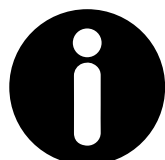




Labels:



Informeren



Raadplegen



Adviseren



Co-creatie



zelf beslissen





Methodiek: 1. Infoavond

Omschrijving:

Je organiseert een infoavond om de burgers meer informatie te geven over een project, situatie,

of een initiatief dat georganiseerd gaat worden.

In deze fase is het belangrijk om de informatie af te stemmen op maat van de deelnemers zodat zij de informatie begrijpen. Schakel experts in , indien nodig.

Wil je verschillende doelgroepen bereiken, richt dan verschillende infomomenten in die op maat zijn van die doelgroep. Verwacht niet dat deelnemers massaal naar een infoavond komen maar wees proactief. Je kan ook zelf naar de doelgroep stappen en informeren waar ze zijn.

Toepassingen:





Methodiek: 2. Expertise panel

Omschrijving:

Een panelgesprek met experts is een goede manier om meerdere sprekers aan het woord te laten. Zij kunnen in één bijeenkomst verschillende gezichtspunten belichten.

Doel is om:

- Een complex onderwerp in korte tijd te doorgronden of voor het publiek toegankelijk maken.
- Meerdere standpunten of zienswijzen uitwisselen in een bijeenkomst.
- Interactie tussen sprekers mogelijk maken in een gelijkwaardige setting.

Toepassingen:





Methodiek: 3. Met een ludiek gadget de straat op!

Omschrijving:

Je wil graag jongeren informeren over een nieuw initiatief of een komend participatie traject

Trek de straat op, zoek de jongeren waar ze zijn. Op school, tijdens een evenement, het jeugdhuis, ... Je wil graag de aandacht trekken, een ijsbreker zoeken om een gesprek aan te gaan? Maak een leuk gadget waar je boodschap op staat en ga zo het gesprek aan met jongeren. ideaal is het wanneer je gadget je boodschap ondersteunt.

Toepassingen:





Methodiek: 4. Ideeën verzamelen met Aanstekers

Omschrijving:

Aanstekers is de gratis webtool van Bataljong. Alle gemeenten hebben een ruimte gekregen op de webtool. Het is een soort virtuele ideeënbox waar je ideeën kan mee verzamelen of aftoetsen. Als jongere kan je ideeën toevoegen in een algemene ruimte, een idee dat je leuk vindt 'aansteken' en commentaar geven. Je kan er ook voor kiezen om subruimtes aan te maken om een onderwerp te isoleren en enkel daarover ideeën te vragen. Bv hoe moet een nieuw jeugdhuis eruit zien? Of welke elementen moeten op het skatepark komen,...

Je kan door de ideeën swipen, leuk vinden, reageren. De beheerders (jeugdraden, jeugddiensten,...) kunnen de ideeën en reacties verwijderen zoals ook subruimtes aanmaken.

www.aanstekers.org

Toepassingen:





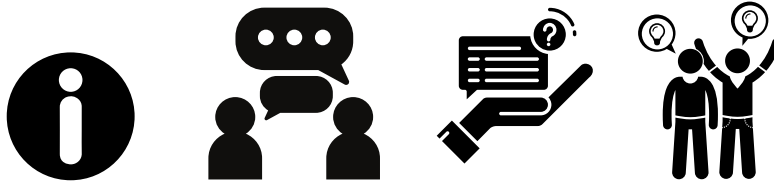
Methodiek: 5. Guerrilla actie opzetten

Omschrijving:

Je wil aandacht voor je nieuw initiatief? Je wil je actie kracht bij zetten en een soort buzz creëren? Dan is een Guerrilla-actie een leuk idee. Het principe is dat je iets toevoegt aan de openbare ruimte. Bv. overal met krijtverf een QR-code op de grond zetten. Opvallende affiches omhoog hangen in het straatbeeld. Zadelhoesjes op alle fietsen plaatsen met je boodschap...

Het meest ideale is dat je met je actie een andere actie uitlokt. De jongeren laten surfen naar een website, een QR-code laten scannen, naar een bepaalde plaats laten komen om iets te ontdekken,...

Toepassingen:



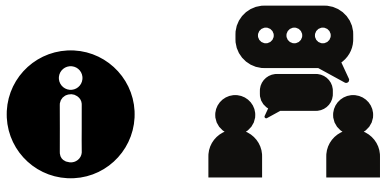


Methodiek: 6. Buurtwandeling

Omschrijving:

Je wil jongeren (en anderen) informeren over een komend project? Je kan een infomoment organiseren in een duffe zaal of je kan ook een buurtwandeling organiseren waar het project zich gaat realiseren. Deze methode kan je best inzetten als er iets in de ruimtelijke ordening gaat veranderen. Bv een nieuwe speelinrichting, speelbos, skatepark.; maar ook als er een nieuwe fuifzaal wordt gebouwd kan je de toekomstige site bezoeken en daar op de spot je uitleg doen. Zo kunnen de deelnemers er zich meer bij voorstellen en kan er op een laagdrempelige manier met elkaar in interactie gegaan worden. Je kan ook een bijkomende methode voorzien om na de uitleg telkens ook input te krijgen.

Toepassingen:





Methodiek: 7. Klankbordgroep

Omschrijving:

Er ligt een project/activiteit klaar en je wil graag de doelgroep betrekken op een raadplegende manier. Zo kan je een diverse groep samenstellen die kan reageren op een voorstel en aanbevelingen doen. Je zit een aantal keer samen tijdens het proces. De leden van de klankbordgroep hebben louter een adviserende rol geen beslissende.

Toepassingen:





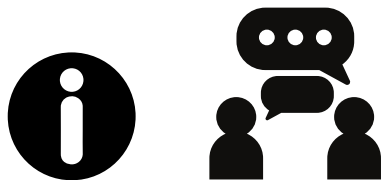
Methodiek: 8. Online enquête

Omschrijving:

Je wil snel en op een gemakkelijke manier gegevens verzamelen? Dan kan je een vragenlijst opstellen in een online tool (Google forms, Survey Monkey, Microsoft forms, ...). Op die manier kan je veel informatie binnen krijgen en op een gemakkelijk manier de input verwerken.

Deze vorm van raadplegen is nog altijd de gemakkelijkste in tijdsinst en verwerking. Let op stel goede vragen (geen suggestieve) over je onderwerp. Een online vragenlijst verspreiden is dan weer niet altijd gemakkelijk . Vaak gaat online met offline hand in hand. Zo kan je scholenbezoeken plannen om de jongeren naar je vragenlijst te krijgen. Of via QR-codes werken om meer exposure te krijgen.

Toepassingen:





Methodiek: 9. POMO- Checklist na Brainstorm

Omschrijving:

J Na een brainstorm heb je een boel ideeën, die je kunt checken op potentie, en positieve kanten, en vage onderdelen of negatieve gevolgen. De POMO-checklist helpt je om deze screening te doen.

POMO staat voor:

- Pluspunten: Wat zijn de sterktes/ voordelen van het idee?
- Optimaliseren: Hoe kunnen we de voordelen versterken?
- Minpunten: Wat zijn de zwaktes/ nadelen van het idee?
- Ombuigen: Hoe kunnen we de zwaktes/nadelen oplossen of omvormen?

Toepassingen:





Methodiek: 10. Stille Brainstormwriting

Omschrijving:

Brainstormen daar begint het vaak mee! Alles hangt af van een goede brainstormvraag. Als je een actieve vraag wil maken, waar veel antwoorden op kunnen komen kan je best beginnen met:

- Hoe kunnen we ...
- Bedenk zoveel mogelijk manieren om...

Deze vraagstelling is actief geformuleerd en zal je zoveel mogelijk manieren laten bedenken. En dat is de doelstelling van de eerste fase in een brainstorm: Zoveel mogelijk ideeën verzamelen. Elke deelnemer wordt uitgedaagd in stilte minstens 10 ideeën op een aparte post-it te zetten. Als je met 10 deelnemers bent, heb je al snel 100 ideeën.

Toepassingen:





Methodiek: 11. Stellingenspel

Omschrijving:

Je wil met een bepaalde doelgroep aan de slag gaan en te weten komen wat die van een bepaald onderwerp/thema/actie vinden. Zo kan je een aantal uitdagende stellingen bedenken waarbij ze een positie moeten innemen. Je kan hen laten kiezen tussen een aantal opties. Zodra er gekozen is kan je met hen het verhaal aangaan om dieper te graven.

Er zijn veel variaties op deze methodiek: werken met cijfers, eens of niet eens met de stelling...

Toepassingen:





Methodiek: 12. Virtuele bustour

Omschrijving:

Soms hoef je geen echt 'tour' te organiseren maar enkel wat inlevingsvermogen. Deze methodiek werd door jeugddienst Aarschot ontwikkeld om met kinderen van het lager onderwijs na te denken over de openbare ruimte. vooraf maakte ze een filmpje dat doorheen de hele gemeente ging. In de klas werd een opstelling gemaakt zoals je in een bus zou zitten (2x2). Er was ook een echte buschauffeur aanwezig ;) die de kinderen meenam in het verhaal. Een filmpje van de gemeente werd vooraan geprojecteerd en zo reden ze doorheen de gemeente, hielden ze haltes bij bepaalde punten om input te vragen. Dit is een speelse methodiek om met kinderen na te denken over openbare ruimte en mobiliteit.

Toepassingen:





Methodiek: 13. Jongerenbudget

Omschrijving:

De gemeente stelt een budget vrij om met kinderen en/of jongeren iets te laten doen. Dit kan een inrichting van een site in de openbare ruimte zijn, een skatepark,... of een eigen idee.

Er zijn verschillende verschijningsvormen van jongerenbudget. De basis is dat er een soort systeem is waarbij ideeën binnen komen, er beslist of gestemd wordt op die ideeën en daarna gekozen wordt welke voorstellen er worden uitgevoerd met dat budget. Sint-Niklaas organiseert voor de 3de keer een jongerenbudget telkens binnen een thema.

Toepassingen:





Methodiek: 14. Lomap

Omschrijving:

Lomap is een smartphone-app en fotografietool waarmee vooral kinderen en jongeren op een leuke en intuïtieve manier, door het toevoegen van kleurcodes en icoontjes, hun mening kunnen geven over een buurt of stad. Wat vinden zij van het nieuwe plein in de buurt, van de wijk achter het jeugdhuis of de school...? Door middel van deze fotoapplicatie geven ze in woord en vooral beeld hun visie op wat zij goed vinden aan hun buurt, maar ook wat zij als pijnpunten of problemen ervaren. Deze gratis beschikbare app (op dit moment enkel voor Android toestellen) is een heel intuïtief instrument waar je zowel individueel, als jeugdwerker of als leraar met je groep kinderen of jongeren mee aan de slag kan.

Lomap werd ontwikkeld door BEAM, het multimedialabo van JES.

Toepassingen:





Methodiek: 15. Wekkertocht

Omschrijving:

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?

Mits wat aanpassingen aan de route zou je ook vragen over vrije tijd kunnen stellen of of veiligheid.

Als vervolg van deze methodiek zou je kunnen werken naar aanbevelingen over mobiliteit, veiligheid,... voor de gemeente.

Toepassingen:



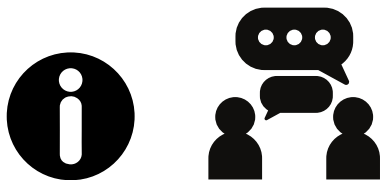


Methodiek: 16. Viskom

Omschrijving:

Viskom is een debatmethodiek om thema's met jongeren te bespreken. Je voorziet stoelen in een binnen cirkel en je voorziet ook een buiten cirkel. Er wordt rond een thema gediscussieerd in de binnen cirkel. De buiten cirkel mag niets zeggen en zijn toeschouwers die kijken naar de viskom :). Zodra er iemand uit de binnen cirkel stapt kan die plaats ingenomen worden door iemand van de buiten cirkel om mee te discussiëren. Op deze manier is er geen verplichting om iets te zeggen en zeg je alleen iets wanneer je dat zelf wil.

Toepassingen:





Methodiek: 17. Spelbord met opdrachten

Omschrijving:

Je wil graag een gesprek aangaan om te weten hoe jongeren staan tegenover bepaalde thema's, projecten, beslissingen,... in de gemeente. Zo kan je een spelbord maken en daar met eenvoudige markeringen , kleuren, bolletjes, afbeeldingen,... opdrachten aankoppelen , informatie geven of vragen stellen. Het is een speelse manier om input te vragen maar je kan er ook terwijl informatie meegeven aan de deelnemers. Bijvoorbeeld het Debattlespel.

Toepassingen:





Methodiek: 18. De Versnellingskamer

Omschrijving:

Elke deelnemer heeft een eigen computer. Op het scherm verschijnt steeds een vraag, stelling of onderwerp waarop je kunt reageren. Deelnemers zien ook elkaars reacties en kunnen op elkaar reageren. De reacties zijn wel altijd anoniem.

Een versnellingskamer is meestal gericht op een bepaald onderwerp. De deelnemers zijn gevraagd om mee te denken of hun mening te geven over dit onderwerp. Tegen het einde worden alle reacties beoordeeld, zodat een goed beeld ontstaat wat de deelnemers belangrijk en minder belangrijk vinden. Het voordeel van deze methode dat deelnemers gelijkwaardig en anoniem kunnen meedoen.

Toepassingen:





Methodiek: 19. Video-zuil

Omschrijving:

Jongeren spreken met een microfoon een boodschap in voor de camera. Ze kunnen ideeën, wensen of klachten delen. Na afloop kun je hier een leuk filmpje van maken. Voxpop heet deze methodiek. Je kan met gratis software een filmpje maken en het viraal laten gaan om aandacht te vragen over een bepaald onderwerp.

Toepassingen:





Methodiek: 20. Leestafel/ carousel

Omschrijving:

Je brengt jongeren samen en verdeelt hen in kleinere groepjes.

Per tafel informatie voorzien die je kan lezen, daar reflectie over geven. Wat is je mening erover, wat kan je hiermee ?

Daarna worden alle reflecties verzameld en kan er een standpunt worden ingenomen.

Toepassingen:





Methodiek: 21. Hackathon

Omschrijving:

Een methodiek vanuit de IT-wereld. Het is de bedoeling in 24/36 uur een oplossing te bedenken in kleine groepjes voor een opgesteld casus. Elk groepje wordt begeleid door een procesbegeleider om eerst te brainstormen en daarna hun ultieme voorstel uit te werken. De groepjes kunnen bij experts te rade gaan om hun idee/voorstel te pitchen en te herwerken. Vooraf wordt er een schema opgemaakt wanneer welke groep bij de experts kunnen te rade gaan en wanneer ze 'werktijd' hebben. In de IT-wereld wordt er meestal overnacht (of naarstig doorgewerkt) in een concept met jongeren kan je hiervoor kiezen of hen thuis laten slapen en de dag erna direct terug verder werken (met een lekker ontbijt erbij).

Toepassingen:





Methodiek: 22. Zetelactie

Omschrijving:

Je richt ergens in de openbare ruimte een leuke hoek in met een zetel waar je jongeren kan ontvangen voor een gesprek. Het gesprek kan gaan over de plaats waar je zit of random over heel wat jongeren thema's. In deze aanpak wil je vooral in het oog springen en jongeren aantrekken om mee in de zetel te komen zitten. Je kan hier nog andere gespreksmethodieken toevoegen om jongeren te doen praten.

Toepassingen:





Methodiek: 23. 4V-kwadrant

Omschrijving:

'Het roer moet om, het moet helemaal anders', is de teneur in vele discussies. Alsof er geen goede dingen gebeuren en veranderen een doel op zich is geworden. Zebra's bedacht het 4V-kwadrant om recht te doen aan alles wat in de praktijk blijkt te werken en dus vastgehouden en versterkt moet worden. Om vervolgens te bespreken wat niet uit de verf komt en verlaten moet worden. En op welke terreinen vernieuwing tot stand gebracht moet worden.

Geef deelnemers de tijd om eerst voor zichzelf antwoord te geven op de hoofdvraag. En ga vervolgens met elkaar hierover in gesprek. Het 4V-kwadrant nodigt ertoe uit om feiten, cijfers en praktijkervaring bij elkaar te brengen. Vanuit het overzicht dat ontstaat kan het kwadrant in gesprek worden ingevuld.

4 v's zijn: Vasthouden, versterken, vernieuwen en verlaten.

Toepassingen:





Methodiek: 24.Design thinking

Omschrijving:

Er is een probleemstelling. Iets waar je graag input wil over verzamelen om het probleem of uitdaging op te lossen. De casus moet eerst goed worden uitgelegd aan de deelnemers. Waarover gaat het? Zijn er cijfers, input van onderzoeken,... om over verder te gaan?

Daarna is het aan de deelnemers. Laat de deelnemers eerst de noden en behoeften in kaart brengen en brainstormen. Hoe zou je dit oplossen?

Vanuit de brainstorm wordt er één idee gekozen. Dat idee wordt een prototype gemaakt. Hoe zou het er echt uitzien? Het prototype wordt gepresenteerd of je kan er mee de straat op om input te vragen. Die feedback kan je daarna verwerken en je prototype aanpassen.

Toepassingen:





Methodiek: 25. Met de caravan de straat op!

Omschrijving:

Met de caravan of de bakfiets de straat op! Je zoekt een drukbezochte locatie waar je doelgroep zeker passeert of veel is. Je installeert je met de caravan of bakfiets (zet eventueel een terrasje uit) om zoveel mogelijk jongeren te bevragen.

Toepassingen:





Methodiek: 26. Destructief en constructief brainstormen

Omschrijving:

In tegenstelling tot de algemeen geldende regels bij het brainstormen spuien deelnemers eerst onbeperkt kritiek op een onderwerp. Om vervolgens de probleempunten samen constructief en opbouwend aan te pakken. Door deze techniek bedenk je wat er allemaal slecht is aan een plan en waarvoor je dus oplossingen met elkaar moet verzinnen.

Toepassingen:





Methodiek: 27. Gesprek op voeten!

Omschrijving:

Het gesprek begint met een persoon die een mening of standpunt uitspreekt en daarbij een vrije plek in de ruimte zoekt. Iedereen die zich aangesproken voelt tot het ingebrachte punt, gaat achter de inbrenger staan. Dan krijgt een volgend persoon het woord die een ander perspectief inbrengt. Alle deelnemers komen daarop weer in beweging en kiezen opnieuw hun plek. Zo wordt zichtbaar welke standpunten door veel mensen worden gedeeld en welke afwijkende en andere meningen er zijn, die ook het onderzoeken waard zijn.

Toepassingen:



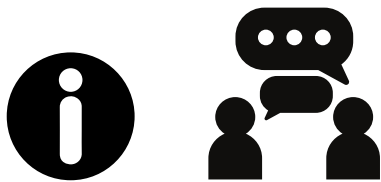


Methodiek: 28. Postkaart actie

Omschrijving:

Je kan ervoor kiezen om alle kinderen en jongeren (of een deeldoelgroep) een postkaart te bezorgen waarop zij ofwel een antwoord kunnen geven over een vraag of je kan hen toeleiden naar een pagina waar zij input kunnen geven. Old school maar post krijgen is nu nostalgisch geworden.

Toepassingen:





Methodiek: Scholenactie

Omschrijving:

Je wil graag heel veel input verzamelen op een plaats waar kinderen en jongeren al zijn? Ga in gesprek met scholen in je gemeente en vraag of je tijdens de pauze een actie mag opzetten. Je deelt een gadget uit of laat hen iets doen met een hoog entertainment gehalte. Bv samen elektriciteit opwekken door te fietsen om hen te bevragen over hoe zij naar duurzaamheid kijken.

Toepassingen:





Methodiek: 29. Jeugdmonitor

Omschrijving:

De jeugdmonitor is een online bevragingstool die de Vlaamse overheid ter beschikking stelt van alle Vlaamse steden en gemeenten en de Vlaamse Gemeenschapscommissie (VGC). Met de tool kunnen ze groepen kinderen en tieners vanaf het derde leerjaar tot en met het tweede middelbaar bevragen over hoe zij wonen en leven in hun buurt, stad of gemeente ervaren.

De tool is opgebouwd rond drie thema's:

Spelen, buiten zijn, dingen doen met je vrienden

Iets doen voor andere mensen, zorgen voor mijn buurt

Mijn school en hobby's.

Steden, gemeenten en de VGC kunnen zelf kiezen over welk thema ze een bevraging opzetten. (Gratis)

Toepassingen:





Methodiek: 30. Jeugdmonitor

Omschrijving:

De jeugdmonitor is een online bevragingstool die de Vlaamse overheid ter beschikking stelt van alle Vlaamse steden en gemeenten en de Vlaamse Gemeenschapscommissie (VGC). Met de tool kunnen ze groepen kinderen en tieners vanaf het derde leerjaar tot en met het tweede middelbaar bevragen over hoe zij wonen en leven in hun buurt, stad of gemeente ervaren.

De tool is opgebouwd rond drie thema's:

Spelen, buiten zijn, dingen doen met je vrienden

Iets doen voor andere mensen, zorgen voor mijn buurt

Mijn school en hobby's.

Steden, gemeenten en de VGC kunnen zelf kiezen over welk thema ze een bevraging opzetten. (Gratis)

Toepassingen:





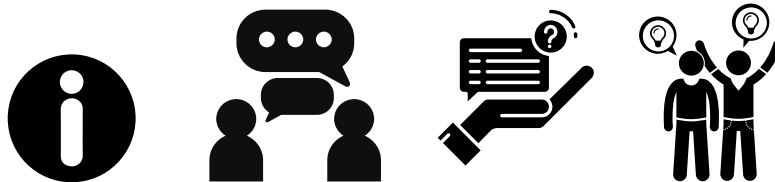
Methodiek: 31. Deliberatieve democratie

Omschrijving:

Deliberatieve democratie is een vorm van publieke besluitvorming waarin informatievergaring, overleg en de uitwisseling van argumenten centraal staan. Er worden een aantal burgers (jongeren) geloot zodat een diverse groep met een afgebakende kwestie/uitdaging aan de slag kan. Ze krijgen eerst heel veel informatie over het onderwerp vanuit verschillende standpunten en experts. Daarna moet de groep aanbevelingen formuleren naar het beleid toe.

Afhankelijk van de rol die wordt toegekend aan de groep kan dit eerder in een aanbevelende rol zijn of meebeslissend.

Toepassingen:





Methodiek: 32. Queeste van doen!

Omschrijving:

We spelen een participatiespel! De Queeste van doen is een bordspel gemaakt door Bataljong en de Aanstokerij met als doel om jeugdleden een participatieve actie te laten uitdenken en uitvoeren. In verschillende missies worden ze uitgedaagd om na te denken over doelstelling, doelgroep en actie. Ze worden uitgedaagd voor een ronde tafel gesprek en de actie tot slot uit te voeren. De eerste missie wordt begeleid door de Aanstokerij.

Toepassingen:

