



Bloxels

'Gamen hoort niet op school'. Zo zullen veel leerkrachten denken. Maar wat nu als gamen ook een onderdeel kan zijn van je taal, geschiedenis, aardrijkskunde en/of sociale lessen? Dat kan met de app [Bloxels](#).

Bloxels is een app voor de [iPad/ChromeBook en tablet](#) waar je een game kunt maken in de stijl van Mario Bros. Eigen karakters, achtergronden en tokens of omgevingsstenen. De game kun je vervolgens delen met andere gebruikers en ook hun game spelen.

Als je met Bloxels aan de slag gaat werk je aan de volgende onderdelen van het [nieuwe curriculum](#):

- Samenwerken
- Computational thinking
- Creativiteit
- Communiceren
- Innoveren
- Digitaal burgerschap

Grote kralenplank

Om het spel te kunnen spelen kun je een doos aanschaffen met daarin 5 grote kralenplanken. Tenminste, zo vind ik ze er uit zien. Het zijn grote platen waar gekleurde vierkantjes in kunnen. Op die plank kun je alles maken voor je spel, dit vervolgens fotograferen in de app en nog aanpassen en dupliceren. De makers vinden namelijk dat je niet gelijk in de app moet werken, maar ook moet creëren met potloden, blokjes of andere materialen. Een visie die ik volledig omarm!



Bij de box horen 50 licenties voor een jaar om leerlingen toegang te geven tot de app en platform. Als leerkracht kun je klassen maken, middelen om een game te maken openzetten en zelfs feedback en beloningen sturen. De Hub, zoals ze het noemen, is erg vanuit het Amerikaanse onderwijs vormgegeven maar kan ook zeker werken in Nederland.

De app

De app is heel intuïtief en het heeft weinig uitleg nodig voor kinderen.

Via de [site](#) zijn er heel veel goede filmpjes beschikbaar over hoe het werkt, dus de kinderen kunnen bijna helemaal zelf aan de slag. Ze zijn wel in het Engels maar heel duidelijk, dus te begrijpen.

Ook is er een [handige guide](#) hoe de vernieuwde omgeving werkt.

Je hebt 4 omgevingen waar je kunt werken:

1. Karakter maken
2. Achtergrond maken
3. Kunst maken
4. Game maken



Een karakter maken

Een karakter maken kun je dus eerst op het bord doen en daarna in de app nog aanpassen en ook laten bewegen.

De achtergrond is een lastige om zelf te maken dus daar moeten leerlingen wel goed voor zitten. Als leerkracht kun je verschillende Asset Packs openzetten. Hierdoor krijgen leerlingen toegang tot thema-achtergronden, karakters en tokens.

Zo is er de ruimte, onder water, kastelen, piraten maar ook Egypte, lava en zelfs omgevingen die erg lijken op de oude Zelda games.

In het volgende filmpje laat ik zien hoe de HUB eruit ziet: <https://youtu.be/cHaFScmS8rk>

Bij kunst kun je de blokjes voor het spel aanpassen zodat het past bij het thema van je game. Denk aan specifieke voorwerpen die verzameld moeten worden, een eigen steen of gras blokje maken.

Binnen het onderdeel Gamebuilder maak je je game met verschillende kleuren blokjes die elk hun eigen functie hebben. In het plaatje hieronder zie je wat alles betekent.



Uitleg blokjes

<https://youtu.be/5zI3H8mxt8c>
Dit betekenen de kleuren in je omgeving

<p> Terrein: op deze blokjes kun je lopen. Je kunt ze veranderen in wat je maar wilt.</p> <p> Opstakels: deze blokjes zijn gevaarlijk voor de speler en vijanden als ze het aanraken. Ze kunnen lava zijn... of alles wat je maar bedenkt.</p> <p> Vloeistof: deze blokjes laten je zweven of als je erin springt dan kun je zwemmen. In de spelomgeving hebben ze een speciaal effect. Je kunt ze ook gebruiken zoals jij het wilt – mist, of een wolk of zelfs een lader.</p>	<p> Actie: Deze blokjes zitten niet graag stil. Je kunt ze oppakken, meenemen en gooien naar vijanden om hen te verslaan. Ze zijn goed om te gebruiken voor puzzels.</p> <p> Verzamelingen: Deze blokjes kun je verzamelen. Je kunt er hints mee laten zien of geheime doorgang, beloningen bij moeilijke opdrachten of je kunt ze ook verzamelen als onderdeel van het verhaal.</p> <p> Power-up: Hiermee krijg je speciale krachten. Je kunt ermee vliegen of veranderen in een ander karakter.</p> <p> Vijanden: deze slechteriken kun je aanpassen zoals je wilt.</p> <p>Tekstblokken: hiermee kun je checkpoints maken, de finish van het spel markeren of teksten toevoegen om een opdracht te geven.</p>
---	--

Game Designed Studio

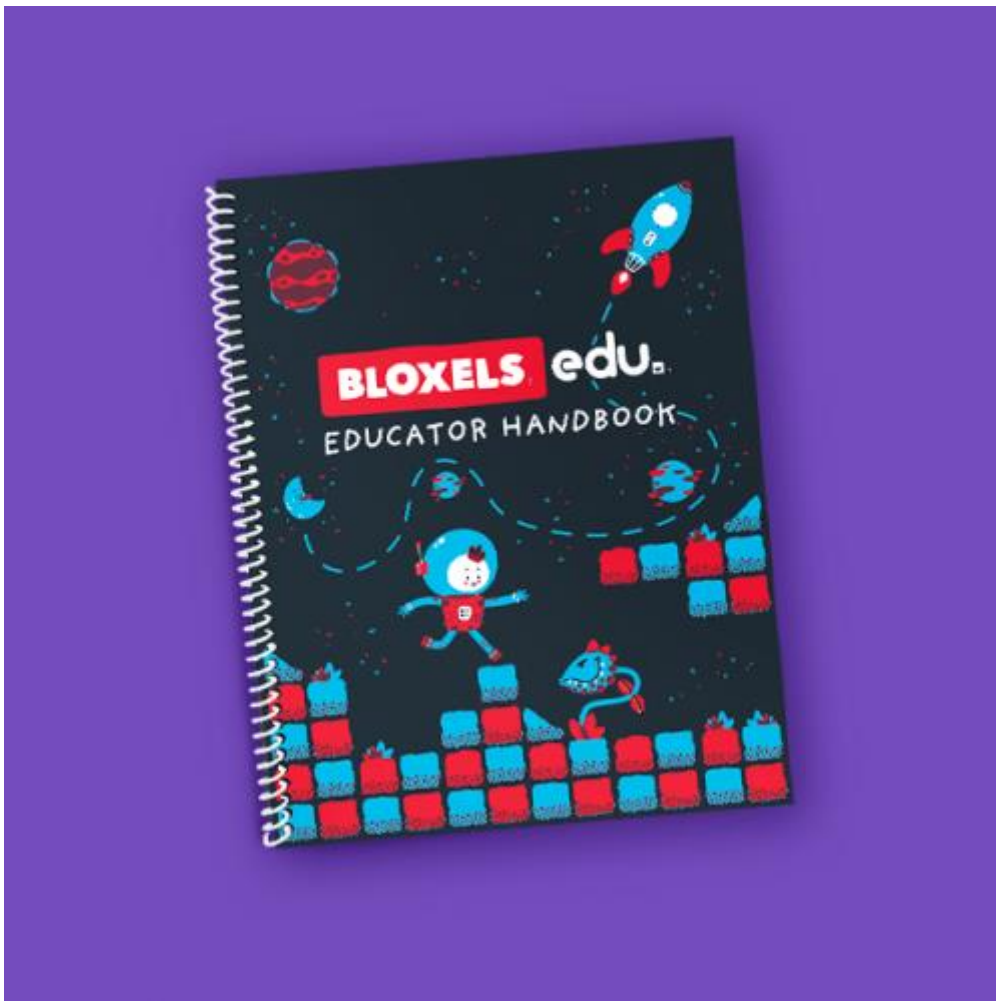
Bloxels geeft in de [Teachers Guide](#) tips om een goede brainstorm te doen, maar ook hoe je vanuit Game Designed Studio een game met een groep kunt maken.

De volgende rollen krijg je dan in een team:

- Heldenontwerper
- Verhaalontwerper
- Vijand ontwerper
- Decoratieontwerper
- PR persoon

Via de Game Designed Studio benadering leren leerlingen samen te werken, kritisch te denken en oplossingsgericht te denken en werken. Vaardigheden die zeker nodig zijn bij het ontwikkelen van een game maar ook in vele andere werkvelden.

Als je op deze manier wilt werken dan moet je wel langer de tijd moeten nemen om het met de klas tot een succes te brengen. Mijn advies is om een thema uit de methode te kiezen en daar tussen 2 vakanties mee aan de slag te gaan in Bloxels.



Ridders en kastelen

Als je het over het ontwerp Ridders en boeren hebt, is het natuurlijk wel van belang dat bepaalde werktuigen of materialen kloppen met die tijd. Ook de achtergrond moet kloppen en kan bijvoorbeeld geen flat bevatten.

Doordat leerlingen eerst op onderzoek moeten gaan in de lesboeken of internet, leren ze over die periode en gaan ze het vertalen naar een game. Het product is de game en het proces is het onderzoek naar die periode en het maken van de game, karakters en materialen.

Voor de scholen waar ik kom met het spel heb ik een aantal bladen gemaakt waarop ze hun karakter of andere materialen kunnen tekenen voordat ze het maken op het bord of in de game. Eerst tekenen en schrijven en dan pas bouwen. Net zoals bij het maken van een werkstuk...

Tot slot

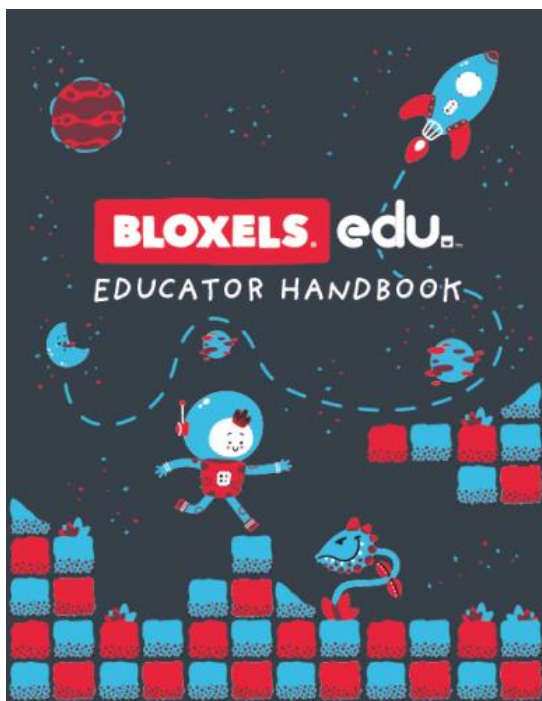
Bloxels is een erg mooi grafisch gemaakte app die voor leerlingen snel te begrijpen is. Leerlingen spelen graag games en hoe leuk is het om zelf een game te maken!

Dat ze tegelijkertijd ook iets leren over bijvoorbeeld aardrijkskunde of geschiedenis is voor ons mooi meegenomen.

Het enige nadeel vind ik dat je licenties voor een jaar zijn en best prijzig voor iets dat je niet het hele jaar gebruikt.

Binnen de stichting waar ik werk hebben we een bundel licenties en scholen kunnen die een periode gebruiken in overleg met mij. Ik kom dan ook langs om samen met de docent de lessen voor te bereiden en te helpen bij een aantal lessen. Hierdoor vallen de kosten mee.

Mocht je aan de slag willen met Bloxels dan deel ik hieronder wat materialen die je wellicht kunt gebruiken: The Teacher guide, een brainstorm blad en een uitleg/presentatie die kan helpen met het inzetten (nog van de oude omgeving).



Deze gids is afkomstig van de site [Bloxels](https://bloxels.com/).

TEACHERS EDU GUIDE




Stappenplan Game maken


1. Maak de mindamp van jouw game
2. Teken of schrijf je storyboard van jouw game
3. Ontwerp je avatar
4. Animeer je avatar
5. Ontwerp je omgeving van je game.
6. Maak je omgeving die past bij jouw game.
7. Speel je game en pas hem aan. Zo wordt hij steeds beter!



Opmerking: Al. Lantman en/of Dr. Lantman.

STARTEN MET BLOXELS

**Brainstorm!** Your Name: _____



Use the grid to brainstorm your game.
This layout uses 4 rooms, but games can be up to 169 rooms!

➔ **Download the Guidebook**
bloxelsbuilder.com/guidebook

Dit bestand is afkomstig van de site [Bloxels](https://bloxels.com).

[BLOXELS BRAINSTORMBLAD](#)