



In de klas of op school

Games Atelier is klein of groot in te zetten in de les en als brede school activiteit. Docenten kunnen zelf spellen maken die de scholieren spelen of gebruik maken van een aantal voorbeeldspellen. Nog meer leereffect wordt bereikt wanneer scholieren zelf spellen leren maken. Een eenvoudig spel is in al in twee lessuren 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.

Didactische ondersteuning

Om docenten te ondersteunen bij de implementatie van Games Atelier in de klas, zijn diverse didactische hulpmiddelen ontwikkeld. In de handleiding zijn aanwijzingen voor het werken met Games Atelier en implementatie in de klas opgenomen. Inhoudelijk tips en lessuggesties worden in de vorm van lesbrieven aangeboden. Daarnaast is een instructiefilm over de werking van Games Atelier voor docenten beschikbaar. Voor scholieren is een zogenaamd 'gameboard' beschikbaar waarmee ze voor elk van de 3 spelgenres stap voor stap tot een spelverhaal komen, alvorens het spel op de computer te gaan maken.

Daarnaast is het mogelijk om trainingen of workshops te volgen. Tijdens deze workshops komen onderwerpen aan bod als: leren met games, zelf spellen ontwikkelen, werken met de software en de mobiele apparatuur. De workshops worden verzorgd door het Creative Learning Lab in Pakhuis de Zwijger of op locatie.

Meer informatie

Voor meer informatie over Games Atelier, voorbeeldspellen zie www.gamesatelier.nl.
Meer informatie over de workshops en trainingen vindt u op www.creativelearninglab.org.

© Waag Society

© Creative Learning Lab

7scenes

xxx Omroep Assen
Dienst Maatschappelijke Ontwikkeling

M@ICT

OSB



Games Atelier is een nieuw leermiddel, dat aansluit bij de belevingswereld van scholieren in het voortgezet onderwijs. Scholieren gebruiken mobiele telefoons, GPS en internet om samen spellen te maken, te spelen, te delen en achteraf te bekijken.

Werkwijze in het kort

Het werken met Games Atelier verloopt in 3 stappen. Om een spel te *maken*, bedenken scholieren een concept en spelverhaal, ze werken spelregels uit en plaatsen media en opdrachten op een digitale kaart. Scholieren leren op een constructieve, samenwerkende manier, waarbij ze naast de lesstof ook principes van educatieve games leren beheersen.

Het *spelen* van spellen vindt plaats in de leefomgeving van scholieren. Met een mobiele telefoon en GPS nemen scholieren deel aan het spel. Ze navigeren door de omgeving op zoek naar opdrachten of spelaanwijzingen. Ze maken zelf media en versturen die met de mobiele telefoon naar de webomgeving. De vorderingen zijn online zichtbaar. Ieder spel kan na afloop worden *bekeken*, zodat scholieren hun ervaringen kunnen uitwisselen en met hun docent kunnen reflecteren op hun leermomenten.



gamesatelier.nl

Hoe werkt Games Atelier?

Stap 1: spel maken

1. verhaal bedenken
2. opdrachten bedenken
3. scenario maken
4. beeld zoeken op internet en op locatie
5. spel invoeren in software
6. route uitzetten
7. opdrachten aanmaken



Spel invoeren



Route uitzetten



Opdrachten maken

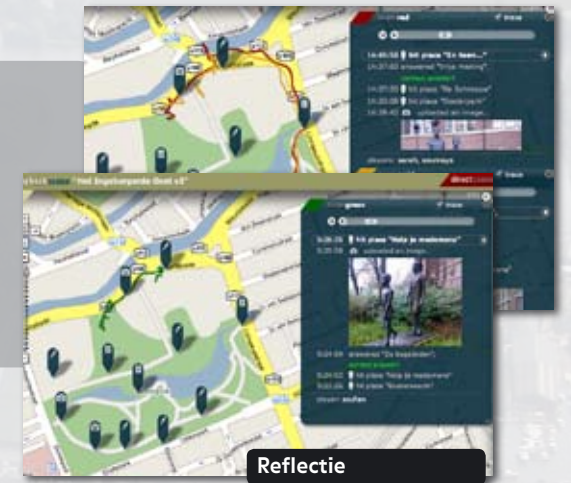
Stap 2: spel spelen

1. inloggen
2. zoeken naar opdrachten
3. opdrachten uitvoeren



Stap 3: reflectie

1. reflectie op proces
2. reflectie op product



Reflectie

Spelgenres

Om een spel te maken met het Games Atelier kunnen scholieren kiezen uit drie spelgenres: *Secret Trail*, *Adventure* of *Collect & Trade*. Deze genres hebben ieder hun eigen spelregels en niveau. Via een speltemplate (sjabloon) ontwikkelen scholieren hun spel in een bepaald genre. Het niveau van de spellen is aangegeven door het aantal sterretjes: * is eenvoudig, ** is gemiddeld, *** is moeilijk.

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.

Collect & Trade **

Spelers hebben in dit spel over verzamelen en handelen een opdracht

waarbij ze een specifieke combinatie van objecten moeten 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.

Adventure ***

Spelers komen samen in een spelverhaal waarin zij als personage een specifieke rol spelen. Elk karakter heeft een bijzondere eigenschap (*skill*), die zijn kracht en mogelijkheden bepaald. Op locaties zijn verschillende opdrachten geplaatst voor de verschillende karakters. Om de opdrachten te openen, zijn skills nodig die in het spel verdiend kunnen worden. Karakters nemen door de skills in sterkte en mogelijkheden toe. Tijdens het spel gaan de verschillende karakters confrontaties met elkaar aan als ze bij elkaar in de buurt komen. Hiermee zijn punten te winnen of te verliezen.