

Designing the Digital Good

evaluatieverslag

15 september -
17 november 2022

Stichting Internationale Spinozaprijs
in samenwerking met Garage 2020



Inhoud

- 2** De aanloop
- 5** Werving, inschrijvingen en deelname
- 6** Projectontwikkeling
- 7** Opbouw wedstrijd
- 9** Verloop wedstrijd
- 13** De prijsuitreiking
- 15** Evaluatie
- 17** Tot slot

Beeldjes voor winnaars ontwerpwedstrijd (links) en laureaat Spinozalens 2022.



De aanloop

In het najaar 2021 bundelen de Stichting Internationale Spinozaprijs en Garage 2020 hun krachten en expertise om een educatief project rondom de laureaat van de Spinozalens 2022 vorm te geven. Thema van de tweejaarlijkse filosofieprijs is 'gezondheid, risico en samenleving'. Een Nederlands-Vlaamse jury onder voorzitterschap van prof.dr. Jet Bussemaker heeft de Amerikaanse filosoof Martha Nussbaum als laureaat voorgedragen. Een belangrijke reden om haar de internationale filosofieprijs toe te kennen is de zogeheten '*capability*-benadering' die van groot belang is voor de ethische reflectie op thema's als mensenrechten en ontwikkelingswerk, maar ook op zorg en welzijn. Deze theorie heeft Nussbaum uitgewerkt in *Creating Capabilities, The Human Development Approach* (2011). In deze internationale bestseller omschrijft ze tien concrete menselijke [capabilities](#) (mogelijkheden, potenties, bekwaamheden), variërend van de mogelijkheid om een leven van normale duur te leiden tot de mogelijkheid om sociale relaties aan te gaan.

De *capabilities* van Nussbaum bieden concrete aanknopingspunten om samen met Garage 2020 een educatief project voor jongeren te ontwikkelen. Samenwerking met dit innovatieplatform voor de jeugdzorg ligt voor de hand: Garage 2020 laat zich in zijn projecten regelmatig door filosofische theorieën inspireren, heeft veel affiniteit met het thema 'gezondheid' en ontwikkelt zijn innovaties altijd voor en samen met jongeren. Het project sluit aan bij een van de speerpunten van Garage 2020 voor het jaar 2022, het thema digitale neveneffecten bij jongeren, en krijgt de vorm van een ontwerpwedstrijd.

Designing the Digital Good daagt jonge mensen uit om aan de hand van de *capability*-benadering een oplossing te verzinnen voor problemen die zij in de digitale leefwereld ervaren. De focus ligt daarbij op mentale gezondheid. De wedstrijd richt zich in eerste instantie op twee doelgroepen uit Nederland en Vlaanderen: a. leerlingen uit de hoogste klassen van het voortgezet onderwijs en b. studenten in het hoger beroeps- en academisch onderwijs. Start van de wedstrijd staat voor begin september 2022 gepland; het einde valt samen met de uitreiking van de Spinozalens op 17 november 2022.

Tussen eind augustus 2021 en februari 2022 worden diverse sponsors en fondsen aangeschreven met een projectplan en bijbehorende begroting. Pas halverwege mei 2022 wordt duidelijk dat er voldoende middelen zijn toegezegd om het project gedeeltelijk uit te voeren. Met het beschikbare budget is het niet mogelijk om zowel de studentenwedstrijd als de scholierenwedstrijd te organiseren. Al snel valt het besluit om alleen voor de scholieren te gaan.

De bedoeling was om studenten te benaderen via hun docenten, die dan zelf hun studenten zouden moeten enthousiasmeren voor de wedstrijd. Maar daar is voor de zomervakantie eenvoudigweg geen tijd meer voor. Voor scholieren ligt werving een stuk eenvoudiger: niet zijzelf, maar hun docenten beslissen of zij zich met een of meerdere klassen inschrijven. Omdat de werving bijna twee maanden later dan gepland van start kan gaan, wordt de oorspronkelijke doelstelling van de scholierenwedstrijd bijgesteld van veertig naar dertig deelnemende klassen.



Werving, inschrijvingen en deelname

Behalve met Garage 2020 wordt het educatieproject in nauw overleg ontwikkeld met de Vereniging voor Filosofiedocenten in het Voortgezet Onderwijs (VFVO). Deze vereniging, waarmee de Stichting Internationale Spinozaprijs nauwe banden onderhoudt, stuurt eind mei een oproep naar haar leden om zich in te schrijven voor de wedstrijd. Ook de vakverenigingen voor docenten maatschappijleer, godsdienst en levensbeschouwing, en NLT (Natuur Leven Techniek) krijgen een uitnodiging, maar zo kort voor de zomervakantie is er helaas geen tijd meer om persoonlijk contact te leggen met deze verenigingen. In Vlaanderen worden de vakverenigingen voor docenten filosofie, niet-confessionele zedenleer en sociale wetenschappen aangeschreven. Een van de voorzitters van het Vlaams Netwerk voor Eigentijds Filosofie-onderwijs is enthousiast over het project, maar waarschuwt dat een eigen bijdrage van scholen van 150 euro problematisch kan zijn voor veel onderwijsinstellingen in Vlaanderen. De oproep voor de wedstrijd wordt ook via social media gedeeld, vooral via LinkedIn en via verschillende Facebookgroepen van vakdocenten.

Eind juni 2022 melden zich negentien docenten aan – zeventien Nederlanders en twee Vlamingen – met 23 klassen (of groepen leerlingen). Eén docent overweegt nog om met een aantal vmbo-klassen mee te doen, andere docenten twijfelen nog bij hoeveel klassen ze het project willen uitrollen. Eind augustus wordt de oproep nogmaals via social media gedeeld, maar dat levert geen extra aanmeldingen op. Na de start van de wedstrijd medio september blijken er alsnog drie docenten te zijn afgehaakt. Twee docenten lukt het niet om hun leerlingen te enthousiasmeren voor de wedstrijd, een van de twee Vlaamse docenten ziet van de wedstrijd af omdat die bij nader inzien te veel concurreert met andere projecten op school. Uiteindelijk doen er veertien docenten met zestien klassen of groepen leerlingen mee. Dat levert 25 inzendingen op voor de wedstrijd, waaruit later vijf finalistenteams worden geselecteerd.

De meeste deelnemers hebben filosofie in hun lespakket. Twee groepen leerlingen doen mee in het kader van hun profielwerkstuk; slechts een deel van hen volgt het vak filosofie. De leerlingen uit Brussel participeren in het kader van een extra onderwijsaanbod voor 'cognitief sterk ontwikkelde' leerlingen. Hoewel meerdere docenten aanvankelijk overwogen om havo- en vmbo-klassen voor de wedstrijd op te geven, doen uiteindelijk enkel vwo-leerlingen mee, al zit er wel een klas uit het bijzonder onderwijs tussen. De Nederlandse deelnemers komen uit Zeeland, Limburg, Friesland, de Randstad en Twente.



Projectontwikkeling

Op basis van een eerder geschreven projectplan en de beschikbare middelen wordt medio mei 2022 een definitieve, kleine projectgroep gevormd. Die bestaat uit:

- Bastiaan Bervoets, filosoof en medewerker Garage 2020, projectleider;
- Regine Dugardyn, filosoof en secretaris Stichting Internationale Spinozaprijs, projectleider;
- Laura Abbink, organisator van projecten op het gebied van kunst, cultuur en filosofie, projectassistent.

Gedurende de hele looptijd van het project, vanaf juni t/m medio november 2022, vergadert de projectgroep wekelijks of tweewekelijks over de voortgang via Zoom.

Voor de ontwikkeling van het projectmateriaal en de opzet van de wedstrijd organiseert de projectgroep begin juli twee brainstormsessies met:

- Nienke van der Straten, industrieel vormgever en social designer bij Garage 2020;
- Naomi Jacobs, docent bio-ethiek aan de Universiteit Twente, gepromoveerd op de capability-benadering in relatie tot gezondheidstechnologie en kwetsbaarheid;
- Maureen Wachtmeester, filosoof en vakdidacticus, medewerker filmeducatie bij Forum Groningen.

Van juli t/m begin september ontwikkelt de projectgroep in samenspraak met genoemde adviseurs het volgende materiaal ter ondersteuning van de leerlingen en hun docenten:

- Vijf video's met mini-masterclasses;
- Wedstrijdtemplates voor leerlingen;
- Handleidingen voor docenten;
- Achtergrondinformatie voor docenten;
- Spiekbrief voor leerlingen;
- Handleiding voor finalisten.

Het materiaal is gratis te downloaden via de [website](#) van de Stichting Internationale Spinozaprijs.



Opbouw wedstrijd

De overkoepelende wedstrijdvraag luidt: **ontwerp een instrument dat de *capabilities* van jongeren in de digitale leefwereld bevordert.** De wedstrijd wordt opgezet volgens een speciaal voor het project ontwikkelde methodiek, die de *capability*-benadering integreert in de ontwerpmethodiek *social design*. Leerlingen werken in groepjes van maximaal vier deelnemers aan het ontwerp.

De wedstrijd bestaat uit twee fases:

1. In de eerste fase worden leerlingen uitgenodigd een ontwerpvraag te formuleren voor een bepaald probleem uit de digitale leefwereld. Ze mogen zelf een probleem of thema kiezen. Om de ontwerpvraag te kunnen formuleren, moeten ze onderzoek doen bij de doelgroep voor wie hun uiteindelijke ontwerp bestemd zal zijn. Ze doen dat onder begeleiding van hun eigen docent en gebruiken hiervoor de templates en het andere materiaal dat voor het project is ontwikkeld. De eerste fase van de wedstrijd vindt in principe plaats tijdens de reguliere lessen, maar er zijn ook wat huiswerkopdrachten. Uiterlijk 15 oktober 2022 moeten de leerlingenteams hun ontwerpvraag en bijbehorende ingevulde templates inleveren bij de projectgroep. Die selecteert vijf finalistenteams uit de inzendingen.
2. In de tweede fase beantwoorden de geselecteerde teams de ontwerpvraag in hun vrije tijd. Ze werken wederom met templates en ander ondersteunend materiaal, en kunnen zo nodig een beroep doen op hun docent. Ook kunnen ze twee keer het projectteam raadplegen tijdens een digitaal spreekuur met de projectleiders en een docent *social design* van de Haagse Hogeschool. De leerlingen maken op basis van hun onderzoek een poster waarop zij hun ontwerp presenteren. De ingevulde templates en de poster leveren ze uiterlijk op 12 november 2022 bij het projectteam in.

Op 13 november 2022 vindt de finaledag plaats bij Garage 2020 in Rotterdam. Daar werken ze vanaf 11 uur 's ochtends aan de presentatie van hun poster voor de jury. Ze krijgen coaching van Bastiaan Bervoets en geven ook feedback aan elkaar. Vanaf 15:30 uur presenteren ze hun posters en beantwoorden ze de vragen van de juryleden.

De jury bestaat uit:

- Prof.dr. Jet Bussemaker (voorzitter, tevens voorzitter jury Spinozalens 2021-2022);
- Prof.dr. Martine de Vries (hoogleraar medische ethiek, tevens lid van de jury Spinozalens 2021-2022);

- Dr. Katleen Gabriels (universitair docent techniekfilosofie, lid bestuur Spinozalens);
- Noëlle van der Dungen (filosoof en social designer bij Afdeling Buitengewone Zaken);
- Bas Pelikaan (student industrieel ontwerp TU Delft en stagiaire bij Garage 2020);
- Sanderijn Lindner (leerling voortgezet onderwijs).

Op 17 november 2022 maakt Jet Bussemaker tijdens de uitreiking van de Spinozalens 2022 de winnaars van de wedstrijd bekend. De prijs bestaat uit een kunststof beeld van Spinoza, een digitaal jaarabonnement op *Filosofie Magazine* en het boek *Niet voor de winst* (2013) van de laureaat.



Verloop wedstrijd

De wedstrijd start officieel op 15 september 2022 met een online *kick-off* voor de deelnemende docenten. Ze krijgen de gelegenheid om vragen te stellen aan de projectleiders over de opbouw van de wedstrijd en het ondersteuningsmateriaal. Elf van de veertien docenten zijn die avond present. Twee weken later doen slechts drie docenten mee aan het digitale spreekuur. Aan het eind van de eerste fase leveren 25 teams een ontwerpvrage en bijbehorende templates in, waarvan drie na de deadline.

Bij de beoordeling van de inzendingen door het projectteam spelen de volgende criteria een rol: de leerlingen hebben goed de opdrachten uit de templates begrepen; hun behoefteonderzoek is van voldoende kwaliteit en levert voldoende informatie op voor de vervolgstappen; en ze formuleren een goed doordachte, originele ontwerpvrage.

Tot blijdschap en verrassing van het projectteam – de tweede fase van de wedstrijd kost behoorlijk wat vrije tijd van de leerlingen – willen de vijf finalistenteams doorgaan naar de volgende fase. Het gaat om de volgende teams:

1. Faya, Kyra, Dani en Marle (6 vwo) van het Stedelijk Lyceum Kottenpark, Enschede;
2. Wannas, Emmanuelle, Améline en Patrick (uit verschillende klassen) van het Sint Jan Berchmanscollege, Brussel;
3. Yme, Kyra, Dani en Marle (6 vwo) van Lyceum De Grundel, Hengelo;
4. Francesca, Kasper en Saphira (5 vwo) van het Pleysiercollege Westerbeek, Den Haag;
5. Fabel, Lotte, Mina en Eveline (5 vwo) van de Scholengemeenschap Huizermaat, Huizen.

Alle teams maken gebruik van een of beide digitale spreekuren voor finalisten met de projectleider en een docent *social design* van de Haagse Hogeschool. Uit hun vragen blijkt dat ze met veel inzet aan hun ontwerp werken



Het Haagse team presenteert zijn poster.



Juryleden Jet Bussemaker en Sanderijn Lindner.



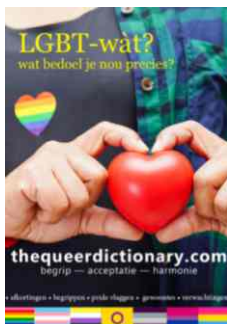
Het **team** uit **Enschede** boog zich over de capability 'in goede gezondheid kunnen leven' en de gevolgen van geïdealiseerde beelden van vrouwen en mannen op social media die het zelfbeeld van jongeren aantasten. Zij bedachten een interface die een waarschuwing geeft zodra er 'te mooie plaatjes' op iemands scherm verschijnen.



Het **Brusselse team** hield zich bezig met 'schermverslaving' in relatie tot de capability 'controle over je omgeving kunnen uitoefenen'. Zij kwamen met een overheids campagne die laat zien wat de gevolgen kunnen zijn van langdurig telefoon-, tablet- of laptopgebruik. De campagne geeft ook voorlichting over concrete mogelijkheden voor scholen en jongeren om dat gebruik te beperken.



De **leerlingen** uit **Hengelo** gingen aan de slag met dezelfde capability als de jongeren uit Brussel en kozen een vergelijkbaar thema: afleiding door je smartphone. Zij bedachten een app die verschillende functies van je telefoon tijdelijk kan uitschakelen op de momenten die de gebruiker dat zelf zinnig vindt.



De **Haagse leerlingen** bogen zich over leden van de digitale LHBTQIA+ gemeenschap, die de online wereld vaak als veiliger ervaren dan de analoge werkelijkheid. De leerlingen focusten zich op de capability 'lichamelijke integriteit kunnen ervaren' en bedacht een website www.queerdictionary.com, een soort wikipedia over LHBTQIA+ thema's. De site zou tevens als een ontmoetingsplek voor LHBTQIA+ jongeren moeten dienen.



Ten slotte gingen de **leerlingen** uit **Huizen** aan de slag met de capability 'sociale relaties aangaan' die onder druk komt te staan als jongeren met autisme hun weg willen vinden op social media. Ze bedachten een app die de prikkels van je smartphone vermindert en tips geeft op het gebied van sociale interactie. De app heeft daarnaast ook een pauzeknop, die gebruikers de mogelijkheid biedt om een digitale time-out te nemen.

Op 13 november 2022 komen de finalisten in het kantoor van Garage 2020 bijeen om hun presentatie aan de jury voor te bereiden. Drie teams worden door hun docent(en) begeleid, de anderen reizen zelfstandig. Na een kennismakingsspel gaan ze in meerdere rondes aan de slag met hun presentie. In de eerste ronde buigen ze zich over de vraag waarom hun innovatie er moet komen en maken daar een verhaal over. Tijdens de tweede ronde moeten de teams bedenken hoe ze de werkzame elementen van hun innovatie kunnen uitleggen aan een nieuw publiek; ze krijgen de tip om een goede analogie voor hun innovatie te verzinnen, bijvoorbeeld een anti-rookcampagne voor de anti-schermcampagne of een soort Wikipedia voor www.queerdictionary.com. Ten slotte worden ze uitgenodigd de resultaten van de eerste twee rondes in een pitch samen te voegen.

Na iedere ronde geeft elk team een korte presentatie aan de andere finalisten, die vervolgens weer feedback geven. De sfeer is meteen goed. Elke presentatie wordt met enthousiast geklap ontvangen. Leerlingen die een kritische opmerking maken, doen dat op een respectvolle manier. En zoals iemand van het projectteam uitroept: 'De leercurve schiet pijlsnel omhoog!' Terwijl de jury al in een aanpalende ruimte zit te wachten, geeft het laatste team een oefenpresentatie van zijn poster aan de medefinalisten en docenten. Luid applaus!

Behalve de vijf presentaties van elk circa vijf minuten, krijgen de juryleden de gelegenheid om aan ieder team vragen te stellen. Niemand zit om een antwoord verlegen; telkens weer blijkt hoe goed de finalisten zich hebben verdiept in de *capabilities*, hun *social design*-opdrachten en doelgroepen. Terwijl de finalisten en hun docenten na afloop nog wat drinken, trekt de jury zich terug om te bepalen wie de wedstrijd gaat winnen. Van alle presentaties voor de jury zijn [video-opnames](#) op Youtube te zien.



De prijsuitreiking

'Het is natuurlijk een cliché, maar na afloop van de presentaties zei ik uit de grond van mijn hart tegen de leerlingen: "Nu al zijn jullie allemaal winnaars!", zo spreekt juryvoorzitter Jet Bussemaker de finalisten toe bij de bekenmaking van het winnende team. 'Want wat een creativiteit, bevoegenheid en denkkraft zaten er in de vijf presentaties! Of zoals een van mijn medejuryleden na afloop zei: 'Het is wel duidelijk dat de jeugd de toekomst heeft". Bussemaker maakt het winnende team bekend tijdens de uitreikingsceremonie van de Spinozalens 2022 op de Haagse Campus Wijnhaven van de Universiteit Leiden. Alle finalisten en hun docenten, veel ouders en zelfs een paar grootouders zijn aanwezig, van wie een aantal online.

De leerlingen uit Huizen winnen de ontwerpwedstrijd. Volgens Bussemaker heeft dit team de *capability*-benadering het beste verwerkt in zijn ontwerp. 'Ook in hun presentatie maakten de leerlingen van dat team de *capabilities* aanschouwelijk. Het winnende team heeft zich gebogen over een doelgroep waar het zelf niet mee samenvalt en daarmee verder gekeken dan zijn eigen situatie. Het gaat om een doelgroep waarvan de problemen lang niet altijd zichtbaar zijn, maar die vaak moeite heeft om mee te draaien in onze *high tech* samenleving. De keuze voor een kwetsbare doelgroep is geheel in de geest van Nussbaum. Daarnaast koos het team voor een duidelijk afgebakend onderwerp, wat een voorwaarde is om goed te kunnen ontwerpen. In hun presentatie maakten de leerlingen heel invoelbaar met welk probleem jongeren uit de doelgroep worstelen. De leerlingen konden goed beargumenteren waarom hun oplossing zich direct richt op de doelgroep zelf, en bijvoorbeeld niet op de omgeving of de samenleving. Ten slotte ontwikkelde het team tegelijk een origineel, goed doordacht én realistisch ontwerp', aldus de juryvoorzitter.

Na het voorlezen van het juryrapport overhandigt de Haagse locoburgemeester Robert Van Asten het beeld van Spinoza aan de winnaars. Het is een kopie van het bronzen beeld dat hij later op de avond virtueel aan de laureaat van de Spinozalens overhandigt. Wachtend op haar eigen huldiging, kijkt Martha Nussbaum toe vanuit haar werkkamer in Chicago.



Locoburgemeester Van Asten lauwert de winnaars.

Evaluatie

Eind november stuurt het projectteam tien evaluatievragen naar de docenten die met hun leerlingen deelnamen aan de wedstrijd. Omdat slechts weinigen de vragen beantwoorden, krijgen ze medio december een reminder. Uiteindelijk komt er respons van vijf docenten. Hieronder de vragen, die de docenten met een cijfer moesten beantwoorden. Sommige respondenten lichten hun antwoorden toe. Hun toelichting is meegenomen in onderstaande antwoorden, net als een aantal opmerkingen die sommige docenten in een eerder stadium van de wedstrijd naar het projectteam hebben gemaïld.

1. **Welk cijfer zou u aan het gehele project willen geven?** Gemiddeld een 8, met één 7 en één 9; Een docent: 'Mooi project, goed georganiseerd'; Een ander: 'Prachtig idee, didactisch sterk neergezet'; Een docent, wiens leerlingen niet voor de finales waren geselecteerd na afloop van de eerste fase mailt het volgende: 'Mijn teams zijn in hoge mate betrokken bij hun onderzoek en twee teams hebben al aangegeven dat ze echt willen kijken of ze hun oplossing kunnen uitvoeren, er is via via zelfs al contact gelegd met een mbo-opleiding om te kijken of ze een 'opdracht' kunnen geven die studenten dan kunnen oppakken. Betekenisvoller onderwijs bestaat volgens mij niet!'
2. **Boden de introductiefilmpjes voldoende informatie aan de leerlingen om aan de slag te gaan?** Gemiddeld een 8: twee 7, een 8, twee negen; in de loop van het project kreeg het projectteam van twee docenten de opmerking dat ze de filmpjes iets te kinderachtig vonden, één docent vond de kwaliteit van de belichting en vooral het geluid matig.
3. **Waren de templates helder genoeg om de leerlingen zelfstandig te laten werken?** Gemiddeld een 8,5; De docenten: 'Echt goed, ik heb er weinig aan hoeven doen. De resultaten waren inhoudelijk sterk bij mijn leerlingen. Ze hebben er echt iets van geleerd' en 'Zeer gedetailleerd, daardoor wel duidelijk, maar misschien wel iets té trechterend.
4. **Wat vond u van de handleiding voor docenten, de 'Spiekbrieven' voor leerlingen en overig ondersteuningsmateriaal?** Gemiddeld een 8,5; Een docent: 'Heel prettig, sluit aan bij 21e eeuws onderwijs'.
5. **Wat vond u van de tijdsinvestering die de wedstrijd van u en de leerlingen vergde?** (Te veel tijd = 0, precies goed = 10): gemiddeld een 6, variërend tussen 3 en 9, waarbij de 9 van een docent komt die twee groepjes leerlingen op basis van de wedstrijd een profielwerkstuk laat maken (leerlingen hebben volgens haar goed geleerd om onderzoek te doen); Een andere docent: 'Leerlingen waren langer bezig met de tijd die er voor de opdrachten stond'.
6. **Wat vond u van de koppeling van *capability*-benadering van Nussbaum aan 'the digital good'?** Gemiddeld een 8, drie negens, twee achten, een vijf

van een docent die meer filosofie in de wedstrijd had gewild.

7. **Wat vond u van de koppeling van het thema en *capabilities* aan social design?** Gemiddeld een 9 –, hier weer één 5, de rest een 9: 'Erg leuk. Ik kon nu als filosofiedocent laten zien, ook naar collega's toe, dat het vak niet alleen draait om praten. Maar denken, luisteren en onderzoeken kan een fundament vormen om maatschappelijke problemen te analyseren en er een antwoord op te formuleren.'
8. **Wat vond u van de digitale ondersteuning door het projectteam?** 9 –, tussen 7 en 10.
9. **In hoeverre vormt de wedstrijd een verrijking van het reguliere lesprogramma?** Gemiddeld 8, variërend tussen drie zevens en een tien; twee zevens vinden dat het programma te veel tijd heeft gekost, meer dan in de templates was aangegeven: 'Ik kon door het project drie weken geen les geven'.
10. **In hoeverre voldeed de wedstrijd aan jullie verwachtingen?** Gemiddeld een 8,5, variërend tussen 7 en 10.

1b. Doelgroep kiezen ⌚ 15 min

Als je iets nieuws wil bedenken, is het belangrijk om te weten voor wie je dat doet. Dat noemen we een doelgroep.

In de volgende lessen gaan jullie in gesprek met de doelgroep. Nu is het moment om te kiezen wie jullie willen onderzoeken en waarom je dat goed doet.

Let op! Kies een doelgroep die mogelijk heeft met het oplossen van een capability.

Gekozen thema:

Leertijd (van ... tot ... uur):

Waar kan je de doelgroep aan herkennen?
Als je heeft moeite met het bedenken van een thema, is het mogelijk om te kiezen voor een thema dat je zelf ook wilt onderzoeken. Beschrijf je doelgroep met meerdere eigenschappen.

Waarom kiezen de capabilities bij deze doelgroep te de best?
Zoveel mogelijk bij, anders kan een doelgroep juist. Zoveel en het is een goed idee om te kiezen voor een doelgroep die te veel moeite heeft met het bedenken van een thema. Beschrijf je doelgroep met meerdere eigenschappen.

Capability 1: _____

Capability 2: _____

04

Kandidaat interview	
Wie ga je samenwerken met in de groepen waar de doelgroep van jou komt? Hoeveel mensen zijn er in de groep? Hoeveel mensen zijn er in de groep? Hoeveel mensen zijn er in de groep?	
Mensen binnen de doelgroep die je GOED kent	Mensen binnen de doelgroep die je NIET goed kent
1. _____	1. _____
2. _____	2. _____
3. _____	3. _____
4. _____	4. _____



Boven: template uit fase 1, onder: finalisten.

Tot slot

Hoewel het aantal beoogde deelnemers niet is gehaald en het niet mogelijk was de studentenvariant van de wedstrijd te organiseren, is het bestuur van de Stichting Internationale Spinozaprijs tevreden over het verloop en de resultaten van het project. Met gepaste trots kijkt het bestuur terug op de winnende ontwerpen en vooral op de manier waarop de leerlingen die aan de jury presenteerden. De ontwerpen laten zien dat filosofische inzichten kunnen leiden tot nieuwe perspectieven op en creatieve oplossingen voor concrete problemen. Eén docent liet nog tijdens de wedstrijd leerlingen uit andere, niet-deelnemende klassen met de templates werken. Hopelijk volgen anderen zijn voorbeeld. Het materiaal blijft beschikbaar op de website van de stichting.

De opzet van *Designing the Digital Good* vormt inmiddels de leidraad voor het werk van het jongerenteam van Garage 2020. Daarnaast heeft het innovatieplatform de *capability*-benadering toegevoegd aan zijn onderzoeksinstrumenten, ook voor ontwerpers zonder filosofische scholing.

Projectsubsidies

Het project *Designing the Digital Good* werd mogelijk gemaakt door (financiële) bijdragen van het Algemeen Nederlands Verbond, Filosofie Magazine, Janssen Biologics BV, Rijksuniversiteit Groningen, Stichting Vrienden van de ISVW en Takeda Nederland BV. Zij werden vermeld op alle communicatie-uitingen van het educatieproject, net als de financiers van de internationale filosofieprijs, die indirect aan het project bijdroegen.



Evaluatieverslag

Tekst: Regine Dugardyn (Stichting Internationale Spinozaprijs)

Opmaak: Laura Abbink (buroLab)