

Edu4all



Keuzevak Digispel

Een digispel ontwerpen en maken

Serienummer:

Licentie:

Voor het activeren van de licentie kijk op pagina 5 van dit werkboek.

Te activeren tot:

COLOFON

Uitgeverij: Edu'Actief b.v.
0522-235235
info@edu-actief.nl
www.edu-actief.nl

Auteur(s): Ruben Rump
Inhoudelijke redactie: Edu'Actief b.v.
Omslagfoto: Erik Karst Fotografie
Illustraties: Anne Frank Stichting, Captain Video / Oskar Luyer, Chris Georgenes,
<https://cospaces.io/>, keyframer.com @keyframer, MakeyMakey, Mojang,
Pixabay, Pixabay / jschofield, Property of the European Central Bank, Spil
Games, Studio 100, Verbaal Visuele Communicatie BV, www.adobe.nl,
www.scirra.com, www.voedingscentrum.nl Scratch: Scratch is developed by
the Lifelong Kindergarten Group at the MIT Media Lab. See
<http://scratch.mit.edu>. Shutterstock: charnsitr, dennizn, Denys Prykhodov,
I AM NIKOM, logoboom, misszin, OlegDoroshin, Paul-Stringer, Sarunyu L,
Tinxi, Twin Design, urbanbuzz

Titel: Een digispel ontwerpen en maken
ISBN: 978 90 3722 720 8

Eerste druk/eerste oplage

© Edu'Actief b.v. 2017

(Ruben Rump 2017)

Behoudens de in of krachtens de Auteurswet gestelde uitzonderingen mag niets uit deze uitgave worden verveelvoudigd, opgeslagen in een geautomatiseerd gegevensbestand, of openbaar gemaakt, in enige vorm of op enige wijze, hetzij elektronisch, mechanisch, door fotokopieën, opnamen of enige andere manier, zonder voorafgaande schriftelijke toestemming van de uitgever.

Voor zover het maken van reprografische verveelvoudigingen uit deze uitgave is toegestaan op grond van artikel 16h Auteurswet dient men de daarvoor wettelijk verschuldigde vergoedingen te voldoen aan de Stichting Reprorecht (www.reprorecht.nl). Voor het overnemen van gedeelte(n) uit deze uitgave in compilatiewerken op grond van artikel 16 Auteurswet kan men zich wenden tot de Stichting PRO (www.stichting-pro.nl).

De uitgever heeft ernaar gestreefd de auteursrechten te regelen volgens de wettelijke bepalingen. Degenen die desondanks menen zekere rechten te kunnen doen gelden, kunnen zich alsnog tot de uitgever wenden.

Door het gebruik van deze uitgave verklaart u kennis te hebben genomen van en akkoord te gaan met de specifieke productvoorwaarden en algemene voorwaarden van Edu'Actief, te vinden op www.edu-actief.nl.

Inhoud

WERKEN MET EDU4ALL	5
Deel A Een digispel in de praktijk	7
Oriënteren	7
Taak 1 Kennismaken met educatieve games	7
Taak 2 De leerdoelen bij Deel A	8
Taak 3 Taken plannen	9
Aan de slag	10
Taak 4 Introductie bij een gamebedrijf	10
Taak 5 Gamevormen	13
Taak 6 Wensen en eisen inventariseren	19
Taak 7 Idee uitwerken	27
Evaluëren & Reflecteren	29
Taak 8 Terugkijken en verder kijken	29
Taak 9 Voorbereiden op de toets	31
Deel B Gameontwerp	33
Oriënteren	33
Taak 1 Kennismaken met gamedesign	33
Taak 2 De leerdoelen bij Deel B	34
Taak 3 Taken plannen	35
Aan de slag	36
Taak 4 Functioneel ontwerp	36
Taak 5 Script en storyboard	40
Taak 6 Ruwe schetsen uitwerken	42
Taak 7 Definitieve ontwerpen presenteren	48
Evaluëren & reflecteren	49
Taak 8 Terugkijken en verder kijken	49
Taak 9 Voorbereiden op de toets	51
Deel C GameMaker	52
Oriënteren	52
Taak 1 Kennismaken met game maken	52
Taak 2 De leerdoelen bij Deel C	53
Taak 3 Taken plannen	53
Aan de slag	54
Taak 4 Game-elementen	55
Taak 5 Een game ontwikkelen	57
Taak 6 Prototype maken	61
Taak 7 De game presenteren	64



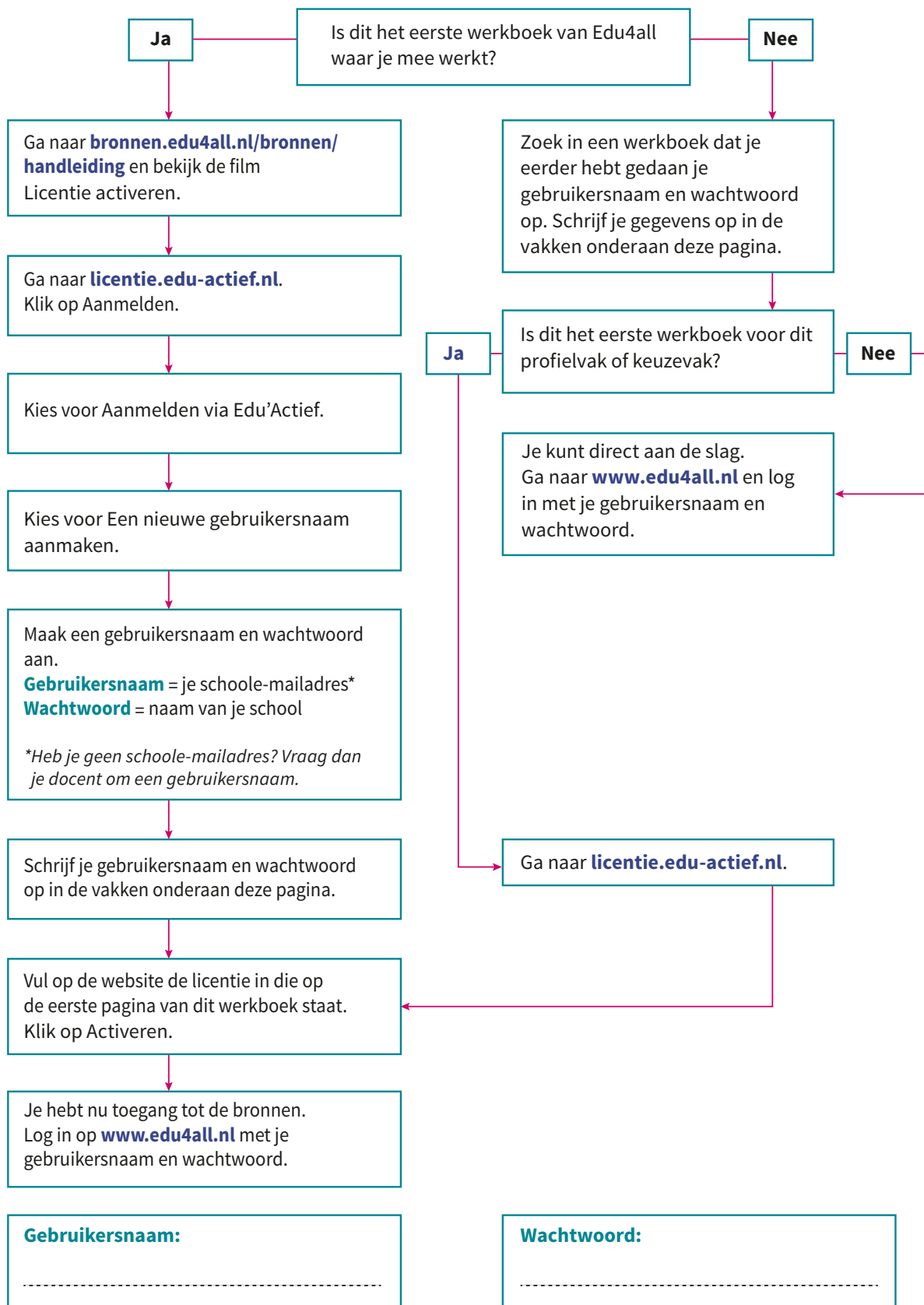
Evaluëren & Reflecteren	66
Taak 8 Terugkijken en verder kijken	66
Taak 9 Voorbereiden op de toets	67
Deel D Gameplay	68
Oriënteren	68
Taak 1 Kennismaken met Gameplay-design	68
Taak 2 De leerdoelen bij Deel D	68
Taak 3 Taken plannen	69
Aan de slag	70
Taak 4 Werken met de MakeyMakey	70
Taak 5 Testen educatieve game	73
Taak 6 Spel bijstellen	76
Taak 7 Spel presenteren	80
Evaluëren & reflecteren	82
Taak 8 Terugkijken en verder kijken	82
Taak 9 Voorbereiden op de toets	83



Werken met Edu4all

REGISTREREN, AANMELDEN EN LICENTIE ACTIVEREN

Je gaat aan de slag met Edu4all. Volg volgend schema om te kijken wat je moet doen.



BRONNEN

In dit werkboek staan opdrachten. Om deze opdrachten te maken, heb je soms bronnen nodig, zoals tekstbronnen, films, websites en de Theek-iT.

Wanneer je een bron gaat gebruiken, staat er een pictogram in je werkboek: 

Achter het pictogram staat in paarse, dikgedrukte tekst welke bron je nodig hebt. Bijvoorbeeld:

 Lees **Tekstbron 1.2 Persoonlijke verzorging**. Maak daarna opdracht 13 tot en met 16.


 Bekijk de **Film Werken in de thuiszorg bij ouderen**. Maak daarna opdracht 1.

Bij het eerste voorbeeld ga je een tekstbron lezen. Bij het tweede voorbeeld ga je een film bekijken.


Deze bronnen vind je op www.edu4all.nl.

Op bronnen.edu4all.nl/bronnen/handleiding wordt uitgelegd hoe je werkt met de bronnen op de website.

OVERLEG MET JE DOCENT


Soms is het nodig om te overleggen met je docent. Je ziet dan dit pictogram in je werkboek: 

Achter het pictogram staat waarover je met je docent gaat overleggen. Bijvoorbeeld:

-  **61.** In Taak 3 heb je een planning ingevuld. Bekijk deze.
- Kijk in kolom 5. Taak 12 tot en met 14 ga je nog maken. Zijn alle andere taken af? Zo nee, overleg met je docent welke taken je nog moet doen.

OPDRACHTEN VOOR KB EN GL

Doe jij de kaderberoepsgerichte of gemengde leerweg? Dan zitten er speciale opdrachten voor jou in het werkboek. Je herkent deze opdrachten aan de volgende pictogrammen:

 opdracht voor leerlingen van de kaderberoepsgerichte leerweg

 opdracht voor leerlingen van de gemengde leerweg.

We wensen je veel succes en plezier met het maken van de opdrachten!

Team Edu4all

Oriënteren

Taak 1 Kennismaken met educatieve games

Je gaat aan de slag met de ontwikkeling van games. Misschien game je zelf weleens en weet je heel goed wat je leuk vindt. Maar het spelen van een game is iets heel anders dan er een maken.

BRON

Lees de **Tekstbron 8.1 Educatieve games** en bekijk de **Website Games voor onderwijs**.

Maak daarna opdracht 1 tot en met 3.

1. Wanneer spreek je van een educatief spel?

2. Noem twee educatieve games die jou aanspreken.

1.

2.

3. Bedenk wat een reden zou kunnen zijn om een educatief spel te ontwerpen.

1.

2.

4. Bekijk onderstaande games. Welke is volgens jou educatief? Vink deze aan.





5. Waarom kun je eigenlijk de meeste games wel educatief noemen?

6. Heb je alle opdrachten van Taak 1 gemaakt? Kijk je antwoorden na als je dat met je docent hebt afgesproken.

Taak 2 De leerdoelen bij Deel A

Als je aan de slag gaat met het ontwikkelen van een game moet je:

1. de verschillende functies binnen game maken kunnen benoemen en uitleggen
2. het onderscheid kunnen benoemen tussen gamedesigner en gameartist
3. de verschillende game-elementen in een spel kunnen benoemen
4. de belangrijkste gameprincipes kunnen opschrijven
5. de behoefte van de opdrachtgever in beeld kunnen brengen
6. de wensen van de opdrachtgever kunnen samenvatten
7. je creativiteit kunnen gebruiken
8. een vraaggesprek met de opdrachtgever kunnen voorbereiden
9. weten hoe het doel en de doelgroep kan worden achterhaald
10. kunnen aangeven wat een spel een goed spel maakt
11. verschillende spelmechanismen kunnen beschrijven
12. de verschillende speltypen kunnen benoemen
13. de wensen van de opdrachtgever kunnen vertalen naar het juiste speltype.

7. Kijk naar de leerdoelen. Je gaat aan de slag met het ontwerpen van een digispel. Wat is een digispel?

8. Je ziet dat je een heleboel onderdelen moet beheersen. Welk onderdeel dat te maken heeft met digispel lijkt je het leukst?

9. Kun je nog meer onderdelen bedenken die te maken hebben met digispel?

10. Je ziet in de leerdoelen het woord 'creatief'. Wat betekent dit volgens jou?

