

Lernziele: Kennenlernen des Genres Textadventures und der Grundfunktionen der Software Twine, Schreiben eines eigenen Textadventures und dessen Umsetzung in Twine

Phase	Zeit	Inhalte	Aktionsform	Sozialform	Materialien
Begrüßung und Vorstellung	15 Min.	<ul style="list-style-type: none"> Begrüßung der Teilnehmenden und grobe Vorstellung des Workshopablaufs Vorstellung der Workshopleiterinnen Vorstellung der Workshopteilnehmenden mit Spiel <i>Namensball</i> 	Vorstellungsrunde (interaktiv)	Plenum	Beamer Laptop Präsentationsfolien Ball
Thematische Einführung	30 Min.	<ul style="list-style-type: none"> Thematische Einführung in das Genre Textadventures und Storytelling 	Vortrag (darbietend), Abfrage (interaktiv)	Plenum	Beamer Laptop Präsentationsfolien
Spiel	10 Min.	<ul style="list-style-type: none"> Spiel <i>Tabu</i> zur Kreativitätsförderung 	Spiel (interaktiv)	Plenum	Beamer Laptop Präsentationsfolien
Aufgabenstellung und Gruppenbildung	5 Min.	<ul style="list-style-type: none"> Erklärung der Aufgabe und Gruppenbildung 	Vortrag (darbietend)	Plenum	Beamer Laptop Präsentationsfolien Lose
Entwicklung von Geschichten	60 Min.	<ul style="list-style-type: none"> Entwicklung einer Geschichte Plan B: Weiterschreiben einer Geschichte, Bilder und Beispielsätze als Inspiration 	Aufgabe (erarbeitend)	Partnerarbeit	Für jedes Team: 1 großer Papierbogen 12 Papierkarten, 2 Stifte
Pause	10 Min.				

Twine Einführung	20 Min.	<ul style="list-style-type: none"> Einführung in Twine mit Demonstration des Aufbaus und der Grundfunktionen von Twine 	Vortrag (darbietend)	Plenum	Beamer Laptop Präsentationsfolien Twine
Aufgabenstellung	5 Min	<ul style="list-style-type: none"> Erklärung der Aufgabe 	Vortrag (darbietend)	Plenum	Beamer Laptop Präsentationsfolien
Umsetzung in Twine	75 Min.	<ul style="list-style-type: none"> Praktisches Arbeiten mit Twine → Umsetzung + Ausformulierung der zuvor überlegten Geschichte Extra: Zusätzlicher Input zu Twine (z.B. Auseinandersetzung mit CSS) 	Aufgabe (erarbeitend)	Partnerarbeit	Für jedes Team: 1 Laptop, 2 Handouts
Spiel	10 Min.	<ul style="list-style-type: none"> Sortierspiel, um alle wieder zu einer Gruppe zusammenführen 	Spiel (interaktiv)	Plenum	Beamer Laptop Präsentationsfolien
Ergebnisvorstellung	20 Min.	<ul style="list-style-type: none"> Ergebnisvorstellung: jedes Team stellt sein Textadventure kurz vor Die Teilnehmenden dürfen ein Textadventure einer anderen Gruppe durchspielen 	Vorstellungsrunde (interaktiv)	Plenum	Für jedes Team: Laptop
Abschluss	10 Min.	<ul style="list-style-type: none"> Feedback der Workshopteilnehmenden mit One-Minute-Paper einholen Ergebnissicherung (durch Workshopleiterinnen) Verabschiedung durch Workshopleiterinnen 	Abfrage (erarbeitend)	Plenum, Einzelarbeit	Beamer Laptop Präsentationsfolien Feedbackbögen USB-Stick