

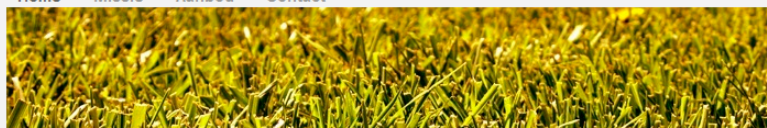
JEUGDBELEID PEDAGOGIEK

Wat maakt deze game zo leuk en leerzaam

deelnemer laat zien dat zij/hij:

- zich op het gemeentelijk jeugdbeleid kan oriënteren;
- literatuur en praktijkonderzoek kan doen en dit op lokaal niveau kan hanteren als instrumenten voor de beleidsvoorbereiding;
- in staat is de gevolgen van de beleidsanalyse voor het beleid van de instelling en t.b.v. de doelgroep te benoemen en te becommentariëren;
- in staat is een bijdrage te leveren aan beleidsontwikkeling van de instelling, door dit mede voor te bereiden, uit te voeren en op effecten voor de doelgroep te evalueren en hierover schriftelijk en mondeling te adviseren en rapporteren;
- kennis heeft van processen en fasen van beleidsvoorbereiding, beleidsbepaling en beleidsuitvoering; kennis maakt met besluitvormingsprocessen.

Home Missie Aanbod Contact



SV DIGISPORT



Welkom op de website van SV DIGISPORT

Digisport is een sportclub met vele verschillende sporten. Zowel in competitievorm als in recreatief verband. Al twee jaar zijn we actief om de bewoners van Digidam en omstreken verschillende sporten aan te bieden. De club is inmiddels uitgegroeid tot de grootste en breedste sportclub uit de omgeving. Het ledenaantal is inmiddels rond de 500 leden, maar blijft nog steeds in een snel tempo groeien.



Daarnaast werken we nauw samen met de gemeente, basisschool de Regenboog en buurthuis Jes. Ook hebben we sinds kort een eigen pedagogoog in dienst.



korte beschrijving van het scenario

Deelnemers worden ingedeeld in de rol van verschillende pedagogen. Deze pedagogen zijn werkzaam in de lokale beleidsarena. Deelnemers worden uitgenodigd door de wethouder om mee te denken in het ontwerpen van het jeugdbeleid van de gemeente. Deelnemers aan het simulatiespel doorlopen verschillende fasen en opdrachten. Deze worden uit naam van de wethouder van Cyberdam verstuurd. Zij verwerven inzichten in het maken van beleid vanuit hun eigen organisatie, het maken van een analyse en een onderzoek. Daarnaast maken zij kennis met besluitvormingsprocessen. Deelnemers aan de simulatie ontvangen feedback op de wijze waarop zij met de gekozen casuïstiek omgaan.



Naam game : Jeugdbeleid pedagogiek

Contact persoon: Anneke Volp /Anneke.volp@hu.nl / 06-23295441

Developersteam : Anneke Volp / Kees van Haaster / Joost de Bruin / Rianne Meijer
/ Marten Lemstra / Jesse Gruiters

Doelgroep game : Studenten Ecologische pedagogiek

Onderwijskundige doelen : De student kan in veilige leeromgeving (simulatie) oefenen met praktijksituaties rondom het maken van lokaal jeugdbeleid. Simulatie is onderdeel van de cursus lokaal jeugdbeleid. Doel van de cursus is verkennen van de lokale beleidsarena, het ontwerpen van een beleidsplan en de kennismaking met de ecologische visie.

Fases :

Start game: intro wethouder (film)

- Thema keuze
- Probleemanalyse + onderzoeken samenwerking andere deelnemers
- Onderzoeken wet- en regelgeving
- Literatuurstudie good practises
- Beleidsvoorstel

Eind presentatie (buiten game) en dankwoord wethouder.

Rollen :

Coordinator Buurthuis ([Uri Botros](#), Cyberdam)
Pedagoog Sportvereniging ([Danny Schouten](#), Cyberdam)
Pedagoog ZAT de Regenboog ([Esther Overbeek](#), Cyberdam)
Begeleider jongerenraad Dubbel D ([Jamila el-Kachouti](#), Cyberdam)
Manager Kinderopvang ([Marieke Jansen](#), Cyberdam)
Leerlingbegeleider Catharina college ([Inez Klein](#), Cyberdam)
Intensieve gezinsbegeleider Stichting Octopus ([Laura van de Broek](#), Cyberdam)
Gezinsvoogd Bureau Jeugdzorg ([David Jansen](#), Cyberdam)
Manager Spel aan Huis ([Carolien de Graaf](#), Cyberdam)
Teamleider MEE ([Saskia van Tiel](#), Cyberdam)
Wethouder ([Wethouder M.J. In't Veld](#), Cyberdam)

Taken :

- Start simulatie
- Thema keuze
- Probleem analyse
- Medewerking vragen
- Verzamelen wetten en regels
- Onderzoeken good practises
- Schrijven voorstel
- Presenteren en verdedigen (Buiten Game) voorstel afsluiting simulatie

Studielast :

4 EC (112 uur) totale programma lokaal beleid