

Lektionen

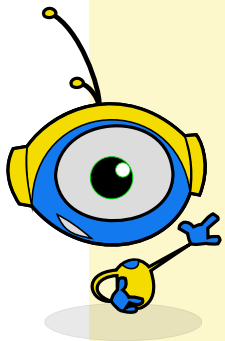


nicht-lineare Geschichten mit **TWINE** schreiben

ab **4.**
Klasse

Grundidee

Je mehr Farben du bei der Einführung mit einbeziehst, desto spielerischer (aber auch komplexer) wird eine Geschichte. StoriesInDerSchule schlägt einen Unterricht in 2 Phasen vor:



1. Phase: Einführung

Du startest immer mit der blauen Farbe und arbeitest dich dann bis zu deiner gewünschten Stufe vor. Die gesamte Einführung für eine 8.Klasse wird somit länger ausfallen als für eine 4.Klasse.

2. Phase: Produkt

Die Umsetzung einer eigenen Abschlussgeschichte macht in jedem Fall Sinn, benötigt aber weitere Zeit. Mehr dazu auf Seite 2.

ab **6.**
Klasse

ab **7.**
Klasse

Deine Vorbereitung

1. Verschaffe dir einen Überblick auf storiesinderschule.ch und teste TWINE aus.
2. Orientiere dich an den Alters- und Zeitangaben in diesem Kommentar um einschätzen zu können, welche TwineCards du an deiner Klasse nutzen wirst und welche du weglassen willst.
3. Stelle genügend TwineCard her, dass einem 2er Team je ein Kartenset zu Verfügung steht.

Wo starten?

Stelle den SuS folgenden Link und die blaue TwineCard bereit

twinery.org/2



Umgang mit Den TwineCards

Die TwineCards ermöglichen einen stufenweisen Einstieg in TWINE. Verteile nie das ganze Kartenset auf einmal sondern führe nach und nach die nächste Farbe ein.

Nutze zudem unbedingt die Chance, die dir das Kartenformat bietet:

- Verteile gewiefteren SuS mehr Farben, um genügend Lernanreize zu bieten

ODER

- Reduziere bei schwächeren SuS die Anzahl der ausgeteilten TwineCards.

ABSchlussgeschichte

TIPPS für Lehrpersonen

Je nach Altersstufe, SuS-Niveau, Fach, Fokus und Zeitbudget wirst du Struktur, Umfang und Abgabeformat für das finale Produkt anpassen wollen. Ein paar Hilfestellungen:

Speichern, exportieren & Präsentieren mit TWINEBOX

Um die Geschichten nicht zu verlieren, nutzen die SuS die "Publish to File" - Funktion. Dadurch speichern sie eine html Datei lokal.



Hast du eine TwineBox für deine Klasse erstellt, dann können die SuS deren Geschichte auf die Box hochladen, woraus sich zahlreiche organisatorische Vorteile ergeben. Nutze die Box als Übersichtstool, Präsentationsfenster und Dateiablage für deine Klasse. => STORIESINDERSCHULE.CH/ORGANISATION

Mit "Import From File" kannst du eine html Datei wieder mit TWINE bearbeiten.

Zeitlicher Aufwand & Planung (+ 1h 30')

Am Ende eines Einführungsblocks (spätestens nach den grünen Lektionen) sollten die SuS ein Thema für die Abschlussgeschichte wählen und die von dir festgelegten Kriterien kennen. Die Lektionen ab 7. & 8.Klasse sind darauf ausgelegt, dass die SuS die dort eingeführten Konzepte gleich in ihre eigene Abschlussgeschichte einbinden. In jedem Fall wird eine Abschlussgeschichte mindestens zwei weitere Lektionen benötigen.

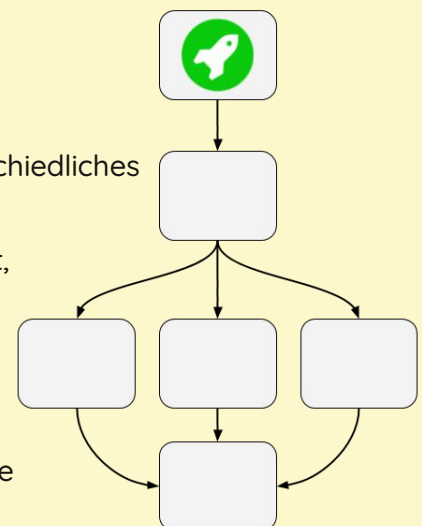
Kriterien – Vorlage (Zum Anpassen und Erweitern)

Deine Geschichte MUSS...

- ein einziges Ende haben, wo alle Wege zusammen kommen.
- mindestens 3 verschiedene Wege aufweisen, wo man Unterschiedliches erleben kann.
- Am Ende automatisch zusammenfassen, was die Leser erlebt, gesammelt haben.

Deine Geschichte DARF...

- zwischen Anfang und Ende auch mehr als drei mögliche Wege aufweisen.
- Verbindungen (Pfeile) haben, die nicht nur nach unten verlaufen.
- Eine tolle, ausgeschmückte Geschichte erzählen.



...und was Deine Geschichte super-spannend macht...

- wenn sie, je nachdem, was man in der Geschichte tut, anders verläuft.

1. LEKTION

mind. 45'

15' Einführung & Gruppenbildung	Was ist eine nicht-lineare Geschichte? STORIESINDERSCHULE.CH/ZOO oder STORIESINDERSCHULE.CH/SPIELPLATZ
25' Teamarbeit	"Erstellt mit Hilfe der blauen TwineCard eine nicht-lineare Geschichte mit TWINE. Experimentiert auch mit dem Code auf Rückseite der Karte. Eure Geschichte wird nicht abgeschlossen sein."
5' Plenum	"Was für Probleme gab es? Worauf müsst ihr achten? Was hilft? Woran wurde gearbeitet?"

TIPPS für Lehrpersonen

Um grundlegende nicht-lineare Geschichten zu schreiben, reicht das erste Code-Element `[[]]` der blauen TwineCard aus. Code-Elemente sind beim Lesen der Geschichte nicht sichtbar, doch bewirken sie etwas, wenn richtig angewandt.

Lege zu Beginn den Schwerpunkt auf die Struktur der Geschichte und weniger auf den Inhalt. Die Übersicht der Passagen ermöglicht dir, den SuS ein Feedback zur Struktur zu geben. Zur Übung sollten die SuS viele Passagen mit jeweils nur wenig Text erstellen. Alle Beispiele findest du unter storiesinderschule.ch.



Nice to know – Erscheinungsbild

Das Aussehen des Texts kann verändert werden. Ein oder mehrere `#` vor eine Zeile vergrößern den Text dieser Zeile. Zudem kannst du so `**fett**` und so `//kursiv//` schreiben. Reichen dir diese Optionen nicht, nutze der folgende Hook nach diesem Beispiel:

`(text-style: "rumble") [BOOOM!]`

- `"strike"` durchgestrichen
- `"outline"` konturiert
- `"blur"` verwischt
- `"blink"` blinkend
- `"rumble"` zitternd

Wie eine Webseite basiert auch eine Twine-Geschichte auf einem CSS (Cascading Style Sheet). Dieses CSS kannst Du über "Edit Story Stylesheet" im Menu verändern.



ab 4.
Klasse

ab 5.
Klasse

2. / 3. LEKTION

mind. 1h 30'

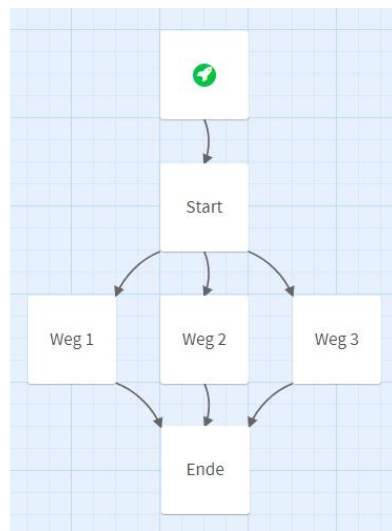
- | | |
|-------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 5' Einführung | Einführung & Begriff der Variable |
| 35' Teamarbeit | "Schreibt eine Geschichte, mit der obigen Struktur. Die Geschichte spielt in einer verwunschenen Villa, wo die Leser in jedem Raum in ein anderes Tier verzaubert werden."
STORIESINDERSCHULE.CH/AUSRITT |
| 35' Teamarbeit | "Du läufst gerade um die Ecke, als der Gold-transporter in die Strassenlaterne kracht." "Schreibe die Geschichte weiter, so dass die Leser je nach deren Entscheidung Goldbarren sammeln oder verlieren."
STORIESINDERSCHULE.CH/MUSEUMSNACHT |
| 15' Präsentation | Gegenseitiges Spielen der Geschichten |

TIPPS für Lehrpersonen

Für die Einführung von Variablen empfiehlt sich die hier dargestellte Struktur der Geschichte.

Zu Beginn wird eine Variable definiert. Je nach Weg nimmt diese einen anderen Wert an.

Im gemeinsamen Ende wird die Variable in einen Kontext gebracht fasst so die Handlung zusammen.



Nice to know – Initialisierung

Bevor die eigentliche Geschichte beginnt, empfiehlt es sich, die verwendeten Variablen zu initialisieren (auf einen Anfangswert zu setzen). Die SuS tun dies idealerweise in der ersten Passage, die sie auch zur Begrüssung der Leser nutzen. So vermeiden die SuS Probleme bei einem Neustart.



ab 4.
Klasse

ab 5.
Klasse

ab 6.
Klasse

4. LEKTION

mind. 45'

10' Einführung	Einführung von Bedingungen STORIESINDERSCHULE.CH/VERLIES
30' Teamarbeit	"Überlegt euch, wo ihr Bedingungen in einer Geschichte einsetzen könntet. Schreibt dann eine eurer Ideen (Ausschnitt einer Geschichte) in der obigen Struktur, wo eine geheime Passage gefunden werden kann."
5' Plenum	Mündliches zusammentragen der Beispiele
Hausaufgaben finales Produkt	SuS: Gruppen- & Themenfindung "Abschlussgeschichte" LP: Festlegung der Kriterien & des Zeitbudgets für SuS

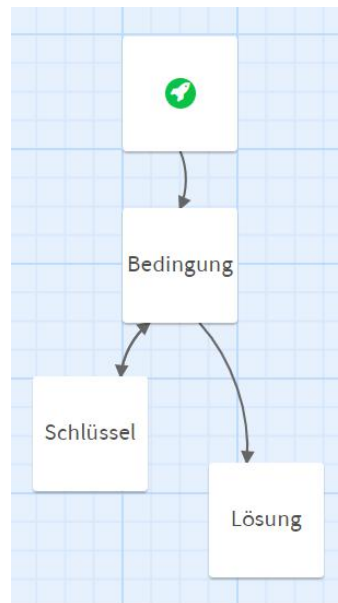
TIPPS für Lehrpersonen

Die hier gezeigte Struktur ist die Basis einer Bedingung.

Die "Rakete" initialisiert die Schlüsselvariable mit **false**.

Die "Bedingung" überprüft, ob die Schlüsselvariable **true** ist.

Dies ist erst dann der Fall, wenn die Passage "Schlüssel" besucht wurde, wo die Variable auf **true** gesetzt wird. Erst dann wird die "Lösung" zugänglich.



Nice to know – AND & OR

Kombiniere mit AND und OR. Infos dazu auch auf der pinken TwineCard (true & false)...

(if: \$zahl < 4) [Die Zahl ist kleiner als vier]

(if: 4 >= \$zahl AND \$zahl <= 9) [Die Zahl liegt zwischen vier und neun]

(else:) [Die Zahl ist grösser als neun]



ab 4.
Klasse

ab 5.
Klasse

ab 6.
Klasse

ab 7.
Klasse

5. / 6. LEKTION

mind. 1h 30'

15' Spiele testen

Von der Story zum Game
STORIESINDERSCHULE.CH/LABYRINTH
STORIESINDERSCHULE.CH/WUERFELSPIEL
STORIESINDERSCHULE.CH/FLUCHGENERATOR

30' Teamarbeit

"Entscheidet euch für eines der Beispiele und versucht, es nachzubauen oder was ähnliches zu erfinden. Tipps zum Aufbau findet ihr auf STORIESINDERSCHULE.CH"

5' Plenum

"Zufallselemente regen dazu an, Geschichten erneut lesen/spielen zu wollen. Lasst uns Ideen zusammentragen, wo wir den Zufall in eine Geschichte einbauen könnten"

40' Teamarbeit

Arbeitet weiter an eurer "Abschlussgeschichte" und reichert diese mit Zufallselementen an.

TIPPS für Lehrpersonen

Noch heute sind Textadventures sehr beliebt und machen grossen Spass. Der Weg von einer Geschichte zu einem Spiel führt über die Zufallselemente. Je mehr eine Geschichte den Lesern vermittelt, sie könnten die Geschichte mitbestimmen, desto packender, spielerischer und intensiver wird das Erlebnis.

Den SuS sollte der Unterschied zwischen den beiden Code-Elementen klar sein:

für Zahlen:
(random: ,)

für Text:
(either: ,)



Nice to know – Return Knopf ausblenden

Für einige Geschichten und Spiele ist die "Zurück" - Schaltfläche, die standardmässig sichtbar ist, störend. Kopiere folgenden Code ins CSS, um diese zu deaktivieren:

```
tw-sidebar tw-icon.redo {display: none;}
```

```
tw-sidebar tw-icon.undo {display: none;}
```



ab 4.
Klasse

ab 5.
Klasse

ab 6.
Klasse

ab 7.
Klasse

ab 8.
Klasse

7. / 8. LEKTION

mind. 1h 30'

5' Anwendungen ausprobieren

Wähle **EINE** der drei grauen TwineCards und lasse die SuS das passende Beispiel testen:
STORIESINDERSCHULE.CH/SCHLAFENSZEIT (link)
STORIESINDERSCHULE.CH/PASSWORTHACKER (cycling)
STORIESINDERSCHULE.CH/GLUECKSRAD (live)

35' Teamarbeit

"Welche Anwendung dieses zusätzlichen Code Elements wäre noch möglich? Ihr habt nun 30' Zeit, um eine eigene Anwendung mit diesem Element zu schreiben. Danach gibt's eine Vernissage"

10' Vernissage

SuS laufen herum, testen die Stories direkt auf den Geräten der MitschülerInnen. Austausch findet statt.

40' Teamarbeit

Arbeitet weiter an eurer "Abschlussgeschichte" und reichert diese mit den Ideen aus der Vernissage an.

TIPPS für Lehrpersonen

Führe nur **EINE** TwineCard aufs Mal ein und lasse die SuS damit experimentieren. Du wirst sehen, dass ein zusätzliches Code Element bereits viele weitere Optionen ermöglicht und Türen öffnet. Willst du Alle TwineCards einführen, kannst du mit jeder grauen TwineCard analog verfahren.

Ermuntere deine SuS, neugelernter Code mit vorhergehenden Konzepten (IF - ELSE) oder dem Zufall zu kombinieren und bleibe offen für Fragen, die über die Code Elemente TwineCards hinaus gehen.

Unter STORIESINDERSCHULE.CH/LINKS findest du weiterführende Infos

Nice to know – (goto:) und Schleifen mit (live:)

Für den Code (goto:) existiert keine eigene TwineCard, er wird jedoch auf der Rückseite von (link:) und (live:) genutzt. (goto: " ") ist als automatisierte Weiterleitung zu verstehen, und findet deshalb gemeinsam mit den beiden Elementen viele Anwendungsfälle.

Für (live:) gibt es eine einfache Anwendung: Nutze den Code zur zeitlichen Verzögerung eines Textes. Gleichzeitig kannst Du mit (live:) aber auch zeitliche Schleifen umsetzen. Versuche folgendes: **(live: 2s)[(random: 1,10)]**

