

INTERACTIEVE WERKVORMEN

Gereedschapskist Laagland'advies

26 januari 2009

Colofon

In opdracht van:

Auteurs:

Laagland'advies
Postbus 198
3990 DD Houten

INHOUD

1	Interactieve wervormen.....	1
1.1	De reactiewand.....	1
1.2	Schouw.....	1
1.3	De Ronde.....	1
1.4	Het feitenspel.....	2
1.5	De Gouden Tip.....	2
1.6	Voorbeeldprojecten.....	2
1.7	Motto's en streefbeelden.....	3
1.8	Stellingen.....	3
1.9	Knelpunten TOB-3.....	4
1.10	Door de ogen van.....	4
1.11	Rondom de kaart.....	5
1.12	Het Huis-Werkschrift.....	5
1.13	Informatiemarkt/ inspraakmanifestatie.....	6
1.14	Atelier.....	6
1.15	Excursie.....	6
1.16	Klankbord.....	7
1.17	Urbania.....	7
1.18	Prijsvraag.....	8
1.19	Referendum.....	8
1.20	Groepsgesprek.....	8
1.21	Metaplanmethode.....	9
1.22	Diepte-interviews.....	9
1.23	Group Decision Room.....	10
1.24	Internet: diverse toepassingen.....	10
1.25	Scenario's.....	11
1.26	Het Forum 9x9.....	11
1.27	De Sociale Routeplanner.....	12
1.28	Kolonisten van de wijk.....	13
1.29	Samen Beleid maken.....	13
1.30	De Schatkistmethode.....	14
1.31	Riviermodel.....	14
1.32	InfraLab.....	15
1.33	Kinderinspraak.....	16
1.34	Dinges.....	16
1.35	Stamtafels.....	17
2	Overzicht toepassing interactieve methoden.....	19

1 INTERACTIEVE WERVORMEN

1.1 De reactiewand

Dit is een meer dan menshoog paneel of meerdere panelen, met teksten, foto's of andere afbeeldingen. Die foto's zijn van de plaats of de situatie waar de reactiewand over gaat. De teksten zijn uitspraken over de situatie – gevoelens, oordelen, gebruiken- die reacties oproepen. Dat is de essentie. De panelen staan korter of langer opgesteld in de openbare ruimte, buiten of binnen. Daar waar mensen komen wiens reactie je wil weten. Het publiek kan er op reageren door briefjes op te hangen met hun eigen uitspraken, meningen wensen en ideeën.

De toegevoegde reacties kunnen ook weer nieuwe reacties oproepen. De wand kan reizen door een stad of wijk. Hij wordt gebruikt op een grote publieksbijeenkomst, de wethouder staat er mee op de markt of een communicatiemedewerker in het buurthuis. De reactiewand leidt tot een sterkte zwakte analyse van de buurt of situatie door het publiek of de doelgroep en tot ideeën voor verbetering. Het resultaat is kwalitatief, hij meet geen aantallen.

1.2 Schouw

In een schouw bekijkt men de situatie ter plekke om een goede indruk te krijgen. Professionals en gebruikers of bewoners samen, meestal gepland en voorbereid in een groep van 5 tot 15 deelnemers. De eersten krijgen te zien waarover eerder of elders abstract is gesproken. De gebruikers kunnen tastbaar laten zien wat ze bedoelen. Een schouw verheldert de situatie. Maar kan ook nuttig zijn om tot ideeën voor oplossingen op te roepen of de realiteit van plannen te toetsen. Er ontstaat een gesprek ter plaatse dat in een andere setting wordt voortgezet, bijvoorbeeld in een nabespreking. De schouw is onderdeel van inventarisatie of planvorming.

1.3 De Ronde

De Ronde is een methode die in één bijeenkomst wordt uitgevoerd, en ook deel kan uitmaken van een langer traject. Het is een doelgerichte combinatie van verbale en non-verbale technieken om bewoners te laten meedenken, meepraten en meebeslissen. Bewoners voeren individueel of in groepen een aantal opdrachten uit. De rondloopsessie geeft de bijeenkomst een informeel en open karakter. Ambtenaren en raadsleden zijn aanwezig, maar hun rol is niet opiniërend – en zeker niet verdedigend! Verschillende opdrachten, kunnen deel uitmaken van De Ronde, waaronder:

- het reageren op stellingen;
- het prioriteren van knelpunten;
- subsidiegelden en vrije tijd verdelen over projecten;
- het verzinnen van de Gouden Tip;
- een keuze maken uit motto's;
- inzet sneltekenaar: breng in beeld wat zo mooi is aan ...

In het tweede deel van de avond kan gediscussieerd worden. De agendapunten voor die discussie liggen niet vooraf vast, maar worden gebaseerd op De Ronde: waar was het meeste meningsverschil over? Wat willen bewoners zeker niet? Waar staan beleid en praktijk het verst van elkaar af?

1.4 Het feitenspel

Een gewaardeerde opening voor een informele bewonersavond (zoals De Ronde) is het feitenspel. Het feitenspel gaat als volgt: de voorzitter presenteert een feit die te maken heeft met de buurt, wijk, dorp of stad en/ of met het onderwerp van de bijeenkomst. Alle bewoners staan op. Wie denkt dat het feit klopt, houdt een groene kaart omhoog, anders een rode. Het antwoord wordt onthuld. Wie het fout heeft gaat zitten, wie het goed heeft gaat door naar de volgende vraag. De winnaar krijgt een attentie.

De inhoud van de feiten moet te maken hebben met het onderwerp van de bijeenkomst. Belangrijk is dat de feiten goed gekozen worden en 'prikkelend', onverwacht zijn. De feiten keren in het vervolg van de avond terug als 'vaste grond' onder de discussie. Het feitenspel dient echter met name als sfeermaker, omdat alle deelnemers er gelijkwaardig aan deelnemen. Feit: "De Kruipgroep" bestaat uit vrijwilligers die kruipruimtes controleren op asbest. Antwoord: "Nee, het is een peuterspeelzaal in de wijk".

1.5 De Gouden Tip

Deelnemers geven op gele briefjes het idee of de oplossing voor de wijk, dorp of stad aan. Deelnemers prikken de briefjes op een presentatiebord zodat iedereen de tip kan lezen. De Gouden Tip kan leiden tot oplossingen of ideeën waar men niet eerder aan heeft gedacht. Eventueel kan aan de deelnemer met de meest originele tip een prijsje uitgereikt worden. De Gouden Tip kan onderdeel uitmaken van De Ronde.

1.6 Voorbeeldprojecten

Op presentatieborden is een aantal voorbeeldprojecten weergegeven. Door middel van het verdelen van middelen, zoals (subsidie)geld en vrije tijd geven deelnemers aan welke voorbeeldprojecten hen het meeste aanspreken of volgens hen het beste aansluiten bij problemen in de wijk of buurt. Hiertoe krijgen de deelnemers

- monopoliegeld: geeft het subsidiegeld weer;
- een papieren klokje: staat voor een middag vrije tijd die gependend moet worden aan een project;

De voorbeeldprojecten hebben onder andere tot doel oplossingsgericht denken te stimuleren en te toetsen of bepaalde projecten aanslaan bij bewoners. De voorbeeldprojecten moeten aantrekkelijk gepresenteerd worden met een korte tekst en een plaatje dat een impressie geeft van het project. Onder ieder project staat een mand, vaas of bakje waar het monopoliegeld en het klokje ingelegd kunnen worden.

Voorbeelden van voorbeeldprojecten zijn:

- Adoptie openbaar groen;
- Sportbuurtwerk;
- Wijkbudget;
- Jaarlijks themafestival;

De voorbeeldprojecten kunnen onderdeel uitmaken van De Ronde.

1.7 Motto's en streefbeelden

Motto's geven een beeld weer hoe een wijk, buurt of stad er over 10 of 20 jaar uitziet. De motto's worden gepresenteerd. De deelnemers geven aan welk motto de voorkeur heeft en eventueel kunnen zij hierbij een argumentatie geven. Op basis van de uitspraken van de deelnemers worden de motto's met de meeste stemmen, voor de tweede bijeenkomst vertaald naar streefbeelden voor de toekomst. De streefbeelden vormen de basis voor de discussie die in kleine groepen wordt gevoerd. In de streefbeelden kunnen verschillende thema's verwerkt worden, zoals wonen, groen en voorzieningen. De motto's en streefbeelden hebben met name het doel het toekomstdenken te motiveren.

Voorbeeldmotto's zijn (nader uit te werken m.b.v. toelichtingen):

- 'Wonen in het groen'
- 'Buurt vol bedrijvigheid'
- 'Een sociale buurt'

Deze methode kan het best gebruikt worden als er meerdere bijeenkomsten zijn gepland. Indien dit het geval is, kunnen de uitspraken en reacties van de andere opdrachten (ook) in de streefbeelden verwerkt worden. In De Ronde kan gevraagd worden naar het ideale motto voor de buurt, later kunnen de drie meest genoemde worden uitgewerkt in scenario's.

1.8 Stellingen

De stellingen hebben het doel deelnemers te laten nadenken over bepaalde onderwerpen en te bewegen tot het doen van uitspraken over het onderwerp. De stellingen kunnen ook gebruikt worden om tot een sterkte-zwakteanalyse te komen. Op allerlei manieren kunnen stellingen ingebracht worden en kunnen uitkomsten gevisualiseerd worden.

Enkele voorbeelden:

- De stellingen worden weergegeven op presentatieborden. De deelnemers geven door middel van het prikken van rode en groene kaarten op de borden aan of ze het eens of oneens zijn met de stelling. Op de kaarten geven ze hun argumentatie weer. In een plenaire discussie kunnen de resultaten teruggekoppeld worden.
- Deelnemers worden ingedeeld in groepen met dezelfde achtergrond. De deelnemers van een bepaalde groep geven gezamenlijk één antwoord per stelling. Antwoorden op de stellingen worden direct op een scherm gepresenteerd, waarbij iedere groep zijn eigen kleur heeft. Zo kan in één oogopslag gezien worden in hoeverre de meningen van de groepen overeenkomen of verschillen. De argumenten per groep kunnen eventueel ook gelijk op scherm gepresenteerd worden.

Het reageren op stellingen kan onderdeel uitmaken van De Ronde.

1.9 Knelpunten TOB-3

Op basis van eerdere gesprekken of leefbaarheidsonderzoek (of iets dergelijks) kunnen een zestal problemen of knelpunten geselecteerd worden. Deze knelpunten worden gepresenteerd op presentatieborden. De deelnemers moeten de knelpunten prioriteren door (bijvoorbeeld) drie knikkers te verdelen over de gepresenteerde knelpunten. Daarmee geven zij aan welke knelpunten zij het belangrijkst vinden. Zo wordt een top 3, oftewel een TOB-3, van knelpunten gevormd. De resultaten worden plenair teruggekoppeld. In een discussie wordt gezocht naar mogelijke oplossing.

De knelpunten TOB-3 heeft het doel de belangrijkste problemen van de buurt, wijk, dorp of stad naar voren te halen. Ook kan getest worden of bepaalde problemen door de deelnemers ook daadwerkelijk als problemen worden ervaren.

Om duidelijk te maken aan de bewoners dat er daadwerkelijk iets gedaan wordt met de knelpunten TOB-3 kunnen de knelpunten met oplossingen in de vorm van een grote brief, overhandigd worden aan de wethouder of een raadslid. De knelpunten TOB-3 kan onderdeel zijn van De Ronde.

1.10 Door de ogen van...

'Door de ogen van ...' is een opdracht waarin deelnemers de wijk of buurt of het probleem moeten bekijken vanuit de ogen van een specifieke bewoner of doelgroep. Een klein groepje deelnemers krijgt een kaartje waarop een zin staat in de vorm van 'Wat denkt u dat van deze wijk vindt?'. Op de stippellijn worden verschillende bewoners ingevuld. De deelnemers moeten vervolgens weergeven hoe die specifiek genoemde bewoner over de wijk denkt. De reacties worden op de kaart geschreven en de resultaten worden plenair teruggekoppeld. Dit leidt vaak tot nog meer reacties, vooral als deelnemers tot een doelgroep behoort die een andere deelnemer op zijn kaart heeft staan.

Het doel van het spel is om deelnemers zich in te laten leven in een andere doelgroep dan waar zij zelf toe behoren. Zo probeer je de deelnemers afstand te laten nemen van het zogenaamde 'ik-denken'. De methode maakt het mogelijk vanuit verschillende groepen bewoners en dus vanuit verschillende gezichtspunten een buurt of wijk te bekijken.

Voorbeelden van bewoners/ doelgroepen die gebruikt kunnen worden zijn:

- Een kind van 9 jaar
- Een allochtone familie
- Een wijkagent
- Een ouder echtpaar

Etcetera

'Door de ogen van ...' kan heel goed gebruikt worden als openingsspel van een bewonersavond.

1.11 Rondom de kaart

In 'Rondom de kaart' kan een kaart of plattegrond op meerdere manieren gebruikt worden om een wijk of buurt te visualiseren.

Ten eerste kan de kaart gebruikt worden in de discussie over een buurt of wijk. De kaart kan gebruikt worden om plekken aan te wijzen waar bepaalde problemen spelen. Zo wordt voor iedereen duidelijk waarover gesproken wordt.

Ten tweede kan een kaart zeer goed gebruikt worden in discussies over bouw- of herstructureringsprojecten. Er wordt dan ook gebruik gemaakt van blokjes. De blokjes met verschillende maten en kleuren geven eengezinswoningen, flatgebouwen, voorzieningen, groen e.d. weer. De deelnemers kunnen hun ideeën duidelijk maken door middel van het schuiven met de blokjes.

Deze methode is met name geschikt voor kleinere werkgroepjes.

1.12 Het Huis-Werkschrift

Elke deelnemer afzonderlijk krijgt een opdracht, bijvoorbeeld het op papier zetten van zijn of haar visie op de ruimtelijke ordening van een gebied. De verschillende opdrachten worden gebundeld in het zogenaamde Huis-Werkschrift die vervolgens aan alle deelnemers wordt toegestuurd.

Het voordeel is dat de deelnemers zich rustig thuis kunnen voorbereiden en dat daardoor ook deelnemers die niet zo ad-rem zijn aan bod kunnen komen. Nadeel is dat ...huiswerk niet altijd wordt gemaakt.

In een workshop bepalen de deelnemers welke ideeën het meest belovend zijn.

1.13 Informatiemarkt/ inspraakmanifestatie

Een informatiemarkt is een leuke manier om het publiek te informeren over een onderwerp of aspecten van een bepaald onderwerp. Het is vooral geschikt als je het publiek wil informeren over specifieke informatie, die niet voor iedereen interessant is. Of wanneer je over veel verschillende onderwerpen te vertellen hebt. Daarnaast is het met een informatiemarkt goed mogelijk een bijeenkomst feestelijk aan te kleden.

Een informatiemarkt wordt gekenmerkt door de volgende elementen:

- Inloopbijeenkomst: iedereen kan komen en gaan wanneer het hem of haar schikt;
- Verschillende informatiestands;
- Voldoende deskundigen die vragen kunnen beantwoorden;
- Op bepaalde momenten een plenaire activiteit;
- Aankleding in stijl;
- Duidelijk programma.

1.14 Atelier

Een atelier is een werkruimte...of een éénmalige bijeenkomst van een groep burgers die in samenwerking met raads- en/of raadscommissieleden, ambtenaren en/of externe deskundigen werken aan een bepaald onderwerp van beleidsvorming. Over het algemeen bestaan de leden uit burgers met specifieke kennis. Vanuit die kennis geven de deelnemers hun mening en advies.

In een atelier worden gewerkt aan concrete plannen, waarbij professionals en burgers in beginsel dezelfde positie hebben. Het kan gaan om schetsen, maquettes, tekeningen. De bijeenkomst heeft een vooraf vastgesteld doel/product als eindresultaat. De resultaten van de werkgroep zijn niet eenzijdig amendeerbaar; dat wil zeggen dat één van de betrokken partijen niet achteraf het eindresultaat kan wijzigen.

1.15 Excursie

Een excursie is een uitapje naar de nabije of wat verdere burens. Burgers ambtenaren en raadsleden bekijken samen een voorbeeldproject of buurt in levende lijve en bij voorkeur wordt ook gesproken met 'collega's en bewoners ter plaatse. Een excursie is een uitstekend middel om ideeën op te doen, en die ook gemakkelijk meer te kunnen verwerpen; niemand voelt zich er immers al aan gebonden. De excursie komt het beste tot zijn recht in het kader van een langer traject, zoals scenario's, workshops of ateliers, en met dezelfde deelnemers.

1.16 Klankbord

De Klankbordgroep is een vaste groep bewoners en/of vertegenwoordigers van instellingen die meepraten over een plan. Het woord verwijst naar de piano, waarin de klank van de snaren wordt versterkt. Het klankbord genereert zelf geen 'geluid' maar reageert op voorstellen van anderen! De klankbordgroep is een veel gekozen vorm, maar er zijn een paar risico's:

- omdat de groep vaker bij elkaar komt worden de leden 'deskundig' en vervreemden van de achterban
- vanwege de intensieve contacten verwachten ze dat ze mogen meebeslissen, terwijl dat niet altijd de bedoeling is
- de samenstelling is vaak een probleem: als mensen op uitnodiging deelnemen voelen anderen zich buitengesloten, als iedereen mag deelnemen kan één belang de andere overheersen

De klankbordgroep kan een goede vorm zijn om diepgang te bereiken, maar wees heel duidelijk over de status van de groep, zorg dat mensen die niet deelnemen ook goed geïnformeerd worden en laat de uitkomsten altijd toetsen tijdens een openbare bijeenkomst (het Harmonicamodel: smalle bijeenkomsten afwisselen met bredere).

1.17 Urbania

Urbania is een buurtregiespel, waarin deelnemers moeten onderhandelen over leefbaarheidsvraagstukken. Het beheer van vastgoed en de openbare ruimte heeft samenwerking tussen verschillende partijen nodig om tot een goed resultaat te komen. De betrokken partijen hebben daarbij wel vaak een verschillend belang. Het is dan moeilijk om alle neuzen in dezelfde richting te laten wijzen en eigenbelang tot een minimum te beperken. In Urbania leren partijen spelenderwijs met elkaar samenwerken.

In de fictieve wijk Urbania moeten een aantal leefbaarheidmaatregelen genomen worden. Een beperkt budget dwingt de betrokken partijen te onderhandelen en strategische allianties sluiten. Deelnemers spelen het spel op een spelbord. Elke deelnemer (individueel of in tweetallen) neemt een aparte rol op zich, bijvoorbeeld de rol van gemeente, corporatie, ontwikkelaar, bewoner of winkelier, en krijgt daarbij een opdracht.

Het doel van het spel is tweeledig. De doelen zijn:

1. Onderkennen van de noodzaak tot samenwerken vanuit eigenbelang;
2. Kweken van begrip voor elementen die bij herstructurering van een wijk of buurt een rol spelen.

Het spel kan dienen als een ontspannen en origineel startschot aan het begin van een proces waarbij een plan voor een wijk of buurt wordt opgesteld of aan de vooravond van een herstructureringsopgave. Het spel kan ook een leerzaam 'uitje' zijn voor bijvoorbeeld medewerkers van gemeenten en bewonersorganisaties die betrokken zijn bij leefbaarheidsvraagstukken in buurten en wijken.

1.18 Prijsvraag

Spreekt voor zich.

1.19 Referendum

Een referendum onderscheidt zich van de hierboven genoemde vormen, dat het 'one man, one vote'-principe geldt. Dit betekent dat een sluitend systeem moet worden ontworpen om te voorkomen dat iemand dubbel kan meedoen of ten onrechte wordt uitgesloten. Een referendum biedt meestal twee keuzemogelijkheden: ja of nee, A of B. Burgers kunnen het gevoel hebben te moeten kiezen uit twee kwaden. Soms is er behoefte aan meer nuance of een goed compromis. Maar als *na* een referendum een compromis wordt gesloten hebben burgers vaak het gevoel dat ze voor niets gestemd hebben.

Een correctief referendum (voor of tegen) blijkt in de regel meer tegenstanders dan voorstanders te mobiliseren – al schijnt dit effect minder te worden als er vaker referenda worden gehouden.

1.20 Groepsgesprek

Het groepsgesprek is een methode van kwalitatief onderzoek die is gericht op het verkennen of verdiepen van een onderwerp of thema. Bij kwalitatief onderzoek gaat het om gevoel, beleving en het achterhalen van motieven. Het grote voordeel van een groepsgesprek is dat deelnemers door opmerkingen elkaar op nieuwe ideeën brengen. Het is minder tijdsintensief dan individuele interviews. Een nadeel is dat er minder onderwerpen aan bod kunnen komen en dat het lastiger is om privé of bedreigende onderwerpen te bespreken. Geschikt voor de inventarisatiefase en in groepen van maximaal 5 tot 10 personen.

In een groepsgesprek zijn diverse technieken van kwalitatief (markt)onderzoek te gebruiken. Enkele voorbeelden van technieken zijn: SCATT Analyse: het gebruik van een kwantitatieve techniek in een kwalitatieve setting. Deelnemers geven een score aan verschillende items op de mate van (bijvoorbeeld) belangrijkheid of plezierigheid. De gespreksleider visualiseert de antwoorden van de deelnemers (door bijvoorbeeld te turven). Deelnemers kunnen hun score nader toelichten.

- Projectie/ associatie: maakt het groepsgesprek minder persoonlijk, waardoor deelnemers zich vrijer voelen om te praten. Legt diepere gevoelens bloot. Deelnemers projecteren hun ideeën op anderen (bijvoorbeeld 'buurtbewoners') of maken associaties (bijvoorbeeld met 'dieren').
- Subjectieve clustering, Kelly/Repertory Grid of rangordenen: deelnemers clusteren of rangordenen kaartjes met onderwerpen of eigenschappen. Met meer structuur kan het ook: men moet dan bijvoorbeeld van drie kaartjes er twee kiezen die bij elkaar passen;
- Metaplan: zie beschrijving elders in document;
- TOMI Mapping: staat voor Top Of Mind Awareness. Het is een techniek waarbij antwoorden op een open vraag in volgorde van noemen worden genoteerd.

- Collage: creëren van een beeld, sfeerschets of gevoelsweerspiegeling. Deelnemers maken met behulp van (identieke) tijdschriften collages over bijvoorbeeld een aantal onderwerpen of buurten;
- Laddering: maakt verschillende niveaus van betekenis duidelijk met behulp van eindeloze herhaling van waarom-vragen;
- Photosort: hulp bij positionering en maken van profielen. Deelnemers verdelen een set foto's over verschillende onderwerpen of buurten, waarna een open gesprek gevoerd wordt.

1.21 Metaplanmethode

De Metaplanmethode is bedoeld om tot een inventaris te komen van opmerkingen, meningen, oplossingen of suggesties over een bepaald onderwerp.

De Metaplanmethode ziet er als volgt uit. Deelnemers worden over verschillende groepen verdeeld. Over een bepaald onderwerp schrijven alle deelnemers 10 minuten lang opmerkingen, meningen, suggesties, oplossingen etc. op een kaartje. Eén opmerking per kaartje. De kaartjes van elke groep afzonderlijk worden op een bord geprikt of geplakt. Vervolgens wordt de kaartenbrij onder leiding van een gespreksleider geordend. Deze kan indien nodig om extra toelichting vragen. Overeenkomstige opmerkingen worden van één noemer/ titel voorzien die de gespreksleider op een gekleurde kaart schrijft. De gekleurde kaarten worden apart opgehangen.

Daarna geven de deelnemers met behulp van stickers het relatieve belang van de aspecten aan. Iedere deelnemer krijgt bijvoorbeeld vier stickers om prioriteiten mee aan te geven. Van de verschillende groepen worden vervolgens plenair de overeenkomsten en verschillen besproken, die vervolgens weer geordend worden. Het resultaat is een totaaloverzicht van alle van belang geachte aspecten.

De Metaplanmethode kan naar wens gestructureerd worden. Door voorstructurering zal de ronde sneller, duidelijker en mogelijk completer worden. De inhoudelijke structuur en de Metaplanmethode moeten wel goed op elkaar afgestemd worden. Bedenk bijvoorbeeld goed hoeveel onderwerpen elke groep behandelt.

Metaplan lijkt makkelijk, maar is moeilijk. Goed luisteren, doorvragen en samenvatten is essentieel.

1.22 Diepte-interviews

Diepte-interviews zijn ook een vorm van kwalitatief onderzoek. Het helpt gevoelens, beleving en motieven van betrokkenen helder te krijgen. In tegenstelling tot groepsgesprekken zijn diepte-interviews geschikt voor gevoelige onderwerpen. De methode is vrij tijdsintensief, afhankelijk van het aantal deelnemers.

1.23 Group Decision Room¹

De Group Decision Room (GDR) is een interactieve manier om discussies te voeren, meningen te peilen, te brainstormen en draagvlak te creëren. De GDR brengt structuur aan in creatieve en besluitvormende processen, waar groepen mensen met uiteenlopende meningen in verwickeld zijn. Met de GDR wordt de discussie versneld en komt u snel en doeltreffend tot besluiten. Tegelijk komen alle aspecten van een vraagstuk aan de orde.

Elke deelnemer brengt zijn of haar ideeën en standpunten anoniem in via een eigen laptop. De antwoorden op stellingen en meerkeuzevragen en meningen over discussiepunten worden direct geprojecteerd op een scherm. Op deze manier komt iedereen aan het woord, niemand voert de boventoon. Elke inbreng krijgt de aandacht die het verdient.

De GDR is bijvoorbeeld in te zetten voor:

- Discussie over strategieontwikkeling;
- Stedelijke vernieuwingsprogramma's met bijbehorende investeringen;
- Afsluiten van convenant over ketenkwaliteit in de welzijnssector;
- Discussie over oorzaken van en oplossingen voor geweld in uitgaansgebieden;

Gezien de benodigde techniek (laptops e.d.) is een groep tot ongeveer 15 personen het meest geschikt.

1.24 Internet: diverse toepassingen

Discussieplatform

Via een discussieplatform op internet kunnen geïnteresseerden chatten met raadsleden of een bericht plaatsen.

GroupWise Discussie

Een discussieplatform, maar dan intern, gericht op medewerkers. Medewerkers kunnen hun eigen mening geven over de vragen die voortgevloeid zijn uit een bewonersbijeenkomst of zij kunnen reageren op de mening van anderen. Zo wordt geprobeerd een levendige discussie te voeren. De site is alleen toegankelijk voor medewerkers van de gemeente en de raadsleden. Daardoor kan men zonder terughoudendheid ideeën en opvattingen naar voren brengen.

Internetstemmen

Op de website van de gemeente of van het project staat een stelling, waarop bijvoorbeeld een week lang gereageerd kan worden. De uitkomst wordt gepresenteerd en ingebracht in het planvormingstraject

¹ De GDR is ontwikkeld door Atrivé

Internet enquête..

Werkt als een schriftelijke enquête, maar dan online, Responderen worden geworven via e-mail, de website, of schriftelijk. Voordeel is de snelle verwerking. Nadeel is – afhankelijk van het onderwerp- de selectiviteit.

1.25 Scenario's

Het werken met scenario's is een instrument om de discussie over keuzes voor de toekomst te kunnen structureren. De toekomst is per definitie onzeker, maar met behulp van scenario's kan een bandbreedte van mogelijke ontwikkelingen worden geschetst. Daarbij kunnen de effecten van diverse acties beschreven, en in enige mate voorspeld worden. Kanttekening: onverwachte toekomstige ontwikkelingen zullen de scenario's vrijwel altijd doorkruisen.

Het resultaat van het werken met scenario's is een samenhangend inzicht in dilemma's, mogelijke keuzes en effecten. Dit vergroot het draagvlak voor de politieke besluitvorming.

De scenario's dienen sterk geprofileerde en uiteenlopende keuzes te bevatten.

Scenariobouw verloopt in de volgende **stappen**:

1. Kiezen van een tijdshorizon (niet te dichtbij, niet te ver weg: zo'n 15 jaar);
2. Benoemen van drie streefbeelden, elk met een pakkende titel en korte toelichting;
3. Formuleren randvoorwaarden;
4. In kaart brengen van autonome ontwikkelingen en trends;
5. Uitgebreid beschrijven van de drie streefbeelden aan de hand van relevante thema's;
6. Vaststellen wat nodig is om streefbeelden te bereiken (doen en laten);
7. Beschrijven van de effecten van acties uit voorgaande stap;
8. Bepalen mee- en tegenwerkende factoren;
9. Bepalen van de te gebruiken instrumenten;

De ideale **werkwijze** is als volgt.

- *Vorbereiding*: programma van eisen, deskundigen werven, startbijeenkomst met deskundigen, productie materiaal voor scenariogroepen;
- *Twee bijeenkomsten van de scenariogroepen* (de groepen werken afzonderlijk van elkaar) waarin de scenario's worden gebouwd;
- *Derde bijeenkomst met alle scenariogroepen*, waarin de scenario's worden gepresenteerd;
- *Externe toetsing* door deskundigen.

1.26 Het Forum 9x9

Het Forum 9x9 kan als keuzemoment gebruikt worden aan het eind van een langer interactief proces. Bewoners fungeren in feite als juryleden van het interactieve proces in die zin dat zij een keuze maken uit de ideeën die bewoners in eerdere bijeenkomsten naar voren hebben gebracht. Ze kiezen bijvoorbeeld tussen verschillende scenario's. De keuzen van de bewoners vormen adviezen aan de raad.

Doelen van de bijeenkomst zijn: nagaan hoe bewoners denken over een aantal kernbeslissingen, bepalen of er een voorkeursscenario is en benoemen van dilemma's.

Het Forum 9x9 bestaat uit 81 aselect gekozen bewoners. Deze mensen worden verdeeld in 9 groepen. Deze groepen zitten aan 9 grote, ronde tafels in één grote ruimte. De bijeenkomst bestaat uit de volgende stappen:

1. korte discussieronde aan iedere tafel apart;
2. individueel invullen van vragenlijsten;
3. presentatie van de uitslag;
4. discussieronde aan iedere tafel apart over de 'onbesliste' punten en op basis daarvan het formuleren van nieuwe adviezen;
5. presentatie van de nieuwe adviezen;
6. plenair stemmen over de adviezen.

Er kan voor een besloten bijeenkomst worden gekozen. De gemeenteraad en pers kunnen een impressie van de bijeenkomst en de discussie krijgen door in een aangrenzende ruimte de bijeenkomst te volgen via een live-videooverlag.

1.27 De Sociale Routeplanner

Wijkontwikkeling – en met name sociale wijkontwikkeling – wordt gekenmerkt door een groot aantal betrokkenen, die zeer van elkaar verschillen wat betreft kennis, macht, achterban, status en besteedbaar budget.

De Sociale Routeplanner is erop gericht om eerst een gezamenlijk streefbeeld te formuleren en dit te vergelijken met een gezamenlijk te maken analyse van de status-quo (een SWOT-analyse). Het streefbeeld wordt getoetst aan de mening van uiteenlopende bewoners: 'Is dit de buurt, wijk of stad waar je over 10 jaar wilt wonen?' Wat zijn dan de thema's waaraan expliciet aandacht besteed moet worden?

Met de aanbieders van activiteiten in de wijk (gemeente, instellingen, bewonersorganisaties en verenigingen) worden vervolgens een aantal routes uitgezet:

- Ogen en Oren: de organisatie van de *Vraag* (afstemming statistische gegevens, enquêtes wijkschouw, panels en bewonersbijeenkomsten);
- Handen en Voeten: de organisatie van het *Aanbod* (stimuleren van samenwerking en afstemming, creëren van openingen voor nieuwe aanbieders: verenigingsleven en ondernemers);
- Het Hart van de Wijk: het accommodatiebeleid.

1.28 Kolonisten van de wijk²

Een activerende methode met veel spel in een wijk waar al plannen voor zijn. Project in 4 stappen met fantastische namen: 'verkenningen, proefboringen, keukentafelgesprekken en kampvuren', uitgevoerd door opbouwwerkers. In de *verkenningen* wordt een wijk sociaal in kaart gebracht door open individuele gesprekken met sleutelfiguren. Groepen en onderlinge verbanden worden gesignaleerd.

Proefboringen zijn individuele gesprekken met functionarissen en bewoners om meningen te destilleren in de vorm van stellingen over de toekomst.

De derde stap zijn de *keukentafelgesprekken*. Met de stellingen gaan de opbouwwerkers de wijk in, gewapend met 'vrolijke attributen' (enigszins vergelijkbaar met de reactiewand). Ze laten zich uitnodigen en de gastheer of gastvrouw nodigt iemand erbij uit. De resultaten van die gesprekken worden gebruikt om een meetlat te maken. Daarmee worden de uitspraken van bewoners vergeleken met plannen voor de wijk.

In de laatste fase, *het kampvuur*, worden besluiten genomen: afspraken over de uitkomsten van de meetlat tussen bewoners en gemeente en/of corporatie. Belangrijkste kenmerk van deze aanpak is contact maken en de juiste taal spreken. De methode is intensief en duur. Er is een vervolg nodig op de 4 stappen.

1.29 Samen Beleid maken³

Samen Beleid maken is een gestructureerde manier van *brainstormen*. In essentie gaat het erom, in korte tijd met een groep belanghebbenden te komen tot een compleet inzicht in alle relevante aspecten voor de beleids- of planvorming en een aanzet te geven in de vorm van een ontwikkelingsrichting op hoofdlijnen.

De methode bestaat uit een aantal groepsbijeenkomsten waarin de volgende stappen worden gezet:

1. Benoeming aandachtspunten;
2. Ordening aandachtspunten;
3. Keuzeopties genereren;
4. Keuzeopties confronteren met criteria;
5. Opstellen 'programma' met eventuele varianten;
6. Afspraken maken;
7. Evalueren werkwijze.

Indien nodig worden in fasen c t/m e door de deelnemers prioriteiten bepaald en voorkeuren kenbaar gemaakt door het aanbrengen van stickertjes op de gebruikte flip-overvellen.

² Ontwikkeld door Raster Deventer en Hofman Allianties.

³ Ontwikkeld door de gemeente Utrecht

Er wordt antwoord gegeven op vragen als: welke belangen zijn er in het spel, welke partijen zijn erbij betrokken, welke beleidsuitspraken zijn er gedaan, wat zijn de randvoorwaarden en uitgangspunten, welke beslissingen moeten er genomen worden en aan welke criteria moet de te bereiken situatie voldoen.

De methode biedt goede participatiemogelijkheden voor belanghebbenden. Het procesverloop garandeert gelijkwaardigheid van de positie van deelnemers en betrokkenheid van ieder bij het geheel. Het accent ligt niet op discussie, maar op het uitwisselen van informatie en ideevorming. Hoofd- en bijzaken worden snel gescheiden. Door de werkwijze ontstaat een integrale benadering, betrokkenheid, draagvlak en momentum.

1.30 De Schatkistmethode⁴

De Schatkistmethode is een traject voor wijkvisie-ontwikkeling die opgebouwd wordt vanuit bewonersopvattingen.

In een wijk zijn tal van verborgen schatten, die van grote waarde zijn voor de (leefbaarheid van de) wijk. De deelnemers beoordelen de bestaande schatten en geven aan welke ze van waarde vinden voor de toekomst. Zo maken de bewoners zelf een toekomstvisie.

De Schatkistmethode loopt via drie sporen:

1. Bewonersspoor: bewoners geven aan hoe zij willen dat hun wijk er over 15 jaar uit zal zien. Discussie aan de hand van foto's rond diverse thema's, waarbij bewoners worden uitgedaagd om een gewenst profiel te schetsen. Er wordt onderscheid gemaakt tussen korte termijn en lange termijnprogramma's;
2. Beleidsvormingsspoor: overheid en lokale organisaties reageren op de door de bewoners geschetste profielen. Zij stellen vervolgens hun eigen beleidsaanzet op.
3. Bewoners en instanties treden samen op bij de actuele zaken, terwijl achter de schermen het beleidsvormingsspoor doorrolt.

1.31 Riviermodel⁵

In het Riviermodel worden de opgave voor het vergroten van de leefbaarheid, het draagvlak en de organisatie voor de uitvoering van programma's en projecten gaandeweg het interactieve traject opgebouwd.

Het model kent de volgende stappen:

1. inventarisatie ideeën over ontwikkelingen, belangen en motieven met alle belanghebbenden;
2. structuur aanbrengen door benoemen van thema's;
3. beschrijven van aantal ontwikkelingsrichtingen of scenario's;

⁴ Ontwikkeld door Spil Adviesgroep

⁵ Ontwikkeld door COMMON en Schouten-Organisatie en Advies

4. onderzoek na voor- en nadelen per richting;
5. gezamenlijke keuze maken;
6. keuze vertalen in duidelijke (en eventueel meetbare) doelstellingen;
7. formuleren van concrete voorstellen: uitvoeringsprogramma's en projecten;
8. aangeven welke de voornaamste activiteiten zijn en de middelen die hiervoor nodig zijn.

1.32 InfraLab⁶

InfraLab is gericht op het verkrijgen van voldoende draagvlak en originele oplossingen aangaande mobiliteit en infrastructuur. Het is gestoeld op een tweesporenbeleid:

- Open planvorming: het ontwikkelen en testen van een nieuwe aanpak voor de plan- en besluitvorming voor infrastructuur.
- Infrastructurele vernieuwing: het ontwikkelen van toekomstvisies voor 'overmorgen' waarin verschillende opties voor de lange termijn op mobiliteit en infrastructuur worden ontwikkeld.

De belangrijkste uitgangspunten zijn:

- de mening van de eindgebruiker dient als uitgangspunt van het proces;
- overheid (bestuurders en experts) en burgers werken in het gehele proces continu samen;
- het proces duurt kort (maximaal één jaar) en is helder gestructureerd volgens de drieslag Stem (Problemen), Agora (Ideeën), Actie;
- er is expliciete aandacht voor het mobiliseren van creativiteit.

In de *eerste fase 'de Stem'* formuleren de burgers (weggebruikers, aanwonende etc.) gezamenlijk de probleemstelling: de stem van de gebruiker. Dit resulteert in een ordening van mogelijke probleemstellingen. Deze fase wordt afgerond met een beslismoment. Het bevoegd gezag beslist welke problemen als uitgangspunt gelden voor het verdere proces.

In de *tweede stap 'de Agora'* wordt de beschikbare vindingsrijkheid gemobiliseerd, zowel bij de betrokken burgers als bij de professionals, om gezamenlijk een aantal ideeën en handelingsopties te ontwikkelen. Deze fase resulteert in een aantal kansrijke oplossingen. Ook de tweede stap eindigt met een beslismoment. Het bevoegd gezag kiest, na een evaluatie van alle oplossingen en eventueel na terugkoppeling op de burgers, de gewenste oplossingsrichting. Gedurende de *derde stap 'Actie'* geven de belanghebbenden gezamenlijk verder vorm aan de gekozen oplossing door het opstellen van een actielijst. Ook verzorgen de belanghebbenden het benodigde draagvlak bij hun eigen achterban. Het bevoegd gezag bekrachtigt de afspraken, bijvoorbeeld in de vorm van een convenant.

⁶ Ontwikkeld door Rijkswaterstaat

1.33 Kinderinspraak

Kinderen zijn als belangengroep niet zelf invloedrijk en hebben gewoonlijk geen inbreng in het besluitvormingsproces. En toch kunnen kinderen leuke ideeën hebben op het gebied waar ze deskundig in zijn, namelijk spelen!

Kinderinspraak kent globaal vier onderdelen. Het begint bij het ontstaan van nieuwe ideeën of wensen om iets te veranderen. De eerste stap van inspraak is het kijken naar wat kinderen in de buurt doen. De tweede stap is het meedenken en meepraten door die kinderen. De derde stap is het meebeslissen over het uiteindelijke resultaat. Tenslotte kunnen kinderen helpen bij de uitvoering.

Er bestaan verschillende mogelijkheden voor kinderinspraak, bijvoorbeeld:

- proefinrichting;
- maquettes of modelbouw;
- collages;
- opstel;
- werken met beeldmateriaal;
- wandelingen en observaties;
- simulatiespel en rollenspel;
- enquête of interview;

1.34 Dinges

In 'Dinges', overeenkomstig het gelijknamige tv-programma, geven kinderen in video-opnames aan wat zij verstaan onder een bepaald onderdeel van de wijk, bijvoorbeeld de speelplaats of het winkelcentrum. Zij geven hierbij een omschrijving van het woord zonder het woord te noemen. De video wordt vertoond op een bijeenkomst, waarbij de deelnemers moeten raden waar de kinderen het over hebben.

'Dinges' is een videopresentatie die gebruikt kan worden als sfeermaker. Daarnaast kan 'Dinges' mensen er toe brengen na te denken over hoe kinderen de wijk ervaren. Het is een leuke methode, maar het kost geld. Het is nodig een cameraman in te huren die tevens de video monteert.

Enkele praktische aanwijzingen:

- De videopresentatie moet niet te lang zijn: maximaal 8 minuten;
- De kinderen moeten niet te oud zijn en niet te jong, d.w.z. tussen de 7 en 10 jaar;
- Samenwerking met een kinderdagverblijf uit de wijk is aan te bevelen. Maak duidelijke afspraken en vraag de ouders om toestemming.

1.35 Stamtafels

Om de bewoners zo nauw mogelijk bij de ontwikkeling van een visie te betrekken, ontwikkelde Laagland'advies de "Stamtafels". Aan de Stamtafels leveren bewoners hun eigen bijdrage aan het planproces (zie 5). Elke tafel biedt plaats aan een groep bewoners die wil meedenken over de toekomst van hun kern of gebied. Elke tafel heeft één van de leefbaarheidsthema's, te weten: wonen en woningbouw; samenleven en voorzieningen; werken en economie; openbare ruimte, infrastructuur en milieu; leefbaarheid en ruimte. Kenmerkend voor de stamtafels is dat ze grotendeels zichzelf organiseren.

Stap 1: De eerste stap is een brede informatieavond voor alle bewoners waarin we het visieproces uitleggen en aan de hand van een beknopte startnotitie toelichten wat de situatie in de kern nu is. We nodigen de aanwezigen uit om voor de komende periode plaats te nemen aan één van de stamtafels. Ze kiezen op basis van hun voorkeur voor één van de thema's. Per stamtafel geven we een briefing, vaak aan de hand van een beknopte startnotitie, waarmee elke tafel huiswerk gaat maken. Elke groep diept zonder verdere ondersteuning zelf het onderwerp uit door de volgende vragen te beantwoorden: Hoe is de situatie, wat is daar goed aan, en wat moet er veranderen? Wie moet dat doen? Waar moet het toe leiden? Wat is daarbij de tijdshorizon? Elke tafel wijst zelf een gespreksleider aan en een rapporteur, die alle resultaten noteert. De stamtafel brengt vanuit zoveel mogelijk invalshoeken zoveel mogelijk in beeld, en maakt geen keuzes.

Stap 2: Na ± 6 weken bespreken we per stamtafel de resultaten. Elke stamtafel brengt daartoe tevoren schriftelijk verslag uit. Laagland'advies begeleidt deze gesprekken en scherpt waar nodig aan. De verslagen worden gebundeld en zowel aan de overige stamtafels als aan de opdrachtgever ter beschikking gesteld. Ze vormen met elkaar de bewonersinbreng (inventarisatie) voor de visie.

Stap 3: Aan de hand van de bewonersinbreng maken we met de bewoners in een plenaire sessie met alle bewoners of in een uit de Stamtafels samengestelde klankbordgroep een SWOT-analyse. Deze analyse integreren we in de analyse van de resultaten van de gesprekken met sleutelfiguren en van de deskresearch.

Stap 4: Vervolgens leggen we tijdens een brede informatieavond – waarbij ook de deelnemers van de stamtafels weer aanwezig zijn – een conceptvisie aan de bewoners voor. In deze visie is dus de inbreng van de professionele partijen en de bewoners verwerkt.

Stap 5: Vervolgens wordt de conceptvisie uitgewerkt in een uitvoeringsprogramma. Vaak gebeurt dat door tijdens de informatieavond van stap 4 werkgroepjes in te stellen die elk een onderdeel van het uitvoeringsprogramma oppakken. In die groepjes zitten bewoners (waaronder dus ook leden van de stamtafels) én professionals.

2 OVERZICHT TOEPASSING INTERACTIEVE METHODEN

Instrument	Fase	Sport op de participieladder W=meeweten P=meepraten D=meebeslissen B=beslissen	Geschikt voor 1. schaal (stad, wijk, buurt, straat) 2. aantal deelnemers 3. thema (RO, wonen, sociaal)	Budgetindicatie in tijdsbeslag : Uitvoering, voorbereiding en verslaglegging, excl tijd van deelnemers	Tijdsbeslag per deelnemer	Resultaat, inhoudelijk en/of relationeel
1. Reactiewand	Inventarisatie	W, P	- stad, wijk - groot publiek - alle thema's	8 dagdelen + materiaal €1000,-	5 min	Presentatie, betrokkenheid, ideeën
2. Schouw	Inventarisatie Planvorming	W	- stad, wijk - 10-15 - alle thema's	3 dagdelen	1 a 2 uur	Inzicht in de situatie, samenwerking
3. De Ronde <i>benoemen, prioriteren +en- en dan Stemmen</i>	Inventarisatie Besluitvorming	P, D D, B	- stad, wijk, buurt - middelgrote groep (tot 200 personen) - alle thema's	4 a 8 dagdelen afhankelijk van omvang groep en keuze werkvormen	Dagdeel	Inzicht in de sfeer, draagvlak, cohesie en sfeer
4. Het Feiten-spel	Inventarisatie	W, P	- stad, wijk, buurt - middelgrote groep - alle thema's		10 minuten	Sfeer
5. De Gouden Tip	Inventarisatie	P	- stad, wijk, buurt - middelgrote groep - alle thema's		5 minuten	onverwachte ideeën en oplossingen
6. Voorbeeld-projecten	Inventarisatie	P	- stad, wijk, buurt - middelgrote groep	2 dagdelen	15 minuten	Oplossingen en toets op projecten

Instrument	Fase	Sport op de participatieladder W=meeweten P=meepraten D=meebeslissen B=beslissen	Geschikt voor 1. schaal (stad, wijk, buurt, straat) 2. aantal deelnemers 3. thema (RO, wonen, sociaal)	Budgetindicatie in tijdsbeslag : Uitvoering, voorbereiding en verslaglegging, excl tijd van deelnemers	Tijdsbeslag per deelnemer	Resultaat, inhoudelijk en/of relationeel
	Planvorming		- alle thema's			
7. Motto's en streefbeelden	Inventarisatie Planvorming	P, D	- stad, wijk, buurt - middelgrote groep - alle thema's	Maakt deel uit van meerdere bijeenkomsten	2 dagdelen	Ideeën
8. Stellingen	Planvorming Besluitvorming	P	- stad, wijk, buurt - middelgrote groep - alle thema's		10 minuten	Meningen, evt voor SWOT
9. Knelpunten TOB-3	Inventarisatie Planvorming	P, D	- stad, wijk, buurt - middelgrote groep - alle thema's	Maakt deel uit programma	5 minuten	Prioriteiten
10. Door de ogen van...	Inventarisatie Planvorming	P	- stad, wijk, buurt - middelgrote groep - alle thema's		30 minuten	Begrip voor standpunt van anderen
11. Rondom de kaart	Inventarisatie Planvorming	P, D	- straat, wijk, buurt - kleine groepjes - RO	1 dagdeel	10 minuten	problemen gelokaliseerd
12. Het Huis-	Planvorming	P, D	- wijk, buurt	3 dagdelen	2 dagdelen	Inzicht, ideeën draag-

Instrument	Fase	Sport op de participieladder W=meeweten P=meepraten D=meebeslissen B=beslissen	Geschikt voor 1. schaal (stad, wijk, buurt, straat) 2. aantal deelnemers 3. thema (RO, wonen, sociaal)	Budgetindicatie in tijdsbeslag : Uitvoering, voorbereiding en verslaglegging, excl tijd van deelnemers	Tijdsbeslag per deelnemer	Resultaat, inhoudelijk en/of relationeel
Werkschrift			- kleine groep - alle thema's			vlak
13. Informatiemarkt/ inspraakmanifestatie	Planvorming Besluitvorming	W, P	- stad, wijk - grote groep - alle thema's	2a 4 dagdelen(excl maken materiaal)	1 a 2 uur	Presentatie en informatie overbrengen
14. Atelier	Planvorming	P, D	- wijk, buurt - 5 a 15 per groep - alle thema's	3 dagdelen, maakt deel uit van traject	1 of meer dagdelen	Plan met draagvlak en diepgang
15. Excursie	Planvorming	W	- stad t/m straat - kleine groep - RO, wonen	3 dagdelen	1 a 2 dagdelen	Ideeën, sfeer, samenwerking
16. Klankbord <i>-3 modellen</i>	Planvorming	P, D, B	- wijk, buurt - middelgrote groep? - alle thema's			
17. Urbania (stadsverniewingsspel)	Planvorming	P	- wijk, buurt - 4-10 pp - RO	2 dagdelen	2 uur	Inzicht en begrip voor positie van anderen, sfeer

Instrument	Fase	Sport op de participieladder W=meeweten P=meepraten D=meebeslissen B=beslissen	Geschikt voor 1. schaal (stad, wijk, buurt, straat) 2. aantal deelnemers 3. thema (RO, wonen, sociaal)	Budgetindicatie in tijdsbeslag : Uitvoering, voorbereiding en verslaglegging, excl tijd van deelnemers	Tijdsbeslag per deelnemer	Resultaat, inhoudelijk en/of relationeel
18. Prijsvraag	Planvorming	P	- stad, wijk, buurt - grote groep - alle thema's			Ideeën, plannen
19. Referendum	Besluitvorming	B	- stad, wijk, buurt - grote groep - alle thema's		10 minuten	besluit
20. Groepsge-sprek <i>(en kwalitatieve methodieken)</i>	Inventarisatie	P	- wijk, buurt - 8 a 15 pp - alle thema's	2 a 5 dagdelen per gesprek	1 dagdeel	Inzicht in (leef)situatie, belangen en wensen
21. Metaplan-methode	Inventarisatie	P	- stad, wijk, buurt - groep van 10-30 pp - alle thema's	2 dagdelen	1 dagdeel	Prioriteiten, keuzewesen draagvlak
22. Diepte-interviews, levensverhalen	Inventarisatie	P	- wijk, buurt - individueel, aantal beperkt - alle thema's	3 dagdelen pp	2 uur	Inzicht in (leef)situatie, belangen en wensen, persoonlijke achtergonden

Instrument	Fase	Sport op de participatieladder W=meeweten P=meepraten D=meebeslissen B=beslissen	Geschikt voor 1. schaal (stad, wijk, buurt, straat) 2. aantal deelnemers 3. thema (RO, wonen, sociaal)	Budgetindicatie in tijdsbeslag : Uitvoering, voorbereiding en verslaglegging, excl tijd van deelnemers	Tijdsbeslag per deelnemer	Resultaat, inhoudelijk en/of relationeel
23. Enquête	Inventarisatie	P	- stad, wijk, buurt - grote groep - alle thema's	20 a 30 dagdelen	20 minuten	Kwantitatief inzicht in belangen, wensen, draagvlak
24. Group Decision Room	Planvorming Besluitvorming	B	- stad t/m straat - ca 10 deelnemers - RO, sociaal, economisch	3 dagdelen	1 dagdeel	Draagvlak, besluiten
25. Internettoepassingen	Inventarisatie	W, P	- stad, wijk, buurt - groot publiek - alle thema's		2 minuten	Kwantitatief inzicht in belangen, wensen, draagvlak, Ideeën

Instrument	Fase	Sport op de participieladder W=meeweten P=meepraten D=meebeslissen B=beslissen	Geschikt voor 1. schaal (stad, wijk, buurt, straat) 2. aantal deelnemers 3. thema (RO, wonen, sociaal)	Budgetindicatie in tijdsbeslag : Uitvoering, voorbereiding en verslaglegging, excl tijd van deelnemers	Tijdsbeslag per deelnemer	Resultaat, inhoudelijk en/of relationeel
26. Scenario's <i>3 modellen</i>	Planvorming	D, B	- stad, wijk, buurt - middelgrote groep - alle thema's	10 a 20 dagdelen	1 a 3 dagdelen	vergroten inzicht en draagvlak
27. Het Forum 9x9	Planvorming Besluitvorming	D, B	- stad, wijk, buurt - groep van 81 pp. - alle thema's	5-15 dagdelen(excl maken materiaal en video)	1 dagdeel	nagaan hoe bewoners denken over kernbeslissingen, bepalen of er een voorkeursscenario is en benoemen van dilemma's
28. De Sociale Routeplanner	Planvorming Besluitvorming	P, D, B	- stad, wijk, buurt - middelgrote groep - alle thema's	10 a 20 dagdelen	1 a 3 dagdelen	Plan met draagvlak
29. Kolonisten van de wijk	Compleet traject	W, P, D	- wijk - variërend, groot publiek - RO, wijkontwikkeling, sociaal	50 a 100 dagdelen en materiaalkosten	Uiteenlopend en gespreid	Sfeer, cohesie, Draagvlak
30. Samen Beleid Maken	Compleet traject	P, D, B	- stad, wijk, buurt - middelgrote groep - alle thema's	10 a 20 dagdelen	3 a 5 dagdelen	Draagvlak
31. De Schat-	Planvorming	P, D, B	- stad, wijk, buurt	10 a 20 dagdelen	1 a 2 dagdelen	Draagvlak, betrokke-

Instrument	Fase	Sport op de participatieladder W=meeweten P=meepraten D=meebeslissen B=beslissen	Geschikt voor 1. schaal (stad, wijk, buurt, straat) 2. aantal deelnemers 3. thema (RO, wonen, sociaal)	Budgetindicatie in tijdsbeslag : Uitvoering, voorbereiding en verslaglegging, excl tijd van deelnemers	Tijdsbeslag per deelnemer	Resultaat, inhoudelijk en/of relationeel
kistmethode	Besluitvorming		- middelgrote groep - alle thema's			heid
32. Riviermodel			- stad, wijk, buurt - middelgrote groep - alle thema's	10 a 20 dagdelen	1 of meer dagdelen	Draagvlak
33. InfraLab	planvorming	P, D, B	- stad, wijk, buurt - middelgrote groep - alle thema's	10 a 20 dagdelen	3 dagdelen	Draagvlak
34. Kinderinspraak	Inventarisatie Planvorming	P, D	- buurt, straat - kleine groep - sociaal/ speelplaatsen	uiteenlopend	1 a 2 uur	Originele ideeën draagvlak bij kindergebruikers
35. Dinges	Inventarisatie	P	- wijk, buurt - middelgrote groep - sociaal	3 a 4 dagdelen	10 minuten	Inzicht in kindervisie, sfeer
36. Stamtafels	Inventarisatie Planvorming	W, P	- buurt, dorp	4 dagdelen	1 tot 3 avonden	Originele ideeën draagvlak bij kindergebruikers