



DigiEduHack Solution
Utrecht - Digital Education Hackathon
Utrecht 2020
Challenge: Utrecht - Digital Education
Hackathon Utrecht 2020 Challenge
2020

Recycle Escape Room

Leer hoe plastic recyclen werkt en ontsnap!

Wij hadden bedacht om een escape room te maken waarbij je leert over het proces dat plaatsvindt als je plastic wil gaan recyclen. Hiervoor hebben wij verschillende kamers en gangen ontworpen waarbij je opdrachten moet uitvoeren om deuren te open en om codes te vinden voor sloten.

Team: RER

Team members

Daniel, Niels, Mandy, Danyaé, Anne-Lotte (15), Anneloes (15), Amber (15), Anna-Louisa (16)

Members roles and background

Havo 4 leerlingen van U-Talent programma in Utrecht (diverse scholen)

Contact details

patrick.vanderhofstad@stichtingtechartrend.nl

Solution Details

Solution description

Dit is een Game waar kinderen leren over hoe recyclen werkt. Het is erg leuk en leerzaam. De speler begint in een klaslokaal waar hij/zij de code van de deur moet zien te kraken. Daarna moet de speler de vuilnisbakken op de goeie plek te zetten daarmee laten we zien hoe het vuilnis wordt gesorteerd. Als volgt moet de speler alle stukjes van de sleutel verzamelen om de volgende deur open te maken. Hiermee is te zien dat alle stappen in het spel zijn verwerkt. Dit voelt als een normale game, maar het leert de speler alle stappen. Zo leert de speler.

Solution context

Er is nog weinig tot geen onderwijsmateriaal over circulariteit voor het voortgezet onderwijs, terwijl dit heel belangrijk is voor een duurzamere samenleving! Ook is onderwijs nu vaak tijd en locatiegebonden.

Solution target group

Vooraf de leerlingen in het voortgezet onderwijs en daarmee ook hun docenten. Maar ook de ouders van de leerlingen en hun vrienden en familie kunnen ervan leren.

Solution impact

Leren, vergroten bewustzijn, sociale verbondenheid

Solution tweet text

Speel de Recycle Escape Room en leer spelenderwijs over het recycle proces van plastic. Veel werk he? Gebruik dus minder plastic!

Solution innovativeness

De speler heeft als het ware niet gelijk het gevoel dat hij/zij aan het leren is. Dit zorgt ervoor dat de speler lol heeft.

Solution transferability

Serious games / kennisdeling kan overal worden toegepast (in andere contexten en op verschillende onderwijsniveaus).

Solution sustainability

We moet het spel nu eerst verder ontwikkelen en dan kunnen we het gaan testen en spelen! Op school, maar ook met familie en vrienden.

Solution team work

Het samenwerken ging goed, we zijn immers klasgenoten! Maar het werken voor een echt opdrachtgever en het inschakelen van experts van buiten school als de docent het niet weet gaan we vaker doen.