

Abenteuer Schreiben

Mit interaktiven Geschichten die Schreibkompetenz und Kreativität fördern

Vielfältige Schreibanlässe sind für den integrativen Deutschunterricht ein wichtiger Baustein. Diese sollten für Kinder stets in einen sinnvollen, lebensnahen Rahmen gesetzt werden, um die Motivation aller zu sichern. Da die digitale Welt zunehmend die Art und Weise verändert, wie Kinder lernen, sollten verstärkt auch digitale Schreibanregungen eine Rolle im Unterricht spielen. Hier kann Twine, eine plattformübergreifende Software zur interaktiven Geschichtenerstellung, im Deutschunterricht der Grundschule einen spielerischen Zugang zum digitalen Schreiben bieten. Der Beitrag zeigt, warum der Einsatz von Twine sinnvoll ist und wie die kreativen Schreibfähigkeiten der Schülerinnen und Schüler damit gefördert werden können.

Von Miriam Susewind

Kinder, die ihre Schreibaufgaben in der Schule in ihr Heft schreiben sollen, gehen in ihrer Freizeit ganz selbstverständlich mit Messenger-Diensten wie WhatsApp um. Für sie besteht zudem ein Großteil der Freizeitbeschäftigung aus digitalen Spielen, die auf Konsolen, Handys oder PCs gespielt werden. Auch die für das Lesen- und Schreibenlernen so wichtige Anschlusshandlung durch die Peers dreht sich oft um digitale Spielwelten. Wenn es heißt „Heute erfinden wir ein Computerspiel“, sind die Kinder Feuer und Flamme. Sie können in ihrem eignen Tempo einfach strukturierte Textadventures schreiben und nach individuellen Voraussetzungen gestalten – mal mehr, mal weniger komplex.

Open-Source-Software „Twine“

Bereits in Heft 2/2023 von Deutsch differenziert (S. 46) wurde das Open Source Tool Twine (aus dem Englischen übersetzt für „Garn“) als kostenloses Tool zum Schreiben von interaktiven Geschichten vorgestellt und erste Ideen zur Umsetzung im Unterricht thematisiert. Twine ermöglicht es Schülerinnen und Schülern, eigene interaktive Geschichten zu erstellen, indem sie Entscheidungspfade und Verzweigungen in ihre Texte einbauen. Dies fördert nicht nur die Schreibfähigkeiten der Kinder, sondern auch das Verständnis für Erzählstrukturen und -elemente. Der Reiz an Twine ist, dass die Kinder den Leserinnen und Lesern ihrer Geschichten erlauben, diese interaktiv zu gestalten, und den Erzählstrang und den Ausgang der Geschichte entscheidend zu beeinflussen.

Der Einsatz von Twine im Deutschunterricht unterstützt die Entwicklung der Sprachkompetenz und der narrativen Fähigkeiten auf vielfältige Weise. Die Schülerinnen und Schüler werden ermutigt, ihren Wortschatz zu erweitern, präzise Formulierungen zu wählen und sich in verschiedenen Schreibstilen auszuprobieren. Das Setting liefert darüber hinaus eine klare Adressatenorientierung und eine sinnhafte Einbettung der Schreibaufgabe. Durch die Interaktivität der Geschichten werden zudem die Lesefähigkeiten gestärkt, da die Kinder der Klasse die erstellten Computerspiele ausprobieren können – also von der Autorin/vom Autor zum Rezipienten wechseln – und die Konsequenzen ihrer Entscheidungen verfolgen und verstehen müssen.

Schriftliches Erzählen erst analog – dann digital

Die Lehrkraft startet idealerweise damit, eine interaktive Geschichte analog zu erzählen, damit die Kinder einmal verstehen, wie eine solche Art des interaktiven

Eines Tages, als ihr den Dachboden von deinem Großvater durchstöbert, findet ihr eine alte Truhe. In der Truhe liegt eine vergilbte Schatzkarte. Ihr starrt fasziniert auf die Karte und beschließt, das Abenteuer eures Lebens zu beginnen.

Was wollt ihr als nächstes tun?

Ihr könnt:

Im Dorf fragen: Vielleicht hat jemand schon einmal etwas von einem sagenhaften Schatz gehört?

Oder

Selbst lösen: Ihr versucht, selbst auf die Spur der Schatzkarte zu kommen.

•• In digitalen Settings können mithilfe von Hyperlinks interaktive Geschichten erzählt werden.

Bilder mit KI generieren



Über den CoPiloten von Microsoft (<https://copilot.microsoft.com/>) lassen sich kostenlos und schnell KI-Bilder erstellen, die als Schreibanlässe genutzt werden können.

Erzählens funktioniert. Dazu hängt sie die Startkarte an die Tafel (**M1**) und gemeinsam wird die Geschichte erlesen; die Karten aus **M1** können ausgedruckt, an der Falzlinie geknickt und ggf. laminiert werden. Unter der Startkarte befestigt die Lehrkraft Karte 1 und Karte 2. Die Karten stehen jeweils für die beiden Möglichkeiten, aus denen die Klasse nun wählen kann (vgl. Abb.1). Die Kinder können nur die Vorderseiten sehen.

Erzählstruktur verstehen

An diesem Punkt stimmt die Klasse darüber ab, wie die Geschichte weitergehen soll, also ob sie die Schatzkarte selbst entschlüsseln (Karte 1) oder im Dorf nachfragen will (Karte 2). Je nachdem, wofür sich die meisten Kinder entschieden haben, wird die betreffende Karte umgedreht und die Rückseite vorgelesen. Auf der Rückseite steht jeweils der Fortgang der Geschichte und der Hinweis, auf welchen Karten die Geschichte weitergeht. Schließlich führt die Geschichte die Kinder zum „Schatz“. (Anmerkung: Diese Schatzgeschichte geht immer glücklich aus. Natürlich kann man Geschichten mit Twine auch so gestalten, dass die Leserinnen und Leser den Schatz nicht finden.) Anschließend sollte man auch die jeweils anderen Möglichkeiten einmal zusammen austesten („Was wäre passiert, hätten wir den linken Weg genommen?“) Es hilft den Kindern dabei, die Erzählstrukturen und Besonderheiten einer interaktiven Geschichte zu entdecken.

Allein oder in Partnerarbeit schreiben die Kinder jetzt auf Karteikärtchen in DIN A5-Größe Stichpunkte, wie ihre Geschichte aussehen soll. Alternativ kann man dafür auch die Vorlage auf dem Materialbogen (**M2**) benutzen. Dazu wird das Gerüst für interaktive Geschichten ausgedruckt und aneinandergelegt. Mit Post-its notieren die Kinder den Fortlauf ihrer Geschichte und die Entscheidung (bspw. linker Pfad, rechter Pfad) und kleben sie auf den Plan auf (**M2**). Kärtchen oder Post-its haben den Vorteil, dass die Kinder sie verschieben und austauschen können, wenn sie mit dem Fortgang ihrer Geschichte nicht zufrieden sein sollten. Sie werden im Folgenden dazu ermutigt, nicht nur lineare Erzählungen zu verfassen, sondern auch Entscheidungspfade und Verzweigungen in ihre Texte einzubauen. Dies fördert nicht nur die Kreativität, sondern auch das strukturierte und vorausplanende Denken der Kinder. Sollten Kinder keine Ideen haben oder Hilfe bei dem Ausfüllen der Karten benötigen, können ihnen die Tippkarten (**M3**) helfen.



Auf einen Blick

Klassenstufe: 3–4

Zeit: 4 Unterrichtsstunden

Kompetenzen:

- sprachliche und gestalterische Mittel und Ideen sammeln
- nach Anregungen (Texte, Bilder, Musik) eigene Texte schreiben
- verständlich, strukturiert, adressaten- und funktionsgerecht schreiben
- Texte auf Verständlichkeit und Wirkung überprüfen

Inhalt:

- Digitales Schreiben mit der Open-Source-Software Twine
- Überarbeiten von digitalen Geschichten

Differenzierung:

Tippkarten mit individueller Schwerpunktsetzung (**M3**)

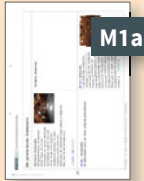




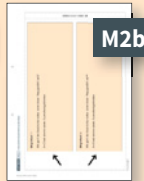
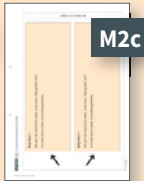



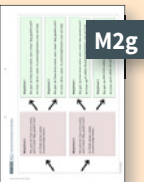

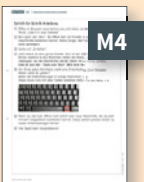
Materialseiten:

M1a–d Geschichte „Die geheimnisvolle Schatzkarte“

M2a–g Gerüst für die Geschichte

M3 Tipps zum Start

M4 Schritt-für-Schritt-Anleitung

 M1a	 M1b	 M1c	 M1d
S. 42	online	online	online
 M2a	 M2b	 M2c	 M2d
S. 43	online	online	online
 M2e	 M2f	 M2g	
online	online	online	
 M3	 M4		
S. 44	online		



**Materialseiten
downloaden oder
online bearbeiten!
Infos auf Seite 51**

Zusätzlich:

Internetfähiges Endgerät mit Browser

Differenzierung für stärkere Schülerinnen und Schüler

Ein weiterer Nutzen von Twine ist die breite Palette von Gestaltungsmöglichkeiten, von der Wahl der Hintergrundmusik bis zur Integration von Bildern und Grafiken. Hier können begabte Kinder den eigenen Text zielgerichtet weiterbearbeiten und digital unterstützt zum Beispiel Musik einbinden oder Soundeffekte nutzen. Dazu müssen sie den Text digital denken, ihn gedanklich in Teile zerlegen und überlegen, welche Mittel den Schreibprozess geeignet weiterführen.

Twine – ganz einfach!



1. Im Browser www.twinery.org eingeben
2. Auf den Button mit der Hand. „Use it in your browser“ klicken
3. „Neu“ Geschichte benennen und auf „Erstellen“ klicken
4. Zweimal in das Kästchen neben der Rakete klicken
5. Entscheidungen in je zwei eckige Klammern `[[]]` setzen (AltGr + 8 AltGr + 9.)
6. Geschichten exportieren als HTML-Dokument oder im Browser spielen mit „Teste ab hier“
7. Weiterführende Anleitung unter <http://www.twinery.org/cookbook/>

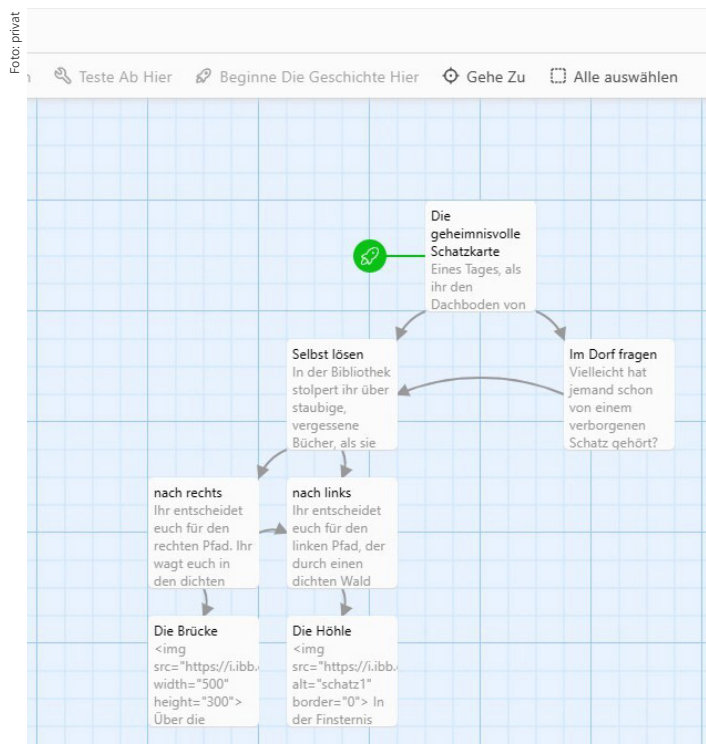
Wir entwickeln eine eigene digitale, interaktive Geschichte!

Die Kinder haben jetzt eine Vorstellung davon, wie ihre interaktive Geschichte ablaufen kann. Nun wird den Kindern gezeigt, wie man mit Twine arbeitet, indem die analoge Geschichte „Die geheime Schatzkarte“ als Twine-Geschichte präsentiert (s. Abb. 2) und die wichtigsten Funktionen einmal vorgestellt werden.

Präsentieren = Erproben = Schreibstrategien entwickeln

Am Ende der Reihe präsentieren die Kinder ihre interaktiven Geschichten der Klasse, indem die Mitschülerinnen und Mitschüler die entstandenen Geschichten ausprobieren dürfen. Zum Schluss werden die Textabenteuer der Kinder ebenfalls im Plenum vorgestellt, um sie einerseits zu würdigen, aber andererseits auch Verbesserungstips und Strategien zu besprechen. Dabei sollte überlegt werden, wie die Autorinnen und Autoren ihre Geschichten spannend gestaltet haben und welche sprachlichen Elemente besonders unterhaltend und fesselnd waren. Indem die Kinder die Besonderheiten der Geschichten verbalisieren, verstehen sie, welche Elemente für Textwirkung und -funktion essenziell sind und können diese auch für andere narrative Textsorten adaptieren. Das Finden von passenden Ausdrücken für verschiedene Entscheidungssituationen erfordert nicht nur sprachliche Kreativität, sondern fördert auch ein bewusstes Sprachverständnis.

Die Interaktivität von Twine-Geschichten erfordert von den Leserinnen und Lesern, Entscheidungen zu treffen und die Konsequenzen ihrer Handlungen zu verstehen. Dies wiederum fördert nicht nur das Leseverständnis, sondern auch die Fähigkeit, sich in die Perspektive der Protagonisten hineinzuversetzen. Die Aufgabenstellung fördert damit nicht nur die individuelle Kreativität, sondern auch das kollaborative Arbeiten im Klassenzimmer. Die Schülerinnen und Schüler können ihre Geschichten miteinander teilen, einander Feedback geben und voneinander lernen.



•• Umsetzung in Twinery.org (Screenshot)

Fazit

Die Nutzung von Twine im Deutschunterricht ermöglicht den Schülerinnen und Schülern den Erwerb grundlegender digitaler Schreibkompetenzen. Sie entwickeln ein Verständnis für digitales, mehrdimensionales Storytelling, das in der heutigen Zeit eine immer wichtigere Rolle spielt. Twine bietet im Deutschunterricht der Grundschule eine spannende Möglichkeit, die Schreib- und Sprachkompetenzen der Schülerinnen und Schüler auf niederschwellige Weise zu fördern. Die Kombination aus Kreativität, Interaktivität und Digitalisierungskompetenzen macht Twine zu einem sinnvollen Werkzeug, um den Unterricht zeitgemäß zu gestalten. ■

Literatur

Sindermann, Frank: *Interaktives Storytelling mit Twine*. Bundeszentrale für politische Bildung, <https://www.bpb.de/lernen/digitale-bildung/werkstatt/227691/interaktives-storytelling-mit-twine/> (abgerufen 23.01.2024)
Feierabend, Sabine/Rathgeb, Thomas/Kheredmand, Hediye/Glöckler, Stephan: *KIM-Studie 2022. Kindheit, Internet, Medien. Basisuntersuchung zum Medienumgang 6- bis 13-Jähriger. Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest: Stuttgart 2022*. https://www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/KIM/2022/KIM-Studie2022_website_final.pdf [aufgerufen am 30.01.2024]

Die Autorin



Miriam Susewind ist Grundschullehrerin im Hochsauerlandkreis. Sie ist Fachberaterin und Moderatorin für das Fach Deutsch bei der Bezirksregierung Arnsberg.

Wichtige Links

Stories in der Schule:

<https://www.storiesinderschule.ch/>; diese Schweizer Seite bietet kostenloses Unterrichtsmaterial zu Twine; hier kann man auch eine TwineBox für die eigene Klasse anlegen, um alle Geschichten zu sammeln.

Twine-Tutorial vom Deutschen

Bibliotheksverband:

<https://youtu.be/3VTtYLNiThM?si=BZmbseFoJ52pEWXw>

Anzeige

Pädagogische Fachliteratur von hep



Für die optimale Fort- und Weiterbildung von Lehrkräften bieten wir neu bei Westermann pädagogische Fachliteratur vom Schweizer hep Verlag an.

Weitere Information erhalten Sie auf www.westermann.de/hep-verlag

Abb. stock.adobe.com/Login

Pädagogische Fachliteratur

ALLE
SCHULFORMEN

NEU

6107

westermann

Immer auf den Punkt

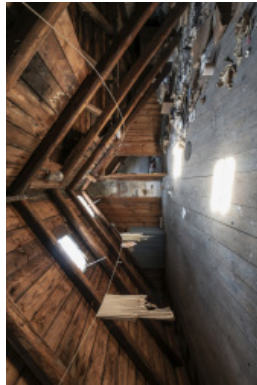


Die geheimnisvolle Schatzkarte

Startkarte (Vorderseite)

Die geheimnisvolle Schatzkarte
Eines Tages, als ihr den
Dachboden von deinem Großvater
durchstöbert, findet ihr eine alte
Truhe. In der Truhe liegt eine
vergilbte Schatzkarte. Ihr starrt
fasziniert auf die Karte und
beschließt, das Abenteuer eures Lebens zu beginnen.
Was wollt ihr als nächstes tun?

→ [Karte 1](#) oder [Karte 2](#)



Startkarte (Rückseite)

Karte 1 (Vorderseite)

Ihr entscheidet euch, die Karte selbst zu entschlüsseln.

Karte 1 (Rückseite)

In der Bibliothek entdeckt ihr,
verborgen zwischen den Seiten
eines uralten Buches, verblasste
Zeichen und Hinweise, die
eurer Schatzkarte gleichen. Mit
jedem entschlüsselten Zeichen
kommt ihr der Lösung näher, und
mit Feuereifer setzt ihr Stück für Stück die Puzzleteile der
Schatzkarte zusammen. Als ihr euch sehr sicher seid, das
Rätsel gelöst zu haben, macht ihr euch auf die Schatzsuche.
Schließlich kommt ihr zu einem Ort im Wald, der auf der Karte
markiert ist. → [\(Karte 3\)](#)



Gerüst für die Geschichte

Startkarte

Hier beginnt die Geschichte

Schreibe in Stichworten auf, wo sich die Heldinnen und Helden deiner Geschichte befinden.

Schreibe auf, was das Ziel ist (z.B. finde einen Schatz, entkomme aus dem Labyrinth, finde den Weg nach Hause und so weiter)

Schreibe zwei Möglichkeiten auf, wie die Geschichte weitergehen könnte.



Möglichkeit 1

Wie geht die Geschichte weiter, wenn dieser Weg gewählt wird?
Am Ende stehen wieder zwei Auswahlmöglichkeiten.

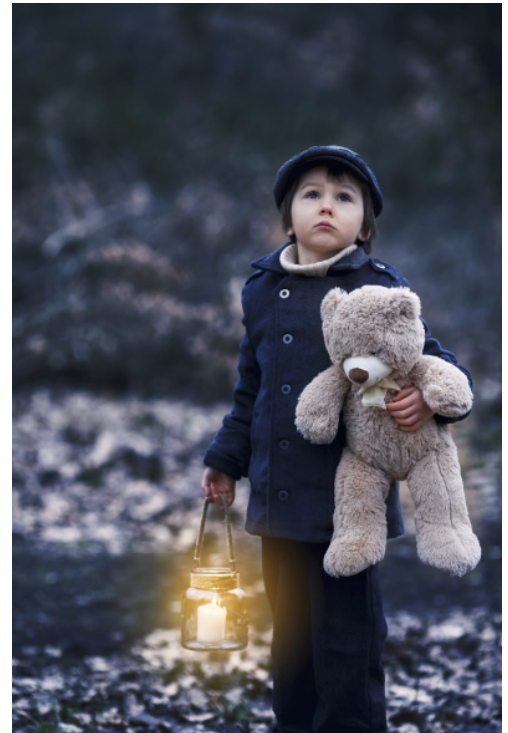
Möglichkeit 2

Wie geht die Geschichte weiter, wenn dieser Weg gewählt wird?
Am Ende stehen wieder zwei Auswahlmöglichkeiten.

Hier Seite 2 und 3 anlegen

Tipps zum Start

1. Dir fällt nichts ein, wie deine Geschichte starten kann? Schau dir folgende Bilder an und überlege für dich: Kann daraus eine spannende Geschichte entstehen?
2. Wer könnte in deiner Geschichte Hilfe brauchen?
3. Wer erlebt ein spannendes Abenteuer?
4. Was ist das Ziel deines Spiels?
5. Gibt es dabei auch falsche Entscheidungen?
6. Hole dir ein zweites Kind dazu und erzähle von deinen ersten Ideen. Schreibe dir ein paar Stichworte auf, damit du die Ideen nicht vergisst. Vielleicht hat das andere Kind auch noch ein paar gute Einfälle.
7. Probiere es einfach aus, man kann nichts falsch machen! Oft entstehen die tollsten Geschichten, wenn man sie wachsen lässt.



Die geheimnisvolle Schatzkarte

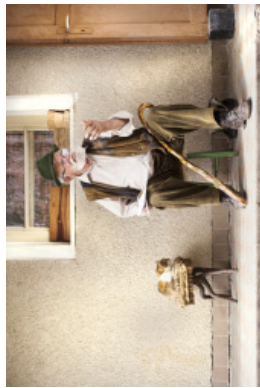
Karte 2 (Vorderseite)

Ihr entscheidet euch, die Dorfbewohner nach Hinweisen zu fragen.

Karte 2 (Rückseite)

Ihr fragt an jeder Türe nach dem Schatz und oft werdet ihr nur ausgelacht. Gerade als ihr aufgeben wollt, sagt ein alter Mann zu euch: „Geht in die Bibliothek, Abteilung für uralte Schriften und ihr werdet das Rätsel lösen!“ Er geht um die nächste Hausecke und als ihr ihm hinterherlaufen wollt, weil ihr fragen wollt, woher er sein Wissen hat, ist er urplötzlich verschwunden! Sehr seltsam. Trotzdem: Ihr fasst neuen Mut und lauft in die Bücherei.

→ **Karte 1** (Rückseite)

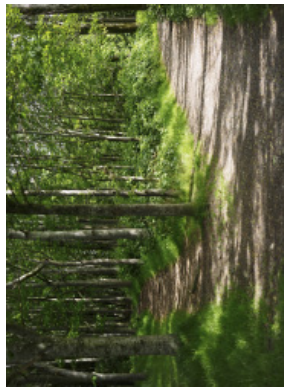


Karte 3 (Vorderseite)

Hier geht es in den Wald.

Karte 3 (Rückseite)

Inmitten des dichten Waldes tanzt das Sonnenlicht zwischen den Blättern, die einen sanften Schimmer auf den Waldweg werfen. Die Vögel singen in den grünen Baumwipfeln, während ein sanfter Wind die Blätter zum Flüstern bringt. Der Boden ist mit einem Teppich aus weichem Moos bedeckt, der unter euren Schritten nachgibt. Helle Sonnenstrahlen durchbrechen das Blätterdach und malen Lichtflecken auf den Waldboden. Welchen Weg wollt ihr wählen? → **Karte 4** oder **Karte 5**



Die geheimnisvolle Schatzkarte

Karte 4 (Vorderseite)

Den linken Pfad nehmen

Karte 4 (Rückseite)

Ihr entscheidet euch für den linken Pfad, der durch einen dichten Wald führt. Jetzt müsst ihr euch durch ein Dickicht von Ästen und Ranken kämpfen, während die Dämmerung hereinbricht. Dann, schließlich, stößt ihr auf den Eingang einer düsteren Höhle, deren Eingang von Schatten verschlungen wird. Das Flackern der Fackeln enthüllt die finsternen Geheimnisse, die in der Höhle verborgen sind – der Ort, an dem vielleicht der Schatz auf euch wartet? Oder gar Schlimmes?
Findet es heraus: → **Karte 6**

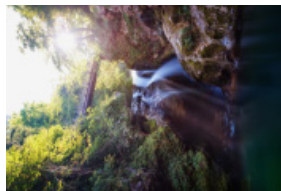


Karte 5 (Vorderseite)

Den rechten Pfad nehmen

Karte 5 (Rückseite)

Ihr entscheidet euch für den rechten Pfad. Mit jedem Schritt wird die Umgebung düsterer. Ihr folgt einem Fluss, der euch schlussendlich zu einer alten, verwitterten Brücke führt. Ihr Holz knarzt unter den Schritten, unter ihr gewährt sie einen Blick in den bodenlosen Abgrund. Keine Frage, wenn die Brücke nicht hält, dann war es das!



Ob die Brücke hält? Findet es heraus auf → **Karte 7**.
Oder traut ihr der Brücke nicht? Dann kehrt zurück zur Kreuzung und nehmt den linken Pfad. → **Karte 4**

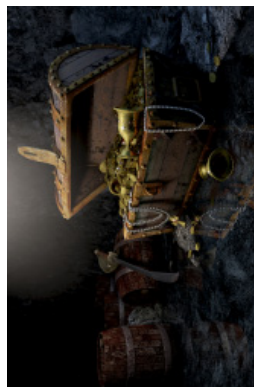
Die geheimnisvolle Schatzkarte

Karte 6 (Vorderseite):



Karte 6 (Rückseite):

In der Finsternis einer düsteren Höhle wagt ihr euch vor, begleitet von flackernden Fackeln. Ein kalter Hauch von Unheil liegt in der Luft, als ihr tiefer in das Labyrinth des alten Gesteins vordringt. Es stinkt nach Moder und abgestandener Luft. Plötzlich entdeckt ihr eine versteckte Kammer, in deren Mitte ein funkelnder Schatz ruht!



Als ihr zurück nach Hause kehrt, werdet ihr wie Helden gefeiert. Herzlichen Glückwunsch, ihr habt das Rätsel um die Schatzkarte gelöst!

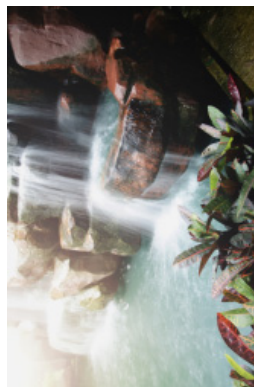
Karte 7 (Vorderseite):



Karte 7 Rückseite:

Der schwankende Weg führt euch zu einem majestätischen Wasserfall. So etwas Schönes habt ihr noch nie gesehen. Hinter dem schäumenden Vorhang aus Wasser entdeckt ihr einen funkelnden Schatz! Glücklicherweise mit dem Reichtum in Händen, kehrt ihr umsichtig über die brüchige Brücke zurück, die hinter euch in die Tiefe fällt.

Als ihr zurück nach Hause kehrt, werdet ihr wie Helden gefeiert. Herzlichen Glückwunsch, ihr habt das Rätsel um die Schatzkarte gelöst!



Möglichkeit 1

Wie geht die Geschichte weiter, wenn dieser Weg gewählt wird?

Am Ende stehen wieder Auswahlmöglichkeiten.



Möglichkeit 2

Wie geht die Geschichte weiter, wenn dieser Weg gewählt wird?

Am Ende stehen wieder Auswahlmöglichkeiten.



Hier Seite 4 und 5 anlegen

Möglichkeit 1

Wie geht die Geschichte weiter, wenn dieser Weg gewählt wird?

Am Ende stehen wieder Auswahlmöglichkeiten.

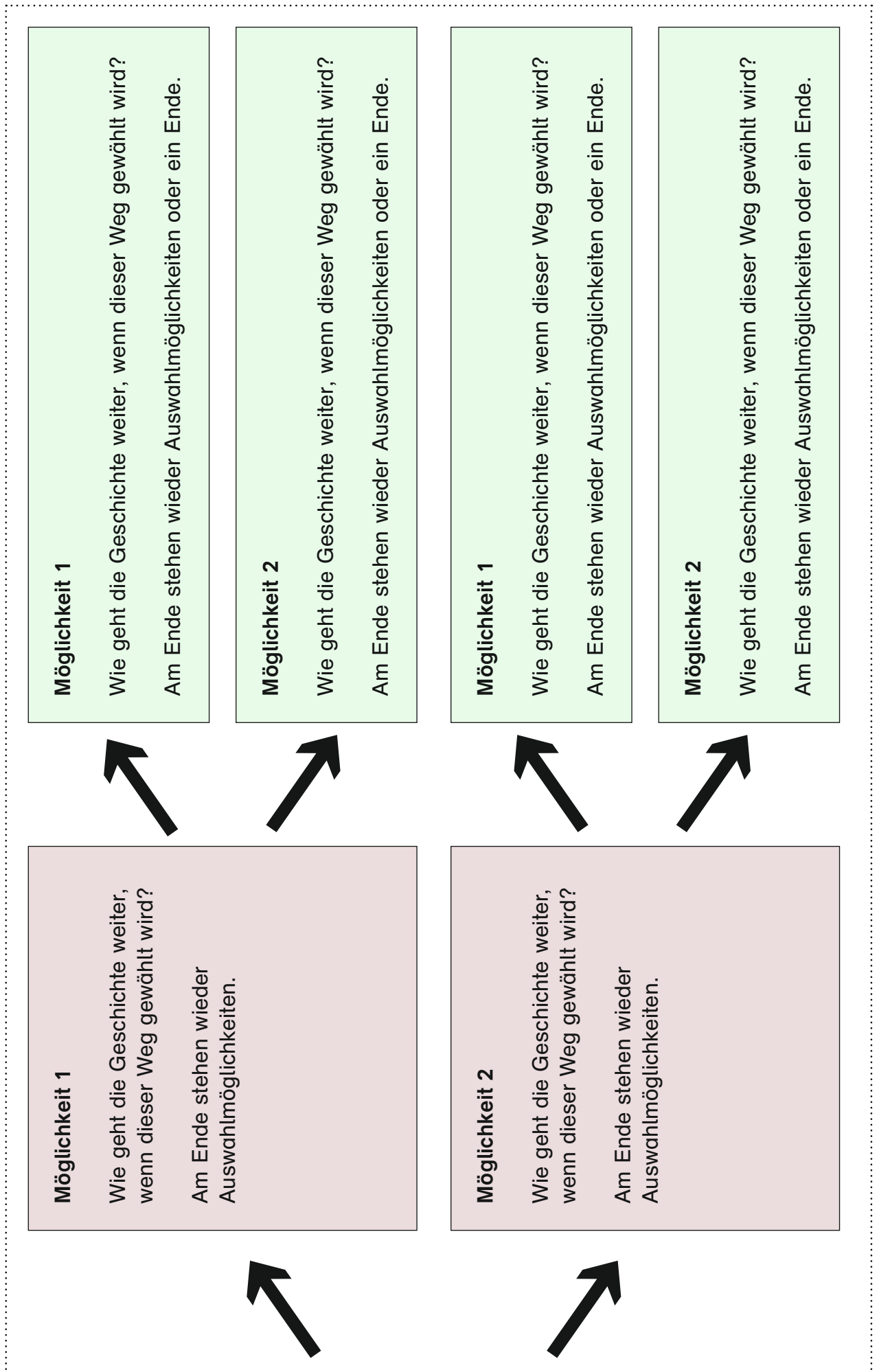
**Möglichkeit 2**

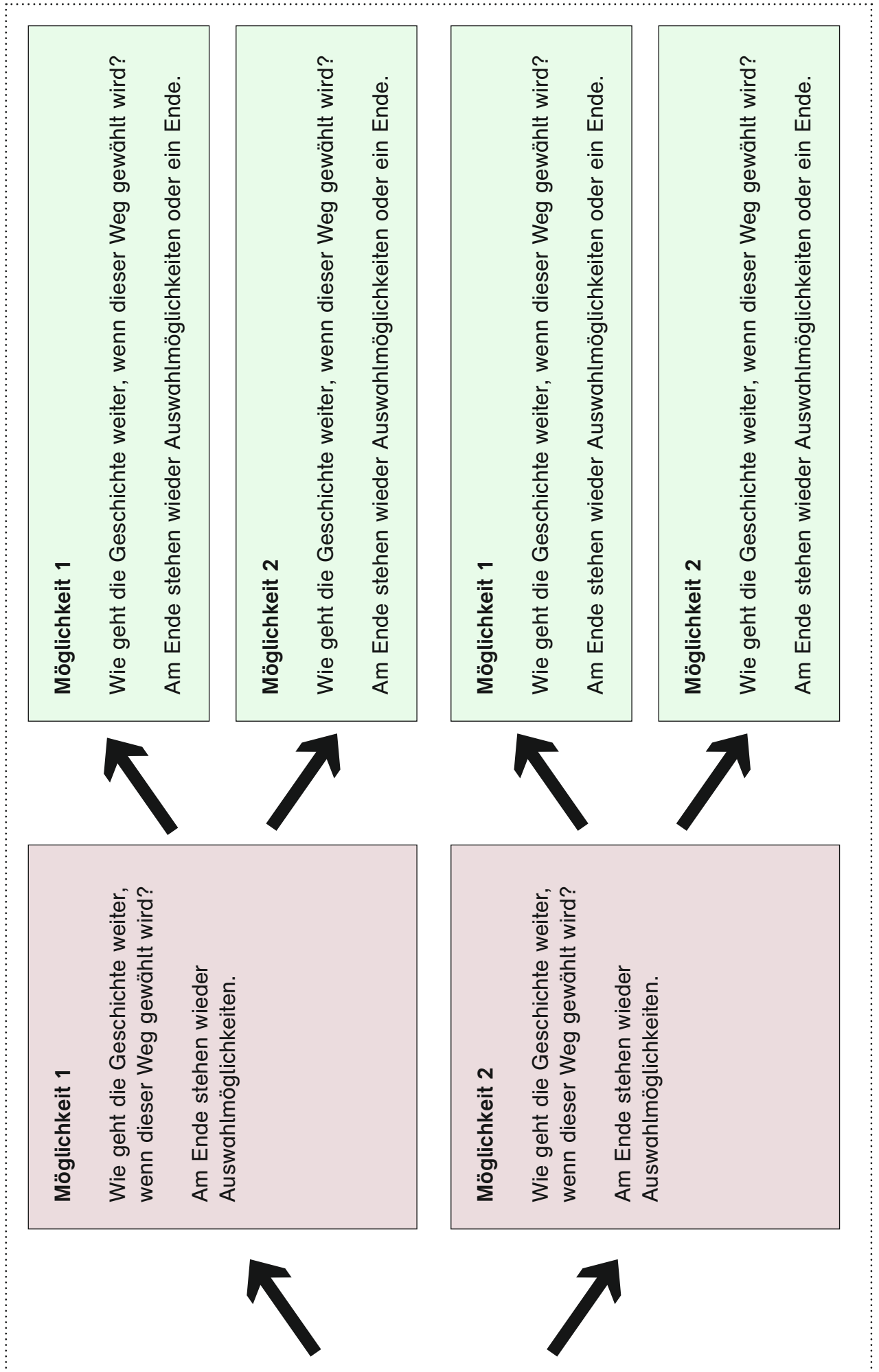
Wie geht die Geschichte weiter, wenn dieser Weg gewählt wird?

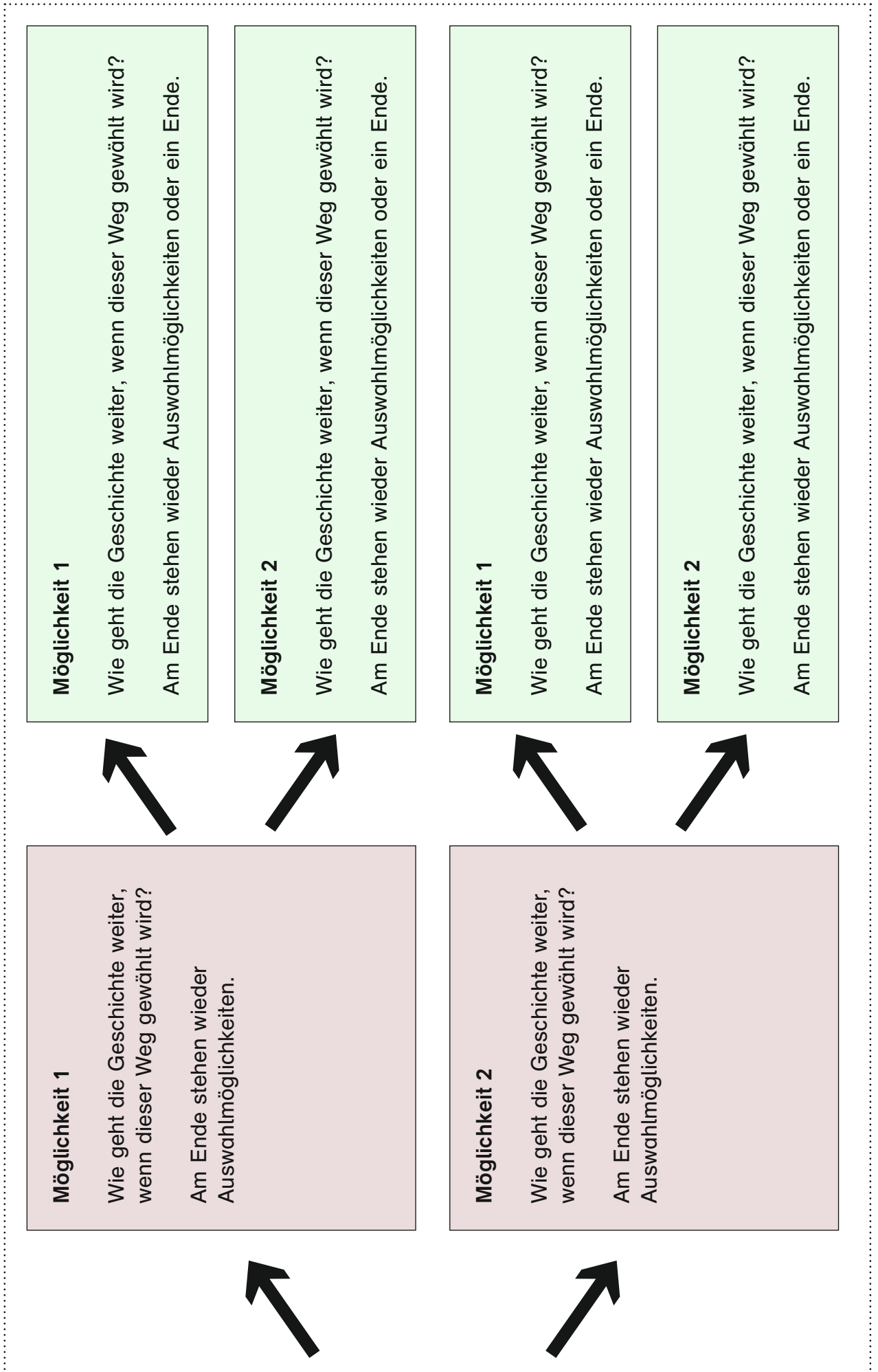
Am Ende stehen wieder Auswahlmöglichkeiten.

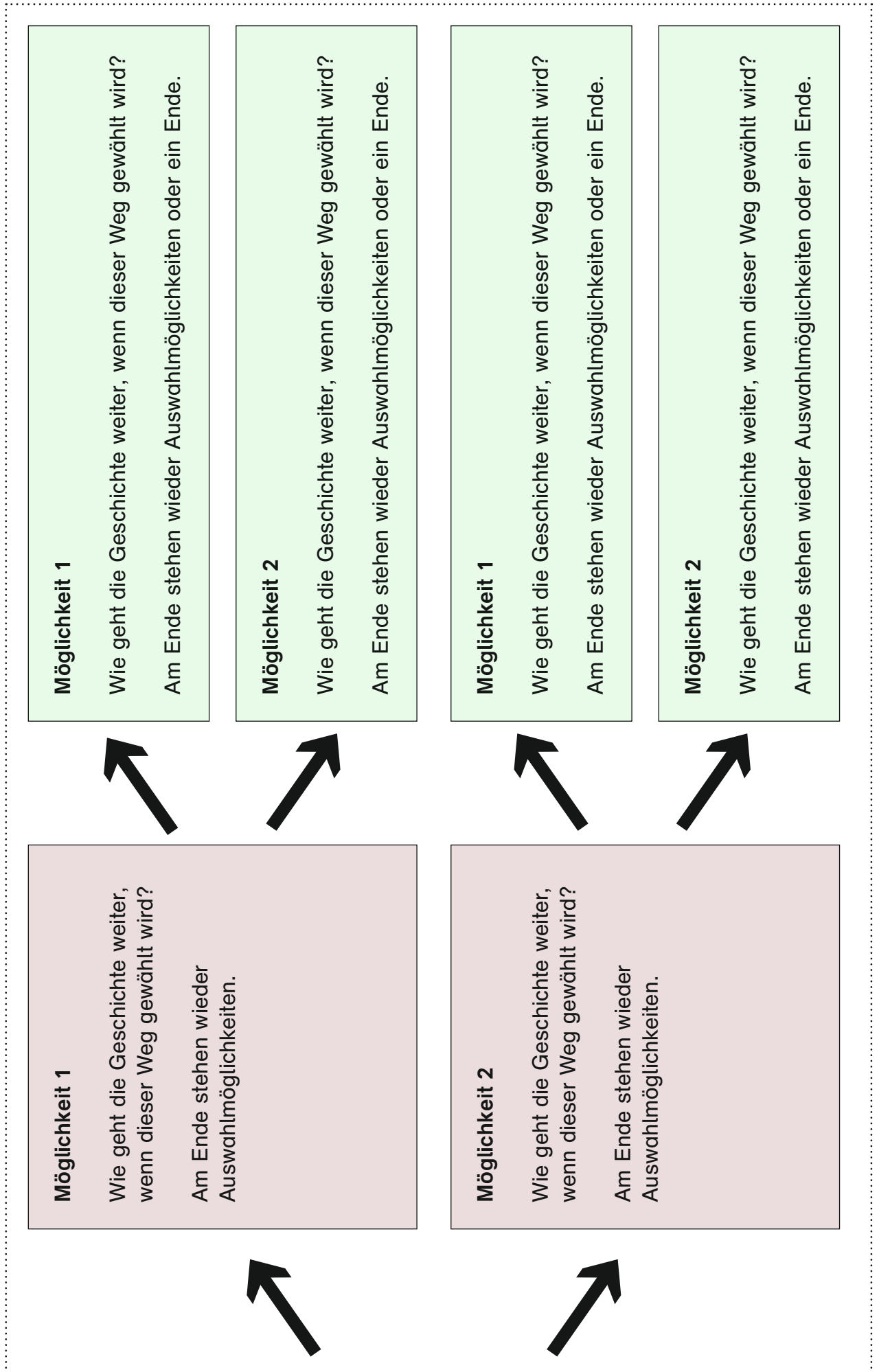


Hier Seite 6 und 7 anlegen









Schritt-für-Schritt-Anleitung

- ① Öffne im Browser www.twinery.org und klicke auf den Button mit der Hand. „Use it in your browser“
- ② Nun gehe auf „Neu“. Es öffnet sich ein Fenster, in dem du die Geschichte benennen kannst. Keine Sorge, den Titel kannst du später noch verändern.
- ③ Gehe auf „Erstellen“.
- ④ Jetzt siehst du eine grüne Rakete. Das ist der Start deiner Geschichte. Klicke zweimal in das Kästchen neben der Rakete. Jetzt kannst du dir überlegen, wo die Geschichte startet. Wenn dir gar nichts einfällt, hole dir aus den „Tipps zum Start“ (M3) eine Idee.
- ⑤ Am Ende jedes Kärtchens steht eine Entscheidung. Zum Beispiel: Wohin willst du gehen?
Setze die Entscheidungen in eckige Klammern. [[]]
Diese muss man mit zwei Tasten erstellen AltGr + 8 und AltGr + 9.



- ⑥ Wenn du das tust, öffnen sich sofort zwei neue Abschnitte, die du jetzt mit dem Doppelklick bearbeiten kannst. Diese sollten jeweils wieder zu neuen Entscheidungen führen.
- ⑦ Viel Spaß beim Ausprobieren!