

Spillbasert undervisningsopplegg – Bloxels!

Dette dokumentet er delt opp i to «deler»

Del 2

Vi anbefaler å dele opp spillets "funksjoner" i flere undervisningsøkter slik som skissert nedenfor

Oppstart: Introduksjon av opplegget, elevene setter seg i de inndelte gruppene, får utdelt bloxelsbrett og nettbrett. Elevene skal bygge på brettet før de begynner å bearbeide inne i appen. Informasjon om observasjon og evt spørreskjema. Det kan være lurt å dele opp timene i kategoriene. For eksempel:

1. Time: Karakter (Elevene kan først pixle på brettet for deretter designe videre i appen)
2. Time: Landskap (Elevene kan først pixle på brettet for deretter designe videre i appen)
3. Time: Bakgrunn og modes (Elevene kan først pixle på brettet for deretter designe videre i appen)
4. Oppsummering?!
5. Time: Designe spillet med utgangspunkt i arbeidet gjort i storyboard (se mer utfyllende nedenfor)

Forslag på design av spillet i Boxels builder med utgangspunkt i Storyboard:

De seks rommene (Storyboard) i spillet skal ferdigstilles og bygges inne i bloxelsappen. Når de seks rommene er bygget, skal spillet testes av en annen gruppe. Alle gruppene skal gi tilbakemelding på et annet spill. Her skal de gi tilbakemelding på tre positive ting og tre ting som kunne vært bedre ved spillet.

Deretter skal elevene på bakgrunn av tilbakemeldingene fra medelevene se på hva som kan legges til endres i spillet før karakterer og blokker skal bygges på brettet. Videre skal elevene koble funksjonene sammen med blokker med gjeldende farge, for eksempel hvis man har laget en mynt, så bør den legges på gule blokker. Hvis noen grupper blir ferdig før tiden, kan de lage animasjoner, for eksempel hvordan helten ser ut under hopp.

Oppsummering /avslutning: Elevene presenterer sitt spill. Hva er målet til helten? Hvilke farer finnes det? Hvor foregår spillet? Hva skjer mot slutten av spillet? Hva er målgruppen til spillet? (barn, voksne, ungdommer) Hvis dere skulle jobbet videre med spillet, hvilke forbedringer ville dere gjort?