

Geldzorgen onder studenten

De ‘hackathon’ komt oorspronkelijk uit de techwereld, maar wordt ook steeds vaker ingezet in andere sectoren, zoals de zorg en het onderwijs. Hogeschool Leiden organiseerde er een, waarbij studenten samen op zoek gingen naar creatieve oplossingen voor de schuldenproblematiek onder jongeren.

Leren van de Leidse hackathon

Een waardevolle toevoeging voor het onderwijs

Catelijne Akkermans & Suzan van der Pas

Hogeschool Leiden

In maart 2025 organiseerde de Hogeschool Leiden een tweedaagse hackathon. Studenten van de opleiding sociaal werk en studenten sociaal-juridische dienstverlening en gaststudenten van de Brusselse Erasmus Hogeschool (locatie Campus Kanal) werkten samen aan innovatieve oplossingen voor armoede en schuldenproblematiek onder jongeren. Dit thema is urgenter dan ooit: de financiële gezondheid van 18- tot 24-jarigen is de laatste jaren verslechterd. Bijna een kwart voelt zich machteloos over zijn of haar financiële situatie; deze jongeren praten er niet graag met anderen over, omdat ze zich kwetsbaar voelen. Zo’n 17 procent van de jongvolwassenen zegt (zeer) moeilijk rond te kunnen komen (Deloitte, 2025). Ook onder studenten in het hbo (hoger beroepsonderwijs) zijn geldzorgen wijdverbreid. Volgens Van der Veer en collega’s (2019) heeft ongeveer 40 procent van de studenten aan hogescholen financiële problemen of zorgen. Dat maakte het onderwerp niet alleen maatschappelijk relevant, maar ook persoonlijk urgent voor een aantal van de deelnemende studenten.

Haalbare oplossingen

Hackathons winnen binnen het hoger onderwijs steeds meer terrein als effectieve en praktijkgerichte methode om studenten te betrekken bij actuele maatschappelijke vraagstukken. De term ‘hackathon’ is een samenvoeging van de woorden ‘hack’ en ‘marathon’, en komt oorspronkelijk uit de techwereld. Het concept wordt nu ook daarbuiten steeds vaker gebruikt, zoals in het onderwijs, de zorg, de overheid

en voor maatschappelijke innovatie (Cwikel & Simhi, 2021). Binnen het hoger onderwijs biedt deze aanpak bovendien kansen om de stem van studenten actief te betrekken bij het ontwerpen van ondersteuning en oplossingen, bijvoorbeeld voor medestudenten met geldzorgen. Een hackathon daagt deelnemers uit om in korte tijd creatieve en haalbare oplossingen te ontwikkelen voor complexe vraagstukken. Dit gebeurt aan de hand van levendige en actuele casuïstiek. Dit proces stimuleert probleemoplossend denken, samenwerking en innovatie (Cwikel & Simhi, 2021). Een hackathon kun je beschouwen als een krachtige vorm van *challenge-based* of ervaringsgericht leren. Bovendien sluit deze aanpak naadloos aan bij het concept van experimenteel leren (Kolb, 1984), waarin studenten leren door te doen en door te reflecteren op hun ervaringen.

Een hackathon kun je beschouwen als een krachtige vorm van ervaringsgericht leren

Geldzorgen onder studenten

Gedurende de hackathon doorlopen zij de vier fasen van Kolbs model: ervaren, reflecteren, conceptualiseren en toe-passen. Zo'n casusgestuurde aanpak sluit aan bij wetenschappelijke inzichten over *design thinking* en cocreatie, waarbij je gebruikersgerichte oplossingen ontwikkelt in samenwerking met belanghebbenden (Brown, 2009).

Een voorbeeld van een innovatieve oplossing die het resultaat was van de hackathon, is 'Een handje helpen'. Dit is een ruilsysteem binnen een bepaalde buurt, waarin jongeren met financiële problemen diensten kunnen aanbieden en ontvangen. De studenten vertellen over hun aanpak:

'Wij hebben een casus over een jongen met financiële problemen, maar ook met weinig sociale contacten. Daar willen we hem mee verder helpen. Ons idee is dat we een bord maken voor in de buurt waar hij woont en dat daarmee kunnen diensten worden uitgeruild. Dus dat hij bijvoorbeeld zegt: "Ik kan jouw hond uitlaten en verzorgen." Iemand anders kan bijvoorbeeld zeggen: "Ik bied Nederlandse les aan." Dan kan hij les krijgen in ruil voor bijvoorbeeld het uitlaten van de hond. Dat scheelt hem geld en hij legt contact met wijkbewoners. Maar ons idee bevordert ook de sociale cohesie in de wijk, omdat het niet alleen voor hem is, maar voor alle bewoners. Iedereen kan zeggen wat hij te bieden heeft en waar hij behoefte aan heeft. Zo kan iedereen elkaar een handje helpen. Het project noemen we dan ook "Een handje helpen".'

Uit eigen ervaring

Voor de hackathon van de Hogeschool Leiden leverden onder andere de gemeente Leiden (Team Eerste Hulp bij Geldzorgen), een bewindvoederskantoor en een instelling voor geestelijke gezondheidszorg casussen aan. Deze organisaties hebben in hun dagelijks werk te maken met de schuldenproblematiek van jongeren; daarmee zijn ze, naast andere professionals, belanghebbenden uit de praktijk.

Omdat de jongeren uit de casuïstiek om ethische en praktische redenen zelf niet aanwezig waren, begon het evenement met een lezing van een ervaringsdeskundige, die in gesprek ging met de aanwezigen. Zij schetste op basis van haar eigen ervaringen met schulden en geldzorgen hoe beleid en hulpverlening beter kunnen aansluiten bij de situatie van mensen in armoede. Dit gaf de studenten inzicht in het leven met schulden en maakte duidelijk hoe dit iedereen kan overkomen. 'Het gaf ons waardevolle inzichten om te horen van iemand die zelf met schulden heeft geworsteld. Haar verhaal maakte duidelijk welke oplossingen echt nodig zijn', aldus een student. Die oplossingen draaien niet alleen om geld; het gaat ook om structurele oplossingen, zoals goede sociale voorzieningen in plaats van tijdelijke hulp (zoals die van de Voedselbank). En die hulp moet eenvoudig en goed toegankelijk zijn, zonder ingewikkelde bureaucratie.

Het winnende team

mocht het plan

komen pitchen

op het stadhuis

Vervolgens kwam de Leidse wethouder voor Kansengelijkheid, Jeugd en Onderwijs aan het woord. Hij werd geïnterviewd door een docent en studenten stelden hem vragen. De wethouder vertelde over het gemeentelijke beleid en nodigde de studenten uit om mee te denken. Na de belofte dat het winnende team het plan mocht komen pitchen op het stadhuis, gingen de studenten in teams aan de slag. De studenten kwamen met uiteenlopende innovatieve oplossingen. Daarin kunnen we grofweg vier categorieën onderscheiden:

- *Digitale verdienmodellen*: ideeën rondom online geld verdienen en de handel in cryptovaluta.
- *Serious games*: studenten bedenken vormen van financiële educatie, zoals een bordspel of een virtual-reality-ervaring die op een interactieve manier geldvaardigheden aanleert.
- *Gemeenschapsgerichte oplossingen*: bijvoorbeeld het ruilbord waarop wijkbewoners diensten kunnen uitwisselen om de sociale cohesie te bevorderen, of andere collectieve en laagdrempelige activiteiten.
- *Tegenprestaties voor schuldenverlichting*: jongeren kunnen hun schuld (gedeeltelijk) aflossen of laten kwijtschelden in ruil voor een tegenprestatie, zoals vrijwilligerswerk bij een dierenasiel. Hiermee bouwen ze tegelijkertijd aan hun netwerk en vaardigheden.

Het Sleutelpad

Opvallend vaak betrokken de studenten in hun aanpak de inzet van ervaringsdeskundigen en het netwerk van jongeren zelf en bedachten ze collectieve benaderingen. Tegelijkertijd noemden ze de casuïstiek soms erg complex, waardoor ze het lastig vonden om één element eruit te lichten. Dat is goed te begrijpen; armoede en schulden gelden als *wicked problems*: complexe en taaie problematiek met meerdere, onderlinge verweven oorzaken, en zonder eenduidige oplossing (CBS, 2025). De studenten kregen dan ook de opdracht mee om verder te kijken dan alleen het financiële aspect van de casus, en zich in te leven in de hoofdpersoon: neem als het kan je eigen ervaringen mee, wat zou voor jou helpend zijn?

Geldzorgen onder studenten

De winnaars aan het woord

‘Wij hebben de casus van Karim aangepakt. Karim is een jonge man met geldproblemen. We weten dat hij moeite heeft met de hulpverlening en ook de gemeente niet helemaal vertrouwt. En hij voelt zich soms erg eenzaam. We hebben heel veel ideeën besproken, maar uiteindelijk zijn we uitgekomen op een heel leuke activiteit die op een laagdrempelige en leuke manier kan helpen: een stadswandeling, in combinatie met de gemeentelijke Sleutelpas¹. Dus we gaan rondleidingen door Leiden organiseren langs bijvoorbeeld buurtgebouwen en het juridisch loket. En langs bijzondere plekjes in de stad, waar leuke dingen te doen zijn. Zo komen mensen te weten wat er op de sociale kaart staat en wat ze met de Sleutelpas kunnen doen. De professionals of vrijwilligers die meelopen, kruipen niet in de rol van hulpverlener; het is juist heel informeel. Het doel van het Sleutelpad is om contact te leggen en zo in gesprek te komen. Karim zou later zelf ook zo’n wandeling kunnen gaan begeleiden. We hopen op deze manier zo veel mogelijk mensen te betrekken, omdat armoede natuurlijk best een groot probleem is.’

Een vakjury, bestaande uit de wethouder, een docent van de Brusselse Hogeschool, een student uit het winnende team van vorig jaar en de lector Sociale Innovatie van de Hogeschool Leiden vormen de jury. Docenten en studenten kregen een publieksstem. Unaniem kozen zij de winnaar: het Sleutelpad (zie kader).

Bij het ontwikkelen van de winnende oplossing gingen de betreffende studenten in gesprek met mensen uit het werkveld. Die vroegen door over de begeleiding tijdens de wandeling: gebeurt dat door beroepskrachten of vrijwilligers? En hoe zorg je ervoor dat zij over de juiste informatie beschikken? Welke vaardigheden moeten zij hebben? En wat als er geen klik is met de wandelaar, hoe kun je dan

contact opbouwen? Aan de hand van de gesprekken met professionals en de ervaringsdeskundige die de lezing had gegeven, scherpten de studenten hun plan verder aan. Er was ook een inwoner aanwezig die door het wijkteam was ondersteund bij het aanpakken van zijn geldzorgen. Hij vertelde dat hij in de periode waarin hij het meest gebukt ging onder financiële problemen eigenlijk geen behoefte zou hebben aan zo’n wandeling, maar een veel minder vrijblijvende ‘schop onder zijn kont’ had kunnen gebruiken. Dankzij deze inbreng realiseerden de studenten zich dat hun plan wellicht niet voor alle jongeren zal werken.

Uit de evaluaties na afloop blijkt dat studenten de hackathon als intensief maar zeer waardevol hebben ervaren. De tijdsdruk en de samenwerking met professionals en ervaringsdeskundigen dwingen hen om snel te schakelen en creatief te denken. Dit sluit aan bij wetenschappelijke inzichten over de meerwaarde van hackathons als leermiddel: ze bevorderen *soft skills* zoals teamwork, communicatie en kritisch denken (Gama et al., 2019). Bovendien bieden ze een kans om theorie direct in praktijk te brengen en in te spelen op actuele vraagstukken. Ook leren studenten omgaan met onzekerheid en met tijdsdruk, vaardigheden die in de beroepspraktijk van groot belang zijn. Wat studenten zelf daarbij bovendien als meerwaarde zien (en tegelijkertijd ook ingewikkeld vonden), is dat zij in teams met studenten van verschillende achtergronden werken, net zoals zij dat in hun latere beroepspraktijk zullen doen.

Nieuwe inzichten

De manier waarop deelnemers leren tijdens een hackathon is nooit systematisch onderzocht (Schulten & Chounta, 2024). Ook wij hebben dit niet gedaan, maar we hebben in de gesprekken met studenten na afloop gemerkt dat zij veel opsteken van deze aanpak. Wij ervaren dan ook dat de impact van de hackathon verder reikt dan het onderwijs: aanwezige professionals en docenten vertellen dat de perspectieven van studenten ook hun nieuwe inzichten bieden. Een concreet voorbeeld van de doorwerking van deze aanpak is dat een idee van een eerdere editie – met een discobus door de stad rijden om jongeren aan te spreken – als inspiratie diende voor een initiatief waarbij professionals met een bakfiets de wijken in trekken om in gesprek te gaan met bewoners.

Op basis van onze ervaringen en bestaande literatuur formuleren we enkele aanbevelingen voor het organiseren van een succesvolle hackathon in het hoger onderwijs:

- Betrek ervaringsdeskundigen erbij. Hun bijdrage is van grote meerwaarde, omdat zij de problematiek concreet en invoelbaar maken. Dit versterkt de betrokkenheid van studenten en verdiept het leerproces.
- Werk met realistische casuïstiek. Hierdoor wordt de complexiteit van het vraagstuk tastbaar, en het stimuleert daarnaast het praktijkgericht leren.

De tijdsdruk en de samenwerking dwingen om snel te schakelen en creatief te denken

Geldzorgen onder studenten

- Stimuleer transdisciplinair samenwerken. Het samenbrengen van verschillende opleidingen en perspectieven vergroot de kans op creatieve en innovatieve oplossingen.
- Bouw rust- en reflectiemomenten in. In de hectiek van een hackathon is het essentieel om ook voldoende tijd voor rust en reflectie te hebben.
- Zorg voor een inspirerende en gestructureerde omgeving. Combineer de betrokkenheid van docenten en ervaringsdeskundigen met een duidelijke planning en een strak draaiboek. Deze balans draagt bij aan zowel energie als focus binnen het proces.

Rijke leerervaring

De hackathon aan Hogeschool Leiden laat zien dat deze onderwijsmethode niet alleen kan bijdragen aan innovatieve oplossingen voor complexe maatschappelijke vraagstukken, maar ook een rijke leerervaring kan zijn voor studenten. Door een combinatie van praktijkgericht leren, samenwerking met professionals en ervaringsdeskundigen en probleemoplossend denken, kan de hackathon een waardevolle toevoeging zijn aan het onderwijs en het sociale werkveld – ook voor interventies die gericht zijn op de ondersteuning van studenten bij geldzorgen. Naast het transdisciplinair werken was ook de transnationale uitwisseling in dit geval van meerwaarde: zo brachten de Vlaamse deelnemers (docenten en studenten) weer een ander perspectief in.

Het winnende team is inmiddels op bezoek geweest bij de wethouder en enkele ambtenaren om door te praten over het plan. Een student sociaal werk gaat in opdracht van de gemeente onderzoeken of het Sleutelpad een haalbaar plan is en zo ja, hoe we dit het best kunnen organiseren.

Catelijne Akkermans

is senior onderzoeker aan het lectoraat Sociale Innovatie van Hogeschool Leiden. Ze doet onderzoek naar armoede en schuldenproblematiek en is betrokken bij de organisatie van de hackathon

Suzan van der Pas

is lector Sociale Innovatie aan Hogeschool Leiden. Daarnaast is ze als associate professor verbonden aan de Health Campus Den Haag, Afdeling Public Health en Eerstelijns geneeskunde van het Leids Universitair Medisch Centrum

De auteurs bedanken de mede-initiatiefnemers van de Leidse hackathon voor hun onmisbare bijdrage aan de opstart en ontwikkeling ervan: Ronald Schurer van de opleiding sociaal werk, Joost in 't Groen van de opleiding sociaal-juridische dienstverlening, docenten sociaal werk Noura van den Berg, Rianne Backer-Hopman en Femke Ouwerkerk en docenten sociaal-juridische dienstverlening Iris Wentzel en Marjon Sanders-

Docenten vertellen dat de perspectieven

van studenten ook hun nieuwe inzichten bieden

Nijmeijer. We danken alle veldwerkpartners – in het bijzonder de gemeente Leiden en de andere partijen die casuïstiek leverden – en alle docenten die betrokken waren bij de uitvoering. Tot slot bedanken we Gloedmakers voor hun bijdrage aan het ontwikkelen van deze hackathon. De hackathon is mede mogelijk gemaakt door een subsidie van het ministerie van Volksgezondheid, Welzijn en Sport voor de Werkplaats Sociaal Domein Den Haag & Leiden.

Literatuur

- Brown, T. (2009). *Change by Design: How Design Thinking Creates New Alternatives for Business and Society*. Harper Business.
- CBS (2025). Armoede is een heel complex en hardnekkig fenomeen. www.cbs.nl/nl-nl/corporate/2025/02/armoede-is-een-heel-complex-en-hardnekkig-fenomeen. Centraal Bureau voor de Statistiek, Sociaal en Cultureel Planbureau, Nibud.
- Cwikel, J. & Simhi, M. (2021). Using the hackathon model in social work education. *Social Work Education*.
- Deloitte (2025). *Financiële gezondheid*. Nibud. Universiteit Tilburg, Universiteit Leiden. www.deloitte.com/content/dam/assets-zone2/nl/nl/docs/industries/financial-services/2025/deloitte-nl-fsi-Financiële-gezondheid-van-Nederlandse-huishoudens-in-2024.pdf
- Gama, K., Alencar, B. & Neves, L. (2019). *Hackathons as a Formal Learning Experience: A Multiple Case Study*. IEEE Frontiers in Education Conference.
- Kolb, D.A. (1984). *Experiential Learning: Experience as the Source of Learning and Development*. Prentice Hall.
- Schulten, C. & Chounta, I. (2024). How do we learn in and from Hackathons? A systematic literature review. *Educational and Information Technologies*.

Noot

- ¹ De Sleutelpas is een stadspas van de gemeente Leiden, waarmee inwoners gratis of met korting kunnen meedoen aan activiteiten op het gebied van cultuur, sport en ontspanning. De invoering ervan stond gepland voor 1 juli 2025, maar is uitgesteld tot 1 januari 2026.