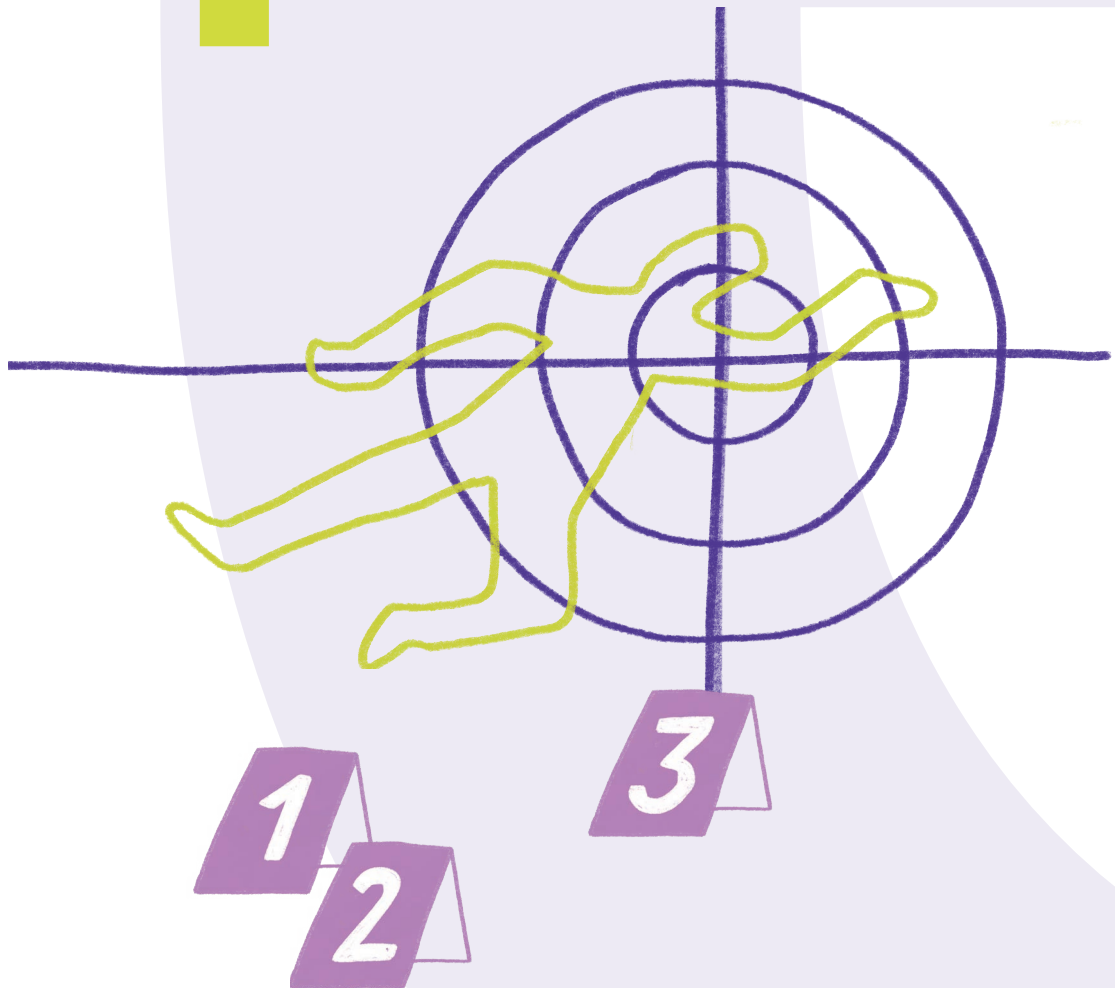


4

TAG 4

Beweise generieren



Am vierten Tag der Projektwoche finalisieren die Teilnehmenden die Beweisproduktion und somit ihre Verschwörungsgeschichte. Sie lernen die Software Twine kennen, um ihre Verschwörungsgeschichte spielbar zu machen oder wählen eine andere Präsentationsmöglichkeit (PowerPoint oder Video Clip).

Sie setzen ihre Beweise in eine sinnvolle Reihenfolge und schreiben den Text zu ihrem Spiel/Vortrag. Beim Text-Adventure versuchen sie die Erzählung so zu lenken, dass die Spieler*innen immer wieder zur Verschwörung zurückgeführt werden und kein Ausweg möglich ist.

LERNZIEL

Verständnis für Zusammenhänge zwischen der Geschichte, den Intentionen der Figuren und den Manipulationsmechanismen (Methoden / Stilmittel)

STORYRASTER-ZIEL

Teilnehmende verstärken die innere Logik ihrer Geschichte; Produktion der Geschichte, um sie erfahrbar und/oder spielbar zu machen (Twine, PowerPoint, kurzer Video-Clip)

ZEITAUFWAND

Ein Schultag, ca. 5 Stunden (inklusive Pausen)

HINWEISE

- Die Software Twine (www.twinery.org) ist ein Programm, mit dem man interaktive Text-Adventure-Spiele programmieren kann. Es gibt darüber hinaus die Möglichkeit, Fotos, Videos & Sounds (produzierte Beweise aus Tag 2 und 3) einzufügen. Durch das Programm haben die Teilnehmenden die Möglichkeit, ihre Verschwörung spielbar zu machen und die Spieler*innen durch die Anordnung der Erzählstränge immer wieder auf ihre Narrative zurückzuführen. Sie programmieren das Text-Adventure also so, dass man nicht aussteigen kann. Dabei greifen sie einen Mechanismus auf, der auch bei der Verbreitung von Verschwörungserzählungen wirksam ist.
- Das Programm bedarf allerdings einer intensiven Einarbeitung, um es den Teilnehmenden erklären zu können. Darüber hinaus braucht es bei den Teilnehmenden auch die Bereitschaft, sich auf das Programm einzulassen. In den Modell-Workshops gab es hierzu unterschiedliche Erfahrungen. Je nach Gruppenzusammensetzung und zeitlichem Rahmen kann Twine eingesetzt oder weggelassen werden.
- Alternative zur Software Twine: Die Zusammenführung und Präsentation der Verschwörungsgeschichte kann auch über eine einfache Power-Point-Präsentation oder einen Video-Clip, der die einzelnen Beweise zeigt, erfolgen.

ABLAUFPLAN

INHALTE	METHODE	MATERIAL/TECHNIK	HINWEISE	DAUER
Die Teilnehmenden überprüfen ihre Geschichte auf allgemeine Zusammenhänge/ Logik.	Die Teilnehmenden werfen hinsichtlich folgender Fragestellungen einen Blick auf ihre Storyraster-Checkliste und die produzierten Beweise: <ul style="list-style-type: none"> • Hat ihre Geschichte alle Mechanismen erfüllt? • Haben sie für alle Teile ihrer Geschichte emotionale Beweise produziert? • Haben sie auch wahre Ereignisse eingebaut, um ihre Geschichte glaubhaft zu gestalten? • Haben sie auf alle möglichen Nachfragen eine Antwort parat? 	Storyraster-Checkliste Rechner/ Tablets mit produzierten Beweisen		30 Min.
Die Teilnehmenden lernen das Tool Twine kennen, um ihre Geschichte zusammenzufügen.	Die Workshopleitung öffnet das Programm Twine am Beamer und erklärt die wichtigsten Funktionen. Im Anschluss teilt sie das Handout mit Coding-Befehlen für Twine aus.	Präsentationsrechner mit Twine Beamer / Smartboard PDF "Handout mit Coding - Befehlen für Twine"	Die fiktive Rahmengeschichte von Tag 1 (Klimaverschwörung) steht auch als Twine (Spiel + Datei) zur Verfügung und kann bei der Vorstellung als Orientierungsbeispiel dienen.	30 Min.
Die Teilnehmenden können die gelernten Manipulationsmechanismen so einsetzen, dass sie in Twine spielbar werden.	Die Teilnehmenden überlegen sich nun gemeinsam eine Erzählweise, mit welcher sie die Twine-Spieler*innen am besten manipulieren können. Hier wenden sie vor allem die Stilmittel aus dem Input Rhetorik und Sprache an. Die Workshopleitung berät die einzelnen Gruppen bei ihrer Arbeit.	Zettel und Stifte oder Schreibprogramm, um die Geschichte aufzuschreiben.	Wenn sich die Gruppen für die Software Twine entscheiden, müssen sie nicht nur die lineare Erzählweise schreiben, sondern auch Auswahlmöglichkeiten benennen. Hierbei sollten sie darauf achten, dass die Wege immer zurück zur Verschwörung führen.	80 Min.
Die Teilnehmenden, die gerne programmieren, gestalten die Geschichte; der Rest des Teams liefert Beweise in Form von Fotos, Videos, Audio und Text.	Die Teilnehmenden arbeiten an ihrem Twine, ihrer PowerPoint oder ihrem Video-Clip. Sie teilen selbstständig verschiedene Rollen im Team auf.	Rechner mit Twine und USB-Sticks zum Speichern, PowerPoint, Schnittprogramm für jede Gruppe Ein Tablet pro Gruppe zur Beweisproduktion/ Video-Clip-Produktion (z.B. AdobeSpark Video) PDF "Handout mit Coding - Befehlen für Twine"	Die Zeitangaben sind hier optional. Man kann in kurzer Zeit schon gute Ergebnisse erzielen. Allerdings ist man mit mehr Zeit in der Lage, die Geschichten/ das Spiel professioneller zu gestalten, was häufig im Sinne der Teilnehmenden ist.	100 Min.