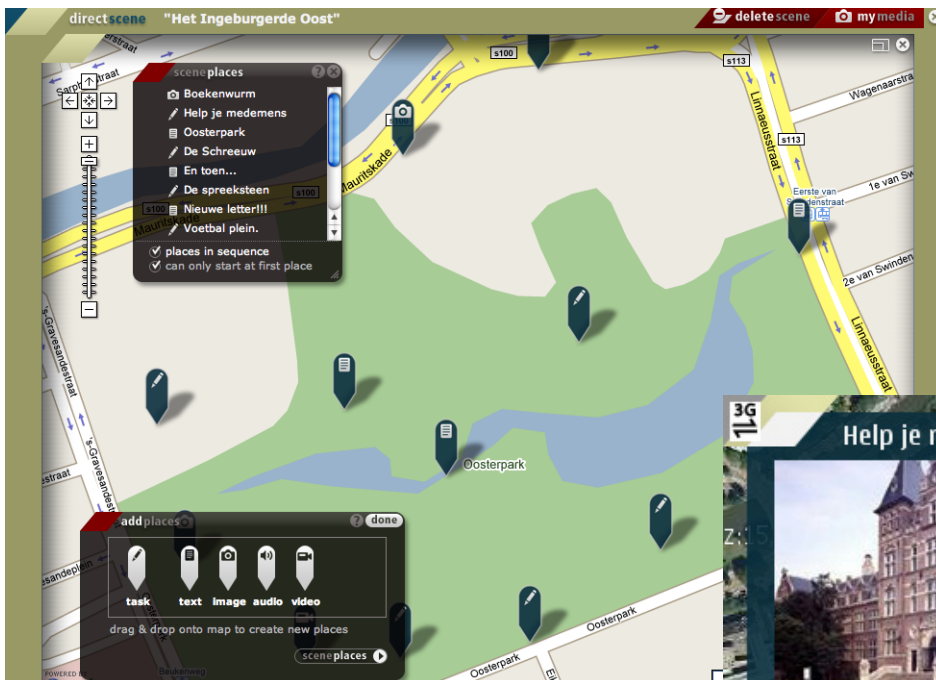


Handleiding

Games Atelier





Inhoud

1. Inleiding	3		
Wat is Games Atelier?	3	7.6 Afspraken en afstemming binnen de school	23
2. Waarom Games Atelier in het onderwijs?	4	7.7 Technische vereisten	23
2.1 Motivatie en Uitdaging	4	8. Lesbeschrijvingen	24
2.2 Games Atelier in stappen	4	8.1 Introductieles: spel maken (30 min.)	24
3. De spelgenres	6	8.2 Introductieles: spel spelen (30 min.)	24
3.1 "Secret Trail"	6	8.3 Introductieles: Omgeving ervaren (60 min.)	25
3.2 "Free Play"	6	8.4 Spel ontwikkelen (120 min.)	26
3.3 "Collect & Trade"	6	8.5 Spel invoeren (60 min.)	27
3.4 "Adventure"	7	8.6 Spel testen (60 min.)	27
4. Een spel maken	8	8.7 Spel spelen (60 – 90 min)	28
4.1 De website	8	8.8 Spel evalueren (30 min.)	28
4.2 Gameboard	9	9. Evaluatie en beoordelen	29
4.3 Invoeren van een spel door Template (Stappenplan)	9	9.1 Evaluatie	29
4.5 Mediabibliotheek	16	9.2 Beoordelen	30
5. Een spel spelen	18	9.3 Momenten van beoordeling	32
5.1 Eenmalig instellen	18	10. Nawoord	33
5.2 Instellingen op de telefoon	18		
5.3 Inloggen op de telefoon	18	Bijlage 1: Het didactisch model achter Games Atelier	34
5.4 Het spel spelen	18	Bijlage 2: Telefooncomics	36
6. Een spel bekijken	19	Bijlage 3: Installatie mobiele telefoon	40
7. Organisatie	21	Bijlage 4: Troubleshooting	42
7.1 Aanmelden en registreren	21	Bijlage 5: Gameboards	44
7.2 De Projectpagina bewerken	21	Gameboard Secret Trail	45
7.3 Accounts aanmaken	21	Gameboard Free Play	51
7.4 Opdracht voor de leerlingen voorbereiden	22	Gameboard Collect & Trade	56
7.5 Samenstelling van groepen	22	Gameboard Adventure	64



1. Inleiding

Wat is Games Atelier?

Games Atelier is een nieuw leermiddel, dat aansluit bij de belevingswereld van leerlingen in het voortgezet onderwijs. Met Games Atelier maken leerlingen gebruik van mobiele telefoons, GPS en internet om samen spellen te maken, te spelen, te delen en achteraf te bekijken. Games Atelier vervangt geen methode, maar kan bij elk vak ingezet worden als extra middel om leerstof over te brengen, discussie los te maken of onderwerpen aan te snijden en uit te diepen.

Het gaat hierbij niet om online computergames, maar om spellen die gekoppeld zijn aan de fysieke werkelijkheid: locatiegebaseerde spellen. Deze fysieke spelomgeving wordt direct gebruikt, als bron van informatie en als 'setting' voor een spelverhaal.

Het uitgangspunt voor het ontwikkelen van locatiegebaseerde spellen is dat onderwerpen beter beklijven wanneer ze in een spelformat en op authentieke locaties worden *ervaren*. Het idee achter leren op authentieke locaties is dat leerlingen minder moeite hoeven te doen de leerstof te vertalen naar een situatiespecifieke context waarin het geleerde wordt toegepast. De schat aan informatie (verhalen, geschiedenis, feiten, emoties) die op locaties te vinden is, kan door leerlingen worden gebruikt om hun spellen en spelverhalen te maken en verschillende vormen van kennis over te dragen.

Creatief en speels gebruik van technologie en het leren in authentieke context motiveert leerlingen en draagt bij aan het leereffect. Tijdens een onderzoekspilot met Games Atelier, [Frequentie 1550x10](#), is gebleken dat bij leerlingen kennis langer blijft hangen na het spelen van een locatiegebaseerd spel dan na het volgen van een "reguliere" les. Het is dan ook een waardevolle aanvulling op de middelen die een docent ter beschikking heeft.



2. *Waarom Games Atelier in het onderwijs?*

Games Atelier is klein of groot in te zetten in de dagelijkse les, omdat het een middel is voor het verwerken van lesstof en geen methode. Maar je kunt het natuurlijk ook als brede school activiteit inzetten. Docenten kunnen zelf spellen maken die de leerlingen spelen of gebruik maken van een aantal voorbeeldspellen. Het beste leereffect wordt echter bereikt wanneer leerlingen zelf spellen maken. Een eenvoudig spel is in al in twee lesuren te bouwen en in de volgende les te spelen. Grotere spellen kunnen tijdens de les, een serie lessen of in projecten worden ontwikkeld waarbij een bepaald onderwerp wordt uitgediept en/of gekoppeld aan een veldonderzoek.

2.1 *Motivatie en Uitdaging*

Games Atelier is uitdagend en motiverend voor leerlingen. Er wordt gebruik gemaakt van aansprekende technologie die ze kennen en daarnaast van technologie die ze (nog) niet dagelijks gebruiken maar die tot de verbeelding spreekt en waarvan de waarde snel herkend wordt (GPS). De gebruikte technologie en apparatuur richt zich op sociaal gebruik: communicatie, interactie en het delen van informatie met anderen.

Het gebruik van de mobiele apparatuur en de online omgeving is zo laagdrempelig mogelijk, zodat leerlingen er intuïtief mee kunnen werken, zonder dat ze eerst uitgebreide handleidingen of tutorials hoeven te doorlopen. Er zijn context-gebonden helpteksten verwerkt in de online omgeving, zodat leerlingen altijd de juiste informatie op de juiste plek tot hun beschikking hebben.

Leerlingen van verschillende leeftijden en niveaus kunnen voldoende uitdaging vinden door de keuze van een spelgenre op niveau. Ze worden eerst op hun eigen niveau aangesproken, waardoor er vertrouwen in het systeem en de methode ontstaat, vervolgens worden ze uitgedaagd om stappen verder te komen. De docent speelt hierbij een cruciale rol: hij/zij zorgt voor diepgang en uitwerking met betrekking tot de leerinhoud en het leerproces.

2.2 *Games Atelier in stappen*

Games Atelier bestaat in principe uit drie stappen:

- Zelf een spel produceren en delen met anderen
- Een spel spelen
- Een spel bekijken



2.2.1 Zelf produceren en delen met anderen

Leerlingen hebben een actieve, producerende rol in de leeromgeving van Games Atelier. Ze gaan actief om met de lesstof en dragen verantwoordelijkheid voor proces en product, ook in relatie tot de gebruikers daarvan (andere leerlingen, docenten, de buitenwereld). Het gecreëerde spel kan worden gepubliceerd voor anderen, binnen de leeromgeving of temidden van een relevant publiek. Leerlingen dragen hierdoor een bepaalde verantwoordelijkheid en zijn zich bewust van de zichtbaarheid van hun keuzes.

Bij locatiegebaseerd leren wordt de directe leefomgeving direct aan lesstof gekoppeld. Het leren vindt plaats door het verkennen van deze locatie, het inventariseren van informatie die op de locatie te vinden is en het leggen van relaties tussen deze specifieke informatie en de meer algemene, voor leerlingen vaak abstracte lesstof.

De leerling is actief op het gebied van creatief producerend leren:

- het maken van media tijdens het maken van een spel, zowel online als in de fysieke omgeving
- het zoeken, ordenen en bewerken van media en informatie tijdens het maken van het spel binnen de online omgeving
- het ontwikkelen van een spelscenario en opdrachten
- het ontwikkelen van een spelstrategie en gameplay (hoe worden de spelregels ingezet)
- het zelf koppelen van media, opdrachten en spelelementen aan specifieke locaties

2.2.2 Een spel spelen

Leerlingen gaan in kleine groepjes naar buiten om het gemaakte spel te gaan spelen. Tijdens het spelen moeten de leerlingen samenwerken en samen een strategie bepalen om het spel zo goed mogelijk te spelen. Daarnaast is er ook sprake van competitie: groepjes leerlingen spelen tegen elkaar. Dit leidt tot een gezamenlijke drive om een spel te winnen.

Leerlingen zullen tijdens het spelen van het spel ook kritisch kijken naar wat andere leerlingen gemaakt hebben.

2.2.3 Een spel bekijken

De gelopen route, de gegeven antwoorden en de gemaakte foto's kunnen worden bekeken in de online omgeving. Dit is een kans om ervaringen uit te wisselen, te reflecteren op de leermomenten en om eventuele aanpassingen en verbeteringen te bespreken. Als het spel een competitie-element heeft, dan kan op dit moment ook bekeken worden welk team gewonnen heeft.



3. De spelgenres

Hieronder volgt voor elke spelgenre een korte beschrijving van de mogelijkheden en spelregels. Er zijn op dit moment vier verschillende spelgenres waar men uit kan kiezen.

3.1 “Secret Trail”

De Secret Trail is een speurtocht langs verschillende plekken in de stad waarin de spelers een geheim moeten oplossen. De spelers komen via een vaste volgorde van hints en opdrachten erachter wat het geheim is. Een Secret Trail win je door in een zo kort mogelijke tijd het geheim op te lossen of de meeste punten te behalen.

- Deze game gaat uit van het inzetten van opdrachten, maar strikt in de vorm van een kruimeltocht - spelers zien telkens maar één opdracht.
- Als de speler deze opdracht heeft opgelost of overgeslagen (en dus geen punten hebt verdiend) ziet hij pas de volgende locatie of opdracht.
- Het doel is om zo veel mogelijk opdrachten uit te voeren en dus punten te verdienen in zo'n kort mogelijke tijd.
- Het spel wordt alleen met straatspelers gespeeld: er is dus geen web-speler betrokken.

3.2 “Free Play”

Free Play wordt gebruikt als je spelers vrij de omgeving wilt laten ontdekken. Er is geen specifieke volgorde die ze moeten volgen, ze zijn vrij om te kiezen welke kant ze op willen gaan. Dit genre gaat van een ‘struinend’ gedrag van de spelers uit. Spelers winnen het spel door zoveel mogelijk punten te scoren in zo kort mogelijke tijd.

De regels zijn dan ook eenvoudig:

- Opdrachten kunnen op willekeurige plekken worden uitgezet en moeten onafhankelijk van elkaar zijn.
- Spelers spelen zo lang als dat de speeltijd het toestaat. Een ongelimiteerde speeltijd is dan ook logisch in de meeste gevallen.
- Het spel wordt alleen met straatspelers gespeeld: er is dus geen web-speler betrokken.

3.3 “Collect & Trade”

Spelers hebben een missie waarbij ze een specifieke combinatie van objecten moeten verzamelen. Objecten liggen verborgen op locaties en kunnen daar worden opgepikt of verdiend door het goed volbrengen van een vraag of opdracht. Om de juiste combinatie van objecten te verkrijgen, kunnen de spelers met elkaar ruilen door elkaar fysiek op te zoeken. De teams weten niet van elkaar welke opdracht ze hebben, en of ze door een ruil-actie het andere team helpen of niet.



- Er zijn 4 verschillende objecten waaraan je zelf een plaatje kunt hangen.
- Deze objecten kunnen op locaties worden geplaatst of als beloning aan opdrachten worden gekoppeld.
- Door op een locatie te zijn of een opdracht op te lossen kan je een object verdienen.
- Objecten kunnen worden uitgewisseld wanneer spelers bij elkaar in de buurt zijn.
- Er kunnen verschillende opdrachten aan spelers worden toegekend - denk aan Risk: verzamel deze combinatie van objecten. Deze opdracht bestaat uit een combinatie van max. 8 objecten.
- Spelers kunnen winnen door hun opdracht in de kortst mogelijke tijd uit te voeren.
- Het is mogelijk om een webspeler toe te voegen.

3.4 “Adventure”

De spelers komen samen in een spelverhaal waarin zij een rol/karakter spelen uit het verhaal. Spelers of teams krijgen bij aanvang van het spel een karaktereigenschap (skill) toegewezen, die hun kracht en vaardigheid bepalen. Op locaties zijn verschillende opdrachten, hints en skills geplaatst voor de verschillende rollen. Door het uitvoeren van opdrachten verdienen de spelers punten. Om de opdrachten te openen, zijn bepaalde skills nodig die de spelers in het spel kunnen verdienen.

De skills hebben ook een bepaalde waarde, die de kracht van een rol weergeeft. Een speler kan dus krachtiger worden als hij veel skills heeft. Deze kracht kan hij gebruiken voor confrontaties met andere spelers. Tijdens het spel ontstaat er een confrontatie als spelers dicht bij elkaar in de buurt komen. De opgetelde waarde van de skills bepaalt dan automatisch welk karakter de confrontatie wint. Hiermee zijn punten te winnen en te verliezen.

- Je kunt 4 verschillende rollen toekennen. Elke rol is te specificeren: naam, foto, beschrijving.
- De opdracht bij een locatie kan per rol verschillen.
- Er kan een confrontatie plaatsvinden als twee verschillende rollen dicht bij elkaar lopen. De waarde van de skills bepaalt hoeveel punten er worden gewonnen of verloren.
- Je kunt als speler maximaal 4 verschillende skills oppikken of verdienen. Bij de confrontatie met een andere speler bepalen deze skills hoeveel punten je verliest of wint.
- Elk team start met één basis skill.
- Het is mogelijk om een webspeler toe te voegen.



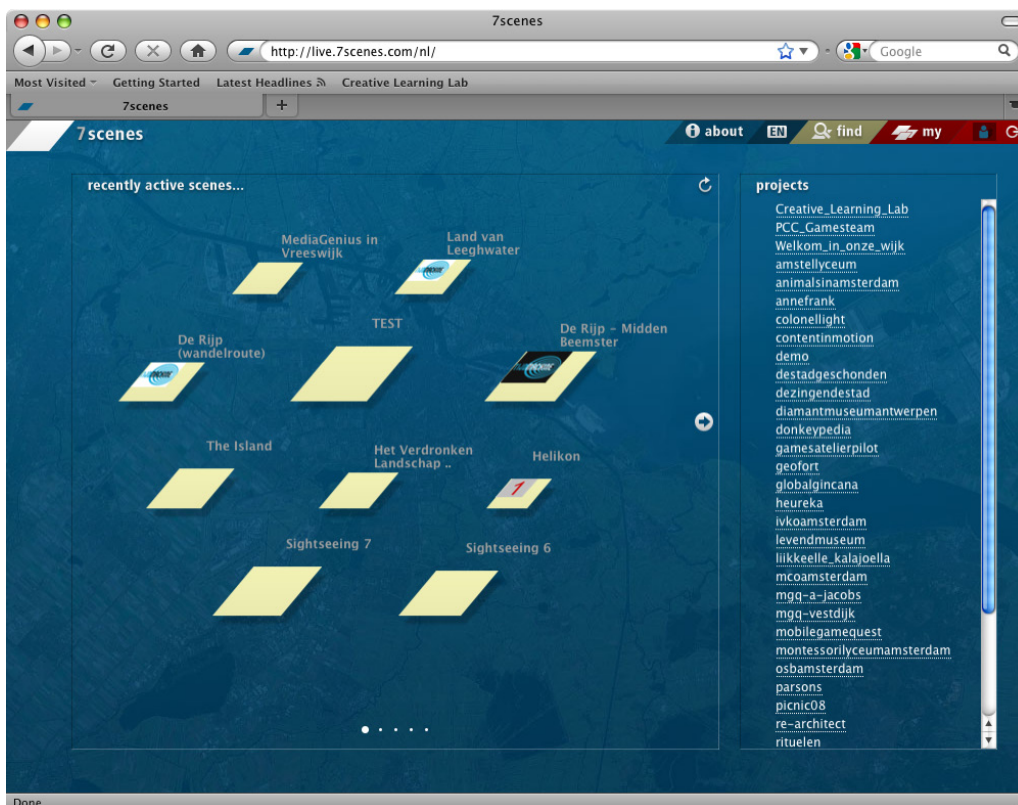
4. Een spel maken

Een spel maken gebeurt met software van 7scenes. De website en gemaakte spellen bekijken kan zonder log-in gegevens (op <http://7scenes.com>), om een spel te maken is inloggen noodzakelijk. Ga hiervoor op de website naar *to the scenes*. Op het volgende scherm verschijnt een menu-balk rechtsboven. Hier kun je meer informatie krijgen over 7scenes, de taal veranderen, een spel zoeken en inloggen.

4.1 De website

Nadat je bent ingelogd op de website zie je links de gemaakte spellen en rechts de projecten. Hier kun je informatie lezen over verschillende projecten en spellen bekijken. Door de cursor over de wiebertjes te bewegen zie je een korte beschrijving van het spel.

Voor het aanmaken van een account en de inlogcodes voor de leerlingen, zie Hoofdstuk 8; Organisatie.





4.2 Gameboard

Voor elke spelgenre is er een Gameboard ontwikkeld. Deze ondersteunt de leerlingen bij de conceptontwikkeling van het spel: van de verhaallijn tot het bedenken van de vragen.

Het Gameboard zorgt ervoor dat de makers van een spel gaan nadenken over de personages in de verhaallijn, samenwerking en competitie tussen de teams en de uitdaging van het spel.

Het is aan te raden om het traject Games Atelier te starten met het invullen van een Gameboard.

De Gameboards voor alle spelgenres zijn als bijlagen opgenomen in deze handleiding. Door het document te kopiëren of te printen, kunnen leerlingen er in de klas in groepjes aan werken (afhankelijk van de gekozen werkvorm door de docent).

Het ingevulde Gameboard dient als uitgangspunt voor het invoeren van het spel in de online omgeving. Door het Gameboard te vergelijken met het uiteindelijke spel, heb je een referentie bij de evaluatie/reflectie op het proces bij het maken van het spel.

4.3 Invoeren van een spel door Template (Stappenplan)

Zodra leerlingen inloggen op de omgeving van Games Atelier klikken ze rechtsboven in het scherm op *direct* om te beginnen met het stappenplan. Ze kiezen dan eerst binnen welk project ze het spel willen maken (meestal binnen de eigen schoolpagina) en klikken op *next*.

Vervolgens opent zich het eerste venster van het template, waarmee de leerlingen stapsgewijs tot een gepubliceerd locatiegebaseerd spel komen. Het template begeleidt leerlingen bij het invoeren van de beschrijving van het spel, het plaatsen van locaties op de kaart en het uitwerken van de spelregels. Binnen elke stap zijn helpteksten te vinden. Door op het vraagteken te klikken opent zich de helptekst.

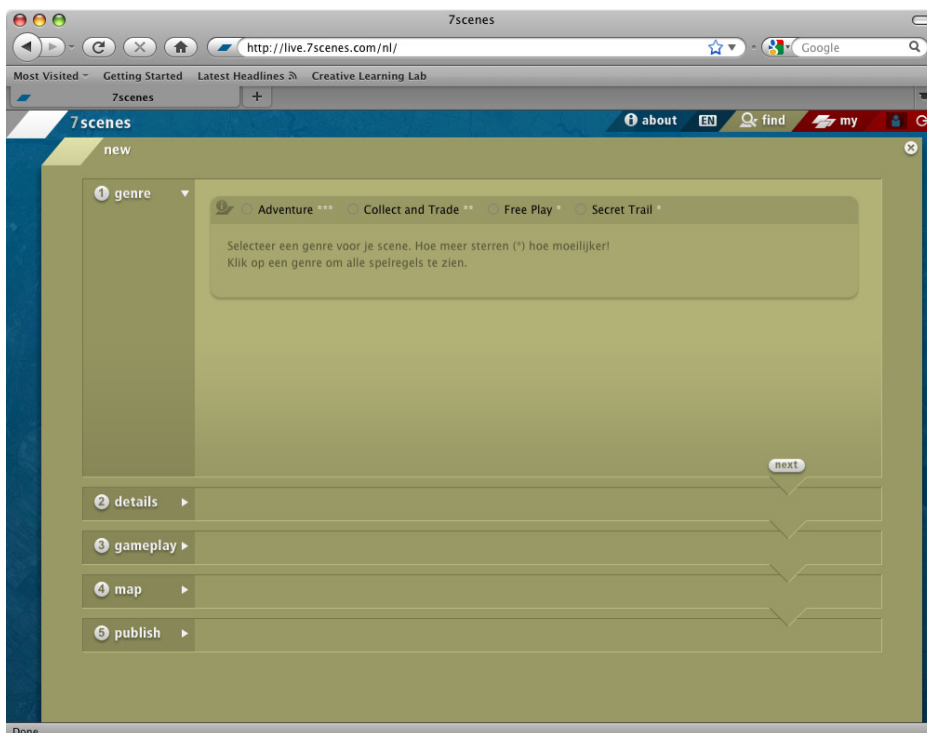
Het invoeren van het spel middels de template gaat via vijf stappen: Genre, Details, Gameplay, Map en Publish.



4.3.1 Genre / Stap 1 (Kiezen voor een spelgenre)

In stap 1 geeft de website je de keuze uit vier verschillende spelgenres: Adventure, Collect & Trade, Free Play en Secret Trail. Als je een van de spelgenres aanvinkt, verschijnt er een korte uitleg van dit spel en de spelregels die daarbij horen. De leerlingen kunnen op basis van de spelregels en niveau voor een van de spelgenres kiezen. Je kunt als docent ook de leerlingen verplichten een bepaald genre te kiezen.

Na de keuze van een spelgenre past de website de volgende stappen aan. Door 'next' te kiezen kom je terecht in de volgende stap.



4.3.2 Details / Stap 2 (Beschrijving invoeren)

In deze stap wordt de vormgeving van de website van het spel vastgelegd. Er wordt gevraagd naar de *naam* van het spel, een *slogan* (korte promotieregel) en een *story*: waar gaat het spel over en waarom is het leuk om te spelen? Ook kun je hier *tags* (zoekwoorden) invoeren zodat het spel later terug te vinden is. Met foto's kan de pagina persoonlijker gemaakt worden.

Als je tevreden bent met de ingevoerde teksten kies je 'next'. Je spel wordt dan automatisch opgeslagen. Dit kun je zien door het slotje dat voor stap 1 verschijnt. Het slotje geeft aan dat je het spelgenre niet meer kunt wijzigen. Alle andere stappen kunnen wel later nog veranderd worden.

4.3.3 Gameplay / Stap 3 (Spelregels invoeren)

In stap 3 wordt gevraagd om instructie teksten te schrijven, bedoeld voor de spelers van het spel. De *instructions* tekst kan door spelers worden opgevraagd op de mobiele telefoon. De *intro* en *outro* teksten verschijnen automatisch op de mobiele telefoon aan het begin en aan het einde van het spel. Deze teksten zijn dus niet terug te vinden op de website.

Voor alle gamegenres geldt het spelelement 'tijd'. Onder maximum *playtime* kun je aangeven hoe lang de spelers over het spel mogen doen. Als de tijd tijdens het spelen van het spel verstreken is krijgen de spelers de 'outro' tekst te zien.

Ook kun je kiezen voor het downloaden van mediabestanden naar de mobiel. Als je in het spel meerdere audiobestanden (filmpjes/geluiden) hebt geplaatst is het verstandig om deze vooraf naar de mobiel te downloaden. Zo hoeven de spelers tijdens het spel niet lang te wachten op het filmpje of geluidsfragment.

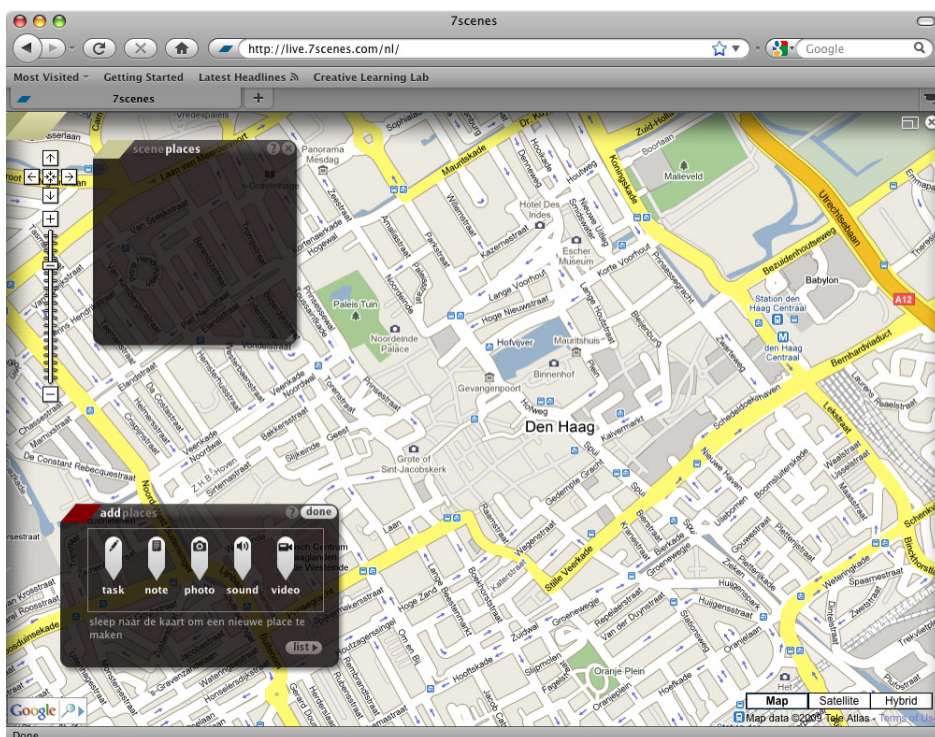
Je kunt hier ook, indien gewenst, een webspeler toevoegen.

In de genres *Collect & Trade* en *Adventure* worden hier ook de objecten en rollen vastgelegd.

Je hebt nu de basis voor het spel gelegd. Het verdere spelverloop wordt bepaald door de soorten opdrachten, hints en media die aan locaties worden gekoppeld. Dit doe je in de volgende stap onder 'Map'.

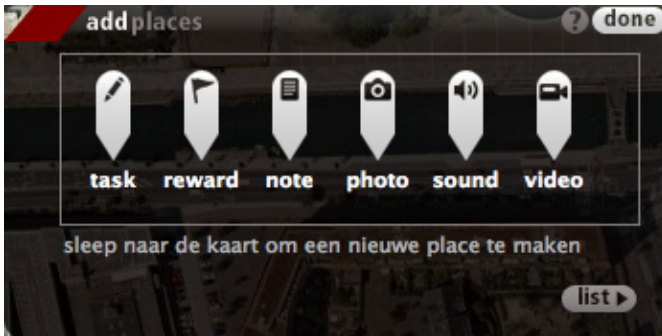
4.3.4 Map / Stap 4 (Plaatsen "places" op de kaart)

In stap vier ga je de opdrachten en media op de kaart prikken. Je klikt op *add places* zodat de kaart zich opent. Linksonder in het scherm kun je zoeken naar de juiste kaart. Je kunt ook op de kaart in en uit zoomen.





Je kunt hier ook voor een satelliet of hybride kaart kiezen. Deze kaarten kunnen nog meer helderheid geven van de locatie.



Er zijn zes soorten places:

- Task: Hiermee kun je een opdracht of vraag plaatsen. Deze kun je aanvullen met een plaatje.
- Reward: Hier kun je vaardigheden (alleen bij een *Adventure*) of een object (alleen bij een *Collect & Trade*) plaatsen.
- Note: Met deze place plaats je alleen een tekst.
- Photo: Je kunt hiermee een plaatje met tekst plaatsen.
- Sound: Je kunt hiermee een geluidsfragment met tekst plaatsen.
- Video: Je kunt hier een video met tekst plaatsen.

Invoeren van een task (opdracht)

De Task is de meest uitgebreide place. Als je een 'task' op de kaart plaats, opent zich een scherm dat je dient in te vullen. Er zijn in dit invoerveld verschillende uitklapschermen ingebouwd: Public, Intro, Task, Rewards en Outro.

Naam opdracht

Je geeft de opdracht eerst een naam in het veld 'new task'.

Public

Onder Public kunt je aangeven of deze place zichtbaar mag zijn voor de kijker. Als een bezoeker op de site van je spel klikt mag hij dan de inhoud van deze opdracht zien?

Intro

Onder intro vul je een introducerende tekst in. In deze tekst vertel je iets over de locatie en het spelverhaal. Ook als je de spelers een opdracht wilt laten uitvoeren, vul je dat hier in. Je kunt een plaatje aan de opdracht toevoegen door op het plusje te klikken en een plaatje uit de mediabibliotheek naar de juiste plek te slepen.





Task

Hier kun je een vraag invullen voor de spelers naar aanleiding van de tekst die je in het 'intro' hebt ingevuld.

Er zijn 2 mogelijke vragen:

1. multiple choice: Je vinkt multiple choice aan en geeft vervolgens in de 3 vakjes de 3 mogelijke antwoorden. Je geeft ook aan welk antwoord goed is: A, B of C.
2. Open vraag: Je vult het goede antwoord in een van de 3 vakjes. Wanneer er meerdere antwoorden mogelijk zijn, of om typefouten te ondervangen, kun je 3 mogelijke antwoorden invullen. Het antwoord van de speler moet exact met 1 van deze 3 vakjes overeen komen, anders wordt het antwoord als fout beschouwd en worden er geen punten toegekend.

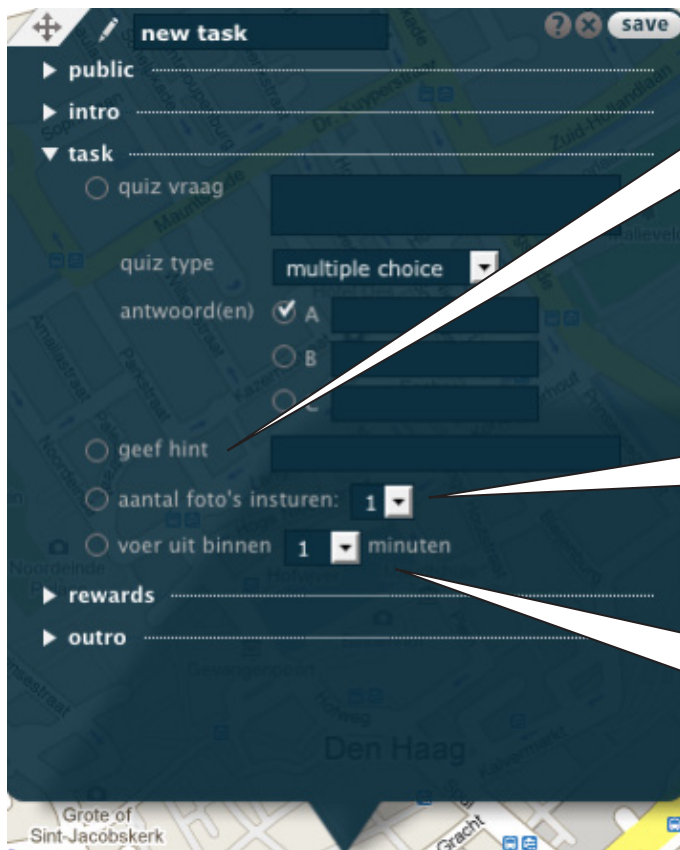
Rewards

Hier geef je aan hoeveel punten het juiste antwoord oplevert.

Wanneer de spelers een fout antwoord hebben gegeven maar na het ontvangen van een hint wel een goed antwoorden geven, ontvangen zij automatisch de helft van deze punten.

Outro

Hier kun je de teksten invoeren die de spelers krijgen na afronding (gedaan) of het overslaan (overgeslagen) van de opdracht.



Onder 'geef hint' geef je aan welke tekst de spelers ontvangen wanneer zij de vraag niet goed hebben beantwoord. De hint kan helpen om nu wel het goede antwoord te geven.

Door 'aantal foto's insturen' aan te klikken, geef je aan dat de spelers een foto moeten maken en versturen. Je kunt vervolgens aangeven hoeveel foto's ze moeten maken.

Onder 'voer uit binnen' geef je aan in minuten hoe lang de spelers over de opdracht mogen doen. Door het bolletje niet aan te vinken, hebben de spelers geen maximale tijd voor de opdracht.

4.3.5 Publish / Stap 5 (Het spel publiceren)

Een spel kan in drie stadia gepubliceerd worden: als 'draft', 'public' en 'closed'.

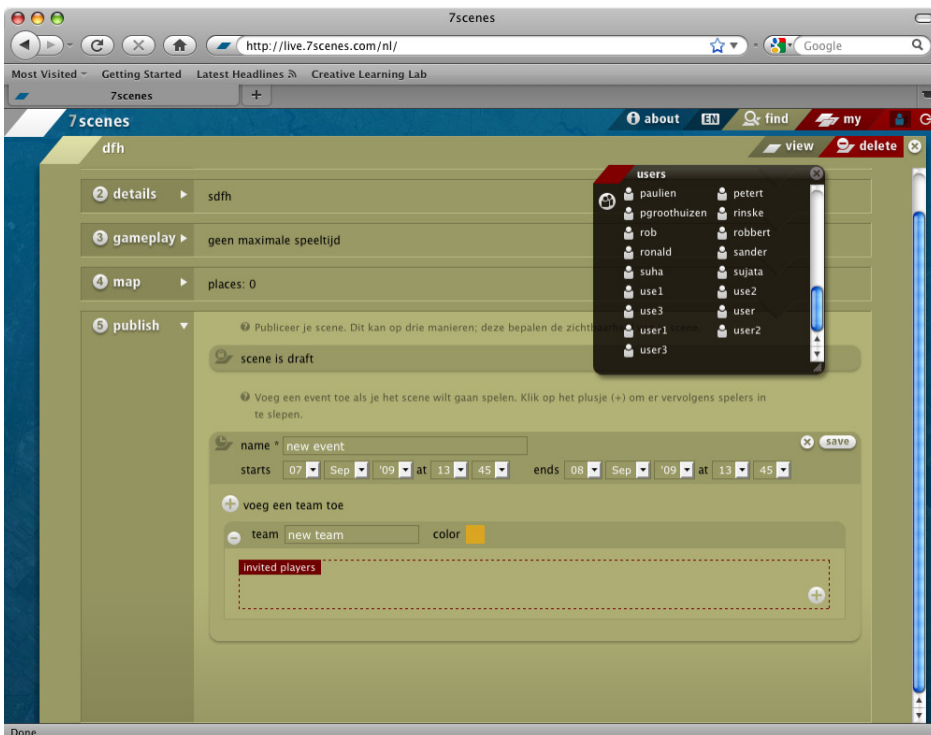
'Draft' wordt gebruikt wanneer je het spel nog aan het testen bent. Je kunt nu wel spelrondes met teams aanmaken waaraan je spelers toevoegt.

'Public' gebruik je als je klaar bent met testen en het spel wilt laten spelen. Alle test-spelrondes en de speelresultaten die je eerder gemaakt heeft worden nu verwijderd.

'Closed' is de laatste mogelijkheid. Deze gebruik je als je het spel niet meer wilt laten spelen. Alle resultaten van de gespeelde spellen zullen nu op het web voor iedereen toegankelijk zijn. Dit was hiervoor niet zo omdat je anders het geheim van het spel prijs geeft.



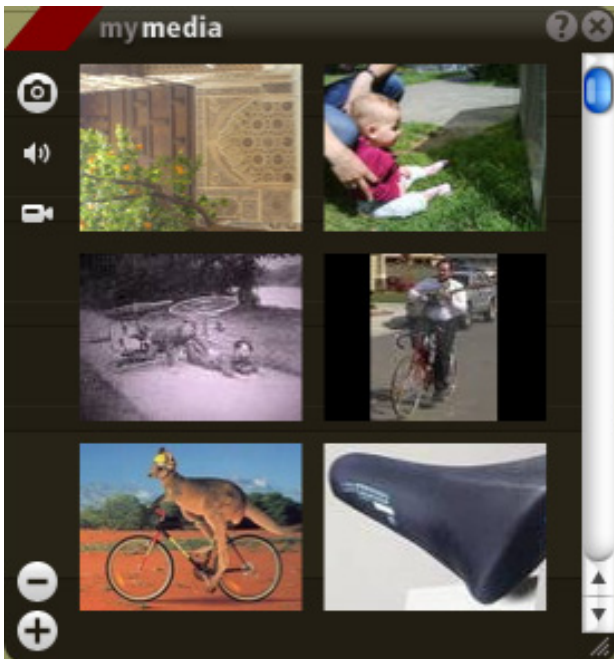
Voor het aanmaken van een spelronde klik je op 'voeg een event toe'. Je geeft je event een naam en een tijdstip van spelen. Je kunt nu meerdere teams koppelen aan je event. Dit doe je door te klikken op *voeg een team toe*. Als je op het plusje klikt opent automatisch het 'users-scherm'. Je sleept vervolgens het poppetje naast een gebruikersnaam uit het 'users-scherm' naar *invited players* en geeft hen een kleur en een naam. Je voegt hier maar één user per team toe, omdat ieder team maar één mobiele telefoon gebruikt.



Op de website zie je verschillende keren een 'vraagtekentje'. Deze bevat helpteksten en tips. De helpteksten helpen de leerlingen om het bedachte spel in te voeren. De tips kunnen helpen om het spel spannender of beter te maken.



4.5 Mediabibliotheek



De mediabibliotheek opent automatisch als je op het plusje (+) klikt op plaatsen waar media kan worden toegevoegd. In de mediabibliotheek kun je plaatjes, geluidsopnames en filmpjes zetten. Door op het plusje (+) linksonder in het scherm *mymedia* te klikken voeg je media aan de bibliotheek toe. Alle toegevoegde media kun je een naam en een beschrijving geven. Om media uit de bibliotheek te verwijderen, sleep je het bestand naar het minnetje (-). De mediabibliotheek kun je in elke stap van het template opvragen. Media voeg je in het spel toe door het te slepen in de vakjes met een plusje (+).

Leerlingen kunnen plaatjes en filmpjes zoeken op het internet. De volgende sites zijn hiervoor geschikt:

www.google.nl
www.youtube.nl
www.schooltv.nl/beeldbank
www.teleblik.nl

Bij het gebruiken van foto's en filmpjes heb je te maken met rechten. Vrijwel alle foto's en alle plaatjes die op Internet beschikbaar zijn, hebben auteursrechten. Dat betekent dat je officieel niet zomaar foto's en filmpjes kan publiceren in het spel. De website <http://search.creativecommons.org/> biedt foto's die auteursrechten vrij zijn. Verdere informatie hierover kun je vinden in de lesbrief 'Mediagebruik'.



Foto's

Je kunt foto's uploaden in de mediabibliotheek als JPEG, PNG en GIF. Hiervoor geldt dat de bestanden niet groter mogen zijn dan 4Mb.

Filmpjes

Je kunt filmpjes uploaden als FLV (Flash Video) en MPEG4. Je kunt het beste files gebruiken die een resolutie hebben voor het bekijken via web (bitrates). Filmpjes gemaakt op de mobiele telefoon zijn het makkelijkst. Ook is het verstandig om de filmpjes niet langer dan 30 seconden te laten duren.

Geluidsfragmenten

Voor geluidsfragmenten kun je gebruik maken van wav, au, aif en MP3. Je kunt het beste files gebruiken die een resolutie hebben voor het bekijken via web (bitrates b.v.) Ook is het verstandig om de geluidsfragmentjes niet langer dan 30 seconden te laten duren.



5. Een spel spelen

Om een spel te spelen wordt gebruik gemaakt van een Nokia N95. Deze telefoon heeft een interne GPS. Op dit moment kan Games Atelier alleen gebruikt worden op telefoons die Java applicaties draaien.

5.1 Eenmalig instellen

Als je Games Atelier voor het eerst gebruikt zal je de applicatie '7scenes' op de telefoon moeten downloaden. Je gaat hiervoor naar het web op de telefoon. Je toetst m.7scenes.com in en je komt in de mobiele site van 7scenes. Je scrollt naar beneden en klikt op de versie die onder 'download the latest version' staat. 7scenes installeert zich automatisch. Op deze manier kun je later ook nieuwere versies van 7scenes downloaden. Voor verdere instructies over de eerste installatie van de telefoon, zie Bijlage 6: Installatie telefoon.

5.2 Instellingen op de telefoon

Op de applicatie van Games Atelier zijn verschillende instellingen mogelijk. Als je 7scenes opstart kun je via het menu (linksonder in het scherm) naar instellingen. Via instellingen kun je het volume aanpassen (zet dit zo hard mogelijk zodat geluidsfragmenten buiten ook goed te horen zijn) en kun je voor de Nederlandse versie kiezen.

Via opties (rechtsonder in het scherm) kun je naar het scherm van de GPS. Hier kun je de interne of externe GPS instellen.

5.3 Inloggen op de telefoon

Om het spel te kunnen spelen moeten spelers inloggen op de telefoon. Dit doen ze door de 7scenes applicatie te openen en vervolgens via *menu* naar *instellingen* te gaan. Kies vervolgens voor *profiel* en voer de juiste gebruikersnaam en wachtwoord in. Doordat de makers van het spel gebruikers hebben toegevoegd aan hun spel in de 'publish'-fase van het maken van het spel, zal dit spel nu automatisch verschijnen wanneer de gebruiker via *menu* naar *scenes* gaat. Ze kunnen nu het juiste spel selecteren en openen.

5.4 Het spel spelen

Spelers gebruiken voor het spelen van het spel de GPS kaart die op de telefoon verschijnt na het openen van het spel. Ze zien zichzelf en andere spelers als gekleurde bolletjes op de kaart. Hun eigen bolletje heeft een witte stip in het midden. Spelers lopen met behulp van de kaart naar de verschillende 'places' die gemarkeerd zijn op de kaart en voeren daar zo nodig een opdracht uit. Er kan in- en uitgezoemd worden op de kaart door middel van de *opties* functie rechtsonder in het scherm. Via *menu* en *scene* kunnen spelers op ieder moment weer terug naar de kaart. Afhankelijk van hoe het spel gemaakt is zal na een bepaalde tijd of na het bezoeken van alle 'places' een 'outro' verschijnen op het scherm. Dit betekent dat het spel afgelopen is.

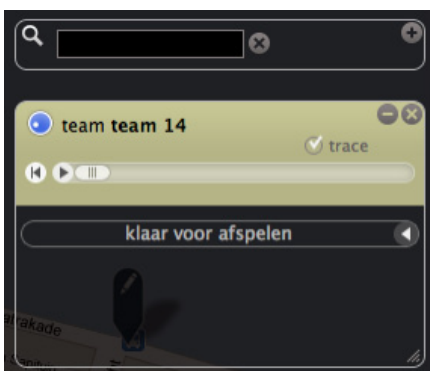
6. Een spel bekijken

Je kunt via de 7scenes website de gelopen routes van de spelers terugkijken. Je ziet dan de verzonden media en de antwoorden die de spelers hebben gegeven op de vragen en opdrachten. Tijdens het terugspelen van de routes kun je het afspelen op pauze zetten, zodat er op dat moment gereflecteerd kan worden. De routes van meerdere teams kunnen tegelijkertijd naast elkaar getoond en afgespeeld worden, zodat een vergelijking tussen hoe de verschillende leerlingen het spel hebben gespeeld inzichtelijk wordt. Door dit gezamenlijk te bespreken, leren de leerlingen ook de keuzes van andere spelers te begrijpen.

Om een spel te bekijken klik je op het zojuist gespeelde spel, waardoor de pagina van het spel verschijnt (zorg ervoor dat je inlogt met de gegevens van de maker van het spel).

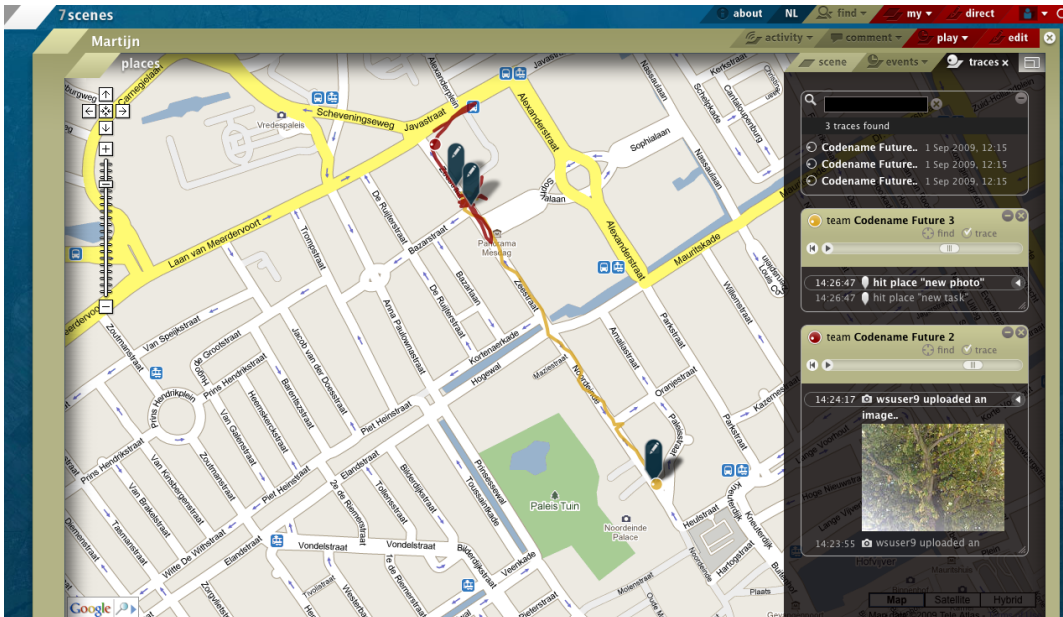


Als je vervolgens op 'Activity' klikt zie je een lijst van de traces (gelopen routes) en ook de laatste gemaakte foto's. Als je op een van de traces klikt opent zich de kaart waar het spel zich afspeelde. Door op het plusje in het zoekscherm te klikken kun je meer teams toevoegen om te bekijken:





Selecteer de teams van wie je de gelopen routes wilt bekijken. Er kunnen meerdere schermen van verschillende teams tegelijkertijd worden geopend, zodat je het spelverloop kunt vergelijken. Als je de gelopen route wilt blijven zien moet je *trace* aanvinken. De gelopen route verschijnt dan als een lijn achter het bolletje van het team tijdens het afspelen. Je kunt de filmpjes tussentijds stilzetten zodat je over de ingevoerde antwoorden en gemaakte foto's kunt evalueren:



Op dit scherm kun je ook zien welke spelrondes al gespeeld zijn door te klikken op *events*. Hier zie je een overzicht van de behaalde scores van alle teams die in die spelronde hebben meegespeeld. Je kunt ook alle traces tegelijk bekijken met deze optie. Via *scene* ga je weer terug naar de startpagina van het spel.

Naast het bekijken van het spel kunnen er ook opmerkingen achter gelaten worden door de spelers. Dit doen ze via *comment*. *Play* geeft aan of er spelrondes gepland staan.



7. Organisatie

7.1 Aanmelden en registreren

Wilt je je als school of docent aanmelden voor Games Atelier, dan kun je een e-mail sturen naar info@gamesatelier.nl. Als school krijg je een eigen projectsite waaraan je leerlingaccounts kunt hangen. Deze kun je als beheerder zelf maken en bewerken.

7.2 De Projectpagina bewerken

De eigen projectpagina kan door de beheerder bewerkt worden. Door te klikken op  kunnen teksten, foto's en filmpjes toegevoegd worden. Ook kan de beheerder een eigen 'header' en logo toevoegen.

7.3 Accounts aanmaken

De beheerder kan ook accounts maken voor de spelers. Dit doe je door op de projectpagina te klikken op *manage* rechtsboven in het scherm. Via *director* kunnen nu accounts aangemaakt worden. Met deze accounts kunnen dan binnen de projectpagina spellen gemaakt worden. Bestaande accounts kunnen aan de projectpagina worden toegevoegd via het plusje binnen het scherm *add directors*. Om een user toe te voegen sleep je het poppetje naast de gebruikersnaam binnen de rode stippellijn.





7.4 Opdracht voor de leerlingen voorbereiden

Games Atelier is een lesmiddel dat enige voorbereiding van docenten vereist. Juist omdat het een generieke toepassing is, die op verschillende manieren en voor verschillende vakken gebruikt kan worden, is het belangrijk goed na te gaan hoe je Games Atelier wilt inzetten in de les. Daar gaat een voorbereiding aan vooraf. Nadat je je hebt aangemeld en geregistreerd zul je gaan nadenken over wat je van de leerlingen verwacht. De volgende vragen geven steun bij het voorbereiden van een opdracht aan de leerlingen:

- Gaan de leerlingen een spel maken of alleen een spel spelen?
- Voor wie gaan zij een spel maken: hun klasgenoten, andere leerlingen van de school of voor iets/iemand anders. Denk bijvoorbeeld aan een 'commerciële' opdracht voor een bedrijf.
- Mogen de leerlingen kiezen uit alle spelgenres? Denk daarbij aan de niveaus.
- Welke educatieve inhoud moeten de leerlingen verwerken in hun spel? Hebben ze deze inhoud in een les gehad of moeten ze daar zelf naar op zoek?
- Waar mogen de leerlingen hun spel maken? Heb je een locatie in gedachte?
- Hoeveel vragen moeten de leerlingen bedenken?
- Hoe ga je de spellen beoordelen? Zorg ervoor dat de leerlingen weten waarop ze beoordeeld zullen worden (zie hoofdstuk 8).

De vele mogelijke toepassingen van Games Atelier kun je op een simpele manier afbakenen door de keuzevrijheid van de leerlingen te beperken. Je kunt bijvoorbeeld zelf bepalen waar ze het spel moeten maken, wat de inhoud van het spel is en welk spelgenre ze gebruiken. Ook kun je zelf een spel of verhaallijn bedenken die de leerlingen moeten afmaken. Hiermee bepaal je de context en kun je een verplichte vraag in het spel zetten.

Zorg ervoor dat je de verwachtingen voor de leerlingen helder naar hen formuleert. Hiermee verhoog je de kans op kwalitatief goede spellen.

7.5 Samenstelling van groepen

Groepen kunnen op basis van verschillende factoren worden samengesteld. Bij het maken van een spel zal de samenstelling van de groepen anders zijn dan bij het spelen van een spel. Voor het maken van een spel is het verstandig om rekening te houden met de informatievaardigheden en creativiteit van de leerlingen. De groep moet niet te groot zijn; vier leerlingen is een ideaal aantal. Binnen de groep worden taken als: onderzoeken, spelverhaal uitdenken, vragen bedenken, media verzamelen verdeeld.

Voor het spelen van een spel is een groep van twee een ideaal aantal. Een team heeft één mobiele telefoon; het is niet prettig spelen als je met te veel leerlingen op het schermje van de telefoon moet kijken.

Bij het publiceren van het spel en het aanmaken van spelrondes, worden leerlingen als team aan het spel toegewezen.



7.6 Afspraken en afstemming binnen de school

Afhankelijk van de vorm waarin je Games Atelier gaat inzetten in de les, is het verstandig een aantal collega's op de hoogte te brengen. Zowel technisch, organisatorisch als vakinhoudelijk kunnen zij je ondersteunen bij een optimale toepassing van Games Atelier.

Het gaat hierbij om de volgende personen:

- ICT-coördinator
- Conciërge
- Netwerkbeheer
- Schoolleiding
- Vaksectie

Wanneer Games Atelier als thematisch project of vakoverstijgend wordt ingezet, ook:

- Roostermaker

Netwerkbeheer moet op de hoogte zijn van de systeemeisen (zie 7.7): sommige computers zijn hier niet op toegerust. Bovendien zijn vaak functies geblokkeerd (bij streaming). Netwerkbeheer kan in samenwerking met de ICT-coördinator zorgen voor voldoende toegeruste PC's.

Idealiter neem je Games Atelier op in het jaarrooster, waarbij de aanvraag al in het voorgaande schooljaar plaatsvindt. Stel twee weken van tevoren netwerkbeheer ter herinnering nogmaals op de hoogte. Dit in verband met eventuele doorkruisende werkzaamheden en om ervoor te zorgen dat het netwerk optimaal functioneert.

De roostermaker moet het computerlokaal vrijmaken voor het project.

Doordat leerlingen tijdens het spelen van de spellen zich meestal buiten de lokalen bevinden, moet ook de conciërge hiervan op de hoogte zijn. Scholen met een mobielverbod zullen die tijdelijk moeten opheffen. Ook hier moet de conciërge van op de hoogte zijn.

Aan het gebruik van Games Atelier zijn vanaf januari 2009 kosten verbonden. Binnen school moet tijdig gekeken worden of dat uit sectiebudget of schoolbudget gerealiseerd kan worden door overleg met de schoolleiding. Secties moeten het budget goedkeuren als het uit het sectiebudget komt. Voor actuele informatie over de licentiekosten van Games Atelier zie www.gamesatelier.nl.

7.7 Technische vereisten

Games Atelier is ontwikkeld voor laagdrempelig gebruik in de les. De webomgeving is geschikt voor de volgende browsers: Microsoft Internet Explorer 7+, Mozilla Firefox 1.5+ en Safari. Voor Games Atelier worden mobiele telefoons met GPS beschikbaar gesteld. Hiervoor worden Nokia N95 gebruikt.



8. Lesbeschrijvingen

In dit hoofdstuk staan een aantal lessen beschreven. Als docent kun je uit deze lessen zelf de beste combinatie samenstellen.

8.1 Introductieles: spel maken (30 min.)

Doel: De leerlingen duidelijk maken wat er van hen wordt verwacht bij het maken van een locatie-gebaseerd spel.

Organisatie: Zorg ervoor dat je voor de les beeldmateriaal en voorbeeldspellen bekijkt op de site van Games Atelier. Op deze site vindt je een introductiefilm Games Atelier, die leerlingen kan helpen om zich een beeld te vormen over het maken en spelen van locatiegebaseerde spellen (<http://www.gamesatelier.nl/info>). Om dit filmpje in de klas te laten zien heb je een beamer en scherm of een digitaal schoolbord nodig.

Inhoud van de les: Je start de les met de introductiefilm Games Atelier. Vervolgens leg je de opdracht en het tijdpad voor de leerlingen uit. Probeer hierbij de volgende vragen te beantwoorden voor de leerlingen:

- Welke educatieve inhoud moeten de leerlingen in hun spel verwerken?
- Mogen de leerlingen uit alle spelvormen kiezen?
- Hoe lang mag het spel duren om te spelen?
- Voor wie maken de leerlingen hun spel?
- Moeten de leerlingen zich houden aan een bepaalde locatie of zijn ze daar vrij in?
- Wat wordt van de leerlingen verwacht in samenwerking?
- Waar worden de spellen op beoordeeld?

8.2 Introductieles: spel spelen (30 min.)

Doel: De leerlingen duidelijk maken wat er van hen wordt verwacht bij het spelen van een locatie-gebaseerd spel.

Organisatie: Zorg ervoor dat je voor de les beeldmateriaal en voorbeeldspellen bekijkt op de site van Games Atelier. Op deze site vindt je een introductiefilm Games Atelier, die leerlingen kan helpen om zich een beeld te vormen over het maken en spelen van locatiegebaseerde spellen (<http://www.gamesatelier.nl/info>). Om dit filmpje in de klas te laten zien heb je een beamer en scherm of een digitaal schoolbord nodig.



Inhoud van de les: Je start de les met de introductiefilm Games Atelier. Vervolgens geef je uitleg over het spelen van een locatiegebaseerd spel. Probeer daarbij de volgende vragen voor de leerlingen te beantwoorden:

- Welk spelgenre gaan de leerlingen spelen?
- Hoe groot zijn de teams?
- Hoe kunnen de leerlingen het spel winnen?
- Wat is het educatieve doel van het spel? Worden ze daarop getoetst?
- Hoe worden de leerlingen beoordeeld?
- Zijn er samenwerkingregels waar de leerlingen aan moeten denken?
- Hoe lang duurt het spel?
- Hoe werkt de telefoon?
- Wat moet de leerling doen als het spel afgelopen is?
- Hoe wordt de les afgerond? Iedereen terug naar de klas en gezamenlijk terug kijken hoe de verschillende teams het spel gespeeld hebben?

8.3 Introductieles: Omgeving ervaren (60 min.)

Doel: Een goed locatiegebaseerd spel is gebaat bij een uitgebreid veldonderzoek waarbij leerlingen op basis van de inhoud van hun spel interessante informatie op locatie verzamelen en spel-ideeën aan de praktijk kunnen toetsen. Het doel is dat leerlingen informatie en inspiratie opdoen op de locatie waar zij hun spel gaan plaatsten.

Organisatie: Zorg voor opname-apparatuur (video, fotocamera, geluidsrecorder, enz.) waarmee de leerlingen op hun locaties media kunnen verzamelen. Denk ook aan extra begeleiding, aangezien de leerlingen meestal de omgeving buiten de school gaan ervaren. Het is verstandig om het materiaal aan het einde van de les op een cd te branden of op een USB-stick te zetten. Zorg voor voldoende ruimte om het materiaal van de leerlingen op te slaan.

Inhoud van de les: Je legt de leerlingen uit wat van hen verwacht wordt als zij naar buiten gaan. Denk daarbij aan het volgende:

- Kijk goed om je heen. Let ook op details.
- Zorg ervoor dat je relevante informatie uit de omgeving haalt. Houd hiervoor goed je verhaallijn in de gaten.
- Probeer zo veel mogelijk informatie uit de omgeving te halen. Later kun je nog informatie weglaten.
- Probeer zo veel mogelijk verschillende media te maken. Filmpjes, geluidsopname en foto's. Dat maakt je spel straks afwisselend.
- Laat de leerlingen bij terugkomst hun materiaal op een cd branden of op een USB-stick zetten.

Tips:

- Laat de leerlingen eigen camera's meebrengen om hun media op te nemen.
- Veel leerlingen hebben mobiele telefoons waarmee prima media materiaal op te nemen is.
- Maak afspraken met de leerlingen over het interviewen van mensen op locatie. Zorg ervoor dat ze zichzelf introduceren, vertellen waarom ze iemand vragen willen stellen en dat het bedoeld is voor een schoolproject.



- Laat de leerlingen elkaar helpen bij het branden van hun materiaal. Vaak zijn er twee of drie leerlingen in de groep die hier zeer vaardig in zijn.
- Laat de leerlingen niet te grote bestanden maken. Dit kan later het spel erg traag maken.
- Maak afspraken over veiligheid en regels buiten school.
- Maak afspraken over het afronden van de les: alle leerlingen moeten terugkomen op een afgesproken plek.

8.4 Spel ontwikkelen (120 min.)

Doel 1: De leerlingen ontwikkelen een verhaallijn op basis van leerinhoud / thema

Doel 2: De leerlingen ontwikkelen een spel

Organisatie: Zowel voor het ontwikkelen van de verhaallijn als voor het ontwikkelen van het spel is er per spelgenre een stappenplan (Gameboard) ontwikkeld voor de leerlingen (zie bijlagen). Het Gameboard begeleidt de leerlingen stapsgewijs bij het bedenken van een spelverhaal, het uitwerken van personages en opdrachten en het koppelen van opdrachten en media aan locaties. Om de leerlingen daarbij optimaal te kunnen begeleiden, is het verstandig dat je het Gameboard eerst zelf goed doorneemt. Zo ben je op de hoogte van de mogelijke functies van de spellen en de structuur voor het uitwerken van een spelverhaal.

Inhoud van de les: Tijdens de introductie heb je de opdracht aan de leerlingen uitgelegd. Hierbij heb je mogelijk een beslissing gemaakt over lesinhoud, spelgenre en spellocatie. De leerlingen gaan met hun spelgenre aan de slag en starten met het bedenken van een verhaallijn. Laat de leerlingen hierbij gebruik maken van de het Gameboard dat hoort bij het spelgenre.

Als de leerlingen hun verhaallijn hebben bepaald, gaan zij de omgeving van de spellocatie ervaren. Ze doen hierbij inspiratie op, ze verzamelen informatie en maken media die zij kunnen gebruiken in hun spel.

Als er geen tijd is om informatie en media te verzamelen dan kun je de leerlingen direct verder laten gaan met de ontwikkeling van het spel. Zij kunnen hun informatie en media voor hun spel opzoeken op en downloaden van het internet. Denk daarbij aan digitale encyclopedieën, zoekbanken en beeldbanken. Wees hierbij wel bewust van beeldrechten en bronvermelding.

Voor het verder ontwikkelen van het spel verwijzen wij terug naar het Gameboard. Deze helpt de leerlingen stap voor stap te komen tot hun spel. Daarnaast zijn er tips voor de leerlingen te vinden om het spel uitdagend te maken.

Hebben de leerlingen hun Gameboard volledig ingevuld en hebben zij media (foto's, filmpjes en geluidsopnames) verzameld voor hun spel, dan kunnen zij beginnen met het invoeren van hun spel op de website.



8.5 Spel invoeren (60 min.)

Doel: De leerlingen voeren hun spel in en maken het klaar om gespeeld te worden.

Organisatie: Zorg ervoor dat er voldoende computers beschikbaar zijn voor de leerlingen om hun spel in te kunnen voeren. Het is verstandig om voor deze les zelf de online omgeving van Games Atelier te bekijken. Deze ervaring kun je gebruiken bij de begeleiding van de leerlingen.

Opdracht voor de leerlingen: De leerlingen zorgen ervoor dat zij voor deze les hun media verzameld hebben en hun Gameboard hebben ingevuld.

Inhoud van de les: Je begeleidt de leerlingen bij het invoeren van de spellen. De leerlingen maken een keuze voor hun spelgenre en komen automatisch terecht in het daarvoor ontworpen speltemplate (zie Hoofdstuk 4). Het template leidt de leerlingen door de online omgeving tot het gehele spel is ingevoerd. Als docent controleer je of alle spellen goed zijn ingevoerd en of de inhoud van de spellen in orde is, voor de leerlingen het spel kunnen publiceren.

Bij het publiceren worden er gamerondes aangemaakt en spelers toegewezen aan het spel (teams).

Tip: Laat de leerlingen elkaar helpen. Zij hebben de online omgeving snel onder de knie.

8.6 Spel testen (60 min.)

Doel: De leerlingen testen hun spel op onjuistheden.

Organisatie: Zorg voor een aantal mobiele telefoons en GPS-ontvangers waarmee de leerlingen hun spel kunnen testen. Wanneer je de apparatuur huurt, hou dan rekening met een extra testdag of dagdeel.

De leerlingen gaan hun spel testen buiten het lokaal. Zorg ervoor dat collega's hiervan op de hoogte zijn.

Opdracht voor de leerlingen: De leerlingen hebben voor deze les hun spel volledig ingevoerd.

Inhoud van de les: De leerlingen gaan in dit uur hun spel testen. Laat de leerlingen letten op de volgende punten:

- Opent de opdracht zich op de juiste plek?
- Klopt de volgorde van het spel?
- Komt de vraag volledig in beeld?
- Is het spel niet te moeilijk of te makkelijk?
- Klopt het spel zoals je het hebt bedoeld?

Tips: Laat de leerlingen pen en papier meenemen zodat ze alle onjuistheden direct kunnen opschrijven.



8.7 Spel spelen (60 – 90 min)

Doel: De leerlingen gaan een locatiegebaseerd spel spelen.

Organisatie: Van te voren zorg je ervoor dat alle telefoons en eventueel losse GPS voldoende zijn opgeladen. Het is verstandig om het systeembeheer op de hoogte te brengen van het moment waarop het spel gespeeld gaat worden. Deze kan je technisch ondersteunen. De leerlingen gaan hun spel spelen buiten het lokaal. Zorg ervoor dat collega's hiervan op de hoogte zijn. Als je de leerlingen een spel laat spelen dat gemaakt is door andere leerlingen dan moeten zij ervoor zorgen dat hun gemaakte spellen klaar zijn om gespeeld te worden.

Maak afspraken met de leerlingen over de afronding van de les. Naar welke plek keren de leerlingen terug als zij het spel gespeeld hebben of als de tijd om is?

Inhoud van de les: Je start de les met een uitleg over de mobiele telefoons. Start de telefoons buiten op, samen met de leerlingen. Vraag aan de leerlingen of zij eerst de beschrijving van het spel en de instructies goed willen doornemen voordat zij starten met het spelen.

8.8 Spel evalueren (30 min.)

Doel: De leerlingen worden bewust van hun leermomenten. Ze krijgen inzicht in hun eigen keuzes en het gedrag van de andere teams. Ook de inhoud van het spel en de opgedane kennis door het spel wordt besproken. Leerlingen reflecteren op de inhoud van het spel en weten die in de context van het vak te plaatsen.

Organisatie: Om de gespeelde spellen van de leerlingen te bekijken, zorg je voor een computer met internet en een beamer. De evaluatie werkt het beste wanneer de klas gezamenlijk op een groot scherm de routes en het gedrag van de verschillende teams bekijken (zie hiervoor Hoofdstuk 9).

Wilt u een schriftelijke toets of enquête afnemen? Zorg er dan voor dat u deze heeft klaarliggen. Ook na afloop van een toets of enquête is het aan te raden het spelverloop van de verschillende teams klassikaal te bekijken op groot scherm. De leerlingen leren dan ook van de andere teams en kunnen discussiëren over gemaakte keuzes en de inhoud van het spel.

Inhoud van de les: Kijk voor de inhoud van de les naar Hoofdstuk 9. Hierin staan verschillende manieren om met de leerlingen en collega's Games Atelier te evalueren, zowel op kennisoverdracht als op proces.



9. Evaluatie en beoordelen

Reflectie is belangrijk voor bewust ervaren en leren. Door samen met andere leerlingen te bespreken welke keuzes er gemaakt zijn en welke uitdagingen daaraan ten grondslag lagen, leren leerlingen van elkaar en ontmoeten ze elkaar vanuit het creatieve proces. Niet alleen het eindproduct is belangrijk, juist ook het proces daar naar toe. Ook hierop dient betekenisvolle reflectie plaats te vinden. Hieronder vind je twee schema's die je kunnen helpen bij de beoordeling van leerlingen op hun omgang met Games Atelier.

9.1 Evaluatie

Na het gebruik van Games Atelier kan het verhelderend zijn om met de leerlingen en je collega's deze onderwijsvorm samen te evalueren. Zo leren zij reflecteren op het leerproces en kunnen ze hun keuzes in het uitwerken van de leerinhoud en het uitvoeren van opdrachten op locaties beargumenteren. Wat hebben de leerlingen geleerd en hoe vonden zij het om op deze manier te werken? Waar lagen de grootste leermomenten bij het maken of bij het spelen van het spel? De evaluatie kun je als volgt opbouwen:

1. Ervaring: Wat vonden de leerlingen leuk aan het maken en spelen van het spel. Wat ging goed en wat hadden ze graag anders gewild of gedaan?
2. Inhoudelijk: Wat hebben ze geleerd over het onderwerp? Wanneer werd er iets geleerd?
3. Review: De klas bekijkt samen de gemaakte en/of de gespeelde spellen via de Traces functie (zie hoofdstuk 6). Hoe verliep het spel? Wat hebben de verschillende teams gedaan en waarom? Welke keuzes zijn er gemaakt? Wat zijn de belangrijkste leerresultaten?
4. Vervolg: Hoe beoordelen de leerlingen het werken met Games Atelier? Zouden ze dit nog een keer willen doen? Wat zouden ze dan hetzelfde doen en wat anders? Heeft dit project nog een vervolg in de klas?

Onderstaande vragen kunnen bij deze evaluatie helpen:

Evaluatie op het maken van een locatiegebaseerde game.

- Wat vond je het moeilijkst aan het maken van een locatiespel?
- Wat vond je het makkelijkst aan het maken van een locatiespel?
- Hoe ging de samenwerking in jullie groepje?
- Heeft iedereen in jullie groepje evenveel bijgedragen aan het spel?
- Wat was jouw bijdrage aan het spel?
- Wat heb je geleerd over de locatie/omgeving?
- Wat heb je geleerd over (zelf invullen: educatieve inhoud)?
- Wat heb je geleerd van het samenwerken?
- Wat vond je leuk?
- Wat vond je minder leuk?



Als je één ding moet noemen, wat zou je dan veranderen aan dit project?

Evaluatie op het spelen van een locatiegebaseerde game.

- Was je missie/doel in het spel duidelijk?
- Lagen er genoeg opdrachten en hints om je missie te kunnen halen?
- Had je genoeg tijd om je missie te kunnen halen?
- Waren de opdrachten die je moest doen duidelijk?
- Was het makkelijk of moeilijk om je missie te halen?
- Wat vond je de leukste opdracht?
- Welke opdracht vond je minder leuk?
- Wat heb je geleerd over de locatie/omgeving?
- Wat heb je geleerd over (zelf invullen: educatieve inhoud)?
- Wat heb je geleerd van het samenwerken?
- Welk cijfer zou je de makers van het spel geven?
- Heb je tips voor de makers van het spel?

Nadat je Games Atelier in de les hebt gebruikt, wil je wellicht graag je ervaring delen met die van andere (betrokken) docenten. Onderstaande vragen kunnen daarbij helpen:

Evaluatie onder docenten over het gebruik van Games Atelier.

- Hoe is de organisatie van Games Atelier verlopen?
- Wat zou je de volgende keer anders doen?
- Hoe is de begeleiding van de leerlingen verlopen?
- Wat zou je de volgende keer anders doen?
- Heb je het gevoel dat de leerlingen kennis en/of vaardigheden hebben opgedaan?
- Kon je voldoende een beroep doen op de docent binnen de organisatie of techniek?
- Hoe verliep volgens jou de samenwerking met collega's?
- Hoe verliep volgens jou de samenwerking tussen de leerlingen?
- Waar hadden volgens jou de leerlingen de meeste moeite mee?
- Zou je Games Atelier in de toekomst nogmaals inzetten?
- Op welke manier zou je dat doen?

9.2 Beoordelen

Naast reflectie op het gedrag en de kennisoverdracht van leerlingen zoals hierboven beschreven, kunnen de resultaten van het leren met Games Atelier ook getoetst en beoordeeld worden. Iedere docent zal hier verschillend mee omgaan, afhankelijk van het schooltype, het niveau van de leerlingen en de eigen gebruikelijke beoordelingscriteria.



Onderstaande vragen en schema's kunnen hierbij helpen.

- Wat is het doel van de beoordeling? Wil je Games Atelier gebruiken als onderdeel van je lessen of als project, of wil je het laten gelden als onderdeel van het PTA (Programma voor Toetsing en Afsluiting). In het eerste geval hoeven er geen cijfers gegeven te worden, maar kan er bijvoorbeeld gekeken worden naar hoe de stof in het spel verwerkt is en hoe de samenwerking is verlopen. Je kunt dan ook globaler beoordelen; in termen van onvoldoende, voldoende of goed. Of om aan te geven in hoeverre ze de stof beheersen (als voorbereiding op een toets later). In het tweede geval moet de beoordeling als bij een SE uitgesplitst worden in punten die tot een cijfer leiden.
- Wat of wie ga ik beoordelen? Wil ik beoordelen hoe de makers van het spel het gedaan hebben, hoe de spelers het spel hebben gespeeld of beide?
- Wie ga ik laten beoordelen? Laat ik de leerlingen elkaars spel beoordelen of beoordeel ik zelf de spellen?
- Waar ga ik de nadruk op leggen? Op het samenwerkingsproces, op de verwerking van de leerinhoud, op kennisoverdracht of op het eindproduct? Of een combinatie hiervan?
- Welke maatstaven ga ik gebruiken? In cijfers? In onvoldoende, matig, voldoende goed?

Afhankelijk van het doel van de lessen binnen Games Atelier kun je kiezen voor een procesbeoordeling, een productbeoordeling, of een combinatie van beiden.

9.2.1 Procesbeoordeling

Je hebt de mogelijkheid om een individuele beoordeling te geven. Het gemeenschappelijke product levert individuele cijfers op afhankelijk van de bijdrage van iedereen. De individuele cijfers kunnen hierdoor sterk verschillen.

Je kunt ook kiezen voor een individueel cijfer met bonuspunten. Het gemeenschappelijk product wordt dan op twee manieren beoordeeld. Allereerst krijgen individuele leerlingen een cijfer op basis van eigen inbreng. Daarna krijgen alle leerlingen bonuspunten op basis van het groepsresultaat. Denk bij het beoordelen van de samenwerking binnen de groep aan de volgende vragen:

- Wordt er naar elkaar geluisterd?
- Wordt er aan de afspraken gehouden?
- Wordt er door iedereen evenveel meegewerkt / meegedacht?
- Kunnen de leerlingen gericht hulp aan elkaar vragen?
- Kunnen ze gericht hulp aan elkaar geven?
- Kunnen ze brainstormen met elkaar?
- Kunnen de leerlingen problemen binnen de groep oplossen?



9.2.2 Productbeoordeling

Je hebt de mogelijkheid om een groepscijfer te geven. Het gemeenschappelijk product is een cijfer waard. Alle groepsleden krijgen dat cijfer. Bij het beoordelen van de inhoud van het gemaakte spel kun je aan de volgende criteria denken:

- Is het verhaal origineel?
- Sluiten de rollen (of teams) aan bij de verhaallijn?
- Is het onderwerp voldoende verwerkt in het spel?
- Hebben de leerlingen zelf achtergrond informatie opgezocht en deze nieuwe kennis toegevoegd aan het spel?
- Hebben de locaties een relatie met het verhaal?
- Zit er afwisseling in de locaties?
- Is het doel van het spel meteen duidelijk?
- Nodigt de omschrijving van het spel uit om het te gaan spelen?
- Wordt er afwisselend gebruik gemaakt van audio, foto's en filmpjes?
- Is de media functioneel ingezet in het verhaal van het spel en in de opdrachten?
- Sluiten de opdrachten inhoudelijk aan bij het verhaal?
- Zijn de typen opdrachten bewust gekozen?
- Komt de (sociale) leefomgeving tot uitdrukking in de verhaallijn of in de opdrachten?

9.3 Momenten van beoordeling

Als laatste stel je je de vraag: 'Wanneer en hoe vaak beoordeel ik?'

Als het project lang duurt, is een tussenevaluatie om bij te sturen aan te bevelen. Het doel van deze tussenevaluatie moet duidelijk zijn voor de leerlingen en ze motiveren in het vervolg van het proces.

De tussenevaluatie kan een onderdeel van hun cijfer uitmaken. Er moeten dan wel criteria gesteld worden aan de uitwerking van de evaluatie door de leerling.

Goede momenten voor een tussenevaluatie kunnen zijn: bij het afronden van het Gameboard, na het invoeren van het spel en direct na het spelen van het spel.



10. Nawoord

Games Atelier is een samenwerkingsproject van Waag Society, Montessori Onderwijs Groep, Open Schoolgemeenschap Bijlmer en de Dienst Maatschappelijke Ontwikkeling van de Gemeente Amsterdam. Het project is mede mogelijk gemaakt door de Gemeente Amsterdam en Maatschappelijke Sectoren & ICT.

Docenten en leerlingen van de vijf betrokken Amsterdamse scholen hebben een grote bijdrage geleverd aan de totstandkoming van Games Atelier. Gedurende het schooljaar 2007/2008 werkten docenten en leerlingen in ontwikkelteams aan het concept, de inrichting en de toepassing van Games Atelier in het Voortgezet Onderwijs. Graag willen wij de volgende personen bedanken voor hun betrokkenheid, hun enthousiasme en hun kritische blik:

De docenten:

Bianca Hobrink
Jaap ter Nagel
Jasper Vreken
Nel Veltman-Vooijs
Willem Verberk
Anja Winter
Ria Uriot
Rene Leyds
Martin Rodermans
Mark Souwer
Sylvia Keizers
Hein Butteling
Charlie Elbakry
Rashieda Jahangier
Bahar Çalbayir
Tugba Yetik
Fatma Çevik

De leerlingen:

Ying Min Go
Alexander van Someren
Celaledin Yilmaz
Soufyan el Hamel
Yousri Schouten
Ilham
Ilham
Nathalie
Stefan Wilders
Nashra Mahamoed
Tanisha Joemmanbaks
Jessy De Abreu

Deze handleiding is het resultaat van de actieve bijdrage van de genoemde docenten. Wij hopen dat de handleiding alle docenten die Games Atelier in hun onderwijs willen inzetten op weg helpt om dit op een goede manier te kunnen doen. Mocht je nog vragen hebben waarop deze handleiding geen antwoord geeft, neem dan contact op met de organisatie via info@gamesatelier.nl.



Bijlage 1: Het didactisch model achter Games Atelier

Het didactisch model dat ten grondslag ligt aan zowel het ontwerp als het gebruik van Games Atelier heeft drie didactische pijlers: samenwerkend leren, contextgebaseerd leren en probleemgestuurd leren. Leren met Games Atelier is een actief proces, waarbij leerlingen zelf construerend bezig zijn. Niet individueel, maar in groepjes waarin de verschillende vaardigheden en leerstijlen van individuele leerlingen tot hun recht komen en er van, met en door elkaar wordt geleerd. Leerlingen verdiepen zich in de lesstof en plaatsten dit in een nieuwe context, gekoppeld aan hun directe omgeving, aan concrete situaties en ervaringen. Algemene kennis en vaardigheden krijgen hierdoor meer betekenis voor de leerlingen.

Samenwerkend leren (cooperative learning)

Bij samenwerkend leren wordt er gewerkt in kleine groepjes waarbij leerlingen samen een doel delen. Via deze manier van samenwerken maximaliseren leerlingen hun eigen kunnen en dat van hun medeleerlingen¹. Samenwerkend leren moet aan vijf kenmerken voldoen:

- Positieve wederzijdse afhankelijkheid, is aanwezig als de groepsleden onderling van elkaar afhankelijk zijn waardoor een individueel groepslid geen doel kan bereiken zonder de bijdrage van de andere groepsleden.
- Individuele verantwoordelijkheid, wil zeggen dat iedere leerling verantwoording dient af te leggen over wat hij of zij geleerd heeft en dat de resultaten van die individuele inspanning worden meegedeeld aan de groep.
- Directe interactie, wil zeggen een 'face-to-face' interactie. Het is belangrijk dat alle leerlingen aan de interactie deelnemen.
- Samenwerkingsvaardigheden, als kunnen luisteren, conflicten oplossen en hulp durven vragen zijn vaardigheden die door de docent expliciet moeten worden aangeleerd.
- Groepsevaluatie, het is van belang om zowel de cognitieve als de sociale leerdoelen te evalueren.

Contextgebonden leren (situated based learning)

Bij contextgebonden leren, ook wel gesitueerd leren, staat het leren binnen een betekenisvolle context centraal. De context waarin het leren plaatsvindt heeft een grote impact op het sociale proces. Bij contextgebonden leren dient de kennis aangeboden te worden in een authentieke context. Dat wil zeggen in een setting waar de betreffende kennis in werkelijkheid ook betrekking op heeft. Hierdoor krijgt de kennis meer betekenis voor de leerling en kan deze beter worden voorgesteld. Contextgebonden leren wordt vaak gecombineerd met probleemgestuurd leren.

¹ Johnson, D., W., & Johnson, R., T. (1992). Implementing Cooperative Learning. *Contemporary Education*, 63, 173-180



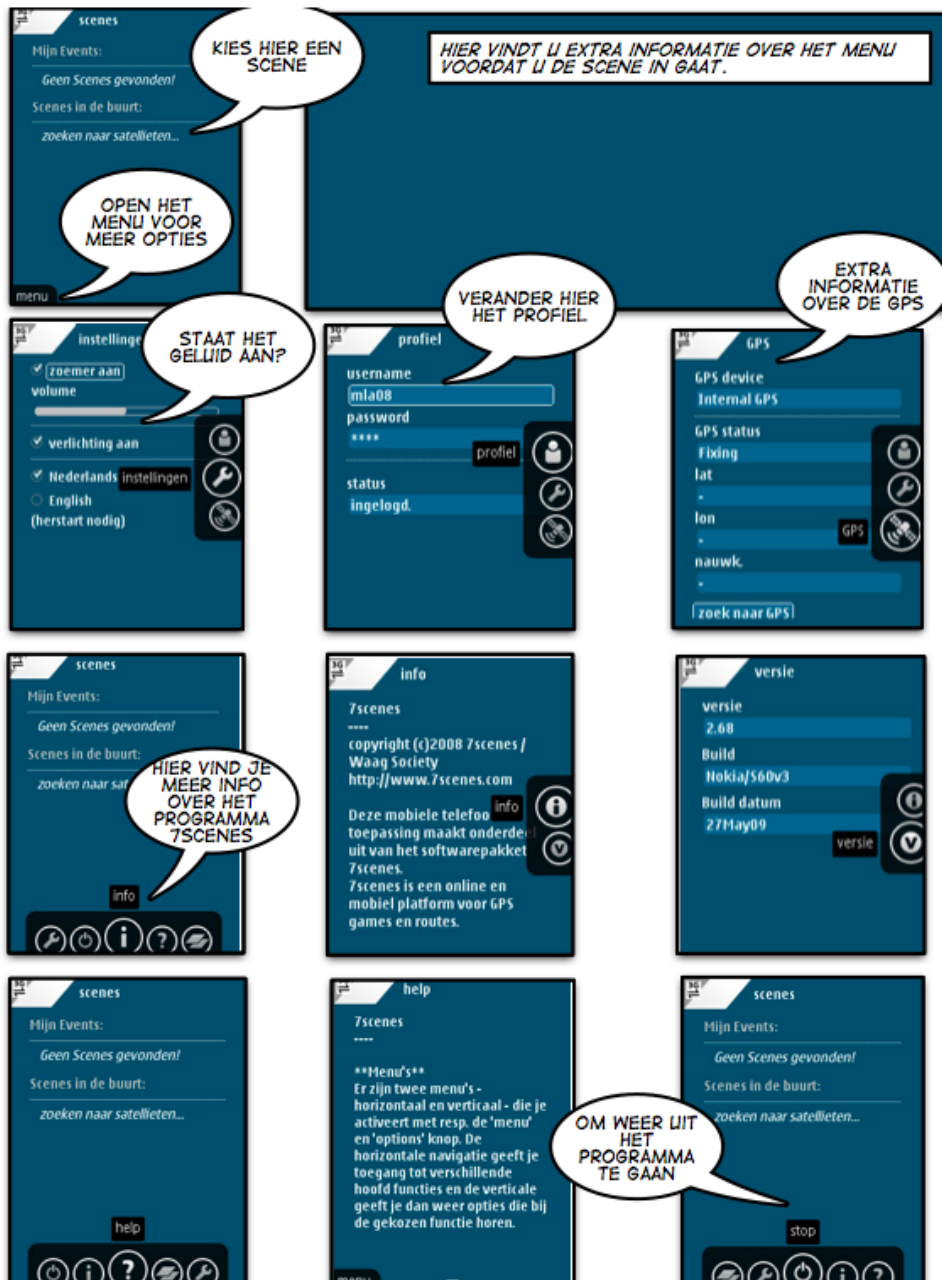
Probleemgestuurd leren (problem based learning)

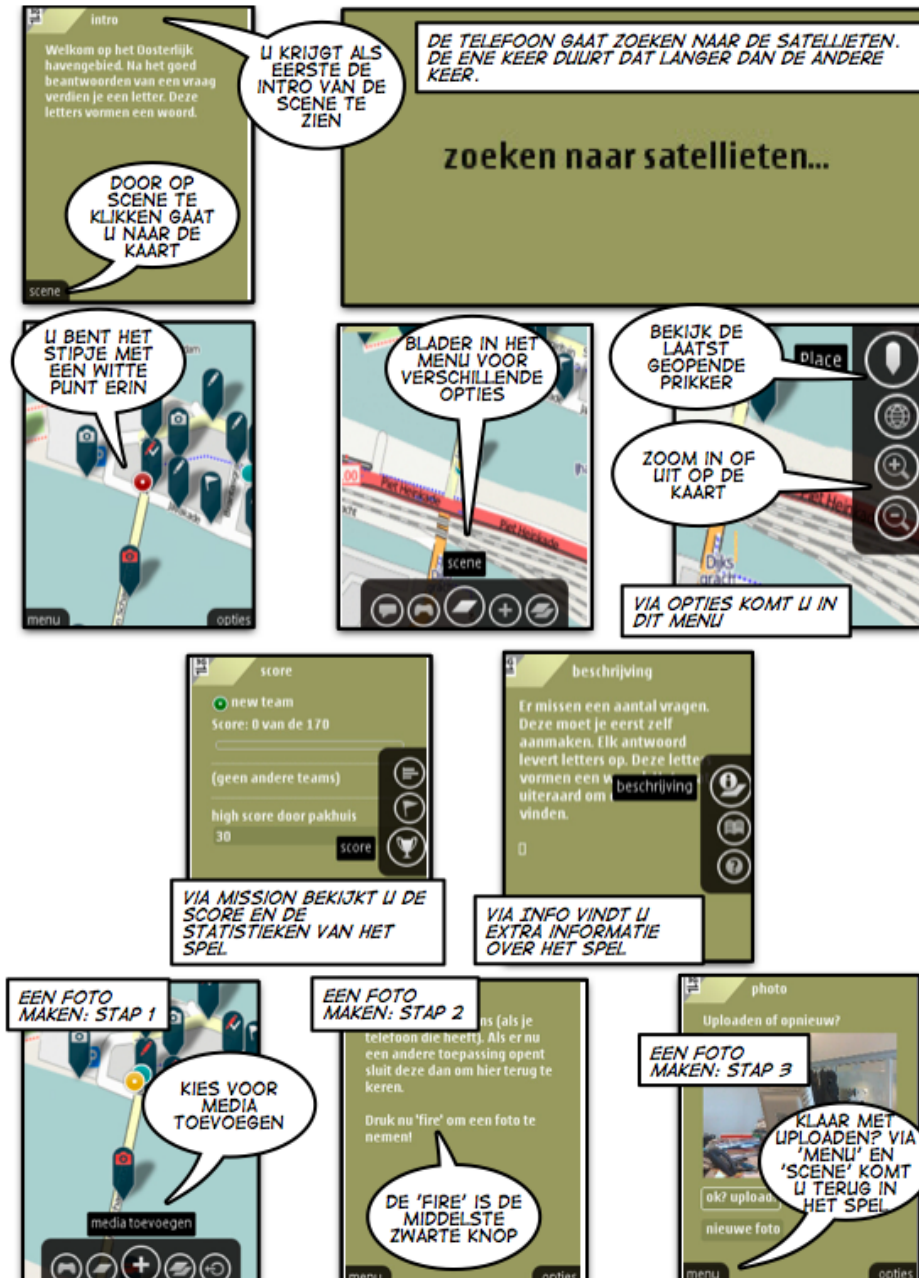
Probleemgestuurd leren vertegenwoordigt een centraal stuk van het (sociaal) constructivisme, namelijk dat kennis niet overgedragen wordt, maar dat de lerende deze kennis actief moet verwerken. Een manier om leerlingen meer actief te krijgen is door een leertaak of opdracht te beginnen met een 'probleem'. Onder een probleem wordt een voor de leerlingen herkenbare en begrijpelijke vraagstelling verstaan waarbij het antwoord niet onmiddellijk voor de hand ligt. De leerlingen kunnen het antwoord voor dit probleem vinden door bepaalde kennis en vaardigheden te gebruiken. Probleemgestuurd leren heeft de volgende kenmerken:

- Niet het oplossen van het probleem is een doel, maar het bevorderen van het denkproces.
- Het consequent leerlinggecentreerde karakter, dat wil zeggen dat het leren van de leerling centraal staat.
- Het leren wordt gezien als een zelfstandig proces.

Bovenstaande didactische modellen hebben de basis gevormd voor het ontwerp en de inrichting van Games Atelier. Hieronder volgt een specificatie van de algemeen educatieve uitgangspunten naar de toepassing daarvan binnen Games Atelier.

Bijlage 2: Telefooncomics





SPECIFIEKE
SCHERMEN
VOOR EEN
COLLECT &
TRADE SPEL

ruilen

Team rinske wil met je ruiler

Aanbod:

BIJ HET SPELEN VAN EEN COLLECT & TRADE IS HET BELANGRIJK DAT JE EERST GAAT BEKIJKEN WELKE OBJECTEN JE MOET VERZAMELEN. DAARVOOR GA JE NAAR DE GAMEPLAY



VIA GAMEPLAY (MISSIE) BEKIJK JE DE OPDRACHT EN DE VERZAMELDE OBJECTEN

gameplay

Jouw opdracht:
Als Novib probeer je naast water, zon en zaden voornamelijk aarde te verzamelen.

Verzamel:
Zaden: 2
Aarde: 3
Zon: 1
Water: 2

Jouw objecten:

BEKIJK JE OPDRACHT

gameplay

WAT MOET JE VERZAMELEN?

WAT HEB JE AL VERZAMEELD

Verzamel:
Zaden: 2
Aarde: 3
Zon: 1
Water: 2

Jouw objecten:
Zaden: 0
Aarde: 0
Zon: 0
Water: 0

JE HEBT AL EEN HELE HOOP OBJECTEN VERZAMEELD EN WILT NU MET EEN ANDER TEAM GAAN RUILEN.

KIJK DAN GOED OP DE KAART EN ZOEK EEN ANDER TEAM OP OM TE KUNNEN RUILEN.

VIA OPTIES KIES JE VOOR TRADE



trade

WAT MOET JE VERZAMELEN?

WAT HEB JE AL VERZAMEELD

Verzamel:
Zaden: 2
Aarde: 2
Zon: 1
Water: 2

Trade with rinske
Zaden: 1
Aarde: 3
Water: 2

Trade with Paulien

trade

Jouw objecten:
Aarde: 1
Bied aan: 1 (max 1)

WAT MOET JE VERZAMELEN?

WAT HEB JE AL VERZAMEELD

Verzamel:
Zaden: 2
Aarde: 2
Zon: 1
Water: 2

Trade with rinske
Zaden: 1
Aarde: 3
Water: 2

Trade with Paulien

trade

Jouw objecten:
Aarde: 2
Bied aan: 0 (max 2)

WAT MOET JE VERZAMELEN?

WAT HEB JE AL VERZAMEELD

Verzamel:
Zaden: 2
Aarde: 2
Zon: 1
Water: 2

Trade with rinske
Zaden: 1
Aarde: 3
Water: 2

Trade with Paulien

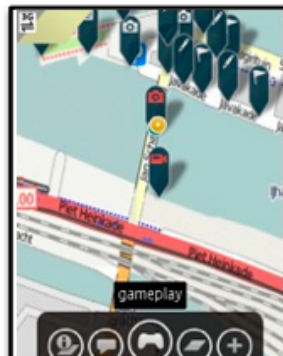
ruilen

Team rinske wil met je ruiler

Aanbod:
Zaden: 1
In ruil daarvoor terug:
Water: 1

Deze ruil accepteren of weig

accepteer weiger



JE KUNT OP STRAAT REWARDS VINDEN. HIER LIGGEN VERBORGEN SKILLS

ALS JE TE DICHT BIJ EEN ANDER TEAM IN DE BUURT KOMT ONTSTAAT ER EEN CONFRONTATIE. HET TEAM DAT DE SKILLS HEEFT MET DE HOOGSTE WAARDE WINT PUNTEN. HET ANDERE TEAM VERLIEST PUNTEN.





Bijlage 3: Installatie mobiele telefoon

Voordat je de mobiele telefoons kunt gaan gebruiken om spellen te spelen, moet de 7scenes applicatie eerst geïnstalleerd worden. Hieronder wordt stap voor stap beschreven hoe deze installatie gedaan moet worden op een Nokia N95.

Handmatige installatie 7scenes

1. Open de internet browser op de mobiele telefoon.
2. Ga naar de URL: <http://m.7scenes.com>.
3. Klik op de download link.
4. Accepteer het verzoek om 7scenes te downloaden en installeren.
5. Je ziet een overzicht van de gegevens van de applicatie. Kies *doorgaan*.
6. Selecteer *geheugen*.
7. De applicatie wordt nu gedownload en geïnstalleerd. De webbrowser kan gesloten worden.

Toepassingen instellen

Om de applicatie te kunnen gebruiken dienen eenmalig de toepassingsinstellingen aangepast te worden.

1. Ga in het menu van de telefoon naar *toepassingen*.
2. Kies *toepassingen beheer*.
3. Selecteer de applicatie 7scenes. Kies *openen*.
4. Kies als toegangspunt je mobiele internet (bijv. KPN Internet).
5. Selecteer voor alle volgende onderdelen *altijd toegestaan*.
6. Sluit *toepassingen beheer*.

GPS instellingen controleren

1. Ga naar het menu en kies voor *instrumenten*.
2. Kies *instellingen, algemeen, positiebepaling, positiebepalingsserver*.
3. Controleer dat het toegangspunt is ingesteld en het serveerders klopt.

Gebruikers gegevens instellen

1. Wanneer je 7scenes de eerste keer start moet je de gebruikersgegevens instellen.
2. Voer je gebruikersnaam en wachtwoord in.
3. Hierna kan de applicatie worden afgesloten. Kies *menu* en dan *stop*.
4. Om de inloggegevens te wijzigen start je de applicatie.
5. Kies *menu, instellingen, opties, profiel*.
6. Je kunt nu een nieuwe gebruikersnaam en wachtwoord invoeren. De applicatie logt vanzelf in.



GPS wijzigen

1. Start de applicatie.
2. Kies *menu, instellingen, opties, GPS*.
3. Kies *zoeken naar GPS*.
4. Selecteer het gewenste GPS apparaat.

Algemene opties wijzigen

1. Start de applicatie.
2. Kies *menu, instellingen, opties*
3. Je kunt nu de zoemer aan of uit zetten, het volume aanpassen, de verlichting aan of uit zetten en de taal van Nederlands naar Engels veranderen. In dat laatste geval zal de applicatie opnieuw gestart moeten worden.

Een snelkoppeling toevoegen

1. Kies in het menu van de telefoon voor *instrumenten*.
2. Kies *instellingen, algemeen, persoonlijk, stand-by modus, snelkoppelingen*.
3. Kies voor de linker- of rechtersselectietoets.
4. Scroll naar beneden en selecteer 7scenes.
5. De snelkoppeling is gemaakt.



Bijlage 4: Troubleshooting

Het kan zijn dat je tijdens het gebruik van Games Atelier op problemen stuit. Onderstaande Frequently Asked Questions (FAQ) kunnen helpen deze problemen op te lossen. Kom je er na het lezen van deze vragen nog niet uit, stuur je vraag dan zo gedetailleerd mogelijk naar: helpdesk@gamesatelier.nl.

Vragen mbt het maken van een spel

- **Ik kan een eerder gemaakte place niet verplaatsen.**

Om een place te kunnen verplaatsen moet hij eerst geopend worden. Dit is om te voorkomen dat je 'per ongeluk' places verplaatst. Zodra je de place geopend hebt zie je linksboven een wit wiebertje met pijltje. Als je hierop klikt kun je de place verslepen naar een andere plek.

- **Ik kan een place niet bewaren.**

Dit kan verschillende redenen hebben. Controleer allereerst of alle velden zijn ingevuld. De software geeft een waarschuwing als niet alles correct is ingevuld. Controleer ook of de ingevulde teksten niet te lang zijn. Het kan ook gebeuren dat de geopende place helemaal boven in het scherm staat. In dat geval zit de 'save' knop in de schaduw die bovenin het scherm aanwezig is. Als dit het geval is moet je de kaart met het handje een klein stukje naar beneden slepen. Nu kan de place wel bewaard worden.

- **Ik kan een foto niet bewaren in mediabibliotheek.**

Controleer of de foto niet 'te groot' is. Het bestand mag niet groter zijn dan 4Mb. Het kan ook voorkomen dat de naam van het bestand ongeschikt is. Probeer het nogmaals nadat je de naam van de foto veranderd hebt. Vermijd hierbij nummers en leestekens in de naam.

Vragen mbt het spelen van een spel

- **De boodschap 'zoeken naar satellieten' blijft op het scherm staan.**

Dit kan meerdere oorzaken hebben. Sta je vlak bij een hoog gebouw? Dit kan van invloed zijn op de satellietontvangst. Probeer het nog eens op een andere plek. Als de boodschap blijft staan kan het een oplossing zijn om geheel uit het spel te gaan met de rode knop. Start dan de 7scenes applicatie opnieuw. Je bent dan nog steeds ingelogd en het spel heeft onthouden welke places je al bezocht hebt.

- **Ik kan de volgende place niet zien.**

Het kan zijn dat je te ver bent ingezoomd. Ga via *opties* rechtsonder in het scherm naar uitzoomen.



- **De place opent zich niet.**

Controleer eerst of je wel op de juiste plek staat. Het kan zijn dat je te ver bent uitgezoomd. Ga via *opties* rechtsonder in het scherm naar inzoomen en zorg dat je exact op de juiste plek staat. Een place kan op 25 meter afstands geopend worden. Het kan zijn dat de place door de maker van het spel op een locatie gezet is die niet te bereiken is. De maker zal deze place dan moeten verplaatsen.

- **Ik kan het juiste spel niet vinden op de telefoon.**

Controleer eerst of je wel met de juiste gegevens bent ingelogd. Ga in het *menu* naar *instellingen*. Kies vervolgens *opties* en dan *profiel*. Voer de juiste gegevens in en ga dan via het *menu* naar *scenes*. Als het juiste spel er nog steeds niet bij staat kan het zijn dat de maker van het spel de spelronde niet juist heeft aangemaakt.

- **Ik kan de 7scenes applicatie niet vinden op telefoon.**

Controleer eerst of de applicatie al geïnstalleerd is op de telefoon in het *toepassingen* menu. Zo niet, volg dan de instructies in bijlage 3.

Het kan zijn dat er geen snelkoppeling gemaakt is voor 7scenes op de telefoon. In dat geval moet je 7scenes openen via het *toepassingen* menu (applications) van de telefoon. Om een snelkoppeling te maken ga je in het menu van de telefoon naar *instrumenten* (tools). Kies *instellingen* en vervolgens *algemeen*, *persoonlijk*, *stand-by modus* en *snelkoppelingen*. Je kunt nu de linker- of rechterselectietoets selecteren en vervolgens 7scenes instellen als snelkoppeling.

- **Zodra ik 7scenes open op de telefoon start een spel.**

Er is waarschijnlijk nog een spelronde gaande van de laatste gebruiker van de telefoon. Ga in het *menu* linksonder in het scherm naar *afsluiten*. Het spel zal zich nu afsluiten en je kunt via de instellingen als een andere gebruiker inloggen.



Bijlage 5: Gameboards

Hier vind je de Gameboards waarop leerlingen hun spelverhaal kunnen invullen. Er zijn 4 verschillende Gameboards: Secret Trail, Free Play, Collect & Trade en Adventure.

De Gameboards zijn essentieel bij het uitdenken en uitwerken van een goed spelverhaal. Wij adviseren de Gameboard te kopiëren zodat de leerlingen er in de klas in groepjes aan kunnen werken. Lees van tevoren zelf de Gameboard zorgvuldig door, zodat je de leerlingen bij de verschillende onderdelen goed kunt helpen. Je kunt de gameboards ook online vinden op de website.



Gameboard Secret Trail

De spelregels

De Secret Trail is een speurtocht langs verschillende plekken in de stad waarin de spelers een geheim moeten oplossen. De spelers komen via een vaste volgorde van hints en opdrachten erachter wat het geheim is. Een Secret Trail win je door in een zo kort mogelijke tijd het geheim op te lossen of de meeste punten te behalen.

Hier zijn de regels:

- Deze game gaat uit van het inzetten van opdrachten, maar strikt in de vorm van een kruimeltocht - spelers zien telkens maar één opdracht.
- Als de speler deze opdracht heeft opgelost of overgeslagen (en dus geen punten hebt verdiend) ziet hij pas de volgende locatie of opdracht.
- Het doel is om zo veel mogelijk opdrachten uit te voeren en dus punten te verdienen in zo'n kort mogelijke tijd.

Nadenken over de inhoud van je spel

Vul onderstaande vragen in om tot een goed spelverhaal te komen. Je kunt wat je hier hebt ingevuld straks gebruiken als je je spel in de online omgeving gaat maken.

1. Het onderwerp / het geheim

Waar gaat je verhaal in het kort over?

Wat is het geheim dat de spelers op moeten lossen?

Geef aanvullende informatie over het geheim.

Bijvoorbeeld: Hoe is het geheim ontstaan? Wie zijn daarbij betrokken geweest? Is het een waar gebeurd of een verzonnen geheim?

.....

.....

.....

.....

.....

2. De personen in je verhaal

Een goed verhaal heeft een paar interessante hoofdpersonen die iets met elkaar te maken hebben. Welke personen spelen een rol in je verhaal?

.....

.....

.....

.....

.....



Tip: je kunt de verschillende personen in je spel gebruiken door ze op verschillende locaties een stukje van hun verhaal te laten vertellen.

Tip: je kunt de teams die jouw spel straks gaan spelen, een van de personen uit je spel laten spelen. Ze spelen het spel dan vanuit het gezichtspunt van die persoon en ze zijn dan echt de 'hoofdpersoon' in je spel.

3. De locatie / setting

Waar speelt het verhaal zich af?

Noem in grote lijnen de plekken die met het geheim te maken hebben. Straks ga je deze plekken op een kaart 'prikken'.

Wanneer speelt het verhaal zich af? In de geschiedenis, nu, of in de toekomst?

.....

.....

.....

.....

Tip: Zorg ervoor dat de locatie belangrijk is voor het verhaal. Dat vergroot de beleving van de spelers.

4. De opdracht / missie van je spel

Wat is de opdracht voor de spelers?

Hoe kunnen de spelers het geheim oplossen?

.....

.....

.....

.....

Nadenken over de spelregels

Bij een Secret Trail kun je alleen de speeltijd instellen. Andere regels zijn al vastgesteld en kun je niet aanpassen.

5. Tijd

Je kunt zelf aangeven hoe lang de spelers de tijd hebben om het spel uit te spelen. Als de tijd voorbij is dan stopt de telefoon automatisch met het spel.

Hoeveel tijd hebben de spelers nodig om het spel uit te spelen?

.....



6. Score / winnen

In een Secret Trail kun je winnen door zoveel mogelijk punten te verdienen in een zo kort mogelijke tijd. Maar... de speler moet dan wel het geheim hebben opgelost. Of niet?

Hoe kan een team het spel winnen?

Wat is belangrijker, punten verdienen of het geheim oplossen of allebei?

.....

.....

.....

.....

.....

Nadenken over de opdrachten

7. Soorten opdrachten

De spelers gaan jouw spel spelen door buiten langs verschillende plekken te lopen waar hints en informatie te vinden zijn. Ze hebben hints en de antwoorden die ze vinden nodig om verder te komen in het verhaal en het geheim op te lossen. Ook komen ze langs plekken die belangrijk zijn in het spelverhaal.

Aan jou de taak om de spelers langs belangrijke plekken te sturen die te maken hebben met jouw onderwerp, het verhaal en het geheim.

Denk eraan: In een Secret Trail hebben de locaties een **vaste volgorde**! Pas als je de opdracht van locatie 1 hebt gedaan, zie je locatie 2 liggen. Zorg er dus voor dat de informatie die je geeft op de locaties voor de spelers een duidelijke volgorde heeft.

Tip: Een voorbeeld van het oplossen van een geheim kan zijn om bij ieder goed antwoord een aantal letters te verdienen. Aan het eind van het spel maken deze letters samen een woord – waarmee het geheim opgelost is.

Tip: Probeer zo veel mogelijk af te wisselen tussen de soorten opdrachten, dat maakt je spel leuker en uitdagender voor de spelers.

Startlocatie

Beschrijf kort de locatie. Waarom deze locatie?

.....

.....



Wat is er te vinden op deze locatie (meerdere mogelijkheden)?

- Hint
- Doe-opdracht (bijvoorbeeld: maak een foto, beeld iets uit, enz.)
- Vraag: open vraag of multiple choice (A B C)
- Media (bijvoorbeeld: een foto met een beschrijving of een vraag, of een filmpje of geluidsfragment waarin een stukje van het verhaal verteld wordt door een personage uit het verhaal.)

.....

.....

.....

.....

Locatie 2

Beschrijf kort de locatie. Waarom deze locatie?

.....

.....

Wat is er te vinden op deze locatie (meerdere mogelijkheden)?

- Hint
- Doe-opdracht (bijvoorbeeld: maak een foto, beeld iets uit, enz.)
- Vraag: open vraag of multiple choice (A B C)
- Media (bijvoorbeeld: een foto met een beschrijving of een vraag, of een filmpje of geluidsfragment waarin een stukje van het verhaal verteld wordt door een personage uit het verhaal.)

.....

.....

.....

.....

Enzovoort

8. Reward

Denk goed na over hoeveel punten de spelers kunnen verdienen met een opdracht.

Heb jij moeilijke en makkelijke vragen in je spel? Kun je hiermee verschillende punten verdienen?

Tip: Wanneer spelers een verkeerd antwoord geven, kunnen ze een hint krijgen om het nog eens te proberen. Is het dan wel goed, dan krijgen ze automatisch de helft van het aantal punten.



9. Media gebruik

Door media toe te voegen aan je spel kan je het spel nog aantrekkelijker maken. Zoek op het internet of maak zelf foto's en filmpjes op de locaties. Ook kun je geluiden toevoegen.

Tip: Stop niet te veel filmpjes in je spel, want daar kan het spel traag van worden.

Tip: Wanneer je bestaande foto's, filmpjes of muziek wilt gebruiken, vraag dan even aan je docent of dit mag i.v.m. copyright.

Wat voor foto's en filmpjes wil jij gebruiken in je verhaal?

Waar ga je ze zoeken of ga je ze zelf maken?

Naar de webomgeving

Je hebt inmiddels goed nagedacht over je spel. Dan wordt het nu tijd om naar de webpagina te gaan, te kiezen voor Secret Trail en de eerste velden te gaan invullen.

Details

Je ziet nu het invoerveld 'details'.

Deze informatie komt straks op de webpagina van je spel. Beschrijf hier je spel. Geef het een naam, slogan, beschrijving (story) en icoon zodat iedereen je spel wil spelen. Je kunt de pagina ook een eigen achtergrond geven en foto's of filmpjes toevoegen. Voeg ten slotte *tags* toe zodat je spel goed terug te vinden is.

1. Slogan

Deze tekst kan iedereen lezen die de pagina van je spel opent. Zie het als een soort reclame tekst voor je spel. De lengte van deze tekst is ongeveer zo lang als een sms.

2. Beschrijving van je spel (story)

Geef een korte beschrijving van je spel. Hierin leg je het spelverhaal uit.

Deze beschrijving van het spel komt op de website te staan en moet daarom spannend en aantrekkelijk zijn. Waar gaat jouw spel over? Wat gaan de spelers meemaken?



3. Tags

Geef je spel een aantal korte trefwoorden mee. Denk zowel aan de inhoud van je spel als aan het vak of onderwerp waarvoor je het hebt gemaakt.

(Bijvoorbeeld: middeleeuwen, amsterdam, geschiedenis)

Gameplay

Je ziet nu het invoerveld 'play details'. Voeg hier de instructies toe voor de spelers zodat ze weten hoe ze het spel moeten spelen. Voeg ook een intro bericht toe waarmee ze het spel beginnen en een outro waarmee ze eindigen. Dit is allemaal te zien op de telefoon.

1. De instructies van je spel (instructions)

Hier geef je een beschrijving van de spelregels van je spel. Bijvoorbeeld over bepaalde plekken waar de spelers wel of niet mogen komen of over samenwerken. Moeten de spelers bijvoorbeeld letters verzamelen en onthouden om aan van het spel een woord te maken? Zet dat dan in de instructies.

Deze tekst kunnen de spelers altijd op hun telefoon opvragen.

2. Een intro tekst (intro)

Geef een korte tekst voor je spelers die zij krijgen bij de start van hun spel. De spelers moeten na dit verhaal direct aan de slag kunnen en in het spelverhaal zitten. In zo'n introductie tekst beschrijf je kort de verhaallijn en de missie van de spelers.

3. Een afsluitende tekst (outro)

Als de speeltijd voorbij is dan stopt het spel. Hiervoor kun je zelf een afsluitende tekst verzinnen.

Deze tekst krijgen de spelers automatisch als ze het spel hebben uitgespeeld of als de tijd voorbij is.

Map en Publish

In de laatste twee stappen ga je je opdrachten en informatie op de kaart plaatsen en je spel publiceren. Deze stappen wijzen zich vanzelf.



Gameboard Free Play

De spelregels

Free Play is een genre dat je gebruikt als je spelers vrij de omgeving wilt laten ontdekken. Er is geen specifieke volgorde die ze moeten volgen, ze zijn vrij om te kiezen welke kant ze op willen gaan. Dit genre gaat van een 'struinend' gedrag van de spelers uit. Spelers winnen het spel door zoveel mogelijk punten te scoren in zo kort mogelijke tijd.

De regels zijn dan ook eenvoudig:

- Informatie en opdrachten kunnen op willekeurige plekken worden uitgezet.
- Spelers spelen zo lang als de speeltijd het toestaat. Een ongelimiteerde speeltijd is logisch in de meeste gevallen.

Nadenken over de inhoud van je spel

Vul onderstaande vragen in om tot een goed spelverhaal te komen. Je kunt wat je hier hebt ingevuld straks gebruiken als je je spel in de online omgeving gaat maken. Denk samen na over de volgende vragen:

1. Het onderwerp

Wat is het onderwerp van je route? Waar gaat je verhaal in het kort over?

Is het een waar gebeurd of een verzonnen verhaal? Is het een verhaal van vroeger of gaat het over de toekomst?

.....

.....

.....

.....

2. De personen in je verhaal

Een goed verhaal heeft een paar interessante hoofdpersonen die iets met elkaar te maken hebben. Welke personen spelen een rol in je verhaal?

.....

.....

.....

.....

Tip: je kunt de verschillende personen in je spel gebruiken door ze op verschillende locaties een stukje van hun verhaal te laten vertellen.

Tip: je kunt de teams die jouw spel straks gaan spelen, een van de personen uit je spel laten spelen. Ze spelen het spel dan vanuit het gezichtspunt van die persoon en ze zijn dan echt de 'hoofdpersoon' in je spel.



3. De locatie / setting

Waar speelt het verhaal zich af? Noem in grote lijnen de plekken die met het verhaal te maken hebben. Straks ga je deze plekken op een kaart 'prikken'.

.....

.....

.....

Tip: Zorg ervoor dat de locatie belangrijk is voor het verhaal. Dat vergroot de beleving van de spelers.

4. De opdracht / missie van het spel

Wat is de opdracht voor de spelers?

Wat wil je dat de spelers leren van je route? Moeten ze een geheim oplossen en kunnen ze punten verdienen? Of lopen de spelers alleen de route?

.....

.....

.....

Nadenken over de spelregels

Bij een Free Play kun je alleen de speeltijd instellen. Andere regels zijn al vastgesteld en kun je niet aanpassen.

5. Tijd

Je kunt zelf aangeven hoe lang de spelers de tijd hebben om het spel uit te spelen. Als de tijd voorbij is dan stopt de telefoon automatisch met het spel. Je kunt er ook voor kiezen geen tijd in te stellen.

Hoeveel tijd hebben de spelers nodig om het spel uit te spelen?

.....

6. Score/winnen

Hoe kan een team het spel winnen? Moeten ze zoveel mogelijk punten verdienen of een geheim oplossen? Of misschien een missie volbrengen?

Wat is belangrijker?

.....

.....

.....



Nadenken over de opdrachten

7. Soorten opdrachten

Bij een Free Play hebben de opdrachten geen vaste volgorde. Je ziet als speler bij de start van het spel alle opdrachten op de kaart liggen. De spelers komen langs plekken die belangrijk zijn in het spelverhaal en die ze extra informatie geven (in tekst, foto, video of een geluidsfragment).

Aan jou de taak om de spelers langs belangrijke plekken te sturen die te maken hebben met het verhaal en de opdracht voor de verschillende teams.

Tip: Probeer zo veel mogelijk af te wisselen tussen de soorten opdrachten, dat maakt je spel leuker en uitdagender voor de spelers.

Locatie 1

.....

.....

Wat is er te vinden op deze locatie (meerdere mogelijkheden)?

- Hint
- Doe-opdracht (bijvoorbeeld: maak een foto, beeld iets uit, enz.)
- Vraag: open vraag of multiple choice (A B C)
- Media (bijvoorbeeld: een foto met een beschrijving of een vraag, of een filmpje of geluidsfragment waarin een stukje van het verhaal verteld wordt door een personage uit het verhaal.)

.....

.....

.....

.....

Locatie 2

.....

.....

Wat is er te vinden op deze locatie (meerdere mogelijkheden)?

- Hint
- Doe-opdracht (bijvoorbeeld: maak een foto, beeld iets uit, enz.)
- Vraag: open vraag of multiple choice (A B C)
- Media (bijvoorbeeld: een foto met een beschrijving of een vraag, of een filmpje of geluidsfragment waarin een stukje van het verhaal verteld wordt door een personage uit het verhaal.)

.....

.....

.....

.....

Enzovoort



8. Reward

Denk goed na over hoeveel punten de spelers kunnen verdienen met een opdracht.

Heb jij moeilijke en makkelijke vragen in je spel? Kun je hiermee verschillende punten verdienen?

Tip: Wanneer spelers een verkeerd antwoord geven, kunnen ze een hint krijgen om het nog eens te proberen. Is het dan wel goed, dan krijgen ze automatisch de helft van het aantal punten.

9. Media gebruik

Door media toe te voegen aan je spel kan je het spel nog aantrekkelijker maken. Zoek op het internet of maak zelf foto's en filmpjes op de locaties. Ook kun je geluiden toevoegen.

Tip: Stop niet te veel filmpjes in je spel, want daar kan het spel traag van worden.

Tip: Wanneer je bestaande foto's, filmpjes of muziek wilt gebruiken, vraag dan even aan je docent of dit mag i.v.m. copyright.

Wat voor foto's en filmpjes wil jij gebruiken in je verhaal?

.....
.....
.....
.....

Waar ga je ze zoeken of ga je ze zelf maken?

.....
.....
.....
.....

Naar de webomgeving

Je hebt inmiddels goed nagedacht over je spel. Dan wordt het nu tijd om naar de webpagina te gaan, te kiezen voor Free Play en de eerste velden te gaan invullen.

Details

Je ziet nu het invoerveld 'details'.

Deze informatie komt straks op de webpagina van je spel. Beschrijf hier je spel. Geef het een naam, slogan, beschrijving (story) en icoon zodat iedereen je spel wil spelen. Je kunt de pagina ook een eigen achtergrond geven en foto's of filmpjes toevoegen. Voeg ten slotte *tags* toe zodat je spel goed terug te vinden is.



1. Slogan

Deze tekst kan iedereen lezen die de pagina van je spel opent. Zie het als een soort reclame tekst voor je spel. De lengte van deze tekst is ongeveer zo lang als een sms.

2. Beschrijving van je spel (story)

Geef een korte beschrijving van je spel. Hierin leg je het spelverhaal uit.

Deze beschrijving van het spel komt op de website te staan en moet daarom spannend en aantrekkelijk zijn. Waar gaat jouw spel over? Wat gaan de spelers meemaken?

3. Tags

Geef je spel een aantal korte trefwoorden mee. Denk zowel aan de inhoud van je spel als aan het vak of onderwerp waarvoor je het hebt gemaakt.

(Bijvoorbeeld: middeleeuwen, amsterdam, geschiedenis)

Gameplay

Je ziet nu het invoerveld 'play details'. Voeg hier de instructies toe voor de spelers zodat ze weten hoe ze het spel moeten spelen. Voeg ook een intro bericht toe waarmee ze het spel beginnen en een outro waarmee ze eindigen. Dit is allemaal te zien op de telefoon.

1. De instructies van je spel (instructions)

Hier geef je een beschrijving van de spelregels van je spel. Bijvoorbeeld over bepaalde plekken waar de spelers wel of niet mogen komen of over samenwerken. Moeten de spelers bijvoorbeeld letters verzamelen en onthouden om aan van het spel een woord te maken? Zet dat dan in de instructies.

Deze tekst kunnen de spelers altijd op hun telefoon opvragen.

2. Een intro tekst (intro)

Geef een korte tekst voor je spelers die zij krijgen bij de start van hun spel. De spelers moeten na dit verhaal direct aan de slag kunnen en in het spelverhaal zitten. In zo'n introductie tekst beschrijf je kort de verhaallijn en de missie van de spelers.

3. Een afsluitende tekst (outro)

Als de speeltijd voorbij is dan stopt het spel. Hiervoor kun je zelf een afsluitende tekst verzinnen.

Deze tekst krijgen de spelers automatisch als ze het spel hebben uitgespeeld of als de tijd voorbij is.

Map en Publish

In de laatste twee stappen ga je je opdrachten en informatie op de kaart plaatsen en je spel publiceren. Deze stappen wijzen zich vanzelf.



Gameboard Collect & Trade

De spelregels

In een Collect and Trade moeten de spelers een combinatie van objecten verzamelen. Teams kunnen verschillende opdrachten hebben. Objecten liggen verborgen op locaties en kunnen daar worden opgepikt of verdiend. Om de juiste combinatie van objecten te verkrijgen, kunnen de spelers op straat met elkaar ruilen. De teams weten niet van elkaar welke opdracht ze hebben, en of ze door een ruil-actie het andere team helpen of niet.

Hier zijn de regels:

- Spelers krijgen met hun team een persoonlijke opdracht om een bepaalde combinatie van objecten te verzamelen.
- Er kunnen maximaal 4 verschillende opdrachten aan teams worden gekoppeld.
- Deze opdracht bestaat uit een combinatie van maximaal 8 objecten.
- Er zijn in totaal 4 verschillende objecten met een waarde en symbool die je zelf kunt bepalen.
- De objecten kunnen op locaties worden geplaatst of aan opdrachten worden gekoppeld. Door op een locatie te zijn of een opdracht op te lossen verzamelen spelers een object.
- Objecten kunnen worden uitgewisseld wanneer spelers bij elkaar in de buurt zijn. De ruil-actie wordt gestart: een speler kan objecten naar de ander sturen en wanneer de tegenpartij het eens is met wat hij/zij binnen krijgt kan deze de ruil bevestigen. De gehele ruil-actie is voltooid wanneer beide spelers de ruil hebben bevestigd.
- Spelers kunnen winnen door hun opdracht in de kortst mogelijke tijd uit te voeren.

Nadenken over de inhoud van je spel

Vul onderstaande vragen in om tot een goed spelverhaal te komen. Je kunt wat je hier hebt ingevuld straks gebruiken als je je spel in de online omgeving gaat maken.

1. Het onderwerp

Wat moeten de spelers verzamelen en ruilen?

Waarom moeten de spelers iets verzamelen en ruilen? Wat is er vooraf gebeurd?

Wat is in het kort het verhaal van je spel?

.....

.....

.....

.....



2. De personen in je verhaal

Een goed verhaal heeft een paar interessante hoofdpersonen die iets met elkaar te maken hebben. Welke personen spelen een rol in je verhaal?

.....

.....

.....

.....

Tip: je kunt de verschillende personen in je spel gebruiken door ze op verschillende locaties een stukje van hun verhaal te laten vertellen.

In de Collect & Trade kun je 4 verschillende soorten teams maken met een specifieke opdracht. Hoe verdeel je de teams en hoe verhouden de teams zich tot de personages in je verhaal?

.....

.....

.....

.....

3. De locatie / setting

Waar speelt het verhaal zich af?

Noem in grote lijnen de plekken die met het geheim te maken hebben. Straks ga je deze plekken op een kaart 'prikken'.

.....

.....

.....

.....

Wanneer speelt het verhaal zich af? In de geschiedenis, nu, of in de toekomst?

.....

.....

.....

.....

Tip: Zorg ervoor dat de locatie belangrijk is voor het verhaal. Dat vergroot de beleving van de spelers.



Nadenken over de spelregels

5. Tijd

Je kunt zelf aangeven hoe lang de spelers de tijd hebben om het spel uit te spelen. Als de tijd voorbij is dan stopt de telefoon automatisch met het spel.

Hoeveel tijd hebben de spelers nodig om het spel uit te spelen?

.....

6. Score / winnen

Een Collect & Trade spel kun je winnen door zo snel mogelijk je missie te volbrengen. De missie bestaat uit het verzamelen van een aantal objecten.

Maar spelers kunnen ook punten verdienen door in het spel vragen goed te beantwoorden.

Wie wint er uiteindelijk het spel? Het team dat zijn opdracht als eerste heeft vervuld, of het team met de meeste punten?

Dus: wat is belangrijker, punten verdienen of objecten verzamelen of allebei?

.....
.....
.....
.....

7. Verzamelen / ruilen

In het spel kun je 4 verschillende soorten objecten aanmaken. De opdrachten voor de teams zijn steeds een specifieke combinatie van deze 4 objecten.

Bedenk nu eerst welke 4 objecten de spelers kunnen verzamelen en ruilen?

Object 1:

Object 2:

Object 3:

Object 4:

Bedenk nu wat de verschillende opdrachten voor de teams zijn.



Elk team kan maximaal 8 objecten verzamelen. Je kunt per team zelf beslissen hoeveel zij moeten verzamelen (bijv. 2 x object 1 en 3 x object 3)

Je kunt maximaal 4 verschillende opdrachten aan teams geven. Wat zijn deze opdrachten?

Team 1:

	Object 1	Object 2	Object 3	Object 4
aantal				

Team 2:

	Object 1	Object 2	Object 3	Object 4
aantal				

Team 3:

	Object 1	Object 2	Object 3	Object 4
aantal				

Team 4:

	Object 1	Object 2	Object 3	Object 4
aantal				

Tip: De teams kunnen op straat met elkaar objecten ruilen. Als de teams elkaar tegen komen dan kunnen ze onderhandelen. Als beide teams het eens zijn met de ruil dan kan er geruild worden.

Tip: Let er goed op dat het voor de spelers geen 'mission impossible' wordt. Alle teams moeten gelijke kansen hebben om hun objecten te kunnen verzamelen.

Dus niet dat het ene team in totaal maar 3 objecten hoeft te verzamelen, en een ander team 8.

Nadenken over de opdrachten

8. Soorten opdrachten

Bij een Collect & Trade hebben de opdrachten geen vaste volgorde. Je ziet als speler bij de start van het spel alle opdrachten op de kaart liggen. De spelers komen langs plekken die belangrijk zijn in het spelverhaal en die ze extra informatie geven (in tekst, foto, video of een geluidsfragment).

Aan jou de taak om de spelers langs belangrijke plekken te sturen die te maken hebben met het verhaal en de opdracht voor de verschillende teams.

Voor elke locatie moet je nadenken over:

Voor wie is de opdracht of informatie die hier te vinden is?

Wat kunnen de spelers hier verdienen? Punten en/of objecten?

Heb ik informatie in de vorm van een foto, geluidsfragment of video?

Tip: Probeer zo veel mogelijk af te wisselen tussen de soorten opdrachten, dat maakt je spel leuker en uitdagender voor de spelers.



Belangrijk! Zorg ervoor dat de objecten die de spelers moeten verzamelen, ook echt in het veld komen te liggen of te verdienen zijn met de opdrachten! Anders kunnen de spelers nooit hun opdracht halen!

Bedenk hier vast een paar voorbeelden van opdrachten op locatie:

Locatie 1

Beschrijf kort de locatie. Waarom deze locatie?

.....
.....

Wat is er te vinden op deze locatie (meerdere mogelijkheden)?

- Hint
- Doe-opdracht (bijvoorbeeld: maak een foto, beeld iets uit, enz.)
- Vraag: open vraag of multiple choice (A B C)
- Media (bijvoorbeeld: een foto met een beschrijving of een vraag, of een filmpje of geluidsfragment waarin een stukje van het verhaal verteld wordt door een personage uit het verhaal.)
- Object

Als er een opdracht is, wat kan de speler dan winnen?

- Punten
- Object nr.

.....
.....
.....
.....

Locatie 2

Beschrijf kort de locatie. Waarom deze locatie?

.....
.....

Wat is er te vinden op deze locatie (meerdere mogelijkheden)?

- Hint
- Doe-opdracht (bijvoorbeeld: maak een foto, beeld iets uit, enz.)
- Vraag: open vraag of multiple choice (A B C)
- Media (bijvoorbeeld: een foto met een beschrijving of een vraag, of een filmpje of geluidsfragment waarin een stukje van het verhaal verteld wordt door een personage uit het verhaal.)
- Object



Als er een opdracht is, wat kan de speler dan winnen?

- Punten
- Object nr.

.....

.....

.....

.....

Enzovoort

9. Reward

Denk goed na over hoeveel punten de spelers kunnen verdienen met een opdracht.

Heb jij moeilijke en makkelijke vragen in je spel? Kun je hiermee verschillende punten verdienen? Wanneer verdien je een object?

Tip: Wanneer spelers een verkeerd antwoord geven, kunnen ze een hint krijgen om het nog eens te proberen. Is het dan wel goed, dan krijgen ze automatisch de helft van het aantal punten.

10. Media gebruik

Door media toe te voegen aan je spel kan je het spel nog aantrekkelijker maken. Zoek op het internet of maak zelf foto's en filmpjes op de locaties. Ook kun je geluiden toevoegen.

Tip: Stop niet te veel filmpjes in je spel, want daar kan het spel traag van worden.

Tip: Wanneer je bestaande foto's, filmpjes of muziek wilt gebruiken, vraag dan even aan je docent of dit mag i.v.m. copyright.

Wat voor foto's en filmpjes wil jij gebruiken in je verhaal?

.....

.....

.....

.....

Waar ga je ze zoeken of ga je ze zelf maken?

.....

.....

.....

.....



Naar de webomgeving

Je hebt inmiddels goed nagedacht over je spel. Dan wordt het nu tijd om naar de webpagina te gaan, te kiezen voor Collect & Trade en de eerste velden te gaan invullen.

Details

Je ziet nu het invoerveld 'details'.

Deze informatie komt straks op de webpagina van je spel. Beschrijf hier je spel. Geef het een naam, slogan, beschrijving (story) en icoon zodat iedereen je spel wil spelen. Je kunt de pagina ook een eigen achtergrond geven en foto's of filmpjes toevoegen. Voeg ten slotte *tags* toe zodat je spel goed terug te vinden is.

1. Slogan

Deze tekst kan iedereen lezen die de pagina van je spel opent. Zie het als een soort reclame tekst voor je spel. De lengte van deze tekst is ongeveer zo lang als een sms.

2. Beschrijving van je spel (story)

Geef een korte beschrijving van je spel. Hierin leg je het spelverhaal uit.

Deze beschrijving van het spel komt op de website te staan en moet daarom spannend en aantrekkelijk zijn. Waar gaat jouw spel over? Wat gaan de spelers meemaken?

3. Tags

Geef je spel een aantal korte trefwoorden mee. Denk zowel aan de inhoud van je spel als aan het vak of onderwerp waarvoor je het hebt gemaakt.

(Bijvoorbeeld: middeleeuwen, amsterdam, geschiedenis)

Gameplay

Je ziet nu het invoerveld 'play details'. Voeg hier de instructies toe voor de spelers zodat ze weten hoe ze het spel moeten spelen. Voeg ook een intro bericht toe waarmee ze het spel beginnen en een outro waarmee ze eindigen. Dit is allemaal te zien op de telefoon. Je gaat hier ook de verschillende objecten en opdrachten voor de verschillende teams invoeren onder 'Collect & Trade Gameplay'.

1. De instructies van je spel (instructions)

Hier geef je een beschrijving van de spelregels van je spel. Bijvoorbeeld over bepaalde plekken waar de spelers wel of niet mogen komen of over samenwerken.

Deze tekst kunnen de spelers altijd op hun telefoon opvragen.

2. Een intro tekst (intro)

Geef een korte tekst voor je spelers die zij krijgen bij de start van hun spel. De spelers moeten na dit verhaal direct aan de slag kunnen en in het spelverhaal zitten. In zo'n introductie tekst beschrijf je kort de verhaallijn en de missie van de spelers.



3. Een afsluitende tekst (outro)

Als de speeltijd voorbij is of als je je missie hebt bereikt dan stopt het spel. Hiervoor kun je zelf een afsluitende tekst verzinnen.

Deze tekst krijgen de spelers automatisch als ze het spel hebben uitgespeeld of als de tijd voorbij is.

Map en Publish

In de laatste twee stappen ga je je opdrachten en informatie op de kaart plaatsen en je spel publiceren. Deze stappen wijzen zich vanzelf.



Gameboard Adventure

De spelregels

In een Adventure kun je vier rollen (of karakters) laten spelen. Elke rol heeft zijn eigen missie die hij moet volbrengen. Elke rol heeft zijn eigen vaardigheden (skills) die bepalen hoe sterk hij is. De rollen hebben hun skills nodig om bepaalde opdrachten te kunnen openen. Op locaties kun je verschillende opdrachten, hints en skills plaatsen voor de verschillende rollen. Een Adventure win je door zo veel mogelijk punten te halen.

De skills hebben ook een bepaalde waarde, die de kracht van een rol weergeeft. Een speler kan dus krachtiger worden als hij veel skills heeft. Deze kracht kan hij gebruiken voor confrontaties met andere spelers. Tijdens het spel ontstaat er een confrontatie als spelers dicht bij elkaar in de buurt komen. De opgetelde waarde van de skills bepaalt dan automatisch welk karakter de confrontatie wint. Hiermee zijn punten te winnen en te verliezen.

Hier zijn de regels:

- Je kunt maximaal 4 verschillende rollen toekennen. Elke rol is te specificeren: naam, foto, beschrijving.
- De opdracht bij een locatie kan per rol verschillen.
- Spelers kunnen 4 verschillende eigenschappen (skills) oppikken op een locatie waarmee ze hun mogelijkheden en waarde uitbreiden.
- De skills bepalen hoe sterk een speler is in confrontaties met andere spelers.
- Er vinden confrontaties plaats tussen de spelers als ze dicht genoeg bij elkaar in de buurt komen. Bij de confrontatie met een andere speler bepaalt de opgetelde waarde van het aantal skills wie er verliest of wint.
- Je wint of verliest 10% van je huidige score bij een confrontatie.
- Bij een confrontatie weet je dus niet of de andere speler meer of minder skills heeft dan jij en wie er zal winnen.
- Elk team kan starten met één basis skill.

Nadenken over de inhoud van je spel

Vul onderstaande vragen in om tot een goed spelverhaal te komen. Je kunt wat je hier hebt ingevuld straks gebruiken als je je spel in de online omgeving gaat maken.

1. Het onderwerp

Wat is het onderwerp van je spel? Waar gaat je spel over?

Is het een waar gebeurd of een verzonnen verhaal?

.....

.....

.....

.....



2. De personen in je verhaal

Een goed verhaal heeft een paar interessante hoofdpersonen die iets met elkaar te maken hebben. In een Adventure gaat het om vier verschillende rollen (karakters) in het verhaal. Welke rollen staan centraal in je verhaal? Wat is hun relatie? Wat maakt elke rol bijzonder?

Komen er in je verhaal nog andere personen voor dan de 4 rollen (bijvoorbeeld een centrale verteller)?

3. De locatie / setting

Waar speelt het verhaal zich af? Beschrijf in grote lijnen het gebied waarin de Adventure plaats vindt. Straks ga je deze plekken op een kaart 'prikken'.

Wanneer speelt het verhaal zich af? In de geschiedenis, nu, of in de toekomst?

Tip: Zorg ervoor dat de locatie belangrijk is voor het verhaal. Dat vergroot de beleving van de spelers.

4. De opdracht / missie van je spel

In een Adventure hebben de spelers meestal de missie (een doel) om binnen een bepaald spelgebied op zoek te gaan naar een bijzonder voorwerp of naar iemand die ze moeten overwinnen. Tijdens deze 'hoofdmissie' komen ze steeds kleine missies tegen waarbij ze opdrachten uitvoeren en confrontaties met anderen aangaan. Hiermee verdienen of verliezen ze punten. Beschrijf hier wat de algemene missie is van deze Adventure voor jouw spelers.

Wat moet er worden gevonden of worden overwonnen in je Adventure?

Geldt voor alle rollen dezelfde opdracht?



Nadenken over de spelregels

5. Tijd

Je kunt zelf aangeven hoe lang de spelers de tijd hebben om het spel uit te spelen. Als de tijd voorbij is dan stopt de telefoon automatisch met het spel.

Hoeveel tijd hebben de spelers nodig om het spel uit te spelen?

.....

6. Score / winnen

In een Adventure kun je winnen door zoveel mogelijk punten te verdienen in een zo kort mogelijke tijd. Maar spelers moeten ook hun opdrachten uitvoeren door het verzamelen van skills. Met deze skills kun je ook extra punten verdienen: de skills bepalen hoe sterk je bent en of je in een confrontatie van een andere speler wint.

Hoe kan een team het spel winnen?

Wat is belangrijker, punten verdienen of skills (waarde) verzamelen of allebei?

.....
.....
.....
.....

Tip: Je kunt zelf de waarde van de skills bepalen. Je kunt spelers skills laten verdienen, maar ook skills als 'object' in het spelgebied plaatsen,

Tip: Meldt in de beschrijving van je spel, dat als teams te dicht bij elkaar komen er een confrontatie ontstaat. Het team met de skills met de meeste waarde wint en het team met de skills met de minste waarde verliest punten – 10% van je score op dat moment.

7. De rollen

Je hebt al bedacht welke 4 rollen (personen) centraal staan in jouw verhaal.

Wat is hun belangrijkste taak in het verhaal? Welke eigen missie hebben de verschillende rollen?

Denk aan: Je kunt niet meer dan 4 rollen toekennen aan je spel. Elke rol kan een andere missie in het verhaal hebben.

Rol 1 (naam + missie):

.....
.....



Rol 2 (naam+ missie):

.....

.....

Rol 3 (naam+ missie):

.....

.....

Rol 4 (naam + missie):

.....

.....

8. De skills

Door het uitvoeren van opdrachten kunnen de spelers skills (eigenschappen of objecten) verdienen die ze toegang geven tot nieuwe locaties met opdrachten. Denk bijvoorbeeld aan extra kracht om iemand te overwinnen of aan een sleutel om een poort te openen.

Je kunt in totaal 4 verschillende skills maken in het spel.

Elke skill heeft zijn eigen waarde (in getallen)

Skills:

1. waarde:

2. waarde:

3. waarde:

4. waarde:

Elke rol heeft een eigen start skill – een van de vier die je hebt aangemaakt.

Verdeel hier de verschillende start skills over de rollen.

Start skill per rol:

Rol 1:	Start skill:
Rol 2:	Start skill:
Rol 3:	Start skill:
Rol 4:	Start skill:



Nadenken over de opdrachten

9. Soorten opdrachten

De spelers gaan jouw spel spelen door langs verschillende plekken te lopen waar opdrachten en informatie te vinden zijn die ze nodig hebben om skills en punten te verdienen en om verder te komen in de Adventure. Ook komen ze langs plekken die belangrijk zijn in het spelverhaal en die ze extra informatie geven (in tekst, foto, video of een geluidsfragment).

Aan jou de taak om de spelers langs belangrijke plekken te sturen die te maken hebben met het verhaal en de opdracht voor de verschillende rollen.

Denk eraan: In een Adventure hebben de locaties **geen vaste volgorde!**

Voor elke locatie moet je nadenken over:

Voor wie is de opdracht of informatie die hier te vinden is? Voor een bepaalde rol of voor alle?

Welke skill heeft een rol nodig om deze locatie te openen?

Wat kan een speler hier winnen? Punten of ook een (nieuwe) skill?

Tip: Probeer zo veel mogelijk af te wisselen tussen de soorten opdrachten, dat maakt je spel leuker en uitdagender voor de spelers.

Belangrijk!!!! Zorg ervoor dat de skills die de spelers nodig hebben, ook echt in het veld komen te liggen of te verdienen zijn met de opdrachten! Anders kunnen de spelers nooit hun opdracht halen!

Bedenk hier vast een paar voorbeelden van opdrachten op locatie:

Locatie 1

Beschrijf kort de locatie. Waarom deze locatie? Voor wie is deze locatie?

.....
.....

Wat is er te vinden op deze locatie (meerdere mogelijkheden)?

- Hint
- Doe-opdracht (bijvoorbeeld: maak een foto, beeld iets uit, enz.)
- Vraag: open vraag of multiple choice (A B C)
- Media (bijvoorbeeld: een foto met een beschrijving of een vraag, of een filmpje of geluidsfragment waarin een stukje van het verhaal verteld wordt door een personage uit het verhaal.)

Als er een opdracht is, wat kan de speler dan winnen?

- Punten
- Skill nr.

.....
.....



Locatie 2

Beschrijf kort de locatie. Waarom deze locatie? Voor wie is deze locatie?

.....

.....

Wat is er te vinden op deze locatie (meerdere mogelijkheden)?

- Hint
- Doe-opdracht (bijvoorbeeld: maak een foto, beeld iets uit, enz.)
- Vraag: open vraag of multiple choice (A B C)
- Media (bijvoorbeeld: een foto met een beschrijving of een vraag, of een filmpje of geluidsfragment waarin een stukje van het verhaal verteld wordt door een personage uit het verhaal.)
- Skill

Als er een opdracht is, wat kan de speler dan winnen?

- Punten
- Skill nr.

.....

.....

.....

.....

Enzovoort

10. Reward

Denk goed na over hoeveel punten de spelers kunnen verdienen met een opdracht.

Heb jij moeilijke en makkelijke vragen in je spel? Kun je hiermee verschillende punten verdienen? Wanneer verdien je een skill?

Tip: Wanneer spelers een verkeerd antwoord geven, kunnen ze een hint krijgen om het nog eens te proberen. Is het dan wel goed, dan krijgen ze automatisch de helft van het aantal punten.

11. Media gebruik

Door media toe te voegen aan je spel kan je het spel nog aantrekkelijker maken. Zoek op het internet of maak zelf foto's en filmpjes op de locaties. Ook kun je geluiden toevoegen.

Tip: Stop niet te veel filmpjes in je spel, want daar kan het spel traag van worden.

Tip: Wanneer je bestaande foto's, filmpjes of muziek wilt gebruiken, vraag dan even aan je docent of dit mag i.v.m. copyright.



Wat voor foto's en filmpjes wil jij gebruiken in je verhaal?

Waar ga je ze zoeken of ga je ze zelf maken?

Naar de webomgeving

Je hebt inmiddels goed nagedacht over je spel. Dan wordt het nu tijd om naar de webpagina te gaan, te kiezen voor Adventure en de eerste velden te gaan invullen.

Details

Je ziet nu het invoerveld 'details'.

Deze informatie komt straks op de webpagina van je spel. Beschrijf hier je spel. Geef het een naam, slogan, beschrijving (story) en icoon zodat iedereen je spel wil spelen. Je kunt de pagina ook een eigen achtergrond geven en foto's of filmpjes toevoegen. Voeg ten slotte *tags* toe zodat je spel goed terug te vinden is.

1. Slogan

Deze tekst kan iedereen lezen die de pagina van je spel opent. Zie het als een soort reclame tekst voor je spel. De lengte van deze tekst is ongeveer zo lang als een sms.

2. Beschrijving van je spel (story)

Geef een korte beschrijving van je spel. Hierin leg je het spelverhaal uit.

Deze beschrijving van het spel komt op de website te staan en moet daarom spannend en aantrekkelijk zijn. Waar gaat jouw spel over? Wat gaan de spelers meemaken?

3. Tags

Geef je spel een aantal korte trefwoorden mee. Denk zowel aan de inhoud van je spel als aan het vak of onderwerp waarvoor je het hebt gemaakt.

(Bijvoorbeeld: middeleeuwen, amsterdam, geschiedenis)



Gameplay

Je ziet nu het invoerveld 'play details'. Voeg hier de instructies toe voor de spelers zodat ze weten hoe ze het spel moeten spelen. Voeg ook een intro bericht toe waarmee ze het spel beginnen en een outro waarmee ze eindigen. Dit is allemaal te zien op de telefoon. Je gaat hier ook de verschillende skills en rollen voor de verschillende teams invoeren onder 'Adventure Gameplay'.

1. De instructies van je spel (instructions)

Hier geef je een beschrijving van de spelregels van je spel. Bijvoorbeeld over bepaalde plekken waar de spelers wel of niet mogen komen of over samenwerken.

Deze tekst kunnen de spelers altijd op hun telefoon opvragen.

2. Een intro tekst (intro)

Geef een korte tekst voor je spelers die zij krijgen bij de start van hun spel. De spelers moeten na dit verhaal direct aan de slag kunnen en in het spelverhaal zitten. In zo'n introductie tekst beschrijf je kort de verhaallijn en de missie van de spelers.

3. Een afsluitende tekst (outro)

Als de speeltijd voorbij is dan stopt het spel. Hiervoor kun je zelf een afsluitende tekst verzinnen.

Deze tekst krijgen de spelers automatisch als ze het spel hebben uitgespeeld of als de tijd voorbij is.

Map en Publish

In de laatste twee stappen ga je je opdrachten en informatie op de kaart plaatsen en je spel publiceren. Deze stappen wijzen zich vanzelf.



Ruimte voor aantekeningen