

Projekt

Interaktive Dilemma-Geschichten

Dominik Schöneberg

Die Inhalte der Folien stehen insofern nicht anders vermerkt unter der Lizenz **CC BY 4.0**

Projekt

Interaktive Dilemma-Geschichten

- Eure Aufgabe ist es alleine oder in Gruppen von 2-3 Schüler*innen eine interaktive Dilemma-Geschichte zu entwickeln.
- Die Geschichten sollen euren Mitschüler*innen zur Auseinandersetzung mit komplexen Dilemma-Situationen herausfordern.
- Die Geschichten sollen auch im weiteren Verlauf des Unterrichts zur Anwendung von Ethik-Theorien dienen

Vorgaben

- Ankommen im Spiel
- Beschreibung des Settings
- Auswahl von Varianten bei den Rahmenbedingungen (mindestens 3 verschieden Auswahlen, die das Gedankenexperiment verändern)
- Mindestens zwei Dilemma-Entscheidungen.
- Genaue Beschreibung der Folgen der Entscheidungen
- Am Schluss Loop oder Abschluss
- Bilder, Videos oder Audios müssen urheberrechtlich sauber sein – eine mögliche Quelle ist Pixabay.com

Mögliche Varianten Beteiligte Menschen

- Soziale Bindung
- Alter
- Anzahl
- Gesellschaftliche Relevanz
- Schuld/Unschuldig
- Mensch / Tier
-

Twine als technische Plattform

- Twine erlaubt mit sehr einfachen Mitteln interaktive Geschichten zu erstellen
- Prototyp und Tutorials sind im LMS verlinkt
- Wichtig: Dateien nach der Arbeit immer speichern („Als Datei veröffentlichen“)
- Wenn ihr eine andere Plattform oder ein anderes Medium kennt / nutzen wollt, ist dies in Absprache mit dem Lehrer möglich

Bewertungskriterien

- Einhaltung der Vorgaben
- Philosophische Komplexität
 - Nachvollziehbare Darstellung des Settings
 - Verschiedene Rahmenbedingungen, die Problemstellung verändern
 - Anspruchsvolle Dilemma-Entscheidungen
 - Durchdachte Darstellung der Auswirkungen am Ende
- Gestalterische Komplexität
 - Anzahl der Seiten
 - Verschiedene Lösungswege
 - Individuelle Anpassungen je nach Spielweg und Rahmenbedingungen (if-Funktion)
- Gestaltung
 - Sprachliche Gestaltung / Formulierung der Geschichte
 - Sinnvolle Nutzung von Bildern
 - Ggf. Anpassung des Designs
- Wiederspielwert

Wichtig: Die Anforderungen steigen mit der Gruppengröße!

Mögliches Vorgehen in einer Gruppe

- Stellt euch gegenseitig eure Alltags-Dilemmata vor.
- Überlegt, ob ihr eines davon realisieren wollt oder mehrere kombinieren könnt.
- Entwickelt gemeinsam eine Geschichte:
 - Was ist das Setting?
 - Welche Entscheidung müssen getroffen werden?
 - Wie können Rahmenbedingungen angepasst werden?
- Erstellt einen groben Plan – ggf. schon in Twine.
- Füllt arbeitsteilig die einzelnen Bausteine.
- Führt abschließend gemeinsam eine Test-Runde durch.

Twine-Links

- Twine online
- Ein Best-Practice-Beispiel für eine Twine-Geschichte
- Tutorials:
 - Texte miteinander verknüpfen
 - Bilder und Videos einfügen
 - Aussehen anpassen

Analyse

Einzelarbeit:

- Spiele einige der Dilemma-Geschichten durch.
- Analysiere jeweils: Nach welchen Kriterien triffst Du Deine Entscheidungen? Mache Dir dazu Notizen.

Gruppen-Arbeit:

- Gleich eure Entscheidungskriterien ab. Entwickelt auf dieser Basis möglichst allgemeine Leitlinien, um in Dilemma-Situationen eine aus Deiner Sicht gute Entscheidung zu treffen. Jedes Gruppenmitglied sollte in der Lage sein, die Leitlinien vor der Klasse vorstellen zu können.