Edumundo
tomorrow's knowledge

SDG CHALLENGE

Maak studenten op speelse wijze bewuster van hun gedrag en de invloed die zij hebben op het milieu en de maatschappij.

In 2015 hebben de Verenigde Naties 17 Sustainable Development Goals (SDG's) aangenomen met als voornemen om consumenten, ondernemingen en overheden deze doelen in 2030 te laten behalen, en zo van de wereld een betere plek te maken.

Ook in Nederland zullen we aan de slag moeten met deze SDG's. In het (hoger) beroepsonderwijs is veelal op instituutsniveau bepaald dat elke docent en student er kennis van moet hebben genomen. We bemerken dat veel opleidingen nog zoeken naar de operationele invulling. De nieuwe SDG Challenge zet studenten middels gamification in actie om de wereld te verduurzamen. Daarbij kunnen ze de opgedane studiekennis toepassen op reallife challenges en zo bewuster worden van hun gedrag en de invloed die zij kunnen uitoefenen op de wereld om hen heen. De SDG Challenge kan op meerdere manieren in het curriculum worden ingepast.

Edumundo biedt ook de theoretische achtergronden aan in drie Edubooktitels over duurzaamheid. Deze titels zijn goed te combineren met de SDG Challenge en zo kan dus een lespakket samenstellen dat op zichzelf staat of gekoppeld kan worden aan bestaande vakken en projecten.

Hoe het werkt

Vooraf stemmen we een periode af waarin de SDG Challenge loopt. Dit moet minimaal één dag zijn, maar meestal verdelen we de challenges over één tot tien weken. De school schaft het product aan en de studenten downloaden vervolgens de gratis app. In plaats van irritatie over het gebruik van de mobiele telefoon tijdens lessen, is het apparaat nu het distributiekanaal voor de challenges en wordt zo een actief onderdeel van de communicatie.

De challenges zijn actieve opdrachten die op individueel, groeps- of klasniveau worden aangeboden. Ze kunnen verplicht of facultatief zijn. De opdracht komt middels een pushbericht binnen op de smartphone van de student. De student accepteert de opdracht om deze vervolgens individueel, in teamverband of klassikaal te volbrengen.

Met iedere opdracht zijn digitale duurzaamheidsmunten, 'coins', te verdienen. In een ranglijst die in de app wordt bijgehouden kunnen studenten zien hoe zijzelf, hun team en hun klas presteert ten opzichte van de rest. Gedurende de looptijd van de SDG Challenge is de competitie echt 'aan'!

De coins kunnen aan studiepunten of aan door de opleiding zelf te bedenken duurzaamheidsawards gekoppeld worden, maar ze kunnen ook worden ingewisseld voor certificaten in de College Coins Store. Daarmee vormen ze een extra motiverende laag over het onderwijs. Eerdere tests van Edumundo op de Hogeschool van Arnhem en Nijmegen wijzen uit dat studenten hier enthousiast van worden.

Bij de SDG Challenge zijn de opdrachten die studenten gepusht krijgen alleen gericht op duurzaamheid.

Denk bijvoorbeeld aan cases uit het bedrijfsleven om processen te verduurzamen, maar ook challenges die gericht zijn op bewustwording in het dagelijks leven, zoals onderzoeken of de koffie van dat zaakje op de hoek ook echt zo duurzaam is als de barista het doet voorkomen. De challenges zijn realistisch en worden met storytelling ingeleid.

Studenten worden aangespoord om creatieve oplossingen te bedenken voor bestaande problemen. Op een speelse manier worden zij aan het denken gezet over hoe zij zelf het verschil kunnen maken. Het doel is om bij studenten bewustwording te creëren omtrent het feit dat een duurzame verandering van de maatschappij bij een (kleine) gedragsverandering begint. Deze houding nemen studenten vervolgens mee naar de beroepspraktijk, waar de behoefte aan werknemers met een duurzame instelling steeds groter wordt.

VOORBEELD

- **Titel: Kinderen wereldwijd toegang tot onderwijs**
- **Type challenge: Team**
- **Aantal coins te verdienen: 200**

Veel kinderen in Afrika en Azië hebben geen toegang tot onderwijs. Verschillende bedrijven hebben plannen om afgelegen gebieden van internet te voorzien.

Zo wil Amazon satellieten in een baan om de aarde brengen om breedbandinternet naar tientallen miljoenen mensen te brengen, en wil Google internet verspreiden via luchtballonnen met een wifi-verbinding.

Werk in maximaal 1.000 woorden een concept uit om breed toegankelijk onderwijs wereldwijd uit te rollen. Denk hierbij aan de mogelijkheden die bovenstaande initiatieven bieden om digitaal onderwijs te verspreiden en beschrijf ook welke stappen er nog meer nodig zijn om kinderen in afgelegen gebieden te bereiken.

Starten met gebruik

Edumundo biedt tal van challenges aan die direct geïmplementeerd kunnen worden, maar de opleiding kan zelf ook opdrachten aandragen die aansluiten op lopende projecten of vakinhoud. Het aantal challenges kan variëren en wordt op maat ingesteld. Advies implementatie, docententraining, helpdesk en evaluaties behoren tot de diensten die Edumundo levert. Hiervoor werken wij samen met door Edumundo opgeleide ervaren consultantdocenten van De Haagse Hogeschool en de Hogeschool van Arnhem en Nijmegen.

KORTING BIJ DE INZET

De huidige coronaperikelen zijn voorlopig nog niet voorbij, daarom denken wij dat deze vorm van leren heel goed kan werken op afstand. Opleidingen die de SDG Challenge voor 1 juni 2020 aanvragen ontvangen 50% korting. Wanneer de opleiding voor een Edubook kiest, bieden wij de SDG Challenge voor een extra voordelige pakketprijs aan. Neem voor meer informatie en prijzen contact op met Hannah Koning.

h.koning@edumundo.com en/of **06-14737799**