Menukaart jongeren en politiek

Gemeente Soest, griffie
13 januari 2025

In deze menukaart staan tien manieren waarop we jongeren kunnen betrekken bij lokale besluitvorming. Bij iedere werkvorm staan positieve punten en aandachtspunten.

Deze menukaart presenteren we tijdens de avond Jongeren en Politiek op donderdag 30 januari 2025. Het doel is om van aanwezige jongeren te horen welke van de vormen hen het meeste aanspreekt en welke ze ons zouden adviseren om (als pilot) in te voeren. We nodigen de jongeren op 30 januari nadrukkelijk uit om zelf ook met ideeën te komen.

We maken in deze menukaart een onderscheid tussen fysieke werkvormen en digitale werkvormen:

Fysieke werkvormen	Digitale werkvormen
1. Jongerenraad 2. Jongerenambassadeurs 3. Creatieve sessies 4. Gastlessen op scholen 5. Speeddates met beleidsmakers 6. Co-creatie 7. Serious games 8. Budget voor jongerenprojecten	9. Digitale adviesplatforms en enquêtes 10. Sociale media

Fysieke werkvormen:

---

1. Jongerenraad

- **Beschrijving**: Een groep jongeren geeft gevraagd en ongevraagd advies over beleid dat jongeren raakt, zoals onderwijs, sport en welzijn.
- **Positief:** Jongerenraden geven een directe stem aan jongeren en zorgen voor structurele betrokkenheid. Ook kan de input van jongeren beleidsmaatregelen verbeteren.
- **Aandachtspunt:** Het bereik is vaak beperkt tot een kleine groep actieve jongeren.
- In **Zeist** is een jongerenraad die goed functioneert wat betreft zowel de jongeren als de gemeentelijke organisatie. Een afvaardiging van de raad van Soest heeft in december 2023 een bezoek gebracht aan deze jongerenraad.

---

2. Jongerenambassadeurs

- **Beschrijving**: Jongeren worden aangesteld als ambassadeurs om hun leeftijdsgenoten te vertegenwoordigen in beleidsprocessen.
- **Positief**: Dit creëert een duidelijke link tussen jongeren en beleidsmakers.
- **Aandachtspunt**: Ambassadeurs kunnen worstelen met een gebrek aan ondersteuning.

3. Creatieve sessies

- **Beschrijving**: Een gemeente organiseert creatieve, interactieve sessies gericht op jongeren zoals een jongerenconferentie, brainstormavonden en hackathons. Bij een hackathon moet een groep jongeren in beperkte tijd oplossingen voor een vraagstuk bedenken. Dit kan op locaties waar jongeren zich al bevinden, zoals scholen, als 'pop-up' evenement.
- **Positief:** Deze bijeenkomsten leveren creatieve ideeën op, worden vaak als plezierig ervaren en verhogen betrokkenheid.
- **Aandachtspunt**: Met deze bijeenkomsten bereiken gemeentes vaak dezelfde groep betrokken jongeren en niet vanzelfsprekend de minder zichtbare groepen.

---

4. Gastlessen op scholen

- **Beschrijving**: Beleidsmakers bezoeken scholen om beleidskwesties te bespreken en jongeren te betrekken bij besluitvorming.
- **Positief**: Dit is een effectieve manier om een breed publiek te bereiken.
- **Aandachtspunt:** Het kan passief blijven als jongeren geen directe invloed ervaren. Een oplossing is een interactief vervolg te geven aan deze bijeenkomsten, zoals een hackathon.

---

5. Speeddates met beleidsmakers

- **Beschrijving**: Korte ontmoetingen waarin jongeren direct met wethouders of raadsleden kunnen praten over onderwerpen die hen aangaan.
- **Positief:** Het bevordert persoonlijke verbinding en vertrouwen.
- **Aandachtspunt**: Het effect is beperkt zonder vervolgacties. Een mogelijk vervolg kan zijn een co-creatieproject (zie het volgende punt).

---

6. Co-creatie

- **Beschrijving**: Een gemeente betrekt jongeren actief bij het ontwikkelen van beleid door hen samen met beleidsmakers aan concrete projecten te laten werken. Dit kan bijvoorbeeld via workshops waarin ze oplossingen bedenken en implementeren voor lokale uitdagingen.
- **Positief**: Het actief deelnemen aan besluitvorming kan het gevoel van eigenaarschap bij jongeren versterken.
- **Aandachtspunt**: Co-creatie vereist veel tijd, zowel van beleidsmakers als van de jongeren die betrokken zijn. Als ideeën van jongeren niet worden doorgevoerd kan dit tot teleurstelling leiden.
  Het verschil met creatieve sessies (punt 3) is dat co-creatie niet beperkt blijft tot ideeën maar er aan werkelijk beleid wordt gewerkt.

---

7. Serious games

- **Beschrijving**: Jongeren spelen een spel waarin ze leren over lokale politiek en zelf beslissingen nemen.
- **Positief**: Dit is een speelse en educatieve aanpak die jongeren motiveert. Het kan gecombineerd worden met gastlessen.
- **Aandachtspunt**: De impact op de daadwerkelijke besluitvorming is kleiner dan bij bijvoorbeeld een hackathon of brainstorm.

---

8. Budget voor jongerenprojecten

- **Beschrijving**: Gemeenten stellen een budget beschikbaar dat jongeren zelf mogen toewijzen aan projecten of initiatieven.
- **Positief:** Dit geeft jongeren tastbare verantwoordelijkheid en empowerment.
- **Aandachtspunt:** De toewijzing van budgetten moet transparant en begrijpelijk zijn.

Digitale werkvormen:

---

9. Digitale adviesplatforms

- **Beschrijving**: Een digitaal platform waar jongeren hun mening kunnen geven over specifieke beleidsvoorstellen via enquêtes en polls.
- **Positief**: Dit verlaagt de drempel voor participatie wat een kans biedt om een bredere groep jongeren te bereiken dan alleen een kleine groep actieve jongeren.
- **Aandachtspunt**: Interactie blijft oppervlakkig en het vereist actieve promotie om jongeren te bereiken.

---

10. Gebruik van sociale media

- **Beschrijving**: Gemeentes zetten sociale media in om jongeren te informeren en om reacties en ideeën te verzamelen.
- **Positief**: Bij een goede campagne kunnen sociale media een breed publiek bereiken.
- **Aandachtspunt**: Jongeren ervaren dit medium mogelijk als vrijblijvend en kunnen denken dat hun input niet serieus genomen wordt. Jongeren voelen zich vaak niet aangesproken door de accounts van gemeentes.

Achtergrond: waar moeten we op letten bij het kiezen van een werkvorm?

Jongeren waarderen vooral **praktische en interactieve vormen van betrokkenheid** waarin ze een directe impact kunnen zien en voelen.

Belangrijkste voorwaarden voor waardering:

- **Zichtbare impact**: Jongeren willen zien dat hun input wordt gebruikt en dat hun deelname zin heeft. Het helpt ook als de gemeente terugkoppeling geeft over hoe ideeën zijn gebruikt.
- **Toegankelijkheid**: Hoe laagdrempeliger, hoe beter. Het helpt om tools en kanalen te gebruiken die ze al kennen, zoals school, Instagram, TikTok, of WhatsApp.

- **Relevantie**: Initiatieven moeten aansluiten bij hun interesses en dagelijkse leven.