

**DEEL 2C**

**ONBEPERKT!**

**HANDLEIDING VOOR LEERKRACHTEN & DOCENTEN**

**EEN LES OVER TOEGANKELIJKHEID  
& INCLUSIVITEIT. VOOR EN DOOR  
JONGEREN UIT DE GEMEENTE ZEIST.**

# DEEL 2 – LESSENSERIE C

## INHOUDSOPGAVE

### 1. INTRODUCTIE & FILM

Introductie [2 min]	blz 3
Brainstorm [8 min]	blz 3
Film [15min]	blz 5
Inzichten n.a.v. de film [4 min]	blz 5
Vervolg brainstorm [8 min]	blz 6

### 2. ONDERZOEKEN

Keuze onderzoek [8 min]	blz 7
Onderzoek doen [45 min]	blz 8

### 3. ONTWERPEN

Ontwerpvraag [10 min]	blz 10
Ideeën bedenken [30 min]	blz 11
Keuze maken [5 min]	blz 11

### 4. TESTEN & VERBETEREN

Testen ontwerp bij persoon of situatie [45 min]	blz 12
Ontwerp verbeteren [30 min]	blz 13

### 5. EVALUEREN & PRESENTEREN

Evalueren [5 min]	blz 14
Presenteren [10 min]	blz 14

### BIJLAGEN

Achtergrondinformatie film	blz 15
Websites	blz 15
Voorbeelden voor het onderzoek	blz 16
Voorbeelden van ontwerp vragen	blz 17
Kerdoelen en vaardigheden	blz 18

# LESOPZET

## 1. INTRODUCTIE & FILM



### 1. INTRODUCTIE [2 MIN]

Vertel nog niets over de inhoud van de film.

Deze les (en de volgende lessen) gaan we aan de slag met de onderwerpen Jongeren & Onbeperkt! Dit doen we door middel van actieve opdrachten en een korte film.



### 2. BRAINSTORM [8 MIN]

Leg de brainstormregels uit.

#### BRAINSTORMREGELS

- 1. Elk idee is een goed idee.** Alles kan! Elk idee is goed: gek, bijzonder, gewoon, kan nu of in de verre toekomst.
- 2. Uitstel van oordeel.** Nog geen beperkingen of het kan of mag. Dus geen "ja, maar..." en wel "ja, en..."
- 3. Ideeën zijn van iedereen.** Later kun je in je team je eigen draai er aan geven.
- 4. Doorassocieren:** verder denken op andere ideeën. Om op andere ideeën te komen.

# LESOPZET

## 1. INTRODUCTIE & FILM

2. BRAINSTORM [8 MIN]

### VRAGEN VOOR DE BRAINSTORM

1. Waar denk je aan bij onbeperkt?
2. Waar denk je aan bij toegankelijk?
3. Waar denk je aan bij beperkt?
4. Waar denk je aan bij ontoegankelijk?

Ze mogen hier allerlei antwoorden geven, zoals reizen naar de maan, met iedereen vrienden zijn of all-you-can-eat. Vraag door als het vastloopt of maar één richting op gaat. Het gaat er om dat de jongeren voor de film een zo'n breed mogelijk beeld krijgen bij het begrip 'onbeperkt'.

### VERSCHILLENDE WERKWIJZEN BRAINSTORM

**Klassikaal:** Flip-over of grote vellen voor de klas. De klas per vraag antwoorden laten geven. Antwoorden met dikke stift op de vellen schrijven.

**Groepjes:** Groot vel per groepje (3 à 4 personen). Elk groepje krijgt één vraag (je hebt meer dan 4 groepjes, dus verschillende groepjes hebben dezelfde vraag). Iedereen heeft een stift en mag op het vel schrijven (ze zitten om het vel heen, dus er wordt kris-kras op het vel geschreven). Om de 1,5 minuut wissel je het vel door en krijg je een vel van een andere groep, zodat je na 6 minuten alle vragen hebt beantwoord. Deze vellen hang je op voorin de klas. Laat opvallende verschillen zien, zodat je de breedte van de input van de leerlingen mee geeft.

**Mondeling** (bij bijv. visuele beperking): in kring of kleine kringen luisteren en om-de-beurt elkaar aanvullen.

# LESOPZET

## 1. INTRODUCTIE & FILM



### 3. FILM [15 MIN]

Jullie krijgen een film te zien van 3 jongeren die wonen en/of op school zitten in de gemeente Zeist. Na de film ga ik jullie vragen wat jullie is opgevallen en waardoor jullie zijn verrast of verbaast.

*Achtergrondinformatie over de film staat in de bijlagen.*



### 4. INZICHTEN N.A.V. DE FILM [4 MIN]

Wat is jullie opgevallen en waardoor zijn jullie verrast of verbaast? Hoe kijk je nu naar beperkingen?

# LESOPZET

## 1. INTRODUCTIE & FILM

### VERVOLG BRAINSTORM

- \* ONBEPERKT!
- \* Andere beperkingen?
- \* Talenten?



### 5. VERVOLG BRAINSTORM [8 MIN]

Je gaat nu verder op de brainstormvellen die je gebruikt hebt voor de film.

### STEL DE VOLGENDE VRAGEN:

1. Zijn er nog woorden die jullie willen toevoegen op de vellen van de brainstorm voor de film?
2. Je hebt nu 3 verschillende beperkingen gezien. Kun je nog meer beperkingen noemen? Kleine en grote? (ook bril of adhd, dyslexie)
3. Welke talenten (kwaliteiten, kracht, bijzonderheden) heb je gezien bij de filmpersonages? (Als er tijd is, ook nog aanvullen bij de andere beperkingen.)

# LESOPZET

## 2. ONDERZOEKEN



**NIEUWSGIERIG?**

### 1. KEUZE ONDERZOEK [8 MIN]

We hebben nu de film gezien en gebrainstormd. Waar ben je het meest nieuwsgierig naar om meer over te weten of iets aan te doen? (Geef een aantal voorbeelden van hieronder of haal het uit de brainstorm.) Schrijf dit bovenaan je werkblad.



### MAAK VOOR JOUW KLAS DE KEUZE

1. Onderzoek doen op school
2. Met de hele klas naar 1 locatie (tijdens de les of buiten schooltijd)
3. Ieder groepje naar een eigen gekozen locatie of persoon (tijdens de les of buiten schooltijd)

Verdeel de klas in groepjes van 3 (à 4) personen.

In de bijlagen staan voorbeelden van personen, situaties en onderzoeksvragen. Probeer de onderzoeksvraag zo klein mogelijk te maken. Het is interessanter dat ze echt verdiepen in een situatie dan dat het heel algemeen wordt. En zo krijgen we met alle scholen samen hele interessante informatie boven water.

# LESOPZET

## 2. ONDERZOEKEN

NAAR WELKE PERSOON OF SITUATIE WIL JE ONDERZOEK DOEN?

WAT?

WIE?

WAAR?

WAAROM?

HOE?

WANNEER?

← 8 →

### 1. ONDERZOEK [8 MIN]

Wat willen jullie weten over de persoon of de situatie? Gebruik de hulpvragen: Wat? Wie? Waar? Waarom? Wanneer? Hoe? Let op: je kan misschien niet alles vragen. Verplaats je in de ander. Geef voor het gesprek aan dat de ander niet op alles hoeft te antwoorden of aan kan geven dat de vraag niet gepast is.

### ONDERZOEK

Het onderzoek kan onder schooltijd of buiten schooltijd worden gedaan. Geef de leerlingen aan wanneer ze het onderzoek gaan doen of gedaan moeten hebben.

Het onderzoek kan uitgewerkt worden in tekst, schetsen, foto's en/of film. Let op dat je niemand met gezicht op de foto of film zet i.v.m privacy. Handen of onherkenbaar van de achterzijde kan bijvoorbeeld wel. Je kunt de leerlingen een extra werkblad geven om de antwoorden op te laten schrijven.

**OMCIRKEL DE ANTWOORDEN DIE JULLIE HET MEEST VERBAZEN [MEEST NIEUWSGIERIG, BOOS OVER, VERRAST, VRAGEN OVER, ENZ]**

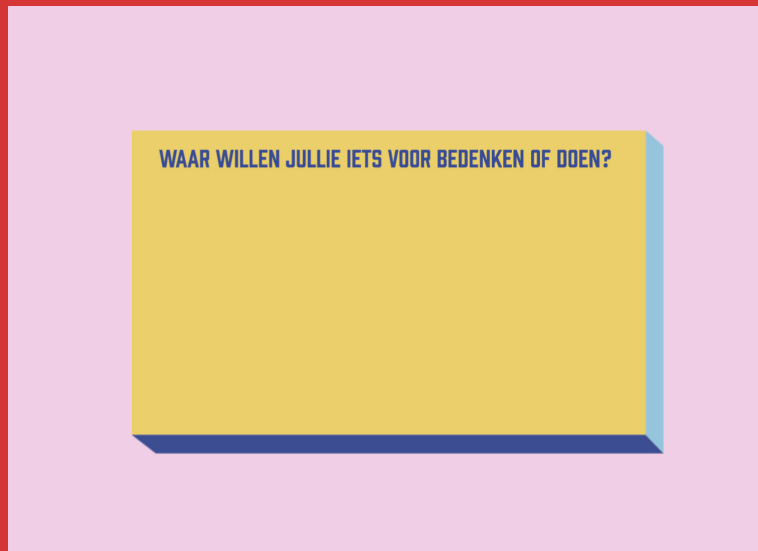
← 9 →

### 2. ONDERZOEK [45 min]

Na het onderzoek geef je aan waarover jullie het meest verbaasd over waren.

# LESOPZET

## 2. ONDERZOEKEN



← 10 →

### 2. ONDERZOEK [45 min]

Kies één antwoord uit waar jullie iets voor willen bedenken of doen.

### KEUZE MAKEN

Let op dat ze hier een keuze maken om anderen bewust te maken of de autonomie te versterken van personen met een beperking (en niet gaan zorgen voor een ander, zodat die persoon afhankelijk wordt).

# LESOPZET

## 3. ONTWERPEN

### ONTWERPVRAAG

**HOE KUNNEN WE ... ?**

← 11 →

### 1. ONTWERPVRAAG [10 min]

Jullie hebben 1 onderwerp gekozen na het onderzoek. Hier ga je een ontwerpvrage bij maken. Een ontwerpvrage begint met "Hoe kunnen we ... ?" (Geef zo nodig een aantal voorbeelden uit de bijlagen of direct bij de uitkomsten van de onderzoeken van je leerlingen.)

### ONTWERPVRAAG

Uit het onderzoek kunnen conclusies, vragen, verontwaardiging, verrassingen, enz. komen. Waarvoor wil het groepje iets bedenken of doen? Dit kan heel divers zijn! Stuur naar autonomie i.p.v. zorgen voor een ander of afhankelijkheid. Zorg dat de ontwerpvrage klein is en niet te algemeen. Voorbeelden staan in de bijlagen.

# LESOPZET

## 3. ONTWERPEN

### ONTWERPEN

Bedenkt minstens 3 verschillende ideeën voor jullie ontwerpvrage.

Brainstormregels:

- \* Elk idee is een goed idee
- \* Uitstel van oordeel
- \* Ideeën zijn van iedereen
- \* Doorassociëren: verder denken op andere ideeën

← 12 →

### 2. IDEEËN BEDENKEN [30 min]

Herhaal nogmaals de brainstormregels. Laat de groepjes op grote vellen papier minstens 3 verschillende ideeën bedenken. Zo worden ze gedwongen om naar andere oplossingen te zoeken en komen er nieuwe en vaak originelere ideeën uit.

### IDEEËN BEDENKEN

Schets, beschrijf of vertel minstens 3 verschillende ideeën voor jullie ontwerpvrage. Maak simpele schetsen waarmee je laat zien wat jullie bedoelen. Dit hoeft geen mooie tekening te zijn. Schets met stift. Schrijf er woorden bij om je idee duidelijk te maken.

### KEUZE MAKEN

- \* Welk idee past het beste bij de persoon of de situatie?
- \* Waarom?

← 13 →

### 3. KEUZE MAKEN [5 min]

Welk idee past het beste bij de persoon of situatie waarvoor jullie gekozen hebben. En waarom?

### ONTWERP TESTEN

- \* Bij wie?
- \* Wat wil je te weten komen?

← 14 →

#### 1. TESTEN ONTWERP BIJ PERSOON OF SITUATIE [45 min]

Jullie hebben nu een idee bedacht. Dit hebben jullie gedaan met jullie inzichten. Vanuit een andere kant bekeken, kan dit heel anders zijn. Dus jullie gaan jullie idee testen. Bij wie kun je jullie idee testen? (Geef zo nodig voorbeelden.) Wat wil je te weten komen?

#### TESTEN ONTWERP BIJ PERSOON OF SITUATIE

Laat de leerlingen hun ontwerp presenteren (laten zien of bespreken) aan de betreffende persoon van het onderzoek of aan iemand die een connectie heeft met de situatie.

##### Voorbeelden:

- Persoon met de beperking waarvoor ze iets bedacht hebben.
- Een eigenaar van een winkel, bedrijf, sportvereniging, bioscoop.
- Iemand van de gemeente.
- Iemand van de school.

Geef aan wanneer ze dit mogen doen. Onder schooltijd of buiten schooltijd.

# LESOPZET

## 4. TESTEN EN VERBETEREN

### FEEDBACK

- \* Wat was goed?
- \* Wat kun je verbeteren?

← 15 →

### 2. ONTWERP VERBETEREN [30 MIN]

Jullie hebben feedback gekregen van de persoon/ personen bij wie jullie het idee hebben getoetst. Wat was er goed aan jullie idee? En wat kan er verbeterd worden?

### FEEDBACK

Laat de leerlingen hun schets verbeteren. Heb je meer tijd beschikbaar, dan kunnen ze een tekening, poster, audio- of filmopname of model maken.

# LESOPZET

## 5. EVALUEREN & PRESENTEREN

### EVALUEREN

- \* Wat heb je geleerd?
- \* Wat geef je door?

← 16 →

### 1. EVALUEREN [5 MIN]

Blik terug met de leerlingen op de les(sen): Wat heb je geleerd? Wat neem je mee? Wat geef je door aan een ander (ouder, broertje/zusje, vriend(in))?

### PRESENTEREN AAN DE GEMEENTE ZEIST

Privacy: geen namen gebruiken en geen gezichten op foto's of film.

← 17 →

### 2. PRESENTEREN [10 MIN]

Al jullie ideeën worden verzameld door het Stadslab Zeist en overhandigd aan de gemeente Zeist. Jullie ideeën vul je online in en daar kun je ook foto's van jullie schetsen, foto's of film uploaden. Zorg dat niemand met z'n gezicht op de foto staat i.v.m. privacy. Daarom vullen jullie ook alleen je groepsnaam of nummer in.

Laat de leerlingen het online [format](#) invullen. Het Stadslab verzamelt alle inzendingen en geeft dat als een pakket aan de Gemeente Zeist.

Extra mogelijkheid: de leerlingen kunnen aan elkaar presenteren, aan andere klassen, online of live aan ouders, via het ouderportaal met foto's of filmpjes, enz.

# BIJLAGEN

## ACHTERGRONDINFORMATIE FILM

Asmae, spierziekte LGMD2D [www.rollonadventures.com](http://www.rollonadventures.com)

Thomas, visuele beperking [www.tvgphotography.nl](http://www.tvgphotography.nl)

Keano, Cerebrale Parese

## WEBSITES

- [www.onder-wijs.nl](http://www.onder-wijs.nl) Website over gedrag en speciaal onderwijs, door Steffie van der Meijden, docent VSO Utrechtse Heuvelrug in Zeist.
- [www.ongehinderd.nl](http://www.ongehinderd.nl) Website (en app) waarmee je inzicht hebt in de toegankelijkheid en voorzieningen van publieke locaties.
- <https://mensenrechten.nl/nl/vn-verdrag-handicap> VN-verdrag handicap: bevorderen, beschermen en waarborgen van de mensenrechten van mensen met een beperking.
- <https://www.zeist.nl/zorg-onderwijs-en-inkomen/meedoen-in-zeist> Website van de gemeente Zeist over Meedoen in Zeist.
- [www.bartimeus.nl](http://www.bartimeus.nl) Website van de organisatie Bartiméus uit Zeist, voor alle mensen die slechtziend of blind zijn.
- <https://www.accessibility.nl> Accessibility is een onderdeel van Bartiméus en zet zich in voor een digitaal, fysiek en sociaal toegankelijke samenleving.
- [www.spierziekten.nl/overzicht/limb-girdle-spierdystrofie](http://www.spierziekten.nl/overzicht/limb-girdle-spierdystrofie) Website over de spierziekte LGMD2D.
- <https://cpnederland.nl> Website over Cerebrale Parese.
- [www.steffie.nl](http://www.steffie.nl) Website met informatie die heel simpel is uitgelegd. Deze is gemaakt voor mensen met een cognitieve beperking.
- [www.lfb.nu](http://www.lfb.nu) Website van de LFB, een landelijke belangenorganisatie door en voor mensen met een verstandelijke beperking.
- [www.nietsoveronzonderons.nl](http://www.nietsoveronzonderons.nl) Het Adviespunt Ervaringsdeskundigheid helpt ervaringsdeskundigen en organisaties verder bij het inzetten van ervaringsdeskundigheid en uitvoering van het VN-verdrag Handicap.
- [www.gehandicaptkind.nl/wat-we-doen](http://www.gehandicaptkind.nl/wat-we-doen) Het gehandicapte kind heeft als doel dat kinderen met én zonder handicap samen spelen, leren en sporten.
- [www.missingchapter.org](http://www.missingchapter.org) Missing Chapter maakt zich hard voor kind-inclusie, onder andere met een Raad van Kinderen.
- [www.handicap.nl](http://www.handicap.nl) HandicapNL strijdt voor een normaal leven voor iedereen.
- [www.autisme.nl](http://www.autisme.nl) Nederlandse vereniging voor autisme.
- [www.geefmede5.nl](http://www.geefmede5.nl) Praktische methodiek voor omgang met mensen met autisme.
- [www.balansdigitaal.nl](http://www.balansdigitaal.nl) Vereniging Balans versterkt de positie van ouders van kinderen en jongeren met ontwikkelingsproblemen bij leren en/of gedrag.
- [www.reuma.nl](http://www.reuma.nl) Het doel van ReumaNederland is een betere kwaliteit van leven met reuma.
- [www.hersenstichting.nl](http://www.hersenstichting.nl) Hier staan alle soorten hersenaandoeningen op met informatie.
- [www.alzheimer-nederland.nl](http://www.alzheimer-nederland.nl) Informatie over dementie.
- En zo zijn er nog veel meer.... De leerlingen kunnen ook op zoek op social media, zoals Instagram of TikTok, waar influencers hun kennis en ervaringen delen.

# BIJLAGEN

## VOORBEELDEN VOOR HET ONDERZOEK

Laat de leerlingen vanuit hun intrinsieke motivatie een keuze maken voor een persoon of situatie. Waarschijnlijk kunnen ze die zelf bedenken. Zo niet, dan staan hieronder een aantal personen en situaties.

- Inleven in de situatie van de ander: in een rolstoel of met een blinddoek op iets doen.
- Inleven in de situatie van een ander vanuit een andere blik: Iedereen is zo klein dat ze op hun knieën lopen, behalve jij! Jij staat. Huizen zijn kleiner, deuren zijn lager. Jij bent dus de uitzondering, jij hebt een beperking. Hoe ervaar jij dit? En hoe ervaren anderen dit?
- Iemand uit hun directe omgeving met een beperking. Waar ben je nieuwsgierig naar bij hem/haar/hen?
- Hoe is de toegankelijkheid in een supermarkt, winkel, OV, sportclub, speeltuin, school of bioscoop? Speciaal voor 1 doelgroep of juist voor zoveel mogelijk verschillende soorten beperkingen?
- Hoe is het om van huis naar school (of sport/hobbyvereniging) te gaan? Kies hierbij 1 beperking of juist meerdere.
- Asmae krijgt niet betaald voor haar werk. Hoe kun je wel betaald krijgen? Bij iemand met een beperking navragen waarom dat is. Of bij een bedrijf of organisatie die met mensen werken die niet betaald krijgen uitzoeken waarom en of dat ook anders kan.
- Door een spraakgebrek of rolstoel denken mensen dat je niet slim bent. Hoe kun je dit voorkomen? Waarom denken mensen zo? Onderzoek doen met foto's o.i.d.
- Asmae vergeet nog wel eens dat ze een beperking heeft. Het is zo gewoon voor haar. Waarom is dit zo? Bekijken bij een andere jongere die dit ook zo ervaart.
- Keano wil zo gewoon zijn in zijn voetbalteam. Heb je iemand in je sportteam met een beperking. Onderzoek hoe hij/zij/hen dat ervaart.
- Thomas gebruikt zijn telefoon om dingen van veraf te kunnen zien. Onderzoek welke mogelijkheden er zijn om beter te kunnen zien. Of juist voor andere beperkingen. Dit kan bijvoorbeeld door bij mensen met een beperking te vragen wat voor mogelijkheden zij gebruiken.
- Over de film: Denk jij dat deze jongeren een beperking hebben? Onderzoek hoe anderen ernaar kijken. Wat is een beperking? Of juist wat is hun talent?
- Het kunnen allerlei beperkingen zijn. Voorbeelden: diabetes, adhd, autisme, taalbarrière, niet kunnen lopen, niet kunnen praten, doof, blind, dwarslaesie, enz. Het kunnen ook kleinere of tijdelijke beperkingen zijn, zoals een bril dragen of een gebroken arm of been.
- Voor een goede onderzoeksvraag, kun je het vragenmachientje gebruiken:
- <https://www.wetenschapdeklasin.nl/leidraad>

# BIJLAGEN

## VOORBEELDEN VAN ONTWERPVVRAGEN

Een hulpmiddel voor een ontwerpvrage is om de vraag te beginnen met “Hoe kun je ... ?” of “Hoe kunnen we ... ?” De keuze is natuurlijk afhankelijk van het onderzoek. Om op ideeën te komen, staan hieronder een aantal voorbeelden:

- Hoe kan zij rustig door de winkel lopen zonder overprikkelt te raken? Of alles wel kunnen ‘lezen’? Of nergens tegen botsen?
- Hoe kunnen we anderen bewust maken dat iemand in een rolstoel wel slim is?
- Hoe kunnen we de film laten zien en beleven voor mensen die doof of blind zijn?
- Hoe kunnen mensen zonder beperking ervaren hoe het is om beperkt te zijn?
- Hoe kunnen we iemand met beperking X op een betere manier van huis naar school laten gaan?
- Hoe kunnen we met iedereen samen sporten? Of muziek spelen? Of samen spelen? (Laat ze hun eigen sportvereniging of sportteam kiezen of een speelplek, zodat de opdracht behapbaar is.)

# KERNDOELEN EN VAARDIGHEDEN

Hieronder staan de kerndoelen en vaardigheden die in de lessenserie zitten. Afhankelijk van de keuze, het onderzoek en ontwerp van jouw leerlingen kunnen er meer kerndoelen en vaardigheden bijkomen. Deze staan tussen haakjes vermeld.

## 21E-EEUWSE VAARDIGHEDEN

- Creatief denken
- Probleem oplossen
- Informatievaardigheden
- (ICT-basisvaardigheden)
- (Mediawijsheid)
- Communiceren
- Samenwerken
- Sociale & culturele vaardigheden
- (Zelfregulering)
- Kritisch denken

## KERNDOELEN PO

Kerndoelen Nederlands

Mondeling taalonderwijs: (1) 2 en 3

Schriftelijk taalonderwijs: (4, 5, 6) 8

Taalbeschouwing: (10) 12

Kerndoelen Rekenen/wiskunde

Getallen en bewerkingen: (26)

Kerndoelen Oriëntatie op jezelf en de wereld

Mens en samenleving: 34, 35, 37 en 38

Natuur en techniek: (41, 44 en 45)

Kerndoelen Kunstzinnige oriëntatie (54)

Kerndoelen Bewegingsonderwijs (58)

## KERNDOELEN ONDERBOUW VO

Nederlands: 3, 4 en 6

Mens en natuur: 28, 29, 30, 31 (33, 34) en 35

Mens en maatschappij: 36, 39, 42 en 43

Kunst en cultuur: 48 en 49

Bewegen en sport: (56)

**ONBEPERKT!**

Mei 2022

Aangeboden door: Gemeente Zeist

Uitvoering: Stadslab Zeist

Film: Delta Film

Lessenserie: Zo kan ook!

