

Læringsopplegg; Bloxels Builder for barnetrinnet

Tittel

Bloxels Builder for mellomtrinnet

Sammendrag

Bloxels Builder er et plattformspill som legger til rette for å produsere spill digitalt gjennom appen, men også taktilt med pixels brettene. Dette lar elevene lage sine egne videospill. Hva kan elevene lære av Bloxels? Tenk på et videospill som en interaktiv historie. Bloxels gir elevene mulighet til å fortelle historier om alt man kan forestille seg, i et svært engasjerende og brukervennlig format. Med Bloxels er mulighetene mange!

Innledning

Bloxels Builder er et praktisk verktøy som består av fargekodede klosser (pikslar). Hver fargekloss har sin egenskap (grønn=terreng, gul=mynter, blå=vann, hvit=skriveboble, osv). Elevene pusler/bygger med disse fargeklossene på en 13x13 matrise (brett) for å lage animasjoner, bakgrunner, figurer/karakterer og nivåer. Videre animerer og dekorerer de i «Bloxels builder» appen på nettbrettet og utvikler et spill.

I engelskfaget kan elevene ved bruk av «Bloxels builder» elevene uttrykke seg kreativt, inspirert av f.eks. selvskrevede litterære tekster eller andre engelskspråklige land, litterære tekster og film. Her er mulighetene mange. I dette læringsopplegget skal vi legge fokus på engelskspråklige land. Elevene skal lage ett spill med hjelp av en forberedt fortelling/historie inspirert av ett engelsk språklig land.

Trinn 5-7

Arbeidsgrupper på 3-4 elever pr gruppe

90-120 min.

1 økt. 30-60 min

2 økt. 60 min

Slik gjør du

1økt. Elevene bør prøve å lage et lite spill med Bloxels, uavhengig av oppgaven senere. Elevene legger brikker utover Bloxels-brettet og begynner å bygge, lære å ta bilder av brettet. Dette gjør de slik at de får kjennskap og vekker nysgjerrighet rundt dette spillet. (30-60 min)

2økt. Elevene skal nå skape ett spill basert på sine forberedte historier/fortellinger. Ta med ferdiglagde tegninger, tekster eller tankekart som hjelpemidler. (60 min)

Mål

Kompetansemåletter 7. årstrinn

- bruke digitale verktøy for å hente informasjon og eksperimentere med å skape tekst
- bruke digitale ressurser og andre hjelpemidler i utforsking av språket
- uttrykke seg på en kreativ måte inspirert av ulike typer engelskspråklige litterære tekster fra forskjellige kilder
- fortelle om personer, steder og begivenheter fra engelskspråklige land

Læringsmål:

- Elevene kan bruke «bloxels builder» til å utvikle et spill gjennom egen skrevne tekster basert på engelskspråklige land
-

Utstyr

1. Bloxels brett
2. Ipader/Android tablets
3. Bloxels Builder- app

I en gruppe på opp til 10 barn trenger man 3 Bloxels-brett (ca 3-4 barn pr brett).

Oppgaveforslag

Forslag til oppgaver med beskrivelse av eventuelt for- og etterarbeid.

Eventuell forarbeid;

1. Opplæringsvideo ved bruk av Bloxels, kan vises til elevene: bloxelsbuilder.com/tutorials
2. Elevene bør også sette seg inn i egenskapene til hver fargeblokk.
3. Elevene bør ha gjort litt research og lært om noen engelsk språklige land på skolen (India, USA, Storbritannia, Sør-Afrika, Australia osv). Litt valgfritt hva en vil legge fokus på, men ha kjennskap til kjente byer, steder, personer, levemåte, hendelser, språk, religion, eller begivenheter kan være noen tips. Her er mulighetene mange!
4. Ved hjelp av sin Research kan elevene forberede en fortelling med fokus på et engelskspråklig land, og ha i baktanke på animasjon, bakgrunn, figurer/karakterer og nivåer i fortellingen. La fantasien gå. Da danner elevene seg et bilde av hvordan de skal gå frem å lage dette spillet på Bloxels Builder. NB! Ha først en samtale med elevene der dere blir enige om hva slags fortelling/historie dere vil lage.

Eventuell etterarbeid;

Elevene kan dele sine spill med resten av klassen slik at man lærer av hverandres «fortellinger/historier». Elevene kan dele og gi tips for å forbedre hverandres spill.