

Wedstrijd

Effectief leren: It's all in the game!

Games fascineren en motiveren. Splend leren. Een kind weet niet beter. Maar wanneer houdt het op dat leren leuk mag zijn? Zijn games ook niet goed in te zetten in het hoger onderwijs naast hoorcolleges en werkgroepen? Met die gedachte wil Sun Microsystems u uitdagen deel te nemen aan het ontwerpen van een “gameconcept” voor het hoger onderwijs

Op dit moment worden games vooral ingezet in het basis en middelbaar onderwijs. Deze educatieve games zijn meestal totaal anders dan de zogenoemde entertainment games. Ze zijn vaak saai en overduidelijk uit op het aanleren van rekenen, taal of geschiedenis, terwijl de aantrekkingskracht van games nu juist de spanning van het spelen is. Hiervoor hoeft de game geen geavanceerd 3D-product te zijn. Ook eenvoudige games kunnen studenten de motivatie geven om zich meer in een bepaald vak te verdiepen.

De uitdagende opdracht:

Ontwerp een gameconcept voor het hoger onderwijs. Deze wedstrijd daagt u uit om een game (in de breedste zin van het woord) te ontwerpen die de student in een motiverende, stimulerende, intrigerende, en “coole” omgeving (context) plaatst en die didactisch verantwoord is. Een omgeving waarin de student wordt gemotiveerd om een voor hem / haar misschien “vervelend” (saai, moeilijk) vak beter onder de knie te krijgen. Het mag natuurlijk ook een leuk vak zijn.

Tijdens het spelen moeten bepaalde beproevingen, testen e.d., plaatsvinden die de voortgang meten en bewaken.

Daarnaast moet de game zo zijn ontworpen dat ook wanneer de speler verliest en niet aan de gestelde eisen voldoet, zijn interesse toch voldoende gewekt is om opnieuw deel te nemen. De game mag multi- of single player zijn. De context waarin e.e.a. plaatsvindt moet verschillend zijn voor diverse typen leerlingen. We kunnen ons bijvoorbeeld voorstellen dat aan de hand van het profiel van de leerling(e) hij / zij alleen of in een groep deelneemt aan het spel.

Mocht tijdens het spelen van de game een simulatiemodel worden gebruikt dan zal een toetsing van de in het model gedane aannames met de werkelijkheid (sensors), extra worden gewaardeerd.

Deelname:

Deelname kan alleen plaats vinden vanuit scholen (bedrijven zijn uitgesloten). Gezien de opdracht gaan we er van uit dat dit betekent dat er multidisciplinaire groepen studenten en/of docenten deelnemen.

Het concept wordt getoetst op originaliteit, innovatiekracht, uitvoerbaarheid, aantrekkelijkheid en uitdagingskracht. Over de uitslag kan niet worden gecorrespondeerd.

Inleveren ontwerpen:

De uiterlijke datum voor het inleveren van een ontwerp is 31 december 2004. Bekendmaking van de winnaar zal plaatsvinden tijdens de Nationale Onderwijs Tentoonstelling 2005 (25-29 januari, Jaarbeurs Utrecht)

Ontwerpen dienen te worden opgestuurd aan:

Sun Microsystems Nederland B.V.

T.a.v. Thea de Man

Saturnus 1

3824 ME Amersfoort

Sun Microsystems zal de winnaar ondersteunen om het ontwerp daadwerkelijk uit te werken tot een echte game, die in het onderwijs gebruikt kan worden. De winnaar krijgt tevens de mogelijkheid om deze game te presenteren op een seminar dat begin 2005 wordt gehouden met als thema Onderwijs en de toepassing van Gaming.

De Jury:

De Jury bestaat uit:

Drs. Marinka Copier

Marinka Copier werkt als docent en onderzoeker op het gebied van computergames aan de Universiteit van Utrecht (IMR, Nieuwe Media en Digitale Cultuur). Zij was één van de hoofdorganisatoren van het eerste internationale computergame congres Level Up (2003). Haar interesse ligt bij game-onderwijs en onderzoek naar roleplaying games, mixed reality games en game-toepassingen. Zij maakt deel uit van het bestuur van de internationale Digital Games Research Association en is coördinator van de Nederlandse afdeling.

Drs. Jeroen van Mastrigt

Jeroen van Mastrigt ontwikkelde en implementeerde de afgelopen drie jaar de in Europa unieke bachelor-opleiding Games Design & Development aan de HKU en is betrokken bij de European Media Master of Arts opleiding Gaming en de master Serious Games aan de Professional School of the Arts Utrecht. Hij is geïnteresseerd in game-onderwijs en (serious) game-ontwikkeling en is coördinator van de Nederlandse afdeling van de International Game Developers Association.

Hans Appel

Sinds acht jaar werkt Appel als Chief Technology Officer bij Sun Microsystems Nederland. Daarvoor was hij werkzaam bij bedrijven als Wang en Apple. Hans Appel gelooft in innovatie, maar dan wel in toegepaste innovatie, het inzetten van technologie in de dagelijkse praktijk van mensen. Als lid van de "Sun Vision Council" stimuleert hij de inzet en acceptatie van technologie in een brede context.