

## Kies je eigen avontuur!

In deze les doorlopen de leerlingen een interactief verhaal. Ze leren hoe dergelijke verhalen zijn opgebouwd en ze schrijven hun eigen verhaal. Daarnaast leren ze een aantal toepassingen van interactieve verhalen kennen.

**Totale duur: 1 lesuur.**

### LESOPBOUW

- Introductie: Doorloop het interactieve verhaal #Missed out
- Verdieping: Hoe zijn interactieve verhalen opgebouwd, en hoe kun je ze zelf maken?
- Doen: Schrijf en maak je eigen interactieve verhaal!
- Afronding: Verschillende toepassingen van interactieve verhalen.

### VOORBEREIDINGEN & BENODIGDHEDEN

Van tevoren kun je een aantal dingen doen:

- Lees de handleiding en lesbrieven voor leerlingen
- Digibord met internetverbinding: klik door de slides voor op het digibord
- Print lesbrieven voor de leerlingen
- Doorloop het interactieve verhaal #Missed out: <https://www.youtube.com/watch?v=Xepu7Bosqe8>
- Doorloop het interactieve verhaal In-School Out: <http://game.kathacw248.248.axc.nl/>
- Bekijk de uitlegvideo over Twine (<https://www.youtube.com/watch?v=D5wfihBmO6M>) en probeer je eigen interactieve verhaal te maken.

### DIFFERENTIATIE

Slide 2 bevat een interactief verhaal. Je hebt hier de keuze om het verhaal klassikaal te doorlopen of om de leerlingen het verhaal zelfstandig te laten doorlopen. Slide 7 bevat een uitlegvideo van de software Twine. Je hebt hier de keuze om de video klassikaal te laten zien, de leerlingen de video zelfstandig te laten

bekijken, of om de tool zelf uit te leggen aan de leerlingen. In verband met de tijd, kun je er ook voor kiezen om de leerlingen de video's vooraf te laten bekijken als huiswerk.

### VERBINDING MET BEROEPEN & ARBEIDSMARKT

Interactieve verhalen kunnen onder andere gebruikt worden voor educatieve doeleinden. Zo maakten studenten van de opleiding Media, Informatie en Communicatie aan de Hogeschool van Amsterdam het interactieve verhaal #MissedOut om het fenomeen 'FOMO' (Fear of Missing Out) onder de aandacht te brengen. Het bekende streaming bedrijf Netflix ontwikkelde Bandersnatch, een interactieve aflevering van de serie Black Mirror om het concept vrije wil ter discussie te stellen.

Een andere vorm van interactieve verhalen zijn digitale games, want afhankelijk van de acties van de speler heeft een game een bepaald spelverloop. Als gamedesigner moet je dus ook kennis hebben van de verschillende mogelijkheden van interactieve verhalen.

### ETHIEK & TECHNOLOGIE

In deze les werk je aan de volgende ethische vraagstukken:

- Helpen interactieve verhalen met het maken van vrije keuzes?
- Leren interactieve verhalen je om na te denken over ethische aspecten?
- Geven interactieve verhalen handvatten voor het maken van de juiste keuzes?
- Als we geen vrije wil zouden hebben, en alle verhaallijnen van onze levens dus eigenlijk al vastliggen, kun je dan wel spreken van 'goed' of 'fout'? (Is een misdadiger bijvoorbeeld dan wel schuldig?)

### LEERDOELEN

Domein curriculum 2021	Leerdoelen digitale vaardigheden	Kerdoelen	21st century skills
<b>1 Toepassen &amp; Ontwerpen</b> DG7.1 Interacteren met digitale technologie.	<b>1 Computational thinking</b> De leerling maakt gebruik van een tool om informatie op volgorde te zetten.	<b>1 Nederlands</b> De leerling leert zich mondeling en schriftelijk begrijpelijk uit te drukken.	<b>1 Creatief denken</b>
<b>2</b> DG7.2 Toepassen en ontwerpen	<b>2</b> De leerling kan een proces of stappenplan representeren.	<b>2 Nederlands</b> De leerling leert zich te houden aan conventies (spelling, grammaticaal correcte zinnen, woordgebruik) en leert het belang van die conventies te zien.	<b>2 Zelfregulering</b>

**INTRODUCTIE**

**Openingslide**



**Slide 1, Introductie**

Vertel: 'Choose your own adventure' is een boekenserie van de jaren '80. In deze serie maakt de lezer keuzes die de acties van de hoofdpersoon en het eindplot van het verhaal beïnvloeden. Deze boeken zijn voorbeelden van interactieve verhalen, verhalen waarbij de verhaallijn niet van tevoren vaststaat. Tegenwoordig zijn vergelijkbare interactieve verhalen ook online te vinden in de vorm van video's en games.

**Slide 2, Video**

#Missed out is een voorbeeld van een interactief verhaal. Je kunt de leerlingen het verhaal zelfstandig (eventueel voorafgaand aan de les) laten doorlopen, of het verhaal klassikaal doorlopen via het smart board. Wanneer je het verhaal klassikaal doorloopt, kun je de keuzes samen met de groep maken. Bespreek het verhaal achteraf met de leerlingen. Hoe vonden ze het om het verhaal te beïnvloeden? Hoe denken ze over het fenomeen FOMO? Wat is het doel van dit verhaal denken ze? Kunnen ze nog meer doelen van interactieve verhalen bedenken?



**BEROEPENSLIDE/ARBEIDSMARKT**

**Slide 3, Handig om te leren om...**

Vertel: Een voorbeeld van een interactief verhaal is de aflevering Bandersnatch van de bekende Netflix serie Black mirror. In deze interactieve aflevering lijkt het pijnlijke plot onvermijdelijk, onafhankelijk van de keuzes die je maakt. Op deze manier stelt Netflix het concept vrije wil ter discussie.

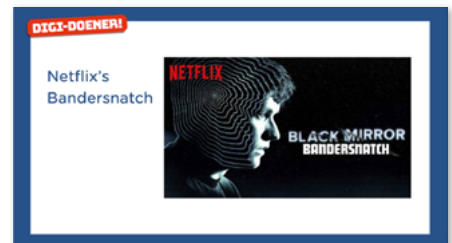
**Slide 4, Discussie**

**🔗** In-school Out is een interactief verhaal over een middelbare scholier die voor een paar ethische dilemma's komt te staan. Als lezer maak je zelf de keuzes binnen deze dilemma's.

Laat leerlingen dit verhaal vooraf lezen op <http://game.kathacw248.248.axc.nl/> en eigen keuzes maken of geef leerlingen een korte samenvatting van de eerste twee hoofdstukken en leg ze daarna het dilemma van H3 voor (wel of niet ID-kaart stelen). Eventueel kun je ook het dilemma van H4 voorleggen (wel of niet vertellen dat er een pil in drankje is gegooid).

Bespreek met de leerlingen:

- Wat zouden zij zelf kiezen? Waarom?
- Helpen interactieve verhalen met het maken van vrije keuzes?
- Leren interactieve verhalen je om na te denken over ethische aspecten?
- Geven interactieve verhalen handvatten voor het maken van de juiste keuzes?

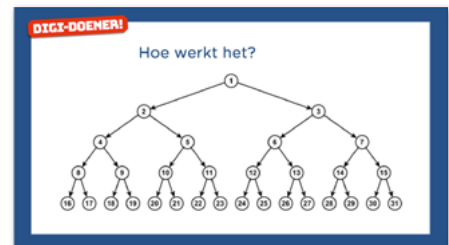


- Als we geen vrije wil zouden hebben, en alle verhaallijnen van onze levens dus eigenlijk al vastliggen, kun je dan wel spreken van 'goed' of 'fout'? (is een misdadiger bijvoorbeeld dan wel schuldig?)

**VERDIEPING**

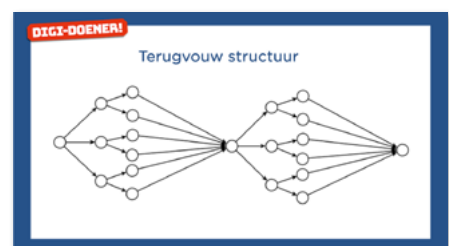
**Slide 5, Instructie**

Vertel: De makkelijkste manier om een interactief verhaal te maken, is om een vertakkende structuur te gebruiken. Je begint bij het startpunt, vervolgens krijg je twee keuzes, met elke keuze krijg je weer twee keuzes, en zo verder. Op deze manier stijgt de hoeveelheid die je moet schrijven exponentieel met elke optie. Om het nog een beetje hanteerbaar te houden moet je het aantal keuzes beperkt houden.



**Slide 6, Instructie**

Vertel: Een andere optie is de 'terugvouw structuur': je hebt keuzes, maar uiteindelijk leiden alle keuzes naar hetzelfde punt. Voordeel is dat de hoeveelheid die je moet schrijven beperkt blijft. Een nadeel van deze structuur is dat de keuzes nutteloos voelen, aangezien ze toch allemaal naar hetzelfde punt leiden. Netflix gebruikte deze structuur bewust in Bandersnatch om de kijker het gevoel te geven dat ze geen vrije wil hebben.



**Slide 7, Instructie**

Twine (<http://twinery.org/2/>) is gratis software waarmee je makkelijk je eigen interactieve verhalen kunt creëren. De volgende video geeft uitleg hoe de software werkt: <https://www.youtube.com/watch?v=D5wfihBmO6M>. De leerlingen kunnen de video voorafgaand aan de les zelfstandig doornemen, of je kunt de video vooraf bekijken en de software zelf klassikaal uitleggen.



**DOEN**

**Slide 8, Groepswerk**

Laat de leerlingen in duo's werken aan de stappen op het werkblad. Laat ze het onderwerp van hun interactieve verhaal vrij kiezen, of geef ze een bepaald thema mee. Eventueel kun je als voorwaarde meegeven dat er minimaal één ethisch dilemma in het verhaal moet terugkomen.



**AFRONDING**

**Slide 9, Discussie**

Bespreek de methode en de resultaten van de verschillende groepen.

- Hoe was het om een eigen interactief verhaal te maken?
- Wat is het doel van jullie interactieve verhaal?
- Kun je andere mogelijke doelen bedenken voor interactieve verhalen?
- Mogelijke antwoorden: onderwijs, vermaak, om mensen aan het denken te zetten, om mensen te betrekken, etc.
- Wat heb je vandaag geleerd, welke vaardigheden heb je ontwikkeld?

