

APPENDIX A: FOUR USER SCENARIOS BY THE TEACHERS

The following appendix describes the four user scenarios, as written by four teachers.

User scenario Teacher A

Create:

Tiago heeft als opdracht gekregen een spel te maken voor CKV.

Het spel moet inzicht geven in kunst in je eigen omgeving. Amsterdam Oost is een prima locatie met veel kunstwerken in parken en op gevels.

Zelf weet Tiago eigenlijk niet zoveel over kunst en het is daarom een hele uitdaging.

In een boekje dat hij van de juf heeft gekregen ziet hij beelden maar ook kunstwerken die hangen en gedichten die op gevels geschreven zijn.

Tiago bedenkt aan de hand van een vragenlijst welke informatie hij eigenlijk belangrijk vindt.

Hij komt te de ontdekking dat hij eigenlijk wel wil weten waarom die kunstwerken nou juist op die plaats staan, wie ze gemaakt heeft maar vooral waarom ze er zó uitzien en niet anders.

Ook moet hij nadenken of het spel ook nog spannend moet worden of dat het juist een onderzoek moet worden.

Met het boekje en google earth bepaald hij een aantal plekken waar de beelden staan en tegen de gevel aan zitten. Hij schrijft de coördinaten op.

Hij bedenkt dat een beetje spanning toch wel leuk is. Het moet dus een spel worden met teams die het tegen elkaar opnemen.

Die gegevens vormen de uitgangspunten voor het spel.

Hij logt in op de site van game atelier. Zijn spel noemt hij “beeldenstorm” dat klinkt lekker heftig.

Hij klikt op de spelvorm en bepaald dat het een competitievorm moet worden. Hierdoor wordt er in teams gespeeld die zoveel mogelijk informatie moeten verzamelen. Pas als alle informatieblokken gevuld zijn stopt de tijd. Dan mogen ze naar de volgende locatie waar de tijd opnieuw gaat tellen.

Tiago vult de velden met informatie die de teams móeten verzamelen. Hij maakt een aantal vrije velden aan voor extra punten. Hij vult de velden die Hints gaan geven en hij voert de locaties van de kunstwerken in. Het spel staat klaar. Alleen nog de tijd per onderwerp vaststellen en de tijdbom die ervoor zorgt dat als je de basisinformatie niet op tijd binnen hebt alles wat je tot dan toe gevonden hebt naar de tegenstander stuurt.

Het spel staat klaar.

Play:

Als de leerlingen in vier teams naar buiten gaan weten ze eigenlijk nog niets.

Tiago heeft de uitleg gegeven en de juf heeft daar bij geholpen. Het is een les van CKV en de juf heeft iets gezegd over “rondkijken in je buurt” en “dingen die misschien niet opvallen”. Per team blijft er één leerling op school over. Die nemen plaats in de mediatheek en starten het spel “beeldenstorm” op bij www.gamesatelier.nu. Tiago is supervisor.

De groepjes hebben een smartphone met gps bij zich en een aantekeningenblok met pen. Moh, Donna en Sabrina lopen de school uit en krijgen de opdracht rechts af te slaan in de richting van het park. In de mediatheek worden ze gevolgd door Issam die inmiddels zijn veldspelers ingevoerd heeft. Het groepje beweegt over de plattegrond naar het park.

Plotseling stoppen ze. Op het beeldscherm bij Issam verschijnt een opdracht. Hij sms die door. “zoek een goudkleurig beeld van een man die ernstig in de verte kijkt”.

Het veldteam vindt het beeld een eindje verderop. Ze maken er een foto van en sturen die naar Issam. Die pint het beeld bij de locatie. De eerste punten zijn binnen.

De volgende opdracht verschijnt. Het veldteam moet erachter komen hoe het beeld heet. Daarna kan Issam de kunstenaar achterhalen. Het veldteam en Issam krijgen samen de opdracht om uit te zoeken waarom dat beeld daar staat. Als ze deze informatie binnen 20 minuten op de kaart weten te pinnen zal de tijdbom niet afgaan en geven ze de informatie niet weg aan het andere team. De eerste punten zijn binnen en ze kunnen nog extra punten gaan halen door een eigen uitbeelding van het kunstwerk te maken en die als filmpje in te sturen naar Issam. Het blijkt dat de uitgebeelde man een verzetstrijder uit de buurt is die nog vlak voor het einde van de tweede wereldoorlog omkwam in een concentratiekamp. Moh en Donna kiezen ervoor de laatste dag uit te beelden van de man in het concentratiekamp. Sabrina filmt met de telefoon.

Als ze op weg gaan naar de volgende locatie kijken ze nog even om naar die angstige man op zijn sokkel die ze eigenlijk nooit eerder gezien hadden. Ik dacht dat die verzetstrijders altijd zo stoer waren denkt Moh.

User scenario Teacher B

Create, Play, View

Create:

Leerlingen krijgen de opdracht een leerzaam spel te ontwikkelen voor klasgenoten. Het onderwerp wordt aangereikt via de website van Games Atelier (of via de docent), waar verder gestructureerd het proces wordt begeleid. Het onderwerp moet iets te maken hebben met krachten en constructies aan de hand van het bestuderen van bruggen. Verder is er een kort **programma van eisen** voor het spel.

- ✓ Onderwerp (krachten en constructies)
- ✓ Duur
- ✓ Doelgroep
- ✓ Locatie
- ✓ Spelvorm
- ✓ Einddoel van het spel, de opdracht

Met deze gegevens gaan de leerlingen aan de slag door eerst na te denken over wat er interessant is aan bruggen.

- Brainstorm over het onderwerp, mindmappen
- Daarna zoeken op internet, info vergaren. Bruggen opzoeken in de buurt, maar ook voorbeelden van bruggen elders in de wereld. Info en plaatjes meteen opslaan voor eventueel gebruik. Dit kan via de browser van GA-site zodat het materiaal meteen beschikbaar is.
- Karakteristieken en bijzonderheden noteren
- Bestuderen van niveaus van verdieping: A. zien en ervaren, B. begrijpen van de werking en constructie en C. kennis gebruiken/ toepassen/ kunnen vertalen naar andere gebieden.
- Wat kan je voor spannende, uitdagende moeilijke dingen doen met het onderwerp?
- Waar kan je allemaal info vandaan halen over het onderwerp?
- Hoe kun je ervoor zorgen dat gebruikte kennis ook gaat beklijven?
- Titel voor het spel (kan ook later)
- Wat voor spelvorm willen ze gebruiken, hoe kan je samenwerken, dwars zitten, enz.

Op pad naar verschillende plekken in de omgeving waar iets gedaan kan worden met het onderwerp. Hier foto- en videomateriaal verzamelen en toepassingsvragen bedenken. Alles meteen digitaal opslaan. Hier uploaden? Of coördinaten vastleggen? Of kan dit later op de kaart gedaan worden?

Het samenstellen van het spel kan op de website gedaan worden door eenvoudige tools: drag and drop. Steeds wordt er gevraagd naar verschillende niveau's, uitdagendheid (is dit een leuke, moeilijke, spannende opdracht?), relevantie van de opdrachten (geeft de opdracht inzicht in het onderwerp van het spel?), taakverdeling van de spelers. Voorwaarden instellen voor het beantwoorden. Hotspots met hulpvragen of aanwijzingen (kost wel of geen punten).

Het spel kan bedacht worden aan de hand van een aantal concepten waar waarden ingevoerd kunnen worden. Zo ontstaan bijvoorbeeld 5 verschillende spelsoorten:

1. speurtocht
2. wedstrijd op snelheid
3. battle
4. productiespel (er wordt een product gemaakt)
- 5.

Play

De leerlingen die het spel gaan spelen krijgen via de website of via hun docent te horen wat ze moeten doen. Via de website voor als er met een hometeam gewerkt gaat worden, en zonder als de hele klas ergens naartoe gaat om het spel te spelen. De instructie via de telefoons is helder en eenduidig. Liefst via touchscreen navigatie door het spel. Bij opdrachten steeds kiezen uit antwoordmogelijkheid. Bv. tekst, foto, video, geluid. Vervolgens verschijnt meteen de modus voor die bewerking en na opname kan je versturen of annuleren. Na versturen bericht dat server het bericht heeft ontvangen en dat je door kunt gaan. Alle handelingen worden in volgorde in een weblog vastgelegd.

Leerlingen kunnen aantekeningen maken op pda om strategie vast te leggen of plannen te onthouden. Dit logboek wordt eventueel ook bewaard voor eindproduct. Leerlingen zien in beeld hoe ze ervoor staan qua score t.o.v. andere groepen. Bovendien kunnen ze zien hoeveel tijd ze nog tot hun beschikking hebben voor het einde van het spel. Aan het einde is er nog een escape-opdracht om tot een bevredigende afronding te komen voor het leerproces/spel. Dit kan ook een boodschap zijn die centraal gegeven is. Zoiets als: "De tijd is om. Kom snel naar ... om kans te maken op 10 bonuspunten. Daar krijg je de laatste opdracht".

Hoe controleer je het niveau? wanneer hebben de leerlingen echt iets geleerd en waar blijkt dat uit? Er moet een product achter blijven op internet waar uit af te lezen valt wat er gedaan is. Vraagstelling en beantwoording moet helder zijn. Docenten moeten achteraf een scorebeoordeling kunnen geven op grond van verschillende aspecten. Bv. diepgang, kennisniveau, samenwerking, creativiteit. Deze score moet per leerling uit te printen zijn of te bewaren.

View

Als toeschouwer kan je de verschillende groepjes online volgen. Je kan switchen tussen groepjes of je kan ze in bv. vier ramen tegelijk bekijken. Alle acties die verstuurd worden zijn als log te zien en op te roepen. De score en progressie is te zien en de resterende tijd.

Achteraf is alles terug te bekijken in volgorde van gebeurtenissen. De gegevens zijn op verschillende wijze zichtbaar te maken, liefst meteen op het scherm en niet verstopt in te downloaden documenten.

Het spel krijgt automatisch gegenereerd en/of door spelers toegedeeld een beoordeling. Het spel komt online beschikbaar met beoordeling erbij.

Het spel wordt opgeslagen met een set van eigenschappen waardoor het later makkelijk terug te vinden is in een bepaalde categorie, zoals spelsoort, vakgebied, locatie, spelduur, leeftijd of doelgroep, enz.

User scenario Teacher C

Create: uitleg spel, voorbereidingen leerling

Play: wat moet een leerling doen om het spel te spelen

View: wat kun je na het spelen van het spel nog doen met de verzamelde gegevens

Inleiding

Een voorbeeld van een spel zou iets kunnen zijn wat met mijn vak te maken heeft. In de 17^e eeuw werd er in Nederland in de gegoede kringen Frans gesproken. Daar zijn vast nog dingen van terug te vinden in de stad. Ik denk aan straatnamen, namen van gebouwen, bedrijven (maison Descartes, de Franse Ambassade), plaquettes, maar ook woorden die in de taal ingeburgerd zijn, zoals troittoir. De centrale vraag zou kunnen zijn: in hoeverre speelt Frans nu nog een rol in Nederland? Door naar verschillende plekken te gaan kunnen de leerlingen zien of er nog veel Frans te zien is. En door interviews te doen kunnen leerlingen erachter komen of veel mensen nog Frans spreken. Bij instellingen kunnen leerlingen achterhalen of er veel interesse is in Frans en Frankrijk.

Create

Leerlingen worden op school voorbereid op een mobiel spel. Ze moeten horen dat een deel van de groep naar buiten gaan (regels en afspraken doornemen, tijdspad bespreken), dat ze in groepen werken, dat er een wedstrijdelement in zit, dat ze hun pda/mobiel gaan gebruiken voor het ontvangen en verwerken van informatie. Leerlingen in een klas worden verdeeld in groepen die tegen elkaar spelen.

De leerlingen gaan buiten op zoek naar Franse woorden in het Nederlands taalgebruik. Dus Franse namen van bedrijven, namen van Fransen in naambordjes en dergelijke.

Ter voorbereiding van dit alles gaat de hele groep eerst bij elkaar zitten om op internet te zoeken naar plaatsen die voldoen aan de opdracht. Pas als de hele groep vindt dat er voldoende informatie is verzameld splitst de groep zich in een home team en een buitenteam.

Play

De helft van iedere groep gaat naar een “commandocentrum” waarvandaan ze opdrachten versturen per computer aan de andere helft van de groep die in de stad rondlopen met pda's of mobieltjes. Het buitenteam wordt naar de goede plekken gestuurd door het home team door middel van sms-jes om foto's te maken van de plekken die het home team gevonden heeft. Als de verschillende groepen dezelfde foto maken, dan telt die foto alleen voor het team dat de foto als eerste gemaakt heeft.

View

Als het buitenteam teruggekomen is, dan gaan de groepen elkaars verzamelde data bekijken. Door stemming wordt bepaald welke groep gewonnen heeft. Dat is de groep die het meeste verzameld heeft. Tenzij er dubbele foto's zijn, dan tellen die foto's alleen voor het team dat de foto als eerste heeft gemaakt.

Vervolgens gaan de leerlingen in een volgende les of sessie per groep bij elkaar zitten om een eindverslag te maken van hun bevindingen. Een word document waarin ze beschrijven:

1. wat ze gedaan hebben
2. wat ze gevonden hebben
3. wat ze van het hele project vonden

Een andere vorm van verwerking zou kunnen zijn dat ze een digitale kaart maken met behulp van Google maps waarin ze zelfgemaakte vlaggetjes plaatsen waar de gemaakte foto's aangehangen worden. Als een vlaggetje aangeklikt wordt, dan wordt de foto zichtbaar. Deze maps worden aan elkaar gepresenteerd.

User scenario Teacher D

Didaktische opzet voor het interactief gebruik van een GSM in een les wiskunde, binnen de klassensituatie.

Lesonderwerp:

Wiskundeles over het onderwerp hoeken in een driehoek

Leerinhouden:

Scherpe hoek, stompe hoek, rechte hoek, een gestrekte hoek, samengestelde hoek. De hoeken in een driehoek. De berekening dat de hoeken van een driehoek samen 180° zijn. Soorten driehoeken

Beginsituatie:

De leerlingen zijn bekend met het hoekbegrip en met het begrip 'graden van een hoek'. Leerlingen kunnen de grootte van een hoek meten met een geo-driehoek.

Groeperingsvorm en verdeling van mobieltjes:

Klassikaal. Per persoon een mobiel. Of werken in groepjes van twee, met een mobiel.

Doel:

Inzet van een gsm applicatie voor een diagnostische meerkeuzetoets met directe resultaat weergave via de PC op de beamer, binnen een les wiskunde over de som van de hoeken in een driehoek.

Create (voorbereiding door de docent):

De docent zet na het inloggen op de webapplicatie de toetsvragen klaar die in relatie staan met de leerstof of het onderwerp.

Het zullen in dit geval al gauw een stuk of 50 meerkeuzevragen zijn.

De meerkeuzevragen en de uitwerkingen zullen in groepen naar de GSM's gestuurd worden. De docent kan verder kiezen voor een bepaalde manier van weergeven van de goede/foute antwoorden.

Didaktische stappen tijdens de play-situatie:

Aan de hand van de beamer met PC en een smartboard introduceert de docent de leerstof. Behandeld wordt het hoekbegrip. De term scherpe hoek, stompe hoek, gestrekte hoek van 180° .

Na de uitleg ontvangen de leerlingen 10 meerkeuze vragen over de behandelde leerstof. Binnen een gestelde tijd bijv. 5 minuten dienen de vragen gemaakt te worden.

Na het verstrijken van de tijd, ontvangt de docent op een website de score van de resultaten.

In een grafiekje of in een matrix worden de resultaten van de toets getoond op de beamer. Iedere leerling kan zijn score vergelijken met de totaalscore.

De resultaten of de opdrachten die de meeste problemen opleveren, of die in het oog vallen, worden behandeld in een klassengesprek.

Vervolgens wordt de volgende didactische stap in het aanbod van de leerstof gedaan. Uitleg over de som van de hoeken in een driehoek dat die samen 180° moet zijn.

Na uitleg volgt er weer een korte diagnostisch toets.

Daarna resultaatweergave en de nabespreking.

Het vervolg van de les kan zijn dat de opdrachten in het boek of op de computer wordt gedaan.

Vervolgens kan er weer een diagnostische toets gegeven worden, naar keuze...

Interactiviteit tijdens de play-situatie.

Leerlingen kunnen uit een reeks toetsvragen een of twee vragen kiezen die toegevoegd worden aan een totale toets die dan door de hele klas gemaakt wordt.

Er kunnen groepen tegen elkaar spelen enz...

View:

De docent bepaald tijdens de les het moment van verzending.

Via een webinterface kan hij het moment van verzending zelf uitkiezen.

Vervolgens ontvangen de leerlingen de opgaven op het display.

Hieronder een voorbeeld van drie verschillende schermen die de leerlingen op het display zien

Bij een bijbehorende driehoek staat er een meerkeuzevraag.

APPENDIX B: QUESTIONNAIRE TWS 3

The following appendix is the questionnaire filled in by the students who participated in the third technology workshop.

Tijdens de workshop op dinsdag 24 april bij Waag Society heb je kennis gemaakt met het gebruik van GPS, de website *geotracing* en mobiele telefoons voor leren op straat. Wij willen met behulp van deze enquête jouw mening en ervaring gebruiken voor het ontwerpen van de digitale leeromgeving Games Atelier. Op de website van Games Atelier zal je straks voor school spellen op locatie kunnen maken en spelen, met behulp van GPS, de website en een mobiele telefoon.

Wil je deze vragenlijst invullen en aan het einde van de les weer in te leveren bij de juf of meester? Dank je wel!

I Algemeen

1. Wat is jouw leeftijd?

..... jaar

Jongen/ meisje (Streep door wat niet van toepassing is)

2. In welke stad woon je?

3. In welke klas zit je?

.....

II Gebruik van je mobiele telefoon

4. Gebruik je een mobiele telefoon?

Ja/ Nee (Streep door wat niet van toepassing is)

5. Welk merk en type mobiele telefoon gebruik je?

Merk.....

Type.....

6. Welke functionaliteiten heeft deze mobiele telefoon?

(Kruis aan wat van toepassing is, meerdere antwoorden mogelijk)

☐ Bellen

☐ SMS

☐ MMS

☐ WAP (mobiel internet)

☐ Fotocamera

☐ Videorecorder

☐ Geluidsrecorder

☐ MP3 speler

☐ Agenda

☐ GPS

☐ Anders,

7. Welke drie functionaliteiten gebruik je het meest?

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

8. Gebruik je jouw eigen mobiele telefoon voor school?

Ja/ Nee (Streep door wat niet van toepassing is)

Zo ja, hoe dan?

.....
.....

III Mobiele ervaring

9. Wist je voor de workshop al wat een GPS is?

Ja/ Nee (Streep door wat niet van toepassing is)

10. Weet je nu wat een GPS is?

Ja/ Nee (Streep door wat niet van toepassing is)

11. Stelling:

Het gebruik van GPS voor leren op straat maakt school aantrekkelijker en leuker.
(Kruis aan wat van toepassing is)

0 Helemaal niet mee eens

0 Niet mee eens

0 Neutraal

0 Mee eens

0 Heel erg mee eens

12. Heb je al eerder voor school een les gevolgd waarbij je leerde op straat?

Ja/ Nee (Streep door wat niet van toepassing is)

13. Zo ja, in wat voor les?

.....
.....

14. Stelling: (Kruis aan wat van toepassing is)

Het gebruik van mobiele technologie maakt leren op straat aantrekkelijker en leuker.

0 Helemaal niet mee eens

0 Niet mee eens

0 Neutraal

0 Mee eens

0 Heel erg mee eens

15. Wat vond je 3 beste of leukste elementen van de workshop?

(3 X aankruisen, mogen er ook meer zijn)

- ☐ Het spelen van het spel met andere teams
- ☐ Het spelen van het spel tegen andere teams
- ☐ Het maken van de foto's
- ☐ Het maken van de geluidsopnames
- ☐ Het lezen van de kaart
- ☐ Het ontvangen en uitvoeren van opdrachten in de stad
- ☐ Het terugzien van de route op de website
- ☐ Het terugzien van media op de website
- ☐ Anders, namelijk.....

16. Voor welk vak kun je GPS en mobiele telefoons het beste inzetten, denk je?

.....

.....

.....

APPENDIX C: FORM USED FOR CWS2

The following appendix is the form the teachers who participated during the second content workshop filled in individually, in order to construct a scenario for a location-based mobile game.

1. Met welke doelgroep ga je het spel maken?

Onderbouw (heterogene groep, vanaf VMBO niveau basisberoeps)

HAVO bovenbouw

VWO bovenbouw

2. Voor wat voor soort spel laat je de groep maken?

Strategie game. In een strategiespel krijgt een speler controle krijgt over (meestal) een aantal militaire eenheden en gebouwen waarmee, door het nemen van strategische beslissingen, één of meerdere vijanden verslagen dienen te worden. De strategieën hebben bijvoorbeeld betrekking tot het produceren van nieuwe eenheden, het verdedigen van de basis en het aanvallen van de vijand. Vaak wordt een strategiespel tegen een directe tegenstander gespeeld: je spreekt dan van turn-based strategy (beurt-gebaseerde strategie) waarbij de beslissingen per speler om beurten worden genomen.

Adventure game (speurtocht, puzzel): eens spel waarbij de speler barrières of puzzels moet oplossen om in een (virtuele) wereld vooruit te komen. Tijdens het doorlopen van de wereld komt hij deze barrières tegen, maar ook aanwijzingen en objecten die hem helpen bij het oplossen van komende puzzels. Deze games spelen zich af in een duidelijk en lineair verhaal. De speler heeft weinig vrijheid en zijn karakter staat vast, in tegenstelling tot een Role Playing Game waarin juist karakterontwikkeling centraal staat.

Role Playing Game (rollenspel): Spelers komen samen in een imaginaire of virtuele wereld, waarin zij personages besturen en tijdens het spelen een verhaal vertellen. De spelers hebben een duidelijk eigen karakter, en bepalen welke acties hun karakters proberen uit te voeren en merken spelenderwijs wat de gevolgen van hun acties zijn. Veel (gevaarlijke) opdrachten moeten samen met andere karakters worden uitgevoerd, waarbij iedere speler een duidelijke taak heeft en er sprake is van een sterke wederzijdse afhankelijkheid. De spelers proberen deze opdracht zo goed mogelijk uit te voeren, waarbij ze hun karakters in leven willen houden, het doel willen bereiken en zo veel mogelijk kostbare voorwerpen, macht of kracht willen vergaren.

Simulaties: Een simulatiespel is een (computer)spel waarin een (fictieve) werkelijkheid of een zekere activiteit wordt nagebootst. Deze spellen proberen zo realistisch mogelijk de werkelijkheid te benaderen, denk bijvoorbeeld aan een simulatiespel waarin een vliegtuig moet worden bestuurd (een Flightsimulator). In andere simulatiegames moet de speler optreden als een soort van ontwerper of manager om optimaal resultaat te boeken. Het gewenste resultaat is afhankelijk van het doel van het spel. Voorbeelden van simulaties: managementspel (the sims), werking en constructie (Rollercoaster Typhoon)

Onderzoeksofdracht: Lijkt op de adventuregame maar richt zich meer op veldonderzoek in de bestaande wereld in plaats van een speurtocht in een fictief verhaal. Maar ook hierbij gaat het om het vergaren van informatie om in het spel vooruit te komen.

Productiespel: De speler bezit een hoeveelheid grondstoffen of betaalmiddel om nieuwe eenheden van iets te produceren en gebouwen te bouwen (en soms ook onderhouden). Het verzamelen of verkrijgen van deze grondstoffen is noodzakelijk om iets te kunnen produceren en bouwen. Hiervoor zijn één of meerdere eenheden aan de slag die de grondstoffen delven en terugbrengen naar de basis. De speler krijgt aan het begin van het spel wel een klein bedrag of hoeveelheid grondstoffen maar dit raakt al snel op waardoor een andere bron van inkomsten gewenst is.

Anders, nl _____

Waarom?

3. Hoe wil je dat de spelers ingezet worden tijdens het spelen?

Één tegen één

Één tegen meerdere

Team tegen team

Met de hele klas één game spelen

Anders, nl _____

Waarom?

4. Welke gameplay elementen (= spelregels) mogen de leerlingen aan het spel toevoegen?

Turnbased play: spelers of teams zijn om de beurt aan zet.

Tegen de tijd spelen

Oplossen van puzzels/opdrachten op locatie

Oplossen van puzzels/opdrachten online

Punten/geld inzetten

Punten/geld verdienen

Gebieden claimen/overwinnen -- landje veroveren

Afval race

Eén speler krijgt een speciale rol toebedeeld en weet meer dan de anderen (denk aan 'wie is de mol?')

Eén einddoel: wie is als eerste op een bepaalde plek, wie vindt het eerst een object?

Confrontatie met anderen op dezelfde locatie / in hetzelfde gebied

Ter plekke betekenis geven op een bepaalde locatie (straat, plek, gebouwd, beeld

locaties bevatten hints

sporen van de ander oppakken

blokkade of hindernis als andere persoon/ander team al op locatie is geweest of daar media heeft achtergelaten

speler krijgt karaktereigenschap of object omdat hij op bepaalde locatie komt/opdracht voltooid heeft die hij later in spel nodig heeft (adventure game)

speler heeft bepaalde gaven/krachten: deze zijn verdeeld over de verschillende teams

samenwerken (krachten bundelen) om opdracht te volbrengen (quest: tijd + locatiegebonden, real time teamwork)

Vormen creëren - lopen kan resulteren in een figuur, letter of icoon dat op de kaart wordt getekend

Anders, nl _____

Waarom?

5. Wat heb je nodig / wat is je stappenplan om bovenstaand spel te realiseren? Denk aan: organisatie, planning, techniek, materiaal, communicatie

Spel maken:

Spel spelen:

Op spel reflecteren:

6. Hoeveel tijd zal de klas hieraan besteden?

7. Hoe deel je die in een lessenserie?

8. Welke elementen van een game vindt je belangrijk voor toepassing in een les?

Verhaallijn

Gameplay (de spelregels)

Uitdaging

Meerdere levels kunnen halen

Opdrachten halen/ antwoorden vinden

Samenwerking

Competitie

Strategie uitdenken en toepassen

Meerdere strategieën kunnen testen (trial and error)

Karakters (personages) ontdekken en uitdiepen

Einddoel halen

Directe feedback van systeem op eigen handelen

Directe feedback / reacties van andere spelers

Fantasie /meegesleept worden in verhaal

Realiteit /simulatie, leren op locatie

Spelen op locatie

Spelen in online omgeving

Vormgeving

Zelf spelregels verzinnen

Waarom?

8. Wat is volgens jou de verhouding van de leereffecten tussen het maken van het spel vs spelen van het spel? (in procenten)

Waarom?

9. Wat wordt er volgens jou geleerd door de leerlingen?

Maken:

Spelen:

APPENDIX D: QUESTIONNAIRE CWS3

Wat is jouw leeftijd?

..... jaar

Jongen/ meisje (Streep door wat niet van toepassing is)

-
1. Welke ‘gezelschapsspelletjes’ speel je graag?

.....

2. Wat is je leukste website?

.....

Waarom?

.....

3. Wat is je leukste tv-programma?

.....

4. Wat is je leukste boek?

.....

5. Wat is je leukste stripboek?

.....

6. Wat is je leukste tijdschrift?

.....

-
7. Wat is je leukste computer game?

.....

Waarom?

.....

8. Hoe vaak speel jij computer games per week?

- ☐ Meer dan 10 keer
- ☐ Elke dag wel een keer
- ☐ Ongeveer 5 keer per week
- ☐ Ongeveer 3 keer per week
- ☐ Minder dan 1 keer per week
- ☐ Ik speel bijna nooit computer games
- ☐ Anders.....

9. Speel je spelletjes liever alleen of met je vrienden?

- ☐ Alleen
- ☐ Met vrienden
- ☐ Anders.....

10. Speel jij wel eens educatieve games op school?

- ☐ Ja
- ☐ Nee

Zo ja, welke?

.....

11. Wat vind jij leuk en interessant aan educatieve game(s)?
(meerdere antwoorden mogelijk)

- ☐ Je leert over een onderwerp terwijl je speelt
- ☐ De opdrachten
- ☐ De spelelementen
- ☐ De vormgeving
- ☐ Het is weer eens iets anders dan andere lessen op school
- ☐ Anders.....

12. Wat vind je niet leuk aan educatieve game(s)?
(meerdere antwoorden mogelijk)

- ☐ Je leert over een onderwerp terwijl je speelt
- ☐ De opdrachten
- ☐ De spelelementen
- ☐ De vormgeving
- ☐ Anders.....

Beantwoord deze vragen achter de computer

Ga naar de website www.hyves.nl

13. Sta je ingeschreven bij hyves.nl?

- ☐ Ja
- ☐ Nee

Waarom (niet)?

.....

14. Welke functionaliteiten gebruik je vaak op hyves.nl?
(meerdere antwoorden mogelijk)

- ☐ Krabbelen
- ☐ Foto's uploaden
- ☐ Filmpjes uploaden
- ☐ Eigen site vormgeven
- ☐ Mailen
- ☐ Doorklikken en andere sites lezen of bekijken
- ☐ Nieuwe vrienden zoeken en toevoegen
- ☐ Bloggen
- ☐ Anders.....

15. Wat vind je vervelende functionaliteiten op deze site?
(meerdere antwoorden mogelijk)

- ☐ Krabbelen
- ☐ Foto's uploaden
- ☐ Filmpjes uploaden
- ☐ Eigen site vormgeven
- ☐ Mailen
- ☐ Doorklikken en andere sites lezen of bekijken
- ☐ Nieuwe vrienden zoeken en toevoegen
- ☐ Bloggen
- ☐ Anders.....

Waarom?

.....

16. Wat vind je van de webpagina's van hyves.nl?
(zet een stip op de plaats voor jou van toepassing)

Makkelijk_____Ingewikkeld

Mooi_____Saai

Ga naar de website www.youtube.com

17. Sta je ingeschreven bij youtube.com?

- ☐ Ja
- ☐ Nee

Waarom (niet)?

.....

18. Welke functionaliteiten gebruik je vaak op youtube.com?
(meerdere antwoorden mogelijk)

- ☐ Uploaden van video's
- ☐ Opzoeken van video's op onderwerp

- ☐ Archief: de meest bekeken/ beoordeelde video's
- ☐ Archief: categorieën
- ☐ Bekijken van video's van vrienden en bekenden
- ☐ Beoordelen van/ reageren op video's
- ☐ Community
- ☐ Anders.....

19. Wat vind je vervelende functionaliteiten op deze site?
(meerdere antwoorden mogelijk)

- ☐ Uploaden van video's
- ☐ Opzoeken van video's op onderwerp
- ☐ Archief: de meest bekeken/ beoordeelde video's
- ☐ Archief: categorieën
- ☐ Bekijken van video's van vrienden en bekenden
- ☐ Beoordelen van/ reageren op video's
- ☐ Community
- ☐ Anders.....

Waarom?

.....

20. Wat vind je van de webpagina's van youtube.com?
(zet een stip op de plaats voor jou van toepassing)

Makkelijk _____ | _____ Ingewikkeld

Mooi _____ | _____ Saai

Open het programma Game-maker (www.gamemaker.nl)

21. Heb je wel eens een game gemaakt met Game-maker?

- ☐ Ja
- ☐ Nee

Zo nee, ga naar vraag 25

22. Welke functionaliteiten vind je leuk en handig van Game-maker?
(meerdere antwoorden mogelijk)

- ☐ Het verzinnen van het spel (doel, spelregels etc.)
- ☐ Het vormgeven van de achtergrond en speelveld
- ☐ Het vormgeven van de losse elementen van het spel
- ☐ Het samenvoegen van verschillende elementen van het spel
- ☐ Het scripten van het spel
- ☐ Het testen van het spel
- ☐ Het laten spelen van jouw spel door anderen

23. Welke functionaliteiten **niet** vind je leuk en handig van Game-maker? (Niet stond er niet)
(meerdere antwoorden mogelijk)

- ☐ Het verzinnen van het spel (doel, spelregels etc.)
- ☐ Het vormgeven van de achtergrond en speelveld
- ☐ Het vormgeven van de losse elementen van het spel
- ☐ Het samenvoegen van verschillende elementen van het spel
- ☐ Het scripten van het spel
- ☐ Het testen van het spel
- ☐ Het laten spelen van jouw spel door anderen

Waarom?

.....

24. Wat vind je van de webpagina's van Game-maker?
(zet een stip op de plaats voor jou van toepassing)

Makkelijk _____ | _____ Ingewikkeld

Mooi _____ | _____ Saai

Deze vragen hoef je niet achter de computer te beantwoorden

25. Stel: je moet een werkstuk maken voor geschiedenis over de middeleeuwen. Je mag van je docent zelf weten wat je maakt. Waar zou je voor kiezen?

- ☐ website
- ☐ power point
- ☐ game
- ☐ webquest
- ☐ word document
- ☐ Anders.....

26. Je hebt in de les in een groepje zelf een spel mogen maken. Wat vond je ervan om zelf een spel te maken?

- ☐ saai
- ☐ beetje leuk
- ☐ leuk
- ☐ super leuk

27. Als je zelf een game op school gaat maken met Games Atelier, wat vind je dan belangrijk en leuk? (meerdere antwoorden mogelijk)

- ☐ Het schrijven van het verhaal van de game
- ☐ Het bedenken van goede opdrachten, zodat de spelers iets van mijn spel leren
- ☐ Het verzinnen of kiezen van spelregels
- ☐ Het vormgeven van het spel
- ☐ Het maken van filmpjes en foto's voor de opdrachten
- ☐ Het testen van het spel zodat ik zeker weet dat het goed werkt
- ☐ Spelers beoordelen mijn spel als het gespeeld is

28. Tijdens de les werden een aantal sferen gepresenteerd voor de HOME pagina van Games Atelier. Welke sfeer spreekt jou het meeste aan?

- ☐ Fantasy
- ☐ Authentiek
- ☐ Realistisch

Waarom?

.....

Dank je wel voor het invullen van deze enquête!

Heb je tijd over en vind je het leuk om mee te denken, maak dan deze opdracht:

29. Stel, jij bent de maker van de website van Games Atelier. Jij mag de HOME pagina maken. Laat zien wat je zou maken:

APPENDIX E: PROTOTYPE 2 MOODBOARDS *FANTASY, REALISTIC AND AUTHENTIC*



Fantasy moodboard

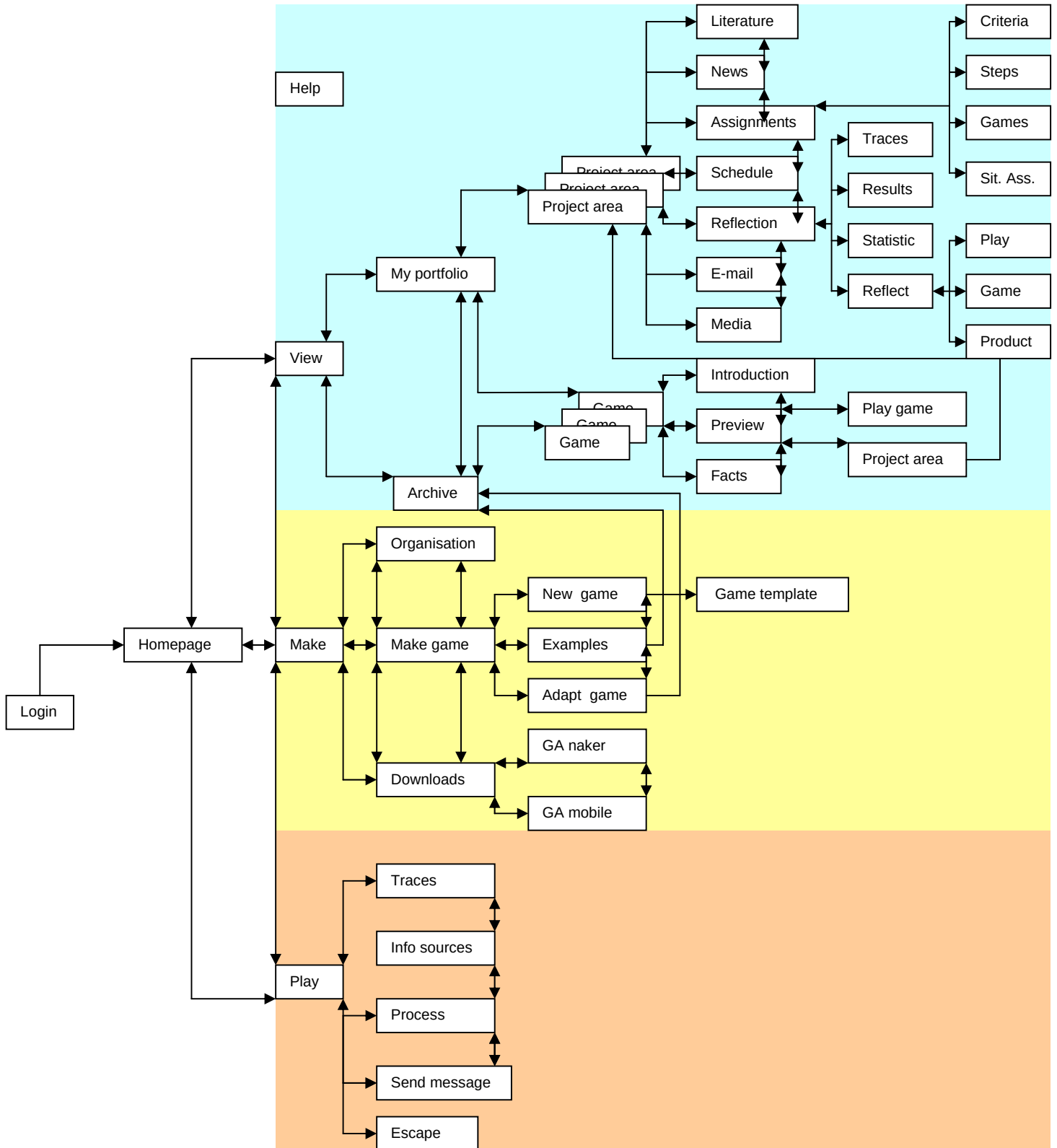


Realistic moodboard

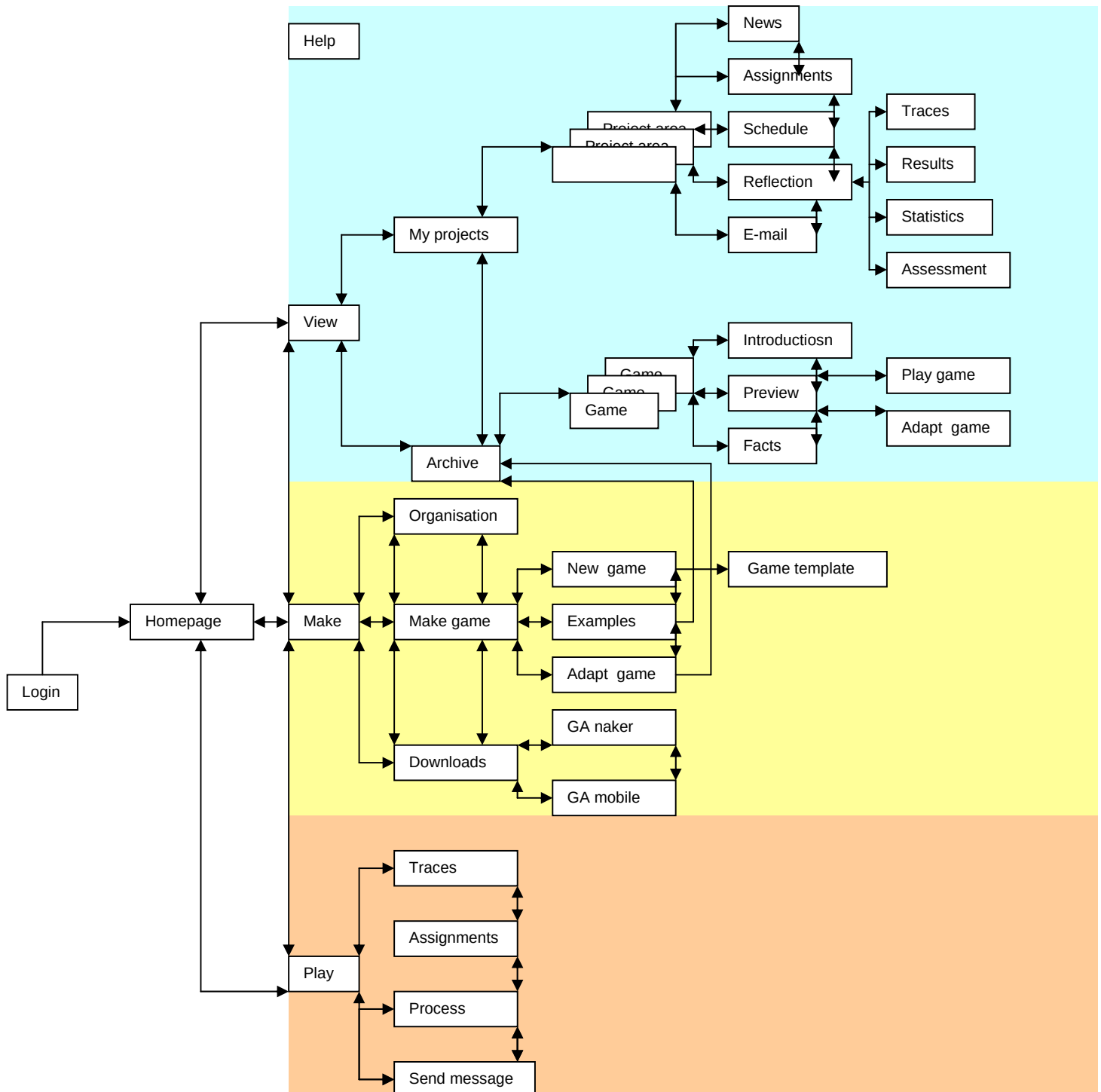


Authentic moodboard

APPENDIX F: WEBSTRUCTURE MODEL STUDENT VERSION



APPENDIX G: WEBSTRUCTURE MODEL TEACHER VERSION



APPENDIX H: TASK DESCRIPTION GAMES ATELIER

General

All users of different levels and interest are able to work with GA

Homepage gives general introduction

- Menu with make, play and view modes, teacherpage and tutorial

Save the game (elements) while producing it.

Share game between makers (in a group)

Make

Make location-aware mobile game

[Teacher]

- Prepare the project
 - Sign in all students and send e-mail with password
 - Define educational criteria for the game
 - adjust gametemplate
 - Describe the assignment for making the game, the criteria and needs
 - Prepare and make resources available (digital or paperbased map, literature sources)
 - Use and adjust an archived game
 - Invite students to work on the assignment and define groups
 - Schedule game
- Monitor the progress of the makers
 - Coach the makers
 - The teacher uses News section on projectspace to announce general messages
 - The teacher assesses the game and the process of making the game

[Learner]

The learner can make a game on his own initiative

- Make plan of approach and schedule
 - Define roles (plan of approach)
 - Define tasks
 - The gametemplate shows only the fields the particular user is responsible for.
- Design the game
 - Brainstorm
 - Use literature sources about location-aware mobile games
 - Select game genre
 - Write the game scenario
 - Optional: use mindmap
 - What is the endgoal of the game?
 - What is the structure of the game?
 - What are the different strategies for the players?
- Make the game (according game template)
 - Select gameplay
 - Write game elements
 - Select location
 - Produce gameboard
 - Produce trace
 - Download Mobile Software
 - Produce media (text, photo, graphic, video, sound)

- Produce new media
 - First in sketch form
 - Test first media inside and outside
 - Make definite version of media
 - New media product made on location is automatically attached to location
 - New media product can be added to the trace
 - Use prepared media from library
 - Preselect sources which the HT can use while playing the game
- Produce assignments
 - The assignment is related to the location
 - The assignment is motivating and challenging
 - Every player has an active role
 - The assignment should motivate the players to collaborate with home team and/or other mobile teams.
 - The assignment can be closed or open.
- Use literature sources on the Internet and books
 - Optional: the sources are selected and provided by teacher
- Design the interface, game graphics and the playground
 - Select the theme for the look and feel
 - Adjust the basic lay-out of the game-interface
 - Select a digital map from the library
 - Design playground: graphics and illustration to the digital map, make zones and icons.
- Design the interaction between system and players
- Write instruction for players
 - What is the goal, rules, etc.
 - What are they supposed to do and what are the different roles?
 - What are the learning goals and criteria?
- Save the game (elements) while producing it.
- Share game (elements) between makers
- Integrate the elements and compose the game
 - Upload the digital map to the game interface
 - Attach media to location
 - Program gameplay
 - Fill in game template
 - Define when the media or assignments are sent to the HT or MT (based on location, time, process, or behaviour in the game)
- Test the game
 - Show interface as mobile players would see on the screen per assignment and media
 - Show interface as mobile players would see on the screen per assignment and media
 - Test the game on location
- Publish the game in archive
 - Introduction page
 - Can it be developed by others?
- Invite players
 - Schedule game
- Evaluate the process, by means of the reflection criteria

Play

Play a location-aware mobile game

- The players select the game
 - The game starts on the scheduled time Choose to play the game (button)
 - Choose to play the game (button)
 - The game stops automatically when time is over
- The starting point of the game is teacher Aed on the map
- The Home Team uses the web interface
 - The map shows all players
 - There can be more than one information layer the HT chooses from.
 - The web interface archives the media received from the MT
 - The HT searches on the Internet for information
- The Mobile Team uses the mobile interface
 - The map shows their own position
 - The interface shows the players moving over the map. They move in (fictional) game world by moving in the (real) physical world.
 - The interface gives an overview of the media the MT collected on location.
 - The resources connected to the location are adjusted to the location on the interface (flexibility)
 - The interface shows the media which can be collected on location
 - The interface shows the media, based on their location or based on the progress of the game.
 - The interface lets the user switch between different maps.
 - The interface lets the user switch between different screens.
 - The interface shows the progress in the game: scores, time left.
 - The interface/ device allows the users to store information.
 - The interface/ device allows the users to share information with other players.

The features of GA motivates Home Team and Mobile Team to collaborate and communicate with each other.

- The rules and assignments require communication and collaboration of HT and MT
- The tools support communication and collaboration between HT and MT and between MT's (text or voicebased) The players can also collaborate physically.

The Mobile Team is rewarded for their actions

- The Mobile Team receives points for sending media
 - The interface shows (feedback) when the media is received
 - The assignments are assessed afterwards
- The Home Team receives and sends media and assignments on the right time and place
 - The Home Team (or system) structures the received assignments and media
- The Mobile Team receives and sends media and assignments on the right time and place
 - The system sends the assignments automatically to the Mobile Team
- Collaboration between Home team and Mobile Team
- Collaboration and competition between the Mobile Teams
- Feedback
 - System gives feedback to players
 - Technological: received the media/ switch screens
 - Content: answer is correct/ false, scored points
 - HQ gives feedback to MT

[Teacher]

- Monitor the progress of the players
 - The interface shows scores, time, coordinates
 - The teacher can adjust the level of the game to the player instantly

- Coach the players when playing the game
- Use the escape procedure when necessary

View

- Reflect on the learning process of playing the game
 - Monitor the process of the group and individual players after the game
 - The traces can be replayed and paused
 - Compare results between groups, players, assignments etc.
- Reflect on collaboration, own learning process and learning result and peer result
- Reflect on game
- Produce an end product (presentation, report, website)
- The media collected during the game can be downloaded and reused
- Diagnostic test of knowledge
- The archive gives an overview of the games
- The archive gives an introduction to the selected game
- The game is reviewed by the players and the teacher
 - Rating (showed in archive)
 - Post a respond to the location base mobile games
- The game and review is archived
 - Each game has an individual introduction page
 - Choose to play the game (button)
 - Archived games are structured according educational criteria, game genre, location and subject (search engine)
 - Each game criterium, game genre, location and subject is indicated by means of icons.
 - The (example) games can be searched and selected according preferences
- Community
 - Forum
 - Chat

APPENDIX I: PROTOTYPE 3

The following appendix shows the third prototype that is the web-based application of Games Atelier. The application exists of a teachers' version and students' version. The functionalities of the teachers' version and students' version are similar, but differ on some screens. The teachers' version is shown first, and is complete. For the students' version, only the screens that differ are shown. Finally, the game template is shown at the end.

TEACHERS VERSION

Login page

Welkom bij Games Atelier!

This website educates the students the theory of the exhibition, which they need in order to answer the questions of the Virtual Archeology Game and they can use as reference for the group assignment. The website exists of several webpage's, carefully structured.
Virtual Archeology Game (learning objective 2, 4, 5, 6 & 9)
 The Virtual Archeology Game is a fun way for the students to get acquainted with the exhibition before they visit the museum. They visit the Sahara Desert in Egypt and search for objects in the sand, which are exhibited in the museum. They get to know the objects and they will answer questions in the test. This is a general introduction in order to build some prior knowledge.

Naam

Paswoord

☐ Onthoud mij op deze computer

[Maak nieuw account aan](#)

Home page

Home Bekijken Maken Spelen Help

Ingelogd als: DOCENT
Inbox (1)

Archief > Afval op het kruispunt

Games Atelier

Mobiel spel op locatie

Educatieve doelen

Aansluiting bij curriculum

Games Atelier

Welkom bij Games Atelier! Games Atelier is een leermethode voor het voortgezet onderwijs. Het biedt een leeromgeving waarin leerlingen zelf mobiele spellen op locatie kunnen maken, waarin leerlingen deze spellen met elkaar kunnen delen, en waarmee de leerlingen de spellen kunnen spelen. De spellen worden gespeeld op locatie. Wanneer de spelers zich buiten bevinden, krijgen zij media toezonden vanuit de leeromgeving. De leerlingen krijgen opdrachten die uitgevoerd worden en verstuurd naar de omgeving. De resultaten van het spel worden verzameld en kunnen weer gereflecteerd worden door de leraren.

Mobiel spel op locatie

Visit to the museum. Under accompany of the curator of the museum, they will visit the exhibition in the museum. In this exhibition, they will meet Akhenaten in real live. Later, they will meet him again virtually in the website, so the animated character that will guide them through the assignments. During the visit, the students will collect historical and visual sources, like drawings and photographs, which they will use for their group assignment.
Group assignment: building own website (all learning objectives)
 After the visit, the students use the educational website, the sources collected during the visit and additional references to build their own website. This is a group's assignment and the groups have to plan and work together as a team. They can choose one of the themes: War and

Archive

Home Bekijken Maken Spelen Help

Ingelogd als: DOCENT
Inbox (1)

Archief > Afval op het kruispunt

Archief

Mijn projecten

Nieuw Populair In de buurt

Afval op het kruispunt
 Rating: ****
 3 VMBO
 Locatie: Amsterdam
 Vak: Biologie/ Aardrijkskunde
 Tijd: 3 uur
 Aanpasbaar: ja

Uitgebreid zoeken

Leerinhoud (keuzemenu) ↓

Werkvormen (keuzemenu) ↓

Leerdoelen (keuzemenu) ↓

Doelgroep (keuzemenu) ↓

Small/ medium/ large (keuzemenu) ↓

Locatie (keuzemenu) ↓

Spelgenre (keuzemenu) ↓

Rate het spel

Plaats een reactie

My projects

Home Bekijken Maken Spelen Help

Ingelogd als: DOCENT
Inbox (1)

Archief > Afval op het kruispunt

Archief

Mijn projecten

3 VMBO	Periode	Status
Afval op het kruispunt	Mei – juni 2007	Spel klaar
Bekijken Spel team 1 Go!		
4 Havo		
Nescio	Januari 2007	Gespeeld
Bekijken Spelresultaten Go!		
Veiligheid		
Bekijken Spel team 4 Go!		

Introduction page game

Home
Bekijken
Maken
Spelen
Help

Ingelogd als: DOCENT
Inbox (1)

Archief > Afval op het kruispunt
Rating (155)

Introductie
Preview
Feiten

Spel - Afval op het kruispunt

Introductie

This website educates the students the theory of the exhibition, which they need in order to answer the questions of the Virtual Archeology Game and they can use as reference for the group assignment. The website exists of several webpage's, carefully structured.

Virtual Archeology Game (learning objective 2, 4, 5, 6 & 9)
The Virtual Archeology Game is a fun way for the students to get acquainted with the exhibition before they visit the museum. They visit the Sahara Dessert in Egypt and search for objects in the sand, which are exhibited in the museum. They get to know the objects and they will answer questions in the test. This is a general introduction in order to build some prior knowledge.

This website educates the students to answer the questions of the Virtual Archeology Game and they can

Reactie (4)

This website educates the students the theory of the exhibition, which they need in order to answer the questions of the Virtual Archeology Game and they can use as reference for the group assignment. The website exists of several webpage's, carefully structured.

Virtual Archeology Game (learning objective 2, 4, 5, 6 & 9)
The Virtual Archeology Game is a fun way for the students to get acquainted with the exhibition before they visit the museum. They visit the Sahara Dessert in Egypt and search for objects in the sand, which are exhibited in the museum. They get to know the objects and they will answer questions in the test. This is a general introduction in order to build some prior knowledge.

This website educates the students to answer the questions of the Virtual Archeology Game and they can

Terug naar archief
Spelen
Aanpassen

Introduction page game

Home
Bekijken
Maken
Spelen
Help

Ingelogd als: DOCENT
Inbox (1)

Archief > Afval op het kruispunt

Introductie
Preview
Feiten

Spel - Afval op het kruispunt

Rating (155)

Terug naar archief

Screenshot Home Team

Screenshot Mobiel Team

Introduction page game

Home
Bekijken
Maken
Spelen
Help

Ingelogd als: DOCENT
Inbox (1)

Archief > Afval op het kruispunt

Introductie
Preview
Feiten

Spel - Afval op het kruispunt

Feiten

Onderwerp:
Vervulling in de stad

Locatie:
Amsterdam

Game genre:
Onderzoeksspel

Doelgroep:
VMBO onderbouw

Met hoeveel personen spelen?
Minimaal 6, maximaal 24

Leerdoelen:
Onderzoekvaardigheden
Probleem oplossen
Kennis over afval en vervulling

Duur van het spel:
3 uur

Aanpasbaar?
Ja

Spelen
Aanpassen

Organisation

Home
Bekijken
Maken
Spelen
Help

Ingelogd als: DOCENT
Inbox (1)

Archief > Afval op het kruispunt

Organisatie

Organisatie

This website educates the students the theory of the exhibition, which they need in order to answer the questions of the Virtual Archeology Game and they can use as reference for the group assignment. The website exists of several webpage's, carefully structured.

Virtual Archeology Game (learning objective 2, 4, 5, 6 & 9)
The Virtual Archeology Game is a fun way for the students to get acquainted with the exhibition before they visit the museum. They visit the Sahara Dessert in Egypt and search for objects in the sand, which are exhibited in the museum. They get to know the objects and they will answer questions in the test. This is a general introduction in order to build some prior knowledge.

Voorbereiding

Voorbereiding

Visit to the museum (learning objective 2, 5, 6 & 9)
Under accompany of the curator of the museum, they will visit the exhibition in the museum. In this exhibition, they will meet Akhenaten in real live. Later, they will meet him again virtually in the website, as the animated character that will guide them through the assignments. During the visit, the students will collect historical and visual sources, like drawings and photographs, which they will use for their group assignment.

Group assignment: building own website (all learning objectives)
After the visit, the students use the educational website, the sources collected during the visit and additional references to build their own website. This is a group's assignment and the groups have to plan and work together as a team. They can choose one of the themes: War and

Wat heb ik nodig?

Spel maken

Downloads

Making the game

Home
Bekijken
Maken
Spelen
Help

Ingelogd als: DOCENT
Inbox (1)

Archief > Afval op het kruispunt

Organisatie
Spel maken
Stappenplan
Project template
Downloads

Nieuw spel

This website educates the students the theory of the exhibition, which they need in order to answer the questions of the Virtual Archeology Game and they can use as reference for the group assignment. The website exists of several webpage's, carefully structured.

Virtual Archeology Game (learning objective 2, 4, 5, 6 & 9)

The Virtual Archeology Game is a fun way for the students to get acquainted with the exhibition before they visit the museum. They visit the Sahara Desert in Egypt and search for objects in the sand, which are exhibited in the museum. They get to know the objects and they will answer questions in the test. This is a general introduction in order to build some prior knowledge.

Bestaand spel aanpassen

several webpage's, carefully structured.

Virtual Archeology Game (learning objective 2, 4, 5, 6 & 9)

The Virtual Archeology Game is a fun way for the students to get acquainted with the exhibition before they visit the museum. They visit the Sahara Desert in Egypt and search for objects in the sand, which are exhibited in the museum. They get to know the objects and they will answer questions in the test. This is a general introduction in order to build some prior knowledge.

Nieuw spel maken
Bestaand spel aanpassen

Tasks making the game

Home
Bekijken
Maken
Spelen

Ingelogd als: DOCENT
Inbox (1)

Archief > Afval op het kruispunt

Organisatie
Spel maken
Stappenplan
Project template
Downloads

Spel ontwerpen

Brainstorm [Brainstorm over het onderwerp van het spel. Gebruik de inspiratie bronnen.](#)

Onderzoeken [Verzamel informatie op locatie en op internet](#)

Oprichten en informatie [Bedenk op welke manier je de informatie over wilt brengen met opdrachten en informatie. Zie ook: \[informatie & opdrachten\]\(#\)](#)

Spelvorm [Bepaal welk spelsoort en spelelementen je wilt gebruiken. Zie ook: \[Spel\]\(#\)](#)

Spel maken

Taken verdelen [Verdeel de taken. De taken zijn: schrijven, strategie en vormgeven. Zie ook: \[Taakverdeling\]\(#\)](#)

Speltemplate [Gebruik het speltemplate om het spel te maken. Je kan het template delen tussen je groepsgenoten. Zie ook: \[Spel template\]\(#\)](#)

Schrijven [De schrijvers schrijven de verhaallijn, de opdrachten en de tekstuele informatie.](#)

Strategie [De strategen werken de spelregels en het spelscenario uit. Je moet logisch nadenken.](#)

Vormgeven [De vormgevers ontwerpen de video-beelden en foto's, het speelveld en de avatars.](#)

Testen [De vormgevers ontwerpen de video-beelden en foto's, het speelveld en de avatars.](#)

Uploaden [De vormgevers ontwerpen de video-beelden en foto's, het speelveld en de avatars.](#)

Project template

Home
Bekijken
Maken
Spelen
Help

Ingelogd als: DOCENT

Archief > Afval op het kruispunt

Organisatie
Spel maken
Stappenplan
Project template
Downloads

Project template - Educatieve Criteria Spel 1 2 3 4 5

Vak of thema

Leerdoelen

Beoordelingscriteria

Doelgroep van het spel

Medium/ small/ large

Tijdsduur van het spel

Spel genre

Volgende Stap

Project template

Home
Bekijken
Maken
Spelen
Help

Ingelogd als: DOCENT

Archief > Afval op het kruispunt

Organisatie
Spel maken
Stappenplan
Project template
Downloads

Project template - Profiel leerlingen 1 2 3 4 5

Naam

Lesniveau

Ervaring Games Atelier

Educatieve bronnen

[Browse](#)

[Browse](#)

[Browse](#)

[Browse](#)

[Meer educatieve bronnen uploaden](#)

Vorige Stap
Volgende Stap

Project template

Home Bekijken Maken Spelen Help Ingelogd als: DOCENT

Archief > Afval op het kruispunt **Project template - Rooster** 1 2 3 4 5

Organisatie

Spelmaken

Stappenplan

Project template

Downloads

Opdracht

Week 1

Week 2

Week 3

Week 4

Speeldatum kiezen

Vorige Stap

Volgende Stap

Project template

Home Bekijken Maken Spelen Help Ingelogd als: DOCENT

Archief > Afval op het kruispunt **Project template - Reflectie** 1 2 3 4 5

Organisatie

Spelmaken

Stappenplan

Project template

Downloads

Reflecteren op spelen - Reflectievragen

Reflecteren op spel - Reflectievragen

Eindproduct

Vorige Stap

Volgende Stap

Project template

Home Bekijken Maken Spelen Help Ingelogd als: DOCENT

Archief > Afval op het kruispunt **Project template - Makers uitnodigen** 1 2 3 4 5

Organisatie

Spelmaken

Stappenplan

Project template

Downloads

E-Mail

Uitnodiging

Opdracht

Benodigdheden

Vorige Stap

Nodig leerlingen uit

Groep 1

Speler 1 E-mail adres

Speler 2 E-mail adres

Speler 3 E-mail adres

Speler 4 E-mail adres

Speler 5 E-mail adres

Speler 6 E-mail adres

Groep 2

Speler 7 E-mail adres

Speler 8 E-mail adres

Speler 9 E-mail adres

Speler 10 E-mail adres

Speler 11 E-mail adres

Speler 12 E-mail adres

My project – enter project environment

Home Bekijken Maken Spelen Help Ingelogd als: DOCENT

Archief

Mijn projecten

Inbox (1)

3 VMBO	Periode	Status
Afval op het kruispunt	Mei – juni 2007	Spel klaar
Bekijken Spel team 1		
4 Havo		
Nescio	Januari 2007	Gespeeld
Bekijken Spelresultaten		
Veiligheid		
Bekijken Spel team 4		

Project environment

HomeBekijkenMakenSpelenHelp

Ingelogd als: DOCENT
Inbox (1)

Projectruimte – VMBO3

Nieuws

Opracht

Rooster

Reflecteren

E-mail

14 mei

Dit is nieuws!

This website educates the students the theory of the exhibition, which they need in order to answer the questions of the Virtual Archeology Game and they can use as reference for the group assignment. The website exists of several webpage's, carefully structured. *Virtual Archeology Game* (learning objective 2, 4, 5, 6 & 9) The Virtual Archeology Game is a fun way for the students to get acquainted with the exhibition before they visit the museum. They visit the Sahara Dessert in Egypt and search for objects in the sand, which are exhibited in the museum. They get to know the objects and they will answer questions in the test. This is a general introduction in order to build some prior knowledge. This website educates the students the theory of the exhibition, which they need in order to answer the questions of the Virtual Archeology Game and they can

29 april

Dit was nieuws!

students to get acquainted with the exhibition before they visit the museum. They visit the Sahara Dessert in Egypt and search for objects in the sand, which are exhibited in the museum. They get to know the objects and they will answer questions in the test. This is a general introduction in order to build some prior knowledge. This website educates the students the theory of the exhibition, which they need in order to answer the questions of the Virtual Archeology Game and they can

Voeg nieuws toe

Project environment

HomeBekijkenMakenSpelenHelp

Ingelogd als: DOCENT
Inbox (1)

Nieuws toevoegen

Nieuws

Opracht

Rooster

Reflecteren

E-mail

Titel

Beschrijving

Browse

Voeg toe

Project environment

HomeBekijkenMakenSpelenHelp

Ingelogd als: DOCENT
Inbox (1)

Projectruimte – VMBO3

Nieuws

Opracht

Educatieve criteria

Rooster

Reflecteren

E-mail

Opdracht

Maak een spel over afval op het kruispunt

This website educates the students the theory of the exhibition, which they need in order to answer the questions of the Virtual Archeology Game and they can use as reference for the group assignment. The website exists of several webpage's, carefully structured. *Virtual Archeology Game* (learning objective 2, 4, 5, 6 & 9) The Virtual Archeology Game is a fun way for the students to get acquainted with the exhibition before they visit the museum. They visit the Sahara Dessert in Egypt and search for objects in the sand, which are exhibited in the museum. They get to know the objects and they will answer questions in the test. This is a general introduction in order to build some prior knowledge. This website educates the students the theory of the exhibition, which they need in order to answer the questions of the Virtual Archeology Game and they can

Pas aan

Project environment

HomeBekijkenMakenSpelenHelp

Ingelogd als: DOCENT
Inbox (1)

Projectruimte – VMBO3

Nieuws

Opracht

Educatieve criteria

Rooster

Resultaten

Reflecteren

E-mail

Educatieve Criteria

Leerinhoud

Lesdoelen

Beoordelingscriteria

Doelgroep van het spel

Medium/small/large

Tijdsduur

Spelgenre

Pas aan

Project environment

HomeBekijkenMakenSpelenHelp

Ingelogd als: DOCENT

Projectruimte – VMBO31234

Nieuws

Opdracht

Rooster

Resultaten

Reflecteren

E-mail

Week 14 juni – 11 juni

Week 212 juni – 19 juni

Week 320 juni – 27 juni

Week 428 juni – 5 juli

Speeldatum

12 juli 2007

Pas aan

Groep 1

Groep 2

Groep 3

Groep 4

Project environment

HomeBekijkenMakenSpelenHelp

Ingelogd als: DOCENT

Archief > Resultaten Vind de schat

Vind de schat – test video

Nieuws

Opdracht

Rooster

Resultaten

Spel beoordelen

Reflecteren

E-mail

Groep 1

Groep 2

Groep 3

Groep 4



Opdracht

Antwoord

Spel template

Project environment

HomeBekijkenMakenSpelenHelp

Ingelogd als: DOCENT

Projectruimte – VMBO31234

Nieuws

Opdracht

Rooster

Resultaten

Reflecteren

E-mail

Reflecteren op spelen - Reflectievragen

Reflecteren op spel - Reflectievragen

Eindproduct

Pas aan

Project environment

HomeBekijkenMakenSpelenHelp

Ingelogd als: DOCENT

1234

Ontvanger (kies uit lijst met contacten)

Nieuws

Opdracht

Rooster

Reflecteren

Resultaten

E-mail

onderwerp

Browse

Attach

Verstuur e-mail

contacten

Project environment

Home Bekijken Maken **Spelen** Help Ingelogd als: DOCENT

Vind de schat - Live

Traces
Resultaten
Berichten (1)



Zone I
Locatie
De Waag
Groep 1

Opdracht

Antwoord

Punten:
Groep 1 5/15
Groep 2 10/30
Groep 3 5/15

Tijd over:
15 min. 60 sec.

Project environment

Home Bekijken Maken **Spelen** Help Ingelogd als: DOCENT

Vind de schat - Live

Traces
Resultaten
Berichten (1)

Groep 1 Groep 2 Groep 3 Groep 4

Opdracht 1
Vraag :
Antwoord :
Media :
Opdracht 2
Vraag :
Antwoord :
Media :
Opdracht 3
Vraag :

Project environment

Home Bekijken Maken **Spelen** Help Ingelogd als: DOCENT

Traces
Resultaten
Berichten (1)

Ontvanger (kies uit lijst met contacten)
onderwerp
bericht

Inbox
Groep 1 (15 min. geleden)
Groep 2
Groep 3

Contacten Telefoonnummers
Groep 1
Groep 2
Groep 3

Monitor the game live

Home Bekijken Maken **Spelen** Help Ingelogd als: DOCENT

Vind de schat - Live

Traces
Resultaten
Berichten (1)



Zone I
Locatie
De Waag
Groep 1

Opdracht

Antwoord

Punten:
Groep 1 5/15
Groep 2 10/30
Groep 3 5/15

Tijd over:
15 min. 60 sec.

Results of playing the game

[Home](#) [Bekijken](#) [Maken](#) [Spelen](#) [Help](#) Ingelogd als: DOCENT

Vind de schat - Resultaten

[Trace terugspelen](#) [Groep 1](#) [Groep 2](#) [Groep 3](#) [Groep 4](#)

[Resultaten](#) [Statistieken](#) [Beoordelen spelresultaten](#)

Opdracht 1

Vraag:

Antwoord:

Media: ☐ ☐ ☐ ☐

Opdracht 2

Vraag:

Antwoord:

Media: ☐ ☐ ☐ ☐

Opdracht 3

Vraag:

Results of playing the game

[Bekijken](#) [Maken](#) [Spelen](#) [Help](#) Ingelogd als: DOCENT

Vind de schat - Resultaten

[Trace terugspelen](#) [Groep 1](#) [Groep 2](#) [Groep 3](#) [Groep 4](#)

[Opdrachten](#) [Statistieken](#) [Beoordeling spelresultaten](#)

Groep 1

Opdrachten

Eindproduct

Samenwerking

Eindbeoordeling

[Save](#) [Print](#)

PROTOTYPE 3 - STUDENTS VERSION

My portfolio

[Home](#) [Bekijken](#) [Maken](#) [Spelen](#) [Help](#) Ingelogd als: LEERLING

[Archief](#) [Mijn portfolio](#) [Mijn spellen](#) [Mijn projecten](#) [Media + game play](#)

Mijn spellen

☐ ☐ ☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Gespeelde spellen

☐ ☐ ☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Nieuwe reactie (4)

Inbox

My projects

[Home](#) [Bekijken](#) [Maken](#) [Spelen](#) [Help](#) Ingelogd als: LEERLING

[Archief](#) [Mijn portfolio](#) [Mijn spellen](#) [Mijn projecten](#) [Media + game play](#)

☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Vind de schat

☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Project environment

Home

Bekijken

Maken

Spelen

Ingelogd als: LEERLING

Projectomgeving - Vind de schat

Nieuws

Opdracht

Rooster

Informatie bronnen

Media archief

Spel template

Beoordeling & reflectie

E-mail

14 mei **Dit is nieuws!**

This website educates the students the theory of the exhibition, which they need in order to answer the questions of the Virtual Archeology Game and they can use as reference for the group assignment. The website exists of several webpage's, carefully structured. *Virtual Archeology Game* (learning objective 2, 4, 5, 6 & 9) The Virtual Archeology Game is a fun way for the

29 april **Dit was nieuws!**

students to get acquainted with the exhibition before they visit the museum. They visit the Sahara Dessert in Egypt and search for objects in the sand, which are exhibited in the museum. They get to know the objects and they will answer questions in the test. This is a general introduction in order to build some prior knowledge. This website educates the students the theory of the exhibition, which they need in order to answer the questions of the Virtual Archeology Game and they can

Groep 1
Ruud Jansen
Mo Mullink
Martin van Buren

Project environment

Home

Bekijken

Maken

Spelen

Ingelogd als: LEERLING

Projectomgeving - Vind de schat

Nieuws

Opdracht

Stappenplan

Criteria spel

Criteria opdrachten

Spelgenres

Rooster

Informatie bronnen

Media archief

Beoordeling & reflectie

Spel template

E-mail

Opdracht

Maak een spel over afval op het kruispunt

This website educates the students the theory of the exhibition, which they need in order to answer the questions of the Virtual Archeology Game and they can use as reference for the group assignment. The website exists of several webpage's, carefully structured. *Virtual Archeology Game* (learning objective 2, 4, 5, 6 & 9) The Virtual Archeology Game is a fun way for the students to get acquainted with the exhibition before they visit the museum. They visit the Sahara Dessert in Egypt and search for objects in the sand, which are exhibited in the museum. They get to know the objects and they will answer questions in the test. This is a general introduction in order to build some prior knowledge. This website educates the students the theory of the exhibition, which they need in order to answer the questions of the Virtual Archeology Game and they can

Project environment

Home

Bekijken

Maken

Spelen

Ingelogd als: LEERLING

Projectomgeving - Vind de schat

Nieuws

Opdracht

Stappenplan

Criteria spel

Criteria opdrachten

Spelgenres

Rooster

Informatie bronnen

Media archief

Beoordeling & reflectie

Spel template

E-mail

Spel ontwerpen

Brainstorm **Brainstorm** over het onderwerp van het spel. Gebruik de inspiratie bronnen.

Onderzoeken **Verzamel informatie** op locatie en op internet

Opdrachten en informatie **Bedenk op welke manier je de informatie over wilt brengen met opdrachten en informatie.** Zie ook: [Informatie & opdrachten](#)

Spelvorm **Beslis welk spelsoort en spелеlementen je wilt gebruiken.** Zie ook: [Spel](#)

Spel maken

Taken verdelen **Verdeel de taken. De taken zijn: voorzitter, schrijven, strategie en vormgeven.** Zie ook: [Taakverdeling](#)

Speltemplate **Gebruik het speltemplate om het spel te maken. Je kan het template delen tussen je groepsleden. Zie ook: [Speltemplate](#)**

Schrijven **De schrijvers schrijven de verhalen, de opdrachten en de tekstuele informatie.**

Strategie **De strategieën werken de spelregels en het spelscenario uit. Je moet logisch nadenken.**

Vormgeven **De vormgevers ontwerpen de video-beelden en foto's, het speelveld en de avatars.**

Testen **De vormgevers ontwerpen de video-beelden en foto's, het speelveld en de avatars.**

Uploaden **De vormgevers ontwerpen de video-beelden en foto's, het speelveld en de avatars.**

Project environment

Home

Bekijken

Maken

Spelen

Ingelogd als: LEERLING

Projectomgeving - Vind de schat

Nieuws

Opdracht

Stappenplan

Criteria spel

Informatie & opdrachten

Spelgenres

Rooster

Informatie bronnen

Media archief

Beoordeling & reflectie

Spel template

E-mail

Educatieve criteria

Leerinhoud

Leerdoelen

Spelvorm

Doelgroep

Speeldatum en tijd

Tijdsduur

Project environment

HomeBekijkenMakenSpelen

Ingelogd als: LEERLING

Projectomgeving - Vind de schat

NieuwsOpdrachtStappenplanCriteria spelInformatie & opdrachtenSpelgenresRoosterInformatie bronnenMedia archiefSpel templateBeoordeling & reflectieE-mail

Spel

Spelgenres

This website educates the students the theory of the exhibition, which they need in order to answer the questions of the Virtual Archeology Game and they can use as reference for the group assignment. The website exists of

Avonturenspel

several webpage's, carefully structured.

Virtual Archeology Game (learning objective 2, 4, 5, 6 & 9)

The Virtual Archeology Game is a fun way for the students to get acquainted with the exhibition before they visit the museum. They visit the Sahara Desert in Egypt

Onderzoekopdracht

several webpage's, carefully structured.

Virtual Archeology Game (learning objective 2, 4, 5, 6 & 9)

The Virtual Archeology Game is a fun way for the students to get acquainted with the exhibition before they visit the museum. They visit the Sahara Desert in Egypt

Role playing game

several webpage's, carefully structured.

Virtual Archeology Game (learning objective 2, 4, 5, 6 & 9)

The Virtual Archeology Game is a fun way for the students to get acquainted with the exhibition before they visit the museum. They visit the Sahara Desert in Egypt

Project environment

HomeBekijkenMakenSpelenHelp

Ingelogd als: LEERLING

Projectomgeving - Vind de schat

NieuwsOpdrachtRoosterInformatie bronnenMedia archiefSpel templateBeoordeling & reflectieE-mail

Week 14 juni – 11 juni

Week 212 juni – 19 juni

Week 320 juni – 27 juni

Week 428 juni – 5 juli

Speekdatum12 juli 2007Pas aan

Project environment

HomeBekijkenMakenSpelen

Ingelogd als: LEERLING

Projectomgeving - Vind de schat

NieuwsOpdrachtRoosterInformatie bronnenMedia archiefSpel templateBeoordeling & reflectieE-mail

Media - archief

Tekst

Foto

Video

Nieuwe media toevoegen

Project environment

HomeBekijkenMakenSpelen

Ingelogd als: LEERLING

NieuwsOpdrachtRoosterInformatie bronnenMedia archiefSpel templateBeoordeling & reflectieE-mail

Nieuwe media toevoegen

Categorie

Titel

Beschrijving

Browse

Terug naar media archiefVoeg toe

Project environment

HomeBekijkenMakenSpelenHelp

Ingelogd als: LEERLING

Nieuws
Opdracht
Rooster
Informatie bronnen
Media archief
Spel template
Beoordeling & reflectie
E-mail

Reflecteren op spelen - Reflectievragen

Reflecteren op spel - Reflectievragen

Beoordelingscriteria spel

Eindproduct

Project environment

HomeBekijkenMakenSpelenHelp

Ingelogd als: LEERLING

Nieuws
Opdracht
Rooster
Informatie bronnen
Media archief
Spel template
Spel reflecteren
E-mail

Ontvanger (kies uit lijst met contacten)

contacten

onderwerp

Bericht

Verstuur e-mail

Play the game

HomeBekijkenMakenSpelen

Ingelogd als: LEERLING

Traces
Communiceren
Tussenstand
Informatiebronnen
Escape

Vind de schat - Live


Score
25 punten
Spel stopt in
5 minuten

Results of playing the game

HomeBekijkenMakenSpelenHelp

Ingelogd als: LEERLING

Trace terugspelen
Opdrachten
Statistieken
Reflecteren
Beoordeling

Vind de schat - Resultaten

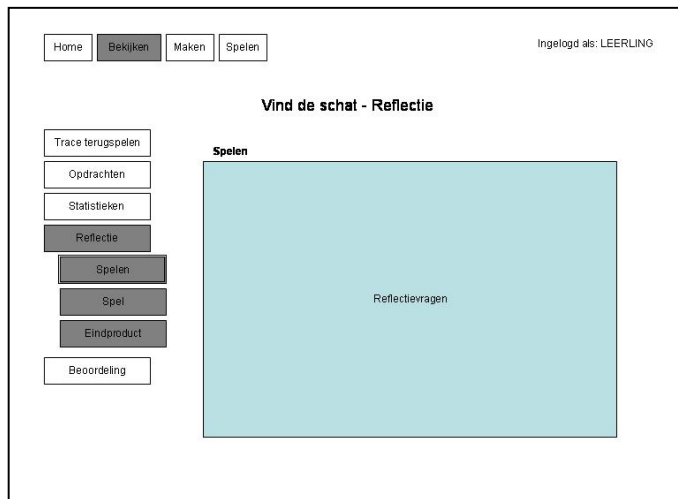
Groep 1Groep 2Groep 3Groep 4

Opdracht 1
Vraag :
Antwoord :
Media :
Download geselecteerde media

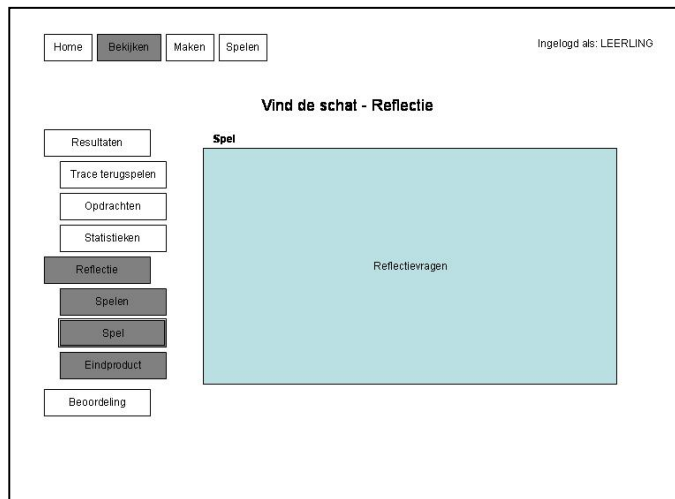
Opdracht 2
Vraag :
Antwoord :
Media :
Download geselecteerde media

Opdracht 3
Vraag :

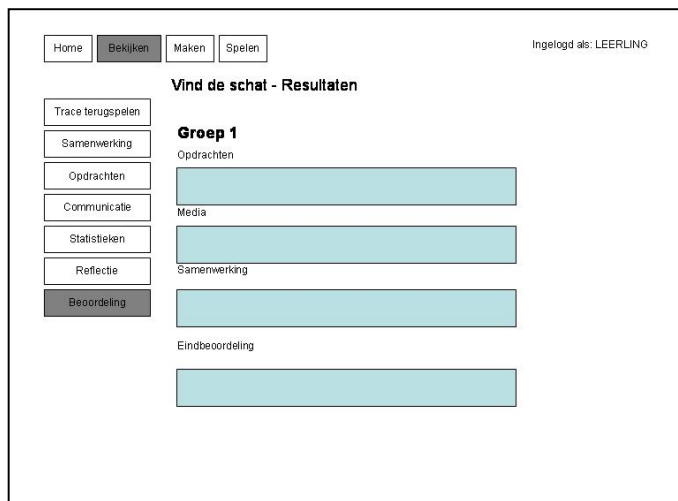
Results of playing the game



Results of playing the game



Assessment



Spel opslaan1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13

Speltemplate – Doel en spelregels

Elinddoel van het spel

Spelregel 1

Spelregel 2

Spelregel 3

Vorige Stap

Volgende Stap

Spel opslaan1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13

Kies spelvorm: spelers

☐ alleen mobiele teams

☐ team tegen team

☐ speelleider

☐ home team – mobiel team

☐ één tegen meerdere

Beschrijf taken van spelers tijdens het spel

Spelers Mobiel team

Spelers Home team

Vorige Stap

Meer taken toevoegen

Volgende Stap

Spel opslaan1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13

Speltemplate – Avatars

Karakter 1 (Naam)

Browse

Hoe ziet hij eruit?

Wat kan hij doen?

Welke hulpmiddelen heeft hij?

Karakter 2 (Naam)

Browse

Hoe ziet hij eruit?

Wat kan hij doen?

Welke hulpmiddelen heeft hij?

Meer karakters toevoegen

Vorige Stap

Volgende Stap

Spel opslaan1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13

Speltemplate – Maak het spelscenario

Volgorde van de opdrachten

Chronologisch

Volgende opdracht verschijnt

na goed beantwoorden van vorige opdracht

Volgende level na

Opdracht 5

Wie stuurt het MT aan op locatie?

Het home team

Tips

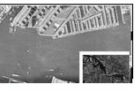
Test scenario

Vorige Stap

Volgende Stap

Spel opslaan 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13

Speltemplate – Kies speelveld



Spellaag 1

Upload



Spellaag 2

Upload

Download

Verdeel speelveld in zones 

Wat is de functie van de zones?

Levels 

Vorige Stap

Volgende Stap

Spel opslaan 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13

Speltemplate – Schrijf opdrachten

Opdracht 1

Opdracht 1 – Mobiel Team

Open vraag

Antwoorden

Tekst

Opdracht 1 – Home Team

Antwoorden

Tekst

Kies locatie



coördinaten

Upload media

Upload media

Antwoord binnen (minuten)

2 min

Kies level

Level

Informatie op locatie toevoegen

Vorige Stap Voeg een nieuwe opdracht toe Volgende Stap

Spel opslaan 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13

Speltemplate – Informatie op locatie

Informatie voor Mobiel Team

Informatie voor Home Team

Kies locatie



Upload media

Upload media

Vorige Stap Voeg een nieuwe informatie toe Volgende Stap

Spel opslaan 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13

Speltemplate – Test het spel

Van wie is het beeldscherm?

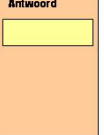
Hometeam



▶ ■

Opdracht

Antwoord



Tijd:



▶ ■

Spel opslaan
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13

Speltemplate – Test het spel

▶
■

Van wie is het beeldscherm?

Mobile team

Tijd 2:20:42 Contact



Spel
Opdracht
Bronnen

Terug Media



Virtual Archeology Game The Virtual Archeology Game is a fun way for the students Virtual Archeology is a fun way for the students Virtual Archeology

Save
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13

E-Mail

Naam van het spel

Uitnodiging

Beschrijving van het spel

Introductie van het spel

Vorige Stap

Speltemplate - Spelers uitnodigen

Groep 1

Speler 1

Speler 2

Speler 3

Speler 4

Speler 5

Speler 6

Groep 2

Speler 7

Speler 8

Speler 9

Speler 10

Speler 11

Speler 12

Nodig spelers uit

Spel uploaden

APPENDIX J: QUESTIONNAIRE FORMATIVE EVALUATION FOR TEACHERS

This appendix describes the questionnaire used to evaluate the third prototype.

Wordt door middel van dit prototype het leerproces van de leerling voldoende ondersteund?

Helemaal mee eens
Mee eens
Neutraal
Niet mee eens
Helemaal niet mee eens
Anders

Waarom? []

Wordt het proces van maken, spelen en bekijken voldoende gestructureerd voor de leerlingen en docenten?

Helemaal mee eens
Mee eens
Neutraal
Niet mee eens
Helemaal niet mee eens
Anders

Waarom? []

Is het programma voor leerlingen en docenten makkelijk in gebruik?

Helemaal mee eens
Mee eens
Neutraal
Niet mee eens
Helemaal niet mee eens
Anders

Waarom? []

Dia 1 Inlogpagina

De inlogpagina van Games Atelier geeft een introducerend verhaal over de leerervaring die Games Atelier te bieden heeft. Het moet vooral een enthousiasmerende tekst zijn. Op deze pagina wordt ingelogd door docent en leerling. De leerling en docent worden naar verschillende versies van Games Atelier doorverwezen. Er wordt onderscheidt gemaakt in een aantal pagina's en functionaliteiten, maar veel pagina's en functionaliteiten zijn ook hetzelfde en worden gedeeld door de leerlingen en leraren. Als de leraren en leerlingen nieuw zijn, dan kunnen zij een account aanmaken, door een profiel in te vullen en een wachtwoord aan te maken.

De informatie op de inlogpagina vind ik volledig

Helemaal mee eens
Mee eens
Neutraal
Niet mee eens
Helemaal niet mee eens
Anders

Waarom?

Kies uit:

Ik wil zelf accounts aanmaken voor de leerlingen
De leerlingen maken de accounts aan
Beiden
Geen van beiden
Anders

(Dia 2) Homepage

Na het inloggen in de leeromgeving komt de leraar terecht op de homepage, waar te lezen valt over de onderwerpen Games Atelier, mobiele spellen op locatie, educatieve doelen en aansluiting bij het curriculum. In de horizontale menubalk kan men kiezen of men bestaande spellen wil bekijken, wil maken of wil spelen.

5. De homepage bevat informatie die bruikbaar voor mij zou zijn

Helemaal mee eens
Mee eens
Neutraal
Niet mee eens
Helemaal niet mee eens
Anders

Waarom?

6. De onderverdeling van ‘bekijken’ in het ‘archief’ en ‘mijn projecten’ vind ik logisch

Helemaal mee eens
Mee eens
Neutraal
Niet mee eens Martin
Helemaal niet mee eens

Waarom? [

(Dia 4) Het archief

7. Als ik merk dat de iconen hyperlinks zijn als ik met de muis over de iconen beweeg, dan klink ik daar vanzelf op.

Helemaal mee eens

Mee eens
Neutraal
Niet mee eens
Helemaal niet mee eens

Waarom?

Zoekmachine

In de zoekmachine zijn de spellen gearhiveerd op
Leerinhoud
Werkvormen
Leerdoelen
Small/ medium/ large
Locatie
Spelgenre

8. Ik vind deze zoekcriteria in de uitgebreide zoekmachine praktisch

Helemaal mee eens
Mee eens Martin
Neutraal
Niet mee eens
Helemaal niet mee eens

De volgende zoekcriteria vind ik niet praktisch: []

Ik wil andere zoekcriteria, namelijk []

(Dia 5) Mijn projecten

9. Het schematisch overzicht van ‘mijn projecten’ vind ik praktisch

Helemaal mee eens
Mee eens
Neutraal
Niet mee eens
Helemaal niet mee eens

Waarom?

10. Het gebruik van de zoekmachines om naar de projectomgevingen van de spellen te gaan vind ik praktisch

Helemaal mee eens
Mee eens
Neutraal
Niet mee eens
Helemaal niet mee eens

Waarom? []

11. De introductiepagina bevat informatie die bruikbaar voor mij is

Helemaal mee eens

Mee eens

Neutraal

Niet mee eens

Helemaal niet mee eens

Anders

Waarom? []

12. In vind de informatie op de introductiepagina met deze onderwerpen (introductietekst, preview en feiten) compleet

Mee eens

Niet mee eens, ik mis de volgende onderwerpen: []

Anders []

Preview (dia 7)

13. Ik vind de visuele voorschouwing (preview) van het spel op het scherm zinvol

Helemaal mee eens

Mee eens

Neutraal

Niet mee eens

Helemaal niet mee eens

Anders

Waarom? []

14. Het overzicht met de belangrijkste feiten van het spel (zoals dia 8) vind ik zinvol

Helemaal mee eens

Mee eens

Neutraal

Niet mee eens

Helemaal niet mee eens

Anders

Waarom? []

Ik mis feiten, namelijk: []

Beoordelen en raten (dia 7)

15. Ik wil weten of een beoordeling door een leraar of een leerling geschreven is

Helemaal mee eens

Mee eens

Neutraal
Niet mee eens
Helemaal niet mee eens
Anders

Waarom? []

Over het algemeen is het verschil toch wel te lezen

16. Een beoordeling mag alleen gegeven kunnen worden door mensen die het spel gespeeld hebben

Helemaal mee eens
Mee eens
Neutraal
Niet mee eens
Helemaal niet mee eens
Anders

Waarom? []

Aanpassen van andermans spel

17. Ik vind het zinvol als leerlingen andermans spel kunnen aanpassen in hun projectomgeving

Helemaal mee eens Martin
Mee eens
Neutraal
Niet mee eens
Helemaal niet mee eens
Anders

Waarom? []

(Dia 11) Organisatie, voorbereiding en wat heb ik nodig?

Op de pagina ‘voorbereiding’ lezen docenten informatie over het voorbereiden van een project met Games Atelier. Een voorbeeld is het huren van mobiele telefoons, het aanschaffen van SIM kaarten, het gebruiken van een mediatheek, creatieve middelen om te brainstormen over het maken van spellen, lessen over spellen etc. Dit brengt het opzetten van een Games Atelier project in context. Op de pagina ‘wat heb ik nodig’ komt een checklist van de meest noodzakelijke zaken.

18. De pagina’s ‘voorbereiding’ en ‘wat heb ik nodig’ vind ik zinvolle onderwerpen.

Mee eens
Alleen als ik de eerste keer een project opstart
Deze onderwerpen horen thuis op de Help-pagina
Neutraal
Niet mee eens

Waarom? [[]]

(Dia 12) Spel maken

De pagina ‘Spel maken’ geeft informatie over twee belangrijke keuzes: een nieuw spel maken en een bestaand spel aanpassen. Onder deze tekstboxen staan twee buttons die de docent leidt naar een speltemplate voor een nieuw spel (Nieuw spel maken) en naar het archief waarin spellen staan die aangepast kunnen worden (Button ‘Bestaand spel aanpassen’ leidt naar dia 4)

In het menu op deze pagina kan ook gekozen worden voor een ‘stappenplan’, een pagina welke overzicht geeft van alle stappen die de leerlingen en docenten moeten nemen wanneer zij een spel gaan ontwerpen, maken en spelen. De menubutton ‘Voorbeelden’ leidt weer naar het archief (dia 4) en de menubutton ‘speltemplate’ is een directe verwijzing naar de ‘speltemplate’ waarmee een docent een project op kan starten en een spel klaar kan zetten voor de leerlingen.

19. De pagina ‘Spel maken’ bevat de noodzakelijke informatie die ik nodig heb om een nieuw project op te starten.

Mee eens

Alleen als ik de eerste keer een project opstart

Neutraal

Niet mee eens

Ik mis de volgende informatie/ onderwerpen:

[]

De volgende informatie/ onderwerpen vind ik overbodig:

[]

Waarom? []

20. De keuze om een bestaand spel aan te passen of een nieuw spel te maken met behulp van de buttons vind ik zinvol

Helemaal mee eens Martin

Mee eens

Neutraal

Niet mee eens

Helemaal niet mee eens

Anders

Waarom? []

21. De speltemplate maakt het makkelijk voor mij om een project in Games Atelier op te starten

Helemaal mee eens

Mee eens

Neutraal

Niet mee eens

Helemaal niet mee eens

Anders

Waarom? [[]]

(Dia 11) Educatieve criteria

De educatieve criteria kunnen ingevuld worden, of uitgezocht worden mbv een keuzemenu. Deze criteria bepalen de randvoorwaarden van het spel. De waarden die ingevuld worden door de docent bepaald de vorm en informatie die gegeven wordt in de speltemplate van de leerlingen. Als deze criteria niet door de docent worden ingevuld, dan blijven ze open voor de leerlingen en krijgen zij meer vrijheid om de randvoorwaarden te bepalen.

21. Het digitaal instellen van educatieve criteria vind ik zinvol

Mee eens

Neutraal

Niet mee eens, ik wil de educatieve criteria alleen klassikaal bekendmaken

Niet mee eens, ik wil de leerlingen vrijlaten in het bepalen van de educatieve criteria

Anders []

Waarom? []

22. De volgende educatieve criteria vind ik NIET van toepassing

Leerinhoud

Leerdoelen

Beoordelingscriteria

Spelvorm

Doelgroep

Complexiteit

Tijdsduur

Spelgenre

Eindproduct

Waarom? []

(Dia 15) Profiel leerlingen

Profiel leerlingen: heeft invloed op de spel template zoals het wordt aangeboden aan de leerlingen (heeft invloed op de mogelijkheden om spelvormen en spelgenres te kiezen)

23. Het instellen van het profiel van de leerlingen die de speltemplate gaan gebruiken vind ik zinvol

Helemaal mee eens

Mee eens

Neutraal

Niet mee eens

Helemaal niet mee eens

Anders

Waarom? []

(Dia 15) Educatieve bronnen

24. Welke educatieve bronnen zou je willen uploaden naar de projectomgeving?

Externe weblinks
Word documenten
PDF documenten
Foto's
Video's
Anders []

(Dia 16) Rooster

Het rooster wordt ingevuld door de leraar en zal verschijnen in de projectomgeving van de leerlingen.

25. Is het handig om het rooster per internet aan te bieden?

Ja, een digitaal rooster is handig Martin
Neutraal
Nee, het kan beter op papier
Anders []

(Dia 17) Reflectie

Reflectievragen verschijnen bij de leerlingen in de project omgeving en worden gebruikt om het spel en het spelen van het spel te evalueren. Deze vragen worden ingevuld door de leraren.

26. Zal je deze reflectievragen invullen als reflectie methode?

Ik zal de vragen invullen en gebruiken
Ik zal de vragen klassikaal bespreken en niet digitaal willen aanbieden
Ik wil de reflectievragen zowel digitaal aanbieden als in de klas behandelen Martin
Anders []

27. Ik vind een nieuwe projectomgeving voor elk project zinvol.

Mee eens
Neutraal
Niet mee eens
Anders []

Waarom? [[]]

(Dia 22) digitale nieuws pagina

28. Een digitale nieuws pagina vind ik zinvol

Mee eens
Niet mee eens, nieuws verspreid ik liever via e-mail
Niet mee eens, nieuws verspreid ik liever persoonlijk in de klas
Anders []

(Dia 27) E-mail

29. Een e-mail service binnen de leeromgeving vind ik een meerwaarde

Helemaal mee eens
Mee eens
Niet mee eens
Helemaal niet mee eens

Waarom? []
(Dia 29)

30. Ik vind het belangrijk dat ik tijdens het spelen de voortgang van het spel achter de computer kan volgen.

Helemaal mee eens
Mee eens
Niet mee eens
Helemaal niet mee eens

Waarom? []

31. Ik wil tijdens het spelen van het spel de rol van:

Coach op school achter de computer
Coach in het veld Martin
Spelleider op school achter de computer
Spelleider in het veld
Mobiele speler
Home Team speler

Waarom? []

32. Ik wil tijdens het spelen op het scherm alle traces tegelijk zien

Helemaal mee eens
Mee eens
Niet mee eens
Helemaal niet mee eens

Waarom? []

33. Ik wil tijdens het spelen van het spel de verschillende traces los van elkaar op het scherm kunnen zien

Helemaal mee eens
Mee eens
Niet mee eens
Helemaal niet mee eens

Waarom? []

34. Ik wil tijdens het spelen op het scherm de resterende tijd zien

Helemaal mee eens
Mee eens
Niet mee eens
Helemaal niet mee eens

Waarom? []

35. Ik wil tijdens het spelen op het scherm een overzicht van de scores van alle spelers zien

Helemaal mee eens
Mee eens Martin
Niet mee eens
Helemaal niet mee eens

Waarom? []

(dia 30)

36. Ik wil tijdens het spelen op het scherm de opdrachten en vragen zien binnenkomen, zodat ik zo nodig een groep vanaf een afstand kan bijsturen en coachen

Helemaal mee eens
Mee eens Martin
Niet mee eens
Helemaal niet mee eens

Waarom? []

(dia 31)

37. Om tijdens het spelen te coachen en bij te sturen vanaf een afstand, gebruik ik graag instant messaging

Helemaal mee eens
Mee eens
Niet mee eens
Helemaal niet mee eens

38. Het terugzien van de resultaten in de vorm van een 'tracevideo' vind ik zinvol

Helemaal mee eens
Mee eens
Niet mee eens
Helemaal niet mee eens

Waarom? []

39. Het verzamelen van alle antwoorden op een aparte pagina per groep vind ik zinvol

Helemaal mee eens
Mee eens

Niet mee eens
Helemaal niet mee eens

Waarom? []

Statistiekenpagina

40. De pagina met statistieken vind ik zinvol

Helemaal mee eens
Mee eens
Niet mee eens
Helemaal niet mee eens

Waarom? []

Beoordelen van de spelresultaten (dia 35)

De docent gebruikt de pagina ‘beoordeling spelresultaten’ (*dia 35*) om per groep een beoordeling te schrijven over het spelen van het spel. Op het scherm typt de docent in de juiste tekstvakken de beoordeling van het spelen van het spel, op het gebied van opdrachten, eindproduct en samenwerking, en een eindbeoordeling. Deze beoordeling wordt gepubliceerd in de projectomgeving van de leerlingen. De beoordeling kan geprint worden.

41. Kies uit:

Het beoordelen van het spel hoeft niet digitaal, ik beoordeel per e-mail
Het beoordelen van het spel hoeft niet digitaal, ik beoordeel in de klas
Het beoordelen van het spel moet uitgeprint kunnen worden.

Waarom? []

42. Hoe beoordeel je de samenwerking tijdens het spelen?

[]

43. De samenwerking beoordeel ik op basis van het reflectieverslag, geschreven door de leerlingen.

Helemaal mee eens
Mee eens
Niet mee eens Martin
Helemaal niet mee eens

Waarom? []

Het archief

Het principe van het archief is hetzelfde als het archief voor de docenten. Op deze pagina's kunnen leerlingen zien of zij een reactie ontvangen hebben op een van hun spellen en hoe hoog de rating van hun spel is.

Er zijn zoekmachines om een spel te zoeken op naam, of via trefwoorden in een uitgebreidere versie van de zoekmachine.

Dit onderdeel van de leeromgeving is onderverdeeld in het ‘archief’ en ‘mijn portfolio’.

(Dia 4) Archief

In het archief staan alle spellen die gemaakt zijn in Games Atelier. De leerling kan hier een spel uitzoeken en wordt door het selecteren van een icoon doorverwezen naar de introductiepagina van het spel.

(Dia 10) Mijn spellen

Mijn portfolio maakt onderscheidt in de eigen spellen die gepubliceerd zijn en de projecten van spellen die gemaakt gaan worden. De rating en beoordeling wordt getoond voor de gepubliceerde spellen. Deze zijn zichtbaar op de introductiepagina van de spellen.

(Dia 11) Mijn projecten

De pagina mijn projecten geeft een overzicht van alle projectomgevingen van de leerlingen. De projecten zijn geïllustreerd met iconen en door een icoon aan te klikken wordt de leerling doorverwezen naar de projectomgeving van dat spel.

44. De indeling van het onderdeel ‘bekijken’ in het archief van alle spellen, eigen gepubliceerde spellen en projectomgevingen vind ik zinvol

Helemaal mee eens

Mee eens Martin

Neutraal

Niet mee eens

Helemaal niet mee eens

Anders

Waarom? []

(Dia 14) Opdracht

Onder ‘Opdracht’ kunnen de leerlingen lezen wat het verschil is tussen verschillende spelgenres en waar ze op moeten letten als ze opdrachten formuleren voor het spel. Deze opdrachten moeten namelijk verbonden zijn aan de locatie, maar ook van educatieve waarde zijn: de spelers moeten iets leren als zij het spel spelen. Ook vinden de leerlingen hier een stappenplan die zij kunnen doorlopen als zij aan het project werken. Het project is opgedeeld in drie onderdelen: brainstormen over het mogelijke spel in de groep, het ontwerpen van het spel met de groep, en het maken van het spel met behulp van de speltemplate. Via de button ‘speltemplate’ komen de leerlingen bij de speltemplate terecht waarmee zij het spel kunnen maken.

45. De projectomgeving bevat informatie die bruikbaar is voor de leerlingen.

Helemaal mee eens

Mee eens Martin

Neutraal

Niet mee eens

Helemaal niet mee eens

Anders

Waarom? []

46. De projectomgeving ondersteunt de zelfstandige projectwerkzaamheden van de leerlingen voldoende

Helemaal mee eens

Mee eens

Neutraal Martin

Niet mee eens

Helemaal niet mee eens

Anders

Waarom? []

47. Ik mis de volgende informatie in de projectomgeving []

(Dia 18) E-mail

48. Een e-mail service binnen de leeromgeving vind ik een meerwaarde

Helemaal mee eens

Mee eens

Niet mee eens

Helemaal niet mee eens

Waarom?

(Dia 16 en dia 17) Media-archief

Een extra toevoeging aan de projectomgeving van de leerlingen is de mogelijkheid om media op te slaan en te delen met andere groepsgenoten.

49. Het media-archief binnen de leeromgeving vind ik zinvol

Helemaal mee eens

Mee eens

Niet mee eens

Helemaal niet mee eens

Waarom?

Op het spel reflecteren

Dit gedeelte van de leeromgeving kan bereikt worden via de project omgeving, via de button ‘spel reflecteren’.

Dia 22 en 23 tonen per groep de resultaten van het spel spelen. De leerlingen kunnen deze resultaten gebruiken om te reflecteren op de leerresultaten van zichzelf en de medeleerlingen.

Dia 23: de leerlingen zijn in staat de media die zijn verzameld hebben in het veld her te gebruiken voor een eindproduct, zoals een werkstuk, of een website.

50. Het is goed dat de leerlingen de spelresultaten kunnen terugzien van alle andere leerlingen

Helemaal mee eens Martin
Mee eens
Neutraal
Niet mee eens
Helemaal niet mee eens
Anders

Waarom? []

51. Het is zinvol dat de leerlingen de media her kunnen gebruiken voor het eindproduct

Helemaal mee eens Martin
Mee eens
Neutraal
Niet mee eens
Helemaal niet mee eens
Anders

Waarom? []

De reflectievragen in dia 24 en dia 25 zijn ingevuld door de docent, met behulp van het speltemplate. De vragen kunnen besproken worden in een groepsgesprek ter reflectie, of kunnen gebruikt worden als basis voor een reflectieverslag. De leerlingen schrijven een reflectieverslag in Word. Dit verslag leveren ze in bij de docent. Onder 'eindproduct' staan instructies voor de leerlingen voor het maken van een eindproduct.

Dia 26 toont de beoordeling van de docent, nadat de docent de resultaten van het spel heeft gezien, de reflectieverslagen heeft gelezen.

52. De onderdelen waar het spelen van het spel op beoordeeld wordt is compleet

Helemaal mee eens
Mee eens
Neutraal
Niet mee eens
Helemaal niet mee eens
Anders

Waarom? []

53. Ik mis de volgende onderdelen []