



# JEUGD RADEN 202 CONGRES

**Tank ideeën, Geef gas!**

Door bataljong

# Welkom op de methodiekenturbo!

Op het programma:

- Waarom gebruiken we methodieken?
- Methodieken verkennen
- Methodieken uittesten & bespreken
- Hamvraag: Hoe kan je deze methodieken meenemen in de jeugdraadwerking?

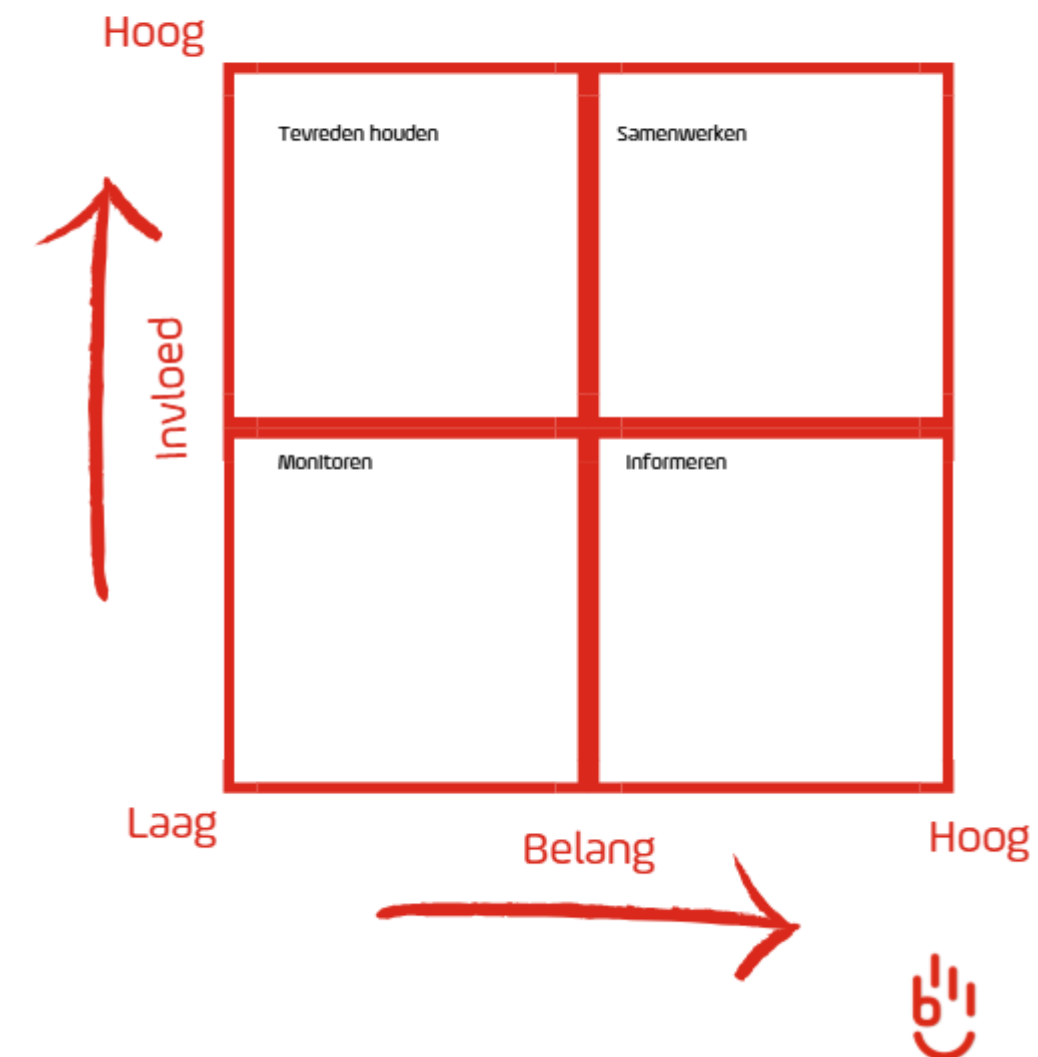


# Waarom & hoe kies je voor een methodiek?

- Bepaal eerst je doel
  - Wat wil je bereiken?
  - Wil je beslissen?
  - Nieuwe oplossingen bedenken?
  - brainstormen,..
- Wie wil je betrekken? (stakeholders)
  - Heel de algemene vergadering?
  - Alleen het bestuur?

## 2. Wie zijn de stakeholders?

Zet al je stakeholders in het schema.  
Kies een stakeholder bij 'Samenwerken' (omcirkel)



# Waarom & hoe kies je voor een methodiek?

- Welke rol nemen de 'deelnemers' op?
  - Hoe 'hard' wil je hen betrekken?
  - Er zijn verschillende participatiemodellen zoals de participatie-ladder van Hart

## Schijnparticipatie

- Manipulatie
- Decoratie
- Afkopen

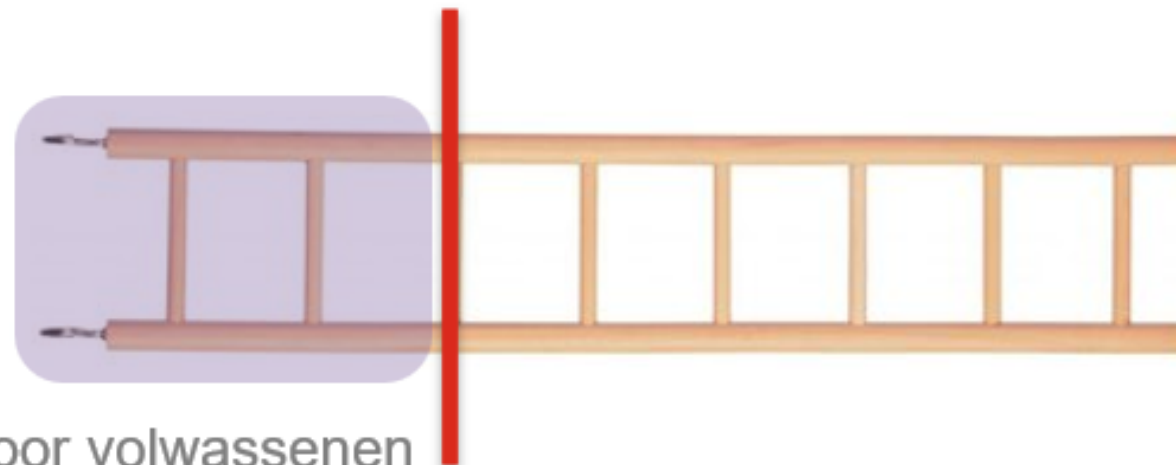
## Participatie

Jongerenparticipatie geïnitieerd door volwassenen

- Informeren
- Raadplegen
- Adviseren

Jongerenparticipatie geïnitieerd door jongeren

- Coproduceren
- Meebeslissen



# Participatiemethodiekenboekje!

- Verschillende stappen om een passende methodiek te kiezen.
- 30-tal methodieken
- Onderverdeeld met de verschillende symbolen volgens de 'Ladder'
- Je mag er 5 min in bladeren om eens te kijken wat er in zit!



# Budgetgames!

- Je krijgt per groepje:
  - een lijst met verschillende methodieken
  - een budget om in te zetten
- Verdeel je budget over de methodieken
- Daarna leggen we alles samen
- De methodiek met meest budget wint!



# Budgetgames: Guerrilla-actie

- Deze methodiek stelt een onderwerp in de kijker op een originele manier.
- Ideaal om aandacht te vestigen op iets of een element in de openbare ruimte.
- Je voegt iets toe aan de openbare ruimte (meestal 's nachts).
- Verrassingseffect



# Budgetgames: Guerrilla-actie

- Jeugdraad Beveren lanceerde een Guerrilla-campagne
- “We zien ulder geiren”
- Overal slogans via posters, krijtverf in de openbare ruimte
- Haalde de regionale TV
- QR-code leidde naar een geheime FB-pagina
  - 19/04 was dé datum
  - Maxifuif voor minipret + bevraging over fuiven.



08-04-2019 18:30:00 Beveren

**Mysterie in Beveren: Wie ziet wie nu precies "geiren"?**



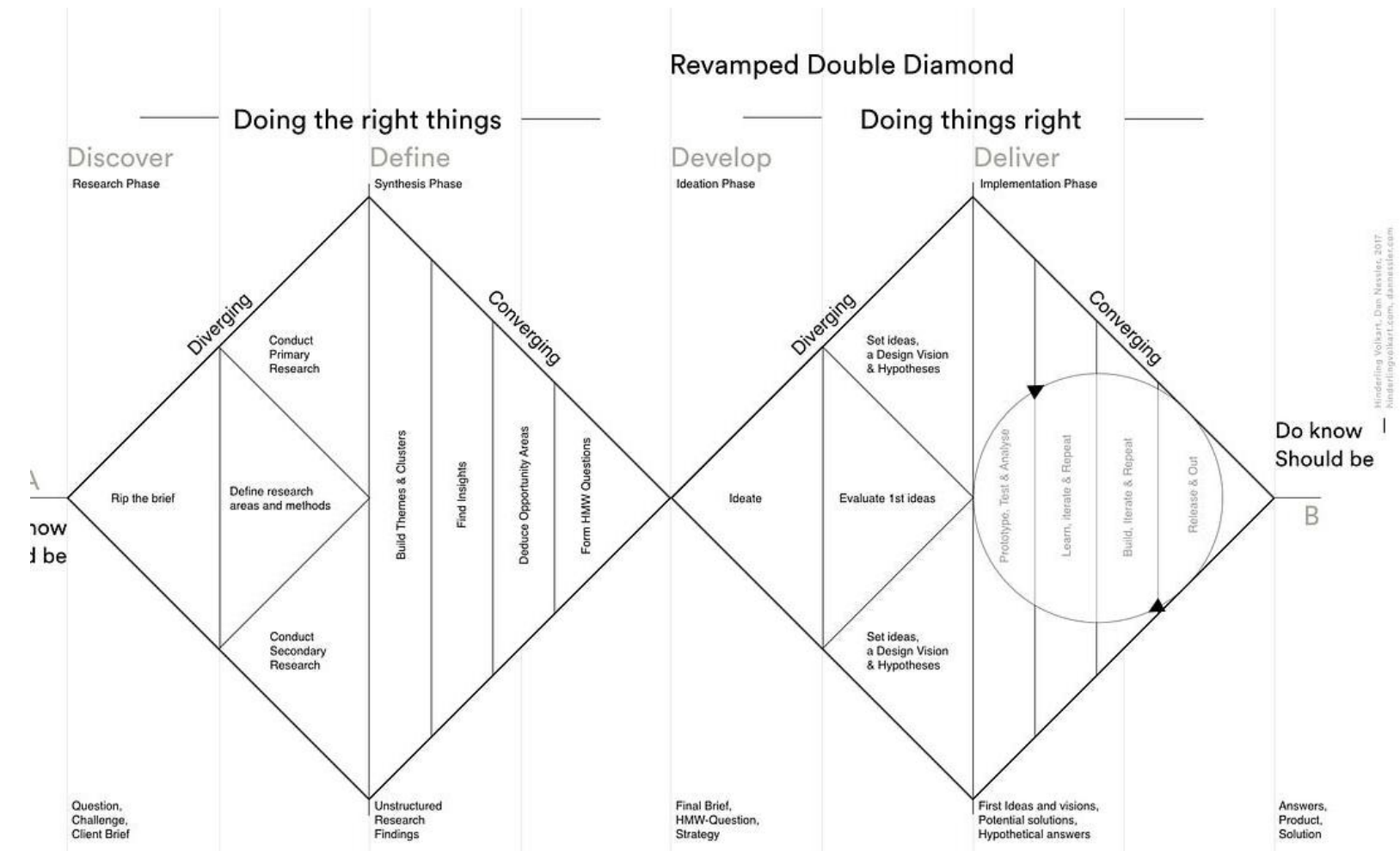
# Budgetgames: Hackathon

- Met een groep jongeren een 'moeilijk probleem' aanpakken.
- 24u/36u
- In verschillende groepen brainstormen
- Toewerken naar een oplossing
- Idee voorleggen aan een jury van experts
- Idee voorstellen aan de groep



# Budgetgames: Design thinking

- Met een groep jongeren een 'moeilijk probleem' aanpakken.
  - 24u/36u
  - In verschillende groepen brainstormen
  - Toewerken naar een oplossing
  - Idee voorleggen aan een jury van experts
  - Idee voorstellen aan de groep
- 
- Voor de jeugdraad interessant om eens na te denken over een hot topic in de gemeente dat moeilijk op te lossen is.
  - Betrek experts en zoek samen naar oplossingen.



# Budgetgames: Wekkertocht

- Deze methodiek kan je gebruiken als je informatie wil inwinnen over je gemeente op vlak van mobiliteit.
- In kleine groepjes wordt er op pad gegaan met de deelnemers.
- Telkens wanneer de wekker afgaat, beantwoorden ze een vraag over de omgeving ter plaatse.
- Bv. Welke elementen zou je aan deze situatie toevoegen om ze nog veiliger te maken? Of Je krijgt een klein budget om deze ruimte aangenamer te maken, wat zouden jullie doen?
- Je kan de wekkertocht ook voor andere thema's gebruiken.



# Loting!

- Er worden 3 deelnemers geloot
- De verkozenen mogen elk een methodiek naar voor schuiven
- De andere deelnemers krijgen 10 seconden om een keuze te maken (bij een van de drie gelote deelnemers gaan staan)
- Meeste aanhangers = gewonnen!



# Beslissingsmethodieken

- Jullie krijgen 5 beslissingsmethodieken:
  - Dotvoting
  - Piramidediscussie
  - Plus/min
  - Rechtbank
  - Scenario's
- Wat zijn voor- en nadelen van beslissingsmethodieken?
- Bedenk in welke situatie je elk van deze methodieken zou gebruiken.



# Methodieken om jongeren online te bevrageen.

- We testen 3 manieren om ideeën van jongeren binnen te krijgen:
  - Aanstekers
  - Survey
  - Padlet

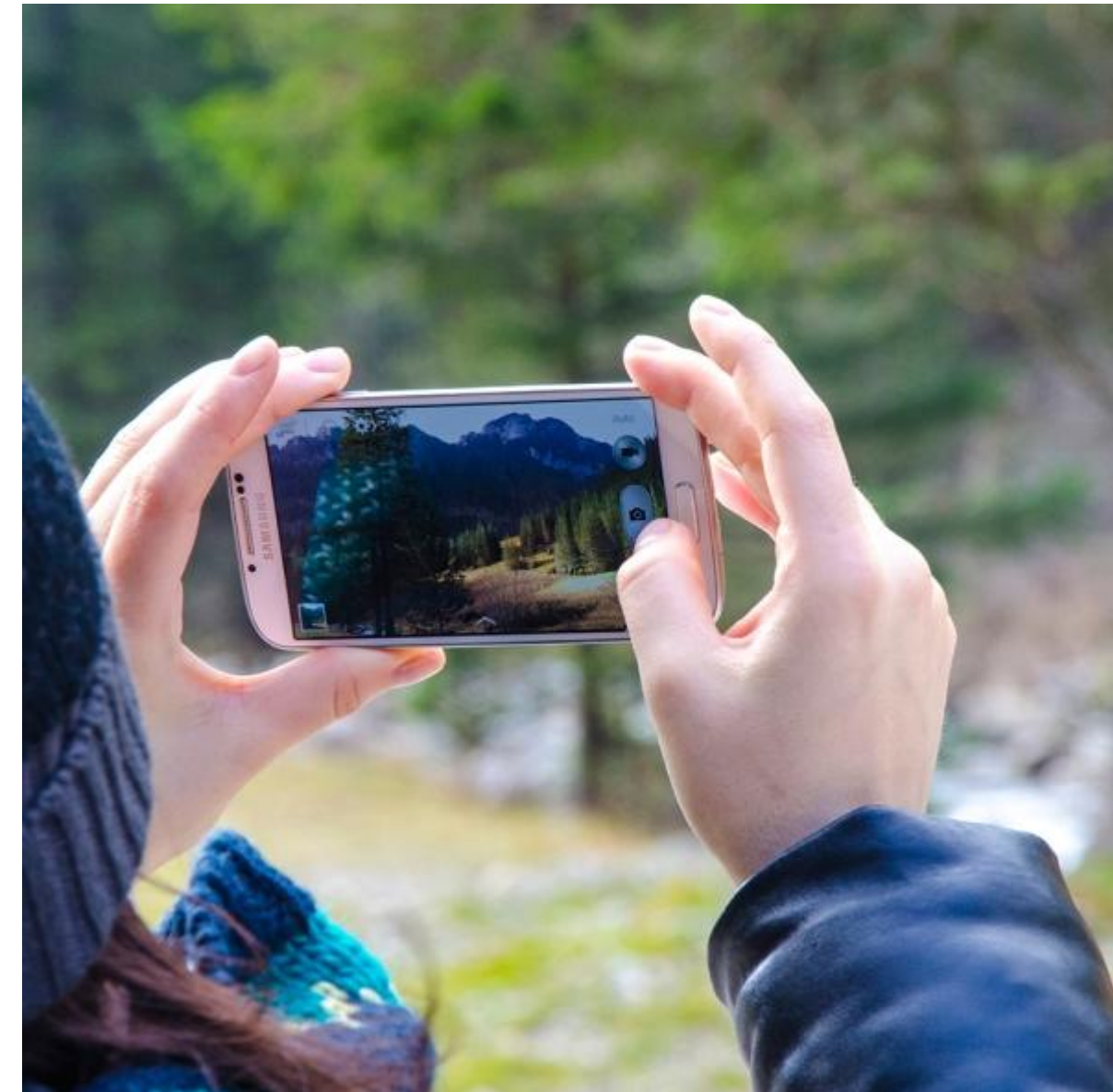
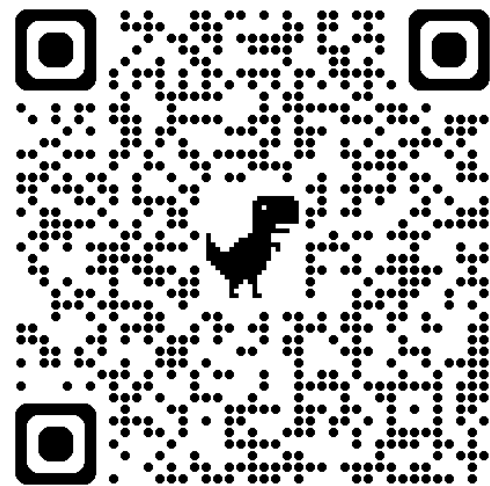
## Tip:

- Jongeren bevrageen waar zij zijn.
- Niet te veel vragen, keep it simpel
- Niet te hoogdrempelig
- Over zaken waar zij van wakker liggen.



# YEP-App (Youth Engagement & Environment Tool)

- Nieuw van de Vlaamse overheid en Howest
- geeft kinderen en jongeren een duidelijke stem in hoe hun leefomgeving eruitziet.
- Is nu beschikbaar voor gebruik in gemeenten, scholen en jeugdwerkingen.
- Ze kunnen beelden maken, eigen ideeën delen en ontwerpen, ruimtelijke knelpunten signaleren, vragen beantwoorden en deelnemen aan uitdagingen.



# Golden ticket!

- Kijk eens onder je stoel...
- Hangt daar een papiertje onder? PROFICIAT
- Jij mag jouw casus en een methodiek naar keuze voorstellen!



# Geef je mening over de workshop

1. Scan de code.
2. Selecteer de workshop die je net volgde.
3. Geef jouw beoordeling in sterren bij 3 korte vragen.
4. Bedankt voor je feedback!



# Waar moet je naartoe?

## Programma:

10:30 Onthaal met koffiekoeken & koffie

11:00 Opener

11.30 Grote workshops (90 min)

**13.00 Lunch - Beurscafé**

14.00 Mini-workshops 1 (40 min)

14.55 Mini-workshops 2 (40 min)

15.45 Slotwoord & receptie - Beurscafé

16:30 Einde

