



CATALOGUS
INSPRAAKMOGELIJKHEDEN
VOOR JEUGDRADEN

Inleiding

Deze catalogus bevat tal van mogelijkheden om kinderen, tieners, jongeren en jeugdverenigingen te betrekken. Jeugdleden en jeugdconsulenten kunnen deze catalogus gebruiken om de werking van het adviesorgaan te verluchten en tegelijkertijd professioneler te werken.

Een jeugdraad is een adviesorgaan die als opdracht heeft om kinderen en jongeren te betrekken en hun inspraak te verzekeren bij het beleid. Wanneer een jeugdraad een adviesvraag krijgt van een gemeente of een district, is het handig om te weten hoe je dit aanpakt opdat alle relevante doelgroepen betrokken kunnen worden.

Hoe zorg je ervoor als jeugdraad dat al deze doelgroepen betrokken worden?

Het is niet voor iedere adviesvraag relevant om alle doelgroepen te betrekken. En, je kunt een doelgroep op verschillende manieren hun mening laten geven. Als lid van de jeugdraad moet je niet steeds het warm water opnieuw uitvinden. Om de opdracht van de jeugdraad te kunnen uitvoeren is het praktisch en efficiënt om gebruik te maken van de ervaringen van bestaande jeugdleden van het voorbije decennia.

Heel wat jongeren hebben de afgelopen 10 jaar via allerlei scenario's en mogelijkheden ervoor gezorgd dat kinderen, tieners en jongeren hun mening konden geven.

De jeugdconsulenten van de negen Antwerpse districten en de negen jeugdleden hebben samen met mij al deze mogelijkheden in kaart gebracht. Het was een werk van vele uren over een periode van 2 maanden om te komen tot de huidige lijst van scenario's. Deze lijst is niet limitatief, het is slechts het begin om de talrijke mogelijkheden in kaart te brengen. In deze tijd snel veranderende digitale maatschappij is het een uitdaging om deze mogelijkheden zowel hedendaags als efficiënt te creëren en te catalogiseren opdat anderen ook gebruik kunnen maken van deze kennis en informatie.

Veel gebruikspfezier

Roel Camps | Deskundige inspraak en participatie voor kinderen, tieners en jongeren bij de stad Antwerpen

Inhoudsopgave

Inleiding	2
KINDEREN	8
Scenario: bevrage van een lagere school	11
Scenario: bijeenkomst van een groep kinderen – “kinderraad”	12
Scenario: bevrage van kinderen van een jeugdvereniging	13
Scenario: een digitale bevrage - OOR.....	14
Scenario: een papieren bevrage.....	15
Scenario: digitaal je mening geven over een buurt - LOMPAP	16
Scenario: een inspraakspel – KIP-spel	17
Scenario: een participatiespel – Charterspel: Sleutel aan je stad	18
TIENERS	19
Scenario: bevrage van een lagere school	20
Scenario: bevrage van een middenschool (1 ^{ste} ,2 ^e ,3 ^e middelbaar)	21
Scenario: bijeenkomst van een groep tieners – “kinderraad”	22
Scenario: bevrage van tieners van een jeugdvereniging.....	23
Scenario: een digitale bevrage - OOR.....	24
Scenario: een papieren bevrage.....	25
Scenario: digitaal je mening geven over een buurt - LOMPAP	26
Scenario: een inspraakspel – KIP-spel	27
Scenario: een participatiespel – Charterspel: Sleutel aan je stad	28
JONGEREN	29
Scenario: bevrage van een hoger middelbaar, hogeschool, universiteit (vanaf het 4 ^e middelbaar).....	30
Scenario: bevrage van jongeren van een jeugdvereniging	31
Scenario: een digitale bevrage - OOR.....	32
Scenario: een papieren bevrage.....	33
Scenario: digitaal je mening geven over een buurt - LOMPAP	34
Scenario: een inspraakspel – KIP-spel	35
Scenario: een participatiespel – Charterspel: Sleutel aan je stad	36
Scenario: organiseren van een open vergadering ‘s avonds.....	37

Scenario: organiseren van een maandelijkse vergadering 's avonds.....	38
Scenario: organiseren van een 6-wekelijkse vergadering 's avonds	39
BEDREIGING.....	39
JEUGDVERENIGINGEN	40
Scenario: bevragen van leden van een jeugdvereniging.....	41
Scenario: een digitale bevraging - OOR.....	42
Scenario: een papieren bevraging.....	43
Scenario: digitaal je mening geven over een buurt - LOMPAP	44
Scenario: een inspraakspel – KIP-spel	45
Scenario: een participatiespel – Charterspel: Sleutel aan je stad	46
COMMUNICATIEMOGELIJKHEDEN	47
Scenario: digitaal	48
Scenario: fysiek.....	49
Scenario: sms.....	50
Scenario: telefoneren.....	51
BESLISSINGSMOGELIJKHEDEN.....	52
Scenario: een kerngroep beslist om in te gaan op de adviesvraag	53
Scenario: een groep geïntereerden beslist om in te gaan op de adviesvraag	54
Scenario: leden van de jeugdraad beslissen om in te gaan op de adviesvraag	55
Bijlagen	56
SJABLOON LEEG Scenario: schrijf hier je de titel van je scenario.....	56
Sjabloon “ADVIES NEE”	57
Sjabloon “Advies JA”	58

STRUCTUUR CATALOGUS

Structuur van de catalogus

➤ De catalogus bestaat uit **6 delen**.

- Scenario's voor kinderen
- Scenario's voor tieners
- Scenario's voor jongeren
- Scenario's voor jeugdverenigingen
- Communicatiemogelijkheden
- beslissingsmogelijkheden

De eerste vier delen vormen samen alle doelgroepen waarvoor de jeugdraad als adviesorgaan de belangen verdedigt.

- Ieder deel bevat verschillende scenario's om de doelgroep te betrekken.
- Om een doelgroep zo goed mogelijk te betrekken, vormt de som van verschillende scenario's vaak de oplossing.
- Deze papieren versie van de catalogus is **geordend per doelgroep**, het is dus mogelijk dat bepaalde scenario's bij verschillende doelgroepen staan.
- De **scenario's zijn uniek uitgeschreven**.
 - Dit betekent dat ieder scenario in combinatie gebruikt kan worden met andere scenario's.
 - Op deze manier is maatwerk gemakkelijk want een inspraaktraject blijft maatwerk.
- Van ieder scenario krijg je een duidelijk **overzicht** van:
 - wat
 - voor wie
 - door wie
 - wanneer
 - hoe
 - het bereik
 - een swot-analyse

➤ Deel vijf en zes bieden mogelijkheden om als groep te communiceren en om te beslissen.

Je kan de catalogus het beste gebruiken in combinatie met de flow van hoe een advies tot stand komt. Deze flow vind je achteraan terug als bijlage.

VOORWAARDEN INSPRAAK

Een goed inspraaktraject tot een goed laten verlopen kan als je enkele vuistregels hanteert.

- Ga op voorhand na welke ruimte tot verandering er is
- Bepaal het gewenste resultaat
- Zoek uit waar je doelgroep zich bevindt
- Zorg voor duidelijke verstaanbare inhoud en opdracht voor de gebruiker
- Werk laagdrempelig
- Kies een geschikte aanpak (methodiek, timing, verwerken van resultaten)
- Voer de methodiek uit bij diverse doelgroepen en op verschillende locaties
- Geef de omkadering, de context en de timing mee
- Leg uit wat er met de meningen zal gebeuren
- Leg uit hoe de terugkoppeling zal verlopen

KINDEREN

Mogelijkheden om kinderen van 6 tot en met 9 jaar te betrekken



Tip:

- denk als een kind
- weet dat voor veel zaken toestemming van de ouders nodig is
- na school speel ik buiten of binnen
- Ik heb hobby's
- ik moet gaan slapen om 19u30

Atributen:

barbie of actiefiguur, lego, spelletjes, step, voetbal, fiets

Scenario: bevragen van een lagere school

WAT

Concept

- Er wordt aan een of meerdere scholen gevraagd wanneer de leerlingen bevragd kunnen worden over een bepaald onderwerp, thema.
- Dit kan wanneer het onderwerp relevant is voor de leerlingen of het onderwerp over iets gaat dat in de buurt van de school ligt.

Wat gebeurt er concreet?

- Contactgegevens van de school opzoeken
- Alle contactgegevens verzamelen
- De school telefonisch en per mail contacteren
- Een afspraak maken met de school (directie, leerkrachten, zorgjuffen, clb)
- Naar de school gaan om de leerlingen te bevragen
- TIP: vraag aan de school of de leerlingen tijdens een lesuur hun mening mogen geven of tijdens de middagspeeltijd.

WIE

Voor wie?

- Leerlingen van de school
- Lagere school: 3^{de}, 4^{de}, 5^{de} en 6^{de} studiejaar

Door wie?

- Beslissing voor uitvoering door de jeugdraad of door een kerngroep van de jeugdraad
- Uitvoering kan door de jeugddienst (jeugdconsulent, jeugdwerker) (en stedelijk wijkoverleg)

WAAR

- In de school
- In eenzelfde lokaal waar je de materialen eenmalig kan installeren
- In de klassen van de leerlingen

WANNEER

- Tijdens de schooluren

HOE

Hoe verloopt dit scenario?

- Zie andere scenario's zoals OOR (digitale bevraging), LOMAP, een papieren bevraging, een participatiespel

Hoe weten de betrokkenen dit?

- Afspraak met school
- Briefen van de betrokken leerkrachten

BEREIK

Hoeveel personen bereikt?

- 70 (dit is een gemiddelde) (dit is uiteraard ook afhankelijk van het aantal leerlingen)

Hoeveel personen nodig?

- **Beslissing**
 - x-aantal personen van de jeugdraad voor de beslissing om dit scenario uit te werken (bijvoorbeeld 3 tot 5 personen)
- **Uitvoering**
 - 1 a 2 personen

STERKTE

- Je bereikt gemiddeld 60 a 70 kinderen.
- De kinderen geven zelf hun mening.
- Je bereikt de kinderen waar ze zijn, geen extra zoektocht.
- Kinderen die minstens 5 van de 7 dagen in de buurt zijn van het onderwerp van de adviesvraag.
- Consistente terugkoppeling voor het antwoord en de volgende fase.

ZWAKTE

- Geen zekerheid dat (alle) kinderen, die in de buurt wonen van het onderwerp van de adviesvraag bevragd worden. Want niet alle kinderen van een wijk of een buurt zitten op dezelfde school.

BEDREIGING

- Het bevragen aan de school overlaten, hierdoor heb je geen zekerheid dat de leerlingen effectief de kans krijgen om hun mening te geven.
- Afhankelijk van de medewerking van de school. Stel daarom voor om tijdens de lesuren of tijdens de middagspeeltijd de leerlingen te bevragen.
- Enkel focussen op deze groep omdat ze gemakkelijk te bereiken is.
- Overbevragen van de school

KANSEN

- Heel snel een groot aantal kinderen bevragen
- Andere samenwerkingsmogelijkheden met de school in de toekomst
- Zoeken van kinderen die deel willen uitmaken van de jeugdraad.

Scenario: bijeenkomst van een groep kinderen – “kinderraad”

WAT

Concept

- Een fysieke bijeenkomst van een beperkt aantal leerlingen van de lagere scholen en de eerste graad van de middelbare scholen in je district

Wat gebeurt er concreet?

- De jeugdraad organiseert een kinderraad
- De jeugdraad bereidt de kinderraad inhoudelijk voor
- Contactgegevens van de scholen opzoeken
- Uitnodigen van x-aantal leerlingen
- Bijvoorbeeld 2 leerlingen per klas per school
- Locatie vastleggen

WIE

Voor wie?

- Bijvoorbeeld 2 leerlingen per klas per school
- Bijvoorbeeld 2 leerlingen per school
- 3^e, 4^e, 5^{de}, 6^{de} lagere school

Door wie?

- Beslissing voor uitvoering door de jeugdraad of door een kerngroep van de jeugdraad
- Uitvoering kan door de jeugddienst (jeugdconsulent, jeugdwerker) (en stedelijk wijkoverleg)

WAAR

- Districtshuis
- Jeugddienst
- Een andere locatie binnen of buiten

WANNEER

- Wanneer het relevant is bij een concrete adviesvraag

- Trimestrieel
- Voor- of namiddag tijdens de schooluren
- woensdagnamiddag

HOE

Hoe verloopt dit scenario?

- Leerlingen worden gebracht en afgehaald door een begeleider van de school
- Combinatie mondeling en activiteiten (invullen bevraging, spel, dingen doen)
- Combinatie methodieken fysiek en digitaal
- **Hoe weten de betrokkenen dit?**
- Afspraak met school
- Brieven van de betrokken leerkrachten

BEREIK

Hoeveel personen bereikt?

- Klein aantal scholen: 14 a 20 kinderen/tieners gemiddeld
- Groot aantal scholen: gemiddeld 60 personen
- Afhankelijk van aantal scholen en aantal deelnemende scholen in je district

Hoeveel personen nodig?

- **Beslissing**
 - x-aantal personen van de jeugdraad voor de beslissing om dit scenario uit te werken (bijvoorbeeld 3 tot 5 personen)
- **Uitvoering**
 - Gemiddeld 4 personen (jeugddienst en andere diensten)
 - Per school: 1 begeleider

STERKTE

- Alle scholen kunnen meewerken.

- De kinderen geven zelf hun mening.
- Onderlinge uitwisseling
- Scholen liggen meestal evenwichtig verspreid in alle wijken, dus de kans is groot dat de aanwezigen van verschillende wijken komen.
- Verslaggeving door de leerlingen aan de andere klasgenoten
- In kleine diverse groepen werken doordat 60 kinderen deelnemen

ZWAKTE

- Beperkte groep: 2 leerlingen per klas of per school die hun eigen mening geven. Ze spreken niet uit naam van alle leerlingen van hun klas of school.
- Geen zekerheid dat personen uit de buurt van het onderwerp van de adviesvraag betrokken zijn.
- Sommige leerlingen zijn verkozen door leerlingen: deze leerlingen hebben een eigen engagement VERSUS de leerkracht duidt de “voorbeeldige leerlingen” aan. Alle kinderen hebben wel recht op een eigen mening.

BEDREIGING

- Te vrijblijvend
- Te beperkte groep
- Geen zekerheid dat andere leerlingen betrokken worden
- Bij trimestriële kinderraden zijn de periodes tussen deze momenten te lang.

KANSEN

- De deelnemende leerlingen nemen het onderwerp van de adviesvraag verder op in hun eigen school.
- Veel scholen om mee samen te werken.

Scenario: bevragen van kinderen van een jeugdvereniging

WAT

Concept

- Leden van de jeugdraad ofwel de vertegenwoordigers van een jeugdvereniging in een jeugdraad nemen een bevraging mee opdat de leden deze kunnen invullen
-

Wat gebeurt er concreet?

- Bevraging opmaken
- De bevraging laten invullen

WIE

Voor wie?

- De leden van de jeugdverenigingen
 - kinderen
 - tieners
 - jongeren

Door wie?

- Beslissing voor uitvoering door de jeugdraad of door een kerngroep van de jeugdraad
- Opstellen vragen door kerngroep, geïnteresseerden
- Nazicht door jeugdconsulent: juiste vraagstelling, eindredactie (nalezen op fouten)
- Uitvoering kan door de vertegenwoordigers van de jeugdverenigingen

WAAR

- Locaties jeugdvereniging

WANNEER

- Tijdens de activiteiten van de jeugdverenigingen

- Vergadering leidingsploeg

HOE

Hoe verloopt dit scenario?

- Zie andere scenario's voor type bevraging: digitaal, papier, spelvorm
- Voor of na een activiteit, tijdens een activiteit

Hoe weten de betrokkenen dit?

- Door de vertegenwoordigers die lid zijn van de jeugdraad
- Door de leden van de jeugdraad

BEREIK

Hoeveel personen bereikt?

- Afhankelijk van het aantal leden die aanwezig zijn tijdens de activiteiten

Hoeveel personen nodig?

- **Beslissing**
 - x-aantal personen van de jeugdraad voor de beslissing om dit scenario uit te werken (bijvoorbeeld 3 tot 5 personen)
- **Uitvoering**
 - 1 a 2 personen leden van jeugdraad
 - leiding

STERKTE

- wekelijks kan je tussen de gemiddeld tussen de 30 en 100 kinderen, tieners en jongeren bereiken.
- De kinderen geven zelf hun mening.
- Je bereikt de kinderen waar ze zijn, geen extra zoektocht.
- Consistente terugkoppeling voor het antwoord en de volgende fase.

- Bij deelname door direct belang is de betrokkenheid van de leden groot

ZWAKTE

- Geen zekerheid dat (alle) kinderen, die in de buurt wonen van het onderwerp van de adviesvraag bevraged worden. Want niet alle kinderen van een wijk of een buurt zitten in een jeugdvereniging.
- Geen zekerheid dat de kinderen de bevraging effectief mogen invullen, dit ligt volledig in handen van de leiding

BEDREIGING

- Afhankelijk van de medewerking van de jeugdvereniging.
- Enkel focus op deze groep omdat ze gemakkelijk te bereiken is.
- Overbevragen van de jeugdverenigingen bij het ingaan op veel adviesvragen.
- Te eenzijdig indien enkel adviesvragen behandeld worden die de leiding interesseren.
- Beslissing leiding is te vrijblijvend
- Foute informatie doorgeven.
 - Verkeerde verwachtingen creëren

KANSEN

- Heel snel een groot aantal kinderen bevragen
- Binnen een tijdspanne van een week
- Zoeken van kinderen die deel willen uitmaken van de jeugdraad.
- Jeugdconsulent kan gevraagd worden om mee de leden te bevragen.
- Leiding kan zelf leden bevragen.

Scenario: een digitale bevraging - OOR

WAT

Concept

- Een digitale bevraging op de digitale inspraaktool OOR
- De bevraging wordt actief uitgevoerd op verschillende locaties gedurende verschillende momenten.

Wat gebeurt er concreet?

- Bevraging opmaken
 - Vragen
 - Foto's, filmpjes
- De bevraging laten invullen
- De resultaten van de bevraging verwerken

WIE

Voor wie?

- Alle kinderen, tieners, jongeren van 8 tot en met 26 jaar (tussen 6 en 7 jaar is dit erg afhankelijk van het taalniveau)
 - Lagere scholen (3^{de}, 4^{de}, 5^{de}, 6^{de})
 - Middelbare scholen (1^{ste} tot en met 6^{de})
 - Hogescholen
 - Universiteiten
 - Jeugdverenigingen (vanaf 8 tot en met 26 jaar)

Door wie?

jeugdraad

- Beslissing voor uitvoering door de jeugdraad of door een kerngroep van de jeugdraad
- Opstellen vragen door kerngroep, geïnteresseerden
- Invullen van de bevraging
- Leden van jeugdverenigingen de bevraging laten invullen
- Andere betrokkenen de bevraging laten invullen op pleintjes en andere openbare plaatsen

jeugdconsulent

- De bevraging op OOR plaatsen
- Nazicht: juiste vraagstelling, eindredactie (nalezen op fouten)
- Uitvoering van bevraging tijdens schooluren, mee naar de jeugdvereniging, op pleintjes en andere openbare plaatsen

WAAR

- Locaties jeugdvereniging

- Binnen of buiten
- Locatie van een bijeenkomst van de jeugdraad
- In school
- Openbare locaties zoals bibliotheek, pleintjes

WANNEER

- 24 op 24 uur en 7 op 7 dagen
- Tijdens de activiteiten van de jeugdverenigingen
- Tijdens een bijeenkomst van de jeugdraad
- Tijdens de schooluren (lesuren en (middag)speeltijd)

HOE

Hoe verloopt dit scenario?

- Digitaal met een woordje uitleg
- +- 10 minuten per leerlingen
- Via 10 tablets en 5 laptops van de jeugddienst

Hoe weten de betrokkenen dit?

- Door de vertegenwoordigers die lid zijn van de jeugdraad
- Door de leden van de jeugdraad
- Contact met scholen

BEREIK

Hoeveel personen bereikt?

- Afhankelijk van het aantal leden die aanwezig zijn tijdens de activiteiten
- Afhankelijk van aantal leerlingen per school
- Streefdoel is = 100 ingevulde bevestigingen
- Voorbeeld Wilrijk = 241 kinderen, tieners en jongeren die individueel hun mening gaven

Hoeveel personen nodig?

- **Beslissing**
 - x-aantal personen van de jeugdraad voor de beslissing om dit scenario uit te werken (bijvoorbeeld 3 tot 5 personen)
- **Uitvoering**
 - 1 a 2 personen leden van jeugdraad
 - Of 1 a 2 personen van de jeugddienst

STERKTE

- Een heel groot aantal kinderen, tieners en jongeren geven individueel hun eigen mening
- Staat online, je kunt de link ruim verspreiden
- Afwezig van een bijeenkomst van de jeugdraad kunnen ook hun mening geven
- Ondersteuning van jeugddienst (opmaak en verwerking, tablets, laptops, op locatie tijdens schooluren)
- Op een snelle en efficiënte manier je mening geven
- Alle meningen krijgen een plaats in een inspraakdossier
- Voor jeugdverenigingen:
 - het invullen kan als activiteit of als aanvullende activiteit
 - de leiding kan dit zelf begeleiden
- alle bevrageden krijgen dezelfde, correcte informatie
- op een efficiënte manier een hoop data verwerken
- opgeven van contactgegevens voor persoonlijke terugkoppeling

ZWAKTE

- opgeladen batterij ofwel elektriciteit (tablets en laptops)
- Voor jeugdverenigingen: geen zekerheid dat de kinderen, tieners en jongeren de bevraging effectief mogen invullen, dit ligt volledig in handen van de leiding

BEDREIGING

- Geen deelname wegens geen tijd.

KANSEN

- Gemakkelijk input van kinderen, tieners en jongeren te verkrijgen op diverse locaties als alle jeugdverenigingen en scholen willen meewerken
- Op een aantrekkelijke manier je mening geven op een project via OOR, verhoogt de kans op verdere betrokkenheid bij andere adviesvragen.

Het inspraakdossier kan gebruikt worden ter opmaak van een advies. Kinderen en tieners kunnen OOR gebruiken dus is er ineens een volledige dekking van de opdracht van een adviesorgaan en aan de voorwaarden

Scenario: een papieren bevraging

WAT

Concept

- Een papieren bevraging opmaken en laten invullen
- Actieve uitvoering op verschillende locaties gedurende verschillende momenten.

Wat gebeurt er concreet?

- Bevraging opmaken
 - Vragen
 - Foto's, filmpjes
- De bevraging laten afdrukken
- De bevraging meegeven of zelf laten invullen
- De resultaten van de bevraging verwerken

WIE

Voor wie?

- Alle kinderen, tieners, jongeren van 8 tot en met 26 jaar (tussen 6 en 7 jaar is dit erg afhankelijk van het taalniveau)
 - Lagere scholen (3^{de}, 4^{de}, 5^{de}, 6^{de})
 - Middelbare scholen (1^{ste} tot en met 6^{de})
 - Hogescholen
 - Universiteiten
 - Jeugdverenigingen (vanaf 8 tot en met 26 jaar)

Door wie?

jeugdraad

- Beslissing voor uitvoering door de jeugdraad of door een kerngroep van de jeugdraad
- Opstellen vragen door kerngroep, geïnteresseerden
- Invullen van de bevraging
- Leden van jeugdverenigingen de bevraging laten invullen
- Andere betrokkenen de bevraging laten invullen op pleintjes en andere openbare plaatsen

jeugdconsulent

- Nazicht: juiste vraagstelling, eindredactie (nalezen op fouten)
- Uitvoering van bevraging tijdens schooluren, mee naar de jeugdvereniging, op pleintjes en andere openbare plaatsen

WAAR

- Locaties jeugdvereniging
- Binnen of buiten
- Locatie van een bijeenkomst van de jeugdraad
- In school
- Openbare locaties zoals bibliotheek, pleintjes

WANNEER

- In de vrije tijd
- Tijdens de schooluren (lesuren en (middag)speeltijd)

HOE

Hoe verloopt dit scenario?

- Schriftelijk met een woordje uitleg
- +- 10 minuten per leerlingen

Hoe weten de betrokkenen dit?

- Door de vertegenwoordigers die lid zijn van de jeugdraad
- Door de leden van de jeugdraad
- Contact met scholen

BEREIK

Hoeveel personen bereikt?

- Afhangelijk van het aantal leden die aanwezig zijn tijdens de activiteiten
- Afhangelijk van aantal leerlingen per school

Hoeveel personen nodig?

- **Beslissing**
 - x-aantal personen van de jeugdraad voor de beslissing om dit scenario uit te werken (bijvoorbeeld 3 tot 5 personen)
- **Uitvoering**
 - 1 a 2 personen leden van jeugdraad

- Of 1 a 2 personen van de jeugddienst

STERKTE

- Een heel groot aantal kinderen, tieners en jongeren geven individueel hun eigen mening
- Afwezig van een bijeenkomst van de jeugdraad kunnen ook hun mening geven
- Ondersteuning van jeugddienst (opmaak en verwerking, op locatie tijdens schooluren)
- Voor jeugdverenigingen:
 - het invullen kan als activiteit of als aanvullende activiteit
 - de leiding kan dit zelf begeleiden
- alle bevraagden krijgen dezelfde, correcte informatie
- opgeven van contactgegevens voor persoonlijke terugkoppeling
- geen elektriciteit nodig

ZWAKTE

- Voor jeugdverenigingen: geen zekerheid dat de kinderen, tieners en jongeren de bevraging effectief mogen invullen, dit ligt volledig in handen van de leiding
- Afwezig kunnen hun mening niet geven
- Het schrijven zelf
- Geen snelle verwerking

BEDREIGING

- Geen deelname wegens geen tijd.
- De resultaten niet kunnen lezen door onduidelijk schrijven.

KANSEN

- Gemakkelijk input van kinderen, tieners en jongeren te verkrijgen op diverse locaties als alle jeugdverenigingen en scholen willen meewerken

Scenario: digitaal je mening geven over een buurt - LOMPAP

WAT

Concept

- Foto's nemen, gevoelsiconen en opmerkingen toevoegen over een locatie via smartphone en tablet.

Wat gebeurt er concreet?

- Het tonen van de werking van lomapp
- Lomappen op locatie
- De resultaten verwerken

WIE

Voor wie?

- Alle kinderen, tieners, jongeren van 8 tot en met 26 jaar (tussen 6 en 7 jaar is dit erg afhankelijk van het taalniveau)
 - Lagere scholen (3^{de}, 4^{de}, 5^{de}, 6^{de})
 - Middelbare scholen (1^{ste} tot en met 6^{de})
 - Hogescholen
 - Universiteiten
 - Jeugdverenigingen (vanaf 8 tot en met 26 jaar)

Door wie?

jeugdraad

- Beslissing voor uitvoering door de jeugdraad of door een kerngroep van de jeugdraad

jeugdconsulent

- Aanleveren van 10 tablets en mee begeleiden
- Uitvoering van bevraging tijdens schooluren, mee naar de jeugdvereniging, op pleintjes en andere openbare plaatsen

WAAR

- Locaties jeugdvereniging
- Binnen of buiten
- Locatie van een bijeenkomst van de jeugdraad
- In school
- Openbare locaties zoals bibliotheek, pleintjes

WANNEER

- 24 op 24 uur en 7 op 7 dagen
- Tijdens de activiteiten van de jeugdverenigingen
- Tijdens een bijeenkomst van de jeugdraad
- Tijdens de schooluren (lesuren en (middag)speeltijd)

HOE

Hoe verloopt dit scenario?

- Je kan de app downloaden en dit eerder wanneer doen.
- Via 10 tablets en 5 laptops van de jeugddienst

Hoe weten de betrokkenen dit?

- Door de vertegenwoordigers die lid zijn van de jeugdraad
- Door de leden van de jeugdraad
- Contact met scholen

BEREIK

Hoeveel personen bereikt?

- Afhankelijk van het aantal leden die aanwezig zijn tijdens de activiteiten
- Afhankelijk van aantal leerlingen per school
- Afhankelijk interesse burgers (dus best zelf organiseren)

Hoeveel personen nodig?

- **Beslissing**
 - x-aantal personen van de jeugdraad voor de beslissing om dit scenario uit te werken (bijvoorbeeld 3 tot 5 personen)
- **Uitvoering**
 - 1 a 2 personen leden van jeugdraad
 - Of 1 a 2 personen van de jeugddienst

STERKTE

- Kinderen, tieners en jongeren geven individueel hun eigen mening

- Staat online, je kunt de link ruim verspreiden
- Heel visueel en gemakkelijk.
- Afwezig van een bijeenkomst van de jeugdraad kunnen ook hun mening geven
- Ondersteuning van jeugddienst (verwerking, tablets op locatie, tijdens schooluren)
- Op een snelle, aantrekkelijke en efficiënte manier je mening geven
- Alle meningen krijgen een plaats in een inspraakdossier
- Voor jeugdverenigingen:
 - het invullen kan als activiteit of als aanvullende activiteit
 - de leiding kan dit zelf begeleiden

ZWAKTE

- smartphone of tablet nodig
- inloggen is verplicht
- moeilijke schriftelijke verwerking

BEDREIGING

- Informatie gaat verloren doordat schriftelijke verwerking nog niet mogelijk is
- Iconen en de combinaties zijn te interpreteren, dus ook voor de verwerker, die een eigen interpretatie geeft.
- Slechte promo waardoor kinderen, tieners en jongeren niet weten dat ze kunnen lomappen.

KANSEN

- Gemakkelijk input van kinderen, tieners en jongeren te verkrijgen op diverse locaties
- Op een aantrekkelijke manier je mening geven over openbaar domein.

Scenario: een inspraakspel – KIP-spel

WAT

Concept

- Een bordspel met invul fiches met als doel input te verzamelen ter beleidsvoorbereiding

Wat gebeurt er concreet?

- Het organiseren van een inspraakmoment
- Inhoudelijke voorbereiden van het spel

WIE

Voor wie?

- kinderen
- tieners
- jongeren
- jeugdverenigingen
- scholen

Door wie?

- Beslissing voor uitvoering door de jeugdraad of door een kerngroep van de jeugdraad
- Uitvoering kan door de vertegenwoordigers van de jeugdverenigingen

WAAR

- Locaties jeugdvereniging

WANNEER

- Tijdens de activiteiten van de jeugdverenigingen
- Tijdens vergadering van de leidingsploeg

HOE

Hoe verloopt dit scenario?

- Mondeling en spel

Hoe weten de betrokkenen dit?

- Werking jeugdverenigingen
- Via jeugdraad

BEREIK

Hoeveel personen bereikt?

- Afhankelijk van het aantal leden die aanwezig zijn tijdens de activiteiten

Hoeveel personen nodig?

- **Beslissing**
 - x-aantal personen van de jeugdraad voor de beslissing om dit scenario uit te werken (bijvoorbeeld 1 a 3 personen)
- **Uitvoering**
 - 1 a 2 personen leden van jeugdraad
 - leiding

STERKTE

- wekelijks overleg en activiteiten.
- De kinderen, tieners en jongeren geven zelf hun mening.
- Leiding kan zelf het spel begeleiden.

ZWAKTE

- Geen zekerheid dat (alle) kinderen, die in de buurt wonen van het onderwerp van de adviesvraag bevestigd worden. Want niet alle kinderen van een wijk of een buurt zitten in een jeugdvereniging.
- Geen zekerheid dat de kinderen de bevestiging effectief mogen invullen, dit ligt volledig in handen van de leiding

BEDREIGING

- Afhankelijk van de medewerking van de jeugdvereniging.
- Enkel focus op deze groep omdat ze gemakkelijk te bereiken is.
- Overbevragen van de jeugdverenigingen bij het ingaan op veel adviesvragen

KANSEN

- Heel snel een groot aantal kinderen, tieners en jongeren bevestigd

Scenario: een participatiespel – Charterspel: Sleutel aan je stad

WAT

Concept

- Een participatiespel waarbij jongeren:
 - Inzicht krijgen in de werking van een gemeenteraad ofwel districtsraad
 - Inzicht krijgen in de basisfuncties van een stad
 - Leren of sterker worden in debatteren
 - Leren luisteren en respect hebben voor de mening van de medespelers
 - Concrete ideeën bedenken voor verbeteringen aan het beleid op korte termijn
 - Oplossingen voor op lange termijn

Wat gebeurt er concreet?

- Het organiseren van een inspraakmoment
- Inhoudelijke voorbereiden van het spel
- Het spel begeleiden

WIE

Voor wie?

- Van 6 tot en met 26 jaar
- Minimum 7 personen nodig
- Maximum te spelen met 20 personen

Door wie?

- Beslissing voor uitvoering door de jeugdraad of door een kerngroep van de jeugdraad
- Uitvoering kan door iedereen die de handleiding kan lezen

WAAR

- Ergens binnen in een ruim lokaal

- Iedere deelnemer moet kunnen zitten en per 4 personen 1 tafel voorzien

WANNEER

- Zelf te bepalen
 - Tijdens schooluren
 - Als activiteit van een werking
 - Op een ander moment

HOE

Hoe verloopt dit scenario?

- Mondeling en spel

Hoe weten de betrokkenen dit?

- Via uitnodiging

BEREIK

Hoeveel personen bereikt?

- Afhankelijk van het aantal deelnemers
- Dit is spel voor een groep van 7 tot 20 personen

Hoeveel personen nodig?

- **Beslissing**
 - x-aantal personen van de jeugdraad voor de beslissing om dit scenario uit te werken (bijvoorbeeld 1 a 3 personen)
- **Uitvoering**
 - 1 a 2 personen leden van jeugdraad
 - Jeugdconsulenten kennen het spel en kunnen helpen met de voorbereiding

STERKTE

- Het spel is flexibel, alle onderdelen kunnen apart gespeeld worden en aangepast worden aan een specifiek onderwerp
- Er is een handleiding waarmee je direct het spel kan spelen
- Aantrekkelijke lay-out van spelmateriaal
- Er zijn 4 dozen, dus kunnen er 4*20 personen tegelijkertijd spelen.
- De kinderen, tieners en jongeren geven zelf hun mening.
- Leiding kan zelf het spel begeleiden.
- In de diepte van een onderwerp gaan

ZWAKTE

- Het charterspel is geen instrument om snel om je mening te geven
 - minimumduur is 1 uur tot 1u30
- Lokaal nodig met stoelen, tafels voor min. 7 en max. 20 personen (en electriciteit – indien beamer nodig)

BEDREIGING

- Het niet gebruiken van de handleiding, kan negatieve gevolgen hebben op het spelverloop
- Het kan uitlopen doordat je in de diepte werkt en het steeds interessanter wordt voor de deelnemers
- Concentratiestoornis wanneer er geen pauzes worden ingelast

KANSEN

- Ook ideaal om advies te geven op eigen initiatief
- Herbruikbaar door de flexibiliteit van het spel

TIENERS

Mogelijkheden om tieners van 10 tot en met 14 jaar te betrekken



Tip:

- denk als een tiener
- weet dat voor veel zaken toestemming van de ouders nodig is
- na school:
 - speel ik buiten of binnen
 - of spendeer ik uren aan de computer en tv
 - maak ik huiswerk
 - praat ik met vrienden aan schoolomgeving en thuis via gsm of chat
- Ik heb hobby's die ik combineer met massa's huiswerk
- ik moet gaan slapen rond 21u.

Atributen:

Gsm/smartphone, computer, tablet, speelgoed, strips

Scenario: bevragen van een lagere school

WAT

Concept

- Er wordt aan een of meerdere scholen gevraagd wanneer de leerlingen bevragd kunnen worden over een bepaald onderwerp, thema.
- Dit kan wanneer het onderwerp relevant is voor de leerlingen of het onderwerp over iets gaat dat in de buurt van de school ligt.

Wat gebeurt er concreet?

- Contactgegevens van de school opzoeken
- Alle contactgegevens verzamelen
- De school telefonisch en per mail contacteren
- Een afspraak maken met de school (directie, leerkrachten, zorgjuffen, clb)
- Naar de school gaan om de leerlingen te bevragen
- TIP: vraag aan de school of de leerlingen tijdens een lesuur hun mening mogen geven of tijdens de middagspeeltijd.

WIE

Voor wie?

- Leerlingen van de school
- Lagere school: 5^{de} en 6^{de} studiejaar

Door wie?

- Beslissing voor uitvoering door de jeugdraad of door een kerngroep van de jeugdraad
- Uitvoering kan door de jeugddienst (jeugdconsulent, jeugdwerker) (en stedelijk wijkoverleg)

WAAR

- In de school
- In eenzelfde lokaal waar je de materialen eenmalig kan installeren
- In de klassen van de leerlingen

WANNEER

- Tijdens de schooluren

HOE

Hoe verloopt dit scenario?

- Zie andere scenario's zoals OOR (digitale bevraging), LOMAP, een papieren bevraging, een participatiespel

Hoe weten de betrokkenen dit?

- Afspraak met school
- Briefen van de betrokken leerkrachten

BEREIK

Hoeveel personen bereikt?

- 70 (dit is een gemiddelde) (dit is uiteraard ook afhankelijk van het aantal leerlingen)

Hoeveel personen nodig?

- **Beslissing**
 - x-aantal personen van de jeugdraad voor de beslissing om dit scenario uit te werken (bijvoorbeeld 3 tot 5 personen)
- **Uitvoering**
 - 1 a 2 personen

STERKTE

- Je bereikt gemiddeld 60 a 70 kinderen.
- De kinderen geven zelf hun mening.
- Je bereikt de kinderen waar ze zijn, geen extra zoektocht.
- Kinderen die minstens 5 van de 7 dagen in de buurt zijn van het onderwerp van de adviesvraag.
- Consistente terugkoppeling voor het antwoord en de volgende fase.

ZWAKTE

- Geen zekerheid dat (alle) kinderen, die in de buurt wonen van het onderwerp van de adviesvraag bevragd worden. Want niet alle kinderen van een wijk of een buurt zitten op dezelfde school.

BEDREIGING

- Het bevragen aan de school overlaten, hierdoor heb je geen zekerheid dat de leerlingen effectief de kans krijgen om hun mening te geven.
- Afhankelijk van de medewerking van de school. Stel daarom voor om tijdens de lessen of tijdens de middagspeeltijd de leerlingen te bevragen.
- Enkel focussen op deze groep omdat ze gemakkelijk te bereiken is.
- Overbevragen van de school

KANSEN

- Heel snel een groot aantal kinderen bevragen
- Andere samenwerkingsmogelijkheden met de school in de toekomst
- Zoeken van kinderen die deel willen uitmaken van de jeugdraad.

Scenario: bevragen van een middenschool (1^{ste}, 2^e, 3^e middelbaar)

WAT

Concept

- Er wordt aan een of meerdere scholen gevraagd wanneer de leerlingen bevragd kunnen worden over een bepaald onderwerp, thema.
- Dit kan wanneer het onderwerp relevant is voor de leerlingen of het onderwerp over iets gaat dat in de buurt van de school ligt.

TIP

- Vraag aan de school wanneer de leerlingen hun mening kunnen geven in plaats van om toestemming te vragen om de leerling hun mening te laten geven. "Wanneer kunnen we de leerlingen bevragen, tijdens lesuur of tijdens de middagspeeltijd?"
- In het slechtste geval bevrage je de leerlingen aan de schoolpoorten.

Wat gebeurt er concreet?

- Contactgegevens van de school opzoeken
- Alle contactgegevens verzamelen
- De school telefonisch en per mail contacteren
- Een afspraak maken met de school (directie, leerkrachten, zorgjuffen, clb)
- Naar de school gaan om de leerlingen te bevragen

WIE

Voor wie?

- 1^{ste}, 2^e, 3^e middelbaar

Door wie?

- Beslissing voor uitvoering door de jeugdraad of door een kerngroep van de jeugdraad
- Uitvoering kan door de jeugddienst (jeugdconsulent, jeugdwerker) (en stedelijk wijkoverleg)

WAAR

- In de school
- In eenzelfde lokaal waar je de materialen eenmalig kan installeren
- In de klassen van de leerlingen

WANNEER

- Tijdens de schooluren

HOE

Hoe verloopt dit scenario?

- Zie andere scenario's zoals OOR (digitale bevraging), LOMAP, een papieren bevraging, een participatiespel

Hoe weten de betrokkenen dit?

- Afspraak met school
- Briefen van de betrokken leerkrachten

BEREIK

Hoeveel personen bereikt?

- 70 (dit is een gemiddelde) (dit is uiteraard ook afhankelijk van het aantal leerlingen)

Hoeveel personen nodig?

- **Beslissing**
 - x-aantal personen van de jeugdraad voor de beslissing om dit scenario uit te werken (bijvoorbeeld 3 tot 5 personen)
- **Uitvoering**
 - 1 a 2 personen

STERKTE

- Je bereikt gemiddeld 60 a 70 tieners.
- De tieners geven zelf hun mening.
- Je bereikt de tieners waar ze zijn, geen extra zoektocht.
- Tieners die minstens 5 van de 7 dagen in de buurt zijn van het onderwerp van de adviesvraag.
- Consistente terugkoppeling voor het antwoord en de volgende fase.

ZWAKTE

- Geen zekerheid dat (alle) tieners, die in de buurt wonen van het onderwerp van de adviesvraag bevragd worden. Want niet alle tieners van een wijk of een buurt zitten op dezelfde school.

BEDREIGING

- Het bevragen aan de school overlaten, hierdoor heb je geen zekerheid dat de leerlingen effectief de kans krijgen om hun mening te geven.
- Afhankelijk van de medewerking van de school. Stel daarom voor om tijdens de lesuren of tijdens de middagspeeltijd de leerlingen te bevragen.
- Enkel focussen op deze groep omdat ze gemakkelijk te bereiken is.
- Overbevragen van de school

KANSEN

- Heel snel een groot aantal tieners bevragen
- Andere samenwerkingsmogelijkheden met de school in de toekomst
- Zoeken van tieners die deel willen uitmaken van de jeugdraad.

Scenario: bijeenkomst van een groep tieners – “kinderraad”

WAT

Concept

- Een fysieke bijeenkomst van een beperkt aantal leerlingen van de lagere scholen en de eerste graad van de middelbare scholen in je district

Wat gebeurt er concreet?

- De jeugdraad organiseert een kinderraad
- De jeugdraad bereidt de kinderraad inhoudelijk voor
- Contactgegevens van de scholen opzoeken
- Uitnodigen van x-aantal leerlingen
- Bijvoorbeeld 2 leerlingen per klas per school
- Locatie vastleggen

WIE

Voor wie?

- Bijvoorbeeld 2 leerlingen per klas per school
- Bijvoorbeeld 2 leerlingen per school
- 5^{de}, 6^{de} lagere school en 1^{ste}, 2^{de} middelbaar

Door wie?

- Beslissing voor uitvoering door de jeugdraad of door een kerngroep van de jeugdraad
- Uitvoering kan door de jeugddienst (jeugdconsulent, jeugdwerker) (en stedelijk wijkoverleg)

WAAR

- Districtshuis
- Jeugddienst
- Een andere locatie binnen of buiten

WANNEER

- Wanneer het relevant is bij een concrete adviesvraag

- Trimestrieel
- Voor- of namiddag tijdens de schooluren
- woensdagnamiddag

HOE

Hoe verloopt dit scenario?

- Leerlingen worden gebracht en afgehaald door een begeleider van de school
- Combinatie mondeling en activiteiten (invullen bevraging, spel, dingen doen)
- Combinatie methodieken fysiek en digitaal
- **Hoe weten de betrokkenen dit?**
- Afspraak met school
- Briefen van de betrokken leerkrachten

BEREIK

Hoeveel personen bereikt?

- Klein aantal scholen: 14 a 20 kinderen/tieners gemiddeld
- Groot aantal scholen: gemiddeld 60 personen
- Afhankelijk van aantal scholen en aantal deelnemende scholen in je district

Hoeveel personen nodig?

- **Beslissing**
 - x-aantal personen van de jeugdraad voor de beslissing om dit scenario uit te werken (bijvoorbeeld 3 tot 5 personen)
- **Uitvoering**
 - Gemiddeld 4 personen (jeugddienst en andere diensten)
 - Per school: 1 begeleider

STERKTE

- Alle scholen kunnen meewerken.

- De tieners geven zelf hun mening.
- Onderlinge uitwisseling
- Scholen liggen meestal evenwichtig verspreid in alle wijken, dus de kans is groot dat de aanwezigen van verschillende wijken komen.
- Verslaggeving door de leerlingen aan de andere klasgenoten
- In kleine diverse groepen werken doordat 60 kinderen deelnemen

ZWAKTE

- Beperkte groep: 2 leerlingen per klas of per school die hun eigen mening geven. Ze spreken niet uit naam van alle leerlingen van hun klas of school.
- Geen zekerheid dat personen uit de buurt van het onderwerp van de adviesvraag betrokken zijn.
- Sommige leerlingen zijn verkozen door leerlingen: deze leerlingen hebben een eigen engagement VERSUS de leerkracht duidt de “voorbeeldige leerlingen” aan. Alle kinderen hebben wel recht op een eigen mening.

BEDREIGING

- Te vrijblijvend
- Te beperkte groep
- Geen zekerheid dat andere leerlingen betrokken worden
- Bij trimestriële kinderraden zijn de periodes tussen deze momenten te lang.

KANSEN

- De deelnemende leerlingen nemen het onderwerp van de adviesvraag verder op in hun eigen school.
- Veel scholen om mee samen te werken.

Scenario: bevragen van tieners van een jeugdvereniging

WAT

Concept

- Leden van de jeugdraad ofwel de vertegenwoordigers van een jeugdvereniging in een jeugdraad nemen een bevraging mee opdat de leden deze kunnen invullen
-

Wat gebeurt er concreet?

- Bevraging opmaken
- De bevraging laten invullen

WIE

Voor wie?

- De leden van de jeugdverenigingen
 - kinderen
 - tieners
 - jongeren

Door wie?

- Beslissing voor uitvoering door de jeugdraad of door een kerngroep van de jeugdraad
- Opstellen vragen door kerngroep, geïnteresseerden
- Nazicht door jeugdconsulent: juiste vraagstelling, eindredactie (nalezen op fouten)
- Uitvoering kan door de vertegenwoordigers van de jeugdverenigingen

WAAR

- Locaties jeugdvereniging

WANNEER

- Tijdens de activiteiten van de jeugdverenigingen

- Vergadering leidingsploeg

HOE

Hoe verloopt dit scenario?

- Zie andere scenario's voor type bevraging: digitaal, papier, spelvorm
- Voor of na een activiteit, tijdens een activiteit

Hoe weten de betrokkenen dit?

- Door de vertegenwoordigers die lid zijn van de jeugdraad
- Door de leden van de jeugdraad

BEREIK

Hoeveel personen bereikt?

- Afhankelijk van het aantal leden die aanwezig zijn tijdens de activiteiten

Hoeveel personen nodig?

- **Beslissing**
 - x-aantal personen van de jeugdraad voor de beslissing om dit scenario uit te werken (bijvoorbeeld 3 tot 5 personen)
- **Uitvoering**
 - 1 a 2 personen leden van jeugdraad
 - leiding

STERKTE

- wekelijks kan je tussen de gemiddeld tussen de 30 en 100 kinderen, tieners en jongeren bereiken.
- De kinderen geven zelf hun mening.
- Je bereikt de kinderen waar ze zijn, geen extra zoektocht.
- Consistente terugkoppeling voor het antwoord en de volgende fase.

- Bij deelname door direct belang is de betrokkenheid van de leden groot

ZWAKTE

- Geen zekerheid dat (alle) kinderen, die in de buurt wonen van het onderwerp van de adviesvraag bevraged worden. Want niet alle kinderen van een wijk of een buurt zitten in een jeugdvereniging.
- Geen zekerheid dat de kinderen de bevraging effectief mogen invullen, dit ligt volledig in handen van de leiding

BEDREIGING

- Afhankelijk van de medewerking van de jeugdvereniging.
- Enkel focus op deze groep omdat ze gemakkelijk te bereiken is.
- Overbevragen van de jeugdverenigingen bij het ingaan op veel adviesvragen.
- Te eenzijdig indien enkel adviesvragen behandeld worden die de leiding interesseren.
- Beslissing leiding is te vrijblijvend
- Foute informatie doorgeven.
 - Verkeerde verwachtingen creëren

KANSEN

- Heel snel een groot aantal kinderen bevragen
- Binnen een tijdspanne van een week
- Zoeken van kinderen die deel willen uitmaken van de jeugdraad.
- Jeugdconsulent kan gevraagd worden om mee de leden te bevragen.
- Leiding kan zelf leden bevragen.

Scenario: een digitale bevraging - OOR

WAT

Concept

- Een digitale bevraging op de digitale inspraaktool OOR
- De bevraging wordt actief uitgevoerd op verschillende locaties gedurende verschillende momenten.

Wat gebeurt er concreet?

- Bevraging opmaken
 - Vragen
 - Foto's, filmpjes
- De bevraging laten invullen
- De resultaten van de bevraging verwerken

WIE

Voor wie?

- Alle kinderen, tieners, jongeren van 8 tot en met 26 jaar (tussen 6 en 7 jaar is dit erg afhankelijk van het taalniveau)
 - Lagere scholen (3^{de}, 4^{de}, 5^{de}, 6^{de})
 - Middelbare scholen (1^{ste} tot en met 6^{de})
 - Hogescholen
 - Universiteiten
 - Jeugdverenigingen (vanaf 8 tot en met 26 jaar)

Door wie?

jeugdraad

- Beslissing voor uitvoering door de jeugdraad of door een kerngroep van de jeugdraad
- Opstellen vragen door kerngroep, geïnteresseerden
- Invullen van de bevraging
- Leden van jeugdverenigingen de bevraging laten invullen
- Andere betrokkenen de bevraging laten invullen op pleintjes en andere openbare plaatsen

jeugdconsulent

- De bevraging op OOR plaatsen
- Nazicht: juiste vraagstelling, eindredactie (nalezen op fouten)
- Uitvoering van bevraging tijdens schooluren, mee naar de jeugdvereniging, op pleintjes en andere openbare plaatsen

WAAR

- Locaties jeugdvereniging

- Binnen of buiten
- Locatie van een bijeenkomst van de jeugdraad
- In school
- Openbare locaties zoals bibliotheek, pleintjes

WANNEER

- 24 op 24 uur en 7 op 7 dagen
- Tijdens de activiteiten van de jeugdverenigingen
- Tijdens een bijeenkomst van de jeugdraad
- Tijdens de schooluren (lesuren en (middag)speeltijd)

HOE

Hoe verloopt dit scenario?

- Digitaal met een woordje uitleg
- +- 10 minuten per leerlingen
- Via 10 tablets en 5 laptops van de jeugddienst

Hoe weten de betrokkenen dit?

- Door de vertegenwoordigers die lid zijn van de jeugdraad
- Door de leden van de jeugdraad
- Contact met scholen

BEREIK

Hoeveel personen bereikt?

- Afhankelijk van het aantal leden die aanwezig zijn tijdens de activiteiten
- Afhankelijk van aantal leerlingen per school
- Streefdoel is = 100 ingevulde bevestigingen
- Voorbeeld Wilrijk = 241 kinderen, tieners en jongeren die individueel hun mening gaven

Hoeveel personen nodig?

- **Beslissing**
 - x-aantal personen van de jeugdraad voor de beslissing om dit scenario uit te werken (bijvoorbeeld 3 tot 5 personen)
- **Uitvoering**
 - 1 a 2 personen leden van jeugdraad
 - Of 1 a 2 personen van de jeugddienst

STERKTE

- Een heel groot aantal kinderen, tieners en jongeren geven individueel hun eigen mening
- Staat online, je kunt de link ruim verspreiden
- Afwezig van een bijeenkomst van de jeugdraad kunnen ook hun mening geven
- Ondersteuning van jeugddienst (opmaak en verwerking, tablets, laptops, op locatie tijdens schooluren)
- Op een snelle en efficiënte manier je mening geven
- Alle meningen krijgen een plaats in een inspraakdossier
- Voor jeugdverenigingen:
 - het invullen kan als activiteit of als aanvullende activiteit
 - de leiding kan dit zelf begeleiden
- alle bevrageden krijgen dezelfde, correcte informatie
- op een efficiënte manier een hoop data verwerken
- opgeven van contactgegevens voor persoonlijke terugkoppeling

ZWAKTE

- opgeladen batterij ofwel elektriciteit (tablets en laptops)
- Voor jeugdverenigingen: geen zekerheid dat de kinderen, tieners en jongeren de bevraging effectief mogen invullen, dit ligt volledig in handen van de leiding

BEDREIGING

- Geen deelname wegens geen tijd.

KANSEN

- Gemakkelijk input van kinderen, tieners en jongeren te verkrijgen op diverse locaties als alle jeugdverenigingen en scholen willen meewerken
- Op een aantrekkelijke manier je mening geven op een project via OOR, verhoogt de kans op verdere betrokkenheid bij andere adviesvragen.

Het inspraakdossier kan gebruikt worden ter opmaak van een advies. Kinderen en tieners kunnen OOR gebruiken dus is er ineens een volledige dekking van de opdracht van een adviesorgaan en aan de voorwaarden

Scenario: een papieren bevraging

WAT

Concept

- Een papieren bevraging opmaken en laten invullen
- Actieve uitvoering op verschillende locaties gedurende verschillende momenten.

Wat gebeurt er concreet?

- Bevraging opmaken
 - Vragen
 - Foto's, filmpjes
- De bevraging laten afdrukken
- De bevraging meegeven of zelf laten invullen
- De resultaten van de bevraging verwerken

WIE

Voor wie?

- Alle kinderen, tieners, jongeren van 8 tot en met 26 jaar (tussen 6 en 7 jaar is dit erg afhankelijk van het taalniveau)
 - Lagere scholen (3^{de}, 4^{de}, 5^{de}, 6^{de})
 - Middelbare scholen (1^{ste} tot en met 6^{de})
 - Hogescholen
 - Universiteiten
 - Jeugdverenigingen (vanaf 8 tot en met 26 jaar)

Door wie?

jeugdraad

- Beslissing voor uitvoering door de jeugdraad of door een kerngroep van de jeugdraad
- Opstellen vragen door kerngroep, geïnteresseerden
- Invullen van de bevraging
- Leden van jeugdverenigingen de bevraging laten invullen
- Andere betrokkenen de bevraging laten invullen op pleintjes en andere openbare plaatsen

jeugdconsulent

- Nazicht: juiste vraagstelling, eindredactie (nalezen op fouten)
- Uitvoering van bevraging tijdens schooluren, mee naar de jeugdvereniging, op pleintjes en andere openbare plaatsen

WAAR

- Locaties jeugdvereniging
- Binnen of buiten
- Locatie van een bijeenkomst van de jeugdraad
- In school
- Openbare locaties zoals bibliotheek, pleintjes

WANNEER

- In de vrije tijd
- Tijdens de schooluren (lesuren en (middag)speeltijd)

HOE

Hoe verloopt dit scenario?

- Schriftelijk met een woordje uitleg
- +- 10 minuten per leerlingen

Hoe weten de betrokkenen dit?

- Door de vertegenwoordigers die lid zijn van de jeugdraad
- Door de leden van de jeugdraad
- Contact met scholen

BEREIK

Hoeveel personen bereikt?

- Afhankelijk van het aantal leden die aanwezig zijn tijdens de activiteiten
- Afhankelijk van aantal leerlingen per school

Hoeveel personen nodig?

- **Beslissing**
 - x-aantal personen van de jeugdraad voor de beslissing om dit scenario uit te werken (bijvoorbeeld 3 tot 5 personen)
- **Uitvoering**
 - 1 a 2 personen leden van jeugdraad

- Of 1 a 2 personen van de jeugddienst

STERKTE

- Een heel groot aantal kinderen, tieners en jongeren geven individueel hun eigen mening
- Afwezig van een bijeenkomst van de jeugdraad kunnen ook hun mening geven
- Ondersteuning van jeugddienst (opmaak en verwerking, op locatie tijdens schooluren)
- Voor jeugdverenigingen:
 - het invullen kan als activiteit of als aanvullende activiteit
 - de leiding kan dit zelf begeleiden
- alle bevraagden krijgen dezelfde, correcte informatie
- opgeven van contactgegevens voor persoonlijke terugkoppeling
- geen elektriciteit nodig

ZWAKTE

- Voor jeugdverenigingen: geen zekerheid dat de kinderen, tieners en jongeren de bevraging effectief mogen invullen, dit ligt volledig in handen van de leiding
- Afwezig kunnen hun mening niet geven
- Het schrijven zelf
- Geen snelle verwerking

BEDREIGING

- Geen deelname wegens geen tijd.
- De resultaten niet kunnen lezen door onduidelijk schrijven.

KANSEN

- Gemakkelijk input van kinderen, tieners en jongeren te verkrijgen op diverse locaties als alle jeugdverenigingen en scholen willen meewerken

Scenario: digitaal je mening geven over een buurt - LOMPAP

WAT

Concept

- Foto's nemen, gevoelsiconen en opmerkingen toevoegen over een locatie via smartphone en tablet.

Wat gebeurt er concreet?

- Het tonen van de werking van lomapp
- Lomappen op locatie
- De resultaten verwerken

WIE

Voor wie?

- Alle kinderen, tieners, jongeren van 8 tot en met 26 jaar (tussen 6 en 7 jaar is dit erg afhankelijk van het taalniveau)
 - Lagere scholen (3^{de}, 4^{de}, 5^{de}, 6^{de})
 - Middelbare scholen (1^{ste} tot en met 6^{de})
 - Hogescholen
 - Universiteiten
 - Jeugdverenigingen (vanaf 8 tot en met 26 jaar)

Door wie?

jeugdraad

- Beslissing voor uitvoering door de jeugdraad of door een kerngroep van de jeugdraad

jeugdconsulent

- Aanleveren van 10 tablets en mee begeleiden
- Uitvoering van bevraging tijdens schooluren, mee naar de jeugdvereniging, op pleintjes en andere openbare plaatsen

WAAR

- Locaties jeugdvereniging
- Binnen of buiten
- Locatie van een bijeenkomst van de jeugdraad
- In school
- Openbare locaties zoals bibliotheek, pleintjes

WANNEER

- 24 op 24 uur en 7 op 7 dagen
- Tijdens de activiteiten van de jeugdverenigingen
- Tijdens een bijeenkomst van de jeugdraad
- Tijdens de schooluren (lesuren en (middag)speeltijd)

HOE

Hoe verloopt dit scenario?

- Je kan de app downloaden en dit eerder wanneer doen.
- Via 10 tablets en 5 laptops van de jeugddienst

Hoe weten de betrokkenen dit?

- Door de vertegenwoordigers die lid zijn van de jeugdraad
- Door de leden van de jeugdraad
- Contact met scholen

BEREIK

Hoeveel personen bereikt?

- Afhankelijk van het aantal leden die aanwezig zijn tijdens de activiteiten
- Afhankelijk van aantal leerlingen per school
- Afhankelijk interesse burgers (dus best zelf organiseren)

Hoeveel personen nodig?

- **Beslissing**
 - x-aantal personen van de jeugdraad voor de beslissing om dit scenario uit te werken (bijvoorbeeld 3 tot 5 personen)
- **Uitvoering**
 - 1 a 2 personen leden van jeugdraad
 - Of 1 a 2 personen van de jeugddienst

STERKTE

- Kinderen, tieners en jongeren geven individueel hun eigen mening

- Staat online, je kunt de link ruim verspreiden
- Heel visueel en gemakkelijk.
- Afwezig van een bijeenkomst van de jeugdraad kunnen ook hun mening geven
- Ondersteuning van jeugddienst (verwerking, tablets op locatie, tijdens schooluren)
- Op een snelle, aantrekkelijke en efficiënte manier je mening geven
- Alle meningen krijgen een plaats in een inspraakdossier
- Voor jeugdverenigingen:
 - het invullen kan als activiteit of als aanvullende activiteit
 - de leiding kan dit zelf begeleiden

ZWAKTE

- smartphone of tablet nodig
- inloggen is verplicht
- moeilijke schriftelijke verwerking

BEDREIGING

- Informatie gaat verloren doordat schriftelijke verwerking nog niet mogelijk is
- Iconen en de combinaties zijn te interpreteren, dus ook voor de verwerker, die een eigen interpretatie geeft.
- Slechte promo waardoor kinderen, tieners en jongeren niet weten dat ze kunnen lomappen.

KANSEN

- Gemakkelijk input van kinderen, tieners en jongeren te verkrijgen op diverse locaties
- Op een aantrekkelijke manier je mening geven over openbaar domein.

Scenario: een inspraakspel – KIP-spel

WAT

Concept

- Een bordspel met invul fiches met als doel input te verzamelen ter beleidsvoorbereiding

Wat gebeurt er concreet?

- Het organiseren van een inspraakmoment
- Inhoudelijke voorbereiden van het spel

WIE

Voor wie?

- De leden van de jeugdverenigingen
 - Kinderen
 - Tieners
 - Jongeren
 - leiding

Door wie?

- Beslissing voor uitvoering door de jeugdraad of door een kerngroep van de jeugdraad
- Uitvoering kan door de vertegenwoordigers van de jeugdverenigingen

WAAR

- Locaties jeugdvereniging

WANNEER

- Tijdens de activiteiten van de jeugdverenigingen
- Tijdens vergadering van de leidingsploeg

HOE

Hoe verloopt dit scenario?

- Mondeling en spel

Hoe weten de betrokkenen dit?

- Werking jeugdverenigingen
- Via jeugdraad

BEREIK

Hoeveel personen bereikt?

- Afhankelijk van het aantal leden die aanwezig zijn tijdens de activiteiten

Hoeveel personen nodig?

- **Beslissing**
 - x-aantal personen van de jeugdraad voor de beslissing om dit scenario uit te werken (bijvoorbeeld 1 a 3 personen)
- **Uitvoering**
 - 1 a 2 personen leden van jeugdraad
 - leiding

STERKTE

- wekelijks overleg en activiteiten.
- De kinderen, tieners en jongeren geven zelf hun mening.
- Leiding kan zelf het spel begeleiden.

ZWAKTE

- Geen zekerheid dat (alle) kinderen, die in de buurt wonen van het onderwerp van de adviesvraag bevestigd worden. Want niet alle kinderen van een wijk of een buurt zitten in een jeugdvereniging.
- Geen zekerheid dat de kinderen de bevestiging effectief mogen invullen, dit ligt volledig in handen van de leiding

BEDREIGING

- Afhankelijk van de medewerking van de jeugdvereniging.
- Enkel focus op deze groep omdat ze gemakkelijk te bereiken is.
- Overbevragen van de jeugdverenigingen bij het ingaan op veel adviesvragen

KANSEN

- Heel snel een groot aantal kinderen, tieners en jongeren bevestigd

Scenario: een participatiespel – Charterspel: Sleutel aan je stad

WAT

Concept

- Een participatiespel waarbij jongeren:
 - Inzicht krijgen in de werking van een gemeenteraad ofwel districtsraad
 - Inzicht krijgen in de basisfuncties van een stad
 - Leren of sterker worden in debatteren
 - Leren luisteren en respect hebben voor de mening van de medespelers
 - Concrete ideeën bedenken voor verbeteringen aan het beleid op korte termijn
 - Oplossingen voor op lange termijn

Wat gebeurt er concreet?

- Het organiseren van een inspraakmoment
- Inhoudelijke voorbereiden van het spel
- Het spel begeleiden

WIE

Voor wie?

- Van 6 tot en met 26 jaar
- Minimum 7 personen nodig
- Maximum te spelen met 20 personen

Door wie?

- Beslissing voor uitvoering door de jeugdraad of door een kerngroep van de jeugdraad
- Uitvoering kan door iedereen die de handleiding kan lezen

WAAR

- Ergens binnen in een ruim lokaal

- Iedere deelnemer moet kunnen zitten en per 4 personen 1 tafel voorzien

WANNEER

- Zelf te bepalen
 - Tijdens schooluren
 - Als activiteit van een werking
 - Op een ander moment

HOE

Hoe verloopt dit scenario?

- Mondeling en spel

Hoe weten de betrokkenen dit?

- Via uitnodiging

BEREIK

Hoeveel personen bereikt?

- Afhankelijk van het aantal deelnemers
- Dit is spel voor een groep van 7 tot 20 personen

Hoeveel personen nodig?

- **Beslissing**
 - x-aantal personen van de jeugdraad voor de beslissing om dit scenario uit te werken (bijvoorbeeld 1 a 3 personen)
- **Uitvoering**
 - 1 a 2 personen leden van jeugdraad
 - Jeugdconsulenten kennen het spel en kunnen helpen met de voorbereiding

STERKTE

- Het spel is flexibel, alle onderdelen kunnen apart gespeeld worden en aangepast worden aan een specifiek onderwerp
- Er is een handleiding waarmee je direct het spel kan spelen
- Aantrekkelijke lay-out van spelmateriaal
- Er zijn 4 dozen, dus kunnen er 4*20 personen tegelijkertijd spelen.
- De kinderen, tieners en jongeren geven zelf hun mening.
- Leiding kan zelf het spel begeleiden.
- In de diepte van een onderwerp gaan

ZWAKTE

- Het charterspel is geen instrument om snel om je mening te geven
 - minimumduur is 1 uur tot 1u30
- Lokaal nodig met stoelen, tafels voor min. 7 en max. 20 personen (en electriciteit – indien beamer nodig)

BEDREIGING

- Het niet gebruiken van de handleiding, kan negatieve gevolgen hebben op het spelverloop
- Het kan uitlopen doordat je in de diepte werkt en het steeds interessanter wordt voor de deelnemers
- Concentratiestoornis wanneer er geen pauzes worden ingelast

KANSEN

- Ook ideaal om advies te geven op eigen initiatief
- Herbruikbaar door de flexibiliteit van het spel

JONGEREN

Mogelijkheden om jongeren van 15 tot en met 26 jaar te betrekken



Tip:

- denk als een jongere
- niet voor alles is toestemming van de ouders nodig, ze zijn wel graag op de hoogte
- na school:
 - praat ik nog na met vrienden, klasgenoten (terwijl we koeken, fruit of chips eten)
- ik spendeer uren aan de computer en tv
- Ik heb hobby's die ik combineer met massa's huiswerk
- ik ga slapen tussen 21u en 00u30.

Atributen:

Gsm/smartphone, hoofdtelefoon, muziek

Scenario: bevragen van een hoger middelbaar, hogeschool, universiteit (vanaf het 4^e middelbaar)

WAT

Concept

- Er wordt aan een of meerdere scholen gevraagd wanneer de leerlingen of studenten bevragd kunnen worden over een bepaald onderwerp, thema.
- Dit kan wanneer het onderwerp relevant is voor de leerlingen of het onderwerp over iets gaat dat in de buurt van de school ligt.

TIP

- Vraag aan de school wanneer de leerlingen hun mening kunnen geven in plaats van om toestemming te vragen om de leerling hun mening te laten geven. "Wanneer kunnen we de leerlingen bevragen, tijdens lesuur of tijdens de middagspeeltijd?"
- In het slechtste geval bevrage je de leerlingen aan de schoolpoorten.

Wat gebeurt er concreet?

- Contactgegevens van de school opzoeken
- Alle contactgegevens verzamelen
- De school telefonisch en per mail contacteren
- Een afspraak maken met de school (directie, leerkrachten, huis van de student, studentenadviesraad)
- Naar de school gaan om de leerlingen of de studenten te bevragen

WIE

Voor wie?

- Vanaf het 4^e tot en met alle graden van de hogescholen en universiteiten.

Door wie?

- Beslissing voor uitvoering door de jeugdraad of door een kerngroep van de jeugdraad
- Uitvoering kan door de jeugddienst (jeugdconsulent, jeugdwerker) (en stedelijk wijkoverleg)

WAAR

- In de school
- In eenzelfde lokaal waar je de materialen eenmalig kan installeren
- In de klassen van de leerlingen

WANNEER

- Tijdens de schooluren

HOE

Hoe verloopt dit scenario?

- Zie andere scenario's zoals OOR (digitale bevraging), LOMAP, een papieren bevraging, een participatiespel

Hoe weten de betrokkenen dit?

- Afspraak met school
- Briefen van de betrokken leerkrachten

BEREIK

Hoeveel personen bereikt?

- 70 (dit is een gemiddelde) (dit is uiteraard ook afhankelijk van het aantal leerlingen, studenten)

Hoeveel personen nodig?

- **Beslissing**
 - x-aantal personen van de jeugdraad voor de beslissing om dit scenario uit te werken (bijvoorbeeld 3 tot 5 personen)
- **Uitvoering**
 - 1 a 2 personen

STERKTE

- Je bereikt gemiddeld 60 a 70 personen.
- De jongeren geven zelf hun mening.
- Je bereikt de jongeren waar ze zijn, geen extra zoektocht.
- Jongeren die minstens 5 van de 7 dagen in de buurt zijn van het onderwerp van de adviesvraag.
- Consistente terugkoppeling voor het antwoord en de volgende fase.

ZWAKTE

- Geen zekerheid dat (alle) jongeren in de buurt wonen van het onderwerp van de adviesvraag bevragd worden. Want niet alle tieners van een wijk of een buurt zitten op dezelfde school.

BEDREIGING

- Het bevragen aan de school of de onderwijsinstelling overlaten, hierdoor heb je geen zekerheid dat de leerlingen effectief de kans krijgen om hun mening te geven.
- Afhankelijk van de medewerking van de school. Stel daarom voor om tijdens de lessen of tijdens de middagspeeltijd de leerlingen te bevragen.
- Enkel focussen op deze groep omdat ze gemakkelijk te bereiken is.
- Overbevragen van de school

KANSEN

- Heel snel een groot aantal jongeren bevragen
- Andere samenwerkingsmogelijkheden met de school in de toekomst
- Zoeken van jongeren die deel willen uitmaken van de jeugdraad.

Scenario: bevragen van jongeren van een jeugdvereniging

WAT

Concept

- Leden van de jeugdraad ofwel de vertegenwoordigers van een jeugdvereniging in een jeugdraad nemen een bevraging mee opdat de leden deze kunnen invullen

Wat gebeurt er concreet?

- Bevraging opmaken
- De bevraging laten invullen

WIE

Voor wie?

- De leden van de jeugdverenigingen
 - kinderen
 - tieners
 - jongeren

Door wie?

- Beslissing voor uitvoering door de jeugdraad of door een kerngroep van de jeugdraad
- Opstellen vragen door kerngroep, geïnteresseerden
- Nazicht door jeugdconsulent: juiste vraagstelling, eindredactie (nalezen op fouten)
- Uitvoering kan door de vertegenwoordigers van de jeugdverenigingen

WAAR

- Locaties jeugdvereniging

WANNEER

- Tijdens de activiteiten van de jeugdverenigingen

- Vergadering leidingsploeg

HOE

Hoe verloopt dit scenario?

- Zie andere scenario's voor type bevraging: digitaal, papier, spelvorm
- Voor of na een activiteit, tijdens een activiteit

Hoe weten de betrokkenen dit?

- Door de vertegenwoordigers die lid zijn van de jeugdraad
- Door de leden van de jeugdraad

BEREIK

Hoeveel personen bereikt?

- Afhankelijk van het aantal leden die aanwezig zijn tijdens de activiteiten

Hoeveel personen nodig?

- **Beslissing**
 - x-aantal personen van de jeugdraad voor de beslissing om dit scenario uit te werken (bijvoorbeeld 3 tot 5 personen)
- **Uitvoering**
 - 1 a 2 personen leden van jeugdraad
 - leiding

STERKTE

- wekelijks kan je tussen de gemiddeld tussen de 30 en 100 kinderen, tieners en jongeren bereiken.
- De kinderen geven zelf hun mening.
- Je bereikt de kinderen waar ze zijn, geen extra zoektocht.
- Consistente terugkoppeling voor het antwoord en de volgende fase.

- Bij deelname door direct belang is de betrokkenheid van de leden groot

ZWAKTE

- Geen zekerheid dat (alle) kinderen, die in de buurt wonen van het onderwerp van de adviesvraag bevroegd worden. Want niet alle kinderen van een wijk of een buurt zitten in een jeugdvereniging.
- Geen zekerheid dat de kinderen de bevraging effectief mogen invullen, dit ligt volledig in handen van de leiding

BEDREIGING

- Afhankelijk van de medewerking van de jeugdvereniging.
- Enkel focus op deze groep omdat ze gemakkelijk te bereiken is.
- Overbevragen van de jeugdverenigingen bij het ingaan op veel adviesvragen.
- Te eenzijdig indien enkel adviesvragen behandeld worden die de leiding interesseren.
- Beslissing leiding is te vrijblijvend
- Foute informatie doorgeven.
 - Verkeerde verwachtingen creëren

KANSEN

- Heel snel een groot aantal kinderen bevragen
- Binnen een tijdspanne van een week
- Zoeken van kinderen die deel willen uitmaken van de jeugdraad.
- Jeugdconsulent kan gevraagd worden om mee de leden te bevragen.
- Leiding kan zelf leden bevragen.

Scenario: een digitale bevraging - OOR

WAT

Concept

- Een digitale bevraging op de digitale inspraaktool OOR
- De bevraging wordt actief uitgevoerd op verschillende locaties gedurende verschillende momenten.

Wat gebeurt er concreet?

- Bevraging opmaken
 - Vragen
 - Foto's, filmpjes
- De bevraging laten invullen
- De resultaten van de bevraging verwerken

WIE

Voor wie?

- Alle kinderen, tieners, jongeren van 8 tot en met 26 jaar (tussen 6 en 7 jaar is dit erg afhankelijk van het taalniveau)
 - Lagere scholen (3^{de}, 4^{de}, 5^{de}, 6^{de})
 - Middelbare scholen (1^{ste} tot en met 6^{de})
 - Hogescholen
 - Universiteiten
 - Jeugdverenigingen (vanaf 8 tot en met 26 jaar)

Door wie?

jeugdraad

- Beslissing voor uitvoering door de jeugdraad of door een kerngroep van de jeugdraad
- Opstellen vragen door kerngroep, geïnteresseerden
- Invullen van de bevraging
- Leden van jeugdverenigingen de bevraging laten invullen
- Andere betrokkenen de bevraging laten invullen op pleintjes en andere openbare plaatsen

jeugdconsulent

- De bevraging op OOR plaatsen
- Nazicht: juiste vraagstelling, eindredactie (nalezen op fouten)
- Uitvoering van bevraging tijdens schooluren, mee naar de jeugdvereniging, op pleintjes en andere openbare plaatsen

WAAR

- Locaties jeugdvereniging

- Binnen of buiten
- Locatie van een bijeenkomst van de jeugdraad
- In school
- Openbare locaties zoals bibliotheek, pleintjes

WANNEER

- 24 op 24 uur en 7 op 7 dagen
- Tijdens de activiteiten van de jeugdverenigingen
- Tijdens een bijeenkomst van de jeugdraad
- Tijdens de schooluren (lesuren en (middag)speeltijd)

HOE

Hoe verloopt dit scenario?

- Digitaal met een woordje uitleg
- +- 10 minuten per leerlingen
- Via 10 tablets en 5 laptops van de jeugddienst

Hoe weten de betrokkenen dit?

- Door de vertegenwoordigers die lid zijn van de jeugdraad
- Door de leden van de jeugdraad
- Contact met scholen

BEREIK

Hoeveel personen bereikt?

- Afhankelijk van het aantal leden die aanwezig zijn tijdens de activiteiten
- Afhankelijk van aantal leerlingen per school
- Streefdoel is = 100 ingevulde bevestigingen
- Voorbeeld Wilrijk = 241 kinderen, tieners en jongeren die individueel hun mening gaven

Hoeveel personen nodig?

- **Beslissing**
 - x-aantal personen van de jeugdraad voor de beslissing om dit scenario uit te werken (bijvoorbeeld 3 tot 5 personen)
- **Uitvoering**
 - 1 a 2 personen leden van jeugdraad
 - Of 1 a 2 personen van de jeugddienst

STERKTE

- Een heel groot aantal kinderen, tieners en jongeren geven individueel hun eigen mening
- Staat online, je kunt de link ruim verspreiden
- Afwezig van een bijeenkomst van de jeugdraad kunnen ook hun mening geven
- Ondersteuning van jeugddienst (opmaak en verwerking, tablets, laptops, op locatie tijdens schooluren)
- Op een snelle en efficiënte manier je mening geven
- Alle meningen krijgen een plaats in een inspraakdossier
- Voor jeugdverenigingen:
 - het invullen kan als activiteit of als aanvullende activiteit
 - de leiding kan dit zelf begeleiden
- alle bevrageden krijgen dezelfde, correcte informatie
- op een efficiënte manier een hoop data verwerken
- opgeven van contactgegevens voor persoonlijke terugkoppeling

ZWAKTE

- opgeladen batterij ofwel elektriciteit (tablets en laptops)
- Voor jeugdverenigingen: geen zekerheid dat de kinderen, tieners en jongeren de bevraging effectief mogen invullen, dit ligt volledig in handen van de leiding

BEDREIGING

- Geen deelname wegens geen tijd.

KANSEN

- Gemakkelijk input van kinderen, tieners en jongeren te verkrijgen op diverse locaties als alle jeugdverenigingen en scholen willen meewerken
- Op een aantrekkelijke manier je mening geven op een project via OOR, verhoogt de kans op verdere betrokkenheid bij andere adviesvragen.

Het inspraakdossier kan gebruikt worden ter opmaak van een advies. Kinderen en tieners kunnen OOR gebruiken dus is er ineens een volledige dekking van de opdracht van een adviesorgaan en aan de voorwaarden

Scenario: een papieren bevraging

WAT

Concept

- Een papieren bevraging opmaken en laten invullen
- Actieve uitvoering op verschillende locaties gedurende verschillende momenten.

Wat gebeurt er concreet?

- Bevraging opmaken
 - Vragen
 - Foto's, filmpjes
- De bevraging laten afdrukken
- De bevraging meegeven of zelf laten invullen
- De resultaten van de bevraging verwerken

WIE

Voor wie?

- Alle kinderen, tieners, jongeren van 8 tot en met 26 jaar (tussen 6 en 7 jaar is dit erg afhankelijk van het taalniveau)
 - Lagere scholen (3^{de}, 4^{de}, 5^{de}, 6^{de})
 - Middelbare scholen (1^{ste} tot en met 6^{de})
 - Hogescholen
 - Universiteiten
 - Jeugdverenigingen (vanaf 8 tot en met 26 jaar)

Door wie?

jeugdraad

- Beslissing voor uitvoering door de jeugdraad of door een kerngroep van de jeugdraad
- Opstellen vragen door kerngroep, geïnteresseerden
- Invullen van de bevraging
- Leden van jeugdverenigingen de bevraging laten invullen
- Andere betrokkenen de bevraging laten invullen op pleintjes en andere openbare plaatsen

jeugdconsulent

- Nazicht: juiste vraagstelling, eindredactie (nalezen op fouten)
- Uitvoering van bevraging tijdens schooluren, mee naar de jeugdvereniging, op pleintjes en andere openbare plaatsen

WAAR

- Locaties jeugdvereniging
- Binnen of buiten
- Locatie van een bijeenkomst van de jeugdraad
- In school
- Openbare locaties zoals bibliotheek, pleintjes

WANNEER

- In de vrije tijd
- Tijdens de schooluren (lesuren en (middag)speeltijd)

HOE

Hoe verloopt dit scenario?

- Schriftelijk met een woordje uitleg
- +- 10 minuten per leerlingen

Hoe weten de betrokkenen dit?

- Door de vertegenwoordigers die lid zijn van de jeugdraad
- Door de leden van de jeugdraad
- Contact met scholen

BEREIK

Hoeveel personen bereikt?

- Afhankelijk van het aantal leden die aanwezig zijn tijdens de activiteiten
- Afhankelijk van aantal leerlingen per school

Hoeveel personen nodig?

- **Beslissing**
 - x-aantal personen van de jeugdraad voor de beslissing om dit scenario uit te werken (bijvoorbeeld 3 tot 5 personen)
- **Uitvoering**
 - 1 a 2 personen leden van jeugdraad

- Of 1 a 2 personen van de jeugddienst

STERKTE

- Een heel groot aantal kinderen, tieners en jongeren geven individueel hun eigen mening
- Afwezig van een bijeenkomst van de jeugdraad kunnen ook hun mening geven
- Ondersteuning van jeugddienst (opmaak en verwerking, op locatie tijdens schooluren)
- Voor jeugdverenigingen:
 - het invullen kan als activiteit of als aanvullende activiteit
 - de leiding kan dit zelf begeleiden
- alle bevraagden krijgen dezelfde, correcte informatie
- opgeven van contactgegevens voor persoonlijke terugkoppeling
- geen elektriciteit nodig

ZWAKTE

- Voor jeugdverenigingen: geen zekerheid dat de kinderen, tieners en jongeren de bevraging effectief mogen invullen, dit ligt volledig in handen van de leiding
- Afwezig kunnen hun mening niet geven
- Het schrijven zelf
- Geen snelle verwerking

BEDREIGING

- Geen deelname wegens geen tijd.
- De resultaten niet kunnen lezen door onduidelijk schrijven.

KANSEN

- Gemakkelijk input van kinderen, tieners en jongeren te verkrijgen op diverse locaties als alle jeugdverenigingen en scholen willen meewerken

Scenario: digitaal je mening geven over een buurt - LOMPAP

WAT

Concept

- Foto's nemen, gevoelsiconen en opmerkingen toevoegen over een locatie via smartphone en tablet.

Wat gebeurt er concreet?

- Het tonen van de werking van lomapp
- Lomappen op locatie
- De resultaten verwerken

WIE

Voor wie?

- Alle kinderen, tieners, jongeren van 8 tot en met 26 jaar (tussen 6 en 7 jaar is dit erg afhankelijk van het taalniveau)
 - Lagere scholen (3^{de}, 4^{de}, 5^{de}, 6^{de})
 - Middelbare scholen (1^{ste} tot en met 6^{de})
 - Hogescholen
 - Universiteiten
 - Jeugdverenigingen (vanaf 8 tot en met 26 jaar)

Door wie?

jeugdraad

- Beslissing voor uitvoering door de jeugdraad of door een kerngroep van de jeugdraad

jeugdconsulent

- Aanleveren van 10 tablets en mee begeleiden
- Uitvoering van bevraging tijdens schooluren, mee naar de jeugdvereniging, op pleintjes en andere openbare plaatsen

WAAR

- Locaties jeugdvereniging
- Binnen of buiten
- Locatie van een bijeenkomst van de jeugdraad
- In school
- Openbare locaties zoals bibliotheek, pleintjes

WANNEER

- 24 op 24 uur en 7 op 7 dagen
- Tijdens de activiteiten van de jeugdverenigingen
- Tijdens een bijeenkomst van de jeugdraad
- Tijdens de schooluren (lesuren en (middag)speeltijd)

HOE

Hoe verloopt dit scenario?

- Je kan de app downloaden en dit eerder wanneer doen.
- Via 10 tablets en 5 laptops van de jeugddienst

Hoe weten de betrokkenen dit?

- Door de vertegenwoordigers die lid zijn van de jeugdraad
- Door de leden van de jeugdraad
- Contact met scholen

BEREIK

Hoeveel personen bereikt?

- Afhankelijk van het aantal leden die aanwezig zijn tijdens de activiteiten
- Afhankelijk van aantal leerlingen per school
- Afhankelijk interesse burgers (dus best zelf organiseren)

Hoeveel personen nodig?

- **Beslissing**
 - x-aantal personen van de jeugdraad voor de beslissing om dit scenario uit te werken (bijvoorbeeld 3 tot 5 personen)
- **Uitvoering**
 - 1 a 2 personen leden van jeugdraad
 - Of 1 a 2 personen van de jeugddienst

STERKTE

- Kinderen, tieners en jongeren geven individueel hun eigen mening

- Staat online, je kunt de link ruim verspreiden
- Heel visueel en gemakkelijk.
- Afwezig van een bijeenkomst van de jeugdraad kunnen ook hun mening geven
- Ondersteuning van jeugddienst (verwerking, tablets op locatie, tijdens schooluren)
- Op een snelle, aantrekkelijke en efficiënte manier je mening geven
- Alle meningen krijgen een plaats in een inspraakdossier
- Voor jeugdverenigingen:
 - het invullen kan als activiteit of als aanvullende activiteit
 - de leiding kan dit zelf begeleiden

ZWAKTE

- smartphone of tablet nodig
- inloggen is verplicht
- moeilijke schriftelijke verwerking

BEDREIGING

- Informatie gaat verloren doordat schriftelijke verwerking nog niet mogelijk is
- Iconen en de combinaties zijn te interpreteren, dus ook voor de verwerker, die een eigen interpretatie geeft.
- Slechte promo waardoor kinderen, tieners en jongeren niet weten dat ze kunnen lomappen.

KANSEN

- Gemakkelijk input van kinderen, tieners en jongeren te verkrijgen op diverse locaties
- Op een aantrekkelijke manier je mening geven over openbaar domein.

Scenario: een inspraakspel – KIP-spel

WAT

Concept

- Een bordspel met invul fiches met als doel input te verzamelen ter beleidsvoorbereiding

Wat gebeurt er concreet?

- Het organiseren van een inspraakmoment
- Inhoudelijke voorbereiden van het spel

WIE

Voor wie?

- De leden van de jeugdverenigingen
 - Kinderen
 - Tieners
 - Jongeren
 - leiding

Door wie?

- Beslissing voor uitvoering door de jeugdraad of door een kerngroep van de jeugdraad
- Uitvoering kan door de vertegenwoordigers van de jeugdverenigingen

WAAR

- Locaties jeugdvereniging

WANNEER

- Tijdens de activiteiten van de jeugdverenigingen
- Tijdens vergadering van de leidingsploeg

HOE

Hoe verloopt dit scenario?

- Mondeling en spel

Hoe weten de betrokkenen dit?

- Werking jeugdverenigingen
- Via jeugdraad

BEREIK

Hoeveel personen bereikt?

- Afhankelijk van het aantal leden die aanwezig zijn tijdens de activiteiten

Hoeveel personen nodig?

- **Beslissing**
 - x-aantal personen van de jeugdraad voor de beslissing om dit scenario uit te werken (bijvoorbeeld 1 a 3 personen)
- **Uitvoering**
 - 1 a 2 personen leden van jeugdraad
 - leiding

STERKTE

- wekelijks overleg en activiteiten.
- De kinderen, tieners en jongeren geven zelf hun mening.
- Leiding kan zelf het spel begeleiden.

ZWAKTE

- Geen zekerheid dat (alle) kinderen, die in de buurt wonen van het onderwerp van de adviesvraag bevestigd worden. Want niet alle kinderen van een wijk of een buurt zitten in een jeugdvereniging.
- Geen zekerheid dat de kinderen de bevestiging effectief mogen invullen, dit ligt volledig in handen van de leiding

BEDREIGING

- Afhankelijk van de medewerking van de jeugdvereniging.
- Enkel focus op deze groep omdat ze gemakkelijk te bereiken is.
- Overbevragen van de jeugdverenigingen bij het ingaan op veel adviesvragen

KANSEN

- Heel snel een groot aantal kinderen, tieners en jongeren bevestigd

Scenario: een participatiespel – Charterspel: Sleutel aan je stad

WAT

Concept

- Een participatiespel waarbij jongeren:
 - Inzicht krijgen in de werking van een gemeenteraad ofwel districtsraad
 - Inzicht krijgen in de basisfuncties van een stad
 - Leren of sterker worden in debatteren
 - Leren luisteren en respect hebben voor de mening van de medespelers
 - Concrete ideeën bedenken voor verbeteringen aan het beleid op korte termijn
 - Oplossingen voor op lange termijn

Wat gebeurt er concreet?

- Het organiseren van een inspraakmoment
- Inhoudelijke voorbereiden van het spel
- Het spel begeleiden

WIE

Voor wie?

- Van 6 tot en met 26 jaar
- Minimum 7 personen nodig
- Maximum te spelen met 20 personen

Door wie?

- Beslissing voor uitvoering door de jeugdraad of door een kerngroep van de jeugdraad
- Uitvoering kan door iedereen die de handleiding kan lezen

WAAR

- Ergens binnen in een ruim lokaal

- Iedere deelnemer moet kunnen zitten en per 4 personen 1 tafel voorzien

WANNEER

- Zelf te bepalen
 - Tijdens schooluren
 - Als activiteit van een werking
 - Op een ander moment

HOE

Hoe verloopt dit scenario?

- Mondeling en spel

Hoe weten de betrokkenen dit?

- Via uitnodiging

BEREIK

Hoeveel personen bereikt?

- Afhankelijk van het aantal deelnemers
- Dit is spel voor een groep van 7 tot 20 personen

Hoeveel personen nodig?

- **Beslissing**
 - x-aantal personen van de jeugdraad voor de beslissing om dit scenario uit te werken (bijvoorbeeld 1 a 3 personen)
- **Uitvoering**
 - 1 a 2 personen leden van jeugdraad
 - Jeugdconsulenten kennen het spel en kunnen helpen met de voorbereiding

STERKTE

- Het spel is flexibel, alle onderdelen kunnen apart gespeeld worden en aangepast worden aan een specifiek onderwerp
- Er is een handleiding waarmee je direct het spel kan spelen
- Aantrekkelijke lay-out van spelmateriaal
- Er zijn 4 dozen, dus kunnen er 4*20 personen tegelijkertijd spelen.
- De kinderen, tieners en jongeren geven zelf hun mening.
- Leiding kan zelf het spel begeleiden.
- In de diepte van een onderwerp gaan

ZWAKTE

- Het charterspel is geen instrument om snel om je mening te geven
 - minimumduur is 1 uur tot 1u30
- Lokaal nodig met stoelen, tafels voor min. 7 en max. 20 personen (en electriciteit – indien beamer nodig)

BEDREIGING

- Het niet gebruiken van de handleiding, kan negatieve gevolgen hebben op het spelverloop
- Het kan uitlopen doordat je in de diepte werkt en het steeds interessanter wordt voor de deelnemers
- Concentratiestoornis wanneer er geen pauzes worden ingelast

KANSEN

- Ook ideaal om advies te geven op eigen initiatief
- Herbruikbaar door de flexibiliteit van het spel

Scenario: organiseren van een open vergadering 's avonds

WAT

Concept

- Een oproep voor een open vergadering via diverse kanalen
- Mensen komen naar een vergadering om hun mening te geven

Wat gebeurt er concreet?

- Het organiseren van zo'n moment
 - Mensen informeren
 - Mensen uitnodigen

WIE

Voor wie?

- Jongeren

Door wie?

- Door een kerngroep van de jeugdraad
- Opstellen vragen door kerngroep, geïnteresseerden

WAAR

- Locaties jeugdvereniging
- Ontmoetingscentrum
- jeugddienst

WANNEER

- 's avonds van 19 tot 22 uur

HOE

Hoe verloopt dit scenario?

- Vergaderen rond een tafel

Hoe weten de betrokkenen dit?

- Via mail
- Oproep Facebook
- Klein artikeltje DNA
- Een persbericht

BEREIK

Hoeveel personen bereikt?

- Gemiddeld 12

Hoeveel personen nodig?

- **Beslissing**
 - x-aantal personen van de jeugdraad voor de beslissing om dit scenario uit te werken (bijvoorbeeld 3 tot 5 personen)
- **Uitvoering**
 - 1 a 2 personen leden van jeugdraad
 - Ondersteuning van 1 jeugdconsulent

STERKTE

- Diverse groep want aanwezigen komen uit verschillende belangen
- Interactie tussen gebruiker, organisator en beheerder

- Wanneer dit gebeurt in een vroeg stadium is er ruimte om breed na te denken

ZWAKTE

- Mensen fysiek bijeenbrengen op een bepaald tijdstip
- Geen controle, geen zekerheid over aanwezigheid en diversiteit en man/vrouw verhouding
- Kans dat er vooral niet-gebruikers zijn
- Met een vergadering 's avonds sluit je direct hele doelgroepen uit die wel recht hebben op een mening.

BEDREIGING

- Enkel focus op de ze groep
- Te eenzijdig
- Te vrijblijvend
- Verkeerde verwachtingen bij deelnemers creëren
- Bij ontbreken van een kerngroep, komt de sturing van de jeugdconsulent. (ambtenaren zijn geen lid)

KANSEN

- Netwerken door verschillende belangen en gemeenschappelijke interesses
- Ontstaan van een kerngroep
- Mogelijkheid om methodieken uit te testen, uit te denken, te evalueren.

Scenario: organiseren van een maandelijkse vergadering 's avonds

WAT

Concept

- Een vergadering iedere maand op een op voorhand vastgelegde dag

Wat gebeurt er concreet?

- Het organiseren van zo'n moment
 - Inhoudelijke voorbereiden van een agenda en te bespreken onderwerpen
 - Mensen informeren
 - Mensen uitnodigen

WIE

Voor wie?

- Afgevaardigden van jeugdverenigingen en jeugdwerk
 - De meer mondige jongeren worden soms meegenomen
- Jongeren van jeugdwerk
- Individuele jongeren
- Animatoren van een speelplein
- voetbaltrainer

Door wie?

- Door een kerngroep van de jeugdraad
- jeugdconsulent

WAAR

- Locaties jeugdvereniging
- Ontmoetingscentrum
- jeugdcentrum
- jeugddienst

WANNEER

- 's avonds van 19 tot 22 uur

HOE

Hoe verloopt dit scenario?

- Vergaderen rond een tafel
- Mondeling
- Methodieken om ervoor te zorgen dat alle aanwezigen hun mening kunnen geven en betrokken zijn

Hoe weten de betrokkenen dit?

- Via mail
- Oproep Facebook
- Klein artikeltje DNA

BEREIK

Hoeveel personen bereikt?

- Dit is afhankelijk per district
- Gemiddeld 10
- Gemiddeld Merkssem = 25 personen

Hoeveel personen nodig?

- **Beslissing**
 - x-aantal personen van de jeugdraad voor de beslissing om dit scenario uit te werken (bijvoorbeeld 1 tot 3)
- **Uitvoering**
 - 1 a 2 personen leden van jeugdraad
 - Ondersteuning van 1 jeugdconsulent

STERKTE

- De afgevaardigden van jeugdverenigingen en/of jeugdwerkers van professioneel jeugdwerk zien elkaar regelmatig en/of leren elkaars werking kennen.
- Uitwisselen van informatie tussen jeugdverenigingen, jeugdwerk en jeugddienst
- Diverse groep omdat mensen komen vanuit verschillende invalshoeken
- (gekende traditie)

ZWAKTE

- Mensen fysiek bijeenbrengen op een bepaald tijdstip
- Geen controle, geen zekerheid over aanwezigheid en diversiteit en man/vrouw verhouding

- Niet alle agendapunten belangen de aanwezigen aan waardoor betrokkenen die niet aanwezig zijn geen kans krijgen om hun mening te geven.
- Kans dat er vooral niet-betrokkenen zijn
- Met een vergadering 's avonds sluit je direct hele doelgroepen uit die wel recht hebben op een mening.
- Waarde advies stijgt niet door het tonen van ene vrijwillig engagement
- Niet alle informatie wordt (correct) doorgegeven
- Geen of kleine adviesfunctie omdat de agenda te vol is

BEDREIGING

- Adviesfunctie primeert niet, wel het uitwisselen van informatie
- Niet alle agendapunten belangen de aanwezigen aan waardoor betrokkenen die niet aanwezig zijn geen kans krijgen om hun mening te geven.
- Enkel focus op deze groep door traditie
- Te eenzijdig
- Te vrijblijvend
- Verkeerde verwachtingen bij mensen creëren
- Heel wisselende aantallen in opkomst
- Bij ontbreken van een kerngroep, komt de sturing van de jeugdconsulent. (ambtenaren zijn geen lid)
- Opbouwen is moeilijk door groot verloop van afgevaardigden.

KANSEN

- Netwerken door verschillende belangen en gemeenschappelijke interesses
- Mensen fysiek in contact brengen met elkaar.
- Waarde advies stijgt door diversiteit
- Mogelijkheid om methodieken uit te testen, uit te denken, te evalueren.

Scenario: organiseren van een 6-wekelijkse vergadering 's avonds

WAT

Concept

- Een vergadering iedere maand op een op voorhand vastgelegde dag

Wat gebeurt er concreet?

- Het organiseren van zo'n moment
 - Inhoudelijke voorbereiden van een agenda en te bespreken onderwerpen
 - Mensen informeren
 - Mensen uitnodigen
 - Vergadering laten aansluiten op de 'districtsraad van de Scouts'

WIE

Voor wie?

- Afgevaardigden van jeugdverenigingen en jeugdwerk
 - De meer mondige jongeren worden soms meegenomen
- Jongeren van jeugdwerk
- Individuele jongeren

Door wie?

- Door een kerngroep van de jeugdraad
- jeugdconsulent

WAAR

- Locaties jeugdvereniging
- Ontmoetingscentrum
- jeugdcentrum
- jeugddienst

WANNEER

- 's avonds van 19 tot 22 uur

HOE

Hoe verloopt dit scenario?

- Vergaderen rond een tafel
- Mondeling
- Methodieken om ervoor te zorgen dat alle aanwezigen hun mening kunnen geven en betrokken zijn

Hoe weten de betrokkenen dit?

- Via mail
- Oproep Facebook

BEREIK

Hoeveel personen bereikt?

- Dit is afhankelijk per district
- Gemiddeld 10

Hoeveel personen nodig?

- **Beslissing**
 - x-aantal personen van de jeugdraad voor de beslissing om dit scenario uit te werken (bijvoorbeeld 1 tot 3)
- **Uitvoering**
 - 1 a 2 personen leden van jeugdraad
 - Ondersteuning van 1 jeugdconsulent

STERKTE

- De afgevaardigden van jeugdverenigingen en/of jeugdwerkers van professioneel jeugdwerk zien elkaar regelmatig en/of leren elkaars werking kennen.
- Uitwisselen van informatie tussen jeugdverenigingen, jeugdwerk en jeugddienst
- Diverse groep omdat mensen komen vanuit verschillende invalshoeken

ZWAKTE

- Adviesperiode is slechts 6 weken VERSUS een vergadering om de 6 weken.
- Dit betekent dat de kans zeer groot is dat er geen tot weinig tijd is om de adviesvraag te behandelen.
- Mensen fysiek bijeenbrengen op een bepaald tijdstip
- Geen controle, geen zekerheid over aanwezigheid en diversiteit en man/vrouw verhouding

- Niet alle agendapunten belangen de aanwezigen aan waardoor betrokkenen die niet aanwezig zijn geen kans krijgen om hun mening te geven.
- Kans dat er vooral niet-betrokkenen zijn
- Met een vergadering 's avonds sluit je direct hele doelgroepen uit die wel recht hebben op een mening.
- Waarde advies stijgt niet door het tonen van ene vrijwillig engagement
- Niet alle informatie wordt (correct) doorgegeven
- Geen adviesfunctie omdat de agenda te vol is

BEDREIGING

- Adviesfunctie primeert niet, wel het uitwisselen van informatie
- Niet alle agendapunten belangen de aanwezigen aan waardoor betrokkenen die niet aanwezig zijn geen kans krijgen om hun mening te geven.
- Enkel focus op deze groep door traditie
- Te eenzijdig
- Te vrijblijvend
- Verkeerde verwachtingen bij mensen creëren
- Heel wisselende aantallen in opkomst
- Opbouwen is moeilijk door groot verloop van afgevaardigden
- Bij ontbreken van een kerngroep, komt de sturing van de jeugdconsulent. (ambtenaren zijn geen lid)

KANSEN

- Netwerken door verschillende belangen en gemeenschappelijke interesses
- Mensen fysiek in contact brengen met elkaar.
- Waarde advies stijgt door diversiteit
- Vertegenwoordiging van bijna alle jeugdverenigingen
- Mogelijkheid om methodieken uit te testen, uit te denken, te evalueren.

JEUGDVERENIGINGEN

Mogelijkheden om jeugdverenigingen te betrekken met personen van 6 tot en met 30 jaar



Tip:

- Op weekdays en/of op zaterdag of zondag doen we leuke dingen met kinderen, tieners en jongeren
- Hechte band
- Bepaalde ruimte en locatie nodig
- Binnen en buiten spelen, knutselen, dingen doen
- In de vrije tijd

Atributen:

T-Shirt, das, pots

Scenario: bevragen van leden van een jeugdvereniging

WAT

Concept

- Leden van de jeugdraad ofwel de vertegenwoordigers van een jeugdvereniging in een jeugdraad nemen een bevraging mee opdat de leden deze kunnen invullen
-

Wat gebeurt er concreet?

- Bevraging opmaken
- De bevraging laten invullen

WIE

Voor wie?

- De leden van de jeugdverenigingen
 - kinderen
 - tieners
 - jongeren

Door wie?

- Beslissing voor uitvoering door de jeugdraad of door een kerngroep van de jeugdraad
- Opstellen vragen door kerngroep, geïnteresseerden
- Nazicht door jeugdconsulent: juiste vraagstelling, eindredactie (nalezen op fouten)
- Uitvoering kan door de vertegenwoordigers van de jeugdverenigingen

WAAR

- Locaties jeugdvereniging

WANNEER

- Tijdens de activiteiten van de jeugdverenigingen

- Vergadering leidingsploeg

HOE

Hoe verloopt dit scenario?

- Zie andere scenario's voor type bevraging: digitaal, papier, spelvorm
- Voor of na een activiteit, tijdens een activiteit

Hoe weten de betrokkenen dit?

- Door de vertegenwoordigers die lid zijn van de jeugdraad
- Door de leden van de jeugdraad

BEREIK

Hoeveel personen bereikt?

- Afhankelijk van het aantal leden die aanwezig zijn tijdens de activiteiten

Hoeveel personen nodig?

- **Beslissing**
 - x-aantal personen van de jeugdraad voor de beslissing om dit scenario uit te werken (bijvoorbeeld 3 tot 5 personen)
- **Uitvoering**
 - 1 a 2 personen leden van jeugdraad
 - leiding

STERKTE

- wekelijks kan je tussen de gemiddeld tussen de 30 en 100 kinderen, tieners en jongeren bereiken.
- De kinderen geven zelf hun mening.
- Je bereikt de kinderen waar ze zijn, geen extra zoektocht.
- Consistente terugkoppeling voor het antwoord en de volgende fase.

- Bij deelname door direct belang is de betrokkenheid van de leden groot

ZWAKTE

- Geen zekerheid dat (alle) kinderen, die in de buurt wonen van het onderwerp van de adviesvraag bevraged worden. Want niet alle kinderen van een wijk of een buurt zitten in een jeugdvereniging.
- Geen zekerheid dat de kinderen de bevraging effectief mogen invullen, dit ligt volledig in handen van de leiding

BEDREIGING

- Afhankelijk van de medewerking van de jeugdvereniging.
- Enkel focus op deze groep omdat ze gemakkelijk te bereiken is.
- Overbevragen van de jeugdverenigingen bij het ingaan op veel adviesvragen.
- Te eenzijdig indien enkel adviesvragen behandeld worden die de leiding interesseren.
- Beslissing leiding is te vrijblijvend
- Foute informatie doorgeven.
 - Verkeerde verwachtingen creëren

KANSEN

- Heel snel een groot aantal kinderen bevragen
- Binnen een tijdspanne van een week
- Zoeken van kinderen die deel willen uitmaken van de jeugdraad.
- Jeugdconsulent kan gevraagd worden om mee de leden te bevragen.
- Leiding kan zelf leden bevragen.

Scenario: een digitale bevraging - OOR

WAT

Concept

- Een digitale bevraging op de digitale inspraaktool OOR
- De bevraging wordt actief uitgevoerd op verschillende locaties gedurende verschillende momenten.

Wat gebeurt er concreet?

- Bevraging opmaken
 - Vragen
 - Foto's, filmpjes
- De bevraging laten invullen
- De resultaten van de bevraging verwerken

WIE

Voor wie?

- Alle kinderen, tieners, jongeren van 8 tot en met 26 jaar (tussen 6 en 7 jaar is dit erg afhankelijk van het taalniveau)
 - Lagere scholen (3^{de}, 4^{de}, 5^{de}, 6^{de})
 - Middelbare scholen (1^{ste} tot en met 6^{de})
 - Hogescholen
 - Universiteiten
 - Jeugdverenigingen (vanaf 8 tot en met 26 jaar)

Door wie?

jeugdraad

- Beslissing voor uitvoering door de jeugdraad of door een kerngroep van de jeugdraad
- Opstellen vragen door kerngroep, geïnteresseerden
- Invullen van de bevraging
- Leden van jeugdverenigingen de bevraging laten invullen
- Andere betrokkenen de bevraging laten invullen op pleintjes en andere openbare plaatsen

jeugdconsulent

- De bevraging op OOR plaatsen
- Nazicht: juiste vraagstelling, eindredactie (nalezen op fouten)
- Uitvoering van bevraging tijdens schooluren, mee naar de jeugdvereniging, op pleintjes en andere openbare plaatsen

WAAR

- Locaties jeugdvereniging

- Binnen of buiten
- Locatie van een bijeenkomst van de jeugdraad
- In school
- Openbare locaties zoals bibliotheek, pleintjes

WANNEER

- 24 op 24 uur en 7 op 7 dagen
- Tijdens de activiteiten van de jeugdverenigingen
- Tijdens een bijeenkomst van de jeugdraad
- Tijdens de schooluren (lesuren en (middag)speeltijd)

HOE

Hoe verloopt dit scenario?

- Digitaal met een woordje uitleg
- +- 10 minuten per leerlingen
- Via 10 tablets en 5 laptops van de jeugddienst

Hoe weten de betrokkenen dit?

- Door de vertegenwoordigers die lid zijn van de jeugdraad
- Door de leden van de jeugdraad
- Contact met scholen

BEREIK

Hoeveel personen bereikt?

- Afhankelijk van het aantal leden die aanwezig zijn tijdens de activiteiten
- Afhankelijk van aantal leerlingen per school
- Streefdoel is = 100 ingevulde bevestigingen
- Voorbeeld Wilrijk = 241 kinderen, tieners en jongeren die individueel hun mening gaven

Hoeveel personen nodig?

- **Beslissing**
 - x-aantal personen van de jeugdraad voor de beslissing om dit scenario uit te werken (bijvoorbeeld 3 tot 5 personen)
- **Uitvoering**
 - 1 a 2 personen leden van jeugdraad
 - Of 1 a 2 personen van de jeugddienst

STERKTE

- Een heel groot aantal kinderen, tieners en jongeren geven individueel hun eigen mening
- Staat online, je kunt de link ruim verspreiden
- Afwezig van een bijeenkomst van de jeugdraad kunnen ook hun mening geven
- Ondersteuning van jeugddienst (opmaak en verwerking, tablets, laptops, op locatie tijdens schooluren)
- Op een snelle en efficiënte manier je mening geven
- Alle meningen krijgen een plaats in een inspraakdossier
- Voor jeugdverenigingen:
 - het invullen kan als activiteit of als aanvullende activiteit
 - de leiding kan dit zelf begeleiden
- alle bevrageden krijgen dezelfde, correcte informatie
- op een efficiënte manier een hoop data verwerken
- opgeven van contactgegevens voor persoonlijke terugkoppeling

ZWAKTE

- opgeladen batterij ofwel elektriciteit (tablets en laptops)
- Voor jeugdverenigingen: geen zekerheid dat de kinderen, tieners en jongeren de bevraging effectief mogen invullen, dit ligt volledig in handen van de leiding

BEDREIGING

- Geen deelname wegens geen tijd.

KANSEN

- Gemakkelijk input van kinderen, tieners en jongeren te verkrijgen op diverse locaties als alle jeugdverenigingen en scholen willen meewerken
- Op een aantrekkelijke manier je mening geven op een project via OOR, verhoogt de kans op verdere betrokkenheid bij andere adviesvragen.

Het inspraakdossier kan gebruikt worden ter opmaak van een advies. Kinderen en tieners kunnen OOR gebruiken dus is er ineens een volledige dekking van de opdracht van een adviesorgaan en aan de voorwaarden

Scenario: een papieren bevraging

WAT

Concept

- Een papieren bevraging opmaken en laten invullen
- Actieve uitvoering op verschillende locaties gedurende verschillende momenten.

Wat gebeurt er concreet?

- Bevraging opmaken
 - Vragen
 - Foto's, filmpjes
- De bevraging laten afdrukken
- De bevraging meegeven of zelf laten invullen
- De resultaten van de bevraging verwerken

WIE

Voor wie?

- Alle kinderen, tieners, jongeren van 8 tot en met 26 jaar (tussen 6 en 7 jaar is dit erg afhankelijk van het taalniveau)
 - Lagere scholen (3^{de}, 4^{de}, 5^{de}, 6^{de})
 - Middelbare scholen (1^{ste} tot en met 6^{de})
 - Hogescholen
 - Universiteiten
 - Jeugdverenigingen (vanaf 8 tot en met 26 jaar)

Door wie?

jeugdraad

- Beslissing voor uitvoering door de jeugdraad of door een kerngroep van de jeugdraad
- Opstellen vragen door kerngroep, geïnteresseerden
- Invullen van de bevraging
- Leden van jeugdverenigingen de bevraging laten invullen
- Andere betrokkenen de bevraging laten invullen op pleintjes en andere openbare plaatsen

jeugdconsulent

- Nazicht: juiste vraagstelling, eindredactie (nalezen op fouten)
- Uitvoering van bevraging tijdens schooluren, mee naar de jeugdvereniging, op pleintjes en andere openbare plaatsen

WAAR

- Locaties jeugdvereniging
- Binnen of buiten
- Locatie van een bijeenkomst van de jeugdraad
- In school
- Openbare locaties zoals bibliotheek, pleintjes

WANNEER

- In de vrije tijd
- Tijdens de schooluren (lesuren en (middag)speeltijd)

HOE

Hoe verloopt dit scenario?

- Schriftelijk met een woordje uitleg
- +- 10 minuten per leerlingen

Hoe weten de betrokkenen dit?

- Door de vertegenwoordigers die lid zijn van de jeugdraad
- Door de leden van de jeugdraad
- Contact met scholen

BEREIK

Hoeveel personen bereikt?

- Afhankelijk van het aantal leden die aanwezig zijn tijdens de activiteiten
- Afhankelijk van aantal leerlingen per school

Hoeveel personen nodig?

- **Beslissing**
 - x-aantal personen van de jeugdraad voor de beslissing om dit scenario uit te werken (bijvoorbeeld 3 tot 5 personen)
- **Uitvoering**
 - 1 a 2 personen leden van jeugdraad

- Of 1 a 2 personen van de jeugddienst

STERKTE

- Een heel groot aantal kinderen, tieners en jongeren geven individueel hun eigen mening
- Afwezig van een bijeenkomst van de jeugdraad kunnen ook hun mening geven
- Ondersteuning van jeugddienst (opmaak en verwerking, op locatie tijdens schooluren)
- Voor jeugdverenigingen:
 - het invullen kan als activiteit of als aanvullende activiteit
 - de leiding kan dit zelf begeleiden
- alle bevraagden krijgen dezelfde, correcte informatie
- opgeven van contactgegevens voor persoonlijke terugkoppeling
- geen elektriciteit nodig

ZWAKTE

- Voor jeugdverenigingen: geen zekerheid dat de kinderen, tieners en jongeren de bevraging effectief mogen invullen, dit ligt volledig in handen van de leiding
- Afwezig kunnen hun mening niet geven
- Het schrijven zelf
- Geen snelle verwerking

BEDREIGING

- Geen deelname wegens geen tijd.
- De resultaten niet kunnen lezen door onduidelijk schrijven.

KANSEN

- Gemakkelijk input van kinderen, tieners en jongeren te verkrijgen op diverse locaties als alle jeugdverenigingen en scholen willen meewerken

Scenario: digitaal je mening geven over een buurt - LOMPAP

WAT

Concept

- Foto's nemen, gevoelsiconen en opmerkingen toevoegen over een locatie via smartphone en tablet.

Wat gebeurt er concreet?

- Het tonen van de werking van lomapp
- Lomappen op locatie
- De resultaten verwerken

WIE

Voor wie?

- Alle kinderen, tieners, jongeren van 8 tot en met 26 jaar (tussen 6 en 7 jaar is dit erg afhankelijk van het taalniveau)
 - Lagere scholen (3^{de}, 4^{de}, 5^{de}, 6^{de})
 - Middelbare scholen (1^{ste} tot en met 6^{de})
 - Hogescholen
 - Universiteiten
 - Jeugdverenigingen (vanaf 8 tot en met 26 jaar)

Door wie?

jeugdraad

- Beslissing voor uitvoering door de jeugdraad of door een kerngroep van de jeugdraad

jeugdconsulent

- Aanleveren van 10 tablets en mee begeleiden
- Uitvoering van bevraging tijdens schooluren, mee naar de jeugdvereniging, op pleintjes en andere openbare plaatsen

WAAR

- Locaties jeugdvereniging
- Binnen of buiten
- Locatie van een bijeenkomst van de jeugdraad
- In school
- Openbare locaties zoals bibliotheek, pleintjes

WANNEER

- 24 op 24 uur en 7 op 7 dagen
- Tijdens de activiteiten van de jeugdverenigingen
- Tijdens een bijeenkomst van de jeugdraad
- Tijdens de schooluren (lesuren en (middag)speeltijd)

HOE

Hoe verloopt dit scenario?

- Je kan de app downloaden en dit eerder wanneer doen.
- Via 10 tablets en 5 laptops van de jeugddienst

Hoe weten de betrokkenen dit?

- Door de vertegenwoordigers die lid zijn van de jeugdraad
- Door de leden van de jeugdraad
- Contact met scholen

BEREIK

Hoeveel personen bereikt?

- Afhankelijk van het aantal leden die aanwezig zijn tijdens de activiteiten
- Afhankelijk van aantal leerlingen per school
- Afhankelijk interesse burgers (dus best zelf organiseren)

Hoeveel personen nodig?

- **Beslissing**
 - x-aantal personen van de jeugdraad voor de beslissing om dit scenario uit te werken (bijvoorbeeld 3 tot 5 personen)
- **Uitvoering**
 - 1 a 2 personen leden van jeugdraad
 - Of 1 a 2 personen van de jeugddienst

STERKTE

- Kinderen, tieners en jongeren geven individueel hun eigen mening

- Staat online, je kunt de link ruim verspreiden
- Heel visueel en gemakkelijk.
- Afwezig van een bijeenkomst van de jeugdraad kunnen ook hun mening geven
- Ondersteuning van jeugddienst (verwerking, tablets op locatie, tijdens schooluren)
- Op een snelle, aantrekkelijke en efficiënte manier je mening geven
- Alle meningen krijgen een plaats in een inspraakdossier
- Voor jeugdverenigingen:
 - het invullen kan als activiteit of als aanvullende activiteit
 - de leiding kan dit zelf begeleiden

ZWAKTE

- smartphone of tablet nodig
- inloggen is verplicht
- moeilijke schriftelijke verwerking

BEDREIGING

- Informatie gaat verloren doordat schriftelijke verwerking nog niet mogelijk is
- Iconen en de combinaties zijn te interpreteren, dus ook voor de verwerker, die een eigen interpretatie geeft.
- Slechte promo waardoor kinderen, tieners en jongeren niet weten dat ze kunnen lomappen.

KANSEN

- Gemakkelijk input van kinderen, tieners en jongeren te verkrijgen op diverse locaties
- Op een aantrekkelijke manier je mening geven over openbaar domein.

Scenario: een inspraakspel – KIP-spel

WAT

Concept

- Een bordspel met invul fiches met als doel input te verzamelen ter beleidsvoorbereiding

Wat gebeurt er concreet?

- Het organiseren van een inspraakmoment
- Inhoudelijke voorbereiden van het spel

WIE

Voor wie?

- De leden van de jeugdverenigingen
 - Kinderen
 - Tieners
 - Jongeren
 - leiding

Door wie?

- Beslissing voor uitvoering door de jeugdraad of door een kerngroep van de jeugdraad
- Uitvoering kan door de vertegenwoordigers van de jeugdverenigingen

WAAR

- Locaties jeugdvereniging

WANNEER

- Tijdens de activiteiten van de jeugdverenigingen
- Tijdens vergadering van de leidingsploeg

HOE

Hoe verloopt dit scenario?

- Mondeling en spel

Hoe weten de betrokkenen dit?

- Werking jeugdverenigingen
- Via jeugdraad

BEREIK

Hoeveel personen bereikt?

- Afhankelijk van het aantal leden die aanwezig zijn tijdens de activiteiten

Hoeveel personen nodig?

- **Beslissing**
 - x-aantal personen van de jeugdraad voor de beslissing om dit scenario uit te werken (bijvoorbeeld 1 a 3 personen)
- **Uitvoering**
 - 1 a 2 personen leden van jeugdraad
 - leiding

STERKTE

- wekelijks overleg en activiteiten.
- De kinderen, tieners en jongeren geven zelf hun mening.
- Leiding kan zelf het spel begeleiden.

ZWAKTE

- Geen zekerheid dat (alle) kinderen, die in de buurt wonen van het onderwerp van de adviesvraag bevestigd worden. Want niet alle kinderen van een wijk of een buurt zitten in een jeugdvereniging.
- Geen zekerheid dat de kinderen de bevestiging effectief mogen invullen, dit ligt volledig in handen van de leiding

BEDREIGING

- Afhankelijk van de medewerking van de jeugdvereniging.
- Enkel focus op deze groep omdat ze gemakkelijk te bereiken is.
- Overbevragen van de jeugdverenigingen bij het ingaan op veel adviesvragen

KANSEN

- Heel snel een groot aantal kinderen, tieners en jongeren bevestigd

Scenario: een participatiespel – Charterspel: Sleutel aan je stad

WAT

Concept

- Een participatiespel waarbij jongeren:
 - Inzicht krijgen in de werking van een gemeenteraad ofwel districtsraad
 - Inzicht krijgen in de basisfuncties van een stad
 - Leren of sterker worden in debatteren
 - Leren luisteren en respect hebben voor de mening van de medespelers
 - Concrete ideeën bedenken voor verbeteringen aan het beleid op korte termijn
 - Oplossingen voor op lange termijn

Wat gebeurt er concreet?

- Het organiseren van een inspraakmoment
- Inhoudelijke voorbereiden van het spel
- Het spel begeleiden

WIE

Voor wie?

- Van 6 tot en met 26 jaar
- Minimum 7 personen nodig
- Maximum te spelen met 20 personen

Door wie?

- Beslissing voor uitvoering door de jeugdraad of door een kerngroep van de jeugdraad
- Uitvoering kan door iedereen die de handleiding kan lezen

WAAR

- Ergens binnen in een ruim lokaal

- Iedere deelnemer moet kunnen zitten en per 4 personen 1 tafel voorzien

WANNEER

- Zelf te bepalen
 - Tijdens schooluren
 - Als activiteit van een werking
 - Op een ander moment

HOE

Hoe verloopt dit scenario?

- Mondeling en spel

Hoe weten de betrokkenen dit?

- Via uitnodiging

BEREIK

Hoeveel personen bereikt?

- Afhankelijk van het aantal deelnemers
- Dit is spel voor een groep van 7 tot 20 personen

Hoeveel personen nodig?

- **Beslissing**
 - x-aantal personen van de jeugdraad voor de beslissing om dit scenario uit te werken (bijvoorbeeld 1 a 3 personen)
- **Uitvoering**
 - 1 a 2 personen leden van jeugdraad
 - Jeugdconsulenten kennen het spel en kunnen helpen met de voorbereiding

STERKTE

- Het spel is flexibel, alle onderdelen kunnen apart gespeeld worden en aangepast worden aan een specifiek onderwerp
- Er is een handleiding waarmee je direct het spel kan spelen
- Aantrekkelijke lay-out van spelmateriaal
- Er zijn 4 dozen, dus kunnen er 4*20 personen tegelijkertijd spelen.
- De kinderen, tieners en jongeren geven zelf hun mening.
- Leiding kan zelf het spel begeleiden.
- In de diepte van een onderwerp gaan

ZWAKTE

- Het charterspel is geen instrument om snel om je mening te geven
 - minimumduur is 1 uur tot 1u30
- Lokaal nodig met stoelen, tafels voor min. 7 en max. 20 personen (en electriciteit – indien beamer nodig)

BEDREIGING

- Het niet gebruiken van de handleiding, kan negatieve gevolgen hebben op het spelverloop
- Het kan uitlopen doordat je in de diepte werkt en het steeds interessanter wordt voor de deelnemers
- Concentratiestoornis wanneer er geen pauzes worden ingelast

KANSEN

- Ook ideaal om advies te geven op eigen initiatief
- Herbruikbaar door de flexibiliteit van het spel

COMMUNICATIEMOGELIJKHEDEN

Manieren om samen met andere personen beslissingen te nemen

Scenario: digitaal

WAT

Concept

- 1 persoon brengt op een digitale manier een heleboel andere personen op de hoogte.

Wat gebeurt er concreet?

- 1 persoon maakt hetgeen waarover beslist moet worden op een duidelijke manier digitaal waardoor anderen personen mee kunnen beslissen

WIE

Voor wie?

- Kerngroep
- Alle geïnteresseerden kinderen, tieners, jongeren

Door wie?

- Dit is zelf te bepalen en op voorhand af te spreken
- bijvoorbeeld
 - de contactpersoon
 - de secretaris
 - iemand anders

WAAR

- internet

WANNEER

- dit moet je afspreken en/of zelf beslissen
- Houd wel rekening met de termijn van 6 weken
- laat duidelijk weten tegen wanneer er gereageerd moet worden

HOE

- Spreek op voorhand af hoe je een antwoord kan krijgen op de vraag
- Er verschillende mogelijkheden:
 - Mail
 - Facebook
 - Via een groep
 - Via een bericht
 - Andere

BEREIK

Hoeveel personen bereikt?

- Afhankelijk van het aantal contactpersonen in je mail of in je facebookgroep

Hoeveel personen nodig?

- **Beslissing**
- Op voorhand best afspreken
- **Uitvoering**
 - Afhankelijk van wat je afspreekt

STERKTE

- Laagdrempelig, je kan eender wanneer je mail checken

ZWAKTE

- als je op je Facebookprofiel een status plaatst krijgen niet al je vrienden deze status te lezen. Slechts minder dan 16% krijgt deze boodschap te zien
- vergeten om je mail te checken

BEDREIGING

Het bericht gaat verloren tussen een hoop andere berichten

KANSEN

- Er komen steeds meer digitale mogelijkheden

Scenario: fysiek

WAT

Concept

- Een oproep voor een bijeenkomst via diverse kanalen
- Mensen komen naar een vergadering om iets te beslissen

Wat gebeurt er concreet?

- Het organiseren van zo'n moment
 - Mensen informeren
 - Mensen uitnodigen
 - Mensen gaan op een bepaalde dag en tijdstip ergens naartoe

WIE

Voor wie?

- Kerngroep
- Alle geïnteresseerden kinderen, tieners, jongeren

Door wie?

- Dit is zelf te bepalen en op voorhand af te spreken
- bijvoorbeeld
 - de contactpersoon
 - de secretaris
 - iemand anders

WAAR

- publieke ruimte zoals een ontmoetingscentrum, de jeugddienst, de bibliotheek
- Locaties jeugdvereniging
- Bij iemand thuis
- Ergens buiten
- Ergens binnen

WANNEER

- dit moet je afspreken en/of zelf beslissen
- Houd wel rekening met de termijn van 6 weken
- laat duidelijk weten tegen wanneer er gereageerd moet worden

HOE

Hoe verloopt dit scenario?

- Spreek op voorhand af hoe je een antwoord kan krijgen op de vraag
 - Vergaderen rond een tafel
 - stemmen

Hoe weten de betrokkenen dit?

- Voorbeelden:
 - Mail
 - Sms
 - Telefoneren
 - Een vast moment
 - Oproep Facebook
 - Klein artikeltje DNA
 - Een persbericht

BEREIK

Hoeveel personen bereikt?

- Afhankelijk van het aantal contactpersonen en/of mensen die op een bepaald tijdstip vrij zijn en goesting hebben om mee te beslissen.

Hoeveel personen nodig?

- **Beslissing**

- Op voorhand best afspreken
- **Uitvoering**
 - Afhankelijk van wat je afspreekt

STERKTE

- Diverse groep want aanwezigen komen uit verschillende belangen

ZWAKTE

- Mensen fysiek bijeenbrengen op een bepaald tijdstip
 - 3 grote drempels:
 - verplaatsen
 - het tijdstip,
 - mensen op de hoogte brengen
- Geen controle, geen zekerheid over aanwezigheid en diversiteit en man/vrouw verhouding

BEDREIGING

- Te eenzijdig
- Te vrijblijvend

KANSEN

- Netwerken door verschillende belangen en gemeenschappelijke interesses
- Ontstaan van een kerngroep
- Mogelijkheid om methodieken uit te testen, uit te denken, te evalueren.

Scenario: sms

WAT

Concept

- 1 persoon brengt per sms een heleboel andere personen op de hoogte.

Wat gebeurt er concreet?

- 1 persoon maakt hetgeen waarover beslist moet worden op een duidelijke manier digitaal waardoor anderen personen mee kunnen beslissen

WIE

Voor wie?

- Kerngroep
- Alle geïnteresseerden kinderen, tieners, jongeren

Door wie?

- Dit is zelf te bepalen en op voorhand af te spreken
- bijvoorbeeld
 - de contactpersoon
 - de secretaris
 - iemand anders

WAAR

- internet

WANNEER

- dit moet je afspreken en/of zelf beslissen
- Houd wel rekening met de termijn van 6 weken
- laat duidelijk weten tegen wanneer er gereageerd moet worden

HOE

- Spreek op voorhand af hoe je een antwoord kan krijgen op de vraag
 - Per sms
 - Via een toestel
 - Via internet
 - Via een centrale als hiervoor budget is

BEREIK

Hoeveel personen bereikt?

- Afhankelijk van het aantal contactpersonen die op de hoogte wensen te blijven

Hoeveel personen nodig?

- **Beslissing**
 - Op voorhand best afspreken
- **Uitvoering**

- Afhankelijk van wat je afspreekt

STERKTE

- Laagdrempelig, je kan eender wanneer je sms checken

ZWAKTE

- Als dit niet automatisch gaat, is er kans dat je veel tijd nodig hebt en dat het geld kost om de sms'en te versturen
- Je stuurt enkel een sms naar de personen van wie een gsmnummer heeft opgegeven.

BEDREIGING

Het bericht gaat verloren tussen een hoop andere berichten

KANSEN

- Sms-centrale
- Er komen steeds meer digitale mogelijkheden

Scenario: telefoneren

WAT

Concept

- 1 persoon brengt telefonisch een heleboel andere personen op de hoogte.

Wat gebeurt er concreet?

- 1 persoon maakt hetgeen waarover beslist moet worden op een duidelijke manier telefonisch over naar de personen die mee kunnen beslissen

WIE

Voor wie?

- Kerngroep
- Alle geïnteresseerden kinderen, tieners, jongeren

Door wie?

- Dit is zelf te bepalen en op voorhand af te spreken
- bijvoorbeeld
 - de contactpersoon
 - de secretaris
 - iemand anders

WAAR

- locatie met een telefoon

- gsm

WANNEER

- dit moet je afspreken en/of zelf beslissen
- Houd wel rekening met de termijn van 6 weken
- laat duidelijk weten tegen wanneer er gereageerd moet worden

HOE

- Spreek op voorhand af hoe je een antwoord kan krijgen op de vraag
 - Per sms
 - Via een toestel

BEREIK

Hoeveel personen bereikt?

- Afhankelijk van het aantal contactpersonen die op de hoogte wensen te blijven

Hoeveel personen nodig?

- **Beslissing**
 - Op voorhand best afspreken
- **Uitvoering**

- Afhankelijk van wat je afspreekt

STERKTE

Bij een kleine groep 1 tot 5 personen, is dit snel en praktisch om zeker te zijn dat ze je bericht gehoord hebben indien ze opnemen.

ZWAKTE

- Tijdrovend voor grote groepen
- Het kost geld, tenzij met de voordelen van een abonnement
- Kans dat de personen niet opnemen
- Je hebt telefoonnummers nodig van personen

BEDREIGING

Geen efficiëntie bij grote groepen

KANSEN

BESLISSINGSMOGELIJKHEDEN

Mogelijkheden om samen met andere personen beslissingen te nemen

Scenario: een kerngroep beslist om in te gaan op de adviesvraag

WAT

Concept

- Een groep geïnteresseerden krijgt een adviesvraag en beslist op basis van de relevantie en het belang voor de doelgroepen of ze ingaan op de vraag.

WIE

Voor wie?

- Leden van de kerngroep

Door wie?

- Beslissing voor uitvoering door de jeugdraad of door een kerngroep van de jeugdraad

WAAR

- Digitaal
- fysiek

WANNEER

- dit moet je afspreken en/of zelf beslissen
- Houd wel rekening met de termijn van 6 weken
- laat duidelijk weten tegen wanneer er gereageerd moet worden

HOE

- Spreek op voorhand af hoe je een antwoord kan krijgen op de vraag: digitaal of fysiek

BEREIK

Hoeveel personen bereikt?

- Afhankelijk van het aantal personen die interesse hebben en die op de hoogte zijn van deze mogelijkheid

Hoeveel personen nodig?

- **Beslissing**
 - Afhankelijk van het aantal personen in je kerngroep
- **Uitvoering**
 - Afhankelijk van scenario

STERKTE

- Je kunt duidelijke afspraken maken
- Met een kerngroep van bijvoorbeeld 5 personen kan je snel beslissen en doorgaan naar de volgende fase

ZWAKTE

- Er is een kans dat een groep het belang niet inziet van de adviesvraag voor de doelgroepen

BEDREIGING

- Niet nakomen van de gemaakte afspraken
- Andere bedreigingen zijn afhankelijk van de verdere uitwerking van HOE

KANSEN

Het maken van een advies door het verdedigen van het belang voor kinderen, tieners, jongeren en jeugdverenigingen

Scenario: een groep geïntereerden beslist om in te gaan op de adviesvraag

WAT

Concept

- Een groep geïntereerden krijgt een adviesvraag en beslist op basis van de relevantie en het belang voor de doelgroepen of ze ingaan op de vraag.

WIE

Voor wie?

- Alle geïntereerden kinderen, tieners en jongeren

Door wie?

- Beslissing voor uitvoering door de jeugdraad of door een kerngroep van de jeugdraad

WAAR

- Digitaal
- fysiek

WANNEER

- dit moet je afspreken en/of zelf beslissen
- Houd wel rekening met de termijn van 6 weken
- laat duidelijk weten tegen wanneer er gereageerd moet worden

HOE

- Spreek op voorhand af hoe je een antwoord kan krijgen op de vraag: digitaal of fysiek

BEREIK

Hoeveel personen bereikt?

- Afhankelijk van het aantal personen die interesse hebben en die op de hoogte zijn van deze mogelijkheid

Hoeveel personen nodig?

- **Beslissing**
 - Afhankelijk van het aantal personen in je kerngroep
- **Uitvoering**
 - Afhankelijk van scenario

STERKTE

- Je kunt duidelijke afspraken maken
- Veel personen zijn op de hoogte van de adviesvraag
- Verhogen betrokkenheid van kinderen, tieners en jongeren bij het beleid

ZWAKTE

- Er is een kans dat een groep het belang niet inziet van de adviesvraag voor de doelgroepen

BEDREIGING

- Niet nakomen van de gemaakte afspraken
- Andere bedreigingen zijn afhankelijk van de verdere uitwerking van HOE

KANSEN

Het maken van een advies door het verdedigen van het belang voor kinderen, tieners, jongeren en jeugdverenigingen

Scenario: leden van de jeugdraad beslissen om in te gaan op de adviesvraag

WAT

Concept

- De leden van de jeugdraad krijgen een adviesvraag en beslist op basis van de relevantie en het belang voor de doelgroepen of ze ingaan op de vraag.

WIE

Voor wie?

- Alle geïnteresseerden kinderen, tieners en jongeren

Door wie?

- Beslissing voor uitvoering door de jeugdraad of door een kerngroep van de jeugdraad

WAAR

- Digitaal
- fysiek

WANNEER

- dit moet je afspreken en/of zelf beslissen
- Houd wel rekening met de termijn van 6 weken
- laat duidelijk weten tegen wanneer er gereageerd moet worden

HOE

- Spreek op voorhand af hoe je een antwoord kan krijgen op de vraag: digitaal of fysiek

BEREIK

Hoeveel personen bereikt?

- Afhankelijk van het aantal personen die interesse hebben en die op de hoogte zijn van deze mogelijkheid

Hoeveel personen nodig?

- **Beslissing**
 - Afhankelijk van het aantal personen in je kerngroep
- **Uitvoering**
 - Afhankelijk van scenario

STERKTE

- Je kunt duidelijke afspraken maken
- Veel personen zijn op de hoogte van de adviesvraag
- Verhogen betrokkenheid van kinderen, tieners en jongeren bij het beleid

ZWAKTE

- Er is een kans dat een groep het belang niet inziet van de adviesvraag voor de doelgroepen

BEDREIGING

- Niet nakomen van de gemaakte afspraken
- Andere bedreigingen zijn afhankelijk van de verdere uitwerking van HOE
- Als de leden van de jeugdraad enkel beslissen op een vaste bijeenkomst om de 4 tot 6 weken is de kans heel groot dat veel adviesvragen niet eens behandeld kunnen worden.

KANSEN

Het maken van een advies door het verdedigen van het belang voor kinderen, tieners, jongeren en jeugdverenigingen

Bijlagen

SJABLOON LEEG Scenario: **schrijf hier je de titel van je scenario**

WAT

Concept

- Schrijf hier het concept van je scenario
- Ga er van uit dat niemand weet wat je bedoelt
 - Schrijf duidelijk, kort en krachtig
 - Werk met puntjes

Wat gebeurt er concreet?

- Welke stappen zijn er nodig om dit scenario te realiseren?
- Bijvoorbeeld:
 - Inhoudelijke voorbereiden van ...
 - Het ... begeleiden
 - De resultaten van ... verwerken

WIE

Voor wie?

- Voorbeelden
 - Van 6 tot en met 26 jaar
 - Minimum 7 personen nodig
 - Maximum te spelen met 20 personen

Door wie?

- Wie maakt de inhoudelijke voorbereiding?
- Wie voert uit?
- Wie verwerkt?
- Bijvoorbeeld:
 - Beslissing voor uitvoering door de jeugdraad of door een kerngroep van de jeugdraad

WAAR

- Voorbeelden
 - Buiten
 - Ergens binnen in een ruim lokaal
 - Iedere deelnemer moet kunnen zitten en per 4 personen 1 tafel voorzien

WANNEER

- Voorbeelden
 - Zelf te bepalen
 - Tijdens schooluren
 - Als activiteit van een werking
 - Op een ander moment

HOE

Hoe verloopt dit scenario?

- Bijvoorbeeld:
 - Mondeling en spel

Hoe weten de betrokkenen dit?

- Bijvoorbeeld
 - Via uitnodiging

BEREIK

Hoeveel personen bereikt?

- Afhankelijk van het aantal deelnemers
- Bijvoorbeeld:
 - Dit is spel voor een groep van 7 tot 20 personen

Hoeveel personen nodig?

- **Beslissing**
 - x-aantal personen van de jeugdraad voor de beslissing om dit scenario uit te werken (bijvoorbeeld 1 a 3 personen)
- **Uitvoering**
 - 1 a 2 personen leden van jeugdraad
 - Jeugdconsulenten kennen het spel en kunnen helpen met de voorbereiding

STERKTE

- Wat zijn de sterke elementen van dit scenario? Dit is niet gelijk aan wat je er van vindt. Dit zijn feiten!
- Bijvoorbeeld

- Het spel is flexibel, alle onderdelen kunnen apart gespeeld worden en aangepast worden aan een specifiek onderwerp
- Er is een handleiding waarmee je direct het spel kan spelen
- Er zijn 4 dozen, dus kunnen er 4*20 personen tegelijkertijd spelen.
- De kinderen, tieners en jongeren geven zelf hun mening.
- Leiding kan zelf het spel begeleiden.
- In de diepte van een onderwerp gaan

ZWAKTE

- Wat zijn de zwakke elementen van dit scenario? Dit is niet gelijk aan wat je er van vindt. Dit zijn feiten!
- Bijvoorbeeld
 - Deelname is afhankelijk van andere personen, je hebt dus geen controle over aantal deelnemers
 - Een drempel: Lokaal nodig met stoelen, tafels voor min. 7 en max. 20 personen (en electriciteit – indien beamer nodig)

BEDREIGING

- Dit zijn bedreigingen die je kan voorzien, door ze op voorhand op te lijsten en een oplossing te voorzien
- Voorbeelden
 - Het niet gebruiken van de handleiding, kan negatieve gevolgen hebben op het spelverloop
 - Het kan uitlopen doordat je in de diepte werkt en het steeds interessanter wordt voor de deelnemers
 - Concentratiestoornis wanneer er geen pauzes worden ingelast

KANSEN

- Dit is voor de toekomst? Welke kansen heeft dit scenario?
- Voorbeelden
- Ook ideaal om advies te geven op eigen initiatief
- Herbruikbaar door de flexibiliteit van het spel

Sjabloon “ADVIES NEE”

De rode zinnen zijn instructies om je op weg te helpen.

Naam adviesorgaan: districtsjeugdraad district (Antwerpen, Berchem, Berendrecht-Zandvliet-Lillo, Borgerhout, Deurne, Ekeren, Hoboken, Merksem, Wilrijk)

Datum ontvangst adviesvraag door het adviesorgaan:

Datum advies:

De jeugdraad heeft als opdracht om de betrokkenheid en de inspraak te verzekeren bij het beleid van

- Kinderen van 6 tot en met 9 jaar
- Tieners van 10 tot en met 14 jaar
- Jongeren van 15 tot en met 26 jaar
- Jeugdverenigingen van 6 tot en met 30 jaar

Kies je optie en vervolledig.

Optie: de adviesvraag is niet relevant voor het belang van kinderen, tieners, jongeren en jeugdverenigingen

Omdat de adviesvraag volgens de districtsjeugdraad niet relevant is voor minstens een van de vier doelgroepen, geeft de districtsjeugdraad geen advies.

De districtsjeugdraad is zich ervan bewust dat dit geldt als een principiële akkoord.

De districtsjeugdraad kwam tot deze beslissing door: (kies de relevante optie en verwijder de andere)

- Een kerngroep zag het belang van deze adviesvraag niet in voor 1 van de 4 doelgroepen
- De leden van de jeugdraad zagen het belang van deze adviesvraag niet in voor 1 van de 4 doelgroepen
- Er kwam geen enkele reactie van de leden van de jeugdraad, daarom lag de beslissing bij de secretaris of deze adviesvraag van belang is voor 1 van de 4 doelgroepen

Optie: is wel relevant voor het belang van kinderen, tieners, jongeren en jeugdverenigingen, maar we geven geen advies om een andere reden

De adviesvraag is volgens de districtsjeugdraad wel relevant voor minstens een van de vier doelgroepen, maar om volgende reden(en) kan de districtsjeugdraad geen advies geven.

De districtsjeugdraad is zich ervan bewust dat dit geldt als een principiële akkoord.

Om volgende reden(en):

Voorbeelden:

- geen termijn van 6 weken gekregen
- in examen- en toetsenperiode
- ...

De districtsjeugdraad kwam tot deze beslissing door: (kies de relevante optie en verwijder de andere)

- Een kerngroep zag het belang van deze adviesvraag niet in voor 1 van de 4 doelgroepen
- De leden van de jeugdraad zagen het belang van deze adviesvraag niet in voor 1 van de 4 doelgroepen
- Er kwam geen enkele reactie van de leden van de jeugdraad, daarom lag de beslissing bij de secretaris of deze adviesvraag van belang is voor 1 van de 4 doelgroepen

Sjabloon “Advies JA”

De rode zinnen zijn instructies om je op weg te helpen.

Naam adviesorgaan: districtsjeugdraad district

(Antwerpen, Berchem, Berendrecht-Zandvliet-Lillo, Borgerhout, Deurne, Ekeren, Hoboken, Merksem, Wilrijk)

De jeugdraad heeft als opdracht om de betrokkenheid en de inspraak te verzekeren bij het beleid van

*** kinderen van 6 tot en met 9 jaar**

*** tieners van 10 tot en met 14 jaar**

*** jongeren van 15 tot en met 26 jaar**

*** jeugdverenigingen met personen van 6 tot en met 30 jaar**

ADVIES voor *het/de: districtscollege / districtsraad (Antwerpen, Berchem, Berendrecht-Zandvliet-Lillo, Borgerhout, Deurne, Ekeren, Hoboken, Merksem, Wilrijk)*

Onderwerp van de adviesvraag: “ _____ ”

Datum ontvangst adviesvraag door het adviesorgaan: ____ / ____ / _____

Datum advies: ____ / ____ / _____

1. Inleiding.....	2
2. Gegevens adviesverloop.....	3
2.1 Wie, wanneer en waarom was betrokken bij dit advies?.....	3
2.2 Hoe verliep het adviesproces?.....	4
2.3 Wat is de inhoudelijke vorm van het advies?.....	4
3. Het advies.....	5
3.1 Ontleding adviesvraag.....	5
3.2 Sterktes.....	6
3.3 Zwaktes.....	6
3.4 Kansen.....	7
3.5 Bedreigingen.....	7
3.6 Bezorgdheden.....	8
3.7 Voorstellen.....	8
4. Conclusie.....	10

1. INLEIDING

Op **datum** ontving de districtsjeugdraad een adviesvraag over **onderwerp van de adviesvraag**. Hieronder vindt u kort het adviesverloop van deze adviesvraag, gevolgd door het advies.

Omdat de adviesvraag volgens de districtsjeugdraad relevant is voor minstens een van de vier doelgroepen, geeft de districtsjeugdraad advies.

De districtsjeugdraad kwam tot deze beslissing door: **(kies de relevante optie en verwijder de andere)**

- Een kerngroep zag het belang van deze adviesvraag niet in voor 1 van de 4 doelgroepen
- De leden van de jeugdraad zagen het belang van deze adviesvraag niet in voor 1 van de 4 doelgroepen
- Er kwam geen enkele reactie van de leden van de jeugdraad, daarom lag de beslissing bij de secretaris of deze adviesvraag van belang is voor 1 van de 4 doelgroepen

2. GEGEVENS ADVIESVERLOOP

In dit deel staat wie betrokken was en hoe het advies tot stand kwam. We schrijven dit om op een transparante manier kenbaar te maken aan het college en/of districtsraad hoe het advies tot stand kwam.

2.1 WIE, WANNEER EN WAAROM WAS BETROKKEN BIJ DIT ADVIES?

Schrijf hier kort en duidelijk wie, wanneer en waarom betrokken was bij de opmaak van dit advies.°

“ _____ ”

2.2 HOE VERLIEP HET ADVIESPROCES?

Schrijf hier het inspraaktraject van het adviesproces.

“ _____ ”

2.3 WAT IS DE INHOUDELIJKE VORM VAN HET ADVIES?

(kies de relevante optie en verwijder de andere)

(leg uit waarom je voor deze vorm kiest)

Voorbeelden:

- Een swot-analyse
- Een swot-analyse met bezorgdheden
- Enkel positieve punten

- Enkel negatieve punten
- Enkel bezorgdheden

3. HET ADVIES

3.1 Sterke punten

- **Advies betreffende TREFWOORD**
- Duidelijke zin/advies dat je geeft
- **Verklarende uitleg:**
- indien je verduidelijking wilt geven

3.2 Zwakke punten

- **Advies betreffende TREFWOORD**
- Duidelijke zin/advies dat je geeft
- **Verklarende uitleg:**
- indien je verduidelijking wilt geven

3.3 Bedreigingen

- **Advies betreffende TREFWOORD**
- Duidelijke zin/advies dat je geeft
- **Verklarende uitleg:**
- indien je verduidelijking wilt geven

3.4 Kansen

- **Advies betreffende TREFWOORD**
- Duidelijke zin/advies dat je geeft
- **Verklarende uitleg:**
- indien je verduidelijking wilt geven

3.5 bezorgdheden

- **Advies betreffende TREFWOORD**
- Duidelijke zin/advies dat je geeft
- **Verklarende uitleg:**
- indien je verduidelijking wilt geven

3.6 Voorstellen

- **Advies betreffende TREFWOORD**
- Duidelijke zin/advies dat je geeft
- **Verklarende uitleg:**
- indien je verduidelijking wilt geven

4. CONCLUSIE