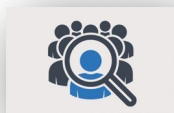


## Samenvatting

# RAWsiko Materialen om ons heen Digitale Versie



### Doelgroep leeftijd

10 jaar en ouder

### Moeilijkheidsgraad

Gemakkelijk  Gemiddeld  Moeilijk



### Sleutelwoorden:

Grondstoffen; Mineraalontginning; Grondstofbeleid, Duurzame ontwikkelingen



### Beknopte samenvatting van de activiteit:

“RAWsiko - Materialen om ons heen” (RAWsiko - DV) is een digitaal en educatief spel over de wereldwijde verdeling van cruciale grondstoffen, diens gebruik in huidige technologieën en waarom toegang tot de grondstoffen van uiterst belang is. De spelers zullen de ingewikkelde waarheid ontdekken die schuilen achter de aanlevering van grondstoffen voor dagelijks-gebruikte technologieën zoals de smartphones, tv-schermen en lampen. Maar ook achter apparaten en opwekkers die streven naar hernieuwbare energie zoals zonnecellen, windmolen en elektrische auto's. De leerlingen kunnen zowel samen in een klassensessie spelen, als voor zichzelf tegen vrienden, familie of anderen. RAWsiko DV komt in de volgende versies: **Online Versie**, voor meeste vaste computersystemen en internetbrowsers, **Toegewijde Clients-based Versie**, voor de beste ervaring, stabiliteit en prestatie.

<https://www.arraise.com/projects/rawsiko/index.html>

## Samenvatting



### Leerdoelen

- Leer over de kringlooeconomie en cruciale grondstoffen
- Leer over de verdeling van grondstoffen wereldwijd
- Neem kennis van de toepassingen van de grondstoffen
- Geïnformeerd zijn over het belang van de toegang tot cruciale grondstoffen om alledaagse apparaten te maken.



### Specifieke vaardigheden - Na de activiteit zal de leerling in staat zijn om:

- Het belang te kennen van de toegang tot cruciale grondstoffen om alledaagse apparaten te maken.
- Het economisch belang van technologisch cruciale grondstoffen, geopolitieke uitdagingen te kennen en weten waarom er een enorme vraag naar cruciale grondstoffen is die economische en militaire problemen kan veroorzaken



### Vakoverstijgende verbindingen

- Aardrijksunde
- Politiek
- Technologie
- Economie



### Voorkennis - Kennis en vaardigheden benodigd voor deze activiteit:

- Geen



### Tijdsspanne

- Minstens 30 minuten per speelronde

**Benodigde apparatuur:** computers of telefoons met internetverbinding (om online te spelen).

## Samenvatting



### Leerondersteunende materie - Wat kun je vinden in deze toolkit?

1. Een casus over het verband tussen de kringlooeconomie en cruciale grondstoffen.
2. Instructies over de toegang en het gebruik van het spel (<https://arraise.com/rawsiko/>).

### Auteurs



Lorenzo Forini, CNR-ISOF, [lorenzo.forini@isof.cnr.it](mailto:lorenzo.forini@isof.cnr.it)  
Alberto Zanelli, CNR-ISOF, [alberto.zanelli@isof.cnr.it](mailto:alberto.zanelli@isof.cnr.it)  
Armida Torreggiani, CNR-ISOF, [armida.torreggiani@isof.cnr.it](mailto:armida.torreggiani@isof.cnr.it)  
Emilia Benvenuti, CNR-ISNM, [emilia.benvenuti@ismn.cnr.it](mailto:emilia.benvenuti@ismn.cnr.it)