

Verslag werkgroep verkiezingen

18/03/2024

Aanwezig: Cécile, Noluenn, Myra, Asher, Pieter-Jan

Verontschuldigd: Rihab

- Vorige meeting spel Ambrassade geëvalueerd
- Ambrassade geeft aan dat spel te hoogdrempelig is: Module 2 meest geschikt
- Nu alternatieve methodieken checken
- Wat is onze doelstelling en doelgroep? Jongeren (16+) => informeren en activeren om te gaan stemmen

Feedback tools en spelletjes

Myra:

- Filmpje: interessant maar schools => krijgen jongeren dit op school te zien?
- Bad News: jongeren denken soms te weinig na over impact uitspraken
- ⇒ Kritisch nadenken over informatie en fake news
- ⇒ Realiteit ook tonen na het spel?
- ⇒ Hoogdrempelig qua taal
- Themakaarten: Stellingen geven => akkoord/niet-akkoord
- Stemtest spel: Na themakaarten
- Social media + simulator gebruiken: hoe ontstaat fake news?
- ⇒ Asher: doel om weerwoord te bieden tegen fake news en polariserende berichten

Asher:

Nummer 1: laagdrempelig en makkelijk om brug te maken naar nr. 6: elke stem telt => 12: hoe partijen gevormd worden => stemtestspel (=> kahoot, nr.3: als inleiding)

- Social media/fake news: hierover informeren is belangrijk
- Mening en partijen vormen
- Stemgebeuren

Noluenn:

- 5 en 7 combineren => dromen (=> richting aanbevelingen gaan) + vloer is lava => niveaus aankaarten kan interessant zijn
- 1: bevraag elkaar => vorm wel sterke bijvragen
- Dromen: kan ook visueel => collages (niet alleen talige projecten)
- Spel met post its => aangeven hoe bepaalde dingen in je wijk zijn (bevragen)
- Partijvormen: rollenspel om duidelijk te maken wat partijen doen en hoe ze functioneren
- Fuifspel: verwarrend om echte link te leggen
- Algemeen: actief en interactief spel maken

- Stellingen => dilemma op dinsdag => absurde dilemma's => doelstelling is gesprek op gang brengen (kwam ook aan bod bij spel 't is aan u) => kan interessant als inleiding om mensen wat los te laten komen
- Advocaat van de duivel: bvb lage emissiezone => een groep voor en een andere groep tegen => op die manier leer je in de schoenen te staan van een ander en argumenteren

Cécile:

- vervolg van vier methodieken
- 1. Start met quiz => hoeft niet online te zijn
 - ⇒ Belangrijkste feiten kort aanhalen (via memory bvb)
- 2. Themakaarten: geld => politiek is een systeem => alles wat je doet heeft iets te maken met politiek
- 3. Dan link maken met eigen partij maken
- 4. Dan soort van stemtest => waar positioneren de partijen zich op vlak van de jongeren hun mening => op voorhand ppt maken met stellingen en daarop visuals al zetten

Brainstorm

- Doelstelling: mening uitbrengen is belangrijk => politiek heeft impact op alle domeinen => jongeren hiervan bewust maken
- Bad News Simulator => kan ook later; is altijd nuttig
- Vloer is lava: voorkennis is nodig => afhankelijk van groep
- Brochure + website is in de maak (eens checken bij 't is aan u)
- Per fiche misschien doelstelling bepalen
- Kiesfestival Vlaams Parlement
- Proces van stemmen ook effectief naspelen op ludieke manier
- Quiz kan via mastermind?

Algemene doelstellingen:

- Informeren
- Elkaar bevragen/Discussiëren
- Mening vormen
- Mening aftoetsen bij de bestaande partijen

Next steps

Cécile checkt alle feedback en doet voorstel => WG geeft hierop feedback