



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

Red de aarde

Reis door verschillende werelden en red de aarde

In ons spel moet je de wereld redden door middel van het maken van een zuurstofmachine. Dit doe je door meerdere taken op verschillende planeten uit te voeren.

Team: Red de wereld

Team members

Tim, Lauren, David, Lisa, Sem (16), Bas (15), Bryan (16), Amber (15), Daphne (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

De aarde is onleefbaar geworden door het slechte milieu en het vele afval. Hierdoor zijn de mensen verhuisd naar Mars. Jij moet er voor zorgen dat de aarde weer leefbaar wordt. Dit doe je door verschillende taken te voltooien op verschillende werelden:

- Ijswereld
- Vuurwereld
- Mars
- Waterwereld

- Dungeonwereld
- En natuurlijk onze eigen planeet; de aarde

Nadat je al deze taken op deze verschillende werelden hebt voltooid (zie hierboven).

Is het mogelijk om de zuurstofmachine te maken? De taken bestaan uit vragen over het milieu, is de vraag niet juist beantwoord. Krijg je een andere vraag + het juiste antwoord te zien. Heb je die vraag ook fout beantwoord? Moet je vervolgens 2 vragen juist hebben wil je de taak kunnen voltooien.

Solution context

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

Solution target group

Vooral 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

Leer meer en red de wereld door ons spel te spelen.

Solution innovativeness

Ons spel is vooral gericht op het leren over het milieu. Ook is er te zien wat er met de aarde gebeuren kana ls het milieu niet verbeterd. Hierdoor wordt je bewust van het milieu en dat het een grote rol speelt. Ook krijg je meerdere vragen over het milieu, hierdoor kom je meer te weten over het klimaat/milieu.

Solution transferability

Serious games / kennisdeling kan overal worden toegepast

Solution sustainability

Op de korte termijn moet het spel verder worden ontwikkeld, daarna is het een kwestie van veels pelen en leren!

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.

digieduhack.com