

»Twine«: Interaktive Geschichten und Spiele herstellen

1. Einleitung: Mit »Twine« kann man sehr einfach interaktive Geschichten und Spiele selber herstellen. Im Grunde genommen benötigt man nur zwei eckige Klammern. Alles, was innerhalb dieser Klammern steht, wird zu einem anklickbaren Link. Mit deren Hilfe navigiert man durch die »Passagen« (»Passagen« heißen die Seiten in »Twine«). Doch schnell möchte man mehr. Wie kann ich Texte formatieren? Bilder, Töne und Videos einbinden?

Um diese Fragen zu beantworten, finden Sie in den [Twine-Materialien](#) auf unserer Webseite eine Datei namens »LIES MICH.html«. Öffnen Sie sie in »Twine« mit »Aus Datei importieren«. Die Datei enthält links oben eine kleine Hilfe, die Sie bei Ihren ersten Schritten zu einer interaktiven Geschichte unterstützen soll.

2. Einsatz im Unterricht: Der Einsatz von »Twine« im Unterricht kann grundsätzlich auf zwei Arten erfolgen. Entweder Sie erstellen eine Geschichte und lassen diese dann Ihre Schüler:innen oder Teilnehmer:innen spielen. Oder aber, Sie schaffen einen zeitlichen und organisatorischen Rahmen, in dem Ihre Schüler:innen oder Teilnehmer:innen selber mit »Twine« eine kleine Anwendung entwerfen.

3. Geeignete Inhalte: Inhaltlich eignet sich »Twine« gut für sogenannte Dilemma-Geschichten, also Situationen, in denen es um eine (moralische) Entscheidung geht:

<https://www.zum.de/Faecher/kR/BW/wagner/dilemma1.htm>
<https://material.rpi-virtuell.de/material/dilemmageschichten>

Aber natürlich gibt es viele andere Themen, bei denen sich der Einsatz von »Twine« lohnt:

- Quiz (Verschwörungstheorien oder jedes andere Sachthema)
- Interaktive Gedichte (Heinrich Heine: Das Fräulein stand am Meere)
- Brief an eine literarische Figur schreiben (+ Antworten Empfänger:in)
- Märchenwelten mischen (Rotkäppchen trifft Rapunzel trifft Schneewittchen ...)
- Romanwelten mischen (Werke einer Zeitepoche, eines Themas, ein:e Autor:in)
- Stadtreise (Schulflug – fremdsprachig)
- Geschichtssynopsis (Mittelalter in Europa, Amerika, Afrika, Asien)
- Kunstsynopsis (wer schrieb & komponierte, während die Impressionist:innen malten?)
- NaWi-Versuche (Vorbereitung – Durchführung – Ergebnisse – verwandte Themen)

4. Eine Geschichte schreiben: Bei einfachen und überwiegend linearen Geschichten kann man oft ohne große vorherige Überlegungen direkt loslegen. Wird die Geschichte aber länger und komplexer oder sollen mehrere Teams parallel an einzelnen Strängen arbeiten, muss man planen. Ein Storyboard in Form eines Mindmaps o.ä. ist dann sehr hilfreich:

<https://www.zebis.ch/unterrichtsmaterial/eine-interaktive-geschichte-schreiben>
<https://www.plot-generator.org.uk>
<https://www.stiftung-digitale-spielekultur.de/digitale-spielekultur/interaktives-storytelling/>

5. Aufgabe: Entwerfen Sie eine eigene interaktive Geschichte mit »Twine«. Nehmen Sie beispielsweise ein Thema aus Ihrem aktuellen Unterricht oder einen Inhalt mit persönlichem Bezug (Hobby). Haben Sie schon Erfahrung mit einer KI gesammelt? Dann lassen Sie die KI eine Story entwerfen. Oder greifen Sie auf unsere Vorschläge zurück:

Quiz: Entwerfen Sie ein Quiz zum Thema Verschwörungstheorien. Nutzen Sie hierfür das Infoblatt von »so geht Medien: Quiz – So entlarvt man Verschwörungstheorien«:

<https://kurzelinks.de/twine-verschwoerungsmythen>

Fake News: Entwerfen Sie eine Geschichte, die zeigt, wie man Fake News entlarvt. Nutzen Sie das klicksafe-Infoblatt »Umgang mit Fake News und Verschwörungstheorien«:

<https://kurzlinks.de/klicksafe-infoblatt-fake-news>

Gedicht: Verwenden Sie ein Gedicht und bereiten Sie es in »Twine« auf:

Heinrich Heine: Das Fräulein stand am Meere	Heinrich Heine: The girl stood on the shore
Das Fräulein stand am Meere Und seufzte lang und bang,	The girl stood on the shore And heaved a heavy sigh
Es rührte sie so sehere Der Sonnenuntergang.	It made her kinda sore To watch the sunset die.
»Mein Fräulein! Sein Sie munter, Das ist ein altes Stück;	Hey baby don't you frown, It happens all the time:
Hier vorne geht sie unter Und kehrt von hinten zurück.«	The sun goes down in front Then pops up from behind.

6. Downloadquellen: Verfeinern Sie Ihre Twine-Geschichte mit Bildern, Tönen und Videos. Achten Sie bei fremden Material auf das Urheber- und Nutzungsrecht:

Bilder: <https://pixabay.com> | <https://www.flaticon.com> | <https://thenounproject.com>

Töne: <https://www.hoerspielbox.de> | <http://dig.ccmixer.org>

Video: <https://videos.pexels.com>

7. Beispiele: Lassen Sie sich von den Ideen anderer inspirieren:

<https://hackmd.io/@mmm-sued/twine-workshop>

https://dotcomblog.de/auf_der_flucht.html

<https://ifwizz.de>

<http://kaindel.net/schreibprojekte>