



'WE WILLEN BENADRUKKEN DAT INFORMATICA OOK GEWOON LEUK IS'

Begin juni is op initiatief van de Radboud Universiteit Nijmegen het project CodeYard van start gegaan, een project waarbij middelbare scholieren bouwen aan open source software. Adriaan de Groot is een van de mensen achter CodeYard en hij benadrukt dat het project onder meer is opgezet om te laten zien dat informatica ook gewoon leuk kan zijn. "We willen laten zien dat IT meer is dan eenzaam programmeren. Het doel dat ons met dit project voor ogen staat is dat we een groot aantal scholieren leren om met elkaar samen te werken. Delen en leren van en met elkaar, met open source software als bindmiddel."

Door Frits de Jong

Adriaan de Groot is een drukbezet man. De 32-jarige De Groot, nog net niet gepromoveerd informaticus aan de Radboud Universiteit Nijmegen, verontschuldigt zich dan ook dat hij het interview begint met een goed gevuld lunchbord voor zich. "Het was vandaag even druk en de lunch dreigde erbij in te schieten. Vandaar." De drukte waar Adriaan de Groot over rept betreft met name het project CodeYard, een initiatief van de Radboud

Universiteit Nijmegen en sinds begin juni operationeel. Daarnaast is De Groot part-time huisman en actief bij vele open source projecten, waarvan het KDE-project de meest bekende is. Maar sinds eind vorig jaar is het vooral het CodeYard-project dat een groot deel van de tijd van Adriaan de Groot opslokt ("CodeYard kost mij nu ongeveer 20 uur per week").

DIGITALE SPEELTUIN

Het eerste idee voor CodeYard ontstond eind vorig jaar. Aan de Radboud Universiteit Nijmegen leefde de gedachte dat middelbare scholieren (havo 4/vwo) iets of meer met computers zouden moeten doen. Dat zou niet alleen goed zijn voor de ontwikkeling van de scholieren zelf, maar bovendien ook een flinke steun betekenen voor de kenniseconomie. Het was met name Bart Jacobs, hoogleraar beveiliging en correctheid van programmatuur aan de Radboud Universiteit Nijmegen, die zich sterk maakte voor het initiatief. Hij vond een aantal medestanders en het geheel kreeg de naam CodeYard mee, een woord dat het beste vertaald kan worden met (digitale) speeltuin. Veel van zich laten horen heeft de projectgroep nog niet, maar volgens Adriaan de Groot is daar bewust voor gekozen: "We zijn net een maand in de lucht en zitten echt nog in de opstartfase. Het betekent dat we nu bezig zijn om de infrastructuur goed op orde te krijgen, dat we bezig zijn om content te

verzamelen en dat we bezig zijn om contacten te leggen met organisaties als Programma OSOSS en Kennisnet. De bedoeling is dat we in het najaar gaan proefdraaien op 5 middelbare scholen in Nijmegen en het plan is om dan in het voorjaar van 2006 landelijk te gaan opereren. Het feit dat we nu in die opstartfase verkeren, zorgt ervoor dat we nog enigszins publiciteitsschuw zijn."



MEERDERE KANTEN

CodeYard, dat draait dankzij de (financiële) steun van stichting NLnet, de Nijmeegse universiteit en een aantal bedrijfssponsors, richt zich op middelbare scholieren waarbij de voorkeur uitgaat naar zij die al enige interesse hebben in het vak informatica. "Eigenlijk snijdt het mes bij dit project aan meerdere kanten", aldus Adriaan de Groot. "Niet alleen leren de scholieren met behulp van moderne technologie te programmeren, maar ook komen ze in aanraking met open source software. Bovendien is het een goede invulling

van de les die ze (moeten) volgen. Maar het belangrijkste vinden wij dat de leerlingen bij dit project leren om samen te werken. Tot nu toe zijn de ervaringen en geluiden die we hebben opgevangen positief. Van leerlingen én leerkrachten. Dat laatste is erg belangrijk, want een voorname taak zal weggelegd zijn voor die leerkrachten. Zij zullen straks, in samenwerking met de coaches die bij het project betrokken zijn, moeten bepalen wat wel en niet kan. Want bij dit project kan veel, maar er zijn wel gedragsregels opgesteld. Dat moet ook wel, zeker als we op den duur landelijk willen gaan werken. Zo zullen we projecten die in verband kunnen worden gebracht met pornografie niet toestaan en ook zullen we niet toestaan dat projecten worden gebruikt om virussen te schrijven of te verspreiden."



'WE WILLEN BENADRUKKEN DAT INFORMATICA OOK GEWOON LEUK IS'

PRETTIGE BIJWERKING

Alhoewel het CodeYard-project ontstaan is in de schoot van de Radboud Universiteit Nijmegen, is er volgens Adriaan de Groot beslist geen sprake van eigen belang. "Het project is niet opgezet om zieltjes te winnen. Dat de universiteit door het project misschien meer toeloop krijgt is mooi meegenomen, maar het is niet de insteek geweest bij het opzetten van het project. Dat was louter en alleen om te laten zien dat IT meer is dan eenzaam programmeren." Volgens De Groot is een mogelijke prettige bijwerking van het project dat de verhouding man-vrouw binnen de informatica een beetje wordt rechtgetrokken. "In deze eerste maanden hebben we een aantal scholen bezocht. Informatica wordt nu vooral gezien als een mannenberoep, iets voor nerds, jongens met lang haar en een zwart T-shirt aan, maar wij willen benadrukken dat informatica ook gewoon leuk kan zijn." Het eerste project van CodeYard, waarbij leerlingen werd gevraagd om naar eigen inzicht een website te maken voor het project, leverde 10 inzendingen op van 14 leerlingen, onder wie 3 vrouwen. Daarmee lijkt een begin gemaakt, maar er zal nog veel werk verzet moeten worden voordat de door Adriaan de Groot gewenste bijwerking, de verhouding man-vrouw binnen de informatica rechttekkende, écht op gang wordt gebracht.

BUREAUCRATIE

Ondanks de prilheid van het CodeYard-project is al wel nagedacht over waar het de komende jaren naartoe moet met het pilot-project. "In eerste instantie duurt het project 2 jaar en daarna zullen we ongetwijfeld evalueren en bekijken of er een vervolg moet komen. Als je het over cijfers hebt, dan spreken wij over 5000 leerlingen die we met dit project willen bereiken. Of dat realistisch is? Het zal voor een groot deel van het enthousiasme van de leerkrachten afhangen. Het betekent dat wij als projectgroep de komende maanden veel moeten investeren om hen te overtuigen. Lukt dat, dan zijn we al een heel eind." Het project heeft in ieder geval nu al opgeleverd dat Adriaan de Groot een flink aantal dingen heeft geleerd en opgestoken. "Ik heb geleerd dat het succes van bijvoorbeeld een project als de onze afhangt van de kwaliteit van de documentatie. Die is doorslaggevend, dus super belangrijk. Wat ik verder heb geleerd is dat je bereid moet zijn om fouten te herstellen. Als je te maken krijgt met bugs kun je 2 dingen doen: klagen of proberen de fout op te lossen. Het beste is om die fout toe te geven en op te lossen. Ook heb ik geleerd dat de bureaucratie op universiteiten echt verschrikkelijk is. In de wereld van de open source gaat alles met een flink tempo en krijg je dingen over het algemeen snel voor elkaar. Als je op de universiteit iets voor elkaar wilt krijgen, bijvoorbeeld nu met dit project, gaat dat traag. Daar zullen we dus creatief mee om moeten gaan."



RELEVANTE LINKS

CodeYard - <http://www.codeyard.nl>