

Das ist mein Abenteuer! Medienbiografie mit Twine

MATERIAL

- PC/Laptop
- selbstklebende Notizzettel und Stifte
- Optional: Internetverbindung für browserbasierte Anwendung
- Nicht empfehlenswert: Twine kann prinzipiell im Browser eines Tablets genutzt werden – funktioniert dort aber nicht wirklich gut. Die Bedienung mit Bildschirmtastatur birgt großes Frustrationspotenzial!

Mit Twine als digitalem „Erzählbaukasten“ können eigene Geschichten mit Entscheidungsoptionen geschrieben werden, digital erzählt und um audiovisuelle Zugänge ergänzt werden. Die Entscheidungen können als Kreuzungen mit vielen Weggabelungen betrachtet werden. Manche bringen einen dem Zielort näher, andere führen in die Irre und wieder andere lassen einen neue Pfade zu neuen Zielen beschreiten ... Begriffe wie *Kreuzungen*, *Pfad* und *Ziele* deuten das Potenzial für einen pädagogischen Einsatz von Twine in der (Medien-)Biografiearbeit an.

VORBEREITUNG

- Obwohl Twine auch im Browser den vollen Funktionsumfang bietet, ist eine Installation empfehlenswert: Twine funktioniert dann auch ohne Internetverbindung und die Wahrscheinlichkeit eines Datenverlusts bei einem Programmabsturz ist geringer. Der internetbasierte Einsatz von Twine läuft ebenfalls sehr stabil und kann bei regelmäßigem Abspeichern bedenkenlos verwendet werden.
- Vor der Umsetzung einer Entscheidungsgeschichte mit Twine hilft es, die einzelnen Abschnitte vorher auf Notizzetteln zu festzuhalten.

DURCHFÜHRUNG

- Die Kindheit ist nicht erst seit Smartphones und Tablets auch eine Medienkindheit. Held*innen aus Büchern, Comics, Film und Fernsehen, Hörspielen und Musik sowie analogen und digitalen Spielen dienen bereits etlichen Generationen als Vorbilder. Die Abenteuer, die sie bestehen, die Moral und Werte, die sie verkörpern, die Haltung, die sie einnehmen, lassen uns zu ihnen aufschauen und nacheifern. Die Auswahl der Held*innen geschieht dabei nicht willkürlich. Diese besetzen individuell relevante Themen, dienen als Identifikationsfigur, weil sie Ähnliches durchmach(t)en oder schlicht als bewundernswertes Vorbild.
- Diese Mediensozialisation lässt sich mit Twine bearbeiten und darstellen. Unter der Leitfrage: „Warum waren mir zu dieser Zeit (Kindergartenzeit; Schulzeit;...) ausgerechnet jene Held*innen wichtig?“ können relevante Themen identifiziert werden, die prägend für das eigene Heranwachsen sind oder waren. Dies kann in Twine in einzelne Lebensabschnitte gegliedert werden.
- Auf Notizzetteln zu den unterschiedlichen Phasen können die prägendsten Medienfiguren dieser Zeit festgehalten werden, mit den individuell relevanten Themen. Je nach Alter der Teilnehmenden sollten die Notizzettel unterschiedliche Zeiträume umspannen, um auf drei bis sechs Abschnitte zu kommen. Im Idealfall bringen Teilnehmende Erinnerungsstücke mit, deren Fotos der Geschichte in Twine noch mehr Persönliches verleihen.

ZUSAMMENFASSUNG & ZIELE

Das Prinzip von Twine findet man in analoger Form bereits bei sogenannten „Entscheidungsbüchern“. Diese bieten Leser*innen durch die Wahl zwischen verschiedenen Handlungsoptionen Interaktion in einem eigentlich nicht-interaktiven Medium wie dem Buch. Entscheidungen könnten z. B. so lauten:

- „Wenn du tiefer in die Höhle gehen möchtest, lies auf Seite 12 weiter.“
- „Wenn du den Eingang nach Brauchbarem durchsuchen möchtest, lies weiter auf Seite 22.“





- Zur einfacheren Ausarbeitung der einzelnen Abschnitten können weitere Leitfragen verwendet werden, z. B.:
 - Welche Themen waren mir zu dieser Zeit wichtig?
 - Warum habe ich mich für diese Heldin oder für diesen Held entschieden?
 - Was hat mich zu diesem Zeitpunkt an diesem Held oder dieser Heldin fasziniert?

Die Medienbiografie kann chronologisch erzählt werden oder, mit einiger Kreativität, selbst in eine Geschichte eingebunden werden. Diese könnte beispielsweise so eingeleitet werden:

„Stell dir vor, du bist 99 Jahre alt und entdeckst im Keller deine alte Spielzeugkiste. Als du die Kiste aus dem Regal nimmst, blickt dir eine Figur in die Augen und sagt: Weißt du noch, als du klein warst ...“

- In Twine werden nun die Inhalte der Notizzettel in sogenannte „Abschnitte“ überführt und ausformuliert. Wenn eine Entscheidung mittels doppelter eckiger Klammern – z. B. `[[Kindergartenzeit]]` – eingefügt wird, erstellt Twine automatisch einen neuen Abschnitt mit dem Namen „Kindergartenzeit“. Dieser kann dann wiederum mit Inhalt und weiteren Entscheidungen gefüllt werden.
- Jeder Abschnitt kann in Twine multimedial ausgeschmückt werden: Bilder, Töne oder Videos können die Geschichte so noch lebhafter, nachvollziehbarer und mitreißender machen. Das können entweder frei verfügbare Medien aus dem Internet sein oder eigene Familienfotos und -videos oder Audiomitschnitte. Hier aber unbedingt Daten- und Urheberrecht beachten!

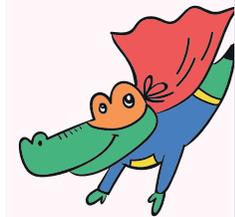
ANLEITUNG Twine

TIPPS

- Es kann sinnvoll sein, die Anzahl der Notizzettel im Voraus zu beschränken, damit das Grundgerüst klar bleibt und die Teilnehmenden zu einem Endergebnis gelangen.
- Da Twines ausschließlich über Textbefehle erstellt werden, bietet es sich an, die Befehle zur Verfügung zu stellen. Sie können dann einfach kopiert und in Twine eingefügt werden.
- Einige Twine-Befehle erfordern die Verwendung von Tastenkombinationen. Diese können im Vorfeld geübt werden z. B.:
 - `Strg + C` – zum Kopieren
 - `Strg + V` – zum Einfügen
 - `Alt + 5` – für eckige Klammern []

SCHLUSS

- Eine Abschlusspräsentation würdigt die geleistete Arbeit. In einer an die Präsentation anschließenden Reflexion kann die Medienbiografie weitere Verbindungen zu unserer Alltagswelt liefern und deren Relevanz für unseren Werdegang unterstreichen.
- Reflexionsfragen könnten sein: „Warum üben Held*innen so eine Faszination aus?“, „Sind Held*innen lediglich Fiktion?“, „Was verraten uns die bewunderten Held*innen über uns selbst?“, „Wie unterscheiden sich die Figuren aus Märchen von 'unseren' Helden?“



AUTOR

Johannes Rück

Spawnpoint – Institut für Spiel- und Medienkultur
Erfurt

<https://institut-spawnpoint.de>