



**STERK  
TECHNIEK  
ONDERWIJS**  
Noordoost-Friesland

**TEAM  
FRL**

# Challenge Technologie & Toepassing



## Werkvelden:

- Sport en medisch
- Wonen en Leefomgeving

## Opdrachtgever:

Team Frl

Nijewei 1  
9104 DK Damwâld  
Remco Kooistra  
Remco.Kooistra@sportfryslan.nl

## Periode:

Van 11 december tot 12 februari.

## Beroepen:

- Buurtsportcoach
- Beleidsmaker sport en omgeving gemeente
- Project ontwikkeling

## Aansluiting MBO opleidingen:

- Cios Sport en Bewegen, Firda
- Sportkunde  
sportmanagement, Firda

## Groep:

**Naam 1:**

**Naam 2:**

**Naam 3:**

**Naam 4:**

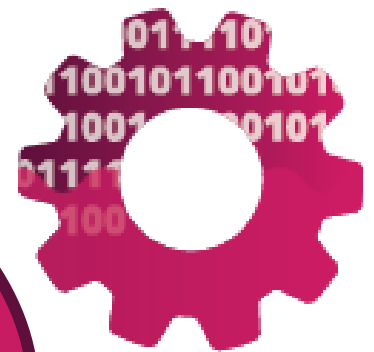
# De opdrachtgever:

## Over ons

Wij geloven dat sport en bewegen plezier brengt. Dat het mensen gezonder, gelukkiger en vitaler maakt. Dat je lekkerder in je vel zit, jezelf ontwikkelt en grenzen verlegt als je in beweging bent. Dat is de winst die telt. Voor iedereen.

Dit motiveert ons om onze krachten te bundelen in TeamFRL. Met alle teams in de regio staan wij iedere dag klaar om zoveel mogelijk inwoners van Fryslân op een passende en prettige manier in beweging te brengen. Van jong tot oud, iedereen mag meedoen. Want geloof ons; “bewege jout sa’n soad wille”.

[www.team.frl](http://www.team.frl)



## Historie

TeamFRL is onderdeel van Sport Fryslan en Sport Fryslan bestaat al bijna 60 jaar.

TeamFRL is de verzamelnaam van alle Bewegteams die bezig zijn binnen 11 gemeenten in de provincie Fryslan.

Ze voeren elk jaar het sport- en beweegbeleid en visie uit van deze gemeenten.

Dat betekent dat jaarlijks of een periode van meerdere jaren er steeds nieuwe opdrachten ontstaan of verdwijnen met sport en bewegen als hoofdthema. Met al 60 jaar als doel: Sport Fryslân wil dat iedereen in Fryslân iedere dag met plezier kan sporten en bewegen. Een vitale mienskip is ons doel.

## Producten en/of Diensten

- **Voor kinderen** maken wij bewegen vanzelfsprekend. Bijvoorbeeld met goede gymlessen, leuke activiteiten en extra ondersteuning voor wie dat kan gebruiken.
- **Voor jongeren** hoort bewegen leuk en laagdrempelig te zijn. Wij zorgen dat je met plezier mee kunt doen.
- **Voor volwassenen** mogen er geen drempels zijn om te bewegen. Wij helpen met toegankelijk aanbod, goede sportclubs en activiteiten in openbare beweegruimtes.
- **Voor ouderen** is bewegen een belangrijk onderdeel in het dagpatroon. Daar dragen we aan bij met o.a. fittesten, beweegcursussen en fiets- en wandelgroepen.
- **Voor mensen die een drempel ervaren** zorgen wij voor passende beweegmogelijkheden. Bijvoorbeeld met aangepast sporten en activiteiten voor als je net in Nederland woont.

**TEAM  
FRL**

# Opdracht:

Gezondheid wordt een steeds belangrijker thema bij de inrichting van de fysieke leefomgeving. Dit lees je ook terug in de omgevingsplannen van de gemeenten. Door de omgeving zo in te richten dat deze gezonder wordt, maken mensen makkelijker gezonde keuzes. Dit kan bijvoorbeeld door ruimtes te creëren die uitnodigen tot meer bewegen.

De opdracht van teamFRL voor jullie is:

Kom met een plan en ontwerp wat bewegen in de Openbare Ruimte stimuleert:

- Waar, hoe en met wat zie jij kansen binnen je eigen leefomgeving om bewegen in de openbare ruimte te stimuleren?
- Welke terreinen zou je hiervoor kunnen gebruiken?
  - Denk aan het inrichten van braakliggende grasvelden, wandelpaden en bossen.
  - Welke aanpassingen moet je doen om deze terreinen geschikt te maken?
- Hoe ziet zo'n terrein er dan uit?
  - Met welke eisen moet je rekening houden (denk aan veiligheid/bruikbaarheid/duurzaamheid)

## Plan van eisen

In overleg met TeamFRL zijn de volgende **eisen** opgesteld:

- Jullie plan betreft een locatie in de omgeving
- De keuze van de locatie wordt goed onderbouwd
- Jullie leggen uit voor welke doelgroep de locatie ingezet wordt (doelgroeponderzoek)
- Jullie beschrijven welke activiteit(en) op de locatie gestimuleerd worden
- De opdrachtgever verwacht minimaal een ontwerptekening
- Werk de tekening ook uit in een tastbaar ontwerp of een 3D "beleving"
- Het plan en de uitwerking moeten veilig en duurzaam zijn.

### Wensen:

- Als jullie in het ontwerp ook het groen / de biodiversiteit een plek kunnen geven zou dit een mooie aanvulling zijn.
- Misschien is het mogelijk om na te denken over onderlinge contacten en hoe het terrein/ de locatie onderhouden moet worden. En vooral ook hoe dit bij kan dragen aan de mienskip

# Planning per week:

| Week (datum):                    | Wat:                                                                                                            | Fase;                                       | Aandachtspunten:                      |
|----------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------|---------------------------------------|
| <b>Week 50<br/>(11 december)</b> | Kick-off bij de opdrachtgevers                                                                                  | Fase 1: Begrijpen                           |                                       |
| <b>Week 51</b>                   |                                                                                                                 | Fase 1: Begrijpen                           |                                       |
| <b>Week 52</b>                   | Kerstvakantie                                                                                                   |                                             |                                       |
| <b>Week 1</b>                    | Kerstvakantie                                                                                                   |                                             |                                       |
| <b>Week 2</b>                    |                                                                                                                 | Fase 2: Onderzoeken                         |                                       |
| <b>Week 3</b>                    | Ev. Vragenmoment met opdrachtgever                                                                              | Fase 3: Ontwerpen                           | Fase wordt afgesloten met Go – No go. |
| <b>Week 4</b>                    |                                                                                                                 | Fase 4: Maken                               |                                       |
| <b>Week 5</b>                    |                                                                                                                 | Fase 4: Maken                               |                                       |
| <b>Week 6</b>                    | Uiterlijk vrijdag 7 februari een kort filmpje met beschrijving van jullie product/ontwerp naar de opdrachtgever | Fase 4: Maken / voorbereiden Fase 5: Delen. |                                       |
| <b>Week 7<br/>(12 februari)</b>  | Eindpresentatie (aan opdrachtgever en andere belangstellenden) tijdens scholenmarkt.                            | Fase 5: Delen                               |                                       |

# Aan de slag!

In deze opdracht doorlopen we een aantal stappen, fasen genoemd, deze moet je verplicht met jouw team doornemen! Open een leeg bestand op jouw computer, in dit bestand maak je je aantekeningen per fase.

Tip: Zet vinkjes voor ieder onderdeel van een fase om aan het eind van de les te controleren of je dit gedaan hebt, dat helpt jullie in het plannen en evalueren. Voeg indien nodig onderdelen toe.

## Fase 1: Begrijpen

|     |                                                                                                                                                                                                                                                |
|-----|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1a. | Elk lid maakt een verslagje (5 zinnen) van jullie bedrijfsbezoek, wat vond je ervan? wat heb je geleerd? Zou je bij dit bedrijf willen werken? Vul aan. Bespreek dit verslagje met het gehele team.                                            |
| 1b. | Elk lid doet onderzoek op de website van de opdrachtgever, hoe vind je de site? Weet je voldoende wat het bedrijf doet? Maak een Tips en Tops lijstje voor de directeur van het bedrijf. Bespreek die daarna met het hele team.                |
| 1c. | Schrijf in eigen woorden op wat de uiteindelijk opdracht is die je meekrijgt. Zie ook pagina 2. Bespreek die daarna met het hele team. Is de opdracht voor elk teamlid duidelijk? Herhaal de eisen van de opdracht nog eens met het hele team. |

## Fase 2: Onderzoeken

|  |                                                                                                                                                                                     |
|--|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|  | Je onderzoekt het thema van de challenge, kijk wat er speelt in het werkveld. Welke oplossingen zijn er al voor het vraagstuk? Welke doelgroep heeft wat aan een oplossing?         |
|  | Je doet vervolgens onderzoek naar "product ontwerpen", hoe ontwerp je een product, zoek op het internet en zoek eventueel een aantal leuke filmpjes op die gaan over dit onderwerp. |
|  | Maak met jouw team en planning. Neem de planning die staat op pagina 3 als voorbeeld. Verdeel in deze planning direct de taken ( teamleider enz.). Wie doet wat?                    |
|  | Jullie spreken af welke presentatievorm/of je prototype presentatie jullie gaan gebruiken.                                                                                          |

### Fase 3: Ontwerpen

|  |                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
|--|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|  | Verzamel informatie, materialen of wat ook nodig is om aan de slag te kunnen, hierbij kan je gebruik maken van vb. mindmapping, brainwriting, moodboards, of andere vormen van brainstormen.                                                                                                        |
|  | Maak uiteindelijk op basis van jullie eerste brainstorm meerdere ontwerpen en/of bedenk meerdere mogelijke oplossingen voor het vraagstuk. Toets deze aan het plan van eisen van de opdracht.                                                                                                       |
|  | Controleer of jullie op schema liggen voor wat betreft planning. Evalueer iedere keer als je aan het werk bent geweest kort of jullie tevreden zijn en waar jullie de volgende keer mee aan de slag gaan.                                                                                           |
|  | Ga keuzes maken, welk product (of meerdere producten) gaan jullie uitwerken. Zodra je plan uitgewerkt is bespreek je dit met een van de docenten of eventueel de opdrachtgever. Heb je een Go, aan de slag, hebben jullie een NO-GO moet deze stap aangepast, vraag tips en advies bij de docenten. |

### Fase 4: Maken

|  |                                                                                                                                                                                                                                                                             |
|--|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|  | Nadat jullie uit de diverse ontwerpen/oplossingen één hebt gekozen vraag je een "Go" van de docent of opdrachtgever en ga je door ontwikkelen, neem alle verkregen advies/feedback nog mee in je ontwerp.                                                                   |
|  | Jullie gaan een prototype/eindproduct maken. Hiervoor mag je alle materialen gebruiken die maar voor handen liggen in het lokaal. Maak het prototype/eindproduct met behulp van de eerder gemaakte schetsen en tekeningen.                                                  |
|  | Bij het maken van een prototype/eindproduct maak je gebruik van minimaal één technologische toepassing.                                                                                                                                                                     |
|  | Doe een gebruikerstest, test je prototype bij klasgenoten, familie of anderen.                                                                                                                                                                                              |
|  | Neem indien mogelijk contact op met de opdrachtgever om de resultaten tot nu toe te bespreken en eventueel bij te stellen (denk aan de stoel is groen maar moet straks blauw worden, dit kun je nu nog aanpassen voordat je het definitief gaat produceren/maken/indienen). |

## Fase 5: Delen

|  |                                                                                                                                                                                                                                        |
|--|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|  | Presenteer je prototype/opdracht/verslag aan de opdrachtgever. ( dit doen we op 12 februari). Denk creatief, niet alleen een PowerPoint is handig. Filmpjes werken ook erg leuk. Of misschien heb je wel een ander leuk idee.          |
|  | Jullie worden beoordeeld op het proces (uitwerking/samenwerking van/in de fasen) en op het eindproduct. Houd hier rekening mee.<br><br>-Misschien heb je wel zo' n goed ontwerp dat Opnieuw jullie product opneemt in hun assortiment. |

# Eindtermen T&T

|                                                |      |                                   |   |
|------------------------------------------------|------|-----------------------------------|---|
| <b>A. Praktijkgerichte opdrachten</b>          |      |                                   |   |
|                                                | A1.  | Ontwikkelen van interesses        | ✓ |
|                                                | A2.  | Ontwikkelen van kwaliteiten       | ✓ |
| <b>B. Programma overstijgende vaardigheden</b> |      |                                   |   |
|                                                | B3.  | Sociaal handelen                  | ✓ |
|                                                | B4.  | Samenwerken                       | ✓ |
|                                                | B5.  | Taalvaardigheden                  | ✓ |
|                                                | B6.  | Rekenvaardigheden                 | ✓ |
|                                                | B7.  | Digitale vaardigheden             | ✓ |
|                                                | B8.  | Analytische denkvaardigheden      | ✓ |
|                                                | B9.  | Kritische denkvaardigheden        | ✓ |
|                                                | B10. | Creatieve denkvaardigheden        | ✓ |
|                                                | B11. | Onderzoeken                       | ✓ |
| <b>C. Programma specifieke vaardigheden</b>    |      |                                   |   |
|                                                | C12. | Ontwerpen van een product         | ✓ |
|                                                | C13. | Ontwerpen van een omgeving        | ✓ |
|                                                | C14. | Maken van een prototype           | ✓ |
|                                                | C15. | Adviseren over een toepassing     | ✓ |
|                                                | C16. | Adviseren over een energiesysteem | ✓ |
|                                                | C17. | Programmeren van software         | ✓ |
|                                                |      |                                   |   |
|                                                |      |                                   |   |
|                                                |      |                                   |   |

