

Make-a-Game: jij gaat het maken!

SURFnet en Kennisnet lanceren nieuwe wedstrijd in het bouwen van games

SURFnet en Kennisnet organiseren dit schooljaar een nieuwe wedstrijd die nauw aansluit bij de leefwereld van leerlingen uit het voortgezet onderwijs. Leerlingen worden uitgedaagd in teamverband een educatieve game te ontwerpen en te bouwen. SURFnet en Kennisnet werken structureel samen aan het onderzoeken en ontwikkelen van innovatieve educatieve ICT-toepassingen voor het onderwijs. Met deze wedstrijd willen zij het gebruik van games in het onderwijs stimuleren. Dit schooljaar wordt de wedstrijd Make-a-Game als pilot gelanceerd, na afloop wordt bekeken of deze volgend schooljaar een vervolg krijgt.

Inschrijven en bouwen

Op 12 september start de inschrijving voor Make-a-Game. Teams van twee tot vijf leerlingen uit het voortgezet onderwijs kunnen zich onder leiding van een docent van hun eigen school, tot 25 november inschrijven voor deze wedstrijd. Ze krijgen tot eind maart 2006 de tijd om de game te bouwen en in te leveren. De game moet gebouwd worden met een speciaal softwarepakket, ontwikkeld door prof. dr. Mark Overmars van de Universiteit Utrecht. Overmars heeft diverse softwareprogramma's ontwikkeld speciaal voor kinderen en jongeren en doceert onder meer aan de masteropleiding Game and Media Technology. Het bouwen van een game vereist creativiteit, kennis van het onderwerp van de game, gevoel voor geluidseffecten en natuurlijk kennis van het programmeren.

Inschrijven kan via de site www.make-a-game.nl. Op deze site staat alle informatie over de wedstrijd. Er zijn voorbeelden te vinden van onderwerpen die in een educatieve game uitgewerkt kunnen worden, handleidingen voor het softwareprogramma en informatie over educatieve games in het onderwijs. Daarnaast is er binnenkort een forum beschikbaar waarop de teams elkaar om hulp kunnen vragen. Ter voorbereiding op de wedstrijd wordt voor docenten die geïnteresseerd zijn in deelname een aantal gratis workshops georganiseerd, waar ingegaan wordt op het gebruik van games in het onderwijs, het bouwen van games en hoe Make-a-Game in de lessen ingezet kan worden.

Jurering en finale

De games die door de teams gebouwd worden, zullen door verschillende jury's worden beoordeeld op zowel de 'funfactor' als op de educatieve aspecten. Ook de deelnemende leerlingen zelf hebben een rol in de beoordeling van de games: zij bepalen welke game de deelnemersprijs krijgt. Een jury van (aankomende) docenten bepaalt welk team de game-didactiekprijs krijgt. De grootste kanshebbers presenteren hun inzending tijdens de feestelijke finale op 28 juni 2006 voor het publiek en een vakjury van experts op het gebied van onderwijs, games en didactiek. De vakjury bepaalt welk team de hoofdprijs krijgt.