

Titel

Erzähle Deine Geschichte - Interaktives Geschichtenerzählen mit Twine

Kurzbeschreibung

Dieses Projekt bietet Kindern und Jugendlichen die Möglichkeit, die Software Twine kennenzulernen und eigene interaktive Geschichten zu erstellen. Mit Twine können die Teilnehmenden verzweigte Erzählungen und einfache digitale Spiele entwickeln, bei denen die Entscheidungen der Leser den Verlauf der Geschichte beeinflussen. Ziel des Projekts ist es, kreatives Schreiben, logisches Denken und ein Verständnis für digitale Erzählstrukturen zu fördern.

Lernziele

Grundlagen des digitalen Geschichtenerzählens kennenlernen

Kreatives Schreiben und Planen von verzweigten Erzählstrukturen

Einführung in die Nutzung von Twine einschließlich der Einbindung einfacher Skripte

Förderung von Projektmanagement und Teamarbeit durch Gruppenprojekte

Geeignet für Altersgruppe

Für Kinder und Jugendliche ab 12 Jahren

Teilnehmendenzahl

Max. 6 Teilnehmende

Dauer

3x Tage, je 4 Stunden



Ablauf und Methoden

Tag 1: Einführung in Twine

- **Begrüßung und Vorstellung des Projekts** (5 Min):
 - Projektziele: Interaktives Erzählen & Twine
 - Bedeutung von kreativem Schreiben und logischem Denken
- **Grundlagen der Software** (25 Min):
 - Erklärung des Twine-Startbildschirms und Funktionen
 - Einführung in Textknoten (Passages) und deren Erstellung
- **Erste Übungen** (90 Min):
 - Individuelle Übung: Erstellung von Textknoten und Verbindungen
 - Beispielübung: „Anfang“-Textknoten erstellen und Verlinkungen
 - Hilfreiche Links bei Verständnisproblemen

Tag 2: Erzählstrukturen und Planung

- **Grundlagen des kreativen Schreibens** (90 Min):
 - Planung interaktiver Geschichten: Storyboard und Pfadstruktur
 - Gruppenarbeit: Brainstorming und Ideenaustausch
 - Beispiel einer verzweigten Geschichte und eigene Planung
- **Arbeiten an den eigenen Geschichten** (90 Min):
 - Umsetzung der Planung in Twine
 - Unterstützung durch Betreuende
 - Fokus auf Struktur und Textknoten

Tag 3: Arbeit an den Projekten und Präsentation

- **Projektarbeit** (120 Min):
 - Intensive Arbeit an individuellen oder Gruppenprojekten
 - Betreuung und Feedback durch die AG-Leitung
 - Zwischenpräsentationen und Diskussion
- **Präsentation und Abschluss** (60 Min):
 - Fertigstellung und Präsentation der Projekte
 - Feedback und Diskussion der Ergebnisse
 - Reflexion über den Lernprozess und weitere Arbeitsmöglichkeiten mit Twine



Technikliste

Computer oder Laptops mit Internetzugang und installiertem Twine
Beamer oder große Bildschirme für gemeinsame Präsentationen (optional)

Vorbereitung

Bevor der Workshop beginnt, sollten die Fachkräfte folgende Vorbereitungen treffen:

1. Twine Installation und Test:

- Stellen Sie sicher, dass Twine auf allen Computern installiert ist und funktioniert. Nutzen Sie dafür die Anleitung zur Installation von Twine.
- Testen Sie die Software, indem Sie eine einfache Geschichte erstellen und speichern.

2. Materialien und Ressourcen:

- Bereiten Sie die notwendigen Materialien wie Notizblöcke, Stifte und eventuell ein Whiteboard für Brainstorming-Sitzungen vor.
- Stellen Sie sicher, dass Sie alle hilfreichen Links und Ressourcen zur Hand haben.

3. Technische Ausrüstung:

- Überprüfen Sie die technischen Geräte wie Beamer oder große Bildschirme, um sicherzustellen, dass diese für Präsentationen bereitstehen.
- Vergewissern Sie sich, dass alle Computer mit dem Internet verbunden sind.

4. Inhaltliche Vorbereitung:

- Machen Sie sich mit den grundlegenden Funktionen von Twine vertraut, indem Sie die Dokumentation und Tutorials durchgehen.
- Überlegen Sie sich einfache Beispiele und Übungen, die Sie den Teilnehmenden zeigen können

5. Zeitplan und Struktur:

- Planen Sie ausreichend Pausen und Zeit für individuelle Unterstützung ein.

Material und Ressourcen

- [Installation von Twine englisch](#)
- [Lektionen für Twine](https://www.storiesinderschule.ch/) (von <https://www.storiesinderschule.ch/>)
- [Aufgabenkarten für Twine](https://www.storiesinderschule.ch/) (<https://www.storiesinderschule.ch/>)
- [Twine Troubleshooting englisch](#)



Durchführung

Tag 1: Einführung in Twine

1. Einführung (30 Minuten)

- Begrüßung und Vorstellung des Projekts (5 Minuten)
- Begrüßung der Teilnehmenden und Vorstellung der Betreuenden
- Erklärung des Ziels des Projekts: Einführung in interaktives Erzählen und Twine
- Hinweis auf die Bedeutung kreativen Schreibens und logischen Denkens

2. Grundlagen der Software (25 Minuten):

- Zeigen Sie den Startbildschirm von Twine und erklären Sie die verschiedenen Bereiche. Hauptbildschirm von Twine: Erklärung der Funktionen: „Neue Geschichte beginnen“, „Geschichte bearbeiten“, „Archiv“, „Importieren aus Datei“.
- Textknoten (Passages): Ein Textknoten ist ein Abschnitt der Geschichte, der Text und Links zu anderen Abschnitten enthalten kann. Zeigen Sie, wie man einen neuen Textknoten erstellt und benennt.

3. Erste Übungen (90 Minuten)

- **Individuelle Übungen:**
 - Jede Person arbeitet an einem eigenen Computer.
 - Erstellung erster einfacher Textknoten und Verbindungen: Anleitung zur Erstellung eines neuen Textknotens durch Klick auf „+ Passage“.
- **Beispielübung:**
 - Lassen Sie die Teilnehmenden einen Textknoten namens „Anfang“ erstellen und einen kurzen Text eingeben.
 - Zeigen Sie, wie man Links zu neuen Textknoten erstellt, indem man Text in doppelte eckige Klammern setzt ([[Beispiel]]).

Hilfreiche Links bei Verständnisproblemen:

- [Twine Documentation englisch](#)
- [Twine Anleitung Text](#)
- [Twine Grundlagen Video](#)
- [Wichtigste Befehle](#)



Tag 2: Erzählstrukturen und Planung

1. Grundlagen des kreativen Schreibens (90 Minuten)

- **Ideenfindung und Storytelling-Techniken:**
 - Einführung in die Planung einer interaktiven Geschichte:
Storyboard und Pfadstruktur: Visualisieren Sie, wie die Geschichte verzweigt und welche Entscheidungen zu verschiedenen Pfaden führen.
 - Gruppenarbeit: Lassen Sie die Teilnehmenden in kleinen Gruppen brainstormen und Ideen austauschen.
 - **Beispiele und Übungen:**
 - Beispiel einer einfachen, verzweigten Geschichte zeigen und besprechen.
 - Lassen Sie die Teilnehmenden eine eigene kleine Geschichte planen und die Hauptknoten (wichtige Abschnitte) festlegen.
 - Hilfreiche Links: [Beispiele Interaktives Storytelling](#)

2. Arbeiten an den eigenen Geschichten (90 Minuten)

- **Erstellung der eigenen Geschichten:**
 - Die Teilnehmenden setzen die Planung ihrer Geschichten um.
 - Unterstützung durch die Betreuenden bei Fragen und technischen Problemen.
 - Fokus auf Struktur und Textknoten:
 - Erstellen Sie eine Hauptstruktur der Geschichte mit mehreren Verzweigungen.



Tag 3: Arbeit an den Projekten und Präsentation

1. Projektarbeit (120 Minuten)

- **Intensive Arbeit an den Projekten:**
 - Individuelle oder Gruppenprojekte.
 - Betreuung durch die AG-Leitung, individuelle Hilfe und Feedback.
 - Zwischenpräsentationen zur Diskussion und Feedback:
 - Lassen Sie die Teilnehmenden ihre Zwischenergebnisse vorstellen und Feedback von der Gruppe einholen.
 - Hilfreiche Links: [Youtube Playliste mit Twinetutorials](#)

2. Präsentation und Abschluss (60 Minuten)

- **Fertigstellung und Präsentation der Projekte:**
 - Endspurt der Projektarbeit:
Feinschliff und Überarbeitung der Geschichten.
 - Präsentation der fertigen Projekte vor der Gruppe.
 - Feedback und Diskussion:
 - Diskutieren Sie die unterschiedlichen Projekte und geben Sie konstruktives Feedback.

Reflexion und Auswertung

Reflexion der Ergebnisse und Auswertung des Workshops sind zentrale Bestandteile eines pädagogischen Prozesses. Die TN kommen wieder in ihren Großgruppen zusammen und übergeben die Technik und ihre Ergebnisse an den jeweiligen Teamenden. Die Teamenden erfragen ein kurzes Feedback von den TN.

Mögliche Auswertungsfragen

Allgemeine Reflexion:

- Gemeinsame Reflexion über den Lernprozess.
- Diskussion über die Erfahrungen aus der AG und was die Teilnehmenden gelernt haben.
- Tipps für die weitere Arbeit mit Twine und anderen interaktiven Erzählwerkzeugen.

