

# LES 2: RUIMTELIJKE ORDENING EN DE IMPACT OP ZWERFVUIL

VAK: AARDRIJKSKUNDE • DUUR: 1 LESUUR

## DOELSTELLING(EN) VOOR LES 1 EN LES 2:

zie lesfiche les 1 – De knelpunten van zwerfvuil

## WERKWIJZE

Les 1: De knelpunten van zwerfvuil worden door de leerlingen belicht.

Les 2: Deze les bouwt verder op les 1. De leerlingen trachten oplossingen te bedenken voor de zwerfvuilproblematiek in de stadsruimte.

<b>Lesbegin</b>	Sfeermoment: diavoorstelling foto's <thuisopdracht/foto'svanleerkracht Herhaling les1	8 min
<b>Lesfase 1</b> <b>Lesfase 2</b>	Opdrachtformulering Groepswerk Voorstelling	2 min 20 min 15 min
<b>Lesafsluiting</b>	Verkiezing Feedback-principe als synthese	5 min

## MATERIAAL/MEDIA

- PowerPointpresentatie: les2
- Optioneel: foto's van de leerlingen
- 1 computer per groepje of grote witte bladen en alcoholstiften
- Topografische kaart 1/10 000 van schoolomgeving/stadscentrum

## LEGENDE

Vet = belangrijk

Cursief = dit zegt de leerkracht

# LES 2: RUIMTELIJKE ORDENING EN DE IMPACT OP ZWERFVUIL

## Lesbegin: Diavoorstelling en herhaling les1

### Doel:

Leerlingen kunnen de belangrijkste knelpunten van zwerfvuil opsommen.  
Leerlingen kennen het verschil tussen intrinsieke en perifere factoren die zwerfvuilgedrag bepalen. Leerlingen zien in dat initiatieven en acties zich moeten focussen op de externe of perifere factoren.

### Materiaal:

Fotoreportage van foto's uit dropbox  
< opdracht uit les 1 PowerPointpresentatie: les 2

### Werkvorm en/of organisatie:

Fotoreportage

### Tijd:

5 minuten

## 1. Diavoorstelling

De leerkracht heeft de foto's die de leerlingen doorstuurden in een reportage gegoten (diavoorstelling). De leerlingen bekijken de foto's en becommentariëren indien nodig.

## 2. Herhaling

- Wie kan het verschil tussen interne en externe motivatoren van zwerfvuilgedrag aantonen aan de hand van enkele voorbeelden?

Antwoord: Interne factoren zijn voornamelijk attitude, normbesef en normbeleving, gemoedstoestand... Externe factoren gaan over de context, plaats, het moment of de activiteit.

- Op welke factoren kan je volgens de studie het best richten om acties en initiatieven op te zetten?

Antwoord: externe of perifere (aan de buitenkant) factoren

- Op welke vlakken moet het zwerfvuilbeleid in Vlaanderen sterker uitgebouwd worden? Op sensibilisering, handhaving, infrastructuur, omgeving en/of participatie?

Antwoord: omgeving en participatie

**'Omgeving'** duidt op de noodzaak om andere elementen mee te betrekken in acties/beleid/strategie. Bijvoorbeeld de staat van het voetpad, graffiti, leegstand, afbladderende gevels, fenomenen van verwaarlozing, sociale controle, het algemene veiligheidsgevoel, enzovoort.

**'Participatie'** betekent dat we moeten inzetten op de "buurtwerking of buurtparticipatie" en dus op het actief opnemen en delen van verantwoordelijkheid. Hierbij is het eerste doel het creëren van het 'geloof' of de 'beleving' van een "geclaimd gebied" – het is "van iemand", "iemand woont er", "er wonen mensen", "men ziet mij/men kan mij zien".

# LES 2: RUIMTELIJKE ORDENING EN DE IMPACT OP ZWERFVUIL

## Lesfase 1: Opdrachtformulering en groepswerk

### Doel:

De leerlingen kunnen creatief naar oplossingen zoeken om de zwerfvuilproblematiek tegen te gaan. De leerlingen denken na over hoe ze de ruimte anders kunnen organiseren om zo zwerfvuil te vermijden. De leerlingen kunnen aantonen dat omgeving en participatie een rol spelen binnen de zwerfvuilproblematiek.

### Materiaal:

Per groepje: groot wit blad (met nummer) + alcoholstift  
Aanrader: topografische kaart 1/10000 van stad en/of schoolomgeving. ([www.ign.be](http://www.ign.be))

Tip: Op <http://geo-vlaanderen.gisvlaanderen.be/geo-vlaanderen/gwp/#> kan je online het gewestplan raadplegen van eender welke stad in Vlaanderen. Dit kan je met behulp van de printscreen-toets kopiëren naar de PowerPointpresentatie. Je kan ook de schaal aanpassen en verschillende lagen selecteren of uitzetten.

### Werkvorm en/of organisatie:

Groepswerk  
Methode: Disney-principe en feedback-principe

### Tijd:

20 minuten

### Opdracht:

Aan de hand van de foto's, de topografische kaart en alle info die de leerlingen reeds verworven, zullen ze een ontwerp bedenken om de stad anders in te richten.

Het doel van dit ontwerp is om het zwerfvuilgedrag tegen te gaan. Ze mogen de ruimte hertekenen, een samenwerkingsplan voor de buurt opstellen, burgers of burgergroepen betrekken, eigendommen herverdelen, vuilnisbakken plaatsen of wegnemen, het beheer van de ruimte anders aanpakken, enzovoort. Inspiratie vind je in bijlage 1, maar je kan zelf bepalen of jouw leerlingen deze voorbeelden nodig hebben om creatief en innovatief aan de slag te gaan.

De klas wordt in groepjes verdeeld (ongeveer 4 leerlingen/groepje). Elk groepje wordt een partij die zal deelnemen aan de verkiezingen. Ze bedenken een ontwerp voor de toekomst waarin de ruimte rond de school of het stadscentrum anders wordt ingericht/georganiseerd.

### Criteria:

- Alles kan en mag! (=Disney-principe)
- Creativiteit
- Reorganisatie van de ruimte
- Focus op omgeving en participatie
- Eigen leefomgeving: buurt van de school, trein, stadscentrum
- Eigen leefomgeving: buurt van de school, trein, stadscentrum
- Ruimtelijke ordening en het juridische aspect gaan samen: je mag ook 1 wet aanpassen of opstellen.

De leerlingen illustreren hun ontwerp op het grote witte blad.

# LES 2: RUIMTELIJKE ORDENING EN DE IMPACT OP ZWERFVUIL

## Lesfase 2: Voorstelling

**Doel:**

De leerlingen kunnen hun ontwerp voor de klas voorstellen.  
De leerlingen evalueren en leren uit elkaars oplossingen.

**Materiaal:**

Magneetjes, duimspijkers of plakband

**Werkvorm en/of organisatie:**

Ontwerp vooraan in de klas voorstellen

**Tijd:**

15 minuten

**Voorstelling:**

Elke partij komt gedurende 3 minuten zijn partijvoorstel uit de doeken doen. De leerlingen illustreren hun ontwerp aan de hand van de tekening. Achteraf wordt het genummerde blad vooraan in de klas opgehangen.

## Lesafsluiting: Verkiezing en backcasting-methode als synthese

**Doel:**

De leerlingen kunnen de voor- en nadelen van verschillende ontwerpen afwegen.  
De leerlingen kunnen een bewuste keuze maken uit de verschillende ontwerpen.  
De leerlingen maken kennis met het feedback-principe.  
De leerlingen denken na over eigen waarden, wat het actiegericht stimuleert.

**Materiaal:**

PowerPointpresentatie

**Werkvorm en/of organisatie:**

Spelvorm – groepsgesprek, backcasting

**Tijd:**

10 minuten

**Verkiezingen:**

Wie heeft volgens jullie het beste ontwerp voorgesteld?

We houden hierbij de vooropgestelde criteria in ons achterhoofd: creativiteit en impact op zwerfvuil zijn een belangrijke maatstaf.

Er wordt een stemming georganiseerd. De leerlingen mogen individueel het nummer van hun favoriete ontwerp op een strookje of in het groot op een kladblad noteren.

De stemmen worden geteld en het ontwerp van het winnende voorstel krijgt een ereplaats in de klas.

**Backcasting-principe**

Als afsluitmoment wordt op het beste ontwerp (of een ander ontwerp) het backcasting-principe toegepast. Voor het ontwerp dat de leerlingen maakten, werd immers geen rekening gehouden met de haalbaarheid. Alles kon, alles mocht en het ontwerp was gericht op de toekomst. De kans dat de ontwerpen nogal utopisch zijn, is groot. Om alsnog tot haalbare acties te komen, doen we een laatste oefening:

# LES 2: RUIMTELIJKE ORDENING EN DE IMPACT OP ZWERFVUIL

Bij het backcasting\*-principe is het de bedoeling dat we stap voor stap terugkeren in de tijd, tot het ontwerp realistisch en haalbaar wordt. Zo wordt het voor de leerlingen duidelijk waar ze moeten beginnen, indien ze hun utopie willen verwezenlijken.

\* 'Backcasting': is eigenlijk een verzonnen woord. Het is een variatie op 'forecasting', wat 'voorspellen' betekent. De toekomst voorspellen vanuit het heden mag dan niet mogelijk zijn, maar we kunnen wel zoiets als het omgekeerde doen: iets over het heden zeggen op grond van de toekomst. Het is een methode om, uitgaande van toekomstbeelden, te bedenken welke acties er op korte termijn mogelijk zijn om stappen te zetten in de richting van de gewenste toekomstbeelden. In een eerste stap wordt een reeks toekomstbeelden ontworpen. Dit zijn zowel 'Utopia's' (beelden over de gedroomde, aangename wereld) als 'Dystopia's' (doemscenario's over een wereld waarin alles verkeerd gaat). Het interessantste creatieve proces ontstaat wanneer mensen met een heel andere achtergrond en waardensysteem in de groep betrokken zijn. In stap twee worden die toekomstbeelden concreet gemaakt door doelen te formuleren voor de lange termijn, bijvoorbeeld vijftig jaar na nu. Men bepaalt vervolgens acties die nodig zijn om die doelen te bereiken. Dit gebeurt door stap voor stap terug te keren in de tijd vanaf de gewenste periode in de toekomst tot nu. De laatste stap levert haalbare acties op die nu ingezet kunnen worden. Dit doe je voor meerdere gewenste toekomst.

Tenslotte koppelen we nog terug naar de eigen waarden. Willen we bij de leerlingen een gedragsverandering teweegbrengen (actiegerichtheid), moeten we vertrekken van hetgeen ze zelf zien zitten...

Wat zie jij voor jezelf haalbaar?  
Wat vind je zelf belangrijk?

Afsluiten van de les.

## BRONNEN:

- Studie van sociologische, psychologische en andere motivatoren naar zwerfvuilgedrag, 2009, Vlaamse koepel 'inde vuilbak'
- [www.ovam.be](http://www.ovam.be)
- Publicatie: De vlag en de lading, Lne.

# LES 2: RUIMTELIJKE ORDENING EN DE IMPACT OP ZWERFVUIL

Groene gevels: <http://ecohuis.antwerpen.be/Ecohuis/Publicatiekanalen/Stad/Ecohuis/Startpagina-Ecohuis/Startpagina-Ecohuis-Hoofdnavigatie/Bewoners/Bewoners-Natuur-en-dieren/Groene-gevels.html>

Guerilla gardening: <http://www.guerrillagardening.be/>

Artikel over ambitieus afvalbeleid van de stad Antwerpen, geschreven door onze Noorderburen:

<http://www.denhaag.pvda.nl/nieuwsbericht/2484>. De veegploegen in Antwerpen werken bijvoorbeeld wijkgebonden. Elke inwoner kreeg een voorstellingsfolder waarin staat wie veger is in de wijk.

Creatieve vuilnisbakken:

- echovuilnisbak – de diepste vuilbak ter wereld: <http://www.youtube.com/watch?v=cbEKAwCoCKw>
- Holle Bolle Gijs ‘papier hier’ (Efteling): <http://www.youtube.com/watch?v=W4gDJRAv6DE>

Een plukpark op een braakliggend terrein in de stad: <http://www.denhaag.nl/home/bewoners/to/Hofstad-helpt-Vruchtenbuurt-met-park.htm>