

Planung Unterrichtseinheit 3

<p>Unterrichtseinheit 3: interaktive Geschichten erzählen</p>	<p>Kompetenzbezug MI: Durch aktive und kreative Gestaltung einer interaktiven Geschichte, durch die Vorwegnahme verschiedener Handlungsoptionen, durch die Gestaltung der Charaktere und der Story, nehmen die Schüler:innen, die Wirkung Ihrer Geschichte auf die späteren Rezipient:innen vorweg und «erkennen, dass Medien und Medienbeiträge auf Individuen unterschiedlich wirken.» - MI 1.2.f</p> <p>Kompetenzbezug LP 21 – Deutsch: Durch das Schreiben einer nicht - linearen, interaktiven Geschichte, welche sich am dramaturgischen Prinzip der Heldenreise orientiert:</p> <ul style="list-style-type: none"> • werden die Motive der Figuren ausgearbeitet – «die Schüler:innen können unter Anleitung verschiedene Handlungsabsichten von typischen Figuren erkennen und verstehen (z.B. gut/böse; dumm/klug)». - D.6.C.1.d • wird die Auseinandersetzung mit Optionen im Handeln der Figuren notwendig. Dies korreliert auch mit der Forderung, dass die SchülerInnen «typische Perspektiven von Figuren in literarischen Texten nachvollziehen können.» - D.6.C.1.i • lernen die Schüler:innen verschiedene Modelle des Storytelling (Spannungsbogen, Akte etc.) kennen, «die Schüler:Innen können eindeutige oder gebräuchliche inhaltliche Gestaltungsprinzipien der Texte erkennen (z.B. Elemente von Spannung, Motive).» - D.6.C.1.h 		
<p>Worum geht`s? In welcher Form?</p>	<p>Lernziele</p>	<p>Inhalt / Beschreibung der Durchführung</p>	<p>Medien und Technik</p>
<p>Die Heldenreise als dramaturgisches Gerüst von Erzählungen in Games.</p> <p>Klassenunterricht / Partner:innenarbeit</p> <p>Dauer: 20 min.</p>	<p>Die Schüler:innen erkennen die Grundstruktur, welche hinter den meisten Abenteuergeschichten steht und lernen das Muster der „Heldenreise“ kennen.</p>	<p>PA: Die Schüler*innen werden aufgefordert mit Chat GPT eine Abenteuergeschichte zu erstellen. Die SuS geben folgendes ein: „Schreibe einen Plot für eine Abenteuergeschichte“</p> <p>KU: 1. Einige der Beispiele werden durch die SuS vorgestellt. 2. Die Lehrperson bespricht mit den SuS, was sie vermuten, warum immer sehr ähnliche Ergebnisse, bzw. Geschichten nach demselben Muster generiert wurden. 3. Die Antwort: Abenteuergeschichten sind meist nach einem ähnlichen Muster geformt, Chat GPT prüft Texte auf Übereinstimmungen und erstellt anhand dieser Muster einen Text.</p>	<p>LP: Folienset Unterrichtseinheit 3 - Folien 1 -3</p> <p>Chat GPT: https://chat.openai.com/</p> <p>Erklärung der Heldenreise als Video: https://youtu.be/Hhk4N9A0oCA</p> <p>Erklärung der Heldenreise als Text: https://karlhosang.de/heldenreise/</p>

		4. Die Lehrperson erklärt anhand des Videos „Heldenreise“ das Muster von Abenteuergeschichten.	
<p>Bedeutung des Themas und Lernziele.</p> <p>Klassenunterricht / Partner:innenarbeit</p> <p>Dauer: 15 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 in ihrem «Job» als Spieldesigner: innen der nächste Arbeitsschritt darin besteht, für einen Kassenschlager eine besonders spannende Geschichte zu entwickeln. Damit sich das spätere Game besser verkauft, muss die Story sich am Konzept der «Heldenreise» orientieren.</p> <p>PA: Die SuS besprechen zu zweit die Frage, was sie glauben, warum das Game ausgerechnet am Prinzip der Heldenreise orientiert sein soll und was sie dabei lernen können.</p> <p>KU: Die LP bespricht mit den SuS die Lernziele der Lektion.</p>	<p>LP: Folienset Unterrichtseinheit 3 - Folien 4 -5</p>
<p>Storyline auf der Grundlage der Heldenreise entwickeln.</p> <p>Klassenunterricht / Partner:innenarbeit</p> <p>Dauer: 90 min.</p>	<p>Die Schüler:innen setzen das erworbene Wissen zur Strukturierung einer Geschichte in einem eigenen Produkt um. Die Schüler:innen skizzieren eine zunächst lineare Geschichte im Schema der Heldenreise.</p>	<p>KU: Die Lehrperson bespricht mit den Schüler:innen das „Beispiel Heldenreise“ und die daraus resultierende Aufgabe auf dem „Arbeitsblatt Heldenreise“ .</p> <p>PA: Die Schüler:innen entwickeln eine eigene Geschichte nach dem vorgegebenen Schema und erfassen sie in den vorgegeben Abschnitten als Text auf dem „Arbeitsblatt Heldenreise“.</p>	<p>LP:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Folienset Unterrichtseinheit 3 - Folie 6 • Beispiel_Heldenreise • Arbeitsblatt_Heldenreise <p>SuS:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Beispiel_Heldenreise • Arbeitsblatt_Heldenreise
<p>Storyline in Twine umsetzen</p> <p>Klassenunterricht / Partner:innenarbeit</p> <p>Dauer: 30 min.</p>	<p>Die Schüler:innen erfassen ihre Geschichte in Twine und testen den ersten Entwurf.</p>	<p>PA: Die SuS erstellen ein neues Twineprojekt und übertragen die Geschichte vom „Arbeitsblatt Heldenreise“ in Twine. Nach dem erfassen der linearen Geschichte speichern Sie ihre Geschichte unter: „Heldenreise 2_Name“, tauschen die Arbeitsplätze, testen die Spiele der Partner:innengruppe und geben ein Feedback. Dabei orientieren Sie sich an der eingblendeten Folie „Feedback“:</p>	<p>LP:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Folienset Unterrichtseinheit 3 - Folien 7 und 8

		<ul style="list-style-type: none"> • Ist die Geschichte verständlich? • Orientiert sich die Geschichte an der Struktur der Heldenreise? • Ist die Geschichte spannend? • Was würde helfen, die Geschichte spannender oder verständlicher zu machen? 	
<p>Storyline interaktiv gestalten</p> <p>Klassenunterricht / Partner:innenarbeit</p> <p>Dauer: 90 -180 min.</p>	<p>Die Schüler:innen setzen die linear angelegte Geschichte in eine nichtlineare, interaktive Story um, präsentieren die Ergebnisse und schaffen einen Bezug zu den Lernzielen.</p>	<p>PA: Die Schüler:Innen gestalten ihre Geschichte in nicht linearer, interaktiver Form:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Die SuS öffnen das Twineprojekt „Heldenreise 2_Name“. 2. Die Schüler:innen bauen in mindestens vier Textknoten eine bis zwei Wahl- und Entscheidungsmöglichkeiten ein, die verschiedene Verläufe der Geschichte ermöglichen. 3. Für jede Textpassage in der Story werden die entsprechenden Bilder und Geräusche (vgl. Unterrichtseinheit 2) eingesetzt. 4. Die Projekte werden als twee – Datei und als html Datei gespeichert. <p>KU: Einige der SuS stellen Ihre Ergebnisse vor, gemeinsam wird besprochen, wie gut es den Schüler:innen gelungen ist, einen nicht linearen Text zu erstellen und was die Herausforderungen waren.</p>	<p>LP:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Folienset Unterrichtseinheit 3 - Folie 9 - 11
<p>Abschluss Präsentation der Produkte</p> <p>Klassenunterricht / Partner:innenarbeit</p> <p>Dauer: 25 min.</p>	<p>Die Schüler:innen spielen die Stories ihrer Mitschüler:innen.</p>	<p>PA: Die Schüler:innen spielen gegenseitig ihre Produktionen.</p> <p>Möglichkeit 1: SuS tauschen die Arbeitsplätze und spielen die Geschichten.</p> <p>Möglichkeit 2: Die html Dateien der Stories werden in Teams zur Verfügung gestellt.</p> <p>(Wenn die Stories der SuS als html Dateien gespeichert wurden, können diese an jedem anderen Computer im Browser geöffnet werden.)</p>	