

## **Friesland College en LIS - Keep It Clean**

Iedereen kent het beeld: sigarettenpeuken naast de ingang, etensresten en lege verpakkingen op de grond in de kantine.. Het lijkt soms alsof studenten zich er niet aan storen. De studenten van Leerbedrijf Invloed Studenten (LIS) bewijzen met hun project Keep It Clean (KIC) dat die aanname niet klopt. Binnen dit project zijn zij actief bezig met het bewerkstelligen van gedragsverandering bij studenten én medewerkers ("Want die staan ook naast de ingang te roken hoor!") met betrekking tot vervuiling van de school. KIC maakt daarom plannen rondom afval verzamelen, denkt mee over het rookbeleid (vanaf 2020 moeten alle schoolpleinen rookvrij zijn) en parkeren, maar heeft ook de Experience game bedacht waarbij een 'mystery guest' de school bezoekt en met nieuwe ogen bekijkt. Het idee is dat alle studenten en medewerkers zelf verantwoordelijk zijn voor hun schoolgebouw.

### **Doel**

Niet over, maar mét studenten praten over schoolbeleid en –regels en hen zo zelf verantwoordelijk maken voor hun schoolgebouw. Ondertussen zijn de studenten ook bezig met medezeggenschap en leren ze over besluitvorming.

### **Beschrijving**

Leerbedrijf Invloed Studenten (LIS) is een leerbedrijf waar studenten van 7 verschillende opleidingen stage kunnen lopen. Ze gaan binnen het leerbedrijf met één of meer projecten aan de slag, of kunnen zelf een project beginnen.

Project KIC heeft als officiële doelstelling *Gedragsverandering bij studenten en medewerkers, als het gaat om hun aandeel in de vervuiling van de school, op lange termijn tot stand te brengen*. Het College van Bestuur en docenten weten KIC te vinden als er iets moet gebeuren op het gebied van afvalverzameling, rookbeleid of andere relevante zaken. Ook kunnen de studenten zelf onderwerpen agenderen als zij iets signaleren.

Zo denken studenten van het Friesland College mee. Ze koppelen hun bevindingen vervolgens terug naar de desbetreffende afdelingen, of dat nu de conciërge is, een docent of de directeur. Ze communiceren dus op verschillende niveaus en leren tegelijkertijd dat ze zelf de mogelijkheid hebben om iets te veranderen en dat er naar ze geluisterd wordt.

Hieronder twee voorbeelden:

#### Rookbeleid

Alle schoolpleinen moeten in 2020 rookvrij zijn. Als je jezelf door de rokende studenten naar de ingang van de school hebt bewogen realiseer je je dat dat nog wel wat voeten in de aarde zal hebben. Vanuit LIS wordt hier dan ook over meegedacht, niet alleen door de studenten van KIC, maar door de hele groep. Samen brainstormen ze over de plannen en de effecten daarvan. Er hangen al bordjes bij de ingang dat je daar niet mag roken, het mag alleen op daarvoor aangewezen plekken. Student Burak ziet echter dagelijks dat iedereen daar gewoon rookt, ook pal naast de bordjes. Een andere student heeft de bordjes nog nooit gezien. "Dat werkt dus niet, wat kunnen we dan wel doen?" Dat is Pier, de docent die LIS dagelijks begeleidt.

Heeft het zin om een schoolplein rookvrij te maken of niet? Gerookt wordt er toch wel, vinden de meesten, als dat niet op het schoolplein mag, dan rookt men wel in de wijk eromheen. Is dat niet alleen maar een verplaatsing van het probleem? Student Anneke denkt dat er wel minder nieuwe studenten gaan roken als de rokers niet meer voor de deur staan. Ze krijgt bijval.

Aangezien de meningen binnen LIS verschillen ontstaat het idee om een debat te organiseren waar de rest van de school ook aan mee kan doen. De groepen voor en tegen zijn snel gemaakt, een derde gaat het debat organiseren. "Maar meneer, als toch al wettelijk is vastgelegd dat het schoolplein rookvrij moet zijn in 2020, hoeveel zin heeft het dan dat wij erover debatteren? Stel, we beslissen dat het niet helpt, dan kunnen we toch niks veranderen?" Daar heeft Burak een punt. Hij krijgt daarom de taak om uit te zoeken hoeveel ruimte er nog is: mag de school beargumenteerd afwijken van dit plan? Is de school verantwoordelijk voor studenten die in de woonwijk gaan roken? Die informatie wordt meegenomen naar de volgende brainstormsessie.

### Experience game

Het idee is dat er een 'mystery guest' naar de school komt. Iemand die er nooit eerder is geweest en die daarbij een vooraf bepaalde route aflegt. Hoe kijkt hij of zij naar de school? Hoe is de eerste indruk, kan de school die verbeteren, en hoe dan?

Onderwerpen die hierbij aan de orde komen: is het parkeerterrein makkelijk te vinden? En de school? Weet je waar de ingang is? Word je vriendelijk ontvangen en goed geholpen? Andere indrukken? Daaruit zijn verbeterpunten gekomen die LIS verder oppakt.

Je kunt zoiets natuurlijk ook op kleinere schaal met studenten organiseren. Zo is vanuit voorlopig project [KICzegt...](#) de receptie onder de loep genomen: een student belde drie keer met dezelfde vraag en kreeg drie verschillende antwoorden. Daarover gaat LIS vervolgens met de medewerkers en (waar nodig) directie in gesprek. Tips die ze de receptionistes hebben meegegeven: breng meer rust in het gesprek, wees vriendelijker en toon interesse in de beller.

## **Benodigdheden**

### **Tijd**

Studenten lopen drie dagen per week stage bij LIS, maar je kunt natuurlijk ook op kleinere schaal organiseren dat studenten af en toe meedenken over dit soort zaken. Bijvoorbeeld eens in de zoveel tijd in de les burgerschap.

### **Begeleiding**

Docent.

### **Vorm**

Project.

### **Niveaus**

Entree/niveau 2/niveau 3/ niveau 4

### **Dimensie**

Politiek-juridische dimensie, het gaat over meepraten.

### **Kosten**

Gratis.

### **Links**

<https://www.frieslandcollege.nl/mbo/leerbedrijf-invloed-studenten-lis-2.html>