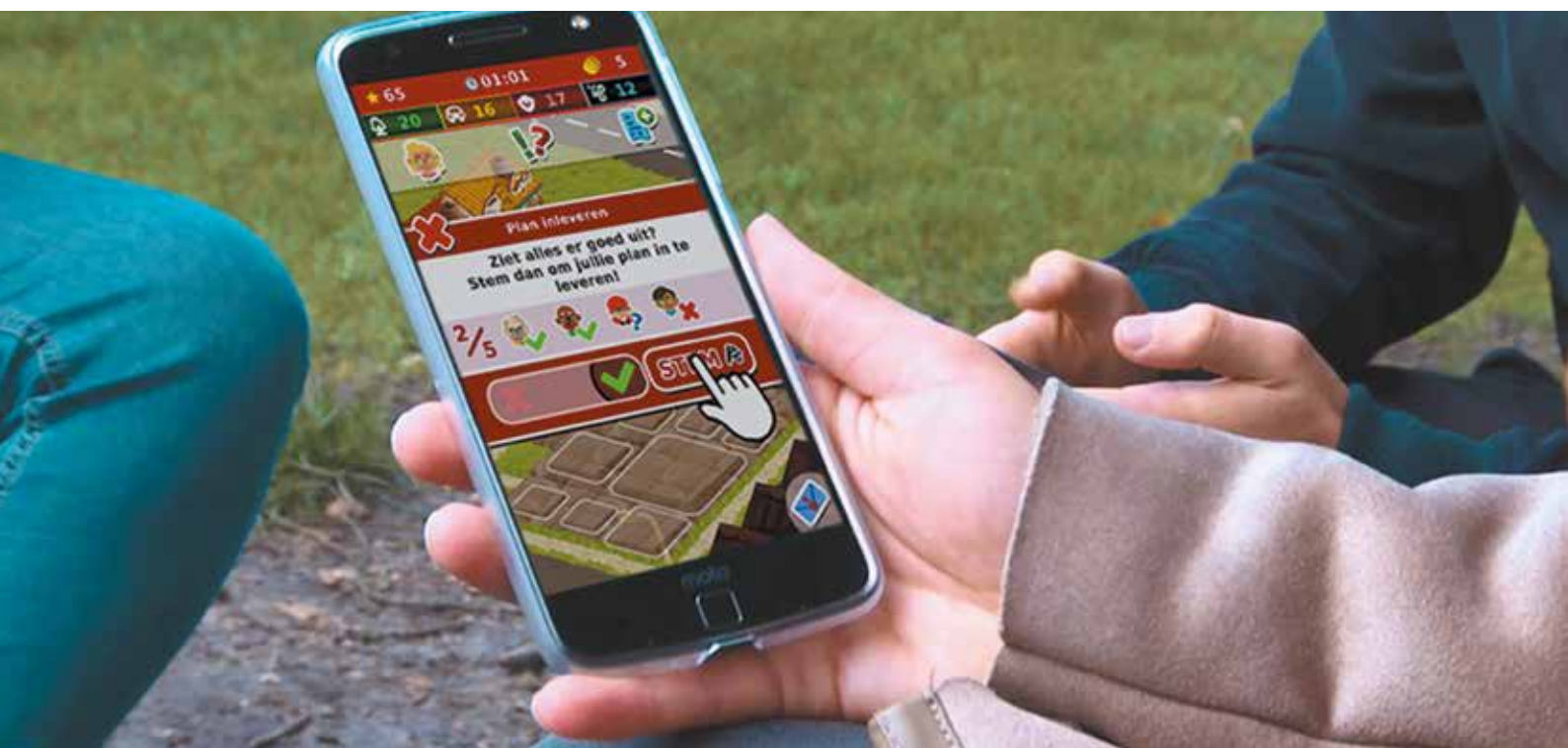




Aan de slag met de  
Omgevingswet

Serious game Buurtje Bouwen

# Handleiding voor docenten



Buurtje Bouwen is een tussenvorm van een inrichtingsgame zoals Sim City en een discussiespel. De game richt zich op ruimtelijke vraagstukken in de stedelijke omgeving. Buurtje Bouwen wordt gespeeld in groepjes van drie tot vijf leerlingen, waarbij de leerlingen hun eigen smartphone gebruiken. In de game nemen de leerlingen een rol aan van een buurtbewoner met bepaalde wensen voor herinrichting van de buurt. Leerlingen kunnen inrichtingsmaatregelen voorstellen en hierover stemmen. Om een hoge score te behalen, gaan ze met elkaar in discussie, wegen maatregelen tegen elkaar af en besteden zij aandacht aan zowel individuele als gezamenlijke belangen. Daarnaast moet hun voorstel ook voldoen aan de leefbaarheidsdoelen (met criteria voor borgen kwaliteit van de leefomgeving) die de gemeente heeft vastgelegd in het Omgevingsplan. Deze handleiding legt uit hoe de game gespeeld kan worden in een aardrijkskundeles.

## Voor wie?

De game is bedoeld voor leerlingen van dertien jaar (leerjaar twee) tot achttien jaar (leerjaar zes), voor vmbo, havo en vwo. Het spel kent verschillende scenario's. Sommige simpele scenario's zijn bedoeld voor lagere leerjaren en niveaus, terwijl uitdagendere scenario's gespeeld kunnen worden door leerlingen in hogere leerjaren en niveaus.

De game kan gebruikt worden in (aardrijkskunde)lessen, maar is beschikbaar voor iedereen en kan ook in andere settings gespeeld worden.

## Waarom?

In de Nederlandse steden wonen, werken en recreëren veel mensen op een klein oppervlak. Hierdoor spelen er veel belangen tegelijkertijd, zoals de mogelijkheden voor economische activiteiten, een aantrekkelijke woonomgeving, sociale veiligheid, bereikbaarheid, verkeersveiligheid, gezonde lucht, natuurwaarden, waterveiligheid en behoud van cultureel erfgoed. Dit levert vaak conflicten op.

In 2021 worden de bestaande **Wet ruimtelijke ordening** en tientallen andere wetten voor de inrichting van de fysieke leefomgeving gebundeld tot de nieuwe **Omgevingswet**. De wetwijziging maakt het ruimtelijk beleid niet alleen integraler, maar ook flexibeler en eenvoudiger. Burgers en bedrijven krijgen meer mogelijkheden om actief mee te denken over het verhogen van de ruimtelijke kwaliteit van de leefomgeving. De wetwijziging zorgt ervoor dat het makkelijker wordt voor burgers, bedrijven en overheden om maatregelen te nemen om de leefomgeving slimmer en gezonder in te richten.

De game heeft het doel de principes van de nieuwe Omgevingswet te verduidelijken voor leerlingen en wil ervoor zorgen dat zij zich meer bereid voelen om een bijdrage te leveren aan het vergroten van de ruimtelijke kwaliteit van de leefomgeving.

In de achtergronddocumentatie wordt meer uitleg gegeven over de huidige en nieuwe wetgeving voor de inrichting van de leefomgeving.

## Serious game Buurtje Bouwen

Serious games zijn meer dan alleen maar bedoeld om het leren leuker te maken. Ze proberen leerdoelen te bereiken die op andere manieren lastig te bereiken zijn. Tot nu toe zijn er maar weinig games beschikbaar die goed aansluiten bij de leerdoelen van het aardrijkskundeonderwijs en ook nog zo in elkaar zitten dat ze uitdagend zijn voor leerlingen. De game Buurtje Bouwen is wat dat betreft een uitzondering. Uit tests blijkt dat docenten de game een nuttige tool vinden om leerlingen inzicht te geven in de principes van de Omgevingswet. Leerlingen vinden Buurtje Bouwen leerzaam en daarnaast ook leuk om te spelen.

## Leerdoelen

De game heeft de volgende vijf leerdoelen:

1. De leerling **kan verschillende belangen benoemen** die spelen in de leefomgeving, zoals: werkgelegenheid, aantrekkelijke woonomgeving, veiligheid, sociale cohesie, bereikbaarheid, verkeersveiligheid, luchtkwaliteit, natuurwaarde, waterveiligheid, recreatiemogelijkheden, behoud van cultureel erfgoed, etc.

2. De leerling **kan verschillende inrichtingsmaatregelen benoemen** voor het slimmer en leefbaarder inrichten van de leefomgeving. Ook kan hij of zij **beschrijven wat de effecten zijn** van die inrichtingsmaatregelen op de verschillende belangen in de leefomgeving.
3. De leerling **kan een ontwerp** maken om de leefomgeving slimmer en leefbaarder in te richten door de effecten van inrichtingsmaatregelen op de verschillende belangen af te wegen. Daarbij houdt hij of zij rekening met zowel het eigen belang als het gezamenlijke belang.
4. De leerling **vindt het belangrijk** dat de leefomgeving slimmer en leefbaarder ingericht wordt, en dat daarbij rekening gehouden wordt met zowel het eigen belang als het gezamenlijke belang.
5. De leerling **kan een gesprek aangaan** met andere leerlingen. Hij of zij kan eigen standpunten verwoorden en beargumenteren en kan ruimte geven aan anderen om hun standpunten te verwoorden en beargumenteren. De leerling kan informatie delen en informatie naar boven halen.

De eerste drie leerdoelen zijn cognitieve leerdoelen, respectievelijk op het niveau van begrijpen, begrijpen en creëren. Het vierde leerdoel is een affectief leerdoel, en het vijfde leerdoel gaat over communicatie en samenwerkingsvaardigheden.

## Aan de slag

Leerlingen spelen de game in groepen van drie tot vijf leerlingen. De spelers moeten bij elkaar aan een tafel zitten. Dit kan ook een klein tafeltje zijn, of een samenstelling van kleine tafels. Leerlingen gebruiken hun eigen smartphone. Er is dus één smartphone per leerling nodig. Vertel de leerlingen voor de les dat ze hun smartphone moeten meenemen.

De game draait NIET via het wifi-netwerk van de school. In plaats daarvan moet één leerling per groepje een wifi-hotspot aanmaken. De andere leerlingen maken dan gebruik van deze wifi-hotspot. Zie hiervoor de instructie voor leerlingen. U kunt van te voren een speciale kijkversie gebruiken om de game te verkennen. Deze versie is iets anders dan de speelversie die leerlingen gaan gebruiken. U komt in de kijkversie door de app op te starten zonder medespelers.

## Vorbereiding

Vertel de leerlingen van te voren dat ze Buurtje Bouwen moeten downloaden en installeren op hun smartphone. Vertel ook dat ze moeten zorgen dat hun smartphone voldoende is opgeladen voordat ze naar de les komen. Zie de instructie voor leerlingen voor meer uitleg over de technische voorbereiding. Indien gewenst, kunt u vooraf één scoreformulier per groepje printen. U kunt de ingevulde scoreformulieren na afloop van het spelen van het spel verzamelen, en gebruiken in de nabespreking.

## Lesopzet

Een standaard les (instructie, spelen van de game en nabespreking) duurt 50 minuten. Meer informatie over hoe de instructie, het spelen van de game en de nabespreking kan verlopen vindt u in de lesopzet.