

PERSBERICHT

Zoetermeer, 27 januari 2006

Zelf games ontwerpen en bouwen blijkt populair onder jongeren

Wedstrijd Make-a-Game trekt groot aantal inschrijvingen

De wedstrijd Make-a-Game, waarbij leerlingen uit het voortgezet onderwijs zelf een educatieve game bouwen, heeft een groot aantal inschrijvingen opgeleverd. Ruim 900 leerlingen en coaches hebben zich aangemeld voor de wedstrijd. Zij zijn verdeeld over 215 teams en afkomstig van meer dan 100 scholen uit het voortgezet onderwijs uit heel Nederland. Make-a-Game wordt dit schooljaar voor het eerst georganiseerd.

Jongens én meisjes

Zowel jongens als meisjes doen mee met de wedstrijd: 20% van de deelnemers en éénderde van de coaches is van het vrouwelijk geslacht. Het bouwen van games is het populairst op de RSG Enkhuizen. Van deze school staan 52 leerlingen en coaches genoteerd als deelnemer van Make-a-Game.

Docentenjury

De ingeschreven teams kunnen tot 29 maart hun eigen educatieve game inleveren. Nadat de games zijn ingezonden leveren alle deelnemers een aandeel in de jurering door de games van hun collega-deelnemers te beoordelen. Daarnaast gaan (aankomend) docenten de games beoordelen op hun educatieve waarde. De informatie hiervoor halen zij primair uit de docentenhandleiding die ieder team bij de game moet opstellen en inleveren.

Voor deze docentenjury worden momenteel juryleden gezocht. Geïnteresseerden kunnen zich hiervoor aanmelden via www.make-a-game.nl/jurering/docentjury.

Make-a-Game wordt georganiseerd door SURFnet en Kennisnet. Met deze wedstrijd willen zij het gebruik van games in het onderwijs stimuleren. Dit schooljaar is de wedstrijd Make-a-Game als pilot gelanceerd, na afloop wordt bekeken of deze volgend schooljaar een vervolg krijgt (www.make-a-game.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. Het programma wordt financieel gesteund door het Ministerie van OCW. Kijk voor meer informatie over deze samenwerking op www.surfnetkennisnetproject.nl.

Over SURFnet

SURFnet is het Nederlandse computernetwerk voor hoger onderwijs en onderzoek, dat ongeveer 180 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. Kennisnet in het hart van het onderwijs. Meer informatie over Kennisnet vindt u op www.corporate.kennisnet.nl.