

Lesprogramma Nederlands: Schrijven van Interactieve Fictie (IF)

Inhoud

Les 1. Kennismaking met Interactieve fictie.....	2
Les 2. Wat is IF en hoe schrijf je IF?.....	4
Les 3. Opzetten van verhaallijn.	6
Les 4. Uitwerken van verhaallijn.	9
Les 5. Kennismaking met programmeersoftware Quest.....	11
Les 6. Puzzels en kamers maken.	13
Les 7. Game verbeteren op papier en op de computer	15
Les 8. Game verbeteren.	17
Les 9. Doorlopen van de game	19
Les 10. Games aan elkaar presenteren	21
Les 10a. Game spelen met eersteklassers.....	21

Les 1. Kennismaking met Interactieve fictie.

In deze les introduceer je de lessenserie. Vervolgens krijgen de leerlingen een idee van wat interactieve fictie is door een IF game te spelen. Sluit af met een nabespreking in viertallen.

Praktische tips en voorbereiding

- Reserveer tijdig het computerlokaal of de laptopkarren. Het aantal benodigde computers is het aantal leerlingen gedeeld door 2.
- Installeer de software Quest van tevoren al op de computers. Vanuit het programma Quest kan de game 'A Hobbit Trek' gespeeld worden. Je kunt de software downloaden via: <http://textadventures.co.uk/quest/desktop>. Bij voorkeur 5.6.2 downloaden. (Dit wordt geregeld door de onderzoekers i.s.m. de IT ondersteuner op school.)
- Maak een indeling in tweetallen. De leerlingen werken in tweetallen achter een computer.
- Deel bij aanvang van de les de werkboekjes uit aan de leerlingen.
- Kopieer voor alle leerlingen de Walkthrough van A Hobbit om **aan het eind** van de les uit te delen

Opzet

Uitleg lessenprogramma. 5 minuten.

Je legt kort uit aan de leerlingen dat we tijdens deze lessenserie een interactieve fictie- game gaan schrijven. Dit zijn zogenaamde text-based games waarbij de lezer (of speler) eigenlijk zelf bepaalt hoe het verhaal loopt, door de keuzes die hij of zij maakt. Je speelt als speler zelf een rol in het verhaal. Je gaat in deze verhalen van kamer naar kamer of eigenlijk van ruimte naar ruimte. Je komt personen tegen met wie je kunt communiceren en je kunt puzzels oplossen. Gedurende deze les gaan de leerlingen IF spelen, om zo het genre te leren kennen. Tijdens het spelen van de game moeten ze ook opdrachten maken. Deze staan in het werkboekje.

Spelen van 'A Hobbit Trek'. 25 minuten.

De leerlingen gaan in tweetallen de game spelen. Ze zouden eventueel halverwege kunnen wisselen van degene die de knoppen (toetsenbord en muis) bedient. Tijdens het spelen maken ze de opgaven in hun werkboekje. Als ze aan het eind van de les niet klaar zijn, maken ze de opgaven na de les als huiswerk. Dit zijn de opgaven:

- Maak een kaart van alle kamers waar de Hobbit komt, tot aan het punt dat je in de Dungeon terecht komt.
- Beschrijf welke personages er in de game voorkomen. Alle personages!
 - Hoe worden de karakters uitgewerkt?
 - Hoe wordt het karakter van de speler/de hoofdpersoon uitgewerkt? Wie ben je?
- Noteer de objecten die je tegenkomt in de game
- Beschrijf de puzzels die je tegenkomt in de game. Beschrijf alleen de puzzels waarvoor je meer dan 1 stap moet maken (dus niet bv. eet de seedcake).
- Sla na afloop van het spelen de game op je USB stick.

Les 2. Wat is IF en hoe schrijf je IF?

Bespreek tijdens deze les de game en het huiswerk van A Hobbit Trek na. Geef uitleg over wat het schrijven van interactieve fictie inhoudt. Deze les is dus een volledige theorieles.

Opzet

Nabespreken van de game A Hobbit Trek. 20 minuten.

Begin met vragen hoe de leerlingen het spelen van A Hobbit Trek vonden. Wie heeft de game zelf uitgespeeld, wie met behulp van de walkthrough? Bevraag vervolgens eerst de verhaallijn en neem dan de vragen uit het werkboekje een voor een door.

- Verhaallijn. Wat gebeurt er eigenlijk? Wie ben je als Hobbit en wat ga je doen?
- Kaart. Hoe ziet de kaart er uit? Teken hem eventueel mee op het (digi)bord.
- Personages. Welke personages komen er allemaal voor in het verhaal? Welke spelen een sleutelrol in het verhaal? Wat weet je van de hoofdpersoon, hoe heet de hoofdpersoon? Hoe kwam je daar achter? Wat wordt er allemaal gedaan om te benadrukken dat je een kleine hobbit bent? Wat konden de personages allemaal doen?
- Bespreken objecten. Wat kon je met de objecten doen? Waren er veel verschillende objecten? Wat vond je leuk aan de objecten?
- Welke puzzels zitten er allemaal in de game? Hoe kom je bijvoorbeeld in de dungeon terecht? En hoe ben je uiteindelijk uit het bos gekomen? Heb je de ent en de entvrouw kunnen helpen? Hoe?

Leg uit dat A Hobbit Trek een typische interactieve fictie game is. Er is alleen maar tekst en de lezer/speler is de hoofdpersoon. Je leest eerst een korte inleiding en vervolgens ga je door allerlei kamers. De speler maakt steeds de keuze of hij/zij alle objecten verkent, en hoe hij/zij door de kamers navigeert. Alle kamers hebben mooie omschrijvingen, en de objecten vaak ook. Het doel van het spelen van de game is vaak te bereiken door puzzels op te lossen.

Uitleg over het schrijven van Interactieve Fictie in deze lessenserie. 10 minuten.

Leg uit dat de leerlingen vanaf de volgende les in groepjes van 4 (a 5) aan de slag gaan met het schrijven van hun eigen game. Geef ook aan dat ze dan elk hun eigen taak krijgen (afhankelijk van keuze docent). De game die zij zullen gaan maken is gericht op eersteklassers. Hier moeten ze met het schrijven rekening mee houden.

Interactieve fictie kan bijvoorbeeld gebaseerd zijn op een bestaand verhaal, zoals op sprookjes (vb. Belle & Het Beest) of op verhalen (zoals De Hobbit). Waar de game over zal gaan en welk thema de game zal hebben is de keuze van de leerlingen.

De game die ze gaan maken heeft de grootte van het eerste deel van A Hobbit Trek. Dit is het deel waarbij je de brug over bent en de ridder tegen komt.

Eisen voor de game:

- Maximaal 10 kamers (maak de game niet te groot!) Leg eventueel nog uit wat in de game met een kamer bedoeld wordt
- Drie puzzels (waarvan een het einde van de game weergeeft, zoals de brug in A Hobbit Trek)
- Een hoofdpersoon + maximaal 2 ander personages

Les 3. Opzetten van verhaallijn.

In deze les gaan de leerlingen voor het eerst in groepjes zitten. Het doel van deze les is dat ze in grote lijnen de verhaallijn gaan bepalen. Er is hierbij geen klassikaal deel. De leerlingen werken de hele les in groepjes.

Praktische tips en voorbereiding

Deel de groepjes alvast in naar eigen inzicht. De groepjes moeten uit minimaal 4 en maximaal 5 leerlingen bestaan.

Opzet

Indelen van de groepjes en het bij elkaar gaan zitten in die groepjes. 5 minuten.

Deel de groepjes in zoals je dat zelf graag ziet.

Rollen verdelen binnen de groepjes. 10 minuten.

De leerlingen verdelen in hun groepje rollen van programmeur en auteur en bedenken een teamnaam. Het is een keuze van de docent of deze rollen gewisseld worden gedurende het project. In dit document wordt er vanuit gegaan dat de rollen hetzelfde blijven. In het vervolg van dit document wordt er naar deze rollen verwezen. De volgende rollen moeten worden toegekend:

- Programmeur (eindverantwoordelijk voor het programmeren van de game)
- Programma-tester (test werking van de game, tevens programmeur)
- Eindredacteur (eindverantwoordelijk voor het verhaal)
- Taakmeester (houdt planning in de gaten)
- (bij 5 personen) Kaartmeester (draagt zorg voor een goede kaart van de game)

Twee leerlingen vormen samen het programmeurs-duo. De andere 2 (a 3) vormen samen 'de auteurs'. Iedereen noteert de gemaakte afspraken over rollen en teamnaam in zijn werkboek.

Klassikale toelichting over hoe een verhaalplot eruit ziet. 5 minuten.

Deze toelichting is afhankelijk van in hoeverre dit al eerder klassikaal aan bod is gekomen. In een verhaal heeft de hoofdrolspeler vaak een doel (de prinses bevrijden, de wereld redden, terug naar je geboortedorp, de straatmuzikant een muntje geven). De weg naar dit doel is nooit een rechte lijn, er zijn altijd obstakels.

Ter illustratie kun je hier heel goed het filmpje 'Streetperformance' van Mr. Bean gebruiken.

<https://youtu.be/BHkQ1Or2f2M>

Per groepje de grote verhaallijn bepalen. 15 minuten.

Vragen die de leerlingen daarbij kunnen/moeten stellen:

- Gebaseerd op ander verhaal?
- Welk genre?
- Wie? Wie is de hoofdpersoon en welke personen komt hij/zij tegen (maximaal 2)
- Waar? Waar speelt het verhaal zich af? Deze 'waar' kan erg breed zijn (zoals in het heelal) maar ook erg smal (zoals op school).
- Welke 'kamers' zijn er in het verhaal? (maximaal 10 kamers)

- Wat? Wat wil de hoofdpersoon bereiken? Wil de hoofdpersoon koningin worden? Of wil de hoofdpersoon misschien zijn ware liefde vinden?
- Hoe? In alle boeken/films/verhalen zijn er problemen die de hoofdpersoon in de weg staan om zijn/haar doel te bereiken. Wat komt de hoofdpersoon op zijn/haar weg naar het doel allemaal tegen?

! Belangrijk! Zorg dat er in ieder geval is besloten waar het verhaal over zal gaan en wie de hoofdrolspeler is.

De docent tijdens de les.

- Ga na of de rolverdeling binnen de groepjes is gemaakt
- Loop rond en help de leerlingen op weg waar nodig.

Nabespreken en huiswerk. 5 minuten.

Ga na of alle groepjes een thema en een hoofdrolspeler hebben. Geef een toelichting op het huiswerk. Voorbeelden hebben ze ook in hun werkboekje. De leerlingen moeten als huiswerk de beginlinea van hun game schrijven. Dit schrijven doen ze individueel, in hun werkboekje.

Huiswerk (individueel)

- Schrijf de beginlinea van het verhaal. Bekijk hiervoor ook de twee voorbeelden van *Bronze* en *A hobbit trek*.
- Gebruik hiervoor ongeveer 150 woorden.
- Zorg dat hieruit duidelijk wordt wie je bent (hoofdrolspeler) en wat je gaat doen (doel).
- Neem je tekst de volgende keer mee naar de les.

Voorbeelden van openingsalinea's van A Hobbit Trek en een andere Engelse game (Bronze), die heel erg van elkaar verschillen in sfeer. Wat spreekt je aan in deze voorbeelden?

A hobbit Trek

A giant flood has ravaged the countryside, sweeping aside villages and destroying homes. You were caught up in the raging waters and carried away to a strange land. The flood drops you off in the branches of an overhanging tree where you wisely stay until the water goes down. You are relatively unharmed, however, because you are a hobbit and hardy. Try to survive and find your way home to Bree.

Bronze (gebaseerd op Belle en het Beest, vrij vertaald)

De zevende dag is gekomen en het is tijd dat je terugkeert naar het kasteel in het bos. Je zussen proberen je nog tegen te houden: "Ga niet terug" zeggen ze, en "Zullen we je ooit weer zien?". Je gaat er vanuit dat zij ergens anders hun troost zullen vinden.

Je vader zit in zijn stoel, hij houdt zich stil. De afgelopen week heeft hij je steeds gemeden door tot diep in de nacht te werken. Het enige wat hij je nu vraagt is of het Beest je goed behandelt. Omdat hij duidelijk zo zijn eigen ideeën heeft over wat er de afgelopen jaren heeft gespeeld, besluit je deze vraag niet te beantwoorden. Je reageert door slechts je schouders op te halen.

Wanneer je eenmaal terug in het bos bent, alleen, merk je dat je makkelijker ademhaalt.

Ruimte voor notities.

A series of 20 horizontal dashed lines for taking notes.

Les 4. Uitwerken van verhaallijn.

In deze les gaan de leerlingen opnieuw in groepjes zitten in de klas. Ze beoordelen eerst middels peer-review elkaars inleidingen. Vervolgens werken ze aan de hand van die inleiding de verhaallijn verder uit.

Praktische tips en voorbereiding

Voor deze les is geen voorbereiding nodig door de docent. De leerlingen gaan gedurende deze les in groepjes peer-reviewen en brainstormen. Leerlingen zitten gedurende de hele les in groepjes.

Opzet

Lezen en kiezen inleiding. 15 minuten.

- Elk groepslid leest de tekst van één ander groepslid.
- Unaniem besluiten op welke inleiding het verhaal verder zal gaan. Het kan ook een samensmelting zijn van meerdere inleidingen. Eventueel gezamenlijk herschrijven van de inleiding.

Uitwerken van verhaallijn. 20 minuten.

De leerlingen gaan op basis van inleiding gezamenlijk de verhaallijn uitwerken. Dit door middel van een brainstorm. De gemaakte keuzes maken ze elk in het werkboekje. Punten waarover de leerlingen gaan brainstormen:

- Welke kamers zullen er een rol spelen (max 10)
 - o Waar begint het verhaal?
 - o Waar eindigt het verhaal?
- Welke personages zal de hoofdrolspeler tegenkomen (max 2)
 - o Waar/ Wanneer?
 - o Waarom?
- Welke objecten heeft de hoofdpersoon nodig?
 - o Waar vindt hij/zij deze?
 - o Waarom heeft hij/zij deze nodig?
- Puzzels (3 stuks)
 - o Een puzzel samen bespreken: de puzzel die nodig is om de game uit te spelen (zoals de brug bij het eerste deel van 'A Hobbit Trek').
 - o De andere twee puzzels zijn huiswerk voor les 6. Indien de puzzel die het einde van de game weergeeft niet uitgewerkt is, kan dit ook als huiswerkopdracht gegeven worden (als 1 van 2 te maken puzzels).

De docent tijdens de les

- Ga na of de rollenverdeling binnen de groepjes werkt
- Loop rond en help de leerlingen op weg waar nodig met het ontwikkelen van de verhaallijn en het beschrijven van de kamers.

Les 5. Kennismaking met programmeersoftware Quest.

In deze les maken alle leerlingen (dus niet alleen de programmeurs van ieder groepje) kennis met de programmeersoftware Quest. Voor deze les is een tutorial geschreven, die de leerlingen in tweetallen stap voor stap gaan volgen.

Praktische tips en voorbereiding

- Reserveer tijdig het computerlokaal of de laptopkarren. Het aantal benodigde computers is 2 per groepje van 4/5.
- Ook voor deze les is het handig als de software Quest van tevoren al op de computers is geïnstalleerd. Als het goed is is dat tijdens Les 1 al gebeurd.
- Zorg dat je zelf voor aanvang van deze les al eens de tutorial voor het schrijven van IF hebt doorgenomen. Zo weet je wat de leerlingen gaan doen en kun je ze helpen waar nodig.
- Stem met Karly af wanneer deze les gepland is zodat zij er bij kan zijn.

Opzet

In tweetallen leren programmeren met Quest. 40 minuten.

Laat de leerlingen de tijd zo verdelen, zodat elke leerling 20 minuten de knoppen bedient.

De leerlingen volgen tijdens deze les de tutorial. In deze tutorial leren ze de volgende dingen:

- Hoe ze een game aanmaken
- Hoe ze een kamer aanmaken en een beschrijving van de kamer kunnen geven
- Hoe ze kamers aan elkaar kunnen linken
- Hoe ze objecten en personen in een kamer kunnen plaatsen
- Hoe ze acties kunnen toevoegen aan de objecten (look at, take, eat)
- Hoe ze een personage kunnen beschrijven
- Hoe ze met een persoon kunnen communiceren
- Hoe ze een puzzel kunnen maken

Rol van de docent tijdens de les.

- Wanneer leerlingen vragen hebben over de tutorial en over wat ze moeten doen, probeer ze op weg te helpen met hints, niet letterlijk zeggen wat ze moeten doen. Laat leerlingen ook elkaar helpen.
- Wanneer leerlingen klaar zijn, laat ze dan vast kijken wat ze eventueel nog meer zouden kunnen programmeren in de 'tutorial game'.
- Als leerlingen niet klaar zijn met de tutorial, dan is dat extra huiswerk voor les 6 (plus het huiswerk van les 4).

Huiswerk

Als de leerlingen niet de hele tutorial doorgewerkt hebben, dan doen zij dat als huiswerk voor de volgende les. Aan het einde van de tutorial programmeren ze puzzels, dit zal ze ook helpen met het bedenken van puzzels voor les 6.

Les 6. Puzzels en kamers maken.

Praktische tips en voorbereiding

- Reserveer tijdig het computerlokaal of de laptopkarren. Het aantal benodigde computers is 1 per groepje van 4/5.
- De helft van de groepjes werkt gewoon op papier, het is dus handig als daar ook ruimte voor is.
- Gedurende de eerste helft van de les zullen de groepjes van 4/5 samen werken.
- Per groepje is er een groot vel papier (A2) nodig om de kaart op te maken.

Opzet

Peer review van puzzels. 20 minuten.

Elk groepslid bekijkt twee puzzels van een willekeurig ander groepslid en beoordeelt deze. Van de in totaal 8 (of 10 in het geval van een groepje van 5) worden er twee puzzels uitgekozen. Als de eindpuzzel nog niet definitief gekozen was in les 4 wordt ook deze puzzel uitgekozen of besproken.

Game programmeren. 20 minuten. Programmeurs.

- Aanmaken van game
- Ingeven van de inleiding van de game
- Aanmaken van hoofdpersoon
- Aanmaken van overige personages

Kaart maken. 20 minuten. Auteurs.

Deze groep gaat op een groot vel papier de kaart maken met daarop alle kamers (max. 10). Deze kaart zal ook gebruikt worden bij de eindpresentatie in les 10. De leerlingen geven op de kaart aan:

- Welke kamers er zijn
- Welke objecten er in de kamers zijn
- Welke personen er in de kamers zijn
- Welke objecten je nodig hebt om een kamer te kunnen betreden (sleutels?)
- Welke kamers er allemaal betrokken zijn bij de puzzels
- Welke objecten je nodig hebt om aan bepaalde personen te geven
- Welke 'doorgangen' er zijn van kamer tot kamer
- Taakmeester gaat tegen einde van de les even kijken bij programmeurs of het lukt met het programmeren.

Afsluiting. 5 minuten.

- Groepjes gaan gezamenlijk overleggen. Is het programmeren gelukt? Is het gelukt om de kaart te maken. Als er iets nog niet af is, is dat huiswerk voor de volgende les.

Docent tijdens les.

- Loop rond om te kijken of de programmeurs het lukt om de game, inleiding en hoofdpersoon aan te maken. Dit zou goed moeten gaan omdat dit met de tutorial al geoefend is.
- Houd in de gaten of het de auteurs lukt om een kaart te maken. Help in geval van vragen.

Ruimte voor notities.

-

Les 7. Game verbeteren op papier en op de computer

Tijdens deze les werken de auteurs van elk groepje verder aan de game op papier. De programmeurs werken op de computer.

Praktische tips en voorbereiding

- Reserveer tijdig het computerlokaal of de laptopkarren. Het aantal benodigde computers is 1 per groepje van 4/5.
- De auteurs werken op papier, het is dus handig als daar ook ruimte voor is.
- De eerste tien minuten van de les zijn klassikaal, daarna gaan de leerlingen in groepjes uiteen.

Opzet

Wat is een goede kameromschrijving? 10 minuten.

Laat de leerlingen eerst vijf minuten zelf criteria bedenken. Deze schrijven ze op in hun werkboekje. Na vijf minuten bespreek je deze klassikaal, vul aan waar nodig.

Programmeren van kamers en objecten. 30 minuten. Programmeurs.

- Aanmaken van kamers en objecten
- Objecten in kamers plaatsen
- Personen in kamers plaatsen
- Links tussen kamers aanmaken
- Puzzels maken
- Verdeel de taken eerlijk, ga indien gewenst elk 15 minuten achter de knoppen

Maken van kamerbeschrijvingen. 30 minuten. Auteurs.

- Verdeling van de kamers tussen de 2 (of 3) groepsleden)
- Beschrijving van kamers:
 - o Als je er de eerste keer komt
 - o Wanneer je aangeeft dat je de kamer wilt 'bekijken'
 - o Wat gebeurt er in de kamers?
- Beschrijving van aangrenzende kamers
 - o Zie ook het voorbeeld in het werkboekje.
- Beschrijving van de objecten in de kamers.
 - o Bedenk beschrijvingen bij de objecten in de kamers. Je kunt hierbij vaak volstaan met een of twee zinnen.
- Zorg dat alle kamers in hoofdlijnen beschreven zijn zodat er als huiswerk aan gewerkt kan worden.

Afsluiting. 5 minuten.

Groepjes gaan gezamenlijk overleggen. Is het programmeren gelukt? Verdeling van het huiswerk.

Docent tijdens de les.

- Loop rond om te kijken of de programmeurs het lukt om de kamers aan te maken, de objecten te plaatsen en de personen in de kamers te plaatsen. Dit zou goed moeten gaan omdat dit met de tutorial al geoefend is.

Les 8. Game verbeteren.

In deze les gaan de leerlingen opnieuw verder werken aan de game. Gedurende het eerste deel van de les zijn de groepjes als geheel samen. Ze peer reviewen dan de kamerbeschrijvingen en verbeteren deze waar nodig. Gedurende het tweede deel van de les (na 20 minuten) gaan de programmeurs en de schrijvers weer uiteen.

Praktische tips en voorbereiding

- Voor deze les moet er een computerlokaal gereserveerd worden. Het aantal benodigde computer is 1 per groepje van 4/5.
- Gedurende de eerste helft van de les zullen de groepjes van 4/5 samen werken.
- De helft van de groepjes gaat ook de tweede helft van de les gewoon op papier werken, het is dus handig als daar ook ruimte voor is.
- Na afloop van de les nemen **alle** leerlingen een kopie van de game op hun USB stick mee naar huis voor hun huiswerk.

Opzet

Peer review van kamerbeschrijvingen. 20 minuten.

De leerlingen bespreken gezamenlijk in hun groepje of de omschrijvingen van de kamers goed zijn. De kamers zijn de vorige keer verdeeld over de leerlingen, nu worden ze weer samengevoegd. Vormt het een goed geheel? Samen gaan ze eventueel wat verbeteringen maken.

Invoeren van kamerbeschrijvingen. 15 minuten. Programmeurs.

Tijdens de vorige les zijn de kamers gemaakt en de objecten erin geplaatst. Nu is het tijd om de kamerbeschrijvingen in te voeren.

Doorlopen van verhaal op papier. 15 minuten. Auteurs.

De auteurs gaan na of het ontstane verhaal een logisch verhaal is. Hierbij gebruiken ze de teksten die ze tot dan toe op papier hebben staan. Punten van aandacht:

- Sluit de inleiding aan bij de rest?
- Zijn de kamerbeschrijvingen goed?
- Zijn de doorgangen naar de kamers juist?
- Kloppen de puzzels?
- Kan een speler niet per ongeluk voorbij een puzzel of al 'te vroeg' in de game een bepaald personage ontmoeten?

Nabespreking. 5 minuten.

Groepjes komen bij elkaar om e.e.a. door te nemen. Is de game volledig geprogrammeerd? Wat kan er eventueel nog beter? Klopt het verhaal ook op papier? Wat moet er nog gewijzigd worden in de verhaallijn?

De docent tijdens de les.

- Loop rond om te kijken of de peer-review goed gaat. Komen de teams eruit welke kamerbeschrijvingen ze gaan gebruiken? Help ze in dit proces indien nodig.

Les 9. Doorlopen van de game

Tijdens deze les verbeteren de programmeurs de game waar nodig. Zij maken ook een walkthrough. De auteurs beginnen met het maken van de eindpresentatie.

Praktische tips en voorbereiding

- Computerruimte reserveren. Voor elk groepje zijn er 2 computers nodig; 1 om de game op te spelen en 1 om de presentatie op te kunnen maken.
- De auteurs gaan de presentatie voorbereiden. Maak duidelijk hoe lang de presentatie maximaal mag duren (i.v.m. totale tijd van les 10).

Opzet

Verbeteren van de game en maken van de walkthrough. 25 minuten. Programmeurs.

De programmeurs halen eventuele fouten die tijdens het huiswerk naar boven zijn gekomen uit de game. Ook maken zij een walkthrough van de game: een lijst van commando's waarmee de game in zijn geheel gespeeld kan worden. Deze moet de speler langs alle kamers, personen, objecten en puzzels voeren.

Voorbereiden eindpresentatie. 25 minuten. Auteurs.

De presentatie voor les 10 wordt voorbereid. Een van de onderdelen van de presentatie is de gemaakte kaart van les 6. Ook moet het thema van de game toegelicht worden, het doel van de game en wie of wat de hoofdpersoon is en welke puzzels hij/zij moet maken. Deze presentatie maken de leerlingen in Powerpoint/Prezi.

Doorlopen game en presentatie en bedenken naam. 15 minuten.

De groepjes gaan nu gezamenlijk (als team) de game doornemen. Nadat ze dat hebben gedaan nemen ze de presentatie door. Een ander belangrijk punt is dat de groepjes nu een teamnaam en een naam voor de game bedenken als ze die nog niet bedacht hadden.

De docent tijdens de les.

- Loop rond om te kijken of het de programmeurs lukt om de walkthrough te maken.
- Loop rond wanneer de schrijvers de opzet voor de presentatie maken. Help ze indien er vragen zijn.

Huiswerk (als team)

- Maak de presentatie in Powerpoint (of Prezi o.i.d.) en bereid deze voor de volgende les voor. Maximaal 2 groepsleden zullen de presentatie geven.
- Als de game en de walkthrough nog niet klaar zijn, is dat ook huiswerk voor les 10.

Les 10. Games aan elkaar presenteren

Praktische tips en voorbereiding

- Presenteren met behulp van digibord of beamer, deze moet dus in de klas aanwezig zijn.
- Een schema maken: in welke volgorde gaan de leerlingen/groepjes presenteren?
- Houd er rekening mee dat er voldoende tijd is voor alle groepjes!

Opzet

Presentaties van de leerlingen. **Volledig lesuur.**

Alle groepjes komen een voor een voor de klas (max 2 personen per groep) om te laten zien welke keuzes zij hebben gemaakt:

- Welk thema
- Wie is de hoofdpersoon
- Welke puzzels komt de hoofdpersoon tegen?
- Hoe ziet de kaart er uit (op groot papier)

Les 10a. Game spelen met eersteklassers.

Praktische tips en voorbereiding

- Zorgen voor digitale versies van de games (USB stick)
- Presenteren met behulp van digibord of beamer, die moet dus in de klas aanwezig zijn.
- Installeren Quest op de computer waarop gepresenteerd wordt, zodat de game gespeeld kan worden.
- Maak een verdeling: welk groepje gaat in welke klas de game spelen?

Opzet

Alle groepjes gaan hun game presenteren aan verschillende eerste klassen. Via beamer en/of digibord kan de game gepresenteerd en klassikaal gespeeld worden. Degenen die het gemaakt hebben bedienen de knoppen. De input komt van de eersteklassers, zij spelen klassikaal.

Ruimte voor notities.
