



## Make a Game zoekt docenten die games en onderwijs zien als de toekomst!

### **Neem plaats in de docentenjury!**

Speel, ervaar en beoordeel de games die gemaakt zijn door leerlingen uit het Voortgezet Onderwijs! Zo ontdek je hoe leerlingen erin geslaagd zijn een educatieve game te bouwen voor hun eigen leeftijdsgenoten. De docentenjury beoordeelt in de periode van 10 tot 24 april 2007 de ingezonden games. Dit kan vanuit huis of school. Via een speciaal wedstrijdensysteem kan je de ingezonden games downloaden, spelen en beoordelen. Besluit je om jurylid te worden, dan wordt je gevraagd minimaal zeven games te beoordelen, meer mag natuurlijk altijd. Je zult al snel enthousiast worden, zodra je enkele games hebt gespeeld.

### **Make-a-Game**

Make-a-Game is een spannende wedstrijd waarbinnen leerlingen in teamverband een educatieve game bedenken en bouwen. Het onderwerp van de game bepaalt het team zelf! Een coach (docent) begeleidt de leerlingen. Make-a-Game is initiatief van Kennisnet lct op school en SURFnet.

### **Hoofdprijs 2005-2006**

Vorig jaar heeft de game Body Battle de hoofdprijs gewonnen. Dit is een biologiegame die het immuunsysteem simuleert, waar de gamer virussen uit het lichaam moet verslaan. Voor meer games die vorig jaar zijn ontwikkeld, kijk je bij [overzicht prijswinnaars](#) onder showcase op de website.

### **Hoe beoordeel ik een game?**

Ben je benieuwd hoe je een game moet beoordelen, volg dan de [gratis workshop](#) om te leren wat nu die E-Factor (educatieve factor) in games bepaalt. Je hoeft zelf geen doorgewinterde gamer te zijn, jij bekijkt vooral hoe leerzaam de game is. Jan Karmiggelt is expert op dit gebied en zal de belangrijkste aspecten behandelen hoe je een game kan beoordelen. Daarnaast gaan we enkele games bekijken en beoordelen. Phil van Dulm, projectleider van Make-a-Game zal een introductie geven in het wedstrijdensysteem. Tijdens de workshop is er ruimte voor kennismaking met collega juryleden. Deze workshop is ook zeker aan te raden als je van plan bent games in je lessen te gaan gebruiken!

### **Met of zonder workshop?**

Misschien ben je verhinderd op de datum van de workshop of heb je vorig jaar al eens mee gedaan. Meld je dan alleen aan voor de docentjury. De week voor het jureren ontvang je een mail met een handleiding en tips voor het beoordelen. Stuur ons dan een mail met wat achtergrond informatie over je ervaring met games en onderwijs.  
[wedstrijden@kennisnet.nl](mailto:wedstrijden@kennisnet.nl)

### **Ik doe mee en volg de workshop!**

Je kan je met onderstaande link inschrijven voor zowel de workshop als de docentenjury  
[Schrijf je in voor docentenjury en de workshop!](#)

### **Ontmoet de makers!**

**Als docentjury** ben je van harte welkom op het spetterende Finale Event op 7 Juni 2007. Op dit feestelijke event worden de winnaars bekend gemaakt van Make-a-Game 2006-2007 en ThinkQuest Scholier en Beroepsgericht.

### **Collega's !?**

Mocht je nog collega's kennen die dit ook zien al een leuke en leerzame ervaring, stuur deze mail dan gerust door.

## AGENDA

### *Workshops*

**Docentenjury**  
21 maart '07  
14.00-17.00 h

### *Jureren*

**Deelnemers**  
10 april '07 tot  
24 april '07

**Docentenjury**  
10 april '07 tot  
24 april '07

### *Finale*

**Make a Game**  
7 juni '07

## Workshop: Make a Game - Docentenjury

<b>Datum</b>	woensdag 21 maart 2007
<b>Tijd</b>	14.00 – 17.00
<b>Locatie</b>	Utrecht, SURFnet is gevestigd in Hoog Catharijne, kantorencomplex Radboudburcht, 4e en 5e etage Radboudkwartier 273 3511 CK Utrecht <a href="#">Routebeschrijving</a>
<b>Planning</b>	<b>13.30 – 14.00</b> Ontvangst <b>14.00 – 15.15</b> Deel I: Jan Karmiggelt <b>15.15 – 15.30</b> Pauze <b>15.30 – 16.15</b> Deel II: Jan Karmiggelt <b>16.15 – 16.45</b> Phil van Dulm <b>16.50 – 17.30</b> Afsluiten & Borrel

**GAME  
OVER**