

Phase/ (Zeit) / Methode	Beschreibung/ Inhalt	Material/ Medien
1. Doppelstunde: Erkunden Textadventures und experimentieren mit TWINE		
1/ 05 Min/ Einstieg	Kurze Vorstellung eines Textadventures am Smartboard.	Computerraum, Beamer, Hier kann die Webseite https://szen.io/TA/ genutzt werden. über die unter „1. Abenteuer“ sowohl das Beispiel als auch Twine und das Tutorial verknüpft sind.
2/ 05 Min/	Die SuS erkunden das vorgestellte Textadventure selbstständig auf eigenen Computern.	Computer, Beispiel Textadventure.
2/ 12 Min/ U-Gespräch	Die SuS geben ihre Erfahrungen mit dem Spiel wieder. Die Lehrkraft stellt den Editor Twine vor, mit dem das Spiel erstellt wurde.	Beamer.
3/ 45 Min/ Gruppenarbeitsphase Aufführung	Die SuS experimentieren unterstützt von einem Tutorial mit Twine.	Computer mit Internet, Twine, Tutorial.
4/ 15 Min Präsentation, Reflexion, Sicherung	SuS stellen Ergebnisse vor. Nach einer Würdigung der Ergebnisse zeigt die Lehrkraft, wie diese für die weitere Arbeit gesichert werden können.	Speichermedien (Netzspeicher, USB-Stick)
2. Doppelstunde: Mystery, Suspense, Surprise		
1 / 15 Min/ Unterrichtsgespräch	Den Einstieg bildet eine Szene aus Hitchcocks „Die Vögel“, mittels Beamer vorgeführt wird. Die SuS beschreiben ihre Gefühle und Gedanken beim Betrachten der Szene. Anhand eines Interviews mit Hitchcock wird dann mit den Begriffen „mystery“, „suspense“ und „surprise“ dessen Konzept von Spannung erarbeitet.	Computerraum, Beamer, Wieder sind die Medien über die Webseite https://szen.io/TA/ verknüpft, diesmal unter „2. Spannung“

2/ 15 Min/ Gruppenarbeitsphase	Die SuS entwickeln in Kleingruppen Ideen, in denen sie diese Techniken anwenden.	
3/ 5 Min/ Zwischenpräsentation und Feedback	Die SuS stellen die Ideen für Geschichten vor.	
4/ 35 Min/ Gruppenarbeitsphase	Die SuS setzen die Ideen mit Twine in einer interaktiven Geschichte um. Für die Präsentation werden diese gesichert.	Computer mit Internet, Twine, Tutorial, Speichermedium
5/ 15 Min/ Präsentation	Die SuS stellen Ergebnisse mit dem Beamer vor. Wenn diese Reihe im Kontext der Entwicklung eines Theaterstücks steht, reflektiert die Lerngruppe die Potentiale der Geschichten für die Inszenierung.	Beamer
Erweiterung 3. Doppelstunde: Struktur - Lineare und Nichtlineare Dramaturgie		
	In den beiden vorangegangenen Stunden haben die Schüler an einem Textadventure gearbeitet, dessen Charakteristikum ist, dass die Erzählung der Interaktion mit dem Spieler folgt und keiner linearen Dramaturgie. Nun geht es also darum, die entwickelten Ideen für die Inszenierung zu nutzen.	
1/ 10 Min/ Einstieg Präsentation		Computerraum, Beamer, https://szn.io/TA/ Kapitel 3: Struktur
2/ 45 Min		
3/ 20 Min		
4/ 15 Min		