

Hoe kunnen we door middel van **playfulness storytelling** een (web) applicatie ontwikkelen die de kennis omtrent **Nederland in de Eerste Wereldoorlog** in het **middelbaar onderwijs** zichtbaar maakt?

INZICHTEN



ZIEN & DOEN

Middelbare scholieren willen dingen zien (visuele en sociale signalen) en dingen doen (ontdekken) om iets te leren en iets te onthouden.



TOT LEVEN KOMEN

Verhalen zijn interactief en komen tot leven bij de gebruikers. Daarnaast creëert het gezamenlijk begrip en kan het de gebruiker overhalen tot actie.



KOPPELING

Wanneer er koppelingen worden gemaakt tussen toen en nu ontstaat er meer begrip en kunnen leerlingen een eigen mening vormen en zich ontwikkelen.



KLEINE ELEMENTEN

Door kleine elementen aan te bieden creëer je nieuwsgierigheid, waardoor ze zelf verder kunnen gaan ontdekken.



HERINNEREN

Storytelling bestaan uit structurele templates, een held en begint en eindigt hetzelfde. Ook moeten gebruikers het blijven herinneren en moet het een bevestigde resolutie zijn.



ZELFONTDEKKING

Door de geschiedenis tastbaar te maken zorgt het voor begrip en betekenis. Daarnaast is het voor leerlingen van belang om op zelfontdekking te gaan in groepsverband om hun vaardigheid te ontdekken.



PERSOONLIJK

Leerlingen willen persoonlijk betrokken worden door bijvoorbeeld het stellen van vragen aan ze of dat er naar hun mening wordt gevraagd.



BETREKKEN

Door leerlingen te laten betrekken kun je kleine details toevoegen die zij interessant vinden. Je helpt ze hiermee door gaten op te vullen van het verhaal. Daarnaast kan je door storytelling een situatie vanuit een ander daglicht laten zien.



FRICTIE & HERHALING

Frictie helpt de leerling met leren, omdat hij of zij elke keer in verbinding komt met het product (herhaling), waardoor de kennis blijft behouden.

CONCEPT

INTERACTIEVE STORYTELLING VENSTERPLAAT

Met de interactieve vensterplaat beleven leerlingen een ontdekkingstocht. Ze kunnen vensterplaten zien van WO1.nu thema's zoals in het voorbeeld, vluchtelingen. Door touch points kiezen leerlingen een gewenst punt in de vensterplaat. Wanneer een touch point actief is verteld (voice) een karakter een persoonlijk verhaal over het gekozen touch point. Leerlingen kunnen niet alleen het verhaal horen, maar ook lezen aan de hand van tekst.

Door middel van een ontwerpproces en user testen wordt het product verder ontwikkeld.

Docenten

De docent kan in een paar lessen de interactieve vensterplaten behandelen, waardoor de leerlingen een goed beeld hebben van Nederland in de Eerste Wereldoorlog. Als docent kan je de persoonlijke verhalen zelf vertellen aan de hand van tekst of de leerlingen laten luisteren.

Leerlingen

De leerlingen kunnen aan het eind van het behandelen van de vensterplaten een eind toets uitvoeren of een werkstuk maken om hun kennis te testen. Zowel de leerlingen als de docent kunnen de resultaten inzien. Door middel van een nabespreking kunnen de docent en de leerlingen na evalueren en inzicht krijgen in alle gemaakte opdrachten.

Geïnteresseerden

Niet alleen docenten en leerlingen kunnen de interactieve vensterplaat gebruiken, maar ook geïnteresseerden of bijvoorbeeld studenten die meer informatie willen hebben over Nederland in de Eerste Wereldoorlog.

Flexibel

De interactieve vensterplaat heeft niet alleen een educatief doeleinde, maar kan ook flexibel ingezet worden bij musea en tentoonstellingen. Dit kan bijvoorbeeld door middel van een touchscreen of touch tafels. Hierdoor krijgt de Eerste Wereldoorlog meer bekendheid en zorgt het ervoor dat een breder publiek kennis verkrijgt.

