

Zoetermeer, 14 november 2005

SURFnet en Kennisnet lanceren educatieve gaming community Games2learn op SURF Onderwijsdagen

SURFnet en Kennisnet lanceren tijdens de SURF Onderwijsdagen op 15 en 16 november een nieuwe community, www.games2learn.nl, voor iedereen die betrokken is bij toepassingen van games en simulaties in het onderwijs. De Games2learn community heeft als doel het gebruik van games en spelsimulaties in het onderwijs te stimuleren. Games2learn biedt een platform voor het organiseren van activiteiten rondom games in het onderwijs, het uitwisselen van informatie, het uitvoeren van onderzoeken en het opstarten van samenwerkingsverbanden.

Community leden

De community Games2learn richt zich op vertegenwoordigers van het onderwijs (van primair tot en met hoger onderwijs), onderzoek, vakverenigingen, beleidsbepalende instanties en het bedrijfsleven. De leden gaan zelf invulling geven aan de activiteiten van de community. Ze worden hierin bijgestaan door een communitymanager. Een adviesgroep van game,- en onderwijsdeskundigen adviseert de community bij het bepalen van doelen en beleid. Belangstellenden kunnen zich aanmelden op www.games2learn.nl.

Wiki

Games2learn is gebaseerd op de zogenaamde Wiki-technologie, waarbij alle leden van de community zelf rechtstreeks informatie kunnen toevoegen en aanpassen. De community zal op deze manier gezamenlijk een naslagwerk opbouwen van games, simulaties, praktijkervaringen, achtergrondinformatie, personen, organisaties en projecten. De site www.games2learn.nl is initieel gevuld met informatie afkomstig uit een uitgebreide inventarisatie over het gebruik van games in het onderwijs die eerder dit jaar door SURFnet en Kennisnet is uitgevoerd.

Leden van de community worden regelmatig geïnformeerd via een elektronische nieuwsbrief en houden contact met elkaar via een mailinglist. Begin 2006 wordt de eerste live bijeenkomst van de community georganiseerd.

Gaming in het onderwijs

De community Games2learn is een initiatief van SURFnet en Kennisnet in het kader van het project Gaming in het onderwijs (gaming.kennisnet.nl). Het project onderzoekt en stimuleert het gebruik van games en spelsimulaties in het onderwijs omdat deze een motiverende en stimulerende werking hebben op jongeren. Games en simulaties sluiten goed aan bij de leefwereld van jongeren.

SURFnet en Kennisnet werken structureel samen en ontwikkelen innovatieve internetdiensten voor de hele onderwijssector (www.surfnetkennisnetproject.nl).

Over de samenwerking tussen SURFnet en Kennisnet

SURFnet en Kennisnet hebben hun krachten en kennis gebundeld om onderwijsinstellingen in staat te stellen de mogelijkheden van ICT optimaal te benutten. Hiertoe hebben zij een gezamenlijk programma in het leven geroepen, dat zich richt op het realiseren van alle mogelijke educatieve internettoepassingen, gericht op de praktijk van docent, scholier en student. Kijk voor meer informatie over deze samenwerking op www.surfnetkennisnetproject.nl.

Over SURFnet

SURFnet is het Nederlandse computernetwerk voor hoger onderwijs en onderzoek, dat ruim 150 instellingen voor hoger onderwijs en onderzoek met elkaar en met de rest van

de wereld verbindt. Om voorop te kunnen blijven lopen, werkt SURFnet voortdurend aan het verbeteren van de infrastructuur en het ontwikkelen van nieuwe toepassingen, waardoor gebruikers sneller en beter toegang krijgen tot nieuwe internetdiensten. Meer informatie vindt u op www.surfnet.nl.

Over Kennisnet

Stichting Kennisnet is de publieke internetdienstverlener voor en door het onderwijs. Met de portal www.kennisnet.nl ondersteunt Kennisnet het basis, voortgezet en beroepsonderwijs met educatieve content en praktische internetproducten die nauw aansluiten bij de dagelijkse onderwijspraktijk. De portal is het startpunt op internet voor leerlingen en docenten, maar ook voor ouders, ICT-coördinatoren en managers. Kennisnet ontwikkelt, zoveel mogelijk in samenwerking met de klant en met haar partners, diensten en toepassingen die het educatief gebruik van internet in het onderwijs bevorderen. Kennisnet maakt onderwijsvernieuwing praktisch toepasbaar in de klas en ondersteunt scholen die hun onderwijs anders willen inrichten.