

2017 - 2022

Impact rapportage
DesignWeek@School

v.l.n.r. Milo, India en Laura Beckers



© DesignWeek
@School

Voorwoord

Sinds de oprichting in 2017 zet DesignWeek@School zich met hart en ziel in voor toekomstgericht onderwijs voor een duurzame samenleving voor alle kinderen en jongeren in Nederland.

Dankbaar en met enige trots kijken we terug op de afgelopen 5 jaar, waarin meer dan **12.750 leerlingen** van PO, VO en MBO en **800 leerkrachten** deelnamen aan meer dan **100 projecten!** Zij maakten kennis met de mogelijkheden van technologie en hebben ervaren hoe je door te samen te werken en ieders talenten in te zetten zelf een bijdrage kunt leveren aan een duurzame samenleving.

Leerlingen zijn aan de slag gegaan met design thinking om oplossingen te bedenken voor een duurzame uitdaging. Ze hebben hierbij een ontelbaar aantal games, apps en websites gemaakt, maquettes en 3D prints, robots gebouwd en hebben geleerd over duurzaamheid in Virtual Reality.

Hierbij hebben we als team actief samengewerkt met lokale, regionale en landelijke partners om onze impact zo groot mogelijk te maken en een blijvend effect van onze activiteiten te borgen.

Deze resultaten hebben we alleen kunnen bereiken dankzij de geweldige steun van donateurs, partners binnen het bedrijfsleven, vrijwilligers en uiteraard alle enthousiaste leerkrachten en schoolbestuurders.

In deze rapportage lichten we onze aanpak toe ondersteund door praktijkvoorbeelden, rapporteren we over de behaalde kwantitatieve en kwalitatieve resultaten over de periode 2017 - 2022. en geven we een snelle vooruitblik op de periode 2022-2027.

Namens het bestuur van de DesignWeek@School Foundation,



Floor Coonen,
Voorzitter

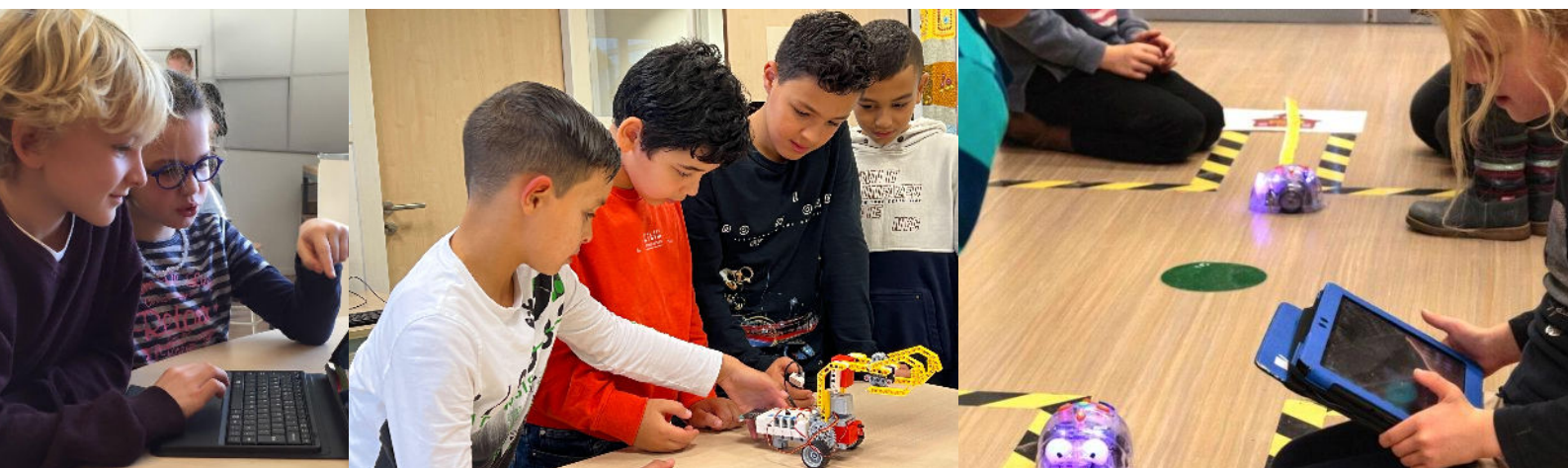


Ronald Lanjouw,
Penningmeester



Inhoud

Voorwoord	3
Inhoudsopgave	4
Wie wij zijn	5
Onze aanpak	7
Wat anderen zeggen	9
Kwantitatieve resultaten	11
Impact op basis van Theory of Change	13
Financiële rapportage	15
Vooruitblik	19



Over DesignWeek@School

DesignWeek@School zet zich in voor **toekomstgericht onderwijs voor een duurzame samenleving** voor alle kinderen en jongeren in Nederland.

DesignWeek@School biedt verschillende programma's waarin technologische vaardigheden en onderzoekend en ontwerpend leren worden ingezet voor het oplossen van een duurzame uitdaging.

Kinderen leren dat ze met creatief denken, samenwerken en de inzet van technologie zélf een bijdrage kunnen leveren aan een duurzame wereld. DesignWeek@School gaat hierbij veel verder dan kinderen leren programmeren of omgaan met techniek; met de Design Thinking methode leren kinderen en jongeren een benaderingswijze voor het continu ontwikkelen van kennis en vaardigheden, door samen te werken, te experimenteren en verantwoordelijkheid te nemen.

Voor onderwijsteams vertaalt dit zich in intensieve begeleidingstrajecten, waarbij DesignWeek@School teams ondersteunt bij het (verder) ontwikkelen van vaardigheden en kennis op het gebied van digitale geletterdheid, onderzoekend en ontwerpend leren en duurzaamheid. Deze vaardigheden zetten we vervolgens in voor het (her-)ontwerpen van het eigen onderwijsaanbod.

Vanuit de overtuiging dat je samen meer bereikt dan alleen, werken we samen met partners uit alle lagen van het onderwijs, bedrijfsleven, gemeenten, diverse netwerken en individuele professionals. DesignWeek@School is ondermeer lid van de Coöperatie Leren voor Morgen. Samen met andere partners uit dit netwerk hebben wij bijgedragen aan de ontwikkeling van Curriculum.nu en de doorontwikkeling van de Whole School Approach voor Duurzame Ontwikkeling.

Missie

DesignWeek@school heeft als missie dat alle kinderen – ongeacht afkomst, sociaal economische status of geslacht – de kans krijgen om hun creatieve en digitale talenten te ontdekken en te leren hoe zij met deze vaardigheden een positieve impact kunnen hebben op de samenleving.

"Als ik het voor het zeggen had, dan zou ik het programma van DesignWeek@School op alle scholen implementeren. Het creatief denken, oplossingen bedenken, samenwerken ... alles komt samen bij DesignWeek@School."

**Miron Hageman, directeur OBS de Koningslinde,
bestuurslid Stichting DesignWeek@School**



Bestuur

Het bestuur van de stichting wordt gevormd door Floor Coonen (voorzitter), Ronald Lanjouw (penningmeester) en Miron Hageman (secretaris).

De drie bestuursleden zetten zich volledig vrijwillig in en ontvangen geen vergoeding voor hun werkzaamheden voor de stichting.

Partners

DesignWeek@School is ervan overtuigd dat je verder komt door samenwerken. Daarom werken we waar mogelijk met partners om op school zoveel mogelijk impact te maken: van ouders en vrijwilligers tot lokale, regionale en landelijke onderwijs- en businesspartners. In 2022 werkten we ondermeer met:



's-Hertogenbosch



ING
Nederland
fonds



STERK
TECHNIEK-
ONDERWIJS

voor en door de regio



BRABANT
GEEFT ENERGIE



leren
voor
morgen

baanderherencollege
VMBO PRO

KONING
WILLEM I
COLLEGE



SDG Nederland

NIET
STAPELEN
MAAR **VERVANGEN**



Opzet programma's

Met de challenge based programma's van DesignWeek@School maak je als school een vliegende start om de vaardigheden van de toekomst structureel op te nemen in het curriculum.

Scholen kunnen kiezen voor een eenvoudig in te passen workshop of Design Challenge, een DesignWeek voor de hele school óf voor project op maat, met naast activiteiten voor leerlingen ook training en begeleiding voor docenten.

Het programma van DesignWeek@School is geschikt voor leerlingen in het PO, VO en MBO, voor speciaal onderwijs en voor buitenschoolse activiteiten. Alle projecten worden afgestemd op de voorkennis van leerlingen en docenten, het doel dat het team of de leerkracht wil bereiken, en met welke standaard of op maat gemaakte activiteiten we daar het beste invulling aan geven.

Sinds 2019 is een belangrijke doelstelling van DesignWeek@School - naast de activiteiten voor kinderen en jongeren - het ondersteunen van leerkrachten om zélf structureel betekenisvol, toekomstgericht onderwijs te geven. Hiermee kunnen we onze impact immers veel groter maken.

Om dit te bereiken is het nodig dat leerkrachten zich meer bewust worden van de noodzaak om de 21e eeuwse vaardigheden en duurzaamheid structureel onderdeel te maken van het reguliere onderwijs. En dat zij over voldoende kennis, vaardigheden, enthousiasme en vertrouwen in zichzelf beschikken om deze lessen zelf te begeleiden. Dit is vastgelegd in onze Theory of Change.

Theory of Change



Challenge Based Learning

De rode draad binnen alle projecten van DesignWeek@School zijn de **design challenges**.

Tijdens een design challenge gebruiken leerlingen de design thinking methode om met elkaar onderzoek te doen naar een challenge en een deelprobleem te kiezen waarvoor zij een oplossing gaan maken. Leerlingen nemen deel aan diverse workshops en passen deze nieuwe kennis en vaardigheden direct toe om een prototype van hun oplossing uit te werken:

Met challenge based learning pas je geleerde theorie direct toe. Hierdoor ervaar je welke kennis je zelf nog nodig hebt, of welke expert je moet inschakelen, om het probleem op te lossen. Je werkt aan een uitdaging die je echt interessant vindt. Van idee tot prototype. Hierdoor ontwikkel je naast vakgerichte kennis, tal van andere vaardigheden zoals onderzoeken, samenwerken, omgaan met onzekerheid, oplossingsgericht denken, organiseren en communiceren. Bron: TU/E

Tijdens de design challenge maken zowel leerkracht als leerling gebruik van de **SDG-game**. In deze **online educatieve game** vinden docenten en leerlingen alle lessen, ondersteund door duidelijke instructievideo's en werkbladen. Leerkrachten gebruiken het platform bovendien om de activiteiten te introduceren, voor aanvullend instructiemateriaal en om de resultaten te beoordelen.

"De kinderen en ik zijn razend enthousiast. Ze waren allemaal zo leuk bezig met het onderzoek! Die skins zijn ook echt fantastisch. Een groepje had natuurlijk een dag eerder die skin verdiend, toen ging de rest ook nog harder aan het werk." Puk, leerkracht groep 7/8, Basisschool het Beekdal, Chaam.

Duurzame Design Award

De SDG's (Sustainable Development Goals of Duurzame Ontwikkelingsdoelen) zijn zeventien doelen om van de wereld een betere plek te maken in 2030. De SDG's zijn afgesproken door de landen die zijn aangesloten bij de Verenigde Naties (VN), waaronder Nederland. De Duurzame Ontwikkelingsdoelen zijn een mondiaal kompas voor uitdagingen als armoede, onderwijs en de klimaatcrisis. Het zijn de opvolgers van de Millenniumdoelen, die liepen van 2000 tot 2015. Ga naar www.sdg-nederland.nl voor meer informatie over de Sustainable Development Goals.

Alle challenges van DesignWeek@School zijn gekoppeld aan één of meer van de Sustainable Development Goals. Denk aan de challenges 'School van de Toekomst', 'Bewegen is gezond' of 'Stop klimaatverandering'.

Jaarlijks organiseert DesignWeek@School de **Duurzame Design Award**. Tijdens deze design challenge bedenken leerlingen uit de bovenbouw van het PO en onderbouw van het VO technologische oplossingen voor een actuele duurzame uitdaging. De challenge van 2022-2023 is 'Boost biodiversiteit'.

Deelname aan de Duurzame Design Award met ondersteunende workshops voor zowel leerlingen als leerkrachten is helemaal gratis. De winnende klas maakt kans op een gratis Design3-daagse voor de hele school ter waarde van €1500,-

Ga naar www.designweekatschool.nl/award voor meer informatie.

Quotes van onze stakeholders

Quotes van leerkrachten:

"Digitale geletterdheid was voor mij een nieuw leerdoel. Ik heb me goed ingelezen en de SDG-game stap voor stap gevolgd. Fijn om extra begeleiding als 'achtervang' te hebben voor dingen waar ik zelf nog niet genoeg van weet."

"Zo zou al het onderwijs moeten zijn!"

"Het is geweldig wat er deze week gebeurt in mijn groep. Dankjewel voor dit project, het is echt zo leuk!"

Diverse leerkrachten

"Wat een mooi project hebben jullie neergezet op onze school, super bedankt! Ik heb zelf diverse elektronica-techniekllessen verzorgd, maar jullie aanpak is echt next-level!"

Sjoerd, ouder leerling groep 8 KC Westerbreedte

"DesignWeek@School is een geweldige manier om kinderen spelenderwijs in aanraking te laten komen met IT. Ik help daarom elke keer weer met veel plezier mee als vrijwilliger."

Het geeft veel voldoening om te zien dat kinderen het erg leuk vinden om oa robots, apps te programmeren en te ontwikkelen. De docenten verbazen zich vaak over hoe eenvoudig het eigenlijk is. Zo stomen we kinderen klaar voor de 21ste eeuw!"

Derek ter Hofstede, ICT professional & vrijwilliger Salesforce

"Leve de Design generatie van de toekomst! ... Hopelijk blijven de #SDGs jullie inspireren om samen te innoveren voor een mooie wereld voor iedereen. Complimenten voor DesignWeek@School!"

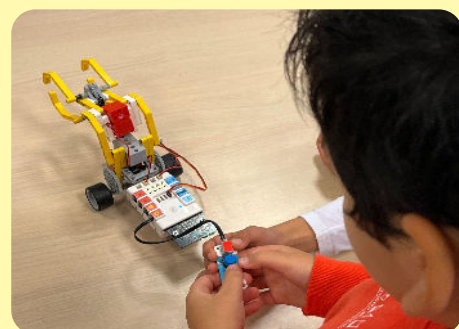
Sandra Pellegrom, SDG Coördinator Nederland

"Ik wist niet dat ik een app kon maken! Eigenlijk best makkelijk als je weet hoe het moet"

"Ik wist eigenlijk helemaal niet dat games maken zo makkelijk was, ik wil later zelf ook wel een echte game maken!",

"Ik vond het echt heel leuk! Komen jullie nog een keer terug?"

Diverse leerlingen



Praktijkcasus KC 't Stadshart

“Met DesignWeek@School hebben wij het afgelopen jaar gewerkt aan onderwijs waarbij niet de methodes leidend zijn, maar de rijke leeromgeving van ons Kindcentrum. Onderwijs waarbij belangrijke 21e eeuwse vaardigheden, zoals digitale geletterdheid en creatief denken, maar óók rekenen en taal gekoppeld worden aan een schoolbreed thema.

We hebben ervaren dat kinderen door deze betekenisvolle manier van werken meer betrokken zijn en met elkaar de verdieping in gaan. Er ontstaat een goede werksfeer waarbij kinderen meer houvast én meer vrijheid in hun denken ervaren.”

Aan het woord is Marcia van der Wens, directeur bij KC Het Stadshart. In de periode maart tot en met oktober 2020 heeft op dit Kindcentrum een DesignWeek+ plaatsgevonden: naast een DesignWeek waarin zowel leerlingen als leerkrachten kennis maken met Technologie, Design Thinking en Duurzaamheid, zijn de leerkrachten in diverse workshops en trainingen aan de slag gegaan om hun visie op het onderwijs opnieuw te formuleren en hieraan vervolgens als team concreet invulling te geven.

“Door deze manier van werken zien we dat de nieuwsgierigheid van kinderen gestimuleerd wordt. Er ontstaat meer ruimte voor eigen inbreng en kinderen krijgen meer verantwoordelijkheid voor het eigen leerproces. Ook de rol van de leraar verandert. Leraren stellen andere vragen en passen nieuwe werkvormen toe. Het mooiste is de tijd en ruimte die beschikbaar komt om in te spelen op individuele leerbehoeften van kinderen en datgene wat ontstaat in de klas.

De prettige samenwerking met DesignWeek@School heeft ervoor gezorgd dat wij als team onze gezamenlijke stip op de horizon duidelijk hebben én de tools om hieraan de komende jaren invulling te geven.”

Praktijkcasus KC de Ontluiking

“Als kindcentrum maken we een grote onderwijskundige vernieuwing door. Designweek@school is daarbij een partner die begrijpt wat er op school nodig is om innovatie te laten slagen. “

Floor en haar collega's denken altijd mee vanuit de visie en behoefte van school en weten doelgericht, uitdagend, vernieuwend en verrassend aanbod te verzorgen. Het ontwerpen van dat aanbod doen we als onderwijs- en designweek@schoolteam samen. Floor weet het onderwijsteam te inspireren en mee te nemen in de filosofie van Design thinking.

Dankzij onze samenwerking hebben kinderen leren programmeren, weten zij wat biodiversiteit is, hoe zij voedselverspilling kunnen tegengaan en hun voetafdruk kunnen verkleinen. Dagelijks genieten kinderen, ouders en professionals van het werken in de samen ontworpen eetbare natuurtuin.

Marleen Kant, directeur KC de Ontluiking & projectleider Niet Stapelen Maar Vervangen 's-Hertogenbosch



Kwantitatieve resultaten

Scholen

In het 5 jarig bestaan van DesignWeek@School namen **514 groepen** op **104 scholen** deel aan onze programma's.

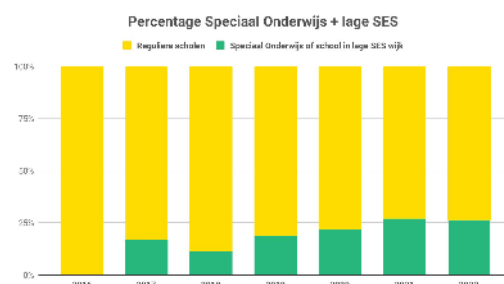
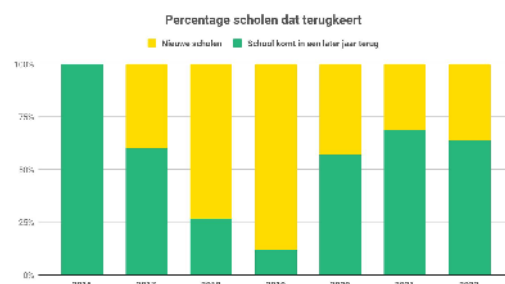
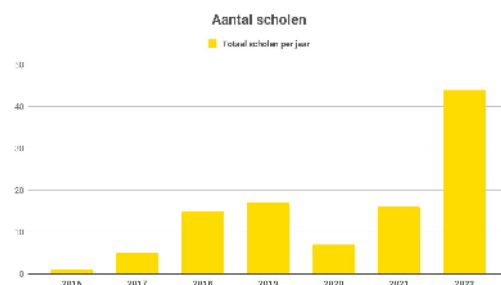
Duidelijk is de dip in de periode 2020-2021. Alle geplande projecten vanaf maart 2020 werden als gevolg van de Covid-19 pandemie geannuleerd en gedurende een langere periode was er weinig ruimte voor nieuwe projecten. Projecten die wel plaatsvonden waren veelal volledig online, met behulp van onze SDG-game.

50% van de scholen die één keer hebben deelgenomen aan een project van DesignWeek@School, keert in een later schooljaar één of meer keren terug (peildatum 01/11/2022). Het is de doelstelling van DesignWeek@School dat na 2 à 3 jaar de school het toekomstgerichte onderwijs heeft geïmplementeerd en dat de leerkrachten hieraan zelf invulling kunnen geven: zelfstandig, met ondersteuning van DesignWeek@School of met een andere partner.

DesignWeek@School voert projecten uit in **heel Nederland**. In 2019 is gekozen om de focus op de regio Den Bosch te leggen en van daaruit verder te groeien op basis van mond-op-mond reclame, persoonlijke contacten en gerichte marketingcampagnes in de regio Zuid. Hierdoor is 54% van de scholen afkomstig uit de regio Den Bosch en 76% van de scholen uit de provincie Noord-Brabant.

Sinds de oprichting van DesignWeek@School richten wij ons voornamelijk op leerlingen in het PO en hun leerkrachten. Projecten zijn ook uitermate geschikt voor de onderbouw van het VO, en de challenge based learning methode past goed bij VO en MBO. Momenteel zijn 10% van de deelnemende scholen afkomstig uit het VO (voornamelijk VMBO), een enkel project vindt plaats in samenwerking met het MBO.

We willen eraan bijdragen dat **alle kinderen** in Nederland de kans krijgen om hun talenten te ontdekken. We stellen ons ten doel om elk jaar minimaal 15% van onze projecten uit te voeren op scholen in achterstandswijken (wijken met een lage SES-score) of in het speciaal onderwijs. Tijdens deze projecten bieden we extra begeleiding, door te werken met kleinere groepen of door extra tijd te reserveren voor de begeleiding van zowel leerlingen als leerkrachten in de klas.



Leerlingen

Sinds de oprichting van DesignWeek@School namen circa **12.800 leerlingen** deel aan een van onze programma's.

Totaal kregen deze leerlingen samen **76.500 uur** les, waarvan **42.500 uur** lessen digitale geletterdheid. Leerlingen maakten in deze tijd een **ontelbaar aantal** games, apps en websites, bouwden robots en voertuigen van de toekomst, maakten maquettes of 3D prints, programmeerden robots of elkaar en leerden over duurzaamheid in Virtual Reality.

Duidelijk is de lockdown in 2020 als gevolg van Covid-19. Dankzij onze online SDG-game konden nog steeds een behoorlijk aantal leerlingen **thuis of op school** werken aan een challenge. De scholensluiting en de lange periode waarbij geen extern personeel welkom was in de scholen heeft echter een bovengemiddeld effect op de scholen in het Speciaal Onderwijs en scholen in achterstandswijken.

Speciale aandacht naar projecten waarbij leerlingen niet alleen prototypes maken, maar hun ideeën ook daadwerkelijk kunnen **realiseren**.

- In 2019 werkten 80 leerlingen van kinderdagverblijf Humankind aan een **app** bij de challenge 'Bewegen is gezond!'. Deze app is inmiddels door onze partner Canvas Heroes gerealiseerd.
- In 2021 is in 's-Hertogenbosch het **Design&TechLab "Circular Skills"** gerealiseerd. Het lab kwam tot stand met bijdragen van het Baanderherencollege en de Bossche Vakschool, het KWIC en leerlingen van de 3 betrokken basisscholen via naschoolse Klup up en Kinderopvang. Inmiddels hebben al meer dan 100 leerlingen uit deze wijk deelgenomen aan programmeer- en andere activiteiten in het lab.
- In 2022 werkten de leerlingen van KC de Ontluiking aan de challenge 'Stop klimaatverandering'. Groep 7/8 gebruikten diverse digitale technieken om een herontwerp van hun schoolplein te maken, inclusief een **eetbare natuurtuin**. De hele school droeg bij aan de aanleg van de tuin.
- In 2022 werkten leerlingen van VMBO Hogeland College aan de challenge "**Hoe zorgen we dat er meer jongeren voor techniek kiezen**". Diverse aanbevelingen zijn inmiddels geïmplementeerd.



Leerkrachten

Tijdens de diverse projecten voor leerlingen kwamen **820 leerkrachten** op een laagdrempelige manier in aanraking met nieuwe technologie, design thinking en duurzaamheid, door aanwezig te zijn in de klas en deel te nemen aan de activiteiten en/of hieraan (met ondersteuning) bij te dragen..

90% van deze leerkrachten namen deel aan de introductie Digitale geletterdheid. **20 - 25%** van de leerkrachten namen deel aan twee of meer trainingen of een intensief begeleidingstraject.

Impact op basis van Theory of Change

Impact activiteiten voor leerlingen

Leerkrachten geven na afloop van een project van DesignWeek@School aan zich **meer bewust** te zijn van de **noodzaak** om digitale geletterdheid op te nemen in het reguliere lesprogramma. Leerkrachten zijn vaak positief verrast over de digitale vaardigheden van hun leerlingen en geven aan dat zij hier “eigenlijk meer mee moeten”.

Burgerschap en duurzaamheid zijn vaak al onderdeel van de visie van scholen - de aanpak van DesignWeek@School zorgt ervoor dat leerkrachten zich meer bewust worden van de noodzaak om leerlingen niet alleen als “consument” te laten leren over duurzaamheid, maar hen te leren hoe zij als toekomstig “producent” zelf duurzame producten of diensten kunnen ontwerpen.

Leerkrachten zijn **meer enthousiast** om de toekomstgerichte vaardigheden op een betekenisvolle manier onderdeel te maken van het onderwijs. Zij geven aan dat het zien van het enthousiasme van de leerlingen over zowel de lessen digitale geletterdheid als de challenge based aanpak hierbij een belangrijke rol speelt:

“Onze leerlingen ontwerpen nu zelf duurzame oplossingen. Ze waren erg betrokken, supertrots en verbaasden ons met wat ze hebben geleerd. Een aanrader voor het leren van 21e eeuwse vaardigheden!”

Voorafgaand aan een activiteit geeft 3 op de 4 leerkrachten geeft aan **te weinig vertrouwen** te hebben in de eigen vaardigheden om digitale geletterdheid op te nemen in de lessen. Na afloop van de lessen geeft de meerderheid van de leerkrachten aan dat zij verwachten in staat te zijn om lessen digitale geletterdheid te verzorgen, maar dat extra training hiervoor wenselijk is.

Ook ten aanzien van het begeleiden van een duurzame design challenge hebben leerkrachten vaak weinig vertrouwen in zichzelf om de opdrachten te begeleiden. De heldere en stapsgewijze lessen in de SDG-game aangevuld met begeleiding waar nodig zorgen ervoor dat een groot deel van de leerkrachten hierin **snel meer vertrouwen** krijgen:

“Je had gelijk, ik had me geen zorgen hoeven maken,! De leerlingen kwamen zelf met fantastische ideeën. En ook de stakeholder maps gingen echt heel goed!”

Metten effecten Theory of Change

Om de impact van de activiteiten van DesignWeek@School te meten, wordt gekeken naar de effecten die optreden naar aanleiding van de uitgevoerde activiteiten.

De resultaten zijn vastgesteld op basis van kwalitatieve analyse (evaluaties, interviews en quotes).



Impact op basis van Theory of Change

Impact training en teambegeleiding

Slechts 20% van de leerkrachten neemt deel aan twee of meer trainingen digitale geletterdheid. Dit zorgt ervoor dat leerkrachten na afloop van een activiteit van DesignWeek@School aangeven dat zij wél in staat zijn om de lessen voor de jongere leerlingen te verzorgen, maar **niet de kennis en vaardigheden hebben** die nodig zijn voor verdieping of de begeleiding van leerlingen vanaf groep 4 of 5.

Leerkrachten geven aan dat meer tijd vrijgemaakt moet worden om te zorgen dat alle docenten over voldoende basiskennis en -vaardigheden beschikken om lessen digitale geletterdheid te kunnen verzorgen. Zij geven wel aan meer zicht te hebben op de inhoud en mogelijkheden van het kerndoel digitale geletterdheid om te bepalen welke lessen zelfstandig gegeven kunnen worden en waarvoor extra inhuur nodig is.

Leerkrachten geven aan dat zij met ondersteuning van de SDG-game over **voldoende kennis en vaardigheden** beschikken om een design challenge te kunnen begeleiden.

De overgrote meerderheid van de docenten geeft aan dat het essentieel is dat als team **keuzes** worden gemaakt ten aanzien van de te stellen prioriteiten en dat hierbij vervolgens passende **werkafspraken** gemaakt worden: Niet Stapelen Maar Vervangen.

Alleen wanneer scholen kiezen voor extra begeleiding van het onderwijsteam heeft DesignWeek@School hier invloed op. Onze aanpak, waarbij het team, met behulp van de design thinking methode en aan de hand van kern- en aanbodsdoelen, met elkaar het concrete aanbod in de klas uitwerkt wordt als zeer positief beoordeeld:

“Met DesignWeek@School hebben wij het afgelopen jaar gewerkt aan onderwijs waarbij niet de methodes leidend zijn, maar de rijke leeromgeving van ons Kindcentrum. Onderwijs waarbij belangrijke 21e eeuwse vaardigheden, zoals digitale geletterdheid en creatief denken, maar óók rekenen en taal gekoppeld worden aan een schoolbreed thema.

De prettige samenwerking met DesignWeek@School heeft ervoor gezorgd dat wij als team onze gezamenlijke stip op de horizon duidelijk hebben én de tools om hieraan de komende jaren invulling te geven.”

Niet Stapelen Maar Vervangen

Meer dan 250 docenten en leerlingen in de bovenbouw van het PO en onderbouw van het VO startten een design challenge met de VR Experience **‘Wat is duurzaamheid?’**.

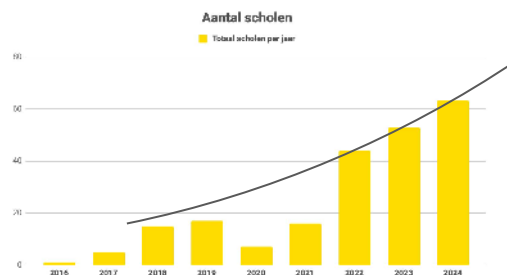
In deze VR wereld leren jongeren over ecologische en sociale duurzaamheid én ervaren de mogelijkheden van **Virtual Reality**.

De VR ruimtereis werd mogelijk gemaakt dankzij de subsidie van het ING Nederland Fonds.



Groeidoelstellingen 2022 - 2027

DesignWeek@School heeft als doelstelling om in 2027 het aantal scholen dat in één jaar deelneemt aan een programma van DesignWeek@School **te verdubbelen t.o.v. 2022**. Dit vertaalt zich in een gemiddelde jaarlijkse groeidoelstelling van 15% per regio. We houden hierbij vast aan de in 2020 / 2021 gekozen strategie:



- Gestage uitbouw van ons netwerk in de regio door middel van gerichte campagnes, samenwerking met lokale partners en positieve “mond-op-mond reclame”
- Activiteiten met een groeiend team van vaste medewerkers centraal organiseren en voor de landelijke uitvoering samenwerken met (lokale) partners en vrijwilligers.
- Vergroten landelijke bekendheid door de **Duurzame Design Award** en geselecteerde initiatieven en partnerships (UNESCO, Niet Stapelen Maar Vervangen, Leren voor Morgen, Sterk techniekonderwijs, SDG Nederland en andere business partners).

Om deze groeidoelstelling te realiseren is ook groei van de organisatie van DesignWeek@School noodzakelijk. Een traject is gestart om per 01/01/2023 een **directeur bedrijfsvoering** te werven. De directeur bedrijfsvoering zal verantwoordelijk zijn voor professionalisering van de bedrijfsvoering, fondsenwerving en partnerships.

Duurzame Design Award

Met de Duurzame Design Award worden **veel nieuwe scholen** bereikt, tegen **relatief lage kosten**. Tijdens de Design Award wordt gebruik gemaakt van de beschikbare SDG-game, waardoor scholen in **heel Nederland** deel kunnen nemen. De kosten voor de ontwikkeling van de award challenge, met bijbehorende lesmaterialen en de werving en begeleiding van scholen worden gedekt door een bijdrage van SAP Nederland en Steunfonds Duurzaamheid.

Scholen die deel hebben genomen aan de Design Award reageren veelal positief en plannen een aanvullende activiteit om de doelen en werkwijze van DesignWeek@School onderdeel te maken van het curriculum. De Duurzame Design Award heeft daarmee een **positieve bijdrage** op de impact doelstellingen van DesignWeek@School.

Sinds 2022 kunnen als pilot ook scholen in het VO inschrijven voor de Duurzame Design Award. Op basis van deze ervaringen en de ervaringen met andere projecten in het VO, werken we momenteel aan een plan om in samenwerking met de partners in het Brabantse netwerk Creatief verbinders een Duurzame Design Award te organiseren voor alle scholen in **PO, VO en optioneel MBO**. Net als in het PO is een belangrijke doelstelling dat **meer jongeren meer kennis** opdoen van digitale geletterdheid en leren hoe je technologie in kunt zetten voor een duurzame samenleving.

DesignWeek@School is initiatiefnemer en penvoerder; de SDG-game zal gebruikt worden voor uitvoering van de award. De voorbereiding, werven van fondsen en deelnemers en de organisatie en begeleiding van de challenge wordt uitgevoerd met partners in dit brabantse netwerk.

Doorontwikkeling lesmateriaal

De ervaring leert dat de challenge based aanpak van designWeek@School leidt tot positieve resultaten: leerkrachten zien hoe hun leerlingen eigenaarschap nemen om nieuwe vaardigheden te leren en ervaren dat door de geïntegreerde aanpak meerdere doelen in één les behandeld kunnen worden.

Terwijl het doel 'digitale geletterdheid' als losstaand doel nog steeds weinig prioriteit krijgt op scholen, wordt het op deze manier als 'verwerkingsopdracht' of verbreding op een thema toch structureel aangeboden. Dit leidt tot onze keuze om in de komende jaren door te gaan met de ontwikkeling van lesmaterialen waardoor de drempel voor scholen om techniek aan te bieden in de klas zo laag mogelijk is.

SDG challenge box

Momenteel beschikt DesignWeek@School over 11 verschillende challenges, gekoppeld aan de 17 Sustainable Development Goals. In elke challenge worden naast de doelen van duurzaamheid en design thinking specifieke doelen aangeboden op het gebied van Digitale geletterdheid.

In 2023 worden voor de resterende SDG's challenges ontwikkeld en worden de losse challenges gebundeld in de **SDG-challenge box voort PO**. Scholen die gaan werken met de SDG-challenge box bieden hun leerlingen betekenisvol onderwijs rondom duurzaamheid en burgerschap én behandelen hierbij alle in 4 jaar tijd **alle kern- en aanbodsdoelen van Digitale geletterdheid**.

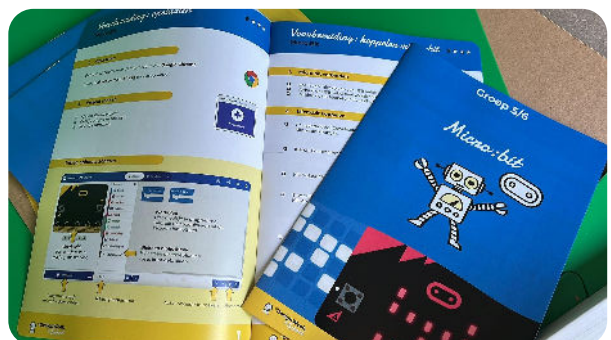
Voor het realiseren van deze challenge box (uitwerken van de beschikbare challenges en het selecteren en uitwerken van enkele nieuwe challenges) is samenwerking gezocht met SDG Nederland en Steunfonds Duurzaamheid. Dit is in ontwikkeling.

Op basis van de ervaringen in het VO, de duurzame design award 2023 en de challenge box voor het PO zal mogelijk ook een box ontwikkeld worden voor VO, MBO en HBO. Mogelijk zal hiertoe ook de SDG-game doorontwikkeld worden.

Los inzetbare lesmaterialen

Nagenoeg alle scholen in het PO werken vanuit thema's. Het is gebleken dat lessen digitale geletterdheid die op een eenvoudige manier een aanvulling kunnen zijn op dit thema door scholen gewaardeerd worden.

In het afgelopen jaar is daarom extra geïnvesteerd in het ontwikkelen van lesmaterialen gekoppeld aan de design challenges en thema's. Deze ontwikkeling zullen wij in de komende jaren voortzetten.



2017 - 2022

*Impact rapportage
DesignWeek@School*

