



Project participatie spelbox



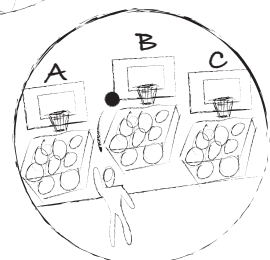
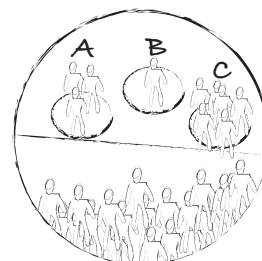
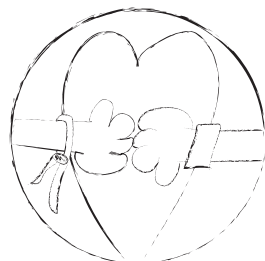
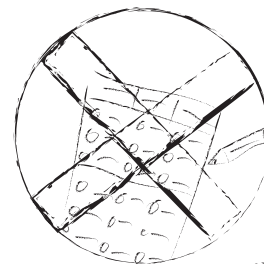
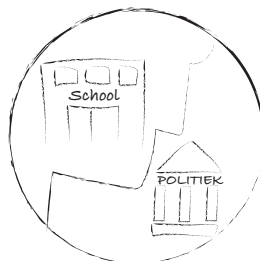
Storyboard

Jongeren tellen echt wel mee in onze maatschappij, maar vaak is er een breuk tussen de jongere/school/politiek. Jongeren en politici kunnen elkaar wel de hand reiken! Toegegeven, stemmen of je mening geven is niet altijd even gemakkelijk of leuk, zeker niet als je ellenlange enquêtes moet invullen. Dat kan anders!

Wij bedachten een spelbox met 15 leuke stemspellen om jongeren via spel te laten participeren en hun stem uit te brengen! Hun meningen worden meegenomen binnen de leerlingenraad van de school en er wordt een dialoog opgezet met de lokale politiek via een jongerenraad. Zo wordt stemmen echt wel kinderspel!

Jongeren laten hun stem horen...

op een speelse manier



en stemmen wordt kinderspel!

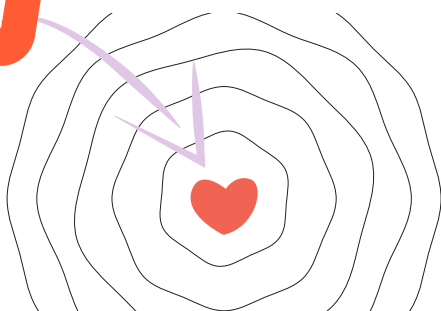


Q Onderzoeksvraag

“Hoe kunnen jongeren hun stem laten horen zodat ze betrokken worden bij belangrijke thema’s?”

Stappenplan

① Wat ligt je nauw aan het hart?



Opdracht

De leerlingen zijn ingedeeld in groepen. De eerste drie stappen worden door de groepsleden individueel uitgevoerd. In deze eerste stap brengen de leerlingen in kaart wat zij belangrijk vinden.

Resultaat

In deze groep merken we volgende zaken: **vrienden, betrokkenheid, vertrouwen, rechtvaardigheid, goed onderwijs, vrijheid, ...**

② De perfecte wereld (droom)



Opdracht

De leerlingen kiezen twee onderwerpen van wat zij belangrijk vinden. Ze beelden in hoe dit er in hun perfecte wereld zou uitzien.

Resultaat

De leerlingen zagen **een wereld waarin de mensen meer luisteren naar elkaar en waar iedereen mee kan bouwen aan goed onderwijs.**

③ Eerste ideeën (wie, waarom, hoe, wat)



Opdracht

De leerlingen bedenken wat ze kunnen doen. Wat zijn hun eerste ideeën? Wat willen ze bereiken, voor wie zullen ze het doen, wie zou er kunnen helpen, hoe kunnen ze het aanpakken, ...

Resultaat

De eerste ideeën waren om **vanuit de school meer met elkaar af te spreken, te praten en af te stemmen. Op deze manier zouden leerlingen actief luisteren naar elkaar. Ze wilden ook kinderen in armoede helpen met hun huiswerk en zelf een stem hebben in de lokale politiek.**

4 Elkaar inspireren (team)



Opdracht

De leerlingen delen de ideeën binnen hun groep en proberen om tot een gezamenlijk projectidee te komen.

Resultaat

Het werd duidelijk dat **communicatie, luisteren, inspraak en rechtvaardigheid** vanuit de betrokkenheid van de school de onderwerpen waren die ze verder zouden verkennen.

5 Onderzoeksvraag



Opdracht

Maak van het projectidee een onderzoeksvraag. Start vanuit de vraag 'Hoe kunnen we...'

Resultaat

Hieruit kwam de onderzoeksvraag:

Hoe kunnen jongeren hun stem laten horen zodat ze betrokken worden bij belangrijke thema's?

6 Extra ideeën



Opdracht

Op de inspiratiekaart staan extra ideeën. De leerlingen overlopen de ideeën en kiezen wat ze willen toevoegen of combineren met hun projectidee.

Resultaat

Oorspronkelijk was het idee om via **digitale kanalen** zoals facebookgroepen, whatsapp, instagram, Skype, etc **jongeren te betrekken** om meer inspraak te hebben (bv via de school een video call met de schepen van onderwijs opzetten). Al snel bleek dat het **niet gemakkelijk is om grote betrokkenheid en participatie te krijgen** bij jongeren. Hoewel jongeren betrokken willen zijn, ontbrak het aan een bepaalde 'Fun-factor' en werd het vaak als **saai** ervaren (vb ellenlange enquêtes invullen met jouw mening). Daarom kozen ze om het element '**spel**' te koppelen aan hun ideeën rond participatie.

7 Een concept met impact



Opdracht

De leerlingen brengen alle ideeën samen en komen tot een nieuw, leuk, creatief concept met grote impact.

Resultaat

Door spel, participatie en betrokkenheid te koppelen met hun onderzoeksvraag 'Hoe kunnen jongeren hun stem laten horen zodat zij betrokken worden bij belangrijke thema's?' ontstond het idee om een participatie spelbox te maken: '**Ludiek stemmen**'. **Leuke manieren voor jongeren om hun stem uit te brengen rond een bepaald thema.**

8 Concreet

Opdracht

De leerlingen beantwoorden verschillende vragen om te komen tot een concreet projectidee.

Nog meer vragen om het concreet te maken!



Resultaat

De leerlingen kwamen tot het idee om een **spelbox** te maken met **participatiespellen**. Ze gingen hiervan een **prototype** maken en **onderzoeken** welke mogelijke spellen er kunnen gespeeld worden met grote groepen leerlingen, met een **minimaal aan materiaal of materiaal dat makkelijk beschikbaar of aanwezig is op een school**. Ze moesten het ook **testen met leerlingen** om te kijken als de spellen een voldoende hoge 'fun-factor' hadden.

9 Visualiseer

Opdracht

Maak een visuele informatieposter. Deze poster vormt de blauwdruk om het project verder uit te voeren.

Resultaat

Een **visuele weergave** van het **projectidee** rond de **participatie spelbox** met **tekeningen, kernwoorden en kleuren**.

Maak een visuele informatieposter



10 De duurzame ontwikkelingsdoelstellingen (SDGs)

Opdracht

Welke SDGs kan je koppelen aan dit project?

Resultaat



Ga jij ook de uitdaging aan?

www.devooruitdaging.be

Zet je in voor een lokale organisatie of bedenk acties voor een duurzame wereld

