



**DigiEduHack Solution
Amsterdam - Digital education
hackathon Amsterdam 2020
Challenge: Amsterdam - Digital
education hackathon Amsterdam 2020
Challenge 2020**

Future Haarlem

Kun jij de toekomst redden?

De bedoeling van het spel is om terug in de tijd te gaan om de wereld schoner te maken. Kan jij de Toekomst redden? Het is een spannende adventure game waar je veel lol in kan hebben en die ook nog leerzaam is.

Team: BackToTheFuture

Team members

Florian (13), Floris (13), Jonathan (13), Mashal (13)

Members roles and background

2 VWO leerlingen Stedelijk Gymnasium Haarlem

Contact details

patrick.vanderhofstad@stichtingtechartrend.nl

Solution Details

Solution description

We hebben een game gemaakt waar je in de tijd reist om de wereld te redden. Je begint bij een gekke professor en gaat dan in de eerste tijdsmachine! Je reist in de toekomst en tot je verbazing zie je dat de hele wereld een woestijn is! Daarna ga je terug naar het jaar 2000 om daar allemaal opdrachten op te lossen en mensen bewust te maken. Kan jij zo de wereld in de toekomst redden?

Solution context

In de steden is er veel hittestress, daar moeten de leerlingen over leren.

Solution target group

Leerlingen in het voortgezet onderwijs, zoals wij.

Solution impact

Als je hebt geleerd over hittestress, dan snap je dat groen en water belangrijk is in de stad. Uiteindelijk zullen de leerlingen later meer bomen gaan planten.

Solution tweet text

-

Solution innovativeness

Het is erg innovatief omdat het een spel is waar je de wereld kan redden door in de tijd te reizen en bomen te planten!

Solution transferability

-

Solution sustainability

-

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.