

Concept jongerenparticipatieplatform

Versie 25/01/2014 Michiel Nuytemans

Het doel van het platform is om **jongeren te betrekken bij het beleid** van hun gemeente.

Het platform bestaat uit **twee verschillende modules** die een gemeente kan inzetten op specifieke momenten om input te krijgen van **jongeren**.

Het platform kan in de toekomst ingezet worden voor **verschillende gemeentes, bestuurniveau's of andere organisaties**. Dat wil zeggen dat de **administrator** op een gemakkelijke manier het systeem moet kunnen dupliceren voor een nieuwe gemeente (of ander bestuursniveau). Per gemeente moeten **layout, logo, mailsjabloon, kleuren, mailadres, ...** aangepast kunnen worden.

Op de **homepage** vind je naast uitleg over de tool, een overzicht van de actieve **modules** en de modules die afgesloten zijn (met informatie over wat er nadien mee is gebeurd).

Daarnaast kunnen we eventueel ook een timer plaatsen die aangeeft hoe lang nog voor de volgende mogelijkheid om te participeren start.

Vragen die verschillende keren gesteld worden door een gemeente (bijvoorbeeld één keer per jaar) zouden ook aan elkaar gekoppeld kunnen worden.

Gebruikers kunnen zich op de homepage **inloggen of een account aanmaken**. Je kan de website volledig bekijken zonder in te loggen. Om input te geven en te stemmen binnen het platform, moet een gebruiker wel ingelogd zijn.

In wat volgt beschrijven we de twee modules meer in detail:

(1) Agendasetting-module

De eerste module laat jongeren toe om een bepaald punt dat hen nauw aan het hart ligt op de **agenda** te zetten van het bestuur of de organisatie.

De vraag die de jongeren wordt voorgelegd is iets als "Op welk thema moet de schepen van Jeugd in het volgende jaar in de eerste plaats inzetten?" of "Voor welk probleem in de stad moet de schepen van Jeugd eerst een oplossing zoeken?". De vragen zijn open en breed maar hebben een duidelijke beleids invalshoek. Ze zoeken (nog) niet naar oplossingen maar naar **thema's en problemen** waar de jongeren mee zitten. De vraag kan op maat aangepast worden want zo'n oefening kan gebeuren in verschillende **domeinen** binnen de gemeente of een schepen kan kiezen een bepaald jaar de problemen binnen een subdomein te willen bevragen. Op dat ogenblik krijgen alle jongeren van de gemeente de kans om zaken waar dringend iets aan gedaan moet worden in de gemeente, te opperen.

Transparantie is hierbij heel belangrijk. Om jongeren te doen deelnemen is het heel belangrijk dat de manier van deelnemen, moderatie en het selecteren van een winnende suggestie zeer transparant gebeurt. Er mag geen gevoel van censuur of manipulatie zijn.

Om jongeren te motiveren om deel te nemen aan het platform, willen we ook gebruik maken van **incentivering**. Er moet duidelijk gemaakt worden "what's in it for me" en dit

moet ook per **project** aanpasbaar zijn. We denken hierbij in de eerste plaats aan inhoudelijke incentives. Het meest populaire thema of thema's zullen bijvoorbeeld door de jeugdraad opgenomen worden in een actie. Of: De respectievelijke schepen voorziet een moment waarop hij luistert naar diegene die het populairste punt op de agenda heeft gezet. Of: Het wordt geagendeerd op de gemeenteraad. Deze inhoudelijke incentives kunnen gecombineerd worden met andere incentives (bijvoorbeeld tickets voor een optreden of andere materiële beloningen).

We voorzien geen ruimte op het platform voor **gebruikers** om te discussiëren over de suggesties van de gebruikers. Dit leidt immers tot lange, moeilijk te modereren discussies waarvan ook niet duidelijk is hoe we dit verder kunnen meenemen. Toch is er moderatie nodig van alle suggesties die op het platform worden gezet. We kiezen voor **moderatie na publicatie**. Dus een belachelijke post van een jongere komt wel onmiddellijk op het platform maar kan vervolgens door moderators (eventueel na een opmerking van andere gebruikers) nog van het platform gehaald worden.

Wanneer jongeren op het platform een thema hebben gepost, kunnen zij vervolgens steun beginnen werven voor een thema. Jongeren kunnen een idee **steunen door een stem** uit te brengen via het eigen voting systeem, facebook en/of twitter. Dat wil zeggen dat één jongere maximum 3 stemmen kan uitbrengen. Dit laat de deur ook open voor manipulatie. Je kan immers extra twitter of facebookaccounts aanmaken. Dit is arbeidsintensief, maar het kan. Anderzijds willen we natuurlijk graag stimuleren dat ideeën op social media gedeeld worden. Los van het totaal aantal stemmen, moet je dus ook kunnen zien hoeveel stemmen aan een thema zijn gegeven op twitter, facebook en het eigen voting systeem afzonderlijk.

De **winnende thema's** worden in de eerste plaats bepaald door het aantal stemmen, maar we willen ook de mogelijkheid open houden voor meer inhoudelijke overwegingen. Daarom kan de gemeente/organisatie ook kiezen om een aantal thema's van jongeren te kiezen die niet noodzakelijk het hoogst aantal stemmen heeft gekregen. We moeten op het systeem dan wel duidelijk maken wanneer een idee wordt opgepikt door de beleidsmakers (ondanks dat het niet hoog scoort bij de stemmen).

De module staat slechts open voor een **beperkte tijdsperiode**. Om te motiveren om zelf deel te nemen en anderen te motiveren om jouw punt te steunen is er een duidelijke deadline nodig en moeten er ook periodes zijn waarop inbreng niet mogelijk is. Je moet dus een sessie kunnen opstarten als administrator en kunnen instellen hoe lang deze zal blijven openstaan. Een timer maakt voor de gebruikers duidelijk hoelang een vraag nog open staat.

Ook **nazorg** is belangrijk in dit soort trajecten. De jongeren moeten het gevoel krijgen/duidelijk zien dat er ook echt iets gebeurt met hun input. Er moet dus voor elke keer dat de module wordt afgesloten, ook ruimte voorzien worden waarop kan aangegeven worden wat er verder nog mee gebeurt. Bijvoorbeeld: Een videoverslag van de interventie in de gemeente, een blogbericht over de actie van kabinet J,... Dit zou bijvoorbeeld in de vorm van een tijdlijn kunnen weergegeven worden.

Interessante bijkomende elementen:

- **Gamification elementen** om jongeren te stimuleren om deel te nemen door cijfers visueel weer te geven over de activiteiten van de jongere of de activiteiten binnen een bepaald thema
- **Mailing systeem** om jongeren op de hoogte te houden enerzijds op geregelde tijdstippen (bijv. elke week), anderzijds op basis van bepaalde criteria (bijv. een bepaald aantal stemmen gehaald) over hoeveel stemmen hun idee al heeft gehaald en of hun idee in de top drie staat.

(2) Dossiers

Bij de tweede module kunnen jongeren concrete antwoorden in de vorm van een **dossier** uitwerken om de vraag van het beleid (een schepen bijv.) te beantwoorden en steun voor zoeken.

Als deze module op de site wordt ingezet, legt de schepen **een specifieke vraag/uitdaging** voor. Bijvoorbeeld: “Wat is een goede plek voor een nieuwe fuifzaal?”, “Wat moet er bij de heraanleg van het pleintje zeker worden voorzien?” Vragen moeten concreet zijn en vragen naar oplossingen. De vraag is ook best goed afgebakend, zodat de antwoorden/oplossingen vergelijkbaar zijn.

Jongeren kunnen hier een **antwoord** op formuleren. Er wordt dan een specifieke pagina, **een dossier**, aangemaakt voor hun antwoord/idee. Op die pagina zijn een aantal ruimtes voorzien die de jongere kan invullen. Volgende ruimtes kunnen gebruikt worden:

- **initiatiefnemers** – de gebruiker die het antwoord heeft ingegeven en andere gebruikers die medebeheerder zijn gemaakt door de eerste gebruiker
- **achtergrondinformatie** – een korte uitleg waarin het idee verder wordt uitgelegd
- **antwoord** op een aantal **vaste vragen** die zijn vastgelegd voor die vraag. (bijv. bij de vraag voor een locatie van een fuifzaal, kunnen hier vragen staan als “hoe is de bereikbaarheid van de locatie?”, “wie kan er mogelijk last hebben van het geluid”,...) Deze vragen helpen de jongeren hun idee uitwerken.
- **foto's** met voorbeelden of schetsen van je voorstel
- **locatie**: Google maps
- aantal **shares** op social media en stemmen binnen het platform (visueel voorgesteld)
- **kalender** met afspraken
- mogelijkheid om vragen te stellen aan **experten** en **vragen** te **krijgen** van de **opdrachtgever/beleidsmaker**

Sommige blokken zijn **verplicht** en sommige **optioneel**; sommige blokken kan een jongere ook **meer dan één keer** gebruiken. Deze onderdelen zijn door de **beheerders** van die pagina ook te **verwijderen, terug toe te voegen en onderling te verplaatsen.**

In de toekomst kunnen er nog **nieuwe ruimtes** worden toegevoegd. De applicatie moet dus zo gebouwd worden, dat deze in de toekomst **gemakkelijk kunnen toegevoegd** worden.

We willen de jongeren ook de mogelijkheid geven om **een expert of kabinetsmedewerker** een vraag te stellen en het antwoord ook bij het idee weer te geven. Omgekeerd kunnen ook kabinetsmedewerkers vragen stellen aan de jongere die het antwoord heeft gegeven. De eigenaar van de pagina beslist hierbij altijd of de vraag en het antwoord ook op de pagina getoond moet worden.

Als een **gemeente** deze module start, dan kan ze een aantal **zaken instellen**:

- de vraag zelf
- criteria voor weergave op de website en selectie: bepaalde blokken die ingevuld moeten zijn en/of min. % volledigheid
- aantal te tonen in top, al dan niet mogelijkheid om manueel nog extra ideeën op te pikken
- begin en einddatum
- welke blokken verplicht, optioneel en niet te gebruiken
- vaste vragen
- de experts/kabinetchefs die geraadpleegd kunnen worden of zelf vragen kunnen stellen

De **initiatiefnemer** is onmiddellijk **beheerder/eigenaar** van de **pagina** en kan **andere gebruikers ook beheerder** maken. De eindbeslissing hiervoor ligt altijd bij de beheerder van de pagina. Een mede-beheerder kan mee het dossier uitwerken.

Er wordt voor elk antwoord/idee een **percentage volledigheid** bijgehouden dat aangeeft hoe volledig het idee al is uitgewerkt (cfr. % volheid van profiel op LinkedIn). Volledigheid wil niet noodzakelijk zeggen dat de jongere alle mogelijke blokken heeft ingevuld, maar kan ook gedefinieerd worden als minstens een bepaald aantal blokken. Er kan ook bij aangegeven worden wat ze moeten doen om de meter te verhogen (bijv. "Beantwoord alle vragen om je profiel te vervolledigen") Zo worden de jongeren gestimuleerd om hun idee ook inhoudelijk sterk uit te werken en niet zomaar een los ideetje te gooien.

Op basis van een aantal criteria worden op een bepaald moment **de beste ideeën geselecteerd** (volledigheid dossier, punten experts, steun via social,...) en die dossiers krijgen opnieuw een duidelijke incentive zoals het voorstellen bij de schepen of de jeugdraad die er iets mee doet of... De gemeente kan ook manueel kiezen om één of meer antwoorden mee te selecteren puur om inhoudelijke redenen.

Ook hier is de **nazorg** heel belangrijk. Dus als een dossier is afgesloten moet er ook ruimte zijn om weer te geven wat er verder nog met het dossier gebeurt (in de vorm van een tijdlijn). De volgende stappen van het dossier krijgen op die manier een plaats op de website, zodat jongeren nadien kunnen opvolgen wat ze op gang hebben gezet. Eind van de tijdlijn is de aanvaarding of niet - met uitleg waarom - of zelfs nog de stappen die daarna komen.