

Spillbasert undervisningsopplegg – Bloxels!

Dette dokumentet er delt opp i to «deler»

Del 1:

Storyboard mal (elevene forbereder ved å tegne og skrive i storyboard).

Del 2:

Gjennomføring av opplegget der storyboard blir overført til digitale fortellinger.

Fag: tverrfaglig, norsk, kunst og håndverk, engelsk

Grunnleggende digitale ferdigheter

Nivå	Produsere og bearbeide	Kommunisere og samhandle
1	Lager enkle digitale produkter. Arbeider og eksperimenterer med tekst, illustrasjoner, bilder og lyd.	Bruker enkle digitale ressurser i kommunikasjon og samhandling.
2	Lager digitale produkter med ulike medietyper. Følger instruksjoner i utforming av produkter	Bruker og deler digitale produkter i kommunikasjon og samhandling.
3	Lager digitale produkter som kombinerer ulike medietyper. Bruker digitale ressurser til å lage modeller av produkter.	Tilpasser kommunikasjonsform til digital ressurs. Deltar i ulike digitale samhandlingsprosesser.
4	Lager og vurderer digitale produkter som kombinerer ulike medietyper. Velger digitale ressurser til å designe og utforme produkter.	Velger digital ressurs for kommunikasjon ut fra formål og mottaker. Velger digital samhandlingsressurs ut fra arbeidsform.
5	Vurderer eget produkt, arbeidsprosess og foreslår forbedringer.	Velger og vurderer digital ressurs for kommunikasjon ut fra ulike faglige behov. Fyller ulike roller i en digital samhandlings- prosess.

Kompetansemål etter . trinn:

Norsk	Engelsk	Kunst og håndverk

Her vil det være flere fag som vil kunne trekkes inn. Storyboardene som skal utvikles skal skrives på norsk, slik kan man si at dette er hovedfaget. Men siden både instruksjonsfilmen og appen er på engelsk vil det være naturlig og trekke inn kompetansemål fra engelsk. Kunst og håndverk kan trekkes inn fordi man designer et produkt.

Læringsmål:

Elevene kan bruke bloxels-builders til å utvikle en interaktiv sammensatt tekst (spill) basert på et utviklet storyboard bestående av både tegning og tekst.

Forberedelse til opplegget (to – tre timer):

Utstyr: storyboardmal (vedlegg følger med), blyant og farger

Læreren må utforske appen selv i forkant, slik at læreren blir kjent med spilllets/appens mekanikker.

Læreren deler elevene opp i grupper på 2 eller 3 som de skal jobbe sammen i både under forarbeid og når de skal lage spillet på læringsverkstedet.

Elevene ser på tutorialvideo (<https://www.youtube.com/watch?v=YhVBdN-2Vr8>), deretter lager de storyboards som de skal lage spillet sitt ut ifra sammen i gruppene, gjerne gå igjennom hva de ulike fargene på blokkene betyr. Storyboardene kan gjerne ta utgangspunkt i temaer som elevene allerede jobber med.

Spillet skal ha bør ha minst seks ulike rom, her tegner og skriver elevene inn hva som skal skje i hvert rom.

Bakgrunn: hvor skal handlingen til spillet befinne seg? Det kan for eksempel befinne seg i en skog eller i en by.

Elevene skal også tegne skisser til de ulike blokkene i spillet.

- Helten, som utgangspunkt er helten satt til en hvit skjelettliggende karakter. Hvordan skal deres helt se ut? Hva er målet til helten gjennom spillet? Hva ønsker han/hun å oppnå? Helten skyter blå kuler, hva gjør at helten kan skyte disse?
- Lilla = fiender. Fiendene må ikke være karakterer i historien, de kan for eksempel representere en ide eller et objekt (frykt)
- Rød = Farer. Helten vil møte på ulike farer gjennom spillet. Hva skal være farlig i deres spill? Det kan for eksempel være andre karakterer eller fysiske karakteristikk i landskapet (lava, pigger)

- Gul = samleobjekter. Ting som helten samler i løpet av spillet, hva er det helten trenger som belønning (gullmynter) eller som en nødvendighet (mat)
- Rosa = oppgradering. Gjennom spillet vil helten antakeligvis skade seg på enten fiender eller farer. Hva er det helten kan få med seg i spillet som gjør at man kan komme seg videre? For eksempel en jetpack for å komme seg opp til et område man ikke kan hoppe opp til.
- Grønn = landskap. Dette kan man for eksempel sette til skogbunn, stein eller sand.
- Blå = vann. Her kan man for eksempel lage bølger.
- Oransje = blokker som kan skytes i stykker.
- Hvit = historieblokk. I disse blokkene kan man skrive inn tekst, her kan man fortelle om en karakter man møter på, eller en fare som måtte true. For eksempel kan det være en karakter som forklarer at man må skaffe seg en «jetpack» for å komme seg opp og videre i spillet, eller det kan være et skilt som forteller om en fare som venter i neste rom.

Hvis det ikke blir tid til alt forarbeidet, så er det viktigst at elevene lager storyboardet for de seks rommene spillene skal bestå av.

Gjennomføring av opplegget (to – fem timer):

Oppstart: Introduksjon av opplegget, elevene setter seg i de inndelte gruppene, får utdelt bloxelsbrett og pad. 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
2. Time: Landskap
3. Time: Spillefunksjoner
4. Time: ?

Deretter kan opplegget se sånn ut?!

1.time: De seks rommene 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.

2.Time: Gjøre forandringer på spillet basert på tilbakemelding. Karakterer og blokker skal bygges på brettet, deretter skal de videre kobles 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?

Nyttige linker:

<http://home.bloxelsbuilder.com/>

<http://www.bloxelsbuilder.com/tutorials>

<http://edu.bloxelsbuilder.com/>

<https://iktipraksis.iktsenteret.no/content/bloxels>

<https://iktipraksis.iktsenteret.no/content/bloxels-builder-mellomtrinnet>