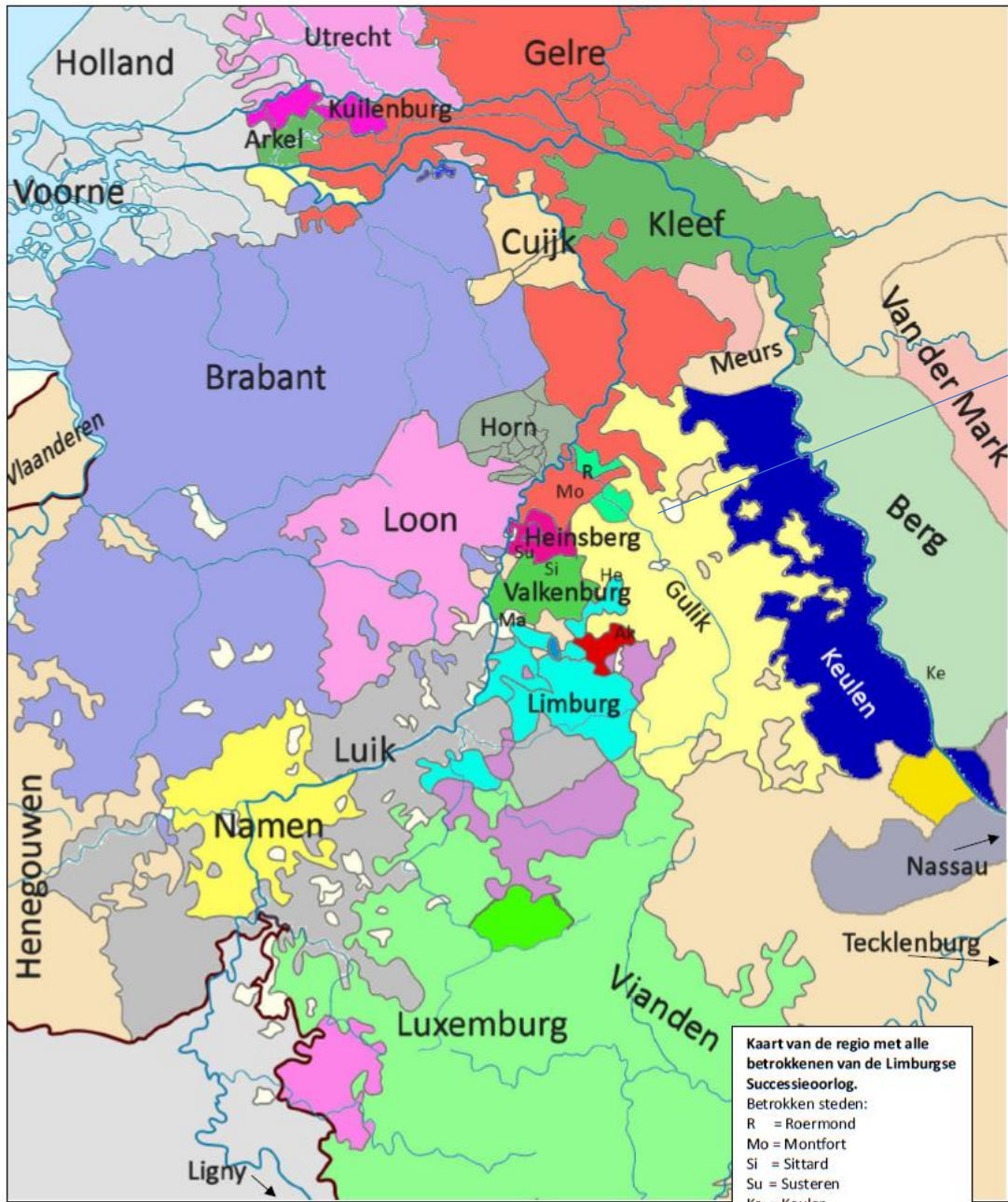
Storytelling en Geschiedenis IV



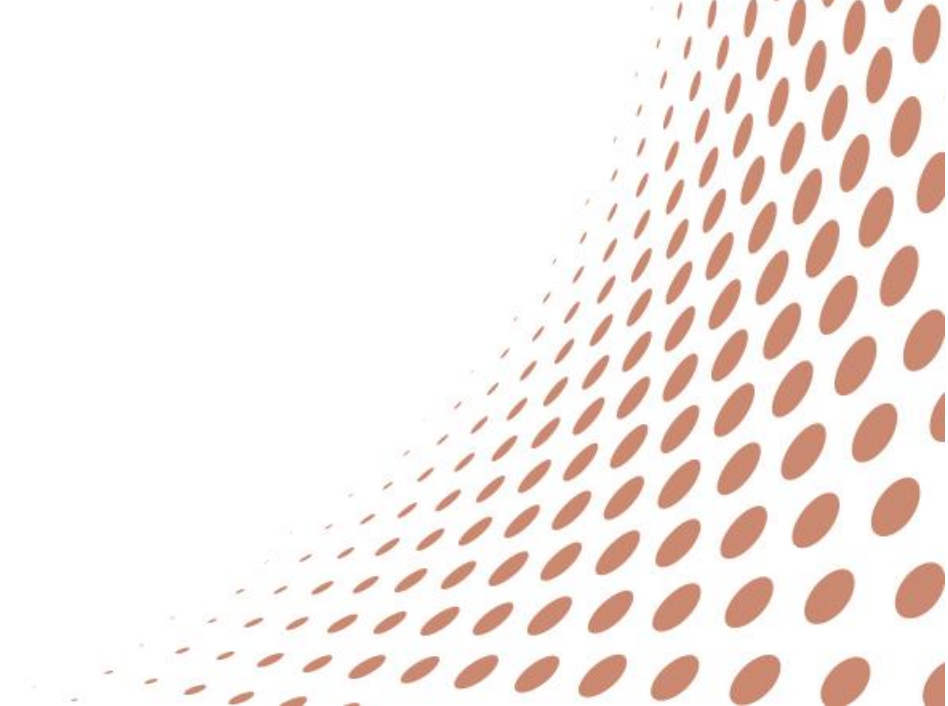
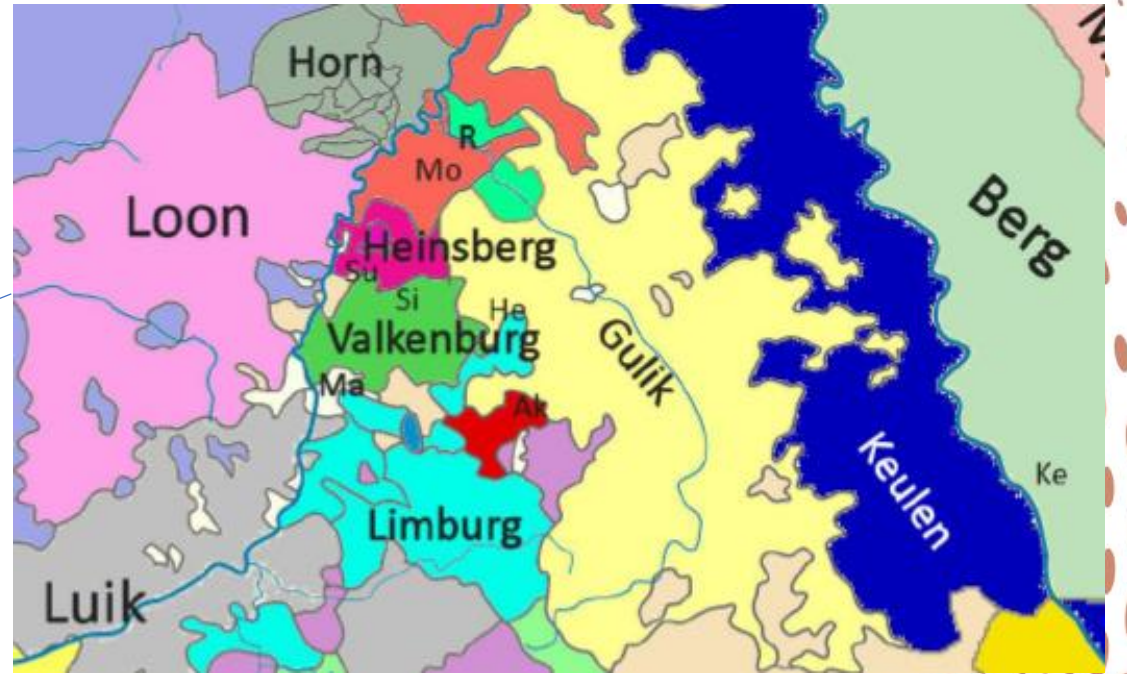
Leenstelsel:

Het feodalisme of de feodaliteit is in politieke zin het leenstelsel dat in Europa bestond van de val van het West-Romeinse Rijk tot in de nieuwe tijd. Grond werd in dit stelsel door leenheren toebedeeld aan hun leenmannen, in ruil voor een verplichting van persoonlijke trouw, militaire bijstand en belastinginkomsten (Wikipedia)

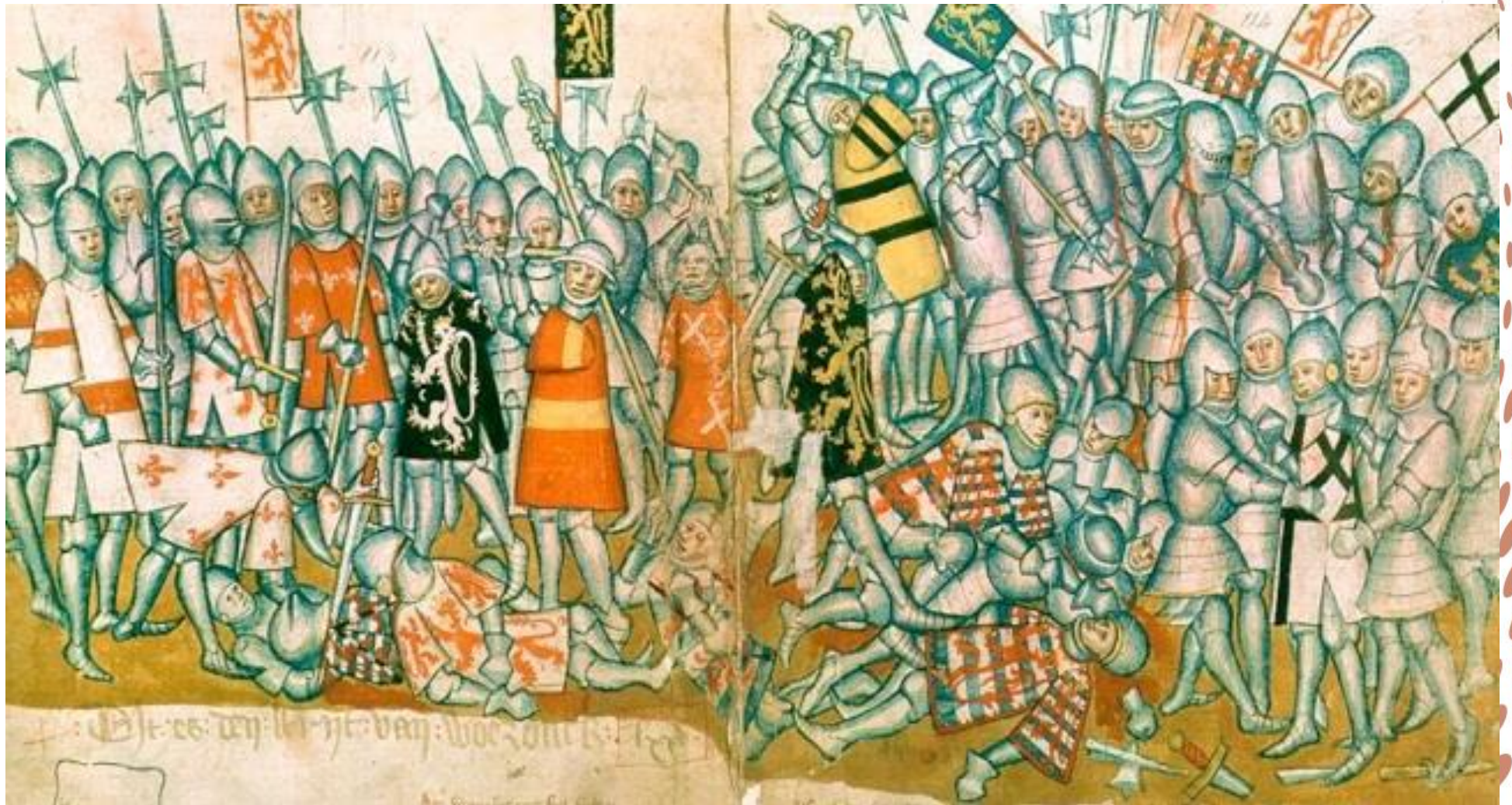




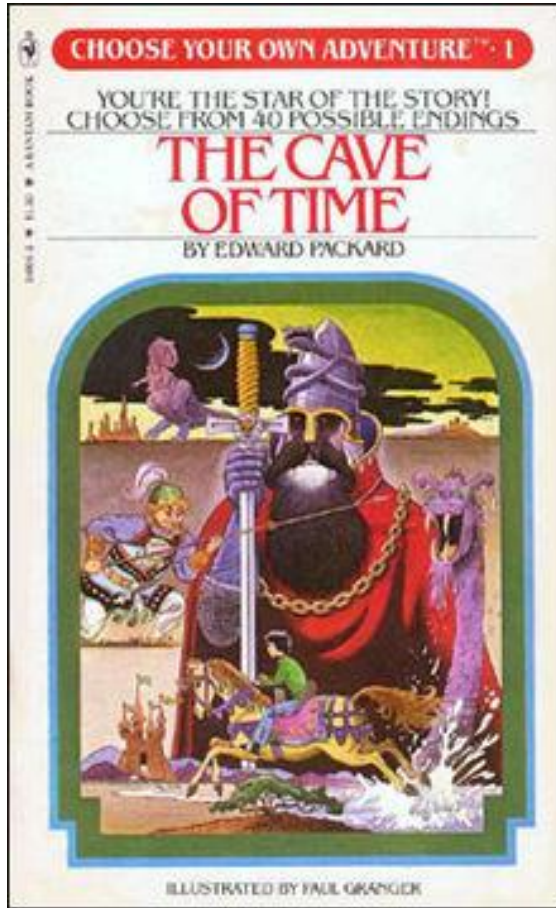
Kaart van de regio met alle
betrokkenen van de Limburgse
Successieoorlog.
Betrokken steden:
R = Roermond
Mo = Montfort
Si = Sittard
Su = Susteren
Ke = Keulen
Ma = Maastricht
Ak = Aken
Ke = Keulen.



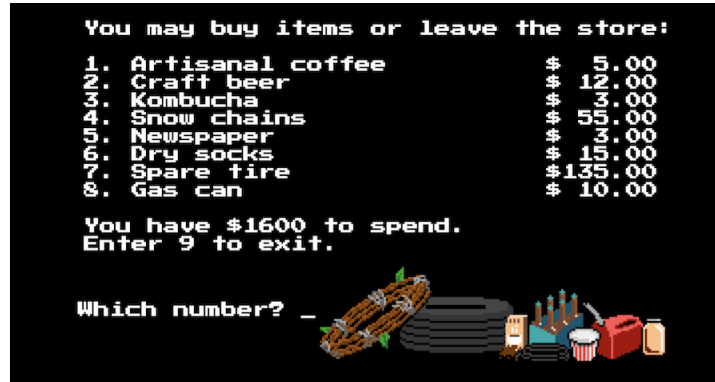
Storytelling en Geschiedenis IV



Opkomst Interactive Storytelling I



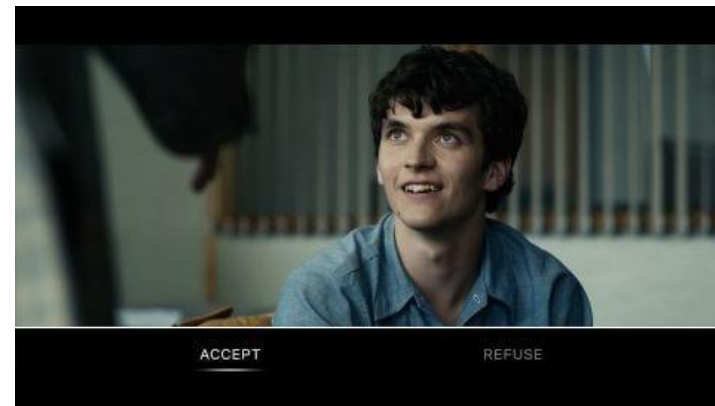
1979



1985



2018



Opkomst Interactive storytelling II

Opkomst in videogames/spellen

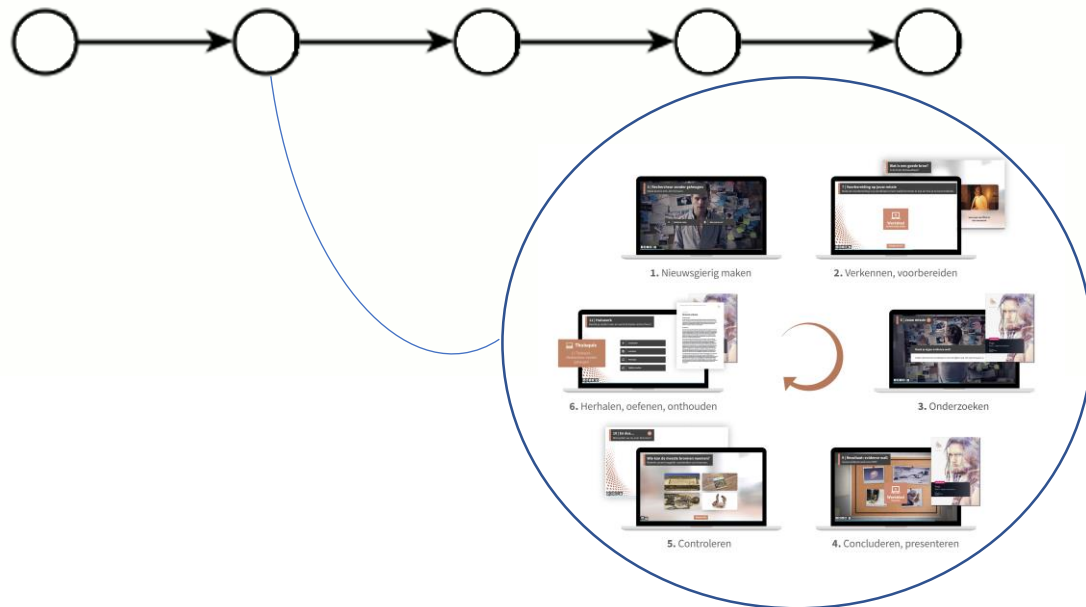
Verhaal niet noodzakelijk, maar kan een spel wel sterker maken.

Bijna overal zit een verhaal achter:



Drie soorten Interactive Storytelling I

Linear Interactive Storytelling



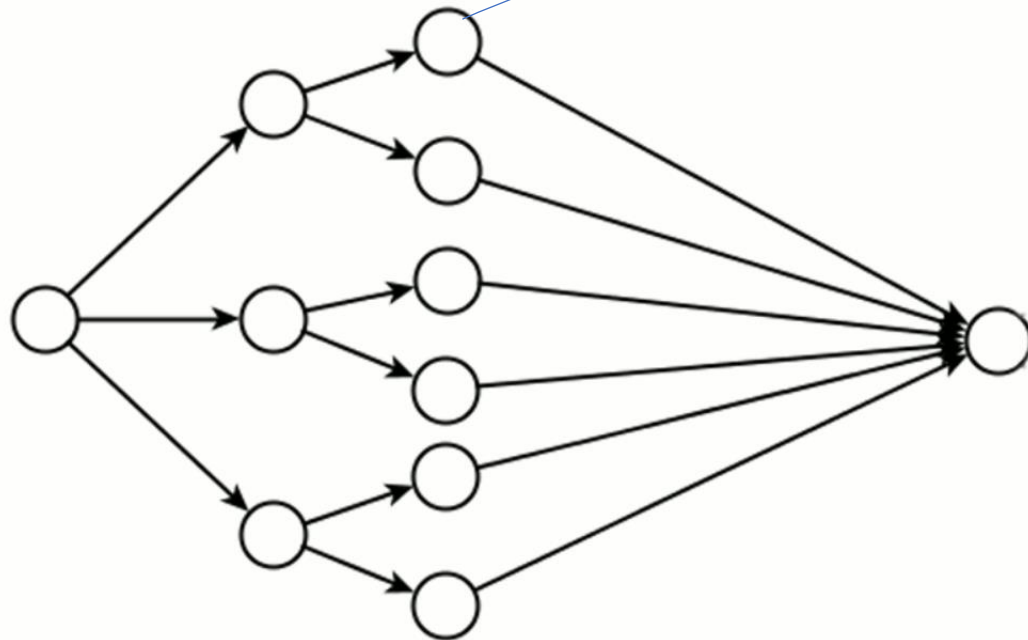
(met een klein beetje nonlinear)



Sciutteri, M.(2018) *Interactive Storytelling*. Geraadpleegd op 20 januari 2019 van:
<https://gamedevelopment.tutsplus.com/articles/interactive-storytelling-part-2--cms-30273>

Drie soorten Interactive Storytelling II

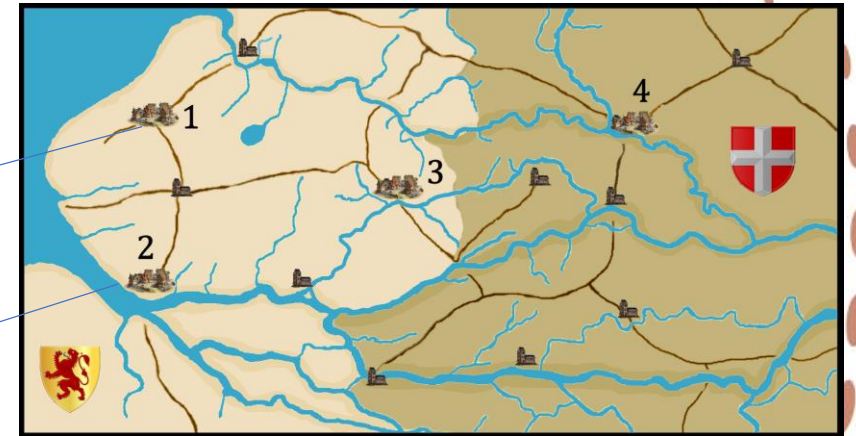
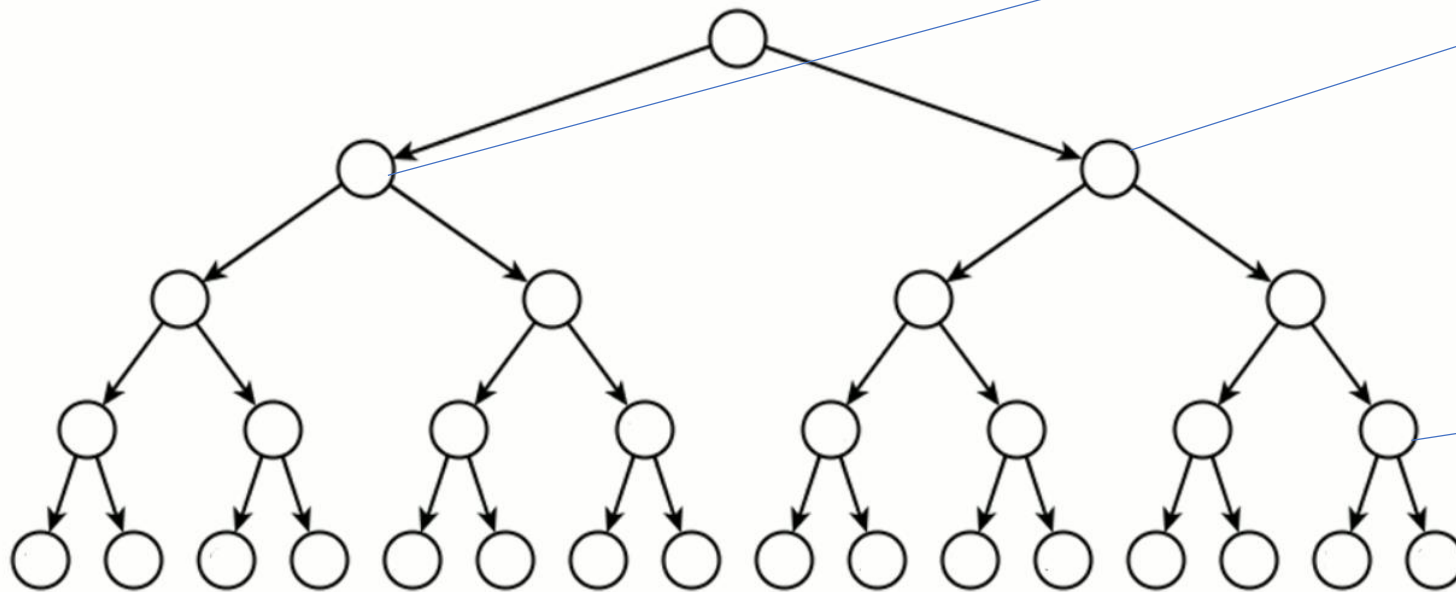
Fold back multilinear Interactive Storytelling



Scutteri, M.(2018) *Interactive Storytelling*. Geraadpleegd op 20 januari 2019 van:
<https://gamedevelopment.tutsplus.com/articles/interactive-storytelling-part-2--cms-30273>

Drie soorten Interactive Storytelling III

Branching multilinear Interactive Storytelling



Sciutteri, M.(2018) *Interactive Storytelling*. Geraadpleegd op 20 januari 2019 van:
<https://gamedevelopment.tutsplus.com/articles/interactive-storytelling-part-2--cms-30273>

Geschiedenis en Interactive Storytelling IV

Andere voorbeelden van **Branching multilinear Interactive Storytelling**



Tips voor storytelling volgens Keiran Egan

- Verhalen om informatie betekenisvoller te maken en makkelijker te onthouden:
- PO:
 - Binaire tegenstelling
(goed/kwaad, rijk/arm, hoop/wanhoop, vrijheid/onvrijheid)
 - Mentale beelden oproepen
(Iln. eigen beelden laten creëren)
 - Metaforen
(natuurlijke manier van leren kinderen + stimulering verbeeldingskracht)
- Grappen en humor
(spelen met taal, motivatie, luchtigheid)

Tips voor storytelling volgens Keiran Egan

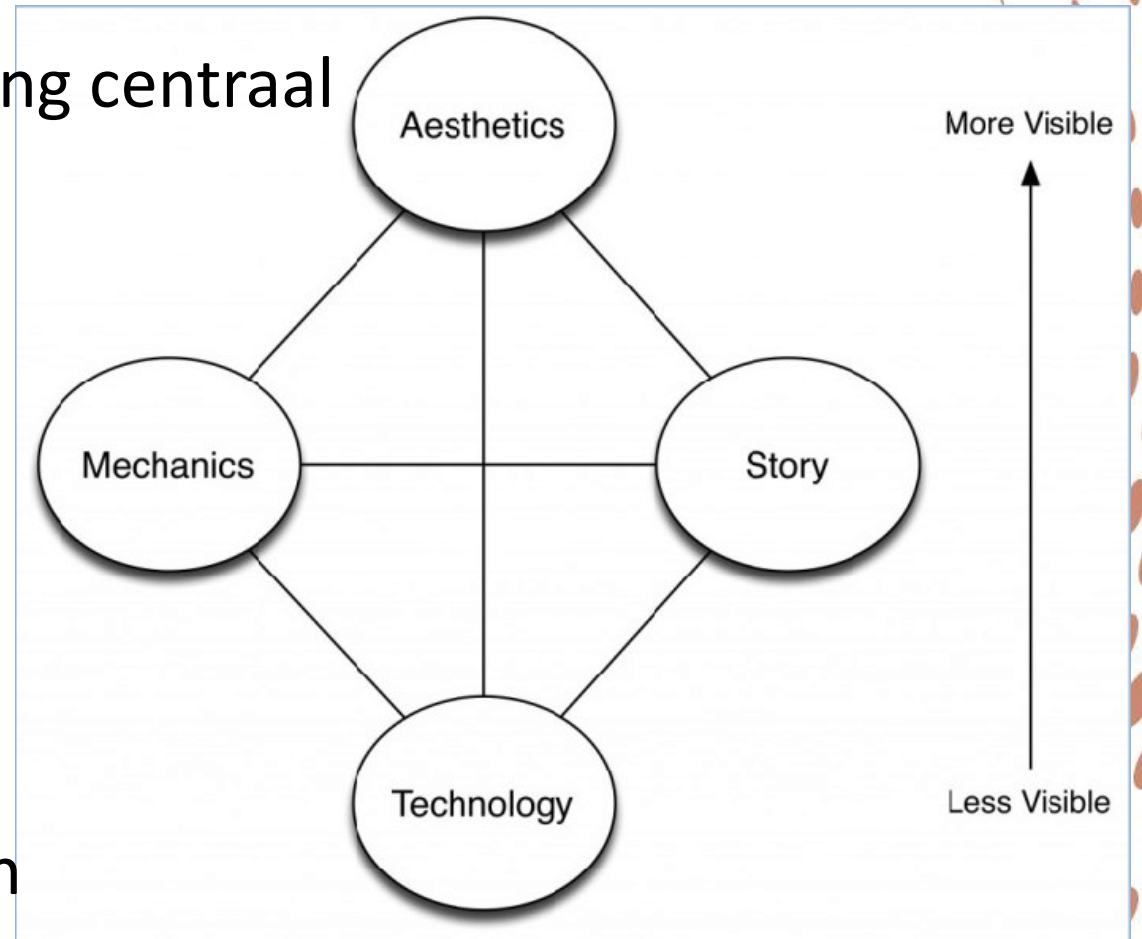
- Verhalen om informatie betekenisvoller te maken en makkelijker te onthouden:
- VO:
 - Extremen van de realiteit
(hoogste berg/diepste water, grootste veldslag, armste land)
 - Heroïsche vertelling
(aansluiten bij Iln. die bewust wordt van de beperkingen vd wereld, maar meer wil)
 - Hobbies en verzamelingen
(Iln. die bewust zijn van de wereld om hun heen, willen er alles van weten, alle details, alle geuren, kleuren)

Tips voor interactive storytelling volgens Jesse Schnell:

- Zet niet het verhaal, maar de ervaring centraal
- Houd het zo simpel mogelijk
- Houd de spanning erin
- Zorg dat de vier basiselementen in balans zijn

Geef je karakter een:

- a) Doel en
- b) Obstakels om dat doel te bereiken



Tips voor Interactive storytelling volgens Chris Crawford

- In verhalen horen mensen centraal te staan, niet 'dingen'
- Verhalen gaan over conflicten
- Puzzels zijn geen verhalen, maar kunnen er wel onderdeel van zijn
- Spektakel maakt nog geen verhaal
- Verhalen vinden plaats op een podium, niet op een kaart
- *Interactive storytelling* is niet hetzelfde als spellen met verhalen
- Een *storyworld* geeft een speler niet een paar grote keuzes, maar veel kleine keuzes.

Gebruikte literatuur:

Egan, K. & Judson, G. (2016) *Imagination and the Engaged Learner*. London: Teachers College Press

Collingwood, R. G. (1946) *The Idea of History*. Oxford: Oxford University Press

Crawford, C.(2013) *On Interactive Storytelling*. San Francisco: New Riders

Schell, J.(2008) *The Art of Game Design. A Book of Lenses*. Burlington: Morgan Kaufmann

Sciutteri, M.(2018) *Interactive Storytelling*. Geraadpleegd op 20 januari 2019 van:
<https://gamedevelopment.tutsplus.com/articles/interactive-storytelling-part-2--cms-30273>

Wilschut, A. (2011) *Beelden van Tijd. De rol van historisch tijdsbewustzijn bij het leen van geschiedenis*. Assen: Van Gorcum



Contact:



koen.henskens@han.nl



www.linkedin.com/in/koen-henskens-289788a/



www.koenhenskens.jimdo.com/



www.fortesglobal.academia.edu/KoenHenskens



<https://www.instagram.com/koenhenskens/>