**Next Level: Story Writing**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Unterrichtsphase** | **Unterrichtsgegenstand** | **Methode** | **Medium** |
| Einstieg | L spielt den Trailer des Videospiels „DETROIT Become Human Trailer (E3 2016) PS4“ den SuS vor bis Minute 1:41, endend mit: „*Now it’s my turn to decide*.“ | UG | [https://www.youtube.com/watch?v=JQCuASnY9Tg&frags=pl%2Cwn](https://www.youtube.com/watch?v=JQCuASnY9Tg&frags=pl%252Cwn) |
| Erarbeitung 1 | L: “*Now it’s his turn to decide.*   * *What are his options?* * *His choices?* * *What kind of consequences could his decisions have?*“   L unterstützt, wenn nötig, durch Vokabeln aus dem Wortfeld “*decisions*“. | UG | ggf. ABvoc |
| Überleitung | L: “*This trailer is for the video game ‘Detroit: Become Human’. Who has played this video game before?“*  L spielt den SuS den Trailer des Videospiels ein zweites Mal, diesmal komplett, vor.  Die SuS tauschen sich über ihre ersten Eindrücke aus. | UG  T-P-S | [https://www.youtube.com/watch?v=JQCuASnY9Tg&frags=pl%2Cwn](https://www.youtube.com/watch?v=JQCuASnY9Tg&frags=pl%252Cwn) |
| Erarbeitung 2 | L: “*What is this video game about?“*  Die SuS schauen den Trailer ein zweites Mal komplett an.  Die SuS machen sich Notizen bezüglich des Inhalts.  Die SuS fertigen eine *outline* anhand des AB1 an. | EA/PA | AB1: How to: Outline video games |
| Sicherung 2 | Die SuS tauschen ihre Ergebnisse der *outline* aus. | T-P-S | AB1: How to: Outline video games |
| optional: Erarbeitung 3 | SuS spielen ein non-lineares, interaktives Videospiel,  ggf. “DETROIT Become Human Demo Version“. |  | <http://t1p.de/3v93>  (ACHUTNG: Sony-Account notwendig) |
| Überleitung | L führt *non-linear narratives* ein: L: “*One of the most fascinating aspects of video games is that most of them do not follow a linear storyline. There are choice points for the players. The players have to make decisions. Based on the choices you make as a player, the story changes. There are multiple possible endings. The story is non-linear.“* | LV | Screenshot, Video, Minute: 3:34. |
| optional: Erarbeitung 4 | Die SuS analysieren unterschiedliche Formen non-linearer *storylines* in Detroit Become Human. | EA/PA | AB2: How to: Analyze video games, focusing on non-linear narrations |
| optional:  Sicherung 4 | Die SuS präsentieren ihre Ergebnisse. | Plenum |  |
| Transfer | Die SuS nutzen die App, um eigene non-lineare Geschichten zu schreiben und veröffentlichen diese ggf. | EA/PA | ggf. AB3: Theory of non-linear storytelling  AB4: Next Level: non-linear story writing |
| Sicherung | Die SuS lesen ihre non-linearen Geschichten gegenseitig und geben Feedback. |  | * ggf. ABvoc * AB1 * AB2 |