

Next Level: Story Writing

Unterrichtsphase	Unterrichtsgegenstand	Methode	Medium
Einstieg	L spielt den Trailer des Videospiele „DETROIT Become Human Trailer (E3 2016) PS4“ den SuS vor bis Minute 1:41, endend mit: „ <i>Now it's my turn to decide.</i> “	UG	https://www.youtube.com/watch?v=JQCuASnY9Tg&frags=pl%2Cwn
Erarbeitung 1	L: <i>“Now it's his turn to decide.</i> - <i>What are his options?</i> - <i>His choices?</i> - <i>What kind of consequences could his decisions have?</i> “ L unterstützt, wenn nötig, durch Vokabeln aus dem Wortfeld <i>“decisions“</i> .	UG	ggf. ABvoc
Überleitung	L: <i>“This trailer is for the video game 'Detroit: Become Human'. Who has played this video game before?”</i> L spielt den SuS den Trailer des Videospiele 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
Erarbeitung 2	L: <i>“What is this video game about?”</i> Die SuS schauen den Trailer ein zweites Mal komplett an. Die SuS machen sich Notizen bezüglich des Inhalts. Die SuS fertigen eine <i>outline</i> anhand des AB1 an.	EA/PA	AB1: How to: Outline video games
Sicherung 2	Die SuS tauschen ihre Ergebnisse der <i>outline</i> aus.	T-P-S	AB1: How to: Outline video games
optional: Erarbeitung 3	SuS spielen ein non-lineares, interaktives Videospiele, ggf. <i>“DETROIT Become Human Demo Version“</i> .		http://t1p.de/3v93 (ACHUTNG: Sony-Account notwendig)



Transparenter Verlauf

Überleitung	L führt <i>non-linear narratives</i> ein: L: <i>“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.”</i>	LV	Screenshot, Video, Minute: 3:34.
optional: Erarbeitung 4	Die SuS analysieren unterschiedliche Formen non-linearer <i>storylines</i> 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

Next Level: Story Writing

Dieses Material wurde erstellt von Regina Schulz und Sarah Borde und steht unter der Lizenz [CC BY-NC-SA 3.0](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/)

