



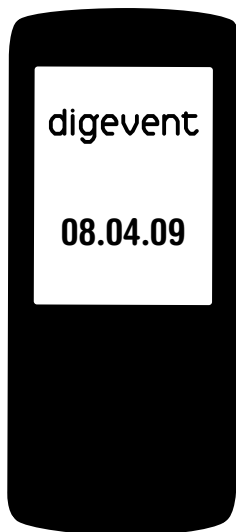
Vooraankondiging: kom naar Digevent op 8 april 2009

digevent
08.04.09

Ontdek zelf tijdens Digevent hoe Creatief, leuk en uitdagend ICT is

Kom op 8 april 2009 naar Digevent

De uitnodiging en het programma ontvangt u binnenkort



Neem met uw klas deel aan workshops en diverse activiteiten

Vrije toegang voor vo en mbo scholen

www.digevent.nl



Opdrachtgever

Het Nederlands Watermuseum is een eigentijds en interactief museum over alle aspecten van zoet water. Loop binnen in de Waterwereld, een ondergrondse vaste tentoonstelling met meer dan vijftig interactieve presentaties. Je leert er door dingen zelf te doen. Je kruipt door het riool, je fietst met een waterfiets over de Rijn en je ziet op de weegschaal uit hoeveel water je bestaat. Ook zijn er exposities met een actueel waterthema. Je ontdekt hoe andere culturen omgaan met water en hoe je zelf verstandig met water om kunt gaan. Dat is nodig, want er zijn veel problemen met zoet water. Of er is te veel, of er is te weinig en vaak is het te vies. In het Nederlands Watermuseum ontdek je wat je hier zelf aan kunt doen.
<http://www.watermuseum.nl>

Opdracht

Je werkt in opdracht voor het museum en moet een nieuwe interactieve game ontwikkelen. Jouw game zou zo maar eens een echte plek kunnen krijgen tussen de andere interactieve presentaties in het museum.

Samen met je groep is het jouw taak om hiervoor een leuk concept te ontwikkelen. De tentoonstelling is onderverdeeld in drie thema's: water en natuur, water in Nederland en water in de wereld. Je kiest voor je interactieve spel dus een van deze thema's.

Het is de bedoeling dat je deze opdracht niet alleen op een creatieve manier invult, maar dat je ook goed nadenkt over hoe je een bepaalde doelgroep benadert en hoe je hier het beste op inspeelt. Je kunt kiezen uit 3 doelgroepen:

- groep 5 t/m 8 van het basisonderwijs
- klas 1 en 2 van het VMBO
- klas 1,2,3 van het HAVO/VWO

Naast de interactieve game die je ontwikkelt maak je ook een website ter ondersteuning van de game. Dit betekent dat de website moet aansluiten bij het concept van de game en dat je goed nadenkt hoe de website de game kan versterken en welke aanvullende informatie je op de website kunt geven, zodat de boodschap van de game nog beter tot zijn recht komt.

Zo kun je op de website bijvoorbeeld meer achtergrondinformatie geven over het thema dat je gekozen hebt. Of je geeft informatie waardoor het allerhoogste level in je game eindelijk gehaald kan worden. Of je maakt een tool waarmee je de game kunt doorsturen naar vrienden.

De klas wordt verdeeld in groepen van 5 of 6 scholieren, die onderling de taken verdelen.

Doel van de opdracht

De website heeft als primair doel het aanzetten tot actie: het vergroten van de bekendheid van het watermuseum of misschien zelfs aanzetten tot een bezoek. De interactieve game heeft als primair doel het op een speelse manier vergroten van de kennis en bewustwording over het waterthema dat je kiest.

Interactieve game

Je kunt je game maken in **Scratch** een gratis programma waarmee je games en animaties kunt maken.
<http://scratch.mit.edu>.

Scratch is een grafische programmeeromgeving. Hoewel het erg makkelijk te leren is, kun je er heel complexe games mee programmeren. Binnen het programma kun je audio, muziek, animaties en tekeningen samenvoegen.

Het allerleukste aan scratch is dat je je eigen game makkelijk ook op andere manieren kunt aansturen dan 'gewoon' met de muis. Daarvoor krijg je een apparaat, een 'pico-board', met verschillende sensoren (geluid, warmte, licht), een slider en een button. Geef je creativiteit de ruimte: laat de speler roepen, knijpen, slaan, aaien, blazen om je game te spelen!



Website

Er staat een basis template voor de website tot je beschikking die je naar eigen idee invult. Ook het uiterlijk kan aangepast worden. De website is een zogenaamde statische website, zonder database, en bestaat uit XHTML en CSS bestanden. De bestanden mogen gemaakt worden met verschillende editors. ICA stelt een webserver ter beschikking waar je de website op publiceert.

Community

ICA stelt ook een communitysite ter beschikking waarop alle groepen het ontwikkelproces als een echte 'making-off' kunnen presenteren. Op deze community kun je ook vragen stellen aan ICA-studenten die je verder op weg helpen met bijv. Scratch. En je vindt er de laatste informatie over voorrondes, beoordelingen, prijzen.

Klik dus snel naar:

<http://soyouthinkyoucancreate.ning.com/>

Workshops

Net als vorig jaar kun je ICA-studenten vragen om in je klas workshops te komen geven.

In de eerste workshop krijg je een introductie van het programma Scratch en het sensorboard.

In de tweede workshop krijg je een introductie in het maken van websites. Er wordt aandacht besteed aan XHTML, CSS en aan usability aspecten. Als jouw groep van te voren al bedacht heeft wat er op de site komt is dit natuurlijk een pre en kunnen er gerichte antwoorden gegeven worden door de docent.

Je leraar kan een workshop aanvragen via digevent@live.nl

Beoordeling

We beraden ons op dit moment nog over voorrondes en beoordelingscriteria. Waar we wel al uit zijn, is dat we de game, de bijbehorende website en de 'making-off' (op soyouthinkyoucancreate.ning.com) apart beoordelen. Ook zijn we eruit wie er in de vakjury zit, dat het publiek ook een stem krijgt en welke prachtige prijzen er te winnen zijn.

Maar dat houden we nog even geheim.

Alle games worden in ieder geval tentoongesteld op het Digevent, 8 april 2009. En natuurlijk vindt hier ook de prijsuitreiking plaats.

Een exact overzicht van de beoordelingscriteria wordt uiterlijk 15 februari bekend gemaakt op <http://www.digevent.nl> en op <http://soyouthinkyoucancreate.ning.com/>

Benodigheden voor scholen

Beschikbaarheid computers met internetaansluiting
Beschikking over html-editors als Notepad, Dreamweaver of Frontpage.

Beschikking over een FTP-programma om de bestanden 'live' te zetten

Eisen game

- maximale spelduur: 5 minuten
- meerdere levels
- toenemende moeilijkheidsgraad

Ondersteuning

ICA biedt op verschillende manieren ondersteuning aan deze Create Challenge 2009.

- we stellen 'picoboards' ter beschikking
- we stellen - samen met het watermuseum - vrijkaartjes ter beschikking voor alle deelnemers
- we zetten een community op voor alle deelnemers <http://soyouthinkyoucancreate.ning.com/>
- we ontwikkelen en geven workshops op aanvraag
- we hebben een helpdesk. Buro 302, ons studentenbedrijf, beantwoordt alle vragen en aanvragen voor workshops.

Schrijf je nu in:

<http://www.digevent.nl>

Mail:

digevent@live.nl