

Een StoryMap maken

In deze handleiding wordt uitgelegd hoe je zelf een StoryMap kan maken. In een StoryMap kan je een verhaal vertellen aan de hand van kaarten, afbeeldingen, video's en teksten. Dit gebeurt op een interactieve manier, dat betekent dat degene die jouw StoryMap bekijkt zelf moet scrollen en dingen kan aanklikken, bijvoorbeeld om in te zoomen in een kaart of om meer informatie over een punt op de kaart te krijgen.

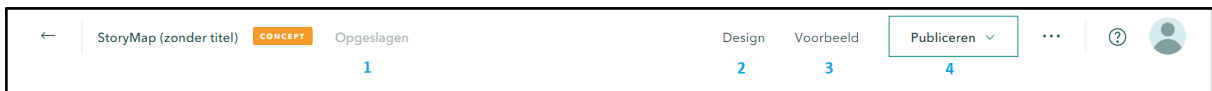
Stap voor stap worden alle opties langs gegaan. Met ► wordt een actie aangegeven, bijvoorbeeld als je ergens op moet klikken. Met ● wordt extra achterliggende informatie gegeven.

- Ga naar <https://storymaps.arcgis.com/stories> en log in.
- Klik 'een nieuw verhaal maken'.



Figuur 1 – Een nieuw verhaal maken, op <https://storymaps.arcgis.com/stories>.

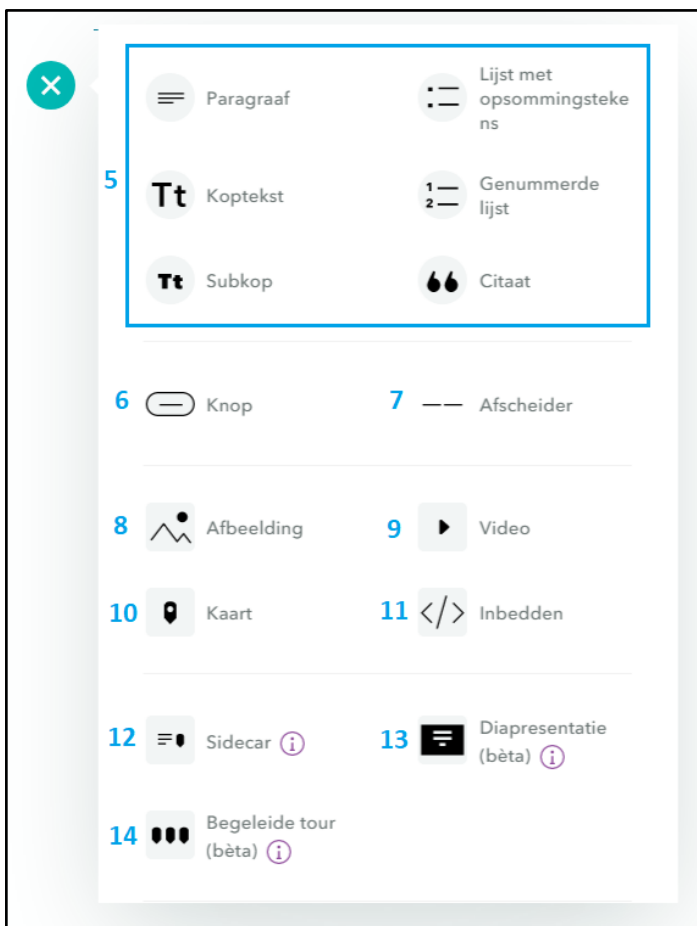
- Er wordt nu een pagina geopend waarin je je StoryMap kan bouwen. Om een StoryMap te maken hoef je niet zelf te programmeren, je maakt gebruik van 'templates'. Daarin kan je heel gemakkelijk media (kaarten, afbeeldingen en video's) en tekst combineren.
- Voordat je begint met het bouwen van je StoryMap is het goed om na te denken over wat je wilt vertellen. Vraag jezelf af wie je StoryMap gaat bekijken (je doelgroep) en wat ze moeten daarvan opsteken (je doel). Als je een opdracht van je docent hebt gekregen, kijk dan goed naar welke onderdelen je in je StoryMap moet verwerken, vergeet deze niet.
- Je begint altijd met een omslag of beginscherm. Hier zet je de titel en ondertitel neer. De ondertitel is een goede plek voor je naam. Kies een foto of video uit en voeg deze toe als achtergrond.



Figuur 2 - Het menu bovenin de StoryMap-bouwer (nummers verwijzen naar uitleg in de tekst).

• Je hoeft niet tussendoor op opslaan te klikken, je StoryMap wordt automatisch voor je opgeslagen (1). Wel moet je als je klaar bent je StoryMap publiceren (4), zodat ook anderen (bijvoorbeeld je docent of klasgenoten) je verhaal kunnen bekijken. Hoe je dat doet lees je aan het einde van de handleiding.

► Via 'Design' (2) in de bovenste balk kan je de indeling van de omslag veranderen. Ook kan je hier het thema, de kleuren en het lettertype van de StoryMap aanpassen.



Figuur 3 - De onderdelen die je kan gebruiken om je StoryMap samen te stellen (nummers verwijzen naar uitleg in de tekst).

► Vanaf je omslag scrol je naar beneden en klik je op het plusje (+). Daar krijg je de keuze om allemaal verschillende onderdelen toe te voegen (figuur 3). Hieronder worden ze één voor één uitgelegd.

5 Tekst toevoegen

Met de verschillende tekstonderdelen kan je stukken tekst, kopjes en opsommingen toevoegen. Als je tekst selecteert kan je de tekst dikgedrukt maken of de kleur aanpassen.

6 Link toevoegen

Je kan een link naar een website toevoegen in de tekst, maar via deze optie kan je van een link een knop maken die net wat meer opvalt.

7 Visuele afscheiding

Hiermee kan je een lijn toevoegen om meer ruimte te creëren tussen bijvoorbeeld twee teksten.

8 Afbeelding

Je kan een afbeelding van je computer toevoegen. Onder de foto kan je een beschrijving toevoegen. Door middel van het kleine menu kan je de grootte van de afbeelding kiezen:



9 Video

Een video kan je toevoegen aan de hand van een link naar de video (bijvoorbeeld van YouTube). Je kan daarna, net als bij de afbeelding, het formaat van de video kiezen. De video is direct in je StoryMap te bekijken.

10 Kaarten

► In een StoryMap kan je natuurlijk ook een kaart toevoegen. Klik in het menu op 'kaart' en klik daarna je eigen kaart aan. Als je wilt kan je nog inzoomen of de legenda inschakelen. Klik daarna op 'kaart plaatsen'.

► Als je nog geen kaart hebt gemaakt kan je klikken op '*Een expres-kaart beginnen*'.

- Met een expres-kaart kan je zelf informatie aan een achtergrond-kaart toevoegen, zoals punten, lijnen, pijlen, vlakken en tekst. Aan zo'n object (bijvoorbeeld een punt) kan je informatie meegeven, zoals een titel, een beschrijving en een afbeelding. Als degene die je verhaal bekijkt op dat punt klikt, zie hij/zij die informatie.

► Klik op het tandwiel aan de linkerkant om de basemap (achtergrond kaart) aan te passen, deze staat standaard op een grijze kaart maar deze kan je ook veranderen in een satellietkaart.



Figuur 4 - De tools die je kan gebruiken om een expres-kaart te maken.

► Klik op 'Kaart plaatsen' om je expres-kaart aan je StoryMap toe te voegen. Daar kan je het formaat van je kaart aanpassen, van klein naar pagina vullend, net zoals bij afbeeldingen en video's.

11 Inbedden

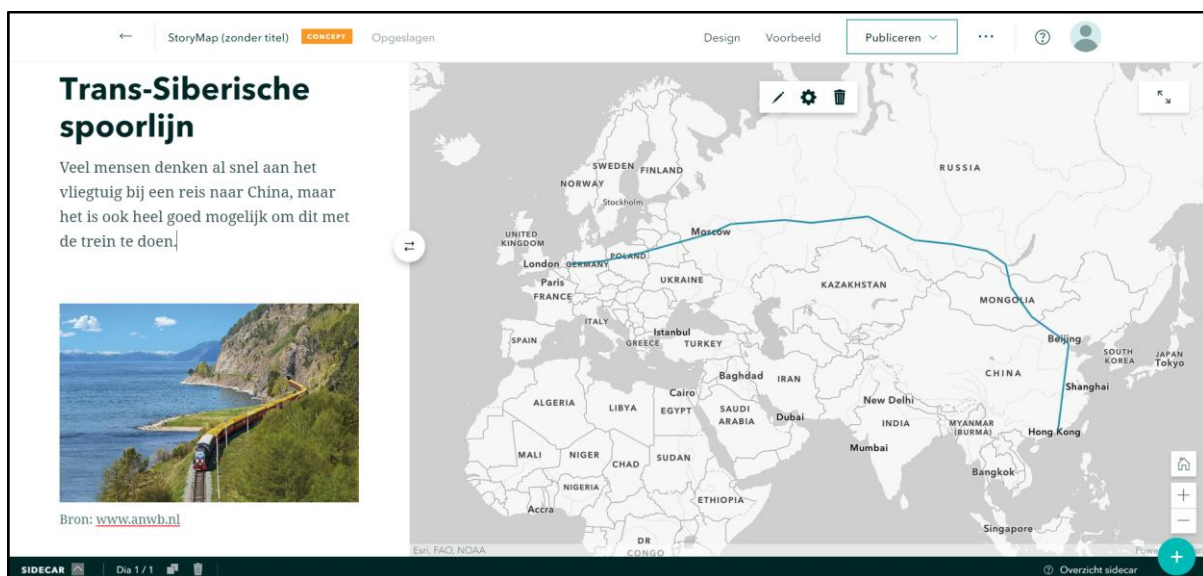
Je kan ook een gehele webpagina insluiten in je StoryMap. De website wordt dan in een frame weergegeven in de StoryMap. Je krijgt de meest recente versie en kan ook nog navigeren in de website, het is dus geen schermafbeelding. Dit kan handig zijn voor bijvoorbeeld het actuele weerbericht van een bepaalde locatie, bij een verhaal over weer en klimaat.

12 Sidecar

Met de sidecar kan je de pagina op een andere manier indelen. In plaats van dat de teksten en media elkaar onder elkaar afwisselen, kan je zo tekst naast je afbeelding of kaart plaatsen.

► Klik op het plusje (+) rechtsonder om een extra 'dia' toe te voegen. Hierin kan je weer een andere afbeelding, video, kaart of webpagina zetten.

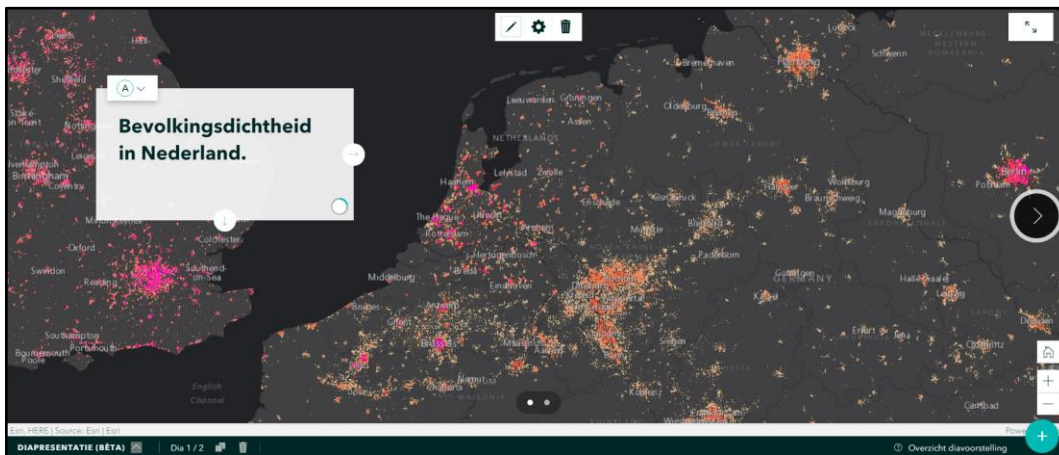
• Je kan zelfs in het tekst vak aan de zijkant een kleine afbeelding o.i.d. toevoegen. Zo kan je een grote kaart combineren met tekst en een kleine afbeelding, allemaal tegelijkertijd zichtbaar.



Figuur 5 - Een voorbeeld van de 'Sidecar'.

13 Diapresentatie

Met een Diapresentatie kan je je StoryMap gebruiken om een presentatie geven. De media (afbeelding, video of kaart) wordt scherm vullend weergegeven en er is beperkte ruimte om daaroverheen in een tekst vak wat tekst toe te voegen. Je kan meerdere dia's achter elkaar zetten en de interactie in bijvoorbeeld kaarten blijft behouden.



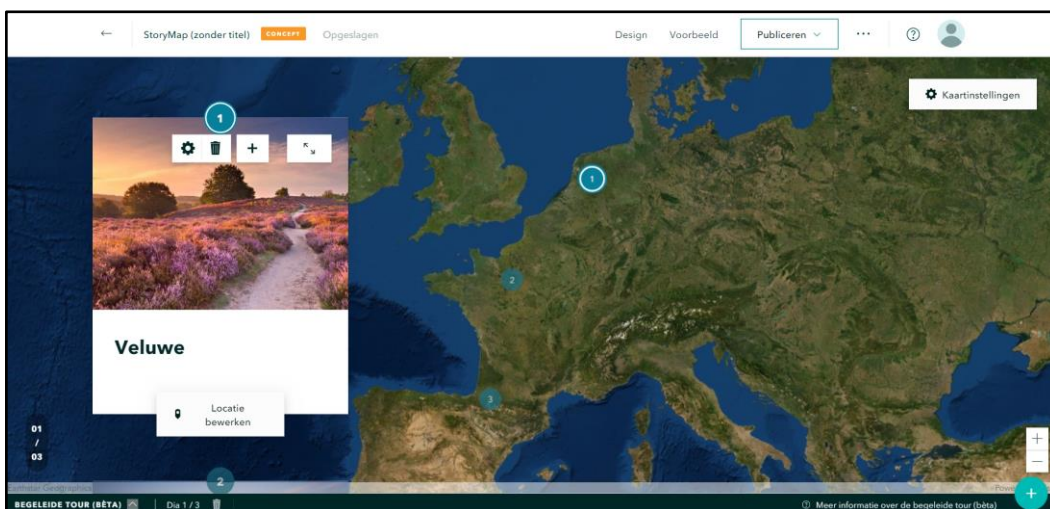
Figuur 6 - Voorbeeld van een 'Diapresentatie'.

14 Begeleide tour

Hiermee kan je een rondleiding geven door een gebied, door verschillende plekken op de kaart één voor één af te gaan. Je kan ervoor kiezen om de kaart groot weer te geven, met daarnaast kleiner de tekst en afbeelding, of juist andersom met een grote afbeelding en kleine kaart met tekst.

► Nadat je een begeleide tour hebt aangemaakt klik je op 'Afbeelding toevoegen' en kies je een afbeelding uit. Je kan ook een titel en een beschrijvend tekst toevoegen. Klik op 'Locatie toevoegen' om een plek op de kaart aan te wijzen waar deze foto bij hoort.

► Met het plusje (+) rechtsonder kan je een extra dia toevoegen. Door de afbeeldingen en locaties in een logische volgorde toe te voegen kan je een route creëren, bijvoorbeeld de weg van je huis naar school, of de route van een excursie of je vakantie. Je kan de volgorde van de dia's ook achteraf nog verslepen als je je bedenkt of iets extra's wilt toevoegen.



Figuur 7 - Voorbeeld van een 'Begeleide tour'.

► Als je klaar bent kan je een voorbeeld van je StoryMap bekijken. Klik daarvoor bovenin de balk op '*Voorbeeld*' (3). Daar krijg je een voorproefje van hoe je eindproduct eruit gaat zien op een computer, tablet of telefoon. Klik weer op '*Verhaal bewerken*' om aanpassingen te maken aan je StoryMap en/of om je verhaal te delen.

► Om je StoryMap te delen met andere mensen (bijvoorbeeld je docent of klasgenoten) moet je deze eerst publiceren (4). Klik in de bovenste balk op '*Publiceren*' en kies daar wie je StoryMap mag bekijken, klik daarna op '*Verhaal publiceren*'. De webpagina die je dan ziet is jouw eindproduct! De link die je in je browser ziet kan je delen met je docent, bijvoorbeeld via een mailtje of via je leeromgeving. Als je na het publiceren nog een aanpassing maakt, moet je je StoryMap opnieuw publiceren om de wijziging te delen.