

Pelinkehitys oppimisprojektina

Eeva-Riitta Yliniva

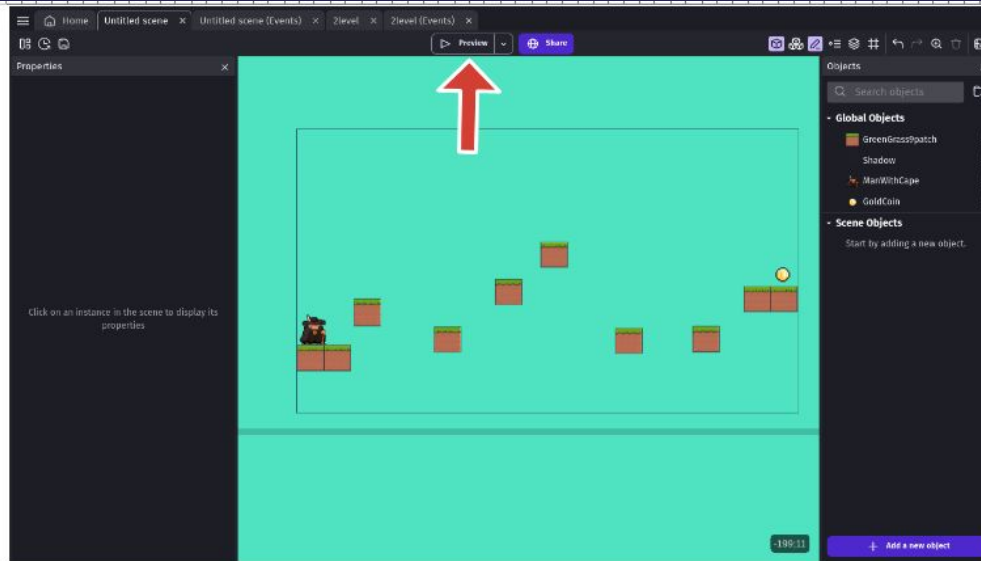
Ylikylän peruskoulu, Rovaniemi

Maker-toiminta valinnaisaineena

- Maker-toiminta aloitettiin Ylikylän peruskoulun ensimmäisten 8-luokkalaisten kanssa, tähän mennessä on ollut kaksi valinnaisryhmää
- Ensimmäisen ryhmän teemana pelinteko, toisen robotiikka
- Ensi lukuvuonna teemana maker-toiminta; monipuolisia sisältöjä mm. robotiikan ja ohjelmoinnin, värkkäilyn ja innovoinnin sekä luma-aineiden alueilta
- Jokaisen valinnaisryhmän tavoitteisiin kuuluu myös järjestää opetustuokio nuoremmille oppilaille sekä osallistua valinnaisaineen esittelyyn

Pelinteko-valinnainen

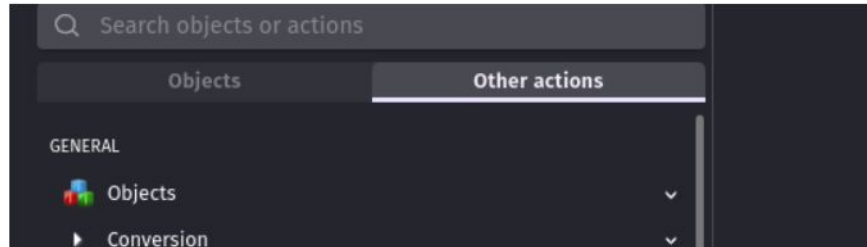
- Pelintekoa lähdettiin opiskelemaan vaihtelevilta tasoilta; osalla aiempi kokemus nolla, osalla harrastuneisuutta
- Pelintekoa testattiin useilla eri sovelluksilla ja laitteilla, lisäksi on tehty lauta- ja pakopelejä; osallistuimme myös Pelikylä-sivuston testaukseen
- Lopputyönä opiskelijat tekivät oman pelin GDevelopilla; peliin tehtiin myös tutoriaali vapaalla tekniikalla



11 Jos jokin ei toimi lue ohjeet uudelleen ja löydät luultavasti miksi se ei toimi. Jos et osaa jotakin myöhemmässä kohdassa voit löytää siihen ohjeet aikaisemmista vaiheista.

12. Lisää kenttään koristeita. Jos et halua, että koristeet ovat kiinteitä, voit jättää tekemättä niille käyttäytymismallia.

13. Lisätään kenttään kori: Lisätään uusi objekti. Muokataan sen ulkonäköä halutun näköiseksi. Ei muokata käyttäytymismallia. Mene näkymään "Väylä 1 (events)." Tee uusi event. paina "Add condition" ja paina hahmoa, jolla pelaat. Etsi hakukentästä "collision". Paina siitä ja valitse kohteeksi äsken lisätty kori. Luo uusi väylä avaamalla vasen sivupalkki ja painetaan "Add scene." Palataan muokkaamaan eventtiä. Paina "Add action, jonka jälkeen "Other actions", "Scene", "change the scene" ja valitaan uudeksi kentäksi äsken luotu kenttä.



14. Ensimmäinen väylä on valmis.

15. Siirretään objektit kohdasta scene objects kohtaan global objects. Rakennetaan toiseen kenttään uusi parkour.

Mitä tehdään tällä hetkellä

- Tämän hetkisen valinnaisryhmän kanssa olemme harjoitelleet syyslukukaudella myös pelintekoa
- Lokakuussa saimme Innokkaan Game it now 2.0 -hankkeen kautta hankitut pelintekokoneet työskentelyn tueksi
- Opiskelijat tekivät ensin peliohjaimia valmiisiin peleihin ja saivat sen jälkeen tehtäväksi suunnitella GDevelopilla pelin, jota ohjaimella voi pelata
- Pelinkehitystä jatketaan vielä kevätlukukauden puolella





KYSYMYKSIÄ?