



DAGELIJKSE EVALUATIE

van de basis tot voor wie wat meer wil!

deze handleiding
is van



vlaamse dienst
speelpleinwerk
www.speelplein.net

VISIE

Met deze handleiding wil de Vlaamse Dienst Speelpleinwerk informatie en werkvormen aanreiken om de dagevaluatie op een gestructureerde manier in te vullen. Een gestructureerde dagevaluatie maakt het speelplein kwaliteitsvoller. Door na te gaan of de huidige werking kwaliteitsvol wordt aangebracht, kan je ervoor zorgen dat de huidige kwaliteit behouden blijft of verbeterd wordt.

Evalueren is niet enkel nuttig op korte termijn. Ook op langere termijn biedt het een meerwaarde. Door zicht te krijgen op de dagelijkse problemen en kansen, kan je meer structurele problemen opsporen op je speelpleinwerking. De globale structuur van je werking tijdens de zomer aanpassen is gezien de drukte niet altijd even realistisch. De focus ligt dan vooral op spelen, animatoren wisselen, enz. Enkele aandachtspunten uit de huidige structuur aanpakken is wel haalbaar. Sommige probleempjes blijven echter terug komen en kunnen tot irritaties leiden. Deze problemen kunnen via een grondige analyse (evaluatie) wel aangepakt worden. Door ze tijdens de vakantieperiode aan te pakken zie je onmiddellijke resultaten en is het makkelijker om animatoren te betrekken bij het probleem en de oplossing ervan. Dit geeft bovendien heel wat input voor jullie stuurgroep of animatorenwerking.



INLEIDING

Tijdens de speelpleinbezoeken in de zomer van 2013 stelden speelpleinwerkingen meermaals dezelfde vraag aan onze organisatie. Ze vroegen naar meer informatie over de dagevaluatie. We verstaan hieronder de evaluatie die op het eind van de dag plaatsvindt en waarop de voorbije dag besproken wordt. Deze handleiding biedt daarvoor ondersteuning.

De handleiding is bedoeld voor hoofdanimateuren en speelpleinverantwoordelijken die hun dagelijkse groepsevaluatie op een doordachte manier willen invullen. De dagevaluatie wordt erin besproken van de basis tot voor wie het wat meer wil!

In het **EERSTE DEEL** van de handleiding wordt de basis van de dagevaluatie besproken. Dit deel bestaat uit drie affiches met extra verduidelijking. De eerste affiche geeft aan welke onderwerpen op de dagevaluatie passen en welke beter individueel worden aangepakt. De tweede affiche somt de verschillende thema's op die aan bod komen. Verder geeft deze affiche ook werkvormen en structurele tips om deze verschillende thema's aan bod te laten komen. De derde affiche vat de belangrijkste do's en don'ts van het evalueren samen.

Het **TWEDE DEEL** gaat in op grote en specifieke aandachtspunten die telkens opnieuw voorkomen op het speelplein. Sommige aandachtspunten zijn niet in één vergadering op te lossen. Ze vragen meer zorg dan enkel vermelden op de dagevaluatie.

Enkele voorbeelden hiervan zijn:

- Animatoren hebben geen inspiratie voor activiteiten, animatoren willen zich niet altijd verkleden,...
- Kinderen die altijd te laat komen, zich niet gedragen,...

Deze meer complexere aandachtspunten vragen een meer procesmatige aanpak. Vooraleer je aan de slag kunt gaan is er eerst een uitgewerkte strategie nodig.

Het uitdenken van deze strategie kan een vervanging zijn van de dagevaluatie maar het kan ook op een extra moment ingepland worden. Iets grotere problemen worden daardoor al tijdens de zomer aangepakt. De eerste of misschien wel de volledige stap naar een oplossing is dan gezet.

VAN DE BASIS...

WAAROM

Het eerste deel van deze bundel gaat in op de basisvereisten om een dagevaluatie doordacht aan te pakken. Vooraleer je grote aanpassingen aan jouw speelpleinwerking kunt doen, moet je inzicht krijgen in de dagelijkse werking. Deze inzichten kan je verkrijgen door middel van een goed opgebouwd dagelijks evaluatiemoment. Hun groeikansen komen er aan het licht.

WAT

Een goed evaluatiemoment focust op:

- Analyse
- Bedenken van mogelijke oplossingen
- Keuzes maken en omzetten in een actieplan

Opbouw van een evaluatiemoment:

- Bepaal het thema
- Bepaal je de werkvorm (individueel of groep)
- Stijl

Het basisgedeelte van de evaluatiemethodiek bestaat uit drie affiches. Deze affiches zijn bedoeld voor de hoofdanimateuren of speelpleinverantwoordelijken die de dagevaluatie voorbereiden. Ze bieden een leidraad om tot een gestructureerde dagevaluatie te komen.

- Evaluatie: individueel of in groep?
 - o Welke boodschappen kan je het best op een individuele evaluatie bespreken en welke op de dagevaluatie?
- Verschillende thema's
 - o Welke thema's horen thuis op de dagevaluatie?
- Do's and Don'ts!
 - o Wat zijn de do's and don'ts op de dagevaluatie?

TIP!

Maak een evaluatiehoekje in het animatorenlokaal waar de affiches kunnen opgehangen worden.

EVALUATIE: INDIVIDUEEL OF IN GROEP?

De eerste stap om tot een doordachte evaluatie te komen is zicht hebben op welke boodschappen thuishoren op de dagevaluatie. Sommige boodschappen zijn echter beter geschikt voor de individuele evaluatie.

Gaat het om...

- ... een boodschap voor één animator
- ... gevoelige onderwerpen
- ... ruzies of vetes tussen animatoren
- ... persoonlijk functioneren van animatoren

Ja!

Deze boodschappen horen thuis op de individuele evaluatie van de animatoren.

- **BOODSCHAPPEN VOOR EEN ANIMATOR** moeten niet door de hele groep geweten zijn.
- **GEVOELIGE ONDERWERPEN** kunnen ervoor zorgen dat animatoren zich niet meer op hun gemak voelen in de groep. Ze kunnen tot hevige emoties leiden.
- **RUZIES OF VETES** tussen animatoren los je het best op met de betrokken partijen. Anderen betrekken maakt de situatie vaak nog ingewikkelder dan ze al is. Het kan wel wenselijk zijn om de rest van de ploeg te informeren over het 'verzoeningsproces' dat aan de gang is.
- **INFORMATIE OVER HET PERSOONLIJK FUNCTIONEREN VAN EEN ANIMATOR** is te persoonlijk om in groep te vertellen. Verder is de informatie vaak alleen interessant voor de animator zelf.

Nee!

Deze boodschappen horen thuis op de groepsvaluatie. Het zijn boodschappen die alle animatoren aanbelangen.

Voorbeelden hiervan zijn:

- Boodschappen over de algemene werking van het speelplein.
- Informatie over kinderen, ouders,.. waar iedereen belang bij heeft
- Praktische afspraken over de opkuis, het materiaal, het plannen van de volgende dag, ...



Twijfel...

Wanneer je twijfelt, aarzel dan niet om **RAAD** te **VRAGEN** aan andere hoofdanimateuren, de jeugdconsulent of je speelpleinverantwoordelijke.

Je kunt het gevoel hebben dat de boodschap zowel individueel als in groep moet besproken worden. Doe dit dan **EERST INDIVIDUEEL** en zeg dat je dit later ook zal bespreken tijdens de dagevaluatie. Dit zorgt ervoor dat de betrokken animator weet wat hij/zij kan verwachten op de dagevaluatie.



THEMA'S

Tijdens de dagevaluatie kunnen verschillende thema's aan bod komen. Hieronder worden de belangrijkste opgesomd.

Impulsen, activiteiten en animaties

De impulsen en activiteiten de voorbije dag evalueren zorgt ervoor dat je een beeld krijgt van wat werkt en wat niet. De toppers kunnen daardoor meermaals opnieuw gebruikt worden. De impulsen en activiteiten die minder aansloegen kunnen herwerkt of geschrapt worden.

Ook de animaties zijn de moeite waard om te overlopen. De animatoren die tussen de kinderen zitten tijdens de animatie merken vaak het best of deze aanslaat, verstaanbaar is, enzovoort. Door reacties te verzamelen op de dagevaluatie kan het animatieteam de animatie nog beter laten verlopen!

Feelgoodmoment

Een feelgoodmoment brengt extra sfeer op de dagevaluatie. Verder zorgt het er ook voor dat animatoren hun aandacht langer kunnen vasthouden na een vermoeiende speelpleindag. Ook gaat iedereen hierdoor naar huis met een tevreden gevoel. Dit hoeft niet altijd een uitgewerkte werkvorm te zijn. Koekjes op tafel zetten of samen eten heeft ook al effect!

Praktische zaken

Tijdens de afspraken over praktische zaken wordt overlegt wie de opkuis doet, wie het animatorenlokaal opruimt of wie afsluit.

TIP!

Werk met een standaard afvinklijstje en hang dit ergens centraal op. Zo kunnen animatoren op voorhand al een voorkeur opgeven en verlies je hier weinig tijd aan tijdens de vergadering.

Komen er toch nog extra praktische taken bij, dan kan je deze nog tijdens de vergadering verdelen.

Ervaringen delen over kinderen

Kinderen die extra aandacht nodig hebben kan je tijdens de dagevaluatie eens overlopen. Op die manier zijn alle animatoren op de hoogte van de situatie. Dit zorgt ervoor dat er in de toekomst beter kan ingespeeld worden op moeilijke situaties. Hou dit vooral positief, constructief en toekomstgericht. Probeer ook niet te vervallen in herhaling over de "lastige kinderen".

Plannen van de volgende dag

De volgende dag kan tijdens de dagevaluatie al eens overlopen worden. Je kan overlopen welke animatoren aanwezig zullen zijn, wanneer ze op het speelplein verwacht worden en wie bij welke groep staat.



TIP!

Door deze thema's op de dagevaluatie aan te halen, komt er een schat aan informatie naar boven. Vergeet achteraf niet om hier mee aan de slag te gaan. Het is demotiverend om uren te evalueren en er dan niets mee te doen.

TIPS

Zorg voor een duidelijke structuur

De juiste structuur zorgt voor duidelijkheid. Bespreek rond eerst een onderwerp af voordat je aan een ander begint. De animatoren kunnen hierdoor beter overzicht bewaren.

Kies de juiste thema's

Het is niet nodig om alle thema's elke keer aan bod te laten komen. Kies de meest nuttige eruit. Je hebt dan meer tijd om in te gaan op wat echt belangrijk is!

Heb aandacht voor de volgorde

Leg de inhoudelijke thema's zoals ervaringen met kinderen en afspraken over praktische zaken in het begin van de vergadering. De concentratie ligt dan nog het hoogst. Zie je de aandacht verslapen? Word je zelf wat slaperig? Speel een korte energizer! Nadien is de aandacht van de animatoren helemaal terug!

Hou het kort

Na een vermoeiende speelpleindag kunnen de meeste animatoren zich niet lang concentreren. Daarom is het beter om een korte, krachtige evaluatie te houden. De laatste thema's krijgen toch vaak niet meer de aandacht die ze verdienen.

Formuleer actiepunten

Wanneer je evalueert of een analyse maakt, is de volgende stap tot acties komen. Ook op het speelplein worden er heel wat acties bedacht als oplossing voor een probleem.. Al te vaak worden deze daarna uit het oog verloren. Achteraf blijkt dat niemand van de ploeg écht verantwoordelijk voor de taak was. Leg daarom tijdens de evaluatie duidelijk vast wie verantwoordelijk is voor welke taak en wanneer de deadline ligt. De persoonlijke aanpak zorgt voor duidelijkheid over wie verantwoordelijk is voor welke taak.

Gebruik ludieke werkvormen

Werkvormen zorgen ervoor dat alles wat luchtiger wordt.

TOFFE, DUIDELIJKE WERKVORMEN

TIP!

In deze handleiding is er voor elk thema een werkvorm te vinden. Je kan er een werkvormenmap mee maken zodat de evaluatieverantwoordelijke gemakkelijk een werkvorm kan gebruiken.

Vul de map zelf verder aan met eigen werkvormen. Ook op het internet zijn er veel te vinden.

THEMA	Evaluatie van de activiteiten
NAAM WERKVORM	Verwennend voetbadje
WERKVORM	Iedereen zit met zijn voeten in een voetbadje (verfrissende op warme dagen, lekker warm op regenachtige dagen). De verantwoordelijke animatoren mogen elk om beurt spatten met hun voeten. Hoe wilder het gespat, hoe geslaagder de activiteit! Daarna mogen ze uitleggen waarom ze dit vonden.

THEMA	Afspraken over praktische zaken
NAAM WERKVORM	De tofste taak van de wereld!
WERKVORM	De (hoofd)animatoren die deze taak al eens gedaan hebben krijgen 1 à 2 minuten om hun taak als tofste taak van de wereld te verkopen. Wie hapt als eerste toe?

THEMA	Plannen van de volgende dag
NAAM WERKVORM	Het speelpleinnieuws
WERKVORM	De planning van de volgende dag wordt gepresenteerd als het nieuws in een TV (kartonnen doos). De een animator is de journalist ter plaatse die aan de hoofdanimator vragen stelt. De vragen worden op voorhand voorbereid door de hoofdanimator. - Hoe ziet de dagplanning van morgen eruit? - Zijn er speciale aandachtspunten? - ...

THEMA	Ervaringen delen over kinderen
NAAM WERKVORM	Silhouetten
WERKVORM	Hang per kind die wat extra aandacht nodig heeft een blad met hun silhouet op in het animatorenlokaal. De animatoren kunnen hierop schrijven - wat de kinderen leuk vinden

	- hoe hun dag verlopen is - de meest voorkomende problemen, - tips over hoe je het best kunt omgaan met deze problemen - ...
--	---

THEMA	Feelgoodmoment
NAAM WERKVORM	massageketting
WERKVORM	Laat iedereen achter elkaar in een cirkel zitten. Laat ze elkaar gedurende 10 minuutjes uitgebreid masseren.

THEMA	Evaluatie van de impulsen
NAAM WERKVORM	voorstelling
WERKVORM	Kruip voor even terug in de huid van je impuls en laat hem/haar of het vertellen wat de kinderen nu niet zo leuk/ minder leuk aan jou vonden.

THEMA	Evalueren van de animaties
NAAM WERKVORM	Strijd der piraten: Positievo vs. Negativo
WERKVORM	De animatoren mogen elk om beurt een positieve of negatieve opmerking geven. Bij een positieve opmerking mag piraat Positivo aanvallen. Bij een negatieve opmerking mag piraat Negativo een aanval doen. Welke piraat wint het gevecht?

DO'S & DON'TS

Tijdens het evalueren zijn er enkele do's and don'ts waar je als hoofdanimator of speelpleinverantwoordelijke op kunt letten. Hieraan aandacht besteden helpt levert tal van voordelen op. De evaluatie verloopt vlotter en heeft hierdoor een positieve vibe!

Do's

Wees positief!

Evaluaties blijven te vaak in een negatieve sfeer hangen. De negatieve gebeurtenissen van de dag worden uitvergroot terwijl de positieve niet aan bod komen. Het speelplein is tof! De evaluaties horen dit voor het grootste deel van de tijd ook te zijn...

Focus daarom vooral op de positieve dingen van de dag. Vergroot deze uit! De animatoren zullen daardoor met een positiever gevoel terug naar huis gaan. De volgende keer dat ze op het speelplein staan zijn ze dubbel zo enthousiast!

Dit wil niet zeggen dat de zaken die minder vlot verlopen zijn niet aangehaald mogen worden. Weeg af wat nu echt belangrijk is en wat niet. Hierdoor zullen die écht belangrijke onderwerpen niet meer verdwijnen tussen de vele kleine opmerkingen. De boodschap zal veel beter overkomen.

Wees constructief!

Bespreek vooral de punten waar jullie mee aan de slag kunnen gaan. Benoem op het einde van jullie evaluatie de outcome en de concrete beslissingen die zijn genomen. Daar hebben de animatoren en jullie werking het meest aan.

Laat iedereen aan bod komen

Elke animator moet de kans krijgen om zijn of haar mening te zeggen. Sommige animatoren doen dit vanzelf, anderen hebben daarvoor een duwtje in de rug nodig. Als gespreksleider van de evaluatie is het jouw taak om dit in het oog te houden.

Vooraf nieuwe animatoren durven hun mening niet meteen in groep te vertellen. Dit wil zeker niet zeggen dat ze geen mening hebben. Het gevoel geven dat ze zonder problemen hun mening kunnen verkondigen zal ervoor zorgen dat hun initiatief vergroten. Ook animatoren die geen uitgesproken mening hebben (of geen zin hebben om over de situatie na te denken) komen op die manier aan bod.

Er zijn verschillende werkvormen die ervoor kunnen zorgen dat iedereen aan bod komt. Een rondje doen of willekeurig animatoren aanduiden zijn hier enkele voorbeelden van. Er gewoon naar vragen levert ook al veel op.

Zorg ervoor dat iedereen zich goed voelt

Een open sfeer op de vergadering zorgt ervoor dat problemen makkelijker kunnen besproken worden. Nieuwe animatoren kunnen zich onwennig voelen omdat ze nog niet iedereen van de ploeg kennen. Ook cliënten kunnen ervoor zorgen dat animatoren zich niet meer op hun gemak voelen.

Zorg er als hoofdanimator of speelpleinverantwoordelijke voor dat je oog hebt voor eventuele onwennigheid in de groep en pak deze zo snel mogelijk aan. Dit hoeft niet altijd een lang gesprek te zijn. Erover praten is belangrijk maar vaak is er iets aan doen is vaak effectiever. Een 'feelgoodmoment' tijdens de vergadering kan hiervoor de oplossing bieden. Af en toe eens goed lachen en plezier maken tijdens de evaluatie helpt om het ijs te breken en de groep sterker te maken.

Don'ts

Hetzelfde herhalen

Er zijn van die zaken die ongeveer elke dag terugkomen op de dagevaluatie. Wanneer een probleem zich steeds opnieuw voordoet moet dit op een meer gestructureerde manier aangepakt worden. Voorzie extra tijd op de dagevaluatie om hiermee aan de slag te gaan. Formuleer op dat moment duidelijke actiepunten. Beslis wie het probleem gaat oplossen, op welke manier en tegen wanneer. Wanneer het niet belangrijk genoeg is om extra tijd aan te besteden is het waarschijnlijk niet zo belangrijk. Stop dan ook met het steeds opnieuw te herhalen op de evaluatie. Meestal zorgt dat toch maar voor frustratie. Ga er als hoofdanimator of speelpleinverantwoordelijke ook niet meer op in wanneer een andere animator het toch weer aanhaalt.

De baas spelen

Als hoofdanimator of speelpleinverantwoordelijke heb je veel aanzien bij de animatorenploeg. Onderschat niet hoe groot jou invloed is op de andere animatoren. Jouw ervaring en positie als hoofdanimator of speelpleinverantwoordelijke zorgen ervoor dat de animatoren sneller je mening zullen volgen. Dit is handig maar ga hier op een goede manier mee om. Hou er rekening mee dat je zelf in het oog moet houden dat je jouw eigen mening niet te hard opdringt. Animatoren zullen het niet altijd durven zeggen wanneer ze niet akkoord zijn.

Een vaak gebruikt argument om de vele beslissingen te rechtvaardigen is dat de animatoren zelf geen mening hebben. Besef goed dat hoe meer beslissingen jij zelf neemt, hoe afhankelijker de animatoren van jou worden. Wanneer animatoren zelf geen beslissingen meer hoeven of kunnen nemen, zullen ze dit in de toekomst minder en minder doen. Ze nemen hierdoor ook minder verantwoordelijkheid voor taken op. Het zou ervoor kunnen zorgen dat je er meer en meer alleen voor staat.

Evalueren om te evalueren

Soms is er (bijna) niets om over te evalueren. Evalueer dan niet om te evalueren. Er zijn zoveel andere manieren waarop die tijd kan ingevuld worden! Je kan tijd maken om dieper in te gaan op specifieke problemen. Er kan ook tijd gemaakt worden voor een plezant feelgoodmoment. De onverwachte ontspanning in plaats van een evaluatiemoment zal bij de meeste animatoren in de smaak vallen!



TIP!

Feelgoodmoment: neem eens een kijkje bij de werkvormen.



...VOOR WIE WAT MEER WIL!

Intro

Nu je de dagelijkse evaluatie grondig onder de knie hebt, kan je met jouw speelplein meer structurele problemen in je werking aanpakken. Dit deel van de handleiding ondersteunt jullie bij het opzetten van dit proces. Aan de slag gaan met structurele problemen zorgt ervoor dat er verbeteringen aangebracht worden op jullie speelplein. Hierdoor kan het beter functioneren. De kwaliteit van jullie speelpleinwerking wordt er dus door versterkt.

Voor wie

Het deel “...voor wie wat meer wil!” is vooral gericht op stuurgroepen of werkgroepen met (hoofd)animatoren die meer structurele problemen willen aanpakken. Nodig gerust ook de (hoofd)animatoren uit om mee na te denken. Deze structurele aanpak van problemen kan tijdens het jaar in aanloop naar het speelplein gebeuren maar sommige problemen kunnen al aangepakt worden tijdens de speelpleinzomer zelf.

Hoe werkt het?

Bij het aanpakken van het probleem worden jullie begeleid door een stappenplan. Dit stappenplan zet jullie stap voor stap aan het werk om tot een volledig uitgewerkte strategie voor het probleem te komen.

Bij elke fase van het stappenplan wordt een passende werkvorm aangereikt. Deze werkvormen helpen jullie om zonder moeilijkheden tot een kwalitatief eindresultaat te komen.

TIP!

Bij elke werkvorm staan uitroeptekens. Het aantal uitroeptekens bepaald de moeilijkheidsgraad.

! Deze werkvorm is geschikt voor beginnende en ervaren stuurgroepen.

!! Deze werkvorm is geschikt voor stuurgroepen met wat meer ervaring.

Stappenplan

Het stappenplan helpt jullie om het volledige proces op een meer structureel probleem aan te pakken te doorlopen. Bij elke fase stilstaan zorgt ervoor dat jullie een volledig uitgewerkte strategie kunt bepalen. De fases bevatten elk een werkvorm. Deze werkvormen helpen jullie om het probleem weg te werken.

Stap 1: Het probleem

Bepaal waarop je wil focussen. Leg dit op een duidelijke, gestructureerde wijze op tafel.

Vraag je af ...

- ... wat is het probleem
- ... welke gebeurtenis(sen) hebben gezorgd voor de aanleiding
- ... wie de betrokken partijen zijn.

Stap 2: Visie

In deze fase gaan jullie op zoek **WAAROM** het probleem aangepakt moet worden. Dit doen jullie voor alle betrokken partijen. Op die manier kunnen jullie de belangen van alle partijen zien. Het eigenbelang wordt hierdoor overstegen.

Werkvorm: brillen !!

Tijdens de vorige stap werd er aangebracht wie de betrokken partijen zijn. Deze partijen bekijken het probleem elk vanuit een andere bril. Alle stuurgroepleden/(hoofd)animatoren of speelpleinverantwoordelijken (elk apart of in groepjes) krijgen een bril toegewezen van één van de betrokken partijen. Ze schrijven de redenen waarom dit probleem een probleem zou kunnen zijn voor hun partij op een flap.

Nadat iedereen hun redenen hebben kunnen opschrijven brengen jullie deze voor de hele groep naar voor. Open daarna de discussie over welke argumenten nog missen, welke belangrijk zijn, welke minder,...

Om af te sluiten laat je iedereen zijn/haar bril afzetten. Bespreek met de groep welke nieuwe inzichten deze werkvorm hebben opgeleverd.

Stap 3: Dromen over de gewenste toestand

Nadat jullie een zicht hebben op de moeilijkheden die het probleem met zich meebrengt, mogen jullie dromen over hoe de situatie er zou uitzien mocht het helemaal opgelost zijn. In dit onderdeel is het de bedoeling dat jullie de gedachten helemaal los laten gaan. Deze fase helpt jullie om de realiteit even te laten voor wat het is. Jullie kunnen door deze stap potentiële oplossingen vinden waar anders nooit aan gedacht zou worden. Ook oplossingen die op het eerste zicht onmogelijk

lijken, mogen hier aan bod komen. Deze kunnen nadien toch nog in de praktijk realiseerbaar zijn. De positieve sfeer die hierdoor ontstaat bouwt mee aan de oplossingen in de latere fases.

Werkvorm: ik droom van... !

Laat iedereen dromen over hoe het speelplein er zou uitzien mocht het probleem opgelost zijn. Kies daarna één iemand uit die zijn droom mag vertellen. Probeer verder te bouwen op deze droom door elk om beurt te reageren met “ik droom hier ook van omdat... of ik droom van iets anders omdat...”. Probeer daarna om een droom te formuleren waar jullie als groep achterstaan.

Stap 4: Actieplan

Met onze dromen in het achterhoofd, proberen jullie tot een haalbare oplossing te komen. Jullie kiezen de strategie die toegepast zal worden in de praktijk.

Beginnen doe je best met een brainstorm over de verschillende mogelijke oplossingen.

Werkvorm: tweetallen !!

Laat iedereen in groepjes van 2 strategieën bedenken om het probleem op te lossen. Deze strategie moet niet tot in het laatste detail uitgewerkt worden. Een globaal plan van aanpak volstaat. Achteraf mag elk groepje hun strategieën voorstellen.

Neem aan de hand van de verschillende voorstellingen een definitieve beslissing. Probeer er voor te zorgen dat deze strategie door zoveel mogelijk mensen gedragen wordt. Het gebeurt soms dat enkelingen zich niet kunnen vinden in het verkozen voorstel. Maak hen dan duidelijk dat jullie eerst dit voorstel testen en dat het stevig geëvalueerd zal worden.

Werkvorm: stickers !

Ontwikkel ter voorbereiding van deze werkvorm 3 of 4 mogelijke strategieën. De werkvorm ‘tweetallen’ kan jullie daarbij op weg helpen.

Geef iedereen één of meerdere stickers waarmee ze hun voorkeurstrategie mee kunnen aanduiden. Dit geeft een objectief beeld van welke strategieën het meest gedragen worden door de groep. Probeer om er maximum twee of drie over te houden. Die voorstellen kan je dan concreet uitwerken in groep. Indien nodig kan dan nog een laatste keer gekozen worden.

Stap 5: Actiepunten

De gekozen strategie kan daarna concreet uitgewerkt worden. Stel jullie de vraag wie, wanneer, wat zal doen en formuleer dit in korte, duidelijke en haalbare actiepunten.



TIP!

Een actiepunt kan je op volgende wijze formuleren.

VOORBEELD 1: Bij het begin van elke speelpleindag staan twee animatoren aan de ingang van het speelplein om te praten met de ouders.

VOORBEELD 2: We installeren vanaf het begin van deze speelpleinzomer een zitruimte voor ouders die hun kinderen komen afhalen.

Werkvorm: lijst met actiepunten !

Schrijf jullie actiepunten in korte, duidelijke punten neer (zie bijlage: actiepunten) en hang deze op in het animatorenlokaal. Jullie worden hierdoor elke dag herinnert aan de uit te voeren strategie.

Stap 6: Aan de slag!

Aan de slag! Dit is het moment om jullie nieuwe strategie uit te testen.

Indien jullie het probleem tijdens de speelpleinzomer zelf aanpakken, kan dit al de volgende dag/week. Als deze oefening doorheen het werkjaar gedaan wordt, verlies het dan zeker niet uit het oog bij het begin van de speelpleinzomer!

De opvolging van het werkpunt doorheen het werkjaar kan je verzekeren door er een vast agendapuntje te maken. Indien dit niet nodig zou zijn, kan je het actieplan van het werkpunt in een duidelijk verslagje gieten. Dit verslagje kan dan terug gebruikt worden bij de start van de speelpleinzomer!

Stap 7: Eindevaluatie

Nadat dit nieuwe avontuur met veel enthousiasme uitgevoerd werd, moet er bekeken worden of het gewenste effect is bereikt.

Werkvorm: kernvragen !

Deze vragen laten jullie nadenken over de gebruikte strategie. Je kan deze best op voorhand aan iedereen bezorgen. Indien dit praktisch niet haalbaar is, voorzie je best wat tijd op de evaluatie zelf om hierover na te denken. Daarna overloop je de verschillende vragen in groep.

- Wat wilde je bereiken?
- Hoe is de uitvoering verlopen?
- Had de aanpak succes? Hoe weet je dat?
- Heb je daar een verklaring voor?

- Wat houden we vast?
- Wat doen we volgende keer anders?
- Hoe kunnen we hier verder mee aan de slag?

Indien de strategie niet de juiste bleek, kunnen jullie opnieuw beginnen dromen over nieuwe mogelijkheden. Verlies de moed niet en maak opnieuw een actieplan. Jullie hebben nu meer ervaring met het aanpakken van het probleem. Dit zal ervoor zorgen dat jullie betere oplossingen kunnen bedenken.

Uitgewerkt voorbeeld: inkleding animatoren

Stap 1: Het probleem

... wat is het probleem en welke gebeurtenis(sen) hebben gezorgd voor de aanleiding

Het valt de hoofdanimatoren al enkele weken op dat de animatoren zich niet verkleden tijdens de activiteiten. De animatoren die wel verkleed zijn, doen hun verkleedkledij vaak al na een uurtje terug uit.

De animatoren krijgen de kans om op deze opmerking te reageren. Ze zeggen dat de verkleedkleden die op dit moment aanwezig zijn, niet bruikbaar genoeg zijn. Veel kleren zijn ook kapot. De animatoren vinden sommige kleren ook veel te warm voor in de zomer.

... wie de betrokken partijen zijn.

- Animatoren
- Kinderen

Stap 2: Visie

Kinderen:

- zijn veel enthousiaster tijdens een activiteit waarbij de animatoren verkleed zijn.
- kunnen zich beter inleven bij een ingeklede activiteit.
- ervaren meer speelplezier bij verklede activiteiten.
- ervaren een betere sfeer op een ingekleed speelplein.

Animatoren:

- verkleden maakt hen enthousiaster.
- kost meer moeite om zich te verkleden.
- kunnen zich beter in hun spel inleven wanneer ze verkleed zijn.

Stap 3: Dromen over de gewenste toestand

- een rek vol nieuwe verkleedkleden
- een grote kast waarin alle kleren overzichtelijk ophangen
- elke animator is op elk moment van de speelpleindag verkleed

- iedereen verkleed op het speelplein!

Stap 4: Actieplan

Om te beginnen sorteren we alle verkleedkleden uit en gooien de kapotte weg. Ondertussen kijken we allemaal bij ons thuis eens rond voor oude kleden die als verkleedkleden kunnen doorgaan. We doen een fotoshoot met de animatoren. Op deze shoot maken we standaard “verkleedpakketten” voor veel voorkomende typetjes. De foto’s worden opgehangen in het materiaallokaal. Ze moeten voor extra inspiratie zorgen. De hoofdanimatoren wijzen de animatoren tijdens hun voorbereiden op hun inkleding. Volgend jaar voorzien we een extra deel van ons budget voor nieuwe verkleedkleden.

Stap 5: Actiepunten

- Morgenochtend voor de start van het speelplein sorteren we met iedereen samen de verkleedkleden uit en gooien we de kapotte weg.
- Iedereen kijkt deze week bij hem/haar thuis voor oude kleden die weg mogen. We verzamelen deze kleden vrijdag op de dagevaluatie.
- Volgende week vrijdag doen we een fotoshoot. Jef (animator) en Mieke (Hoofdanimator) stellen tegen dan verschillende combinaties samen. Anke (hoofdanimator) brengt het fototoestel mee.
- De jeugdconsulent print de foto’s af op de jeugddienst en hangt deze maandag op in het materiaallokaal.
- Alle hoofdanimatoren vragen op het eind van de voorbereiding van de activiteiten aan de animatoren om zich te verkleeden in hun personage. Ze controleren op originaliteit en haalbaarheid
- Volgend jaar voorzien we met de stuurgroep een extra deel van ons budget voor nieuwe verkleedkleden.

Stap 6: Aan de slag!

Dit is het moment om op het speelplein aan de slag te gaan met jullie actieplan en actiepunten...

Stap 7: Eindevaluatie

We nemen de uitvoering mee naar de eindevaluatie. De punten waar nog verder moet aan gewerkt worden, nemen we mee naar de volgende speelpleinzomer of stuurgroepvergadering. We gaan hiermee verder aan de slag!

Is het probleem volledig opgelost? Proficiat!

Gooi jullie actieplan zeker niet weg. Het probleem komt misschien nog terug bovenduiken..

Het actieplan:

Om te beginnen sorteren we alle verkleedkleden uit en gooien de kapotte weg. Ondertussen kijken we allemaal bij ons thuis eens rond voor oude kleden die als verkleedkleden kunnen doorgaan. We

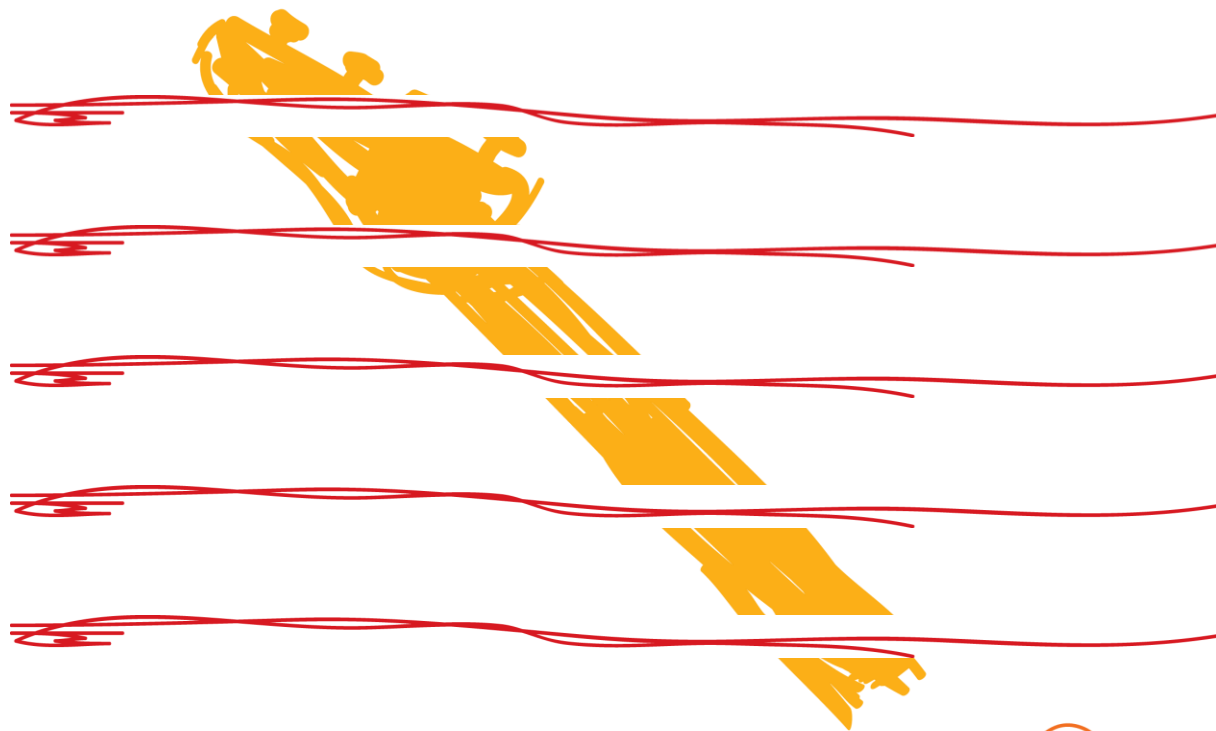
doen een fotoshoot met de animatoren. Op deze shoot maken we standaard “verkleedpakketten” voor veel voorkomende typetjes. De foto’s worden opgehangen in het materiaallokaal. Ze moeten

voor extra inspiratie zorgen. De hoofdanimatoren wijzen de animatoren tijdens hun voorbereiden op hun inkleding. Volgend jaar voorzien we een extra deel van ons budget voor nieuwe verkleedkleden.

De actiepunten:

1. Morgenochtend voor de start van het speelplein sorteren we met iedereen samen de verkleedkleden uit en gooien we de kapotte weg.
2. Iedereen kijkt deze week bij hem/haar thuis voor oude kleden die weg mogen. We verzamelen deze kleden vrijdag op de dagevaluatie.
3. Volgende week vrijdag doen we een fotoshoot. Jef (animator) en Mieke (Hoofdanimator) stellen tegen dan verschillende combinaties samen. Anke (hoofdanimator) brengt het fototoestel mee.
4. De jeugdconsulent print de foto’s af op de jeugddienst en hangt deze maandag op in het materiaallokaal.
5. Alle hoofdanimatoren vragen op het eind van de voorbereiding van de activiteiten aan de animatoren om zich te verkleeden in hun personage. Ze controleren op originaliteit en haalbaarheid.
6. Volgend jaar voorzien we met de stuurgroep een extra deel van ons budget voor nieuwe verkleedkleden.

Het actieplan:



De actiepunten:

1.



2.



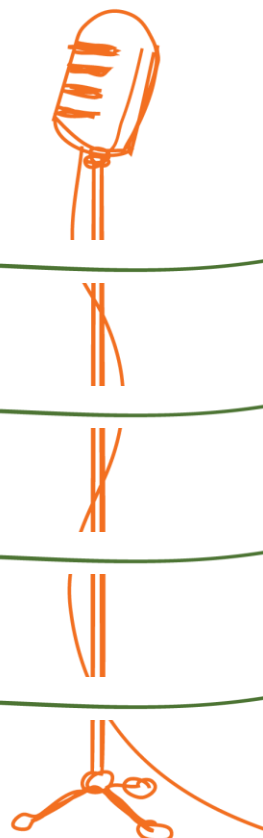
3.



4.



5.



Individueel of in groep



Thema's



VERSCHILLENDE THEMA'S

- impulsen
- animaties
- activiteiten
- plannen van de volgende dag
- ervaringen delen over kinderen
- feelgoodmoment
- praktische zaken

TIPS

- zorg voor een duidelijke structuur
- kies de juiste onderwerpen
- heb aandacht voor de volgorde
- hou het kort
- formuleer actiepunten
- gebruik ludieke werkvormen

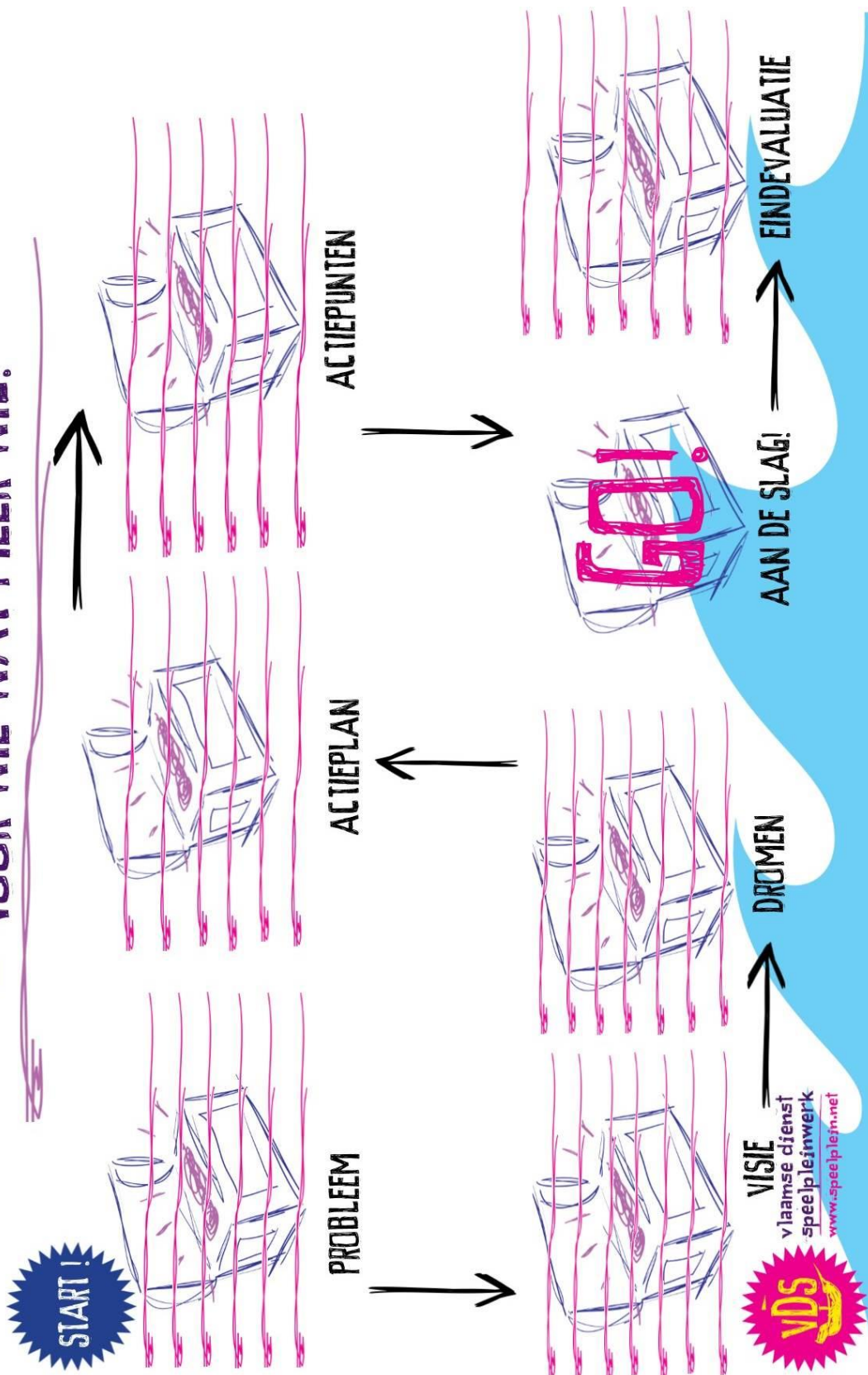
VDS
vlaamse dienst
speelpleinwerk
www.speelplein.net

Do and don'ts



Voor wie meer wil

VOOR WIE WAT MEER WIL!



A series of ten hand-drawn musical staves, each featuring a treble clef and a single, continuous, wavy line representing a melodic or rhythmic pattern. The staves are arranged vertically, with each staff starting at the same horizontal position on the left. The lines are drawn in a simple, sketchy style, suggesting a preliminary or conceptual musical notation.



Handwritten musical notation on 15 staves. Each staff begins with a treble clef and contains several horizontal lines, some of which are wavy, suggesting a musical score or a series of notes.