

TruthTellers Projektwoche Mo - Fr von 09:00 bis 14:00 Uhr

	Tag 1	Tag 2	Tag 3	Tag 4	Tag 5
<b>Lernziel:</b>	Täuschung durch Rahmengeschichte, Verständnis: Was ist eine Verschwörungserzählung? Erste Einführung Framing	Einführung Storytelling, Figurenbildung erkennen und verstehen (Bösewicht vs. Held); Wie entsteht Emotional Engineering durch Bilder? Welche Rolle spielen unsere Vorerfahrungen/ Emotionen zu Symbolen, Gesten, Farben, etc.?	Weitere Stilmittel der Manipulation vertiefen; Wissen über "Emotional Engineering" (Rhetorik und Sprache)	Verständnis für Zusammenhänge zwischen Intentionen der Figuren + Methoden/Stilmittel	Reflexion der Mechanismen von Verschwörungserzählungen
<b>Geschichtenziel: Storyraster</b>	Wir haben die <b>Gruppen</b> für die einzelnen <b>Verschwörungsgeschichten</b> eingeteilt; "Team UrbanLegend xy", erste Berührungspunkte mit Storytelling	Die Schüler*innen kennen die <b>Protagonisten / Antagonisten</b> ihrer Geschichte, <b>Charaktereigenschaften</b> und <b>innere/äußere Motivationen</b> und somit den <b>Konflikt</b> und die Welt, die gerettet werden muss.	Schüler*innen definieren die <b>emotionale Reise</b> und vertiefen ihre Geschichte; Welche <b>Herausforderungen und Hindernisse</b> kommt auf die Figuren zu? Wie überzeuge ich die Anderen von meiner Mission? Wie generiere ich <b>Beweise und Emotionen</b> ?	Schüler*innen verstärken die <b>innere Logik</b> ihrer Geschichte; Wer profitiert von der Verschwörung? Sind die <b>Zusammenhänge</b> schlüssig? Produktion der Geschichte, um sie <b>erfahrbar und spielbar</b> zu machen	Fertigstellung der Geschichte
<b>Übersicht:</b>	Wir erzählen unsere Rahmengeschichte  Was halten die TN von der Geschichte?  Reset. Wir lösen die Situation auf. Wir stellen den Projektablauf, das Thema und uns vor.  Die TN stellen sich vor und steigen dabei in das Thema Storytelling ein  Die TN schauen sich die Geschichte genauer an!  Wir erarbeiten der Mechanismen von Verschwörungserzählungen anhand der Rahmengeschichte  Einführung in Manipulation und Framing  Wir sprechen über Verantwortung  Wir legen die Aufteilung der Arbeitsgruppen fest und beginnen.  Die TN diskutieren eine Urban Legend in der Gruppe und bekommen ein Storytelling-Raster	Die TN diskutieren über die Urban Legend und die Wirkmechanismen von Geschichten  Die TN können Figuren beschreiben  Die TN erfinden die Figuren für ihre Geschichte  Die TN ordnen ihre Charaktere in ein Setting ein  Die TN kennen den Konflikt ihrer Figuren  Die TN wissen um die Wirkung von Bildern und die Assoziations- und Interpretationsmöglichkeiten  Die TN bekommen einen Input in Form von Beispielen zu Wirkungen von Bildern (auch Scheinrelationen als Graphiken) und dürfen danach selbst ausprobieren	Die TN lernen neben Bild nun Video als weiteres Handwerkzeug des emotionalen Erzählens kennen  Die TN kennen die Wirkungsweisen von Sprache / Rhetorik beim Framing  Die TN entwickeln die Hindernisse und Herausforderungen ihrer Geschichte weiter  Die TN produzieren Beweisvideos zu ihrer Geschichte und wenden dabei emotional engineering an	Die TN nähern sich den Zusammenhängen einer Geschichte über Cui bono (1-3)  Die TN überprüfen ihre Geschichte auf Cui Bono und allgemeine Zusammenhänge / Logik  Die TN lernen das Tool Twine kennen, um ihre Geschichte zusammenzufügen  Die TN können die gelernten Manipulationsmechanismen so einsetzen, dass sie in Twine spielbar Die TN, die gerne programmieren, gestalten die Geschichte; der Rest des Teams liefert Beweise in Form von Fotos, Videos und Text	Die TN arbeiten an ihrer Geschichte weiter und finalisieren das Twine  Die TN stellen ihre Geschichte vor; die Geschichten werden von den Anderen durch einen Glaubwürdigkeitsgenerator bewertet  Die TN reflektieren über die Gründe, warum VE verbreitet werden und warum Menschen an sie glauben
<b>Materialerstellung</b>	Power-Point für Rahmengeschichte (drive)  Geschichte auf der Webseite für die Gruppenarbeit (Lisa, Adriana, Ela)	Power Point Wirkung von Bildern, Gesten, Farben (drive)  Charakterbogen (drive)	Power Point mit Beispielen (Max, Ela)	Handout mit Coding-Befehlen für Twine (Martin)	

Bilder von Settings und Charakteren (drive)

Ordner mit Fotos für Framing-Übung (Material drive)

Ordner mit Fotos / Scheinrelationen (Material in drive)

Ordner mit Fotos, Videos und Sound-Library (Max)

Urban Legend Geschichten zu Austeilen für die Gruppeneinteilung (drive)

Verschwürungskarten und StoryCubes

Verschwürungskarten und StoryCubes

Verschwürungskarten und StoryCubes

Mechanismen Verschwörungserzählungen zum Aufhängen im Raum (drive)

Mechanismen Verschwörungserzählungen zum Aufhängen im Raum

Mechanismen Verschwörungserzählungen zum Aufhängen im Raum

Mechanismen Verschwörungserzählungen zum Aufhängen im Raum

Mechanismen Verschwörungserzählungen zum Aufhängen im Raum

Stellwand/weißes Papier oder Flipchart für Storyraster (drive)

Stellwand/weißes Papier oder Flipchart für Storyraster

Stellwand/weißes Papier oder Flipchart für Storyraster

Stellwand/weißes Papier oder Flipchart

Stellwand/weißes Papier oder Flipchart für

**Technik:**

Präsentationsrechner / Beamer / Ton / Internet oder Smartboard

Rechner mit Bildbearbeitungsprogramm

Rechner mit Schnittprogramm / Bildbearbeitungsprogramm / Soundbearbeitung (Audacity)

Rechner mit Twine

Tablets mit WLAN für die TN zum Recherchieren

Tablets mit Canva (schnelles Erstellen von Share Pics für Social Media) oder <https://imgflip.com/chart-maker>

Tablets mit Adobe Sparks, Canva, Launchpad, Garage Band

Rechner oder Tablets zur Beweisproduktion

Geräte für Framingübung (am besten niederschwellig mit Meme-Generator - würde auch mit Tablets gehen)

Tablet zum Recherchieren / Filmen / Share-Pics, etc