



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

Nederland verdrinkt

Een competitieve quiz

Onze opdracht is om voor basisschoolleerlingen en middelbare school onderbouw leerlingen een innovatieve manier te bedenken en te maken, om hun leerproces te verbeteren.

Team: Team groen

Team members

Wiktorija (17), Bente (16), Zakaria (16), Martijn (16), Kester (17), Sophie (15), Alexis (16)

Members roles and background

5 VWO leerlingen Segbroek College Den Haag

Contact details

patrick.vanderhofstad@stichtingtechartrend.nl

Solution Details

Solution description

Wij hebben een game bedacht waarbij leerlingen ervoor moeten zorgen dat Nederland niet zal overstroomd. Als de leerlingen de meerkeuzevraag goed beantwoorden, verbetert Nederland zich, om zo een overstrooming tegen te gaan. Als de leerlingen de vraag fout beantwoorden, zal Nederland een beetje overstroomd. Als ze daarna nog een vraag fout beantwoorden, overstroomt Nederland nog een beetje. De leerlingen zullen bij deze game goed de impact van klimaatverandering voor zichzelf zien, omdat hun eigen wijk virtueel kan overstroomd in het spel. Hierdoor worden de leerlingen bewuster van de klimaatverandering.

Solution context

Jongeren zijn zich nog onvoldoende bewust van de gevolgen van klimaatverandering en kunnen daardoor niet de actieve, klimaatbewuste bewoners worden, die nodig zijn om het tij te keren.

Solution target group

bovenbouw basisschool en onderbouw voortgezet onderwijs

Solution impact

Klimaatbewustere en actievere burgers

Solution tweet text

-

Solution innovativeness

Het innovatieve aan onze game is dat er het effect voor Nederland wordt uitgebeeld. En dat er wordt laten zien hoe we de klimaatverandering in Nederland tegen kunnen gaan (als je een vraag goed beantwoordt, zijn er mogelijkheden om de klimaatverandering tegen te gaan. Je leert dus de gevolgen en de manieren om de klimaatverandering te voorkomen.

Solution transferability

Serious games / kennisdeling kan overal worden toegepast

Solution sustainability

Het spel afmaken en dan spelen in de klas gaan spelen en 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.