



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

## Circles

### **Circles, leren goede keuzes maken over circulariteit**

Deze cardgame leert je hoe je goede keuzes in het milieu en goed voor de wereld kan zorgen. Door de vragen te beantwoorden krijg je informatie over hoe je met het klimaat moet om gaan.

### **Team: Watson**

#### **Team members**

Tessa, Daniel, Lotte, Senna, Romaer, Thomas, Maron, Deyami, Jasper

#### **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**

Je maakt twee teams: Je pakt een kaartje en beantwoord de vraag: bij groen A,B,C, bij blauw vul het

ontmissende woord in en rood beschrijf je het woord aan je teamgenoot. Als je het goed heb mag je draaien aan het rad met nummers en het aantal stappen zetten 1,2,3,4. Als je de vraag fout heb blijf je staan en krijg je nog een vraag. Er is een persoon die het antwoorden document heeft en zegt of het goed of fout is. De antwoorden mogen afwijken bij blauw en synoniemen zijn ook goed.

### **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**

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**

Circles: Een fun game waarmee je leert!

### **Solution innovativeness**

Het leert mensen hoe je beter om kan gaan met de aarde

### **Solution transferability**

Serious games / kennisdeling kan overal worden toegepast

### **Solution sustainability**

Spelen maar!

### **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.