

Twine – Ich entscheide!

Text-Abenteuer im Handumdrehen selbst erstellen

„Du schlägst die Augen auf, schmeckst das Salzwasser in deinem Mund, das Meer umspült deine Füße. Du kannst dich nicht erinnern, wie du hier gelandet bist.

- Wenn du dich erst mal am Strand umsehen möchtest, lies weiter auf Seite 4.
- Du möchtest sofort in den Wald gehen, aus dem in der Ferne Rauch aufsteigt? Dann lies auf Seite 38 weiter.“

Dies könnte aus einem sogenannten Entscheidungsbuch sein. Mit dem kostenlosen Erzählbaukasten Twine können ähnliche Geschichten digital erzählt, um audiovisuelle Zugänge ergänzt und thematisch genau an Zielgruppen angepasst werden.

DAS BRAUCHT MAN

- Computer, Internet
- selbstklebende Notizzettel (oder Whiteboard)
- 10 Teilnehmende
- 2 Betreuungspersonen (abhängig vom Unterstützungsbedarf der Gruppe)
- Dauer individuell, eher geeignet für längeren Projektzeitraum

Ziele

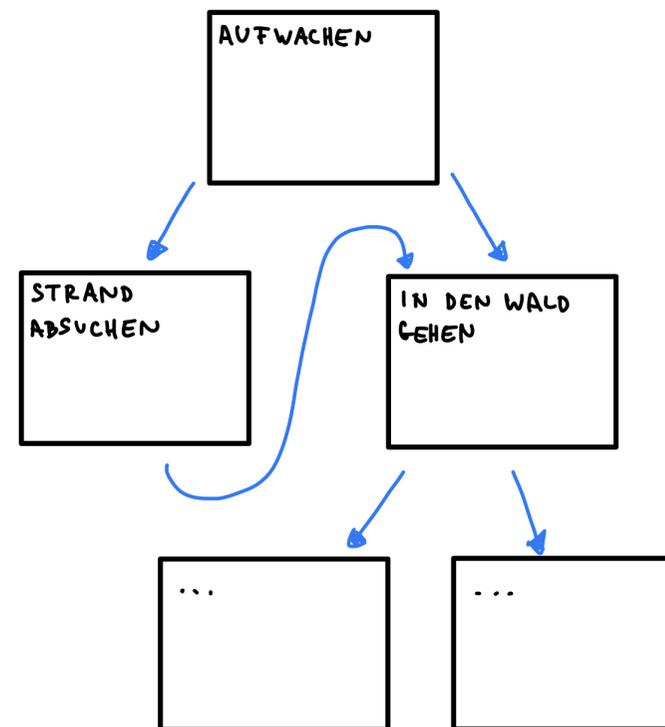
- kreatives Arbeiten in der Gruppe, gemeinsames Entwickeln von Geschichten
- Grundverständnis für logische (Wenn-dann-) Abläufe
- Kennenlernen und Anwenden von Text-Befehlen zum Gestalten digitaler HTML-Geschichten

Vorbereitung

- *Twine* (für Windows, Mac, Linux) installieren (oder ohne Installation im Browser nutzen).
- Sich mit der *Twine*-Bedienung vertraut machen, *Twine*-Befehle als digitales Handout zur Verfügung stellen: Befehle können dann einfach kopiert und in *Twine* eingefügt werden.



<< Hier **digitales Handout** herunterladen

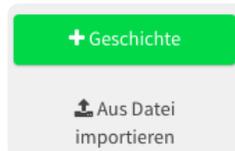


Twine – Ich entscheide!



Durchführung

- Einstieg mit Storytelling-Methoden, Input zum Erzählschema „Heldenreise“ (klassisches Schema, nach dem viele Geschichten aufgebaut sind – ob in Märchen oder in Hollywood)
- Gemeinsam eine Geschichte entwickeln, Geschichte im Vorfeld in logische Abschnitte unterteilen und als Flowchart mit selbstklebenden Notizzetteln (oder auf Whiteboard) visualisieren.
- *Twine* starten: Mit Button „+ Geschichte“ neue Geschichte erstellen. Über die weiteren Schaltflächen am unteren Bildschirmrand kann die Darstellung angepasst, getestet oder ein neuer Abschnitt kann erstellt werden.
- Doppelklick auf blauen Kasten: Im Textfeld ersten Teil der Geschichte eingeben. In zwei eckige Klammern die ersten zwei Entscheidungsoptionen einfügen: [[Entscheidung 1]] [[Entscheidung 2]]. *Twine* erstellt dann automatisch zwei neue Abschnitte. Die neuen Abschnitte mit Inhalten und weiteren Entscheidungsoptionen füllen.
- Zur Veranschaulichung und für mehr Zugänglichkeit können Bilder, Audiodateien und Videos



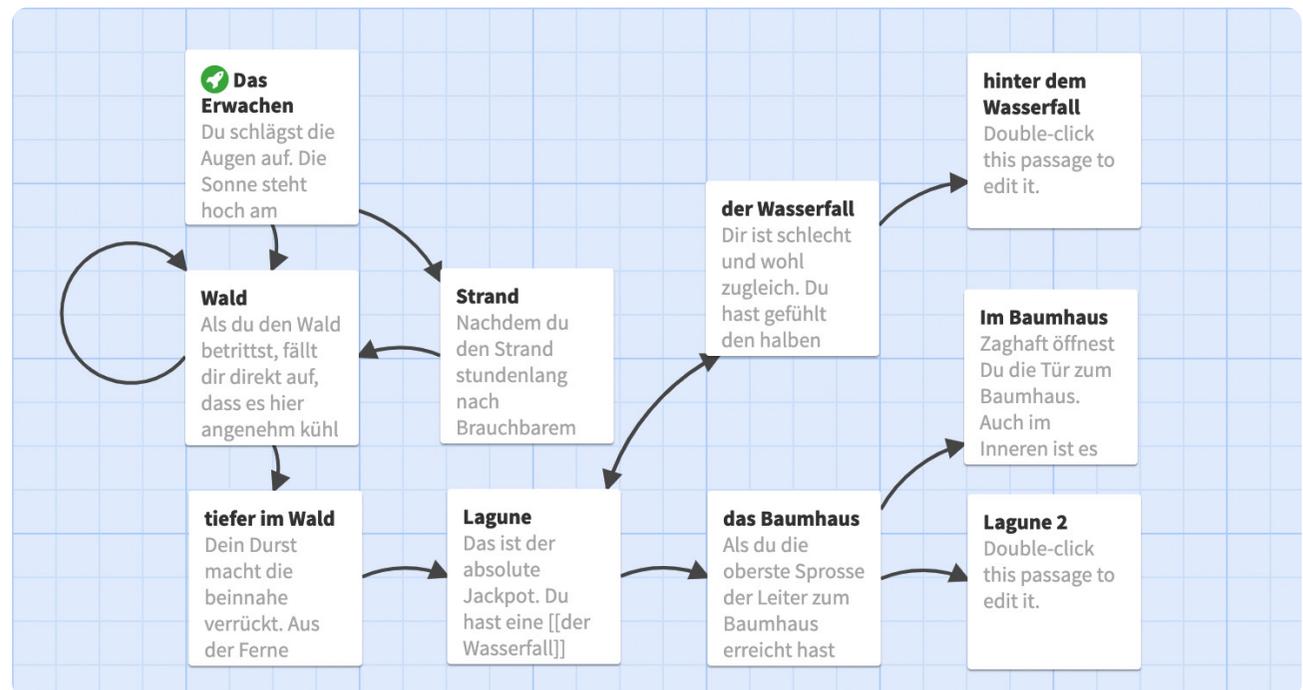
eingefügt werden. Dazu einfach die *Twine*-Befehle aus dem digitalen Handout kopieren und in *Twine* einfügen. *Twine*-Texte können auch formatiert und mit Emojis versehen werden.

Alternativen zur Entwicklung der eigenen Geschichte:

- Bekannte Geschichten oder Computerspiele wie Fortnite und Minecraft aufgreifen und die Hand-

lung selbst weiterentwickeln: Aschenputtel hört die Glocke um Mitternacht schlagen. Wie entscheidet sie sich?

- Verhaltensregeln abbilden: Du wirst auf dem Schulhof geärgert. Wie entscheidest du dich?
 - Ich lasse mich nicht ärgern und werde wütend.
 - Ich ignoriere es. Der Klügere gibt nach.
 - Ich sage einer Lehrkraft Bescheid.



Twine – Ich entscheide!

Inklusiv gedacht

- Twine ist barrierefrei. Die multimedialen, interaktiven Geschichten sind vollständig von Screenreadern auslesbar und durch Tasten steuerbar. Twine-Geschichten sind so auch für blinde und motorisch stark eingeschränkte Nutzerinnen und Nutzer zugänglich.
- Twine ist kostenfrei. Die technischen Hürden sind gering. Die Software läuft ohne Installation im Browser auch auf alten Computern.

TIPPS

- Twine herunterladen und installieren – das Risiko eines Datenverlusts ist dann geringer. Die Browserversion twinery.org bietet zwar die gleichen Funktionen, man muss aber an regelmäßiges Zwischenspeichern denken!
- Unbedingt auf Urheberrechte achten: Nur eigene Fotos/Zeichnungen benutzen oder Bilder, die frei verwendet werden dürfen (z. B. von pixabay.com).

Links

- *Twine 2.0 Tutorial #1, #2 & #3: Dreiteiliges Twine-Tutorial von Netzdurchblick.de (auf YouTube)*
- *Storytelling: Erzählanlässe liefern – Storytelling-Methoden, zusammengestellt von Johannes Rück: www.barrierefrei-kommunizieren.de > Publikationen > Projektideen M.I.X. 2019 > Projektidee: Geschichten erzählen mit Apps*



JOHANNES RÜCK

barrierefrei kommunizieren!
Nimm!-Kompetenzzentrum für
Inklusive Medienarbeit

FAZIT

„Als Kind habe ich Entscheidungsbücher geliebt. Dabei war ich nie eine Leseratte. Das Maß an Interaktivität und Selbstwirksamkeitsempfinden hat mich aber immer wieder motiviert, das Buch erneut zur Hand zu nehmen und unentdeckte Pfade zu beschreiten. Als Medienpädagoge schätze ich an Twine die potenziellen Schnittpunkte zu vielen Themen der (außer-)schulischen Bildung.“

www.barrierefrei-kommunizieren.de

www.inklusive-medienarbeit.de/kompetenzzentren

Ein Angebot von

In Kooperation mit

Gefördert vom