

NOTA

Verslag Sessie 11: Gamificatie en andere participatiemethodieken - Kind en Samenleving

Datum: 7 juni 2022

Wouter van Kind en Samenleving (K&S) neemt ons mee in de wereld van participatie en laat ons heel wat voorbeelden en praktijken zien. Met onze methodieken willen we een context maken waarin we met elkaar in gesprek kunnen gaan. Het is soms zoeken naar een balans in fun (spelelementen) en impact, ook afhankelijk van je context.

Je kan een ernstig gesprek hebben in jeugdwerk en wat spelen op school, maar laat het spel niet volledig overnemen ten koste van de diepgang. Dit kadert ook breder in een referentiekader, binnen een visie van top-down en bottom-up. Beide hebben hun voor- en nadelen. K&S wordt meestal gevraagd vanuit de top-down beweging, maar wel belangrijk om dan ook bottom up principes en acties te betrekken. Welke connecties zijn er te maken en wat kan er?

Hoe kunnen kinderen en jongeren hun ervaringen en ontwerpen visueel maken, hoe brengen we ruimte tot leven en hoe hebben ze ook echte impact op beleid via de lokale jeugdraad?

Met heel wat praktische methodieken, voorstellen en voorbeelden van impact in het veld inspireerde Wouter ons alvast.

In het ideale scenario vallen inspraak en besluitvorming samen om te vermijden dat jongeren geen echte inspraak hebben. Co-creatie is ideaal, want soms hebben de gebruikers van een ruimte meer kennis dan de ontwerper. We gaan met kinderen zelf zoeken en spelen om te weten te komen wat hun speelplekken zijn en hoe ze beter kunnen. Fijne ideeën voor gamification zijn bv. Waar is Wally? Kennen ze een plek? Vinden ze Wally? Is dit een jongerenplek? K&S brengt die plekken dan in kaart, letterlijk.

Een heel eenvoudige methodiek: kies op het terrein twee plekken en geef daar bij aan wat je erbij voelt of ervan vindt met een emoji. Zo kom je heel veel te weten van kinderen.

Ontwerpers denken ruimtelijk, dus zet dit visueel om, want zo krijg je ontwerpers mee. Zorg er ook voor dat er iemand bij is die kan bijhouden wat kinderen zeggen, zodat het onderweg niet verloren gaat.

K&S brengt maquettes ook tot leven door kinderen te vragen hoe poppetjes zich zouden bewegen op het terrein. Je hebt het soms concreet en fysiek nodig.

Na de eerste ontwerpfasen, volgt de **participatie**; ook hier kan je alles heel concreet en tastbaar maken zoals de hoogte van een stoep of de grootte van een vijver. Het is handig om de inspraak met kinderen te starten zodat er een vertrekpunt is. Je kan jongeren in contact brengen met bv. een buurtsessie, of gesprek met beleidsmakers.

Belangenbehartiging is immers enorm belangrijk; zowel naar inwinnen van informatie, als naar gesprekken, samen een bezoek doen,... Je richt je afhankelijk van je doel naar de Gecoro (adviesraad ruimtelijke ordening), maar het kan ook via netwerking, deskundigen, jeugdraad, jeugdorganisaties zijn. Maar hou elkaar op de hoogte om stemmen te laten horen.

Soms heb je pragmatiek nodig, maar je hebt wel een zekere activistische vorm van denken nodig om er het maximale uit te halen. Je kan kinderen en jongeren ook uitdagen om zo ver mogelijk na te denken, informatie meegeven rond bv. ontwerpprincipes en dan gaan kinderen daar vaak heel vlot mee aan de slag. De uitkomsten van oefeningen kan je vaak zo omzetten naar **principes rond ruimte, tuinen, water, licht,...**

Quotes:

Als kinderen iets zeggen over hun leefomgeving, gaat dat over beleid. We maken vaak die vertaling in twee richtingen.

Methodieken zijn een middel, geen doel op zich. We sluiten aan op hun leefwereld, zodat ze enthousiast zijn om mee te werken. We proberen daarin ook uitdagingen te steken.

Je moet je vragen zo open mogelijk stellen voor kinderen en jongeren, dat betekent niet dat je geen hypothese moogt hebben, maar je wel van heel breed naar specifiek kunt gaan. Ook belangrijk om flexibel te werken: als je gesprek loopt, mag je methodiek soms het raam uit.

Belangrijk moment is altijd de ontwerpfase, waarbij de ideeën en stem van kinderen en jongeren al meegenomen wordt in brede analyse, met kinderen het terrein opgaan. Maar ook bij de participatiefase in herinnering brengen wat kinderen zeggen.

Ruimte kan verschillende invullingen krijgen, zoals een verwevingszone, een bedrijven terrein enz. Kinderen en jongeren vinden het zelf echter wel belangrijk om zoveel mogelijk groen open te houden en daarin dus wel niet al te veel te gaan mengen.

Waar vind je die kinderen? > als er bv. geen jeugdraad is, gaan we via lokale netwerken, jeugdconsulenten, scholen (letten op doorsnede samenleving), jeugdwerkorganisaties,...

Tips of methodieken rond zaken die je moeilijker kunt visualiseren. Samen op pad gaan is altijd interessant, ook zodat je 1 op 1 gesprekken hebt. Plekken worden soms ook gelinkt aan emoties, herinneringen, belevingen,... je kan ook inschattingen voor kinderen heel concreet maken zoals met realistische inschattingen van kostprijzen bij een pictoplan opmaken. We vragen daarbij om zeker ook dingen te combineren, en zo de samenhang te zien en echt te gaan ruimte ontwerpen.

Met wat voor ontwerper werk je samen? Bv. referentiebeelden nodig of eerder een dromer/ontwerper?