

Planung Unterrichtseinheit 1

<p>Unterrichtseinheit 1: Grundlagen interaktives Storytelling</p> <p>Gesamtdauer: 3 Lektionen</p>	<p>Kompetenzbezug LP 21 MI: Durch die Auseinandersetzung mit der Frage des Storytellings in Games und der Erarbeitung einer ersten einfachen interaktiven Geschichte entwickeln die SuS ein Verständnis für das «nicht – lineare Erzählen», wie es in verschiedenen Medien, wie z.B. Games zur Anwendung kommt: <i>MI 1.2: Medien und Medienbeiträge entschlüsseln, reflektieren und nutzen</i></p> <p>Kompetenzbezug LP 21 D: Bei der Arbeit an den Texten für eine erste einfache Geschichte, im Prozess des Schreibens, lernen die Schüler:innen, «<i>ein spezifisches Textmuster (kennen) und können es entsprechend ihrem Schreibziel in Bezug auf Struktur, Inhalt, Sprache und Form für die eigene Textproduktion nutzen.</i>» - D.4.B.1</p> <p>Durch das Schreiben / fortführen einer ersten, einfachen Geschichte wird die reflexive Kompetenz des Verstehens literarischer Texte gefördert. <i>D.2.C.1.f: die Schüler:innen können sich in Figuren hineinversetzen, ihr Handeln sowie mit Unterstützung deren Absichten und Motive nachvollziehen.</i></p>		
Worum geht's? In welcher Form?	Lernziele	Inhalt / Beschreibung der Durchführung	Medien, Technik, Quellen
<p>Einstieg ins Thema interaktives Storytelling, Ziele, Bedeutung des Themas.</p> <p>Klassenunterricht/ Partner:innenarbeit</p> <p>Dauer: 10 min.</p>	<p>Die Schüler:innen setzen sich mit der Bedeutung des Themas und den Lernmöglichkeiten, die sich aus der Unterrichtseinheit ergeben auseinander.</p>	<p>KU: Die LP erklärt den SuS, dass Sie in den folgenden Lektionen die Aufgabe von Spielentwickler:innen übernehmen. Ihre Aufgabe ist es, eine Spielgeschichte zu «designen».</p> <p>PA: Die SuS besprechen zu zweit die Frage, warum sie glauben, dass sie sich in der Schule in die Rolle von Spieldesigner:innen versetzen sollen und was Sie dabei lernen können.</p> <p>KU: Die LP bespricht mit den SuS die Lernziele der Lektion.</p>	<p>LP:</p> <ul style="list-style-type: none"> Folienset Unterrichtseinheit 1 - Folien 1 -3

<p>Einstieg in das Tool Twine / Erste Übung</p> <p>Klassenunterricht / Partner:innenarbeit</p> <p>Dauer: 20 min.</p>	<p>Die Schüler:innen erhalten einen ersten Zugang zum Programm Twine und wissen in Grundzügen, wie die Verknüpfung von Texteinheiten zu einem interaktiven Text funktioniert.</p>	<p>KU: Die Lehrperson schaut mit den SuS das „Videotutorial_Einstieg“ und fasst den Inhalt nochmals zusammen oder lässt ihn von den SuS erklären.</p> <p>PA: Die SuS öffnen im Browser die Seite: http://twinery.org/2/, importieren „Twine_Einstieg.twee“ aus dem Ordner „Unterrichtseinheit 1“ und bearbeiten die Geschichte. Sie setzen die vorbereitete Story: „Twine_Einstieg.twee“ so fort, dass eine Anfangssituation über drei verschiedene Handlungsstränge zum gleichen Ende kommt.</p>	<p>LP:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Folienset Unterrichtseinheit 1 - Folien 4-5 • Videotutorial_Einstieg <p>SuS:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Twine_Einstieg.twee • Videotutorial_Einstieg
<p>Annäherung an das Thema interaktive Stories</p> <p>Klassenunterricht / Partner:innenarbeit</p> <p>Dauer: 20 min.</p>	<p>Die SchülerInnen entwickeln eine Vorstellung darüber, was eine interaktive Geschichte ist und welche Funktionen interaktive Geschichten in einem Computerspiel haben.</p>	<p>KU:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Die Lehrperson spielt das Textadventure „Acht“ (https://hexenwerk.itich.io/acht) über den Beamer an. Die Schüler:innen bestimmen, welche Entscheidungen im Spielverlauf getroffen werden. 2. Die Lehrpersonen stellt die Fragen zum interaktiven Storytelling in Games anhand der Folie 7 vor. <p>PA: Die Schüler:innen besprechen die Fragestellungen und notieren Ihre Antworten.</p> <p>KU: Vorstellung der Ergebnisse der Schüler:innen und gemeinsame Besprechung der Ergebnisse (vgl. <i>Foliennotizen</i>)</p>	<p>LP:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Folienset Unterrichtseinheit 1 - Folien 6-7 • Beispielstory zum Anspielen mit den Schüler:innen: https://hexenwerk.itich.io/acht <p>SuS:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Fragestellung der Folie 7 als Arbeitspapier oder als Vorlage.
<p>Entwickeln einer eigenen Story 1</p> <p>Klassenunterricht / Partner:innenarbeit</p> <p>Dauer: 75 min.</p>	<p>Die Schüler:innen entwickeln eine erste Idee für eine Geschichte und setzen diese in Twine um.</p>	<p>KU: Die Lehrperson schaut mit den Schüler:innen das „Videotutorial _Weg erstellen“ an und fasst die Aufgabenstellung nochmals zusammen oder lässt sie von den SuS erklären. (Allenfalls ist es sinnvoll, nach dem Video das Twine Handout mit den wichtigsten Formatierungen / Befehlen zu besprechen)</p>	<p>LP:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Folienset Unterrichtseinheit 1 - Folien 8-9 • Videotutorial_Weg erstellen • Kartenvorlagen

		<p>PA: Die Schüler:innen gestalten selbständig eine interaktive Geschichte:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Die Schüler:innen wählen eine der im Dateiordner abgelegten Karten. (Alternativ können auch Karten selbst generiert werden) 2. Ausgehend von der Umgebung, die auf der Karte gezeigt wird, erfinden die SuS eine Geschichte, wie der / die Held:in von einem definierten Startpunkt zu einem definierten Ziel kommt. <u>Bedingung:</u> Die Strecke muss auf drei verschiedenen Wegen zurückgelegt werden können. 3. Die Schüler:innen speichern das Projekt. 4. Test der Spiele in Partnergruppen. (je 2 Gruppen tauschen die Arbeitsplätze) 5. Feedback: Funktioniert die Geschichte? Bedingungen erfüllt? 	<ul style="list-style-type: none"> • Optional: Kartengenerator: https://watabou.itch.io/perilous-shores • Twine_Handout <p>SuS:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Videotutorial_Weg erstellen • Kartenvorlagen • Optional: Kartengenerator: https://watabou.itch.io/perilous-shores • Twine_Handout
<p>Auswertung der ersten Unterrichtseinheit</p> <p>Klassenunterricht / Partner:innenarbeit</p> <p>Dauer: 10 min.</p>	<p>Die Schüler:innen schaffen einen Bezug zwischen den praktischen Tätigkeiten und den mit der Lektion verbundenen Lernzielen.</p>	<p>KU: Die Lehrpersonen stellt die Fragen zur Auswertung anhand der Folie vor.</p> <p>PA: Die Schüler:innen besprechen die Fragestellungen und notieren Ihre Antworten.</p> <p>KU: Vorstellung der Ergebnisse der Schüler:innen.</p>	<p>LP:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Folienset Unterrichtseinheit 1 – Folie 10