

Storytelling



Mustererkennung



Verallgemeinerung



Zerlegung



Abstraktion



Algorithmisches Denken



Iteration



Debugging



Evaluation



Material / Zyklus:

- RPG Maker
- Zyklus 4



Beschreibung:

In dieser Einheit werden die SchülerInnen eine eigene Geschichte in Form eines kleinen Videospiels erzählen. Wichtig: Die Geschichte soll in Form von Dialogen erzählt werden.

Hierbei ist es von Vorteil in Kleingruppen (max. 3 SchülerInnen) zu arbeiten.

Phase 1: Storyboard

Jede Kleingruppe erstellt eine erste Rohfassung ihrer Geschichte (in Form eines Storyboards). Hier können die SchülerInnen auch schon festlegen, wo und wann ihre Geschichte stattfindet.

Jede Kleingruppe stellt ihre Geschichte nun der Klasse vor (alternativ bietet sich hier auch ein "Gallery Walk" an). Hierbei gibt die Klasse jeder Gruppe ein Feedback.

Phase 2: Überarbeiten des Storyboards

Die Kleingruppen versuchen nun, mit Hilfe des Feedbacks, ihre Geschichte noch einmal zu überarbeiten.

Phase 3: RPG Maker MV

Die Kleingruppen fangen nun an die Geschichte zu programmieren.



Bezug zum Lehrplan und zum Medienkompass:

Allemand: Production écrite

- 3. Erstellung von Inhalten
- 3.4 Modellieren, strukturieren, kodieren



Tipps & Tricks:

Die SchülerInnen sollten bereits vertraut sein mit dem RPG Maker MV. Hier bieten sich diverse Tutorials auf Youtube an oder die Hilfefunktion im Programm selbst. Für diese Aktivität sollten die SchülerInnen im Stande sein:

- Karten zu erstellen und zu designen
- Charaktere zu erstellen
- Dialoge zu erstellen

