

**ΤΑ ΦΥΛΛΑ ΜΑΘΗΣΗΣ ΠΕΡΙΓΡΑΦΟΥΝ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ ΠΟΥ ΒΟΗΘΟΥΝ ΤΟΥΣ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΕΣ ΝΑ ΕΝΣΩΜΑΤΩΣΟΥΝ ΤΙΣ ΠΡΟΚΛΗΣΕΙΣ ΚΑΙ ΤΑ ΕΡΓΑΛΕΙΑ ΤΩΝ SILVERCODER ΣΤΙΣ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΕΣ ΠΡΑΚΤΙΚΕΣ ΤΟΥΣ.**

# ΦΥΛΛΟ ΜΑΘΗΣΗΣ #3 σχεδιασμοσ παιχνιδιου



ΔΟΜΗ ΤΗΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑΣ

## ΓΕΝΙΚΗ ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ, ΠΛΑΙΣΙΟ ΚΑΙ ΣΤΟΧΟΣ

Σε κάθε πρόκληση που παρέχονταν στους μαθητές, ο βασικός σχεδιασμός του παιχνιδιού είχε γίνει προηγουμένως, μια βασική έκδοση του παιχνιδιού ήταν ήδη διαθέσιμη και οι μαθητές έπρεπε μόνο να ολοκληρώσουν το παιχνίδι.

Ο κύριος στόχος της δραστηριότητας είναι να κατανοήσουν οι εκπαιδευόμενοι τι πραγματικά είναι απαραίτητο για να σχεδιάσεις ένα παιχνίδι, από την αφήγηση στη μηχανική έως τα γραφικά κ.λπ. Οι εκπαιδευόμενοι θα ξεκινήσουν από το μηδέν και θα σχεδιάσουν ένα παιχνίδι, βασισμένοι στη δική τους εμπειρία ως παίκτες .

## ΣΤΟΧΟΙ ΜΑΘΗΣΗΣ

Στο τέλος αυτής της δραστηριότητας, ο εκπαιδευόμενος θα είναι σε θέση να…

1. Κατανοήσει τι είναι ο σχεδιασμός παιχνιδιού
2. Κατανοήσει πώς να ορίσει απαιτήσεις για το παιχνίδι
3. Κατανοήσει πώς να δημιουργήσει μια αφήγηση για το παιχνίδι
4. Κατανοήσει πώς να δημιουργήσει ή να προσαρμόσει τα γραφικά για το παιχνίδι
5. Κατανοήσει πώς να καθορίσει τους μηχανισμούς για ένα παιχνίδι

|  |
| --- |
| ΟΔΗΓΙΕΣ |

ΒΗΜΑ 1 - ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ

Ο εκπαιδευτής θα πρέπει να διαβάσει το φύλλο μάθησης εκ των προτέρων και να ακολουθήσει όλες τις οδηγίες για να βεβαιωθεί ότι κατανοεί πλήρως τα απαιτούμενα βήματα. Αυτό θα επιτρέψει επίσης στον εκπαιδευτή να βεβαιωθεί ότι όλοι οι πόροι είναι διαθέσιμοι και να αναζητήσει πρόσθετους πόρους εάν δεν είναι διαθέσιμοι οι αρχικοί.

## ΠΟΡΟΙ

* <https://en.wikipedia.org/wiki/Game_design>
* <https://www.cgspectrum.com/blog/what-is-game-design>

ΒΗΜΑ 2 - ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ

Ο εκπαιδευτής παρουσιάζει το πρόβλημα στην τάξη. Οι μαθητές καλούνται να διαβάσουν τις ιστοσελίδες σχετικά με το Σχεδιασμό παιχνιδιού. Ο εκπαιδευτής θα πρέπει να συζητήσει με τους μαθητές ποια είναι τα απαραίτητα βήματα για να σχεδιάσουν ένα παιχνίδι. Στη συνέχεια θα πρέπει να συζητήσουν (σε όλη την τάξη) τι παιχνίδι μπορούν να δημιουργήσουν. Θα πρέπει να συμφωνήσουν για το είδος του παιχνιδιού που θα αναπτυχθεί (τα ακόλουθα βήματα εξαρτώνται από αυτήν την απόφαση). Σε όλα τα επόμενα βήματα, οι μαθητές θα πρέπει να καταγράφουν τις ιδέες τους σε ένα Έγγραφο Σχεδιασμού Παιχνιδιού.

## RESOURCES

* <https://en.wikipedia.org/wiki/Game_design_document>

ΒΗΜΑ 3 – ΑΝΑΠΤΥΞΤΕ ΤΗΝ ΙΣΤΟΡΙΑ

Ακόμα ως ομάδα, όλοι οι μαθητές θα πρέπει να σχεδιάσουν το φόντο της αφήγησης, τους χαρακτήρες (πόσοι), πώς θα εξελιχθεί και θα εξελιχθεί η ιστορία σε όλο το παιχνίδι. Ποιος είναι ο ήρωας; Υπάρχουν διάλογοι;

ΒΗΜΑ 4 – ΟΠΤΙΚΟΣ ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ

Η ομάδα θα πρέπει να συζητήσει ποια θα είναι η παγκόσμια εικόνα του παιχνιδιού, ακολουθώντας την ιστορία. Είναι σαν καρτούν; Είναι σαν τη ζωή; Οι μαθητές θα πρέπει στη συνέχεια να προσπαθήσουν να βρουν πόρους στο Διαδίκτυο που θα μπορούσαν να χρησιμοποιηθούν για το παιχνίδι.

ΒΗΜΑ 5 – ΜΗΧΑΝΙΚΗ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Η ομάδα θα πρέπει στη συνέχεια να συζητήσει ποιοι μηχανισμοί θα χρησιμοποιηθούν. Ποιο είναι το σύστημα βαθμολόγησης; Μπορεί ο παίκτης να πεθάνει; Υπάρχει σύστημα επιπέδου; Πώς να είσαι νικητής;

ΒΗΜΑ 6 – ΗΧΟΣ ΚΑΙ ΜΟΥΣΙΚΗ

Στη συνέχεια, η ομάδα θα πρέπει να συζητήσει πώς θα είναι η μουσική και ο ήχος. Οι μαθητές θα πρέπει στη συνέχεια να προσπαθήσουν να βρουν πόρους στο Διαδίκτυο που θα μπορούσαν να χρησιμοποιηθούν για το παιχνίδι.

ΒΗΜΑ 7 - ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ

Ο εκπαιδευτής μπορεί να αξιολογήσει τους μαθητές με βάση το συνολικό αποτέλεσμα **(έγγραφο σχεδίασης παιχνιδιού)** και την ατομική συνεισφορά στο έγγραφο.

This document reflects only the author’s view and the National Agency and the European Commission are not responsible for any use that may be made of the information it contains