|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **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/**](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/**](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 vorrangegangenen 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://szen.io/TA/**](https://szen.io/TA/)  Kapitel 3: Struktur |
| 2/ 45 Min |  |  |
| 3/ 20 Min |  |  |
| 4/ 15 Min |  |  |

Textadventures  
Dieses Material wurde erstellt von Jan Johannpeter und steht unter der Lizenz [CC BY-NC-SA 3.0](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/de/)

