



# choose your own adventure

## NEWSLETTER

Nov. 2023

# DEUTSCH

## SPIELBUCH 2.0 MIT TWINE

Interaktive, non-lineare Texte im Deutschunterricht schreiben, lesen und spielen

von *Niku Dorostkar, Swati Joshi und Yuliia Masliana*

### Einleitung

*Du bist im Kontrollraum eingesperrt. Wie kommst du hier nur wieder raus? Vor dir befindet sich ein großer roter Knopf und an der Wand darüber ist ein Schild angebracht. In die Nordwand ist eine schwere Stahltür eingelassen.*

*Du kannst*

- *den roten Knopf drücken. Lies weiter bei 3*
- *das Schild lesen. Lies weiter bei 6*
- *versuchen, die Tür zu öffnen. Lies weiter bei 5*

*Beispiel für eine interaktive, non-lineare Geschichte in einem Spielbuch (Ausschnitt) – Quelle: <https://de.wikipedia.org/wiki/Spielbuch> (Abgerufen am 13. Okt. 2023)*

Dass im Deutschunterricht Bücher und Geschichten gelesen werden (sollen), ist eine Binsenweisheit. Aber können, sollen oder dürfen Schüler:innen im Rahmen des Deutschunterrichts auch Bücher und Geschichten schreiben oder

spielen, gar in digitaler Form? Mit dem Spielen von Büchern und Geschichten ist hier gemeint, dass die Leser:innen Einfluss auf die Handlung nehmen. Abhängig vom gewählten Verzweigungspfad ist etwa auf einer bestimmten Seite des Buches weiterzulesen (siehe Beispiel-Ausschnitt oben). Je nachdem, welche Entscheidung die Rezipient:innen treffen, entwickelt sich die Geschichte unterschiedlich – ähnlich wie beim Spielen von Computerspielen mit verzweigten Erzählungen (sogenannten *Branching Path Narratives* oder *Text Adventures*). Allerdings fristet das erzählende bzw. literarische Schreiben im Vergleich zum Lesen, Analysieren und Interpretieren von (literarischen) Texten im Deutschunterricht meist ein Schattendasein (vgl. Abraham 2021). Dieser Befund trifft wohl auch auf das kreative digitale Schreiben zu (vgl. Wampfler 2020). Hier, an der Schnittstelle von literarischem, kreativem und digitalem Schreiben, setzt der vorliegende Beitrag an (der die oben formulierte Eingangsfrage letztendlich natürlich mit „ja“ beantworten möchte). Er soll Möglichkeiten aufzeigen, wie das Online-Tool *Twine* didaktisch genutzt werden kann, um nicht nur literarische Rezeptions-, sondern auch Produktionskompetenz zu fördern – etwa indem Schüler:innen Spielbücher wie im obigen Beispiel in digitaler Form erstellen und spielen. Über das literarische Lernen hinausgehend lässt sich Twine aber auch für sprachliches und mediales Lernen einsetzen, wie die Unterrichtsideen und Beispiele im Folgenden demonstrieren sollen. Als Online-Zusatzmaterial zu den vorgeschlagenen Unterrichtseinheiten werden die entsprechenden Twine-Geschichten (html-/twee-Dateien), ein Arbeitsblatt, ein Beispiel für eine non-lineare Geschichte sowie ein Bewertungsraster für das Verfassen non-linearer Krimigeschichten zur Verfügung gestellt.

## Vom Spielbuch zum Hypertext

Spielbücher liegen klassischerweise gedruckt vor – sie waren vor allem in den 1980er Jahren beliebt, sind aber auch heute noch am Buchmarkt vertreten und eine nachgefragte Gattung der Kinder- und Jugendliteratur. Die Reihe „Choose Your Own Adventure“ (1979 – 1998) des US-amerikanischen Verlags Bantam Books war gattungsprägend, sodass der Reihentitel heute als Synonym für das ganze Genre verwendet wird. Am deutschsprachigen Buchmarkt findet diese Reihe ihre Entsprechung in der Serie „1000 Gefahren – Du entscheidest selbst!“ im Ravensburger Verlag, aber auch zahlreiche andere Beispiele ließen sich anführen, etwa die Serie „Das böse Buch“ von Magnus Myst oder Spielbücher diverser Medienverbände (z. B. *Star Wars* bzw. *Disney*). Verwandt ist das Genre mit dem Rollenspiel in seinen unterschiedlichen Ausprägungen (Pen-and-Paper-, Live-, Computer-Rollenspiel), wobei man das Spielbuch als Ein-Person-Rollenspiel verstehen kann.

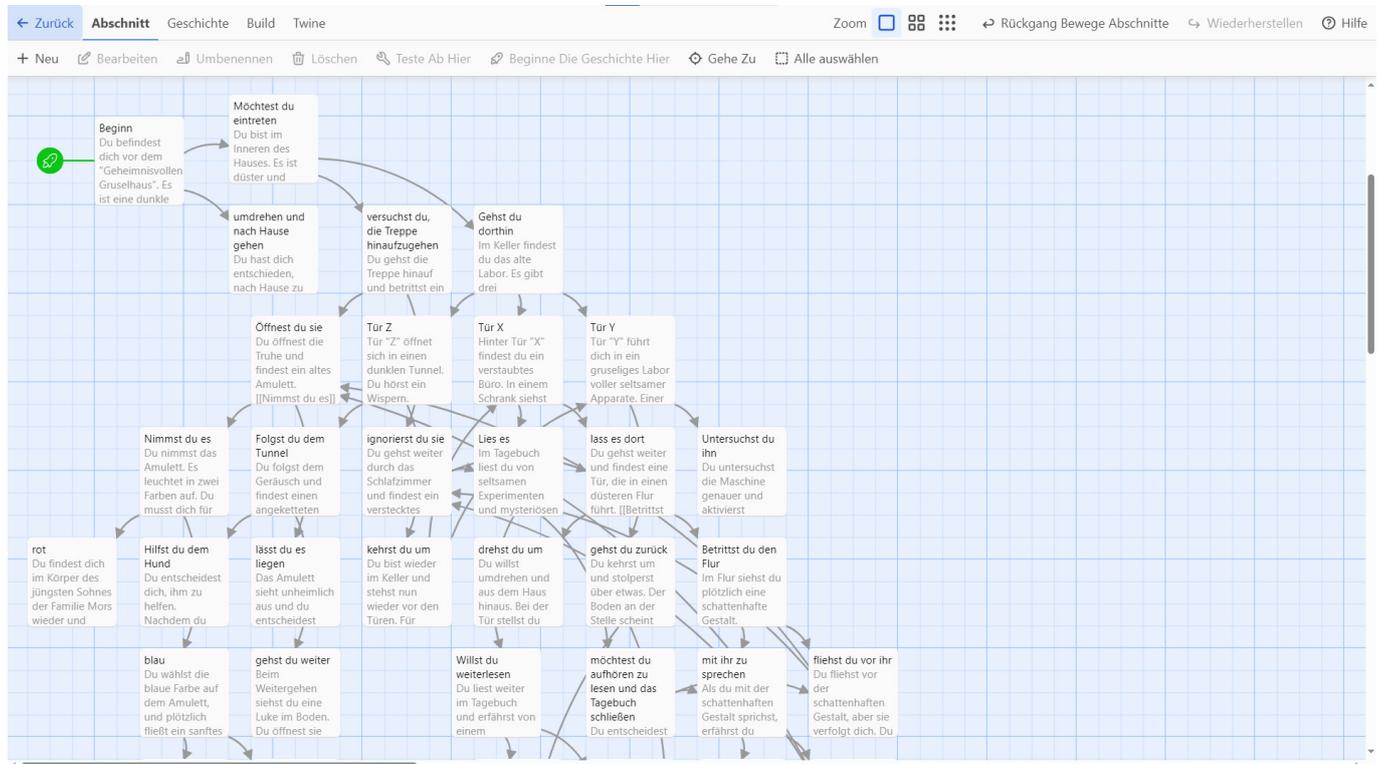
Die Digitalisierung ermöglicht es nun, Schüler:innen digitale Spielbücher niederschwellig selbst schreiben und spielen zu lassen, aber auch mit Freund:innen, Bekannten und der Familie online zu teilen oder sie online zu veröffentlichen (z. B. auf schulischen Webseiten, Blogs oder Social Media-Kanälen im Rahmen von Unterrichtsprojekten) – ebendies soll die titelgebende Bezeichnung „Spielbuch 2.0“ zum Ausdruck bringen.<sup>1</sup> Wie das Spielbuch 2.0 mithilfe des Online-Tools Twine im Deutschunterricht umgesetzt werden kann, wird im Folgenden erläutert.

### Twine

Bei Twine handelt es sich um ein kostenloses Online-Tool zum Erstellen von interaktiven, non-linearen Texten bzw. Geschichten, das unter <https://twinery.org> verfügbar ist. Weder eine Registrierung noch eine Installation eines Programms sind notwendig – ein gängiger Webbrowser genügt, um die Open-Source-Software zum Erstellen interaktiver, non-linearer Texte zu verwenden und um diese zu lesen bzw. zu spielen (optional kann eine Desktop-App heruntergeladen und installiert werden). Für die Anwendung der Software Twine sind keine Programmierkenntnisse notwendig, die Benutzeroberfläche des Online-Tools ist intuitiv zu erfassen und in den Basisfunktionen weitgehend selbsterklärend, was sie für den Einsatz im Deutschunterricht als besonders geeignet erscheinen lässt. Twine ähnelt in seinen Funktionen und seiner Benutzeroberfläche gängigen Text-Editoren, weist aber auch Besonderheiten auf: Man klickt auf „Neu“, gibt einen Titel für die zu erstellende Geschichte ein, doppelklickt auf den ersten (zunächst unbenannten) Abschnitt, der als Flussdiagramm grafisch dargestellt wird. Daraufhin öffnet sich ein Editor-Fenster, in dem man den Text des ersten Abschnitts (visualisiert durch ein grünes Raketen-Icon) eingibt. Setzt man ein Wort oder eine Wortgruppe in doppelte eckige Klammern, so erscheint ein neuer (zweiter) Abschnitt, der im Flussdiagramm vom ersten Abschnitt abzweigt und den man auf die gleiche Weise im Editor bearbeitet – man erstellt damit Links im Hypertext, die von den Spieler:innen schließlich angeklickt werden können, um unterschiedlichen Pfaden der Geschichte zu folgen. Mit entsprechenden (HTML-)Kenntnissen können auch multimediale Inhalte wie Bilder,

<sup>1</sup> Bei (schulbezogenen) Veröffentlichungen im Internet ist auf die Einhaltung des Urheberrechts zu achten, d. h., es sollten keine fremden Inhalte (Texte, Namen, Bilder, Musik etc.) unbefugt übernommen werden. In diversen Online-Datenbanken lassen sich jedoch Inhalte finden, die gemeinfrei bzw. unter Beachtung der jeweiligen Lizenzbedingungen (z. B. von *Creative Commons*) in Twine-Geschichten verwendet werden können.

Musik oder Sounds eingefügt werden. Man kann die Geschichte während des Entwicklungsprozesses auf Twine abspielen, um sie zur Gänze oder abschnittsweise zu testen (bspw. um zu überprüfen, ob die Links funktionieren bzw. beim Anklicken an die richtige Stelle führen). Die mit Twine erstellten Hypertexte lassen sich schließlich als HTML-Dateien exportieren und in gängigen Webbrowsern öffnen und lesen; exportiert man den Quellcode im Twee-Format, lassen sie sich (auch durch andere Nutzer:innen) auf Twine importieren und weiterbearbeiten.



Screenshot des Flussdiagramms im Online-Tool Twine (Ausschnitt aus der Twine-Geschichte „Geheimnisvolles Gruselhaus“, die auch als Online-Zusatzmaterial im html- und twee-Format zur Verfügung steht)

Twine beruht auf bekannten Prinzipien wie dem Spielbuch und dem Hypertext, ermöglicht jedoch sowohl das Erstellen als auch das Spielen solcher Texte in digitaler Form via Webbrowser. Tatsächlich wird Twine auch als Plattform zum Programmieren von (textbasierten) Computerspielen verwendet – eine Sammlung mit Twine-basierten Spielen findet sich z. B. hier: [https://philome.la/creative\\_gaming](https://philome.la/creative_gaming). Die dort verlinkten Spiele können auch als Beispiele und zur Inspiration für Schüler:innen fungieren, wenn sie mit Twine selbst interaktive, non-lineare Geschichten bzw. textbasierte Computerspiele im Deutschunterricht erstellen sollen (vgl. Emmersberger 2023); auch diverse (Video-) Anleitungen, Tutorials und Leitfäden zum Erstellen von Twine-Geschichten sind online leicht zu finden (vgl. Links am Ende des Beitrags). Außerdem steht die Twine-Geschichte „Geheimnisvolles Gruselhaus“ als Online-Zusatzmaterial zu diesem Beitrag im html- und twee-Format zum Download zur Verfügung.

Auf Grundlage des AHS-Lehrplans im Fach Deutsch wird im Folgenden je ein Unterrichtsvorschlag zum kreativen Schreiben (interaktiver, non-linearer Geschichten) und zum literarischen Lernen (Erzählperspektiven) vorgestellt.

## Lehrplanbezug

Prinzipiell kann Twine bereits in der Unterstufe eingesetzt werden, da die Handhabung der Plattform weitgehend intuitiv erfolgt. Die fortgeschrittenen Funktionen und das volle Potenzial von Twine für das Schreiben interaktiver, non-linearer Geschichten mit entsprechender Komplexität und sprachlicher Raffinesse können in der Oberstufe ausgeschöpft werden. Exemplarisch wird im Folgenden auf den AHS-Lehrplan im Fach Deutsch Bezug genommen (BMBWF 2023).

## AHS-Unterstufe

Nach dem neuen Lehrplan für die AHS (Unterstufe) sollen sich Schüler:innen in der „multimodalen“ Zeichenwelt zurechtfinden und sich mit multimedialen bzw. multimodalen Texten sowohl rezeptiv als auch produktiv auseinandersetzen (BMBWF 2023). Nicht nur die im Lehrplan erwähnten Comics, Graphic Novels oder Filme, sondern auch Computerspiele und Twine-Geschichten sind Beispiele für solche multimedialen und multimodalen Texte (vgl. Schmitz 2016). Twine lässt sich außerdem als ein Textverarbeitungsprogramm zum Erstellen multimedialer Texte verstehen, wie es für die 2. Klasse vorgesehen ist.

Ein weiterer wichtiger Schwerpunkt, der mithilfe von Twine in der Unterstufe gefördert werden kann, ist der gezielte Einsatz von Sprache als Gestaltungsmittel. Laut dem Lehrplan für die AHS (Unterstufe) besteht das Ziel des Deutschunterrichts darin, den Schüler:innen kreative sprachliche Gestaltungsmöglichkeiten zu vermitteln. Mithilfe von Twine kann im Unterricht die Gelegenheit geboten werden, kreative Texte durch sprachliche und erzählerische Mittel zu gestalten und zu erleben. Nicht zu vergessen ist auch, dass die Vermittlung von Medienkompetenz, also der Fähigkeit, Medien gezielt und funktional zu nutzen, zu den wichtigen didaktischen Grundprinzipien des Deutschunterrichts gehört – hierzu zählen auch digitale Medien.

## Auszüge aus dem Lehrplan

### Kompetenzmodell und Kompetenzbereiche (1. bis 4. Klasse):

Schreiben: [...] kann pragmatisch und kreativ in unterschiedlicher medialer Form und im Zuge von individuellen und kollektiven Prozessen erfolgen.

Lesen: Literarische und pragmatische, lineare und nichtlineare Texte in unterschiedlichen medialen Formaten werden [...] erschlossen [...].

### Kompetenzbereich Schreiben

#### 1. Klasse

Textverarbeitungsprogramme zur digitalen Textproduktion einsetzen.

Einsatz unterschiedlicher Textmuster (u. a. Erzählen, Beschreiben) zur Produktion analoger und einfacher digitaler Texte

Kreativer Umgang mit Sprache und Schrift.

#### 2. Klasse

mit Hilfe von Textverarbeitungsprogrammen und Formatvorgaben multimediale Texte gestalten und optimieren.

Beschäftigung mit multimedialen und multimodalen Texten (u. a. Comics, Graphic Novels, Film) sowie deren Gemachtheit und Wirkung

#### 3. Klasse

Textverarbeitungsprogramme zur Gestaltung umfangreicherer multimedialer Texte, auch im Team, nutzen.

Kreatives Schreiben auf der Basis literarischer und pragmatischer Texte

#### 4. Klasse

Bedeutungswandel der Schrift und des Schreibens in analogen, digitalen und multimodalen Settings reflektieren. unterschiedliche Impulse und Vorlagen für eigene pragmatische und kreative Schreibprozesse nutzen

### Kompetenzbereich Lesen

#### 1. Klasse

subjektive und kreative Zugänge zu literarischen Werken in unterschiedlichen künstlerischen Erscheinungsformen (u. a. Buch, Film, Theater) finden und zur Anschlusskommunikation nutzen

#### 2. Klasse

Auseinandersetzung mit literarischen und pragmatischen Texten unterschiedlicher Gattungen und Darstellungsformen (auch zu übergreifenden Themen)

Beschäftigung mit multimedialen und multimodalen Texten (u. a. Comics, Graphic Novels, Film) sowie deren Gemachtheit und Wirkung

#### 3. Klasse

Reflexion literarischer und pragmatischer, linearer und nichtlinearer Texte

## AHS-Oberstufe

Grundsätzlich lassen sich die oben erwähnten Kompetenzen, die mit Twine in der Unterstufe gefördert werden können, auch in der Oberstufe fördern, wobei nun vermehrt die ästhetische Kompetenz in den Fokus rückt und in Bezug auf die Textkompetenz „unter den Bedingungen multimedialer Kommunikation höhere und differenziertere Anforderungen gestellt“ werden (BMBWF 2023). Twine kann also wiederum insbesondere für kreative Schreibaufgaben sowie bei der Gestaltung und Produktion, aber auch bei der Analyse und Interpretation von non-linearen Texten eingesetzt werden, um die ästhetische Rezeptions- und Produktionskompetenz der Schüler:innen zu fördern. Die entsprechenden Texte und Geschichten auf Twine können nun komplexere Strukturen sowie raffiniertere sprachliche und erzählerische Gestaltungsmerkmale aufweisen. Die schriftliche Kompetenz, die Textkompetenz und die mediale Kompetenz können gleichfalls durch Twine vertieft und erweitert werden. Einerseits kann die individuelle Schreibsicherheit durch das Verfassen von Texten geübt werden, andererseits erfolgt durch den Einsatz von Twine die Auseinandersetzung mit den Texten als multimediales Produkt. Dabei wird die Fähigkeit gefördert, Medien funktional und zielgerecht zu bedienen, sowie die Unterschiede zwischen linearen und nichtlinearen Texten in unterschiedlichen Medien direkt nachvollziehbar zu machen.

### **Bildungs- und Lehraufgabe (5. bis 8. Klasse):**

befähigt werden, [...] sprachliche Gestaltungsmittel kreativ einzusetzen

Durch kreativen Umgang mit Sprache, kreative und produktive Schreibaufgaben, szenische Gestaltung und Eigenproduktion ästhetischer Texte

### **Didaktische Grundsätze (5. bis 8. Klasse):**

An Textkompetenz werden unter den Bedingungen multimedialer Kommunikation höhere und differenziertere Anforderungen gestellt. Texte sind heute selbst zunehmend multimediale Produkte, die eine synästhetische Rezeption erfordern.

### **Bildungs- und Lehraufgabe, Lehrstoff:**

#### *5. Klasse/1. – 2. Semester*

Schreiben für sich: durch spielerisch-schöpferisches, kreatives Schreiben die eigene Identität entwickeln; Schreiben als Instrument der Wissensaneignung einsetzen

#### *6. Klasse/4. Semester*

Texte interpretieren/Textsinn verstehen: sprachliche Besonderheiten nichtliterarischer Texte im Unterschied zu ästhetischen Texten erfassen und nachvollziehbar beschreiben können

Texte und Kontexte: Kennzeichen ästhetischer Texte erarbeiten können

#### *7. Klasse/5. Semester*

Werkpoetik: Themen, Stoffe, Motive, Symbole, Mythen erkennen; [...] Bezüge zwischen Form und Inhalt herstellen

Mediale Bildung: [...] Interessen und Absichten hinter (multi-)medialen Texten und Produkten analysieren und bewerten [...]

#### *8. Klasse/ 7. Semester*

Textkompetenz: Texte interpretieren/Textsinn verstehen: Interpretationen entwickeln (besonders in nicht-linearen Texten Adressat, Intention und Situation analysieren und interpretieren)

## Unterrichtsvorschlag 1: Kreatives Schreiben mit Twine

### Lernziele

Die Schüler:innen sollen durch die vorgeschlagene Unterrichtseinheit folgende Kompetenzen erlangen:

- verschiedene Arten von non-linearen Texten unterscheiden (z. B. Parallelgeschichten, Rückblenden, Hypertexte oder Spielbücher)
- fähig sein, mithilfe von Twine einen non-linearen Text zu erstellen
- die Handlungselemente der selbst erfundenen Krimigeschichte so zu ordnen, dass das Geschehen nichtlinear (nicht in chronologischer Reihenfolge) erzählt wird
- Rückblenden und Vorahnungen verwenden, um auf vorherige oder zukünftige Ereignisse hinzuweisen.

### Phasen

Die vorgeschlagene Unterrichtseinheit erstreckt sich über eine Doppelstunde von insgesamt 100 Minuten und ist in fünf Phasen unterteilt, die den Schüler:innen ein besseres Verständnis für das Thema „Nichtlineares Erzählen“ vermitteln sollen.

1. Zu Beginn der Stunde, in der Einstiegsphase, erfolgt eine kurze Wiederholung des Themas. Dabei wird eine Mind-Map an der Tafel erstellt, um die wichtigsten Begriffe zu erörtern und zu klären.
2. In der Erarbeitungsphase erhalten die Schüler:innen ein Textbeispiel, das sie eigenständig lesen und im Anschluss im Plenum diskutieren. Ziel ist es, den Aufbau und die Merkmale eines nichtlinearen Textes zu erkennen und zu verstehen.
3. Die Übungsphase ist der kreativste Teil des Unterrichtsvorschlags. Die Schüler:innen werden in Vierergruppen aufgeteilt und erhalten die Aufgabe, eine Krimigeschichte zu erstellen, die nichtlineare Elemente aufweisen muss. Hierbei haben sie die Wahl, eine bekannte Geschichte neu zu interpretieren oder eine komplett neue Handlung zu erfinden. Die Schüler:innen nutzen Arbeitsblätter, um den Aufbau ihrer Erzählung zu planen, bevor sie mit der Arbeit auf der Plattform <https://twinery.org> beginnen.
4. In der Zusammenfassungsphase präsentieren die Gruppen ihre erstellten Krimigeschichten dem gesamten Plenum. Dies geschieht durch das Teilen der Texte über HTML-Links. Zusätzlich dazu lesen die Schüler:innen zwei Krimigeschichten von Mitschüler:innen und bewerten diese anhand eines vorgegebenen Rasters (siehe Online-Zusatzmaterial). Einige der Twine-Projekte können im Plenum vorgestellt werden, während die übrigen in ein Padlet geteilt werden können.
5. Abschließend, in der Festigungsphase, erfolgt eine gemeinsame Reflexion über die Merkmale nichtlinearer Texte, wie sie in den Krimigeschichten zum Ausdruck kamen. Auch die Auswirkungen solcher Texte auf die Leser:innen werden diskutiert. Jede Gruppe präsentiert kurz ihre Rückmeldungen, um eine abschließende Reflexion über das Projekt zu ermöglichen.

Die Unterrichtsplanung fördert aktiv die Beteiligung der Schüler:innen und beinhaltet produktive Aufgaben sowie Gruppenarbeit, um das Verständnis für nichtlineares Erzählen zu vertiefen und die Schreibfähigkeiten der Schüler:innen in diesem Bereich zu entwickeln.

### Weitere Unterrichtsideen für den Einsatz von Twine

Wie im Lehrplan beschrieben, sind „Kreativität und Gestaltung“ wichtige Bereiche, die im Unterrichtsfach Deutsch abgedeckt werden sollten. Der Einsatz von Twine ist hier auf unterschiedliche Weisen möglich. Twine ermöglicht eine neue Art des kreativen Schreibens und bietet viel Freiheit bei der Gestaltung von Ideen. Die Schüler:innen können Storytelling-Fähigkeiten entwickeln oder weiter verfeinern und lernen, wie sich Geschichten strukturieren und verzweigen lassen. Folgende Beispiele können je nach Klasse und Alter angepasst werden und auch fächerübergreifend eingesetzt werden:

- **Zeitreisen:** Diese Aufgabe lässt sich gut mit dem Fach Geschichte kombinieren. Die Lehrperson gibt entweder ein bestimmtes Zeitalter oder ein historisches Ereignis vor. Die Schüler:innen überlegen sich verschiedene Möglichkeiten, wie es weitergehen könnte und wie sich danach die Welt verändert hätte. Diese Aufgabe kann als Partner- oder Gruppenarbeit eingesetzt werden.

- **Detektivgeschichten:** Solch eine Aufgabe bietet den Schüler:innen die Möglichkeit ihre Schreib- und Rätselkompetenz zu fördern. Je nach Schwierigkeitsgrad können Schüler:innen einfache Fälle mit Diebstählen oder auch komplexere Geschichten mit zusätzlichen Elementen wie Red Herrings oder unterschiedlichen Enden erstellen.
- **Gedichte schreiben:** Als eine eher komplexere Aufgabe werden Schüler:innen ermutigt Gedichte mit Twine zu verfassen, bei denen die Wahl des Reimwortes den Verlauf des Gedichts oder Erlebnisses bestimmt.
- **Tagebuch oder Blog:** Um das Schreiben als Ausdrucksmittel besser kennenzulernen, können Schüler:innen Twine als Tagebuch oder Blog nutzen. Es könnten bestimmte Momente im Leben genauer analysiert werden und die Schüler:innen könnten sehen, wie kleine Entscheidungen das Endresultat verändert hätten. Beim autobiografischen Schreiben darf natürlich die Privatsphäre der Schüler:innen nicht missachtet werden. Eine alternative Möglichkeit wäre, dass Schüler:innen ein Tagebuch aus der Sicht eines literarischen Charakters schreiben.
- **Storycubes:** Hierbei schreiben Schüler:innen interaktive Geschichten mit zufällig gewürfelte Bildern. Die Kombination von Storycubes und Twine ermöglicht den Schüler:innen, dass sie ihre Kreativität nutzen und gleichzeitig lernen, mit zufälligen Elementen zu arbeiten. Des Weiteren wird die Kompetenz, Geschichten zu strukturieren und zu verzweigen, gefördert.
- **Grammatik-Aufgaben:** Twine lässt sich im Deutschunterricht nicht nur für das Schreiben interaktiver, non-linearer Geschichten einsetzen, sondern auch für das Erstellen und Bearbeiten interaktiver „spielifizierter“ Grammatik-Aufgaben nach den Prinzipien der Gamification. Die auf diese Weise erstellten Aufgaben lassen sich mit Hilfe des HTML-Codes auch in E-Learningplattformen wie Moodle einbetten. Mithilfe einer interaktiven Twine-Geschichte beispielsweise kann das Interesse der Schüler:innen geweckt werden, um bestimmte Phänomene der deutschen Grammatik spielerisch zu vermitteln. So können Schüler:innen ihr Lernen selbständiger gestalten, da sie in ihrem eigenen Tempo arbeiten können und die Aufgaben selbstbestimmt wiederholen können. Dies sorgt für mehr Abwechslung und erhöht die Motivation von Schüler:innen, sich mit Grammatik zu beschäftigen. Der Einsatz von Twine für Grammatikaufgaben bringt auch Vorteile für Lehrpersonen, denn die Schüler:innen bekommen sofortiges Feedback (nach der Spiellogik der jeweiligen Geschichte) und die Lehrperson muss nicht alle Aufgaben eigenhändig kontrollieren. Mit etwas Übung können auch Schüler:innen füreinander Grammatikaufgaben auf Twine erstellen. Solch eine Einbindung der Schüler:innen fördert die Eigenverantwortung zum Lernen (aktive Beteiligung, intensives Auseinandersetzen mit dem Thema etc.) und unterstützt gleichzeitig die Lehrkraft. Als Beispiel fungiert die Twine-Geschichte „Abenteuer im Wald: das/dass“, die als Online-Zusatzmaterial zur Verfügung gestellt wird. Bei diesem Twine-Abenteuer handelt es sich um eine fortlaufende Geschichte, die für die Unterstufe geplant ist. Lisa und Max beschließen auf ein Abenteuer in den Wald zu gehen und müssen sich immer wieder zwischen „dass“ und „das“ entscheiden. Jede richtige Entscheidung bringt sie zu einem nächsten Abenteuer, während sie bei der falschen Entscheidung nach Hause gelangen und das Abenteuer zu Ende geht. Diese Twine-Geschichte soll nur als Inspiration dienen und kann beliebig lang fortgesetzt und an spezielle Bedürfnisse der Schüler:innen bzw. auf den Deutschunterricht in der Unter- und Oberstufe angepasst werden. Natürlich können auch andere grammatikalische Phänomene in ähnlicher Weise in einer Twine-Geschichte eingebettet und vermittelt werden.

## Unterrichtsvorschlag 2: Erzählperspektiven

Das Thema der vorliegenden Einheit ist das Erzählen von Geschichten aus unterschiedlichen Perspektiven. Das Ziel ist, die Schüler:innen zu befähigen, unterschiedliche Erzählperspektiven zu erkennen sowie zu analysieren, wie unterschiedliche Erzählinstanzen die Erzählung beeinflussen.

### Lernziele

Die Schüler:innen sollen nach dieser Einheit:

- verstehen, welche Erzählinstanzen es gibt sowie wie diese in der Erzählung eingesetzt werden können.
- in der Lage sein, unterschiedliche Erzählperspektiven zu erkennen.
- analysieren können, wie sich unterschiedliche Erzählinstanzen auf die Erzählung auswirken.

Die Schüler:innen sollten für diese Unterrichtseinheit bereits über Vorkenntnisse zum Aufbau von Geschichten verfügen und unterschiedliche Erzählperspektiven kennen (auktorialer, personaler, neutraler und Ich-Erzähler). Die vorgeschlagene Einheit dient zur Vertiefung des Wissens über die Erzählung aus unterschiedlichen Erzählperspektiven. Außerdem sollten die Schüler:innen bereits das Tool Twine kennen, sodass sie eigenständig/in Gruppen eine Geschichte mit dem Tool verfassen können.

In der vorbereiteten Einheit werden folgende Sozialformen eingesetzt: Plenum, Einzel- bzw. Gruppenarbeit, Lehrer:innenvortrag. Falls es Schwierigkeiten oder Unklarheiten bei der Verfassung der Geschichte mittels Twine gibt, bietet die Lehrperson Unterstützung. Als Arbeitsmittel/Medien dienen ein digitales Endgerät, Beamer, Whiteboard oder Tafel, das Online-Tool-Twine sowie ein Arbeitsblatt zu Twine.

### Phasen

Die vorgeschlagene Unterrichtseinheit ist für eine Doppelstunde (100 Minuten) konzipiert. Die Einheit lässt sich in fünf Phasen einteilen, die genauer beschrieben werden.

1. Einstieg (ca. 10 Minuten): Die Lehrperson startet die Stunde mit einer kurzen Wiederholung der verschiedenen Erzählperspektiven (auktorial, personal, neutral, Ich-Erzähler) anhand von Beispielen aus bekannten literarischen Werken (Lehrer:innenvortrag/Plenum).
2. Erarbeitung (ca. 15 Minuten): Die Schüler:innen werden in Gruppen aufgeteilt und erhalten Zugang zum Twine-Projekt „Das verlassene Haus“. Je nach Gruppe, erarbeiten die Schüler:innen einen anderen Weg der Geschichte und lesen die Geschichte aus anderen Perspektiven. Sie bekommen ein Arbeitsblatt (siehe Online-Zusatzmaterial), auf dem sie Informationen zu den verschiedenen Erzählperspektiven notieren sollen. Sie erkunden das Twine-Projekt und identifizieren Beispiele für diese Perspektiven (Einzelarbeit für das Arbeitsblatt, sonst Gruppenarbeit).
3. Übungsphase (ca. 30 Minuten): Die Schüler:innen bilden Vierergruppen und erhalten die Aufgabe, eine Geschichte aus verschiedenen Erzählperspektiven zu schreiben. Sie können entweder eine bekannte Geschichte verwenden und aus verschiedenen Perspektiven neu erzählen oder eine völlig neue Geschichte erfinden. Hierbei können die Schüler:innen gemeinsam alle Perspektiven durcharbeiten oder einzeln an den Perspektiven (daher die Gruppeneinteilung: vier Schüler:innen für je eine Perspektive) arbeiten. Während dieser Phase nutzen sie Twine als kreatives Werkzeug. Je nach Bedarf kann diese Phase auch als eine eigene, extra Einheit ausgebaut werden.
4. Zusammenfassung (ca. 30 Minuten): Die Gruppen präsentieren ihre erarbeiteten Geschichten dem Plenum. Hierbei werden die Bedeutung jeder spezifischen Erzählperspektive und ihre Auswirkungen auf die Leser:innen oder Zuhörer:innen diskutiert. Falls die Zeit es erlaubt, können einige Twine-Projekte präsentiert werden, während die übrigen in einem Padlet geteilt werden. Die Schüler:innen haben die Gelegenheit, die Twine-Geschichten ihrer Mitschüler:innen zu spielen.
5. Festigung (ca. 15 Minuten): In einer gemeinsamen Reflexion wird über die Bedeutung der verschiedenen Erzählperspektiven gesprochen (Plenum). Die Lehrperson kontrolliert gemeinsam mit den Schüler:innen das Arbeitsblatt, auf dem sie Informationen zu den Perspektiven notiert haben. Etwaige Fragen oder Unklarheiten werden geklärt.

### Online-Zusatzmaterial zu den Unterrichtsvorschlägen

- Geheimnisvolles Gruselhaus.html und .twee
- Das verlassene Haus.html und .twee
- Arbeitsblatt zu „Das verlassene Haus“
- Abenteuer im Wald (das-dass).html und .twee
- Bewertungsraster zum non-linearen Erzählen
- Beispieltext zum non-linearen Erzählen

## Quellen

Abraham, Ulf (2021): Literarisches Schreiben. Didaktische Grundlagen für den Unterricht. Ditzingen: Reclam (Reclam Bildung und Unterricht, Nr. 14080).

BMBWF – Bildungsministerium für Bildung, Wissenschaft und Forschung (2023). Lehrplan für allgemeinbildende höhere Schulen. <https://www.ris.bka.gv.at/GeltendeFassung.wxe?Abfrage=Bundesnormen&Gesetzesnummer=10008568> (Abgerufen am 3. Sept. 2023).

Emmersberger, Stefan (2023): Das Drehbuch zum eigenen Videospiel. Mit der Open-Source-Software Twine eine interaktive Geschichte schreiben. In: Deutsch 5-10 Nr. 74/2023, S. 20 – 23.

Schmitz, Ulrich (2016): Multimodale Texttypologie. In: Nina-Maria Klug und Hartmut Stöckl (Hrsg.): Handbuch Sprache im multimodalen Kontext. Berlin, Boston: De Gruyter.

Wampfler, Philippe (2020): Digitales Schreiben. Blogs & Co. im Unterricht. Ditzingen: Reclam (Reclam Bildung und Unterricht, Nr. 14029).

## Links

Interactive Fiction Technology Foundation (o. J.): Twine. An open-source tool for telling interactive, nonlinear stories (o. J.): <https://twinery.org> [Twine-Plattform]

Lehrerweb.wien (o. J.): Twine – Interaktive Texte im Unterricht. <https://lehrerweb.wien/praxis/praxis-ideen/idea/85?cHash=70f78f4ef3d5794591d54964a5295cbc> [Praxis-Ideen und Links]

philome.la (o. J.): free twine hosting: [https://philome.la/creative\\_gaming](https://philome.la/creative_gaming) [Twine-Geschichten als Beispiele, zum Ausprobieren und Spielen auf Deutsch]

Schwinge, Christiane (o. J.): Textadventure mit Twine. Initiative Creative Gaming e. V. für die Hamburg Open Online University. <http://medienkompetent-mit-games.de/textadventure-mit-twine> [Unterrichtsvorschlag mit Varianten und downloadbaren Unterrichtsmaterialien]

### **Der Autor und die Autorinnen:**

**MMag. Dr. Niku Dorostkar** lehrt und forscht an der KPH Wien/Krems im Fachbereich Deutsch. Im Verbund Nord-Ost bildet er auch an der Universität Wien Lehrkräfte für das Fach Deutsch auf der Sekundarstufe aus. Er hat 10 Jahre lang als Lehrer für Deutsch und Pädagogik im BHS-Bereich unterrichtet.

**Swati Joshi, BEd** studiert derzeit im Master Lehramt Englisch und Biologie sowie im Bachelor Lehramt Deutsch als Erweiterungsstudium. Seit dem Schuljahr 2020/21 unterrichtet sie Englisch als Wahlfach am Bildungscampus De La Salle Strebersdorf (Volksschule, Mittelschule sowie AHS).

**Yuliia Masliana, BEd** befindet sich derzeit im Masterstudium Lehramt Deutsch und Inklusive Pädagogik. Ab dem Schuljahr 2023 unterrichtet sie an einer Wiener ÖKO-Mittelschule im 23. Bezirk.

*Der Beitrag spiegelt die Meinungen des Autors und der Autorinnen zum Zeitpunkt des Erscheinens des Newsletters (November 2023) wider. Für die Inhalte externer Links, die vom Autorenteam ausgewählt wurden, übernimmt der Verlag keine Haftung.*