



PROJECTGEGEVENS

Dossiernummer: 2017- 86
 Looptijd: Onbekend
 Subsidiebedrag: € 100.000

Een project van:

POM West-Vlaanderen

Samen met:

PlastIQ, Cobot

[Naar de databank >](#)

Circonopoly: The Next Generation is Circular

Serious game om jongeren te laten kennismaken met circulariteit

HET PROJECT IN HET KORT

Vlaanderen investeert vandaag veel in het overbrengen van het gedachtegoed van circulaire economie. Die initiatieven zijn dan vooral gericht naar het middenveld, ondernemers, studenten uit het hoger onderwijs of de universiteit ... Aan de start van dit project was er echter **nog geen aanbod gericht naar een jongere doelgroep**, namelijk jongeren uit het secundair onderwijs.

Om daarop in te spelen startten de POM West-Vlaanderen samen met Cobot, het sectorale opleidingsfonds van de textielindustrie, en PlastIQ, het sectorale opleidingsfonds van de kunststoffensector **het project The Next Generation is Circular**. Onze missie: de basisprincipes van circulaire economie overbrengen naar jongeren.

We hebben ons daarbij toegespitst op de **kunststoffen- en de textielsector**, want die hebben een enorm potentieel om te groeien binnen de circulaire economie. Beide sectoren hebben te maken hebben met een tekort aan arbeidskrachten en een **negatief imago** (denk bijvoorbeeld aan de grote plasticafvalproblematiek), maar tegelijk bezitten ze de **ambitie om te verduurzamen**, door te innoveren in nieuwe technologieën, in te zetten op recyclage ...

Met dit project willen we jongeren introduceren in de circulaire economie, aantonen welke duurzame en innovatieve ontwikkelingen er binnen deze sectoren gebeuren en hen warm maken om carrière- en opleidingskeuzes te nemen die hieraan verbonden zijn. Om die doelstellingen te realiseren en op een interactieve, doelgroepgerichte manier onze boodschap over te brengen, kozen we voor de **spelmethodiek** en ontwikkelden we een **serious game: Circonopoly**.



BELANGRIJKSTE RESULTATEN

1

We ontwikkelden een simulatiespel, **Circonopoly**, waarmee jongeren op een interactieve en doelgerichte manier kunnen kennismaken met circulaire economie. Het is **gratis online beschikbaar**, samen met een instructievideo en extra lesmateriaal voor leerkrachten.

2

Met dit spel willen we een **nieuwe doelgroep** introduceren tot circulariteit, namelijk **jongeren van het secundair onderwijs**. De meeste bestaande initiatieven zijn immers vooral gericht naar het middenveld, ondernemers, hogeschool- of universiteitsstudenten ...

3

Leerkrachten die de begeleiding liever aan iemand anders overlaten, kunnen terecht in het **Activity Center** van het **Circular Materials Center**, een kenniscentrum voor circulaire nieuwe materialen in Kortrijk. Daar worden ook andere workshops aangeboden.

BELANGRIJKSTE GELEERDE LESSEN

1

Het spel is een interactieve manier om heel wat informatie mee te geven over de principes van circulaire economie. We stelden wel vast dat een **goede voor- en nabespreking** belangrijk is om de geleerde lessen te kunnen uitdiepen. Enkel de game spelen, is een te vluchtige kennismaking met dit thema.

2

De **co-creatie** was een erg belangrijk aspect van dit project. Het spel werd gevormd en aangepast dankzij een goede samenwerking met verschillende klasgroepen en hun feedback. Zo konden we evolueren naar een **sterk spelconcept** met zowel aandacht voor het competitieve als het educatieve.

3

We moeten zeker voldoende inzetten op **disseminatie**. Het project is pas geslaagd als het spel ook wordt opgepikt en positief onthaald door leerkrachten en leerlingen. Het is dus heel belangrijk om voldoende aandacht te besteden aan de lancering en verdere promotie van Circonopoly.

WAT BRENGT DE TOEKOMST?

Momenteel zoeken we volop naar **samenwerkingsverbanden op langere termijn**. Zo zijn er gesprekken met **MOS West-Vlaanderen** voor de organisatie van een MOS-dag in het najaar van 2021 in het Circular Materials Center met als thema 'circulaire economie'. MOS is heel gekend bij geëngageerde leerkrachten die bezig zijn met duurzaamheid; een ideaal platform dus om Circonopoly en het Circular Material Center te introduceren bij een geïnteresseerd publiek.

Het **Beroepenhuis vzw** toonde eveneens heel wat interesse in ons project; ze speelden zelf al met hetzelfde idee. Ook **VN Delta**, het samenwerkingsnetwerk van de provincies Oost-Vlaanderen, West-Vlaanderen, Antwerpen, Noord-Brabant, Zeeland en Zuid-Holland is erg geïnteresseerd in onze game.